



Aporetic Structure: Absurd Drama as Repetitive Undecidabilities¹

Rahmat Amini², Mohammad Bagher Ghahramani³, Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari⁴, Sahar Meshginghalem⁵

Abstract

Aporia represents a dead end, a situation from which there is no escape. In drama, it can lead to various interpretations and develop the theme of uncertainty. This research aims to analyze the role aporia plays in the structure of drama, drawing on Jacques Derrida's concepts of deconstruction and undecidability. The findings reveal that the cyclical or circular structure embodies aporia, with absurd drama serving as a clear illustration. Absurd drama is aporetic because there is no resolution; characters repeat their actions and consistently arrive

Received: 25/09/2024
Accepted: 12/01/2025
* Corresponding Author's E-mail:
rahmatamini@ut.ac.ir

1. This article is adapted from Sahar MeshginQalam's doctoral dissertation titled "The Function of Aporia in Creating Uncertainty in Drama" under the guidance of the first and second authors and the consultation of the third author at the Faculty of Fine Arts, University of Tehran.
2. Associate Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.
<https://orcid.org/0000-0001-9896-0541>
3. Associate Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.
<https://orcid.org/0009-0004-8935-5365>
4. Associate Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran
<http://orcid.org/0000-0002-5671-4040>
5. Ph.D. Candidate in Theatre, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran
<https://orcid.org/0000-0002-1163-6245>



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



at the same outcomes, as if trapped in an inescapable loop. They encounter undecidability in nearly every choice they face. This cyclical or circular structure, where the beginning and end converge, creates an aporetic point that exemplifies a double bind. This type of aporia is evident in *Waiting for Godot* and *Endgame* by Samuel Beckett, as well as in Abbas Nalbandian's *A Deep, Comprehensive, and New Research on the Fossils of the 25th Geological Period or the 14th, 20th, etc., It Doesn't Matter*. In these works, aporia reaches its peak, rendering the entire plot aporetic and making efforts to uncover a definitive meaning futile. Through an aporetic perspective on absurd drama, a new interpretation of undecidability emerges—one in which aporetic undecidabilities do not culminate in a sense of "nothingness." Instead, they are understood as a faint glimmer of hope. This hope, though delayed in its realization, is never entirely denied, as actions are perpetually renewed, returning to the starting point again and again.

Keywords: Absurd Drama, Aporia, Derrida, Structure

1. Introduction

This study investigates the concept of aporia as a structural principle in the Theatre of the Absurd. While aporia is traditionally understood as a rhetorical expression of doubt or impasse within discourse, this research argues that in absurd drama it functions at the level of dramatic structure itself. Drawing on the deconstructive philosophy of Jacques Derrida, particularly his formulation of aporia and undecidability, the article examines how aporia is produced in *Waiting for Godot* and *Endgame* by Samuel Beckett and *A Deep, Grand, and New Study of the Fossils of the Twenty-Fifth Geological Period – or the Fourteenth, Twentieth, etc., It Does Not Matter* by Abbas Nalbandian. The central argument is that absurd drama does not merely depict existential uncertainty but formally enacts undecidability through its structural organization.



2. Literature Review

The concept of *aporia* originates in classical rhetoric and philosophy as a moment of doubt or logical impasse. In deconstructive theory, however, *aporia* acquires a more radical meaning. Derrida (1993) defines *aporia* as both an impasse and an experience of passage that is structurally impossible. It signals the collapse of binary oppositions and the impossibility of definitive decision. Undecidability, in this context, does not eliminate meaning but displaces it into an ongoing process of deferral (Spivak, 2000). As Bennett and Royle (2023) note, undecidability is not simple ambiguity but a structural condition that prevents final interpretive closure.

In drama studies, structural classifications have traditionally focused on closure and resolution. Pfister (1999) distinguishes between closed and open dramatic forms, arguing that classical drama resolves conflict and restores order, whereas modern drama may suspend resolution.

The Theatre of the Absurd, theorized by Martin Esslin (2004), is characterized by circular plots, static situations, and repetitive dialogue. Critics have often interpreted these features as expressions of existential nihilism or metaphysical despair. Yet recent approaches emphasize the structural and formal dimensions of absurd drama. Rather than viewing repetition as mere stagnation, scholars increasingly interpret it as a dramaturgical strategy that destabilizes narrative progression.

Despite these developments, the concept of *aporia* has rarely been systematically applied to dramatic structure. Most discussions remain confined to thematic ambiguity or character psychology. This study fills that gap by integrating Derridean deconstruction with structural drama theory, demonstrating how absurd plays produce *aporia* not only in content but in form.



3. Methodology

This research adopts a qualitative, interpretive methodology grounded in deconstructive textual analysis. The study combines Derrida's theoretical framework of aporia and undecidability (Derrida, 1993) with structural drama analysis as articulated by Pfister (1999). The analytical process unfolds in these stages:

- **Structural Classification:** The three structural models—closed, open, and circular/static forms—are studied comparatively in relation to the definition of aporia. The focus is on circular/static form in which the function of repetition, cyclical temporality, and suspended action is examined to assess how they generate sustained structural impasses.
- **Binary Opposition Analysis:** Key oppositional pairs (e.g., life/death, presence/absence, movement/stasis, master/slave) are identified and analyzed to determine how they serve the function of aporia.

4. Results

The analysis demonstrates that structural aporia is most fully realized in circular or static dramatic forms characteristic of absurd theatre.

In *Waiting for Godot*, the dramatic situation is defined by endless waiting. The beginning and ending mirror each other: Vladimir and Estragon remain in place, contemplating departure yet never acting upon it. Binary oppositions such as staying/leaving, hope/despair, and presence/absence fail to stabilize meaning. Godot's absence becomes a form of presence, and time progresses without producing change. The play's circular structure collapses the distinction between beginning and end, producing sustained undecidability.

In *Endgame*, structural aporia intensifies. The anticipated departure of Clov functions as the central dramatic tension, yet the possibility of exit remains unresolved. The threshold space—the doorway—embodies Derrida's notion of the impassable passage. Oppositions such as master/slave and life/death interpenetrate and destabilize one



another. The ending reproduces the initial configuration, reinforcing circular stasis. The audience is compelled to decide whether departure or change occurs, but the text refuses confirmation, thereby transferring responsibility to the spectator.

Nalbandian's play similarly stages aporia through spatial enclosure and repetitive indecision. The cave setting materializes impasse, while the repeated attempt to determine who should die first dramatizes the impossibility of decisive action. Determinism and free remain unresolved. The imposed "must" signals coercion without resolution, reinforcing structural undecidability. Even the title destabilizes temporal reference by rendering historical periods interchangeable.

Across all three plays, aporia operates not merely at the level of dialogue but as an organizing structural principle. Closed dramatic forms eliminate aporia through resolution; open forms confine it to the ending. In contrast, absurd drama sustains aporia throughout the entire play by collapsing binary oppositions, suspending narrative progression, and merging beginning with end.

The findings suggest that the Theatre of the Absurd should not be interpreted solely as nihilistic or anti-meaning. Instead, its structural undecidability produces a productive interpretive space. Repetition does not signify emptiness but the continual reopening of possibility. Structural aporia compels the audience to inhabit decision without guarantee, thereby foregrounding responsibility, interpretation, and the instability of meaning itself.

ساختار آپوریایی: درام ابزورد به مثابه تصمیم‌ناپذیری‌های مکرر^۱

رحمت امینی^{۲*}، محمداقبر قهرمانی^۳، بهروز محمودی بختیاری^۴، سحر مشگین‌قلم^۵

(دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۰۴ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۰/۲۳)

چکیده

مفهوم عدم قطعیت جزئی جدایی‌ناپذیر از جهان امروز شده است و نمودش در هنر نیز وجود دارد. یکی از راه‌های پرداختن به عدم قطعیت، آپوریاست. آپوریا را بیشتر به مثابه جمله‌ای حاکی از شک و عدم قطعیت در نظر می‌گیرند، ولی به نظر می‌رسد این مفهوم قابلیت بیشتری از تنها حضور در دیالوگ داشته باشد. این پژوهش با هدف بررسی نمود آپوریا در ساختار درام و با فرض این‌که درام ابزورد ساختار آپوریایی دارد، با تکیه بر بنیان‌فکنی و تصمیم‌ناپذیری ژاک دریدا به چگونگی خلق آپوریا در نمایشنامه‌های «در انتظار گودو»، «آخر بازی» و «پژوهشی

۱. این مقاله برگرفته از رساله دکتری سحر مشگین‌قلم با عنوان «کارکرد آپوریا در ایجاد عدم قطعیت در درام» به راهنمایی نویسنده اول و دوم و مشاوره نویسنده سوم در دانشکده‌های هنرهای زیبا، دانشگاه تهران است.

۲. دانشیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌های هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

*rahmatamini@ut.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0001-9896-0541>

۳. دانشیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌های هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<https://orcid.org/0009-0004-8935-5365>

۴. دانشیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌های هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

۵. دانشجوی دکتری تئاتر، دانشکده‌های هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<https://orcid.org/0000-0002-1163-6245>



ژرف [...]» می‌پردازد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد درام ابزورد ساختاری مدور یا ایستا دارد که در نتیجه تکرار کنش‌های مختلف صورت می‌گیرد و آغاز درام را به پایش پیوند می‌زند و این درست همسو با تصمیم‌ناپذیری دریدا و مفهوم آپوریاست. درام ابزورد تصمیم‌ناپذیری‌های زیادی را در تقابل‌های دوتایی نمایش می‌دهد و این عمل تا جایی پیش می‌رود که با درهم‌تنیدگی آغاز و پایان، عملاً بن‌بستی به‌وجود می‌آید که از آن عبوری نیست. بدین ترتیب، گویی درام ابزورد نوعی آپوریای بسط‌یافته است که تصمیم‌ناپذیری در تاروپود آن تنیده است. در نگاه آپوریایی به درام ابزورد می‌توان خوانشی جدید از تصمیم‌ناپذیری‌ها ارائه کرد که در آن، تصمیم‌ناپذیری‌های آپوریایی نه به‌مثابه نوعی «پوچی»، بلکه به‌منزله حضور کورسویی از امید درک می‌شوند، امیدی که تبلورش با تأخیر مواجه می‌شود، ولی امکان وجودش هرگز نفی نمی‌گردد، چراکه کنش‌ها، با بازگشت به نقطه آغاز، دوباره و دوباره از سر گرفته می‌شوند.

