

بررسی شگرد بازی‌های شکلی و چایی در رمان‌های پسامدرن فارسی دهه هشتاد

غلامرضا پیروز*

سروناز ملک**

چکیده

بازی‌های شکلی و چایی از شگردهایی است که نویسنده پسامدرن با استفاده از آن فرم آشنای داستان‌نویسی در دوره‌های گذشته را به چالش می‌کشد. پسامدرن‌ها با استفاده از روش‌هایی چون ایجاد علامت‌هایی خاص بین خطوط متن یا در حاشیه صفحات، گنجانیدن تصاویر مربوط به مضامین متن در لابه‌لای صفحات کتاب، و تایپ کلمات و جملات به شکلی خاص، تغییراتی در شکل و ساختار رمان خود ایجاد می‌کنند. از این رو، این مقاله بر آن است تا این شگرد را در تعدادی از رمان‌های پسامدرن فارسی دهه هشتاد (آفتاب‌پرست نازنین، فرانکولا، رود راوی، و بازی) بررسی و تبیین کند که این نویسندگان چگونه و با چه اهدافی از بازی‌های شکلی و چایی استفاده می‌کنند. بررسی‌ها نشان می‌دهد که این نویسندگان با به‌کارگیری این شگرد، علاوه بر نوآوری در ساختار رمان و از بین بردن انسجام، تلاش می‌کنند با استفاده از جلوه‌های بصری خواننده را به درکی عمیق، چندگانه، و گاه متفاوت از متن برسانند.

کلیدواژه‌ها: آفتاب‌پرست نازنین، بازی، بازی‌های شکلی و چایی، پسامدرنیسم، رود راوی، فرانکولا.

* دانشیار دانشگاه مازندران، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، گروه زبان و ادبیات فارسی (نویسنده مسئول)

pirouz_40@yahoo.com

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه مازندران malek.sarvenaz@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۷/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۸/۲۵

۱. مقدمه

واژه پسامدرن ابتدا در عرصه معماری در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ رایج شد و سپس بر فلسفه، سینما، موسیقی، ادبیات، و غیره تأثیر گذاشت. می‌توان تصریح کرد که تأثیر آن در ادبیات، مخصوصاً ادبیات داستانی، بسیار چشم‌گیر بوده است. از نظر ایهاب حسن (Ihab Hassan)، اصطلاح پسامدرنیسم دچار نوعی بی‌ثباتی معنایی است؛ یعنی هیچ اتفاق نظر آشکاری درباره معنای آن در میان محققان وجود ندارد. او معتقد است که این دشواری کلی به واسطه دو عامل تشدید می‌شود: یکی نوپایی نسبی اصطلاح پسامدرنیسم و دیگری خویشاوندی آن با اصطلاحات متداول‌تری که خود به همان اندازه بی‌ثبات‌اند (حسن، ۱۳۸۲: ۹۹). برخی از نظریه‌پردازان، این اصطلاح را در مقابل مدرنیسم و در ضدیت با مدرنیست‌ها قرار دادند و «با نگرشی بدبینانه به این فرهنگ تازه نگریستند و آن را سقوط خردگرایی و روشن‌فکری و نوعی عنادورزی آشکار با روشن‌فکری نامیدند ... اما از دیدگاه برخی دیگر ... فرهنگ پسامدرن به عنوان پدیده‌ای مثبت و در ضدیت با جنبه‌های سلطه‌جویانه مدرنیسم و فرمالیسم حاصل از آن ارزیابی شد» (قره‌باغی، ۱۳۸۰: ۷۴). گروهی نیز اذعان داشتند که پسامدرنیسم از بطن مدرنیسم برخاسته است و مبانی هر دو جریان را باید در تحولات فلسفی، اجتماعی، و اقتصادی قرن بیستم جست‌وجو کرد.

لیوتار (Jean Francois Lyotard) سه معنی برای واژه پسامدرن در نظر می‌گیرد. نخست، این واژه معنای زیباشناختی دارد که طبق آن پسامدرنیسم برای اشاره به تحولاتی که در هنر، معماری و نقاشی رخ داد به کار گرفته می‌شود. در این معنا پسامدرنیسم به گسستن یا دورشدن از مدرنیسم دلالت می‌کند. لیوتار درباره معنی دوم واژه پسامدرن می‌گوید که مرتبط کردن افزایش عقلانیت و توسعه و تحول هنرها و علوم و فناوری یا پیشرفت و ترقی و آزادی و خوشبختی فزاینده برای بشریت، در کل، دیگر قابل دفاع نیست. در معنی سوم، این اصطلاح واکنشی است به دلالت‌های سیاسی پایان آوانگاردیسم، از بین رفتن نقش قانون‌گذارانه روشن‌فکران، سقوط روایت‌های کلان‌رهایی و پیشرفت (اسمارت، ۱۳۸۳: ۲۲۸-۲۲۹).

