



آثار بزرگ منتظر می‌مانند. چیزی از محتوای حقیقت آن‌ها هست که همراه با مفهوم متافیزیکی از بین نمی‌رود، به‌سختی دم به تله می‌دهد؛ این همان چیزی است که [این آثار هنری] از خلال‌اش گویا می‌شوند. [...] آن‌چه روزی در یک اثر هنری حقیقی بوده و در مسیر تاریخ تکذیب شده است، قادر است در زمانی که شرایط لغو و بطلان حقیقت آن تغییر کرده باشد، خود را از نو بگشاید: حقیقت استتیک و تاریخ این‌گونه ژرف در هم تنیده‌اند. واقعیت آشتی‌یافته و حقیقت بازآفرینی شده از امر گذشته، می‌توانند همگرا شوند. آن‌چه از هنر گذشته هنوز تجربه‌پذیر و با تفسیر قابل دسترسی است، بسان دستورالعمل چنین وضعیتی است.<sup>۱</sup>

این نوشته بنا نیست که شرحی از غلامحسین ساعدی و زندگی خلاقش به دست دهد. همچنین نمی‌خواهد که از چشم‌اندازی مرتفع تمام مجموعه داستان‌ها، نمایش‌نامه‌ها و داستان‌های بلند او را از نظر بگذراند. متن حاضر با تمرکز بر «لال‌بازی‌ها»<sup>i</sup>ی ساعدی و باز بیش از همه با تمرکز بر چند لال‌بازی از این مجموعه، می‌کوشد با نگاه به گوشه‌ی کوچکی از هنر ساعدی، او را در بضاعت خود برای امروز بخواند. آنچه بیش از همه مد نظر است، کارکرد فرم و درهم‌تنیدگی فرم و محتوا در نمایشنامه‌های او است. چه همان‌طور که آدورنو در نظریه‌ی استتیک می‌نویسد، «هرقدر که هنر با دقت‌های دیگر تعریف‌ناپذیر باشد، با فرم به‌سادگی این‌همان است.»<sup>ii</sup> آنچه ذات و اساس اثر هنری را می‌سازد و از زمینه‌ی بیرونی جدایش می‌کند، به‌واقع نه محتوا که فرم است: «توفیق استتیک [اثر] اساساً در این جهت است که آیا امر فرم‌یافته قادر است محتوای نشسته در فرم را بیدار کند.»<sup>v</sup> چرا که محتوا چیزی است که به میانجی فرم و در قالب چیزی فرم‌یافته در ساحت هنر وجود و معنا پیدا می‌کند. هم‌زمان اما می‌توان به تأسی از آدورنو گفت که امر فرم‌یافته - که خود همان محتوای اثر است - نه فرمی از اشیای بیرونی، بلکه «تکانه‌هایی بازنمایانه» (میمتیک) است که از خلال امر فرم‌یافته به «جهان تصویر» کشانده شده؛ جهانی از تصویر که خود چیزی جز همان فرم نیست.<sup>v</sup> از این منظر آدورنو در دیالکتیک فرم و محتوا، برخلاف دیدگاه هگل، کفه‌ی فرم را سنگین‌تر می‌بیند. چرا که به باور او محتوایی که استتیک هگلی در نجاتش می‌کوشد، «در این بین به شکل قالب‌گیری‌شده‌ی قسمی شیء‌وارگی تنزل یافته است»، که خود با هنر از دیدگاه هگل در تعارض است.<sup>vi</sup> بیگانه‌سازی به واسطه‌ی فرم و روابط متفاوت اجزای اثر، از خلال امر فرم‌یافته ضد این شیء‌وارگی عمل می‌کند. فضای نو می‌آفریند، به اشیای اعتباری دیگر می‌بخشد و در مختصات متفاوت، نمودی دیگر را ممکن می‌کند. با این مقدمه به نسبت عناصر فرم و محتوا در «لال‌بازی‌ها»ی ساعدی نگاه می‌کنیم و در ادامه به محتوای چند نمایش می‌پردازیم.

