

دستور زبان تخیل ویتگنشتاین به‌مثابه روش در گسترش درام

(با نگاهی به فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید»)

رامتین شهبازی قارلقی^۱؛ محمد عارف^۲؛ سیدمصطفی مختاباد امرئی^۳

تاریخ ارسال: ۱۴۰۱/۰۵/۱۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۱۱

چکیده

در قرن بیستم، چرخش‌های مطالعات زبانی در حوزه فلسفه زبان، بر بسیاری از شاخه‌های دیگر فلسفه، همچون مطالعات تخیل در هنر نیز تأثیر گذاشت. لودویگ ویتگنشتاین در جایگاه یکی از چهره‌های فلسفه زبان در قرن بیستم، کوشید فلسفه زبان را از حوزه نظریه برهاند و به روش نزدیک کند. بنابراین گزاره‌های او- به‌خصوص در دوره متأخر- راهی است برای شناختن کارکردهای زبان در راستای روش‌مندی دستورزبان. هدف از نگارش این مقاله، دستیابی به شیوه‌های بسط زبان نمایشی، با نگاهی به روش دستورزبان تخیل بر پایه آرای ویتگنشتاین است. در این راستا، فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید» اثر بهرام بیضایی، برگزیده شده که بازی‌های زبانی تخیل در آن مشهود است. در این پژوهش، به این سؤال پاسخ داده شده که چگونه روش ویتگنشتاین در دستور زبان تخیل، می‌تواند منجر به بسط زبان دراماتیک شود؟ بر همین اساس، این فرضیه قوت می‌گیرد: به‌نظر می‌رسد بیضایی، عناصر مختلفی را با درهم‌آمیزی دستور بازی‌های زبانی متفاوت تخیل درهم آمیخته تا به گسترش زبان نمایشی اثر یاری رساند. این پژوهش، براساس هدف، کاربردی و از نظر روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای، بر پایه روش کیفی و بر مبنای ماهیت توصیفی انجام گرفته است. براساس نتایج، روش تخیل‌پردازی و شکل‌گیری دستور بازی زبانی آن در فیلم‌نامه مورد نظر، دارای شکل‌های متفاوتی بوده و منجر شده بیضایی روش‌های متفاوت کلامی را در گفت‌وگونویسی و تصویرسازی درهم آمیزد و با روش تخیل شبکه‌ای، به تولید دستور زبانی ویژه دست یابد.

واژه‌های کلیدی

تخیل، ویتگنشتاین متأخر، بیضایی، فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید»، فلسفه زبان، درام.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

این مقاله مستخرج از رساله دکتری رامتین شهبازی قارلقی با عنوان «تخیل» به‌مثابه امکان گسترش زبان در اندیشه ویتگنشتاین متأخر با نگاهی به فیلم‌نامه‌های بهرام بیضایی و اصغر فرهادی در رشته فلسفه هنر دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی با راهنمایی دکتر محمد عارف و مشاوره دکتر سید مصطفی مختاباد امرئی است.

۲. دکتری فلسفه هنر، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

۳. دانشیار گروه نمایش، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
m.aref@iauctb.ac.ir

۴. استاد گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

mokhtabm@modares.ac.ir

مقدمه

در قرن بیستم، فلاسفه مطالعه‌گر حوزه زبان به تحلیل زبان به عنوان راهکاری برای حل مسائل فلسفی پرداختند؛ البته پرداختن به زبان نه فقط مختص به فلسفه تحلیلی، بلکه در کانون نگاه فلاسفه پیشین نیز بوده است. ۱. فلسفه زبان در قرن بیستم با تفکرات لودویک جوزف یوهان ویتگنشتاین^۲ وارد عرصه‌های تازه مطالعاتی شد که نه تنها بر زبان روزمره که بر حوزه‌های دیگری چون زبان دراماتیک نیز تأثیر گذارد.^۳

شاید بتوان ادعا کرد همه آنچه ویتگنشتاین در پی آن بود، در این جمله از پیش‌گفتار «تراکتاتوس»^۴ - یا «رساله منطقی-فلسفی» خلاصه می‌شود: «پس کتاب می‌خواهد برای فکر کردن مرزی بکشد، یا بهتر بگوییم- نه برای فکر کردن، بلکه برای بیان افکار» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸:۱). ویتگنشتاین نه تنها به دنبال کشف مرز بین امور اندیشیدنی و نااندیشیدنی بود، بلکه می‌خواست حدود زبان و از آن جهت حدود جهان را نیز ترسیم کند. «در هر دو دوره، هدف او درک ساختار و حدود اندیشه و روش او مطالعه گرامر و حدود زبان بود. فلسفه او نقد زبان و از لحاظ دامنه و هدف شبیه نقد اندیشه از سوی کانت بود. مثل کانت، او نیز معتقد بود که فلاسفه اغلب ناخواسته در فراسوی نوعی بی‌معنایی سرگردانند که به نظر می‌رسد در ظاهر، افکار اصیلی را بیان می‌کند، اما در حقیقت چنین نمی‌کند» (Pears, 1970: 2).

اما ویتگنشتاین متأخر که منویاتش در کتاب «تحقیقات فلسفی»^۵ تبلور پیدا کرده است، تنها به دنبال کارکردگرایی زبان و پیشنهاد تازه برای کشف معنا نبود و او سعی داشت تا نشان دهد که فیلسوفان نظریه پرداز چگونه همچون مگسی

۱. «در دوران باستان، افلاطون در رساله کراتولوس، و در دوره‌های متأخر، «هگل» و «هردر» بر اهمیت و پیچیدگی زبان تکیه کرده‌اند، اما فقط در قرن بیستم بود که فیلسوفان خاستگاه همه مسائل فلسفه و حل آنها را در گرو تحلیل زبان، کاربرد درست آن، و عادت‌های زبانی جامعه دانستند و مسائل فلسفی را تا حد مسائل زبانی فروکاستند» (علایی، ۱۳۸۶: ۳۱).

2. Ludwig Josef Johann Wittgenstein

۳. برای مطالعه بیشتر ر.ک (Hudson, ۱۹۷۵: ۲) و (آلن و تروی، ۱۳۹۵: ۶۵)

4. Tractatus

5. Philosophical Investigations

گرفتار درون بطری امکان خروج از آن را ندارند. بنابراین کوشید به مدد مطالعات جدید در زبان و نقد تفکرات پیشین خود بیان دارد که آنچه در فلسفه مهم است روش استفاده از زبان است. به مدد این روش است که می‌توان درهای تازه‌ای را رو به سوی ذات عناصر گشود. یکی از مسائلی که ویتگنشتاین مستقیم درباره آن سخن نگفته، اما در شیوه نگارش پژوهش‌ها به آن نظر داشته مسئله تخیل است. تخیل نیز برای او جدا از دیگر مسائل مبتلابه بشری نیست. او در این راستا عقده دارد که تخیل نیز باید برای آن‌که درارای معنا شود، به شکل کاربردی در زبان مورد استفاده قرار گیرد و از حوزه مطالعات ذهنی خارج شود. زیرا که تخیل ذهنی در حوزه زبان خصوصی است و زبان خصوصی در زندگی روزمره معنا را کتمان می‌کند. طبیعی است که یکی از حوزه‌های مطالعه تخیل را می‌توان در عرصه هنرهای نمایشی جست‌وجو کرد. سینما به عنوان یکی از شاخه‌های هنرهای نمایشی بسیار وام‌دار تخیل است و روش پیشنهادی که متکی بر توصیف به جای تبیین و تحلیل است و از این رو، وی را به نوعی در حوزه پدیدارشناس‌ها قرار داده است، می‌تواند در بسط و گسترش خود از آن سود جوید. هدف و مسئله اصلی از این پژوهش دست‌یابی به روش‌هایی از ارائه تخیل در زبان است که می‌تواند به بسط زبان دراماتیک یاری رساند. به همین واسطه، با بررسی فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید»^۱ (۱۳۶۸) اثر بهرام بیضایی در جایگاه فیلمسازی که بازی‌های زبانی نقشی عمده در آثارش دارد، به این سؤال پاسخ داده خواهد شد که چگونه روش ویتگنشتاین در دستور زبان تخیل می‌تواند منجر به بسط زبان دراماتیک شود؟ بر همین اساس فرضیه‌ای قوت می‌گیرد مبنی بر این‌که به‌نظر می‌رسد بیضایی عناصر مختلفی را با درهم‌آمیزی دستور بازی‌های زبانی متفاوت تخیل درهم آمیخته تا به گسترش زبان نمایشی اثر یاری رساند. انتخاب فیلم‌نامه مورد بحث نیز هدفمند است، دلیل این‌که تلفیق زبان درونی و بیرونی فیلمساز و شکل‌دهی به بازی زبانی تلفیقی از گام‌های نخستین و مبنایی پژوهش حاضر بوده و این نکته وجه تمایز این فیلم‌نامه با دیگر آثار وی نیز محسوب می‌شود.

۱. براساس این فیلم‌نامه، بیضایی در سال ۱۳۶۷ فیلم «شاید وقتی دیگر» را کارگردانی کرده‌است.

پیشینه پژوهش

مقاله «سازوکار غیاب به‌مثابه بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه «درباره‌الی» اثر اصغر فرهادی براساس آرای ویتگنشتاین» نوشته رامتین شهبازی و همکاران که سعی دارد با توجه به عنصر غیاب در زبان به بررسی یکی از فیلم‌های اصغر فرهادی بپردازد. این مقاله بر همین نکته متمرکز شده و به مسئله گسترش زبان دراماتیک نپرداخته‌است.