برایان مک‌هیل (Brian Mc Hale) خاطر نشان می‌کند که هر تفسیری از پسامدرنیسم دیدگاه‌های متفاوتی را در خود منعکس می‌کند که هرکدام از این دیدگاه‌ها بیش‌تر از دیگری اشتباه یا درست نیست. مثلاً پسامدرنیسم جان بارت (John Barth) ادبیات غنی‌سازی است؛ یا لیوتار در دیدگاهش از پسامدرنیسم، شرایط کلی دانش در جامعه معاصر

و از دست رفتن کارکرد فراروایت‌ها را بیان می‌کند؛ یا چارلز نیومن (Charles Newman) اقتصاد تورم‌زا را ویژگی پسامدرن می‌داند؛ و جیمسون (Fredric Jameson) سلطه فرهنگ سرمایه‌داری را مشخصه دوران پسامدرن اعلام می‌کند (Hutcheon, 2002: 11). از این رو، نظریه‌پردازان بسیاری درباره وضعیت پسامدرن و نتایج حاصل از آن قلم زده‌اند. «اگرچه مفسران بسیاری معتقدند که پسامدرنیسم اصطلاحی نامفهوم و گیج‌کننده است، اما برخی نیز موافق‌اند که دسته‌ای از خصوصیات و ویژگی‌هایی وجود دارد که فرهنگ معاصر را توصیف می‌کند، و وقتی این ویژگی‌ها در کنار هم می‌آیند می‌توانند پسامدرن نامیده شوند» (Watson, 2001: 4).

همراه با جهانی شدن جریان پسامدرنیسم، این جریان، به تدریج، وارد عرصه ادبیات ایران شد. درباره این‌که آیا پسامدرنیسم جریانی برآمده از تحولات سیاسی و اجتماعی جامعه ایران است یا صرفاً تحت تأثیر ترجمه‌های آثار نویسندگان غربی به ادبیات فارسی راه یافته، اختلاف نظر وجود دارد. گروهی معتقدند که ما در ایران اساساً وضعیت پسامدرن را تجربه نکرده‌ایم، و آثار پسامدرن ایرانی صرفاً تقلیدی و کلیشه‌ای است و عمیق نیست. دستغیب معتقد است: «بیش تر کسانی که به شیوه پسامدرن شعری می‌سرایند یا قصه می‌نویسند پرشور و احساساتی هستند، و اگر آگاهی‌هایی هم داشته باشند دقیق و عمیق نیست» (دستغیب، ۱۳۸۶: ۱۹۴). برخی با این گروه مخالف‌اند و اصرار دارند که پسامدرنیسم جریانی جهانی است و خواه ناخواه هر جامعه‌ای تحت تأثیر آن، در وضعیت پسامدرن به سر می‌برد و آثار و نشانه‌های آن در همه‌جا دیده می‌شود. گسترش رسانه‌های جمعی، اینترنت، اتاق‌های گپ‌زنی، مدهای متنوع لباس، سبک‌های گوناگون موسیقی‌های زیرزمینی، و غیره، همه و همه نشانه‌هایی از وضعیت پسامدرن را در ایران به ما نشان می‌دهد (پاینده، ۱۳۸۹: ۴۱). بنابراین، دور از ذهن نیست که نویسندگان ایرانی گاه تحت تأثیر این عوامل اجتماعی و گاه صرفاً به گونه‌ای تقلیدی و کلیشه‌ای به خلق داستان‌های پسامدرنیستی روی می‌آورند؛ نویسندگانی همچون ابوتراب خسروی، رضا براهنی، محمدرضا کاتب و قاسم کشکولی.

بازی‌های شکلی و چاپی از شگردهایی است که نویسندگان پسامدرن ایرانی از آن در آثار خود بهره می‌برند. از این رو، این پژوهش در نظر دارد این شگرد را بررسی و بازنمودهای آن را در تعدادی از رمان‌های فارسی دهه هشتاد و اکاوی کند و نشان دهد که نویسندگان مورد نظر چگونه و برای بیان چه اهدافی از این شگرد استفاده می‌کنند.

