

استعاره بازی و فراداستان در رمان بازی آخر بانو

سعدی حاجی*

سید احمد پارسا**

چکیده

استعاره بازی، به مثابه درک صور متفاوت انواع زندگی، هم‌چون بازی‌هایی که فقدان سنج‌های فراگیر امکان دآوری و تعیین درست و نادرست از میان آن‌ها را منتفی می‌کند، در تبیین نسبت باوری و عدم قطعیت به عرصه فلسفه پست‌مدرن نیز راه یافته است. از طرفی دیگر، میان رمان پست‌مدرن و پسامدرن، به منزله فلسفه‌ای که وضعیت و زمینه ظهور چنین رمان‌هایی را توضیح می‌دهد، تناسب و سازواری وجود دارد. بلقیس سلیمانی رمان *بازی آخر بانو* را، با استفاده از سبک فراداستان، به رمانی پسامدرن تبدیل و آن را براساس استعاره بازی پردازش کرده است. نگارندگان در این مقاله، با به‌کارگیری شیوه توصیفی - تحلیلی و تکنیک تحلیل محتوا در بررسی داده‌ها، به این نتیجه رسیده‌اند که در رمان *بازی آخر بانو*، براساس استعاره بازی در تلفیق با سبک فراداستانی آن، الزامات رمان پست‌مدرنیستی - نظیر انکار حقیقت، عدم قطعیت، مخدوش‌بودن مرز میان واقعیت و داستان، و ارائه عامدانه پروسه نگارش - بازتاب یافته است. هم‌چنین، گنجاندن فصلی با نام «ضمایم»، به منزله تمهیدی برای فراداستانی کردن اثر در پایان این رمان، از آن‌رو تازگی دارد که روال معمول در سایر فراداستان‌ها آشکارکردن جنبه فراداستانی آن‌ها در آغاز و در خلال آن‌هاست. زوال واقع‌نمایی کلیت وقایع داستان در سایه این تمهید پایانی و بر اثر مواجهه یک‌باره خواننده با آن موجب تأثیر ذهنی بیش‌تر و پُررنگ‌تر شدن وجه آشنایی‌زدایانه این رمان شده است.

کلیدواژه‌ها: استعاره بازی، *بازی آخر بانو*، بلقیس سلیمانی، پست‌مدرنیسم، فراداستان.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کردستان (نویسنده مسئول)
saadihaji@gmail.com

** استاد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کردستان،
dr.ahmadparsa@gmail.com
تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۱/۰۲، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۶/۱۰

۱. مقدمه

بازی آخر بانو، نوشته بلقیس سلیمانی، یکی از رمان‌های برجسته دهه ۱۳۸۰ خورشیدی در ایران است؛ این اثر برنده چند جایزه ادبی معتبر از جمله جایزه ادبی اصفهان در ۱۳۸۵ و جایزه «مهرگان ادب» در همان سال بوده است. آثار نویسندگان خلاق، که معمولاً از زمینه و ژرفای فلسفی نیز بی بهره نیستند، واجد نوآوری‌هایی است که در ورای قصه ظاهری و وقایع داستان قرار دارد و در خود این آثار به آن‌ها اشاره‌ای نمی‌شود. یکی از کارکردهای نقد ادبی، به‌منزله واسطه‌ای برای فهم بهتر متون داستانی، آشکارکردن این نوآوری‌ها و تبیین جوانب و زمینه‌های فلسفی آن‌هاست. درباره رمان بازی آخر بانو این نوآوری در پردازش رمان براساس استعاره بازی (metaphor of game) و تلفیق آن با سبک فراداستان (metafiction) برای خلق رمانی پست‌مدرن انجام پذیرفته است. با این توضیح که بهره‌گیری از سبک فراداستان، برای خلق رمان‌های پست‌مدرن، نمونه‌های فراوان دارد؛ ولی در این رمان، نویسنده، برای نیل به هدف و بازتاب الزامات فلسفه و رمان پسامدرنیستی، نظیر انکار حقیقت، عدم قطعیت، ابهام، و مخدوش‌بودن مرز میان واقعیت و داستان، استفاده از فراداستان را با نگارش این رمان براساس استعاره بازی همراه کرده است. شیوه نوآورانه دیگری که در این رمان نمود یافته این است که سلیمانی، برخلاف نویسندگان دیگر که برای ایجاد فراداستان معمولاً در ابتدا یا در خلال اثر خود به پروسه نگارش آن اشاره می‌کنند، بخشی از رمان را، با نام «ضمایم»، در فصل پایانی کتاب به تمهیدی مناسب برای این کار بدل کرده است. این شیوه باعث شده است خواننده اثر ماجرای رمان را از زبان راویان مختلف آن، به‌مثابه بازگویی سرگذشتی واقعی از جانب اشخاص مختلف، با برداشت ویژه هریک از آن‌ها ارزیابی کند و هنگامی که در بخش پایانی (ضمایم) این توهم زایل می‌شود، برجستگی و وجه آشنایی‌زدایانه این تمهید بهتر نمود می‌یابد. به دلیل این‌که بحث‌های لازم درباره هریک از اصطلاحات «استعاره بازی»، «فراداستان»، «فلسفه پست‌مدرن»، و «رمان پست‌مدرن» در نسبت با رمان بازی آخر بانو در بخش‌های بعدی و جداگانه مطرح شده است، برای پرهیز از اطاله کلام، در این‌جا، از بیان بحث‌های غیرضروری و تکراری پرهیز می‌شود. براین اساس، در مقاله حاضر به تحلیل این رمان برپایه سبک فراداستان و نظریه استعاره بازی و ارتباط آن با فلسفه و رمان پست‌مدرن پرداخته شده است و مطابق روندی که در پی می‌آید پیش می‌رود: ۱. مرور پژوهش‌های پیشین درباره این رمان؛ ۲. تحلیل رمان برپایه استعاره «زندگی بازی است»؛ ۳. طرح مبحث «ضمایم»

داستان به منزله تمهید فراداستانی این رمان؛ ۴. تبیین نسبت فلسفه و رمان پست مدرن با این رمان؛ ۵. بررسی سبک فراداستانی پردازش رمان.

۲. پیشینه پژوهش

در این بخش، از میان چند مقاله دانشگاهی و تعدادی یادداشت در نشریات عمومی، که درباره رمان *بازی آخر بانو* منتشر شده است، به شماری از آن‌ها، که با پژوهش حاضر بی‌ارتباط نیستند، اشاره می‌شود:

سمیعی (۱۳۸۶: ۲۴)، در یادداشتی کوتاه، ضمن این‌که رمان *بازی آخر بانو* را رمانی معطوف به استعاره بازی می‌داند، می‌نویسد: «استعاره بازی به سرعت در زندگی گل بانو رنگ می‌بازد و یا بهتر است بگوییم او در برابر واقعیت تسلیم می‌شود و استعاره بازی از جلوه‌های حیات و سرزندگی تهی می‌گردد» (همان: ۲۴).

سمیعی، البته، مطلب را بدون توضیح لازم رها می‌کند و منظور خود را از گفتن این مطالب برای خواننده روشن نمی‌کند. چند اشاره دیگر او نظیر این‌که در بخشی از رمان «استعاره بازی و روایت به استعاره زنده تبدیل نمی‌شوند» (همان) یا این‌که «استعاره بازی تبدیل به جدال معنایی و نه داستانی کذب و حقیقت می‌شوند» (همان) نیز اگر اشتباه نباشند، دست‌کم ناروشن‌اند.

نادر شهریوری (۱۳۹۲: ۸)، در یادداشتی در روزنامه شرق، با اشاره به این‌که شخصیت اصلی رمان وجود را براساس غریزه بازی می‌فهمد، ماجراجویی گل بانو را در آری گفتن نیچه‌ای او به هر پیشامدی می‌داند و آن را نشانه پذیرش نقش بازیگرانه در زندگی می‌شمارد. شهریوری، البته، سهواً، آن بخش از روایت را، که راوی آن ابراهیم رهامی است، از آن گل بانو می‌داند و، ضمن نقل آن، می‌نویسد:

گل بانو ناآرام است. از پنجره‌اش به بیرون نگاه می‌کند. پژوی یشمی اهدایی حاج صادق در کنار پیکان طوسی‌رنگ او پارک شده است؛ اما او آن را نشانه رسیدن به تفاهم و پایان بی‌سروسامانی و البته پایان بازی تعبیر نمی‌کند (همان: ۸).

پاره نقل‌شده از رمان، توسط شهریوری، «تک‌گویی درونی» ابراهیم رهامی (سلیمانی ۱۳۹۴: ۲۶۵) است و به گل بانو ربطی ندارد. سهو شهریوری در این انتساب البته مهم نیست؛ ولی صحت تأکید او بر «بازیگری اراده‌مندان» کاراکتر اصلی برمبنای چنین

نمونه‌هایی از آن نظر تا اندازه‌ای مخدوش است که خواننده درمی‌یابد نویسنده در تنظیم ساخت روایی داستان اصالتِ کنش‌گری شخصیت‌ها را، به‌ویژه در بخش ضمایم رمان، از اساس زیر سؤال می‌برد و می‌فهمد که بازی اصلی را او (نویسنده)، با برساختن صورت‌های متفاوت از یک زندگی، ارائه کرده است.

