

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 یک سنجه فراگیر امکان داوری و تعیین درست و نادرست از میان آنها را متفی می‌سازد، در تبیین نسیت‌باوری و عدم قطعیت به عرصه فلسفه پست‌مدرن نیز راه یافته است. از طرف دیگر میان رمان پست‌مدرن و پسامدرنیسم به عنوان 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 یک رمان پسامدرن تبدیل کرده و آن را بر اساس استعاره بازی پردازش نموده است. این مقاله با به‌کارگیری شیوه توصیفی-تحلیلی و استفاده از تکنیک تحلیل محتوا در بررسی داده‌ها، به این نتیجه رسیده است که پردازش رمان «بازی آخر بانو» بر اساس استعاره بازی در تلفیق با سبک فراداستانی آن، الزامات رمان پست‌مدرنیستی؛ نظیر انکار حقیقت، عدم قطعیت، مخدوش بودن مرز میان واقعیت و داستان و ارائه عاملانده پروسه نگارش رمان را در خود بازتاب داده است. هم‌چنین گنجاندن فصلی تحت عنوان «ضمایم» به عنوان تمهیدی برای فراداستانی کردن اثر در پایان این رمان، از آن رو تازگی دارد که روال معمول در سایر فراداستان‌ها آشکار کردن جنبه فراداستانی آنها در آغاز و در خلال آنها است. زوال واقع‌نمایی کلیت وقایع داستان در سایه این تمهید پایانی و بر اثر مواجهه یکباره خواننده با آن، موجب تأثیر ذهنی بیشتر و پررنگ‌تر شدن وجه آشنایی‌زدایانه این رمان شده است.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کردستان (نویسنده مسؤول).

saadihaji@gmail.com

** استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه کردستان، dr.ahmadparsa@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱/۲، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۶/۱۰

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

۱. مقدمه

رمان «بازی آخر بانو»، نوشته بلقیس سلیمانی، یکی از رمان‌های برجسته دهه هشتاد شمسی ایران است که برنده چند جایزه ادبی معتبر از جمله جایزه ادبی اصفهان در سال ۱۳۸۵ و جایزه مهرگان ادب در همان سال بوده است. آثار نویسندگان خلاق، که معمولاً از زمینه و ژرفای فلسفی نیز بی‌بهره 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 وظایف نقد ادبی به عنوان واسطه‌ای برای فهم بهتر متون داستانی، آشکار کردن این نوآوری‌ها و تبیین جوانب و زمینه‌های فلسفی آنها است. در مورد رمان بازی آخر بانو، این نوآوری در پردازش رمان بر اساس استعاره بازی (metaphor of game) و تلفیق آن با سبک فراداستان (metafiction) برای خلق یک رمان پست‌مدرن صورت پذیرفته است. با این توضیح که بهره‌گیری از سبک فراداستان، جهت خلق رمان‌های پست‌مدرن، نمونه‌های فراوان دارد ولی در این رمان، نویسنده برای نیل به هدف و بازتاب الزامات فلسفه و رمان پست‌مدرنیستی؛ نظیر انکار حقیقت^۱، عدم قطعیت، ابهام و مخدوش بودن مرز میان واقعیت و داستان، استفاده از فراداستان را، با نگرش این رمان بر اساس استعاره بازی همراه کرده است. شیوه نوآورانه دیگری که در این رمان نمود یافته این است که سلیمانی، بر خلاف نویسندگان دیگر که برای ایجاد فراداستان معمولاً در ابتدا و یا در خلال اثر خود، به پروسه نگارش آن اشاره می‌کنند، بخشی از رمان را تحت عنوان 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 روایان مختلف آن، به مثابه بازگویی یک سرگذشت واقعی از جانب اشخاص مختلف با برداشت ویژه هر یک 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 هر یک از اصطلاحات «استعاره بازی»، «فراداستان»، «فلسفه پست‌مدرن» و «رمان پست‌مدرن» در نسبت با رمان بازی آخر بانو، در بخش‌های بعدی و به صورت جداگانه مطرح شده است، برای پرهیز از اطاله کلام در اینجا، از آوردن بحث‌های غیر ضروری و تکراری پرهیز می‌شود. بر این اساس مقاله حاضر به تحلیل این رمان بر پایه سبک فراداستان و نظریه استعاره بازی و ارتباط آن با فلسفه و رمان

پست‌مدرن می‌پردازد و مطابق روند زیر پیش می‌رود: ۱- مرور پژوهش‌های پیشین در مورد این رمان ۲- تحلیل رمان بر پایه استعاره «زندگی بازی است» ۳- طرح مبحث «ضمایم» داستان به عنوان تمهید فراداستانی این رمان ۴- تبیین نسبت فلسفه و رمان پست‌مدرن با این رمان و ۵- بررسی سبک فراداستانی پردازش رمان.

۲. پیشینه پژوهش

در این قسمت، از میان چند مقاله دانشگاهی و تعدادی یادداشت در نشریات عمومی که درباره رمان بازی آخر بانو منتشر شده‌اند، 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 گل‌بانو 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: ۲۴) و یا اینکه «استعاره بازی تبدیل به جدال معنایی و نه داستانی کذب و حقیقت می‌شوند» (همان: ۲۴)، نیز اگر اشتباه نباشند دست‌کم ناروشن‌اند.

نادر شهریوری (۱۳۹۲: ۸)، در یادداشتی در روزنامه شرق، با اشاره به اینکه شخصیت اصلی رمان، وجود را بر اساس غریزه بازی می‌فهمد، ماجراجویی گل‌بانو را در آری‌گفتن نیچه‌ای او به هر پیشامدی می‌داند و آن را نشانه پذیرش نقش بازیگرانه در زندگی می‌شمارد. شهریوری البته سهواً، آن قسمت از روایت را که راوی آن ابراهیم رهامی است، از آن گل‌بانو می‌داند و ضمن نقل آن می‌نویسد: «گل‌بانو ناآرام است، از پنجره‌اش به بیرون نگاه می‌کند، پژوی یشمی اهدایی حاج‌صادق، در کنار پیکان طوسی رنگ او پارک شده است اما او آن را نشانه رسیدن به تفاهم و پایان بی‌سروسامانی و البته پایان بازی تعبیر نمی‌کند» (همان: ۸). پاره نقل شده از رمان توسط شهریوری، «تک‌گویی درونی» ابراهیم رهامی در ص ۲۶۵ است و ربطی به گل‌بانو ندارد. سهو شهریوری در این انتساب، البته مهم نیست ولی صحت تأکید او بر «بازیگری اراده‌مندانه» کاراکتر اصلی بر مبنای چنین نمونه‌هایی، از آن نظر تا اندازه‌ای مخدوش است که خواننده درمی‌یابد، نویسنده در تنظیم

ساخت روایی داستان، اصالت کنش‌گری شخصیت‌ها را به‌ویژه در بخش ضمایم رمان، از اساس زیر سؤال می‌برد و می‌فهمد که بازی اصلی راه، او (نویسنده) با برساختن صورت‌های متفاوت از یک زندگی، ارائه کرده است.

