

# مقدمه‌ای بر روش تخیل ویتگنشتاین متأخر در گفت‌وگونویسی نمایشی با نگاهی به متن مرگ یزدگرد<sup>۱</sup>

رامتین شهبازی قارلقی<sup>۲</sup>، محمد عارف<sup>۳</sup>، سید مصطفی مختاباد امرئی<sup>۴</sup>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۵/۲۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۷/۰۲

صفحه ۷ تا ۱۹

Doi: 10.22034/theater.2023.180661

## چکیده

شیوه‌های گفت‌وگونویسی در متن نمایشی یکی از چالش‌برانگیزترین حوزه‌های مطالعاتی ادبیات نمایشی محسوب می‌شود. ارتباط آن با هنرهای نمایشی از یک سو و ارتباط با مطالعات زبانی از سوی دیگر، دامنه‌ی بحث را به حوزه‌ی مطالعات میان‌رشته‌ای گسترش داده است. بر همین اساس می‌توان ادعا کرد که چرخش‌های زبانی قرن بیستم بر حوزه‌های گفت‌وگونویسی نمایشی نیز تأثیر گذاشته است. یکی از فیلسوفان زبان که در این چرخش زبانی نقشی عمده‌ای داشت لودویگ ویتگنشتاین متأخر است. او با ایده‌ی بازی‌های زبانی، عرصه‌های معناسازی زبان را وارد بسترهای تازه‌ای کرد. یکی از عناصری که می‌توان به‌عنوان نقطه‌ای مشترک میان هنر و زبان مورد بررسی قرار داد، حوزه‌ی تخیل است. تخیل نیز یک بازی زبانی است که از حضور میان کاربران زبان کاربرد یافته و خود را عیان می‌سازد. هدف از این پژوهش شناختن روش بسط و گسترش شیوه‌ی گفت‌وگونویسی نمایشی با استفاده از ایده‌ی بازی زبانی تخیل نزد ویتگنشتاین است. این مقاله برای شناخت این روش نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد از بهرام بیضائی را برگزیده است. سؤال مطرح‌شده این است که بیضائی چگونه از روش بازی زبانی تخیل در گسترش زبان نمایشی متن مرگ یزدگرد سود جست است؟ فرضیه نیز می‌تواند این‌گونه تعریف شود که به نظر می‌رسد بیضائی در بازی زبانی تخیل روش‌هایی شبکه‌ای برای گسترش زبان گفت‌وگونویسی برگزیده است. پژوهش حاضر براساس هدف کاربردی، از نظر روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای، بر پایه‌ی روش، کیفی و بر مبنای ماهیت، توصیفی است. منظور از روش توصیفی، روشی است که ویتگنشتاین در مواجهه با زبان به‌مثابه‌ی انگاره‌ی فلسفی پیشنهاد داده است. نتیجه این‌که بیضائی برای شکل‌دهی به قواعد اولیه‌ی بازی زبانی خود از انکار، اقرار و روش شناخت درک - جنبه استفاده کرده است تا به‌دلیل تشکیکی که در موقعیت نمایشی خود ایجاد کرده، در بطن به تشکیک در دستور زبان ثانویه‌ی زبان خود یعنی تردید در تاریخ مرگ یزدگرد بپردازد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های زبانی، بهرام بیضائی، گفت‌وگوی نمایشی، مرگ یزدگرد، فلسفه‌ی زبان، ویتگنشتاین متأخر.

۱. این مقاله مستخرج از پروژه‌ی پایان‌نامه‌ی دکتری رامتین شهبازی قارلقی با عنوان «تخیل به‌مثابه‌ی امکان گسترش زبان در اندیشه‌ی ویتگنشتاین متأخر با نگاهی به فیلم‌نامه‌های بهرام بیضائی و اصغر فرهادی» در رشته‌ی فلسفه‌ی هنر دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی با راهنمایی دکتر محمد عارف و مشاوره‌ی دکتر سید مصطفی مختاباد امرئی است.

۲. دکتری تخصصی فلسفه هنر، دانشکده‌ی هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. Email: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

۳. دانشیار، دانشکده‌ی هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول). Email: m.araf@iauctb.ac.ir

۴. استاد، دانشکده‌ی هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران. Email: mokhtabm@modares.ac.ir

## ۱- درآمد

گفت‌وگو و شیوه‌ی گفت‌وگومندی در ادبیات نمایشی یکی از مباحث پرتکرار در مطالعات این شاخه از هنرهای نمایشی است؛ و یکی از مهمترین عباراتی که در رساله‌ی فن شعر<sup>۱</sup> ارسطو<sup>۲</sup> به‌عنوان یکی از ارکان شکل‌گیری تراژدی، مورد بازخوانی قرار گرفته است. ارسطو درباره‌ی گفتار در متن شعری عقیده دارد، هرآنچه به گفتار می‌آید نیازمند اندیشه است.<sup>۳</sup> این اندیشه‌مدار بودن گفت‌وگو که خود وام‌دار واژه‌ی لوگوس<sup>۴</sup> است و بسیاری از فیلسوفان هم‌دوره و پس از ارسطو نیز در اشاره به زبان به‌مثابه‌ی امر کلی از آن سود جستند.<sup>۵</sup> نتیجه این‌که اندیشگی در زبان با چرخش‌های پارادایمی فلسفه‌ی زبان نسبت مستقیم برقرار کرده و به‌مثابه‌ی تابعی از آن همواره با روح فلسفه‌ی دوران خود در ارتباط بوده است.<sup>۶</sup> زبان نمایشی نیز در این چرخش‌های فلسفه‌ی زبان، به‌مثابه‌ی امری کاربردی، مستثنی نبوده و می‌توان خوانش‌های مختلفی را برای آن متصور شد.

یکی از فیلسوفان عرصه‌ی زبان لودویک ویتگنشتاین<sup>۷</sup> است که در قرن بیستم با آرای خود چرخش چشمگیری را در حوزه‌ی زبان پدید آورد. شاید بتوان ادعا کرد همه‌ی آنچه که ویتگنشتاین در پی آن بود، در جمله‌ای از پیشگفتار تراکتاتوس یا رساله‌ی منطقی-فلسفی خلاصه می‌شود، که ادعا داشت کتاب‌ها در پی مرزبندی افکار هستند.<sup>۸</sup> ویتگنشتاین نه‌تنها به‌دنبال کشف مرز بین امور اندیشیدنی و ناندیشیدنی بود، بلکه قصد داشت حدود زبان و از آن‌جهت حدود جهان را نیز ترسیم کند. اما ویتگنشتاین متأخر که منویاتش در کتاب تحقیقات فلسفی تبلور پیدا کرده است، برخلاف ادعای غالب، تنها به‌دنبال کارکرد زبان و در ادامه‌ی آن، پیشنهاد تازه برای کشف معنا نبود؛ بلکه سعی داشت تا نشان دهد که فیلسوفان نظریه‌پرداز چگونه همچون مگسی گرفتار درون بطری هستند و امکان خروج از آن را ندارند. پس کوشید به مدد مطالعات جدید در زبان و نقد تفکرات پیشین خود با تکیه بر اصطلاح «بازی‌های زبانی» به این نکته دست یازد که آنچه در فلسفه مهم است، روش استفاده از زبان است. او هرآنچه را پیش‌تر به‌عنوان امری ذهنی مطرح کرده، نوعی زبان شخصی انگاشته که در عرصه‌های عمومی امکان حضور پیدا نمی‌کند. از این‌رو هرآنچه قرار است به عیان درآید یا، به قول او، آفتابی شود باید وارد قواعد بازی‌های زبانی شود. موضوع مقاله‌ی حاضر نیز همین چرخش زبانی در پارادایم‌های فلسفه‌ی زبان در قرن بیستم و مسأله‌ی آن، تأثیر این چرخش بر شیوه‌های گفت‌وگونویسی نمایشی است. در این زمینه‌ی مبتنی بر روش بازی‌های زبانی، مقوله‌ی

تخیل به‌عنوان یکی از این شیوه‌های بازی زبانی مطرح شده و کارکرد آن به‌عنوان روش برای گسترش زبان از یک‌سو و ایجاد خلاقیت ازسویی دیگر مورد توجه قرار می‌گیرد. تخیلی که تا پیش از ویتگنشتاین یک زبان شخصی بوده و پس از او کارکردهای متفاوتی را در حوزه‌ی زبان عیان از خود به نمایش گذاشته است و به‌عنوان ذات هنرهای نمایشی می‌تواند کارکردهای متفاوتی در روش‌های بسط زبان و ایجاد خلاقیت داشته باشد. برای این مطالعه و پژوهش یکی از نمایشنامه‌های بهرام بیضائی با عنوان مرگ یزدگرد (۱۳۷۳) برگزیده شده است. بیضائی در این متن نمایشی توجه خود را به شکل دادن چندجانبه‌ی روایت، به‌واسطه‌ی بازی‌های زبانی مختلف معطوف داشته است که در این مقاله با نگاه مشخص به مقوله‌ی تخیل، از درون این بازی زبانی بازخوانی خواهد شد. هدف از این پژوهش شناختن روش بسط و گسترش شیوه‌ی گفت‌وگونویسی نمایشی با استفاده از ایده‌ی بازی زبانی تخیل نزد ویتگنشتاین است. سؤال پژوهش نیز این‌گونه مطرح می‌شود که بهرام بیضائی چگونه از روش بازی زبانی تخیل در گسترش زبان نمایشی متن مرگ یزدگرد سود جستند؟ فرضیه نیز می‌تواند این‌گونه تعریف شود که به نظر می‌رسد بیضائی در بازی زبانی تخیل روش‌هایی شبکه‌ای برای گسترش زبان گفت‌وگونویسی برگزیده است.