مونا هوروش (۱۳۹۳: ۱۶۵ - ۱۸۵)، برپایه نظریه‌های روان‌کاوانه لوس ایریگاری (Luce Irigaray)، فمینیست رادیکال، نقش‌آفرینی کاراکتر اصلی را نمونه موفق و عملی آرای فمینیستی ایریگاری برای به‌چالش کشیدن «حقیقت نرینه‌محور» ارزیابی کرده است؛ اما، براساس پژوهش حاضر، آنچه در این رمان به‌واسطه روایت‌های متفاوت نقد و به‌چالش کشیده می‌شود و خواننده را از توهم دست‌یابی به واقعیت ماجراها بازمی‌دارد «مطلق حقیقت» است و نه حقیقت نرینه‌محور.

رادفر و برهمند (۱۳۹۶: ۸۷ - ۹۷) نیز رمان *بازی آخر بانو* را رئالیستی دانسته و در نقدی جامعه‌شناختی، برپایه آرای لوکاج و گلدمن، فضای این رمان را حاوی انتقاد اجتماعی و سیاسی و موقعیتی برای نمایش تقابل ایدئولوژی‌های مطرح در سال‌های اوایل انقلاب دانسته‌اند.

۳. استعاره بازی و رمان بازی آخر بانو

علوم شناختی، از نیمه دوم قرن بیستم، افق‌های تازه‌ای را به روی چگونگی کارکرد فهم انسان از پدیده‌های گوناگون هستی و زندگی گشوده است. یکی از ره‌یافت‌های این علوم، که به‌ویژه نظریه‌پردازانی چون جرج لیکاف (George Likoff) و مارک جانسون (Mark Gohnson) آن را صورت‌بندی کرده‌اند، این است: «بخش عمده‌ای از نظام مفهومی طبیعی ما به‌شکل استعاری ساختار یافته است؛ به‌عبارت دقیق‌تر، بیش‌تر مفاهیم تا اندازه‌ای در چارچوب مفاهیم دیگر درک و دریافت می‌شوند» (لیکاف و جانسون ۱۳۹۵: ۱۰۳).

ذکر این نکته لازم است که منظور از استعاره در این‌جا همان «مجاز برپایه علاقه مشابهت» در تلقی قدمایی از این مفهوم، که ویژه وجه بلاغی زبان دانسته می‌شد، نیست. در رویکرد شناختی، استعاره واسطه‌ای است برای درک امور انتزاعی براساس مفاهیم ملموس و عینی.^۲ استعاره «زندگی بازی است»، یعنی درک و دریافت زندگی به‌منابۀ نوعی بازی، یکی از استعاره‌های رایج در باب تفسیر و معنای زندگی است. رابرت سالمن (Robert Solomon)، در کتاب *مسائل بزرگ*، در فصل «معنای زندگی»، شانزده استعاره تاریخی و رایج در باب

معنی زندگی را توضیح می‌دهد که استعاره بازی نخستین آن‌هاست. این استعاره‌ها عبارت‌اند از: «زندگی بازی است» و «زندگی یک داستان است»؛ و، به همین سیاق، در سایر گزاره‌ها زندگی «تراژدی»، «کمدی»، «هنر»، «رسالت»، «ماجراجویی»، «بیماری»، «نوع‌دوستی»، «شرافت»، «میل»، «نیروانه»، «یادگیری»، «رنج»، «رابطه»، و «سرمایه‌گذاری» دانسته شده است (سالمن ۱۳۹۲: ۹-۱۵). به‌نظر سالمن، «انتخاب هر کدام از این استعاره‌ها شکل و کیفیت ویژه‌ای به زندگی آدمی می‌بخشد» (همان: ۱۱). چون بحث حاضر صرفاً مربوط به استعاره بازی است، از بحث درباره سایر استعاره‌ها یا، به‌قول خود سالمن، سایر ایماژها صرف‌نظر می‌شود و فقط استعاره بازی مدنظر قرار می‌گیرد.

استعاره بازی، هم‌چنان‌که سالمن می‌گوید، جزو استعاره‌هایی است که در تاریخ وجود داشته (همان) و تعبیر چندان تازه‌ای نیست؛ اما کاربرد این استعاره در فلسفه پست‌مدرن، برای تبیین قیاس‌ناپذیری صور گوناگون زندگی با هم، با تأثیرپذیری از «نظریه بازی‌های زبانی» (the theory of language games) ویتگنشتاین طرح شده است. لودویگ ویتگنشتاین (Ludwig Wittgenstein) (۱۸۸۹ - ۱۹۵۱)، به‌باور بسیاری از اندیشمندان، یکی از بزرگ‌ترین فلاسفه قرن بیستم است و طبعاً نظرورزی‌های او درباره زبان ماهیت فلسفی دارد؛ یعنی «اساساً هیچ‌یک از پژوهش‌های ویتگنشتاین، اعم‌از پژوهش‌های متقدم و متأخر، ماهیتی زبان‌شناختی ندارند» (ندرلو ۱۳۹۰: ۹۷). اگرچه آرای ویتگنشتاین پیچیده و دشوارفهم‌اند، امروزه، به‌مددِ شروح و نقدهایی که درباره آثارش نوشته شده است آرای وی در هر دو دوره اندیشه‌ورزی او کمابیش روشن شده است. ویتگنشتاین، که در رساله منطقی-فلسفی تراکتاتوس گزاره‌های یک زبان منطقی را نماینده اندیشه دانسته و آن را بر ارائه تصویر واقعی از عالم واقع توانا یافته بود، در دوره دوم اندیشگی خود، در پژوهش‌های فلسفی، با طرح نظریه بازی‌های زبانی، امکان یافتن یک زبان عام و منطقی را، که بر تصویر و تبیین حقیقت و واقعیت توانا باشد، متفقی دانست.

طبق نظریه بازی‌های زبانی، زبان پدیده‌ای چندبُعدی و پیکره‌ای از بازی‌های زبانی متفاوت است. منظور از بازی‌های زبانی کارکردهای متفاوت زبان‌اند که هرکدام بر شکلی از زندگی منطبق هستند و فهم هر بازی زبانی مستلزم شرکت در آن شکلی از زندگی است که بازی زبانی موردنظر در بستر آن واقع می‌شود (همان: ۸۷).

نتیجه حاصل از این ره‌یافت این است که امکان یافتن زبانی فراگیر با قابلیت ارائه معیارهایی که صدق و کذب گزاره‌های متفاوت زبانی را تبیین کند وجود ندارد. استعاره

بازی برای تبیین این مسئله بسیار گویاست؛ بازی‌های مختلف قواعد ویژه خود را دارند و قواعد یک بازی را نمی‌شود برای بازی دیگری معتبر و کارا دانست. قواعد بازی شطرنج برای بازی تخته نرد بی‌معنی است. قواعد کلی و فراگیری هم وجود ندارد که همه انواع بازی را در شمول خود بگنجانند و بشود، با توجه به آن قواعد، آن‌ها را باهم مقایسه کرد. قواعد هر بازی فقط و فقط برای خود آن بازی معتبر است. ویتگنشتاین به‌وضوح می‌گوید: «با اصطلاح بازی زبانی قصد برجسته‌ساختن این واقعیت را داریم که سخن‌گفتن با زبان بخشی از یک فعالیت یا بخشی از یک صورت زندگی است» (ویتگنشتاین ۱۳۸۰: ۴۴).

از این منظر، علم نیز یک بازی زبانی ویژه در میان بازی‌های زبانی دیگر، نظیر بازی زبانی اخلاق و بازی زبانی فلسفه، است و معیار و پایه‌ای برای سنجش دیگر بازی‌های زبانی محسوب نمی‌شود (حقیقی ۱۳۸۱: ۳۴ - ۳۵).

تجلی استعاره «زندگی بازی است» در رمان *بازی آخر بانو* به‌واسطه روایت‌های متفاوت از زندگی و سرنوشت کاراکتر اصلی تحقق یافته است؛ نویسنده، با طرح روایت‌های متفاوتی از سرگذشت کاراکتر اصلی و عدم تعیبه نشانه‌هایی دال بر ترجیح یکی از آن‌ها، به‌منزله واقعیت مرجح، خواننده را از توهم نیل به حقیقت اصلی درباره زندگی گل‌بانو باز می‌دارد. اگر ضمایم آخر رمان نمی‌بود، می‌شد قبول کرد که رمان *بازی آخر بانو* رمانی رئالیستی با روایت خطی است که راویان چندی هر یک با روایت خود خلاهای روایت پیشین را پُر می‌کنند و تعلیق داستان با جذابیت فهم سرنوشت کاراکتر اصلی ادامه می‌یابد. در این صورت، رمان باید، با روشن شدن وضعیت کاراکترها، فرجامی آشکار و قطعی بیابد و حاوی ابهام و عدم قطعیت نباشد؛ اما چنین فرجامی در رمان *بازی آخر بانو* مشاهده نمی‌شود. ضمایم رمان دست‌کم چند روایت متفاوت از زندگی گل‌بانو را ارائه می‌دهد که با آنچه در بخش‌های قبلی رمان آمده است تفاوت اساسی دارد. برای روشن شدن موضوع، ارائه خلاصه‌ای از پی‌رنگ رمان الزامی به‌نظر می‌رسد.