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

رادفر و برهمند (۱۳۹۶: ۹۷-۸۷) نیز رمان بازی آخر بانو را رئالیستی دانسته و در نقدی جامعه‌شناختی بر پایه آراء لوکاچ 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 به بعد، افق‌های تازه‌ای را به روی چگونگی کارکرد فهم انسان از پدیده‌های گوناگون هستی و زندگی گشوده است. یکی از رهیافت‌های این علوم، که به‌ویژه توسط نظریه‌پردازانی چون جرج لیکاف (George Likoff) و مارک جانسون (Mark Gohnson) صورت‌بندی شده است این است که «بخش عمده‌ای از نظام مفهومی طبیعی ما به شکل استعاری ساختار یافته است؛ به عبارت دقیق‌تر، بیشتر مفاهیم تا اندازه‌ای در چارچوب مفاهیم دیگر درک و دریافت می‌شوند» (لیکاف و جانسون، ۱۳۹۵: ۱۰۳). لازم به ذکر است که منظور از استعاره در اینجا، همان «مجاز بر پایه علاقه مشابهت» در تلقی قدمایی از این مفهوم، که ویژه وجه بلاغی زبان دانسته می‌شد، نیست. در رویکرد شناختی، استعاره واسطه‌ای برای درک امور انتزاعی بر اساس مفاهیم ملموس و عینی است. استعاره «زندگی بازی است»؛ یعنی درک و دریافت زندگی به مثابه نوعی بازی، یکی از استعاره‌های رایج در باب تفسیر و معنای زندگی است. رابرت سالمن (Robert Solomon)، در فصل معنای زندگی از کتاب «مسائل بزرگ»، شانزده استعاره تاریخی و رایج در باب معنی زندگی را توضیح می‌دهد که استعاره بازی نخستین آن‌ها است. این استعاره‌ها

عبارت‌اند از: «زندگی بازی است»، «زندگی یک داستان است» و به همین سیاق در سایر گزاره‌ها، زندگی «تراژدی»، «کمدی»، «هنر»، «رسالت»، «ماجراجویی»، «بیماری»، «نوع دوستی»، «شرافت»، «میل»، «نیروان»، «یادگیری»، «رنج»، «رابطه» و «سرمایه‌گذاری» دانسته شده است (سالمن، ۱۳۹۲: ۹-۱۵). به نظر سالمن، «انتخاب هر کدام از این استعاره‌ها، شکل و کیفیت ویژه‌ای به زندگی آدمی می‌بخشد» (سالمن، ۱۳۹۲: ۱۱). چون بحث حاضر صرفاً مربوط به استعاره بازی است، از بحث در باب سایر استعاره‌ها و یا به قول خود سالمن، سایر ایماژها صرف نظر می‌شود و تنها استعاره بازی مد نظر قرار می‌گیرد.

استعاره بازی هم‌چنان که سالمن می‌گوید، جزو استعاره‌هایی است که در تاریخ وجود داشته (سالمن، ۱۳۹۲: ۱۱) و تعبیر چندان تازه‌ای نیست. اما استفاده از 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) به باور بسیاری از اندیشمندان، یکی از بزرگترین فلاسفه قرن بیستم است و طبعاً نظرورزی‌های او در مورد زبان ماهیت فلسفی دارد؛ یعنی «اساساً هیچ یک از پژوهش‌های ویتگنشتاین، اعم از پژوهش‌های متقدم و متأخر، ماهیتی زبان‌شناختی ندارند» (ندرلو، ۱۳۹۰: ۹۷). اگر چه آراء ویتگنشتاین پیچیده و دشوار فهم‌اند، ولی امروزه به مدد شروح و نقدهایی که در مورد آثارش نوشته شده‌اند، نظرات وی در هر دو دوره اندیشه‌ورزی او کمابیش روشن شده‌اند. ویتگنشتاین که در رساله منطقی - فلسفی تراکتاتوس، گزاره‌های یک زبان منطقی را نماینده اندیشه دانسته و 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 متفی دانست.

طبق نظریه بازی‌های زبانی، زبان، پدیده‌ای چندبعدی و پیکره‌ای از بازی‌های زبانی متفاوت است. منظور از بازی‌های زبانی، کارکردهای متفاوت زبان‌اند، که هر کدام بر شکلی از زندگی منطبق هستند و فهم هر بازی زبانی مستلزم شرکت در آن شکلی از زندگی است که بازی زبانی مورد نظر در بستر آن واقع می‌شود (ندرلو، ۱۳۹۰: ۸۷).

نتیجه حاصل از این رهیافت این است که امکان یافتن یک زبان فراگیر با قابلیت ارائه معیارهایی که صدق و کذب گزاره‌های متفاوت زبانی را تبیین کند وجود ندارد. استعاره بازی برای تبیین این مسأله 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 تخته‌نرد بی‌معنی است. قواعد کلی و فراگیری هم وجود ندارد که همهٔ انواع بازی را در شمول خود بگنجانند و بشود با توجه به آن قواعد آنها را با هم مقایسه کرد. قواعد هر بازی تنها و تنها برای خود آن بازی معتبر است. ویتگنشتاین به وضوح می‌گوید: «با اصطلاح بازی زبانی قصد برجسته‌ساختن این واقعیت را داریم که سخن گفتن 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 و ... است و معیار و پایه‌ای برای سنجش دیگر بازی‌های زبانی محسوب نمی‌شود (حقیقی، ۱۳۸۱: ۳۵-۳۴).

تجلی استعاره «زندگی بازی است» در رمان بازی آخر بانو به واسطهٔ روایت‌های متفاوت از زندگی و سرنوشت کاراکتر اصلی تحقق یافته است؛ نویسنده با طرح روایت‌های متفاوتی از سرگذشت کاراکتر اصلی، و عدم تعبیهٔ نشانه‌هایی دال بر ترجیح یکی از آنها به عنوان واقعیت مرجح، خواننده را از توهم نیل به حقیقت اصلی در مورد زندگی گل بانو، باز می‌دارد. اگر ضمائم آخر رمان نمی‌بود، می‌شد قبول کرد که رمان بازی آخر بانو، یک رمان رئالیستی با روایت خطی است که راویان چندی، هر کدام با روایت خود خلاهای روایت پیشین را پر می‌کند و تعلیق داستان با جذابیت فهم سرنوشت کاراکتر اصلی ادامه می‌یابد. در این صورت، رمان می‌بایست 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. ضمائم رمان دست‌کم چند روایت متفاوت از زندگی گل بانو را ارائه می‌دهند که با آنچه در بخش‌های قبلی رمان آمده است تفاوت اساسی دارد. برای روشن شدن موضوع، ارائهٔ خلاصه‌ای از پیرنگ رمان الزامی به نظر می‌رسد.

