

The Mechanism of Absence as a Language Game of Imagination in the Screenplay “About Eli” by Asghar Farhadi Based on Wittgenstein's Views

Vol. 13, No. 4, Tome 70
pp. 499-529
September & October
2022

Ramtin Shahbazi Gharloghi¹ , Mohammad Aref^{2*} , &
Seyed Mostafa Mokhtabad Amrei³ 

Abstract

The Later Ludwig Wittgenstein believes that language games cause the formation of meaning. He considers language to have a logic that is perfected in its original grammar. But situational contradictions create conditions in which another conception of the same situation can be reached. An image that crystallizes in a new language game and can be called imagination. Thus, this notion can be transformed from a mental thing to a Lingual one. One of the contexts in which these language games can be followed by example is the field of dramatic texts. Hence, because Wittgenstein describes the nature of research in description and opposes analysis and explanation, he claims that the philosophy of language has done its job by describing language games, with the aim of how imagination is formed in language. Asghar Farhadi's About Eli has been selected for research. How does Farhadi organize his language game to achieve this goal? He seems to have used the absence element for this language game. This research, which is based on a qualitative method and on the collection of library information from the perspective of applied purpose, has reached the conclusion that absence causes the formation of contradictory and shaky language situations and helps different language procedures in dealing with Form each other.

Keywords : Imagination, Wittgenstein, Language games, Absence, Asghar Farhadi

Received: 21 April 2022
Received in revised form: 10 June 2022
Accepted: 21 June 2022

1. Ph.D Candidate in philosophy of art, Faculty of Art and Architecture, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran; ORCID ID: <https://orcid.org/1747-6543-0002-0002>
2. Corresponding author: Associate Professor of Drama Department, School of Art and Architecture, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran;
Email: m.aref@iauctb.ac.ir , ORCID ID: <https://orcid.org/0002-6804-7716>
3. Professor of Art School, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
ORCID ID: <https://orcid.org/0001-9259-873X>

1. Introduction

The philosophical idea of “language games” by Ludwig Josef Johann Wittgenstein alongside with linguist, Ferdinand de Saussure, has brought about major changes in theories of language studies. This philosopher developed philosophical research in an attempt not to describe than to explain, but to focus on functional elements. In this regard, he replaced meaning not only with a picture that he considers mind word but the function of the language.

A screenplay text by Asghar Farhadi has been purposefully selected for this study in this regard to address the issue in the field of philosophy of art. Farhadi is known as an international filmmaker whose art works have been warmly welcomed by local and international viewers with any form of language game he chooses. *About Elly* (2008) has been chosen. This film has dramatically created a situation in which language game expansion is feasible. This study aims at determining the role that language game plays in developing dramatic language in such plays.

The question is how Farhadi has turned the element of imagination into language factor and expanded dramatic language in his narratives.

2. Literature Review

The late Wittgenstein believes that the meaning of language forms in its function. Human is involved in language games in everyday language. The games which we learn how to play while playing and apply unconsciously. These games are subject to rules that are considered grammar. Grammars have primary and secondary forms. The primary grammars are the context for building initial sentences in language games; on the other hand, secondary grammars influence the infrastructure of language which is culturally shaped. He does not believe in the mind aspect and takes this view that whatever happens in the language life of people has a prominent aspect,

which has to be coordinated and accompanied by language games. The mentality of people is regarded as an individual grammar that is inaccessible to the public and it will not be perceivable unless it takes the language aspect in one of the language game rules.

Imagination is no exception.

Throughout the history of philosophy, imagination has a mental nature that is in line with Wittgenstein's mental subject; thus, it can be available until a language structure is made. Therefore, it must be determined how the language game of imagination makes meaning in function. One of the factors is "absence" that can integrate imagination into language games. Absence has been repeatedly discussed. It occasionally has philosophical, linguistic, and artistic logic aspects. Thus, absence has aspects that can face its function with different daily issues. Absence comprises all of these functions in the context of language.

3. Methodology

Wittgenstein has benefited from the descriptive method to provide his research and this study. According to Wittgenstein, a researcher has to provide schemes based on which a machine operates, like drawing an engineering map, to know how the machine works; this refers to how to study language and find grammar in language. Hence, this study has considered how the language of imagination has been applied in Farhadi's screenplay by reviewing Wittgenstein's literature and providing study samples of Farhadi's texts. This study is based on a functional goal, collecting library information, qualitative method, and descriptive nature.

4. Discussion

About Elly by Asghar Farhadi is examined. Language games are created in

this screenplay, which is listed in following table.

Table 1

The situation and language games of the movie about Eli (Source: Authors)

Situation A	Sepideh and Elly situation: Elly has a fiancé who is going to divorce her and Sepideh has suggested her to travel with her to North in order to introduce her to Ahmad. (This situation is in preface.)	Language game P
Situation B	Sepideh situation: Sepideh has started the absence play of preface. All the players in the game have believed her story.	Language game ~P
Situation C	Elly situation: Elly has disappeared in this situation. Everyone is looking for her and to know how she is.	Language game q
Situation D	Alireza situation (Elly's fiancé): Elly's fiancé has entered the game and the story of situation is obvious.	Language game r
Situation E	Collective situation: Inverting the situation of A in a new language game	Language game ~r

In these situations, agents involved in language games create contexts for playing without any absent elements in order to present an aspect of their language and make another factor for aspect expansion. Dramatic dialogues are first selected and then analyzed individually. It is obvious that the writer of the screenplay has chosen various ways to apply absence in this analysis. Factors such as deletion of a character's name, and physical deletion of a character to name a few, reach to deep linguistic structure, which transforms the function of language.

5. Conclusion

"Absence", if not considered as language reference, could create an imaginary situation in language games. Asghar Farhadi has tested these issues by considering different situations of language games in his

screenplay of “About Elly”. His function has resulted in switching from absence to name and physical deletion and different situations. Consequently, what has been considered mental is turned into something objective and linguistic. The created situations are widely considered logical situations. It is not nonsense. However, on the other hand, the logical situations are turned into another procedure of language and are somehow transformed into an imaginative situation when are in conflict with previous and next situations. We can identify other aspects of language by using the expression “imagine” depending on the agent and the situation that has been created. Absence destabilizes the unconscious situation of language. This instability continuously leads to the creation of various kinds of language games; thus, the functional aspect of language develops. This note is a direct answer to the research question and proves the hypothesis in this study. This issue could result in creating drama in conscious areas due to the fact that contradictory situations cause tension and challenges between them, which Farhadi has taken advantage of in the screenplay of “About Elly”. Eventually, it can be claimed that imagination is not just a mental matter. It also can have verbal characteristics provided that we can identify and express its proper language game. This is a way of expanding language. It is important that Wittgenstein does not seek for providing a specific shape or instruction for language games. They might be family-related but are more focused on how to play language games in method than on providing or explaining a specific instruction. In this study, we tried to heed more attention to absence as one of these possibilities.

[DOI: 10.29252/LRR.13.4.15]

[DOR: 20.1001.1.23223081.1401.13.4.16.5]

[Downloaded from lrr.modares.ac.ir on 2024-12-01]



دوماهنامه بین‌المللی

د ۱۳، ش ۴ (پیاپی ۷۰)، مهر و آبان ۱۴۰۱، صص ۴۹۹-۵۲۹

مقاله پژوهشی

<http://dorl.net/dor/20.1001.1.23223081.1401.13.4.16.5>

سازوکار غیاب به‌مثابه بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه «درباره»

الی «اثر اصغر فرهادی براساس آرای ویتگنشتاین

رامتین شهبازی قارلقی^۱، محمد عارف^۲، سید مصطفی مختاباد امرئی^۳

۱. دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
۲. دانشیار گروه نمایش، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
۳. استاد دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۳/۳۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۲/۰۱

چکیده

لودویگ ویتگنشتاین متأخر اعتقاد دارد که بازی‌های زبانی سبب‌ساز شکل‌گیری معناست. او زبان را دارای منطقی می‌داند که در گرامر اولیه آن کامل می‌شود. اما تناقض‌های موقعیتی، شرایطی را به‌بار می‌آورد که در قالب آن می‌توان به تصویری دیگر از همان موقعیت رسید. تصویری که در یک بازی زبانی جدید تبلور می‌یابد و می‌توان به آن عنوان تخیل داد. بنابراین می‌شود، این تصور را از امری ذهنی به مقوله‌ای زبانی بدل کرد. یکی از بسترهایی که می‌توان این بازی‌های زبانی را با شاهد مثال دنبال کرد، عرصه متون نمایشی است. ویتگنشتاین ماهیت پژوهش را در توصیف می‌داند و با تحلیل و تبیین مخالف است و ادعا دارد، که فلسفه زبان با توصیف بازی‌های زبانی به وظیفه خود عمل کرده است. هدف اصلی این مقاله این است که تخیل در زبان چگونه شکل می‌گیرد، و بر همین اساس، فیلم‌نامه درباره‌الی اثر اصغر فرهادی برای پژوهش برگزیده شده است. فرهادی برای رسیدن به این مقصود چگونه بازی زبانی خود را سامان می‌دهد؟ به‌نظر می‌رسد که وی از عنصر غیاب برای این بازی زبانی استفاده کرده است. این پژوهش که از منظر هدف کاربردی، براساس روش کیفی و براساس جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای است، به این نتیجه دست یازیده که غیاب سبب‌ساز شکل‌گیری موقعیت‌های متناقض و متزلزل زبانی می‌شود و کمک می‌کند رویه‌های مختلف زبان در برخورد با یکدیگر شکل گیرد.