۱.۳ پی‌رنگ رمان

بلقیس سلیمانی درون داستان یکی از شاگردان کلاس داستان‌نویسی استاد محمدجانی است. او همراه محمدجانی و دوستان کلاس داستان‌نویسی، روزهای پنج‌شنبه، به یک آسایش‌گاه نگه‌داری از آسیب‌دیدگان جنگ می‌رود. دیدار از این مکان، که طی یک ماجراجویی برای سوژه‌یابی داستانی کشف شده است، به‌خاطر یافتن سعید، نامزد سابق محمدجانی، در آن‌جا

شکل منظم به خود گرفته و هر پنج‌شنبه تکرار می‌شود. قرار است بلقیس سلیمانی زندگی سعید را براساس واقعیت در شکل داستانی بازسازی کند. برای این کار، چند ماه تحقیق می‌کند و حاصل کار او در این زمینه رمان *بازی آخر بانو* است. این رمان، گرچه پاره‌هایی از زندگی سعید را نیز بازگو کرده، بخش عمده آن بیان فراز و فرودهای زندگی گل‌بانو است. اثر او را چندین راوی و از جمله خود گل‌بانو روایت می‌کنند و هر روایت حاصل برداشت و نگاه آن راوی درباره زندگی گل‌بانو در پیوند با خود یا دیگران است. فصل پایانی رمان اما، که در دو بخش با نام «ضمایم» نام‌گذاری شده، عمده اطلاعات بخش‌های پیشین را مخدوش می‌کند.

بلقیس سلیمانی درون داستان قصه زندگی گل‌بانو (مهربانو، محمدجانی، و محمدخانی) را براساس روایت‌هایی که از زبان دیگران گردآوری کرده است می‌نویسد. اثر او را چندین راوی روایت می‌کنند. گویا هر روایت حاصل برداشت و نگاه راوی است درباره زندگی گل‌بانو در پیوند با دیگران. در این رمان، گرچه زندگی سعید نیز بازگو شده، بخش عمده آن بیان سرگذشت به‌ظاهر واقعی گل‌بانو (استاد محمدجانی) است که البته با مقادیری تخیل داستانی نیز آمیخته شده است. براساس اطلاعات داده‌شده در داستان، گل‌بانو دختر یتیم و فقیر و در همان حال باهوش شمس‌آبادی، از روستاهای کرمان، است که دوران نوجوانی و جوانی او مصادف است با پریشانی‌ها و آشوب‌های مقارن با سال‌های اولیه پس از انقلاب و دوران جنگ تحمیلی. ظاهراً، تحت تأثیر اختر، دختر یکی از خوانین، که گرایش‌های چپی داشته - و در ۱۳۵۹ کشته شده - به مطالعه کتاب و از جمله داستان و رمان علاقه‌مند می‌شود. او نامزد حیدر است. حیدر قوم و خویش آن‌هاست و از بچگی بسیاری اوقات در خانه آن‌ها بوده است. از حیدر خوشش نمی‌آید و به معلم روستا (سعید نوری) علاقه‌مند می‌شود. این دو دل‌بسته هم می‌شوند و اسارت حیدر به دست نیروهای عراقی مانع وجود او را از سر راه آن‌ها برمی‌دارد. سعید به تهران برمی‌گردد تا مقدمات ازدواج خود با گل‌بانو را از طریق خانواده خود فراهم آورد؛ ولی هیچ‌گاه بر نمی‌گردد. پس از بازگشت به تهران، متوجه می‌شود دوستش، علی، را تیرباران کرده‌اند؛ برادرش، حمید، هم دست‌گیر و به پانزده سال زندان محکوم شده است. خود او هم، بعد از مدتی، در خیابان دست‌گیر می‌شود و به جرم حرکت‌های مشکوک به کمیته محل برده می‌شود. دوست دوران دبیرستانش، محمود تاجی، او را نجات می‌دهد. بعد از دو هفته به‌واسطه او و همراه او به جبهه می‌رود. در جبهه دچار آسیب جسمی و روحی می‌شود و، متعاقب این ماجراها، به آسایش‌گاه نگه‌داری از معلولان سپرده می‌شود. گل‌بانو، بی‌خبر از این ماجراها و مأیوس و سرخورده، در شمس‌آباد

درس می‌خواند، در کنکور ورودی دانشگاه پذیرفته می‌شود؛ ولی با دخالت یکی از نیروهای ذی‌نفوذ و فعال در منطقه، ابراهیم رهامی، از ورود او به دانشگاه ممانعت می‌شود. رهامی، که در کسوت معلم عقیدتی در منطقه حضور داشته، از پیش گل‌بانو را می‌شناخته و دل‌بسته او شده است. رهامی متأهل است؛ ولی همسرش بچه‌دار نمی‌شود. رهامی، طبق قرار قبلی با همسرش، مرضیه - که مقرر بوده رهامی صرفاً برای بچه‌دار شدن به صورت موقت ازدواج کند و بعد همسر تازه‌گزیده را طلاق دهد - با گل‌بانو ازدواج می‌کند. بچه‌دار می‌شوند و پس از مدتی با ترفند و توطئه حاج‌صادق، برادرزن رهامی، که شخص بسیار بانفوذی است، گل‌بانو به جرم همکاری با جریان‌های چپ‌گرا (در نبش قبر و انتقال جنازه‌های اختر و امیر، دو نفر از اعضای حزبی کمونیستی) و نیز کمک به یک زن برای پیوستن به همسرش، که در خدمت نیروهای دشمن عراقی است، بازداشت می‌شود و غیابی حکم طلاق و جدایی برای او صادر می‌شود (حاج‌صادق از ترس این‌که ازدواج رهامی با گل‌بانو پایدار بماند و زندگی خواهرش از هم بپاشد، دست به چنین اقدامی می‌زند). ابراهیم رهامی برای جبران اندکی از آنچه به واسطه او بر سر گل‌بانو رفته است، با تلاش بسیار، مقدمات پذیرش او در دانشگاه تهران را فراهم می‌آورد. گل‌بانو (= محمدجانی) در تهران درس می‌خواند، دکترای فلسفه می‌گیرد، و استاد دانشگاه می‌شود. علاوه‌بر تدریس دروس رشته تحصیلی خود (فلسفه)، کلاس‌های داستان‌نویسی هم دارد. در دانشگاه با دانش‌جویی به نام صالح رهامی آشنا می‌شود که معلوم می‌شود پسر همان حاج‌صادق است. بچه حاصل از ازدواج گل‌بانو و ابراهیم رهامی (حنیف - اسماعیل) نزد پدر و نامادری بزرگ می‌شود. ابراهیم رهامی مایوس و سرخورده از بازی روزگار و به سبب احساس بد و نفرت‌انگیزی که بعد از اطلاع‌یافتن از قصد حاج‌صادق برای ازدواج با گل‌بانو به او دست می‌دهد، با ماشین به وسط میدان مین می‌رود و کشته می‌شود. به واسطه صالح رهامی، میان حاج‌صادق و گل‌بانو (که حالا دیگر استاد محمدجانی است) ارتباطی برقرار می‌شود و حاج‌صادق به او پیش‌نهاد ازدواج می‌دهد. قبل از این‌که محمدجانی جواب منفی یا مثبت خود را به حاج‌صادق برساند، او خود منصرف می‌شود و پیش‌نهاد خود را پس می‌گیرد.

این ماجراها حاصل فهم خواننده از داستان بلقیس سلیمانی، نویسنده درون رمان، است و هیچ‌یک از کاراکترها - در هنگام وقوع رویدادها - بر مجموع ماجراهای رمان اشراف کامل ندارند. مثلاً، گل‌بانو علت عدم بازگشت سعید و انصراف او از ازدواج با خود را سال‌ها بعد می‌فهمد یا متوجه نیست که طلاق غیابی او از ابراهیم رهامی و جداکردن فرزندش، حنیف، از او کار حاج‌صادق رهامی است و پس از گذشت سالیان بسیار از همه این‌ها اطلاع می‌یابد.

۴. ضمایم رمان محملی برای پرورش عدم قطعیت و تمهیدی فراداستانی برای آن

بخش‌های پایانی رمان، که با نام ضمایم نام‌گذاری شده است، همه روایت بالا را زیر سؤال می‌برد. در ضمیمه اول، دوستان هم‌کلاس بلقیس سلیمانی، نویسنده درون رمان، او را شمت می‌کنند که چرا به جای بازپرداش داستانی زندگی سعید و صرفاً با تغییر نام محمدخانی به محمدجانی زندگی خصوصی استاد محمدخانی را نوشته است. انکار سلیمانی آن‌ها را قانع نمی‌کند و او مجبور می‌شود برای عذرخواهی نزد استاد محمدخانی برود. استاد محمدخانی، ضمن تأیید انطباق دادن برخی رویدادهای رمان با واقعیات زندگی خود، با رد بعضی ماجراهای رمان و روایت آن‌ها، به‌منزله گزارش واقعی ماجرا، به‌گونه‌ای دیگر خواننده را در پذیرش روایت سلیمانی دچار تردید می‌کند؛ مثلاً، در روایت استاد محمدخانی، ابراهیم رهامی نه یک معلم عقیدتی و مأمور ذی‌نفوذ دستگاه گزینش و نه شخص سیاسی و مذهبی که فقط مهندس بوده و در شرکت سدسازی کار می‌کرده و از خودکشی او نیز سخنی به‌میان نمی‌آید (سلیمانی ۱۳۹۴: ۲۸۳) و ... از این‌ها اساسی‌تر، در همین ضمیمه اول، اصل وجود شخصی به نام ابراهیم رهامی، که گل‌بانو با او ازدواج کرده باشد، از زبان یکی دیگر از دوستان نویسنده درون داستان (فرانچسکو = صالح رهامی) انکار می‌شود:

فرانچسکو دیرتر از همه به سراغم آمد؛ گفت می‌داند که اثر ملغمه‌ای از تخیل و واقعیت است. گفت خوب می‌داند نه عمه‌ای به اسم مرضیه دارد نه فامیلی به اسم ابراهیم رهامی و نه پسر عمه‌ای به اسم اسماعیل (همان: ۲۷۳).