## ۲- پیشینه‌ی پژوهش

پیشینه‌ی پژوهش در این مقاله را می‌توان به سه بخش تقسیم کرد: بخش اول به مقوله‌ی تخیل و بازی زبانی شکل‌گرفته‌ی پیرامون آن در نزد ویتگنشتاین پرداخته است. بخش دوم پیشینه‌ی مطالعات گفت‌وگو در حوزه‌ی ادبیات نمایشی را بررسی می‌کند و بخش سوم به پژوهش‌های صورت‌گرفته در حوزه‌ی مطالعات زبان درباره‌ی نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد تعلق دارد. هرچند پژوهش مستقیمی در ارتباط با موضوع این مقاله نمی‌توان یافت، اما در زمینه‌ی پژوهش‌های نزدیک به موضوع می‌توان به موارد زیر اشاره کرد.

کتاب مجموعه مقالات تحقیقات ویتگنشتاین؛ بیداری تخیل (۲۰۱۷) یکی از آثاری است که به مقوله‌ی تخیل نزد ویتگنشتاین می‌پردازد. این کتاب بیان داشته است که ویتگنشتاین در نوشتن کتاب تحقیقات فلسفی تحت تأثیر هنر تئاتر بوده است. بٹ ساویکی<sup>۹</sup> نویسنده‌ی کتاب ادعا دارد که کتاب پایه‌ای ویتگنشتاین متأخر بر پایه‌ی آموزه‌های نمایشی، درباره‌ی زبان است. مقالات این کتاب درباره‌ی هنر نمایش است.

زبان، محدوده‌ی قدرت و ایدئولوژی را منتشر می‌کند. سپس نتیجه می‌گیرد که وجود دو گفتمان متعارض باستان‌گرایی و ضدباستان‌گرایی، و همچنین گفتمان‌های دوگانه‌ی اصالت و نقض روایت تاریخی، که در شکل و محتوای نمایشنامه وجود دارد، نظم گفتمانی این نمایشنامه را تشکیل می‌دهد. بدین ترتیب دیدگاه تحلیلی مطالعه‌ی فوق به موضوع اصلی تغییر نظام سیاسی هم در نمایشنامه و هم در زمان نگارش متن اشاره دارد. این نمایشنامه نیز از منظر مطالعه‌ی بازی زبانی شکل‌گیری گفتمان قابل توجه است، اگرچه اشاره‌ای به مقوله‌ی تخیل و بسط زبان صورت نمی‌گیرد.

### ۳- روش تحقیق

این پژوهش براساس هدف کاربردی، از نظر روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای، بر پایه‌ی روش، کیفی و بر مبنای ماهیت توصیفی است. منظور از روش توصیفی، روشی است که ویتگنشتاین در مواجهه با زبان به مثابه‌ی انگاره‌ی فلسفی آن را پیشنهاد داده است. بنابراین برای همخوانی نظریه و روش از آرای ویتگنشتاین متأخر در این زمینه سود جسته شده است.<sup>۱۵</sup>

روش تحقیق کیفی تلاش دارد با توصیف غیرکمی از موقعیت‌ها، حوادث و گروه‌های کوچک اجتماعی را با توجه به جزئیات دستاورد خود کامل کند و همچنین سعی برای ارائه‌ی تعبیر و تفسیر معنی‌هایی دارد 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 وسیله‌ی استقرار قابل درک است.

توصیف مدنظر ویتگنشتاین متأخر نیز، به مثابه‌ی شیوه‌ای در روش تحقیق کیفی، تنها ابزاری است که به کار بازی‌های زبانی می‌آید. مثل نقشه‌های یک دستگاه که پیش چشم یک مهندس قرار می‌گیرد. مهندس از این نقشه‌ها برای بازسازی و ساخت یک دستگاه استفاده می‌کنند اما آن‌ها، به تنهایی، هیچ‌گاه تبدیل به یک دستگاه یا ساختمان نمی‌شوند. ویتگنشتاین در برابر هر وسوسه‌ای برای کاویدن پشت توصیف‌ها مقاومت می‌کند و معتقد است، زمانی که توصیف را کامل کرده باشیم دیگر همه‌چیز را گفته‌ایم. وی می‌گوید:

«یک توصیف راه‌حل مشکل است؛ اگر آن را درست در تأملات‌مان جای دهیم. اگر نزد آن بمانیم و نکوشیم فراتر از آن برویم. مشکل در اینجا این است: توقف کردن.» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۹۱).

کتاب دیگری که می‌توان از آن یاد کرد، *نظریه‌ی معنای ویتگنشتاین متأخر؛ تخیل و محاسبه* (۲۰۱۴) نوشته‌ی هانس یولیس اشنایدر<sup>۱۰</sup> است. اشنایدر در این کتاب ابتدا مبانی نظری ویتگنشتاین متأخر را بازگویی کرده و از فصل پنج کتاب انگاره‌ی خود را این‌گونه بیان داشته که ویتگنشتاین در حوزه‌هایی خاص از زبان، همانند استعاره، به تخیل مخاطب متوسل شده است و همین وجه ممیزه‌ی زبان واقعی و زبان خیالی است. این کتاب وارد مباحث هنری نشده است.

*مجموعه مقالات دومین هم‌اندیشی تخیل هنری* (۱۳۸۸) با دبیری نصرالله پورجوادی اثر دیگری است که توسط فرهنگستان هنر منتشر شده است. کتاب شامل ۱۲ مقاله است که عمدتاً از منظر عرفان و حکمت شرقی به مقوله‌ی تخیل پرداخته‌اند و از این میان هیچ‌کدام ارتباط مستقیمی با رساله‌ی حاضر ندارد و بحث تخیل زبانی در آن‌ها مغفول واقع شده است.

در زمینه‌ی دوم یعنی مطالعات گفت‌وگونویسی، مقاله‌ی *سازوکار بازی زبانی ویتگنشتاین به مثابه‌ی نقد اجتماعی قدرت در نمایش آیینی- سنتی سیاه بازی* (۱۳۹۹) نوشته‌ی رامتین شهبازی نیز اثری پژوهشی است که کاربرد بازی زبانی ویتگنشتاین را در حوزه‌ی نقد قدرت و تناظر این نگاه با مقوله‌ی قدرت شبکه‌ای میشل فوکو<sup>۱۱</sup> را به بحث گذارده است. در این مقاله با مطالعه‌ی موردی نمایش سیاه‌بازی، نشان داده شده است که بازی‌های زبانی مختلفی که در این شکل از اجرا مطرح می‌شود، خاستگاهی در فرهنگ عامه دارد. البته در این مقاله مقوله‌ی تخیل مورد بحث واقع نشده و پژوهشگر تنها به امکانات اجرایی زبان در راستای قدرت بسنده کرده است.

*گفت‌وگوی دراماتیک: روی‌پردازی و نمایش در طب بالینی معاصر* (۲۰۱۹) عنوان مقاله‌ای است که توسط لوئیس<sup>۱۲</sup> و گالیت<sup>۱۳</sup> نگاشته شده است. این مقاله به امکانات دراماتیک درمان بیمار در مراجعه به پزشک نظر دارد. این مقاله به این دلیل مورد توجه این پژوهش قرار گرفته است که در نگاه نخست کاربردی است و همچنین از بازی زبانی در درمان‌های روانکاوانه بهره گرفته است. اگرچه در آن به تخیل اشاره‌ای نشده است.

در زمینه‌ی سوم نیز مقاله‌ی *نظم گفتمانی در نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد براساس نظریه‌ی فرکلاف* (۱۳۹۸) نوشته‌ی قهرمانی، علوی‌طلب و همکاران نیز سعی دارد براساس انگاره‌ی مطالعات انتقادی گفتمان فرکلاف<sup>۱۴</sup> به بررسی نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد بپردازد. این مطالعه می‌کوشد به کمک نظریه‌ی برگزیده‌اش نشان دهد که چگونه

او 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 پراکنده‌ی رنگ بینیم و بگوییم: این‌طوری غیرقابل‌فهم‌اند، 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).

در واقع تمایز میان توصیف کامل و تبیین<sup>۱۶</sup> همین است، تبیین به‌دنبال کامل کردن یک اثر است تا بتواند آن را به یک گزاره‌ی درست ساخت تقلیل دهد، درحالی‌که توصیف کامل به‌دنبال آفتابی شدن جنبه‌هایی است که تا به‌حال از دید پنهان مانده‌اند، در صورتی‌که 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.

در زمینه‌ی گزینش مورد مطالعاتی این مقاله و روش نمونه‌گیری، در انتخاب بیضائی از شیوه‌ی هدفمند و نمونه‌گیری انتخاب موارد بارز استفاده شده است. شاید در عرصه‌ی هنرهای نمایشی ایران بتوان از علی حاتمی نیز مثال آورد که می‌کوشد در مواجهه با تاریخ، بازی زبانی خود را شکل دهد و از رعایت نص تاریخ پرهیز کند. در این نمونه‌گیری شباهت‌های مورد انتخابی با روش ویتگنشتاین مورد تأکید قرار گرفته است و در ادامه‌ی این نگاه به‌شکل ژرف‌نگر در اثر او مورد بازخوانی قرار می‌گیرد. هدف از انتخاب این شیوه درک عمیق‌پدیده است.

#### ۴- چارچوب نظری: بازی زبانی تخیل نزد ویتگنشتاین

یکی از مهمترین اصطلاحاتی که در فلسفه‌ی زبان قرن بیستم تأثیر فراوان گذارده است و علاقه‌مندان به این مبحث را وارد چالش‌های جدید کرده، مسئله بازی‌های زبانی ویتگنشتاین است. «ویتگنشتاین متأخر با این تفکر فرگه<sup>۱۷</sup> و راسل<sup>۱۸</sup> که کار فلسفه جایگزینی زبان معمولی با نوعی صورت‌گرایی منطقی<sup>۱۹</sup> است، به مبارزه برخاست. طبق نظر ویتگنشتاین، زبان معمولی آن‌چنان‌که هست کاملاً مطلوب است» (مهدوی‌نژاد و دیگران، ۱۳۹۴: ۲۳۳).