واژه‌های کلیدی: آپوریا، درام ابزورد، دریدا، ساختار.

۱. مقدمه

مفهوم عدم قطعیت در تاروپود جهان امروز تنیده است و نمودش در هنر نیز یافت می‌شود. یکی از راه‌های خلق عدم قطعیت در ادبیات «آپوریا»^۱ است. براساس آنچه در «صنایع ادبی» آمده، آپوریا ابراز شک یا عدم قطعیت است. زمانی که عدم قطعیت و شک اصیل هستند، می‌توانند بن‌بستی واقعی را نشان دهند و مخاطب را برمی‌انگیزند تا گزینه‌های متفاوتی برای گره‌گشایی در نظر گیرد. هدف اصلی استفاده از آپوریا فراهم کردن شانس برای مخاطبان برای بررسی و قضاوت موقعیت است (Url 1). بسیاری از پژوهش‌های صورت‌گرفته بر آپوریا بر دیالوگ آپوریایی استوارند، ولی توجه به تعاریف موجود از آپوریا حضور آن را در بخش‌های مختلف اثر ممکن می‌داند که یکی از آن‌ها «ساختار» اثر است. با این توضیح، هدف این پژوهش، بررسی نمود آپوریا در ساختار

درام است. بدین منظور، با فرض این‌که درام ابزورد ساختار آپوریایی دارد، چگونگی خلق آپوریا در ساختار نمایشنامه‌های «در انتظار گودو» و «آخر بازی» اثر ساموئل بکت و «پژوهشی ژرف و سترگ و نو، در سنگ‌واره‌های دوره بیست‌وپنجم زمین‌شناسی» و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند» اثر عباس نعلبندیان بررسی می‌شود. روش پژوهش، بنیان‌فکنی^۲ ژاک دریدا^۳ است. ترجمه‌های مختلفی برای این اصطلاح در فارسی وجود دارد: واسازی، ساختارشکنی، ساختارزدایی، شالوده‌شکنی و ... ولی برای نشان دادن دو جهت تقابلی این واژه - زدودن و ایجاد - در این پژوهش از واژه «بنیان‌فکنی» استفاده می‌شود، «زیرا که افکندن در زبان فارسی دارای معنایی ایهامی است، هم به معنای انداختن و خراب کردن و هم به معنای گستردن، پهن کردن، ساختن و بنیان‌گذاردن» (ضیمران، ۱۳۹۲، صص. ۱۴ - ۱۵).

۲. پیشینه پژوهش

بیشتر پژوهش‌هایی که به بررسی آپوریا پرداخته‌اند، آن را در قالب دیالوگ‌های سقراطی افلاطون بررسی کرده‌اند تا نقش چنین دیالوگ‌هایی را در ایجاد تفکر انتقادی نشان دهند. برای مثال، در مقاله «عمل فلسفی و آپوریا در زندان»، پژوهشگران در میان جمعی از زندانی‌ها با استفاده از دیالوگ سقراطی به پرسشگری زندانی از خودش توجه کرده‌اند و در نهایت چنین نتیجه گرفته‌اند که آپوریا باعث شده است زندانی‌ها دنیای خود را از منظری متفاوت ببینند و قاضی زندگی خودشان شوند و خود را از سرکوب شدن با نظرات دیگران رها سازند (Tillmanns & Crespo, 2018, p.37). در مقاله‌ای با عنوان «آپوریا به مثابه تکنیکی آموزشی» به تأثیرات آموزشی آپوریا توجه شده است. براین اساس، دانش‌آموزان در مواجهه با آپوریا با نوعی بن‌بست مواجه می‌شوند و می‌بایست مسئولیت افکار، ایده‌ها و

پاسخ‌هایشان را بر عهده گیرند (McAllister, 2019, p. 12) مقاله‌ای با عنوان «پارسیا (رک‌گویی) و تمرین فلسفه با کودکان»، به نقش مؤثر پرسش‌های آپوریایی در کودکان اشاره دارد و نشان می‌دهد کودکان با استفاده از این پرسش‌ها «یاد می‌گیرند که دیدگاه‌های دیگران را هم در نظر گیرند و دید وسیع‌تری نسبت به موضوع مورد بحث خلق کنند» (Tillmanns, 2023 & 2024, pp. 35-36).

آپوریا در مطالعات ادبی نیز نقش قابل توجهی دارد. برای مثال، پژوهشی با عنوان «عبور از میان تنگنا: طرح آپوریا در آثار کالریج، تنیسون و استیونز» به سه امکان آپوریا - «نفوذناپذیری»، «نفوذپذیری بی‌حد و حصر» و «غیرممکن» توجه می‌کند و نشان می‌دهد این پژوهش آپوریایی به «تاریخ عقل، فلسفه، رتوریک و متافیزیک، به روش‌هایی که انسان‌ها برای مقابله با ناشناخته، گیج‌کننده و مشکوک به کار می‌برند»، نگاهی اجمالی دارد (Vetter, 2010, pp. 9-14). در مقاله «ریشه‌دار و بی‌ریشه، تبعیدشده و متعلق: لحظات آپوریایی عدالت به‌مثابه قانون در "مهمان" اثر کامو»، به مفهوم عدالت از منظری آپوریایی در سه شخصیت محوری داستان پرداخته شده است و در آن «در ارتباط با تجربه آپوریایی در رابطه بین عدالت و قانون به‌مثابه پروسه رویارویی با دوره‌های اخلاقی، دیدگاهی آشکار می‌شود که امکانات جدیدی را برای بازاندیشی انسانیت دیگری می‌گشاید» (Kim, 2013, p.244). در «مقدمه: آپوریا، ابوالهول، و آرزوی این‌که زندگی معنا خواهد یافت»، با توجه به نمایشنامه اودیپ، آپوریا لحظه رویارویی فرد با سردرگمی خودش در نظر گرفته می‌شود: «این آپوریا بن‌بستی عمیق است، نه فقط یک مشکل. این مسئله زمانی به‌وجود می‌آید که معنا متوقف می‌شود و قدمی باید برداشته شود، حتی برخلاف مصلحت فرد» (Voela, 2017, p.1). پژوهشی با عنوان «آپوریای روایی: بنیان‌فکنی لحظه به‌دست‌آوردن ناگهانی بینش در ادبیات مدرنیستی

ابتدایی»، آپوریای پس‌اساختارگرایانه را در پی پاسخ به دو مسئله در نظر گرفته است: «چگونه لحظه به‌دست‌آوردن ناگهانی بینش اغلب از بن‌بست تصمیم‌ناپذیری بین دو یا چند عنصر در کشمکش به‌وجود می‌آید و چگونه خود این بینش ناگهانی یا به‌شکل بسط آپوریا عمل می‌کند یا به‌شکل از بین‌بردن و گره‌گشایی آن» (Beaver, 2019, p.4). مقاله‌ای با عنوان «استعاره‌های خطرناک: مخاطب، آپوریا و دوسوگرایی در اتللو»، آپوریا را به‌صورت «مسئله‌ای فرا-معرفت‌شناسانه و نه مسئله‌ای معرفت‌شناسانه» توصیف کرده است و شکاکیت ای‌گویی را با آپوریای سقراطی دارای هم‌پوشانی می‌داند (Briggs, 2021). در مقاله «انتخاب آنتیگون: تراژدی و فلسفه از دیالکتیک تا آپوریا» به ارتباط بین آپوریا و تراژدی توجه شده و در مورد ذات آپوریایی تراژدی چنین آمده است: «تراژدی نمرده است [...] بلکه هسته فلسفی آن - تفکر - از دیالکتیک به آپوریا، از دوتایی به چندتایی تغییر یافته است» (Romanska, 2022, p. 89).

در مورد نمایشنامه‌های مورد بررسی نیز پژوهش‌هایی صورت گرفته است که در این بخش به آن‌هایی اشاره می‌شود که ارتباط بیشتری با مفهوم تصمیم‌ناپذیری و آپوریا دارند. برای مثال، «انتظار» یکی از مفاهیم اصلی در «در انتظار گودو» است، چیزی شبیه «تلاش‌های پوچ سیزیف»، عملی «قهرمانانه» یا نوعی «حماقت» و «توهم زبانی» (هینچلیف، ۱۳۸۹، ص. ۸۸) براساس «به سوی متنی بنیان‌فکنانه [...]»، «در انتظار گودو» با سکوت و مکثی همسوست که نه انکار می‌کند و نه تأیید، بلکه تعلیقی پس‌اساختارگرایانه از واقعیت است که همواره با تصمیم‌ناپذیری تمام معناها تغییر می‌کند. سکوت و مکث مانند دیفرانس دریدا عمل می‌کنند و وجود خود را در متن مورد پرسش قرار می‌دهند تا هر قطعیت و نهایت واقعیت را بنیان‌فکنی کنند و آستانه تصمیم‌ناپذیر پس‌اساختارگرایان را وسعت بخشند که در هدف دارد از «هزارتوی زبان»

اجتناب کند (Shahid, 2018, p.108). «در انتظار گودو» درامی است که نه تنها می‌توان خوانشی بنیان‌فکنانه از آن به عمل آورد، بلکه گویی خود متن نمودی از دیفرانس دریداست که اساس بنیان‌فکنی اوست. «زمانی که ولادیمیر و استراگون با نیامدن گودو مواجه می‌شوند، تصمیم به رفتن می‌گیرند، ولی نمی‌روند. بدین ترتیب، نوعی آپوریای ساختاری معنا در "در انتظار گودو" اتفاق می‌افتد» (Ahmad Mir, 2019, p.361).