ساویکی^۱ نیز در مقاله «بداهه و تخیل در تحقیق ویتگنشتاین» (۲۱۰۷) درباره نسبت بداهه‌پردازی و تخیل در هنر اجراست. نویسنده سعی دارد بیان کند از منظر ویتگنشتاین زمانی که یک هنرمند درگیر اجرای بداهه پردازانه می‌شود، چگونه تخیل را احضار کرده و برای پیشبرد کار زبانی خود از آن سود می‌جوید. نویسنده می‌کوشد از طریق بداهه، گرامری را برای تخیل تعریف کند. متن این مقاله روی مرزهای اجرا و فلسفه می‌ایستد و آن‌گونه که نتیجه می‌گیرد بیشتر به ظهور معنا در تخیل نگاه دارد. در این مقاله زبان بیانی نوشتاری درگیر پیچیده‌گویی‌هایی می‌شود که در متون ویتگنشتاین نیز حضور دارد و به نظر می‌رسد نویسنده توانسته تصویر دقیقی از بیان گرامر تخیل را ارائه کند.

مقاله «ممنتو: پژوهشی فلسفی» نوشته فیل هاچینسون^۲ و روپرت رید^۳ (۲۰۰۵، ۹۳-۷۲). نیز سعی دارد به مقولاتی که ویتگنشتاین در فلسفه خود به آنها نگریسته به شکل روش نگاه کند و اصولاً بر همین اساس، نشان دهد که کریستوفر نولان نیز در فیلم ممنتو به فکر بسط و گسترش همین ایده در شکل یک روش پژوهشی است. نویسندگان بحث مقاله خود را با مثالی که ویتگنشتاین در مقدمه کتاب تحقیقات فلسفی از آگوستین قدیس آورده آغاز می‌کنند و این استدلال را دارند که چگونه ویتگنشتاین از همان بدو امر به‌دنبال بنیان نهادن یک روش بوده‌است.

در نتیجه می‌توان گفت پژوهش مستقیمی در ارتباط با موضوع این مقاله نمی‌توان یافت، اما در زمینه پژوهش‌های نزدیک به موضوع می‌توان به موارد بالا اشاره کرد.

1. Beth Savickey
2. Phil Hutchinson
3. Rupert Read

چهارچوب نظری: تخیل در دستور و بازی زبانی ویتگنشتاین

همانگونه که تاریخ فلسفه دستخوش تعاریف متعدد بوده‌است و مورخان بنا بر آبشخور مطالعاتی خود کوشیده‌اند به انگاره‌های متفاوتی دست یابند، تاریخ سنت فلسفه تخیل نیز از این نگاه مستثنی نبوده‌است. برای نمونه در کتاب «راهنمای فلسفه تخیل» راتلج با ویراستاری امی کایند^۱؛ برای پیکربندی مطالعاتی فلسفه تخیل، چهار دسته‌بندی کلی ارائه شده است: الف)- تخیل در متن‌های تاریخی: ارسطو^۲، دکارت^۳، هیوم^۴، کانت^۵، هوسرل^۶، و سارتر^۷؛ ب)- تخیل چیست؟ رابطه بین تخیل و تصویرسازی ذهنی؛ تخیل در تقابل با درک، حافظه و خواب دیدن است؛ ج)- تخیل در زیبایی‌شناسی: تخیل و تعامل ما با موسیقی، هنر و داستان؛ و مشکلات احساسات داستانی؛ د)- تخیل در فلسفه ذهن و علوم شناختی و مقاومت تخیل، تخیل و خلاقیت، خود، کنش، رشد کودک و شناخت حیوانات. (Kind, 2016). اما در کتاب «راهنمای فلسفه تخیل کمبریج» با سنتی تحلیلی دسته‌بندی‌های مطالعاتی در زمینه تخیل این گونه تقسیم بندی شده‌اند: الف) دیدگاه‌های نظری در تخیل؛ ب) شکل‌های تخیل مبتنی بر تصویر؛ ج) شکل‌های تخیل مبتنی بر قصدیت؛ د) شکل‌های ترکیبی نو در تخیل؛ ه) شکل‌های تخیل مبتنی بر پدیدارشناسی؛ و) حالات تغییر یافته تخیل. (Abraham, 2020)

تخیل برای ویتگنشتاین در دستور زبان تجلی پیدا می‌کند. او اعتقاد دارد که سؤال پیرامون چیستی تخیلات امری ناکارآمد است بلکه باید درباره چگونگی کاربرد این تخیلات سؤال پرسید و این سؤال درباره کاربرد را نیز نباید در سطح متوقف کرد بلکه این کاربرد در ماهیت یا ذات تخیل رخ می‌نماید و: «ماهیت یا ذات در دستور زبان بیان شده‌است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۶۹). دستور زبان نزد ویتگنشتاین متأخر دارای جایگاهی ویژه است. او دریافت ماهیت هر عبارتی در دستور زبان آن قابل شناسایی است، که این دستور زبان نیز در بازی‌های زبانی تبلور می‌یابد.^۸

1. Amy Kind
2. Aristotle
3. René Descartes
4. David Hume
5. Immanuel Kant
6. Edmund Husserl
7. Jean-Paul Sartre

۸. برای مطالعه بیشتر ر.ک. (ووختزل و هوبنر، ۱۹۰۳۹۳)

بازی‌های زبانی

انواع مختلف روایت که در گفتمان‌های گوناگون مورد استفاده قرار می‌گیرند از قواعد مختلفی پیروی می‌کنند. گفتمان‌های گوناگونی که دانش یک جامعه را تشکیل می‌دهند - خواه فیزیک، شیمی، ادبیات، حقوق، و سنت‌ها باشند، خواه حتی شایعات- همگی مجموعه قواعد مشترکی برای مشروع دانستن گزاره‌ها دارند. ویتگنشتاین، این گفتمان‌های گوناگون را «بازی‌های زبانی» می‌نامد. بنابراین زبان به مثابه پاره‌های یک صورت از زندگی و در قالب کاربردها خود را به نمایش می‌گذارد. برای نمونه در بند ۷۷ کتاب «تحقیقات فلسفی» برای مثال واژه «خوب» را مطرح می‌کند و از مخاطب می‌خواهد این سؤال را از خویش بپرسد که فرایند یادگیری این واژه برای وی چگونه بوده است. هیچ نیازی نیست که باور کنیم چیزی به نام «خوب» که مستقل از هر «عمل خوب» خاصی است، وجود دارد. همان طور که ویتگنشتاین می‌گوید مفهوم واژه «خوب» با کارکردی همچون عمل خوب درک می‌شود. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۵۵)

بازی‌های زبانی همچون بازی‌های معمولی، بازی‌های گوناگونی هستند که ممکن است همیشه قواعد مشترکی نداشته باشند. برای مثال، در شطرنج قواعدی هست که به ما اجازه می‌دهد مهره‌ها را در جهت‌های خاص به حرکت درآوریم و اهدافمان برای پیروزی را جهت دهی کنیم، و حرکت‌هایی خاص را غیرمجاز می‌سازد. به همین ترتیب، در علم می‌توان انواع خاصی از گزاره‌ها را درباره جهان بیان کرد و تحقیق و تجربه علمی با اهداف و قواعد خاصی همراهند. بنابراین، موفقیت یا شکست یک گزاره خاص به این وسیله تعیین می‌شود که در چهارچوب قواعد زبانی‌ای که در آن بیان می‌شود چه قدر خوب کار کند. در هرکدام از بازی‌های زبانی گوناگون، قواعد یک توافق عمل‌گرایانه میان بازیگران‌اند (برای مثال توافق میان جامعه علمی در این باره که چه تحقیقی درست به حساب می‌آید)، و هدف معمولاً پیشبرد جامعه‌ای است که آن بازی ایجاد می‌کند.

از این دیدگاه، سه نکته درباره بازی‌های زبانی مطرح است: ۱- موضوع قراردادی، صریح یا ضمنی، میان بازیگران است. یعنی قواعد یک بازی زبانی خاص مانند شعر یا زیست‌شناسی ذاتی نیستند بلکه به وسیله یک جمع تعیین می‌شوند ۲- هر گفته را باید همچون یک حرکت در یک بازی تلقی کرد ۳- اگر قواعدی وجود

نداشته باشد بازی‌ای در میان نیست و حتی اندک تغییری در یک قاعده ماهیت بازی را عوض می‌کند. از این دیدگاه، معنای یک واژه کاربرد آن در زبان است. یعنی واژه‌ها به جای آن که برچسب‌های ثابتی برای چیزها باشند، معنای شان را از کاری که انجام می‌دهند کسب می‌کنند. بنابراین، زبان، بخشی فعال از زندگی هر روزه است، و از کلمات برای تأثیرگذاری بر انسان‌ها و اشیای پیرامون استفاده می‌شود. به عبارت دیگر، تمام «حرکت»‌های زبانی از قواعد پیروی می‌کنند، اما بازی‌هایی که این قواعد بخشی از آن اند در معرض تغییر و تأثیرپذیری از بازی‌های دیگر یا حتی از خود حرکت‌ها هستند.