واژه‌های کلیدی: تخیل، ویتگنشتاین، بازی‌های زبانی، غیاب، اصغر فرهادی.

E-mail: m.aref@iauctb.ac.ir

* نویسنده مسئول مقاله:

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.

۱. مقدمه

ایده فلسفی «بازی‌های زبانی» لودویگ یوزف یوهان ویتگنشتاین^۱ در کنار نظریه زبان‌شناسانی همچون فردینان دو سوسور^۲، نظریه‌های مطالعات زبان را در آغاز قرن بیستم با تغییرات قابل‌توجهی مواجه کرد. این فیلسوف در دو برهه بسیار مهم اندیشگانی خود در ابتدا کوشید وجهی از زبان را موردتوجه قرار دهد که کاملاً وابسته به آموزه‌های فلسفه تحلیلی بود. در این دوره بود که ویتگنشتاین اذعان کرد زبان می‌بایست دارای تناظر تصویری باشد؛ یعنی هر واژه حتماً دارای یک تصویر در ذهن مخاطب است. این دوره‌ای است که او کتاب *تراکتاتوس*^۳ (رساله منطقی - فلسفی) را نگاشت. اما سال‌ها بعد خود، منتقد این نظریه شد و بیان کرد که اصولاً وظیفه فیلسوف نظریه‌پردازی نیست. فیلسوف وظیفه دارد جهان را توصیف کند و این نگاه را به سمت تاریخ فلسفه پیش از خود معطوف داشت که، فلسفه قادر نبوده مشکلات ذهنی مخاطبانش را حل و فصل کند، چراکه دائم در پی تبیین عناصر انتزاعی بوده است. بنابراین تحقیقات فلسفی^۴ را نگاشت و در آن کوشید علاوه بر توصیف به‌جای تبیین، به عناصر کاربردی زبان توجه کند و در همین راستا بود که معنا را نیز نه تصویری که ذهن واژه را با آن یکی می‌پندارد که؛ کاربرد زبان را جایگزینش کرد.

این مسئله در هنر موارد بسیاری برای بحث پدید آورده است که البته بازهم در مقابل با دیگر شاخه‌های مطروحه در بحث‌های زبانی ویتگنشتاین کم‌شمار است. ایده ایجاد کاربرد زبان برای ایجاد معنا توسط این فیلسوف به «بازی زبانی» شهرت یافت. حوزه‌های مختلف هنر نیز از این ایده بازی زبانی دور نمانده‌اند. یکی از حوزه‌هایی که از ایده بازی زبانی ویتگنشتاین سود فراوان برده است، هنر سینماست.

سینما در دوره‌های مختلف خود درگیر بحث زبان بوده است. سؤالاتی که از چیستی ماهیت زبان سینما آغاز شده و تا نحوه کاربرد این زبان مباحثی را مطرح کرده و به یکی از شاخه‌های مهم فلسفه فیلم بدل شده است. بخشی از بازی زبانی و کاربرد زبان در عنصر فیلم‌نامه رخ می‌دهد. از زبان گفتاری شخصیت‌ها که در قالب گفت‌وگوی نمایشی رخ می‌دهد گرفته تا عناصر زبانی گرامری دیگر همچون چین عناصر طرح داستانی در چینش روایت. یکی از شکل‌های این بازی زبانی «تخیل» است که در بستر فیلم‌نامه می‌تواند بررسی شود. در همین راستا برای

پرداختن به این مبحث یک متن نمایشی - فیلمنامه - از اصغر فرهادی به شکلی هدفمند برای این مطالعه برگزیده شده است. فرهادی فیلمسازی بین‌المللی است که آثار نمایشی او توانسته با هر شکل از بازی زبانی که برگزیده، توسط مخاطبان داخل و خارج از ایران موردقبال قرار گیرد. او در نگارش آثارش به عناصری دست می‌یازد و بازی زبانی را شکل می‌دهد که فارغ از نوع گویشی زبان اعم از فارسی، انگلیسی یا هر زبان دیگری با مخاطب خود ارتباط برقرار کرده است. برای این منظور فیلمنامه *درباره‌الی* (۱۳۸۷) در نظر گرفته شده است. این فیلم از منظر دراماتیک شرایطی را پدید آورده‌اند که امکان بسط بازی‌های زبانی در آن موجود است. هدف از انجام پژوهش حاضر این است که بازی زبانی تخیل، چه نقشی در گسترش زبان دراماتیک در فیلمنامه دارد. سؤال اینجاست که چگونه فرهادی در فیلمنامه *درباره‌الی* عنصر تخیل را به عاملی زبانی و بسط زبان دراماتیک در روایت خود تبدیل کرده است؟ به این ترتیب فرضیه‌ی زیر را نیز می‌توان به بحث گذارد که به نظر می‌رسد استفاده از عنصر «غیاب» این امکان را پدید آورده است تا فرهادی بازی زبانی تخیل را ایجاد کرده و بعد به کمک غیاب آن را گسترش دهد. روشی که ویتگنشتاین برای تحقیق ارائه داده و از آن در این مقاله سود جسته شده، روش توصیفی است. آنچنان که ویتگنشتاین در این روش بیان می‌کند، پژوهشگر باید چونان ترسیم یک نقشه‌ی مهندسی به ارائه‌ی شمایی از آنچه یک دستگاه براساس آن کار می‌کند دست یابد تا بتوان به کمک آن به چگونگی کاربرد دستگاه دست یافت که این نکته در زبان به چگونگی مطالعه زبان و یافتن گرامرها بازمی‌گردد. بنابراین، با مرور ادبیات نظری ویتگنشتاین در این رابطه به با ارائه‌ی نمونه‌های مطالعاتی از متن فرهادی به چگونگی کاربرد زبان تخیل در فیلمنامه‌ی وی پرداخته شده است. این پژوهش براساس هدف کاربردی، براساس روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای، براساس روش کیفی و براساس ماهیت توصیفی^۵ است.

۲. پیشینه تحقیق

مقاله‌ی سازوکار بازی زبانی ویتگنشتاین به‌مثابه نقد اجتماعی قدرت در نمایش آیینی - سنتی سیاه بازی (۱۳۹۹) نوشته‌ی شهبازی نیز اثری پژوهشی است که کاربرد بازی زبانی ویتگنشتاین را در حوزه نقد قدرت و تناظر این نگاه با مقوله قدرت شبکه‌ای میشل فوکو را به بحث گذارده

است. در این مقاله مطالعه موردی نمایش سیاه بازی است که نشان داده شده بازی‌های زبانی مختلفی که در این شکل از اجرا مطرح می‌شود، خاستگاهی در فرهنگ عامه دارد، خودجوش از امکانات زبانی عامه بهره گرفته است. البته در این مقاله مقوله تخیل مورد بحث واقع نشده و پژوهشگر تنها به امکانات اجرایی زبان در راستای قدرت بسنده کرده است.

در پیشینه‌ای دیگر در ارتباط با بازی‌های زبانی در هنرهای نمایشی، مقاله «بررسی ساختار زبانی نمایشنامه‌های هملت داگ، مکتب کاهوت تام استوپارد از منظر ویتگنشتاین» (زیورعالم و سجودی، ۱۳۹۶) قرار دارد. نویسنده در پی خوانش نمایشنامه‌ای پست‌مدرن براساس آرای ویتگنشتاین متأخر است. این نمونه، سعی دارد با تبیین نظریه و به‌کارگیری نمونه موردی به بررسی وجوه پست‌مدرنیستی نظریه ویتگنشتاین بپردازد که البته جای آن در رویکرد عنوان خالی است. در زمینه مطالعه تخیل در آثار فرهادی پژوهش مشابهی یافت نشد.

۳. چارچوب نظری: بازی‌های زبانی ویتگنشتاین و تخیل

چیستی بازی‌های زبانی ویتگنشتاین از دو سو قابل بررسی است. اول اینکه وی با نقد خود از تراکتاتوس به این ایده دست یافت و دوم که به نظر مهم‌تر به نظر می‌رسد، جدلی بود مبنی بر بحثی که با فریدریش لودویگ گوتلوب فرگه^۶ و برتراند راسل^۷ دنبال می‌کرد: «خطای ما این است آنجایی دنبال تبیین می‌گردیم که باید امور واقع را پدیدارهای نخستین ببینیم. یعنی آنجایی که باید بگوییم این بازی زبانی دارد انجام می‌شود [...] موضوع نه تبیین یک بازی زبانی به‌واسطه تجربه‌هایمان نیست، بلکه اذعان یک بازی زبانی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، ص. ۲۴۱). ویتگنشتاین متأخر یک فیلسوف پدیده‌گراست، هم از منظر وجودشناختی و هم از منظر دلالت‌شناختی، به‌لحاظ وجودشناختی پدیده‌گراست:

چراکه قائل به وجود کلیات در عالم نیست ... در عین حال، به‌لحاظ دلالت‌شناختی نیز موضع نومی‌نالیستی دارد، زیرا بر این امر تأکید می‌کند که تخاطب معنایی و دلالت واژگان بر مصادیقشان متوقف بر وجود مفاهیم کلی نیست. به تعبیر دیگر، لزومی ندارد برای افاده معنا از مفاهیم کلی مدد بگیریم (دباغ، ۱۳۸۹، ص. ۴۰).

