

تاریخ دریافت مقاله: ۹۴/۱۰/۲۱

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۶/۰۱/۱۹

احسان زیورعالم<sup>۱</sup>، فرزانه سجودی<sup>۲</sup>

## بررسی ساختار زبانی نمایشنامه‌های هم‌ملتِ داگ، مک‌بثِ کاهوت تام استوپارد از منظر ویتگنشتاین

### چکیده

ویتگنشتاین نظریه‌ی بازی‌های زبانی را بر اساس فعالیت‌های روزانه‌ی مردم ارائه کرد و تام استوپارد در سال ۱۹۸۰، دو نمایشنامه‌ی هم‌ملتِ داگ، مک‌بثِ کاهوت را - که همراه با یکدیگر اجرا می‌شوند - بر پایه‌ی این نظریه نگاشت. وی در هم‌ملتِ داگ مخاطبان را در معرض زبانی جدید به نام داگ قرار می‌دهد که شامل واژه‌های انگلیسی است اما معانی این واژه‌ها کاملاً متفاوت‌اند. در نمایشنامه‌ی نخست، زبان داگ بر اساس نظریه‌ی کارکرد معنای لودویگ ویتگنشتاین عرضه می‌شود تا در نمایشنامه‌ی دوم، مخاطب با مطابقت دادن شخصیت ستمگر مک‌بث با شخصیت بازرس، به درکی زبانی دست یابد. بازیگران اجرای مک‌بث را با زبان داگ ادامه می‌دهند که پس از اجرای هم‌ملتِ داگ برای مخاطب قابل درک است. استوپارد نشان می‌دهد که چیزی به نام زبان شخصی وجود ندارد و تنها ابزاری که می‌تواند در برابر قدرت پیروز شود، زبان است. در پژوهش حاضر اثبات می‌شود که مخاطب، معانی واژه‌ها را با کارکرد آن‌ها درک می‌کند و می‌آموزد و می‌توان با کمک نمایشنامه، زبان‌های بیگانه را به مخاطبان آموخت. در این مقاله با هدف بررسی شیوه‌ی فراگیری زبان به واسطه‌ی درام، شیوه‌ی آفرینش زبان داگ و عرضه‌ی آن، براساس تکرار دیالوگ‌ها، تحلیل و بررسی شده است. گردآوری اطلاعات به روش کتابخانه‌ای بوده است.

**کلیدواژه‌ها:** تام استوپارد، لودویگ ویتگنشتاین، بازی‌های زبانی، هم‌ملتِ داگ، مک‌بثِ کاهوت

<sup>۱</sup> کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: e.foe.2002@gmail.com

<sup>۲</sup> دانشیار گروه آموزشی امور فرهنگی، دانشکده‌ی هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: fsjooodi@gmail.com

## ۱ - مقدمه

تام استوپارد<sup>۱</sup>، نمایشنامه‌نویس انگلیسی است که پیوسته برای تئاتر، تلویزیون، سینما و رادیو نویسنده‌ی کرده است و آثاری قابل توجه همچون، آرکادیا<sup>۲</sup>، ساحل مدینه<sup>۳</sup>، هر پسر خوبی لایق توجه است<sup>۴</sup>، خطای حرفه‌ای<sup>۵</sup>، چیز واقعی<sup>۶</sup> و روزنکرانتز و گیلدرنسترن مرده‌اند<sup>۷</sup> را نوشته است. در سال ۱۹۶۴، پنج ماه روی نمایشنامه‌ای با نام روزنکرانتز و گیلدرنسترن شاه لیر را ملاقات می‌کنند کار کرد که در نهایت به خلق روزنکرانتز و گیلدرنسترن مرده‌اند انجامید. این نمایشنامه برنده‌ی جایزه‌ی تونی شد (خلج، ۱۳۸۷، ۴۴۸).

استوپارد در سال ۱۹۷۹ بر اساس دو نمایشنامه‌ی مشهور ویلیام شکسپیر، دو نمایشنامه با عناوین هملت<sup>۸</sup> داگ و مکبث<sup>۹</sup> کاهوت نوشت که بر خلاف اقتباس پیشینش، ساختاری تجربی‌تر داشتند. در مقدمه‌ی نمایشنامه که توسط انتشارات فیبر اند فیبر<sup>۱۰</sup> منتشر شد، استوپارد می‌نویسد:

ویرگولی که هملت<sup>۸</sup> داگ و مکبث<sup>۹</sup> کاهوت را از هم جدا می‌سازد، در راستای ادغام دو نمایشنامه‌ای است که عناصری مشترک دارند: نمایشنامه‌ی نخست بدون نمایشنامه‌ی دوم، به سختی می‌تواند نمایشنامه باشد و نمایشنامه‌ی دوم را نیز نمی‌توان بدون اولی اجرا کرد. (استوپارد، ۱۹۸۰، ۷)

استوپارد، با توجه به دغدغه‌ی فلسفی‌اش، در نگارش این دو نمایشنامه از ساختار زبانی تازه‌ای که در آن شخصیت‌ها به زبان داگ سخن می‌گویند، بهره گرفت. واژه‌های این زبان واژه‌هایی انگلیسی‌اند، اما معانی آن‌ها با معانی واژه‌های اصلی تفاوت دارد. برای مثال، به جای اعداد یک تا پنج به ترتیب از واژه‌های خورشید، بارانداز، عقب‌مانده، گرد زغال و تابه استفاده می‌کند. با گذر زمان، تماشاگران متوجه خواهند شد که هر واژه به چه معناست و به این ترتیب، به درک درستی از روایت خواهند رسید. این تکنیک استوپارد کاملاً متأثر از نظریه‌ی بازی‌های زبانی ویتگنشتاین است. لودویگ ویتگنشتاین (۱۸۸۹-۱۹۵۱)، فیلسوف و زبان‌شناس شهیر، در بند پنج پژوهش‌های فلسفی می‌گوید: زمان که کودک سخن گفتن را می‌آموزد از این‌گونه شکل‌های ابتدایی زبان بهره می‌جوید. اینجا آموزش زبان توضیح نیست؛ بلکه تربیت است (ویتگنشتاین، ۱۳۸۹، ۳۱).

سپس در بند هفت، می‌نویسد می‌توان کاربرد واژه‌ها را یک بازی که کودکان به کمک آن زبان مادری را فرا می‌گیرند، دانست. وی این بازی را بازی زبانی می‌نامد (همان، ۳۳). او بر این باور است که از زبان برای تحقق اهداف دیگری نیز استفاده می‌کنیم: دستور می‌دهیم، لطیفه می‌گوییم، دعا می‌کنیم. ویتگنشتاین با چنین نگاهی و با خلق نظریه‌ی بازی زبانی، گونه‌ای جدید از فلسفه با عنوان فلسفه‌ی تحلیلی پدید آورد. وظیفه‌ی این فلسفه کشف بازی‌های زبانی و قواعد آن برای کاربرد واژه‌ها و رفع معماهایی که هنگام کاربرد نادرست قواعد یک بازی زبانی صورت می‌گیرد، است (بابایی، ۱۳۸۶، ۷۱۱).

ساختار زبانی این دو نمایشنامه به گونه‌ای است که بدون ارائه‌ی هرگونه توضیح به تماشاگر درباره‌ی زبان داگ، او برای یادگیری زبانی تازه تربیت می‌شود. این شیوه‌ی تربیتی همان بازی زبانی است. در این مقاله قصد داریم با بررسی این دو نمایشنامه در چارچوب نظری ویتگنشتاین، ساختار زبانی آن‌ها را تحلیل کنیم. پرسشی که تلاش می‌شود به آن پاسخ داده شود این است که مشخصه‌های نمایشنامه‌ی استوپارد چیست و نظریه‌ی بازی‌های زبانی چگونه می‌تواند به شکل دراماتیک متبلور شود؟ هدف از پژوهش حاضر بررسی قابلیت‌های دنیای درام و نمایش در القای زبان جدید و درگیر کردن مخاطب با قواعد بازی‌هایی است که ویتگنشتاین آن‌ها را مطرح کرده است.