«آخر بازی» گویی استعاره‌ای بسط‌یافته از «پایان» است. «پایان» به همان اندازه در ذات «آخر بازی» وجود دارد که «انتظار» در نمایشنامه «در انتظار گودو» - استعاره‌ای تئاتری که در لحظه ظاهر نگشته است، بلکه به‌شکلی مداوم نشان داده می‌شود» (Kennedy, 1989, p.48). براساس آنچه در «گروتسک و دیوگرایی سکوت...» آمده است، «آخر بازی» مشخصه‌هایی گروتسک را در دل می‌پروراند و جهانی را می‌سازد که در آن انسان در جهان به شکل آشغال در زباله‌دانی یا مهره‌های زنده شطرنج روی صفحه بازی با وضعیت پات نشان داده می‌شود. نتیجه یک تصویر بصری عجیب از نوعی آشغال زنده در تقلا برای تبدیل به مردی ماشینی و فروریختن دوباره به درون آشغال است. گروتسک در این اثر، دنیایی واژگون را نشان نمی‌دهد، بلکه واقعیت دنیا را نشان می‌دهد (Lee, 1981, pp.67-68). «آخر بازی» سویه‌هایی تراژیک نیز دارد که در آن با این‌که کاتارسیس وجود دارد، بستار غایب است و بکت «با محروم ساختن شخصیت‌هایش از هر آرزویی نسبت به رستگاری یا گره‌گشایی، یا حتی زوالی نهایی، مخاطب را با تراژدی غایی که از نو متصور شده است، روبه‌رو می‌سازد - غیاب بستار و حضور ارزش کاتارسیسی در مواجهه با زیانی اجتناب‌ناپذیر» (Salehi, 2023, p.586).

مفهوم «آشنایی‌زدایی فرمی» در آثار نعلبندیان مورد توجه قرار گرفته است و «این آشنایی‌زدایی‌ها بیش از آنکه در محتوا رخ داده باشند، در فرم و صورت آثار نمود

دارند» در بخش مربوط به «پژوهشی ژرف [...]» نیز بحث اسامی شخصیت‌ها که برگرفته از اسم «آخشیگ» به معنای «ضد و عنصر اساسی حیات» هستند، بررسی شده است (محمدنژاد عالی زمینی، ۱۴۰۰، ص. ۱۱۹).

پژوهشی که به مفهوم ساختار آپوریایی پردازد، صورت نگرفته است و این پژوهش، اولین قدم در این مسیر خواهد بود.

۳. روش پژوهش

این پژوهش، از بنیان‌فکنی دریدا بهره گرفته و روش، توصیفی - تحلیلی است. استفاده از بنیان‌فکنی در خوانش متن می‌تواند به این دلایل باشد: «(۱) آشکار ساختن تصمیم‌ناپذیری^۴ متن و/یا (۲) آشکار کردن عملکردهای پیچیده و محدودیت‌های ایدئولوژی‌هایی که متن را می‌سازند» (Tyson, 2015, p.315). این پژوهش بر نمایاندن تصمیم‌ناپذیری در متن تکیه دارد. تصمیم‌ناپذیری یعنی عدم توانایی در انتخاب یک معنا در مقابل دیگری که این همان آپوریاست. ارتباط ساختار درام با تصمیم‌ناپذیری در موقعیت آپوریایی در درام معنا می‌یابد که ارتباطی نزدیک با وجود و یا عدم گره‌گشایی در متن دارد.

۴. چارچوب نظری: آپوریا و تصمیم‌ناپذیری دریدا

در مطالعات پس‌ساختارگرایی، دال به شکل مستقیم به مدلولی مشخص ارجاع ندارد، بلکه آن مدلول خود به دالی دیگر تبدیل می‌شود تا به مدلولی دیگر ارجاع دهد. این مسئله، نوعی تصمیم‌ناپذیری را در انتخاب بین مدلول‌ها به دنبال دارد، چراکه انتخاب

تنها یک مدلول، آزادی حرکت مدلول‌ها را مسدود می‌کند. بر این اساس، معنا نهایی دست‌یافتنی نیست، بلکه مفهومی لغزنده است که همواره در بازی است.

بر اساس «بررسی ساختار، نشانه و بازی ژاک دریدا در گفتمان علوم انسانی» معنا نه یک نتیجه، بلکه یک فرایند است. نشانه‌ها در تعاملی پیوسته معانی را به وجود می‌آورند و بدین ترتیب، معانی همواره در معرض تغییرات و ارزیابی‌های مجدد احتمالی هستند؛ به عبارتی دیگر، معنا همواره در «بازی» است. و چون هیچ مرکزی برای دلالت نهایی وجود ندارد، هیچ چیز در زبان نمی‌تواند از تفاوت بگریزد یا از آن فراتر رود. پس غیاب مدلول متعالی، دامنه و بازی دلالت را بی‌نهایت گسترش می‌دهد (Smith-Laing, 2017, pp. 34-36). طبق آنچه در «مقدمه‌ای بر ادبیات، نقد و نظریه» آمده است، در این گسترش دلالت‌های معنایی، مفهوم تصمیم‌ناپذیری به چشم می‌خورد. تصمیم‌ناپذیری پدیده یا تجربه ناتوانی در رسیدن به تصمیم در زمان مواجهه با دو یا چند خوانش یا تفسیر است. البته با تعیین‌ناپذیری یکی نیست، چراکه در تعیین‌ناپذیری تصمیمی گرفته شده است: این‌که ناتوانی در تعیین خوانش یا تفسیری قطعی شده است. ولی تصمیم‌ناپذیری بر چالش فعالانه و مداوم عدم توانایی در تصمیم‌گیری تأکید دارد (Bennett & Royle, 2023, p.455). وقتی دلالت بنیان‌فکنی می‌شود، تصمیم‌ناپذیری در انتخاب یکی از دلالت‌ها به حکمرانی «شاید» می‌انجامد. «بنیان‌فکنی با تصمیم‌ناپذیری تجربی، تصمیم‌ناپذیری تصمیم‌ها، تصمیم‌ناپذیری آینده محدود شده است [...] – [در اینجا] «شاید» تصمیم می‌گیرد» (Spivak, 2000, p. 23). از منظر ابزاری ادبی، آنچه نمود غیاب مدلول متعالی و تصمیم‌ناپذیری است، آپوریاست. آپوریا به معنای نوعی انسداد کامل است، نوعی «بی‌راهه» که «تجربه‌ای پایان‌ناپذیر» را شامل می‌شود (Royle, 2003, p.92). این بن‌بست

که نتیجه تصمیم‌ناپذیری است، ظرفیت دراماتیک بسیاری را در دل دارد که در انواع ساختار درام قابل بحث است.

۵. آپوریا در انواع ساختار درام

ساختار درام در سه بخش قابل بحث است: آپوریا در درام با پایان بسته، آپوریا در درام با پایان باز و آپوریا در درام با ساختار مدور یا ایستا.

۱-۵. آپوریا در درام با پایان بسته

ساختار کلاسیک درام، پایانی بسته دارد. بر این اساس،

پایان دراماتیک بسته، در ناب‌ترین شکل خود، به نحوی آشکار با حل و فصل همه جدال‌ها و پرسش‌های باز و برجیدن تفاوت یا اختلاف اطلاعاتی مشخص می‌شود. از لحاظ نمایشی، این شکل از پایان، اغلب از طریق به‌کارگیری قواعد دراماتیکی نظیر روی صحنه ظاهر شدن کل گروه بازیگران، گفتارهایی که طرح را جمع‌بندی می‌کنند و با پیش‌بینی آینده‌ای ایمن به جلو نگاه می‌کنند، رقص و انواع دیگر جشن و شادمانی، یا اظهار نظرهای ایرادشده در خطاب مستقیم به تماشاگران، مورد تأکید قرار می‌گیرد. در سطح مضمونی، این شکل از پایان در حل و فصل تمامی کشمکش‌ها و تردیدها درباره ارزش‌های اخلاقی مطرح‌شده در نمایشنامه جلوه‌گر می‌شود و از طریق آن، یک بار برای همیشه، نظرگاه دریافتی مورد نظر روشن می‌گردد (فیستر، ۱۳۸۷، ص. ۹۶).

در درام با پایان بسته، نوعی گره‌گشایی نهایی وجود دارد و «توان تعلیق نهایتاً در پایان، پیرو حل و فصل همه مسائل و تقابل‌ها، به‌کلی ناپدید خواهد شد» (همان، ص. ۱۰۲).

با تعریف آپوریا به مثابه بن بست معنایی که با تصمیم‌ناپذیری همراه است، می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که گره‌گشایی مانع از ایجاد آپوریا می‌شود، چراکه با دادن پاسخی نهایی، عملاً بن بست معنایی را رفع می‌کند. بنابراین، درام کلاسیک در کلیت ساختارش آپوریایی نیست، چون در نهایت، پاسخ مشخصی به پرسش اثر داده می‌شود و گره‌گشایی صورت می‌گیرد.