وی همچنین به توجه به اختلاف‌ها می‌پرداخت و نگاه تکثرآمیز را نیز مورد توجه قرار

می‌داد: «ویتگنشتاین اذعان داشت که غلط است که تصور کنیم عامل مشترک باید به اندازه‌ای فراگیر باشد که هر علاقه‌ای را دربرگیرد. از این رو تحقیقات خود را به اختلاف‌های متعدد معطوف کرد» (Pears, 1970, p.108,109)

ویتگنشتاین در تحقیقات لیست متنوعی از بازی‌های زبانی را مطرح کرده است: «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 - حلقه زدن و ترانه خواندن [...] درخواست کردن، تشکر کردن، ناسزا گفتن، سلام گفتن، نیایش کردن» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، ص. ۲۰). او با تشبیه کردن کلمات به ابزارهای یک جعبه ابزار به این جمله اذعان دارد که «زبان ابزار است. مفاهیمش ابزارند» (همان، ص. ۲۱۸). مخاطب را متوجه کاربردشان می‌سازد و عنوان می‌کند که با جملات زبان، بازی‌های بسیار زیادی صورت می‌گیرد که بدون کاربردشان بی‌معنا هستند.^۸

اما چه معیار مشترکی بین بازی‌ها وجود دارد که بازی نامیده می‌شوند؟ برای مثال رقابت کردن؟ در این صورت بازی‌هایی وجود دارند که در آن‌ها رقابت ملاک نیست. یا داشتن توپ! ویتگنشتاین منکر هر نوع ویژگی منحصر به فردی که در همه بازی‌ها مشترک باشد، شده است. وی معتقد است که شبکه‌ای پیچیده از روابط بین آن‌ها حاکم است که با هم هم‌پوشانی داشته 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 زبانی که در آن شرکت می‌کنند کاری مهم است. او معتقد است که نشانه در کاربردش زنده است و نشانه بیرون از کاربردش نشانه‌ای مرده است. ابزاری در جعبه ابزار تا زمانی که به کار گرفته نشود، هیچ معنایی را در خود ندارد. «تمایل ویتگنشتاین به مفهوم کاربرد، عمداً گسترده است، به این دلیل که کاربردهای عبارات به همان اندازه بازی‌های زبانی‌ای که رخ می‌دهند، متنوع است. بنابراین، فرمول یکه‌ای نمی‌تواند تنوع آن‌ها را نشان دهد» (Grayling, 1996, p.68).

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 هیچ یک 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» (Kenny, 2006, p.129). یادگیری چگونگی کاربرد واژه‌ها، معنایشان را به ما می‌آموزد، همان‌طور که با یادگیری چگونگی حرکت مهره‌ها چگونگی بازی شطرنج بازی آموخته می‌شود و نه با پیوند دادن مهره‌ها با چیزی غایی و خارج از بازی.

در بین بازی‌های زبانی که در گستره تعاریف ویتگنشتاین وجود دارد «تخیل» زمانی می‌تواند از گستره ذهنی خارج شود و به منصفه ظهور برسد که بتواند خود را در قالب یک بازی زبانی تعریف کند. به این منظور می‌توان سه مرحله را چپستی تخیل نزد ویتگنشتاین موردبازخوانی قرار داد.

الف) در ازای نقد ویتگنشتاین به سنت تخیل^۱، وی تعریف خود از اصطلاح تخیل را این‌گونه ارائه می‌دهد: «نباید پرسید هنگامی که کسی چیزی را تصور [خیال] می‌کند چه صورت‌های ذهنی وجود دارند یا چه رخ می‌دهد بلکه باید پرسید واژه (تصور کردن) چگونه به کار می‌رود [...]» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، ص. ۱۶۹). در اینجا ویتگنشتاین به گرامر واژه تخیل اشارت دارد.

ب) به این ترتیب پژوهش در گرامر تخیل تنها منحصر به مقوله تصویرهای ذهنی و امور ادراکی نیست. در نقطه مقابل سنت تصویر گرایی ذهنی، ویتگنشتاین تخیل را یک تصویر فیزیکی در نظر نمی‌گیرد، بلکه این تخیل امری زبانی است که کاربرد زبان در خلال بازی زبانی بدون محدودیت به اجرا می‌گذارد و ارتباط و معنای این تخیل نه در بعد شخص با خودش که در بعد شخص با دیگری به ظهور می‌رسد. در این میان کاربرد زبان که تخیل می‌کند، به تشخیص صورت‌های ذهنی خود نمی‌پردازد. آن‌ها را واریسی یا مشاهده نمی‌کند، بلکه تخیل با بیان یک فرد در قالب بازی‌ای زبانی آغاز می‌شود (Glock, 1996, pp.169-170).

ج) در همین راستا توأمان بودن ادراک و تخیل را که سنت تخیل‌شناسی غرب آن‌ها را یکی می‌انگارد و هردو را امری آگاهانه فرض می‌کند به نقد می‌کشد. اما باوجود این اختلاف‌نظر ویتگنشتاین از این بعد با تصور سنتی همداستان می‌شود که این اتفاق (تخیل) امر خودآگاه است (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، ص. ۳۰۱). او به مقوله‌ای با عنوان درک - جنبه اشاره و در آنجا مطرح می‌کند که Y دیدن X اغلب تخیل X به‌عنوان Y را اقتضا می‌کند؛ یعنی انسان آگاهانه قصد می‌کند که جنبه‌های مختلفی از شیئی را که می‌بیند تخیل کند (Glock, 1996, pp.169-170).

حال نکته اینجاست که بتوان نشان داد در روش‌شناسی ویتگنشتاین متأخر تخیل چه کارکردی دارد و چگونه می‌تواند به بسط زبان یاری رساند. برای این امر قاعده بازی که برگزیده می‌شود باید از گرامر درستی برخوردار باشد.^{۱۰}

کتاب *تحقیقات ویتگنشتاین؛ بیداری تخیل* (۲۰۱۷) یکی از آثاری است که به مقوله تخیل نزد ویتگنشتاین می‌پردازد. این کتاب بیان داشته است که ویتگنشتاین در نوشتن کتاب *تحقیقات فلسفی* تحت تأثیر هنر متأثر بوده است. بٹ ساویکی^{۱۱} نویسنده کتاب ادعا دارد که کتاب پایه‌ای ویتگنشتاین متأخر برپایه آموزه‌های نمایشی درباره زبان است. او به بخش‌هایی از کتاب اشاره کرده که با عبارت «تصور کن» آغاز شده است و نوشته که ویتگنشتاین در این بخش‌ها قصد داشته از تخیل مخاطب خود برای کامل کردن معناهای جملات فلسفی خود یاری بگیرد. نویسنده ادعا داشته که این بهترین راه برای ورود تخیل و بداهه‌پردازی در زبان است که به زنده بودن آن یاری می‌رساند. ساویکی دو بخش مجزا برای کتاب خود در نظر گرفته است. یکی به وجوه تخیل و در راستای آن نمایشی شدن کتاب *پژوهش‌های فلسفی پرداخته* و دیگر، به آموزه‌های ویتگنشتاین که چگونه می‌تواند به نمایشگران برای گسترش زبان یاری رساند. او این راه را بهترین روش برای اهداف روش‌شناسانه ویتگنشتاین در برخورد با زبان یعنی مسئله «توصیف» برشمرده است. اما چند نکته قابل‌توجه وجود دارد: اول اینکه نویسنده در بخش‌هایی از کتاب که به ذهن مخاطب اجرا معطوف می‌شود، این نکته را در نظر نگرفته که ویتگنشتاین چندان تمایلی به مطالعات ذهن ندارد و همین نکته کتاب را با اشکال روش‌شناسانه مواجه کرده است. اینکه مخاطب چگونه می‌تواند با تخیل به زنده بودن آن منجر شود، نیاز به روش تحقیق پیمایشی و آزمایشگاهی دارد تا اثرات تخیل بر زبان نمایشی مورد بررسی قرار گیرد و کتاب با اینکه در بخش‌هایی با پرداختن به اجراهایی خاص به این مهم پرداخته، اما در بخش‌های بسیاری از کتاب این مسئله را به فراموشی سپرده است.

