

Beckett's and Heidegger's Corresponding View on the Issue of Death Based on the *EndGame* Play

Mahmoud Soufiani¹  | Mohammad Farahmand²  | Ebrahim Danesh³  | Hossein Asl Abollahi⁴ 

1. Associate Professor of Philosophy Department, University of Tabriz, Iran. E-mail: m.sufiani@yahoo.com
2. Assistant Professor of Persian Language and Literature Department, Ardabil Branch, Islamic Azad University, Iran. E-mail: mfarahmand1349@gmail.com
3. Assistant Professor of Persian Language and Literature Department, Mohaghegh Ardabili University, Iran. E-mail: e.danesh@uma.ac.ir
4. Corresponding Author, Ph.D. Candidate of Philosophy of Art, Ardabil Branch, Islamic Azad University, Iran. E-mail: aslabdollahi@gmail.com

Article Info

ABSTRACT

Article type:

Research Article

Article history:

Received 01 January 2024

Received in revised form 19 February 2024

Accepted 02 March 2024

Published online 01 January 2025

The matter of death has been and is always one of the greatest and major questions of the man. "What is death and how we can escape from or even having philosopher's stone" have been always one of the important subjects in the literature. The matter of death had and has also certain position in philosophy. Hence, this philosophical issue has been emerged in different forms in literary and artistic works. Samuel Beckett as one of the founders of absurdism in theater literature has coped to this important philosophical matter in his works. This article tries to review Heidegger's perusal of the death matter in the play of "Endgame" by Beckett. In this research, the content of anguish and its relation with the matter of death in the play of Endgame which is resulted to prolonged ennui and absurdity has been reviewed on the strength of Heidegger's opinions. Whereas, in this article the point is Endgame play with the theme of death, we should say the Heidegger's philosophy could make us clear the philosophical sights of Beckett about death in this play. This matter could not just help the audiences of Beckett theater to better understand his hidden philosophy in his theater works, but could be a clear practical example to understand the phenomenological meaning of death from the Heidegger's opinion. This article has been written by citing to librarian resources and references.

Keywords:

death, anguish, *Endgame*, Beckett, Heidegger, dasein, ennui and absurdity

Cite this article: Soufiani, M.; Farahmand, M.; Danesh, D. & Asl Abollahi, H. (2025). Beckett's and Heidegger's Corresponding View on the Issue of Death Based on the *End Game* Play. *Journal of Philosophical Investigations*, 18 (49), 367-388. <http://doi.org/10.22034/jpiut.2024.59885.3663>



© The Author(s).

Publisher: University of Tabriz.

<http://doi.org/10.22034/jpiut.2024.59885.3663>

Extended Abstract

The matter of death has been and is always one of the greatest and major questions of the man. "What is death and how we can escape from or even having philosopher's stone" have been always one of the important subjects in the literature. The matter of death had and has also certain position in philosophy. Hence, this philosophical issue has been emerged in different forms in literary and artistic works. If we consider extinction and non-existence as being absence in this word, we should say that nowadays the modern human could conquer plenty of his issues and disaster by science and technology and applying tolls, but the matter of death is a phenomenon for which he couldn't find a proper answer in any time neither with the science and its inventions nor by philosophy and its thoughts. The unavoidable death which is happened to all creatures, was and is an unknown thing and there is no answer for what is the death and why it is happened. Knowing death could form the feeling of man about the death and even his life and its organizing. Hence, it is so important and effective to find a proper answer for the question of "What is death?".

Whether non-existence means ending of the existence? Or if the death is always in the next door and why it is happened in this or that moment? Whether the lack of death makes the life something prosaic and nonsense or its intangible presence even motivates man to go on? They are of questions which have been always discussed by philosophers.

Philosophy as an integral knowledge of all life's aspects has a strong and important support for art and literature. So, we could say the art and literature without philosophy and thinking is without conceptional values and could not affect audience as it ought to be. Actually, where the wisdom is unable to answer a human issue, the art with a history-full record speaks to help him to understand by its tangible objectivity.

The word and term of anguish is a concept which is used by Heidegger to discuss and explain the matter of death. Death is the only thing that we can see in the others but could not completely understand it and death just entangles who is dying. Death is a horrible and stressful matter on its own as it is illogical and sometimes unfair in sight of the man. Death neither could be accepted, nor scaped from, nor be denied. As per Heidegger, death i.e., the necessity and unavoidability of Dasein's ending makes his life meaningful, as if there was not an ending, Dasein would never think of completing its works. In Heidegger's ontology, the trend is to absence which is exist in Dasein existence generality and this trend is an internal and mental force and has no external factor.

The Irish author, Samuel Beckett has been also always faced the matter of its identification, what is it and how is it, like the other people of this country and this matter was maybe the point of his questions about the human and the world existence. So earlier than writing "Waiting for Godot", the absurdism has been crossed his mind which become more intense after World War II. The main issue of the Beckett was the relation between human with existence and why we are in the world. But his sight about being in the world is rough and cruel and death is normal for him just like breathing. In Beckett's works we never see the exact death but feel its horrid presence every moment. So, in his works the suffer of being alive is more concrete than the death, like he assumes birth more terrified than death. Maybe this is the reason than his characters are clearly waiting for death. Samuel Beckett is implicitly engaged to the phenomenon of death in most of his

plays and also makes his audiences engaged too. But in the play of “Endgame” which has been written after “Waiting for Godot”, Beckett speaks of death and end of the world (the characters’ word) expressly and directly and we can see so many evidences for this matter in this play. Means that we can say somehow “Endgame” is the continue of “Waiting for Godot” and in both plays the human beings are waiting for something or someone or a phenomenon to makes their conditions better: Godot and death. In both plays, what is supposed to come and ends the suffers, shall not come and the characters are decaying while they are waiting with this difference that Vladimir’s and Estragon’s waiting is temporal but the waiting of Hamm, Clov, Nagg and Nell for death is not related to the time. The only common thing in these two different plays with totally different characters is that the scene’s people realize their being in the world and exist more than ever.

In this research, the content of anguish and its relation with the matter of death in the play of Endgame which is resulted to prolonged ennui and absurdity has been reviewed on the strength of Heidegger’s opinions. Whereas, in this article the point is Endgame play with the theme of death, we should say the Heidegger’s philosophy could make us clear the philosophical sights of Beckett about death in this play. This matter could not just help the audiences of Beckett theater to better understand his hidden philosophy in his theater works, but could be a clear practical example to understand the phenomenological meaning of death from the Heidegger’s opinion. This article has been written by citing to librarian resources and references.

نگاه منطبق بکت و هایدگر به مسئله مرگ با تکیه بر نمایش آخر بازی

محمود صوفیانی^۱ | محمد فرهمند^۲ | ابراهیم دانش^۳ | حسین اصل عبداللهی^۴ ✉

۱. دانشیار گروه فلسفه، دانشگاه تبریز، ایران. رایانامه: m.sufiani@yahoo.com
۲. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، ایران. رایانامه: mfarahmand1349@gmail.com
۳. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی، ایران. رایانامه: e.danesh@uma.ac.ir
۴. نویسنده مسئول، دانشجوی دکتری فلسفه هنر، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، ایران. رایانامه: aslabdollahi@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	مسئله مرگ همواره در طول تاریخ یکی از بزرگ‌ترین و اساسی‌ترین سؤالات انسان بوده و هست. چپستی مرگ و چگونگی فرار از آن یا حتی دست یافتن به اکسیر جاودانگی همواره یکی از موضوعات مهم تاریخ ادبیات بوده است. موضوع مرگ در تاریخ فلسفه نیز جایگاه ویژه‌ای داشته و دارد. بدین ترتیب این مسئله فلسفی به اشکال مختلف در آثار ادبی و هنری نمود پیدا کرده است. ساموئل بکت نیز به‌عنوان یکی از بنیانگذاران جریان فکری ابزورد در ادبیات نمایشی، در آثار خود به این موضوع مهم فلسفی پرداخته است. این مقاله سعی در خوانش هایدگری مسئله مرگ در نمایشنامه <i>آخر بازی</i> بکت دارد. در این پژوهش مفهوم ترس آگاهی و رابطه آن با مسئله مرگ در نمایش <i>آخر بازی</i> که به ملال و پوچی ممتدی انجامیده، با استناد به نظریات هایدگر بازخوانی شده است. از آنجایی که در این مقاله تکیه بر نمایش <i>آخر بازی</i> با تم مرگ است، باید گفت فلسفه هایدگر می‌تواند بینش‌های فلسفی بکت را در خصوص مرگ در این نمایش برای ما روشن کند. بررسی این موضوع علاوه بر این که می‌تواند مخاطبان تئاتر بکت را در درک بهتر فلسفه پنهان در پس آثار نمایشی وی کمک کند، همچنین می‌تواند مثال عملی بارزی برای درک مفهوم پدیدارشناسانه مرگ از نظر هایدگر باشد. این مقاله با استناد به منابع و مراجع کتابخانه‌ای به رشته تحریر درآمده است.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۰/۱۱	
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۱۲/۰۷	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۲/۱۲	
تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۱۰/۱۲	
کلیدواژه‌ها: مرگ، ترس آگاهی، <i>آخر بازی</i> ، بکت، هایدگر، دازاین، پوچی و ملال.	

استناد: صوفیانی، محمود؛ فرهمند، محمد؛ دانش، ابراهیم و اصل عبداللهی، حسین (۱۴۰۳). نگاه منطبق بکت و هایدگر به مسئله مرگ با تکیه بر نمایش آخر بازی، پژوهش‌های فلسفی، ۱۸ (۴۹)، ۳۶۷-۳۸۸. <http://doi.org/10.22034/jpiut.2024.59885.3663>



مقدمه

انسان از آغاز مسیر آگاهی خود در جهان مادی و لابه‌لای روزمرگی‌های خود به دنبال کشف جواب سؤالی بوده است که به شکل ساده از آن به عنوان چیستی و کیستی من (سوژه) مطرح می‌شود. در اندیشه به مسئله وجود، بشر با نقطه مقابل آن یعنی عدم مواجه شده است. جستجوی انسان برای یافتن عمر جاودان و اکسیر نامیرایی در طول تاریخ نیز با هدف تداوم هستی صورت گرفته، چون موجود انسانی قصد داشته راه را بر نیستی ببندد تا عدم نتواند نقطه پایانی بر وجود او بگذارد. در واقع می‌توان گفت وجود و عدم دو روی یک سکه‌اند و در عین حال که مقابل هم‌اند، بدون یکدیگر معنا نمی‌یابند. پس پرسش از هر یک از این دو به گونه‌ای با هدف پی بردن به وجود و هستی صورت می‌گیرد و پاسخ هر سؤالی در این مسیر در نهایت به اگریستانس انسان ختم می‌شود.