۱.۳ پیرنگ رمان

بلیس 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 می‌روند. دیدار از این مکان که طی یک ماجراجویی برای سوژه‌یابی داستانی کشف شده است، به خاطر 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 ولی قسمت 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 است درباره زندگی گل‌بانو در پیوند با خود یا دیگران. فصل پایانی رمان اما که در دو بخش با عنوان ضمائم نام‌گذاری شده، عمده اطلاعات قسمت‌های پیشین را مخدوش می‌کند.

بلقیس سلیمانی درون داستان، قصه زندگی گل‌بانو (مهربانو، محمدجانی، محمدخانی) را بر اساس 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. این رمان، گرچه زندگی سعید را نیز بازگو کرده ولی قسمت عمده آن بیان سرگذشت به‌ظاهر واقعی گل‌بانو (استاد محمدجانی) است، که البته با مقادیری تخیل داستانی نیز آمیخته شده است. بر اساس اطلاعات داده شده در داستان؛ گل‌بانو دختر یتیم و فقیر و در همان حال باهوش شمس‌آبادی از روستاهای کرمان است که دوران نوجوانی و جوانی او مصادف با پریشانی‌ها و آشوب‌های مقارن با سال‌های اولیه پس از انقلاب و دوران جنگ تحمیلی است. ظاهراً تحت تأثیر «اختر» دختر یکی از خوانین که گرایش‌های چپی داشته - و در سال 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؛ بعد از بازگشت به تهران متوجه می‌شود دوستش، علی را تیرباران کرده‌اند، برادرش حمید هم دستگیر شده و به پانزده سال زندان محکوم شده است. خود او هم بعد از مدتی در خیابان دستگیر و به جرم حرکت‌های مشکوک به کمیته محل برده می‌شود. توسط دوست دوران دبیرستانش، محمود تاجی نجات یافته و بعد از دو هفته به واسطه او و همراه با او به جبهه می‌رود. در جبهه دچار آسیب‌دیدگی جسمی و روحی می‌شود و متعاقب این ماجراها به یک آسایشگاه نگهداری از معلولان سپرده می‌شود. گل‌بانو بی‌خبر از این ماجراها و مأیوس

و سرخورده در شمس آباد درس می خواند، در کنکور ورودی دانشگاه پذیرفته می شود ولی با دخالت یکی از نیروهای ذی نفوذ و فعال در منطقه (ابراهیم رهامی) از ورود او به دانشگاه ممانعت می شود. رهامی که در کسوت معلم عقیدتی در منطقه حضور داشته، از پیش گل بانو را می شناخته و دل بسته او شده است. رهامی متأهل است ولی همسرش بچه دار نمی شود. مطابق قرار قبلی آنها (رهامی و همسرش مرضیه) - که مقرر بوده رهامی صرفاً برای بچه دار شدن به صورت موقت ازدواج کند و بعد همسر تازه گزیده را طلاق دهد- با گل بانو ازدواج می کند. بچه دار می شوند و پس از مدتی با ترفند و توطئه حاج صادق، برادرزن رهامی، که شخص بسیار بانفوذی است، گل بانو به جرم همکاری با جریان های چپ گرا (در نیش قبر و انتقال جنازه های اختر و امیر که دو نفر از اعضای حزبی کمونیستی بوده اند) و نیز کمک به یک زن برای پیوستن به همسرش که در خدمت نیروهای دشمن عراقی است، بازداشت می شود و به صورت غیابی حکم طلاق و جدایی برای او صادر می شود. (حاج صادق از ترس اینکه ازدواج رهامی با گل بانو پایدار بماند و زندگی خواهرش از هم بپاشد دست به چنین اقدامی می زند). ابراهیم رهامی برای جبران اندکی از آنچه به واسطه او بر سر گل بانو رفته است، با تلاش بسیار مقدمات پذیرش او را در دانشگاه تهران فراهم می آورد. گل بانو = (محمدجانی) در تهران درس می خواند، دکترای فلسفه می گیرد و استاد دانشگاه می شود. علاوه بر تدریس دروس رشته تحصیلی خود (فلسفه)، کلاس های داستان نویسی هم دارد. در دانشگاه با دانشجویی به نام صالح رهامی آشنا می شود که معلوم می شود پسر همان حاج صادق است. بچه حاصل از ازدواج گل بانو و ابراهیم رهامی (حنیف = اسماعیل)، نزد پدر و نامادری بزرگ می شود. ابراهیم رهامی مایوس و سرخورده از بازی روزگار و به خاطر احساس بد و نفرت انگیزی که از اطلاع از قصد حاج صادق برای ازدواج با گل بانو به او دست می دهد، با ماشین به وسط میدان مین می رود و کشته می شود. به واسطه صالح رهامی میان حاج صادق و گل بانو (که حالا دیگر استاد محمدجانی است)، ارتباطی برقرار می شود و حاج صادق به او پیشنهاد ازدواج می دهد. قبل از اینکه محمدجانی جواب منفی و یا مثبت خود را به حاج صادق برساند، او خود منصرف می شود و پیشنهاد خود را پس می گیرد.

این ماجراها حاصل فهم خواننده از داستان بلقیس سلیمانی (نویسنده درون رمان) است، و هیچ کدام از کاراکترها - در هنگام وقوع رویدادها - بر مجموع ماجراهای رمان اشراف کامل ندارند؛ مثلاً گل بانو علت عدم بازگشت سعید و انصراف او از ازدواج با خود را

سال‌ها بعد می‌فهمد و 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 به همه اینها اطلاع پیدا می‌کند.