## ۲- هملت داگ، مکبث کاهوت

نگارش نمایشنامه‌ی هملت داگ و مکبث کاهوت از ۱۹۷۱ تا ۱۹۷۹ به طول انجامید؛ اما اجزای آن تا زمانی که استوپارد آن‌ها را در یک نمایشنامه‌ی بلند ترکیب کرد، جدا از یکدیگر باقی ماندند.

بر اساس مقدمه‌ی نمایشنامه‌ی منتشر شده و نیز پژوهش‌های کاترین کلی در کتاب «راهنمای کمبریج برای تام استوپارد»، استوپارد بخش نخست هملت داگ را برای افتتاحیه‌ی گروه تئاتر «تقریباً آزاد» در سال ۱۹۷۱ نوشت. نام نخست این متن حیوان خانگی داگ، عنوان انحرافی گروهی از بازیگران مشهور به داگ بود که زیر نظر تئاتر اینتراکشن<sup>۱</sup> و به رهبری اد برمان<sup>۲</sup>، مشهور به پروفیسور داگ کار می‌کردند. در سال ۱۹۷۲، استوپارد بخش دوم هملت داگ - نسخه‌ی پانزده دقیقه‌ای هملت برای هفت بازیگر - را برای اتوبوس هنر سرگرمی که به عنوان فضای اجرایی متفاوتی برای اینتراکشن به کار می‌رفت، نوشت. بر اساس گفته‌ی برمان، ما هر دو تصادفاً نمایشنامه را برای چهار سال گم کردیم؛ اما در سال ۱۹۷۶ گروه بازیگران هملت آن را بازی کردند (کلی، ۲۰۰۱، ۱۶۲).

استوپارد توضیح داده که در نمایشنامه‌ی دوم که نسخه‌ی مختصری از مکبث است، از اتفاقات ویژه‌ی الهام گرفته شد: موقعیت بازیگران چکسلواکی از زمان تصویب منشور ۷۷ به خطر افتاد. نامه‌ای از جانب پاول کاهوت<sup>۱۱</sup> در ۱۹۷۸ به دست استوپارد می‌رسد که در آن از تئاتر اتاق نشیمن، گروهی متشکل از پنج بازیگر «با یک کیف دستی»، که مکبث را در خانه‌های شخصی اجرا می‌کنند، صحبت می‌شود (همان).

هملت داگ از دو بخش تشکیل شده است؛ بخش نخست داستان ساختن یک سکو برای اجرای نمایشنامه‌ی هملت شکسپیر است. پروفیسور داگ، مدیر مدرسه قصد دارد برای مراسمی در تقدیر از فوکس کبیر، هملت را روی صحنه ببرد. ایزی، راننده‌ی کامیون وسایل مورد نیاز ساخت یک سکو را می‌آورد؛ اما متوجه می‌شود که اعضای مدرسه با زبانی دیگر سخن می‌گویند. زبان این افراد به داگ مشهور است. واژه‌های زبان داگ انگلیسی است اما معانی آن‌ها با معانی معادل‌های انگلیسی تفاوت دارد. برای مثال، «جناب» معنای حرامزاده و «آقا» معنای نفهم دارد. عدم درک معانی از سوی ایزی، سبب خلق فضایی کمیک می‌شود. ایزی به‌مرور و با تکرار موقعیت‌ها، نسبت به زبان داگ آگاهی می‌یابد و قدری آن را می‌آموزد.

او به کمک دانش آموزان سکویی برای اجرای نمایش هملت می‌سازد. با اتمام ساخت سکو، نمایش هملت آغاز می‌شود. نمایش با شخصیتی با عنوان شکسپیر و با یک مونولوگ آغاز می‌شود. با پایان یافتن این اجرای کوتاه، بخش دوم نمایشنامه‌ی هملت داگ آغاز می‌شود. این بخش اجرایی پانزده دقیقه‌ای از هملت است. اجرا را همان بازیگران بخش اول به روی صحنه می‌آورند و تنها بخشی از شخصیت‌های نمایشنامه‌ی اصلی بازی می‌شوند. نمایش خلاصه‌ای از متن هملت است و در داستان هیچ اختلالی ایجاد نشده است. با اتمام نمایش، بازیگران با ایجاد هیاهو، خواهان اجرای دوباره‌ی نمایش می‌شوند و هملت را در پنج دقیقه، بار دیگر اجرا می‌کنند.

مکبث کاهوت نیز دارای دو بخش است. نمایشنامه با صحنه‌های آغازین مکبث آغاز می‌شود. با قتل دانکن، ناگهان پلیس ظاهر و نمایش وارد بخش دوم می‌شود. بازرسی متوجه اجرای یک نمایش آپارتمانی شده است و قصد دارد نمایش را متوقف کند. فضای نمایش به فضای پلیسی در چکسلواکی پس از بهار پراگ و سقوط دوبچک اشاره دارد. مأموران پلیس قصد دارند اجرای مکبث را تعطیل کنند. فضای دنیای مکبث و فضای دنیای دهه‌ی شصت در هم می‌آمیزند. با ورود ایزی و ایجاد سردرگمی در میان مأموران پلیس، بازیگران مکبث اجرای مکبث را به زبان داگ آغاز می‌کنند و همانند ساخت و

ساز صحنه در نمایشنامه‌ی هملت داگ، ساخت دیواری را در پیش می‌گیرند. در نهایت مأموران پلیس، سردرگم از این فضای بلبشو، بازیگران را در ساخت دیوار همراهی می‌کنند.

### ۳- پیشینه‌ی پژوهش

دو نمایشنامه‌ی هملتِ داگ و مکبثِ کاهوت از آثار قابل توجه تام استوپارد نیستند و کمتر دیده شده‌اند. الین دایموند<sup>۱۲</sup> (۱۹۸۶) در مقاله‌ای با عنوان «هملتِ داگ و مکبثِ کاهوت استوپارد: بهره‌های شکسپیری»، با بررسی این دو اثر چنین نتیجه‌گیری می‌کند که جنبه‌ی کمیک این آثار نتیجه‌ی نفوذ گسترده‌ی فرهنگی برخاسته از برولسک‌های شکسپیری قرن نوزدهم است. با این وجود این نمایشنامه‌های کم‌دی به‌سادگی در زمره‌ی آثار پارودی بر تراژدی‌های شکسپیری قرار نمی‌گیرند، بلکه از پارودی برای حضور شکسپیر در اثر استفاده می‌کنند.

در جلد ششم از مجموعه‌ی نقد ادبی درام، در مدخل تام استوپارد، نقد بسیار کوتاهی بر این دو اثر نوشته شده است.

استوپارد بازی با زبان را در هملتِ داگ و مکبثِ کاهوت ادامه می‌دهد، جایی که در مقدمه، اشاره می‌کند که نمایشنامه پاسخی به جستارهای فلسفی لودویگ ویتگنشتاین است و پیشنهاد می‌کند واژه‌های متفاوت اشکال و اندازه‌های متفاوتی را تشریح کنند. وی که همیشه مجذوب سیستم‌های اندیشه‌ای شده است، فرضی را درون فرضی، به شوخی و خنده، ابراز می‌کند. (۲۰۰۰، ۳۲۸)

در همراه کمبریج با آثار تام استوپارد نیز در نقدهایی که برای آثار شکسپیری استوپارد به نگارش در آمده‌اند، به ساختار این دو اثر اشاره شده است. نویسندگان با اشاره به گفته‌ای از جیلونسون<sup>۱۳</sup>، استدلال می‌کنند که هملتِ داگ و مکبثِ کاهوت به دورترین سمت‌وسوهای می‌رود که خنیاگران را هم در گفتگوهای منتخب و هم در نقل قول‌های خود اثر فرو می‌کشد، قطعه‌های مهم شکسپیر را در کنار نوشته‌ها قرار می‌دهد و به تماشاگران اجازه می‌دهد از گفتگوهای متنی، نتیجه‌گیری شخصی داشته باشند (کلی، ۲۰۰۱، ۱۸).

