

Dramatic Entropy and self-ambiguity in the works of Samuel Beckett based on the chaos theory

Saeid Rahimipour ^{1*}

¹ Assistant Professor, Farhagian University

*Corresponding author: s.rahimipour@cfu.ac.ir

DOI: [10.22034/jltll.v3i2.58](https://doi.org/10.22034/jltll.v3i2.58)

Received: 05 Jan, 2020

Revised: 01 Jun, 2020

Accepted: 17 Aug, 2020

ABSTRACT

The issue of self and identity has become a major existential problem for modern man in the postmodern era. Many intellectuals have tried and followed different methods in a relentless search for their true selves in order to present a clear picture of themselves. In the process of clearing up his ambiguity or self-ambiguity, Samuel Beckett, the leading playwright of the Absurd Theater, has tried to solve this problem by breaking all the previous rules of the play and creating entropy. In communication entropy, man interacts with the text on a personal level, so that in this semantic confusion he can reach a fixed definition of the philosophy of human existence and based on them to his true nature. The idea of entropy first appeared in the philosophy of Socrates. These ideas gradually found their way into the dramatic works of Greek playwrights, in their tragedy was redefined as a kind of atropy or the second law of thermodynamics. The concept of time and its relation to entropy changed dramatically with the achievements of Newton, Kepler, René Descartes, and many other intellectuals. Such concepts are also found in Beckett's article on Proust. What Beckett is looking for is to find a complete picture of man himself, and he shows this through the techniques he has used in important works of waiting and finishing, and by creating entropy the way to reach the real self. Has made it easier. In this study, the techniques used by Samuel Beckett in his important works *Waiting for Godot* and *The Endgame* have been shown to rely on the theory of chaos in an attempt to provide a solution to his ambiguity and identity by creating the ultimate communication entropy in which man is left alone to find an answer to his own existential problems, is explained. Through content analysis and relying on the chaos theory, research and Beckett's attempt to create the ultimate entropy in the structure and language of the play that is possible through open system theater, it has been shown how he paved the way for man to solve the problems of his existence. So that postmodern man can pass through the onslaught of disorder and entropy to reach his identity and stability from his anonymity and ambiguity, which is the art of Beckett and his postmodern theater.

Key words: Ambiguity, Beckett, Entropy, Postmodernism.

آنتروپی دراماتیک و خود ابهامی در آثار ساموئل بکت

بارویکرد تئوری آشوب

سعید رحیمی پور^{*1}

1. عضو هیات علمی دانشگاه فرهنگیان

*نویسنده مسئول مقاله Email: s.rahimipoor@cfu.ac.ir

DOI: [10.22034/jlitl.v3i2.58](https://doi.org/10.22034/jlitl.v3i2.58)

پذیرش: 99/05/27

اصلاح: 99/03/12

دریافت: 98/10/15

چکیده

مسئله خود و هویت در دوران پست مدرنیسم به مشکل وجودی بزرگی برای انسان امروزی تبدیل شده است. روشنفکران زیادی، در تلاش بی وقفه در جستجوی خود واقعی شان به منظور ارائه تصویری واضح از خود روشهای متفاوتی را امتحان و دنبال کرده‌اند. در مسیر برطرف کردن ابهام خود و یا خود ابهامی، ساموئل بکت، نمایشنامه نویس برجسته تئاتر آبسورد، از طریق برهم زدن تمام قوانین قبلی نمایشنامه و ایجاد آنتروپی تلاش در حل این مسئله نموده است. در آنتروپی ارتباطی، بشر خود در سطح شخصی به تعامل با متن می پردازد، تا در این آشفتگی معنایی بتواند خود به تعریف ثابتی از فلسفه وجودی انسان و براساس آنها به ماهیت واقعی خود برسد. ایده آنتروپی برای اولین بار در فلسفه سقراط نمایانگر شد. این عقاید بتدریج در آثار دراماتیک نمایشنامه نویسان یونانی راه یافت و در آنها تراژدی بعنوان نوعی آنتروپی یاهمان قانون دوم ترمودینامیک تعریفی جدید پیدا کرد. مفهوم زمان و ارتباط آن با آنتروپی با دستاوردی نیوتن، کپلر، رنه دکارت و خیلی دیگر از روشنفکران تغییرات شگرفی یافت. این چنین مفاهیم در مقاله بکت در مورد پروست نیز به چشم می خورد. آنچه که بکت به دنبال آن است پیدا کردن تصویری کامل از خود انسان است و او این کار را از طریق تکنیکهایی که در آثار مهمش در انتظار گود و آخربازی بکار گرفته است نشان می دهد و از طریق ایجاد آنتروپی راه را برای رسیدن به خود واقعی آسانتر کرده است. در این تحقیق، تکنیکهای که ساموئل بکت در آثار مهمش در انتظار گودو و آخربازی بکار گرفته است با تکیه بر تئوری آشوب نشان داده شده اند تا تلاش او را در ارائه راه حلی برای برطرف نمودن ابهام خود و هویت از

طریق ایجاد آخرین حد آنتروپی ارتباطی که در آن انسان تنها رها می شود تا خود پاسخی برای مشکلات وجودی خود بیابد تبیین شده است. از طریق تحلیل محتوای و با تکیه بر کاربرد تئوری آشوب، تحقیق، تلاش بکت در ایجاد نهایت آنتروپی در ساختار و زبان نمایشنامه که از طریق تئاتر سیستم باز ممکن است، نشان داده شده است که او چگونه راه را برای بشر در حل معضلات وجودیش هموار نموده تا انسان پست مدرن بتواند از میان هجمه بی نظمی و آنتروپی گذر کند تا از بی هویتی و ابهام خود به هویت و ثبات خود برسد که این همان هنر بکت و تئاتر پست مدرن اوست.

