

The Absence of the Name, the Construction of Identity: A Wittgensteinian Reading of the Language and Language-Games in the Films mother! and M

Ramtin Shahbazi¹

Abstract

This study, grounded in the later philosophy of language by Ludwig Wittgenstein, examines the role of naming and the absence of names in the construction—or suspension—of identity in two films: *mother!* by Darren Aronofsky and *M* by Fritz Lang. Within the theoretical framework of “language-games,” the analysis addresses how the act (or omission) of naming contributes to the formation of meaning and the viewer’s experience. The research explores how the lack of personal names leads to shifts in narrative and linguistic signification, introducing new kinds of language-games into the cinematic world. In both films, subjects are not erased in the absence of names; rather, they are relocated to the center of linguistic and social tension, where language ceases to serve as a transparent medium and becomes a source of ambiguity, judgment, and power. The primary aim of this study is to explore the function of naming in artistic works through the lens of Wittgenstein’s language-games. Methodologically, the research is applied in nature, based on library-based data collection, using qualitative analysis with a descriptive-analytical approach.

Keywords: Artistic Onomastics; Wittgenstein; Language-Games; *mother!* (film); *M* (film).

¹ Assistant Professor, Department of Cinema, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran. Ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

فقدان نام، بر ساخت هویت: خوانشی ویتگنشتاینی از زبان و بازی‌های زبانی در فیلم‌های *mother!* و *M*

رامتین شهبازی^۱

چکیده

در این پژوهش با تکیه بر فلسفه زبان متأخر لودویگ ویتگنشتاین، نقش نام‌گذاری و غیاب نام در بر ساخت یا تعلیق هویت در دو فیلم «*mother!*» ساخته دارن آرونوفسکی و «*M*» اثر فریتس لانگ بررسی می‌شود. در چارچوب نظری «بازی‌های زبانی»، در این مقاله قصد بر آن است تا با تکیه بر فلسفه زبان ویتگنشتاین و به ویژه ایده «بازی‌های زبانی»، به این پرسش پاسخ داده شود که چگونه شیوه نام‌گذاری در این دو فیلم به بر ساخت یا تعلیق هویت منجر می‌شود و چه نقشی در شکل‌گیری تجربه معنایی مخاطب دارد. همچنین پرسیده خواهد شد که غیاب نام شخصی، چگونه به دگرگونی در دلالت‌های زبانی و روایی می‌انجامد و چه نوع بازی زبانی تازه‌ای را وارد جهان فیلم می‌کند: سوژه‌ها در خلأ نام، نه حذف می‌شوند بلکه به مرکز تنش‌های زبانی و اجتماعی منتقل می‌گردند؛ جایی که زبان، دیگر ابزاری برای شفاف‌سازی نیست، بلکه خود به منبع ابهام، دآوری و قدرت بدل می‌شود. هدف از پژوهش مطالعه نام‌ها در آثار هنری با رجوع به بازی‌های زبانی ویتگنشتاین است. این پژوهش بر اساس هدف کاربردی، به روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای و از نوع کیفی است و ماهیت توصیفی-تحلیلی دارد.

کلید واژه‌ها: نام‌شناسی هنری، ویتگنشتاین، بازی‌های زبانی، فیلم *mother!* فیلم *M*

۱- مقدمه

مطالعه نام‌ها در سنت‌های فکری گوناگون، همواره از دو منظر اصلی دنبال شده است: از یک سو به مثابه برچسب‌هایی که به اشیاء یا اشخاص ارجاع می‌دهند و از سوی دیگر، به عنوان پدیده‌های زبان‌شناختی که معنا و کارکردشان در متن و بافت اجتماعی آنها تعیین می‌شود. در فلسفه زبان، این دوگانگی با شدت بیشتری نمود یافته است؛ از نظریه‌های ارجاع مستقیم و دلالت‌گرایان کلاسیکی چون فرگه^۲ و راسل^۳ گرفته تا چرخش زبانی متأخر در اندیشه لودویگ ویتگنشتاین^۴ او در تحقیقات فلسفی^۵ کنار گذاشتن تصور ذات‌گرایانه از معنا، نام را نه در نسبت با واقعیت بیرونی، بلکه درون بازی‌های زبانی، روابط کاربردی

^۱ استادیار گروه سینما، دانشکده هنر، دانشگاه بین المللی سوره، تهران، ایران. Ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

^۲ Friedrich Ludwig Gottlob Frege

^۳ Bertrand Arthur William Russell

^۴ Ludwig Josef Johann Wittgenstein

^۵ *Philosophical Investigations*

و بافت‌های زندگی‌مند معنا می‌کرد. به عبارت دیگر، برای ویتگنشتاین، معنای نام را نه در آنچه بر آن دلالت می‌کند، بلکه در نحوه به کار رفتن آن در زبان می‌توان فهمید.

از این منظر، نام صرفاً شناسه‌ای قراردادی نیست، بلکه بخشی از سازوکار پیچیده اجتماعی و معنایی است که در آن، تمایز میان داشتن نام، نداشتن نام، یا جایگزینی آن با رمز، علامت یا عنوان استعاری، می‌تواند حامل دلالت‌های عمیق‌تری درباره هویت، موقعیت اجتماعی، یا حتی وضعیت وجودی باشد.

در عرصه هنر و خاصه سینما، کارکرد نام شخصیت‌ها نه تنها در فهم روایت بلکه در شکل‌گیری تجربه تماشاگر نیز مؤثر است. حذف، ابهام یا رمزآلودگی نام‌ها در برخی فیلم‌ها، امکانی برای برساخت هویت‌هایی غیرمعین، معلق یا کلی فراهم می‌کند؛ هویت‌هایی که گاه به صورت نشانه‌ای از یک امر جمعی، کهن‌الگویی یا نا-شخصی ظاهر می‌شوند. تحلیل این شیوه‌های نام‌گذاری، فرصتی فراهم می‌کند تا نسبت میان زبان، هویت و روایت در سینما از منظر فلسفه زبان بررسی شود.

دو فیلم *M* ساخته فریتس لانگ (۱۹۳۱) و *mother!* اثر دارن آرونوفسکی (۲۰۱۷)، نمونه‌هایی بارز از این گرایش هستند. در هر دو فیلم، نام‌ها یا حذف شده‌اند، یا شکلی استعاری و چندلایه یافته‌اند. شخصیت اصلی در *M* نه با نام واقعی، که تنها با یک حرف مشخص می‌شود؛ نشانه‌ای که در عین ایجاز، بار معنایی وسیعی به خود می‌گیرد. در *mother!* نیز نام شخصیت‌ها حذف شده و همه با واژگان عام و استعاری (مادر، شاعر، مرد، زن) خوانده می‌شوند؛ حرکتی که نوعی تعلیق هویت فردی را رقم زده و مسیر تفسیرهای کیهانی، دینی یا اسطوره‌ای را هموار می‌سازد.

در این مقاله قصد بر آن است تا با تکیه بر فلسفه زبان ویتگنشتاین و به ویژه ایده «بازی‌های زبانی»، به این پرسش پاسخ داده شود که چگونه شیوه نام‌گذاری در این دو فیلم به برساخت یا تعلیق هویت منجر می‌شود و چه نقشی در شکل‌گیری تجربه معنایی مخاطب دارد. همچنین پرسیده خواهد شد که غیاب نام شخصی، چگونه به دگرگونی در دلالت‌های زبانی و روایی می‌انجامد و چه نوع بازی زبانی تازه‌ای را وارد جهان فیلم می‌کند. هدف از پژوهش مطالعه نام‌ها در آثار هنری با رجوع به بازی‌های زبانی ویتگنشتاین است.

این پژوهش بر اساس هدف کاربردی، به روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای و از نوع کیفی است و ماهیت توصیفی-تحلیلی دارد.

۲- پیشینه پژوهش

در زمینه مطالعات بازی‌های زبانی و نام‌شناسی پیشینه مشخصی یافت نشد. نویسنده با همراهی همکاران پیش‌تر در مقاله «سازوکار غیاب به مثابه بازی زبانی تخیل در فیلم‌نامه درباره الی اثر اصغر فرهادی بر اساس آرای ویتگنشتاین» (۱۴۰۱) سعی کرده بود نسبت مطالعه نام با تخیل و غیاب را بیان کند، اما منظر حاضر در آن غایب بوده است.