مهمترین پژوهش درباره‌ی این دو نمایشنامه، پژوهش خانم سایننا رحمان با عنوان «بازی‌های زبانی ویتگنشتاین، بلوک‌های ساختمانی ویتگنشتاین و آموزش زمینه‌محور در مجموعه‌ای از نوشته‌ها» است که در سال ۲۰۱۰ در مجله‌ی مطالعات ادبی Skase (انجمن اسلواکی در مطالعات انگلیسی) به چاپ رسید. هدف از نگارش این مقاله تحلیل این دو نمایشنامه به مثابه‌ی پارادایمی برای فراگیری زبان خارجی بوده است (رحمان، ۲۰۱۰، ۶۷).

### ۴- روش پژوهش

نویسندگان با علم به ویتگنشتاینی بودن نمایشنامه‌ی استوپارد، ابتدا الگوی زبانی این فیلسوف را با توجه به آثار او استخراج کردند. سپس برای ارزیابی و یافتن چارچوب نظری ویتگنشتاین در اثر، متن نمایشنامه تحلیل شده است. در بخش هملتِ داگ، نکته‌ی مهم سیر زبان‌آموزی است؛ بنابراین ابتدا واژه‌ها طبقه‌بندی شده‌اند و در گام بعد ارزش زبانی و مبنای زبان‌شناسی آن‌ها، چه در قالب ساخت و چه در ساخت بلاغت، بررسی شده است. به سبب استفاده از زبان داگ در نمایشنامه‌ی مکبثِ کاهوت، شیوه‌ی عملکرد این زبان در این نمایشنامه نیز بررسی شده است.

در این بخش بازی زبانی ویتگنشتاین با آنچه استوپارد در متن به کار گرفته است، مقایسه می‌شود تا نشان داده شود تربیت واژگانی در نمایشنامه‌ی نخست چگونه به فهم بخش دوم کمک می‌کند.

معیار گزینش داده‌ها نخست واژه‌های کلیدی مانند اعداد، جهات، مراودات روزانه و در درجه‌ی دوم تکرارها بوده است. با استخراج واژه‌های تکراری، الگویی نمادین از دیالوگ‌ها طراحی و به عنوان مبنای تحلیل داده‌ها از آن استفاده شد. گردآوری داده‌ها به شیوه‌ی کتابخانه‌ای انجام شده است.

## ۵- نظریه‌ی بازی‌های زبانی

ویتگنشتاین متقدم، «معضلات بشری را در عدم فهم درست زبان می‌داند. از نظر وی میان ادراک و مقوله‌ی زبان نوعی ارتباط یا این‌همانی برقرار است. از دیدگاه ویتگنشتاین فهمیدن معنای یک کلمه به معنای دانستن راه‌های ممکن دستور زبانی کاربرد آن است» (قربانی، ۱۳۸۳، ۱۷۳). بنابراین او برای درک و فهم زبان و یا رسیدن به زبان مشترک، دیدگاه آگوستینوسی را رد می‌کند و زبان را محصول انتقال از والدین به فرزندان نمی‌داند. او زبان را همگانی و قاعده‌مند و مرتبط با فرهنگ گویش‌ور می‌داند، اگرچه نگاهش به سمت کاربرد زبان است.

کاربرد زبان و نیز واژه‌ها و جمله‌های زبان در نظر دارد مورد استفاده‌ی حاملان معنا و موضوعات ادراک باشد. در رابطه با آنچه کاربر زبان در نظر دارد و در نهادها و رسوم زندگی اجتماعی آن‌ها نهفته است، در معرض تفسیر و سوء تفسیر قرار دارند. (آلن و تروی، ۱۳۸۳، ۹۶)

بنابراین باید گفت ویتگنشتاین فهم زبان را متکثر می‌داند. تفسیر و درک زبان، امری باز و گشوده است و او این گشودگی و آزادی را در گرو کاربردهای گوناگون صورت زندگی می‌داند که پیش برآمده از وضعیت اجتماعی و فرهنگ گویش‌وران یک زبان‌اند. به این ترتیب، به باور ویتگنشتاین هر گفتار فقط در متن زندگی، و به تعبیری در صورت‌های زندگی، معنادار است. بر این اساس معنای لفظ پیشینه‌ای مبتنی بر کارکرد آن در یک صورت زندگی، دارد (قربانی، ۱۳۸۳، ۱۷۵).

با توجه به این نکته که گفتار در هر یک از صورت‌های زندگی کاربردی متفاوت دارد؛ می‌توان گفت که هر یک از صورت‌های زندگی زبان مخصوص خود را دارند. در چنین موقعیتی، ویتگنشتاین اصطلاح بازی‌های زبانی و نمونه‌هایی مانند فرمان دادن و اطاعت کردن، توصیف ظواهر یک شیء یا بیان اندازه‌هایش، گزارش یک واقعه، ارائه و آزمودن یک نظریه و داستان‌سازی و خواندن آن را مطرح می‌کند. تعداد بازی‌های زبانی به تعداد صورت‌های زندگی است و تعداد معانی یک گفتار به تعداد بازی‌های زبانی که در آن‌ها کاربرد دارد، است. برای شناخت معنای یک گفتار باید آن بازی زبانی را که آن گفتار در آن بکار رفته است درک و آن را در یک صورت زندگی مشترک جستجو کنیم. نمی‌توان به عنوان ناظری که از بیرون به یک صورت زندگی می‌نگرد، درباره‌ی آن و نیز بازی زبانی آن قضاوت کرد (همان، ۱۷۷). از نگاه وی معنا نوعی اشاره‌ی ذهنی است که بنیادی‌تر از اشاره با انگشت است. برای نمونه، زمانی که از کسی درخواست می‌شود گل سرخی از مرغزار بچیند، این پرسش مطرح می‌شود که وی چگونه این درخواست را فهمیده است. بی‌شک نمی‌توان با پی بردن به آنچه در ذهن او می‌گذرد، پاسخ را دریافت؛ بلکه با مشاهده‌ی آنچه او در واکنش به این درخواست انجام داده است، می‌توان قضاوت کرد (آلن و تروی، ۱۳۸۳، ۱۳۲).

ویتگنشتاین بر این باور است که در فرایند زبان‌آموزی، یادگیرنده چیزها را نام می‌برد، یعنی در اشاره به چیزی واژه‌ای را بر زبان می‌آورد؛ برای نمونه ویتگنشتاین می‌گوید زبان‌آموز برای اشاره به آجر، نام آجر را می‌برد. او این فرایند را بازی کودکانه‌ای می‌داند که کودک به کمک آن زبان مادری خود را می‌آموزد. ویتگنشتاین این بازی را «بازی زبانی» می‌نامد و به جنبه‌ی کاربردی زبان توجه می‌کند. او در

پژوهش‌های فلسفی می‌گوید زبان نیازمند معنایی است که بتواند از آن بهره ببرد. زبان بخشی از یک فعالیت یا شکلی از زندگی است. ویتگنشتاین بر این باور است که معنا همان کارکرد است. در بند ۷۷، او مثال واژه‌ی «خوب» را مطرح می‌کند و از ما می‌خواهد از خودمان بپرسیم این واژه را چگونه یاد گرفته‌ایم. هیچ نیازی نیست که باور کنیم چیزی به نام «خوب» که مستقل از هر «عمل خوب» خاصی است، وجود دارد. همان‌طور که ویتگنشتاین می‌گوید مفهوم واژه‌ی «خوب» با کارکردی همچون عمل خوب درک می‌شود (ویتگنشتاین، ۱۳۸۹، ۸۴).