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

بخش‌های پایانی رمان که با عنوان ضمائم نام‌گذاری شده است، همه روایت بالا را زیر سؤال می‌برد. در ضمیمه اول، بلقیس سلیمانی (نویسنده درون رمان)، از طرف دوستان هم‌کلاس خود، مورد شماتت واقع می‌شود که چرا به جای بازپرداخت 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 برخی رویدادهای رمان با واقعیات زندگی خود، با رد بعضی ماجراهای رمان و روایت آنها به گونه‌ای دیگر، خواننده را در پذیرش روایت سلیمانی به عنوان گزارش واقعی ماجرا دچار تردید می‌کند؛ مثلاً در روایت استاد محمدخانی، ابراهیم رهامی، نه یک معلم عقیدتی و مأمور ذی‌نفوذ دستگاه گزینش، و نه یک شخص سیاسی و مذهبی که فقط یک مهندس بوده که در شرکت سدسازی کار می‌کرده و از خودکشی او نیز سخنی به میان 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 قسمت اعظم رمان؛ یعنی فصول سوم (همان: ۲۰۰-۱۱۱) و چهارم (همان: ۲۱۸-۲۰۱) پیرامون 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 از طرف همسر اول رهامی از آلمان فرستاده شده و حقیقت هر دو روایت قبلی (روایت سلیمانی و استاد محمدخانی) در مورد ازدواج گل بانو (محمدخانی) با رهامی را انکار می‌کند (همان: ۲۹۲-۲۹۰)؛ 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 به قول او آن «دخترک دهاتی» با «مرحوم شوهر»ش اذعان دارد (همان: ۲۹۱)، ولی آن را فاقد اهمیت برای خود می‌شمارد و وقوع ازدواج میان آنها را به طور کلی رد می‌کند و می‌گوید که آن دخترک آبروی شوهرش را برده و باعث اخراج او از شرکت شده است (همان: ۲۹۱). 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: ۲۹۱). مقادیر زیادی عکس دوره حاملگی و تولد فرزندش در آلمان هم ضمیمه ایمیل است و در توضیح آنها نوشته که بچه‌دار نشدنشان در ایران به واسطه 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: ۲۹۱-۲۹۰).

این ضمایم، با روایات متفاوت خود، چندین پایان و یا به طور کلی چندین سرنوشت متفاوت را برای قهرمان اصلی و نیز بعضی دیگر از کاراکترها رقم می‌زند و پایان‌بندی رمان را با یک عدم قطعیت مواجه می‌سازند. نویسنده رمان، با مهارت تمام، خواننده را همچون بلقیس سلیمانی درون داستان، با بازی‌های روایتی متفاوت سردرگم می‌کند و او را از امکان یافتن حقیقت یا واقعیت محروم می‌سازد، تا نشان دهد آنچه در هر مرحله از زندگی به عنوان 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 نسبی‌گرایی 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 به عنوان 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 صورت 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

استعاره بازی و فراداستان در رمان «بازی آخر بانو» ... ۱۱

نمونه مشهور (خارجی و ایرانی) در این باب، مطلب را روشن تر می‌کند: ایتالو کالوینو (Italo Calvino)، نویسنده ایتالیایی، در همان آغاز رمان «اگر شبی 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 شبی 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 نحوه نوشته شدن اثر خود اشاره می‌کند:

یک دکتری بود به اسم دکتر اکبر که نویسنده و روانپزشک بود و دکتر مادر دکتر رضا هم بود که دکتر ادبیات و نویسنده بود، به‌خصوص نویسنده این نوع نوشتن که حالا نوشته می‌شود. درست جلوی چشم شما نوشته می‌شود و شما هم جلوی چشم نویسنده آن را می‌خوانید. ... دکتر اکبر از دکتر رضا قصه‌ای برای برگزیده‌ای 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 آنچه می‌نوشت و در پیش روی شما آن را می‌نوشت، دنبال راه‌حلی بود که شاید بتواند چیزی بنویسد که هم پاسخ درخواست اول دکتر اکبر باشد و هم پاسخ درخواست دوم او (براهنی، ۱۳۷۶: ۵-۳).

حضور کالوینو در آغاز داستانش و اذعان او به مصنوع بودن روایتی که با خواننده در میان می‌گذارد و تأکید براهنی بر آشکار کردن روند نوشتن داستانی هم‌زمان با حال روایت آن، و نیز بیان سبب نگارش آن در همان ابتدای اثر، سبک فراداستانی این دو اثر را در نخستین صفحات آنها آشکار می‌کند. در رمان بازی آخر بانو اما، مواجهه مخاطب با صبغه ساختگی و مصنوع رمان تنها در فصل ضمایم پایان رمان (۲۹۲-۲۷۱) و به یکباره اتفاق می‌افتد و به همین سبب ضربه روانی حاصل از آن بر ذهن خواننده تأثیرگذارتر و بنابراین سوییۀ آشنایی زدایانه آن به مراتب پررنگ‌تر است.

۵. فلسفه و رمان پست‌مدرن و نسبت آن با رمان بازی آخر بانو

بحث استعاره بازی، به واسطه بهره‌گیری فلاسفه پست‌مدرن از نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین وارد حوزه فلسفه پسامدرن شده است. ژان فرانسوا لیوتار (JeanFrancois Lyotard) که کتاب «وضعیت پست‌مدرن» او در چشم بسیاری، حکم مانیفست پست‌مدرنیسم را دارد، در انتقال مفهوم بازی‌های زبانی و تبیین نسبیّت‌باوری پسامدرنیستی به‌واسطه آن، نقش اساسی داشته است. برای تبیین این بحث، ارائه توضیحی هرچند کوتاه در مورد فلسفه پسامدرنیستی ناگزیر می‌نماید.

۱.۵ فلسفه پست مدرن

اصطلاح پست‌مدرنیسم، اگر چه این روزها دیگر از فرط تکرار، واژه آشنایی به نظر می‌رسد، اما تقریباً تمام کسانی که از پست‌مدرنیسم سخن به میان آورده‌اند - چه متفکران منتسب به این جریان فکری و فلسفی و چه منتقدان و شارحان آن - از تعریف‌ناپذیری و چارچوب‌گریزی آن صحبت کرده‌اند؛ گری ایلزورث (Gary E Aylesworth)^۳، لیوتار^۴، لارنس کهون (Lawrence Kahoone)^۵، گلن وارد (Glenn Ward)^۶، ماری کلیگز (Mary Klages)^۷ و دیگران، یا به تعریف‌ناپذیری اصطلاح پست‌مدرن اشاره کرده‌اند و یا از پاسخ به چستی و تعیین چهارچوب‌های آن طفره رفته‌اند. اما علی‌رغم این تعریف‌ناپذیری و چارچوب‌گریزی می‌توان به اصولی اشاره کرد که در میان متفکران این اندیشه مشترک است؛ ۱- انکار خرد و حقیقت و نسبی دانستن امور هستی ۲- عدم وجود واقعیت نهایی در جهان ۳- شک‌اندیشی؛ به این معنی که هیچ تجربه و نظریه‌ای به‌طور مطلق اعتبار ندارد. ۴- بی‌معنایی جهان ۵- جایگزینی واقعیت با وانموده‌ها ۶- تأکید بر کثرت‌گرایی و چندصدایی بودن زندگی و ... و عدم رجحان سبکی از زندگی بر دیگری (بی‌نیاز، ۱۳۹۴: ۲۰۴). لیوتار در «وضعیت پست‌مدرن» در سال ۱۹۷۹، نسبیّت‌باوری موجود در اندیشه پست مدرن را با الهام از نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین موجه می‌کند؛