¹ Friedrich Christian Anton "Fritz" Lang

² Darren Aronofsky

۳- نام و نام گذاری نزد ویتگنشتاین

ویتگنشتاین در آثار متأخر خود، به ویژه در *تحقیقات فلسفی*، به صورتی ریشه‌ای پرسش‌های کلاسیک فلسفه زبان را بازنویسی می‌کند. یکی از محورهای اصلی این بازاندیشی، مسئله «نام» و نسبت آن با معنا و دلالت است. برخلاف تلقی‌های سنتی که بر پیوندی طبیعی، ضروری یا ذات‌مند میان نام و مدلول تأکید داشتند، ویتگنشتاین تأکید می‌کند که معنای نام وابسته به بستر زبانی و شیوه‌های خاص استفاده از آن است. در این رویکرد، زبان نه نظامی بازتابی یا نمایشی از واقعیت، بلکه بخشی از فعالیت‌های انسانی در زندگی روزمره تلقی می‌شود.

در تحلیل ویتگنشتاین از مفهوم «اشاره»، با یکی از بنیان‌های فکری این چرخش مواجه می‌شویم. او نشان می‌دهد که حتی عملی به ظاهر ساده و شهودی مانند اشاره کردن، خود متکی بر قواعد زبانی و زمینه‌ای کاربردی است. اشاره به یک شیء - مثلاً با حرکت دست یا نگاه - تنها زمانی معنای مشخصی دارد که در زمینه‌ای از رفتارهای زبانی جای بگیرد. بدون آن زمینه، عمل اشاره صرفاً یک حرکت فیزیکی بی‌معنا است. بنابراین، برای اینکه عمل اشاره بتواند دلالت‌گر باشد، نیازمند آموختن زبانی است که در آن، این حرکت نشانه‌ای شناخته‌شده تلقی شود.

این دیدگاه به ویژه در نسبت با مسئله نام‌گذاری اهمیت می‌یابد. نامی که خارج از بازی زبانی معنادار به کار رود، از منظر ویتگنشتاین، نمی‌تواند چیزی را مشخص کند یا به آن دلالت داشته باشد. دلالت، برخلاف تصور رایج، نه نتیجه رابطه یک‌به‌یک میان واژه و شیء، بلکه تابعی از قاعده‌مندی زبان در بافت‌های خاص اجتماعی است. این بدان معناست که هرگونه تحلیل از نام، بدون توجه به کارکرد آن در بافت زندگی زبانی، تحلیلی ناقص خواهد بود. این مسئله، نقدی ضمنی نیز به زبان فلسفی است، به ویژه زمانی که از واژه‌ها و مفاهیم، بدون اتصال به کاربردهای زنده‌شان استفاده می‌شود. ویتگنشتاین هشدار می‌دهد که در چنین وضعیتی، زبان به نوعی «بازی بی‌قاعده» بدل می‌شود، و واژه‌ها، به ویژه نام‌ها، دیگر نقش فعالی در انتقال معنا نخواهند داشت. این همان لحظه‌ای است که واژه‌ها تهی می‌شوند؛ یعنی از حیث معنایی فرو می‌ریزند، چرا که اتصال‌شان به بازی‌های زبانی فعال از دست رفته است.

در این‌جا، نام‌ها به چیزی شبیه «صداها بی‌کارکرد» تبدیل می‌شوند. همان‌گونه که نت‌های پراکنده، بدون ساختار موسیقایی، موسیقی تولید نمی‌کنند، نام‌های تهی شده از کاربرد نیز دیگر نمی‌توانند نقش دلالت‌گر داشته باشند. آنچه در گذشته به عنوان «قدرت نام» در نظر گرفته می‌شد، در این نظریه، به چیزی وابسته به قراردادهای زبانی و مناسبات کارکردی تقلیل می‌یابد.^۲

این دیدگاه، با طرح مفهوم «بازی‌های زبانی» به اوج خود می‌رسد. ویتگنشتاین از این مفهوم برای نشان دادن تنوع فعالیت‌های زبانی در زندگی انسانی استفاده می‌کند. زبان، از نظر او، مانند یک مجموعه از بازی‌ها است که هر کدام قواعد، نقش‌ها و کاربردهای خاص خود را دارد. در یک بازی ممکن است

^۱ ostension

^۲ برای مطالعه بیشتر ر.ک. ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۳۴-۳۰

نام، صرفاً برای معرفی استفاده شود (مانند پاسخ‌گویی به «نام شما چیست؟») و در بازی دیگر، نقش کنایی، نمادین، یا حتی اسطوره‌ای پیدا کند (مانند استفاده از نام‌ها در متون دینی یا آثار هنری).

این نکته مهمی است که از چشم بسیاری از تحلیل‌های سنتی دور مانده است: یک واژه، به ویژه یک نام، می‌تواند در بازی‌های زبانی گوناگون، معانی گوناگونی داشته باشد، بی‌آنکه لزوماً تضاد یا ناسازگاری در کار باشد. مثلاً نام «مریم» در زبان دینی به مثابه نماد مادری مقدس یا تجسد رحمت الهی عمل می‌کند، در حالی که همان نام در یک مکالمه روزمره، صرفاً معرف فردی مشخص از میان دوستان یا اعضای خانواده است. معنا در این‌جا از کاربرد برمی‌خیزد، نه از ارجاعی جوهری.

بر پایه این رویکرد، هیچ نامی به خودی خود معنایی ندارد، مگر آن‌که در شبکه‌ای از قواعد زبانی به کار رفته باشد. به همین دلیل، نام‌ها از هرگونه «ذات» یا «حقیقت نهفته» خالی می‌شوند. معنای آنها «ثابت» نیست، بلکه در بسترهای مختلف «جابه‌جا» می‌شود. این جابه‌جایی نه نشانه بی‌ثباتی معنا به معنای نسبی‌گرایی افراطی، بلکه نشانه‌ای از پویایی و زندگی‌مندی زبان است.

درک این پویایی، به ویژه در مورد نام‌هایی که کارکردی استعاری، تمثیلی یا نمادین پیدا می‌کنند، اهمیت زیادی دارد. نام‌هایی چون «مادر»، «پدر»، «سرزمین»، «خدا»، «هنر» یا «ملت»، در بسیاری از موارد، نه به افراد یا اشیای مشخص، بلکه به مفاهیم سیالی دلالت دارند که بسته به بافت، معنا و بار عاطفی متفاوتی می‌یابند. استفاده از این گونه نام‌ها، اغلب به مثابه ژست‌های زبانی‌ای عمل می‌کند که به جای ارجاع صریح، به بازی‌های گسترده‌تری از معنا و تلقی اجتماعی-فرهنگی وارد می‌شوند.

در این سطح، نام‌ها به عناصر بلاغی و حتی گفتمانی بدل می‌شوند. گاهی یک نام خاص، به سبب تکرار در بافتی خاص، ویژگی‌های دلالتی تازه‌ای می‌یابد. به عنوان نمونه، در گفتمان‌های سیاسی، نام‌های خاص می‌توانند به نشانه‌هایی از یک گرایش، جهت‌گیری یا ایدئولوژی بدل شوند، بی‌آنکه لزوماً به شخص معینی ارجاع داشته باشند. اینجا است که تحلیل فلسفی نام، به تحلیل سیاسی و فرهنگی آن نیز گره می‌خورد.^۱

ویتگنشتاین با طرح ایده خانواده‌های زبانی، نشان می‌دهد که ما با طیفی از کاربردهای هم‌خانواده روبه‌رو هستیم، نه با واحدهایی از معنا که مرزهای روشن و تغییرناپذیر دارند. در این طیف، نام‌ها بسته به بافت، درون روابط هم‌خانواده معنا پیدا می‌کنند، نه بر اساس تعریف‌های کلاسیک یا ضروری.

در نهایت، رویکرد ویتگنشتاین به نام‌ها، رویکردی کارکردی، اجتماعی و بافت‌مند است. او نمی‌کوشد تعریفی فراگیر برای «نام» ارائه دهد، بلکه بر آن است که ما تنها با دنبال کردن نحوه استفاده از نام‌ها در زندگی واقعی می‌توانیم به معنا و دلالت آنها دست یابیم. این تحلیل نه فقط در فلسفه زبان، بلکه در نقد هنر، مطالعات فرهنگی و تحلیل‌های معنایی در ادبیات و سینما نیز قابلیت به‌کارگیری دارد؛ جایی که «نام» دیگر نه شناسه‌ای صرف، بلکه حامل یا بازتاب‌دهنده نظامی از ارزش‌ها، کنش‌ها و روایت‌هاست.