۵-۲. آپوریا در درام با پایان باز

براساس «نظریه و تحلیل درام» پایان باز می‌تواند به این علت باشد که درام‌نویس هیچ‌گونه حل و فصلی را برای اثر فراهم نمی‌کند و مسئولیت این امر را به مخاطب واگذار می‌کند. پایان باز اثر به مثابه تلاشی برای نزدیک شدن به بازبودگی پایان واقعیت و نیز به مثابه پیامد شک‌ورزی معرفت‌شناختی در نظر گرفته می‌شود (فیستر، ۱۳۸۷، صص ۹۹-۹۸). این نوع پایان‌بندی، به علت تعیین تکلیف نکردن برای مخاطب، او را دعوت به خلق معنا می‌کند. «پایان باز ابزاری برای برانگیختن پرسش است» (Nikolajeva, 2016, p.82). براساس «داستان‌های بی‌پایان...»، تأثیر پایان باز، پرسشگری از روایت، از منظر دید و از ساختارهایی است که برای شکل دادن به تصویر خود از دنیا به آن‌ها وابسته‌ایم؛ اگر دریافت افراد از یک رویداد بسیار متفاوت است، چگونه می‌توان به یک «واقعیت» جهانی دست یافت؟ این همان خودآگاهی فراداستانی‌ای است که چشم‌اندازهای متعدد و پایان‌های مبهم پیشنهاد می‌دهند، و خواننده در برخورد با آن‌ها خود در مورد روایت تصمیم‌گیری می‌کند (Skains, 2023, p.127).

در نگاهی پس‌ساختارگرایانه، در پایان باز، دال به مدلولی نهایی اشاره ندارد، که این خود می‌تواند نشان‌دهنده تصمیم‌ناپذیری در پایان‌بندی باشد. شخصیت نمایشی در میان

گزینه‌های مختلفی که در برابر خود می‌بیند، نمی‌تواند با قدرت یکی را انتخاب کند، یا این‌که گویی انتخاب نهایی چیزی را تغییر نخواهد داد. از این منظر، پایان باز تمهیدی آپوریایی است که هم ایجاد شک و تردید می‌کند، هم عدم قطعیت موجود در زندگی واقعی را پررنگ‌تر می‌سازد و هم با ارائه گزینه‌های مختلف به مخاطب، او را در انتخاب آزاد می‌گذارد. بدین ترتیب، مخاطب است که می‌تواند با تفکر انتقادی نسبت به موقعیت موجود با فکری باز گزینه‌های موجود را بسنجد و معنایی نو بیافریند. چنین پایانی بیشتر در آثار دراماتیک مدرن یافت می‌شود.

۵-۳. آپوریا در درام با ساختار مدور یا ایستا

ساختار مدور ساختاری است که در آن، داستان نقطه آغازی دارد، اتفاقاتی صورت می‌گیرد، و بعد نقطه پایان بر آغاز منطبق می‌شود. ساختار ایستا نیز مشابه ساختار مدور است، ولی در آن، اتفاق خاصی نیز صورت نمی‌گیرد و تکرار کنش، بی‌امان ادامه دارد، شبیه حالتی مثل چرخش دور خود که در آن، گرچه می‌توان حرکتی تعیین کرد، ولی در نهایت کنش ایستاست. این ساختارها در درام ابزورد خودنمایی می‌کنند. شکل‌گیری این ساختار به عناصر مختلف این درام مثل شخصیت‌پردازی و کنش بستگی دارد.

در درام ابزورد، «قهرمان‌ها در انتهای داستان همان هستند که در ابتدا بودند. شخصیت‌ها نه شکست می‌خورند و نه تسلیم نیروهای متضاد بیرونی یا درونی می‌شوند. آن‌ها مثل همیشه باقی می‌مانند، مثل گیاهانی با صدا» (Coyne, 2015, p. 88) در این درام، شخصیت‌ها دست به کنشی پیش‌برنده نمی‌زنند، بلکه تنها اعمال خود را تکرار می‌کنند. در چنین نمایشنامه‌ای، شخصیت‌ها دچار ستیزی ساکن هستند. «وقتی کاراکترها نتوانند تصمیم بگیرند و عمل کنند، ستیزی ساکن به وجود می‌آید. در این ستیز حتی ممکن

است مبارزه‌ای کاملاً بیرونی هم رخ دهد، اما حادثه‌ها در جهتی مشخص پیش نمی‌روند. دائماً در دایره‌ای بی‌سرانجام به گرد خویش می‌چرخند» (قادری، ۱۳۸۸، ص. ۳۲). در این تئاتر، فرم و محتوا همسوی با یکدیگر عمل می‌کنند:

ابزوردیست‌ها، هم در فرم و هم در محتوا بی‌معنایی ذاتی و بدین ترتیب، خوف وجود را نشان دادند. مانند سیزیف اسطوره‌ای که تا ابد سنگی را بالای کوه می‌برد، آگاه از این‌که هرگز به نقطه بالایی نخواهد رسید، دراماتیست‌های ابزورد اغلب نمایشنامه‌هایی خلق کردند که نقطه پایانشان با آغازشان یکی بود، بدون هیچ‌گونه سیر پیش‌رونده‌ای در پی‌رنگ یا علاقه‌ای روان‌شناختی؛ اغلب درام از شدت گرفتن موقعیت ابتدایی به وجود می‌آید. این ساختار مدور تقریباً کلاسیک تصویری فراهم می‌کند که نماینده تجربه ابزورد انسان است، آغاز از ناکجا و رفتن به هیچ جا، ولی ادامه دادن و ادامه دادن (Hochman, 1984, p.258).

در درام ابزورد، تصویری از پیشرفت وجود دارد، ولی

این پیشرفت از نوع پیشرفت خطی نیست که از نقطه الف به نقطه ب حرکت کند، بلکه حرکتی دوری است که از نقطه الف آغاز می‌کند و با گذر از چند موضع دیگر، مجدداً یا به نقطه الف برمی‌گردد و یا به موضع متناظر دیگری مثل نقطه الف ۱. (فیستر، ۱۳۸۷، ص. ۲۸۶).

چنین ساختاری را می‌توان ساختار مدور نامید. براساس «تئاتر ابزورد»، بسیاری از نمایشنامه‌های ابزورد ساختار مدور دارند و پایانشان دقیقاً همسو با آغازشان است؛ دیگر نمایشنامه‌های ابزورد تنها با شدت گرفتن فزاینده موقعیت ابتدایی پیش می‌روند. در تئاتر ابزورد، مخاطب با کنش‌هایی مواجه می‌شود که انگیزه آشکاری ندارد، شخصیت‌هایی که در بی‌ثباتی مداوم هستند، و اغلب اتفاق‌هایی که آشکارا خارج از قلمرو تجربه منطقی است. پرسشی که در جریان این‌گونه نمایشنامه‌ها می‌توان پرسید،

این نیست که چه اتفاقی خواهد افتاد، بلکه این است که چه اتفاقی دارد می‌افتد؟ کنش نمایشنامه چه چیزی را نشان می‌دهد. این مفهوم تعلیق دراماتیک متفاوت، ولی به همان اندازه معتبری را شامل می‌شود. به جای فراهم کردن پاسخ، تماشاگر باید به پرسشگری درمورد معنای نمایشنامه بپردازد. تمام کنش نمایشنامه به جای رفتن از نقطه الف به ب (مثل قراردادهای دراماتیک دیگر) به آهستگی الگوی پیچیده تصویر شاعرانه را که نمایشنامه ابراز می‌کند، شکل می‌دهد. تعلیق تماشاگر شامل انتظار برای تکمیل آهسته این الگوست که او را قادر خواهد ساخت تا تصویر را به عنوان یک کل ببیند و تنها زمانی که آن تصویر گردآوری شده است - بعد از پرده آخر - می‌تواند شروع به جست‌وجو کند، نه جست‌وجوی معنایش، بلکه ساختار، بافت و تأثیرش (Esslin, 2004, pp.394-395).

براساس «نمایشنامه‌نویسی قرن بیست‌ویکم...»، رفتارهای تکراری و مدور جایی است که یک شخصیت به همان نقطه‌ای که در ابتدای نمایش بود، بازمی‌گردد. ممکن است شخصیت در گذشته زندگی کند و قادر به رهایی از آن نباشد، یا ممکن است نبود شجاعت باعث شود نتواند تغییرات لازم را برای آزادی یا زندگی جدید ایجاد کند. بازگشت شخصیت به وضعیت ابتدایی در انتهای نمایشنامه می‌تواند برای مخاطب کلافه‌کننده باشد، ولی به قول ادوارد البی، اگر چنین اثری به خوبی اجرا شود، می‌تواند هیجان‌انگیز باشد، زیرا شخصیت‌ها یک «آیین پاکسازی» هیجان‌انگیز و طاقت‌فرسا را پشت سر گذاشته‌اند (Daly, 2019, p.245). براساس «نظریه و تحلیل درام»، در پایان‌بندی چنین آثاری، دیدگاهی تغییر یافته در خصوص ماهیت طرح وجود دارد که در آن، طرح دیگر بر منظومه واحدی از بحران یا کشمکش استوار نیست، بلکه در پی نشان دادن وضعی پایدار بدون هرگونه حل و فصل یا پایانی بسته است، یا پایان، نشان‌دهنده فرایندی دوری و تکراری است که به نقطه آغازش بازمی‌گردد (فیستر، ۱۳۸۷، ص. ۹۸).

در بررسی آپوریایی این ساختار، به تعریف سه‌گانه دریدا از آپوریا در «آپوریاها» توجه می‌شود:

(۱) نفوذناپذیری: از وجود مبهم مرزی غیرقابل عبور سرچشمه می‌گیرد؛ دری که باز نمی‌شود یا تنها براساس شرایطی غیرقابل مکان‌یابی، با نوعی اسم رمز باز می‌شود، مثل همه مرزهای بسته.

