

کلفت‌ها

بازی در بازی و وجودی انسان معاصر

یوسف فخرایی

«خویشتن ابداع می‌شود. چیزی از پیش داده شده، متعین و دارای گوهر نیست»

«کیرکه گور»

۱- ماجرای کلفت‌ها واقعی است. از رویدادی در ۱۹۳۳ الهام گرفته شده است. کریستین و لثاپتن خدمتکارند. هفت سال - و این درست به اندازه سال‌هایی است که کلر و سولانژ با همه نفرت و میل ظریف به جنایت نزد مادام مانده‌اند- آن‌ها خانم و دختر خانه را می‌کشند. اما این همه ماجرا نیست. آنچه رویداد را پیچیده و در خور تأمل می‌کند خود کنش کشتن نیست بلکه نحوه برخورد با آن است. کریستین و لثاپتن جنایت را به صورت عملی آیینی در می‌آورند. آن را متعالی می‌کنند تا به وحدتی زیبایی‌شناسانه برسند. آن‌ها بدن قربانیان خود را می‌درند. سپس خون هر یک را بر تن دیگری می‌پاشند. خانه را مرتب می‌کنند و همه چیز را

هستی را Ek- sistenz یا Dasien می‌نامد. یعنی وجودی که برمی‌خیزد و از خود پیش‌تر می‌رود. در واقع وجودی که معنای ذاتی‌اش همین تکاپو و کشمکش مداوم و مستمر است. در خودش نیست و نمی‌ماند بلکه همواره و به صورت کنش‌مند به پیشروی خویش نظر دارد و معنایش رهایی از یک وضعیت و رسیدن به وضع وجودی تازه‌ای است. این بُعد هستی‌شناختی در نگاه ادبی به صورت «بازی در بازی» شخصیت‌های ژنه خودنمایی می‌کند. کلر و سولانژ در همه بازی‌های خیال‌گونه خود، هستی‌شان را به مثابه کنشی عمیق برای رهایی و آزادی و رسیدن به درک تازه‌ای از وجود پی می‌ریزند. این مقاله قصد مقایسه این بُعد هستی‌شناختی و روایت ادبی را دارد. ۲- ژنه «۴» در ۱۹۱۰ به دنیا می‌آید و در ۱۹۸۶ می‌میرد. ۷۶ سال بر روی زمین زندگی می‌کند. خود زندگی ژنه بدون شک ارزش ادبی و هنری زیادی دارد و می‌تواند به راحتی موضوع رساله‌های پژوهشی و یا آثار خلاقه ادبی قرار گیرد. زندگی پیچیده، درهم، پر از گناه و قدیس‌گونه! پیش از کشف ادبیات به صورتی هولناک با گناه «گرسنگی، بی‌رحمی، کثیفی و هم‌جنس‌بازی»^(۱) ژان ژنه. کویگلی، ص ۱۲. پیوند خورده است. و بعد از کشف ادبیات به صورت نویسنده‌ای مدافع حقوق و آزادی سیاهان و برابری حقوق اجتماعی و اصلاح قوانین قضایی که همچنان در اردوی طغیان‌گران اخلاقی باقی مانده است. زندگی پر فراز و نشیب، در عصری بحران‌زده که چهره‌اش از جنگ‌های بزرگ زخم‌های عمیقی خورده است.

دوستی‌اش با ژان کوکتو «۵» و ژان یل سارتر «۶» زندگی او را دگرگون می‌کند. حالا با قدرت و ستیز بیشتری رو به ادبیات می‌آورد و دریافت هراس‌آورش از زندگی غیر اخلاقی و بی‌ضابطه‌اش را به صورت زیبایی‌شناسی ادبی جلوه‌گر می‌سازد. شر و امر غیر اخلاقی را به صورت اثر هنری تعالی می‌بخشد. از خانه به دوشی، دزدی و خودفروشی، شعر، رمان و نمایشنامه می‌آفریند. کلفت‌ها «۷» را در ۱۹۴۶ می‌نویسد. پیش از آن شعری با عنوان محکوم «۸» نوشته بود و رمانی با نام بانوی گل‌ها «۹»





Journal Central

در درونش و در اعماق وجودش کشف بزرگی می‌کند و در می‌یابد که سهمش از آزادی بشری را جز با قربانی کردن خود نمی‌تواند به چنگ آورد و برای آنکه این آزادی معنایی داشته باشد باید هستی‌اش چنان طرح گشوده‌ای باشد که هر بار با انتخاب و گزینشی دردناک معنای آن ساخته شود.