\*\*\*

در نگاه نخست، آنچه ساعدی در «لال‌بازی‌ها» پیش چشم می‌آورد، جهانی است که ما را به‌خوبی از جهان تجربی پیرامون بیگانه می‌کند. ساده‌ترین عنصری که به کار این بیگانه‌سازی می‌آید، خلق فضایی است انتزاعی که از اشیای آشنای زندگی روزمره خالیست. نه خانه‌ای در میان است، نه شهری و نه خیابانی به عادت مالوف. فضا‌سازی سوررئال است و صحنه‌آرایی‌ها تماماً مینی‌مالیستی. اشیای ساده‌اند و همین اشیای ساده بسیار صرفه‌جویانه به بازی وارد می‌شوند. دیگر موجودات زنده، حضوری محو و حاشیه‌ای در «لال‌بازی‌ها» دارند. تنها در لال‌بازی اول و دوم است که پرندگان و گل و گیاه در صحنه‌پردازی نقشی - آن هم

حاشیه‌ای - بازی می‌کنند. روابط علی زندگی اجتماعی بر لال‌بازی‌ها حاکم نیست. عمل و نتیجه‌ی عمل، نسبت‌های تجربه‌شده را برهم می‌زنند. کنش‌ها قادر به ایجاد تغییر نیستند. به کوبیدن بر در بسته می‌مانند که اگر هم باز شود، چیزی آن سو به انتظار نیست. رخدادها شکلی ناگزیر و اجتناب‌ناپذیر دارند و کنش‌ها بعضاً نه تنها راه به جایی نمی‌برند، که به ضد خود بدل می‌شوند. انسان‌ها در «لال‌بازی‌ها» مغلوب شرایط هستند، راه فرار ندارند و ساعدی این محتوا را به‌خوبی از دل فرم بیرون می‌کشد. در تمامی نمایشنامه‌ها، رویدادها یا اکت پرسوناژها عیناً یا با تغییری جزئی تکرار می‌شوند. در «پوپک سیاه» با توصیف پدیده‌های طبیعی تکرار شونده، تکرار تجربه‌ی آرزومندی، امیدوار شدن و ناامیدی دوباره مواجه‌ایم. در «دشت‌پیما» روند شلیک کردن به‌سوی آسمان، افتادن چیزی از آسمان، بررسی آن و ادامه دادن، همه مدام تکرار می‌شوند. پایان تراژیک نمایش‌ها هم در همین قالب تکراری رخ می‌دهد. گویی از این دور تسلسل‌گریزی نباشد. گاه جای فاعل و مفعول ماجرا با هم عوض می‌شود (دشت‌پیما) و گاه فاعل و مفعول با هم یکی می‌شوند (خودکشی مرد در «فقیر»). تکرار، عنصر ثابت تمامی داستان‌هاست: ضربات مرد کور به زمین، بیرون آوردن تکه‌نان‌ها و در توبره انداختن آن‌ها (دعوت)؛ کش و قوس مدام تشنه‌ای که در زنجیر است برای دست یافتن به قیچی، رسیدن به آب و گشایش انتهایی مرگبار نمایش (ظلمات)؛ پیرزنی که مکرر آب به دهان آدم‌های رو به موت میان صحنه می‌ریزد و در نهایت خود، مفعول صحنه‌ی مشابهی می‌شود (شفاعت)؛ ورود و خروج مکرر مردها از طرف چپ و راست صحنه، امتحان حلقه روی سر عده‌ای و فرو کردن‌شان در جرز دیوار (شهادت)؛ ... و در نهایت سیر مکرر نان به لب گرفتن و فال به دست آدم‌ها دادن مردی که در موقعیتی رعشه‌انگیز به‌جای پرده در قفس روی میله نشسته، و خروج مکرر آن‌ها که از فال‌شان راضی‌اند از راست و ناراضیان از چپ (طالع). از قبل این کنش‌های مکرر بی‌سرانجام و رویدادهای تکرار شونده است که کنش، خود از درون خالی می‌شود. یعنی کنش و بی‌کنشی هم‌معنا می‌شوند. چه بسا باید در ستایش بی‌کنشی گفت. چه، بی‌کنشی وضعیت نامطلوب را همان‌طور که هست حفظ کرده، کف حقیری از حیات را ممکن می‌دارد. حال آن که کنش یا نقشی در تغییر اوضاع بازی نمی‌کند یا در صورت کوبیدن مکرر سر به دیوار، اوضاع را به‌مراتب وخیم‌تر هم می‌کند. از این روست شاید که گشایش انتهایی روایت‌ها بیش از گشایش حس انسداد می‌دهد. در واقع لال‌بازی‌ها درِیچه‌هایی نیستند که رو به جهان بیرون باز می‌شوند، بلکه بیش و پیش از همه درِیچه‌هایی هستند که به درون بسته می‌شوند؛ روایت سوژه‌هایی که یا به دست خود و در ناگزیری مواجهه‌ای بی‌پاسخ و ناامیدکننده با جهان در خود فرو می‌ریزند، یا به دست دیگری بدل به جزئی از تکرار شده و هلاک می‌شوند. داستان‌ها به مرگ (دشت‌پیما، فقیر، ظلمات، شفاعت) یا چیزی شبیه به مرگ (پوپک سیاه، طالع، روح چاه، شهادت) یا به قسمی ناکامی (در انتظار) می‌انجامند. مرگ و ناکامی‌ای که به میانجی غیاب حیات، در فقدان رابطه و کلام انسانی، از اعتبار افتادن کنشگری، تسلسل و تکرار ناگزیر و رو به