اگر عدم و نیستی را به عنوان حاضر نبودن در جهان مدنظر قرار دهیم، باید گفت که امروزه انسان مدرن با توسل به علم و تکنولوژی و به کار بردن ابزار توانسته بر بسیاری از مصائب و مشکلات خویش فائق آید اما مسئله مرگ، پدیده‌ای است که در هیچ برهه‌ای از زمان، نه علم با اختراعاتش و نه فلسفه با اندیشه‌اش نتوانسته‌اند برای آن پاسخی درخور بیابند. مرگ گریزناپذیر که لاجرم برای تمام موجودات اتفاق می‌افتد، ناشناخته‌ای بوده و هست. شناخت مرگ می‌تواند احساس انسان را در مورد مرگ و حتی معنای زندگی‌اش و سازمان‌دهی برای ادامه‌اش رقم بزند. از همین رو یافتن پاسخی در خور برای چیستی مرگ می‌تواند بسیار مهم و مؤثر باشد. اندیشمندان دینی با توسل به زندگی پس از مرگ سعی در تلطیف پدیده مرگ داشته‌اند. درحقیقت ادیان با طرح مسئله وجود و هستندگی بعد از در این جهان بودن تلاش در عبور دادن انسان از مرحله مرگ و دوری وی از مفهوم عدم و نیستی دارند.

این که اصلاً آیا عدم و نیستی پایان یافتن هستی است؟ یا این که آیا مرگ همواره در طول زندگی حضور داشته و چرا در این یا آن لحظه محقق می‌شود؟ آیا نبودن مرگ زندگی را به چیزی ملال‌آور و پوچ بدل می‌سازد یا حتی حضور ناملموشش به انسان انگیزه برای ادامه زیستش می‌بخشد؟ از جمله سؤالاتی هستند که همواره مورد بحث فیلسوفان بوده‌اند.

در این میان، در طول تاریخ تمدن بشری این هنر و ادبیات بوده است که همواره، به شکل مستقیم و غیرمستقیم کوشیده تا چهره‌ای گاه نمادین و گاه واقعی از مرگ را برای انسان به تصویر بکشد. هنر و ادبیات به عنوان نمود عینی آگاهی و تفکر انسانی همواره دغدغه‌های وی را به اشکال مختلف به نمایش گذاشته‌اند و ناگفته پیداست که ما در این‌جا از هنری سخن می‌گوییم که اندیشه‌ای در ورای خود دارد و صرفاً برای سرگرمی انسان نیست.

فلسفه به عنوان دانشی جدایی‌ناپذیر از تمامی ارکان زندگی، پشتوانه‌ای محکم و مهم برای هنر و ادبیات به شمار می‌رود. پس می‌توان گفت هنر و ادبیات بدون فلسفه و اندیشه عاری از ارزش‌های تعللی هستند و نمی‌توانند آن‌طور که باید بر مخاطب تأثیر بگذارند. در واقع آن‌جا که خرد از پاسخ به مسائل انسانی عاجز می‌ماند، هنر با عقبه‌ای حاوی اندیشه، زبان می‌گشاید تا با عینیت ملموس خود انسان را در درک آن‌ها یاری رساند.

ساموئل بکت به عنوان یکی از سردمداران تئاتر ابزورد (تئاتر پوچی یا معنا باخته) نویسنده‌ای است که همواره دغدغه انسان بازمانده از جنگ جهانی را داشته است. دورانی که انسان دچار نسیان شده و در برابر جهانی ویران شده و سرشار از نیستی قرار گرفته است. حال در این شرایط یکی از دغدغه‌های همیشگی بکت مسئله مرگ است که در نمایشنامه‌ها و رمان‌های خود به شکلی ویژه به آن پرداخته است. بکت به پدیده مرگ به خصوص در نمایشنامه‌هایش با رویکردی فلسفی پرداخته است. لازم به ذکر است اگر چه

بکت هرگز خود را یک فیلسوف نمی‌داند و مستقیماً به فیلسوف خاصی اشاره ندارد اما بعضی منتقدان همواره معتقد بوده‌اند که اندیشه‌های بکت با آراء برخی از فیلسوفان پهلوی می‌زند و در این میان هایدگر فیلسوف اگزیستانسیالیست نیز قابل تأمل است. چنانچه کارسو به نقل از لانس اس. تی. جان باتلر می‌نویسد:

بکت و هایدگر در جهان مشابهی زندگی می‌کنند و آن‌ها با یک هستی‌شناسی مشترک با هم مرتبط هستند
(کارسو، ۲۰۱۱، ۳).

با استناد به این موضوع این پژوهش سعی دارد نمایش *آخر بازی* ساموئل بکت را از زاویه نظریات پدیدارشناسانه هایدگر و منطبق بر آن در خصوص مسئله مرگ بازخوانی و بررسی کند.

ساموئل بکت در نمایش *آخر بازی*، سعی دارد با نشان دادن آگاهی انسان از نیستی، ذهن مخاطب را درباره مفهوم مرگ به چالش بکشد. شخصیت‌های نمایش با آگاهی کامل از مسئله مرگ و همچنین با تصویر جهان مرده خارج از اتاق آن‌ها، در یک بی‌عملی و ملالت عمیقی در انتظار رسیدن مرگ می‌باشند. در واقع این انتظار برای مرگ برای شخصیت‌ها برزخی ساخته که نمادی از زندگی برزخ‌وار انسان سردرگم دنیای مدرن است؛ چرا که در هر صورت منتهی به مرگ خواهد شد، گویی زیستن انسان مسیری برای رسیدن به مرگ است. در این نمایش جریان زیست شخصیت‌ها رابطه تنگاتنگی با انتظار مرگ دارد. این مسئله آن‌ها را همانند اغلب شخصیت‌های آثار دیگر بکت تبدیل به انسان‌هایی ملول کرده است.

چنانچه اشاره شد شخصیت‌های نمایش *آخر بازی* از موضوع مرگ آگاهی دارند. این مسئله تمام کنش‌های نمایش و شخصیت‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد و این همان موضوعی است که در پدیدارشناسی هایدگر مطرح می‌شود: آگاهی از مرگ. وی معتقد است که آگاهی انسان نسبت به مسئله مرگ و همچنین ترسش از این پدیده که همواره در دازاین حضور دارد، باعث می‌شود که انسان خود را در میان موجودات دیگر و اعمال روزمره گم و گور کند. در واقع به اعتقاد وی دازاین به دلیل ترس آگاهی خویش از مرگ است که دچار روزمرگی می‌شود و با دازاین‌های دیگر مرتبط می‌شود (هایدگر، ۱۳۸۹).

در این مقاله سعی خواهد شد با تشریح نظریات هایدگر در خصوص مرگ و همچنین چگونگی ارتباط آن با ترس آگاهی و وجود، با دیدگاهی متفاوت تحلیل تازه‌ای از نمایش *آخر بازی* انجام شود. به همین منظور ابتدا به مفهوم فلسفه مرگ پرداخته می‌شود، سپس مسئله ترس آگاهی و مرگ از نظر هایدگر مورد بررسی قرار می‌گیرد. در ادامه، نمایشنامه *آخر بازی* با تکیه بر نظریات هایدگر تأویل خواهد شد. همان‌گونه که پیش از این اشاره شد، هدف تحقیق رسیدن به این نکته است که بکت در این نمایشنامه با به تصویر کشیدن فضای برزخ‌وار انسان مدرن و آگاهی‌اش از فناپذیری خویش، سعی دارد رویارویی نزدیک انسان با موضوع مرگ را نشان دهد که گرچه به ظاهر باعث ملال می‌شود، اما در واقع دازاین را بیش از پیش با وجود این‌جایی خویش روبرو می‌کند. مرگ تنها در صورتی می‌تواند واقع شود که دازاین وجود داشته باشد و مرگ برای چیزی که نیست معنایی ندارد. بکت نیز همچون هایدگر از مرگ بهره می‌گیرد تا در جهان بودن و هستندگی را اثبات کند.

۱. مفهوم مرگ

مرگ همواره با مفاهیمی چون نیستی و عدم همراه می‌شود و نیستی همیشه برای انسان ترسی عمیق از ندانستن و احساس پوچی به بارآورده است. با این حال یکی از سؤالات اساسی هر انسانی در دوران زنده بودنش بوده و هست.

از آن جایی که مسئله مرگ از طریق تجربه خویشتن قابل بررسی و درک نیست، انسان در تلاشی ناامیدکننده می‌خواهد پرسش چستی مرگ را از راه مشاهده مرگ دیگران پاسخ دهد و چون به تمامی قابل درک نیست، ترجیح می‌دهد به آن فکر نکند یا آن را صرفاً برای دیگران بداند. البته حتی علیرغم داشتن این راه حل موقتی، بشر با عملکرد خود نشان داده که همواره به دنبال راه‌گریزی از مرگ بوده و به جاودانگی گرایش داشته است.

مردم آن چنان زندگی می‌کنند که گویی از آن بی‌خبرند. در حقیقت در مرگ آزمایشی وجود ندارد (کامو، ۱۳۴۲، ۵۴).

مسئله میل به جاودانگی در طول دوران تمدن بشری خود را به شکل‌های مختلف نشان داده است، چنان‌چه انسان بدوی ناخودآگاه به دنبال راهی برای زنده ماندن و گریز از نابودی توسط موجودات دیگر و بلایای طبیعی بوده است. این میل به جاودانگی در تصاویر به جا مانده از دوران پارینه‌سنگی در دیواره غارها قابل مشاهده است. یا در قرون بعدتر، برای مثال پس از رنسانس علاقه به نقاشی از چهره و اندام اشخاص، بعدها با اختراع دوربین‌های عکاسی و فیلمبرداری، علاقه به عکس و داشتن تصویری از خود، دقیقاً بیانگر میل به ماندگاری و فرار از نیستی بود. علاوه بر این موارد، علاقه انسان به فرزندآوری و ادامه نسل با اصرار بر ماندگاری اصل و نسب توسط فرزندان پسر در تمام دوران تاریخ بشر صحنه بر همین امر دارد. بنابراین جستجوی انسان برای یافتن عمر جاودان و اکسیر نامیرایی در طول تاریخ نیز از بهت و وحشت او در مقابل پدیده‌ای به نام مرگ نشأت گرفته است. در هنر و ادبیات نیز زندگی و مرگ، یا به عبارت دقیق‌تر وجود و عدم مرکز توجه پدیدآورندگان آثار بوده‌اند از /بیلاید و /ادیسسه هومر گرفته تا مسئله «بودن یا نبودن» در نمایشنامه هملت شکسپیر و آثار دیگران.

احساساتی که پیرامون مفهوم مرگ گرد می‌آیند، آزمون‌هایی چون فقدان و اندوه، ترس و دلهره به نظر می‌رسد که در بیان چستی زندگی و معنای وجود انسان، نقش مهمی را ایفا می‌کند. اما بدون شک در این پژوهش هدف ما پرداختن به پدیدارشناسی مسئله مرگ است. از آن جایی که مسئله مرگ مربوط به همه دوران‌ها و گریبان‌گیر همه انسان‌ها بوده و هست، در دوره‌های تاریخی مختلف، فیلسوفان و اندیشمندان حوزه‌های متفاوت فکری و علمی در خصوص پدیده مرگ نظرات متنوعی داشته و دارند. حتی همزمانی تاریخی آن‌ها، تأثیری در ناهمسانی اندیشه‌هایشان نداشته و منجر به ایجاد نظریه‌هایی گاه کاملاً متناقض و متضاد شده است.

در یونان باستان نیز مسئله مرگ پرسش فیلسوفان بوده است؛ چنانچه از اپیکور گرفته که معتقد است «مرگ به ما ربطی ندارد چون وقتی ما هستیم مرگی در کار نیست و وقتی مرگ از راه برسد دیگر ما نیستیم.» (واربرتون، ۱۳۹۸، ۹۳) و دیگرانی که بیان نظر آن‌ها از مجال این مقال بیرون است.