^۱ برای مطالعه بیشتر ر.ک. ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۵ و ۲۶

۴- بازی های زبانی

اصطلاح بازی های زبانی زمانی به ذهن ویتگنشتاین رسید که نظاره گر فوتبال بازی کردن عده ای در یک زمین بازی بود. او متوجه شد ما در زبان همان کاری را انجام می دهیم که بازیکنان فوتبال در زمین انجام می دهند. انجام اعمالی خاص طبق قواعدی خاص، که بیرون از آن بازی مهمل به نظر می رسند. ویتگنشتاین در تحقیقات فهرست متنوعی از بازی های زبانی را پیش چشم ما می آورد: «فرمان دادن، و طبق فرمان عمل کردن - توصیف کردن یک شیء بر اساس ظاهرش، یا براساس اندازه هایش - ساختن یک شیء بر اساس یک توصیف... داستانی ساختن؛ و خواندن - نمایشنامه بازی کردن - حلقه زدن و ترانه خواندن... درخواست کردن، تشکر کردن، ناسزا گفتن، سلام گفتن، نیایش کردن». (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۰). او با تشبیه کردن کلمات به ابزارهای یک جعبه ابزار، مثل چکش، اسکنه، ظرف چسب و... «زبان ابزار است. مفاهیمش ابزارند.» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۱۸) - مخاطب را متوجه کاربردشان می کند و می گوید که با جملات زبان، بازی های بسیار زیادی صورت می گیرد که بدون کاربردشان بی معنا هستند. «کاربرد گزاره یک حرکت یا یک عملیات در بازی زبانی است؛ که بدون دستگاه و سیستمی که بدان تعلق دارد، بی معنا است. معنایش، نقش آن در آشکارسازی فعالیت زبانی است» (کلاک، ۱۹۹۶: ۱۹۳).

برای ویتگنشتاین مفهوم بازی زبانی عنوانی صوری نیست بلکه می خواهد تاکید کند که بحث در مورد معنای عبارات بیرون از بازی زبانی که در آن شرکت می کنند کاری مهمل است. او معتقد است که نشانه در کاربردش زنده است و نشانه بیرون از کاربردش نشانه ای مرده است. ابزاری در جعبه ابزار تا زمانی که به کار گرفته نشود، هیچ معنایی را در خود ندارد. البته هیچ نظریه مدونی در مورد بازی های زبانی و کاربردشان در تحقیقات وجود ندارد. «تمایل ویتگنشتاین به مفهوم کاربرد، عمداً گسترده است، به این دلیل که کاربردهای عبارات به همان اندازه بازی های زبانی ای که رخ می دهند، متنوع است. بنابراین، فرمول یکای نمی تواند تنوع آنها را نشان دهد» (کرایلینگ، ۱۹۹۶: ۶۸). ویتگنشتاین تاکید می کند که ما تنوع بی حد و اندازه همه بازی های هر روزمان را متوجه نمی شویم، «چون پوشش زبان ما همه را مثل هم می کند. چیز نو (خودانگیخته، ویژه) همیشه یک بازی زبانی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۳۱۸).

مفهوم «بازی» مثل بافتن ریسمان و قرار گرفتن رشته ای روی رشته ای دیگر، گسترش می یابد: «آنچه کشتی را به اسکله وصل می کند یک طناب است و طناب متشکل از رشته ها است، اما قدرتش در گرو هیچ یک از رشته هایی که از یک طرف به سر دیگر عبور کرده اند نیست، بلکه در گرو این واقعیت است که تعداد زیادی از رشته های متداخل وجود دارند» (کنی، ۲۰۰۶: ۱۲۹).

¹ Glock, H-J

² Grayling, A.C.

با یادگیری چگونگی کاربرد واژه‌ها، معنایشان آموخته می‌شوند، همان طور که با یادگیری چگونگی حرکت مهره‌ها یاد می‌گیریم که چگونه شطرنج بازی کنیم و نه با پیوند دادن مهره‌ها با چیزی غایی و خارج از بازی.

۴-۱- پیروی از قاعده

برای شکل‌گیری بازی زبانی نیاز به قواعد و پیروی از آن است. هیچ بازی زبانی نمی‌تواند بدون دستور زبان امکان بسط و گسترش داشته باشد.

اگر فهم زبان به معنای تسلط بر یک تکنیک باشد- «زبانی را فهمیدن یعنی فنی را مسلط بودن» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۱۹)- آنگاه این تکنیک باید قواعدی داشته باشد. شرکت جستن در بازی‌های زبانی مستلزم پیروی از قواعدی است که کاربران زبان بر سر آنها توافق کرده‌اند. «ایده مرکزی این است که تسلط بر زبان عبارت است از توانایی به کارگیری عبارات زبان در بازی‌های زبانی متعدد و متنوعی که به آنها تعلق دارند.» (کرایلینگ، ۱۹۹۶: ۸۶). «اگر به کسی مهره شاه در بازی شطرنج را نشان بدهند و بگویند «این شاه شطرنج است»، از این طریق کاربرد این مهره را به او توضیح نده‌اند مگر آنکه او قواعد این بازی را از قبل بشناسد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۵). البته اینگونه نیست که قواعد همه‌جا را مرزبندی کرده باشند و برای هر کاربردی قاعده‌ای از پیش تعیین شده وجود داشته باشد. برای مثال در بازی تنیس قواعد زیادی حکمفرما است اما «برای این هم که در تنیس مجاز است توپ تا چه ارتفاعی پرت شود، یا با چه شدتی، قاعده‌ای وجود ندارد، ولی تنیس البته که یک بازی است و قواعدی هم دارد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۵۰).

اگر ویتگنشتاین متقدم معتقد بود که «قاعده‌ای کلی وجود دارد که موسیقی‌دان با آن می‌تواند از پارتیتوز سمفونی را برداشت کند و با آن می‌توان از خطوط روی صفحه گرامافون سمفونی را و طبق قاعده اول دوباره پارتیتور را اخذ کرد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۴۶). - البته در مورد دلالت نشانه‌ها معتقد بود «نشانگری مبتنی بر قراردادی دلبخواهی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۸: ۸۷). - ویتگنشتاین متاخر حیات نشانه را تنها در کاربرد آن تعریف کرده - «هر نشانه‌ای به تنهایی مرده می‌نماید. چه چیزی به آن زندگی می‌بخشد؟ - در کاربرد زنده است» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۸۶). - و وجود چنین قاعده جهان‌شمولی را رد می‌کند. او در مورد قاعده اینطور می‌گوید که «نمی‌توانم توصیف کنم که قاعده را (به طور کلی) چگونه باید به کار برد، مگر به این طریق که به تو یاد دهم، تعلیم دهم، قاعده را به کار ببری» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۹۳). کارآموزی کاربر زبان تنها به یادگیری بی‌شمار قاعده منتهی نمی‌شود بلکه این توانمندی را در وی ایجاد می‌کند که بتواند به سلیقه خود قواعدی و کاربردی جدید خلق کند. این امر به عنوان مثال در شعر گفتن بیشتر نمود پیدا می‌کند آنجا که مولف کلمات و جملات را در کاربردهای جدید و متنوعی به کار می‌گیرد که تا پیش از این بکار نرفته است.

پس قاعده و پیروی کردن از قاعده چگونه چیزی است؟ ویتگنشتاین پیروی کردن از قاعده را اینگونه توصیف می‌کند: «تبعیت از فرمان. آدم برای این کار آموزش می‌بیند و به نحو خاصی به فرمان واکنش نشان می‌دهد» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۱۲۰). بنابراین، به نظر می‌رسد که این قواعد هستند که

اعمال ما را کنترل می‌کنند و ما در آنچه انجام می‌دهیم نقشی نداریم. «آنچه ویتگنشتاین بر آن تأکید می‌کند این واقعیت مهم است که آنچه قاعده را تشکیل می‌دهد، کاربرد جمعی ما از آن است. پیروی از قواعد یک عمل عمومی است که توسط توافق، رسم و آموزش بنا می‌شود. بنابراین، اگرچه قواعد در واقع ما را راهنمایی می‌کنند و معیارهای درستی خود را در اختیار ما می‌گذارند، آنها از ما مستقل نیستند» (کرایلینگ، ۱۹۹۶: ۹۳). قاعده به تابلو راهنمایی می‌ماند. تابلوی راهنمایی به ما می‌گوید که چه مسیری را انتخاب کنیم اما ما را وادار به حرکت به آن سمت نمی‌کند. کاربرد تابلو مبتنی بر رسم و روشی است که موجب درک کاربرد آن در بازی می‌شود که فقط نقش هدایت‌گری به خود می‌گیرد و نه اجبارکننده. درست است که قواعد معیارهای درستی را در اختیار ما می‌گذارند اما مستقل از ما نیستند که بیرون از بازی زبانی چیزی را بر ما تحمیل کنند. قواعد خود جزئی از بازی زبانی هستند و چیزی بیرون از بازی زبانی وجود ندارد. در واقع «می‌توان قواعد دستور زبان را «دل‌بخوای» نامید. اگر قرار است گفته شود که غرض دستور زبان فقط همان غرض زبان است» (ویتگنشتاین، ۲۰۱۳: ۹۹).