نابودی رویدادها، در سیر داستان آرام آرام پیش می‌خزد. زندگی در داستان‌ها به میانجی این عناصر فرم، فروکاسته است و این فروکاستگی که در بی‌آرایی صحنه‌ها، ساده بودن اشیا، تقلیل یا فقدان مناسبات انسانی هویداست، بیش و پیش از همه در خود قالب لال‌بازی - در غیاب زبان - هویداست.

\*\*\*

در لال‌بازی نخست (پوپک سیاه)، جهان زنده به شکل ابژه‌های میل و طلبی که از دست می‌گیرند، رخ می‌نماید: در قامت صدای پرندگان، شاخه‌ی درخت سیب، بوته‌ی گل سرخ، فواره‌ی آب، صدای پای اسب و زنی در رختی سپید. این‌ها همه عناصری بیرونی باقی می‌مانند و در سیری مکرر از مرد داستان که در اتاقکی فلزی اسیر است، دریغ می‌شوند. آن‌چه برابر چشم می‌گذرد، روایت اسارت و بی‌بهرگی مردی است در اتاقکی فلزی و بی‌پنجره، که مواهب بیرونی را از دریچه‌ای کوچک تماشا و تمنا می‌کند. دری میان او و جهان بیرون حایل است. دری که مرد تمنای گشایش‌اش را دارد. اما درست به محض آن که در با پافشاری و التماس مرد گشوده می‌شود، نعمت‌ها و زیبایی‌های بیرونی به طرفه‌العینی ناپدید می‌شوند، گویی این مواهب چیزی جز توهم مرد اسیر نبوده‌اند. بی‌بهرگی مرد امری است محتوم. تمنای رهایی توام با بهره‌مندی، آرزوی محال است که اصرار بر آن سرآخر تجربه‌ی اسارت میان دیوارهای فلزی ایمن را هم ناممکن می‌کند. تلاش برای رهایی به آزادی نمی‌انجامد و تمنای فراتر رفتن، جز به فروتر رفتن منتهی می‌شود. لال‌بازی نخست گویی موقعیت وجودی انسان را در اجتماعی مرده و از دست رفته به تصویر می‌کشد. عناصر طبیعی (نسیم، آذرخش، باران، پرند، شاخه‌ی درخت، سیب، گل، بوته‌ی خار، فواره، پوپک سیاه و ...) به صحنه فرا خوانده می‌شوند. اما جز اتاقکی فلزی در صحنه که مرد را اسیر و به‌شکلی حقیر ایمن می‌کند، از ساخت‌ها و برساخت‌های انسانی اثری در میان نیست. کلام و معاشرت انسانی غایب است و جز صداها، طبیعی - خنده، گریه و صدای طبیعت - چیزی به گوش نمی‌رسد. گویی در وضعیتی پسااجتماعی به سر می‌بریم که نظام ارتباطی از هم پاشیده و حایل‌های میان ما و آسیب‌های طبیعی درهم شکسته است. در آستانه‌ی سقوط به وضعیتی طبیعی، بی‌دفاع