همان‌گونه که به نظر ویتگنشتاین، زبان مجموعه‌ای از بازی‌های زبانی^۸ بدون قاعده‌های کلی حاکم بر همه آن‌ها است، 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

استعاره بازی و فراداستان در رمان «بازی آخر بانو» ... ۱۳

ارزشی به جای نظامی دیگر یکسره دلبخواهانه و بدون اساس و پایه عقلی است (حقیقی، ۱۳۸۱: ۴۲-۴۱).

بر این اساس منظور از قیاس ناپذیری بازیهای زبانی، ممتنع بودن داوری عقلانی در مورد فعالیت‌های گوناگون و یا سبک‌ها و صورت‌های مختلف زندگی‌های متفاوت است. به این ترتیب اگر هم واقعییتی 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، جهان‌روایی خود را از دست داده و با تردید جدی مواجه گشته‌اند، در رمان پست‌مدرن نمایش عملی می‌یابد، به همین جهت بحث درباره رمان پست‌مدرن و پیوند آن با رمان بازی آخر بانو در بخش بعدی مطرح می‌شود.

۲.۵ رمان پست‌مدرن

ورود به وضعیت پسامدرن در ادبیات و به‌ویژه در ژانر رمان هم، در دهه هشتاد میلادی و مقارن با بحث فلسفی آن به وسیله جان بارت (John Barth)، نویسنده آمریکایی اعلام شد. جان بارت که در ۱۹۶۷ در مقاله «ادبیات تهی‌شدگی» بدعت‌گذاری‌های 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 غنی‌سازی»، شیوه‌های جدید داستان‌پردازی را که توانسته بودند احیاگر بدعت‌گذاری در ادبیات داستانی باشند، ستود و از عنوان پسامدرن برای نامیدن این شیوه‌ها استفاده کرد (مَتس، ۱۳۹۴: ۲۰۲-۲۰۱). به عقیده جسی مَتس (Jesse Matz)، ادبیات داستانی به چهار شیوه، به وضعیت پسامدرنیستی واکنش نشان داد؛ ۱- وقتی واقعییتی 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 داستان‌نویسی قرار بگیرد. ۳- اگر هنر به طرزی کاذب، ماهیتی اشرافی یافته، باید آن را مجبور به توجه به آن واقعیت ناگوار کرد. ۴- اگر راهی برای نوآوری نمانده، 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 بیشتر بر رصد این ویژگی‌ها در رمان مذکور تمرکز می‌کند؛ یعنی تلقی صور زندگی به‌مثابه بازی‌هایی که

فقدان یک معیار فراگیر، امکان داوری در میان آنها را ناممکن می‌سازد و روایت چگونگی پردازش رمان بر اساس استعاره بازی که در سبک فراداستانی آن نمود می‌یابد.

در مورد ویژگی‌های رمان پست‌مدرن، همان‌گونه که در باب خود اصطلاح پست‌مدرن هم صدق می‌کرد، اتفاق نظر عمده‌ای در میان نظریه‌پردازان 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، از هم‌گسیختگی، تداعی نامنسجم اندیشه‌ها، پارانویا، 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 مک‌هیل (Brian McHale) داستان پست‌مدرن را نوعی گذر مفهومی از سیطره شناخت‌شناسانه مدرنیسم به سلطه هستی‌شناسانه پست‌مدرنیسم می‌داند و معتقد است که تمامی پست‌مدرنیسم در گریز از مسایل «دانستن» و روی آوردن به مسایل «بودن» خلاصه می‌شود (قره‌باغی، ۱۳۸۰: ۳۵۸). دیوید لاج (David Lodge) با تحلیل آثار امثال ساموئل بکت (Samuel Beckett)، داندل بارتلمی (Donald Barthelme)، جان فاولز (John Fowles) و ... «عدم قطعیت»، «مقاومت در برابر تفسیر معنادار» (معناباختگی)، «تناقض» (نقض بخش‌هایی از رمان به وسیله بخش‌های دیگر)، «عدم انسجام» و «اتصال کوتاه»^۱ را به عنوان ویژگی‌های رمان پسامدرنیستی برمی‌شمرد (لاج، ۱۳۹۴: ۲۰۰-۱۴۳).

قیاس‌ناپذیری صور مختلف زندگی و عدم امکان تعیین درست و نادرست از میان آنها از ویژگی‌های رمان و فلسفه پست‌مدرنیستی، به خوبی در نوع روایت‌پردازی رمان بازی آخر بانو بازتاب دارد. این رمان از نظر روایت و راویان اهمیت ویژه‌ای دارد. بخش‌بندی فصول این رمان بر اساس روایت راویان صورت گرفته است؛ یعنی جداسازی هر فصل از سایر فصول رمان، و عنوان‌گذاری آن بر اساس نام یک یا چند راوی که در آن فصل، روایت ماجراها را بر عهده 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 اول شخص یا من - راوی را برای روایت خود برگزیده است. این راویان، هر کدام خود یکی از کاراکترهای رمان می‌باشند و هر یک رویدادها را از دیدگاه ویژه خود بازگو می‌کنند که با روایت دیگران

متفاوت است. علاوه بر تفاوت دید هر یک از راویان، ضمایم پایانی اثر هم به طور کلی روایاتی اساساً متفاوت با روایات پیشین داخل متن را ارائه می‌دهد و خواننده را در گزینش یکی از روایات به عنوان 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. به قول دیوید لاج: «مشکل خواننده رمان‌های پست‌مدرنیستی، 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» (لاج، ۱۳۹۴: ۱۵۶). جسی متس نیز بر این نکته تأکید دارد و می‌گوید: «در رمان پست‌مدرن 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 شکست‌خورده را داشتم، بار هزیمت همه آدم‌های داستانم را به دوش می‌کشیدم. آن همه تحقیق، آن همه هزینه، آن همه عذاب وجدان برای ماجرابی که اتفاق نیفتاده بود (سلیمانی، ۱۳۹۴: ۲۸۷).