اصطلاح بازی‌های زبانی زمانی به ذهن ویتگنشتاین رسید که نظاره‌گر بازی فوتبال عده‌ای در یک زمین بازی

بود. او متوجه شد کاربر، در زبان همان کاری را انجام می‌دهد که بازیکنان فوتبال در زمین انجام می‌دهند. انجام اعمالی خاص طبق قواعدی خاص، که بیرون از آن بازی مهمل به نظر می‌رسند. او در تحقیقات فلسفی لیست متنوعی از بازی‌های زبانی را پیش چشم می‌آورد:

«فرمان دادن، و طبق فرمان عمل کردن - توصیف کردن یک شیء براساس ظاهرش، یا براساس اندازه‌هایش - ساختن یک شیء براساس یک توصیف، داستانی ساختن؛ و خواندن - نمایشنامه بازی کردن - حلقه‌زدن و ترانه خواندن... درخواست کردن، تشکر کردن، ناسزا گفتن، سلام گفتن، نیایش کردن» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۰).

او با تشبیه کردن کلمات به ابزارهای یک جعبه ابزار، مثل چکش، اسکنه، ظرف چسب به این نتیجه می‌رسد که زبان و مفاهیم آن تنها یک ابزار محسوب می‌شوند که مخاطب را متوجه کاربردشان می‌کنند و عنوان می‌کند که با جملات زبان، بازی‌های بسیار زیادی صورت می‌گیرد که بدون کاربردشان بی‌معنا هستند. «کاربرد گزاره یک حرکت یا یک عملیات در بازی زبانی است؛ که بدون دستگاه و سیستمی که بدان تعلق دارد، بی‌معناست. معنایش، نقش آن در آشکارسازی فعالیت زبانی است» (گلاک، ۱۹۹۶: ۱۹۳).

اما چه معیار مشترکی بین بازی‌ها وجود دارد که آن‌ها بازی نامیده شوند؟ به‌عنوان مثال رقابت کردن؟ در این صورت بازی‌هایی وجود دارند که در آن‌ها رقابت ملاک نیست. یا داشتن توپ! ویتگنشتاین منکر هر نوع ویژگی منحصربه‌فردی که در همه‌ی بازی‌ها مشترک باشد، می‌شود. بلکه معتقد است شبکه‌ای پیچیده از روابط بین آن‌ها حاکم است که با هم هم‌پوشانی دارند و متقاطع‌اند، نوعی شباهت مانند اعضای یک خانواده. برای ویتگنشتاین مفهوم بازی زبانی عنوانی صوری نیست بلکه می‌خواهد تأکید کند که بحث در مورد معنای عبارات بیرون از بازی زبانی‌ای که در آن شرکت می‌کنند کاری مهمل است. او معتقد است که نشانه در کاربردش زنده است و بیرون از کاربردش نشانه‌ای مرده است. ابزاری در جعبه ابزار تا زمانی‌که به کار گرفته نشود، هیچ معنایی را در خود ندارد. البته هیچ نظریه‌ی مدونی در مورد بازی‌های زبانی و کاربردشان در تحقیقات وجود ندارد. «تمایل ویتگنشتاین به مفهوم کاربرد، عمداً گسترده است، به این دلیل که کاربردهای عبارات به همان اندازه‌ی بازی‌های زبانی‌ای که رخ می‌دهند، متنوع است. بنابراین، فرمول یک‌ه‌ای نمی‌تواند تنوع آن‌ها را نشان دهد» (گریلینگ، ۱۹۹۶: ۶۸).

من به غلط بگویم چیزی سرخ است، باز همان سرخ است که آن چیز نیست. و اگر بخواهم به کسی واژه‌ی «سرخ» را در جمله‌ی «این سرخ نیست» توضیح بدهم، برای این کار به چیزی سرخ اشاره می‌کنم» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۸۶). این نکته در تضاد با آن چیزی است که پیشینیان او استنباط می‌کردند.<sup>۲۴</sup> در واقع حتی خیال‌انگیزترین تصاویر بخشی از هستی خود را از واقعیت وام می‌گیرند. تصویر اردک - خرگوش هر چند نه اردک است و نه خرگوش، اما شباهت‌هایی هم با خرگوش و هم با اردک دارد.<sup>۲۵</sup> البته ویتگنشتاین وجود اندیشه‌ها و باقی کنش‌های آگاهی را انکار نمی‌کند؛ بلکه «ما مجاز نیستیم که آن‌ها را به‌مثابه‌ی چیزهای ملموس درونی به حساب بیاوریم که قابل‌قیاس با چیزهای بیرونی باشند و درک زبان منوط به وجود آن‌ها باشد» (ووختل و هوبنر، ۱۱۴، ۱۳۹۳). در مورد احساسات نیز چنین گزاره‌ای برقرار است. «زبان احساس فقط به‌این دلیل که دارای پیوندهای زیادی با زبان اعیان مادی می‌باشد، قابل آموختن است. بدون این پیوندها، لزوماً غیرقابل آموختن خواهد بود» (پیرس، ۱۹۷۰: ۱۵۶). احساسات از آن‌رو که با چیزی مادی قابل رسم شدن هستند، قابلیت نمایش دادن دارند. به‌عنوان مثال خشم می‌تواند با ابروهای درهم‌کشیده یا فریاد زدن جایگزین شود.

از نظر ویتگنشتاین، تخیل کردن به‌عنوان یک فعالیت زبانی، مانند فکر کردن است «وقتی من در زبان فکر می‌کنم، دلالت‌ها را نیز علاوه بر بیان‌های لفظی در ذهن ندارم؛ بلکه زبان خودش وسیله‌ی فکر کردن است.» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۵۵) در واقع «خارج از اندیشه و گفتار انسان هیچ پایه‌ی مستقل و عینی وجود ندارد، و معنا و ضرورت فقط در شیوه‌های زبانی که آن‌ها را مجسم می‌سازند، حفظ می‌شوند» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۷۹). اگر تخیل کردن را به‌عنوان یک فرایند ذهنی در نظر بگیریم که تنها مربوط به ساحتی بیرون از زبان است، که هرگونه ارتباط با جهان واقع را در هم می‌ریزد، آن‌گاه به‌صورت ضمنی پذیرفته‌ایم که تخیل کردن غیرقابل آموختن است، در صورتی که ما تخیل کردن را به‌عنوان یک بازی زبانی در زندگی روزمره‌ی خود بارها به کار می‌بریم. بیان یک واژه، مانند نواختن نت بر صفحه‌ی کلید تخیل است. وقتی کسی چیزی را تخیل می‌کند تنها چیزی که برای مشروعیت بخشیدن به ادعای او لازم است «این است که شرایط مشخصی وجود داشته باشد که تحت آن شرایط به‌نحو مشخصی قابل تأیید باشد، و بازی ادعای وی در چنین شرایطی نقشی در زندگی ما داشته باشد» (کرپیکی، ۱۹۸۲: ۷۷ و ۷۸).

ویتگنشتاین تأکید می‌کند که ما تنوع بی‌حدواندازه‌ی همه‌ی بازی‌های هرروزه‌مان را متوجه نمی‌شویم، «چون پوشش زبان ما همه را مثل هم می‌کند. چیز نو (خودانگیخته، ویژه) همیشه یک بازی زبانی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۳۱۸). این ایراد بر ویتگنشتاین وارد آمده است<sup>۲۶</sup> که برای خلاص کردن خود از تعریف کردن بازی‌های زبانی و امر ذاتی آن‌ها هیچ‌گاه به این بخش نپرداخته است. ویتگنشتاین در پاسخ می‌گوید:

«به‌جای ذکر کردن چیزی که در همه‌ی آنچه ما زبان می‌نامیم مشترک باشد، می‌گویم در این پدیدارها اصلاً یک چیز مشترک نیست که به‌دلیل آن ما برای همه واژه‌ی یکسانی به کار می‌بریم، بلکه آن‌ها به‌شیوه‌های مختلف بسیاری با یکدیگر نسبت خویشاوندی دارند. و به‌دلیل این خویشاوندی، یا این خویشاوندی‌ها، همه را «زبان» می‌نامیم» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۴۸).

مفهوم «بازی» مثل بافتن ریسمان و قرار گرفتن رشته‌ای روی رشته‌ای دیگر، گسترش می‌یابد: «آنچه کشتی را به اسکله وصل می‌کند یک طناب است، و طناب متشکل از رشته‌هاست، اما قدرتش در گرو هیچ‌یک از رشته‌هایی که از یک طرف به سر دیگر عبور کرده‌اند نیست، بلکه در گرو این واقعیت است که تعداد زیادی از رشته‌های متداخل وجود دارند» (کنی، ۲۰۰۶: ۱۲۹). با یادگیری چگونگی کاربرد واژه‌ها، معنایشان آموخته می‌شوند، همان‌طور که با یادگیری چگونگی حرکت مهره‌ها یاد می‌گیریم که چگونه شطرنج بازی کنیم و نه با پیوند دادن مهره‌ها با چیزی غایی و خارج از بازی. او در بطن این تعریف مباحث دیگری را نیز همچون شباهت خانوادگی<sup>۲۱</sup>، زبان خصوصی<sup>۲۲</sup>، درک - جنبه<sup>۲۳</sup> و مباحثی دیگر را مطرح کرده است که جزو دیگر ابزار این بازی محسوب می‌شوند و هریک به شکل‌گیری این بازی‌های زبانی و گونه‌گونی آن یاری می‌رساند.

#### ۱-۴- تخیل

ویتگنشتاین در *تراکتاتوس* معتقد است که «حتی جهانی خیالی و خیلی متفاوت با جهان واقعی هم باید در «چیزی» - صورتی - با جهان واقعی مشترک باشد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۹). در ویتگنشتاین متأخر نیز در این زمینه چندان تغییر عقیده‌ای مشاهده نمی‌شود. او به بازی زبانی رنگ‌ها اشاره کرده و می‌کوشد با استفاده از رنگ سرخ در جایگاه یک عنصر بیرونی منظور نظر خود را توضیح دهد. وی عنوان می‌کند که «ماهنگی فکر و واقعیت، به این است که اگر

وقتی به شخصی می‌گوییم فرض کن چنین وچنان است، در واقع از او می‌خواهیم چیزی را تصور کند و این بازی زبانی است که از پیش هر دو آموخته‌ایم و در مورد آن توافق کرده‌ایم، مانند توافق در مورد رنگ‌ها. «اگر انسان‌ها به‌طور کلی درباره‌ی رنگ چیزها توافق نمی‌داشتند، اگر اختلاف‌ها استثنا نمی‌بودند، مفهومی که از رنگ داریم نمی‌توانست وجود داشته باشد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۹۴).