(۲) نامحدود: یا هنوز مرزی برای عبور ایجاد نگشته، یا دیگر مرزی برای عبور وجود ندارد، تقابلی بین دو سو وجود ندارد: محدودیت بسیار پرمفرد است، نفوذپذیر و تعیین‌ناپذیر. دیگر نه خانه‌ای وجود ندارد و نه غیر - خانه‌ای.

(۳) ناممکن، تناقض یا تضاد: چنین مفهومی بن‌بست است، زیرا محیط ابتدایی‌اش به چیزی مثل گذر، قدم برداشتن، راه رفتن، گام برداشتن، جابه‌جاشدگی یا جایگزینی، به شکل کلی به جنبش، اجازه نمی‌دهد. دیگر راهی وجود ندارد. خود بن‌بست ناممکن خواهد بود. در این مورد، آپوریا به این دلیل خواهد بود که حتی هیچ فضایی برای آپوریایی که به عنوان تجربه قدم یا لبه، عبور یا عدم عبور از خطی، ارتباط با شکلی فضایی از محدودیت، مشخص شده باشد، وجود ندارد. به دلیل فقدان شرایط مکان‌نگارانه، یا به شکلی رادیکال‌تر، به دلیل فقدان خود شرایط مکان‌شناسی، هیچ فضایی برای آپوریا نخواهد بود (Derrida, 1993, pp.20-21).

در این دیدگاه،

دریدا «آپوریا» را هم به عنوان بن‌بست، تنگنا، «بدون گذر» و هم به عنوان «تجربه» به معنای اصلی تخطی و عبور کردن تعریف کرده است. «تجربه آپوریا» نوعی ضدونقیض‌گویی

است، زیرا «تجربه» به معنای زندگی کردن یک مسئله و عبور از آن است، در حالی که «آپوریا» به معنای گیر افتادن در بن‌بست است (Hillis, 2009, pp.243-244).

بر این اساس، تعریف درام ابزورد گویی بازتعریفی از آپوریا ارائه می‌دهد، فضایی که نفوذناپذیر است، حتی اگر دری هم گشوده شود، درون و بیرون تفاوتی با یکدیگر ندارند، چراکه بن‌بست، اساسی است. درامی که در آن با عدم وجود پی‌رنگی کلاسیک، ابتدا و انتها گویی بر هم منطبق می‌شوند، تجربه‌ای آپوریایی را نشان می‌دهد که در آن تکرار کنش‌ها و بازگشت دوباره به کنش‌های قبلی وجود مرز را بی‌معنا می‌سازد. تکرار آغاز و پایان در هم، تقابل دو سو را که از نوعی حرکت ایجاد می‌شود، از بین می‌برد.

بدین ترتیب، در سطح نظری، می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که درام ابزورد تماماً آپوریایی است. تلاش برای یافتن معنایی مستقل برای اثر بی‌نتیجه خواهد بود، چراکه اثر چنین معنایی ندارد. در چنین متونی، پذیرفتن یک دلالت بدون دیگری ممکن نیست. تکرار نشان‌دهنده تصمیم‌ناپذیری و آپوریاست. تکرار کنش‌ها آغاز نمایشنامه را به پایانش پیوند می‌دهد و این عملی تفکربرانگیز است:

ادبیات ما را به چالش می‌کشد تا درباره روش‌هایی به تفکر انتقادی پردازیم که در آن‌ها ایده‌پایان به شکل‌های مختلفی پارادوکسی است. به این صورت، برابر آنچه تفکر «غایت‌شناسانه» یا «معطوف به پایان» می‌نامیم، مقاومت می‌کند یا آن را به پرسش می‌کشد؛ و ما را وا می‌دارد تا پیچیدگی‌های سرکش آپوریا، تعلیق و تصمیم‌ناپذیر را تصدیق کنیم (Bennett & Royle, 2023, p.440).

۶. ساختار آپوریایی در نمایشنامه‌های ابزورد

برای نمایاندن چگونگی خلق آپوریا در درام ابزورد، نمایشنامه‌های «در انتظار گودو»، «آخر بازی» و «پژوهشی ژرف و سترگ و نو، در سنگ‌واره‌های دوره بیست‌وپنجم

زمین‌شناسی - و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند» بررسی می‌شوند. علت انتخاب این نمایشنامه‌ها، علاوه بر تعلق آن‌ها به درام ابزورد، اهمیت هر کدام در ادبیات نمایشی است. تحلیل آپوریایی ساختار این آثار، ظرفیتی دیگر از آپوریا را نشان می‌دهد، تصمیم‌ناپذیری معنایی در این آثار را نمایان می‌سازد، و روشی آپوریایی از خوانش این نوع درام به مخاطب ارائه می‌دهد.

۶-۱. ساختار آپوریایی در «در انتظار گودو» اثر ساموئل بکت

«در انتظار گودو» داستان ناداستان ولادیمیر و استراگون است که در انتظار گودو می‌مانند و گودو نمی‌آید و این انتظار همچنان ادامه می‌یابد. لاکی و پوزو نیز رهگذرانی هستند که می‌گذرند و می‌گذرند و این گذشتن نیز گویی بی‌پایان است.

براساس «نظریه و تحلیل درام»، ولادیمیر و استراگون گویی بدون هیچ‌گونه گذشته‌ای ظاهر می‌شوند. در اینجا، موقعیت دراماتیک با آن نوع بحرانی که اقتضای دیدگاه ارسطویی از یک طرح دراماتیک پویاست، مشخص نمی‌شود، بلکه مشخصه این موقعیت وضع ایستایی است که بدون آغاز و پایان به نظر می‌رسد (فیستر، ۱۳۸۷، ص. ۵۹). عنصر «تکرار» نقش عمده‌ای در تصمیم‌ناپذیری در این اثر بازی می‌کند: تکرار انتظار، تکرار ماندن برای ولادیمیر و استراگون، تکرار رفتن برای لاکی و پوتزو، تکرار حضور پسر خبرسان، و تکرار نیامدن گودو. علاوه بر این کنش‌های تکراری،

این برداشت دوری از زمان، که پایان همیشه به آغاز برمی‌گردد، به روشن‌ترین شکل در شعر کودکانه ولادیمیر در آغاز پرده دوم (درباره سگی که به آشپزخانه می‌رود و تکه نانی را از آشپز می‌دزدد) ممتثل شده است. این شعر به صورت

دوری ساخته نشده است، بلکه به‌گونه‌ای است که می‌تواند همین‌طور تا ابد تکرار شود و بدین‌سان گذشت زمان را به بی‌زمانی تبدیل کند (همان، ص. ۲۸۷).

«در انتظار گودو» انتظاری بی‌پایان است. انتخاب بین رفتن یا ماندن، تصمیم‌ناپذیر است و کل نمایشنامه بر این موضوع استوار است. این درام تصمیم‌ناپذیری‌ای بسط‌یافته است. گویی رفتن و ماندن تفاوتی با هم ندارند، چراکه انتظار هرگز برطرف نمی‌شود. تکرار، خود زندگی است. انتظار به‌قدری تکرار شده که ولادیمیر و استراگون حساب روز و اتفاق‌هایش را از دست داده‌اند. اگر تصمیم به رفتن بگیرند، چه در انتظارشان است؟ اگر ندانند گودو چه کارشان دارد، چه تفاوتی در زندگی‌شان ایجاد خواهد شد؟ هیچ پاسخی به این پرسش‌ها وجود ندارد. آن‌ها در انتظار گودو مانده‌اند؛ روزی می‌گذرد، برگگی بر درخت ظاهر می‌شود که نشان دهد زمان گذشته است، ولی گذر زمان، بیش از این‌که رو به جلو باشد، گویی در جا می‌زند. انتظار برای نامعلوم، همچنان وجود دارد. همان‌طور که ماندن در این نمایشنامه تکرار می‌شود، رفتن نیز تکرار می‌شود. لاکي و پوزو در دو صحنه نمایشنامه می‌آیند، دقایقی می‌مانند و می‌روند. این‌که از کجا آمده‌اند، چرا آمده‌اند و کجا می‌روند، مشخص نیست. شاید اهمیتی هم ندارد، چراکه معنایشان شاید همین آمدن و رفتن است. جمله «کاری نمی‌شه کرد» که استراگون و ولادیمیر چندین بار در طول نمایشنامه تکرار می‌کنند، بن‌بستی معنایی است که نه رفتن را درست می‌داند و نه ماندن را. نمایشنامه هم ماندن را به تصویر کشده و هم رفتن را، و هر دو تکرار می‌شوند، و در هیچ یک انتظار برآورده نمی‌شود: «پوزو: انگار نتونم ... [تردید طولانی] ... برم. / استراگون: زندگی همینه» (بکت، ۱۳۹۰، ص. ۶۳). کیستی گودو نیز تصمیم‌ناپذیر است. آیا گودو منجی است؟ آیا اصلاً چنین کسی وجود دارد؟ اگر وجود دارد، پس چرا نمی‌آید؟ آیا نیامدنش، حضورش را پررنگ‌تر

می‌کند و بر قدرت کنترلی که بر ولادیمیر و استراگون دارد، می‌افزاید؟ پسر پیام‌رسان کیست؟ آیا پسر در پرده اول و دوم یک نفر است، یا دو نفر متفاوت؟ متن هیچ جوابی برای این پرسش‌ها ارائه نمی‌دهد. گویی رسالت ولادیمیر و استراگون انتظار کشیدن برای گودو است: «ولادیمیر: [...] تو این عظمت در هم برهم فقط به چیز روشنه. ما منتظر گودو هستیم، تا این‌که بیاد -» (بکت، ۱۳۹۰، ص. ۱۰۳).