این دیدگاه فلسفی معاصر استدلال می‌کند که نتیجه سه نکته فوق این است که پیوند اجتماعی از حرکت‌های زبانی ساخته شده است. ساختار جامعه از گزاره‌های به وجود آمده در آن و قواعدی که برای تعیین مشروع یا نامشروع بودن حرکت‌های خاص ایجاد می‌کند، شکل گرفته است. همچنان که انواع مختلف بازی‌ها مجموعه قواعد متفاوتی دارند، جوامع مختلف هم اشکال گوناگونی از سیاست، حقوق، و مشروعیت دارند. کابر زبان، به عنوان سوز، در این مجموعه بازی‌های زبانی وجود دارد، که مجموعه قواعد مختلف‌شان هویت او را شکل می‌دهد (مالپاس، ۱۳۸۸: ۳۸ - ۵۱).

دستور زبان

ویتگنشتاین گزاره‌ها را به دو گروه تجربی و گرامری تقسیم کرده است. به باور وی، گزاره‌های فلسفی نمی‌توانند تجربی باشند و به این ترتیب در حوزه گزاره‌های گرامری قرار می‌گیرند. هدف او از گزاره تجربی، گزاره‌ای است که نخست، درباره پدیده‌ای از جهان باشد؛ یعنی درباره کاربرد یا معنای واژه‌ها، شبه جملات و گزاره‌ها (به طور مستقیم یا غیرمستقیم) نباشد. دوم، با مشاهده یا تجربه، تأیید یا رد شود. می‌توان این ادعا را مطرح کرد که اگر گزاره‌های تجربی درباره اسامی ذات باشند، گزاره‌های گرامری بخشی از اسامی معنی را شامل می‌شوند. حال، گزاره‌ای گرامری به شمار می‌آید، که به طور واضح یا ضمنی لفظی باشد؛ یعنی مستقیم یا غیرمستقیم درباره کاربرد یا معنای واژه‌ها در نظر گرفته شود. برای مثال بررسی گرامر واژه «تخیل»، یعنی بررسی کاربرد واژه «تخیل» و گرامری واژه، همان کاربرد و

معنای واژه است. ویتگنشتاین گرامر را به دو بحث سطحی و پیچیده تقسیم می‌کند. گرامر سطحی گرامری است که معنای آن را می‌توان به راحتی در کتاب‌های لغت یافت: آن همان ارائه بی‌واسطه یک واژه می‌تواند باشد. اما گرامر پیچیده همراه با گزاره‌های صریح و ضمنی است.^۱

اگر فهم زبان به معنای تسلط بر یک تکنیک باشد- «زبانی را فهمیدن یعنی فنی را مسلط بودن». (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۱۹)- آن‌گاه این تکنیک باید قواعدی داشته باشد. شرکت جستن در بازی‌های زبانی مستلزم پیروی از قواعدی است که کاربران زبان بر سر آنها توافق کرده‌اند. «ابده مرکزی این است که تسلط بر زبان عبارت است از توانایی به کارگیری عبارات زبان در بازی‌های زبانی متعدد و متنوعی که به آنها تعلق دارند» (Grayling, 1996: 86).

اگر ویتگنشتاین متقدم معتقد بود که «قاعده‌ای کلی وجود دارد که موسیقی‌دان با آن می‌تواند از پارتیتوز سمفونی را برداشت کند و با آن می‌توان از خطوط روی صفحه گرامافون سمفونی را و طبق قاعده اول دوباره پارتیتور را اخذ کرد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۴۶)؛ ویتگنشتاین متأخر، حیات نشانه را تنها در کاربرد آن تعریف کرده و وجود چنین قاعده جهان‌شمولی را رد می‌کند. او در مورد قاعده می‌گوید: «نمی‌توانم توصیف کنم که قاعده را (به طور کلی) چگونه باید به کار برد، مگر به این طریق که به تو یاد دهم، تعلیم دهم، قاعده را به کار ببری.» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۹۳) کارآموزی کاربر زبان تنها به یادگیری بی‌شمار قاعده منتهی نمی‌شود، بلکه این توانمندی را در وی ایجاد می‌کند که بتواند به سلیقه خود، قواعد و کاربردی جدید خلق کند. این امر به عنوان مثال در شعر گفتن بیشتر نمود پیدا می‌کند آنجا که مولف کلمات و جملات را در کاربردهای جدید و متنوعی به کار می‌گیرد که تا پیش از این به کار نرفته است.

پیش فرض کاربرد پیروی از قاعده مفهومی است نظام‌مند، تکرار شونده و ثابت که ویتگنشتاین آن را رسم می‌نامد. مفهوم رسم نشان می‌دهد که اولاً پیروی از قاعده یک امر ذهنی نیست بلکه مانند پیروی از تابلو راهنمایی امری بیرونی است. در واقع برای درک کردن قواعد یک بازی نیاز به واکاوی‌های درونی نیست

۱. برای مطالعه بیشتر در این زمینه ر.ک. (Glock, ۱۵۵: ۱۹۹۶-۱۵۰). و (Kripke, ۱۹۸۲: ۹۲)

بلکه هر چیز همانطور که خود را نشان می‌دهد کافی به نظر می‌رسد. برای پی بردن به قواعد تنها کافی است به رفتار آدمیان در بازی زبانی که بر سر آن توافق دارند توجه کرد. دوم اینکه پیروی از قاعده یک امر عمومی است و این ادعا که کسی به شکل خصوصی از قاعده‌ای پیروی می‌کند مهمل به نظر می‌رسد. «یک قاعده چیزی است برای استفاده مکرر، و به تعداد نامحدود و بیش از یک مرتبه اعمال می‌شود. تبعیت از قاعده نوعی فعالیت یا رسم است: این چیزی نیست که تنها برای یک نفر ممکن باشد و فقط و فقط یک بار در زندگی‌اش انجام دهد» (Kenny,2006:137).

این نکته را می‌توان با مثال تخت بودن زمین توضیح داد. اگر نیاکان ما همه توافق داشتند که زمین تخت است، آیا بر این اساس نتیجه می‌شد که زمین واقعا تخت است؟ یا آن که آنها بر سر چیزی توافق داشته‌اند که توصیف زمین بوده است؟ در مورد پیروی از قواعد اصلا بحث صادق یا کاذب بودن مطرح نیست بلکه صحبت بر سر توافق در کاربرد است. «اگر در مورد شکل زمین با نیاکانمان موافق نباشیم، فرض این است که ما از کلمات مربوطه، به عنوان مثال از کلمه «تخت» معنای یکسانی را استیفا می‌کنیم. و این وحدت معنا از طریق توافقی کلی در کاربرد کلمات - علیرغم تفاوت در مسائل جزئی - ایجاد شده است. مثلا اگر کسی واژه «تخت» را برای درختان بکار ببرد، اما در مورد پنکیک به کار نبرد، ممکن است به این نتیجه برسیم که وقتی این واژه را بکار می‌برد منظورش تخت نیست. اما ممکن است از نحوه کاربرد این واژه در زمینه‌های مختلف توسط کسانی که به تخت بودن زمین اعتقاد داشتند، به این نتیجه برسیم که از این کلمه به همان معنایی استفاده می‌کرده‌اند که ما به کار می‌بریم» (Hanfling,1989:128).

پیروی از قاعده از آن جهت که تبعیت از فرمان است، برای دست یافتن به نتیجه‌ای پیش‌بینی شده، دلخواهی نیست و از آن جهت که کاربرد آنها از میان بی‌شمار کاربرد مختلف انتخاب می‌شود، دلخواهی است.

اینکه ما کاربرد قاعده‌ای را بر قاعده دیگر ترجیح می‌دهیم، تنها مبتنی بر یک توافق جمعی است در این زمینه باید در نظر داشت که «اولاً قواعد باید قابل بیان باشند؛ و امکان پیروی و نقض آنها ممکن باشد.

ثانیاً قواعد به واسطه خواست و نیاز افراد پدید آمده و معیارهای صحت یا رهنمودها برای عمل افراد باشند و در نهایت، قواعد باید برای پیروان آن قواعد شفاف و روشن باشند» (مهدوی‌نژاد و دیگران، ۲۰۲۹:۱۳۹۴). در واقع، سه پیش‌شرط برای درک هر قاعده‌ای که در بازی زبانی شرکت می‌کند، وجود دارد: اول اینکه قاعده، امکان پیروی و نقص دارد، دوم آن که بر سر آنها توافق صورت گرفته باشد و در آخر اینکه روشن باشد و واکنش مناسب دیگر کاربران زبان را در پی داشته باشد.^۱

به این ترتیب می‌توان اذعان داشت که تخیل می‌تواند شکلی از بازی زبانی در نظر گرفته شود که می‌تواند در زمینه بحث زبان در سینما نیز مورد توجه واقع شود. بازی زبانی که توسط یک بخش از کاربر زبان ایجاد می‌شود و در زمینه‌ای مشخص توسط کاربر دیگری به فرایند درک و معناسازی می‌رسد و از حوزه تصویرسازی صرف ذهنی خارج می‌شود.