اگر توجه داشته باشیم که بخش اعظم رمان، یعنی فصل‌های سوم (همان: ۱۱۱ - ۲۰۰) و چهارم (همان: ۲۰۱ - ۲۱۸)، درباره ازدواج و زندگی ابراهیم رهامی و گل‌بانو و ماجراهای آن‌هاست و واقعیت همه آن با این پاراگراف از دم انکار می‌شود، مخدوش بودن واقعیت و داستان در این رمان و نیز اهمیت سبک فراداستانی آن برای اجرای این نقشه بهتر محرز می‌شود.

در ضمیمه دوم، محتوای ایمیلی مطرح می‌شود که همسر اول رهامی آن را از آلمان فرستاده که حقیقت هر دو روایت قبلی (روایت سلیمانی و استاد محمدخانی) درباره ازدواج گل‌بانو (محمدخانی) با رهامی را انکار می‌کند (همان: ۲۹۰ - ۲۹۲)؛ سلیمانی، نویسنده درون داستان، در این باره می‌نویسد: «[فرستنده ایمیل] در همان آغاز ضربه مهلکی بر تمام داشته‌ها، نوشته‌ها، و دانسته‌های من می‌زند» (همان: ۲۹۰). گرچه به رابطه به‌قول او آن

«دخترک دهاتی» با «مرحوم شوهر»ش اذعان می‌کند (همان: ۲۹۱)، آن را فاقد اهمیت برای خود می‌شمارد و وقوع ازدواج میان آن‌ها را به‌طور کلی رد می‌کند و می‌گوید که آن دخترک آبروی شوهرش را برده و باعث اخراج او از شرکت شده است (همان). و نیز اضافه می‌کند که ازدواجی اگر در کار بوده، مربوط به ازدواج آن دختر با پادوی رهامی بوده است و نه با خود رهامی (همان). مقادیر زیادی عکس‌دوره حاملگی و تولد فرزندش در آلمان هم ضمیمه‌ایمیل است و در توضیح آن‌ها نوشته که بچه‌دارنشده‌اش در ایران به‌واسطه مشکل رهامی بوده و نه او، و برای رفع این مشکل به امکانات پزشکی‌ای نیاز داشته‌اند که در ایران موجود نبوده است. بعد از رفتن به آلمان و پس از دو سال اقامت در آن‌جا و رفع مشکل رهامی، یوسف، بچه آن‌ها، متولد شده است (همان: ۲۹۰ - ۲۹۱).

این ضمایم، با روایات متفاوت خود، چندین پایان یا به‌طورکلی چندین سرنوشت متفاوت را برای قهرمان اصلی و نیز بعضی دیگر از کاراکترها رقم می‌زند و پایان‌بندی رمان را با عدم قطعیتی مواجه می‌کند. نویسنده رمان، با مهارت تمام، خواننده را، هم‌چون بلقیس سلیمانی درون داستان، با بازی‌های روایتی متفاوت سردرگم و او را از امکان یافتن حقیقت یا واقعیت محروم می‌کند تا نشان دهد آن‌چه در هر مرحله از زندگی به‌عنوان واقعیت درک می‌شود جز یک بازی در متن زمان و مکان ویژه نیست؛ بازی‌ای که حتی اگر امکان مقایسه آن با بازی‌های دیگر وجود داشته باشد، معیار و نشانه‌ای مبنی بر ترجیح یکی بر دیگری وجود ندارد. این نسبت‌گرایی در فلسفه و رمان پست‌مدرن نیز وجود دارد و استعاره «زندگی بازی است» با این دو سازوار و منطبق است.

سلیمانی از این ضمایم پایان اثر به‌منزله تمهیدی برای تبدیل رمان خود به یک فراداستان بهره برده است و از قضا یکی از نوآوری‌های او هم همین مورد است؛ با توجه به این‌که در اغلب فراداستان‌ها اشاره به ساختگی بودن داستان و پروسه نگارش آن از همان آغاز انجام می‌پذیرد و در خلال قصه نیز به آن تصریح می‌شود، خواننده آن‌ها، با این وجه اثر یک‌باره مواجه نمی‌شود و در نتیجه مانند امری طبیعی در فرایند آن قرار می‌گیرد. ذکر دو نمونه مشهور (خارجی و ایرانی) در این باب مطلب را روشن‌تر می‌کند: ایتالو کالوینو (Italo Calvino)، نویسنده ایتالیایی، در همان آغاز رمان *اگر ششی از شب‌های زمستان مسافری*، آشکارا به جنبه غیرواقعی و ساختگی داستان خود اشاره می‌کند و می‌نویسد:

تو داری شروع به خواندن داستان جدید ایتالو کالوینو، *اگر ششی از شب‌های زمستان مسافری*، می‌کنی. آرام بگیر. حواست را جمع کن. تمام افکار دیگر را از سر دور کن. بگذار دنیایی که تو را احاطه کرده در پس ابر نماند (کالوینو ۱۳۸۱: ۷).

نمونه گویای دیگر در این باب رمان ایرانی *آزاده خانم* و نویسنده *اش* یا *آشویتس* خصوصی دکتر شریفی، از رضا براهنی، است که نویسنده در همان ابتدای کتاب به شیوه نوشته شدن اثر خود اشاره می کند:

یک دکتری بود به اسم دکتر اکبر که نویسنده و روان پزشک بود و دکتر مادر دکتر رضا هم بود که دکتر ادبیات و نویسنده بود؛ به خصوص نویسنده این نوع نوشتن که حالا نوشته می شود، درست جلوی چشم شما نوشته می شود و شما هم جلوی چشم نویسنده آن را می خوانید. ... دکتر اکبر از دکتر رضا قصه ای برای برگزیده ای خواسته بود که قرار بود در مشهد، که زادگاه دکتر اکبر بود، چاپ شود ... و قصه نویسنده دیگری را هم نقد کند و به او بدهد و هر دو برای چاپ در آن برگزیده مشهدی. ... و [دکتر رضا] حالا با آن چه می نوشت و در پیش روی شما آن را می نوشت دنبال راه حلی بود که شاید بتواند چیزی بنویسد که هم پاسخ درخواست اول دکتر اکبر باشد و هم پاسخ درخواست دوم او (براهنی ۱۳۷۶: ۳ - ۵).

حضور کالوینو در آغاز داستانش و اذعان او به مصنوع بودن روایتی که با خواننده در میان می گذارد و تأکید براهنی بر آشکار کردن روند نوشتن داستانی هم زمان با حال روایت آن و نیز بیان سبب نگارش آن در همان ابتدای اثر سبک فراداستانی این دو اثر را در نخستین صفحات آن ها آشکار می کند. در رمان *بازی آخر بانو* اما مواجهه مخاطب با صبغه ساختگی و مصنوع رمان فقط در فصل ضمایم پایان رمان (۲۷۱ - ۲۹۲) و به یکباره اتفاق می افتد و به همین سبب ضربه روانی حاصل از آن بر ذهن خواننده تأثیرگذارتر و بنابراین سوییۀ آشنایی زدایانه آن به مراتب پررنگ تر است.

۵. فلسفه و رمان پست مدرن و نسبت آن با رمان *بازی آخر بانو*

بحث استعاره بازی به واسطه بهره گیری فلاسفه پست مدرن از نظریه بازی های زبانی ویتگنشتاین وارد حوزه فلسفه پست مدرن شده است. ژان فرانسوا لیوتار (Jean Francois Lyotard)، که کتاب *وضعیت پست مدرن* او در چشم بسیاری حکم مانیفست پست مدرنیسم را دارد، در انتقال مفهوم بازی های زبانی و تبیین نسبیّت باوری پست مدرنیستی به واسطه آن نقش اساسی داشته است. برای تبیین این بحث، ارائه توضیحی هر چند کوتاه درباره فلسفه پست مدرنیستی ناگزیر می نماید.

۱.۵ فلسفه پست مدرن

اصطلاح پست مدرنیسم، اگرچه این روزها دیگر، از فرط تکرار، واژه آشنایی به نظر می‌رسد، تقریباً همه کسانی که از پست مدرنیسم سخن به میان آورده‌اند - چه متفکران منتسب به این جریان فکری و فلسفی و چه منتقدان و شارحان آن - از تعریف ناپذیری و چارچوب‌گریزی آن صحبت کرده‌اند؛ گری ایلزورث^۳ (Gary E Aylesworth)، لیوتار^۴، لارنس کهون^۵ (Lawrence Kahoone)، گلن وارد^۶ (Glenn Ward)، ماری کلیگز^۷ (Mary Klages)، و دیگران یا به تعریف ناپذیری اصطلاح پست مدرن اشاره کرده یا از پاسخ به چیستی و تعیین چارچوب‌های آن طفره رفته‌اند. اما، به رغم این تعریف ناپذیری و چارچوب‌گریزی، می‌توان به اصولی اشاره کرد که در میان متفکران این اندیشه مشترک است: انکار خرد و حقیقت و نسبی دانستن امور هستی؛ فقدان واقعیت نهایی در جهان؛ شک‌اندیشی، بدین معنی که هیچ تجربه و نظریه‌ای به طور مطلق اعتبار ندارد؛ بی‌معنایی جهان؛ جای‌گزینی واقعیت با وانموده‌ها؛ تأکید بر کثرت‌گرایی و چندصدایی بودن زندگی؛ و ... و رجحان نداشتن سبکی از زندگی بر دیگری (بی‌نیاز ۱۳۹۴: ۲۰۴). لیوتار، در وضعیت پست مدرن، در ۱۹۷۹، نسبی‌باوری موجود در اندیشه پست مدرن را با الهام از نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین موجه می‌کند:

همان‌گونه‌که، به نظر ویتگنشتاین، زبان مجموعه‌ای از بازی‌های زبانی بدون قاعده‌های کلی حاکم بر همه آن‌هاست، جامعه نیز، به نظر لیوتار، مجموعه‌ای است از فعالیت‌های گوناگون که هیچ قاعده و قانون کلی بر همه آن‌ها حاکم نیست ... و پذیرش هر نظام ارزشی به جای نظامی دیگر یک سره دل‌بخواخانه و بدون اساس و پایه عقلی است (حقیقی ۱۳۸۱: ۴۱ - ۴۲).