واژگان کلیدی: ابهام خود، بکت، آنتروپی، پست مدرنیسم

مقدمه

با پیشرفت علم و ثبات نسبی جهان بعد از دو جنگ جهانی انتظار می رفت که انسان پست مدرن بر خیلی از مجهولات لاینحلش فایق آید ولی این امر محقق نشد و بشر و مسئله وجودیش دستخوش تفسیرهای گوناگون از منظرهای گوناگون شد. در هیچ عصر و زمانی به اندازه امروز مسئله خود و هویت دغدغه فکری و روحی بشر نبوده است. ارائه تصویری واضح از تعریف خود و هویت انسان به اندازه ای که امروز مجهول بزرگ انسان بوده در قرون گذشته نبوده است. مسائلی از این قبیل که بشر چگونه می تواند به فلسفه وجودی خود و هستی اش و در راس آنها به تعریفی واضح از خود و هویتش برسد از تشویشهای بزرگ فکری روشنفکران در عصر حاضر است. هر کدام، به نوبه خود، از طریق علم، فلسفه و یا هنر، تلاش برای روشن نمودن این مجهولات نموده اند. آنها در این راه به راه‌های متفاوتی روی آورده، روش‌های متفاوتی را آزموده تا تعریفی واضح از جلوه‌های این مفاهیم را پیش پای نهند. در قرن بیستم، در حیطه ادبیات، با غالب شدن بلا تکلیف‌های وجودی که بشر را تسخیر خود نمودند، نوعی جدید از تئاتر به نام تئاتر آبسورد در تبیین این فرضیه‌ها و روشن نمودن ناتوانی و شکست ناتورالیسم در ارائه راه حلی برای این مشکلات به منصفه ظهور رسید. این امر از منظر منتقدان امروزی نیز جای خود را پیدا کرد تا جایی که اس‌ال‌بیوت بعنوان نمونه می‌گوید نمایشنامه رئال فقط در حیطه مسائل قابل لمس کارآیی دارد و در زمینه واقعیت‌های خارجی، غیر قابل لمس ضعیف و ناتوان بوده و فقط تئاتر آبسورد قادر به پاسخگویی به این مشکلات می‌باشد. در راستای رفع ابهام ماهیت خود واقعی، می‌توان هنر دراماتیک ساموئل بکت را با قوانین فیزیکی توجیه کرد که شاید عامدانه و یا بدون علم این تئوری می‌توان در نوشته‌ها و آثارش با تبعیت از اصل آنتروپی ملاحظه کرد که چگونه تمام قوانین اولیه تئاتر را برهم ریخته تا تئاتر را، از سیستمی

بسته به سیستمی باز تبدیل نماید و راهی جدید برای توجیه، توضیح، و تبیین تمهای اگزیستانس یا وجودی پیش پا گذاردتا ماکزیمم آنتروپی را ایجاد نماید و در نهایت بتواند به تعریف واقعی از خود رسد. در این تحقیق بعد از تعریف مقدماتی از آنتروپی و راه یابی آنتروپی به وادی نمایشنامه، به تعدادی از تکنیکهایی که ساموئل بکت در دو تا از آثار برجسته اش یعنی در انتظار گودو و پایان بازی بکار گرفته تا آنتروپی ارتباطی خلق نماید پرداخته می شود.

سوالات تحقیق و روش تحقیق

1. آیا می توان از قاب تئوری آشوب و اصول آن عنصر زبان و ساختار نمایشنامه بکت در ایجاد نهایت آنتروپی ارتباطی را تحلیل نمود؟
 2. آیا خلق چنین آنتروپی ارتباطی و به هم ریختگی ساختار نمایشنامه توانسته آن را در پاسخگویی به بحران خود و هویت مدد نماید؟
- در راستای رسیدن به جواب این سوالات، محقق از طریق تحلیل محتوایی و توجیه بر پایه نظریه آشوب و بهره گیری از نظر دیگر محققین تلاش در انجام تحقیق نموده است.

آنتروپی و تئوری آشوب

همانطوری که راجع به نظریه های هاینز نبرگ بیان شده است در آنتروپی ارتباطی، بشر خود در سطح شخصی به تعامل بامتن می پردازد، تا در این آشفتگی معنایی بتواند خود به تعریف ثابتی از فلسفه وجودی انسان و براساس آنها به ماهیت واقعی خود برسد. شاید این بهترین مطلع برای توجیه آثار بکت از منظر این تئوری باشد.

ایده آنتروپی برای اولین بار در فلسفه سقراط نمایانگر شد. در آن موقع آنتروپی فقط در راستای فلسفه خلقت بکار گرفته می شد، همانطوری که مکیرهان (2001) نقل کرده است آنکسیمندس این عقیده را به جهان به هرج و مرج اولیه بر می گردد، ارائه نمود، این عقاید بتدریج در آثار دراماتیک نمایشنامه نویسان یونانی راه یافت و در آنها تراژدی بعنوان نوعی آنتروپی یا همان قانون دوم ترمودینامیک تعریفی جدید پیدا کرد. در کنار اینها جورج اشتاینیر (2010:60) چنین بیان کرده است که: تراژدی های یونان مفهوم آنتروپی و مرگ زمان را در راستای تقدیر و سرنوشت تفسیر می کردند. اعتقاد به رد این عقیده که زمان ما را به سوی نابودی می کشاند و اینکه ما نمی توانیم این آنتروپی روبه رشد را نگه داریم در آثار نمایشنامه نویسان قرن