کتاب دیگری که می‌توان از آن یاد کرد، *نظریه معنای ویتگنشتاین متأخر؛ تخیل و محاسبه* (۲۰۱۴)^{۱۲} نوشته هانس یولیس اشنايدر^{۱۳} است. اشنايدر در این کتاب ابتدا مبانی نظری ویتگنشتاین متأخر را بازگویی کرده و از فصل پنجم کتاب انگاره خود را این‌گونه بیان داشته که ویتگنشتاین در حوزه‌هایی خاص از زبان همانند استعاره به تخیل مخاطب متوسل شده است. او

اعتقاد دارد که زبان ویتگنشتاینی از دو بخش محاسبه‌گرانه و تخیلی تشکیل شده است، بخش تخیلی زبان از منظر ویتگنشتاین در زمینه مغفول باقی مانده و اتفاقاً همین بخش است که به گسترش زمینه بازی‌های زبانی منجر شده است. اما جالب اینجاست که او نیز دائماً به ذهنیت مشارکت‌کنندگان زبان و نحوه درک مشارکت‌کنندگان در بازی‌های زبانی اشاره کرده است. او اذعان دارد ممکن است در بافت‌های متفاوت دریافت زبان متفاوت باشد. این نگاه مجدداً دو اشکال را با خود به همراه آورده است. اول اینکه با وجود اذعان نویسنده به عدم نظریه‌پردازی، کتاب دائم به سمت ارائه نظریه پیش رفته است. از سوی دیگر، به مسئله علمی درک زبان مشغول شده که هم از منظر روش‌شناسی به همانند کتاب پیشین نیاز به روش‌های پیمایشی و کارگاهی دارد و هم وارد حوزه‌هایی از ذهن‌گرایی شده که ویتگنشتاین به آن نقد جدی دارد. یکی از زبان‌های مورد مطالعه در هنر زبان دراماتیک است که در متن دراماتیک رخ می‌دهد. جهان دراماتیک جهانی است که آدم‌های واقعی را نمایش می‌دهد و در آن جهان خیالی خود را بنا می‌نهد (Esslin, 1987, p.17). از همین رو، طیف این جهان از فیلم‌های کاملاً تخیلی و به دور از جهان واقعیت تا جهان واقعی که از طریق یک پلات جهان داستانی را به هم متصل می‌کند ادامه یافته است. حال نکته اینجاست که بنابر آموزه‌های ویتگنشتاین آثار هنری دراماتیزه‌شده منتخب چگونه این جهان را به نمایش می‌گذارند. بی‌شک به دلیل تعدد بازی‌های زبانی روش‌های مختلف برای ایجاد تخیل وجود دارد. یکی از راه‌هایی که می‌تواند این بازی زبانی را بسط دهد استفاده از غیاب است.

۴. غیاب

«غیاب» واژه‌ای است که در برابر حضور معنا پیدا می‌کند. سوژه این دو واژه را درکنار هم فهم می‌کند و می‌کوشد یکی را در برابر دیگری معنا کند. حوزه مطالعه غیاب تنها به حوزه زبان محدود نشده و در حوزه هنر نیز فراوانی بسیاری پیدا کرده است. اما پیش از آن می‌توان مباحث پیرامون این عبارت را در حوزه فلسفه دنبال کرد. جایی که ژاک دریدا^۱ فیلسوف فرانسوی تاریخ فلسفه غرب را برپایه گفتار که متضمن «حضور» است معنا کرده و می‌کوشد با ورود عنصر نوشتار و غیاب، آن را به حیطة تازه‌ای گسترش دهد.

دریدا کلام - خردمحوری را به چالش می‌کشد. او این گونه استدلال می‌کند که معنا در بازی است. متن که از بند فرستنده رسته شده می‌تواند با آزادی به سیلان و بازی بپردازد و زمانی که به خواننده می‌رسد تصورات معنایی تازه‌ای را تولید کند. بنابراین ماهیت متن به آزادی آن است نه در بند بودنش. همین‌جاست که غیاب خود را می‌نماید. مؤلف و سوژه‌گی مؤلف غایب است و تنها می‌توان «رد»^{۱۶}ی از او در متن جست‌وجو کرد. اما چرا غیاب در اندیشه دریدا خود را با رد نشان می‌دهد؟ «...» [اگر کلمات و مفاهیم صرفاً در نتیجه تفاوت‌ها معنا می‌یابند، در این صورت زبان یک فرد و انتخاب کلمات توسط او صرفاً در یک جهت‌گیری در مکان و یک استراتژی تاریخی امکان‌پذیر است. پس توجیه (استدلال) هرگز نمی‌تواند مطلق و معین باشد، بلکه به شرایط نیروها بستگی دارد و محاسبه‌ای تاریخی را می‌طلبد. [...] کلمه باید خود را به شماری از گفتمان‌های معاصر که قصد داریم نیرویشان را بپذیریم ارجاع دهد. نه اینکه تمامیت‌شان را بپذیریم» (دریدا، ۱۳۹۶، ص. ۱۰۵).^{۱۷}

در نگاهی دیگر این بازی حضور و غیاب به شکلی بینابین در لحظه‌های اکنون و در امر حاضر حضور می‌یابد و فضاهای خالی میان عناصر حاضر را پر می‌کند. گذشته یا تاریخ به‌مثابه امر غایب در هر لحظه از زندگی سوژه حضور دارد. بین دو فضای محسوس زندگی و مرگ، به‌عنوان آغاز و پایانی که ذهن انسان آن را درک می‌کند. این حضور شبح‌گون است و دربرگیرنده؛ هر آنچه در زندگی و حضور می‌توان به آن عنوان فضاهای «بینابینی» داد. فضاهای بینابینی که ادراک انسان از آغاز و پایان را به یکدیگر متصل می‌کند. امر غایب را می‌توان به‌واسطه عناصری که برای سوژه حاضر و محسوس است بازشناسایی کرد. آن‌ها را شناخت و از نو احضار کرد تا به لحظات تهی زندگی معنا دهند. این معنا می‌تواند مثبت یا منفی باشد. تجربه‌ای شخصی که امر غایب را به عاملی برای معنادگی به زندگی تبدیل می‌کند (Pimm, 2017, p.74).

این نگاه به شیوه‌ها و انگاره‌های مختلف تا امروز ادامه یافته است و پژوهشگران جدید سعی داشته‌اند با توجه به نحوه ادراک اصطلاح غیاب را موردبازخوانی قرار دهند. برای نمونه لاراگو در تقسیم‌بندی‌ای که درباره شیوه اندیشیدن سوژه درباره غیاب ارائه داده است، انحصار شیوه‌های ذهنی ادراک را بیان داشته و پژوهش خود را بر این متمرکز کرده که مسئله غیاب تا

چه اندازه به تجارب عاطفی ما از جهان واقعی بستگی دارد. او تجارب عاطفی را به نقد کشیده و چالش جدیدی را در حوزه برخورد عقلانی با مقوله غیاب مطرح کرده است. وی مبنای بحث خود را بر عبارت «جلوه عقلانی»^{۱۸} متمرکز کرده و ادعا می‌کند تجربه غیاب برای او امری نیست که بتوان آن را باور کرد یا مورد قضاوت احساسی قرار داد. تجربه غیاب بر سوژه همانند یک جلوه عقلانی پدیدارشناسانه تجلی پیدا می‌کند. این رهیافت انگاره تازه‌ای را در پدیدارشناسی شناختی غیاب ارائه می‌دهد (Gow, 2021, pp.176-178).^{۱۹}

غالب مقالات و پژوهش‌های ارائه شده در این زمینه به حوزه ادبیات و هنرهای تجسمی معطوف می‌شود و در زمینه هنرهای نمایشی، خاصه سینما، تحقیقات پرشماری یافت نمی‌شود. از معدود تألیفاتی که در این زمینه می‌توان به آن اشاره کرد، کتاب *غیاب در سینما: هنر نمایش هیچ چیز*^{۲۰} به قلم جاستین رمس^{۲۱} (2020) منتشره در دانشگاه کلمبیاست. رمس اعتقاد دارد: «هرغیابی حضوری است در لباس مبذل» (Remes, 2020, p.13). او با این نگاه به بررسی عناصر سینمایی در شکل‌گیری و نحوه بازنمایی غیاب در آثار تجربی سینما پرداخته است. این نویسنده برای سینما نسبت به سایر هنرها در شیوه بازنمایی حضور و غیاب راهی بینابین را در نظر گرفته و به نظریه آندره بازن^{۲۲} اشاره می‌کند که مخاطب در تئاتر با حضور کامل مواجه است، چون اصولاً همه چیز مقابل چشمان مخاطب رخ می‌دهد. اما در سینما این‌طور نیست و تکنیک‌هایی وجود دارند که می‌توانند یادآوری‌کننده غیاب باشند (ibid, p.24,25). البته اینکه ایده رمس و بازن در این بخش تا چه اندازه قرین به صحت است، می‌تواند بحثی مفصل باشد، زیرا در اجراهای تئاتری نیز با وجود رخداد صحنه‌ای، عناصری از غیاب همواره خود را به رخ می‌کشند. اما در هر حال نویسنده کتاب با چنین بنیادی به شیوه‌های تکنیکی در سینما همچون استفاده از سیاهی در تصویر، سکوت و روبش تصاویر از سفیدی به سوی سیاهی اشاره می‌کند. او این تکنیک‌ها را یادآور عبارت «هیچ» مترادف با غیاب در نظر گرفته است: «برای بسیاری، کلمه هیچ، اضطراب وجودی و هراس نیهیلیستی را برمی‌انگیزد. اما می‌تواند آزادی، گشودگی و کثرت را نیز تداعی کند. همانطور که دوشان به ما یادآوری می‌کند، هیچ چیز ایرادی ندارد: "هیچ چیز خوب است، هیچ چیز جالب است، هیچ چیز مهم است"» (ibid, p.137).

به این ترتیب مشاهده می‌شود که نظریه‌ها درباره غیاب متفاوت است که عملاً بنابر آرای

ویتگنشتاین هریک از آن‌ها در کاربرد معنا یافته و هیچ‌یک اصالت مرکزی برای معناسازی پیرامون این اصطلاح را نداشته و جملگی در یک بازی زبانی گرد آمده‌اند. به همین ترتیب می‌توان تعریفی جدید نیز برای این واژه در بازی زبانی تخیل در حوزه متون کلامی سینما که در فیلم‌نامه تجلی می‌یابد در نظر گرفت.

۵. بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه درباره‌الی

برای اینکه بتوان توصیف کرد بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه درباره‌الی، که به ظاهر اثری واقع‌گرایانه است، چطور رخ می‌دهد، لازم به نظر می‌رسد فیلم‌نامه به پنج موقعیت کلی تقسیم شود.