بر این اساس، منظور از قیاس ناپذیری بازی‌های زبانی ممتنع بودن داوری عقلانی در مورد فعالیت‌های گوناگون یا سبک‌ها و صورت‌های گوناگون زندگی‌های متفاوت است. بدین ترتیب، اگر هم واقعیتی وجود داشته باشد، زبانی که تصویرگر آن باشد وجود ندارد. به باور لیوتار، حتی «قوانین حاکم بر علم، ادبیات، و هنر هم تغییر کرده است» (همان: ۳۲). وضعیتی از زندگی و نوع حضور انسان در جهانی که عمده ارزش‌ها و هنجارهای آن جهان روایی خود را از دست داده و با تردید جدی مواجه گشته است در رمان پست مدرن نمایش عملی می‌یابد؛ به همین جهت، بحث درباره رمان پست مدرن و پیوند آن با رمان بازی آخر بانو در بخش بعدی مطرح می‌شود.

۲.۵ رمان پست مدرن

ورود به وضعیت پسامدرن در ادبیات و به ویژه در ژانر رمان در دهه ۱۹۸۰ و مقارن با بحث فلسفی آن توسط جان بارت (John Barth)، نویسنده آمریکایی، اعلام شد. جان بارت، که در ۱۹۶۷ در مقاله «ادبیات تهی شدگی» بدعت گذاری‌های افراطی نویسندگان مدرن را نکوهیده و ناموجه خوانده و آن را بازی با عناصر داستان و بدون تأثیر دانسته بود، یک دهه بعد و در مقاله «ادبیات غنی سازی» شیوه‌های جدید داستان‌پردازی را، که توانسته بودند احیاگر بدعت گذاری در ادبیات داستانی باشند، ستود و از عنوان «پسامدرن» برای نامیدن این شیوه‌ها استفاده کرد (متس ۱۳۹۴: ۲۰۱-۲۰۲). به عقیده جسی متس (Jesse Matz)، ادبیات داستانی به چهار شیوه به وضعیت پسامدرنیستی واکنش نشان داد: ۱. وقتی واقعیتی وجود ندارد، بهتر است این دنیا فقط یک بازی تلقی شود؛ ۲. وقتی نمی‌توان هیچ چیز را به درستی بازنمایی کرد، خود این ناتوانی موضوع داستان نویسی قرار بگیرد؛ ۳. اگر هنر به طرزی کاذب ماهیتی اشرافی یافته است، باید آن را به توجه به آن واقعیت ناگوار مجبور کرد؛ ۴. اگر راهی برای نوآوری نمانده است، داستان‌های پیشین مورد تقلید تمسخرآمیز قرار گیرند (همان: ۲۰۶). موارد ۱ و ۲ شیوه‌هایی هستند که در رمان بازی/آخر بانو بیش از دیگر وجوه رمان پسامدرنیستی برجستگی یافته‌اند و به همین دلیل تحلیل حاضر بیش تر بر رصد این ویژگی‌ها در رمان یادشده تمرکز می‌کند؛ یعنی تلقی صور زندگی به مثابه بازی‌هایی که فقدان یک معیار فراگیر امکان داوری در میان آن‌ها را ناممکن می‌کند و روایت چگونگی پردازش رمان بر اساس استعاره بازی که در سبک فراداستانی آن نمود می‌یابد.

در مورد ویژگی‌های رمان پست مدرن، همان‌گونه که در باب خود اصطلاح پست مدرن هم صدق می‌کرد، اتفاق نظر عمده‌ای در میان نظریه پردازان این حوزه وجود ندارد؛ بری لوئیس (Barry Lewis)، در مقاله «پسامدرنیسم و ادبیات»، که عنوان فرعی «روزهای سالاد واژه‌ها» را هم بر آن نهاده است، پیش از برشماری ویژگی‌هایی مانند بی‌نظمی زمانی، تقلید، ازهم گسیختگی، تداعی نامنسجم اندیشه‌ها، پارانوایا، دور باطل، و اختلال زبانی در داستان‌های پسامدرنیستی، اذعان می‌کند که این ویژگی‌ها را می‌توان در سایر انواع نوشتار معاصر نیز یافت (لوئیس ۱۳۹۳: ۸۲). برایان مک هیل (Brian Mchale) داستان پست مدرن را نوعی گذر مفهومی از سیطره شناخت‌شناسانه مدرنیسم به سلطه هستی‌شناسانه پست مدرنیسم می‌داند و بر آن است که همه پست مدرنیسم در گریز از مسائل «دانستن» و روی آوردن به مسائل «بودن» خلاصه می‌شود» (قره‌باغی ۱۳۸۰: ۳۵۸). دیوید لاج

(David Lodge) با تحلیل آثار امثال ساموئل بکت (Samuel Beckett)، داندل بارتمی (Donald Barthelme)، و جان فاولز (John Fowles) «عدم قطعیت»، «مقاومت در برابر تفسیر معنادار» (معناباختگی)، «تناقض» (نقض بخش‌هایی از رمان به‌وسیله بخش‌های دیگر)، «عدم انسجام»، و «اتصال کوتاه»^۱ را از ویژگی‌های رمان پسامدرنیستی برمی‌شمرد (لاج: ۱۳۹۴: ۱۴۳ - ۲۰۰).

قیاس‌ناپذیری صور مختلف زندگی و عدم امکان تعیین درست و نادرست از میان آن‌ها از ویژگی‌های رمان و فلسفه پست‌مدرنیستی به‌خوبی در نوع روایت‌پردازی رمان *بازی آخر بانو* بازتاب دارد. این رمان، از نظر روایت و راویان، اهمیت ویژه‌ای دارد. بخش‌بندی فصول این رمان براساس روایت راویان انجام گرفته است؛ یعنی جداسازی هر فصل از سایر فصول رمان و نام‌گذاری آن براساس نام یک یا چند راوی که در آن فصل روایت ماجراها را برعهده دارند تنظیم شده است. این شیوه نشان می‌دهد که، از نظر نویسنده، روایت، راوی، و زاویه دید از اهمیت اساسی برخوردار است. رمان *بازی آخر بانو*، با احتساب بلقیس سلیمانی، نویسنده درون داستان، نه راوی دارد با زاویه دید مشترک؛ یعنی هر راوی‌ای که بخشی از داستان را روایت کرده زاویه دید اول‌شخص یا من-راوی را برای روایت خود برگزیده است. این راویان، هریک، خود یکی از شخصیت‌های رمان‌اند و هریک رویدادها را از دیدگاه ویژه خود بازگو می‌کنند که با روایت دیگران متفاوت است. علاوه‌بر تفاوت دید هریک از راویان، ضمایم پایانی اثر هم به‌طور کلی روایاتی اساساً متفاوت با روایات پیشین داخل متن را ارائه می‌دهد و خواننده را در گزینش یکی از روایات، به‌عنوان روایت اصلی، دچار تردید می‌کند و همین امر نشان می‌دهد که اساساً بازی اصلی نویسنده بازی روایت‌هاست. اگر در رمان مدرنیستی شگرد تداعی آزاد و سیلان ذهن نوعی ابهام را در ذهن خواننده ایجاد می‌کرد، در رمان پست‌مدرن این سیلان روایت است که عدم قطعیت را می‌پرورد. به‌قول دیوید لاج:

مشکل خواننده رمان‌های پسامدرنیستی ابهام متن نیست (چون ابهام را می‌توان رفع کرد)، بلکه اغلب عدم قطعیت است که همه متن را فرامی‌گیرد و بیش‌تر در سطح روایت خود را نشان می‌دهد تا در سطح سبک (همان: ۱۵۶).

جسی متس نیز بر این نکته تأکید می‌کند و می‌گوید: «در رمان پسامدرن، سیلان ذهن تبدیل شده است به سیلان روایت» (متس ۱۳۹۴: ۲۱۷). سرگردانی خواننده هنگامی که با روایت‌های متفاوت بازی داده می‌شود شبیه همان حالتی است که سلیمانی، نویسنده درون

داستان، بعد از شنیدن و درک روایت‌های متناقض با تحقیقات خود درباره زندگی گل بانو با آن مواجه می‌شود:

مغلوب شده بودم، بازی خورده بودم، تحقیر شده بودم، احساس یک آدم شکست خورده را داشتم، بار هزیمت همه آدم‌های داستانم را به دوش می‌کشیدم. آن‌همه تحقیق، آن‌همه هزینه، آن‌همه عذاب وجدان برای ماجرای که اتفاق نیفتاده بود (سلیمانی ۱۳۹۴: ۲۸۷).

در رمان بازی/آخر بانو، هر روایت، هر زندگی، و هر صورت و مرحله‌ای از زندگی یک بازی است:

از همان فصل‌های آغازین رمان، خواننده متوجه می‌شود که با شخصیتی روبه‌روست که بسیاری از مفاهیم، افراد، و به‌ویژه نقش‌های خود در خانواده و جامعه را به بازی می‌گیرد؛ به‌همین دلیل، برای فهم بهتر رمان لازم است به کارکرد بازی در آن توجه شود (هوروش ۱۳۹۳: ۱۶۷).