روش پژوهش

این پژوهش براساس هدف کاربردی، از نظر روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای، بر پایه روش، کیفی و بر مبنای ماهیت توصیفی است منظور از روش توصیفی، روشی است که ویتگنشتاین در مواجهه با زبان به مثابه انگاره‌ای فلسفی آن را پیشنهاد داده است. بنابراین برای همخوانی نظریه و روش از آرای ویتگنشتاین در این زمینه سود جسته شده است.^۲

روش تحقیق کیفی تلاشی است برای توصیف غیرکمی از موقعیت‌ها، حوادث و گروه‌های کوچک اجتماعی با توجه به جزئیات و همچنین سعی برای ارائه تعبیر و تفسیر معانی که انسان‌ها در موقعیت‌های طبیعی و عادی به زندگی خود و حوادث می‌بخشند. روش تحقیق کیفی بر این فرض استوار است که کنش متقابل اجتماعی کلیتی درهم‌تنیده از روابطی را تشکیل می‌دهد که به وسیله استقرا قابل درک است.

۱. برای مطالعه بیشتر ر.ک. (Kenny, ۲۰۰۶:۱۳۵).
۲. برای مطالعه بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین, ۱۳۹۹: ۳۹).

استراوس و کوربین^۱ معتقدند «منظور ما از تحقیق کیفی عبارت از هر نوع تحقیقی است که یافته‌هایی را به دست می‌دهند که با شیوه‌هایی غیر از روش‌های آماری یا هرگونه کمی کردن کسب نشده‌اند» (استراوس و کوربین، ۱۳۹۰، ۱۰۳). شیوه مذکور ممکن است به تحقیق درباره زندگی افراد، شرح حال‌ها، رفتارها و همچنین درباره کارکرد سازمانی، جنبش‌های اجتماعی یا روابط بین‌الملل معطوف باشد.

تفکر ویتگنشتاین در رساله که شیوه‌ای از تحقیق کیفی است و بر این اعتقاد استوار است که «توصیف یک عین براساس ویژگی‌های بیرونی آن است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۴۸) در تحقیقات کامل می‌شود. ویتگنشتاین متأخر معتقد است که هر آنچه قابل دیدن است، قابل گفتن نیز هست. او معتقد است هر آنچه تبیین است را باید به کلی کنار گذاشت چرا که فلسفه همه چیز را پیش روی ما می‌گذارد و به هیچ وجه به دنبال تبیین یا استنتاج نیست. «همه چیز آشکارا آنجا است، هیچ چیز هم برای تبیین نیست. زیرا آنچه هم پنهان باشد مورد علاقه ما نیست» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۷۵).

توصیف مد نظر ویتگنشتاین تنها ابزارهایی هستند که به کار بازی‌های زبانی می‌آیند. مثل نقشه‌های یک دستگاه یا نقشه‌های ساختمانی که پیش چشم یک مهندس قرار می‌گیرد. مهندسان از این نقشه‌ها برای بازسازی و ساخت یک دستگاه استفاده می‌کنند اما آنها خود به تنهایی هیچگاه تبدیل به یک دستگاه یا ساختمان نمی‌شوند. توصیف تنها با شرح اعمال انسانی آغاز می‌شود زمانی که در شکل زندگی دست به عمل می‌زنند نه آنچه یک نفر به تنهایی انجام می‌دهد، زمینه‌ای که کل ازدحام اعمال انسانی را در بر می‌گیرد. «توصیف موقعیت یک جسم توسط مختصات آن، توصیف یک حالت چهره، توصیف یک حس لامسه، یک روحیه» (همان، ۱۳۹۹: ۲۱). نمونه‌هایی هستند که ویتگنشتاین برای یک توصیف ذکر می‌کند.

ویتگنشتاین در برابر هر وسوسه‌ای برای کاویدن پشت توصیف‌ها مقاومت می‌کند و معتقد است که زمانی که توصیف را کامل کرده باشیم دیگر همه چیز را گفته‌ایم. ویتگنشتاین می‌گوید: «یک توصیف راه حل مشکل است؛ اگر آن را درست در تأملات مان جای دهیم. اگر نزد آن بمانیم و نکوشیم فراتر از آن برویم. مشکل در اینجا این است: توقف کردن» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۹۱).

1. Anselm Strauss & Juliet Corbin

ویتگنشتاین عقیده دارد، توصیف صرف بسیار دشوار است چون کاربر زبان گمان می‌کند، برای فهم واقعیات باید آن را کامل کند: «مثل این است که یک بوم نقاشی با لکه‌های پراکنده رنگ ببینیم و بگوییم: این طوری غیر قابل فهم‌اند، تازه وقتی معنادار می‌شوند که آنها را با تبدیل به یک شکل، تکمیل کنیم. حال آنکه من می‌خواهم بگویم: کل آن همین است. اگر تکمیلش کنی؛ تحریفش کرده‌ای» (حسینی، ۱۳۹۴: ۷۸). تمایز میان توصیف کامل و تبیین در واقع همین است، تبیین به دنبال کامل کردن یک اثر است تا بتواند آن را به یک گزاره درست ساخت تقلیل دهد، درحالی که توصیف کامل به دنبال آفتابی شدن جنبه‌هایی است که تا به حال از دید پنهان مانده‌اند، مادامی که همیشه پیش چشم ما بوده‌اند. توصیف زمانی کامل می‌شود که هدف توصیف یعنی کاری که کاربر می‌خواهد با توصیف انجام دهد، به انجام رسیده باشد. به این ترتیب روش در دستگاه فکری ویتگنشتاین اهمیتی دوچندان می‌یابد.^۱

بهرام بیضایی در فیلم‌نامه‌ها، نمایش‌نامه‌ها و فیلم‌های خود همواره به دنبال استفاده از بازی‌های زبانی گسترده‌ای بوده‌است که این بازی‌های زبانی در زیرمتن خود و در دستور زبان ثانویه‌ای که ایجاد می‌کند در پی عناصری آئینی است که به ناخودآگاه جمعی و فردی منتهی می‌شود. از همین روی تنوعی که در روش برمی‌گزیند سبب شده‌است تا از تکرار مبرا باشد و همین دلیل برگزیدن او برای این پژوهش است. او در آثاری همچون «وقت دیگر، شاید» به بازی‌های زبانی بین‌المللی نیز نزدیک شده و سعی دارد بازی زبانی خود را در نسبت با این بازی‌های زبانی گسترش دهد. در میان سینماگران بین‌المللی همچون فدريكو فلینی^۲ یا حتی در نمونه‌های کلاسیک می‌توان آلفرد هیچکاک^۳ را مورد اشاره قرار داد که از این شکل بازی‌های زبانی در روایت خود سود جسته‌اند؛ اما بیضایی بازی زبانی متناسب با فرهنگ و بافت ایرانی را برای آثار خود و به‌ویژه این اثر برگزیده‌است.

۱. برای مطالعه بیشتر در این زمینه می‌توان مقاله رضا داوری اردکانی (۱۳۷۸) را مورد مطالعه قرار داد که در معرفی ویتگنشتاین وجه غالب اثر او را مبتنی بر روش می‌داند.

2. Federico Fellini

3. Sir Alfred Joseph Hitchcock

در انتخاب بیضائی از روش نمونه‌گیری هدفمند و شیوه نمونه‌گیری انتخاب موارد بارز صورت گرفته‌است. در این نمونه‌گیری مورد انتخابی شباهت‌های نخستینی که با روش را داراست مورد تأکید قرار گرفته و در ادامه این نگاه به‌شکل ژرف‌نگر در اثر او موردبازخوانی قرار می‌گیرد. هدف از انتخاب این شیوه، درک عمیق پدیده است.

یافته‌ها و بحث: «وقت دیگر، شاید»^۱

بهرام بیضایی در فیلم‌نامه‌ها، نمایش‌نامه‌ها و فیلم‌های خود همواره به‌دنبال استفاده از بازی‌های زبانی گسترده‌ای بوده‌است که این بازی‌های زبانی در زیرمن خود و در دستور زبان ثانویه‌ای که ایجاد می‌کند در پی عناصری آئینی است که به ناخودآگاه جمعی و فردی منتهی می‌شود. از همین روی تنوعی که در روش بر می‌گزیند سبب شده‌است تا از تکرار میرا باشد و همین دلیل برگزیدن او برای این پژوهش است. در میان سینماگران بین‌المللی همچون فدريكو فلينى^۲ یا حتی در نمونه‌های کلاسیک می‌توان آلفرد هیچکاک^۳ را مورد اشاره قرار داد که از این شکل بازی‌های زبانی در روایت خود سود جسته‌اند؛ اما بیضائی بازی زبانی متناسب با فرهنگ و بافت ایرانی را برای آثار خود و به‌ویژه این اثر برگزیده‌است.

ایده بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید» براساس دو پایه شکل می‌گیرد. یکی کابوس و وهم که بیشتر ذهنی است و بیضائی به خاطر اینکه به آن وجهی زبانی ببخشد سعی می‌کند خارج از بازی کلام به مدد توصیف تصویری از آن سود جوید و دیگری که در کلام حاصل می‌آید، بر پایه پرسش است. البته یک روش دیگر نیز وجود دارد که میانه هر دو شکل محسوب می‌شود.

۱. مدتر، گوینده گفتار متن فیلم‌های تلویزیونی، در نمایی از یک فیلم مستند همسرش، کیان، را در سواری مرد ناشناسی می‌بیند. با کمک کارگردان و تدوینگر مرد بیگانه را که عتیقه‌فروش است و حق‌نگر نام دارد می‌جوید. در دیدار با حق‌نگر درمی‌یابد که زنی که در فیلم دیده، ویدا است که خواهر دوقلوی کیان و همسر حق‌نگر است. مدتر به بهانه ساختن فیلمی درباره آثار عتیقه همراه همکارانش به خانه حق‌نگر راه یافته و از کیان می‌خواهند که به جمع ایشان بیوند. کیان پس از دیدار ویدا پی می‌برد که پدرشان در کودکی مُرده و مادر نیز کیان را از سر تنگدستی سر راهی گذاشته و او را زن و مردی دیگر پرورده‌اند. کیان پس از ترک خانه حق‌نگر آسوده می‌شود که خود را باز یافته است.