جدول ۱: وضعیت‌ها و بازی‌های زبانی فیلم درباره‌الی (منبع: نگارندگان)

Table 1: The situation and language games of the movie about Eli (Source: Authors)

بازی زبانی P	موقعیت سپیده و الی: الی دارای نامزدی است که قصد متارکه دارد و سپیده برای آشنایی با احمد از او دعوت کرده در مسافرت شمال با ایشان همراه شود (این موقعیت در پیش‌داستان قرار گرفته است).	موقعیت A
بازی زبانی ~P	موقعیت سپیده: سپیده بازی غیاب پیش‌داستان را آغاز کرده است. همه حاضران در بازی، داستان او را باور کرده‌اند.	موقعیت B
بازی زبانی q	موقعیت الی: الی در این موقعیت ناپدید شده‌است. همه جمع درگیر یافتن نشانی از وضعیت وی هستند.	موقعیت C
بازی زبانی r	موقعیت علیرضا (نامزد الی): نامزد الی وارد بازی شده و ماجرای موقعیت A آشکار شده است.	موقعیت D
بازی زبانی ~r	موقعیت جمعی: وارونه جلوه دادن موقعیت A در یک بازی زبانی جدید	موقعیت E

۱-۵. موقعیت «سپیده» و «الی»

موقعیت A در این فیلم‌نامه به پیش‌داستان^{۳۳} تعلق دارد که در بخش‌های بعدی نتیجه این بازی

زبانی پیش‌داستان در فیلم‌نامه اصلی خود را می‌نمایاند. اما بازی زبانی آغازین موقعیت B است. این موقعیت به نام‌های دو شخصیت فیلم‌نامه یعنی «سپیده» و «الی» نام‌گذاری شده است. ۱-۵. کنش‌گران اصلی که در این موقعیت بازی زبانی را هدایت می‌کنند، این دو شخصیت هستند. به نظر می‌رسد که بازی زبانی جاری و در ادامه آن فرایند معنا سازی، بنابر روالی منطقی می‌تواند بازی زبانی p در نظر گرفته شود.

« [...] پیرزن: گفتم، فرداشب صاحب خود ویلا از تهران می‌آد، اگه بعد از ظهر خالی کنید، یکی دو ساعت هم تمیزش کنیم.

امیر: ما سه روز می‌مونیم حاج خانوم.

پیرزن: من تلفنی با یکی صحبت کردم، گفتم ...

سپیده: با من صحبت کردین.

امیر: مگه نگفتی بهش می‌خوایم سه روز بمونیم؟ [...]

پیمان [رو به سپیده]: تو که گفتی هماهنگه!

سپیده: جا گیر نمی‌آومد هیچ‌جا، من گفتم فعلا اینجا رو از دست ندیم. بعد یه فکری می‌کنیم ...» (فرهادی، ۱۳۹۳، ص. ۳۷۳، ۳۷۸).

سپیده سامان‌دهنده موقعیت کنونی است. در این موقعیت، محور گفت‌وگوها شخصیت «الی» است.^{۲۴}

۱-۵. بعد از اولین شام که صرف می‌شود، شخصیت‌ها پراکنده می‌شوند و هریک به کاری مشغول هستند. سپیده به جمع مردان ملحق می‌شود و درباره «الی» با ایشان گفت‌وگو می‌کند. در اینجا دوباره «الی» غایب است. به نظر می‌رسد نسبت به فصل تفرجگاه که جمع با عدم قطعیت و تشکیک در موقعیت درباره «الی» صحبت می‌کرد، این بار به قطعیت بیشتری رسیده است. البته این قطعیت در موقعیت بعدی به تشکیک می‌افتد.

« [...] سپیده: نظرت راجع به الی؟

[...] پیمان: تا اینجا که همه اکی ان.

سپیده: تو چی می‌گی امیر؟

امیر: به من چه؟

سپیده: بنی چی؟ نظرتو بگو.

امیر: دختر خوبییه.

سپیده: همین؟

امیر: چی بگم آخه؟!... من خوشم اومد ازش، آروم و گرم و...

پیمان: چیزه ... دختر بی عقده‌ایه احمد» (همان، ص. ۳۹۲، ۳۹۳).

از سوی دیگر این اتفاق در گفت‌وگو میان بانوان هم رخ می‌دهد و ایشان هم بر خوبی الی

صحه می‌گذارند:

«نازی: یه خورده زیادی معصومه.

شهره: خجالت می‌کشه طفلی» (همان).

در این بخش نیز اگرچه ارجاعات کلامی برگرفته از حضور «الی» است که در غیاب او

مطرح می‌شود، اما به نظر می‌رسد ساختار جملات منطقی، «درست» و البته توأم با عبارت

«تصور می‌کنم» است.

۲-۵. موقعیت «الی»

در این موقعیت «الی» کاملاً غایب می‌شود، اما همه ارجاعات کلامی معطوف به اوست. او با

غیاب خود بازی کلامی تخیل را وارد شکل دیگری از بروز در فیلم‌نامه درباره الی می‌کند. این

فصل یک بازی زبانی به‌ظاهر مستقل دارد که از آن با عنوان Q یاد خواهد شد.

۲-۵.۱. مهم‌ترین مسئله‌ای که در این بخش خود را می‌نمایاند مقوله نام «الی» است.

ویتگنشتاین درباب نام اظهارات گسترده‌ای دارد و آن را دخیل در بازی‌های زبانی می‌داند.

(ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، صص. ۳۰-۳۴). از این منظر نام‌ها بسیار وابسته به مدلولی هستند که

دلالیت نام براساس آن‌ها شکل می‌گیرد. حتی اگر صاحب نام فوت کند، دلالیت نام او مخدوش

نخواهد شد. اما ویتگنشتاین شرایطی را تخیل می‌کند که کاربرد نام به حضور مدلول وابسته

می‌شود. یعنی با غیبت مدلول دلالیت نیز مخدوش خواهد شد. اینجا نام حتی به ضمیر اشاره

«این» نیز تغییر شکل می‌دهد. این دالی است که می‌توان برای بسیاری از مدلول‌ها دلالیت داشته

باشد، اگرچه در زمره نام‌ها طبقه‌بندی نمی‌شود. وضعیت نام «الی» در این فیلم‌نامه کاملاً مرتبط

به بخش دوم اظهارات ویتگنشتاین است. در قاموس نام‌گذاری رسمی «الی» نام کامل نیست،

بلکه مخفف شده نام دیگری است.

« [...] مأمور: اسمشون چی شد بالأخره؟

نازی: الی.

مأمور: الهام... الناز... ال چی؟

پیمان: سپیده ...

مأمور: مگه شماها نمی شناسینش؟

امیر: «الی» صداس می کردن» (فرهادی، ۱۳۹۳، ص. ۴۰۶).

در این گفت‌وگو دوبار نام الی تکرار شده است. یکبار بدون گیومه و یک بار با گیومه. زمانی که نازی نام را به زبان می‌آورد بازی زبانی همان وضعیت قبل را تداعی می‌کند. اما بعد از هشدار مأمور، وضعیت تغییر می‌کند. این بار نام درون گیومه می‌آید و فعل مورد استفاده امیر نیز از حال به ماضی تغییر شکل می‌دهد. در اینجا نام «الی» متضمن یک حضوری است که در گذشته بوده و اکنون وجود ندارد. اینجا دوباره غیاب «الی» سبب‌ساز آغاز بازی تخیل شده است. تا زمانی که «الی» حضور داشته است، مسئله نام چندان مهم نبوده، چون عامل دلالت حضور داشته، اما با غیاب او این مسئله نشان‌دار شده و ذهن همه شخصیت‌ها را با خود درگیر کرده است و همین نکته دوباره باب بازی زبانی تخیل را باز می‌کند. این نکته از اشاره مأمور آغاز شده و چون در نهایت مدارک شناسایی «الی» یافت نمی‌شود، بازی امتداد پیدا می‌کند.

۲-۲-۵. موضوع دیگری که به تخیل‌ورزی در زبان می‌انجامد، مسئله غیاب وسایل «الی» است، این مسئله برای فرهادی به عاملی تبدیل شده تا علاوه بر شکل‌دهی به عامل بازی زبانی تخیل، بازی زبانی دراماتیک را نیز بسط داده و در نهایت محدوده زبانی خود را گسترش دهد. «نازی» برای آوردن ساک «الی» و دستیابی به مدارک شناسایی وی به اتاق می‌آید. آنجا متوجه «غیاب» ساک می‌شود:

« [...] نازی: شهره ساکش نیست.

شهره [بی‌توجه]: تو اتاقشه لابد...

شهره داخل می‌آید، چیزی به ذهنش خطور کرده، بر می‌گردد.

شهره: نکته رفته؟

نازی [با گریه و خنده]: خدا کنه.

احمد: مگه نمی‌گین بالاسر بچه‌ها بود؟

شهره: ساکشو بسته بود بره، سپیده نداشت.

نازی: اصلاً گفت پیاده هم شده می‌ره ... شهره تو بودی که ...

احمد: بی‌خداحافظی که نمی‌ذاره بره آخه.

شهره: پس چرا ساکش نیست؟» (فرهادی، ۱۳۹۳، ص. ۴۰۷، ۴۰۸).