در رمان بازی آخر بانو، هر روایت، هر زندگی و یا 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 به ویژه نقش‌های خود در خانواده و جامعه را به بازی می‌گیرد؛ به همین 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 مشترک‌اش این گونه است:

دستش گرم بود، در را که بست بازی را شروع کردم، همان جا توی هال روی زمین نشستم و ... موی رها شده‌ام را که دید، سوت زد و من فکر کردم بازی کردن با این مرد چقدر سخت است. (سلیمانی، ۱۳۹۴: ۱۱۱).

دو صفحه بعد وقتی رهامی در خوردن غذا با دست او را همراهی می‌کند، می‌گوید: «حالا بازی دو طرفه 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، به عنوان 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 به تنهایی 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 راهگشا است. بازی‌های روایی نویسنده، برساختگی 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 به ارث برده‌اند؛ به اعتقاد 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 تحیری 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 سر هم بکند، که این قضیه کش پیدا بکند؟ مگر ناشر صبر می‌کند که دوباره روایت او را بنویسم، نه باید بازی را همین جا تمام کنم، همین جا. (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 و چه ناتوانی در بازتاب آن.

گزارش چگونگی برساخته شدن روایت یک رمان و 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 در مورد رمان پست‌مدرن عنوان گردیده است، فرایند حضور نویسنده در داستان و بحث در مورد خودِ پروسه نگارش اثر، جایگاه ویژه‌ای دارد. این ویژگی غالباً ذیل بحث فراداستان مطرح می‌شود؛ «با مروری بر شاخص‌ترین رمان‌های نوشته شده 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 به واسطه 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: ۲۱۷-۲۱۶). اما رمان‌نویسان پسامدرنیست، برخلاف اسلاف مدرنیست‌شان، بر این اعتقادند که خود زبان، در مقام واسطه بیان، همواره نقش یک حائل را ایفا می‌کند ... و نشانه‌های زبانی بیش از آنکه به واقعیت‌های ملموس و ادراک‌شدنی ارجاع دهند، نشان‌دهنده فقدان ارتباط با مصداق‌های عینی‌شان هستند» (همان: ۲۱۸-۲۱۷). با توجه به این نکته، نویسندگان پست‌مدرن، هر گونه کوشش برای حذف واسطه‌ها را محکوم به شکست دانسته و برای نشان‌دادن ماهیت گفتمانی هر گونه تلاش در بازنمایی واقعیت، با استفاده از سبک فراداستان، وارد متن رمان می‌شوند و خود نحوه نگارش رمان را توضیح می‌دهند (همان: ۲۲۲-۲۲۰). ورود نویسنده به جهان داستان و توصیف چگونگی نوشتن آن، ویژگی اصلی همه فراداستان‌ها است. خانم پاتریشیا وُو (Patricia Waugh) نویسنده کتاب فراداستان در این باره می‌گوید: «کوچکترین مخرج مشترک فراداستان‌ها، خلق یک داستان و در عین حال، 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 به شکلی خودآگاه و نظام‌مند، توجه خواننده را به ماهیت یا وضعیت خود به عنوان امری ساختگی و

مصنوع معطوف می‌کند تا از این طریق پرسش‌هایی را در مورد 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 در پی کشف این است که هر یک از ما واقعیت‌های مان را چگونه بازی می‌کنیم. فرا تفسیری 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 به واقعیت را می‌آفرینند و خود قواعد قرار گرفتن اشیاء و رفتار کاراکترها را در آن تنظیم می‌کنند شباهت تام وجود دارد. «کل هنر از نظر خلق نمادین جهان‌های دیگر نوعی بازی است» (وُو، ۱۳۹۰: ۵۳) به نظر فروید نیز

بین کودکی که بازی می‌کند و نویسنده‌ای که داستان می‌نویسد، مشابهت‌هایی وجود دارد. هر دوی آنها دنیایی مختص خود می‌آفرینند، یعنی اشیاء 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: ۵۱). اگر واسطه‌های تشکیل یک بازی، اشیاء و بازیگران‌اند، واسطه‌های موجد یک داستان، زبان و واژگان آن هستند. ویتگنشتاین، که یکی از جنبه‌های جدی نظرورزی 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 به منزله فعالیتی که در زندگی انسان ریشه دارد تأکید گذاشت و کاربردهای مختلف زبان را در حکم بازی‌های زبانی قلمداد کرد» (تیلگمان Benjamin Tilghman) و دیگران، ۱۳۸۲: ۳۶۶). یکی از کارکردهای زبان، روایتگری در داستان است، شباهت و ویژگی اساسی و مشترک بازی و داستان، ساختگی بودن و در عین حال تمایل بر سازندگان آنها به واقعی انگاشتن 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 بیندارد 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 تنها روایت‌هایی از حقیقت وجود دارد، دیگر از اذعان به این نکته که داستان آنها هم تنها تقریری از یک واقعیت برساخته در قالب یک روایت ساختگی است ابایی ندارند. بازیگری در عین آگاهی 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» به عنوان فرمی از گریز از واقعیت، فرمی از رهایی از معناداشتن، دل‌مشغولی نویسندگان فراداستان است» (وؤ، ۱۳۹۰: ۵۸).

موضوعیت‌یافتن 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 «دُن کیشوت» و «تریسترام شندی» نیز وجود دارد، اما در آثار پسامدرنیستی آن‌قدر زیاد به چشم می‌خورد و آن‌چنان به تفصیل مورد استفاده قرار می‌گیرد که می‌توان گفت همراه با تمهیداتی دیگر، دست‌آورد کاملاً جدیدی در رمان پست‌مدرن محسوب می‌شود (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؛ اینکه این رمان حاصل تحقیقات سلیمانی نویسنده درباره زندگی گل‌بانو (محمدجانی = مهربانو = محمدخانی) در پیوند با دیگر کاراکترهای رمان است، اینکه قسمت اعظم روایت او از این زندگی بعد از گفت‌وگو با محمدخانی مخدوش می‌شود و صورت دیگری از آن برساخته می‌شود، اینکه روایت محمدخانی هم، به واسطه اظهارات ایمیلی یک نفر دیگر از اساس نقض می‌شود، اینکه این همه روایت در مورد ماجراهایی است که ممکن است اساساً اتفاق نیفتاده باشند (سلیمانی، ۱۳۹۴: ۲۸۷). همه این موارد به گونه‌ای در رمان مطرح می‌شوند که هر بار خواننده احساس می‌کند به حقیقت دست یافته ولی بلافاصله روایت بعدی او را از توهم دست‌یابی به حقیقت یا واقعیت بازمی‌دارد. در نهایت خواننده مختار است یکی از روایت‌ها را به عنوان 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 و یا اینکه وجود هر حقیقت و یا واقعیتی را منکر شود.