معنای اصیلی که شخصیت‌ها به امیدش روزهایشان را بگذرانند، به شکل دائمی با تعویق مواجه می‌شود. در این تعویق معنایی، تصمیم‌ناپذیری بین گزینه‌های مختلف جان می‌گیرد:

ماندن/ رفتن: ماندن و رفتن تفاوتی ندارند، چراکه زندگی ولادیمیر و استراگون با تعلیقی در انتظار گره خورده است. چه بمانند و چه بروند، شبخ گودو رهایشان نخواهد کرد، و شاید آن‌ها نمی‌خواهند از آن رها شوند، چراکه برای تعریف خود، به گودو نیاز دارند.

امید/ ناامیدی: ولادیمیر و استراگون در امید آمدن گودو هستند و با نیامدن او، دچار ناامیدی می‌شوند. امید و ناامیدی در هم گره خورده‌اند.

ایمان/ شک: ایمان به آمدن گودو و شک به آن، همسو با تقابل دوتایی امید/ناامیدی، احساسات متضاد ولادیمیر و استراگون را در هم آمیخته است.

حضور/ غیاب: گودو غایب است، ولی کل درام در حول محور او می‌چرخد. او در غیابش حضوری کامل دارد.

زمان/ بی‌زمانی: تکرار کنش‌ها زمان را در بی‌زمانی گره می‌زند.

ارباب/ برده: پوزو لاکمی را برده خود کرده است، ولی در پرده دوم، نابینا شده و محتاج لاکمی می‌شود. ارباب، برده و برده، ارباب می‌شود.

زندگی / مرگ: استراگون پیشنهاد می‌کند که خود را از درخت به دار آویزند و ولادیمیر فکر می‌کند شاید درخت توان تحمل وزن آن‌ها را نداشته باشد؛ یعنی مخالفت با خودکشی نه به دلیل دوری از مرگ، بلکه به خاطر اطمینان نداشتن به روش مرگ است. تقابل زندگی و مرگ به همین مسخرگی است، زنده ماندن و نماندن گویی شبیه هم است.

نمایشنامه با انتظار ولادیمیر و استراگون برای آمدن گودو آغاز و با نیامدن گودو، در همان انتظار پایان می‌یابد و کل اثر تبدیل به آپوریا می‌گردد. تصمیم‌ناپذیری بین تقابل‌های دوتایی مخاطب را متوجه درهم‌آمیختن دو سوی تقابل می‌کند که این خود آپوریاست. اگر «در انتظار گودو» استعاره‌ای بسط‌یافته از زندگی در نظر گرفته شود، پرسش‌های شخصیت‌ها پرسش خود مخاطبان می‌شود. این پرسشگری عملی فعالانه است و تفکر انتقادی را در پی دارد. تلاش برای انتخاب یک از معناها و ترجیح یکی بر دیگری عملاً بنیان‌فکنی شده است.

۶-۲. آپوریای ساختاری در «آخر بازی» اثر ساموئل بکت

هام و کلاو در خانه‌ای در ناکجا روزگار می‌گذرانند. هام روی صندلی چرخ‌دار و دقیقاً در وسط این خانه است، نابیناست و دستمالی خونی روی صورتش دارد. درد می‌کشد و به دنبال مُسکن است که هرگز نمی‌رسد و بدین ترتیب، درد ادامه می‌یابد. کلاو نیز برخلاف هام که همیشه روی صندلی است، همواره سر پاست و نمی‌تواند بنشیند؛ دستورات هام را انجام می‌دهد؛ بارها از نردبانی بالا می‌رود و از پنجره‌های دوسوی خانه، بیرون را تماشا می‌کند تا شاید نشانی از حیات بیابد. او نمی‌داند چرا دستورات هام را عملی می‌کند، ولی همچنان به این کار ادامه می‌دهد. جایی در پشت سر هام، دو

سطل زباله قرار دارد که مأمّن نگ و نل، پدر و مادر هام است، موجوداتی زوال‌رفته، در انتظار مرگ. مرگ نل با «انگاری» و مرگ نگ با «نه انگار» مشخص می‌شود. مرگ در لابه‌لای زنده‌ها پیچیده است. موشی می‌آید و می‌رود؛ نشانه حیات، شاید! شاید پسری بیرون از خانه دیده می‌شود، زاینده‌ای شاید! ککی به کلاو حمله می‌کند و با حشره‌کش می‌میرد. کلاو می‌خواهد این بازی را تمام کند؛ آماده رفتن می‌شود و در آستانه در می‌ماند. هام نیز به نقطه آغازش بازمی‌گردد، وسط صحنه با دستمالی خونین روی صورتش.

ایستادن و نشستن همیشگی ترکیب دو نقطه مقابل‌اند که هر دو به هم نیاز دارند. هام و کلاو به یکدیگر نیاز دارند و نمی‌توانند از هم جدا شوند. کلاو در این باره می‌گوید: «پس یه روزی، یه دفعه، تموم می‌شه، نمی‌فهمم. اون می‌میره، یا اون خود منم. به هر حال متوجه نمی‌شوم» (بکت، ۱۳۹۰، صص. ۱۷۷ - ۱۷۸) زندگی و مرگ در هم گره خورده‌اند. دنیای بیرون از خانه که با مرگ در ارتباط است، شاید آزادی کلاو نیز باشد. و چه مرز کم‌رنگی میان مرده و زنده وجود دارد. نل بیشتر از چند جمله نمی‌گوید و بعد احتمالاً می‌میرد. نگ هم حریره می‌خواهد و بیسکویت می‌گیرد؛ آب‌نبات می‌خواهد و چیزی دستگیرش نمی‌شود. هر چه می‌خواهد، وجود ندارد. هام قابلیت جابه‌جایی ندارد، گویی پایین‌تنه‌اش با مرگ پیوند خورده و چشم‌هایش سویی ندارد، یعنی مرگ به چشمانش نیز رسیده است. تنها قلبش می‌زند و دستانش را به حرکت درمی‌آورد و زبانی که حکم‌رانی می‌کند. و کلاو قدرت اختیاری ندارد؛ مرگ وارد آزادی عمل او شده است.

ماندن و رفتن هم سودی ندارد. هر چه اینجا هست و نیست، یکی شده است. دیوارهای بلند این خانه نمی‌توانند مقابل نابودی مقابله کنند، ولی نابودی هم به شکل

کاملی ظاهر نمی‌شود. ماندن رخوت است و رفتن گویی تفاوتی ایجاد نخواهد کرد. از تصمیم‌ناپذیری بین ماندن و رفتن عبوری نیست.

پرسش بنیادین نمایش (می‌توان گفت پی‌رنگ آن) این است که آیا کلاو اراده آن را خواهد یافت که هام را ترک کند؛ که اگر ترک کند، هام خواهد مرد، و بعدش خود کلاو هم. اما چون آزوقه آن‌ها ته کشیده، پرسش اصولاً بی‌ربط به نظر می‌رسد! (هینچلیف، ۱۳۸۹، ص. ۸۱).

تکرار، پابرجاست، چه چرخ‌های صندلی هام باشد که با تکانی، تکرارکنان می‌چرخند، و چه بالارفتن پی‌درپی کلاو از پله‌های نردبان. هام و کلاو می‌خواهند بازی را تمام و دست آخر را بازی کنند: «کلاو: [ملتمسانه]. بیا بازی روی تموم کنیم. / هام: ابدأ! [مکث]. منو توی تابوتم بذار. / کلاو: دیگه تابوتی نمونه. / هام: پس بذار تموم شه! [...] با صدای یه بنگ!» (بکت، ۱۳۹۰، ص. ۱۷۵) صدای بنگ که یادآور بینگ بنگ و پیدایش زندگی است، پایان جهان نمایش را نیز نوید می‌دهد، ولی همه چیز دوباره به حالت اولیه بازمی‌گردد. هام در وسط صحنه پوشیده با دستمال، و کلاو کنار در.

«آخر بازی» تصمیم‌ناپذیری بین تقابل‌های دوتایی مختلف را به نمایش می‌گذارد: **زندگی / مرگ**: شخصیت‌ها در فضایی آستانه‌ای میان زندگی و مرگ گیر افتاده‌اند. دیالوگ هام نشان از میرایی دارد و جهان ایستایی که در آن زندگی می‌کنند، بیشتر شبیه مرگ آهسته است تا زندگی. شرایط ننگ و نل که در سطل گرفتارند، نشانی از مرگند، ولی همچنان زنده.

حرکت / ایستایی: هام قادر به حرکت نیست و کلاو در زنجیره‌ای از کنش‌های تکراری و بی‌معنا گرفتار است.

ارباب/ برده: هام می‌خواهد کلاو را با فرمان‌هایی که می‌دهد، کنترل کند، و هم‌زمان، برای زنده ماندن به او نیازمند است. کلاو هم با این‌که می‌تواند آنجا را ترک کند، در کنار هام و تحت فرمان‌روایی‌اش می‌ماند.

صحبت/ سکوت: دیالوگ‌ها پر از سکوتند. شخصیت‌ها هم می‌خواهند حرف بزنند و هم گویی از ناتوانی زبان آگاهند. صحبت کردن و ساکت ماندن گویی یک چیزند. درون/ بیرون: دیوارهای بلند خانه گویی نمی‌توانند مقابل دنیای بیرون از خانه مقاومت کنند. بی‌جانی بیرون به درون راه یافته است.

امید/ ناامیدی: کلاو با امید به یافتن حیات پیوسته از نردبان بالا می‌رود، و با نیافتن زندگی، امیدش ناامید می‌شود. و این چرخه ادامه می‌یابد. امید و ناامیدی در هم تنیده‌اند.