۲. پرسش‌های پژوهش

۱. بازی‌های شکلی و چایی در رمان‌های منتخب با چه شگردی به کار رفته است؟
۲. نویسندگان این آثار با به‌کارگیری این شگرد چه اهدافی را دنبال می‌کنند؟

۳. حدود پژوهش

رمان‌هایی که برای بررسی در این پژوهش انتخاب شده‌اند عبارت‌اند از: رود راوی (ابوتراب خسروی)، فرانکولا یا پرومته پسامدرن (پیام یزدانجو)، آفتاب پرست نازنین (محمدرضا کاتب) و بازی: مهندسی یک رمان (قاسم کشکولی).

۴. پیشینه پژوهش

شگرد بازی‌های شکلی و چایی در رمان‌های منتخب تاکنون بررسی نشده است.

۵. چهارچوب نظری پژوهش

رنالیست‌ها همواره تلاش می‌کنند رمانی بنویسند که انسجام داشته باشد تا خواننده بتواند داستانی از آن استخراج کند؛ داستانی که سعی در بازتاب واقعیتی دارد که رنالیست‌ها قصد دارند به مخاطب خود منتقل کنند. اما نویسندگان مدرنیست می‌کوشند «فرم داستان را تابعی از آشفتگی‌های روحی و روانی انسان قرار دهند؛ زیرا به اعتقاد آن‌ها، ادبیات تا پیش از ظهور مدرنیسم فقط توانسته بود از جنبه‌های مشهود زندگی اجتماعی گزارش دهد و از حیات نامشهود روانی انسان غفلت کرده بود» (همان: ۱۶۴). در مقابل، پسامدرن‌ها با بازتاب واقعیت به هر شکلی در آثار خود مخالفت می‌ورزند و سعی می‌کنند با استفاده از شگردهای متعددی رمان خود را هر چه بیش‌تر از واقعیت دور و بر جنبه داستانی آن تأکید کنند. بازی‌های شکلی و چایی از این شگردهاست. نویسندگان پسامدرن با استفاده از این شگرد انسجام متن را برهم می‌ریزند؛ زیرا متن «به اعتبار انسجامش دیدگاه خاصی را درباره عالم هستی به خواننده می‌قبولاند و دنیایی خیالی را جانشین دنیای واقعی می‌کند تا (به‌ویژه اگر داستان رنالیستی است) خواننده از راه تخیل در آن زندگی کند» (لاج، ۱۳۸۹: ۱۶۸). وانگهی، برجسته‌کردن بُعد نوشتاری و استفاده از تصاویر این موضوع را به خواننده گوشزد می‌کند که

داستان از همین کلماتی تشکیل شده که در حال خواندن آن هستید و این موضوع مخاطب را در جریان فرایند شکل‌گیری داستان قرار می‌دهد. کلین کویتز علاوه بر شگرد اتصال کوتاه (short circuit) و به‌کارگیری بیش از حد فنون داستان‌نویسی، بازی‌های چاپی و شکلی را از شگردهایی می‌داند که به متن جنبه فراداستانی می‌دهد (Klinkowitz, 1998: 836). برای مثال، ریچارد براتیگان (Richard Brautigan) در مجموعه داستان *نامه‌ای عاشقانه از تیمارستان ایالتی*، در داستان کوتاهی به همین نام، داستان را به ده بخش تقسیم می‌کند که هر یک از بخش‌های این داستان کوتاه با یک شماره از بخش‌های دیگر جدا می‌شود و هر بخش شامل تعدادی جمله‌های خبری است که با یک دایره سیاه کوچک از هم تفکیک می‌شود. او از این طریق انسجام متن را کاملاً درهم می‌شکند:

۳

خیلی وقت پیش برای پیک‌نیک رفته بودیم جنگل.

•
خیلی خوش گذشت.

•
گلی پیدا کردم.

•
آبی بود (براتیگان، ۱۳۸۹: ۳۰-۳۱).

وانگهی، نوشتن عمودی جمله‌ها و ایجاد فاصله بین آن‌ها توجه خواننده را به چگونگی شکل‌گیری داستان جلب می‌کند و نوع روایت‌پردازی به منزله یکی از عناصر سازنده داستان در ذهن مخاطب تشخیص می‌یابد. از سوی دیگر، نویسنده با این روش در پی به پرسش کشیدن اقتدار فراروایت‌ها در سطح دیداری است؛ فراروایت‌هایی که مدعی کشف معنای نهایی و حقیقت‌اند و از نظر پسامدرن‌ها کارکرد خود را در این دوران از دست داده‌اند.