گل بانو حتی از ازدواج تقریباً اجباری‌اش با ابراهیم رهامی (مطابق با بخش‌های پیش از ضمایم و نیز ضمیمه اول) با تعبیر بازی یاد می‌کند. روایت او از آغازین ساعات زندگی مشترکش این‌گونه است:

دستش گرم بود، در را که بست بازی را شروع کردم؛ همان‌جا، توی هال، روی زمین نشستم و ... موی رهاشده‌ام را که دید، سوت زد و من فکر کردم بازی کردن با این مرد چه قدر سخت است (سلیمانی ۱۳۹۴: ۱۱۱).

دو صفحه بعد، وقتی رهامی در خوردن غذا با دست او را همراهی می‌کند، می‌گوید: «حالا بازی دوطرفه شده بود» (همان: ۱۱۳). چند صفحه بعد، دوباره از بازی حرف می‌زند: «باید بازی را ادامه می‌دادم» (همان: ۱۱۶). وقتی استاد فلسفه دانشگاه می‌شود، از رفتار و گفتارش برای کنترل و تسلط بر کلاس در آغاز سال تحصیلی با نام نمایش یاد می‌کند؛ «کیفم را روی میز پرت می‌کنم و نمایش همیشگی را شروع می‌کنم ... ذهنم بازی‌اش را پیشاپیش شروع کرده است» (همان: ۲۲۰). ذکر صریح کلمات «بازی» و «نمایش» و ... از زبان کاراکتر اصلی، البته، به‌تنهایی نمی‌تواند ارزش یک تحلیل را ثابت کند؛ اما در درک این قضیه که نشان بدهد مقوله بازی در این رمان تا حد یک موتیف نیز ارتقا یافته راه‌گشاست. بازی‌های روایی نویسنده، بر ساختگی صور مختلف زندگی، و نقش دیدگاه یا چشم‌انداز

(perspective) هر راوی را در این پردازش‌های متفاوت آشکار می‌کند. چشم‌اندازباوری (perspectivism) یکی از بنیان‌های اندیشگی پست‌مدرنیسم است که فیلسوفان این جریان آن را از نیچه به‌ارث برده‌اند؛ به‌نظر نیچه، «واقعیتی وجود ندارد؛ آنچه هست تفسیر است. حقایق همه افسانه‌اند و افسانه‌ها همه برداشت‌ها هستند و برداشت‌ها همه چشم‌اندازها» (حقیقی ۱۳۸۱: ۱۵۹). بخش‌های پایانی رمان *بازی آخر بانو* دقیقاً چنین منظوری را به خواننده القا می‌کند؛ انکار همه آن چیزهایی که زمانی حقیقت و واقعیت پنداشته می‌شد. مخاطب با همان سرگردانی و تحریری مواجه می‌شود که سلیمانی، نویسنده درون رمان، با آن روبه‌روست:

نکند همه این‌ها دارند مرا بازی می‌دهند، نکند همه‌شان قصه‌هایی ساخته‌اند و تحویل من داده‌اند؟ ... نمی‌دانم. ایمیل مریم خانم را بفرستم برای خانم محمدخانی که چی بشود؟ که او داستان دیگری سرهم بکند، که این قضیه کش پیدا بکند؟ مگر ناشر صبر می‌کند که دوباره روایت او را بنویسم، نه باید بازی را همین‌جا تمام کنم، همین‌جا (سلیمانی ۱۳۹۴: ۲۹۲).

وقتی توان کشف واقعیت وجود ندارد، هر زندگی فقط یک روایت و هر روایتی صرفاً یک بازی است و بخشی از ساختار روایت باید حاوی قصه همین ناتوانی باشد؛ چه ناتوانی در کشف حقیقت چه ناتوانی در بازتاب آن.

گزارش چگونگی برساخته‌شدن روایت یک رمان یا بازتاب ناتوانی در انعکاس واقعیت به آن ویژگی‌ای از داستان‌های پست‌مدرنیستی مربوط است که معمولاً ذیل بحث فراداستان مطرح می‌شود و در بخش بعدی به آن اشاره خواهد شد.

۵. فراداستان و رمان *بازی آخر بانو*

در بیش‌تر اظهاراتی که درباره رمان پست‌مدرن بیان شده است، فرایند حضور نویسنده در داستان و بحث درباره پروسه نگارش اثر جایگاه ویژه‌ای دارد. این ویژگی غالباً ذیل موضوع «فراداستان» مطرح می‌شود: «با مروری بر شاخص‌ترین رمان‌های نوشته‌شده از قرن هجدهم تا حدود دهه ۱۹۶۰، می‌توان گفت که دو صنعت اصلی روایت‌گری در رمان عبارت بود از بازگویی (telling) و نشان‌دادن (showing)» (پاینده ۱۳۹۳: ۲۱۶).

در شیوه بازگویی، خواننده، به‌واسطه راوی معمولاً دانای کل، که همه‌چیز را درباره شخصیت‌ها و رویدادها به مخاطب انتقال می‌داد، به درک متن نائل می‌شد. از اوایل قرن بیستم، نویسندگان مدرن، با استفاده از شیوه نشان‌دادن و با حذف راوی دانای کل، سعی

کردند این واسطه‌گری را حذف کنند تا خواننده خود دلالت‌های داستان را دریابد (همان: ۲۱۶-۲۱۷). اما، رمان‌نویسان پسامدرنیست، برخلاف اسلاف مدرنیستشان، بر آن بودند که خود زبان، درمقام واسطه بیان، همواره نقش حائلی را ایفا می‌کند. و نشانه‌های زبانی، بیش از آن‌که به واقعیت‌های ملموس و ادراک‌شدنی ارجاع دهند، نشان‌دهنده فقدان ارتباط با مصداق‌های عینی‌شان هستند (همان: ۲۱۷-۲۱۸). باتوجه‌به این نکته، نویسندگان پست‌مدرن هرگونه کوشش برای حذف واسطه‌ها را محکوم به شکست می‌دانند و برای نشان‌دادن ماهیت گفتمانی هرگونه تلاش در بازنمایی واقعیت، با استفاده از سبک فراداستان، وارد متن رمان می‌شوند و خود شیوه نگارش رمان را توضیح می‌دهند (همان: ۲۲۰-۲۲۲). ورود نویسنده به جهان داستان و توصیف چگونگی نوشتن آن ویژگی اصلی همه فراداستان‌هاست. خانم پاتریشیا وُو (Patricia Waugh)، نویسنده کتاب *فراداستان*، در این باره می‌گوید: «کوچک‌ترین مخرج مشترک فراداستان‌ها خلق یک داستان و، درعین‌حال، ارائه گزارش و تفسیری از خلق آن داستان است» (وُو ۱۳۹۰: ۱۴). وُو در تعریف فراداستان نیز می‌نویسد:

فراداستان اصطلاحی است که به نوشته‌ای اطلاق می‌شود که به‌شکلی خودآگاه و نظام‌مند توجه خواننده را به ماهیت یا وضعیت خود به‌عنوان امری ساختگی و مصنوع معطوف می‌کند تا از این طریق پرسش‌هایی را درمورد رابطه میان داستان و واقعیت مطرح سازد (همان: ۸).

عبارت «امر ساختگی و مصنوع» در تعریف خانم وُو از فراداستان بیش از هر چیز دیگری یادآور استعاره بازی و اهمیت آن در تبیین بینش پست‌مدرن و رمان پسامدرن است. وُو در پیوند استعاره بازی و فراداستان می‌نویسد:

فراداستان درپی کشف این است که هریک از ما واقعیت‌هایمان را چگونه بازی می‌کنیم. فراتفسیری که در ادبیات داستانی خودآگاه می‌توان یافت این پیام کمابیش صریح را القا می‌کند: داستانی که می‌خوانید ساختگی است و این یک بازی است (وُو ۱۳۹۳: ۱۹۵).

میان کار نویسنده و بازی کودک، از آن حیث که هر دو جهانی تخیلی ولی شبیه واقعیت می‌آفرینند و خود قواعد قرارگرفتن اشیا و رفتار شخصیت‌ها را در آن تنظیم می‌کنند، شباهت تام وجود دارد. «کل هنر از نظر خلق نمادین جهان‌های دیگر نوعی بازی است» (وُو ۱۳۹۰: ۵۳). به‌نظر فروید نیز:

بین کودکی که بازی می‌کند و نویسنده‌ای که داستان می‌نویسد مشابهت‌هایی وجود دارد. هر دوی آن‌ها دنیایی مختص خود می‌آفرینند؛ یعنی اشیا و واقعیات پیرامون خویش را از راه تخیل دگرگون می‌کنند تا دنیایی خیالی بیافرینند و از این طریق خود را خرسند سازند (پاینده ۱۳۸۵: ۵۱).