زبان در فلسفه‌ی ویتگنشتاین فرایندی پیوسته‌ی ساخت انواع بی‌شماری از جمله‌هاست. این بی‌شماری یک امر ثابت نیست که یک بار برای همیشه دانسته شود؛ بلکه بازی‌های زبانی جدید شکل می‌گیرند و بازی‌های زبانی دیگر منسوخ و فراموش می‌شوند.

به طور خلاصه می‌توان گفت ویتگنشتاین زبان را نوعی بازی می‌داند که در آن معنای هر واژه بر اساس گروهی از قواعد دستوری که کاربرد واژه در زبان هماهنگ با آن‌هاست، تعیین می‌شود. یعنی معنا در کاربرد و با قواعدی مشخص تعیین می‌شود. بازی‌های زبانی، منعکس‌کننده‌ی شیوه‌های زندگی طبیعی و روزمره‌اند، بنابراین شیوه‌های زندگی یا به تعبیری کلان‌تر، عرف اجتماع تعیین‌کننده‌ی قواعد در متن بازی‌های زبانی‌اند (چهرمی، ۱۳۸۹، ۱۴۰).

ویتگنشتاین برای توضیح کارکرد معنا از استعاره‌ی ابزار بهره برد. او می‌گوید زبان ابزاری است که می‌توان در موقعیت‌های بی‌شماری از آن استفاده کرد و معانی موجود در زبان همه‌ی انواع کارهایی است که می‌توان با زبان انجام داد.

یک واژه شامل همه‌ی کاربردهای ممکن آن واژه که احتمالاً با یکدیگر متفاوت‌اند، است، بنابراین دور از انتظار است که یک واژه تنها یک معنی داشته باشد. با این نظریه دو گزاره نفی می‌شود:

۱. هر واژه‌ی مشخص معرف چیزی مشخص است و معنای ثابتی دارد.

۲. معنای واژه برخاسته از نیت کسی است که آن را به کار می‌برد.

ویتگنشتاین پا را فراتر می‌نهد و می‌گوید چیزی با عنوان زبان خصوصی وجود ندارد و چنین مسئله‌ای مغایر با طبیعت زبان است (مگی، ۱۳۸۶، ۲۰۵).

## ۶- تحلیل نمایشنامه‌ها

آنچه سبب می‌شود این نمایشنامه‌ها یادآور ویتگنشتاین باشند، مقدمه‌ای است که استوپارد در آگوست ۱۹۸۰ بر این دو اثر نوشته است. وی بندهای هفت، هشت، نوزده و بیست پژوهش‌های فلسفی را برای آغاز نوشتار خود انتخاب و نکاتی را به مثال ویتگنشتاین اضافه می‌کند:

«ممکن است نام‌گذاری‌ها اینگونه ترجمه شود:

درسته = آماده، راسته = بعدی، تخت = باشه، نیمه = ممنون» (همان، ۷).

ویتگنشتاین این مثال را با هدف ارزیابی نظری معانی گوناگون ممکن به کار می‌برد. وی استدلال می‌کند که ممکن است مقصود از این واژه‌ها آنچه تصور می‌شود، نباشد.

آنچه استوپارد در نمایشنامه انجام داده است، یکی از جنبه‌های بازی‌های زبانی است. تمثیل بازی توجه ما را به دو نکته جلب می‌کند؛ همان‌طور که قواعدی بر حرکت‌های بازی حاکم‌اند، بر کاربرد زبان نیز قواعدی نظارت دارند؛ و بازی کردن یک فعالیت است و استفاده از زبان نیز نوعی فعالیت که در زندگی انسان تثبیت شده است، به شمار می‌رود (آلن و تروی، ۱۳۸۳، ۲۶۳).

استوپارد این باور فلسفی را در آفرینش یک موقعیت بسط می‌دهد؛ آن‌جا که ایزی، راننده‌ی کامیون، می‌فهمد که همه‌ی شخصیت‌ها از زبانی با معانی متفاوت استفاده می‌کنند و تلاش‌های بی‌سرانجام برای برقراری ارتباط اغتشاشی کمیک را به دنبال دارند که هسته‌ی نمایشنامه است. مخاطب هم از کمدی اسلپ‌استیک عدم ارتباط و آشفتگی لذت می‌برد و هم از مشاهده‌ی وضعیت سرزنده‌ای که آموزش این زبان جدید در آن رخ می‌دهد. در رویارویی ایزی و مخاطب با زبان داگ، استوپارد تا حد امکان مرزهای زبانی را حفظ می‌کند، زیرا ساختار، نحو، ضرباهنگ و لحن زبان داگ بسیار شبیه به زبان انگلیسی است و تنها درک ما از واژه‌ها تغییر می‌کند و این موضوع شوخی موقعیتی و زبانی سرزنده‌ای فراهم می‌آورد. صحنه‌پردازی نمایشنامه مراسم اهدای جایزه در مدرسه‌ای است که قرار است دانش‌آموزانش هملت شکسپیر را اجرا کنند.

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، ویتگنشتاین بر این باور بود که آموزش زبان همانند یک بازی زبانی است که در آن قواعد بازی را می‌آموزیم تا بازی کنیم. استفاده‌ی استوپارد از زبانی جدید به نام داگ، در نمایشنامه‌اش با این ایده هماهنگ است. فهمیدن زبان داگ مستلزم آن است که مخاطب در جریان کنشگری اثر قرار گیرد و گام به گام همراه با ایزی، ساخت و ویژگی‌های زبان جدید را که در تقابل با زبان آشنا قرار دارد، بیاموزد. زبان در چنین موقعیتی به مثابه‌ی یک بازی است و در زمره‌ی فعالیت‌های گروهی قرار می‌گیرد، تقریباً شکلی از زندگی و ابزاری برای تشریح قابلیت آموزش به همه‌ی افرادی که در این فعالیت نقشی بر عهده دارند، است. زمانی که نمایش آغاز می‌شود، نخستین احساس مخاطب گم‌گشتگی است که در قالب بازی شخصیت آبل با میکروفون تجلی می‌یابد؛ اما بر اثر تکرار موقعیت، مخاطب آرام آرام نسبت به آن آگاه می‌شود:

آبل: (در میکروفون صحبت می‌کند) کیک، تو، منگ، مو، رنج<sup>۱۴</sup>.

(میکروفون کار می‌کند، آبل با نشان دادن انگشت شست بر سر بیگر فریاد می‌زند). (استوپارد، ۱۹۸۰، ۱۶).