کلفت‌های ژنه موفق نمی‌شوند مادام را بکشند، که اگر موفق به این کار می‌شدند در نهایت ما به پیکار انسان علیه انسان می‌رسیدیم و به داستانی با مایه‌های ملودرام تلخ، اما ژنه از این قصه، سرنوشتی بغرنج و هستی‌شناختی بیرون می‌کشد. طغیان کلر و سولائز این بار متوجه موقعیت بشری است و همه سرنوشت انسان را در بر می‌گیرد، و به صورت خلق مفهومی بنیادی برای ذات انسان جلوه‌گر می‌شود. «بازی در بازی» شیوه ادبی خلق این بعد تازه وجودی است.

۳- دازاین چیست؟ این هستی که هر بار باید انتخاب و ادراک شود چیست؟ این بازی وجودی که هر بار با طرح افکندن صحنه‌ای تازه، باید نقشی جدید را ارائه دهد چه ماهیتی دارد؟

دازاین (Da, Da-sein) به معنی آنجا و بودن به معنای هستی، بودن و وجود) به لحاظ لغوی «در جایی بودن» یا «در جایی وجود داشتن» است. معادل دقیق آن را می‌توان «آنجا هستن یا هستی که آنجاست دانست» به عبارت دیگر «آن هستی که متوجه است که هستی در جای دیگری است... در واقع دازاین یعنی موجودی که چنان شیوه‌ای از هستی را برگزیده که باید به هستی ببیندش.»^(۱) هایدگر و پرسش بنیادین احمدی. ص ۲۵۳. پس دازاین هرگز وضعیتی تمام‌شده و کامل نیست. همواره چیزی است که می‌تواند باشد، می‌تواند به وجود آید و شکل بگیرد. در این معنا دازاین تنها امکان‌های بی‌شمار است. «یک نام نیست، یک فعل نیست، یک ابره نیست، به چگونگی هستن مربوط است. موجودی شناسا، دانا، آگاه، خودآگاه، بیرون از کنش و زمینه ارتباط با دیگران نیست. بلکه یک راه هستن است.»^(۲) همان ص ۲۶۶. بنابراین دازاین حرکت مستمر و پیوسته به سوی امکان‌های بی‌شماری است که فراسوی او قرار دارد. گوهر او قطعی و یقینی نیست، بلکه در عمل ساخته می‌شود، شکل می‌گیرد، درهم می‌ریزد و بار دیگر ساخته می‌شود. از این رو دازاین را

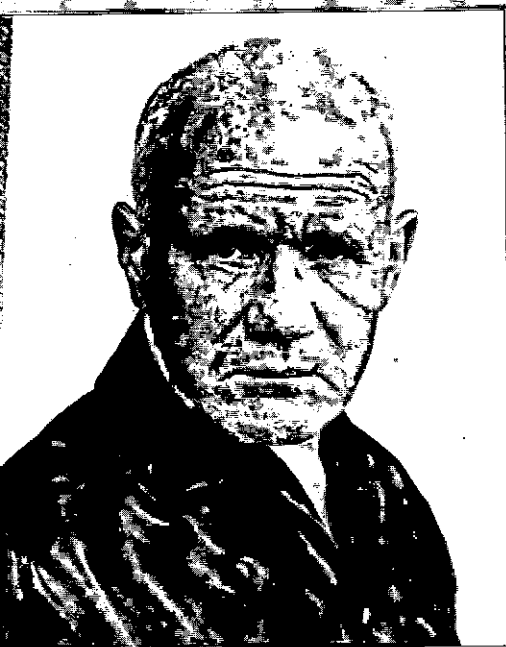
می‌توان یک «توانمندی» و «گشودگی» به روی جهان دانست. این توانمندی همان طرح‌افکنی «۱۱» اوست. بدل شدن به موجودی تازه. رها شدن و بیرون شدن از خود. یا به تعبیر سارتر «ماهیت وجود که می‌خواهد همیشه از خود پیش‌تر باشد. جهش به سوی آینده.»^(۳) آگزیستانسیالیسم و اصالت بشر. سارتر. ص ۲۴.