## ۲-۴- گفت‌وگوی نمایشی به‌مثابه‌ی بازی زبانی

گفت‌وگو در متن نمایشی نوعی بازی زبانی است که خصلتی کارکردی دارد. ارسطو در فن شعر، گفت‌وگو را به‌عنوان بخشی از اشکال کلامی موجود در متن نمایشی، مقوم ساختمان پیرنگ می‌داند<sup>۲۶</sup> و در این زمینه اهمیت را به پیرنگ می‌دهد، اما در عمل، همین مقوم پیرنگ، خود حاصل نوعی شناخت و بن‌مایه‌ی اندیشه است. البته این نگاه ارسطو بعدها دستخوش تغییراتی می‌شود که در فلسفه‌ی زبان کاربردی اهیتی دو چندان می‌یابد.<sup>۲۷</sup> مارتین اسلین<sup>۲۸</sup> نیز زمانی که از گفت‌وگوی نمایشی صحبت می‌کند، با اشاره به اندیشمندانی همچون جی. ال استین<sup>۲۹</sup> و جی. آر. سرل<sup>۳۰</sup>، این بخش از متن نمایشی را اعمالی گفتاری برشمرده و تأکید دارد: «حروفی که در گفت‌وگوهای نمایشی به کار می‌رود همخوان با آن چیزی است که از آن به‌مثابه‌ی یک رسانه برای ارتباط بین انسان‌ها یاد می‌شود» (اسلین، ۱۹۸۷: ۸۱). و در وجهی دیگر، در نظریه‌های ارتباطی، هر شکل از کلام دارای وجهی چندگانه است. برای نمونه رومن یا کوبسن شش کارکرد را برای کلام موجود در گفت‌وگوها در نظر گرفته است و در هریک از آن‌ها می‌کوشد نشان دهد انسان‌ها فارغ از رفتار روی صحنه چگونه در برابر یکدیگر موضع می‌گیرند و اندیشه خود را در برابر یکدیگر و جهان اطراف خود شکل می‌دهند. مانفرد فیستر<sup>۳۱</sup> نیز در کتاب خود با عنوان نظریه و تحلیل درام (۱۹۹۳: ۱۰۵-۱۱۸). این شش کارکرد را در حوزه‌ی گفت‌وگونویسی نمایشی مورد بررسی قرار داده و این شکل از بازی زبانی را نیز فارغ از این کارکردها نمی‌داند.<sup>۳۲</sup>

همین مسئله در ابعاد دیگری نیز بسط می‌یابد. برای نمونه خوانش گفت‌وگو در ارتباط با کنش نیز می‌تواند مسئله‌ی دیگری در راستای کارکرد و شکل‌گیری اندیشه‌ی مقوم متن نمایشی در قالب کارکردهای زبانی گفت‌وگو و ایجاد بازی‌های زبانی تلقی شود. اگرچه کلام شکل‌های دیگری نیز دارد که تنها در گفت‌وگو بین دو شخصیت خلاصه نمی‌شود و کارکردهایی مانند بازی‌های زبانی تک‌گویی، حدیث نفس و کنارگویی را نیز می‌توان از آن دسته به‌شمار آورد که مانفرد

فیستر علاوه بر تحلیل هریک اشارت دارد که این شکل از کلام نیز قابلیت‌های گفت‌وگومندی را درون خود نهفته دارد. او حتی با تفریق شکل گفت‌وگوی نمایشی از شکل حماسی می‌نویسد: «در نظریه‌های مبتنی بر روال در زمینه‌ی گونه‌ها، گفت‌وگو شکل بنیادین نمایش در نظر گرفته می‌شود. در برابر این نگاه، حدیث نفس‌ها و ساختارهای حماسی و شکل‌های نامأنوس با روش‌های مرسوم معمولاً به‌مثابه‌ی «صرف افزودنی‌هایی» به‌شمار می‌آیند، که مقبولیت آن‌ها با شرط‌وشروطی همراه است» (فیستر، ۱۹۹۳: ۱۴۰).

حتی در مواجهه با شخصیت و شخصیت‌پردازی نیز وجهی دیگر از کاربرد گفت‌وگو را می‌توان مشاهده کرد که می‌تواند مکمل ایده‌ی ارسطو در حوزه‌ی مقوم بودن پیرنگ باشد. آن‌چنان‌که رابرت مک‌کی<sup>۳۳</sup> عقیده دارد گفت‌وگو به‌نوعی مقوم شخصیت نیز محسوب می‌شود: «واژگانی که گفته می‌شوند، نشان می‌دهند که شخصیت چه می‌اندیشد و چه احساس می‌کند [...]» (مک‌کی، ۱۳۹۷: ۶۲). به‌این ترتیب می‌توان دریافت که گفت‌وگو در هرشکلی از ویژگی کارکردی‌اش در نظر گرفته شود این قابلیت را داراست که به یک بازی زبانی تبدیل شود. بازی زبانی‌ای که بیش از تحلیل پس آن، به یک روش می‌ماند. روشی برای کشف جهان. روشی درهم‌تنیده که گاه شناختن وجوه متمایزکننده‌ی آن دشوار است و تنها شاید به کمک شباهت‌های خانوادگی ویتگنشتاین بتوان آن را بازشناخت.

نویسندگان مختلف با استفاده از روش‌های متفاوت، این شیوه‌ی گفت‌وگونویسی را به کار گرفته و بازی زبانی خود را شکل می‌دهند. بهرام بیضائی نیز از این بازی زبانی گفت‌وگونویسی استفاده کرده تا بتواند به بسط زبان نمایشی خودویژه‌ای دست یابد. او قصد دارد با برساختن یک روساخت در دستور زبان اولیه<sup>۳۴</sup>، بازی با تاریخ را در دستور زبان ثانویه‌ی خود شکل دهد و این به مدد شیوه‌ی گفت‌وگونویسی حاصل می‌آید.

## ۵- یافته‌ها: بازی زبانی گفت‌وگو در مرگ یزدگرد

تحلیل بازی زبانی تخیل در متن نمایشی مرگ یزدگرد<sup>۳۵</sup> از عنوانی آغاز می‌شود که بر پیشانی اثر نقش بسته است. این عبارت سبب شده است تا خوانش ماجرای مرگ یزدگرد از همان آغاز با ایهام مواجه شود. با همین نگاه اولیه، بیضائی نشان داده است که گفت‌وگوی اصلی در مواجهه با عنصری به نام تاریخ شکل می‌گیرد و بازی‌های زبانی که بین شخصیت‌ها جاری است در راستای کامل کردن این ایده‌ی نخستین است، پس روشی که در بازی زبانی سایرین رخ

بازی انکار است. تا آنجا که این بازی انکار، رنگ عوض کرده و به بازی زبانی اعتراف تبدیل می‌شود. بازی زبانی اعتراف در دل داستانی دیگر قرار می‌گیرد و این بار پادشاه به کل جای خود را به آسیابان می‌دهد و ماجرا معکوس می‌شود. به این ترتیب هزارتویی زبانی ایجاد می‌شود که هر بخش می‌تواند بازی زبانی‌ای برای دیگری به شمار آید.

۱-۱-۵- انکار نخست از آن آسیابان است. او ادعا می‌کند که شاه کشته نشده، بلکه به مرگی خودخواسته جهان را ترک گفته است:

« آسیابان: [...] گرچه خون آن مهمان نخوانده اینجا ریخت، اما گناهی ایچ بر من نیست. مرگ آن است که او خود می‌خواست [...]» (بیضایی، ۱۳۷۳: ۷).

بازی زبانی انکار نخستین بازی تخیل است. زیرا که سردار می‌پندارد آسیابان شاه را کشته است. این بازی بلافاصله با حضور دختر آسیابان شکلی دیگر به خود می‌گیرد و بازی زبانی دیگری آغاز می‌شود.

۲-۱-۵- انکار دختر آسیابان از جنسی دیگر است. او این ایده را به میان می‌کشد که فضای کنونی یکسره رویایی بیش نیست و آنچه رخ می‌دهد در تخیل و خواب پادشاه است:

«دختر: [ناله کنان در خود می‌پیچد] پادشاه کشته نشده. پادشاه کشته نشده!

سرکرده: آیا این پیکر او نیست؟

آسیابان: کاری نکن که بر ما بخندند!

دختر: او خواب است، و دارد ما را خواب می‌بیند [...]»