زبان داگ در ابتدا مخاطب را سردرگم می‌کند و تنها راه‌هایی از این سردرگمی تلاش برای درک آن چیزی است که در برابر دیدگانشان رخ داده است؛ بنابراین، تماشاگران ناگزیرند برای همراه ماندن با نمایش، واژه‌ها را بر اساس درک خود از موقعیت، ترجمه کنند. از یک سو، استدلال می‌شود که با امری ساده مواجهیم: «آجر» به معنای «اینجا»، «نیمه» به معنای «سپاسگزارم»، «صبحانه» به معنای «امتحان می‌کنیم»، «خورشید، بارانداز و عقب‌مانده» به ترتیب به معنای «یک، دو، سه» و «کشیش ماهی روغن خالدار» به معنای «میکروفون کار نمی‌کند» اند. ضرباهنگ نمایش بالا و شمار تحولات بسیار است و سبب می‌شود مخاطب از موضع انفعالی خارج شود و خود را در نقش فاعل ببیند. در واقع، استوپارد با استفاده از یکی از اصول کمدی، یعنی جابه‌جایی معنایی، مخاطب را تشویق می‌کند که از موضع انفعالی خارج شود. «نفهم» معنای «آقا» دارد و «کودن آن کله، نفهم» به نظر شبیه دشنام است، اما زمانی که آبل محترمانه این عبارت را به مدیر مدرسه می‌گوید، مدیر به ساعت مچی خود نگاه و زمان دقیق را اعلام می‌کند. گاهی واژه‌های انگلیسی در زبان داگ دشنام و کنایه‌اند، درحالی که در زبان انگلیسی اینگونه نیستند. زمانی که ایزی تلاش می‌کند به ناظرش بگوید «عصر بخیر، جناب» این عبارت ظاهراً یک احوالپرسی معمولی است، اما استوپارد در ترجمه‌ی درون‌قلاب تأکید می‌کند که این عبارت در زبان داگ، به معنای «گورتو گم کن، حرومزاده» است.

استوپارد با چنین تکنیک‌هایی - بر اساس آنچه در مقدمه‌ی نمایشنامه گفته است - از نظریه‌ی

ویتگنشتاین بهره‌مند می‌شود. او علاوه بر یافتن روشی برای متجلی ساختن مفاهیم مورد نظر خود، با دقت ویژه‌ای دست به انتخاب واژه‌ها می‌زند. استوپارد در گزینش واژه‌ها به ویژگی‌های آوایی، ترادف یا تضاد توجه دارد.

ویژگی آشکار این انتخاب، گزینش واژه‌های ساده‌ای است که در کلام روزمره از آن‌ها استفاده می‌کنیم: اعداد، جهت‌ها، افعال پرکاربرد، عبارت‌های مربوط به احوالپرسی و حتی دشنام‌های رایج در میان مردم که قبح ویژه‌ای ندارند. مطابق جدول، با نگاهی به ساختار اعداد، متوجه می‌شویم که استوپارد از واژه‌ی «کامل» به عنوان معادل «صفر» (هیچ) استفاده کرده است، و حال آن‌که این دو واژه متضاد یکدیگرند. او برای معادل‌یابی واژه‌های یک، دو و سه از معیار شباهت‌های آوایی استفاده کرده است<sup>۱۵</sup>.

جدول ۱. اعداد

تلفظ	زبان انگلیسی	زبان داگ
<i>zɪroʊ/kwaɪət</i>	Zero	Quite
<i>sʌn/wʌn</i>	One	Sun
<i>:dɑ:k/tu</i>	Two	Dock
<i>θri:θ</i>	Three	Trog
<i>slæk/fɔ:r</i>	Four	Slack
<i>pæn/fʌv</i>	Five	Pan
<i>sɑ:k/sɪks</i>	Six	Sock
<i>slæt/sevn</i>	Seven	Slight
<i>braɪt/eɪt</i>	Eight	Bright
<i>nʌn/nʌn</i>	Nine	None
<i>tæn/ten</i>	Ten	Tun
<i>wʌt/ɪlevn</i>	Eleven	What
<i>dʌns/twelve</i>	Twelve	Dunce

جدول شماره ۲ واژه‌هایی را که نشانگر جهت‌ها هستند نشان می‌دهد.

جدول ۲. مقایسه‌ی جهت‌ها

English Language	Dogg Language
Left	Cauliflower
Right	Onyx
Straight Ahead	Tissue
Upside	Have You Seen It?

زبان داگ از تضاد جنسیتی نیز استفاده کرده است. جدول شماره ۳ گویای این نکته است:



جدول ۲. مقایسه‌ی جهت‌ها

English Language	Dogg Language
Sir	Git
Madam	Get

استوپارد با توجه به عنوان نمایشنامه -هم‌لت داگ- قطعاتی از آثار شکسپیر را بر زبان بازیگرانش جاری می‌سازد:

(توضیح برای قطعه‌ی بعدی دیالوگ است که آبل و بیکر که در نمایشی به زبان انگلیسی شرکت دارند، برای نقش خود تمرین می‌کنند.)  
 آبل: (ناگهانی) چه کسی آنجاست؟  
 ...  
 آبل: آیا شبیه به پادشاه نیست؟  
 (آن‌ها این خطوط را ابتدا بازی نمی‌کنند، بلکه تنها، بدون هیچ احساسی، آن‌ها را بر زبان می‌آورند.)  
 (استوپارد، ۱۹۸۰، ۱۸)

استوپارد با تأکید بر ادای واژه‌ها بدون هیچ نشانه‌ای از فهم و درک زبان شکسپیری، فاصله‌ی میان زبان واقعی (انگلیسی) و زبان خیالی (داگ) را برجسته می‌کند. چنین قطعه‌ای در واقع مقدمه‌ای برای ورود شخصیت ایزی است که مخاطب را در یادگیری زبان جدید با خود همراه می‌کند. استوپارد هیچگاه در طول نمایشنامه مخاطب را در این زبان خیالی رها نمی‌کند؛ بلکه پیوسته نشانه‌هایی برای حفظ ضرباهنگ و وارد نساختن فشار بیش از اندازه به مخاطب به‌جا می‌گذارد. قطعه‌های آوازی ارجاع مستقیم به قطعه‌ی موسیقی «راه من» از «فرانک سیناترا» هستند و قطعه‌ی رادیویی نتایج فوتبال را اعلام می‌کند. اوج درگیری مخاطب با زبان داگ زمان ورود ایزی و ساخت سازه‌ای به مناسبت جشن مدرسه است. زمانی که ایزی با عبارت «عصر بخیر جناب» به مدیر مدرسه خوش آمد می‌گوید، متوجه می‌شود که این عبارت در زبان داگ به معنای «گمشو، حرومزاده» است. زمانی که پسرهای حلقه‌ای تشکیل می‌دهند تا به وی در ساخت سکوی سخنرانی با قطعات چوبی کمک کنند، این سردرگمی به اوج خود می‌رسد. استوپارد این فضا را ادامه می‌دهد. ایزی قطعات مورد نیاز برای ساختن سازه را به سمت دانش‌آموزان پرتاب می‌کند. هر قطعه نامی دارد؛ برای مثال «درسته» که در زبان داگ معنای «آماده» دارد. ایزی، همانند تماشاگران، به تدریج یک یا دو مفهوم اساسی زبان داگ را با یکدیگر ترکیب و همراه با بچه‌ها، هم‌لت را بازخوانی می‌کند، و به این ترتیب میان او و بچه‌ها درکی متقابل شکل می‌گیرد، آنچنان که در انتهای این پرده از زبان داگ استفاده می‌کند: «هم‌لت جوراب‌های خواب دانمارک. غول برفی ویلیام شکسپیر» (همان، ۳۸). در نمایشنامه‌ی مک‌بث کاهوت، شخصیت کاهوت درباره‌ی یادگیری زبان داگ می‌گوید: «تو یاد نگرفتیش، تو گرفتیش» (همان، ۷۴). موضوع اساسی همین است که در یک بازه‌ی زمانی یک-ساعته یادگیری یک زبان جدید ناممکن است، اما این امکان وجود دارد که مخاطب در رویارویی با یک بازی زبانی قواعد ابتدایی آن را بیاموزد؛ قواعدی که استوپارد در مک‌بث، در قالب یک ساختار زبانی کامل، از آن‌ها استفاده می‌کند.