۲. مرگ در اندیشه هایدگر

اصطلاح ترس‌آگاهی، مفهومی است که هایدگر از آن برای بررسی و تشریح مسئله مرگ استفاده می‌کند. مرگ تنها چیزی است که در دیگران می‌بینیم اما نمی‌توانیم آن را به تمامی درک کنیم و مرگ تنها شخص رو به مرگ را درگیر می‌کند. مرگ در نفس خود موضوعی ترسناک و اضطراب‌آور است چرا که در چشم انسان، غیرمنطقی و گاه ناحق جلوه می‌کند. مرگ را نه می‌توان پذیرفت، نه

می‌توان از آن گریخت و نه می‌توان آن را نفی کرد. «همیشه ترسی خاص که با نیستی رابطه دارد همراه آدم است» (یونگر، ۱۳۴۶، ۶۷). انسان حتی نمی‌تواند از تجربه مرگ دیگران برای پذیرش آن کمک بگیرد و همین‌هاست که این پدیده را به مقوله‌ای هراسناک و در عین حال مشکل‌فهم مبدل می‌سازد.

در ابتدا باید تأکید کرد که ترس‌آگاهی با ترس تفاوت دارد؛ چون در مسئله ترس، ابژه بیرونی برای علت ترس مطرح است اما در ترس‌آگاهی از چیزی نمی‌ترسیم، در این حالت فقط عدم برای ما آشکار می‌شود. شاید به همین علت است که هایدگر مرگ را مختص انسان می‌داند و معتقد است که فقط انسان به واقع می‌میرد. وی حتی قدم فراتر گذاشته و از ترس‌آگاهی و مرگ برای شناخت وجود و هستی بهره می‌گیرد و آن را راهی برای پاسخ به پرسش بنیادین هستی می‌داند که اساس پدیدارشناسی اوست.

هایدگر پدیدارشناسی را به مثابه چیزی فهم می‌کند که به ما اجازه می‌دهد، "به آن‌چه خود را نشان می‌دهد اجازه دهیم که از جانب خود، به همان نحوی دیده شود که خود از جانب خویشتن نشان می‌دهد" اما مهم‌تر این‌که هایدگر نشان می‌دهد پدیدارشناسی تنها زمانی می‌تواند یک روش باشد که استعلای دازاین را مفروض گرفته باشد. همین بیان از ساختار دازاین به مثابه «برون ایستادن از خویش»، «به سوی مرگ بودن» و «استعلا» که بنیان حیث التفاتی است، دغدغه اولیه هایدگر در هستی و زمان است (ادواردز و دیگران، ۱۳۹۶، ۱۹).

فلسفه هایدگر بر پایه هستی‌شناسی و وجود بنیان نهاده شده و مسئله فلسفی از نظر او همین است. از همین رو وی به مرگ نیز از منظر هستی‌شناسی می‌نگرد و آن را پدیده‌ای می‌داند که هستی دازاین را به تمامی تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. این مسئله را با توجه به خود فهرست‌بندی مطالب کتاب هستی و زمان می‌توان فهمید چرا که هایدگر مسئله مرگ را در بخش دوم قبل از شروع مبحث زمانمند بودن دازاین مطرح می‌کند. این بخش دقیقاً بعد از تحلیل دازاین در بخش اول کتاب آمده است، یعنی این که زمانمند بودن دازاین با مسئله مرگ پایان می‌یابد و زمان با مرگ دازاین برای آن دازاین دیگر وجود ندارد. پس می‌توان گفت در بررسی مسئله وجود، گریزی از مسئله مرگ وجود ندارد؛ چرا که این دو موضوع جدایی‌ناپذیرند. در واقع هایدگر معتقد است زمانمندی شیوه در جهان بودن دازاین است و روشی است که دازاین را به سوی امکان‌هایش سوق می‌دهد. بنیان این هستنده، یعنی دازاین و هستی او تنها بر بنیاد زمانمندی ممکن است و حتی مکانمندی او نیز در زمانمندی‌اش ریشه دارد. اما مفهوم زمانمندی از نظر هایدگر، زمانمندی اصیل دازاینی است که قاطعانه تقدیر خود را در به سوی مرگ بودن درک کرده باشد.

بدون مرگ تجربه‌ای از نیستی قابل تصور نخواهد بود. زمان به این دلیل با هستی یکی است که با مرگ هر دازاین، برای آن دازاین، زمان‌بودگی تمام خواهد شد (احمدی، ۱۳۸۲، ۴۸۹).

از نظر هایدگر وجود مرگ، یعنی ضرورت و گریزناپذیری پایان دازاین به کارهای او معنا می‌بخشد، چرا که اگر پایانی در کار نبود دازاین هرگز به فکر کامل کردن کارهای خویش نمی‌افتاد. در هستی‌شناسی هایدگر گرایش به فقدان است که در کلیت اگزیستانس دازاین وجود دارد که این گرایش نیرویی درونی و روانی است و عاملی بیرونی ندارد.

دازاین تمام هستن خود را به دلیل مرگ در اختیار ندارد زیرا تا زنده است ناکامل است، و چون بمیرد خبری از کمال، و عمر تمام شده، و غیره نخواهد داشت (هایدگر، ۱۳۹۴، ۳۷۹).

در واقع می‌توان گفت، در کتاب هستی و زمان، هایدگر ساختار وجود را از حالت روزمره و غیراصیل آن تغییر می‌دهد و آن را به روند زندگی تا مرگ، به عنوان ویژگی قطعی وجود، مبدل می‌سازد. وجود اصیل می‌پذیرد که مرگ اصیل، امری اتفاقی نیست که در زمان آینده رخ می‌دهد، بلکه ساختاری اساسی و زیربنایی است که وجود آن در عالم، قابل تفکیک نیست. مرگ همچنین نه نقدی بر پایان زندگی ماست و نه رخدادی که بتوانیم خود را برای آن آماده کنیم، بلکه ساختار وجودی ذاتی است که سازنده و تشکیل‌دهنده هستی ماست.

دازاین با - در جهان بودن - با امکان‌های پیش رویش در پی فعلیت بخشیدن به طرح‌افکنی‌های خویش است. بنابراین هایدگر مرگ را نیز امکانی می‌داند اما تنها امکانی که قابلیت فعلیت ندارد، چون در حقیقت امکان ناممکنی اگریستانس است؛ امکانی که با وقوعش مانع تحقق امکان‌های دیگر پیش روی دازاین که برای آینده طرح افکنی کرده است، می‌شود. از طرفی هایدگر معتقد است که مرگ از حیث هستی شناختی در پروا یا همان ترس آگاهی بنیان یافته است و چون دازاین می‌میرد می‌توان آن را در قالب پروا و زمانمندی تفسیر کرد. در واقع از نظر هایدگر ترس آگاهی و به سوی مرگ بودن یکی هستند و این دو با هم نسبت دارند. وی تنها جایی که از مرگ سخن می‌گوید در بخش دوم کتاب هستی و زمان است. به نظر هایدگر مسئله مرگ در دازاین و موجودات زنده دیگر تفاوت اساسی دارد. البته این به این معنی نیست که یکی از این‌ها در معرض مرگ نیستند و به این نکته نیز توجه دارد که آن‌ها به لحاظ مرگ جسمانی و بیولوژیک شباهت‌هایی دارند ولی با در نظر گرفتن مهم‌ترین تفاوتشان بر این اساس که دازاین آگاه است که زمانی خواهد مرد، همچون دیگر دازاین‌ها که مرگ آن‌ها را دیده، و با توجه به همین مسئله زندگی‌اش را می‌چیند؛ اما دیگر موجودات زنده غیر انسانی هیچ آگاهی و معرفتی از مردن ندارند، حتی در لحظه مرگ. در نتیجه هایدگر ترجیح می‌دهد مرگ را با اصطلاح هلاک شدن، فوت شدن و مردن که اولی برای موجودات زنده غیر از دازاین و دومی و سومی صرفاً برای دازاین است، این تفاوت را تشریح کند. بدین ترتیب هایدگر میان مرگ و فوت و هلاک تفاوت قائل می‌شود. وی پایان یافتن هر موجود زنده به جز دازاین را هلاک شدن می‌نامد و معتقد است که دازاین هلاک نمی‌شود. آن چه برای دازاین به لحاظ بیولوژیک اتفاق می‌افتد، مسئله فوت شدن از نظر هایدگر است اما مردن در مقایسه با هلاک شدن و فوت شدن مسئله مهم‌تری است چون مربوط به نحوه هستی دازاین در جهان است (ادواردز و دیگران، ۱۳۹۶).

هایدگر دازاین را به دو دسته اصیل و غیراصیل تقسیم می‌کند. در همین راستا در مورد مرگ نیز برای دازاین غیر اصیل، مرگ را مثل فوت می‌داند ولی برای دازاین اصیل مرگ را مردن می‌نامد، چرا که مرگ امکان دازاین برای فهم اگریستانس خویش است. بنابراین با فوت متفاوت است. دازاین غیر اصیل زمانی که در برخورد با مسئله مرگ دچار ترس آگاهی می‌شود، برای فرار از آن سعی می‌کند خود را در زندگی غیراصیل و روزمره غرق کند. تکرار اعمال روزانه، وابستگی به ابزار روزمره، متوسل شدن به یادآوری خاطرات گذشته و ارتباط با دازاین‌های دیگر، همه تلاش‌های انسان برای گریز از تفکر مرگ و ترس از فرارسیدن آن هستند.

اگر امکان ترس آگاهی همواره در کمین ننشسته بود، ما خود را در میانه موجودات گم و گور نمی‌کردیم (هایدگر، ۱۳۸۹، ۹۲).

در وجود نااصیل انسان یا همان شکل اگریستانسیل از دیدن مرگ دیگران احساس توانمندی می‌کند چرا که در نظرش مرگ برای دیگران رخ می‌دهد نه برای خودش. اما وقتی از وجود اصیل یا اگریستانسیال سخن می‌گوییم بدین معنا نیست که وی در اندیشه

دائمی به مرگ است بلکه منظور فهمیدن متناهی بودن دازاین یعنی درک این نکته که بالاخره دازاین روزی با مسئله مرگ و تمام شدن و وقوع این امکان آخر خویش روبرو خواهد شد. از نظر هایدگر این ادراک مسئله از سوی دازاین در حقیقت به سوی مرگ بودن دازاین است که زندگی‌اش و طرح‌افکنی‌هایش را برای آینده بر اساس این نگاه، ترسیم می‌کند. بر همین اساس بر خلاف دازاین ناصیل تمرکز خود را بر اکنون نمی‌گذارد و توجهش بیشتر معطوف به طرح‌افکنی برای آینده است و امکان‌هایی که محصول گذشته‌اند را پیش رو دارد، پس آن‌ها را شناسایی و انتخاب می‌کند. بنابراین وجود اصیل، خود برای آینده طرح‌افکنی می‌کند نه همچون وجود ناصیل که دیگران برایش تصمیم می‌گیرند. این مسئله را هایدگر آزادی به سوی مرگ می‌خواند. بر همین اساس است که هایدگر در رساله تاریخ مفهوم زمان می‌گوید:

به یک معنا، فقط در مرگ است که من می‌توانم به گونه‌ای قاطع بگویم: من هشتم (احمدی، ۱۳۸۲، ۵۰۲).