(بیضایی، ۱۳۷۳: ۹)

ایده‌ی انکار دختر در بین گفت‌وگوها وجه مطایبه دارد، این نکته بلافاصله توسط آسیابان به دختر گوشزد می‌شود و برای مخاطب نیز برجسته‌سازی می‌شود. اما در اشارتی می‌تواند به بازی بودن همه‌ی این داستان اشاره داشته باشد که البته در ادامه وجهی عینی به خود می‌گیرد و همه‌ی افراد حاضر در آسیاب را به این بازی فرا می‌خواند. به نوعی گفته‌ی دختر آسیابان همان دعوت به بازی است که از سوی یکی از کاربران زبان برای دیگران اتفاق می‌افتد. هریک از کاربران برای کشف معنا، که در اینجا مرگ پادشاه است، نقشی را برعهده می‌گیرند.<sup>۳۶</sup>

بازی زبانی دختر آسیابان تک‌مضربی جداگانه در پیکره‌ی بازی زبانی تخیل موجود در متن نمایشی مرگ یزدگرد محسوب می‌شود. نوعی تک‌جمله یا بازی زبانی حاشیه‌ای که می‌تواند زاویه‌ی دیدی جدید را در کلیت روایت مرگ یزدگرد پدید آورده و مخاطب این متن را به بازی زبانی‌ای نزدیک کند که نزد یزدگرد، به‌مثابه‌ی راوی مرده، رخ می‌دهد. اما خیلی

می‌دهد عاملی برای بسط زبان نمایشی در متن است جهت امتداد یک موضوع:

۱-۵- «پس یزدگرد به سوی مرو گریخت و به آسیابی درآمد. آسیابان او را در خواب به طمع زور و مال بکشت. تاریخ!» (بیضایی، ۱۳۷۳: ۴)

جمله با عبارت «پس» آغاز شده است. بنابراین این جمله مدلول عبارت یا عباراتی پیشین است که در این بخش عیان شده، غایب است. به این ترتیب چون روالی و ترتیب جملات پشت یکدیگر بنا نهاده شده است، دستور زبان نخستین اثر مخدوش به نظر رسیده و می‌توان این‌گونه استنباط کرد که این جمله تصویری از عبارتی دیگر باشد. به این ترتیب خود جمله می‌تواند دستوری خیالی یا بازی زبانی‌ای خیالی باشد. اما، سجاوندی جمله نیز بازی زبانی تخیلی دیگری را به ذهن متبادر می‌کند. جمله با علامت تعجب خاتمه یافته است. علامتی که به‌تنهایی عبارت را مخدوش کرده و آن را به چالش می‌کشد. از سویی دیگر این علامت تعجب پس از عبارت «تاریخ» بنا شده است. پس، عبارت پیشین این دو جمله، تاریخ است. بخش پنهان ما را به کلیتی ارجاع می‌دهد که به کمک علامت تعجب مخدوش می‌شود. به این ترتیب بیضایی نه‌تنها یک روایت تاریخی بلکه کلیت تاریخ را مورد سؤال قرار داده و با خارج کردن آن از روالی منطقی به آن شکلی تخیلی داده است.

این نگاه که تاریخ شکلی کلاسیک نداشته و فاقد دستور زبانی منطقی و قابل حصول است و می‌تواند امری برساخته باشد را در گفته‌ای دیگر در نمایشنامه می‌توان پی گرفت:

«[...] سرکرده: برویم. تاریخ را پیروز شدگان می‌نویسند» (بیضایی، ۱۳۷۳: ۶۸).

این همان تشکیکی است که به کلیت متن نمایشی مرگ یزدگرد تسری یافته و سبب شده تا داستان مرگ یزدگرد از چند منظر مختلف روایت شود. در این بخش غیاب شخصیت یکی از نقش‌های اساسی را به خود گرفته است. غیاب پادشاه سبب می‌شود تا نور حادثه همچون منشوری، چندین طیف را از خود به نمایش بگذارد که هریک از این طیف‌ها می‌تواند امری تصویری باشد و هر آن شکلی از وجود پادشاه در گذشته را بازنمایاند. وجوهی که در کلام دارای دستور زبانی منطقی هستند، اما در کلیت روایت با شکاف‌هایی که در بحث پدید می‌آورند، سبب‌ساز ورود آن به ساحت بازی زبانی تخیل، در وجوه دیگر، می‌شوند.

این نکته با یک بازی زبانی مشخص و حول محور کشته شدن پادشاه آغاز می‌شود. در ابتدا، آسیابان و خانواده‌اش کشتن پادشاه را انکار می‌کنند. بنابراین آنچه شکل می‌گیرد

زود با زنه‌ار دیگر شخصیت‌ها مسیر گفت‌وگو به جایی دیگر باز می‌گردد و بیضائی این بستر شکل‌گیری بازی زبانی را در دستور زبانی ثانویه نگاه می‌دارد.

۳-۱-۵- گفت‌وگوی انکار توسط زن، سومین شکل این بازی زبانی است که در این راستا می‌توان آن را مورد بازخوانی قرار داد. در پی انکار زن چند مسئله‌ی مختلف مبنی بر انگیزه‌های که در پی آن شاه می‌توانسته توسط آسیابان کشته شود، مطرح می‌شود:

۱-۳-۱-۵- مسئله‌ی کشته شدن فرزند در راه پادشاه: «سرکرده: [...] جوئی از خون تا زیر سنگ آسیاب راه افتاده بود، و نشانه‌های تاریک مرگ همه جا پراکنده بود. و من واماندم که چگونه این سنگدلان بر کشته‌ی خود می‌گریند. آسیابان: ما نه بر او که بر خود می‌گریستیم.

زن: [ضجه می‌زند] بر فرزند!

دختر: [گریان] برادرم!

زن: من آن جوانک را به خون جگر ز خردی به برنائی آوردم. پسر من تک پسری بود خرد که سپاهیان توش به میدان بردند. و ماه هنوز نو نشده از من مزدگانی خواستند، آنگاه که پیکر خونالودش را با هشت زخم پیکان بر تن برایم بازپس آوردند [...]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۱۰).

در ادامه‌ی این گفت‌وگو سردار، آسیابان را متهم می‌کند که به کین‌خواهی پسر، پادشاه را به قتل رسانده است. یکی از دلایلی که بازی زبانی تخیل جنایت قتل پادشاه بر آن استوار شده است، در این بازی زبانی جان می‌گیرد. کنشگران زبان هریک نقشی بر عهده می‌گیرند و دو جبهه را تشکیل می‌دهند. اما بازی انکار همچنان پابرجاست. بنابراین چون این بازی به نتیجه نمی‌رسد بازی دیگری آغاز می‌شود. نویسنده می‌توانست همین بازی مرگ پسر را به انگیزه‌ی قتل ادامه دهد. اما این تنها به‌عنوان یکی از سویه‌های بازی زبانی مطرح می‌شود. بنابراین چون بازی بلافاصله سویه‌های دیگر می‌یابد، انگاره‌ی نزدیک شدن به تخیل قوت می‌گیرد.

۲-۳-۱-۵- کشتن پادشاه به قصد آز:

«[...] موبد: تو گناه آزمندی‌ات را پس می‌دهی. دیوی که

در تو برخاست نامش آز بود [...]»

آسیابان: با اینهمه من او را نکشتم. نه از بی‌نیازی، از بیم. زن: تو گفستی هر پادشاه را کسانی در رکابند که از پی او می‌تازند.

آسیابان: من نادان بیم کردم.

زن: تو گفستی مبادا که دست بر او فراز برم.

آسیابان: من دست بر او فراز نبردم.

دختر: [درکنار جسد] تنها گواه ما در اینجا خفته [...]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۱۱ و ۱۲).

در اینجا دستور زبان به واسطه‌ی تکرار عبارت‌های پیشین همان دستور زبان اولیه‌ی تخیل است. اما دستور زبان ثانویه را می‌توان متفاوت در نظر گرفت. در بند پیشین، آسیابان و زن و دخترش به سرکرده پاسخ می‌دهند و از این رو گفتمان زبان روی به جنگ و حادثه‌ای متمایل به آن دارد. در بند کنونی، بحث از آز است که مقوله‌ای اخلاقی است و آسیابان به موبد پاسخ می‌دهد. وقتی موبد از نکوهش آزمندی به‌عنوان خصلت بداخلاقی سخن می‌گوید، آسیابان آن را نفی نمی‌کند. یعنی می‌توانسته پادشاه را به قتل برساند؛ اما او از روی بیم، از این میل گذر کرده است. به این ترتیب، بیضائی موضع خود را با عبارت نخستین روشن کرده و پاسخ علامت تعجب موجود در انتهای متن آغازگر اثر را می‌دهد. پس سویه‌ی دیگری از ماجرا نیز مطرح شده است که این سویه نیز با نفی عمل، راه را برای سویه‌ی دیگر باز می‌کند. آسیابان از غضب مرگ فرزند ذکور، پادشاه را نکشته است. پس موبد تصور می‌کند از روی آز چنین کرده است. حال که این تصور نیز معلق می‌ماند، سویه‌های دیگر خود را می‌نمایانند.

۳-۳-۱-۵- شاه در پی مرگ خودخواسته:

«[...] زن: خاموش نمی‌توانم بود. اگر آنچه دارم اکنون بنگویم کی توانم گفت؟ زیرخاک؟ پادشاه اینجا کشته نشده. او پیش از آمدن به اینجا مرده بود.

سردار: [به آسیابان] این زن را خاموش کن!- [به زن] و تو بر ما نام بیدادگران مگذار. آیا مردی گم شده در باد به آسیای ویرانه‌ی تو نیامد؟

زن: او آمد چون سایه‌ای، او به دنبال مرگ می‌گردید. [...]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۱۲ و ۱۳).

در این گفت‌وگو به مرگ‌خواهی پادشاه اشاره می‌شود.<sup>۳۷</sup> آنجایی که پادشاه از فشار زمانه و حمله‌ی دشمن قصد مرگ کرده بود. در این سویه‌ی جدید آسیابان، زن و دخترش می‌کوشند از او تصویری بسازند که سردار و سرکرده و موبد دائم آن را دگرگون می‌کنند. پادشاهی با فرّ پادشاهی، به غارتگر یا گدائی شبیه می‌شود. وجه تخیلی این بازی زبانی آنجایی است که نخست در تناقض با گزاره‌های پیشین قرار می‌گیرد و دوم اینکه هریک از افراد در دو گروه آسیابان و خانواده‌اش و سردار و دیگر آدم‌های پادشاه سعی دارند، تصویر خود را در کلام بر دیگری ارجح دارند. بنابراین جملات هریک، جملات طرف مقابل را به چالش می‌کشد و چون یکسانی و همدلی در کلام حاصل نمی‌آید، از این رو گفته‌ی یکی برای دیگری وجهی از تخیل را پدید می‌آورد و



از سوی دیگر سبب می‌شود تا بازی زبانی دائم وارد سوییجهای دیگر شود و ادامه یابد.

۵-۲ در این بخش، دیگر آسیابان از کشتن شاه طفره نمی‌رود و قتل او را می‌پذیرد. بازی زبانی شباهت خانوادگی فراوان با بخش پیشین دارد. این خود سوییجهای دیگر در بازی زبانی روایت قتل پادشاه به شمار می‌آید. یعنی بازی زبانی‌ای آغاز می‌شود که کل بازی زبانی پیشین را به چالش کشیده و مسیر دیگری می‌گشاید. هریک از این دو بخش می‌تواند وجهی تخیلی در زبان نسبت به بخش پیشین داشته باشد.