استوپارد در هم‌لت داگ قواعد اولیه‌ی بازی زبانی ویتگنشتاینی را در قالب زبان، به عنوان یک فعالیت گروهی که با همراهی مخاطب شکل می‌گیرد، عرضه می‌کند. مک‌بث کاهوت ادامه‌ی اثر نخست است و هدف از آن کاربرد زبان داگ در نمایشی دیگر بوده است. استوپارد با انتخاب نمایشنامه‌ی

مکبث به عنوان اساس اثر خود، آنچه را که در آن سال‌ها (بهار پراگ) در چکسلواکی می‌گذرد، در بستر اثر شکسپیر به نمایش درمی‌آورد. استوپارد فضای هنجارسازی چکسلواکی را با استعاره‌ی هنجارسازی مکبث در اسکاتلند - با حفظ درون‌مایه‌ی جاه‌طلبی - به تصویر می‌کشد و به این ترتیب اعتراض اجتماعی خود را در قالب زبان علیه قدرت مطلق حاکم بر یک ملت بیان می‌کند.

بر اساس آنچه که در مقدمه‌ی کتاب آمده است، مکبث کاهوت در واقع، ادای دینی به تئاتر اتاق نشیمن چکسلواکی است. پس از سقوط دوبچک در تابستان ۱۹۷۸، حکومت پلیسی به وجود آمده مانع فعالیت هنرمندان شد و هنرمندان در خانه‌ها به اجرای نمایش پرداختند. پاول کاهوت و پاول لاندوفسکی<sup>۱۶</sup> نیز از این گروه هنرمندان بودند و به همین سبب استوپارد این نمایشنامه را به پاول کاهوت تقدیم کرده است. استوپارد تلاش می‌کند در این نمایشنامه با قدرتی که نوشتن در اختیار او می‌گذارد، پایان دلخواه خود را - با توجه به پایان مکبث - اعمال کند. «بازرس: عالیه! عالیه! و چه خوب که نمایشی با یه پایان شاد برای تغییر داشته باشیم» (همان، ۵۸).

این دیالوگ شباهت ترسناک غضب مکبث و هنجارسازی<sup>۱۷</sup> چکسلواکی را - در قالب یک بازپرس - نشان می‌دهد. بازرس برهانی بر این ادعای استوپارد است که نظام‌های سیاسی سرکوب‌شده، از لحاظ زبان‌شناختی نیز سرکوب شده‌اند. بازرس فکر می‌کند می‌تواند هر آنچه را که بر زبان می‌آورد، انجام دهد.

بازرس: قانون؟ من قانون جزا رو تاتوشده روی سوتم دارم، لاندوفسکی و خیلی چیزا درباره‌ی تو توش وجود داره. قسمت ۹۸، ضد رژیم - هر کسی از روی خصومت با حکومت بازی کند ... پس درباره‌ی قانون به من چیزی نگو. (همان، ۶۱)

بازپرس پیوسته تلاش می‌کند زبانی خصوصی در اختیار داشته باشد و بر زبان تأکید دارد.

بازرس: کلمه‌ها می‌تونن دوست تو یا دشمن تو باشن، بسته به این که کی کتاب رو پرت می‌کنه، بنابراین زبانت رو تماشا کن. (همان، ۵۹)

بازرس از بدو ورود تا انتها، هدفی جز خلق فضایی برای هنجارسازی ندارد. هنجارسازی با قانونی که به وی اختیاراتی را داده است، شکل می‌گیرد. ویژگی او سرکوب‌گری و ظاهراً ابداعاتی شخصی در راستای خصوصی کردن زبان است؛ برای نمونه، در همان بدو ورود، عبارت «National Academy of Dramatic Art» را در واژه‌ی «NADA» خلاصه می‌کند و آن را واژه‌ای مکزیکی می‌داند، در حالی که روشن است که این واژه، واژه‌ای کوتاه‌شده است. او در رویارویی با میزبان، با تعیین مکان میکروفون مخفی در سقف و ارائه‌ی کدهای شرایط و موقعیت در قالب اعداد، خود را از دیگران متمایز می‌سازد و می‌گوید:

هر شب خدا با یه جماعت برونشیتی مد روز که می‌گن «فکر نمی‌کنم به خوبی کار قبلیش باشه» و توقع دارن از توالشون به میل خودتون استفاده کنین، پُر پر بشه؟ ... نمی‌دونم واسه چی نمی‌تونم تحملش کنم. شما قوانین خودتون رو دارین. (همان، ۵۷)

استوپارد از بازرس شماییلی سیاسی خلق می‌کند. او در قالب یک مأمور کمونیست، در راستای همان متمایزسازی می‌گوید: «می‌تونم بفهمم که شما توده‌ی اجتماعی نیستین؟ چی کاره‌ای؟» (همان). اما استوپارد بر آن نیست که یک نمایش سیاسی و اثری خشک با درون‌مایه‌ی سیاست‌های زمانه خلق کند، او با شوخی و ویژه‌ی بازپرسی لاندوفسکی و بازیگر نقش لیدی مکبث، فضایی کمیک ایجاد می‌کند. برای مثال، بازرس در واکنش به گارسون بودن بازیگر لیدی، می‌گوید:

بازرس: (با بی‌ادبی) تو اونجایی، می‌دونی. عامه‌ی مردم بابت این نوع چیزها خل و چلند. اونا نمی‌خوان لباس شیک بپوشن و ترتیب یه پرستار بچه بدن فقط برای این که بفهمن بابت دیدن

هدا گابری که به گارسون اجرا کرده، پول خوبی پرداخت کردن. من خواستم بدونم واسه چی تماشاگران شما محصور به حلقه‌ی آشنایان. (همان، ۵۹)

بیان چنین جمله‌هایی از زبان بازرس به عنوان نماینده‌ی وضعیت دیکتاتوری و در راستای هنجارسازی، اجرای نمایشنامه‌ای همچون مکبث را به اجبار به اجرایی با ظرفیتی محدود در یک آپارتمان شخصی تقلیل می‌دهد و سبب می‌شود بازیگران از زبان نامفهوم داگ استفاده کنند. ساده‌سازی هم‌لت در بخش نخست نمایشنامه نیز در راستای همان فضای کمیک استوپاردی است. ساده‌سازی مکبث بر فشار پلیسی در چکسلواکی دهه‌ی هفتاد میلادی دلالت دارد و این نشانگر شتاب‌زدگی بازیگران در تمام کردن نمایش و گریز از احتمال دستگیر شدن است. با وجود سایه‌ی قدرت سیاسی، زبان مکبث استوپارد به متن شکسپیر وفادار می‌ماند. درام دیالوگ‌ها و صحنه‌های اصلی را دارد و تنها تفاوت، وقفه‌ای است که بازرس ایجاد می‌کند. دستکاری‌های استوپارد در ساختار دراماتیک اثر شکسپیر با عبارات کنایی یکی می‌شود. برای مثال، می‌توان به صحنه‌ی ورود مک‌داف در حضور بازرس اشاره کرد:

بازرس: ... به نظر میاد شب پرتلاطمی باشد.  
(عبارت «شب پرتلاطم» به عنوان سرنخی برای ورود بازیگر نقش مک‌داف عمل می‌کند).  
مک‌داف وارد می‌شود.  
مک‌داف: آه وحشت، وحشت، وحشت! سردرگمی، کنون شاهکارش را برپا کرده است!  
بازرس: مشکلک چیه، آفتاب؟ به من نگو یه جنازه پیدا کردی. (همان، ۶۰).