هفده نیز مشهود بوده است. مفهوم زمان و ارتباط آن با آنتروپی با دستاوردهای نیوتن، کپلر، رنه دکارت و خیلی دیگر از روشنفکران تغییرات شگرفی یافت. از آن پس به انسان به چشم یک ماشین نگاه می شد. ایده تلاش برای متوقف کردن آنتروپی روبه رشد و مقاومت در مقابل مرگ فرد یا جامعه در مفاهیمی شبیه فرانگشتاین مری شلی، اتویپای ادبی، دنیای نوین هوکسلی، تئوری نسبیت انشتین و تئوری کوانتوم ماکس پلانک به چشم می خورد. با پیشرفتهای جهانی، آنتروپی نیز پیشرفت شگرفی نمود و وارد ادبیات اطلاعات شد. بعد از مشاهده بعضی تاثیرات منفی تکنولوژی از قبیل بمب اتمی، زمان روی مخرب خود را نشان داد. دنیا از همه مهمتر علوم به نوعی رستاخیز روی آوردند. نویسندگانی که از همه چیز بیزار شده بودند شروع به نگارش در مورد زمان ویرانگری که در حال پیشروی بود نمودند. خیلی ها مانند جان اسبورن با غضب به گذشته نگاه می کردند که در این بحبویه، در ادبیات نیز تئاتر هرج و مرج یا آنتروپی به منصفه ظهور رسید. در این زمان تمام مطلقها غیر مطلق، کاملها ناکامل و تعریفها بی تعریف شدند. این چنین مفاهیم در مقاله بکت در مورد پروست نیز به چشم می خورد. همانطوری که از آثارش بر می آید او بهتر از دیگران، مفهوم زمان و نهایت آنتروپی را فهمیده بود. او وجود آنتروپی فزاینده را تقریباً در هر چیزی حس کرده و به سنکر (1997) می گوید من در هیچ جا نظم را نمی بینم. او حتی هیچ نظمی را در نثر هم نمی بیند و بر این باور است که زمان نه تنها ماهیت فیزیکی چیزها را عوض کرده است بلکه عناصر نوشتاری را نیز دستخوش تحول کرده است و انسان و جایگاه هویتی و خود او نیز دستخوش این آنتروپی گردیده است. آنچه که بکت به دنبال آن است پیدا کردن تصویری کامل از خود انسان است و او این کار را از طریق تکنیکهایی که در آثار مهمش در انتظار گود و آخربازی بکار گرفته است نشان می دهد و از طریق ایجاد آنتروپی در عناصر نمایشنامه که مهمترین آنها زبان و موقعیت مکانی نمایشنامه است راه را برای رسیدن به خود واقعی آسانتر کرده است. آنچه در خور توجه است کاربرد دقیق عناصر تئوری آشوب در تئاتر اوسب و ایشان با علم به وجود آنتروپی شاید به تئوری آشوب و جلوه های آن و از همه بالاتر کاربرد هدفمند این اصول و تئوری مد نظرش پی برده بود آنچه این مقاله به دنبال آن است توجیه سبک این نمایشنامه نویس با این توجیه و تئاتر بی ماندش در بیان ناگفته هاست.

[Downloaded from safelibrary.ir on 2025-04-14]

معرفی آثار

ساموئل بکت با خلق *در انتظار گودو* و *آخر بازی* در واقع تئاتر آپسورد به معنای واقعی عینیت بخشید. در *انتظار گودو* (1952) در منطقه ای دور افتاده و متروک دو دلچک، استراگون و ولادمیر (Straggon & Veladmir)، در کنار درختی خشک منتظر شخصی بنام گودو هستند تا مشکلات آنها را حل کند تا از این انتظار بی هوده که در واقع اشاره ای به زندگی انسان پست مدرن است نجات دهد. خبرها از آمدن یا نیامدن گودو توسط کودک پیام رسانی منتقل می شود تنها شخصیت دیگر که گذرا در صحنه نمایش ظاهر می شوند پوزو و لاکي (Pozzo & Lucky) هستند که نماد تعقل و سرسپردگی، و به نوعی بردگی و برداری هستند. و در واقع طبق آنچه که خود بکت گفته است فرد خاصی نمی آید، هیچ کس نمی رود، اتفاق خاصی نمی افتد. بکت همین کار را در *آخر بازی* (1957) با خلق فضای اطاقی به شکل مجسمه انسان به نمایش می گذارند که در این اطاق دو شخصیت معلول بنام نگ و نل (Nagg & Nell) که در واقع والدین شخصیت اصلی نمایش هم و کلاو (Hamm & Clov) هستند شخصیت پردازی نموده است. در اینجا نیز فضای انزجار از زندگی و روزگار تکراری بر روح نمایشنامه مستولی شده است.

تحلیل:

بعنوان آغاز سخن، خود اسم گودو از نظر معنایی واضح نیست، هیچ معنایی خاص از آن استنباط نمی شود. آلن اشنايدر از بکت در مورد معنای گودو پرسیده و او جواب می دهد که اگر می دانست مدتها پیش گفته بود. با همین انتخاب اسم، او ما را در اوج بلا تکلیفی نامشخص و نهایت آنتروپی ارتباطی قرار داده، ما را در میان تعداد بیشمار تفسیر و تاویل رها می کند. در واقع او با ایجاد بی نظمی اولیه مسیر به کار گیری اصل تئوری را آغاز کرده است. با بکارگیری آنتروپی فیزیکی بعنوان تم غالب این دو اثر به آرامی را برای آنتروپی ارتباطی هموار می نماید تا پایه و چهارچوبی که براساس آن خواننده یا بیننده خود را به چالش بکشد و به مشکلات وجودیش بپردازد، فراهم نماید. بعنوان مثال، پوزو، مالک و فئودال، کور می شود. ولادمیر و استراگون دست به خودکشی می زنند، نل می میرد و با نگ بعنوان یک شخصیت پدربدرفتاری می شود. هم دچار کوری شده و هم از ترس خطر آنی رنج می برد. کلاو از این بندگی و خدمت بیهوده، بی معنی و بی پایان به هم و بیهودگی کل زندگی رنج می برد. این آنتروپی فیزیکی با انتخاب مکان، مکانی پرت و بدون هیچ نشانه ای از زندگی و مدرنیسم در *انتظار گودو* و خانه به شکل کاسه سر و دور

افتاده در آخر بازی به اوج خود می رسد. این سبک ایجاد مکان نمایش خود مسیر گذشت زمان را مسدود کرده است که به نوبه خود حس انسان نسبت به خود و وجودش در جهان را به چالش می کشد. این انسداد زمانی در این نمایشنامه ها فاصله بین تولد تا مرگ را طویل کرده اند. امید، رستگاری، و نظم همگی در یک انتظار نا محدود و بی پایان که جلوه های آن را در سپیدی موی لاکمی، کوری پوزو، غفلت نگ و نل از حال و پناه به گذشته و خاطرات آن، زجر از پوچی و لادمیر و استراگون، و کشمکش بی پایان هم و کلاو محو شده اند. تمام این امور دستخوش این مکانهای محدود کننده زمان هستند و این عقیده چندین بار در جریان نمایش تکراری می شود. کلاو: جریان امور در دست چیزی است. هم: بسیار خوب ادامه بدهیم. (آخر بازی، صفحه 14/32)