بر اساس همین ماهیت وجود است که می‌توان بشر را موجودی دانست که دائم از خود فراتر می‌رود و توانایی آن را دارد که به هر شکلی در آید و باعث تمایز او از کلم و حشره می‌شود. هایدگر طرح‌اندازی، اندیشه‌گری و آزادی را از خصلت‌ها و ویژگی‌های دازاین می‌داند. «زندگی برای دازاین یک مسئله است اما برای گریه نیست. دازاین آزاد است. آزادی شرط تعریف اوست. دازاین همواره در حال انتخاب کردن است و با انتخاب گوهر خود را طرح می‌ریزد.»^(۴) پرسش بنیادین. هایدگر. ص ۲۵۶.

دازاین طرح‌افکنی است. اندیشه‌گری است. و بی‌وقفه در جست‌وجوی آزادی بودن است. دازاین بازیگر جهان هستی است که به جهان می‌اندیشد. آن هم نه به صورت موجودی غیر فعال که در کنجی ایستاده و جهان را می‌نگرد. نه چون من اندیشه‌گر دکارت «۱۲»، بلکه چون بازیگر فعالی که جهان را از طریق عمل و درگیری و کشمکش درک می‌کند. او در این بازی چیزی نیست. اما باید بشود، می‌تواند بشود. ذات او این طرح‌افکنی و چیزی شدن است، که همواره به سوی آن خیز برمی‌دارد. حقیقت او همواره در پیش‌روی اوست نه در درون او. او در طرح‌افکنی خود آزادیش را هر بار فرا جنگ می‌آورد. پس دازاین، این هستی گشوده بر جهان به طرز چاره‌ناپذیری با آزمون‌های خطیر درک حقیقت و به دست آوردن آزادیش در کشمکش است و در همین ستیز و یورش است که خودش را معنا می‌کند و در مقابل جهان به فهمی روشن می‌رسد. طرح‌افکنی دازاین شکلی از بازی بی‌وقفه او در بازی بزرگ جهان هستی است. او از طریق این بازی در بازی آزادیش را، خویش‌ستن و مفهوم جهان را در می‌یابد. دازاین در قالب بازی در بازی هستی شناختی‌اش، خود را چون بازیگر و حقیقت را چون یک بازی می‌شناسد. رابطه‌اش را با دیگری می‌فهمد. حقیقت وجودیش را با انتخاب و عمل و در موقعیت کشف می‌کند و

را آغاز کرده است. و این هر دو را به زندانی اعدام‌شده‌ای اهدا می‌کند. پیش از کلفت‌ها نمایشنامه ناظر مرگ «۱۰» را هم در تجربه هنری خودش داشت. ژنه چگونه می‌توانست بنویسد؟ به عنوان یک بزهکار اجتماعی و کسی که مرتکب جرم و اعمال غیر اخلاقی شده است یا باید به زندگی پیشین خود خیانت کند و آن‌ها را گناه و انحراف بداند و یک راست به محکومیت خودش رأی بدهد، یا با کمی مسامحه و ساده‌انگاری گذشته‌اش را فراموش کند یا در واقع اجازه بدهد که این گذشته فراموش بشود و یا به شکلی قوی، محکم و رنج‌آور با آن زندگی کند و دگرگونش سازد و بی‌هیچ رد و انکاری همه آن را یکجا ببذیرد و به صورت درک تازه‌اش از جهان در آورد. و این آخری همان انتخاب سخت و تلخ ژنه است. همین است که سارتر آن را انتخاب وجودی ژنه می‌داند که او را به صورت «قهرمان نفی‌کننده جامعه‌ای که او را نفی کرده بود» در آورد.

نه انکار شر و گناه، نه فراموش کردنش و نه حس تقصیر و کیفر، بلکه پذیرفتن و بدل کردن گناه با نیرویی ادبی به صورت امری متعالی و زیبایی‌شناسانه و ریختن ادراکی جدید در این ظرف هم‌جوش. بی‌شک کلفت‌ها عمیق‌ترین شکل هستی‌شناختی ژنه است که از طریق آن نه تنها توانسته مفاهیمی چون تحقیر، نفرت، جنایت و قربانی کردن را به درجاتی از تعالی برساند، بلکه توانسته است در چهره زخم‌خورده و تحقیرشده کلر و سولائز تصویری روشن از سرنوشت انسان امروز به دست دهد. انسانی که با وهم جنایت، این باز نه در آسمان بالای سرش که بیش از هر زمان دیگر خاموش است، بلکه