این تصمیم‌ناپذیری‌ها، کل درام را تبدیل به بن‌بستی عبورناپذیر می‌کند که همان آپوریاست. عدم پیشروی در داستان به معنای سنتی که نمود تئاتر ابزورد است، ساختار را آپوریایی می‌سازد.

پایان نمایشنامه مخاطب را به تفکر انتقادی و تلاش به تصمیم‌گیری در فضای تصمیم‌ناپذیری دعوت می‌کند:

کلاو در آستانه بین دو آینده ایستاده است: یکی که با عدم قطعیت همراه است، با مجموعه متفاوتی از حقایق درباره دنیایی که یا کلاو را با گستره‌ای از امکانات جدید وامی‌گذارد و یا تنها با مرگ. دیگری موردی قطعی است، جهانی که همیشه می‌شناخته، ولی به همان صورت منجر به مرگ می‌شود، البته نه لزوماً مرگی بلافاصله. مهارت این صحنه آخر در این حقیقت است که مخاطب باید برای کلاو دست به انتخاب بزند. بدون توجه به مرگ، چراکه مرگ اجتناب‌ناپذیر است،

مخاطب باید بین وجود قطعیت یا وجود امکان یکی را انتخاب کند (Caruso, 2011, p.7)

تصمیم مخاطب هر چه که باشد، تفکر انتقادی صورت گرفته است، چرا که بن‌بست آپوریایی در این درام مخاطب را درگیر معناهای مختلفی می‌کند و فارغ از ذات معنا، خود پروسه معناسازی اهمیت دارد.

۳-۶. درام ابزورد به‌مثابه آپوریا در «پژوهشی ژرف و سترگ و نو، در سنگ‌واره‌های دوره بیست‌وپنجم زمین‌شناسی - و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند» اثر عباس نعلبندیان

نمایشنامه «پژوهشی ژرف و سترگ و نو، در سنگ‌واره‌های دوره بیست‌وپنجم زمین‌شناسی - و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند» درامی است در دو پرده که جایزه تلویزیون ملی در جشن هنر شیراز و جایزه دوم مسابقه نمایشنامه‌نویسی جشن هنر شیراز را برای نعلبندیان به ارمغان آورده است.

صحنه یک غار است و سوراخی به شکل دهانه چاه در سقف وجود دارد. تابلوهایی از صحنه آویزان است که روی همه‌شان نوشته «باید!». صحنه پر از مه است و با این‌که میزانش کم و زیاد می‌شود، همیشه باقی می‌ماند. شخصیت‌ها طنابی بر گردن دارند و پاهایشان را مه فرا گرفته است. همین فضا سازی خود نشان‌دهنده نوعی تنگناست: غاری که عبور از آن دشوار است، شبیه چاهی عمیق که تنها سوراخی در سقف نوری بر آن می‌تاباند، تابلوهایی که اجبار را دیکته می‌کنند، و مه که جلوی دید واضح را می‌گیرد و همیشه پاها - یا ابزار گذر - را می‌پوشاند. فضای این درام، آپوریایی

است، یعنی بن‌بستی را نشان می‌دهد که عبور از آن بسیار دشوار است که این خود البته خوانش‌پذیر است و نشان از نوعی درماندگی دارد.

پرده اول، اجرایی نمایشی است، و پرده دوم، اعتراض کارگردان به اجرای بازیگران. درام، داستانی در فرم سستی خود ندارد. اسامی نقش‌ها با حروف یکسان، گویی همه از یک ریشه‌اند، از حروف «ا - خ - ش - گ - ی»: آخشیگ، خشاگی، خُگاشی، شیگاخ، گیشاخ، یخشاگ، یُشاخُگ، یگُشخا، و این خود به اشتراک خواسته این شخصیت‌ها صحنه می‌گذارد: آن‌ها به دنبال حل معمایی هستند و آن، جست‌وجوی نوعی هدایتگر برای یافتن گم‌کرده‌هاست:

شیگاخ: [...] حالا بیایید معما را حل کنیم. [...] معما، [...] در هدایت‌مان است. [...] اینجا یکی هست که قاتلش را می‌جوید، یکی هست که دزدش را می‌جوید، یکی هست که دنبال فاسق و فسق است و یکی هم هست - / آخشیگ: [...] که آن رهبر ارکستر را می‌خواهد (نعلبندیان، ۱۳۴۹، ص. ۶).

این انتظاری است که هرگز برطرف نمی‌شود، خواسته‌ای که تأمین نمی‌گردد، شاید چون راه عبوری نیست و شخصیت‌ها «باید» در همان‌جا بمانند، همان‌طور که یخشاگ می‌گوید: «ما نگه داشته شده‌ایم» (همان، ص. ۱). عنوان نمایشنامه نیز که براساس آن، «دوره بیست‌وپنجم زمین‌شناسی و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند»، نشان می‌دهد این بحث انتظار بی‌پاسخ، مربوط به یک فرد در یک زمان مشخص نیست، بلکه مسئله‌ای است که از قالب شخص و زمان بیرون رفته و جهانی شده است، و آپوریایی است که احوال بشر را در طول تاریخ نشان می‌دهد.

بعد از آنکه هر شخصیت داستان خود را تعریف می‌کند و می‌گوید به دنبال کیست، پیشنهاد قرعه‌کشی مطرح می‌شود: یخشاگ: «قرعه برای مرگ» (همان، ص. ۱۴)، ولی

قرعه‌کشی، پا گذاشتن به نادانسته‌هاست: «یگشخا: قرعه نه. من از نادانسته می‌ترسم. / خشاگی: [...] من از این گوی گردان بی‌خیال در هراسم» (همان، ص. ۱۴). پس گویی مشکل با ذات مرگ نیست، بلکه قرعه‌کشی برای مرگ است. پس همان بازی به روش دیگری برگزار می‌شود: «آخشیگ: صف خواهیم بست. / خگاشی: چه کسی سر صف خواهد ایستاد؟» (همان، ص. ۱۴) و افراد بر سر این‌که چه کسی اول صف خواهد ایستاد، بحث می‌کنند، و بار دیگر، تصمیم‌ناپذیری اوج می‌گیرد، و افراد نمی‌توانند یکی را برای سر صف ایستادن انتخاب کنند.

این درام نمایانگر تصمیم‌ناپذیری در جنبه‌های مختلف اثر است:

زندگی / مرگ: قرعه‌کشی برای مرگ یا صف بستن برای آن، زندگی را قدم‌به‌قدم به مرگ پیوند می‌زند. حضور در ناکجایی مه‌آلود، مثل برزخی است که در آن، شخصیت‌ها در انتظارند تا تکلیفشان مشخص شود. زندگی در مرگ حضور دارد.

تصمیم گرفتن / تصمیم نگرفتن: با این‌که قرعه‌کشی که کنشی شانس‌ی است و به تصمیم فرد بستگی ندارد، به کنش صف ایستادن که با تصمیم‌گیری همراه است، تغییر می‌کند، در نتیجه عمل تفاوت چندانی ایجاد نمی‌شود، چراکه هم‌چنان شخصیت‌ها در ترتیب صف بستن به نتیجه نمی‌رسند و کنش انتخاب مرگ، با نوعی تصمیم‌ناپذیری نمادین پایان می‌یابد.

جبر / اختیار: واژه «باید» جبر اعمال شده بر زندگی شخصیت‌ها را نشان می‌دهد و تقلا برای تصمیم‌گیری در این جبر، بازی برای به‌دست آوردن اختیار در مرزهای بسته را نمایان می‌سازد.

در این درام، مفهوم گیرافتادن که خود مسئله‌ای آپوریایی است، خودنمایی می‌کند. شخصیت‌ها در انتظارند، انتظار برای یافتن گمشده‌شان، انتظار برای عبور، انتظار برای

برخورد با «باید»، انتظار برای مرگ، انتظاری که برطرف نمی‌شود و حضور ابژه مورد انتظار به تعویق می‌افتد. این درام نیز با تکیه بر فضاسازی و تصمیم‌ناپذیری آپوریایی، به شکل کلی نماینده آپوریاست و مخاطب در برخورد با آن، با بن‌بستی مواجه می‌شود که معنا ساز است. معنای آن می‌تواند نه لزوماً پذیرفتن «باید»ها، بلکه داشتن دیدی انتقادی به آن‌ها باشد.