۱-۲-۵- آسیابان با وجود اصرار پادشاه برای کشتن وی همچنان از این امر سرباز می‌زند تا اینکه پادشاه به دختر او تعدی می‌کند. این تعدی بازی را تغییر می‌دهد و بستر جدیدی را برای شکل‌گیری بازی زبانی پدید می‌آورد:

«[...] آسیابان: نه، نه، دخترم اینگونه نبود. او می‌خواست وفای مرا بیازماید. دست برداشتن به روی پادشاه- این گناه دوزخی!- و من به آن دست نبردم. و اینک دوزخی از آن سهمگین‌تر از درون می‌سوزاندم. ای رگ‌ها، این رود جوشن چیست در شما جاری؟ این شورش که در دل من جا گرفته است؟ من او را می‌کشم، آری، در دل من سنگ آسیائی است.

[روی جسد می‌افتد و می‌زند]

دختر: [شاد و مغرور] دلم برای کشته می‌سوزد. دلم برای کشته می‌سوزد.

زن: [بدون چهرک] زبانت ببرد. [به مرد] دشنه را سخت‌تر بزن.

آسیابان: [همچنان می‌زند] او را می‌کشم؛ دوبار، سه بار، چهار بار....

زن: بزن! بزن!

آسیابان: [نفس زنان دست می‌کشد] من او را کشتم. آری و شادمانم [...]] «(بیضائی، ۱۳۷۳: ۴۴ و ۴۵)

آنچه در بندهای پیشین مانع از پذیرفتن قتل توسط آسیابان بود، اتفاقاتی بود که در گذشته از پادشاه به آسیابان رسیده بوده است. در بررسی افعالی که در بازی زبانی مطروحه شکل می‌گیرد، زمان افعال ماضی هستند. از این روی با توجه به ترس آسیابان و بیمی که از عقوبت دنیوی و اخروی قتل پادشاه دارد، از پذیرفتن قتل وی سرباز می‌زند. اما تعدی به دختر در زمان حال رخ داده است. آن‌چنان که از جملات متن نمایشی نیز بر می‌آید، افعال شکل زمان حال دارند. از این روست که می‌توان اذعان داشت، آنچه در این بازی زبانی رخ داده دارای شباهت خانوادگی با شکل پیشین است. او حقارت را نه در زمان ماضی که در زمان

حال تجربه می‌کند، پس دست به قتل می‌زند. اما آیا واقعاً این راست است؟

این بند مصداق زبانی شدن امر ذهنی ویتگنشتاین است. آسیابان و همسرش انتقامی ذهنی را تصور می‌کنند. بنابراین این مسئله در برابر بندهای پیشین، بازی زبانی‌ای تخیلی به نظر می‌رسد که خود نیز ذاتاً ماهیتی تخیلی دارد. پس نه تنها این وجه کارکردی در راستای بندهای پیشین پیدا می‌کند که خود به تنهایی نیز به بازی زبانی تخیلی شکل می‌دهد و نشان می‌دهد که امر ذهنی چگونه به امری زبانی بدل می‌شود. اما این میسر نمی‌شود مگر با اشاره به بندهای دیگری که در گفت‌وگو حادث می‌شود. دوباره اعتراف آسیابان و همسرش به نکشتن است که نشان می‌دهد، آسیابان امری ذهنی را به بازی کشیده است.

۲-۲-۵- آسیابان و همسرش بیان می‌دارند که پادشاه ایشان را فریفته است. او گفته که رعیتی بیش نیست و به قصد سوءاستفاده به منزل آسیابان آمده است. اینجاست که باز هم یک بازی زبانی تودرتو پیرامون تخیل شکل می‌گیرد.

«[...] زن: [با دو چهرک] نیک خود را شاه خواندم و شما را فریفتیم، به خوراکی و جای خواب و هم‌خوابه. هاه، نیک شما را ریشخند خود کردم. نیک بازی دادمتان به بازیگری. من که ام که در بانی‌ام دهند؟ هرکچه گردی می‌تواند از در فرود آید. هاه- چه آسان. چه آسان.

آسیابان: نه اینهمه آسان- نه اینهمه- چماق من کجاست؟

[...] آسیابان [نعره‌کشان بر جسد می‌افتد و می‌زند] من- او- را- کشتم [...]] «(بیضائی، ۱۳۷۳: ۴۵ و ۴۶)

آسیابان در ابتدا از بازی پادشاه آزرده می‌شود. پادشاه یک بازی زبانی شکل داده که در آن خود را به جای دیگری در نظر می‌گیرد. در اینجا نوعی واژگون‌سازی آشکار می‌شود که ویتگنشتاین از آن با عنوان X را به جای Y فرض کردن یا درک- جنبه یاد کرده است. اما آسیابان در این گذار مسیر خود را تغییر می‌دهد. حال که پادشاه چنین بازی‌ای را ترتیب داده، آسیابان می‌پندارد که او هم می‌تواند، در قامتی دیگر، انسانی شبیه خود پادشاه باشد. به نوعی فرّ پادشاهی فرو می‌ریزد و آسیابان این بار کنش ذهنی‌ای را که یک بار به زبان رانده بود در عمل جاری می‌کند. بیضائی به واسطه‌ی خط تیره‌هایی که در میان واژه‌ها نهاده، عمل او را کشدار و مطول می‌کند. گفتار و بازی پادشاه در تخیلی که انجام داده مسیری پیش روی آسیابان می‌گسترده که این بار نه خود پادشاه که آسیابان را فردی ابله جلوه دهد و آسیابان بر آن می‌شورد.

۳-۲-۵- آخرین زمانی که آسیابان سعی می‌کند به قتل شاه اعتراف کند، جایی است که به گفته‌ی دختر، پادشاه قصد فریفتن همسر آسیابان را دارد. زن که تحت تأثیر گفته‌های پادشاه قرار گرفته، با توجه به کینه‌ای که از همسر دارد، بر سر کشتن دختر با شاه بگومگو می‌کند. در این گیرودار، آسیابان که از آسیاب بیرون رفته بود، سر می‌رسد:

«[...] آسیابان: ای بی‌شرم - [حمله می‌کند] بمیر!

[می‌کوبد به جسد.....]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۶۷)

در این بند نیز داستان تعدی به دختر، این بار به شکلی دیگر در خیانت همسر خود را می‌نمایاند. آسیابان، پادشاه را به قتل می‌رساند چون سعی دارد تصور کند که همسرش خیانت کار نیست. نکته اینجاست که در هریک از شکل‌های کنش گذشته برای کشتن پادشاه، یک دیرند زمانی در روایت رخ می‌دهد. اما در پاره‌ی سوم، دیرندی موجود نیست و آسیابان بلافاصله پادشاه را به قتل می‌رساند. او حتی همچون بندهای پیشین شاهد رخداد نبوده است. به نظر می‌رسد در این بازی زبانی تازه، مقوله‌ی زمان از زبان حذف می‌شود و گذشته و حال در یکدیگر ادغام می‌شود. آسیابان که در زمان حال وقایع را از دختر می‌شنود، به قاعده‌ی خود برای قتل می‌بایست شاهد ماجرا می‌بوده اما بر اثر شهادت دختر در زمان حال، عملی را در زمان ماضی انجام می‌دهد. این زمان‌پریشی از منطق زبان واقعی به دور است و خود کارکردی تخیلی دارد.

به این ترتیب با این بازی انکار و اقرار مشخص می‌شود که بازی زبانی تخیل چگونه می‌تواند شکل گیرد، زبان را گسترش دهد و در دل خود موقعیت‌هایی بیافریند که در لایه‌های زیرین زبان به موقعیت‌های دراماتیک بینجامد.

۳-۵ اتفاق دیگری که منجر به فعال شدن بازی زبانی تخیل در متن می‌شود، مبحثی است که ویتگنشتاین از آن به عنوان درک-جنبه یاد کرده است و در بخش‌های پیشین مورد اشاره قرار گرفت. اما در یک قطعه‌ی مفصل مسئله‌ی درک-جنبه در بازی زبانی تخیل متن نمایشی مرگ یزدگرد مورد استفاده قرار گرفته است.

«[...] دختر: دلم برای کشته می‌سوزد. دلم برای کشته

می‌سوزد. [نالان] آه پدر، چرا ترا کشتند؟

[سرداران چشم باز می‌کنند؛ زن نگران -]

زن: خاموش باش و سخنان دیوانه مگو.

دختر: آه پدر، پدر - با تو چه کردند؟

زن: مبادا زبان باز کنی.

دختر: آه پدر، چرا ترا کشتند؟

[...] دختر: آنکه اینجا خفته پدر من است. بینوا مرد

آسیابان، که هرگز از زندگی نیکی ندید. آری ندید، حتی پس از مرگ [...]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۴۷ و ۴۸)

در اینجاست که با بازی زبانی جدیدی که دختر آغاز می‌کند، پادشاه به پدر تغییر شکل می‌دهد. یعنی براساس روایتی که پس از این گفت‌وگوها شکل می‌گیرد، بستری آماده می‌شود که بر پایه‌ی آن جنبه‌ی دیگری از شاه می‌تواند همان آسیابان باشد. پیش‌تر این نکته بیان شده بود که پادشاه، خود را درویشی سائل نامیده بود و از بازی در نقش پادشاه گویی قصد داشت، تا امتیازی از منزل آسیابان کسب کند. پس این بازی زبانی جدید نیز می‌تواند علاوه بر شباهت خانوادگی که با آن داستان دارد، سردار و دسته‌ی او را به ورطه‌ای دیگر کشاند. این نکته نیز از همان بازی زبانی تخیل نشأت می‌گیرد. جایی که شخصیت دختر، بازی را آغاز کرده و در ادامه برای آشنا شدن آسیابان و همسرش با قواعد بازی، از سردار و دسته‌اش می‌خواهند آن‌ها را تنها بگذارند. دقیقاً اتفاقی که در این بخش از این متن نمایشی رخ می‌دهد، مرور قواعد بازی بین اعضای خانواده‌ی آسیابان است. ایشان بازی را به گونه‌ای طراحی می‌کنند تا سردار و گروهش فریب بخورند. این بازی زبانی یکسره بر پایه‌ی تخیل است، چراکه خیلی زود با آغاز بازی دیگر مبنی بر اینکه همسر آسیابان رازهای مگو را فاش می‌کند دریافته می‌شود که فرد مرده، همان پادشاه است. این فقط یک بازی تخیلی برای رهایی از مرگ بوده است که هم در درام و هم در زبان عادی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. در بخشی که آسیابان لباس پادشاه به تن می‌کند و در جلد او فرو می‌رود، دریافته می‌شود که هیچ‌یک از افراد سردار به خوبی چهره‌ی پادشاه را ندیده‌اند. آن‌ها سعی دارند براساس تصورات خودشان، حضور پادشاه را حدس بزنند و این خود بازی زبانی دیگری برای شکل‌گیری عرصه‌ی تخیل در زبان است.