در این لحظه، به شکلی کنایی، بازرس با زمان‌بندی دقیقی وارد نمایش مکبث می‌شود. او به جای مکبث، به مک‌داف پاسخ می‌دهد و برای آن که نشان دهد در دام زبانی بازیگران نمی‌افتد و تنها اوست که زبانی خصوصی دارد، حضور خود را این‌گونه توجیه می‌کند:

یه مکبث خاص وجود داره که وقتی من این دوروبر نبودم اونو بازی کنی و چند تا مکبث دیگه رو که ارزش بازی کردن ندارن [بذاری] برای وقتی که من این دور و برم. توفقط یه مکبث داری. چون من این حزب رو تعیین می‌کنم و چیز دیگه‌ای هم وجود نداره. (همان)

بازرس با تبدیل شدن تدریجی به ستمگر مکبث کاهوت، با مکبث ارتباط می‌یابد. از این رو استوپارد موقعیت‌های موازی کنایی مکبث ستمگر و چکسلواکی تحت نظر پلیس سری وابسته به ستمگر را نمایش می‌دهد.

بازرس تلاش می‌کند به اجبار، پرده را پایین آورد؛ زیرا بازیگران اخطار اولیه‌ی او را نادیده گرفته و به اجرا بازگشته‌اند. پلیس میکروفون مخفی کار گذاشته بود و از آنچه در غیابش گفته می‌شد، کاملاً آگاه بود. برای گروه بازیگری همه چیز تمام شده است. گویی زبان خصوصی بازرس برنده‌ی این ماجراست. در این لحظه، ایزی با کامیونی مملو از مصالح ساختمانی وارد می‌شود و بار دیگر از کولاک در جاده‌ی ۴۱۲ می‌گوید؛ اما این بار به زبان داگ: «پتوها تا وسط آگه فصل جا بیفته، بعد از سوراخ‌های پریش کتری طبله شده به آرامی ۴۱۲ با ملایمت ریکمنسورث» (همان، ۷۱).

به نظر می‌رسد ایزی به زبان داگ مسلط شده است و شاهد وضعیت موازی دو زبانیم. او در هم‌لت داگ به زبان انگلیسی، اما در مکبث کاهوت که ظاهراً به زبان چکی بوده و توسط استوپارد به انگلیسی برگردان شده است، به زبان داگ صحبت می‌کند. رابطه‌ی زبان‌شناختی میان مخالفان به سرعت شکل می‌گیرد و می‌بینیم که بازرس در تاریکی و جهالت در جستجوی درک واژه‌هاست:

بازرس: تو دیگه کی هستی، آن کله؟

ایزی: ملکه کوفتی! [بیست دقیقه]

بازرس: چی؟

...

ایزی: چوب؟

میزبان: دو تن کنگر فرنگی اون بیرون داره.

بازرس: چی؟ (همان، ۷۳)

با ورود ایزی و استفاده‌ی او از گونه‌ی سومی از زبان که برخلاف زبان بازرس خصوصی نیست، قدرت سیاسی بازرس، به ویژه زمانی که دیالوگ‌ها به شیوه‌ی شکسپیری بیان می‌شوند، به خطر می‌افتد. بازرس و شکسپیر در آخرین مرحله، با شاخصی پیروزمندانه در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند. زمانی که بازرس از کاهوت می‌پرسد ایزی زبان داگ را کجا آموخته است، کاهوت این گونه پاسخ می‌دهد: «یادش نمی‌گیری، بدستش می‌آری» (همان، ۷۴).

این دیالوگ به این موضوع که بازرس قادر به درک اظهارات ایزی نیست، دلالت دارد. زمانی که بانو مکبث زبان شکسپیری را به زبان داگ ترجمه می‌کند، زبان ابزار مقابله با قدرت بازرس می‌شود. بازرس که اینک به زبان دسترسی ندارد، کنترل خود را از دست می‌دهد و تند و غیرشمرده مهمل می‌گوید و در بی‌سیمش فریاد می‌زند: «گورخر پیام دریافت شد تمام» یا «فرشتگان سبز چارلی شماره ۱۵ بیرون». کاربرد این جمله‌ها بر بازگشت به زبان خصوصی که اکنون هیچ کارکردی ندارد، دلالت دارد.

اظهارات اولیه‌ی وی برای بررسی زبان بازیگران به تفاوت او و بازیگران اشاره دارد. برخلاف بازرس، بازیگران نقش قاتل و بانکو در مواجهه با ایزی، اگرچه متعجب می‌شوند، اما صحنه‌ی قتل بانکو را به پایان می‌رسانند و به تدریج با وی هم‌سخن می‌شوند. اما بازرس علی‌رغم زبان و قدرت خود از ایزی شکست می‌خورد؛ همان‌طور که اجرای مکبث به زبان داگ را با درماندگی تماشا می‌کند.

بازرس: ممکنه بهتون یادآوری کنم قراره ما اینجا توی یه دوره‌ی عادی‌سازی باشیم.

میزبان: لطفاً صحنه رو ترک کنین. الانه که پرده‌ی پنجم شروع بشه.

...

بازرس: (درون تلفن. مکث.) ما از کدوم گوری بدونیم؟ ولی اگه اظهار آزاد نیست، نمی‌دونم چیه!

(همان، ۷۵)

بازرس با پذیرش این که زبان تنها شکلی از مشاخره است، تلاش می‌کند برای کنترل صحنه، بیان سیاسی ستمگرانه داشته باشد، اما او حتی از مخاطبان نیز چند قدم عقب است. با آموزش زبان داگ به مخاطبان در نمایشنامه‌ی هملت داگ، استوپارد فعالیت‌ی جمعی و مؤثر را شکل می‌دهد که بازرس به عنوان عضوی خارج از این جمع، از درک آن عاجز می‌ماند و اهرم مشاخره‌جویانه‌ی او برای کنترل صحنه با شکست روبه‌رو می‌شود.

در انتهای نمایش، بازیگران با تکیه بر دیالوگ‌های شکسپیری در قالب زبان داگ، قدرت وانهاده‌ی بازرس را به حاشیه می‌برند و او را از صحنه حذف می‌کنند. او خود با مشارکت ابزار سلطه - دو پلیس - دیواری می‌سازد و در نهایت در پشت آن دیوار نمان می‌شود. انتهای نمایش بیانی کنایه‌ای می‌یابد؛ چرا که با محو شدن بازرس و مرگ مکبث، مالکوم تاج شاهی را مقابل همان دیوار، از سر مکبث برمی‌دارد و در برابر همگان تاج‌گذاری می‌کند. مالکوم که خود از بازیگران بازی زبانی داگ بود، اکنون به کمک این بازی به قدرت می‌رسد. در یک چرخش، ایزی بازی دیگری خلق می‌کند و این بار مالکوم در این

بازی اسیر می‌شود:

مالکوم: سهل همایونی. [بمیرای آدمکش].  
ایزی: ابوالبشرهای حرومزاده. در کونش بزَن تا به من کمک کنه داگ. ببین اگه من نمی‌بینم.  
هنجارسازی.  
مالکوم: مرهم یعنی هیستریک.  
ایزی: زحمت و گرفتاری. مضاعف مضاعف.  
مالکوم: بوگندوی بدیمن مرمری، پتوی ظهر با فریاد جغد تپانچه‌های داربست خاکستر را توسط  
اسکن اعلام می‌کند [پس از همه سپاسگزارم و شما را به جشن تاجگذاریم در اسکن فرامی‌خوانم].  
(همان، ۸۰)

در این موقعیت ایزی به موقعیت خود در هملت داگ بازمی‌گردد و با ذکر نام داگ بر این بازگشت تأکید می‌کند. چنین رویکردی، در کنار مختصرسازی دو نمایشنامه، بر آزادی زبانی که استوپارد در پی آن است، دلالت دارد. البته استوپارد چنین رویکردی را از متن نمایشنامه‌ی مکبث وام گرفته است؛ چرا که مکبث نیز در رویارویی با زبان ویژه‌ی جادوگران، تفسیری اشتباه دارد، همان‌طور که بازرس در مواجهه با ایزی تفسیری ناموجه دارد. استوپارد زبان را ابزاری قدرتمند برای پایه‌ریزی قدرت فردی می‌داند، قدرتی که در قالب زبان داگ ابزار دفاعی بازیگران می‌شود. استوپارد موفق می‌شود در قالب دو نمایشنامه، با آموزش زبانی جدید، نشان دهد که چگونه یک فرضیه‌ی علمی می‌تواند در بستری حقیقی کاربردی شود.