۷. نتیجه

عدم قطعیت در نظریات پساساختارگرایانه دریدا از طریق مفهوم تصمیم‌ناپذیری جان می‌گیرد که در آن نمی‌توان یک معنا را بر معنای دیگر برتری داد. این تصمیم‌ناپذیری همان آپوریاست. آپوریا علاوه بر حضور در دیالوگ، ظرفیت نمایان شدن در ساختار درام را نیز دارد. ساختار آپوریایی از نوعی بن‌بست در پیشرفت پی‌رنگ ایجاد می‌شود. برای این بررسی، سه نوع درام در نظر گرفته می‌شود: درام با پایان بسته، درام با پایان باز و درام با ساختار مدور یا ایستا. نتایج پژوهش نشان می‌دهد درام با پایان بسته به علت گره‌گشایی نهایی آپوریایی نیست، درام با پایان باز تنها در تصمیم‌ناپذیری نهایی‌اش آپوریایی است، و درام با ساختار مدور یا ایستا، یا درام ابزورد، تماماً آپوریایی است. به عبارتی دیگر، ساختار آپوریایی در حد اعلای خود در درام ابزورد نمودار می‌شود. این مسئله از طریق تکرارهای بی‌امان ایجاد می‌شود که خود در نتیجه تصمیم‌ناپذیری بین مفاهیم مختلف است. از منظر ساختاری، مدور یا ایستا بودن ساختار در ارتباط با بنیان‌فکنی تقابل دوتایی آغاز/پایان است که در آن، انطباق نقطه آغاز و پایان اثر، عملاً بن‌بستی را نشان می‌دهد که گویی مرز بین دو سوی تقابل را از میان برمی‌دارد. ساختار آپوریایی، نمایان‌گر پدیدار شدن مسئله فلسفی آپوریا در درام است. توجه به آپوریا در

درام ابزورد می‌تواند دریچه‌ای نو در خوانش این گونه از درام به روی مخاطب بگشاید. در این منظر، این تکرارها و درهم‌تنیدگی تقابل‌ها مفهومی فراتر از «پوچ‌نمایی» را نشان می‌دهند. درگیر شدن با تصمیم‌ناپذیری پوچ نیست، بلکه نشان‌دهنده امکان تصمیم است، امکانی که خود با تأخیر مواجه می‌شود. ساختار آپوریایی امکان وجود تفاسیر متعدد را فراهم می‌سازد، بدون این‌که با حقیقتی مشخص محدود شده باشد. ادامه دادن و تکرار کنش‌ها می‌تواند تلاشی سازنده را نشان دهد. پوچی نهایی برای تثاتر ابزورد نیست، چراکه گویی پوچی هم با تأخیر مواجه است. تصمیم‌ناپذیری موجود در اثر، مخاطب را در مورد موقعیت‌های تصمیم‌ناپذیر به تفکر انتقادی وا می‌دارد. مخاطب با قرار دادن خود در موقعیت شخصیت‌ها، با دشواری انتخاب بین گزینه‌های موجود مواجه می‌شود و از این‌رو، در قضاوت خود در مورد جهان‌ش نیز با دیدی وسیع‌تر برخورد می‌کند. بدین ترتیب، بررسی ساختار آپوریایی، هم ظرفیت دیگری برای آپوریا از منظر نظری را آشکار می‌سازد و آن را به حضور در دیالوگ محدود نمی‌داند، و هم به تثاتر ابزورد، دیدی فلسفی مبنی بر پذیرفتن تقابل‌ها در یک قاب می‌دهد، نه لزوماً نوعی پوچی، بلکه آزادی در دید، امکانی برای تلاش، فارغ از نتیجه‌ای قطعی.

پی‌نوشت‌ها

1. aporia
2. deconstruction
3. Jacques Derrida
4. undecidability

منابع

بکت، س. (۱۳۹۰). آخر بازی. در مجموعه آثار نمایشی بکت (ع. باش، مترجم؛ چاپ دوم). تهران: انتشارات مهر دامون.

- بکت، س. (۱۳۹۰). در انتظار گودو. در مجموعه آثار نمایشی بکت (ع. باش، مترجم؛ چاپ دوم). مشهد: انتشارات مهر دامون.
- ضمیران، م. (۱۳۹۲). *ژاک دریدا و متافیزیک حضور* (ویراست دوم، چاپ دوم). تهران: انتشارات هرمس.
- فیستر، م. (۱۳۷۸). نظریه و تحلیل درام (م. نصراله‌زاده، مترجم). انتشارات مینوی خرد. نسخه الکترونیکی.
- قادری، ن. (۱۳۸۸). *آناتومی ساختار درام* (چاپ سوم). تهران: انتشارات نیستان.
- محمدنژاد عالی زمینی، ی.، و جعفری، ا. (۱۴۰۰). آشنایی‌زدایی در آثار عباس نعلبندیان. پژوهشنامه ادبیات داستانی، ۱۰ (۲)، ۹۹-۱۲۲.
- نعلبندیان، ع. (۱۳۴۷). پژوهشی ژرف و سترگ و نو، در سنگ‌واره‌های دوره بیست‌وپنجم زمین‌شناسی و یا چهاردهم، بیستم، و غیره، فرقی نمی‌کند. تلاش، ۱۴، ادبیات روز.
- هینچلیف، آ. (۱۳۸۹). *پوچی* - از مجموعه مکتب‌ها، سبک‌ها و اصطلاح‌های ادبی و هنری (ح. افشار، مترجم؛ چاپ اول). تهران: نشر مرکز.

References

- Abbas Nalbandian. (1968). *A deep, grand, and new study of the fossils of the twenty-fifth geological period – or the fourteenth, twentieth, etc.; it makes no difference*. *Talash*, No. 14, Rooz Literature. (in Farsi)
- Ahmad Mir, S. (2019). Unmasking Samuel Beckett's *Waiting for Godot* as a candid paradigm of Jacques Derrida's deconstruction. *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)*, 7(1), 355–363.
- Beaver, N. (2019). *Narrative aporia: Deconstructing the epiphanic moment in early modernist literature* (Undergraduate honors thesis). Walsh University, English Department.
- Beckett, S. (2011). *Endgame*. In *The complete dramatic works of Beckett* (A. Bash, Trans.; 2nd ed.). Tehran: Mehr-e Damoon Publishing. (Original work published 1390) (in Farsi)
- Beckett, S. (2011). *Waiting for Godot*. In *The complete dramatic works of Beckett* (A. Bash, Trans.; 2nd ed.). Mashhad: Mehr-e Damoon Publishing. (Original work published 1390) (in Farsi)

- Bennett, A., & Royle, N. (2023). *An introduction to literature, criticism and theory* (6th ed.). Routledge.
- Briggs, R. (2021). Dangerous conceits: Audience, aporia, and ambivalence in *Othello*. *Ellipsis*, 46, Article 27.
- Caruso, M. K. (2011). Outside of here there's hope: A Heideggerian analysis of Beckett's *Endgame*. *Colonial Academic Alliance Undergraduate Research Journal*, 2(1), Article 8.
- Coyne, S. (2015). *The story grid: What good editors know*. Black Irish Entertainment LLC.
- Culler, J. (2001). *The pursuit of signs: Semiotics, literature, deconstruction* (2nd ed.). Routledge.
- Daly, T. (2019). *21st century playwriting: A manual of contemporary techniques*. Smith and Kraus.
- Derrida, J. (1993). *Aporias* (T. Dutoit, Trans.). Stanford University Press.
- Esslin, M. (2004). *The theatre of the absurd* (3rd ed.). Vintage Books.
- Hillis Miller, J. (2009). *For Derrida*. Fordham University Press.
- Hinchliffe, A. (2010). *Absurd – From the series Schools, styles and terms in literature and art* (H. Afshar, Trans.; 1st ed.). Tehran: Markaz Publishing. (in Farsi)
- Hochman, S. (1984). *McGraw-Hill encyclopedia of world drama: An international reference work in 5 volumes*. McGraw-Hill.
- Kennedy, A. K. (1989). *Samuel Beckett*. Cambridge University Press.
- Kim, J. (2013). Rooted and rootless, exiled and belonging: Aporetic moments of justice as law in Camus's "The Guest." *Law & Literature*, 25(2), 244–267.
- Lee, G. F. (1981). Grotesque and the demonism of silence: Beckett's *Endgame*. *Notre Dame English Journal*, 14(1), 59–70.
- McAllister, D. (2019). Aporia as pedagogical technique. *AAPT Studies in Pedagogy: Experiential Learning and Education*, 5, 1–14.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Regan Books.
- Mohammadnejad Aali Zamini, Y., & Jafari, A. (2021). Defamiliarization in the works of Abbas Nalbandian. *Journal of Fiction Literature Studies*, 10(2), 99–122. (in Farsi)
- Nikolajeva, M. (2016). *Children's literature comes of age: Toward a new aesthetic*. Routledge.

- Pfister, M. (1999). *Theory and analysis of drama* (M. Nasrollahzadeh, Trans.). Tehran: Minavi Kherad Publishing. (Electronic version) (in Farsi)
- Romanska, M. (2022). Antigone's choice: Tragedy and philosophy from dialectic to aporia. *Performance Philosophy*, 7(2), 89–110.
- Royle, N. (2000). What is deconstruction? In N. Royle (Ed.), *Deconstructions: A user's guide* (pp. 1–13). Palgrave.
- Royle, N. (2003). *Jacques Derrida*. Routledge.
- Salehi, P. (2023). Samuel Beckett's Endgame, the reimagining of tragedy. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*, 3(2), 582–586.
- Shahid, A. (2018). Towards a deconstructive text: Beyond language and the politics of absences in Samuel Beckett's *Waiting for Godot*. *International Journal of Cognitive and Language Sciences*, 12(1), 108–113.
- Skains, R. L. (2023). *Neverending stories: The popular emergence of digital fiction*. Bloomsbury Publications.
- Smith - Laing, T. (2017). *An analysis of Jacques Derrida's structure, sign and play in the discourse of the human sciences*. Routledge.
- Spivak, G. C. (2000). Deconstruction and cultural studies: Arguments for a deconstructive cultural studies. In N. Royle (Ed.), *Deconstructions: A user's guide* (pp. 14–30). Palgrave.
- Tillmanns, M. d. V. (2023–2024). Parrhesia & doing philosophy with children. *Philosophy Now*, (159), 34–37.
- Tillmanns, M. d. V., & Crespo, W. (2018). Philosophical practice and aporia in prison. *Journal of Humanities Therapy*, 9(2), 37–61.
- Tyson, L. (2015). *Critical theory today: A user - friendly guide* (3rd ed.). Routledge.
- Url 1: <https://literarydevices.net/aporia/>
- Vetter, M. (2010). *Passing through the impasse: The figure of aporia in the works of Coleridge, Tennyson, and Stevens* (Master's thesis). Morehead State University, Caudill College of Humanities.
- Zemiran, M. (2013). *Jacques Derrida and the metaphysics of presence* (2nd ed., 2nd printing). Tehran: Hermes Publishing. (in Farsi)