انتخاب شخصیت بکت هم عاملی در زمینه تکمیل مکان و قصد آن در راستای اهداف بکتی است. ویژگیهای منحصر به فرد شخصیتها که بطور ویژه توسط بکت انتخاب گردیده اند همگی در جهت تبیین معنای مورد نظر در این نمایشنامه ها هستند. چالش شخصیتها و کشمکش آنها با بیهودگی و آنترویی نهایی چیزی است که دقیقاً در رفتار آنها تجلی می یابد. بنا به گفته شیلد (2005:119) در آخر بازی، "شخصیتها جسم و زبانشان را دستخوش تحولات جزئی می کنند، و انواع حیات و وجود را در تنش با مؤسسات و سازمانهای کلی گرا کشف می کنند. شخصیتها به خوبی از وضعیت ناگزیر از موقعیتهایشان آگاهند و از این روبه آتا ناز یا (Utansia) تن می دهند".

هم: چرا کار ما را تمام نمی کنید؟ (مکت) من رمز آن ترکیبات داخل کمد را به شما می گویم اگر قول دهید. کار ما را تمام کنید.

کلاو: من نمی توانم کارتان تمام کنم (آخر بازی ص 37)

استراگون: بهترین کار این است که مرا بکشید، شبیه دیگران.

ولادمیر: کدوم دیگریها؟ (مکت) کدوم دیگری؟

استراگون: شبیه ملیونها نفر دیگر.

ولادمیر: (با احساس) هرکسی سرنوشت خود را دارد. (او آهی کشید) تا زمانی که می میرد (بعد از آن و

همه چیز فراموش می شود (در انتظار گودو، صفحه 72)

آنها همگی مبتلا به بیماری لاعلاجی بنام آنترویی هستند

هم: چطور می دانید اگر در آشپزخانه مردید؟

کلاو: خوب .. دیر یا زود گند خواهم زد.

هم: تو از قبل هم گند زده اید. تمام اینجا بوی جنازه می دهد.

کلاو: تمام دنیا.

هم: لعنت بر این دنیا (با عصبانیت) (آخر بازی، صفحه 45)

استراگون: خوب؟ به خاطر خوبی هایمان شکر گذار باشیم؟

ولادمیر: دارای فکر بودن چه چیز وحشتناکی است.

استراگون: چه بلایی بر سر ما آمده است؟

ولادمیر: تمام این جنازه ها از کجا آمده اند.

استراگون: این اسکلتها (در انتظار گودو)

"نشویش فردی که در یک جامعه دور افتاده گیر افتاده است در این سؤال گودو و پاسخی که بکت ارائه می دهد هویدا است: شخصیتها دستخوش بیماریها و حوادث و دشمن بی نام و نشان هستند خشونت در تمام اشکال آن، فیزیکی و روانی، در همه جا هست" (بالدوین، 2009:71).

در کنار آنتروپی فیزیکی، نوشته های بکت همگی پر از ارجاعات متنی به دیگران از گفته های نمایشنامه نویسان دیگر گرفته، از کلمات قصار فلاسفه دیگر شبیه ارسطو و سقراط گرفته، تا کنایه های مذهبی در مورد رستاخیز و مسیح است. این رویکرد بعنوان یکی از تکنیکهایی که منجر به ایجاد آنتروپی ارتباطی و معنایی می شود به وفور در این آثار بکت بکار رفته است. بعنوان مثال، این قسمت از نمایشنامه یادآور گفته رنه دکارت فکر می کنم، سپس هستم می باشد.

کلاوو: او گریه می کند (او درش را می بندد و آن را محکم می کند)

هم: پس او زنده است. (آخر بازی، صفحه 141)

در صحبت آنها در راستای ایجاد آشوب مذهبی اشارات به کتاب مقدس نیز به چشم می خورد

هم: از اینجا بیرون بروید و همدیگر را دوست داشته باشید. همسایه تان را شبیه خود دوست داشته باشید. (آخر بازی ص 67) و یا به صلیب کشیده شدن دو دزد و اینکه فقط یکی از آنها نجات یافت.

ولادمیر: یکی از چهار تا. از سه تای دیگر دو نفر دیگر اسمی از دزد به زبان نمی آورند. و سومی

گوید که هر دوی آنها از او سوء استفاده کردند.

استراگون: چه کسی؟

ولادمیر: چه؟

استراگون: تمام اینها یعنی چه؟ از چه کسی سوء استفاده کردند؟

ولادمیر: نا جی؟

استراگون: چرا؟

ولادمیر: بخاطر اینکه نتوانست آنها را نجات دهد.

استراگون: از جهنم.

ولادمیر: از مرگ.

استراگون: فکر می‌کنم گفتم جهنم. (در انتظار گو دو ص 12)

یکی دیگر از توجیحات برای این آنتروپی منفی را می‌توان در بیهودگی و فقدان نظم دید که بکت بوجود آورده و شخصیتها و در حقیقت بیننده یا خواننده را در آن قرار داده است.

هم: (با ناراحتی) پس این هم روزی شبیه دیگر روزهاست.

کلاو: تا زمانی که ادامه یابد (مکث) تمام طول زندگی همان بیهودگیها. (آخر بازی ص 33)

هم: (با عصبانیت) ادامه بده نمی‌توانید ادامه بده! (آخر بازی، ص 67)

و یا در نهایت ترس و رعب و ناامیدی

هم: بیرون از اینجا مرگ است (مکث) (آخر بازی ص 69)

استراگون: در حالیکه روی زمین نشسته است سعی دارد که چکمه هایش را در آورد. او با هر دودست آنها را می‌کشد.

خسته می‌شود استراحت می‌کند و مثل قبل دوباره امتحان می‌کند در این حین ولادمیر وارد می‌شود

استراگون: و دوباره دست می‌کشد هیچ کاری نمی‌توان کرد. (انتظار کرد ص 5)

کلمات اجزایی هستند که نمایشنامه نویس روی آنها مانور می‌دهد و به بیان فکر و یا پنهان کردن آن می‌پردازد.