۴- کلفت‌ها با بازی در بازی کلر و سولانژ در رویارویی با جهان آغاز می‌شود و در ستیز با خود به پایان می‌رسد. با زندگی، اسارت و نفرت آغاز می‌شود و با مرگ، آزادی و شادی تمام می‌گردد. پس بازی آغازین با بازی واپسین متفاوت است. همین تفاوت گویای امکان‌های بی‌شماری است که فرا روی کلر و سولانژ شکل می‌گیرند و در نهایت با واپسین انتخاب، اخلاق و زیبایی‌شناسی متفاوت آن دو نمود عینی می‌یابد. و عمیق‌ترین شکل هستی‌شناختی سرنوشتشان تبلور پیدا می‌کند. بر این اساس بازی در بازی در کلفت‌ها تنها گزینشی در روایت داستان نیست. شیوه‌ای یکسان در بازگو کردن اطلاعات به مخاطب و او را در جریان گذشته شخصیت‌ها قرار دادن نیست. چیزی فراتر از این است. رویکردی اساسی برای بیان هویت خود و شناخت بهتر جهان است، و در عین حال هجو جهان. جریانی زایاست برای حس کردن خود در میان اشیاء و برای نامیدن خود و برای تمایز قائل شدن میان خود و دیگری. نیرویی است تأثیرگذار که کلر و سولانژ از آن برای معنا کردن انسان و درک سرنوشت بشری‌شان باری می‌گیرند، تا قادر شوند واقعیت وجودیشان را از زیر خروارها ریاکاری، دروغ، تحقیر و خوارشماری ویرانگر «دیگری» نجات دهند. هم کلر و هم سولانژ می‌دانند که برای خانم در حد یک «چیز» هستند. عنوانی بی‌معنا و بی‌مفهوم و قراردادی در حد یک شیء. سولانژ می‌گوید که مادام آن‌ها را حد در یک «صندلی» درک می‌کند. «همان‌طور ما را دوست دارد که صندلی‌های خانه‌اش را دوست دارد.»^(۶) کلفت‌ها، ژنه. ص ۴۳. و کلر آگاهی خود از موقعیت دشوارشان و بی‌هودگی وضعیتی که در آن دست و پا می‌زنند را عمیق‌تر به ما نشان می‌دهد. در جایی می‌گوید: «دیگر طاقتم طاق شده. خسته‌ام. دیگر نمی‌خواهم عنکبوت باشم. غلاف چتر باشم. یک راهبه فاحشه و بی‌خدا و خانواده باشم.»

^(۷) همان. ص ۶۱. بازی در بازی به آن‌ها این امکان را می‌دهد که به درک روشنی نسبت به جهان برسند. و این ادراک دو سویه است. از یک سو نگاه آن‌ها به دیگری است و کشف موقعیت خود و از دیگر سو در می‌یابند که جهان چگونه نظاره‌گر وجود آن‌هاست.

آن‌ها در خلال بازی در بازی هم بازیگر

در قالب نقش دلخواهش به اوج آزادی‌اش در مقابل ضرورت‌های جهان می‌رسد. او در می‌یابد که راهی ندارد جز آنکه در این تصویرسازی‌های بی‌در پی تکه‌های گم‌شده وجودش را روایت کند و بخش‌های متعالی هستی‌اش را چون پاره‌های پراکنده در جهان متخاصم گرد هم آورد. و این تماماً نقشی است که کلر و سولانژ آن را با تصویرسازی‌های خود در بطن روایت بازی در بازی ارائه می‌دهند تا همه وجود ویران‌شده خود را در مقابل یورش جهان حفظ کنند. دازاین بدون این بازی در بازی وجودی بی‌معناست. ذات او این بازی در بازی است. وقتی خودش را امکان‌های بی‌شماری می‌بیند که می‌تواند در عرصه عمل و از طریق انتخاب بدل به هر یک شود، گویی در قالب یک نقش خودش را چنان بازیگر فعال جهان می‌فهمد. هستی واقعی دازاین از طریق بازی در بازی مستمرش شکل می‌گیرد. این حیثه بازی در بازی فلسفی همان قدر به تخیل و منش خیالی وجود انسان وابسته است که بازی در بازی کلر و سولانژ در حیثه ادبی ژنه. و همان قدر از طریق خیال، آفریننده منش درونی انسان است که خیال‌پردازی کلر و سولانژ واقعیت وجودی آن‌ها را در جهان منعکس می‌کند.