فروید، هم‌چنین، به این‌که هر دوی آن‌ها تمایل دارند حاصل کار و اثرشان جدی تلقی شود اشاره می‌کند (همان). اگر واسطه‌های تشکیل یک بازی اشیا و بازیگران‌اند، واسطه‌های موجد یک داستان زبان و واژگان آن هستند. ویتگنشتاین، که یکی از جنبه‌های جدی نظروزی او ناظر بر نقش زبان است، میان بازی و خود زبان، که ابزار کار نویسنده است، مشابهت‌هایی یافته بود. وی «در جستارهای فلسفی، با مقایسه زبان و بازی، بر اهمیت زبان به‌منزله فعالیتی که در زندگی انسان ریشه دارد تأکید گذاشت و کاربردهای مختلف زبان را در حکم بازی‌های زبانی قلمداد کرد» (تیلگمان و دیگران ۱۳۸۲: ۳۶۶). یکی از کارکردهای زبان روایت‌گری در داستان است. شباهت و ویژگی اساسی و مشترک بازی و داستان ساختگی بودن و، درعین‌حال، تمایل بر سازندگان آن‌ها به واقعی‌انگاشتن آن‌ها از طرف دیگران است؛ همان‌طور که وقتی کودکی تیری فرضی را فقط با ادای صدای شلیک گلوله به هم‌بازی خود می‌زند انتظار دارد طرف او خود را کشته‌شده بپندارد و نقش زمین شود، داستان‌نویس هم توقع دارد خواننده اثرش جهان آفریده او را باور کند و از آن متأثر شود. تا پیش از ظهور پست‌مدرنیست‌ها نیز، نویسندگان، با اختفای نقش واسطه‌گری خود، می‌کوشیدند وجه ساختگی داستان را در جهت باورپذیر کردن آن پنهان کنند؛ اما نویسندگان پست‌مدرن، با اعتقاد به این‌که هیچ حقیقت یگانه‌ای وجود ندارد و فقط روایت‌هایی از حقیقت وجود دارد، دیگر از اذعان به این نکته که داستان آن‌ها هم فقط تقریری از واقعیتی برساخته در قالب روایتی ساختگی است ابایی ندارند. بازیگری، درعین‌آگاهی و اقرار به بازی بودن آن‌چه صورت می‌پذیرد، از جدیت و عبوسی آن می‌کاهد. وقتی همه‌چیز بازی است، ادعای وجود واقعیت چندان پذیرفتنی نیست. انکار حقیقت و واقعیت در داستان پسامدرن و فراداستان از این ره‌گذر موجه می‌شود. «بازی، به‌عنوان فرمی از گریز از واقعیت، فرمی از رهایی از معناداشتن، دل‌مشغولی نویسندگان فراداستان است» (وؤ ۱۳۹۰: ۵۸).

موضوعیت یافتن آگاهانه پروسه نگارش رمان و ورود نویسنده به داستان در آثار پسامدرنیستی، که مهم‌ترین ویژگی برسازنده فراداستان است، البته از کشفیات پسامدرنیست‌ها نیست؛ این ویژگی در رمان‌هایی با قدمت دن کیشوت و تریسترام شناسی نیز وجود دارد؛ اما در آثار پسامدرنیستی آن‌قدر زیاد به‌چشم می‌خورد و آن‌چنان به‌تفصیل از

آن استفاده می‌شود که می‌توان گفت همراه تمهیداتی دیگر دستاورد کاملاً جدیدی در رمان پست‌مدرن به‌شمار می‌رود (لاج ۱۳۹۴: ۱۸۷). در رمان *بازی آخر بانو*، بلقیس سلیمانی، نویسنده درون رمان، در بخش ضمائم وارد داستان می‌شود و کل پروسه نگارش رمان را توضیح می‌دهد؛ این که این رمان حاصل تحقیقات سلیمانی نویسنده درباره زندگی گل‌بانو (محمدجانی = مهربانو = محمدخانی) در پیوند با دیگر کاراکترهای رمان است، این که بخش اعظم روایت او از این زندگی بعد از گفت‌وگو با محمدخانی مخدوش می‌شود و صورت دیگری از آن برساخته می‌شود، این که روایت محمدخانی هم به‌واسطه اظهارات ایمیلی یک نفر دیگر از اساس نقض می‌شود، این که این همه روایت درباره ماجراهایی است که ممکن است اساساً اتفاق نیفتاده باشد (سلیمانی ۱۳۹۴: ۲۸۷)، همه این موارد به‌گونه‌ای در رمان مطرح می‌شود که هر بار خواننده احساس می‌کند به حقیقت دست یافته، بلافاصله، روایت بعدی او را از توهم دست‌یابی به حقیقت یا واقعیت باز می‌دارد. سرانجام، خواننده مختار است یکی از روایت‌ها را حقیقت ماجرا انتخاب کند؛ ولی آنچه بیش‌تر محتمل است آن است که مخاطب، مأیوس از امکان دست‌یابی به حقیقت، ایمان به چنین امکانی را فرونهد یا این که وجود هر حقیقت یا واقعیتی را منکر شود.

۵. نتیجه‌گیری

براساس مطالب ذکر شده در این پژوهش، استعاره بازی مبتنی بر تصویری از بودن در جهان است که با فلسفه پسامدرنیستی از منظر انکار حقیقت و واقعیت هم‌ساز است. سبک فراداستانی در رمان هم، که با اعلان پروسه نگارش بر مصنوع و برساخته‌بودن داستان تأکید می‌ورزد، به انکار وقایعی منجر می‌شود که در روایت رمان گزارش شده‌اند. انکار واقعیت‌های ولو داستانی و اذعان به برساخته‌بودن آن‌ها و عدم قطعیتی که در این نوع نگاه پرورده می‌شود نیز، با وضعیت نسبت‌باورانه‌ای که در فلسفه پسامدرنیستی مورد توجه است، سازواری دارد. تناسب سبک فراداستانی در روایت رمان *بازی آخر بانو*، با رمان و فلسفه پست‌مدرنیستی، دست‌کم در چهار مورد زیر منعکس است:

۱. مرز بین داستان و واقعیت مخدوش می‌شود؛ ۲. صور مختلف زندگی صرفاً بازی‌های قیاس‌ناپذیرند و امکان تعیین درست و نادرست یا حق و ناحق از میان آن‌ها وجود ندارد؛
۳. در غیاب حقیقت و واقعیت، هر روایتی از آن فقط یک بازی زبانی برساخته و مصنوع است؛
۴. خود پروسه نگارش رمان آگاهانه موضوعیت می‌یابد.

قیاس‌ناپذیری و فقدان سنجه‌ای فراگیر برای داوری و تعیین درست و نادرست امور هم در فلسفهٔ پسامدرنیستی وجود دارد هم از تلقی زندگی، به‌منزلهٔ بازی، دریافت‌شدنی است و این ویژگی‌ها، همان‌طور که در مباحث پیشین ذکر شد، در ساختار روایی رمان بازی *آخر بانو* بازتاب یافته است؛ روایت‌هایی متفاوت و غیرقطعی از یک زندگی - به‌طوری‌که ترجیح یکی بر دیگری ممکن نباشد - در رمان *بازی آخر بانو* مجال طرح یافته و ورود نویسنده به داستان و شرح چگونگی برساخته‌شدن ماجراها و روایت‌های متفاوت آن، علاوه بر آن که سبک فراداستانی رمان را پدیدار می‌کند، واقع‌نمایی این رمان را هم متفی و پذیرش هریک از روایت‌ها به‌منزلهٔ یک بازی زبانی را توجیه می‌کند. ساختار روایتی رمان *بازی آخر بانو* به‌گونه‌ای است که هر بار که خواننده احساس می‌کند به حقیقت و واقعیت ماجراها پی برده، با خواندن روایت بعدی اطمینان خود را به آنچه قبلاً واقعیت می‌پنداشته از دست می‌دهد. اگرچه مخاطب این رمان چندفرجایی می‌تواند یکی از روایت‌ها را حقیقت ماجرا برگزیند، آنچه محتمل‌تر است این است که ایمان به امکان کشف واقعیت را فرونهد و همهٔ به‌ظاهر واقعیت‌ها را بازی‌گونه‌هایی به‌شمار آورد که فقدان سنجه‌ای فراگیر امکان کشف حقیقت را از میان آن‌ها نامیسر کند یا اساساً وجود واقعیتی عینی و حقیقی را منکر شود. هم سبک فراداستانی پردازش این رمان هم شگرد بازی‌های روایتی آن در خدمت وجه پسامدرنیستی رمان قرار گرفته است. گره‌خوردگی صور مختلف زندگی شخصیت اصلی در بازی‌های روایتی متفاوت و متناقض کشف می‌شود و، به‌طریق اولی، وجود واقعیت و حقیقت خدشه‌ناپذیر را، همان‌طور که در فلسفهٔ پست‌مدرنیستی مورد انکار است، متفی می‌کند. بنا بر آنچه تاکنون دربارهٔ ویژگی‌های رمان *بازی آخر بانو* ذکر شد، می‌توان گفت که این رمان بر پایهٔ استعارهٔ «زندگی بازی است» نگاشته شده و انتخاب سبک فراداستانی در پرورش هدف نویسنده برای پردازش رمان، بر این مبنا، از وجوه نوآورانهٔ این رمان به‌شمار می‌رود. ایجاد فصلی با نام «ضمایم» در پایان رمان، برای پرورش فراداستان، نوآوری دیگری است که نویسنده، به‌واسطهٔ آن، با تنظیم روایت‌های متفاوت دربارهٔ نحوهٔ برساخته‌شدن رمان، عدم قطعیت و انکار حقیقت و واقعیت را با آن ممکن ساخته است. تعبیهٔ این تمهید در پایان رمان و زوال یک‌بارهٔ توهم واقعیت‌پنداری - برخلاف رویهٔ معمول دیگر فراداستان‌ها که به وجه ساختگی و مصنوع قصهٔ داستان از آغاز و هم در خلال اثر پرداخته می‌شود - باعث ضربهٔ ذهنی و به‌تبع آن تأثیرگذاری بیش‌تر در ذهن خواننده و نیز سبب آشنایی‌زدایی از شیوهٔ معمول فراداستان شده است.