تمام بررسی‌هایی که تا اینجا صورت گرفت، بررسی‌های دستور زبانی یا گرامری است. ویتگنشتاین تأکید می‌کند که «بررسی ما بررسی دستور زبانی است و این بررسی بر مشکل ما نور می‌افکند به این نحو که بدفهمی‌ها را کنار می‌زند» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۶۵). اما گرامر مدنظر ما با آنچه زبان‌شناسان در نظر می‌گیرند متفاوت است. عمدتاً گرامر مدنظر زبان‌شناسان نظم‌های هنجاری هستند که در سطح زبان دیده می‌شوند و ساختار زبان را مورد بررسی قرار می‌دهند. اما گرامر مدنظر ما، گرامری است که «میان معنا و مهمل فرق می‌گذارند؛ همه قواعد کاربرد صحیح واژه‌ها و تبیین‌های معنا را شامل می‌شوند؛ قواعد استعمال درست واژه‌ها هستند» (آدیس، ۱۳۹۳: ۱۴۴). منظور ویتگنشتاین از گرامر آن چیزی نیست که معمولاً از این کلمه برداشت می‌شود بلکه «منظور وی منطق، بالاخص، منطق فعالیت زبانی معین است. انواع بسیار متفاوتی از فعالیت زبانی وجود دارد؛ بنابراین، شیوه‌های متفاوت زیادی وجود دارد که گرامر یا زبان کار می‌کند. از منظر ویتگنشتاین، فیلسوفان در بطری مگس‌گیر به دام افتاده‌اند، از آن جهت که فقط به گرامر سطحی توجه کرده‌اند» (کرایلینگ، ۱۹۹۶: ۸۱).

معنای یک جمله در شکل استاندارد آن، با آنچه معنای کاربرد آن در یک بازی زبانی است، بسیار تفاوت دارد. به عنوان مثال زمانی که منوچهری دامغانی می‌گوید «دم عقرب بتابید از پس کوه» منظورش واقعاً استیقای معنا در شکل استاندارد آن نیست بلکه منظورش تابیدن خورشید است. «واژه‌های یک شاعر می‌توانند در ما نفوذ کنند و این البته با کاربردشان در زندگی ما ارتباط دارد؛ ارتباط علی و نیز با این امر ارتباط دارد که ما، مطابق با این کاربرد، می‌گذاریم که افکارمان در گوشه و کنار محیط آشنای واژه‌ها پرسه بزنند» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۷: ۴۷). یا زمانی که فروغ فرخ‌زاد عنوان می‌کند که «در کوچه باد می‌آمد» معنایی را مدنظر دارد که در بازی زبانی شعر گفتنش تجلی می‌یابد. در واقع در بلاغت، جملات همیشه در خدمت هدفی غیر از شکل استاندارد جمله هستند. مسئله این است که ما باید مدنظر داشته باشیم که «دستور زبان نمی‌گوید زبان چگونه باید ساخته شده باشد تا غرضش را برآورده کند، تا فلان‌طور و

بهمان‌طور بر انسان‌ها اثر بگذارد. کاربرد نشانه‌ها را فقط توصیف می‌کند و به هیچ شیوه‌ای آن را تبیین نمی‌کند.» (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۰۰).

اینجاست که تفاوت بین گرامر سطحی و عمقی عیان می‌شود، یعنی در کاربرد زبان. ویتگنشتاین عنوان می‌کند که «چیزی که در کاربرد واژه بلافاصله در ذهن ما نقش می‌بندد شیوه به کار بردن آن در ساختار جمله است، همان بخش کاربردی که می‌شود گفت با گوش می‌توان آن را دریافت. حال مقایسه کن دستور زبان عمیق مثلاً واژه «مراد کردن» را با آنچه دستور زبان سطحی‌اش باعث می‌شود حدس بزنیم. عجیب نیست که برای آدم سر در آوردن دشوار است (ویتگنشتاین، ۱۳۹۹: ۲۴۳). از این گفته ویتگنشتاین می‌توان این‌گونه استنباط کرد که گرامر سطحی همان قوانین ثابتی هستند که در ساخت جمله ما را هدایت می‌کنند و شکل فرمان بخود می‌گیرند. گرامر عمقی کاربرد عبارت در بازی زبانی است که شرکت می‌جوید و باعث معنا گرفتن جمله می‌شود. به عنوان مثال وقتی می‌گوییم «نمی‌خواهی در را ببندی!» برای ترکیب جمله از گرامر سطحی استفاده می‌کنیم که شکل سوالی جمله را می‌سازد. اما برای دست یافتن به معنای آن باید در نظر بگیریم که مراد ما -کاربرد ما- از این جمله و گرامر عمقی آن، در بازی زبانی که شرکت کرده است چیست. در آن صورت جمله فوق را به عنوان دستور معنا می‌کنیم.

۵- بررسی فیلم‌ها

۵-۱- فیلم «M»

فیلم «M» به کارگردانی فریتس لانگ، با تمرکزی خاص بر غیاب نام و هویت فردی، واجد لایه‌هایی از دلالت‌های زبانی و فلسفی است که در پرتو ایده‌های ویتگنشتاین درباره نام و بازی‌های زبانی، امکان تحلیل گسترده‌تری می‌یابد. انتخاب عنوان تک‌حرفی «M» در این فیلم، نه تنها از حیث ایجاز گرافیکی، بلکه از منظر دلالت‌زدایی بنیادینی که در آن صورت می‌گیرد، واجد اهمیتی مرکزی در فهم نظام معنایی فیلم است. حرف «M» کوتاه‌ترین شکل ارجاع به شخصیت منفی و محور روایت، یعنی قاتل کودک، است؛ اما هم‌زمان، او را از هرگونه هویت تثبیت‌شده تهی می‌سازد. در سراسر فیلم، او تنها با این حرف شناخته می‌شود؛ نه نام دارد، نه پیشینه اجتماعی شفاف و نه در ابتدا حتی چهره‌اش نمایان می‌شود. این حذف سیستماتیک نام در نظام بازنمایی فیلم، مخاطب را به درون شبکه‌ای از ابهام‌های زبانی و معرفتی می‌کشاند.

در بستر زبان و فلسفه آن، ویتگنشتاین در تحقیقات فلسفی بر آن است که معنا نه از طریق ارجاع مستقیم واژه به شیء، بلکه از راه کاربرد واژه در زندگی روزمره و درون «بازی‌های زبانی» شکل می‌گیرد. در فیلم «M»، این پیوند میان نام و معنا گسسته شده است. نام‌داشتن قاتل، او را نه فقط ناشناس، بلکه «نام‌ناپذیر» می‌سازد؛ کسی که در نظام زبان جا نمی‌گیرد و با این گسست، مرزهای معنا را به چالش می‌کشد. در لحظه‌ای که مردم شهر، او را با علامت «M» بر پشتش نشانه‌گذاری می‌کنند، نوعی برساخت زبانی جمعی برای خلق یک «نام» جدید رخ می‌دهد؛ نامی که نه محصول شناسنامه یا هویت فردی، بلکه نتیجه قضاوت اجتماعی است.

این برساخت اجتماعی نام، دقیقاً نقطه تقاطع زبان و قدرت است. این «M» می‌تواند مخفف «Murder» (قاتل) باشد، اما همین حرف مفرد، کارکردی دال‌گون دارد؛ دالی تهی که معنایش از تکرار، کاربرد و واکنش اجتماعی حاصل می‌شود. ویتگنشتاین در واکاوی کارکرد زبان، نشان می‌دهد که معنا با «چگونگی استفاده» تثبیت می‌گردد. در «M»، این استفاده نشانه‌ای از یک حرف، جایگزین کل سازوکار هویتی می‌شود.

نکته قابل توجه دیگر، فقدان نام‌گذاری صریح برای بسیاری از شخصیت‌های دیگر است. دادگاه زیرزمینی متشکل از جنایتکاران، اعضای بی‌نام جامعه، پلیس‌های بی‌چهره و حتی والدین قربانیان، همگی در دل یک ساختار زبانی عمل می‌کنند که در آن، نام به‌مثابه نشانه هویت، غایب است. جای آن را عملکردها، نقش‌ها و رفتارهای اجتماعی گرفته است. فرد تنها زمانی «نامیده» می‌شود که رفتارش در تقابل با نظم اجتماعی قرار گیرد؛ همان‌گونه که قاتل زمانی «M» می‌شود که جامعه او را شناسایی، نشانه‌گذاری و طرد می‌کند.