یکی دیگر از اهداف پسامدرن‌ها از به کار بردن بازی‌های شکلی و چاپی به چالش کشیدن فرم‌آشنای داستان‌نویسی و ایجاد ساختاری نو در داستان است. جان بارت بر لزوم تغییر سبک در داستان‌نویسی تأکید می‌کند؛ زیرا از دیدگاه او شگردهای داستان‌نویسی به ابتدال کشیده شده‌اند و داستان‌نویس باید به کمک ابداع و نوآوری در ساختار داستان آثار زنده و تازه‌ای خلق کند (بارت، ۱۳۸۷: ۱۴۳). از این رو، بازی‌های شکلی و چاپی نوعی ابداع و نوآوری در آثار پسامدرن محسوب می‌شود که همواره به مخاطب خود یادآوری

می‌کند متنی که پیش رو دارد با متون گذشته متفاوت است و ابزارهای جدیدی برای درک خواننده ارائه می‌دهد. برای مثال، کورت ونه‌گوت (Kurt Vonnegut) در رمان *مجمع‌الجزایر گلاپاگوس* از همان ابتدای داستان به گونه‌ای عمل می‌کند که خواننده درمی‌یابد با متنی متفاوت مواجه است. او با گذاشتن علامت ستاره در کنار اسم دو نفر از مهمانان هتل، با مخاطب خود قرار می‌گذارد که هرگاه در طول داستان بعضی اسم‌ها با ستاره مشخص شد، صاحب اسم با آزمون غایبی داروینی، یعنی خدعه و نیرنگ، روبه‌رو شده و می‌میرد (ونه‌گوت، ۱۳۸۲: ۲۸). در این رمان، شیوه‌های غیرمعمول و نوآوری ونه‌گوت در پیش‌برد طرح داستان، ذهنیت خواننده را که با شیوه‌های معمول و آشنای داستان‌پردازی خو گرفته است، دگرگون می‌کند.

از دیگر اهداف پسامدرن‌ها برای استفاده از چنین شگردی، انتقال مفاهیمی عمیق، چندگانه و گاه متفاوت به خواننده است. گاه متن برای القای مفاهیم مورد نظر نویسنده به مخاطب کافی نیست و نویسنده با استفاده از تصویر تلاش می‌کند برداشت مخاطب را دگرگون کند. همین موضوع مسئله خوانش متن را به گونه‌ای دیگر مطرح می‌کند: «حق انتخابی که بدین ترتیب به خواننده داده می‌شود، او را از پذیرنده‌ای منفعل به آفرینش‌گری فعال تبدیل می‌کند و این امر یکی از جلوه‌های مرگ مؤلف در ادبیات پسامدرن و نیز بازتعریفی از خواننده است» (پاینده، ۱۳۹۰: ۱۶۵). علاوه بر این، نمی‌توان تأثیرات سینما و اقتباس از شگردهای سینمایی را بر رمان‌نویسان پسامدرن انکار کرد. از نظر لری مک‌کافری (Larry McCaffrey) مخاطبان تعلیم‌یافته با قراردادهای رمان‌های قرن نوزدهمی، وجود پیوندهای معین، و جزئیات و گذارهای خاص در روایت داستانی را ضروری می‌دیدند؛ اما نویسندگان پسامدرن تحت تأثیر سینما کشف کردند که وقتی مخاطب با مجموعه قراردادهای متفاوتی آشنا شود، بسیاری از موارد را می‌توان حذف کرد؛ مثلاً الحاق تصویر مردی که در خیابان راه می‌رود به نمایی از او که داخل اتاق نشسته است و در این جا نیازی نیست نماهایی از پدیدارشدن خانه، درزدن، کلیدانداختن و واردشدن نشان داده شود (مک‌کافری، ۱۳۸۷: ۲۶-۲۷). از این رو، نویسندگان پسامدرن نیز تحت تأثیر شیوه‌های سینمایی، به استفاده از تصاویر روی می‌آورند که هم تحولی در روایت‌پردازی و فرم رمان ایجاد می‌کند و هم به مخاطب اجازه می‌دهد که در درک معنای متن آزادی عمل داشته باشد. بنابر آنچه ذکر شد، این پژوهش در نظر دارد شگرد بازی‌های شکلی و چایی را در تعدادی از رمان‌های پسامدرن فارسی دهه هشتاد بررسی و مشخص کند که این نویسندگان

با استفاده از این شگرد، چه اهدافی را دنبال می‌کنند؛ اگرچه نویسنده برای ایجاد نوآوری در داستان ابتدا باید ذهنیت خود را متحول کند و با نگرشی تازه به دنیای پیرامون خود بنگرد؛ با این حال، بسیاری از نویسندگان پسامدرن ایرانی تلاش می‌کنند با استفاده از بازی‌های شکلی و چایی فرمی نامتعارف به رمان‌های خود بدهند و نوآوری در این زمینه را تجربه کنند.