اگر دازاین در بازی بی‌وقفه خود در صحنه بی‌کران جهان هستی به کشف همه امکانات خود و هویت واقعی‌اش نائل می‌شود، کلر و سولانژ نیز از طریق بازی‌های خیالی‌شان که ریشه در تلخ‌ترین واقعیت پیرامونی دارد از حد آنچه هستند فراتر می‌روند و قادر می‌گردند آنچه که می‌توانند باشند یا اساساً می‌خواهند باشند را تصویر کنند و به نمایش بگذارند. در هر دو عرصه، بازی فلسفی در جهان هستی و بازی نمایشی در جهان ادبیات، انسان موفق می‌شود با شکل دادن به آنچه که سرنوشت بشری است، به شناخت حقیقت خود نائل شود. بازی در بازی پیونددهنده دو جهان منش فلسفی و روایت ادبی در کلفت‌های ژنه است. هایدگر در نهایت سیر فلسفی خود، «شعر» را بیانگر مفهوم بنیادین هستی می‌خواند. یعنی خیال‌انگیزترین روایت ادبی می‌تواند فلسفی‌ترین درک ما را از جهان بیان کند. بر این اساس می‌توان در جوهر دازاین بازی خیال‌گونه‌ای را دید که در طنز نمایش بزرگ جهان دست‌اندرکار شفاف ساختن ادراک ما از جهان هستی است.

صحنه‌ای هستند که دیگر آن را بر پا کرده است و هم تماشاگر پر خشم و نفرت جهانی هستند که آن‌ها را به بازی گرفته است. بازی به شکلی توأمان در آن‌ها خودآگاهی و آگاهی می‌آفریند. کلر در نقش مادام این آگاهی را به شکلی ظریف هم به ما نشان می‌دهد و هم آن را به تلخی با طغیان و نفرت پیوند می‌زند. نفرتی که در عمق خودش برای آن دو وعده بیداری است. «نزدیک شدن لحظه‌ای را حس می‌کنی که دیگر کلفت نخواهی بود. کینه تو را بیدار می‌کند.»^(۸) همان. ص ۲۸

و کمی پایین‌تر بار دیگر کلر در نقش خانم به آگاهی آندوه‌باری اشاره می‌کند که از همه تصویرسازی‌ها و بازی‌های پر نفرت دو زن خبر دارد، اما به شکلی ویرانگر، تمسخرآلود و رنج‌آور به این بازی‌ها اجازه نشو و نما می‌دهد. این درست لحظه‌ای است که آن‌ها درمی‌یابند جهان نظاره‌گر آن‌هاست و بازیشان را پیش می‌داند. «کلر تو نمی‌توانی بفهمی خانم بودن، بهانه وانمودهای شما بودن، چقدر رنج‌آور است. کافی است اندکی قانع باشیم تا دیگر تو وجود نداشته باشی.»^(۹) همان. ص ۴۳. آن‌ها هم می‌بینند و هم می‌دانند که دیده می‌شوند. بازی عذاب‌آوری در میان بازی پر تمسخر جهان!

آنچه که در این خیال‌واره‌ها و بازی هراس‌آور است، نفرت و یا میل به جنایت این دو زن نیست، بلکه خود نفس بازی است که علی‌رغم آگاهی هر دو سو - کلفت‌ها و مادام - به غیر واقعی بودن رفتار و اعمال، بی‌تغییر ادامه پیدا می‌کند. چیزی که شاید نهایت آن به وانموده (۱۲) بودریار (۱۴) برسد. هستی‌ای هراس‌آور که در آن دیگر معنا و امر متعالی، که معیار



واقعیت موجود نگاه نمی‌دارد و این دو عصیانگر زخم‌خورده را از مرزهای آنچه که وجود دارد فراتر می‌برد. از آنجایی که نگاه ژنه بر این بُعد وجودی استعلایی^(۱۵)، تعالی‌یابنده و پیش‌رونده است، کلفت‌ها علی‌رغم همه تلخی خود اثری محصور در چنگال جبر اجتماعی نیست و مرزهای یک ناتورتالیسم^(۱۶) خام را پشت سر می‌گذارد. همین بُعد هستی‌شناختی و بازی وجودی است که در کنار شعور بدبینانه و تلخ خود، در پایان بر اساس خصلت فراتررونده‌اش آزادی و شادی را برای دو زن به همراه می‌آورد. برای کلر وقتی به مرگ می‌رسد و برای سولانژ وقتی به عنوان متهم با به زندان رفتن، شرایط زندگیش را تغییر می‌دهد و کلر را در خود می‌آفریند و آزاد می‌کند. این پایان را کلر با بیانی نمادین و محکم تثبیت می‌کند. «ما تا آخرش را می‌رویم تو به تنهایی تجربه هر دو وجودمان را زندگی خواهی کرد. تو باید خیلی نیرومند باشی. در تبعیدگاه هیچ کس نخواهد دانست که من در تو پنهانم... سولانژ ما زیبا، آزاد و شاد خواهیم بود.»^(۱۷) همان. ص ۱۱۸.