پرداختن به مسئله مرگ از نظر هایدگر نیازمند آن است که منظور وی از ترس آگاهی روشن شود. پیش‌تر نیز گفته شد که هایدگر مرگ و ترس آگاهی را یکسان می‌شمارد اما میان ترس و ترس آگاهی تمایز می‌گذارد. ترس آگاهی به مثابه ترکیبی از آگاهی از پدیده مرگ و ترس از نیستی و مواجهه با آن بدون افکندن خود در آغوش روزمرگی است.

به نظر هایدگر در ترس ما با یک ابژه و علت بیرونی و یا با یک موضوع سوژکتیویته، مثلاً ترس از وقوع اتفاق بد، مواجهیم اما در ترس آگاهی در واقع ما نه ابژه داریم و نه سوژه بلکه با یک مورد فرادستی مواجهیم. دازاین در برخورد با دازاین‌های دیگر و جهان ابزار دچار دلواپسی می‌شود. ولی در برخورد با مسئله فرادستی مثل مرگ دچار پروا می‌شود. (هایدگر، ۱۳۹۴) از نظر هایدگر گرچه دازاین حتی در ترس آگاهی نیز عدم و مرگ را ادراک نمی‌کند اما با این همه این مسئله در ترس آگاهی و از طریق آن است که نمایان می‌شود. در واقع، گویی ترس آگاهی دازاین را با خویشی رو به سوی مرگ پیوند می‌دهد. اما در اصل دازاین نمی‌داند در برابر چه چیزی دچار این حالت شده است چون ترس آگاهی خارجی نیست و امری درونی به حساب می‌آید.

هایدگر مرگ را امکان می‌داند ولی چیزی نیست که دازاین آن را مستقیماً تجربه کرده باشد یا بتواند تجربه‌اش کند؛ اما هر دازاین باید ارتباط و ادراکی ذاتی با آن داشته باشد و به آن به مثابه یک امکان برای زندگی بنگرد. اما باید تأکید کرد که مرگ امکانی اگزستانسیال نیست چرا که امکان اگزستانسیال قابلیت بالفعل شدن دارد و اگر مرگ ما فعلیت بیابد، دیگر ما نیستیم که آن را تجربه کنیم. هایدگر پیشنهاد می‌دهد:

ما باید ارتباطمان با مرگ را به صورتی فرض کنیم که طی ارتباط با هر امکان اصیل هستی‌مان و از این رو با هستی فی‌نفسه‌مان آشکار می‌شود (ادواردز و دیگران، ۱۳۹۶، ۹۷).

ترس آگاهی است که به دازاین می‌فهماند که به دنیا آمده است و در این جهان است و او را با حقیقت این جهانی مواجه می‌کند. بنابراین دازاین در صورتی که هستی خویش را فهم کند اصیل است و دازاین اصیل است که رو به سوی مرگ بودن خویش را باور دارد. همچنین مرگ و هستی را موازی با یکدیگر ادراک می‌کند تا جایی که مرگ فعلیت امکان‌ها را متوقف کند. هایدگر مرگ را یک وضعیت یا حالت توصیف نمی‌کند و مرگ را غیاب تمام وضعیت‌ها تلقی می‌کند. پدیده‌ای که وجود «آن یا این جایی» را از دازاین سلب می‌کند که او را به نه دیگر دازاین مبدل می‌سازد و دازاین امکان تجربه چنین تحولی را ندارد. پس مرگ پدیده‌ای مربوط به هستی است که دازاین را در وضعیت ترس آگاهی قرار می‌دهد.

ترس آگاهی سرآغازین می‌تواند در هر آن در دازاین بیدار شود. برای این بیداری، ترس آگاهی را نیازی به رویداد نامعمول نیست (هایدگر، ۱۳۸۹، ۱۸۲).

در نهایت مرگ به مثابه عدم نمی‌تواند خوشایند یا ناخوشایند باشد. وقتی مرگ فرا می‌رسد تجارب دلپذیر هستی پایان می‌پذیرند و آن به شکل واقعه‌ای ناخوشایند به نظر می‌آید، اما اگر فرارسیدن مرگ پایانی بر ملال یا درد باشد، خوشایند جلوه می‌کند.

۳. مرگ، بکت و آخر بازی

«ساموئل بکت یکی از فلسفی‌ترین نویسندگان قرن بیستم است.» (موران، ۲۰۰۶، ۱). او نویسنده‌ای است که برخلاف هم‌قطارانش که تحت‌تأثیر ویرانی‌ها و کشتارهای عظیم بعد از دو جنگ جهانی در شکل‌گیری تناتر معناباحته نقش داشتند، از دوران طفولیت خود درگیر سؤالات هستی‌شناسانه بوده است. از آن جایی که ایرلند از نظر سیاسی، اقتصادی و اجتماعی همواره تحت سلطه و استعمار انگلیس بود، ساموئل بکت ایرلندی نیز همچون دیگر مردمان این کشور همواره با مسئله هویت و چیستی و چگونگی آن روبرو بوده است و این موضوع شاید نقطه آغاز سؤالات بکت درباره هستی انسان و جهان پیرامونش باشد. بسیار پیش‌تر از آن‌که نمایشنامه‌ای چون *در انتظار گودو* را بنویسد بارقه‌های معناباحثگی آدر دهن وی روشن شده بود که پس از جنگ جهانی دوم شدت گرفت. مسئله اصلی بکت رابطه انسان با هستی و چرایی در جهان بودن است. اما او به - در جهان بودن - انسان با دیدگاهی خشن و بی‌رحم می‌نگرد و مرگ برای او امری عادی مثل نفس کشیدن است. در آثار بکت ما هرگز مرگ را با چشم خود نمی‌بینیم اما حضور وهمناک آن را هر لحظه احساس می‌کنیم. بنابراین در آثار وی رنج زندگی ملموس‌تر از مرگ است و گویی او زاده شدن را از مرگ وحشت‌آورتر تلقی می‌کند، شاید به همین سبب است که شخصیت‌های او به طرز آشکاری در انتظار مرگ هستند.

بیشتر کاراکترهای نمایشنامه‌های بکت، انسان‌هایی رو به زوال، فرتوت و دارای نقص عضو هستند. این کاراکترها که نمونه‌های زیادی از آن‌ها را در آثار بکت می‌توان یافت، اگر چه در بیشتر موارد مرگ آن‌ها را در نمایش نمی‌بینیم اما آن‌ها را انسان‌هایی می‌یابیم که همچون جسد بی‌روح یا در حال احتضارند. شخصیت‌هایی که دیگر از آن‌ها کاری بر نمی‌آید عملاً به انسان‌هایی تبدیل شده‌اند که فقط با مرور خاطرات گذشته‌شان زنده‌اند و ضعف جسمانی‌شان اجازه‌ای جز این به آن‌ها نمی‌دهد. در واقع آن‌ها مردگانی متحرکند. ژان پیر سارزاک در اثر خود به نام *آینده درام* می‌نویسد:

در نزد بکت، مرگ به لحاظ سنجش بر روی وجود شخصیت‌ها با اندوخته بی‌نهایتی از زمان‌های مرده تأکید دارد. فعالیت‌های هنری تخریبی انسان زنده بدین منوال است: تخریب، قطعه قطعه کردن شخصیت متمایز شده که از یک نمایشنامه تا نمایشنامه دیگر تشدید می‌شود (اورار، ۱۳۹۶، ۲۰۴).

همان‌طور که گفته شد ساموئل بکت در بیشتر نمایشنامه‌های خود به شکل تلویحی درگیر پدیده مرگ است و مخاطب خود را نیز با آن مواجه می‌کند. اما در نمایش *آخر بازی* که از نظر زمانی بعد از *در انتظار گودو* نوشته شده است، بکت صراحتاً و به شکل مستقیم از مرگ و پایان جهان (جهان مورد نظر کاراکترها) سخن می‌گوید و مصداق‌های بسیاری برای این موضوع در نمایش مشاهده

¹ Absurd

² Absurdism

می‌شود. یعنی می‌توان گفت *آخر بازی* به نحوی ادامه‌دار در *انتظار گودو* است و در هر دو نمایش وجودهایی انسانی در انتظار از راه رسیدن چیزی یا کسی یا پدیده‌ای هستند که اوضاعشان را بهبود ببخشد: *گودو* و *مرگ*. در هر دو نمایش آن چه قرار است بیاید و نقطه پایانی بر رنج‌ها بگذارد، نمی‌آید و شخصیت‌ها در این انتظار، رو به زوال و تباهی پیش می‌روند، با این تفاوت که انتظار *ولادیمیر* و *استراگون* زمان‌مند است اما انتظار *هم، کلاو، نل* و *نگ* برای *مرگ* با زمان سر و کار ندارد. تنها نقطه اشتراک این دو انتظار در دو نمایشنامه مختلف با شخصیت‌هایی کاملاً متفاوت این است که انسان‌های روی صحنه بیش از پیش به بودن خود در جهان و داشتن هستی پی می‌برند. در نمایشنامه *آخر بازی* انتظار برای فرارسیدن *مرگ* و پایان زندگی، شخصیت‌ها را بیشتر از هر زمان دیگری به وجود خودشان و حتی وجود دیگری آگاه می‌کند.

در نمایش *آخر بازی*، *هم* و *کلاو* به همراه پدر و مادر شخصیت *هم* (*نل* و *نگ*) در اتاقی با دو پنجره، یک در و دو بشکه حضور دارند. طراحی صحنه در این نمایش به ترتیبی چیدمان شده است که به یک مجسمه شباهت دارد. مجسمه نمادی از مرکز آگاهی است. بکت عمداً فضای نمایش را شبیه به مجسمه طراحی کرده است. مجسمه ضمن اشاره به مسئله آگاهی، نمادی از *مرگ* نیز می‌باشد.

نام دو شخصیت اصلی نمایش، *هم* و *کلاو* برگرفته از *Hammer* در انگلیسی به معنای چکش و *Clous* در زبان فرانسه به معنای میخ است. این دو نیز مانند میخ و چکش بدون یکدیگر معنایی ندارند و به عبارتی وجود هر یک به وجود آن دیگری بستگی دارد. چنانچه *کلاو* تا کنون نتوانسته است *هم* را ترک کند تا دیگر مجبور نباشد از او اطاعت کند و *هم* نیز به دلیل ناپیوستگی خود و به سبب این که ناچار است روی ویلچر بنشیند، برای زنده ماندن محتاج وجود *کلاو* است. این همان مسئله وجود است که تا آمدن لحظه *مرگ* که البته در نمایش به شکل فیزیکی دیده نمی‌شود، آن‌ها سعی در اثبات آن دارند. مثلاً *هم* با تمام نواقص خود تأکید دارد که ویلچرش دقیقاً در مرکز صحنه قرار بگیرد و این میل به مرکز توجه قرار گرفتن شخصیت *هم* را نشان می‌دهد در صورتی که در اتاق کسی او را نمی‌بیند جز *کلاو* و در لحظاتی کوتاه *نل* و *نگ* که ظاهراً به خاطر از دست دادن پاهایشان تا ابد در بشکه که نمادی از قبر آن‌هاست، محبوس شده‌اند و گهگاه از داخل بشکه‌های خود بیرون می‌آیند.