۶. بحث و بررسی

۱.۶ آفتاب‌پرست نازنین

در این رمان دو روایت نقل می‌شود که در یک نقطه تلاقی می‌یابند. روایت اول روایت شوکا دختری ایرانی است که در یک کارگاه مجسمه‌سازی کار می‌کند. مادرش سال‌ها پیش به عراق رفته و با یک سرهنگ ازدواج کرده و شوکا نام او را آفتاب‌پرست گذاشته است. روایت دوم روایت خانواده‌ای عراقی است که برای گرفتن انتقام خون پسرشان از یک سرهنگ عراقی به ایران آمده‌اند. این سرهنگ پس از سقوط صدام به ایران گریخته است. روایت اول از زبان شوکا و با زاویه دید اول شخص بازگو می‌شود. تمام فصل‌هایی که شوکا روایت می‌کند «بی‌دهان حرف می‌زنم» نام دارد که عنوان این فصول به جای ابتدای هر فصل، داخل گیومه و در بالای سمت چپ صفحات قرار می‌گیرد. روایت دوم با زاویه دید سوم شخص، دانای کل، بیان می‌شود و تمام فصل‌هایی که با این زاویه دید روایت می‌شود «این طوری هم می‌شود گفت» نامیده شده است که باز هم این عنوان در داخل گیومه و در بالای سمت چپ صفحات نوشته می‌شود. در فصل‌های «این طوری هم می‌شود گفت»، معمولاً کاتب با گذاشتن علامت قلاب در ابتدای هر فصل یا نقطه‌چین در یک یا دو خط آغاز فصل به خواننده اجازه می‌دهد که این فصل‌ها را خود نام‌گذاری کند یا فصل را آن‌گونه که می‌خواهد آغاز نماید. شاید عنوان «این طوری هم می‌شود گفت» نشان‌دهنده این است که می‌توان داستان را به صورت‌های گوناگونی روایت کرد و خواننده نیز می‌تواند در روایت‌پردازی شرکت کند. در واقع، کاتب به خوانندگان خود القا می‌کند هر طور که می‌خواهند آغاز کنند. علاوه بر این، خالی گذاشتن قلاب می‌تواند سردرگمی و تردید راوی را در روایت رویدادها به تصویر بکشد و «توجه خواننده را به این نکته معطوف کند که در جهان واقعی آنچه توصیف می‌شود، پیش از توصیف هم وجود داشته است؛ اما در داستان اگر توصیفی نباشد وجودی هم نخواهد بود» (وو، ۱۳۹۰: ۱۳۸).

کاتب یکی از فصول کتابش را این‌گونه آغاز می‌کند:

[]:

تا جاده سنگی خیلی راه بود. تازه باید آن‌جا ماشینی پیدا می‌کردند که بتوانند اکسیر را که میان پتو بی‌هوش بود برسانند بیمارستان (کاتب، ۱۳۸۹: ۱۱۵).

گاهی کاتب در پایان هر فصل هم به همین شیوه عمل می‌کند و با یک یا دو خط نقطه‌چین، پایان را نیز مانند آغاز به خوانندگانش می‌سپرد و به آن‌ها اجازه می‌دهد اگر می‌خواهند ادامه بدهند، یا به پایان برسانند.