در این میان، صحنه دادگاه زیرزمینی، نقطه اوج تحلیل فلسفی زبان در فیلم است. در این سکانس، متهم - که اکنون با علامت «M» شناخته می‌شود - تلاش می‌کند از خود دفاع کند. او نخستین بار با صدایی لرزان، هویت خود را تعریف می‌کند: «من نمی‌توانم خودم را کنترل کنم...». اما حتی در این لحظه نیز، نام واقعی او آشکار نمی‌شود. او نه «هانس» است، نه «فریتز»، بلکه صرفاً سوژه‌ای است که قربانی اتهام و قضاوت جمعی شده است. نام‌زدایی از او، هم‌زمان با حذف امکان دفاع کامل صورت می‌پذیرد؛ چراکه در غیاب نام، جایگاه او در زبان تثبیت نشده و بنابراین، در بازی زبانی نیز نقشی مشروع ندارد.

در اینجا است که پیوند با ایده‌ی ویتگنشتاینی از «نقش نام‌ها در شکل زندگی» برجسته می‌شود. در «M»، نه تنها شکل زندگی متهم متفاوت است، بلکه زبانی که او در آن قرار دارد نیز ناسازگار با زبان جامعه است. زبان جامعه، زبان جرم، نظم، قضاوت و مجازات است؛ اما زبان متهم، زبان اضطراب، بی‌پناهی و ناکامی روانی است. در این ناسازگاری زبانی، همان‌گونه که ویتگنشتاین می‌گوید، «سوء تفاهم» پدید می‌آید. این سوء تفاهم نه ناشی از عدم اطلاع، بلکه حاصل دوگانگی در بازی‌های زبانی مختلف است.

فیلم از سکوت و فقدان زبان نیز بهره ویژه‌ای می‌برد. سکانس‌هایی که در آنها قاتل، بی‌آنکه دیده شود، با سوت آرام و کودکانه‌اش در فضای شهری می‌گردد، لحظاتی از زبان غیرواژگانی را پدید می‌آورند. سوت، جانشین صدا، بیان و حتی نام می‌شود. شهر، او را از خلال صدا می‌شناسد، نه نام. این همان لحظه‌ای است که زبان از واژگان روزمره عبور می‌کند و به سطحی حسی، بدنی و آواشناختی می‌رسد؛ همان‌گونه که ویتگنشتاین اذعان می‌کند که زبان، نه یک پارچه، بلکه چندگانگی در کاربرد دارد.

تحلیل نام در این فیلم، همچنین در پرتو تأملات فلسفی درباره رابطه نام و عمل قابل توسعه است. در جهان فیلم، افراد نه با آنچه می‌گویند یا هستند، بلکه با آنچه انجام می‌دهند، هویت می‌یابند. نام، به عنوان برچسبی معنابخش، تنها در لحظه‌ای از کنش اجتماعی بر فرد تحمیل می‌شود. این همان چیزی

است که ویتگنشتاین نیز بدان توجه دارد: اینکه «نام» را نمی‌توان صرفاً موجودیتی خودبسند دانست، بلکه باید آن را به مثابه بخشی از یک کنش درک کرد؛ کنشی که در آن، زبان و عمل در هم تنیده‌اند. «M» نه یک نام، بلکه یک حکم اجتماعی است، یک نشانه‌گذاری اخلاقی که ریشه در ترس و خشم جمعی دارد. از این‌رو، نام در این‌جا نه حامل معنا، بلکه حامل قدرت و داوری است.

همچنین، تضاد میان دیدن و نامیدن در فیلم برجسته است. قاتل پیش از آن‌که دیده شود، حس می‌شود؛ و پیش از آن‌که حرف بزند، شنیده می‌شود. این تقدم احساس بر شناسایی، زبان را در موضعی حاشیه‌ای قرار می‌دهد و نقش آن را به عنوان ابزار شفاف‌سازی هویت زیر سؤال می‌برد. وقتی بالاخره چهره قاتل نمایان می‌شود، غافل‌گیرکننده‌ترین چیز، عادی‌بودن او است. او نه هیولا است و نه سایه، بلکه مردی معمولی است. این امر، فرایند نام‌گذاری را به مسئله‌ای سیاسی تبدیل می‌کند: اینکه چگونه جامعه از طریق زبان، «دیگری» می‌سازد و چگونه این دیگری‌سازی با حذف نام و هویت فردی به اوج می‌رسد. در نهایت، می‌توان ادعا کرد که «M» ساختاری زبانی دارد که بر حذف و تأخیر در نام‌گذاری استوار است؛ ساختاری که در آن، معنا نه از طریق شفافیت واژگان، بلکه از خلال عملکرد اجتماعی آنها تولید می‌شود. نام در این فیلم، نوعی کنش زبانی و اخلاقی است؛ کنشی که هم‌زمان برچسب‌گذار، مجازات‌کننده و حذف‌کننده است. در چنین بستری، زبان دیگر نه ابزاری برای فهم، بلکه ابزاری برای انقیاد است. در همین‌جا است که فیلم، در سکوت آخرین سکانس‌هایش، زبان را وا می‌نهد؛ گویی تنها در غیاب زبان است که امکان پرسش از عدالت، هویت و معنا پدیدار می‌شود.

فیلم «M» در سطحی فراتر از روایت پلیسی یا جنایی، ساختاری پیچیده از روابط اجتماعی، گفتمان‌های قدرت و کارکردهای زبانی ارائه می‌دهد. در این میان، تحلیل فلسفی نقش نام‌ها نه تنها در سطح کارکرد نشانه‌شناختی، بلکه در سطح هستی‌شناسی شخصیت‌ها و روابطشان در جامعه، اهمیت می‌یابد. در چارچوب اندیشه ویتگنشتاین، به ویژه آنجا که او نام را جزئی از شبکه‌ای زبانی و تابع بازی‌های اجتماعی می‌داند، فیلم «M» را می‌توان تمرینی در نمایش چگونگی فروپاشی دلالت‌گری نام‌ها در شرایط استثنایی تلقی کرد.

یکی از عناصر تعیین‌کننده در این فروپاشی، فقدان ارتباط چهره با نام است. شخصیت قاتل، که به واسطه نشانه «M» شناخته می‌شود، تا میانه‌های فیلم حتی چهره ندارد. اما پس از معرفی، نیز نامی دریافت نمی‌کند. این عدم تطابق بین تصویر و زبان، نوعی شکاف در نظام بازنمایی ایجاد می‌کند؛ وضعیتی که دقیقاً یادآور تبیین ویتگنشتاینی از زبان است، آنجا که او بر ضرورت درک واژه‌ها در بستر کاربردشان تأکید می‌کند. وقتی «نام» از بستر کاربردی خود جدا شود، به یک دال تهی تبدیل می‌گردد، و «M» دقیقاً به چنین دالی بدل می‌شود.

هم‌زمان، قدرت فیلم در القای حس اضطراب جمعی نیز به نحوی با مکانیزم‌های زبانی پیوند خورده است. ترس از ناشناخته بودن قاتل، پیش از هر چیز، ترس از «بی‌نامی» اوست؛ و در عین حال، جامعه نمی‌تواند این فقدان نام را تحمل کند، پس برای پر کردن این خلأ، به نشانه‌گذاری روی می‌آورد. این عمل نه از طریق نهاد رسمی، بلکه توسط مجرمان صورت می‌گیرد؛ یعنی کسانی که خود در حاشیه

قانون‌اند. در اینجا با نوعی وارونگی گفتمانی روبرو هستیم: ساختار قضاوت، بازتولید، و نام‌گذاری، نه از بالا، بلکه از پایین سازمان می‌یابد. این مسئله ما را به بحث دیرینه‌ای در فلسفه زبان درباره مرجع‌گذاری ارجاعی می‌کشاند. اگر نام قرار است ارجاع‌دهنده به هویت باشد، در این فیلم نشان داده می‌شود که چگونه این ارجاع، بدل به کنشی اجتماعی می‌گردد که حتی می‌تواند علیه حقیقت عمل کند.

یکی از مضامین مرکزی فیلم، ایجاد تمایز میان افراد از طریق زبان است. شخصیت «M» از سایرین مجزا می‌شود، اما این جداسازی نه بر اساس رفتار اثبات‌شده، بلکه بر اساس شایعه، فرض و ترس عمومی است. بنابراین، نام به ابزاری برای تعیین مرز «ما» و «دیگری» تبدیل می‌شود. در همین راستا، تحلیل ویتگنشتاین از «صورت زندگی» بسیار راه‌گشا است. در فیلم، جامعه و قاتل در دو صورت زندگی متفاوت عمل می‌کنند. زبان جامعه، به دلیل ناتوانی در فهم زبان فردی قاتل، او را حذف می‌کند. این ناتوانی در برقراری پل ارتباطی، هم‌زمان به ابزار سرکوب بدل می‌شود.