2. Federico Fellini

3. Sir Alfred Joseph Hitchcock

تکلیف وجه کلامی روشن است. شخصیت‌ها دائم در برابر یکدیگر از وجوه سؤالی واژگان استفاده کرده و دستور زبانی که بیضائی در این بخش به مثابه یک بازی پایه ریزی می‌کند، کاملاً تکیه بر ادات سؤال است. اما در بخش تصویر داستان کمی پیچیده تر به نظر می‌رسد. از این رو که ویتگنشتاین با وجوه ذهنی توافق ندارد و اعتقاد دارد که همه چیز باید به عرصه زبان منتقل شود، بیضائی می‌کوشد با ایجاد فضایی تجربیدی-تصویری و تداعی، هم ذهنیت شخصیت‌ها را به تصویر بکشد و هم در صورت نیاز کلام را به آن بیفزاید. یعنی تصاویر تجربیدی در معرض کلام و دستور زبان بازی نیز واقع می‌شوند. او با فضا سازی نوشتاری در فیلم‌نامه امکانی را تدارک می‌بیند تا مخاطب بتواند از این تصاویر خوانشی کلامی نیز داشته باشد.

تخیل خارج از کلام

این جنس از بازی زبانی خود به چند پاره مجزا و قابل بحث قابل تقسیم است:

در یکی فصول فیلم «کیان»، عکس‌هایی را در آلبوم نگاه می‌کند و به فکر فرو می‌رود (بیضائی، ۱۳۶۸: ۱۷). در فصول انتهایی فیلم‌نامه دریافت می‌شود که او از نگاه کردن این آلبوم‌ها منظوری داشته است:

«... [مدبر]: من قبلاً معذرت خواستم. چطور بگم. منو ببخشید. همه‌ش بخاطر اون؛ زخم-بیماری عجیبی پیدا کرده. می‌خواد بدونه چرا از پنج سالگی به قبل عکسی با پدر و مادرش نداره. از صدای سگ می‌ترسه، و- از تاریکی [...]» (همان: ۷۷).

در این صحنه، مخاطب در می‌یابد که کیان از دیدن و مرور عکس‌ها در ذهن سؤالی می‌پروراند و احتمالاً به تصویری شکل می‌داده است. اما این فصل تبدیل به بازی زبانی تخیل نمی‌شود، زیرا که تصویری از آن تخیل به نمایش در نیامده و به همین منظور بازی زبانی شکل نمی‌گیرد. این مسئله ارتباط اساسی با مقوله «دیدن» دارد که ویتگنشتاین به آن اهمیت می‌دهد. در دیدن است که توجه بیننده معطوف به درک یک جنبه از شیئی می‌شود که مشغول دیدن آن است. گاهی این حرکت او را ما می‌دارد دست به عمل بزند. «کیان» با دیدن آلبوم عکس به فکر فرو می‌رود که برای مخاطب تبدیل به بازی نمی‌شود؛ تا زمانی که نوبت به رمزگشایی می‌رسد. جنبه‌ای که این آلبوم ذهن «کیان» را به بازی زبانی معطوف کرده فعلاً در سکوت بنا شده است.

جست‌وجوی ذهنی وی واکنشی آنی ندارد. بلندمدت است. نیاز به تفکر دارد. اما جنسی دیگر از دیدن را «مدبر» تجربه می‌کند. او با دیدن شبیه همسرش در ماشینی با مردی غریبه، واکنش آنی نشان می‌دهد و بی‌قرار می‌شود:

«[...] مدبر تصویر را نگه می‌دارد، لحظه‌ای خیره به آن می‌نگرد و بعد تند تصویر را پیش می‌راند و یک جا نگه می‌دارد؛ تصویر نزدیک‌تر شده و حالا ثابت مانده. مدبر خیره در آن می‌نگرد[...]»

[...] مدبر گوش می‌دهد و حالی ناخوش دارد. بر می‌گردد نگاه می‌کند به صفحه؛ بر آن زنش به ساعت می‌نگرد[...]» (همان: ۱۵).

این ماجرا با تلفن عصبی مدبر به «کیان» ادامه پیدا می‌کند. بازی زبانی خیانت کیان به مدبر خیلی زود آشکار می‌شود. این درک از جنبه تصاویری که هم مخاطب و هم مدبر دیده است با تأکید بیضائی بر این بازی ادامه پیدا می‌کند. بیضائی شرح صحنه را نیز از منظر «مدبر» نوشته است. او دائم به عبارت «زنش» اشاره دارد. این تأکید سبب شده تا ذهن مخاطب نیز به سوی جنبه‌ای جلب شود که بیضائی به عنوان نویسنده و «مدبر» به‌مثابه شخصیت از آن انتظار دارد. گویی بازی زبانی‌ای که «مدبر» در نظر دارد و مخاطب آن را کامل می‌داند، اما «کیان»، نه، بازی به مراتب ساده انگارانه‌تر از بازی زبانی‌ای است که «کیان» در پی آن است. برای همین است که داستان «مدبر» کامل و رساست، اما داستان «کیان» گسسته و نامفهوم. پس بیضائی دوبازی زبانی تصویری را نیز پایه‌گذاری کرده است.

یکی از بخش‌های بازی زبانی تخیل در این فیلم، بخش‌هایی است که شکلی از گفتار (تفسیر) آن را در بر گرفته است. در یکی از فصول فیلم:

«[...] پرتوافکن روشن می‌شود و از دریچه آن نور به تندی می‌تابد. در فضای وسیع غریبی که اجزائی از خانه مدبر در آن قابل تشخیص است، تصویر فیلم جدا شده روی پرده بزرگ می‌افتد، که کیان و مرد بیگانه را در سواری نشان می‌دهد. کیان به دیدن تصویر برق از چشمش می‌پرد و انکار کنان عقب می‌کشد؛ بی اختیار دست خود را مقابل دریچه پرتوافکن می‌گیرد، ولی حشت زده دست خود را پس می‌کشد و می‌کوشد آن را با مالیدن دستمالی پاک کند- سرانجام ناگهان برانگیخته و گوکشان به پرده حمله می‌کند و پرده را می‌اندازد[...]» (همان: ۵۶).

خیال «مدبر» از برخورد «کیان» با ماجرای خیانت احتمالی در فیلم این گونه شکل گرفته است. طبیعی است مالک و راوی زبانی این تخیل، «مدبر» است. در این تخیل، «کیان» گناهکار است و از سوی دیگر با رفتارهای عصبی که پیش‌تر از «کیان» مشاهده شده است، «مدبر»، تحلیل خود را از ماجرا ارائه می‌دهد. این رفتار «مدبر» همچنان تحت تأثیر کنش عصبی هموست. وی توقعات خود را از رفتار «کیان» با قضاوتی حق به جانب به بازی‌ای زبانی تبدیل کرده است. بازی زبانی‌ای که در انتها وقتی کلیت ماجرا زیر سوال می‌رود، طبیعتاً وجه تخیلی‌اش آشکارتر می‌شود و این درحالیست که بلافاصله بعد از این صحنه، در بازگشت به صحنه اتاق تدوین بر تخیلی بودن این ماجرا پی برده می‌شود. این شگرد بیضائی در عرضه تخیل و بازی زبانی بیشتر متکی بر تخیل توأم با تفسیر غیرکلامی است. در این تصویر هردو شخصیت اصلی فیلم با ماجرا درگیر شده و آنچه شکل می‌گیرد موقعیتی نمایشی برای تحت تأثیر قرار دادن مخاطب است. در این بخش آن‌چنان که مشاهده می‌شود، بیضائی با نام بردن از «کیان»، در دستور صحنه خود می‌کوشد برای همذات‌پنداری، یکسره در جانب «مدبر» بایستد.

در این بخش تخیل انتزاعی تر است. زمانی که کابوس کیان تصویر می‌شود. در کابوس «کیان» بخش‌هایی به شکل کلامی در گفت‌وگویی با شخصیت «دکتر» بیان شده است، اما واژه‌های او کاملاً انتزاعی است، اگرچه در بخش‌هایی قبل، نشانه‌هایی بروز کرده است، اما این نشانه‌ها همه بر نوعی پنهان‌شدگی تأکید دارد. :

« [...] کیان در تخت‌خواب خوابیده خیس عرق، لرزان، از چیزی رنج می‌برد. تخت به چپ و راست می‌رود. گیان ناگهان چشم باز می‌کند؛ تخت معلق در فضائی تیره به شدت چون تئونی تاب می‌خورد. او از جا می‌پرد و تخت را می‌چسبد. تصویر بازتر؛ تخت در فضای تیره‌ای معلق است و در تکان‌های آن هر دم بیم سقوط است. کیان پائین را می‌نگرد که زیر پایش خالیست و جیغ می‌کشد. [...] » (همان: ۶۷).