استفاده از این شگرد، زمانی به اوج خود می‌رسد که کاتب تلاش می‌کند هویت‌های چندپاره و متعدد شخصیت‌هایش را به نمایش بگذارد. دو شخصیت مؤنث (مادر و دختر) در این رمان، نام‌ها و هویت‌های گوناگونی دارند. وقتی روایت از زبان شوکا بیان می‌شود، این دو، مریم و حلیمه نامیده می‌شوند و هنگامی که داستان از زاویه دید سوم شخص روایت می‌شود، این دو نهر و هانیه نامیده می‌شوند. در جایی که مریم/نهر حالت‌های محتمل متعددی از حقیقت ماجرا و علت‌گریزش از خانواده عراقی را برای شوکا شرح می‌دهد، کاتب با استفاده از بازی‌های شکلی و با گذاشتن نقطه‌چین در پایان و گاه آغاز روایت‌ها به خواننده اجازه می‌دهد که پایان هر روایت را خود رقم بزند. وانگهی، کاتب این روایت‌ها را به شکل عمودی و متفاوت با قسمت‌های دیگر داستانش می‌نویسد و با این کار توجه خواننده را به روایت‌پردازی و روند شکل‌گیری روایت‌های متعدد و گاه متناقض جلب می‌کند و هم‌زمان کارکرد مقتدرانه فراروایت‌ها را نیز به پرسش می‌کشد؛ چنان‌که خواننده سرانجام در نمی‌یابد کدام‌یک از این روایت‌ها درست هستند و هویت اصلی و واقعی این دو شخصیت چیست. علاوه بر این، کاتب با ارائه تصویری از یک سنگ قبر، بر هویت چندپاره و متعدد شخصیت‌هایش تأکید می‌کند. هنگامی که شوکا تصمیم می‌گیرد با جمع‌آوری سنگ قبرهای خردشده یک سنگ قبر جدید و مسخره بسازد، کاتب با گنجاندن تصویر این سنگ قبر در متن، هویت چندپاره و تکه‌تکه‌شده‌ای را به نمایش می‌گذارد که می‌تواند اشاره‌ای به هویت چندپاره شخصیت‌هایش داشته باشد. شاید نوشتار برای انتقال این مفهوم به خواننده کافی نیست. از این رو، استفاده از جنبه دیداری می‌تواند مکمل مفاهیم متن باشد:

آرامگاه خلد جرجن آشیان
بابو حاج جعفر گل پر. متولد
۱۳۶۴ وفات سنه ۱۳۲۰ وفات
۱۴۷۰ متولد لده ۱۳ متولد
۱۳۴۵ متولد ۱۳۰۱ متولد . .
وفات . ۲۸۰ وفات ۲۸۰
فرزند مرحوم شیخ خدیجه
احمد سبیل ملا بیردی اصل
زاده پور کیلانی
مازندرانی کیله ممقان
زرزک

(همان: ۲۰۱).

به کارگیری این جنبه دیداری در بخش های دیگر داستان هم مشاهده می شود. زمانی که کاتب برای القای مفهوم سکوت، در مقابل کلمه سکوت در اکثر قسمت های داستانش خطی ممتد می گذارد، درحقیقت، شکل از لحاظ بصری از مفهوم سکوت پیروی می کند:

«اسمش هانیه است؛ لال مادرزاد است.»

و سکوت بود. _____ (همان: ۱۶).

یکی دیگر از بازی های دیداری که نویسنده در این رمان به کار می گیرد بازی با علائم نگارشی است. به کارگیری افراطی و نابجا از علامت های نگارشی در جای جای رمان به چشم می خورد. این کاربرد غیر معمول و ناآشنا از شیوه هایی است که نویسنده از طریق آن کارکرد سنتی و معمول علائم نگارشی را به چالش می کشد تا در نهایت کارکرد فراروایت ها را به پرسش بکشد. مثلاً کاتب به گونه ای افراطی و نامناسب از دونقطه (:): استفاده می کند:

دشت زیر بارش برف ساکت بود. هانیه صدای نفس هایش را از جایی دور می شنید: انگار داشت از خودش دور می شد باز: دیگر جانی تو تنش نمانده بود (همان: ۱۹).

همچنین، در این رمان برخی کلمات به صورت برجسته تایپ می شود:

شب قبل؛ اکسیر نیمه های شب آمده بود سراغ نهر باز: (همان: ۷۶).

وانگهی، این گونه استفاده نابجا از علائم نگارشی و بازی های تایپوگرافیک متظاهرانه توجه خواننده را به متن و روند شکل گیری آن جلب می کند و به متن جنبه ای فراداستانی می دهد و تأکید می کند که داستان از همین کلماتی ساخته شده که پیش رو دارید.