حضور دیگری یا دیگران (دازاین‌های دیگر) برای شخصیت *هم* در زندگی هر روزه‌اش در حقیقت مواجه کردن خود با روزمرگی و اعمال تکراری‌اش است که در راستای ترس آگاهی و فرار از اضطراب *مرگ* به آن متوسل می‌شود. بکت در این راستا حتی از عناصری غیرواقعی استفاده کرده است. برای مثال حضور *نل* و *نگ* با وضعیتی که دارند (بدون پاها در بشکه زباله) تصویری غیرواقعی و رؤیایگونه می‌آفریند. در واقع نفرت *هم* از والدین‌اش از بوجود آوردنش، *نل* و *نگ* را در آگاهی *هم* چنین برای تماشاگران ترسیم می‌کند. وجود آن‌ها پلی ارتباطی بین *هم* و خاطرات گذشته‌اش است که در کنار داستان‌گویی‌اش و همچنین اعمال تکراری‌اش بخشی از رویارویی‌اش با دازاین‌های دیگر در روزمرگی‌اش را می‌سازد. تکرار اعمال و گفتاری که در انتظار و آگاهی از مسئله *مرگ* شکل می‌گیرد.

حضور والدین *هم* که در محفظه‌های معمول برای نگه داشتن پسماندها قرار گرفته‌اند، نشان‌دهنده فاصله بین گذشته و حال در آگاهی *هم* است (لاینز، ۱۳۹۹، ۷۰).

از طرفی نام *هم* دارای معنایی فلسفی نیز هست که به احتمال بسیار مدنظر بکت نیز بوده است و کیرکه‌گور در کتاب *بیماری به سوی مرگ* خود به طور واضح به آن اشاره کرده است:

مفهوم بیماری به سوی مرگ را باید به نحو خاصی فهمید. معنای تحت‌اللفظی آن بیماری‌ای است که پایان و پی‌آمدش مرگ است. به این ترتیب، از بیماری مرگبار به عنوان (هم) معنای بیماری به سوی مرگ سخن گفته می‌شود (کیرکه‌گور، ۱۳۹۸، ۳۳).

نام خود نمایشنامه به وضوح اشاره به پایان بازی زندگی دارد، بدین ترتیب وقتی حتی نام شخصیت‌ها و نام اثر به شکل نمادین به مرگ اشاره دارند، می‌فهمیم که بن‌مایه نمایش مرگ است، اگر چه آن را به شکل واضح در طول نمایش نمی‌بینیم. در واقع می‌توان گفت، نوع تصویری که بکت برای مخاطب مجسم می‌کند نه مرگ به معنای واقعی آن و نه زندگی است. نوعی زندگی که با مرگ تفاوتی ندارد و نوعی مرگ که معنای مردن را به تمامی در خود نمی‌گنجاند. اما کاراکترها آشکارا رو به سوی مرگ دارند که نمی‌توان گفت برای آن‌ها به مثابه نجات است یا نیستی.

در نمایشنامه‌های بکت، مرگ رابطه‌ای بسیار نزدیک با رنج، ترس‌آگاهی و نهایتاً مسئله ملالت و پوچی دارد. شخصیت‌های بکت با آگاهی از مسئله مرگ به لحاظ فیزیکی و روانی آن‌ها را دچار رنج می‌کند. با این حال با وجود امکان‌هایی که برای پایان رنج و طرح‌ریزی مرگ خویش دارند، هرگز نمی‌توانند دست به عملی در این راستا بزنند و این مسئله آن‌ها را دچار ملالت از زندگی تکراری می‌کند که تبدیل به انتظار مرگ شده است؛ غافل از آن که این نوع زندگی سرشار از پوچی و یأس، خود‌گونه‌ای از مردن است که بکت آن را به تماشاگران آثارش گوشزد می‌کند.

همچنین در *آخر بازی* ما به یقین با بیان بسیار قدرتمند مفهوم مردگی (deadness) مواجه‌ایم، سنگینی سربی و بی‌امیدی‌بی که در حالات افسردگی و یأس عمیق تجربه شده: برای قربانی این حالات جهان بیرون می‌میرد، اما در درون ذهن‌اش مشاجره لاینقطع میان پاره‌های شخصیتش در کار است که هر یک مبدل به نهادهایی خودگردان شده‌اند (آدورنو، کتر و دیگران، ۱۳۹۱، ۱۴۶).

در *آخر بازی* ما شخصیت‌هایی از نسل‌های مختلف داریم. در واقع سه نسل متشکل از *نیل* و *نگ* (پدر و مادر هم)، خود هم و *کلاو* (که در داستان هم، گویی همان کودکی است که پدرش را در استخدام گرفته بود و بعد مرگ پدرش ظاهراً آن کودک را پیش خود نگه داشته). سه نسل کاملاً متفاوت که سرنوشت‌هایی یکسان را به دوش می‌کشند. هر چهار شخصیت در موقعیتی هستند که نمی‌توان گفت به معنای واقعی زندگی می‌کنند، یعنی زندگی برای آن‌ها تمام شده است، اما به «پایان» نیز نرسیده‌اند. چنانچه در نمایش توصیف می‌شود گویی خود آن‌ها هستند که قادر به رسیدن به «پایان» نیستند. نه می‌میرند، نه می‌روند و نه کار خاصی انجام می‌دهند. حتی از تصمیم‌گیری نیز عاجزند. گویی آن‌جا هستند تا فقط انتظار بکشند. اما انتظار چه چیز را؟ خود آن‌ها هم نمی‌دانند.

عمل انتظار کشیدن نوعی نیستی است؛ تعویق مداوم معنا، و تدارک آینده‌ای که نوعی شیوه زندگی در زمان حال نیز هست. این مطلب گویای آن است که زیستن به تعویق انداختن معنای غایی‌ست و هر چند عمل به تعویق انداختن آن تحمل زندگی را دشوار می‌سازد، اما باعث استمرار حرکت آن می‌شود (ایگلتن، ۱۳۹۶، ۷۷).

آن‌ها در جای جای نمایش از مرگ سخن می‌گویند و به تماشاگران چنین القاء می‌کنند که بیرون از اتاق همه‌چیز و همه‌کس مرده است، جایی «پر از جنازه» و گویی با تصویری از عدم مواجه‌اند. هیچ یک از شخصیت‌های روی صحنه به ظاهر میلی به زندگی ندارند و ظاهراً کاری جز انتظار مرگ ندارند، اما انگار حتی مرگ نیز از آن‌ها دوری می‌کند. آن‌ها ظاهراً در حفاظی امن از یک چهاردیواری قرار گرفته‌اند اما درون اتاق سراسر رنج است، رنج بی‌پایان بودن است که هم و کلاو و نیل و نگ را درون جهنم انتظار گرفتار کرده است. رنجی که گریزی از آن نیست و واقعیت بی‌چون و چرای زندگی آن‌هاست. در نمایشنامه *آخربازی* از زبان کلاو می‌گوید:

من پیش خودم -گاهی- می‌گویم: کلاو تو باید یاد بگیری که درد را بهتر از این‌ها تحمل کنی -اگر می‌خواهی که - یک روزی - از مجازات کردن تو خسته شوند... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۷۹)

در چنین شرایطی مرگ حتی می‌تواند ناجی باشد اما در واقع در دنیای آن‌ها مرگ غیرممکن است و انتظار رنج‌آور و دهشتناک. در نمایش برای مرگ هم مانند تمام کنش‌های دیگر قطعیت و پایانی متصور نیست. موقعیت کنونی آن‌ها چنان است که مرگ را می‌خواهند اما قادر به رسیدن به آن نیستند.

هم: چرا خلاصمون نمی‌کنی؟ (مکث) بهت رمز قفل گنجی رو می‌گم اگه قول بدی خلاصم کنی.

کلاو: نمی‌تونم خلاصت کنم. (بکت، ۱۳۵۶، ۱۵۰)

شخصیت‌های نمایش بکت با آگاهی از مسئله مرگ، هم در رنج و ترس‌اند و هم گاهی برای رهایی از ملالت زندگی نمی‌توانند دست به عمل زده و مرگ را بر خود فرا بخوانند. دلهره و اضطراب از روبرویی با جهان و پدیده‌هایش به عنوان نمودهایی از زندگی پر خطر جهان مدرن هر لحظه انسان را با ترس از مرگی که از آن هیچ گریزی نیست، قرار می‌دهد.

همه‌شان به طرز ناامیدانه در باب معنی و مکانیسم مرگ گیج و آشفته‌اند و حیات از برایشان چون محبسی می‌ماند و متنبه‌اند به جرمی نامعلوم، جرم زاده شدن. و گرچه که حیات پس از مرگ وجود دارد اما خارج از هرگونه تعریف است و مشکل آن‌ها را مشکل حیات حل نمی‌کند. پارادوکس الهیاتی بکت این است که گناه نخستین همان زندگی است. مرگ خود پدیده‌ی گذرا است که دیگر پدیده‌های گذرا را ویران می‌کند؛ چه کلمات را و چه خاطرات را و چه اجسام را، اما همین ویرانی نجات است (آدورنو، کتر و دیگران، ۱۳۹۱، ۴۹).

از طرفی بکت در آخر بازی با استفاده پیاپی از نشانه‌های زمانی همچون یک تایمر که در دست کلاو است سعی دارد، رابطه میان زمان و مرگ و زندگی را نشان دهد. موقعیت‌هایی همچون نمایشنامه *آخر بازی* جهانی برزخی هستند که در آثار ابزورد نوعی ضد نمایش به حساب می‌آیند یعنی موقعیتی برای بازنمایی مرز میان کابوس‌های جهان خواب و رخدادهای جهان واقع است. در جهان آثار بکت، انسان در ارتباط با تمام چیزهایی که هیچ است، هیچ است. این جدال تناقض‌آمیز خود بیانگر وضع برزخی انسان است. شخصیت‌های ضد قهرمان بکت که عموماً از برزخ فرو افتاده‌اند، بیانگر نقیضه‌ی هستند بدین مضمون که انسان همیشه در آرزوی بهشت گمشده‌ی است که نهایت تحقق «خود» اوست، در نیستی فراسوی زمان و مکان که در آن خلاً با خلاً یکی می‌شود. جان هاروپ و سابین آر. اپستاین در کتاب *سبک‌های بازیگری* خود به نقل از بکت می‌نویسند:

هیچ چیز واقعی تر از هیچ چیز نیست (هاروپ، اپستاین، ۱۳۹۶، ۴۱۲).

به نظر می‌رسد، پذیرفتن هیچ بودن و واقعیت هیچ چیز منفی باشد اما در نهایت رویکرد بکت و مقصودش از هیچ و هیچ چیز مثبت و در راستای حقیقت است، چراکه قصد دارد مخاطب را از سرابی که به عنوان واقعیت موجود پذیرفته آزاد کند و با واقعیت حقیقی روبرو کند. بدین ترتیب او می‌خواهد از قطعیتی به نام مرگ استفاده کرده و وجود را نمایان سازد.

شخصیت‌های بکت از مرگ نمی‌هراسند بلکه در مقابل آن سردرگم و گیج هستند و به همان اندازه از حیات حبس‌گونه خود در عذابند. گرچه شاید بکت به زندگی پس از مرگ معتقد باشد اما از نظر او این آگاهی از زندگی پس از مرگ به حل کردن مشکل زندگی کمکی نمی‌کند (آدورنو، کئر و دیگران، ۱۳۹۱). بدین ترتیب می‌بینیم که حتی پدیده دهشتناکی همچون مرگ، تبدیل به پدیده‌ای مضحک و ریشخندآمیز می‌شود چرا که بیان‌گر هیچ‌بودگی وجودی انسان است. در آخر بازی بکت حتی پا را فراتر گذاشته و به ظاهر پایان بشریت را به نمایش می‌گذارد، جهانی به شکل جمجمه و برزخ‌گونه را تصویر می‌کند که سر پناه است و بیرون از آن باقی همه مرگ است، جهانی پر از اجساد.