در این دیالوگ کلر نه تنها تجربه هراس‌آور خود از جهان را صورت‌بندی می‌کند و زیبایی‌شناسی اخلاقی منحصر به فردی را به وجود می‌آورد، بلکه بازی در بازی را به روشن‌ترین شکل سوبه وجودی می‌بخشد و به تعبیر هایدگر از وجود-دازاین-نزدیک می‌کند. تنها در همین تجربه عمیق هستی‌باور است که کلر و سولانژ می‌توانند همه درماندگی و نفرت خود را از طریق طرح‌افکنی آگاهانه، بدل به آزادی و رهایی کنند.

وقتی از چشم‌انداز «دازاین» به وانمودهای کلر و سولانژ نگاه می‌کنیم، در می‌یابیم که با وجود ظاهر خشن و یأس‌آلود کلفت‌ها، ژرفای آن رهایی‌بخش و امیدوارکننده است. در می‌یابیم که هنوز امکانات ما برای جنگیدن با جهانی که سرانجام واپسین بازی را، مرگ را، سرگ بی‌تخفیف را بر ما تحمیل خواهد کرد، بس بسیار نیرومند است. هنوز انسان قادر است تصویری نیرومند از شادی و آزادی خلق کند. وقتی کلر مرگ را انتخاب می‌کند، این «سرانجام» را از حد یک ضرورت کور خارج می‌کند و آن را به صورت آزادی مثبتی در می‌آورد که هایدگر آن را می‌ستاید. در این معنا مرگ هم نهایت نیست، بلکه رهایی به

ادامه ندهد، بلکه ناچار است که بازی را در هر شرایطی دنبال کند؛ ژرفای این آگاهی بر هراس بر ما روشن می‌شود. بازی همه حضور و همه حس بودن دو زن در دوزخ زندگی است. «تو تصور کرده‌ای من تسلیم می‌شوم. به این بازی ادامه می‌دهم... آیا اصلاً قادریم ادامه‌اش دهیم، بازی را ادامه دهیم؟ من اگر کسی نباشد کلر صدایم بزند و من رویش تف کنم، تف‌هایم خفهام می‌کند.»^(۱۸) همان. ص ۴۳. و درست کمی جلوتر کلر هم به همین نقطه می‌رسد و می‌داند که چاره‌ای ندارد جز آنکه بازی را با همه واهی بودنش ادامه دهد. چرا که در بازی دیوارهای توهم شکسته می‌شود و زندگی پیوندی ناگسستگی با شناخت جهان پیدا می‌کند. «حالا باید به همین زندگی ادامه بدهیم و بازی را از اول شروع کنیم.»^(۱۹) همان. ص ۵۸. و علی‌رغم هر تردید، خشم و طعن‌های که در کلام باشد یک چیز مسلم است و آن این است که بازی باید ادامه پیدا کند. چرا که بازی هر چند اصیل نیست- به دلیل خصلت بازی بودنش- اما چونان یک سرنوشت، ضرورتی بی‌چون و چرا دارد. آنچه که بازی را به صورت یک ضرورت جلوه می‌دهد همان خصلت آگاهی و اندیشه‌گری است که در ذات ادراک هستی‌شناختی دو زن وجود دارد. هستی‌ای که ذات آن طرح‌افکنی بی‌وقفه است و به شکل بازی بی‌پایان چیره شدن، پشت سر گذاشتن و فراتر رفتن جلوه‌گر می‌شود. بازی در این معنا چونان حالتی است که می‌تواند پیش‌اروی ما شکل بگیرد و از ما و موقعیت ما هر لحظه فراتر رود. به همین دلیل است که آگاهی به موقعیت تلخ و ویرانگر، کلر و سولانژ را در حد