۵. نتیجه‌گیری

بر اساس مطالب ذکر شده در این پژوهش، استعاره بازی، مبتنی 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 برساخته بودن داستان تأکید می‌ورزد، منجر به انکار وقایعی می‌شود که در روایت رمان گزارش شده‌اند. انکار واقعیت‌های ولو داستانی، و اذعان به برساخته بودن 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 قیاس‌ناپذیراند و امکان تعیین درست و نادرست و یا حق و ناحق از میان آنها وجود ندارد. ۳- در غیاب حقیقت و واقعیت، هر روایتی از آن‌ها تنها یک بازی زبانی برساخته و مصنوع است. ۴- خود پروسه نگارش رمان، آگاهانه موضوعیت می‌یابد.

قیاس‌ناپذیری و عدم وجود یک سنجه فراگیر برای داوری و تعیین درست و نادرست امور، هم در فلسفه پسامدرنیستی وجود دارد و هم از تلقی زندگی به عنوان بازی قابل دریافت است و این ویژگی‌ها، همان‌طور که در مباحث پیشین ذکر شد، در ساختار روایی رمان بازی آخر بانو، بازتاب یافته است؛ روایت‌های متفاوت و غیرقطعی از یک زندگی، به طوری که ترجیح یکی بر دیگری ممکن نباشد، در رمان بازی آخر بانو مجال طرح یافته و ورود نویسنده به داستان و شرح چگونگی برساخته شدن ماجراها و روایت‌های متفاوت آن، علاوه بر آنکه سبک فراداستانی رمان را پدیدار می‌سازد، واقع‌نمایی این رمان را هم متفی می‌سازد و پذیرش هر کدام از روایت‌ها به منزله یک بازی زبانی را توجیه می‌کند. ساختار روایتی رمان بازی آخر بانو به گونه‌ای 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. اگر چه مخاطب این رمان چند فرجامی، می‌تواند یکی

از روایت‌ها را به عنوان حقیقت ماجرا برگزیند ولی آنچه محتمل‌تر است این است که ایمان به امکان کشف واقعیت را فرونهد و همه به ظاهر واقعیت‌ها را بازی‌گونه‌هایی به‌شمار آورد که فقدان یک سنجه فراگیر امکان کشف حقیقت را از میان آنها نامیسر می‌سازد و یا اساساً وجود یک واقعیت عینی و حقیقی را منکر شود. هم سبک فراداستانی پردازش این رمان و هم شگرد بازی‌های روایتی آن، در خدمت وجه پسامدرنیستی رمان قرار گرفته‌اند. گره‌خوردگی صور مختلف زندگی کاراکتر اصلی در بازی‌های روایتی متفاوت و متناقض، کشف و به طریق اولی وجود واقعیت و حقیقت خدشه‌ناپذیر را همان‌طور که در فلسفه پست‌مدرنیستی مورد انکار است، منتفی می‌سازد. بنا بر آنچه تا کنون در مورد ویژگی‌های رمان بازی آخر بانو ذکر گردید، می‌توان گفت که این رمان بر پایه استعاره «زندگی بازی است» نگاشته شده و انتخاب سبک فراداستانی در پرورش هدف نویسنده برای پردازش رمان بر این مبنا، از وجوه نوآورانه این رمان به شمار می‌رود. ایجاد فصلی تحت عنوان ضمایم در پایان رمان، برای پرورش فراداستان، نوآوری دیگری است که نویسنده به واسطه آن با تنظیم روایت‌های متفاوت درباره نحوه برساخته شدن رمان، عدم قطعیت و انکار حقیقت و واقعیت را با آن ممکن ساخته است. تعبیه این تمهید در پایان رمان و زوال یکباره توهم واقعیت‌پنداری، - برخلاف رویه معمول دیگر فراداستان‌ها که به وجه ساختگی و مصنوع قصه داستان از آغاز و هم در خلال اثر پرداخته می‌شود- باعث ضربه ذهنی و به تبع آن تأثیرگذاری بیشتر بر ذهن خواننده و نیز سبب آشنایی‌زدایی از شیوه 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 در مورد 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 ر.ک. به: استعاره‌هایی که با آنها زندگی می‌کنیم، جرج لیکاف و مارک جانسون (۱۳۹۵)، ترجمه هاجر آقاابراهیمی، چاپ دوم، تهران: نشر علم و قلمرو تازه علوم شناختی (۲جلد)، جرج لیکاف (۱۳۹۵)، ترجمه جهان‌شاه میرزاییگی، تهران، نشر آگاه. و فلسفه جسمانی (۲جلد)، جرج لیکاف و مارک جانسون (۱۳۹۴)، تهران، نشر آگاه.

۳. گری ایلزورث، نویسنده مدخل «پسامدرنیسم» دانشنامه استنفورد با قاطعیت می نویسد: «واضح است که پسارنیسم را نمی توان تعریف کرد» (ایلزورث، ۱۳۹۴: ۱۱).
۴. ژان فرانسوا لیوتار که کتاب «وضعیت پست مدرن» او در چشم بسیاری حکم مانیفست پست مدرنیسم را یافته است (حقیقی، ۱۳۸۱: ۳۲)، در مقاله «پاسخ به پرسش: پسامدرنیسم چیست؟»، به پرسش طرح شده به وضوح پاسخ نمی دهد و در عوض به منتقدین و جستجوگران معنای یگانگی بخش و کلی می تازد و در پایان با توصیه به ستیز با «کلیت»، خواستار تقویت تفاوت ها می شود (لیوتار، ۱۳۸۷: ۵۱-۳۵).
۵. لارنس کهن، در مقدمه اش بر کتاب «از مدرنیسم تا پست مدرنیسم»، جست و جوی معنایی واحد و ماهوی که قابل اطلاق به همه مصادیق اصطلاح پست مدرن باشد را نادرست می داند (کهن، ۱۳۸۴: ۱).
۶. گلن وارد نویسنده کتاب پست مدرنیسم می نویسد: «پست مدرنیسم در مقابل اینکه به راحتی در چند جمله خلاصه شود مقاومت می کند و نمی خواهد 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 رشته ها و حوزه های مختلف؛ نظیر هنر، معماری، فیلم، ادبیات، جامعه شناسی، ارتباطات، مد و فناوری می داند (۱۳۸۰: ۳۷۳).
۸. «متن ادبی همواره استعاری است، بدین معنی که وقتی چنین متنی را تفسیر می کنیم، در واقع آن را در حکم استعاره های تمام عیار به عالم هستی اعمال می کنیم. پیش فرض این فرایند تفسیر این است که بین متن ادبی و جهان واقع - به عبارت دیگر بین هنر و واقعیت زندگی - فاصله ای وجود دارد. خصوصیت نوشته های پسامدرنیستی، تلاش به منظور ایجاد اتصال کوتاه در این فاصله است تا خواننده بهت زده شود و نتواند چنین نوشته هایی را به سهولت در مقوله های رایج متون ادبی ادغام کند. شیوه های انجام این کار عبارت اند از: تلفیق وجوه فوق العاده متباین (وجه آشکارا داستانی و وجه ظاهراً مبتنی بر واقعیت) در اثری واحد؛ مطرح کردن نویسنده و موضوع نویسندگی در متن؛ و برملا کردن عرف های ادبی هنگام استفاده از آن ها» (لاج، ۱۳۹۴: ۱۸۷).