هم: خارج از اینجا یعنی مرگ (مکت)... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۲۵).

۴. ترس آگاهی، آینه مرگ

هر روزگی دقیقاً همین هستی «میان» تولد و مرگ است (هایدگر، ۱۳۸۸، ۲۳۷).

هایدگر معتقد است پدیدار حقیقی مرگ به واسطه روزمرگی برای دازاین پنهان مانده است. دازاین در زندگی خود و درحال انجام امور روزمره، از جمله پرداختن به شغل و یا پرداختن به غرایز حیاتی، آن‌طور که مد نظر پدیدارشناسی است، به مرگ نمی‌اندیشد، اما ترس او از پدیده مرگ و آگاهی او نسبت به فناپذیری دازاین، امری است که همواره در اندیشه او موجود است. در واقع در باور هایدگر انسان یا همان دازاین از این نمی‌ترسد که در آینده‌ای نامعلوم مرگ به سراغ او خواهد آمد، بلکه ترس آگاهی دازاین بر این اساس است که می‌داند دازاین وجود دارد و این وجود بر پایه حقیقت مرگ بنا نهاده شده است. به اعتقاد هایدگر دازاین فقط در لحظه مرگ می‌تواند وجود خود را به تمامی درک کند و حتی مرگ عزیزان او نیز در این راستا کارساز نیست و منجر به فاصله از روزمرگی و آگاهی از وجود برای او نمی‌شود. بنابراین رابطه مهمی میان مسئله مرگ و دازاین وجود دارد که آن را با ترس آگاهی انسان از مسئله مرگ می‌توان تبیین کرد.

در واقع از نظر هایدگر ترس آگاهی و به سوی مرگ بودن یکی هستند و این دو با هم نسبت دارند. شخصیت‌های بکت همه از زمانمندی ملولند، از جهان پیرامون خود در اضطرابند، جهان و در جهان بودنشان به عنوان امری وحشت‌انگیز بر آن‌ها غالب است؛ بدین ترتیب معنای زندگی را از دست داده‌اند. این شخصیت‌ها اغلب به پدیده احتمال در جهان نبودن آگاهند و گاهی برای فرار از زمانمندی خویش به انتظار مرگ پناه می‌برند، گرچه هر یک به دلیلی در راه رسیدن به مرگ موفق نیستند. حتی رنج جسمانی اغلب کاراکترها نیز در نتیجه همین زمانمندی اتفاق می‌افتد و با گذشت زمان، آدم‌های نمایش‌های بکت تباہ می‌شوند، چه از نظر جسمی و چه از نظر روحی. در اثر همین ترس و اضطراب است که دازاین‌ها در قالب شخصیت‌های نمایشی از خود در گریزند و با غرق کردن خویش در ابزار، اشیاء، کلمات و اعمال بیهوده، سعی در فراموش کردن مرگ دارند اما مرگ با تمام هیبت خویش در قالب مرگ دیگران تمام این شخصیت‌ها را در خود پیچیده است. خانم رونی در نمایشنامه همه افتادگان با مرگ دخترش در کودکی درگیر است،

آقای رونی در همان نمایشنامه با مرگ دختر بچه‌ای در اثر سقوط روی ریل قطار، درگیر است. هنری در نمایشنامه *خلواره* تمام ساعاتش را با مرور مرگ پدر پُر می‌کند. می در نمایشنامه *صدای پا و کراپ* در نمایشنامه *آخرین نوار کراپ* با مرگ مادرشان در چالشدن. در نمایشنامه *آخر بازی* تمام جهان پیرامون، از جمله پزشکِ شخصیت هم و ننه پگِ همسایه وی، مرده‌اند به جز نفرات حاضر در آن اتاق. در واقع طبق نظر هایدگر، ترس آگاهی پدیده‌ای بیرونی نیست بلکه امری درونی است که دازاین را به سوی درک وجود خویش (وجود اصیل) یا گریز از خویشتن (وجود ناصیل) پیش می‌برد.

همان‌طور که اشاره شد، هایدگر مرگ را با اصطلاح *هلاک شدن*، فوت شدن و مردن تشریح می‌کند اولی برای موجودات زنده غیر از دازاین و دومی و سومی صرفاً برای دازاین است. از نظر هایدگر آن چه برای دازاین به لحاظ زیست‌شناختی اتفاق می‌افتد، مسئله فوت شدن است اما مردن در مقایسه با هلاک شدن و فوت شدن مسئله مهم‌تری است چون مربوط به نحوه هستی دازاین در جهان است. مردن به مثابه گم کردن وجود و زمان اصیل و تنها زنده بودن به لحاظ زیست‌شناختی، چیزی است که هایدگر به آن مردن می‌گوید. مردن و مرگ نزد هایدگر سوئیۀ اصیل دارد و آن سوئیۀ همان آگاهی از این مردن و مرگ در طول زندگی است. مفهوم مردن به تعبیر هایدگر آن چیزی است که ما به وضوح در شخصیت‌های نمایش‌های بکت می‌بینیم اما فوت شدن در هیچ‌یک از شخصیت‌ها مشهود نیست. شخصیت‌های بکت به لحاظ بیولوژیک تحلیل می‌روند، به سبب زندگی دشوار خود به مرور فرتوت و دچار نقص عضو می‌شوند اما در طول نمایش هیچ‌یک فوت نمی‌شوند اما مردن مکرر شخصیت‌ها امری است که به وفور و در نهایت بی‌رحمی به تصویر کشیده می‌شود. شخصیت‌ها به فجیع‌ترین شکل ممکن زنده‌اند، در تکرار و تکرار غوطه می‌خورند، از قرارگیری در زمانندی ناصیل به بیهوده‌ترین و پوچ‌ترین کلمات و اعمال متوسل می‌شوند و تنها نفس می‌کشند.

هم: آره ولی من از کجا بدانم که تو، تو آشپزخونه‌ات مرده‌ای؟

کلاو: خوب... در این صورت دیر یا زود بوی گندم بلند می‌شود.

هم: تو همین حالاش هم بوی گندت بلند است. تمام این خراب‌شده بوی گند مردار می‌دهد.

کلاو: تمام کائنات» (بکت، ۱۳۵۶، ۱۵۳).

به آن چه این شخصیت‌ها سپری می‌کنند نمی‌توان نام زندگی نهاد و این به نحوه هستی آن‌ها مرتبط است و همان چیزی است که هایدگر به آن مردن می‌گوید. شخصیت‌های بکت مرده‌هایی هستند که نفس می‌کشند و هنوز فوت نشده‌اند و حتی نمی‌توانند فوت شدن خود را انتخاب کنند و یا آن را فرابخوانند. در حقیقت اگر شخصیت‌های بکت دازاین‌هایی اصیل بودند این مرگ و مردن باید برای آن‌ها امکانی برای درک وجود خویش فراهم می‌کرد تا دست کم بتوانند آینده نزدیک خود را طرح‌ریزی کنند اما اعمال آن‌ها به گونه‌ای است که گویی حتی برای یک دقیقه بعد خود نیز برنامه‌ای ندارند و نمی‌دانند چه خواهد شد.

هم: ... کافی است دیگر باید تماش کرد، حتی توی این پناهگاه. (مکت) با وجود این من دست و دلم می‌لرزد،

دست و دلم می‌لرزد که... تماش کنم. بله درست است، دیگر باید تماش کرد و با وجود این من دست و

دلم می‌لرزد که... (خمیازه)... تماش کنم... (بکت، ۱۳۵۶، ۲۱).

در نمایش *آخر بازی* شخصیت‌های هم و کلاو در فضایی همچون برزخ به روزمرگی خود مشغولند. جهان بیرون باقی همه مرگ است اما مرگی که به تعبیر هایدگر فوت شدن نام می‌گیرد. گویی آن پایان جهان فرارسیده است، اما افراد حاضر در اتاق هنوز به پایان

زیست‌شناختی خود نرسیده‌اند. رنگ چهره نل و نگ به شکلی غیرعادی سفید است و چهره هم نیز رنگ پریده است، این شخصیت‌ها گویی دچار مرگ فیزیکی شده‌اند و خونی در بدن ندارند، اما می‌بینیم که هنوز حرف می‌زنند، می‌خورند، نفس می‌کشند. در واقع نویسنده از نمود رنگ‌پریدگی و مرگ زیست‌شناختی بهره می‌جوید تا به مخاطب بگوید که مردن برای این شخصیت‌ها اتفاق افتاده است، اگر چه هنوز نفس می‌کشند.

آن‌ها از جهان بیرون و مرگی که متعلق به دیگران در جهان تلقی‌اش می‌کنند، در هراسند غافل از این که خود مدت زمان زیادی است مرده‌اند و این به نحوه هستی آن‌ها مرتبط است.

کلاو: نخیر. (مکت) من رفتم. کار دارم.

هم: تو آشپزخانه‌ات؟

کلاو: آره

هم: می‌خواهم بدانم چه کاری داری؟

کلاو: می‌خواهم به دیوار نگاه کنم.

هم: دیوار! چی رو دیوار می‌بینی؟ حور و پری؟

کلاو: چراغ عمرم را می‌بینم که دارد خاموش می‌شود (بکت، ۱۳۵۶، ۱۲۷، ۱۲۸).

از آن جایی که نمایش‌های بکت فضا و مکان اغلب میان موقعیتی کابوس‌وار و جهان واقعی قرار دارد، نتیجه‌گیری نهایی آن برای تماشاگران نیز چندان روشن نیست و اغلب با تأویل هر یک از تماشاگران همراه است. در این نمایش نیز تماشاگران با تردیدهایی در مورد فرجام شخصیت‌های آن روبرو هستند، چنان‌چه کلاو می‌گوید می‌رود ولی ایستاده و هم نیز نمرده است.

این موقعیت برزخی دوزخ‌وار، در آثار تتاتر افسورد که نوعی ضدنمایش هستند، بازنمایی مرز میان کابوس‌های

جهان خواب و رخدادهای جهان واقع است (آدورنو، کمر و دیگران، ۱۳۹۱، ۲۱).

درواقع کلاو خود را به پایان زیست‌شناختی نزدیک می‌بیند اما آن‌چه او را در رنج فرو می‌برد، وجود و هستی از دست رفته‌ای است که در مواجهه هر روزه دازاینش با دازاین دیگر، او را در یک زمانندی غیراصیل به هدر داده است. بکت نیز همچون هایدگر معتقد است آن‌چه مرگ را هولناک می‌سازد پی بردن به وجود در لحظه آخر است. حال آن‌که دازاین اصیل باید بسیار پیش از این پرسش بنیادین هستی را از خویش می‌پرسید تا به چرایی وجود خود دست یابد و نه به چگونگی آن در لحظه پایان.