پی‌نوشت‌ها

۱. منظور از حقیقت و واقعیت در این مقاله، که گاهی هم توأمان و معطوف به هم به‌کار رفته‌اند، صدق گزاره‌های داستانی درمورد اتفاقات و ماجراهای رمان است در بیان کاراکترهای آن. در گزاره‌هایی که مربوط به تبیین‌های فلسفی است نیز مراد از این واژه‌ها مطابقت ذهن و عین است.
۲. برای بحث تفصیلی استعاره در رویکرد شناختی، بنگرید به لیکاف و جانسون (۱۳۹۴، ۱۳۹۵)؛ لیکاف (۱۳۹۵).
۳. گری ایلزورث، نویسنده مدخل «پسامدرنیسم»، در *دانش‌نامه فلسفه استنفورد*، با قاطعیت می‌نویسد: «واضح است که پسامدرنیسم را نمی‌توان تعریف کرد» (ایلزورث ۱۳۹۴: ۱۱).
۴. ژان فرانسوا لیوتار، که کتاب وضعیت پست‌مدرن او در چشم بسیاری حکم مانیفست پست‌مدرنیسم را یافته است (حقیقی ۱۳۸۱: ۳۲)، در مقاله «پاسخ به پرسش: پسامدرنیسم چیست؟»، به پرسش طرح‌شده به‌وضوح پاسخ نمی‌دهد و، در عوض، به منتقدان و جست‌وجوگران معنای یگانگی‌بخش و کلی می‌تازد و در پایان با توصیه به ستیز با «کلیت» خواستار تقویت تفاوت‌ها می‌شود (لیوتار و دیگران ۱۳۸۷: ۳۵ - ۵۱).
۵. لارنس کهن، در مقدمه‌اش بر کتاب *از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم*، جست‌وجوی معنایی واحد و ماهوی را که قابل اطلاق به همه مصادیق اصطلاح پست‌مدرن باشد نادرست می‌داند (کهن ۱۳۸۴: ۱).
۶. گلن وارد، نویسنده کتاب *پست‌مدرنیسم*، می‌نویسد: «پست‌مدرنیسم درمقابل این که به‌راحتی در چند جمله خلاصه شود مقاومت می‌کند و نمی‌خواهد یک تعریف مشخص و قطعی داشته باشد» (وارد ۱۳۸۳: ۱۰).
۷. ماری کلیگز، پس از اذعان به دشواری ارائه تعریفی از مفهوم پسامدرنیسم، این دشواری را معلول کاربرد گسترده آن در رشته‌ها و حوزه‌های گوناگون نظیر هنر، معماری، فیلم، ادبیات، جامعه‌شناسی، ارتباطات، مُد، و فناوری می‌داند (۱۳۸۰: ۳۷۳).
۸. «متن ادبی همواره استعاری است؛ بدین معنی که وقتی چنین متنی را تفسیر می‌کنیم، درواقع، آن را درحکم استعاره‌ای تمام‌عیار به عالم هستی اعمال می‌کنیم. پیش‌فرض این فرایند تفسیر این است که بین متن ادبی و جهان واقع - به‌عبارت‌دیگر، بین هنر و واقعیت زندگی - فاصله‌ای وجود دارد. خصوصیت نوشته‌های پسامدرنیستی تلاش به‌منظور ایجاد اتصال کوتاه در این فاصله است تا خواننده به‌تازگی شود و نتواند چنین نوشته‌هایی را به‌سهولت در مقوله‌های رایج متون ادبی ادغام کند. شیوه‌های انجام‌دادن این کار عبارت‌اند از: تلفیق وجوه فوق‌العاده متباین (وجه آشکارا داستانی و وجه ظاهراً مبتنی بر واقعیت) در اثری واحد؛ مطرح کردن نویسنده و موضوع نویسنده‌گی در متن؛ و برملاکردن عرف‌های ادبی هنگام استفاده از آن‌ها» (لاج ۱۳۹۴: ۱۸۷).

کتابنامه

- ایلزورث، گری (۱۳۹۴)، «پسامدرنیسم»، در: *دانش‌نامه فلسفه استنفورد*، ترجمه گلناز نریمانی، تهران: ققنوس.
- براهنی، رضا (۱۳۷۶)، *آزاده خانم و نویسنده‌اش یا آشویتس خصوصی دکتر شریفی*، چ ۲، تهران: نشر قطره.
- بی‌نیاز، فتح‌الله (۱۳۹۴)، *درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی*، چ ۶، تهران: افراز.
- پاینده، حسین (۱۳۸۵)، «فریود و نقد ادبی»، *ماه‌نامه خردنامه همشهری*، ش ۴.
- پاینده، حسین (۱۳۹۳)، *گشودن رمان*، چ ۲، تهران: مروارید.
- تیلگمان، بنجامین و دیگران (۱۳۸۲)، «لودویگ ویتگنشتاین»، ترجمه مشیت علایی، *فصل‌نامه زیباشناخت*، ش ۸.
- حقیقی، شاهرخ (۱۳۸۱)، *گذار از مدرنیته؟*، ویراست دوم، تهران: آگه.
- رادفر، ابوالقاسم و حانیه برهمند (۱۳۹۶)، «نقد جامعه‌شناختی رمان *بازی آخر بانو* از بلقیس سلیمانی»، *فصل‌نامه تحقیقات جدید در علوم انسانی*، ش ۱۹.
- سالمن، رابرت (۱۳۹۲)، «معنای زندگی»، ترجمه مسعود فریامنش، *ماه‌نامه اطلاعات معرفت و حکمت*، س ۸ ش ۱.
- سلیمانی، بلقیس (۱۳۹۴)، *بازی آخر بانو*، چ ۱۰، تهران: ققنوس.
- سمیعی، عنایت (۱۳۸۶)، «اصابت گلوله برف به بهمن»، *ماه‌نامه جهان کتاب*، س ۱۲، ش ۳ و ۴.
- شهریوری (صدقی)، نادر (۱۳۹۲)، «بازی بخت‌ها»، *روزنامه شرق*، ش ۱۷۳۷.
- کالوینو، ایتالو (۱۳۸۱)، *اگر شبی از شب‌های زمستان مسافری*، ترجمه لیلی گلستان، ویراست دوم، تهران: آگه.
- کلیگز، ماری (۱۳۸۰)، «پسامدرنیسم»، در: *نامه کانون نویسندگان*، به‌سعی سید علی صالحی و همکاری کمیسیون فرهنگی، تهران: آگه.
- کهون، لارنس (۱۳۸۴)، *از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم*، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، چ ۴، تهران: نشر نی.
- لاج، دیوید (۱۳۹۴)، «رمان پسامدرنیستی»، در: *مجموعه نظریه‌های رمان از رئالیسم تا پسامدرنیسم*، با گردآوری و ترجمه حسین پاینده، چ ۳، تهران: نیلوفر.
- لوئیس، بری (۱۳۹۳)، «پسامدرنیسم و ادبیات»، در: *مجموعه مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان*، با‌گزینش و ترجمه حسین پاینده، ویراست دوم، تهران: نیلوفر.
- لیکاف، جرج (۱۳۹۵)، *قلمرو تازه علوم شناختی: آنچه مقوله‌ها درباره ذهن فاش می‌کنند*، ترجمه جهان‌شاه میرزابیگی، تهران: آگه.
- لیکاف، جرج و مارک جانسون (۱۳۹۵)، *استعاره‌هایی که با آن‌ها زندگی می‌کنیم*، ترجمه هاجر آقابراهیمی، چ ۲، تهران: نشر علم.

- لیکاف، جرج و مارک جانسون (۱۳۹۴)، *فلسفه جسمانی: ذهن جسمانی و چالش آن با اندیشه غرب*، ترجمه جهان‌شاه میرزاییگی، تهران: آگاه.
- لیوتار، ژان فرانسوا و دیگران (۱۳۸۷)، «پاسخ به پرسش: پسامدرنیسم چیست؟»، ترجمه مانی حقیقی، در: *سرگشتگی نشانه‌ها: نمونه‌هایی از نقد پسامدرن*، با گزینش و ویرایش مانی حقیقی، چ ۵، تهران: نشر مرکز.
- متس، جسی (۱۳۹۴)، «رمان پسامدرن: غنی شدن رمان مدرن؟» در: *مجموعه نظریه‌های رمان*، نوشته دیوید لاج و دیگران، ترجمه حسین پاینده، چ ۳، تهران: نیلوفر.
- ندرلو، بیت‌الله (۱۳۹۰)، «نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست‌مدرن درباره زبان»، دو فصل نامه غرب‌شناسی بنیادی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، س ۲، ش ۱.
- وارد، گلن (۱۳۸۳)، *پست‌مدرنیسم*، ترجمه قادر فخر رنجبری و ابوذر کرمی، تهران: نشر ماهی.
- و، پاتریشیا (۱۳۹۰)، *فراداستان*، ترجمه شهریار وقفی‌پور، تهران: نشر چشمه.
- و، پاتریشیا (۱۳۹۳)، «مدرنیسم و پسامدرنیسم: تعریفی جدید از خودآگاهی ادبی»، در: *مجموعه مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان*، با گزینش و ترجمه حسین پاینده، ویراست دوم، تهران: نیلوفر.
- ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۰)، *پژوهش‌های فلسفی*، ترجمه فریدون فاطمی با درآمدی از بابک احمدی، تهران: نشر مرکز.
- هوروش، مونا (۱۳۹۳)، «بازیگر کلمات: زنانگی، نمایش‌گری، و آفرینش در رمان *بازی آخر بانو*»، فصل نامه نقد ادبی، س ۷، ش ۲۷.