و پهراس هستیم: وضعیتی تماماً مقهور طبیعت. از آن‌چه دست‌ساز انسان بوده فقط اتاقک فلزی بی‌پنجره‌ی اسارتی باقی مانده، که در انتهای روایت دیگر حتا سرپناه هم نیست. اصرار برای بهبود شرایط به نابودی می‌انجامد؛ همان سرپناه بی‌دریچه و درگاه نیز از دست می‌رود و حفاظ میان ایمن و نایمن هم از او دریغ می‌شود. طبیعت روی خوش‌اش را از مرد می‌گرداند و در هیاتی نابودگر به‌تمامی بر او مسلط می‌شود. در میان دو جهان باز می‌ماند و همه‌چیز در کلیتی از قهر طبیعت، مستحیل می‌شود. پوپک خوش‌یمن و خوش‌پیام نیز درست به‌مانند بقیه‌ی اجزای طبیعت، به دشمنی با مرد آواز

می‌خواند. بدل می‌شود به پوپکی سیاه که پیام‌آور مرگ است. پوپکی که صدایش درون و بیرون را پر می‌کند. تمام زندگی را در خود می‌کشد و تمامیت مسلط طبیعتی مسلط و نابودگر را به تصویر می‌کشد.

در «دشت‌پیما» (لال‌بازی دوم) نیز با قسمی مواجهه‌ی انسان و طبیعت سروکار داریم. موجودات زنده در این نمایش هم حضور دارند. آن هم جایی ورای صحن مریبی داستان؛ در صدای بال‌های پرندگان و شیهه‌ی اسبی که از آسمان می‌رسد. مردی که پرنده‌ها را با سنگ نشانه می‌رود اما، کاری از پیش نمی‌برد. ابزار ساده و طبیعی از کشتار بی‌حد و پایان قاصر است. مرد دیگری اما با تفنگ سر می‌رسد، مکرر به آسمان شلیک می‌کند و جنازه‌ی پرندگان از آسمان ماجرا به میانه‌ی صحنه‌ی نمایش سقوط می‌کنند. تنها مرده‌ی دیگر جانداران می‌تواند در صحنه‌ی نمایش حضور یابد. تفنگدار اما حد و قدر نمی‌شناسد. تا آن‌جا که طنابی آویخته را می‌گیرد و به سمت آسمان بالا می‌رود و در وضعیتی معلق بین زمین و آسمان، به شیوه‌ای مشابه با گلوله‌ی تفنگ خودش قربانی می‌شود. این روایت هم گویی شکلی از نزاع انسان با طبیعت و قدرشناسی او در برابر محیط‌اش است. قدرشناسی و حدشناسی‌ای که سرآخر در یک سودجویی بی‌پایان جز به نابودی خود انسان می‌انجامد. گویی روایتی از زندگی مدرن باشد به زبان ساده. نمایی سمبلیک به این که چطور نگاهی انسان‌محور که جهان را به‌تمامی حول انسان و تمنیات انسانی می‌بیند و می‌آزاید، در نهایت وجود خود او را نشانه می‌رود.