فراتر از کلمات، الگوی مکالمه ای که بکار گرفته می‌شود، بعنوان تجلی کلی زبان بطور جدی از یک نمایشنامه نویس تا دیگری، از یک مکتب فکری تا آن یکی فرق می‌کند. زبان هم از دیگر اجزای نمایشنامه تاثیر می‌پذیرد و آنها را هم تحت تاثیر قرار می‌دهد بخاطر این واقعیت که در نمایشنامه «تفسیر» همیشگی بین اجزای لفظی و غیر لفظی وجود دارد» (کندی، 1975). از اینرو، دغدغه اصلی تئاتر بایستی بیان

آن چیزی باشد که زبان قادر به بیان آن با کلمات نیست و در راستای دیگر اجزاء تئاتر هم نباشد. بخشی از موفقیت در حصول این امر ممکن است بخاطر تغییر نگاه به زبان گفتار باشد همانطوری که آنتونین آرتاود می گوید مسئله سرکوب گفتار در تئاتر نیست بلکه عوض کردن نقش آن و بویژه تقلیل جایگاه آن است. این نوع تعدیل در مورد زبان آن را با دیگر اجزاء همگون می سازد تا تم مورد نظر توجیه گردد. بنابراین می توانیم بگویم که «امری متناقض نیست که بگوئیم بیشتر واقعیتی که بیان می شود خارج از زبان است. دنیای کلمات کوتاه شده است» (آرتاود، 1958:246). وقتی که این امر به مسائل و معضلات وجودی انسان امروزی مربوط می شود از قبیل ماهیت واقعی خود، نمایشنامه نویس هنر خود را بکار می گیرد تا این مسئله را نشان دهد. او بایستی مسوولیت این عقیده یونسکو را به دوش بکشد که «لازم و ضروری است تا انسان ها را بسوی دیدن خودشان همانطوری که واقعاً هستند ببریم» (یونسکو، 1958:131) از میان چهره های تئاتر اِسورد بکت کسی است که هنرمندانه از زبان برای ایجاد ماکزیمم آنتروپی استفاده کرده است تا انسان را بسوی حل مشکلات وجودیش حول دهد. زبان برای ایجاد نهایت آنتروپی ارتباطی بهترین ابزار است در این قسمت به تکنیکهای خاصی که بکت برای ایجاد آنتروپی در روی زبان اجرا می کند می پردازیم.

خود بکت بدین باور است که «من به نوعی هنر می پردازم که هیچ چیزی را برای بیان ندارد و هیچ چیز را با آن نمی توان بیان کرد. هیچ انگیزه ای برای بیان نیست و ضرورت برای بیان وجود ندارد (بکن، 1949:17). این دیدگاه ممکن است که به خلق خیلی از ویژگیهای منحصر بفردی که خصیصه های تئاتر اِسورد باشند انجامیده باشد. تئاتر اِسورد از طریق ویژگیهای بیهوده ای که دارد دارای این توانایی است که «مخاطبین خود را وادار کند اتفاقات روی صحنه را به شکل واقعیتهای درونی بپذیرند» (هاپروپنیام، 1995:83). چنین چیزی به هیچ طریق دیگری بدست نمی آید. بعلاوه همانطوری که اسلین جمع بندی کرده است «اِسوردیست توانایی تاتر را نه تنها در حل واقعیتهای خارجی با استفاده از باز ساخت تصویری واقعیت زندگی نشان می دهد بلکه به دامنه وسیعی از واقعیتهای درونی، تخیلات، توهمات، آرزوهای پوشیده و ترس بشری نیز می پردازد.» (اسلین، 2004:187). برای حصول این اهداف تئاتر اِسورد به تخریب ساختار مفهوم دراما بعنوان شکلی فراتر از شکل ادبی، تاکید مجدد بر روی مکان، ارتباط نزدیک آن با اکروباتیکی و از همه این ها مهمتر ارزیابی مجدد جایگاه زبان پرداخته است که موزون با مقتضیات زمان و نیازهای ادبی آن است. در تحقیقی گفته های لاکسی تقسیم و تفسیر شده اند که بخش سوم آنها نمایانگر این است که او "

کره زمین را در سراسیابی بی نظمی تصور نموده است که این در حقیقت تقدیر کل جهان است" (بشارا، 2018:3).

بدین طریق بکت تلاش کرده است که آنچه که قابل ارتباط نیست را انتقال دهد. تمام آنچه که بکت باید انجام دهد این است که حرف بزند. سکوت در آثار او هیچ جایگاهی ندارد بخاطر اینکه مفهوم سکوت این است که هویت و خود واقعی بدست آمده است. «صحیت کردن به معنای بیرون از خود ایستادن است. آن کسی که از خود واقعی خود دور است مجبور به صحبت کردن است. فقط کسانی که هویت واقعی خود را بدست آورده اند ساکت هستند». (ولروف، 1969: 187) برای خلق زبان خود، بکت تعمداً علائم عناصر انتقال معنی را برهم می زند. معنا در متن رنگ می بازد. ما با نشانه های به هم ریخته که به آنتروپی ارتباطی منجر می شوند تنها می مانیم که این همان اصل اول تئوری آشوب یعنی ایجاد در هم برهمی اولیه یا همان اثر پروانه (Butterfly Effect) است. این خود آگاهی به هم ریخته که محصول آنتروپی ارتباطی در خواننده یا بیننده است بسیار دقیق و حساب شده کنترل شده است تا در نهایت به معنا و خلق آن بینجامد. همانطوری که برلو بیان کرده است: معنی در متن نیست، معنی کشف کردنی نیست، معنا در آدمها است. "از نظر بکت کلمات سدزبانی نفوذ ناپذیری را بوجود می آورند که برای همیشه ما را از دانستن اینکه ما کی هستیم و چه هستیم محروم می کنند." (کو: 49) از آنجا که کلمات منطقی هستند، محدود به زمان هستند، و نمی توانند خود را که خارج از زمان و مکان است توجیه کنند که این و نمونه های نظیر این مبین اصل جذب های عجیب (Strange Attractions) تئوری آشوب هستند. از اینرو «اگر کسی این نظم منطقی کلمات را به هم بریزد، و آنها را به یک روش در هم و برهمی که زمان و ساختار پذیر نباشند به هم چیند و ماهیت بخشد، آنها را از متن و محتوی جدا کند، احتمال رسیدن به خود واقعی را فراهم نموده است» (کو: 79) و این دقیقاً آن چیزی است که بکلت با زبان در آثارش انجام می دهد و از منظر تئوری آشوب مبین اصل خود تشابهی (Self Similarity) این تئوری است. او می خواهد که زبان بی زبانی و نامحدود پذیری را خلق نماید، زبانی که «سیستمی از صداهاست و منفک از محتوی است و فقط در درون خود حرکت می کند» (ولوروف، 160) چنین زبانی در آثار بکلت در خدمت این به هم ریختگی و از هم گسیختگی زبان است. (اسلین، 85) ذهن ما قادر به نظم دهی احساسات و حسهای متزلزل درونی است، به آنها نظم و ساختاری بخشد و این مهم نیز با اصل تطابق پویای (Dynamic Adaptation) این نظریه همخوانی نزدیکی دارد. از آنها معنی استخراج می کند. بکت، با آگاهی از این امتیاز، ساختار جملات را به هم ریخته است و تفاسیر و