مقایسه ادراک والایی است از میان می‌رود و امر واقعی تنها رونوشت بدون اصل و همانندنگاری خالی از معنا می‌شود و باز تکرار امر هیچ و غیاب ویرانگر می‌گردد. اما کلفت‌ها هنوز اسیر این چرخه نشده است. زیبایی‌شناسی و اخلاق ژنه هنوز معیار مشخصی برای قیاس دارد. هنوز شادی و آزادی رهایی‌بخش به عنوان امر متعالی، قادر است انسان را از چرخه بازتولید امر هیچ و «وانموده» نجات دهد. هنوز آگاهی در بطن درک کلر و سولانژ از هستی و سرنوشت انسان وجود دارد و جهان عاری از معنا نشده است. از این رو هر چند هم مادام و هم کلفت‌ها گویی در یک پیوند نامرئی و جادویی، و یک بازی چاره‌ناپذیر به یکدیگر گره خورده‌اند، اما در عین حال از آنجایی که این بازی آگاهانه انجام می‌شود به صورت بخشی از سرنوشت بشری آن‌ها ادراک می‌شود و در جایی که مادام این آگاهی را برای پیوستن به روزمرگی انکار می‌کند تا همچنان در مدار خیانت علیه خود و هستی‌اصیلش باقی بماند، برای کلر و سولانژ بازی بخشی از نیرویی می‌شود که آن‌ها را در جهانی که مادام را می‌بلعد به پیش می‌راند، مدار حرکتشان را تعیین می‌کند و عصیانشان را به اوج می‌رساند.

کلفت‌ها می‌دانند که همه عواطف و رفتارشان بخشی از بازی است که در حال انجام آن هستند. و جالب اینجاست که فقط در بازی است که دوزن واقعی هستند. آنجاست که خودشان را از طریق تفر و طغیان که شکل عاطفی آگاهی‌شان است حس می‌کنند. وقتی سولانژ به کلر می‌گوید که نمی‌تواند بازی را



هزار سال پیش ادبیات این توانایی شگرف را داشت که توانست مرد زورمند اوروک را از چنگال مرگ برهاند و او را ماندگار کند. امروز نیز ادبیات با جادوی خود ژنه گناهکار را به قدیس ژنه نویسنده بدل می‌کند. ژنه محکوم به نابودی در فراموشی، وحشت و جنایت به ژنه ماندگار در ادبیات جاودانه می‌شود. نمی‌توان لحظه ناب این استحال را به درستی توضیح داد، چرا که به لحظه رازگونه یگانگی در آیین می‌ماند. اما می‌توان اعجاز بعد از آن را بازگو کرد. می‌توان نشان داد که چگونه ادبیات در هزاره‌های کهن، آگاهی هراس‌آور انسان از مرگ را در روایتی ادبی به هم می‌پیچد و آن را به صورت درکی فلسفی از سرنوشت و موقعیت بشری نشان می‌دهد و باز می‌توان نشان داد که چگونه امروز ادبیات همان شگردهای کهن را به کار می‌گیرد تا به درک فلسفی و وجودی ما از موقعیت و سرنوشت انسان در روایت‌ها و گفتار ادبی ساختاری نو بیخشد و از آگاهی و وحشت ما لذت و زیبایی خلق کند.

گیل گمش گناهکار، آگاه به مرگ، پرسش‌های وجودی خود را طرح می‌کند. برای یافتن پاسخ می‌جنگد و در نهایت با پذیرش نیستی، همه درک ویرانگر خود از آن باز می‌گوید، به شادی می‌رسد، می‌میرد، رستگار می‌شود و سرانجام در روایت جاودانه گشته و به هستی باز می‌گردد. ژنه گناهکار ادبیات را کشف می‌کند، پرسش‌های بنیادین خود را از طریق آن طرح می‌کند. رنج سفرهای دشوارش را باز می‌گوید، می‌جنگد، نیستی و مرگ را در روایت شادمانه می‌پذیرد و استحال می‌یابد.

به رستگاری ادبی می‌رسد و آن گاه وجودش بار دیگر از هستی پُر می‌شود. وقتی مرد ویرانگر ویران شده پر وحشت جاودانه می‌گردد، ادبیات معجزه جاودانگی انسان در هستی می‌شود.