در پیوند با این مسئله، سکوت شخصیت قاتل پیش از بازداشت، قابل تأمل است. او تا زمانی که تحت فشار قرار نگرفته، سخن نمی‌گوید. و حتی پس از آن نیز، سخنانش به شکلی بریده، لرزان و نامنسجم ارائه می‌شود. این سکوت نه تنها به عدم امکان برقراری گفت‌وگوی برابر دلالت دارد، بلکه به وضعیتی اشاره می‌کند که در آن، زبان برای شخص کار نمی‌کند؛ یا به تعبیر ویتگنشتاین، «بازی زبانی» او پذیرفته نمی‌شود. بنابراین، گفتار او فاقد قدرت است، زیرا شنیده نمی‌شود. فقدان نام، در کنار فقدان زبان مشروع، منجر به حذف او از جامعه می‌گردد.

از سوی دیگر، نهادهای رسمی همچون پلیس نیز فاقد اقتدار معنابخش هستند. آنها نمی‌توانند قاتل را دستگیر کنند؛ تنها مجرمان هستند که موفق به یافتن او می‌شوند. این جابه‌جایی جایگاه‌ها، تصویر نهادهای اجتماعی را دچار تزلزل می‌کند. زبان رسمی قانون، در این بستر فرو می‌پاشد و زبان غیررسمی، اما خشن و انتقام‌جویانه مجرمان، جای آن را می‌گیرد. در سطحی نشانه‌شناختی، این انتقال قدرت از قانون به بی‌قانون، خود را در کنش نام‌گذاری نشانه «M» بازتاب می‌دهد؛ همان‌گونه که در اندیشه ویتگنشتاین، کاربرد و بافت زبان مقدم بر مرجع آن است. این‌جا نیز کاربرد، یعنی نشانه‌گذاری اجتماعی، بر مرجع حقیقی یا رسمی هویت تقدم می‌یابد.

نکته دیگر، پیوند میان نام و مسئولیت اخلاقی است. در صحنه دادگاه، قاتل فریاد می‌زند: «من نمی‌خواهم این کارها را بکنم!» و از وضعیت روانی‌اش سخن می‌گوید. اما از نظر زبان جمعی، این گفته‌ها بی‌اعتبارند؛ چراکه او پیش‌تر برچسب «M» خورده و در مقام «دیگری» تثبیت شده است. این مسئله را می‌توان به قرائتی از تحلیل ویتگنشتاین درباره سازوکارهای معنا تعمیم داد. معنا، برای اعتبار یافتن، باید در بازی زبانی خاصی قرار گیرد. و از آن‌جا که قاتل خارج از آن بازی قرار گرفته، هرگونه معناسازی‌اش از سوی جمع بی‌اعتبار تلقی می‌شود. بنابراین، «بی‌نامی» نه فقط نشانه غیاب هویت، بلکه بازتاب انکار حق معنابخشی نیز هست.

در مجموع، تحلیل فیلم «M» بر اساس نظریه زبان ویتگنشتاین، امکانی برای بازاندیشی در چیستی نام، عملکرد آن در ساختار اجتماعی و رابطه‌اش با قدرت و اخلاق فراهم می‌آورد. نام، دیگر صرفاً

واژه‌ای برای اشاره به فرد نیست، بلکه نظامی از دلالت‌ها، کنش‌ها و پیامدها را فعال می‌کند. «M» به‌جای آن که نامی برای فردی خاص باشد، به نشانه‌ای از مکانیسم‌های پیچیده دیگرسازی و خشونت اجتماعی تبدیل می‌شود.

۵-۲- فیلم mother!

فیلم «mother!» به کارگردانی دارن آرونوفسکی، نمونه برجسته‌ای از آثاری محسوب می‌شود که در آن، سازوکارهای نشانه‌شناختی، زبانی و ساختاری به شیوه‌ای ساختارشکنانه و چندلایه به کار گرفته شده‌اند. از نخستین مواجهه، عنوان فیلم با انتخاب واژه «mother!» به صورت حروف کوچک و همراه با نشانه تعجب، ساختار ارجاعی و تثبیت‌شده زبان را به چالش می‌کشد. واژه «مادر» در بیشتر زبان‌ها و فرهنگ‌ها نه تنها بار معنایی و عاطفی عمیقی دارد، بلکه در نسبت با مفاهیمی چون زایش، پرورش، پناه، طبیعت و حتی زمین و خاستگاه کیهانی فهمیده می‌شود. با این حال، در عنوان این فیلم، قاعده‌گریزی در رسم‌الخط و نشانه‌گذاری، نشانه‌ای از تعلیق در کارکرد معمول نام‌گذاری در زبان طبیعی تلقی می‌شود؛ گویی زبان از ابتدا به مثابه یک میدان بازی بازسازی شده است.

نشانه تعجب در پایان عنوان، به مثابه یک کنش گفتاری، حامل دلالت‌های چندگانه‌ای است که لحن، بافت و وضعیت روایی فیلم را متأثر می‌سازد. این نشانه را می‌توان به صورت هم‌زمان به مثابه نشانه هشدار، فراخوان، یا نوعی فریاد در نظر گرفت که رابطه احساسی مخاطب با دال اصلی فیلم – یعنی «مادر» – را در لحظه اول، ناپایدار و چندلایه می‌سازد. چنین بازی‌ای با نشانه‌ها در سطح عنوان، زمینه ورود به جهانی زبانی را فراهم می‌کند که در آن، قواعد تثبیت‌شده معنا و ارجاع، موقتاً تعلیق شده‌اند.

در چارچوب چنین رویکردی به زبان، حذف عامدانه نام‌های خاص از شخصیت‌های فیلم نیز نباید صرفاً به مثابه تصمیمی زیبایی‌شناختی درک شود، بلکه باید آن را اقدامی ساختاری در سطح بازی زبانی تلقی کرد؛ بازی‌ای که در آن، نام‌ها جای خود را به نقش‌ها، موقعیت‌ها و کنش‌های آیینی داده‌اند.

شخصیت‌هایی چون Younger, Oldest Son, Woman, Man, Him, mother و Brother همگی با واژه‌هایی معرفی شده‌اند که نه تنها هویت روان‌شناختی مشخصی را تثبیت نمی‌کنند، بلکه از ارجاع به فردیت نیز فاصله می‌گیرند. این روند را می‌توان در راستای آنچه ویتگنشتاین در «تحقیقات فلسفی» به مثابه تعلیق بازی‌های زبانی روزمره معرفی می‌کند، فهمید؛ لحظه‌ای که نام دیگر نه نشانه‌ای برای شناسایی، بلکه عنصری در یک آیین یا اسطوره می‌شود.

شخصیت «مادر»، به‌گونه‌ای ترسیم شده است که مخاطب به‌مرور، او را نه به عنوان فردی خاص بلکه به مثابه تمثالی از زمین، طبیعت یا هستی زاینده درک می‌کند. او خانه را با دستان خویش بازسازی می‌کند، نظم ظریف و درونی به آن می‌بخشد و در برابر ورود عناصر بیرونی مقاومت می‌ورزد. با ورود تدریجی بیگانگان، «مادر» جایگاه خود را در مقام «صاحب‌خانه» از دست می‌دهد و به نمادی از قربانی در نظم جهانی بدل می‌گردد؛ قربانی‌ای که گویی پیوسته در چرخه‌ای از خلق، ویرانی و تکرار گرفتار

است. در این جا mother نه واژه‌ای در زبان روزمره، بلکه دالی است که در بستر یک بازی زبانی استعاری، کارکردی آیینی می‌یابد.

در نقطه مقابل، Him، حضوری رازآلود و از آغاز نامتعارف دارد. استفاده از ضمیر سوم شخص مذکر برای نام‌گذاری این شخصیت - که در ادبیات الهیاتی نیز کاربردهای خاص دارد - موجب می‌شود که Him نه تنها به عنوان همسر، بلکه به مثابه خالق، شاعر یا حتی خداوند فهمیده شود. Him می‌نویسد، خلق می‌کند، مخاطب جذب می‌کند، اما هم‌زمان نسبت به رنج مادر بی‌اعتناست. این شخصیت، ترکیبی از خلاقیت، خودشیفتگی و بی‌اعتنایی است که از حیث نشانه‌شناختی، همچون دالی فرارونده عمل می‌کند؛ دالی که معنای آن در هر صحنه جابه‌جا می‌شود. شخصیت‌های Man و Woman، که بی‌دعوت وارد خانه می‌شوند و ساختار موجود را مختل می‌کنند، فاقد هویت‌های تثبیت‌شده‌اند. آنان با عناوینی کلی شناخته می‌شوند و در مقام نمادهای انسان‌های اولیه، آدم و حوا، یا حاملان گناه نخستین عمل می‌کنند. حضورشان به منزله ورود بی‌نظمی و شکستن مرزهای تعریف‌شده است. زبان در مواجهه با این شخصیت‌ها، از وضعیت بازنمایی به وضعیت مناسکوار عبور می‌کند؛ یعنی کنش‌های آنها نه برای فهم، بلکه برای بازآفرینی اسطوره‌ای از تاریخ بشر به کار گرفته می‌شود.