در این گفت‌وگو جمله اول اشاره خبری به عنصر غایب است. جمله سوم با علامت سؤال، بازی تخیل را آغاز کرده است و به گمانه‌زنی می‌انجامد. جمله چهارم، فرضیه و گمانه جمله قبل را تأیید می‌کند و جمله بعد دوباره با اشاره سؤالی به تشکیک در آن منجر می‌شود. جملات بعد به همین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند. جملات قطعی و تشکیک در آن‌ها. نکته‌ای که در این میان جلب توجه می‌کند، وجود یک شاهد در بازی زبانی است. بازی زبانی توسط «نازی» آغاز شده و در ادامه میان «شهره» و «احمد» ادامه می‌یابد. در این میان نازی که خود بازی را آغاز کرده بود، به شاهد این بازی تبدیل می‌شود تا تأییدکننده جملات شهره باشد. در اینجا نویسنده سعی داشته طرفین حاضر در بازی را به دو دسته تقسیم کند. «نازی» و «شهره» به گمانه‌زنی و تخیل دامن می‌زنند و «احمد» سعی دارد در ارجاع به شواهد واقعی آن را خنثی کند. در پایان این سکانس نیز، با نوبت‌گیری که شخصیت‌ها انجام می‌دهند، نویسنده سکانس را با شخصیت «شهره» به پایان می‌رساند و در شکل سؤالی به نوعی سکانس را قطع می‌کند. این بازی در سکانس بعد نیز ادامه پیدا می‌کند، با این تفاوت که «احمد» نیز به آن دو پیوسته است و ریشه‌های گمانه‌زنی و تخیل تقویت می‌شود: «... [احمد: ساکش تو ویلا نیست، کسی هم ندیده بره تو آب، به بچه‌ها هم شوخی جدی گفته من می‌رم ... شماره‌ش چنده؟]» (همان، ص. ۴۰۸). این فصل نیز با پرسش به پایان می‌رسد و فرهادی نشان داده است این بازی زبانی تخیل را می‌توان همچنان ادامه داد. اما در سکانس بعدی «سپیده» با خبر پنهان کردن ساک «الی» این بازی را مختومه می‌کند و با حضور ساک این بازی موقتاً پایان می‌یابد و این درحالی است که برکنش‌گر بودن «سپیده» دوباره تأکید شده و حتی می‌توان ادعا کرد در اینجا غیبت لحظه‌ای «سپیده» نیز خود عاملی برای این بازی تخیل بوده است.

۳-۲-۵. گفت‌وگوی «شهره» با دیگران در بخش پیشین نکته دیگری را نیز با خود به همراه دارد که در تقابل با یکی دیگر از سکانس‌های بعدی در حوزه بازی‌های زبانی قابل بررسی است.

نویسنده از عبارت «چیزی به ذهنش خطور کرده» استفاده کرده است. او باید جمله‌ای برای آغاز بازی بیان کند، زیرا که «تصورات» ذهنی بدون تبدیل به جمله و محاوره در حوزه «زبان خصوصی» باقی می‌مانند که از منظر ویتگنشتاین امکان ادامه بازی عمومی را سلب می‌کنند. او به‌عنوان یک کاربر و بازیگر حاضر در بازی زبانی این امکان را دارد که واژه‌های مناسب تصورات ذهنی خود را بیابد و با اشتراک‌گذاری آن با دیگران بازی زبانی تخیل را ایجاد یا ادامه دهد. اما یکی دیگر از سکانس‌های مهم در راستای بازی تخیل این موقعیت، زمانی است که «نازی» و «پیمان» از «مروارید» درباره اتفاق رخ داده و گم شدن «الی» سؤال و جواب می‌کنند. «مروارید» کودک و فرزند سپیده است.

«... [پیمان: وقتی تو دویدی اومدی پیش ما، داشتی گریه می‌کردی، خاله الی رو دیدی؟

مروارید: قبلش بودش.

پیمان: قبلش ینی چقدر قبلش عمو؟

مروارید: یه کم قبلش.

نازی: یه کم قبلش یعنی از یک تا چند خاله؟ ... ۱، ۲، ۳، ۴؟

مروارید: ۲، ۱ ... نمی‌دونم» (همان، ص. ۱۵۰).

در اینجا بازهم بحث «زبان خصوصی» ویتگنشتاین مطرح است که در برابر گزاره پیشین که در مورد شخصیت «شهره» بیان شد، خود را می‌نمایاند. در اینجا کاربر زبان یک کودک است. او از «یه کم قبلش»، تصویری در ذهن دارد که برای دیگر بازیگران حاضر در بازی زبانی قابل درک نیست. اینکه «الی» چقدر قبل توسط «مروارید» دیده شده بسیار مهم است. اما این تصور قابلیت تبدیل زبانی ندارد، بنابراین ناکارآمد می‌ماند. پس هیچ بازی زبانی در اینجا شکل نگرفته و شخصیت‌ها به‌ناچار سراغ کودک دیگر یعنی «آرش» می‌روند. او نیز نمی‌تواند در این بازی حاضر باشد، پس کل این سکانس برای کاربران زبان جهت دست‌یابی به معنای موردنظر بی‌نتیجه باقی می‌ماند.

۲-۴. در یکی دیگر از سکانس‌های بعدی دوباره بازی زبانی تخیل درباره شخصیت «الی» شکل می‌گیرد. کاربران بازی زبانی به دنبال علتی هستند تا دریابند آیا «الی» ممکن است بدون ساک آن‌ها را ترک کرده باشد؟ می‌توان ادعا داشت که بازی زبانی Q در اینجا بارز شده و خودنمایی می‌کند. در موقعیت پیشین غیاب «الی» آنگاه که دیگران درباره او اظهار نظر می‌کردند،

کامل نبود و در وضعیتی از حضور/غیاب قرار داشت؛ درحالی که در این موقعیت «الی» کاملاً غایب است. پس بازی زبانی این بار دچار چرخش شده و قواعد بازی همان قواعد بازی پیشین است، اما با تفاوت واژگان نحوه بازی تغییر کرده است.

«[...] احمد: سپیده... آدمی بود که از این کارا بکنه؟»

سپیده: چی؟

احمد: یهویی بی خبر بذاره بره؟

سپیده [با تردید]: نه.

امیر: اگه همچین آدمی نبود، تو واسه چی ساکشو پس قايم کردی، وقتی ساکشو برداشتی قايم کردی ینی احتمال دادی این ممکنه بی خبر ول کنه بره؟

پیمان: مثل پریشب که بیرون موبایلش آنتن نمی داد بی خبر ول کرده بود بره سر خیابون زنگ بزنه ...

سپیده: این فرق می کنه... چرا بره؟

احمد: قهر کنه، چه می دونم!

سپیده: از چی قهر کنه، آخه؟

پیمان: کسی چیزی نگفت که بهش بر بخوره؟ [...] «(همان، ص. ۴۱۷).

در این گفت وگوها آنچه به بازی تخیل شکل می دهد حدس و گمان بر سر رفتن بی خبر الی است. نحوه نگارش و لحن گفت وگویی شخصیت ها به گونه ای است که قرار است از پس آن نوعی نتیجه گیری در مذمت «الی» حاصل آید.^{۲۰} احمد سعی دارد بخشی از شخصیت «الی» را معرفی کند. «سپیده» در اظهار جواب تردید دارد. همین کافی است تا بازی زبانی تخیل آغاز شود. «امیر» با قاطعیت و در ارجاع به رفتار «سپیده»، فرض اینکه «الی» اهل رفتن ناگهانی بوده را تحکیم می کند. او جمله را پیچیده تر کرده و تخیل «سپیده» را نیز به میان می آورد و حتی کنش پنهان کردن ساک «الی» را به عملی تخیلی از «سپیده» در حدس وی از احتمال ناگهانی رفتن «الی» نسبت می دهد. اما دوباره «سپیده» آن را به چالش می کشد و با فرضیه قهر کردن که توسط «احمد» شکل می گیرد؛ دیگران نیز وارد بازی می شوند و موقعیت بازی زبانی تخیل ادامه پیدا می کند. هیچیک از شخصیت ها در مورد آنچه بر زبان می آورند، اطمینان ندارند. بنابراین دائم

مسیر بحث را تغییر می‌دهند تا به واسطه این تغییر بتوانند راهی تازه برای دست یافتن به منظور نظر خود بکشایند. این موقعیت درحقیقت نقیض بازی زبانی است که در شرایط A شکل گرفت. غیاب «الی» بافتی را ایجاد کرده تا نویسنده براساس نقیض‌سازی کلام، راه را بر تکرار ببندد و مسیری تازه را برای بازی زبانی پیش روی شخصیت‌هایش قرار دهد.

۶۵. موقعیت «علیرضا»

این موقعیت به چند دلیل موقعیت مهمی است. شخصیتی وارد داستان می‌شود که تا پیش از این هیچ صحبتی درباره او نبوده است. حضور وی وقتی آشکار می‌شود که گوشی تلفن همراه «الی» یافت شده و تلفن «علیرضا» به‌عنوان آشنایی که «الی» چندین بار با او تماس گرفته بوده خود را می‌نمایاند. با ورود او بازی زبانی تازه ای آغاز می‌شود. وی در ابتدا خود را برادر «الی» معرفی می‌کند. اما درحقیقت برادرش نیست. وقتی «سپیده» و «احمد» به استقبال او می‌روند، «سپیده» پرده از رازی برمی‌دارد. تا اینجا با وجود بازی زبانی که «علیرضا» آغاز کرده می‌توان بازی این بخش را ۲ نام‌گذاری کرد.