تاویلات نامتناهی با استفاده از کلمات و جملات محدود خلق می نماید. روشی که در آن کلمات و جملات پشت سرهم قرار می گیرند، از نظر معنایی، قابل پیش بینی نیستند. بدین طریق نهایت آتروپی ارتباطی خلق می گردد. "با خلق شناخت ذهنی که با شکست ویژگیهای بدنی ایجاد می شود، بکت محدودیتهای ذهنی را از زبان و فکر بر می دارد و جریان سیال ذهن را راه می اندازد" (اسوانسون، 2015:13)

شخصیتهای از کلمات معمولی استفاده می کنند، اما کلمات هدف دیگری را دنبال می کنند. همانطوری که بکت بیان کرده است "دودلقک روی صحنه هستند. آنها قصد بیان منظور خود دارند اما ظاهراً متن از پیش نوشته شده ای را پیش روی ندارند و یا آنها را از بر نیستند تا به آنها در بیان معنی کمک کند. اما از آنچه که هیچ چیزی برای یادآوری ندارند آنها چیزی برای خلق کردن ندارند و از اینرو مکالمه شان به تکه های بریده تقلیل می یابد." (گریلت ، 1967:20) از هم گسیختگی زبان را در بر می گیرد و مکالمه به کم ترین شکل تقلیل می یابد. از اینرو، مکثها و سکوتها جایگاه خود را بعنوان مفاهیم گویا برای ایجاد ارتباط در نمایشنامه پیدا میکنند و شخصیتهای را قادر می سازند تا واقعیت بدون کلام خود را تجربه کنند و این سرآغاز اثر گذاری تئوری آشوب است که راه را برای رسیدن به معنی در نظم به هم ریخته ذهنی خواننده یا تماشاگر فضا را برای بازسازی معنایی بر خرابه های معنایی رنگ باخته با تکیه بر ذهن و تحلیل خود هموار می سازد.

زبان دستکاری می شود، و به تناسب جریان نمایش دوباره شکل داده می شود. در پرده اول، شخصیتهای در عملکردشان، در انتظار کشیدنشان فقط خود را محدود به جریان گذشت زمان جهت بدست آوردن اهداف خود نموده اند. در اینجا گفتار به تناسب، به مکالمات طویل حول موضوعات پیش پا افتاده تبسّل می شود.

استراگون: شما مطمئنید که اینجا بود.

ولادمیر: چه!

استراگون: اینکه، مجبو بودیم صبر کنیم.

ولادمیر: او گفت کنار درخت (به درخت نگاه می کنند) چیز دیگری می بینید.

استراگون: این چیست.

ولادمیر: نمی دانم.

استراگون: بر گها کجا هستند.

ولادمیر: بایستی مرده باشند.

استراگون: دیگر گریه نکن. (در انتظار گودو ص 16-15)

در پرده دوم به نظر می رسد که بازیگران کاملاً خسته شده باشند و تمام احتمالات و حالت‌های گفتار و عملکرد دربارکار رفته و کاملاً خلع صلاح از هر ابزار دیگری شده باشند. در اینجا، ابزار زبانی کنار می رود و جای خود را به سکوت می دهد که خود شکلی جدید از زبان است و راه را برای ادامه راه شخصیتها باز می کند.

(سکوت طولانی) ولادمیر: چیزی بگو!

استراگون: سعی می کنم (سکوت می کنم) (ص 59)

زبان

تنبیه شدن استراگون یا خوابیدن او در جدول از نظر جایگاه توجیه و علل پشت سر آن در لایه ای از ابهام پیچیده شده است. شخصیتها، بعضی مواقع، طوری صحبت می کنند که گویی دیگری نمی فهمد و گویی هر کدام به بلند فکر کردن مشغول هستند. آنها به ظاهر به شکایت در مورد آنچه که به زندگی روزمره مربوط می شود می پردازند، در مورد فلسفه زندگی صحبت می کنند، و در مورد مسائل جزئی و افکار حقوقی زندگی خود صحبت می کنند. این کلمات ظاهراً معنی خود را از دست داده اند و به ابزاری برای انتقال آنچه که غیرقابل انتقال است به روش ابهام آمیزی تبدیل شده اند.

ولادمیر: جایتان خالی بود ... و همزمان خوشحال بودم. این خبر عجیبی نیست؟

استراگون: (شکه شد): خوشحال.

ولادمیر: شاید این کلمه نباشد.

استراگون: و حالا.

ولادمیر: حال؟ .. (با لذت) شما دوباره اینجاید .. (بی تفاوتی) ما دوباره اینجایم .. (با ناراحتی) دوباره

من اینجا هستم (در انتظار گودو، ص 68)

این چنین طریقه به هم ریخته و آنتروپیک زبانی تنها تئوری آنها در انتظارشان، برای رسیدن به معنی خود و هستی شان است. بتدریج در مسیر آنتروپی، زبان تغییر شکل می دهد. ما به مجموعه ای از استعارت و کلمات در اشعار گودو برخورد می کنیم که نه تنها در عمل بلکه در ساختار مکالمه ای نیز بر از انعکاس است. در اینجا " اهمیت وضوح ذهن شخصیتها همانند لتری است که از طریق آن بازیگر واسطه بین جهان

خود و دیگران می شود و زبانی را پیش پا می گذارد که دنیای ذهنی تماشاگر را به تصویر کشد (کوپر، 2011:4).