پسران این زوج نیز با عناوین Oldest Son و Younger Brother معرفی می‌شوند که آشکارا به روایت هابیل و قابیل ارجاع می‌دهد. قتل یکی به دست دیگری، نقطه اوج خشونت نخستین است که به فروپاشی نظم خانه و آغاز مرحله آشوب می‌انجامد. در تمام این موارد، غیاب نام‌های خاص موجب می‌شود که کارکرد زبان از شناسایی و تثبیت به سوی نمایش و اجرای آیینی جابه‌جا شود. این روند را می‌توان هم‌راستا با ایده ویتگنشتاین دانست که در آن، معنا نه محصول شباهت با جهان بلکه نتیجه کاربرد در زمینه‌های زبانی متفاوت است.

در چنین ساختاری، زبان به تدریج از وضعیت بازنمودی فاصله می‌گیرد و به ابزاری برای خلق جهان‌های استعاری و چندلایه بدل می‌شود. شخصیت‌ها نه در پیوند با هویت فردی، بلکه در بستر نقش‌های نمادین فهمیده می‌شوند. به جای آن که نامی چون «جان» یا «سارا» به کار رود، عنوان‌هایی چون «مادر» یا «او» بر موقعیت‌های معنایی تکیه می‌زنند؛ موقعیت‌هایی که در بستر متن، دائماً بازتعریف می‌شوند. چنین دگرگونی‌ای در کارکرد زبان، تجربه تماشاگر را نیز به تعلیق در ادراک منجر می‌سازد. تماشاگر به جای شناسایی روانی با شخصیت‌ها، درگیر تفسیر جایگاه‌های نمادین و اسطوره‌ای آنان می‌شود.

نکته مهم دیگر آن که، خود خانه نیز به مثابه فضایی زبانی و نشانه‌شناختی عمل می‌کند. هر بخش از خانه، کنشی معنایی دارد: آشپزخانه، اتاق خواب، زیرزمین و دیوارها، همگی حامل دلالت‌هایی‌اند که در غیاب نام‌های خاص، به شبکه‌ای از رمزگذاری‌های آیینی تبدیل می‌شوند. خانه در این فیلم، نه مکان، بلکه زبان است؛ زبانی که در آن، مادر کنشگر بازسازی است و Him کنشگر آفرینش متنی. در نهایت، با حذف نام‌ها، ساختار زبانی فیلم از تثبیت به سوی گشودگی و چندمعنایی حرکت می‌کند. نام‌ها دیگر کارکرد شناسایی ندارند، بلکه در بستر روایت، عملکردی کارکردی و آیینی می‌یابند. از منظر

فلسفه زبان ویتگنشتاین، این وضعیت را می‌توان به مثابه ورود به بازی زبانی‌ای دانست که در آن، قواعد تازه‌ای برای فهم، خلق و دلالت شکل گرفته‌اند. در این بازی، معنای یک واژه نه در ذات آن، بلکه در کاربرد آن در زمینه‌های خاص معین می‌شود؛ زمینه‌هایی که در فیلم «mother!» به شدت آیینی، استعاری و تأثریکال هستند.

از این منظر، می‌توان نتیجه گرفت که فیلم آرونوفسکی نه فقط از حیث روایت یا مضمون، بلکه در سطح زبانی و نشانه‌شناختی نیز واجد رویکردی فلسفی به مقوله نام، معنا و هویت است. آنچه در ابتدا چونان تجربه‌ای روایی آغاز می‌شود، به تدریج بدل به تمرینی در زبان و معنا می‌گردد؛ تمرینی که در آن، نام‌ها فرو می‌ریزند تا موقعیت‌ها سخن بگویند، و زبان نه برای نامیدن، بلکه برای خلق جهانی دیگر به کار گرفته می‌شود.

یکی از ابعاد کمتر توجه‌شده در تحلیل نشانه‌شناختی فیلم «mother!» را می‌توان در لایه‌های میکرونشانه‌ای و سازوکارهای زبان غیرکلامی جست‌وجو کرد. فیلم با ظرافت تمام، از نشانه‌های بصری، صوتی و زمانی برای تقویت معنای نام‌ناپذیری شخصیت‌ها بهره می‌برد. سکوت‌های کش‌دار میان شخصیت‌ها، نگاه‌های مبهم، نحوه راه‌رفتن، باز و بسته شدن درها، و به ویژه صدای تپش قلب که گاه جای دیالوگ را می‌گیرد، همگی به‌منزله واژگان یک زبان غیرشفاهی عمل می‌کنند. در غیاب نام‌های خاص، این عناصر کارکردی معادل جایگزین کردن دال‌هایی دیگر برای هدایت معنا به عهده می‌گیرند. ویتگنشتاین به‌روشنی تأکید می‌کند که «زبان تنها به شکل واژگانی ظاهر نمی‌شود»؛ بلکه حالت، ژست، و حتی سکوت نیز بخشی از بازی زبانی‌اند.

کارکرد زمان نیز در فیلم از الگوی خطی فاصله می‌گیرد و به چرخه‌ای شبیه می‌شود که در آن، بازگشت به نقطه آغاز، نه تکرار، بلکه گشودگی معنایی ایجاد می‌کند. مادر پس از نابودی کامل خانه، دوباره به لحظه آغازین بازمی‌گردد؛ با زنی دیگر در همان جایگاه، و Him که دوباره از ابتدا شروع می‌کند. این ساختار، گویی همان بازی زبانی‌ای است که قواعدش همواره از نو نوشته می‌شود. مخاطب نه با داستانی دارای پایان، بلکه با چرخشی از دلالت‌ها مواجه می‌شود که در آن، شخصیت‌ها هر بار از نو نام‌گذاری نشده، بلکه از نو اجرا می‌شوند. این روند به‌شکلی درخشان با ایده ویتگنشتاینی هماهنگ است که بر اساس آن، معنا امری ایستا نیست، بلکه محصول تکرار و کاربست است.

از سوی دیگر، رابطه میان زبان و قدرت در فیلم نقشی بنیادین دارد. Him نه تنها خالق است، بلکه کنترل گفتار، نوشتار، و حتی واقعیت را در اختیار دارد. وقتی مخاطبان کتابش وارد خانه می‌شوند، آشوب آغاز می‌شود. زبان به جای ابزار تفاهم، به منبع سوءتفاهم، اغتشاش، و پرستش بدل می‌گردد. در این‌جا، زبان نه بازی‌ای برای اشتراک‌گذاری تجربه، بلکه ابزاری برای سلطه است. مادر، که از این بازی بیرون گذاشته شده، کم‌کم به حاشیه رانده می‌شود. حذف نام او و جایگزینی‌اش با عنوانی نقش‌محور، به شکل‌گیری نظامی سلسله‌مراتبی دلالت دارد؛ نظامی که در آن، زبان رسمی در اختیار خالق است و زبان تجربی، طبیعی و احساسی در سکوت مدفون می‌شود.

فیلم همچنین به شکلی پیوسته با سنت‌های روایی و ادبیات دینی بازی می‌کند. Him، که شباهت‌هایی به تصویر مسیح‌گونه یا خدایی شاعر دارد، از حضور پیروان تغذیه می‌کند. صحنه‌ای که در آن، کودک مادر کشته می‌شود و مردم بدن او را پاره می‌کنند، نمایشی بی‌پرده از قربانی‌سازی آیینی است. زبان این صحنه، هم نمادین است و هم آزاردهنده؛ گفتارها کوتاه، پرتش و اغلب بدون پاسخ باقی می‌مانند. در این بستر، زبان آیینی در برابر زبان تجربی قرار می‌گیرد. مادر هیچ‌گاه قادر به گفت‌وگوی واقعی نیست. او شنیده نمی‌شود، حرفش قطع می‌شود، و فضای زبانی‌اش به تدریج حذف می‌شود. در این‌جا، نام‌داشتن مادر نه تنها نشانه‌ای فلسفی، بلکه کنشی سیاسی نیز تلقی می‌شود.