سوی چیزی است. همان‌طور که آزادی مثبت «آزادی از چیزی نیست بلکه، آزادی به سوی چیزی است.» (۱۳) هایدگر و تاریخ هستی. احمدی. ص ۵۵۳. حرکت به سوی آنچه که نیستیم اما می‌توانیم باشیم. باز در این معنا کلر سویه وجودی خود را با گزینشی قاطع تعالی می‌بخشد. در این پایان عشق و مرگ با یکدیگر پیوند می‌خورند و بر زندگی، نفرت و اسارت چیره می‌گردند. کلر می‌میرد اما چونان یک قربانی که در آیینی رازوارانه در وجود آیین‌گذاران تکثیر و رها می‌شود، در بطن سولانژ بار دیگر به دنیا می‌آید. بازی به آن‌ها این امکان را می‌دهد که بزرگ، جدی، باوقار، عظیم و هوشیار بمانند. در بازی آن‌ها کلفت‌هایی ناچیز، شیء شده، بیگانه از خود، حقیر، ناتوان و خوارشده نیستند. در بازی واقعی‌تر از واقعیت‌اند. آن‌ها دریافتند که وقتی واقعیت خود چون یک بازی تلخ در حال ویران کردن ماست، تنها از طریق بازی دیگری است که می‌توان بر این واقعیت چیره شد. آن‌ها در مقابل بازی جهان، بازی خود را آغاز می‌کنند تا همه فریب‌های آپولونی (۱۴) جهان را به آگاهی دیونیزوسی (۱۵) و هستی‌شناختی وجودشان بدل نمایند.

وقتی واقعیت آن‌ها را خرد می‌کند بازی بار دیگر این وجودهای خردشده را جمع می‌کند و در تصویری عمیق و محکم انسان را باز می‌سازد. بازی در کلفت‌ها گریز نیست. فرار از واقعیت موجود نیست. دور شدن از جهان و به کنج گرم و نرم رویاها خزیدن نیست. بلکه یک راست در مقابل جهان و واقعیت پورشگر آن قرار گرفتن است. اثبات ژرفای وجود است حتی به قیمت همه زندگی. با خودآگاهی زیستن است به قیمت مرگ. ساختن طرح‌های وجودی است در همه‌همه ویرانگر درام هستی.

۵- ژنه یک محکوم است. یک مجرم، یک گناهکار بزرگ. اما در نهایت به قدیس استحال می‌یابد. چه چیزی باعث این دگردیسی از گناهکار به قدیس می‌شود؟ ادبیات! وقتی گیل گمش (۱۶) در جست‌وجوی معجزه جاودانگی ناکام می‌ماند فرمان می‌دهد تا رنج سفرهای دشوارش را بر لوح‌های سنگی سخت بنگارند. سنگ از داستان زندگی و رنج‌ها نقش می‌خورد و گیل گمش می‌میرد. ناگاه معجزه رخ می‌دهد و مرد هراسیده از مرگ جاودانه می‌شود. ادبیات گیل گمش را جاودانه می‌کند. نزدیک به سه

پی نوشت:

1. Claire
2. Solance
3. Heidegger (1889 - 1976)
4. Jean Genat (1910 - 1986)
5. Jean Cocteau (1889- 1963)
6. Jean Paul Sartre (1905- 1985)
7. The Maids
8. The Condemned man- 1945
9. Our lady of the flowers- 1944

10. Death watch- 1949
11. Prpjct
12. Rene Descartes (1596- 1650)
13. Smulacrum
14. J. Baud rillard
15. Transzendanz
16. Naturalism
17. Apolonian
18. Dionysian
19. Gilgamech

منبع

۱. ژان ژنه. استین. کویلی. رضا رضایی. چاپ اول. ۱۳۸۲. نشر ماهی
۲. هایدگر و پرسش بنیادین. بابک احمدی. چاپ اول. ۱۳۸۱. نشر مرکز
۳. اگزیتنیسم و اصالت بشر. ژان پل سارتر. مصطفی رحیمی. چاپ هفتم. ۱۳۵۸. نشر مروارید
۴. کلفت‌ها ژان ژنه. م کاشیگر. چاپ اول. ۱۳۸۱. نشر فردا
۵. سرگشتگی نشانه‌ها. نمونه‌هایی از نقد پسا مدرن. مانی حقیقی. چاپ اول. ۱۳۷۴. نشر مرکز
۶. هایدگر و تاریخ هستی. بابک احمدی. چاپ اول. ۱۳۸۱. نشر مرکز