5

در «فقیر» (لال‌بازی سوم) با مردی تشنه در میان صحرا مواجهیم که برای گشودن حصار دور چاه و رسیدن به آب تلاش زیادی می‌کند. دلو را که به زیر می‌افکند اما، مدام اشیای بی‌ربط نصیب‌اش می‌شود. چاه‌نشینان مدام چیزهایی را بالا می‌فرستند و در لحظات عجز مرد صدای خنده‌شان بلند می‌شود. اول مشک خالی نصیب مرد تشنه می‌شود. بعد کتابی قدیمی. بعد یک دست و پا و لاشه‌ی مار. سپس الماس و بعد انار. تمام چیزهای به‌ظاهر خوبی که نصیب‌اش می‌شوند، یا یک جای کارشان می‌لنگد یا از روی تصادف به‌آسانی از دست می‌روند و دوباره در چاه فرو می‌افتند. تمام چیزهای مهیب اما دوباره به او بازمی‌گردند، به درون چاه که پرتاب‌شان می‌کند، چاه‌نشینان دوباره بیرون‌شان می‌اندازند. سرآخر هم تپانچه‌ای نصیب‌اش می‌شود که آخرین راه حل است. مرد اما مرده‌اش هم به درد نمی‌خورد. چاه‌نشینان مثل دیگر چیزهای مهیب و بی‌مصرف بیرونش می‌اندازند. روایتی که به‌تمامی تلاش و کنش انسان را برای رفع نیازهایش در دور تسلسلی از ناتوانی و ناامیدی به تصویر می‌کشد؛ روندی که او را سرآخر تا به نابودی می‌کشاند. روایتی که نمونه‌ی مثالین عقیم ماندن کنش و از بین رفتن شانس بقا را از خلال دوره‌های باطل عمل و عکس‌العمل پیش چشم می‌آورد.

از میان تمام لال‌بازی‌ها که به ناکامی و مرگ می‌انجامد و در خود بسته می‌شوند یا به شکلی بی‌سرانجام گشوده می‌مانند، لال‌بازی چهارم سیر متفاوتی دارد - روندی معماگونه که گشودگی انتهایش متفاوت از دیگر داستان‌هاست. گشایشی در معنای مثبت آن البته در میان نیست، اما انتهای نمایش به‌واقع چنان که نامش هم می‌گوید، منتهی به «دعوت» است و دعوت قسمی گشودگی در خود دارد. آن هم دعوتی که نه الزاماً رو به عناصر درون داستان، که رو به خواننده‌ای دارد که بیرون داستان نشسته است. و این چنین است که از خلال «دعوت»، ما به ذهن و زمان و خاطرات پسانقلابی نسل خود پیوند می‌خوریم. خوانش داستان در این بستر، ما را دعوت می‌کند که خود و تاریخ خود را در خاطر آوریم. و این چنین است که داستانی بی‌زبان از پشت ۵۳ سال زنده می‌شود و بر بستر حال امروزی ما معنای دعوت‌گونه‌اش را باز می‌یابد و به سخن درمی‌آید. سیر روایی «دعوت» متفاوت از دیگر لال‌بازی‌ها است و پایان‌بندی‌اش در پیوند با سوژه‌ای ناگزیر و ناکام نیست. روایت ما را در خود دخیل می‌کند، رو به ما از هم گشوده می‌شود و با دهان باز نگاه‌مان می‌کند.