« سپیده [...] بی‌مقدمه]: این برادرش نیست.

احمد [در را می‌بندد]: کی برادرش نیست؟!

سپیده [به سختی]: همین که باهاش قرار گذاشتی.

سپیده [باترس]: تک فرزنده، یه بار ازش پرسیدم چندتا خواهر برادرین ...

احمد [متعجب]: پس این کیه؟

[...] سپیده: نامزدشه» (همان، ص. ۴۳۳).

بازی زبانی ۲، یک اتفاق مهم در دل خود نهفته دارد و آن هم روشن کردن موقعیت A به‌مثابه پیش‌داستان است. پیش‌داستان از این مرحله روشن می‌شود و بر بقیه بازی زبانی اثر سایه می‌افکند. بنابراین می‌توان گفت، داستان «الی» و «سپیده» بسیار پیش از آغاز رسمی فیلم‌نامه شروع شده بوده است. «الی» و «سپیده» بازی زبانی را با دیگران آغاز کرده بوده‌اند که هر دو کنش‌گر آن محسوب می‌شوند. این دو با «غایب» کردن این پیش‌داستان در واقع کل موقعیت B را به یک بازی زبانی تخیلی برای موقعیت A تبدیل کرده‌اند. البته در تقسیم‌بندی و

سه‌مدهی سهم «سپیده» از «الی» بیشتر است. بنابراین اگر بنا باشد یک فاعل برای این تخیل در نظر گرفته شود، می‌توان به «سپیده» رسید. زیرا ایده آشنا کردن «الی» با «احمد» از سوی او مطرح شده است و «الی» با پذیرفتن این پیشنهاد وارد بازی شده است. به این ترتیب، بازی زبانی موقعیت B، از منظر منطقی استقلال دارد، اما برای معناسازی به موقعیت پیش‌داستان وابسته است. پس اگر موقعیت A دارای بازی زبانی p باشد، موقعیت B دارای بازی زبانی $\sim P$ است. موقعیتی کاملاً برساخته، که اگرچه در نگاه نخست، خود را مستقل می‌نمایاند، اما با روشن شدن موقعیت پیشین، استقلال خود را از دست می‌دهد و به کلان‌بازی تخیلی تبدیل می‌شود که تنها با برهم خوردن قواعد این بازی، وارد مرحله دیگر می‌شود که می‌توان آن را بازی زبانی واقعیت در نظر گرفت. به فرض اگر «الی» غرق نمی‌شد و همان بازی سفر ادامه پیدا می‌کرد، بازی زبانی تخیلی که «سپیده» تدارک دیده بود، می‌توانست همچنان ادامه یابد.

۷-۵. موقعیت جمعی

موقعیت نهایی موقعیتی است که همه در آن شرکت می‌کنند. ایده بازی زبانی دروغ گفتن، توسط «احمد» مطرح شده، اما توسط دیگران بسط می‌یابد. در این بخش اولین بازی زبانی تخیل توسط احمد شکل می‌گیرد که قصد دارد واقعیت را دگرگونه جلوه دهد:

۷-۵-۱. «...» احمد: تو راه یکی از دوستاش زنگ زد به موبایلش، ماجرا را گفتم، گفتم متأسفانه این‌جوری شده و... برادرشم داره می‌آد شمال، گفت این تک‌فرزنده، برادر نداره، گفتم پس این کیه داره می‌آد؟ می‌گه احتمالاً نامزدشه» (همان، ص. ۴۳۹).

در اینجا آنچه غایب می‌شود، حقیقت است. یعنی «احمد» بازی زبانی را شکل می‌دهد که حاصل داستان‌سازی ذهنی خودش است. او آنچه را تخیل کرده وارد یک بازی زبانی می‌کند. همین آغازی است تا دوباره تشکیک درباره شخصیت «الی» توسط دیگران آغاز شود.

«...» نازی: اصلاً بهش نمی‌اومد.

پیمان: بهش می‌اومد. ما ساده‌ایم.

شهره: این دختره با این داستان‌ها بعید نیست نرفته باشه تو آب. شاید گذاشته رفته واقعاً»

(همان).

«احمد» این بازی تخیل را ادامه می‌دهد و سعی می‌کند با تخیل زمینه‌ای تازه بسازد تا به‌واسطه آن شخصیت «علیرضا» را فریب دهد. وی از جمع می‌خواهد تا داستانی جدید برای «الی» بسازند. بازهم چون همچنان این شخصیت غایب است، تخیل زبانی می‌تواند بسط و گسترش یابد.

«... احمد: انگار نه انگار ما از چیزی خبر داریم ... این آقا برادرشه، اون خانومه معلم مهد کودک مرواریده، بچه اصرار کرده معلمش بیاد شمال، اونم قبول کرده، همین» (همان). در اینجا بازی زبانی ~ 2 خود را می‌نمایاند. تفاوت این موقعیت با موقعیت زبانی A و B در این است که در اینجا بافت غایب وجود ندارد و شخصیت‌ها در قالبی نمایشی نقش‌گیری می‌کنند. آن‌ها این بازی نقیض زبانی را آگاهانه برگزیده‌اند و این درحالی است که این بازی در موقعیت B ناآگاهانه برگزیده شده بود. حال می‌کوشند به آن شکل دهند و برای هریک از شخصیت‌ها حتی کودکان نقش برعهده بگیرند. پس سراغ کودکان می‌روند و بازی زبانی جدید را به آن‌ها نیز می‌آموزند. ویتگنشتاین در حالت طبیعی اعتقاد دارد منشأ آموزش بازی‌های زبانی مشخص نیست، اما در اینجا چون بازی زبانی در دل بازی دیگری بر ساخته می‌شود، خود آموزش این شکل از بازی زبانی که اتفاقاً بر پایه تخیل بنا شده به نوعی بازی زبانی تبدیل می‌شود.

در این نوبت‌گیری بازی زبانی تخیل که «احمد» تدارک دیده است، شخصیت‌هایی هستند که به بازی دعوت نشده‌اند. یکی از آن‌ها شخصیت پیرزنی است که اجاره‌دهنده ویلا به مهمانان است. زمانی که «علیرضا» برای تلفن زدن به منزل ایشان می‌رود، او واقعیت را بیان می‌کند و نقشه بازی زبانی تخیلی «احمد» را برهم می‌زند.

۲-۷-۵. در بازی زبانی جدید دوباره جمع تصمیم می‌گیرند به موقعیت B بازگردند. زمانی که هیچ‌یک از آنچه اتفاق افتاده بوده بی‌خبر بوده‌اند. حال «سپیده» با این بازی زبانی مخالف است. «سپیده» اعتقاد دارد که اگر جمع به دروغ بگویند از ماجرا بی‌اطلاع بوده‌اند، «الی» حتک حرمت می‌شود. «سپیده» از موقعیت A مطلع بوده است. کنشگران جدید بازی زبانی، قصد ندارند اجازه بدهند موقعیت زبانی B در وضعیت تخیلی باقی بماند. ایشان این موقعیت را به موقعیتی واقعی تبدیل می‌کنند. به این ترتیب زمانی که نقش کنشگران زبان تغییر می‌کند، وضعیت زبانی نیز تغییر می‌کند. در این موقعیت است که جمع با خوانش و تصمیمی تازه، کاربرد زبان در موقعیت B را تغییر می‌دهند و

از آن موقعیتی تازه می‌سازند. زبان همچنان $P \sim$ است. اما دیگر وضعیت تخیلی ندارد.

۶. نتیجه

«غیاب» اگر مرجع زبان باشد، می‌تواند وضعیتی تخیلی را در بازی‌های زبانی پدید آورد. اصغر فرهادی در متن نمایشی «درباره‌الی» این مسئله را در وضعیت‌های متفاوت بازی زبانی به آزمون گذاشته است. کارکرد او از عنصر غیاب به حذف نام، شخصیت فیزیکی و موقعیت‌های مختلف انجامیده است. به این ترتیب آنچه امر ذهنی تلقی می‌شود به امر زبانی و عینی بدل شده است. وضعیت‌های ایجادشده به شکل عمده دارای وضعیتی منطقی به‌شمار می‌آیند. یعنی مهمل نیستند. اما همین وضعیت‌های منطقی در رویه دیگر خود زمانی که در تعارض با موقعیت‌های قبلی و بعدی خود قرار می‌گیرند وارد رویه دیگر زبان شده و به نوعی وضعیت تخیلی تبدیل شده‌اند. بسته به کنشگر و وضعیتی که ایجاد شده، می‌توان با استفاده از عبارت تصور کردن به جنبه‌های دیگر زبان در این راستا پی برد. غیاب وضعیت زبان ناخودآگاه را متزلزل می‌کند. این تزلزل، پیوسته سبب می‌شود تا بازی‌های زبانی مختلف شکل بگیرد و به این ترتیب حوزه کاربردی زبان گسترش یابد. این نکته پاسخ مستقیم به پرسش این پژوهش و اثبات فرضیه ارائه‌شده است. این مسئله در حوزه خودآگاهی می‌تواند به خلق درام منجر شود. چراکه موقعیت‌های متناقض سبب درگیری و چالش میان این موقعیت‌ها خواهد شد و فرهادی در فیلم‌نامه «درباره‌الی» از آن سود جسته است. به این ترتیب است که می‌توان ادعا کرد، تخیل تنها امری ذهنی نیست. بلکه می‌تواند دارای خصلت‌های کلامی باشد، به شرطی که بتوان بازی زبانی مناسب آن را شناسایی و بیان کرد. این امر وسیله‌ای است برای گسترش زبان. باید توجه داشت ویتگنشتاین به دنبال ارائه شکل و دستورالعمل مشخصی برای ایده بازی‌های زبانی نیست. ممکن است آن‌ها با یکدیگر شباهت خانوادگی داشته باشند، اما در روش بیشتر بر چگونگی انجام بازی‌های زبانی متمرکز است تا ارائه و تبیین یک دستورالعمل مشخص و در این مقاله نیز کوشیده شد غیاب به‌عنوان یکی از این امکان‌ها موردتوجه قرار گیرد.