تخیل یا کابوس «کیان» کاملاً ریشه در ناخودآگاه او دارد. تخیل «مدبر» امری لحظه‌ای و احساسی است. اما تخیل «کیان» خیر. بنابراین بازی زبانی تخیل «کیان»

تنها شباهت خانوادگی با بازی زبانی تخیل «مدبر» دارد. هردو از چیزی در عذاب هستند. هردو در تاریکی مطلق فرو رفته‌اند و بازی زبانی تخیل ایشان برای یافتن راهی از این تاریکی است. قواعد بازی و دستور زبانی که هریک در این بازی‌های زبانی بدان تمسک می‌جویند، ظاهری شبیه به هم، اما در عمل نفسی متفاوت را دارا هستند. در بازی زبانی تخیل هراس آمیز «مدبر» یک نفر حضور دارد که برگرفته از جهانی واقعی است. یعنی مخاطب با «کیان» به عنوان بازیگر اصلی کابوس «مدبر» آشناست. حتی «مرد عتیقه‌فروش/ مرد در ماشین»، در این تخیل نقشی ندارد. «مدبر» در این بازی ذهنش متوجه شخصی است که او را می‌شناسد. او حتی به ظاهر کینه پررنگی از «مرد عتیقه‌فروش» در دل ندارد. اما در بازی زبانی تخیل کیان، افراد چهره‌هایی موهوم دارند. او از چیزی گریزان است که به ظاهر تصویر درستی از آن در نظر ندارد. بنابراین همانند صحنه‌ای که توصیف شد، در فضا معلق است. مدلول دال تخیل «مدبر» واضح و قابل ارجاع، اما مدلول بازی زبانی تخیل «کیان»، امری کاملاً ذهنی و نمادین به‌نظر می‌رسد. پس مخاطب «مدبر» نیز در مشارکت با بازی زبانی او به آن چیزی سوق می‌یابد که در داستان فیلم‌نامه برایش مشخص شده‌است. اما بازی زبانی تخیل «کیان»، مخاطب را نیز به بازی زبانی‌ای دیگر دعوت می‌کند. اینجاست که بازهم بحث شباهت خانوادگی قواعد بازی از منظر ویتگنشتاین به میان می‌آید. بازی زبانی «کیان» تجربیدی‌تر از بازی زبانی «مدبر» بوده و چالش برانگیزتر است.

یکی از امکانات وجود تخیل در بازی زبانی عنصر «غیاب» است. اما معکوس این اتفاق نیز می‌تواند موجبات بازی زبانی را فراهم آورد. اگر غیاب در برابر «حضور» تعریف شود، حضور نیز امکان شکل دادن به تخیل را دارد. در فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید» در یکی از فصول فیلم، «کیان» توسط همسرش به عتیقه‌فروشی می‌روند:

«[...][کیان میان مجسه‌های مفرغی پیش می‌رود؛ میان گنجه‌های

چوبی، تندیس‌های مرمرین، حبابهای سفید چراغ‌های چدنی، قابهای
مطلا با آینه‌ها و پرده‌های نقاشی. یک جا می‌ایستد و عینک را
اندکی پایین می‌زند؛ میان اشیاء چشمش به نقاشی زن غبار گرفته
افتاده [...]» (همان: ۷۳).

۱. برای مطالعه بیشتر در این زمینه ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۴۹)

در این صحنه، چیزی در ذهن «کیان» تداعی می‌شود که او را به وحشت انداخته و سبب می‌شود وی دیوانه وار با صیحه عتیقه‌فروشی را ترک کند. آنچه رخ می‌دهد برای همه از جمله مخاطب سؤال برانگیز است. این فصل نیز همانند فصل‌های پیشین و اتفاقاتی که برای «کیان» رخ داده بود سبب می‌شود که بیش از خود «کیان»، بازی تخیل برای بیننده تقویت شود و نوک بیکان تخیل بیشتر به سمت مخاطب نشانه می‌رود. ماجرای خیانت و داستان «کیان» و «حق نگر» تاحدودی حل شده است و قرائن نشان می‌دهد داستان دیگری غیر از یک خیانت در کار است. ماجرا مرموز تر از آن چیزی است که تاکنون در اختیار مخاطب قرار گرفته است. بیضائی در این صحنه چون ابزار لازم برای زبانی کردن تخیلی که در ذهن کیان شکل گرفته ندارد، از آن می‌گذرد. ماجرا فقط به نشان دادن یک شوک محدود شده است. در اینجا مخاطب در یک بازی زبانی‌ای که بیضائی از پیش‌تر تدارک دیده، این صحنه را کنار دیگر بخش‌هایی قرار می‌دهد که در آن «کیان» را در تلاطم روحی دیده بوده است. یک نوع از هم گسیختگی که در این بخش با تداعی نکته‌ای که رازآلود است، موجبات آزار «کیان» را فراهم آورده است.

بازی زبانی تخیل کلام و تصویر

بهرام بیضائی در «وقت دیگر، شاید» از عنصر دومی نیز برای شکل دادن به بازی زبانی تخیل سود جسته است و آن استفاده توامان از کلام و تصویر برای شکل دادن به تخیل است.

در یکی از صحنه‌های فیلم تلفن منزل «مدبر» زنگ می‌زند و «کیان» تماس را پاسخ می‌دهد:

«...» [تصویر نزدیک کیان رنگ‌پریده و خیره.

کیان: [آهسته زیر لب] گاهی فکر می‌کنم یکی دیگه هستم. گاهی فکر می‌کنم خودم نیستم. [نومید] جائی جواب نمی‌دن!

دست به پیشانی می‌رد.

فضای غریب. روزابری. داخلی

حرکت روی اسناد و پرونده‌های سوخته به هم ریخته که قسمتی از آن فرو می‌ریزد. صدای کیان روی تصویر.

صدای کیان: باید تقاضای رسمی داد، به جوابی که من اطمینانی نیست.

-خانه مدبر [ادامه]

-تصویر کیان که ناگهان می‌گرید.

کیان: چرا پرونده‌های راكد را می‌سوزون[...]. «همان: ۱۴۰ و ۱۴۱»؟

در این قسمت، ابتدا در بازی کلامی تخیل، آنچه «کیان» درباره‌اش می‌اندیشد، پنهان است. استیصالی از «کیان» خود را می‌نماید. او از دردی روانی رنج می‌برد که در صحنه‌های بعدی نیز نشانه‌هایی تجربیدی از آن مشخص است. اما به‌نظر می‌رسد در این بازی زبانی راوی به نقطه‌ای مستقیم اشاره می‌کند. بازهم مقولۀ درک-جنبه‌ها ویتگنشتاین به میان می‌آید. پریشانی «کیان» به‌طور مشخص در این بخش متوجه هویتی است که می‌سوزد. پرونده‌ها چیستند؟ چه چیزی می‌سوزد؟ کدام پرونده‌های راكد نباید سوزانده شوند؟ هیچ پاسخی به‌طور مستقیم در تصویر نیست. در کلام جاری بر تصویر نیز نیست. اما این بازی زبانی جزئی پیشین دارد. تک‌گویی که بر نکته‌ای مبنی بر هویت «کیان» تأکید می‌کند. وجه تخیلی امر زبانی توأم با تصویر در این نکته نهفته که بیضائی هنوز مشخص نمی‌کند، مسئله «کیان» مسئله‌ای واقعی است. مسئله می‌تواند یک ترومای ذهنی باشد. نکته‌ای که در انتهای فیلم‌نامه به واقعیت نزدیک می‌شود و دوباره این نکته را تقویت می‌کند که امر تخیلی می‌تواند ریشه در واقعیت نیز داشته باشد. جایی که «مدبر» صراحتاً به آن اشاره می‌کند:

«[...] مدبر: حالا معنی پرورش‌گاهو می‌فهمم. معنی ثبت سجلانو می‌فهمم.

پس پیرمرد و پیرزن مادرش نیستند [...]» «همان: ۷۹».

اما تخیل فعلی برخلاف آنچه اتفاقاً بعدتر رخ می‌دهد و در بخش پیشین بدان اشاره شد، وجهی تجربیدی/تعمیمی می‌یابد. جنبه‌ای مشخص از آشفتگی کیان برجسته شده، اما وضوح ندارد.

بخش‌هایی نیز در فیلم‌نامه هستند که به زبان می‌آیند و از ذهنیتی گنگ نزد «کیان» حکایت می‌کنند، اما ما به ازای تصویری آن بعدتر عیان شده و بازهم در بازی زبانی دیگری ذهنیت «کیان» را شفاف کرده و البته چون به ترومای ذهنی وی مربوط می‌شود، وجه تخیلی خود را از دست نمی‌دهد.

۱. برای مطالعه بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۸۲)

«[...] کیان: سرم درد می‌کنه؛ از رعدوبرق. توی سرم صدای سگ بود.[...]» (همان: ۴۳).

این اشاره به سگ‌ها در بخش دیگری نیز دوباره تکرار می‌شود، «کیان» خبر بارداری‌اش را به «مدبر» می‌دهد. اشاره به بچه‌ای که هیچ‌کس منتظرش نیست وجهی کنایی پیدا می‌کند. این کنایه البته در انتهای داستان که ماجرای سرراه گذاشته شدن «کیان» رخ می‌نماید کامل می‌شود و گویا «کیان» براساس ترومایی که دارد، می‌ترسد تخیلاتش دامن فرزند را نیز بگیرد:

«[...] صدای پارس سگ؛ کیان یک دفعه وحشت می‌کند.