دلچکها در هر دو پرده، نه تنها کلمات و جملات را تکرار می کنند بلکه به عادت استفاده از مترادف کلمات صرفاً جهت صحبت کردن روی می آورند. این کلمات صرفاً به خاطر صدایی که دارند مهم هستند و این آنچیزی است که بکت می خواهد: «گنگ کردن زبان از زمینه آن و ایجاد یک سیستم صدا» و شخصیتها هم روی به استفاده از مترادفها می آورند تا صدا ایجاد کنند بخاطر اینکه ذهن را از چیزها به کلمات و از کلمات به صداها می رسد. در این زمینه، استراگون زودتر از ولادمیر مترادف تمام می کند و این عقیده به ذهن متبادر می شود که او زودتر از بقیه زبان خود را حس کرده است.

کلاو: قرار دادن چیزها بر اساس نظم: (او خیلی جدی می شود) من می خواهم همه چیز را پاک کنم! دوباره شروع به جمع کردن می کند.

هم: نظم

کلاو: (جدی) من عاشق نظم هستم و آن رویای من است. دنیای که همه جا آرام و ساکت باشد و هر چیزی در آخرین جایگاه خود باشد. دوباره شروع به جمع کردن می کند (آخر بازی ص 56). آنها شوقی عظیم برای پایان آنتروبی و رسیدن به خود آگاهی خود دارند. در کنار از هم گسیختگی و آنتروبی زبان و دیگر عناصر تغییر محوریت جایگاه زبان متوسط بکت نقشی بسزا در تبیین تمهای وجودی در تئاتر دارد. در انتظار گوده «گودو در حقیقت غایب تعریف شده ای است» در چنین غیبتی، زبان نقش محوری خود را به نفع پلات و ساختار از دست می دهد و دیگر مرکز ایدئولوژیکی یا متافیزیکی که در خدمت درک و فهم ما باشد نیست؛ محوریتی که هیچ وقت ظاهر نمی شود جز از طریق حصول شرایط که همانا آمدن گودو است. برای راه یابی به عمق تم نمایشنامه، بکت نهایتاً ساختار و زبان را از هر نظر به گرامر، معنا و غیره به هم می ریزد و آن را به اوج آنتروبی می رساند. «آنچه که غیر قابل بیان است توسط این زبان که خلاقانه به هم ریختگی خود را هویدا می کند بیان می شود. این فروپاشی خلاقانه زبان، شرایط بی معنی و غیر منطقی انسان را واضح، ملموس، گویا و اغواکننده می نماید (نقوی، 2016:19).

گویا بکت بهتر از هر کسی به این مهم رسیده که "ماهیت آشوب زده جهان روان انسان را نیز آشوب زده کرده است و بهتر از دیگر نویسندگان که بدنبال کشف واقعیت آشوب زده در ذهن انسان بوده اند آن کار به کار بسته است (ظهور اسلام، 2017:12).

این مسئله، در گفته های به ظاهر بی معنی و بی ساختار و صرفاً موج غیرقابل کنترل کلمات لاکه هویدا است. او خیلی جدی صحبت می کند و جملاتی طولانی و در هم برهمی در مورد تقدیر بشری که بیان خدای بی تفاوت و طبیعت خشن راهویدا می کند که دقیقاً بلا تکلیفی انسان پست مدرن است. به هم ریختن ساختار و زبان، نویسنده را قادر ساخته است تا از طریق بی معنایی معنا را القا کند. لاکه: منظور از هستی همانطور که در آثار عمومی پانچر و وات نل از خدای شخصی کواکوا با ریش سفیدی کواکوا خارج از زمان بدون گستره آن که از..

همانطور که اوها را (1970) بیان کرده است «علیرغم اینکه گفتار به شکل دلیل فلسفی باستانی از وجود خداوند شروع می شود، آن به سمت نتیجه گیریهای وحشتناک متفاوتی سوق پیدا می کند» اساس این الگوی گفتار اسکیزوفرنیک که مملو از بیهودگی، تکرار بی پایان و عبارتهای نمونه و مبهم است که کلیت از هم گسیختگی را در بر می گیرد و فاقد نظم کلی است. گفتار لاکه در حقیقت ساختار بندی شده است تا هم ماهیت روحانی و هم مادی رادر بر گیرد و به سمت آنتروپی کامل پیش رود. این در معنایی، نمایانگر حیرت انسان امروزی در تشویش و گرفتاریش با مسائل وجودی خودش و عمدتاً تم ابهام خود و شخصیت او است. ما نوعی نوشته از هم گسیخته متفاوت از زبان مرسوم گفتار و نوشتار هستیم. معنا در این نوشته بیشتر القایی می شود و بار اطلاعاتی معنا در متن افزایش می یابد. معانی القایی نشانه های پیامی را افزایش می دهند که آنها نیز فی نفسه به خلق آنتروپی ارتباطی می انجامند.