کلاو: (نگاه خیره، لحن بی‌حالت). کار تمام است، تمام، دیگر تمام است، دیگر دارد تمام می‌شود. (مکت) دانه

دانه و یکی جمع می‌شود، یک روز یک‌هوی می‌بینی شده یک کپه غیرممکن. (مکت) دیگر کسی نمی‌تواند مرا

مجزات کند. (مکت)... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۲۰).

بکت علاوه بر تأکید بر مردن مادام و مدام شخصیت‌هایش، البته به لحاظ تماتیک و نه به شیوه فوت شدن مورد نظر هایدگر، در جاهایی از نمایشنامه‌هایش تصویری از این نوع مرگ را از زبان کاراکترهایش به صراحت بیان می‌کند. چنانچه هایدگر چنین می‌اندیشد که ترس آگاهی است که به دازاین می‌فهماند به دنیا آمده و در این جهان است و او را با حقیقت این جهانی مواجه می‌کند، در جاهایی،

شخصیت‌های به ظاهر عادی بکت که نمونه‌های آن‌ها را هرروزه می‌توان مشاهده کرد نیز، برخلاف انتظار ما این مسئله را به زبان می‌آورند:

ولادیمیر: ... میان قبرمان و تولد نحسمان ول معطیم. مامایی که با هزار زور و زحمت سر ما را می‌گیرد، همان قبرکن ما است. ما مجال داریم پیر بشویم. هوا پر از فریاد ما است. (گوش می‌دهد) اما عادت گوش آدم را سنگین می‌کند. ... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۱۰)

در این دیالوگ، عادت همان روزمرگی و تکرار است که به نظر هایدگر دازاین برای فرار از ترس آگاهی خویش که نه ابژه است و نه سوژه بلکه پدیده‌ای ست درونی، به آن‌ها پناه می‌برد. این تکرارها به قدری عادی می‌شوند که دیگر آن‌ها را نمی‌بینیم و در این ندیدن، پرسش بنیادین نیز گم می‌شود.

بکت در نمایشنامه *آخر بازی* هم به مسئله وجود و جنبه رو به زوال حیات آدمی می‌پردازد و هم به آخر بازی زندگی که مرگ است، توجه دارد.

هم: ... یک روزی تو هم مثل من کور می‌شوی. یک گوشه می‌نشینی، عین یک نقطه تو خلاً، تو تاریکی، تا ابد، عین من. (مکت) یک روزی به خودت می‌گویی من دیگر خسته‌ام، بگیرم بنشینم. می‌گیری می‌شینی. آن وقت می‌گویی گرسنه‌ام، بلند شوم یک چیزی بردارم بخورم. اما بلند نمی‌شوی. می‌گویی بد کردم نشستم، اما حالا که نشستام یه کم دیگر هم می‌نشینم، بعد بلند می‌شوم یک چیزی برمی‌دارم می‌خورم. اما بلند نمی‌شوی، چیزی هم بر نمی‌داری بخوری. (مکت) یه خرده به دیوار نگاه می‌کنی، بعد می‌گویی، چشم‌هام رو ببندم شاید یک ذره بخوابم، بعدش حالم بهتر می‌شود. چشم‌هات را هم می‌بندی. بعد وقتی دوباره بازشان می‌کنی، دیگر دیواری نمی‌بینی. (مکت) دور و برت خلاً نامتناهی‌ست، مرده‌های تمام اعصار هم اگر زنده بشوند نمی‌توانند این خلاً را پر کنند. تو هم، آن وسط، مثل یک دانه شن وسط بیابان... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۴۵، ۱۴۶)

مرگ در *آخر بازی* از جهان بیرون اتاق (صحنه نمایش) آدم‌های نمایش شروع شده و در طول نمایش به درون جهان محدود و بسته آن‌ها هجوم می‌آورد. از ظاهر امر چنین پیداست که در خارج از اتاق همه چیز نابود شده و جهان به آخر بازی خود رسیده است و به قول شخصیت هم خارج از آن جا یعنی مرگ. چنان‌چه شروع نمایش نیز مهر تأییدی بر همین مسئله است:

کلاو: (نگاه خیره، لحن بی‌حالت)، کار تمام است، تمام، دیگر تمام است، دیگر دارد تمام می‌شود (مکت) (بکت، ۱۳۵۶، ۱۲۰).

همین اشاره به پایان جهان در آغاز یک اثر نمایشی تأییدی است بر اعتقاد هایدگر که مرگ را امکانی برای درک وجود می‌داند. حتی نمایش نیز در بدو تولد خود با مرگ آغاز می‌شود و مخاطب را در اولین لحظه مواجهه‌اش با جهان نمایش با مسئله مرگ روبرو می‌کند.

جهان هم به عنوان ارباب و کلاو به عنوان نوکر او و نیل و نگ در نقش پدر و مادر هم به یک اتاق با دو پنجره و یک در به آشپزخانه و ابزاری چند محدود می‌شود. دو پنجره کوچک در عمق صحنه تنها راه ارتباط آن‌ها با جهان بیرون هستند. همان‌گونه که

قبلاً اشاره شد طراحی و چیدمان صحنه یادآور یک مجسمه و استعاره از جهان آگاهی (یا همان ترس آگاهی هایدگری) آن‌ها است که چشمانش همان دو پنجره کوچک هستند که جهان تمام شده بیرون را منعکس می‌کنند. آن‌ها (هم و کلاو) وحشت خود را از جهان بیرون با رصد از پنجره‌ها نشان می‌دهند و خود را در میان چهار دیواری به ظاهر امن، التیام می‌بخشند. در اوایل نمایش کلاو در توصیف جهان بیرون، در تصویر یکی از پنجره‌ها، از موج‌های اقیانوس به رنگ سرب و دنیایی سراسر خاکستری سخن می‌گوید اما در پایان نمایش وقتی شخصیت هم از او می‌پرسد که بیرون از اتاق چه می‌بیند، می‌گوید: هیچ.

کلاو: بهت بگویم، چون دستور است، الان به این کثافت نگاه می‌کنم. اما این دفعه، دفعه آخر است. (دوربین را به طرف خارج می‌گیرد). ببینم. (دوربین را حرکت می‌دهد). هیچ... هیچ... خوب... خوب... هیچ... خوب... خوب... (بکت، ۱۳۵۶، ۱۷۶)

یعنی کلاو به مرور بر اثر آگاهی بیشتر و بیشتر از عدم و نیستی، دیگر پیرامون خود را به درستی نمی‌بیند و یا حتی دیگر برایش اهمیتی ندارد. او دیگر از هیچ چیز مطمئن نیست.

در این نمایشنامه کاراکترها همگی دارای نقص عضو هستند و در جای جای نمایش صحبت از مردن، کشتن و مرگ است که بارزترین بخش آن مرگ نلی است که البته باز هم از سوی کلاو با تردید بیان می‌شود. چنانچه هایدگر نیز تأکید دارد که مرگ شاید تنها پدیده‌ای باشد که دازاین هرگز نمی‌تواند تجربه‌اش کند و تجربه دیگران نیز به او در درک مرگ کمکی نمی‌کند. به همین خاطر است که کلاو از مرگ نلی با قطعیت سخن نمی‌گوید.

بر اساس نظریات هایدگر، شخصیت‌های نمایش‌های بکت، دازاین‌های ناصیلی هستند، فرسوده و رنجور از زمانی ناصیل، معنا باخته و تن داده به روزمرگی که گرچه گاهی تلاش‌هایی برای اثبات وجود خویش می‌کنند و به ظاهر نسبت به مسئله مرگ آگاهی دارند و گاهی با تمام وجود آن را می‌طلبند اما هرگز نتوانسته‌اند از مرگ به عنوان ابزاری و امکانی برای پی بردن به پاسخ پرسش بنیادین هستی بهره ببرند. «هم: ... از همان اول، آخرش معلوم است، و باز هم آدم ادامه می‌دهد. (مکت) چطور است قصه‌ام را ادامه بدهم، تمامش کنم...» (بکت، ۱۳۵۶، ۱۷۰) کاراکترهای بکت بر اساس تقسیم‌بندی هایدگر در زمانمندی ناصیل خویش رو به زوال و تباهی بیولوژیک و فیزیکی دارند اما مرگ را به عنوان پدیده‌ای آگاهی‌بخش از وجود برای یافتن دازاین اصیل خویش نمی‌شناسند؛ و بر عکس ترس آگاهی‌شان آن‌ها را به سمت گریز از خویش و گم کردن در میان عادت‌ها و اعمال روزانه پیش می‌برد.

در واقع بکت با نشان دادن سه مقطع از حیات آدمی به شکل شخصیت‌های مختلف، کلاو (جوانی)، هم (میان‌سالی)، نلی و نگ (سالخوردگی) می‌خواهد مخاطب را با این واقعیت روبرو کند که رنج چیزی نیست که با پیش‌روی در زندگی و تنها در دوران پیری به سراغ دازاین بیاید، بلکه رنج درست همزمان با تولد، همراه همیشگی اوست و در حقیقت رنج از هستی و وجود جدایی‌ناپذیر است. وی در این نمایشنامه علاوه بر این که زوال فیزیکی و سیر نزولی جسمانی شخصیت‌ها را با نقص عضو و افول توانایی‌های حسی آن‌ها نشان می‌دهد، از طرفی نیز با قرار دادن آن‌ها در اتاقی به شکل مجسمه (نماد آگاهی و مرده‌گی) زوال ذهنی آن‌ها را نیز به تصویر می‌کشد. در واقع اتاقی که این چهار شخصیت در آن حضور دارند، نمادی از ترس آگاهی هایدگری است که آن‌ها را رو به احتضار و مرگ پیش می‌راند.

نتیجه‌گیری

فکر کردن به مسئله مرگ و نیستی در بسیاری موارد انسان را از معنای زندگی تهی می‌کند و ممکن است وجودش به پوچ بودن زندگی و اعمال خویش بیانیدشد؛ به این که اگر قرار است روزی هستی من به پایان برسد، پس این همه تلاش و تکاپو برای چیست؟ این پوچی و خالی شدن از معنا همان پدیده‌ای است که تقریباً در تمام شخصیت‌های نمایشنامه‌ها و رمان‌های بکت قابل مشاهده می‌باشد.

به همین سبب است که به نظر وی تولد از مرگ ناعادلانه‌تر است چرا که زندگی را سراسر رنج می‌داند. از نظر او گناه نخستین انسان در به دنیا آمدن است و علت رنج وی در آگاهی از مرگ است، پایانی که آن را باختی از پیش معلوم می‌داند. هم، دستِ آخری را بازی می‌کند که نخست، آخر بودن آن محل تردید است و دوم، از قبل، پایان زندگی پر از رنج را می‌داند و بنابراین برای کیش و مات (مرگ) نهایی نشسته است.

همان‌طور که گفته شد، از نظر هایدگر برخورد دازاین با مرگ در نتیجه ترس آگاهی یا پروا اتفاق می‌افتد. وی معتقد است که انسان برای حل پرسش بنیادین هستی و شناخت وجودش که به شکلی پدیدار گشته و حاضر است باید به جای فرار از مسئله مرگ با آن روبرو شود. این روبرویی به شکلی روشن در پارادوکسی از دازاین ناصیل که در تلاش است خود را از این وضعیت نجات دهد و نسبت به دازاین اصیل به معرفت دست یابد، در شخصیت‌های نمایش *آخر بازی* بکت دیده می‌شود. از آنجایی که دازاین در هر روز خود، رو به سوی مرگ دارد و مرگ وی را با زمان کاری نیست، آگاهی از مرگ به مثابه آگاهی از رویدادی در آینده نیست و ممکن است هر آن واقع شود. همچون هم و کلاو که مرگ در آستانه در اتاقشان ایستاده و آن‌ها نسبت به آن واقفند و این آگاهی راهی برای پی بردن به - در جهان بودن - ایشان باز می‌کند.