«[...] سردار: [...] آیا هیچ‌یک از شما چهره‌ی پادشاه را از نزدیک دیده است؟

سرکرده: چه کسی یارای آن را داشت تا در سیمای شکوهمند پادشاه بنگرد؟ از این که بگذری او چهره به هرکس نمی‌نمود.

سردار: تو نخستین نبودی که به دیدن این پیکره‌ی پاره پاره‌ی خون آلود پادشاه را بازشناختی؟

سرکرده: من او را به دیهیمش بازشناختم. وگرنه هرگز او را جز از پس سیمای زین ندیده بودم. [...]» (بیضائی، ۱۳۷۳: ۴۸)

پس هرآنچه درباره‌ی پادشاه در این روایت رفته، یکسره بازی زبانی بوده است. حتی افراد پادشاه چهره‌ی او را

موضوع بازی زبانی	وضعیت نمایشی بازی زبانی	وضعیت بازی زبانی تخیل
انکار	همه‌ی خانواده‌ی آسیابان مرگ شاه را انکار می‌کنند.	p
اقرار	همه‌ی خانواده‌ی آسیابان به مرگ شاه اعتراف می‌کنند. این اقرار سبب شده اجزای زبانی نیز با نقیضه‌ای نسبت به دیگری مواجه شود و همین نکته بازی زبانی دیگری پدید آورده است.	~p
درک-جنبه	خانواده‌ی آسیابان سعی دارند، کلیت جایگاه آسیابان و شاه را بازگونه جلوه دهند. در این بحث یک وجه از واقعیت دچار غیاب شده‌است، چون زبان مصداق ارجاعی مشخصی نمی‌یابد. بنابراین افراد به اظهار نظر درباره‌ی عنصر غایب می‌پردازند.	q
نام‌گذاری پادشاه (پیشنهادات)	در این بخش یزدگرد دارای نام خاص می‌شود که این نام خاص او را از دیگران متمایز می‌کند و دارای بازی زبانی خودویژه می‌کند و این با بخش درک-جنبه نیز در ارتباط است.	r
جهان خواب (پیشنهادات)	خانواده آسیابان از هراس یزدگرد می‌گویند. یزدگرد در خوابی که دیده از یورش بیگانه ترسیده است.	n

می‌آورد که می‌تواند قرابت‌هایی با عنصر خلاقیت ایجاد نماید. این بازی زبانی تخیل قابلیت بسط زبان را پدید می‌آورد و آن را از جمود خارج می‌کند. برای نشان دادن چگونگی روش به‌دست‌آمده، نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد اثر بهرام بیضائی مورد بررسی قرار گرفت. مقاله قصد داشت به این سؤال پاسخ دهد که بهرام بیضائی چگونه از روش بازی زبانی تخیل در گسترش زبان نمایشی متن مرگ یزدگرد سود جسته است؟ بیضائی در این راه چند وجه بازی زبانی را با یکدیگر درآمیخته که به‌دلیل مواجهه‌ی چندجانبه با موضوع یعنی مرگ یزدگرد، هریک بدون اینکه قصد اثبات وجهی واقعی داشته باشند در رویارویی تخیلی با یکدیگر قرار گرفته‌اند. این موضوع را می‌توان در جدول زیر خلاصه کرد:

بنابراین وضعیت شخصیت‌ها نسبت به موقعیت‌های ابتدایی در هم می‌آمیزد و کلیت دو بازی زبانی نخست را دچار تردید می‌کند. بازی تخیلی را نسبت به وضعیت‌های پیشین شکل می‌دهد و در نوع خود به بسط زبان نمایشی یاری می‌رساند. اما همه‌ی این سه وضعیت به‌عنوان دستور زبان اولیه کاربرد دارد که در نهایت نتیجه‌ی آن در وضعیت دستور زبان ثانویه به تشکیک بیضائی نسبت به تاریخ منجر شده است که در ابتدای تحلیل در قالب جمله‌ی کنایه‌ای وی مورد اشاره قرار گرفت. بیضائی به این واسطه چرخشی را از بازی زبانی تخیل و سیالیت زبان پدید آورده که موضوع اصلی یعنی بحث تاریخ را در خصلت گفت‌وگونیسی نمایشی در خود حل کرده است.

پیشنهادات: در این متن نمایشی عناصر دیگری نیز وجود

ندیده‌اند و به‌این ترتیب تصویری از او وجود ندارد. این جاست که ویتگنشتاین نشان می‌دهد اگر بافت تغییر کند، معنا و حتی حضور نادیده‌ها می‌توانند تغییر شکل و حالت دهند. سردار در نهایت به‌دلیل همین تودرتویی بازی زبانی و البته حمله‌ی تازبان، آسیابان و خانواده‌اش را وا می‌گذارد و از قصاص آن‌ها جلوگیری می‌کند. بیضائی در این بازی‌هایی که تدارک دیده است، چند روش را به‌شکل شبکه‌ای در هم می‌آمیزد تا بتواند با بازی زبانی تخیل در میان گفت‌وگوها زبان خود را گسترش دهد.

### نتیجه‌گیری

نتیجه‌ی حاصل‌آمده از مطالعات نظری این مقاله چنین است که ویتگنشتاین چندان دغدغه‌ی نظریه‌پردازانه ندارد و بیشتر به‌دنبال توصیف امور است و بنابراین بیشتر نگاه خود را به‌عنوان روش عرضه کرده است. این روش قابلیت دارد در تمام حوزه‌های بازی‌های زبانی مورد استفاده قرار گیرد. زیرا روش ویتگنشتاین محدود به گزاره‌هایی مشخص نیست و درون خود دارای تکثری است که این تکثر به کاربر زبان امکان می‌دهد در راستای معنی‌ای که در کلام جاری می‌سازد از گونه‌گونی بازی‌های زبانی سود جوید. این گونه‌گونی حول یک مرکز معنایی به این امر منجر شده است که وجوه مختلف زبانی در مواجهه با یکدیگر بازی زبانی تخیل را پدید آورند. یعنی اگر یک وجه بازی زبانی را واقعیت در نظر بگیریم، وجه دیگر شکل تخیلی همان بازی زبانی خواهد بود و برعکس. همین روش قابلیت را در حوزه‌ی هنر پدید



دارد که می‌تواند در همین راستا مورد بازخوانی قرار گیرد. یکی نام‌گذاری پادشاه است که براساس قوانین بازی زبانی نام در آرای ویتگنشتاین قابل توصیف است. دیگری اشاره به جهان خواب که دو بار مکرر در متن نمایشی مورد تأکید قرار

### پی‌نوشت‌ها:

گرفته و بازی زبانی تخیل را گسترش می‌دهد. مطالعه‌ی این مقولات نیز می‌تواند برای چگونگی بازی زبانی تخیل و بسط زبان، مورد مطالعه قرار گیرد که برای سهولت درک مطلب در جدول بالا، در دو بند نهایی گنجانده شده است.