نتیجه گیری

ساموئل بکت، نمایشنامه نویس پیشتاز تئاتر آسورد انگلیس، نمایشنامه را از سیستمی بسته به سیستمی باز تبدیل کرده است. او تلاش کرده است تا آشفتگی خودآگاهی را در خوانند یا بیننده بوجود آورد و او را قادر به پیدا کردن راه حلی برای مشکلات وجودیش کند که برجسته ترین آنها ابهام خود و هویت است. بکت به سادگی اجازه می دهد که مخلوقات بی داستان که خود را براساس جنس خودشان و کلمات تھی شان خودشان را تعریف کنند. وی، از منظر تئوری آنتروپی فیزیکی و آشوب، تکنیکهای زیادی را به خدمت گرفته، تا به سوی آنتروپی ارتباطی پیش رود. این نوع آنتروپی در آثار بکت در شکل نشانه های پیامی به هم ریخته خود را نشان می دهند که به نوبه خود به خلق آشوب خودآگاهی منجر می شود که نیروی محرکه بشر در جهت حصول تعریفی واضح از خود می باشد. همانطوری که دیوید برلو بیان کرده است معنا در متن نیست، معنی کشف کردنی نیست، معنی در آدمهاست. از اینرو انسان معنی را می آموزد، به آن می افزاید، آن را عوض می کند، ویران می کند و آن را بخشی از دارایی خود می کند. بدین طریق، هزاران معنی القایی در ذهن بیننده بوجود می آید به این امید که در راستای موضوع تحقیق به تعریف دقیقی از خود برسد. خودی که بدهی ترین معنی را در گذشته داشته در عصر حاضر به بزرگترین مجهول تبدیل شده است و انسان را در ورطه بحران خود و هویت انداخته است. با بهره گیری و آگاهی از این دیدگاهها، بکت تلاش کرده است تا از آنتروپی فیزیکی که از نظر مکان، شخصیت پرداز و نمایشنامه و سایر عناصر به سمت آنتروپی ارتباطی رود و در این راستا تکنیکهای متفاوتی را برای ایجاد انگیزه ارتباطی در زبان بکار می برد. برای دستیابی به زبان خود، زبان را در اشکال و ساختارهای گوناگون از بی معنایی، تکرار، از هم گسیختگی، حذف محوریت زبان، حرکت بسوی موناوگ گرفته تا انهدام کامل معنا و ساختار زبان را بخدمت گرفته است تا بعنوان مدل شخصیتها را در راه رسیدن به خود واقعی در انتظار کمک کند. شخصیتها ضمن آگاهی از ناتوانی و ضعف خود در درک جایگاهشان در دنیا می خواهند از طریق کلمات این کار را انجام دهند. این بخاطر این است که خود درونی قابل به زبان آوردن نیست و شناخت آن مشکل می باشد. از این رو، تمام کاری که او با زبان می کند شبیه آن چیزی است که کرپ (Krapf)، شخصیت نمایشنامه آخرین نوار بکت، با خود و هویتش کرده است. کرپ با شکستن «زندگیش و بازنگری گذشته در میان روابط و خودهای دور افتاده اش» تلاش کرده است تا خود و هویتش را ویرایش کند. توانایی بکت در بکارگیری تکنیکهای گوناگون و اشکال متفاوت زبانی او را در ایجاد آنتروپی فیزیکی و حرکت به سمت نهایت آنتروپی ارتباطی، شخصیتها و

آنتروپی دراماتیک و خود ابهامی در آثار ساموئل بکت بارویکرد تئوری آشوب

در حقیقت بیننده گان یا خوانندگان را قادر می سازد که به سمت درک خود واقعی موفق پیش روند و بتوانند مشکلات وجودی خود را حل کنند و از بی خودی و بی ثباتی به ثبات خود و هویت خود برسند.

Acknowledgements

We would like to express our thanks to reviewers for their valuable suggestions on an earlier version of this paper.

Declaration of Conflicting Interests

The author(s) declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship and/or publication of this article.

Funding

The author(s) received no financial support for the research, authorship, and/or publication of this article.

REFERENCES

- Artoud, A. (1958), *The Theater and its Double Transe. Mary Caroline Richards*, New York: Grove Press.
- Baldwin. V. M., (2009), *Look for the Truth and Tell it: Politics and Harold Pinter*, M Phil Thesis University of Birmingham.
- Berlo, D. (2000), *The Process of communication*. Elatoteno, New York.
- Beshara, R. K., (2018), *Lucky in Savannah: Beckett avec Lacan*, International Journal of Zizek Studies, Vol. 12(3).
- Coe Richard N. (1964), *God and Samuel Beckett*, Melborne: Meanjin Quarterly, No.100.
- Cooper, Joseph, (2011), *Acting in the Logical Space: an investigation into the codification of acting practice through Logical Space application and Hermeneutics*, Diffusion: the UCLan Journal of Undergraduate Research, Vol. 4 (2).
- Esslin, Martin, (2004), *The Theatre of the Absurd*, 3th edition. New York: Vintage Books.
- Grillet, A. R. (1967), *Samuel Beckett or Presence on Stage in Casebook on Waiting for Godot* (ed.) Ruby Cohn. New York: Grove Press Inc.
- Hayropetian, A. (1995), *Significance of Language in Samuel Beckett Drama*, Tehran: Azad University.
- Kennedy, A. (1975), *Six Dramatists in Search of Language*, Cambridge University Press.
- Unesco. E.Ni, (1958), *UN dieu. Ni UN dieu. Ni un demon cashier de la compagnie*, Oaris nos. 22-23.
- McKirahan, R. (2001), *Anixmander's Infinite worlds*. In A. Preus, ed., *Essays in Ancient philosophy VI: Before Plato*, Albany.

Dramatic Entropy and self-ambiguity in the works of Samuel Beckett based on the chaos theory

Naqva, S. B., (2016), "*Study of Language Dramaturgy in the Plays Of Samuel Beckett*", Unpublished PhD Thesis. Aligarh Muslim University.

O'Hara, J. D. (1970), "*Twentieth Century Interpretations of the Trilogy*". Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Inc.

Shenker, I. (1997), "*Interview with Samuel Beckett*", New York Times, Vol. 1(11).

Shiels, P. (2005), "*Beckett's Victors: Guests without Qualities*", PhD Dissertation. Florida State University.

Steiner, G. (2010), "*The death of tragedy*", London: Yale University Press, 2010.

Swanson, Victoria Helen, (2015), "*Samuel Beckett: Age, Impairment, and the Drama of Confinement*", Unpublished PhD Dissertation, University of Tennessee.

Wellershof, D. (1965), "*Failure of an Attempt at De-Mythologization: Samuel Beckett's Novels*", in Samuel Beckett: A Collection of Criticism ed. Martin Esslin. Prentice Hall.

Zohorul Islam, Md, (2017), "*Waiting for Nothing: Examining Existential Crisis in Samuel Beckett's Waiting for Godot*", Unpublished MA Thesis, East West University.