کتابنامه

- ایلزورث، گری (۱۳۹۴). دانشنامه فلسفه استنفورد (۵۰)؛ پسامدرنیسم، ترجمه گلناز نیرمانی، چاپ اول، تهران: انتشارات ققنوس.
- براهنی، رضا (۱۳۷۶). آزاده خانم و نویسنده اش یا آشویتس خصوصی دکتر شریفی، چاپ دوم، تهران: نشر قطره.

استعاره بازی و فراداستان در رمان «بازی آخر بانو» ... ۲۳

- بی‌نیاز، فتح‌الله (۱۳۹۴). درآمدی بر داستان‌نویسی و روایت‌شناسی، چاپ ششم، تهران: انتشارات افراز.
- پاینده، حسین (۱۳۸۵). فروید و نقد ادبی، ماهنامه خردنامه همشهری، شماره ۴، صص ۵۲-۵۱.
- پاینده، حسین (۱۳۹۳). گشودن رمان، چاپ دوم، تهران: انتشارات مروارید.
- تیلگمان، بنجامین و دیگران (۱۳۸۲). لودویگ ویتگنشتاین، ترجمه مشیت علایی، فصلنامه زیباشناخت، شماره ۸، صص ۳۸۲-۳۶۳.
- حقیقی، شاهرخ (۱۳۸۱). گذار از مدرنیته؟، چاپ اول، ویراست دوم، تهران: انتشارات آگه.
- رادفر، ابوالقاسم و حانیه برهمند (۱۳۹۶). نقد جامعه‌شناختی رمان بازی آخر بانو از بلقیس سلیمانی، فصلنامه تحقیقات جدید در علوم انسانی، شماره ۱۹، صص ۹۷-۸۷.
- سالمن، رابرت (۱۳۹۲). معنای زندگی، ترجمه مسعود فریامنش، ماهنامه اطلاعات معرفت و حکمت، سال هشتم، شماره ۱، صص ۱۵-۹.
- سلیمانی، بلقیس (۱۳۹۴). بازی آخر بانو، چاپ دهم، تهران: انتشارات ققنوس.
- سمیعی، عنایت (۱۳۸۶). اصابت گلوله برف به بهمن، ماهنامه جهان کتاب، سال دوازدهم، شماره ۳ و ۴، صص ۲۴-۲۴.
- شهریوری (صدقی)، نادر (۱۳۹۲). بازی بخت‌ها، روزنامه شرق، شماره ۱۷۳۷، صص ۸-۸.
- کالوینو، ایتالو (۱۳۸۱). اگر شبی از شب‌های زمستان مسافری، ترجمه لیلی گلستان، چاپ اول، ویراست دوم، تهران: انتشارات آگه.
- کلیگز، ماری (۱۳۸۰). پسامدرنیسم، از مجموعه نامه کانون نویسندگان، به سعی سید علی صالحی و همکاری کمیسیون فرهنگی، چاپ یکم، تهران: انتشارات آگه، صص ۳۸۴-۳۷۳.
- کهون، لارنس (۱۳۸۴). از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، چاپ چهارم، تهران: نشر نی.
- لاج، دیوید (۱۳۹۴). رمان پسامدرنیستی، ترجمه حسین پاینده، از مجموعه نظریه‌های رمان از رئالیسم تا پسامدرنیسم، گردآوری و ترجمه حسین پاینده، چاپ سوم، تهران: انتشارات نیلوفر.
- لوئیس، بری (۱۳۹۳). پسامدرنیسم و ادبیات، از مجموعه مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان‌گزینش و ترجمه حسین پاینده، چاپ اول از ویراست دوم، تهران: انتشارات نیلوفر.
- لیکاف، جرج و مارک جانسون (۱۳۹۵). استعاره‌هایی که با آنها زندگی می‌کنیم، ترجمه هاجر آقاابراهیمی، چاپ دوم، تهران: نشر علم.
- لیوتار، ژان فرانسوا و دیگران (۱۳۸۷). پاسخ به پرسش: پسامدرنیسم چیست؟، ترجمه مانی حقیقی، از مجموعه «سرگشتگی نشانه‌ها: نمونه‌هایی از نقد پسامدرن»، گزینش و ویرایش مانی حقیقی، چاپ پنجم، تهران: نشر مرکز.
- متس، جسی (۱۳۹۴). رمان پسامدرن: غنی شدن رمان مدرن؟ از مجموعه «نظریه‌های رمان»، نوشته دیوید لاج و دیگران، ترجمه حسین پاینده، چاپ سوم، تهران: انتشارات نیلوفر.

ندرلو، بیت‌الله (۱۳۹۰). نظریه بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست‌مدرن درباره زبان، دو فصلنامه غرب‌شناسی بنیادی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال دوم، شماره اول، صص ۸۷-۱۰۰.

وارد، گلن (۱۳۸۳). پست‌مدرنیسم، ترجمه قادر فخر رنجبری و ابوذر کرمی، تهران: نشر ماهی.

وؤ، پاتریشیا (۱۳۹۰). فراداستان، ترجمه شهریار وقفی‌پور، تهران، چاپ اول: نشر چشمه.

وؤ، پاتریشیا (۱۳۹۳). مدرنیسم و پسامدرنیسم: تعریفی جدید از خودآگاهی ادبی، از مجموعه مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان گزینش و ترجمه حسین پاینده، چاپ اول از ویراست دوم، تهران: انتشارات نیلوفر، صص ۲۴۰-۱۶۹.

ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۰). پژوهش‌های فلسفی، ترجمه فریدون فاطمی با درآمدی از بابک احمدی، چاپ اول، تهران: نشر مرکز.

هوروش، مونا (۱۳۹۳). بازیگر کلمات: زنانگی، نمایشگری و آفرینش در رمان بازی آخر بانو، فصلنامه نقد ادبی، سال هفتم، شماره ۲۷، صص ۶۷-۲۹.