کیان: چرا سگ‌ها رو جمع نمی‌کنن؟

مدبر به او نگاه می‌کند. نمی‌فهمدش. نگاه طولانی[...].» (همان: ۶۷).

این دو بخش کلامی به لحاظ تصویری در فصل زیر کامل می‌شوند:

«[...] در کوچه مادربرای آخرین بار کودکش را شیر می‌دهد؛ و سپس می‌گذارد و می‌دود. کیان خود را به دیوار می‌کشانند و پنجه می‌کشد؛ گوئی از چیزی می‌گریزد. صدای پارس سگی. در کوچه سگی به کودک نزدیک شده‌است؛ مادر که از دور از پشت تیر چراغی مواظب است، می‌دود و با سنگی که پرت می‌کند سگ را می‌راند. سگ سنگ خورده زوزه می‌کشد.[...]» (همان: ۸۰ و ۸۱).

این تخیل با تخیلی دیگر کامل می‌شود. روایت کلامی ویدا از خواهری که داشته و مادر از سر تنگدستی بعد از مرگ پدر او را رها کرده‌است، با ذهنیت «کیان» درهم می‌آمیزد. راوی سوم شخص بازی روایت را در دست می‌گیرد، اما آنچه نمایش داده می‌شود، زاویه دید راوی اول شخص است. بازی زبانی تجربیدی که بیضائی برای ذهنیات «کیان» در نظر گرفته بود، تا روشن شدن ماجرا نیز امتداد یافته است. تصاویر و توصیفات به ظاهر منطقی و واقعی هستند، اما همچنان سایه تخیل را نیز با خود به همراه دارند و اگرچه از کلیتی سامان یافته شکل می‌بندند، اما هنوز نمی‌توان منکر وجه خیالی آن نیز شد. بنابراین بازی زبانی که بیضائی برای تخیل در نظر گرفته، همچنان ادامه می‌یابد. این چنین، نشان می‌دهد که ذهنیت پر اعوجاج «کیان» حتی با روشن شدن ماجرا نیز امتداد می‌یابد. نکته دیگری که

در این راستا در این بازی زبانی قابل توجه است مقولۀ زمان است. زمان در این صحنه بسط می‌یابد. گذشته و حال درهم می‌آمیزد و همین وجه رازآلودگی کلیت ماجرا را بیشتر می‌کند. این مسئله به مکان نیز تسری می‌یابد. همهٔ آدم‌های منزل «حق نگر» گویا در این لحظه در خیابانی هستند که مادر «کیان» او را رها کرده و از سویی دیگر مادر وارد منزل شده و گویا امتداد حرکت درشکه تا اکنون ادامه می‌یابد. این درهم آمیزی مکان و زمان نیز خود بازی زبانی پدید می‌آورد که کمک می‌کند وجه ذهنی به وجهی عینی تبدیل شود. دستور زبان ثانویه‌ای که از این فصل به ذهن متبادر می‌شود، تک افتادگی، مادرانگی و غربت است که البته با لحنی وحشت‌آور از سوی نویسنده وارد بازی زبانی می‌شود. رمزآلودگی که در این صحنه وجود دارد، وجه تخیلی آن را بیش از پیش عیان کرده‌است.

بازی زبانی تخیل در کلام

عمده بحثی که در این ارتباط مطرح می‌شود، عباراتی است که با علامت سؤال شکل گرفته‌اند. البته که بخشی از آن‌ها برآمده از محاورات روزمره‌اند و طبیعتاً در دسته بندی و مطالعه کنار گذاشته می‌شوند. بیشتر منظور در این بخش عبارات کنایی هستند که شکل پرسشی می‌گیرند. البته برخی در عبارت متقابل به پاسخ مشخص می‌رسند و برخی دیگر در یک بازی کلامی غرق می‌شوند.

۱-۳-۵- در یکی از فصل‌های فیلم‌نامه، مدبر با کیان بر سر مانتوی ماشی‌رنگی که «مدبر» در فیلم تن او دیده با «کیان» بحث می‌کند. در این فصل، زمینه‌های اولیهٔ تخیل شکل می‌گیرد. «کیان» نمی‌تواند پاسخی به سؤالات «مدبر» دهد. دوباره ایده X دیدن Y خود را نمایان می‌سازد. «مدبر»، «کیان» را زنی می‌داند که در حال خیانت به اوست. بنابراین او تصویری در ذهن دارد که در انتها متوجه می‌شویم یکسره تخیل بوده‌است.

«[...] مدبر: حالا از یه چیزی مطمئنم- [دست به سرش می‌برد] تو

روپوش ماشی رنگ نداری.

کیان [سردرنیاورده] اهمیتش در چیه؟

مدبر در حقیقت خود را پشت دستش پنهان کرده.

مدبر: باید خیلی بهت بیاد.

کیان: نمی‌دونم. تا ندیدی چه می‌دونی؟

مدبر [سرش را اندکی بالا می‌آورد] کسی هست که دیده باشه؟

کیان: چی رو؟ چی رو دیده باشه؟

مدبر: آه - [به صندلی تکیه می‌دهد] زندگی توی این چهار دیواری‌های قوطی کبریتی باید خیلی کسل کننده باشه. حوصله‌ت سر نمی‌ره [...] «همان: ۲۱)؟

در این گفت‌وگو آن‌چنان که واضح است، به دلیل روشن نبودن زمینه گفت‌و نزد هر دو نفر معنا در کاربرد خود حاصل نیامده و بحث بازی زبانی تخیل گسترش می‌یابد. از همین روی است که، اگرچه «کیان» به زبان نمی‌آورد ذهنش به کدامین سو می‌رود، اما در هر حال برداشتی از سخنان «مدبر» دارد که با توجه به دامنه اطلاعاتی که بیضائی برای مخاطب خود عرضه داشته است، همسو با داستان نیست و همین مسئله گمان خیانت را برای مخاطب نیز تقویت می‌کند. «کیان» نمی‌داند که مدبر چه می‌گوید، پس وجهی از تخیل در بازی زبانی او شکل می‌گیرد. از سوی دیگر «مدبر» و مخاطب فکر می‌کنند که او چیزی را نهان می‌دارد و از همین روی وجهی دیگر از تخیل نیز در بازی زبانی مخاطب و «مدبر» شکل می‌گیرد و از همین روست که بخش انتهایی کلام «مدبر» شکلی کنایی به خود گرفته است.

۲-۳-۵- بخش دیگری از سؤالات که به دریچه‌ای از ذهن «کیان» می‌رسد، سؤالاتی است که افراد مختلف به شکل موازی از وی می‌پرسند. این بخش را می‌توان موثرترین بازی زبانی در شکل دهی به بازی زبانی تخیل «کیان» و گسترش آن در طول روایت فیلم‌نامه به‌شمار آورد.

«... [صدای پدر: از کی شروع شد؟

کیان تند رو بر می‌گرداند.

[...] کیان دست به پیشانی می‌برد.

کیان: از کی؟

مادر: از کی شروع شد [...] «همان: ۲۳)؟

در ادامه این صحنه، فصلی نگاشته شده، که بعدتر در انتهای فیلم نیز مورد اشاره قرار می‌گیرد. تصاویری که «کیان» در ازای این پرسش از طریق نویسنده در اختیار مخاطب قرار می‌دهد بسیار گنگ است. از همین رو سبب می‌شود تا مخاطب تخیل خود را در ازای آن ادامه دهد. بنابراین بازی زبانی شل گرفته منجر به خلق و بسط تخیل شده‌است. در اینجا است که «کیان» نام بچه‌ای را به زبان آورده و از صدای این بچه اعلام هراس می‌کند. او به سؤال سیلان ذهنی خود پاسخ داده است. اما وی هیچ تصویری همانند «مدبر» در اختیار ندارد و بنابراین آنچه‌ای که در بخش گذشته نیز مورد اشاره قرار گرفت، همین تصاویر گنگ داستان تازه‌ای پیشروی مخاطب می‌گشاید که دوباره نشان از تخیل دارد. بیضائی آشکارا نشان می‌دهد که چگونه واقعیت و تخیل به همین شکل در هم تنیده شده‌اند.

در فصلی دیگر از فیلم‌نامه «مدبر» از «کیان» می‌خواهد به یاد بیاورد که پنجاه و دویز پیش کجا بوده‌است. حتی به او آدرس نیز می‌دهد: حدفاصل زرتشت و کریمخان (همان: ۲۹)؛ اما «کیان» به یاد نمی‌آورد. کلام واضح است. حتی «مدبر» برای آن تصویر نیز در اختیار دارد، اما چون داستان همان X در نظر گرفتن Y است، تصویر درستی در ذهن «کیان» حادث نمی‌شود. او تصور می‌کند در جایی بوده است:

[...] خانه بزرگی آجری و کهنه و دودزده و متروک با پنجره‌های افتاده و شیشه‌های شکسته و درون تاریک؛ خیس از بارانی بند آمده. سواری کرایه‌ای جلو آن می‌ایستد و کیان نشانه به دست به شتاب از آن پیاده می‌شود و نظری بیگانه وار به خانه و نشانی می‌اندازد، سپس برای کشف آنچه می‌جوید در طول خانه از پنجره‌ای به سوی پنجره دیگر می‌دود. قاب نوشته سردر بنا فرو می‌افتد [...]» (همان: ۳۰).