۲.۶ فرانکولا

این رمان دست‌نوشته‌های مخلوقی به نام فرانکولاست که از التقاط دراکولا و فرانکشیتاین پدید آمده است و می‌کوشد خون‌آشام بودن خود را به اثبات برساند و دیگران را دچار وحشت کند، اما موفق نمی‌شود. در نهایت، برای گذران زندگی مجبور می‌شود در سیرک نمایش اجرا کند، و به سبب شهرتی که کسب می‌کند، گروهی موجود شبیه‌سازی‌شده‌ای هم‌نام او تولید می‌کنند و توجه همگان به فرانکولای بدلی جلب می‌شود. این رمان به صورت خاطره‌نگاری نوشته شده است و نویسنده تاریخ اتفاقات هر روز را بالای هر قسمت ذکر می‌کند. این نوع نوشتار موجب می‌شود که نویسنده به راحتی از یک زمان و مکان به زمان و مکان دیگری پرش کند؛ از این رو، ساختار رمان تکه‌تکه می‌شود و انسجام کلی خود را از دست می‌دهد، و در روایت‌پردازی نیز وقفه ایجاد می‌شود. پاینده معتقد است ساختار و فرم رمان باید در خدمت محتوای آن باشد و نویسنده باید متناسب با محتوا در فرم رمانش تغییراتی ایجاد کند. هر نوع نوآوری در شکل رمان پذیرفته و مقبول نیست (پاینده، ۱۳۹۰: ۱۶۰). در این رمان نیز فرانکولا که مخلوقی التقاطی است هویت چندپاره و تکه‌تکه دارد و تمام تلاش او این است که به این هویت ازهم‌گسیخته انسجام ببخشد و این ازهم‌گسیختگی هویت در فرم رمان نیز تجلی می‌یابد. در واقع، می‌توان گفت ساختار تکه‌تکه رمان به نوعی تحت تأثیر هویت چندتکه و پاره‌پاره شخصیت اصلی آن است. حتی جدانویسی واژه‌ها در سراسر رمان به شکلی افراطی نمود می‌یابد که می‌تواند جلوه دیگری از هویت ازهم‌گسیخته فرانکولا باشد:

حالم از همه اطرافیانم به هم می‌خورد ... بدبختی بزرگی است. با همه هیولانیت‌ام چیز چندانی درباره هیولاها نمی‌دانم (یزدانجو، ۱۳۸۸: ۱۲).

علاوه بر این، یزدانجو تمهیدات دیگری نیز به کار می‌گیرد تا از طریق بازی‌های شکلی و چایی فرم و شکلی نو به رمان خود بدهد. کشیدن نمودار و نوشتن فهرست‌وار یا آوردن تصویر برگه مشخصات مستأجر از این گونه است. هنگامی که فرانکولا سعی می‌کند اصل و نسب خود را مشخص کند و اجدادش را بشناسد، حاصل کار خود را با یک نمودار نشان می‌دهد:



(همان: ۲۵).

همچنین، نوشتن فهرست‌وار نیز تغییراتی در شکل رمان ایجاد می‌کند. فرانکولا، که به دنبال این است از میان جانوران نمادی برای خود انتخاب کند، لیستی از جانورانی که شایستگی آن را دارند که نماد او باشند تهیه می‌کند. یا زمانی که فرانکولا بیان می‌کند چیزهایی وجود دارد که شب و روز به آن‌ها فکر می‌کند و می‌خواهد درباره‌شان بنویسد، لیستی از آن‌ها ارائه می‌دهد. در همه این موارد، کلمات به گونه‌ای فهرست‌وار نوشته می‌شوند. کشیدن نمودار یا نوشتن فهرست‌وار کتاب را به متون علمی و پژوهشی نزدیک می‌کند و از خصوصیات داستانی آن می‌کاهد. بدین ترتیب، نویسنده با آمیختن گونه‌های متفاوت، ایده‌پسامدرن‌ها را درباره‌التقاط‌گرایی تحقق می‌بخشد که هم‌سویی خاصی نیز با هویت التقاطی فرانکولا دارد:

۱. درباره مفهوم هول؛

۲. موسیقی کیهانی؛

۳. درباره عدد سه (همان: ۶۲).

وانگهی، یزدانجو با آوردن متن مصاحبه فرانکولا با روزنامه‌های لوموند و گاردین و نوشتن متن به صورت عمودی و گذاشتن مربع کنار پرسش و پاسخ، فرم داستان را از حالت معمول و آشنای آن خارج می‌کند:

■ آقای فرانکولا، پیش از هر چیز، لطفاً درباره احساساتان از سفر به اروپا بگویید؟

■ احساس خوبی است. یک احساس خاص ... (همان: ۱۱۰).

استفاده افراطی از برخی علائم نگارشی از دیگر جلوه‌های بازی‌های شکلی است. گاه یزدانجو به گونه‌ای افراطی و نامناسب از علامت دونقطه بهره می‌گیرد:

یک اتفاق مسرت‌بخش! از خواب پریدم. خش خش دندان‌های خشکم را می‌شنیدم: تیز و تیزتر می‌شدند. جالب‌تر از آن: از لب‌هایم چند قطره خون روی ملافه چکید!! (همان: ۳۴).