در ابتدای «دعوت» مردی به صحنه وارد می‌شود که کور است. چشمانش نمی‌بیند، دهانش اما در کار جویدن است و گوش‌هایش هم خوب کار می‌کند. حین حرکت جا به جا می‌ایستد، با عصا به زمین می‌زند، صدا را می‌سنجد و خاک را با کلنگ می‌کند. نانی اگر باشد، به امتحان گازی می‌زند و بقیه‌اش را در توبره‌ی کمربندش می‌اندازد. چند بار هم به اشیای غریبی برمی‌خورد. به یک میخ بزرگ. به یک چارپایه. به یک نامه. از چیزهای دیگری که به ضربه‌های کورانه‌اش از زیر خاک کشف می‌کند، طناب، سنگ و سرآخ‌جمجمه‌ی مرده و نامه‌ای دیگر است. از صحنه که خارج می‌شود، نخست دوچرخه‌سواری عبور می‌کند و می‌رود و بعد مردی دیگر با پای پیاده وارد صحنه می‌شود. او نامه‌ی اول را می‌بیند. بازش می‌کند و چنان‌که گویی دستورالعملی یافته باشد، طناب، سنگ، میخ، چارپایه و جمجمه را دور و بر تیر چوبی حاضر در صحنه می‌برد، می‌چیند و نمای داری را سرهم می‌کند. نامه‌ی دوم را در حلقه‌ی طناب دار می‌گذارد و خود به ترس و شتاب از صحنه می‌گریزد. این‌جاست که از گودال‌های کوچک کنده‌شده، دست‌هایی ملتمس برمی‌آیند و صدای ناله و مویه از زیر خاک بلند می‌شود.

صحنه‌ی «دعوت» را ساده‌ترین اشیا می‌سازند: تیر چوبی. سیم. عصا. کلنگ. میخ. طناب. چارپایه و سنگ. چنان است که گویی در وضعیت تمدن‌های اولیه به سر می‌بریم. تنها شیئی پیچیده‌ای که از عرض صحنه عبور می‌کند، دوچرخه‌ای است که به شتاب و بی‌توجهی می‌گذرد. آن زیر اما، در بدوی‌ترین مواجهات پیش‌زبانی، کوری به سامعه و لامسه، از زیر خاک نان خشک پیدا می‌کند و سق می‌زند و اشیای ساده‌ی خاطراتی را که بینایان به عمد رهسپار خاک‌های فراموشی کرده‌اند، ناخواسته کشف می‌کند. زبان مرده

است. هیچ دو نفری از صحنه عبور نمی‌کنند و کسی با کسی سخن نمی‌گوید. حیات در مرزی غریزی و نخستین می‌گذرد. آرنت وجه تمایز پدیده‌های سیاسی با پدیده‌های طبیعی را در نیازمندی آن‌ها به زبان می‌بیند و خشونت درست به این دلیل که فضای گفت‌وگو را می‌بندد و امر به سکوت می‌دهد، در حاشیه‌ی مرزی فضای سیاسی قرار می‌گیرد. <sup>vi</sup> i در واقع به واسطه‌ی همین وضعیت سیاست‌زدوده‌ی بی‌زبان است، که خشونت کشتار نخست مجال ظهور و سپس مجال پنهان شدن و از یاد رفتن پیدا می‌کند! مرگ‌هایی در غیاب زبان، زبانی که میان سوژه‌های تک‌افتاده پل می‌زند و سوژگی جمعی و سیاست را امکان‌پذیر می‌سازد. خشونت اما در بستر مناسب فضایی سیاست‌زدوده که هیچ دو نفری به هم نمی‌رسند و هیچ گفت‌وگویی در نمی‌گیرد، به وقوع می‌پیوندد. در بستری عقیم که امکان و احتمال شورش و اعتراض در نبود زبان و به تبع غیاب مفاهیم و دغدغه‌های مشترک، پیشاپیش بی‌معنا شده‌است. کشتاری که بینایان از دیدن‌اش چشم‌زدیده‌اند، به‌شکلی ایرونیکی به میانجی عبور رهگذری کور بی‌هیچ تعمد و هدف‌گذاری پیشینی از پرده برون می‌افتد. تصادفی کور نامه‌هایی را از دل زمین بیرون می‌کشد؛ حرف‌هایی خاک‌شده و زبانی خاک‌شده را. صحنه بازسازی می‌شود و منظره‌ی بی‌جان برابر چشم‌مان ما را به خواندن دعوت می‌کند. دعوت البته کلمه‌ی بی‌خار و خنثایی است برای تظلم‌خواهی آن دست‌ها که از گودال‌ها بلند می‌شوند و آن ناله‌ها که از حفره‌های زمین به گوش می‌رسند. کسانی در و به خشونت فضایی پیش‌ازبان و پیش‌گفت‌وگو مرده، در فقدان زبانی که روایت آن‌ها را بازگو کند، به‌تمامی از یاد رفته‌اند. 7 رهگذری اما از راه می‌رسد و تصادف کشف را کامل می‌کند. ارتباط کلامی از راه متن برقرار می‌شود. زبان جاری شده، صحنه بازسازی می‌شود: مقدمه‌چینی برای آن که صدای تظلم‌خواهی عده‌ای شنیده شود. چیدمان صحنه دعوت از رهگذران است، دعوت از بینندگان نمایش، که بیایند و نامه‌ی دومین را بخوانند - تا ماجرای ظلم و خشونت بتواند در حضور زبان و به پیچیدگی جملات گویا شود. تا جایی فراتر از میخ و نان خشک و عصا، جایی فراتر از حواس و مشترکات حیوانی، چیزی از زندگی اجتماعی-سیاسی جان دوباره‌ای بگیرد.