همه شخصیت‌های این نمایش دچار ترس آگاهی هستند و بکت آن را به شکل‌های مختلف به کمک شکل طراحی صحنه، جهان مرگ‌وار بیرون از اتاق، دستمال خونی با لکه‌های قرمز هم که در شروع و پایان نمایش روی صورتش می‌کشید و رنگ سفید و مرده‌وار چهره‌های آن‌ها به تماشاگران نشان می‌دهد. قرار است این ترس آگاهی و تلاش آن‌ها برای عبور از آن و رسیدن به دازاین اصیل در قالب انتظار مرگی که تا آخر نمایش فرا نمی‌رسد به تماشاگران منتقل شود که صد البته می‌شود. بر اساس تقسیم‌بندی مرگ از نظر هایدگر شخصیت‌های آخر بازی درگیر مردنی هستند که مختص دازاین است و قبل از مرگ در صورت عدم رویارویی با آن دازاین را با افکندن در روزمرگی دچار خود می‌کند. آن‌ها به مانند بسیاری دیگر با پشت کردن به مرگ زندگی می‌کنند و غافل از آن هستند که مرده‌هایی متحرک‌اند که با اعمالی تکراری و روزمره در جهانی پر از پدیده‌ها و دازاین‌های دیگر زمان را سپری می‌کنند؛ در حقیقت آن‌ها به انتظار مرگ نشسته‌اند. هم شخصیت اصلی نمایش *آخر بازی* در مواجهه با آگاهی از مرگ دچار ترس درونی است که البته بکت در مورد نوع ترس شخصیت هم تماشاگران را با تردید مواجه می‌کند کما این که خود هم نیز نمی‌داند که ترسش از مرگ است یا زندگی مرده‌وارش.

یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های شخصیت‌های نمایش‌های ابزورد یأس و ناامیدی از احساس پوچ بودن در جهانی است که برای نجات خود هیچ دستاویزی نیافته‌اند. به نظر هایدگر انسان با دست یافتن به ترس آگاهی، گاهی دچار یأس می‌شود. یأس شخصیت‌های نمایشنامه *آخر بازی* از این دست است. هم و کلاو با آگاهی از این که همه چیز در حال از دست رفتن است و مرگ جایی در نزدیکی‌شان

در کمین نشسته است، دچار یأس و احساس پوچی هستند و به همین دلیل کاری نمی‌کنند؛ اگر هم عملی اندک از آن‌ها سر می‌زند همچون دازاین ناصیل مورد نظر هایدگر صرفاً اعمالی روزمره برای به ظاهر زنده ماندن انجام می‌دهند. بکت شخصیت‌های نمایشنامه‌اش را از هر قصدی برای خروج از شرایط موجود منع کرده است. برای مثال در پایان نمایش زمانی که کلاو قصد و تصمیم به رفتن و ترک اربابش هم و آن مکان برزخ‌وار می‌گیرد، همچنان بر صحنه است و تماشاگر درست مثل کلاو در پارادوکسی میان رفتن ولی نرفتن در عمل، گیر می‌کند.

این یکی از تلنگرهایی است که بکت در اکثر آثار نمایشی خود با آن سعی در تأثیرگذاری به شکل غیر همزادپنداری بر تماشاگران دارد. او با آگاهی به این که انسان در مواجهه با واقعیت مرگ، دچار یأس می‌شود اما در برابر مرگ به قول نیچه به زندگی پر از ناامیدی بله‌ای بزرگ می‌گوید. بکت با به تصویر کشیدن رنگ خاکستری ناامیدی و پوچی سعی دارد بشر امروز را در مقابل تهاجم یأس و پوچی بیدار کند. وی هم‌نظر با هایدگر در مسئله ترس آگاهی از مرگ با روحیه‌ای رواقی، انسان را به بهره جستن از لحظه لحظه زندگی رو به اتمامش دعوت می‌کند. چنان چه خود بکت در دنیای خارج از ادبیات در زندگی واقعی تا آخرین لحظات زندگی‌اش مشغول نوشتن و خلق اثر ادبی بوده است. انعکاس همین تفکر را در آثار نمایشی و شخصیت‌هایش می‌توان دید. شخصیت هم در نمایشنامه *آخر بازی* با دانستن مسئله گریزناپذیر بودن انسان از مسئله مرگ به روشنی آن را بیان می‌کند که انسان بازی را از اول باخته است و این باختن را باید ببازد. پس با وجود حتمیت مرگ باید زیست و آگاهی از آن مسیر زندگی را سازماندهی می‌کند. از نظر هایدگر این همان رویارویی و افکندن خود در ترس آگاهی است که دازاین را به پاسخ پرسش از بنیان هستی خود نزدیک‌تر می‌کند.

منابع

- احمدی، بابک. (۱۳۸۲). *هایدگر و پرسش بنیادین*، چاپ دوم، نشر مرکز.
- ادواردز، پل، میولهال، استفان، ادکینز، برنت و... (۱۳۹۶). *هایدگر و مرگ*، ترجمه مهرداد پارسا، نشر شونند.
- اصلانی، امین. (۱۳۹۱). *مرگ و بکت*، چاپ اول، نشر افراز.
- اورار، فرانک. (۱۳۹۶). *تحلیل‌هایی بر تئاتر معاصر در انتظار گودو و پایان بازی*، ترجمه وحید نژادمحمد، نشر افراز.
- ایگلتون، تری. (۱۳۹۶). *معنای زندگی*، ترجمه عباس مخبر، چاپ دوم، شر بان.
- بکت، ساموئل. (۱۳۵۶). *نمایشنامه‌های بکت*، ترجمه نجف دریابندری. ج ۱، نشر سهامی کتاب‌های جیبی.
- توشار، پیرامه. (۱۳۶۶). *تئاتر و اضطراب بشر*، ترجمه دکتر افضل وثوقی، چاپ سوم، نشر جهاد دانشگاهی.
- صنعتی، محمد. (۱۳۸۸). *درآمدی به مرگ در اندیشه غرب، فصلنامه ارغنون*، شماره ۲۶ و ۲۷، صص ۶۴-۱.
- کامو، آلبر. (۱۳۴۲). *افسانه سیزیف*، ترجمه علی صدوقی، چاپ دوم، نشر فرخی.
- کی‌یرکه‌گور، سورن. (۱۳۹۸). *بیماری به سوی مرگ*، ترجمه رؤیا منجم، چاپ سوم، نشر پرسش.
- لاینز، چارلز. (۱۳۹۹). *ساموئل بکت*، ترجمه حمدمهدی نجفی، نشر شب‌خیز.
- معین، محمد. (۱۳۷۸). *فرهنگ فارسی*، ج ۵، نشر امیرکبیر.
- مک دونالد، رونان. (۱۳۹۰). *درآمدی بر اندیشه و آثار ساموئل بکت*، ترجمه علی‌اکبر پیش‌دستی، نشر ققنوس.
- هاروپ، جان، اپستاین، ساین آر. (۱۳۹۶). *سبک‌های بازیگری*، ترجمه علی ظفر قهرمانی نژاد، نشر سمت.
- هایدگر، مارتین. (۱۳۸۹). *متافیزیک چیست؟* ترجمه سیاوش جمادی، چاپ ششم، نشر ققنوس.

- هایدگر، مارتین. (۱۳۹۴). *هستی و زمان*، ترجمه سیاوش جمادی، چاپ ششم، نشر ققنوس.
- هایدگر، مارتین. (۱۳۸۸). *چه باشد آنچه خوانندش تفکر*، ترجمه سیاوش جمادی، نشر ققنوس.
- واربرتون، نایجل. (۱۳۹۸). *تاریخچه کوتاهی از فلسفه*، ترجمه مریم تقدیسی، چاپ پنجم، نشر ققنوس.
- یونگر، ارنست. (۱۳۴۶). *عبور از خط*، ترجمه دکتر محمود هومن و جلال آل احمد، نشر فرزین.

References

- Ahmadi, B. (2002). *Heidegger and the Fundamental Question*. Markaz Publication. (in Persian)
- Aslani, A. (2012). *Death and Beckett*, 1st ed, Afraz Publication. (in Persian)
- Beckett, S. (1977). *Beckett's Plays*, Trans. N. Daryabandari, 1st Ed, Pocketbook Publication. (in Persian)
- Camus, A. (1963). *The Legend of Sisyphus*, Trans. A. Sadoughi, 2nd ed, Farrokhi Publication. (in Persian)
- Eagleton, T. (2016). *The Meaning of Life*, Trans. A. Mokhbar, 2nd ed, Ban Publication. (in Persian)
- Edwards, P., Molehill, S., Adkins, B. and et al. (2016). *Heidegger and Death*, Trans. M. Parsa, Shavand Publication. (in Persian)
- Harup, J., Epstein, S. R. (2016). *Acting Styles*, Trans. A. Zafar Ghahraninejad, Samt Publication. (in Persian)
- Heidegger, M. (2009). *What Is the Reader of Thinking?* Trans. S. Jamadi, Qoqnoos Publication. (in Persian)
- Heidegger, M. (2010). *What is Metaphysics?* Trans. S. Jamadi, Qoghnoos Publication. (in Persian)
- Heidegger, M. (2015). *Being & Time*, Trans. S. Jamadi, 6th Ed. Qoghnoos Publication. (in Persian)
- Junger, E. (1967). *Crossing the Line*, Trans. M. Hooman and J. Al-Ahmad, Farzin Publication. (in Persian)
- K. Caruso, M. (2011). *Outside of Here There's Hope: A Heideggerian Analysis of Beckett's Endgame*, Georgia State University.
- Kierkegaard, S. (2018). *Illness to Death*, Trans. R. Monadjem, 3rd edition, Porsesh Publication. (in Persian)
- Lyons, C. R. (2020). *Samuel Beckett*, Trans. M. M. Najafi, 1st Ed, Shabkhiz Publication. (in Persian)
- MacDonald, R. (2011). *An introduction to the thought and works of Samuel Beckett*, Trans. A. A. Pishdasti, Qoqnoos Publication. (in Persian)
- Moin, M. (1999). *Persian Dictionary*, V. 5, Amir Kabir Publication. (in Persian)
- Moran, D. (2006). *Samuel Beckett – One Hundred Years (Beckett and philosophy)*, pp. 93-110, New Islands Press.
- Orar, F. (2016). *Analyzes of Contemporary Theater in Waiting for Godot and the End of the Game*, Trans. V. Nejad Mohammad, Afraz Publication. (in Persian)
- Sanati, M. (2008). *An Introduction to Death in Western Thought*, *Arganoon Quarterly Magazine*, No. 26 & 27, pp. 1-64. (in Persian)
- Tushar, P. (1984). *Theater and Human Anxiety*; Trans. A. Vosooghi, 3rd ed. Jahad Daneshgahi Pub. (in Persian)
- Warburton, N. (2018). *A Short History of Philosophy*, Trans. M. Taqdisi, Qoghnoos Publication. (in Persian)
- Phillips, J. (2009). *Beckett's Boredom*, Brill.