در عطف به این توضیح صحنه، «کیان» آشفته از اینکه آنچه در ذهن مرور کرده و مخاطب نیز شاهد آن بوده، تصویری بیش نبوده‌است، به مطب دکترش زنگ زده و به این ترتیب با سؤال اینکه قرص‌هایی که مصرف می‌کند، امکان ایجاد فراموشی است، مخاطب را در تعلیق نگاه می‌دارد که وضعیت «کیان» چگونه است؟ این بازی زبانی سؤال و جواب چه با پاسخ مشخص و چه گنگ و در ابهام، موجباتی را فراهم آورده تا بیضائی جهان واقعی و تخیلی را کنار یکدیگر زنده نگاه دارد. جدول زیر، خلاصه مطالب فوق است:

جدول بازی‌های زبانی تخیل: نگارندگان

وضعیت تخیل	نحوه بروز تخیل	بازنمایی در فیلم‌نامه
تخیل خارج از کلام	گفتار- تفسیر	حدس و گمان مدیر
	انتزاعات	کابوس‌های کیان
	حضور در برابر غیاب	مواجهه با تصویر در عتیقه‌فروشی
بازی زبانی تخیل کلام و تصویر	درک- جنبه	ترومای ذهنی کیان
	ارجاعات	ترس کیان از سگ‌ها
	ایده‌دیدن y	دعوی مدیر و کیان بر سر مانتوی ماشی
بازی زبانی تخیل در کلام	ادوات پرسش	مواجهه کیان با روانپزشک

نتیجه‌گیری

در این مقاله، ابتدا روش‌شناسی ویتگنشتاین در باب تخیل مورد بررسی قرار گرفت. پس مرور ابعاد نظری بازی‌های زبانی، دستور زبان و روش توصیفی که ویتگنشتاین بدان اشاره دارد فیلم‌نامه «وقت دیگر، شاید» نوشته بهرام بیضائی مورد بازخوانی قرار گرفت. با تقسیم بندی که در ارائه اطلاعات و بازی زبانی تخیل در این فیلم‌نامه صورت گرفت، در پاسخ به سؤال پژوهش مشخص شد بهرام بیضائی با روش‌های مختلف، اما متصل به یکدیگر کوشیده‌است مبنای دراماتیک اثر خود را گسترش دهد. آنچه در زمینه دستور زبان تخیل در این فیلم‌نامه به نظر می‌رسد نقشه راهی درهم تنیده‌است که نویسنده سعی داشته‌است به واسطه آن، زبان نمایشی اثر خود را بسط دهد. پیرنگ جست‌وجو برای کشف حقیقت دستور زبان ثانویه‌ای است که بیضائی برای رسیدن به آن، روسازی را شکل داده‌است که مخاطب را با لایه نخستین اثر روبه‌رو کند. نمونه‌هایی که در بخش یافته‌های پژوهش آمده‌است، نشان می‌دهد بیضائی در شکل دهی به دستور زبان ثانویه، هیچ‌گاه طرف قطعیت را ننگرفته و بحران را در زبان همواره حفظ کرده‌است. عناصری همانند استفاده از استفهام(سؤال) در بیان، توصیف صحنه‌هایی که از امتزاج خیال و واقعیت شکل گرفته‌است، درهم‌آمیزی توهم و خیال در ارجاع به بافت‌سازی بصری و تجلی آن در بازی زبانی روزمره. به این ترتیب این نگاه موتیف وار در تمام فیلم گسترده شده و هر اندازه که واقعیت قد علم کرده و خود را به رخ می‌کشد، ناگهان بازی زبانی تخیل از سوی دیگر این بازی زبانی را به چالش کشیده و به این

ترتیب استراتژی سؤال بازی زبانی مناسبی است تا بازی واقعیت و تخیل هم‌کناری مناسبی پدید آورد. همین نکته سبب شده تا آنچه بحران شخصیت‌ها را شکل داده تا انتها بر جای خود استوار مانده و در انتها نیز دوباره با تاسی بر مقوله بازی زبانی تخیل اصل ماجرا آشکار شود. همین مسئله، زبان روزمره موجود در متن را بیشتر به زبان نمایشی نزدیک کرده‌است. در اینجا نیز بیضائی با فعل نشان دادن و ترتیب دادن بازی بصری از رهگذار کلام داستان خویش را بستار بخشیده و نتیجه را حاصل می‌دارد. البته در این میان عناصری همچون شباهت‌های خانوادگی، X را به جای Y فرض کردن و عناصری دیگر در بازی‌های زبانی نیز به بیضائی یاری رسانده است. عناصری که ویتگنشتاین در روش خود از آن به عنوان قواعدی کلی یاد کرده است. نکته اینجاست که بیضائی این قواعد را نه در جایگاه نظریه، بلکه متناسب با متن نمایشی خود تغییر داده و کاربرست تازه‌ای در یک ساختار شبکه‌ای را از آن ارائه دهد.

پیشنهادات: مقایسه روش ویتگنشتاین با ساختارهای روایت شبکه‌ای در فیلم‌های سینمایی یا مجموعه‌های تلویزیونی می‌تواند به عنوان پژوهش‌های آینده مورد بحث قرار گرفته و این مبحث با درآمیختن زبان تصویر که به فیلم‌سینمایی راه می‌برد، در حوزه مطالعات درام سینمایی و تلویزیونی نیز گسترش یابد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

فهرست منابع

آلن، ریچارد؛ و تروی، ملکم (۱۳۹۵). *ویتگنشتاین نظریه و هنر*، (مترجم: فرزانه سجودی). تهران: فرهنگستان هنر

استراس، آنسلم؛ و کوربین، جولیتام (۱۳۹۰). *اصول روش تحقیق کیفی: نظریه مبنایی، روبه‌ها و شیوه‌ها*، (مترجم: بیوک محمدی). تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

بیضائی بهرام (۱۳۶۸). *وقت دیگر، شاید*. تهران: ابتکار

حسینی، مالک (۱۳۹۴). *ویتگنشتاین و حکمت*. تهران: انتشارات سروش

داوری اردکانی، رضا (۱۳۷۸). «ویتگنشتاین: متفکر زبان». *نامه فرهنگ بهار*. شماره ۳۴، ۱۴۴-۱۵۴.

شهبازی قارلقی، رامتین؛ عارف، محمد؛ و مختاباد امرئی، مصطفی (۱۴۰۱). سازوکار غیاب به‌مثابه بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه «درباره‌الی» اثر اصغر فرهادی براساس آرای ویتگنشتاین. *جستارهای زبانی*. دوره ۱۳. شماره ۴. ۴۹۹-۵۲۹

علایی، مشیت (۱۳۸۶). «از نگرستن تا اندیشیدن: درآمدی بر ویتگنشتاین» هنر و معماری. *زیباشناخت*. شماره ۱۷، ۱۴۶-۳۱.

مالپاس، سایمون (۳۸۸). *ژان-فرانسوا لیوتار*. (مترجم: بهرنگ پورحسینی). تهران: مرکز.

مهدوی‌نژاد، محمدحسین؛ علی‌زمانی، امیرعباس؛ صادقی، افلاطون؛ شکیبی، زینب (۱۳۹۴). ارتباط زبان و معنا در سنت فلسفه تحلیلی: با تأکید بر آرای ویتگنشتاین. *فصلنامه فلسفه و کلام*، دوره ۹. شماره ۱۶. ۲۱۵-۲۳۶.

ووختلر، کورت؛ و هوبنر، آدولف (۱۳۹۳). *ویتگنشتاین*. (مترجم: محمد همتی). تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب پارسه.

دستور زبان تخیل ویتگنشتاین به‌مثابه روش در گسترش درام

ویتگنشتاین، لودویک (۱۳۹۹). *تحقیقات فلسفی*. (مترجم: مالک حسینی). تهران: نشر هرمس و کرگدن.

ویتگنشتاین، لودویک (۱۳۹۸). *رساله منطقی-فلسفی*. (مترجم: مالک حسینی). تهران: نشر هرمس و کرگدن.

ویتگنشتاین، لودویک (۱۳۹۷). *برگه‌ها*. (مترجم: مالک حسینی). تهران: نشر هرمس.

A. Kripke Saul (1982). *Wittgenstein on Rules and Private Language an Elementary Exposition*, Massachusetts, Harvard University Press

Abraham Anna(2020). *The Cambridge Handbook of the Imagination*, Cambridge.

Glock, Hans-Johann, 1996, *A Wittgenstein Dictionary*, New York Oxford, University Press

Grayling Anthony Clifford (1996). *Wittgenstein A Very Short Introduction*, London, Oxford University Press

Hudson W. Donald (1975). *Wittgenstein And Religious Belief*, New York, Johon Knox Press

Hanfling, Oswald, 1989, *Wittgenstein's Later Philosophy*, London, Palgrave Macmillan

Kenny Anthony(2006). *Wittgenstein*, Massachusetts, Harvard University.

Kind Amy (2016). *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*. New York, Routledge.

Pears David Francic (1970). *Ludwig Wittgenstein*, New York, Viking Press.

Read Rupert, Phil Hutchinson (2005). *Memento: A Philosophical Research, An Article in The Book Film as Philosophy, Essays in Cinema After Wittgenstein and Cavell*, USA, Palgrave Macmillan.

Savickey, Beth (2017), *Improvisation and Imagination in Wittgenstein's Investigation, An article in the book Wittgenstein on Aesthetic Understanding*, Edited by: Garry L. Hagberg, published by Springer Nature, Switzerland.