برای پژوهش‌های بعدی پیشنهاد می‌شود تا مقولات مختلف زبانی همانند ضرب‌آهنگ، لحن و عناصری از این دست در همین فیلم‌نامه و دیگر متون نمایشی در ارتباط با بازی زبانی تخیل مورد مطالعه قرار گیرد.

۷. پی‌نوشت‌ها

1. Ludwig Josef Johann Wittgenstein
2. Ferdinand de Saussure
3. Tractatus
4. Philosophical Investigations
۵. منظور از روش توصیفی، روشی است که ویتگنشتاین در مواجهه با زبان به‌مثابه انگاره‌ای فلسفی آن را پیشنهاد داده است. بنابراین برای همخوانی نظریه و روش از آرای ویتگنشتاین در این زمینه سود جسته شده است (برای مطالعه بیشتر ر.ک: ویتگنشتاین، ۱۳۹۹، ص. ۳۹).
6. Friedrich Ludwig Gottlob Frege
7. Bertrand Russell
۸. برای مطالعه بیشتر ر.ک: Glock, 1996, p193
۹. همانگونه که تاریخ فلسفه دستخوش تعاریف متعدد بوده است و مورخان بنا بر آبخور مطالعاتی خود کوشیده‌اند به انگاره‌های متفاوتی دست یابند، تاریخ سنت فلسفه تخیل نیز از این نگاه مستثنی نبوده است. برای نمونه در کتاب *راهنمای فلسفه تخیل* راتلج، برای پیکربندی مطالعاتی فلسفه تخیل چهار دسته‌بندی کلی ارائه شده است: الف) تخیل در متن‌های تاریخی: ارسطو، دکارت، هیوم، کانت، هوسرل، و سارتر؛ 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 مقاوت 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 تقسیم‌بندی 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).
۱۰. برای مطالعه بیشتر ر.ک: آدیس، ۱۳۹۳، ص ۱۴۴.
11. Wittgenstein's Investigations, Awakening the Imagination
12. Beth Savickey
13. Wittgenstein's Later Theory of Meaning, Imagination and Calculation
14. Hans Julius Schneider
15. Jacques Derrida
16. Trace

۱۷. برای مطالعه بیشتر رک: Fuery, 1992

18. intellectual seeming

۱۹. البته نگاه‌های مخالف نیز غیاب را شکلی از «بلاغت» در اثر هنری معرفی می‌کنند. در این زمینه زبان در اثر هنری مورد توجه قرار گرفته و اینکه زبان اثر هنری در مواجهه با مکان‌هایی که اثر هنری را به نمایش می‌گذارند، دستخوش تغییر می‌شوند. برای مطالعه بیشتر رک: Horvath, 2012, p.11

20. Absence in cinema: the art of showing nothing

21. Justin Remes

22. André Bazin

۲۳. برای مطالعه بیشتر در این رابطه رک: شهبازی، ۱۳۹۹، صص. ۱۶۷-۱۸۹.

۲۴. در این زمینه برای دریافت می‌توان به گفت‌وگوی «احمد» و «امیر» نیز در یکی از صحنه‌های میانی فیلم‌نامه اشاره کرد: [...امیربا خود]: می‌خوایم بریم شمال سپیده ... می‌خوایم بچه‌ها را خبر کنیم سپیده ... می‌خوایم ویلا بگیریم، سپیده ... می‌خوایم زن پیدا کنیم سپیده ...! [...]. «فرهادی، ۱۳۹۳، ص. ۴۱۳».

۲۵. همچنین رک: «پیمان: یه درصد اگه این ول کرده باشه ارزش اینو داره که این‌همه خودتو به خاطرش اذیت کنی ... یه دختری که معلوم نیست ...» (فرهادی، ۱۳۹۳، ص. ۴۲۸) و همچنین: «شهره [در اشاره به الی]: این دختره چقدر عجیب غریبه» (همان، ص. ۴۳۰).

۸ منابع

- آدیس، م. (۲۰۰۶). *وینگشتاین راهنمایی برای سرگشتگان*. ترجمه ه. کاکاسلطان (۱۳۹۳). تهران: پارسه.
- فرهادی، ا. (۱۳۹۳). *هفت فیلم‌نامه از اصغر فرهادی*. تهران: چشمه.
- دباغ، س. (۱۳۸۹). *زبان و تصویر جهان: مقولاتی در فلسفه وینگشتاین*. تهران: نشر نی.
- دریدا، ژ. (۱۹۷۳). *درباره گراماتولوژی*. ترجمه م. پارسا (۱۳۹۶). تهران: شونند (نسخه الکترونیکی: طاقچه).
- زیور عالم، ا. و سجودی، ف. (۱۳۹۶). بررسی ساختار زبانی نمایشنامه‌های هملت داگ، مکتب کاهوت تام استوپارد از منظر وینگشتاین. *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۱۴، ۵-۱۸.
- شهبازی قارلقی، ر. (۱۳۹۹). *تحلیل سازوکار روایت پازولینی از «ادیپ» سوفوکل بر مبنای نظریه پنجره‌های کانونی‌شدگی مانفرد یان*. *روایت‌شناسی*، ۴ (۷)، ۱۶۷-۱۸۹.

- شهبازی، ر. (۱۳۹۹). سازوکار «بازی زبانی» ویتگنشتاین به مثابه نقد اجتماعی قدرت در نمایش آیینی - سنتی سیاه‌بازی. جستارهای زبانی، ۲(۱۱)، ۲۳۵-۲۵۶.
- ویتگنشتاین، ل. (۲۰۰۹). تحقیقات فلسفی. ترجمه م. حسینی (۱۳۹۹). تهران: هرمس.

References

- Abraham, A. (2020). *The Cambridge Handbook of the Imagination*. Cambridge.
- Addis, M. (2006). *Wittgenstein: Making Sense of Other Minds*. Translator: H.Kakasoltani. [In Persian].
- Derrida, J. (1973). *Of Grammatology*. Translator: M. Parsa (2017). [In Persian].
- Dabagh, S. (2010). *Language and the image of the world: categories in Wittgenstein's philosophy*. Ney: Tehran. [In Persian].
- Esslin, M (1988). *The field of drama*. Methuen: London.
- Farhadi, A (2014). *Seven screenplays by Asghar Farhadi*. Cheshmeh: Tehan.
- Fuery, P. J. (1992). *Towards a theory of absence: Subjectivity, desire and signification*. Doctoral dissertation, Murdoch University.
- Glock, H.J. (1996). *A Wittgenstein Dictionary*. Oxford University: New York.
- Gow, L. (2020). A new theory of absence experience. *Eur J Philos*. 2021, 29,168–181.
- Grayling, A.C (1996), *Wittgenstein: A very short introduction*, Oxford University: New York.
- Horvath, G. (2012). The rhetoric of absence in contemporary art. *In: Argumentor*. Proceedings of the Second International Conference on Argumentation and Rhetoric, Partiumi Kiadó. Debrecen: Oradea and Debrecen University Press.
- Kenny, A. (2006). *Wittgenstein*, Harvard University: Massachusetts.
- Kind, A. (2016). *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*. Routledge: New York.
- Pears, D. (1970), *Ludwig Wittgenstein*, Viking Press, New York.

- Pimm, R. (2017). *The Art of Forgetting and The Presence of Absence: An Anti-Memorial Investigation in Catalonia*. Blue Gum, (4), 21-53. Centre for Australian and Transnational Studies. Universitat de Barcelona.
- Remes, J. (2020). *Absence in cinema: the art of showing nothing*. Columbia University: New York
- Savickey, B. (2017). *Wittgenstein's investigations, awakening the imagination*. Springer: Switzerland
- Schneider, H.J. (1992). *Wittgenstein's later theory of meaning imagination and calculation*. Translator: Timothy Doyle and Daniel Smyth (2014). Wiley Blackwell: West Sussex.
- Shahbazi gharloghi, R. (2020). Pasolini's narration of Sophocles' Oedipus based on Manfred Jahn's Theory of windows of focalization. *Journal of Literary Criticism*, 4(7), 189-167. [In Persian].
- Shahbazi R. (2020) The Mechanism of Wittgenstein's language-games as a social criticism of power in Siah-Bazi. *Language Related Research*. 11 (2) :235-256[In Persian].
- Wittgenstein, L (2009). *Philosophical Investigations*. Translator: M. Hosseini (2020) [In Persian].
- Zivaralam. E. & Sojoudi, F (2017). Study of the language structure of Tom Stopard's "Dogg's Hamlet, Chahoot's Macbeth" Based on the Wittgenstein language game. *Journal of Dramatic Arts and Music*. 14. 5-18[In Persian].