در «لال‌بازی‌ها» به تعبیری با دنیایی پیش‌سیاسی یا سیاست‌زدوده مواجه‌ایم. دنیایی که سوژه‌هایش در بی‌زبانی به انفراد، تکرار و روندهایی گریزناپذیر دچارند. زندگی انسانی در این تک‌افتادگی‌ها تا مرز دریافت حواس و رفع نیازهای اولیه - مرز یک زندگی تماماً غریزی - فروکاسته شده. در بی‌زبانی، دنیا از مفاهیم خالی است و جز تکنیکی‌ها چیزی برای به تصویر کشیدن وجود ندارد و این خود در دور تسلسل، نیاز به زبان را منتفی می‌کند. «دعوت» اما تنها روایت این مجموعه است که زبان را، گیرم به میانجی متن، چنین رهایی‌بخش در بازی می‌آورد و از خلال آن، امکان تظلم‌خواهی و روایت ستم را ممکن جلوه می‌دهد. در «دعوت» کنشگری دوباره معنا پیدا می‌کند. چرا که زبان پدیدار می‌شود و به میانجی آن سیاست دیگر بار امکان‌پذیر می‌نماید. «دعوت» گشایشی بالقوه

است که در بستر کنونی جامعه‌ی ما نیز معنادار می‌شود. در بستر فضایی که کنش سیاسی در آن کم‌رنگ است، زبان در بسیاری ساحت‌ها معنزدوده است و خشونت به اشکال مختلف شاخ و شانه می‌کشد. «دعوت» در روزگار ما کماکان به شنیدن دعوت می‌کند. زبان را جان می‌بخشد تا نه فقط ناله‌های تظلم‌خواهی زیرزمینی را بشنویم، که با شکل دادن به عرصه‌ای سیاسی رخدادهای ستم‌کشانه‌ی روزمینی را نیز گویا کنیم.

\* عنوان مطلب برگرفته از نام نامه‌ای است که ساعدی در سال 1353 از زندان برای برادرش می‌نویسد.

---

i Adorno, Theodor W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989, P. 67.

ii گوهر مراد. لال‌بازی‌ها. انتشارات پیام (چاپ سوم. ۱۲ نمایشنامه. ثبت کتابخانه‌ی ملی ۱۳۵۳)

iii *ibid.*, P. 211.

iv *ibid.*, P. 210.

v *cf. ibid.*, P. 213.

vi *Ibid.*, P. 218.

vii *cf. Arendt, Hannah. Über die Revolution*. München: R. Piper & Co. Verlag 1974, P. 19-20.