۱. Poetics
2. Aristotle
3. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (ارسطو، ۱۳۸۷: ۱۴۸)
4. Logos
5. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (هالیول، ۲۰۰۹: ۳۴۵ و ۳۴۴)
6. برای مطالعه‌ی بیشتر در این زمینه ر.ک. (جی. لایکن، ۲۰۰۰)
7. Ludwig Josef Johann Wittgenstein
8. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۱)
9. Beth Savickey
10. Hans Julius Schneider
11. Michel Foucault
12. Lewis
13. Galit
14. Norman Fairclough
15. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۳۹)
16. Explanation
17. Gottlob Frege
18. Bertrand Russel
19. Logical formalism
20. برای مطالعه‌ی بیشتر درباره‌ی ایرادهایی که بر ویتگنشتاین وارد آمده ر.ک. (جی. لایکن، ۲۰۰۰: ۸۳-۷۹)
21. برای مطالعه‌ی بیشتر در این زمینه ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۴۹)
22. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (کریپکی، ۱۹۸۲: ۸۹)
23. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۸۲)
- ویتگنشتاین مفهوم درک-جنبه را با اشاره به تصویر اردک-خرگوش جستر و (Jastrow) توضیح می‌دهد. تصویری که از یک منظر، به‌صورت خرگوش دیده می‌شود و از منظری دیگر، همان تصویر به‌صورت اردک. یعنی تصویر این قابلیت را داراست که خرگوش-تصویر یا اردک-تصویر انگاشته شود، اما به‌طور واحد نمی‌تواند هم خرگوش باشد هم اردک.
24. همان‌گونه که تاریخ فلسفه دستخوش تعاریف متعدد بوده است و مورخان بنا بر آیشخور مطالعاتی خود کوشیده‌اند به انگارهای متفاوتی دست یابند، تاریخ سنت فلسفه‌ی تخیل نیز از این نگاه مستثنی نبوده است. برای نمونه در کتاب راهنمای فلسفه‌ی تخیل راتلج یا ویراستاری امی کاینند؛ برای پیکربندی مطالعاتی فلسفه‌ی تخیل چهار دسته‌بندی کلی ارائه شده است: الف) تخیل در متن‌های تاریخی: ارسطو، دکارت، هیوم، کانت، هوسرل، و سارتر؛ ب) تخیل چیست؟ رابطه‌ی 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 فلسفه‌ی ذهن و علوم شناختی و مقاومت تخیل، تخیل و خلاقیت، خود، کنش، رشد کودک و شناخت حیوانات (کاینند، ۲۰۱۶). اما در کتاب راهنمای فلسفه‌ی تخیل کمبریج یا سنتی تحلیلی، دسته‌بندی‌های مطالعاتی در زمینه‌ی تخیل این‌گونه تقسیم‌بندی شده‌اند: الف) دیدگاه‌های نظری در تخیل. ب) شکل‌های تخیل مبتنی بر تصویر. ج) شکل‌های تخیل مبتنی بر قصیدت. د) شکل‌های ترکیبی نو در تخیل. ه) شکل‌های تخیل مبتنی بر پدیدارشناسی. و) حالات تغییر یافته‌ی تخیل. (آبراهام، ۲۰۲۰).
25. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۸۲)
26. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (هالیول، ۲۰۰۹: ۳۴۴-۳۴۴)
27. برای مطالعه درباره‌ی تاریخ نگرش و تغییر دستور زبان بازی زبانی گفت‌وگو ر.ک. (ومک، ۲۰۱۱: ۲۸-۸) و مک در این بخش از کتاب خود، می‌کوشد در دسته‌بندی شکل‌های گفت‌وگو به افلاطونی، رنسانس، روشنگری و مدرن نشان دهد چگونه دستور زبان این بازی زبانی برای نمونه از بلاغت در سخنوری دوره‌ی افلاطون به وجه ادبی-نوشتاری در دوره‌ی رنسانس رسیده یا در دوره‌ی روشنگری به ماهیت علمی تغییر شکل داده است و در دوره‌ی مدرن به سبک نوشتاری شخص نویسنده ارجحیت می‌بخشد.
28. Martin Esslin
29. John Langshaw Austin
30. John Rogers Searle
31. Manfred Fister
32. این شش کارکرد عبارتند از: ۱- ارجاعی (Referential)، ۲- برانگیزاننده (Conative)، ۳- همراهی‌کننده (Pathic)، ۴- فرازبانی (Metalingual)، ۵- احساسی (Emotive)، ۶- شعری (Poetic) برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (یاکوبسن، ۱۹۹۷: ۷۱-۷۷).
33. Robert McKee
34. برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (آدیس، ۱۳۹۳: ۱۴۴)
35. نمایشنامه/فیلمنامه‌ی مرگ پرترگرد، داستان مرگ یزدگرد سوم است که به مرو می‌گریزد و به‌طور ناشناس در آسیای پناه می‌گیرد. داستان از زبان آسیایان، زن آسیایان و دخترشان بیان می‌شود و همه‌ی روایت‌ها با هم تفاوت دارند. موبد، سرکرده و سردار سپاه یزدگرد سوم در آسیای نزدیک مرو گرد می‌آیند تا آسیایان، زن و دخترش را به جرم کشتن پادشاه محاکمه کنند. روایت‌های آسیایان و همسر و دخترش با هم تعارض دارد: یکی می‌گوید پادشاه را به جرم تجاوز به دخترش کشته، دیگری می‌گوید جسدی که با جامه پادشاه بر میانه‌ی آسیایان افتاده آسیایان است که به‌دست پادشاه کشته شده تا همه تصور کنند که پادشاه مرده است. بیرون از آسیایان سپاه شاه مقتول با اعراب مسلمان در جنگ‌وگریزند. لحظه‌ای که داوری به پایان می‌رسد و صاحب‌منصبان سپاه حکم بر اراث آسیایان و خانواده‌اش می‌دهند سربازی خبر از پیشروی اعراب می‌آورد.
36. البته در اینجا می‌توان وجهی آشکار و قابل‌مطالعه میان تخیل از منظر بازی زبانی ویتگنشتاین و تخیل خلاق ابن عربی یافت. بحثی که در خیال متصل و خیال منفصل مطرح شده است. از منظر ابن عربی عالم محسوس که نه از عدم که از خیال خداوند شکل گرفته است. بنابراین می‌توان گفته‌ی دختر آسیایان را از این منظر نیز مورد بازخوانی قرار داد. به‌خصوص که بعدتر به بازی اشارت داده می‌شود و این جهان بازی‌گونه می‌تواند بخشی از جنس خیال نزد فلاسفه و متفکران اسلامی باشد. ابن عربی برای انسان در قید حیات، علاوه بر خیال راه دیگری نیز برای ورود به ساحت محالات می‌داند که آن خواب است و مرگ را تنها و آخرین راه حقیقی رسیدن به عالم محال یا همان عالم خیال منفصل یا عالم برزخ می‌داند. زیرا که انسان با مرگ خود و ورود به عالم برزخ یا ناشناخته‌ها و محالات مواجه می‌گردد. در اینجاست که تخیل هنرمند به‌عنوان واسطه‌ای برای رسیدن به ذات حق تعالی نمایان می‌گردد. انسان در دیدگاه ابن عربی، تجلی خدا و عالم، هنر خداوند است: «العالم صنعه الله». البته این بحث موضوع پژوهش حاضر نیست و فقط اشارتی بینامتنی بود. علاقمندان برای مطالعه‌ی بیشتر می‌توانند به (مفید، ۱۳۹۲) و (حکمت، ۱۳۹۱) مراجعه کنند.
37. همچنین برای مطالعه‌ی بیشتر ر.ک. (بیضانی، ۱۳۷۳: ۳۱)

### منابع:

ارسطو، (۱۳۸۷) فن شعر، ترجمه‌ی عبدالحسین زرین کوب، تهران. نشر امیرکبیر.

آدیس، مارک. (۱۳۹۳) ویتگنشتاین راهنمایی برای سرگشتگان، ترجمه‌ی همایون

- کاکاسلستانی، تهران، نشر پارسه.
- بیضائی، بهرام. (۱۳۷۳) مرگ یزدگرد، تهران، نشر روشنگران.
- پورجوادی، نصرالله. (۱۳۸۸) مجموعه مقالات دومین هم‌اندیشی تخیل هنری، تهران، نشر فرهنگستان هنر.
- حسینی، مالک. (۱۳۹۴) ویتگنشتاین و حکمت، تهران، نشر سروش.
- حکمت، نصرالله. (۱۳۹۳) حکمت و هنر در عرفان ابن عربی، تهران، نشر فرهنگستان هنر.
- شهبازی، رامتین. (۱۳۹۹) سازوکار «بازی زبانی» ویتگنشتاین به مثابه نقد اجتماعی قدرت در نمایش آیینی - سنتی سیاه‌بازی، دومه‌نامه‌ی جستارهای زبانی، ۲(۱۱)، ۲۳۵-۲۵۶.
- قه‌رمانی، محمدباقر و علوی‌طلب، میترا و محمودی بختیاری، بهروز و نمینی، نغمه. (۱۳۹۸) نظم‌گفتمانی در نمایشنامه‌ی مرگ یزدگرد براساس نظریه‌ی فرکلایف، فصلنامه‌ی هنرهای زیبا، ۲۴(۱)، ۱۵-۲۴.
- مفید، حسین. (۱۳۹۲) درآمدی بر کتاب حکمت و هنر در عرفان ابن عربی، فصلنامه‌ی کیمیای هنر، ۲(۷)، ۱۱۲-۱۳۶.
- مک کی، رابرت. (۱۳۹۷) دیالوگ هنرکنش کلامی بر صفحه، صحنه و پرده، ترجمه‌ی مهتاب صفدری، تهران، نشر افراز.
- مهدوی‌نژاد، محمدحسین؛ علیزمانی، علی‌عباس؛ صادقی، افلاطون؛ شکیبی، زینب. (۱۳۹۴) ارتباط زبان و معنا در سنت فلسفه تحلیلی: با تأکید بر آراء ویتگنشتاین، فصلنامه فلسفه و کلام، ۹(۱۶)، ۲۳۶-۲۱۵.
- ووختزل، کورت و هوبنر، آدولف. (۱۳۹۳) ویتگنشتاین، ترجمه، محمد همتی، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب پارسه.
- ویتگنشتاین لودویک. (۱۳۹۹) تحقیقات فلسفی، ترجمه‌ی مالک حسینی، تهران، نشر هرمس و کرگدن.
- ویتگنشتاین لودویک. (۱۳۹۷) برگه‌ها، ترجمه‌ی مالک حسینی، تهران، نشر هرمس.
- ویتگنشتاین لودویک. (۱۳۹۸) رساله‌ی منطقی-فلسفی، ترجمه‌ی مالک حسینی، تهران، نشر هرمس و کرگدن.

- 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*. New York: Cambridge Press.
- Esslin, Martin. (1988). *The Field of Drama*. London: Methuen.
- Fister, Manfered. (1993). *The Theory and Analysis of Drama*. Translated by: Jhon Halliday. New York: Cambridge Press.
- G.lycan, William. (2000). *Philosophy of Language*. London & New York: Routledge.
- 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.
- Halliwel, Stephen. (2009). *Aristotle's Poetics*, United Kingdom: Gerard Duck Worth.
- Jakobson, Roman. (1997). *Linguistics and Poetics*, in *Twentieth-Century Literary Theory A Reader*. Edited by: K. M. Newton. New York: Macmillan Education.
- Kenny, Anthony. (2006). *Wittgenstein*, Massachusetts: Harvard University.
- Kind, Amy. (2016). *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*. New York: Routledge.
- Lewis, Aron&Galit, Atlas. (2019). *Dramatic Dialogue: Dreaming & Drama in Contemporary Clinical Practice*. Psychoanalytic Perspectives, 16(3), 249-271.
- Pears, David. (1970). *Ludwig Wittgenstein*, New York: Viking Press.
- Savickey, Beth. (2017). *Wittgenstein's Investigations, Awakening the Imagination*, Switzerland: Springer.
- Schneider, Hans Julius. (1992). *Wittgenstein's Later Theory of Meaning Imagination and Calculation*, Translator: Timothy Doyle and Daniel Smyth, West Sussex: Wiley Blackwell.
- Womack, Peter. (2011). *Dialogue*. New York: Routledge.