فیلم همچنین از رنگ، نور و بافت برای ایجاد زبانی دیگر بهره می‌برد. رنگ‌های گرم در ابتدا، تداعی‌گر زندگی و آرامش‌اند؛ اما به تدریج با گسترش آشوب، رنگ‌ها، سرد و فلزی می‌شوند. تغییر بافت‌های خانه از چوب به سنگ و فلز، گویای عبور از یک زبان طبیعی به زبان تکنولوژیک، از خلقت به ویرانی است. این عناصر فراابصری، جایگزین واژگان می‌شوند و معنای نبود نام‌ها را تقویت می‌کنند. بر اساس ایده ویتگنشتاین، اینجا با نوعی «نظم دیگر در کاربرد زبان» مواجهیم؛ نظمی که از بستر روزمره فاصله گرفته، اما در عین حال همچنان قواعد خاص خود را دارد. در بخش‌هایی از فیلم، مخاطب با تضادهایی مواجه می‌شود که خود بازتابی از تنش میان زبان و سکوت، نام‌گذاری و نام‌زدایی، یا دلالت و تهی‌شدگی‌اند. به ویژه در سکانس‌هایی که مادر در خانه تنها است و صداها، لرزش‌ها و نشانه‌های مبهم او را احاطه می‌کنند، بازی زبانی بدون واژه آغاز می‌شود. این لحظات، یادآور ایده ویتگنشتاین است که فهم زبان را تنها در بستر زندگی زبانی ممکن می‌دانست؛ و چه بسا، در غیاب آن بستر، زبان از معنا تهی می‌شود. مادر در این سکانس‌ها نه فقط نام ندارد، بلکه زبان نیز برایش ناکارآمد می‌شود؛ گویی بازی زبانی مختل شده است.

در مجموع، می‌توان گفت فیلم «mother!» نه تنها در لایه‌های روایی، بلکه در بطن ساختار زبانی و نشانه‌شناختی خود نیز تجربه‌ای ویتگنشتاینی ارائه می‌دهد. نام‌زدایی از شخصیت‌ها، استفاده استعاره‌ای از ضمائر و عناوین، بهره‌گیری از زبان غیرکلامی، ایجاد نظم آیینی در روایت، و همچنین بازنمایی بحران در بازی‌های زبانی روزمره، همگی حکایت از آن دارند که این فیلم نه صرفاً بازتاب جهان، بلکه بازسازی آن از خلال زبان است. زبان در این اثر نه شفاف، بلکه ابری، نه ابزار، بلکه بازی است؛ بازی‌ای که قواعد آن پیوسته دگرگون می‌شود، شخصیت‌ها را تهی از فردیت می‌سازد، و در نهایت، به ما یادآوری می‌کند که معنا، همواره در دل کاربرد و زندگی است - نه در ذات واژه‌ها، و نه در بازتاب چیزها.

۶ - نتیجه‌گیری

در این مقاله تلاش شد تا با تکیه بر فلسفه زبان ویتگنشتاین و مفهوم بنیادین «بازی‌های زبانی»، نسبت میان نام‌گذاری، هویت و ساختار معنایی در دو فیلم *mother!* و *M* بررسی شود. آنچه در تحلیل این دو اثر برجسته می‌شود، نه صرفاً غیاب نام‌ها، بلکه شیوه‌هایی است که این غیاب در ساختار روایی،

تصویری و زبان شناختی فیلم‌ها جای می‌گیرد و تجربه تماشاگر را به نحوی بنیادین دگرگون می‌سازد. نخستین پرسش پژوهش آن بود که چگونه شیوه نام‌گذاری به بر ساخت یا تعلیق هویت منجر می‌شود؟ در هر دو فیلم، نام به جای آنکه عاملی تثبیت‌کننده برای هویت شخصیت‌ها باشد، به عاملی تعلیق‌کننده تبدیل می‌شود؛ نه از طریق حذف صرف، بلکه از طریق جایگزینی با دال‌هایی تهی، استعاری یا آیینی. در *mother!*، شخصیت‌ها نه با نام‌های فردی بلکه با عنوان‌هایی چون «مادر»، «مرد»، «زن» یا «پسر» شناخته می‌شوند؛ در حالی که در *M*، کل هویت فرد قاتل در یک حرف فروکاسته می‌شود. این استراتژی روایی، هویت را از قلمرو روان شناختی فردی به قلمرو گفتمانی اجتماعی منتقل می‌کند. در این معنا، هویت دیگر درونی و مستقل نیست، بلکه محصولی است از کنش‌های زبانی، اجتماعی و قدرت‌مند که در دل بازی‌های زبانی خاصی تحقق می‌یابد.

پرسش دوم، درباره نقش نام در شکل‌گیری تجربه معنایی مخاطب بود. تحلیل نشان داد که غیاب یا اختلال در نام‌گذاری، فرآیند دریافت معنا را نیز دچار تأخیر و تعلیق می‌کند. مخاطب در مواجهه با شخصیت‌هایی بی‌نام، نمی‌تواند به سادگی سازوکارهای آشنای همذات‌پنداری، تمایزگذاری یا پیش‌بینی روایی را فعال کند. به جای آن، درگیر نوعی کنش تفسیری می‌شود که از او می‌طلبد هویت‌ها را از دل عملکردها، اشارات ضمنی و مناسبات بصری بازسازی کند. این امر تجربه تماشاگر را از حالت منفعل بیرون کشیده و او را وارد شبکه‌ای از بازی‌های زبانی و تفسیرهای معنایی می‌کند؛ جایی که معنای «نام» نه در تطابق آن با یک مرجع خارجی، بلکه در کارکرد و جایگاه آن در نظام گفتمان فیلم فهمیده می‌شود. سومین پرسش بر مسئله غیاب نام شخصی و تأثیر آن بر دلالت‌های زبانی و روایی متمرکز بود. در هر دو فیلم، غیاب نام با شکلی از دلالت‌زدایی همراه است: در *mother!*، شخصیت «مادر» در طول فیلم از یک زن خانه‌دار منفعل، به چهره‌ای کیهانی با بُعدی اسطوره‌ای تبدیل می‌شود، بدون آنکه هویت خاصی بیابد. در *M* نیز، نام «M» با آنکه به ظاهر ساده و بی‌معناست، به دالی بدل می‌شود که معنای خود را از ترس جمعی، خشم اجتماعی و داوری اخلاقی می‌گیرد. در این‌جا، غیاب نام‌های شخصی، روایت را از مسیر بازشناسی شخصیت‌ها به سمت ساختارهای قدرت، قضاوت و اخلاق سوق می‌دهد. نام دیگر تنها بر فرد دلالت نمی‌کند، بلکه بر جایگاه فرد در نظم اجتماعی، نسبت او با گفتمان غالب، و کنش جمعی جامعه تأکید می‌گذارد.

در نهایت در پاسخ به این پرسش که چه نوع بازی زبانی تازه‌ای از طریق غیاب نام وارد جهان فیلم می‌شود، می‌توان گفت که هر دو فیلم در برابر بازی‌های زبانی مألوف ایستادگی می‌کنند. آنها واژگان را از ارجاع مستقیم تهی می‌کنند و نام‌ها را به مثابه پیکره‌هایی از قدرت، ترس، آیین و اضطراب بازتعریف می‌کنند. در *mother!* زبان تبدیل به ابزاری آیینی برای بازتولید روایت خلقت و انهدام می‌شود؛ و در *M*، زبان به میدان نزاع میان قانون رسمی و عدالت خیابانی بدل می‌گردد. در این فرایند، تماشاگر ناگزیر می‌شود تا با صورت‌های متفاوتی از زندگی و زبان مواجه شود که در آنها، معنا، نه امری قطعی، بلکه محصول موقت و گاه متزلزل کاربرد واژگان در بسترهای خاص است؛ درست مطابق با آنچه ویتگنشتاین در مورد سیالیت و تنوع کاربرد زبان یادآور می‌شود.

در مجموع، این تحلیل روشن می‌سازد که مسئله نام در سینما، تنها یک دغدغه نشانه‌شناسانه یا فرمی نیست، بلکه بستری است برای تأمل در باب اخلاق، سیاست، داوری، و سوژه‌مندی. غیاب نام، نه صرفاً غیاب ارجاع، بلکه دعوتی است به بازاندیشی در آنچه زبان می‌تواند انجام دهد و آنچه زبان می‌تواند از ما پنهان کند.

منابع

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

ویتگنشتاین، لودویک (۱۳۹۹). *تحقیقات فلسفی*، ترجمه: مالک حسینی، تهران، نشر هرمس و کرگدن.
ویتگنشتاین، لودویک (۱۳۹۸). *رساله منطقی-فلسفی*، ترجمه: مالک حسینی، تهران، نشر هرمس و کرگدن.

Glock, Hans-Johann (1996). *A Wittgenstein Dictionary*, New York: Oxford University Press.

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

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

فیلم‌ها:

Lang, Fritz (1931), *M*

Aronofsky, Darren (2017), *mother!*

ل‌س‌د‌ا‌ف

.....