## ۷- نتیجه‌گیری

بر اساس اصول و ساختار دراماتیک نمایشنامه‌های هملت داگ و مکبث کاهوت، بازی‌های زبانی رویکردی عملی برای خلق موقعیت‌های نمایشی‌اند. همه‌ی متون نمایشی به گونه‌ای، با بازی‌های زبانی درگیرند و نویسنده ناخودآگاه تلاش می‌کند بن‌مایه‌های داستانی را به مخاطبانش آموزش دهد. زبان متون کهنی همچون متون شکسپیری، برای مخاطبان امروزی غامض و نامفهوم است؛ از این رو با کمک بازی‌های زبانی و بر اساس نظریه‌ی کارکرد معنا، می‌توان مردم را با این زبان آشنا کرد. با توجه به نمایشنامه‌های استوپارد و نظریه‌ی ویتگنشتاین، زبان تنها ابزاری است که می‌تواند در مقابل قدرت قرار گیرد و اعتبار آن را کاهش دهد. علاوه بر این، جنبه‌ی آموزشی اجراهای چنین نمایشنامه‌هایی نیز قابل توجه است. بر اساس نظریه‌ی بازی‌های زبانی و نتایج پژوهش حاضر، می‌توان از نمایشنامه به عنوان ابزاری برای آموزش زبان استفاده کرد.

## پی‌نوشت‌ها

1. Tom Stoppard
2. Arcadia
3. Coast of Utopia
4. Every Good Boy Deserves Favour
5. Professional Foul
6. Real Thing

7. Rosencrantz and Guildenstern Are Dead
8. Faber & Faber
9. Inter-Action
10. Ed Bermann
11. Pavel Kahout
12. Elin Diamond
13. JaleLavenson
۱۴. واژه‌ها انتخاب نویسندگان‌اند؛ استوپارد از واژه‌های sun، dock و trog استفاده کرده است که معانی متفاوتی دارند.
۱۵. در ترجمه‌ی این نمایشنامه بر اساس همین تکنیک، با توجه به آهنگ و حروف، برای واژه‌ها معادل انتخاب شده است.
16. Pavel Landovsky
17. Normalization

## منابع

- آلن، ریچارد و ملکم تروی (۱۳۸۳)، *ویتگنشتاین نظریه و هنر*، ترجمه‌ی فرزانه سجودی: فرهنگستان هنر، تهران.
- بابایی، پرویز (۱۳۸۶)، *مکتب‌های فلسفی: از دوران باستان تا امروز*، نگاه، تهران.
- خلیج، منصور (۱۳۸۷)، *درام‌نویسان جهان*، جلد دوم، سوره‌ی مهر، تهران.
- رعایت جهرمی، محمد (۱۳۹۰)، «بازی‌مندی فهم نزد ویتگنشتاین و گادامر»، *مجله‌ی حکمت و فلسفه*، بهار ۹۰، شماره یک، ۱۳۷-۱۵۰.
- قربانی، ناریس (۱۳۸۳)، *فلسفه ویتگنشتاین: مجموعه مقالات*. مهرنیوشا، تهران.
- مگی، برایان (۱۳۸۶)، *سرگذشت فلسفه*، ترجمه‌ی حسن کامشاد، نشر نی، تهران.
- ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۹)، *پژوهش‌های فلسفی*، ترجمه‌ی فریدون فاطمی، نشر مرکز، تهران.
- Diamond, Elin (1986), "Stoppard's Dogg's Hamlet, Cahoot's Macbeth: The Uses of Shakespeare", *Modern Drama*, Volume 29, Number 4, winter 1986, pp. 593-600.
- Kelly, Katherine E. (2001), *the Cambridge Companion To Tom Stoppard*, Cambridge University Press, London.
- Rehman, Sabina (2010), "Wittgenstein's Language-Games, Stoppard's Building-Blocks and Context-Based Learning in a Corpus", *Skase Journal of Literary Studies*, Vol. 2, No. 1, P 67-83.
- Stoppard, Tom (1980), *Dogg's Hamlet, Cahoot's Macbeth*, Faber and Faber, London.

Received: 11 Jan 2016

Accepted: 8 Apr 2017

## Study of the Language Structure of Tom Stoppard's "Dogg's Hamlet, Cahoot's Macbeth" Based on the Wittgenstein Language Game

Ehsan Zivar Alam, MA in Dramatic Literature, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

Farzan Sojoudi, Associate Professor, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

### Abstract

Tom Stoppard is a British playwright who has written prolifically for TV, radio, film and stage. He became a famous figure in dramatic literature with plays such as *Arcadia*, *The Coast of Utopia*, *Every Good Boy Deserves Favor*, *Professional Foul*, *The Real Thing*, and *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*. In *Dogg's Hamlet, Cahoot's Macbeth* – two plays by Tom Stoppard, written to be performed together – written in 1980, Stoppard has incorporated linguistics with dramatic literature. As language–game is one of most important linguistics topics, Stoppard has applied it to find a new way for conveying meanings. Language–game is one of the Wittgenstein's topics in his book, *Philosophical Investigations*. Ludwig Josef Johann Wittgenstein was an Austrian–British philosopher who worked primarily in logic, the philosophy of mathematics, the philosophy of mind, and the philosophy of language. Language–game is a philosophical concept developed by Ludwig Wittgenstein and Friedrich Waismann, referring to simple examples of language use and the actions into which the language is woven. In *Philosophical Investigations*, Wittgenstein has argued that concepts do not need to be clearly defined meaningfully. Accordingly, in *Dogg's Hamlet* and *Cahoot's Macbeth*, Stoppard used Shakespearian texts in his own plays and then developed Wittgenstein's language game theory based on people diary activities. He put his audience to interface new language named Dogg that apparently is English, but its meanings are different. In first play, audience learns Dogg language based on Wittgenstein's theory. "Meaning in use" is another theory that Stoppard used in second play. In an illustrative passage in Wittgenstein's *Philosophical Investigations*, which plays out in the play, a builder, A, is building something using differently shaped building stones. As A calls out "slab!" "block!" "pillar!" or "beam", the appropriate stones are brought to him by his assistant, B. An observer might assume that the words name the objects, but Wittgenstein suggests another interpretation: the co–worker already knows what pieces to toss and in what order, but the words are rather signals that A is ready for the next piece. Wittgenstein also suggests a scenario in which one worker understands the words to mean the shapes of the wood and the other understands the words as the signification of readiness. In other words, the two workers speak different languages without being aware of this fact. In *Cahoot's Macbeth*, after entering the Inspector character, Players continue the play in Dogg language– that already audience can recognize it. According to language game theory, Stoppard has succeeded to show there is no private language and only power can win against power. In this paper, it is shown that audience can learn the meanings of words as "Meaning in use" and it is possible in any other paly. In his play, it should be noted that, Tom Stoppard is creating series of rules in the field of language and presenting a new language to audience. He makes the audience familiar with the rules of the language game effects.

**Keywords:** Tom Stoppard, Ludwig Wittgenstein, Language Game, Dogg's Hamlet & Cahoot's Macbeth