یا استفاده از علامت سه‌نقطه در آغاز و پایان جمله‌ها که می‌تواند نوعی گسست در روایت داستان ایجاد کند:

احمق فکر می‌کرد که هیولا بودن یک شغل است ... باشد، بعداً مجردی نشانش می‌دهم که حظ کند ... (همان: ۳۵).

یا کاربرد غیر معمول و ناآشنای ویرگول که موجب ازهم‌گسیختگی واژه‌ها شده و نظام قراردادی معمول و آشنای آن در متون فارسی مخدوش شده است:

هیولای شلی و خون‌آشام استوگر هر دو موجوداتی «متافیزیکی» به معنای مهیب و موحه کلمه، اند (همان: ۲۱).

همان‌گونه که اشاره شد، نویسنده پسامدرن در داستانش به تقلید از واقعیت نمی‌پردازد، بلکه سعی می‌کند بر تمایز داستان از واقعیت تأکید کند. تمام شیوه‌هایی که یزدانجو در رمانش به کار می‌گیرد و البته ذکر شد، نشان می‌دهد که او می‌خواهد تصنعی بودن جهان داستان را به رخ خواننده بکشد تا ذهنیت او را درباره بازتاب دنیای واقعی در داستان تغییر دهد و به مخاطب یادآوری کند که در حال خواندن یک داستان است. همه این موارد به متن جنبه فراداستانی می‌دهد.

با توجه به این که یزدانجو دانش آموخته کارگردانی سینماست، از تصاویر برای القای مفاهیم به مخاطب خود کمک می‌گیرد. هنگامی که فرانکولا تصمیم می‌گیرد با یک برنامه جهانگردی به کشورهای گوناگون سفر کند و با عجایب و غرایب این سرزمین‌ها آشنا شود، مدیر برنامه‌هایش به او اطمینان می‌دهد که در کشورهای دیگر چیز تازه‌ای نخواهد یافت. او بدون استفاده از نوشتار و فقط با کشیدن نقشه کره زمین به فرانکولا نشان می‌دهد که پیشرفت فناوری ارتباطات و استفاده آسان و روزافزون از وسایل ارتباطی موجب حذف فضا و زمان به منزله اموری مادی و درنهایت فروپاشی مرزهای جغرافیایی شده و ملیت‌ها از بین رفته است. او می‌گوید:

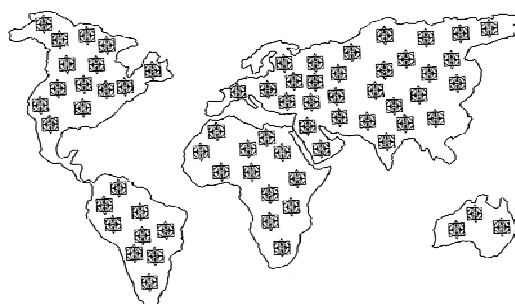
فرانکولای عزیز، دنیا یک وقتی این شکلی بود:



بعد این شکلی شد:



و حالا دارد این شکلی می‌شود:



(همان: ۱۱۸-۱۱۹).

درواقع، یزدانجو به جای نوشتار، از تصاویر برای انتقال مفاهیم به مخاطبش کمک می‌گیرد و همین امر به خواننده اجازه می‌دهد تا از طریق جلوه‌های بصری آنچه را که نویسنده سعی دارد منتقل کند، درک نماید. از این رو، مخاطب باید دریابد با نوعی هنجارشکنی در داستان‌نویسی روبه‌روست، و باید در شکل‌گیری معنای داستان مشارکت کند.

۳.۶ رود راوی

کیا فرزند یکی از بزرگان فرقهٔ مفتاحیه است که برای تحصیل در رشتهٔ پزشکی به لاهور می‌رود. او پس از دو سال تحصیل در این رشته، آن را رها می‌کند و از پیروان مکتب قشریه می‌شود که از مخالفان فرقهٔ مفتاحیه‌اند. از این رو، عموی او می‌خواهد که به زادگاهش، رونیز، برگردد. کیا را در آنجا تطهیر می‌کنند و از او می‌خواهند که به شفای بیماران دارالمفتاح بپردازد. از بیماری‌هایی که در دارالمفتاح شایع است بیماری زخم کبود نام دارد

که وقتی بر عضوی از اعضای بدن عارض می‌شود، چاره‌ای جز قطع کردن آن عضو نیست. کیا، در عین حال، از سوی حضرت مفتاح مأموریت می‌یابد به رسالاتی که درباره اولیای مفتاحیه نوشته شده است، نظم و ترتیبی بدهد. او ساعاتی را در کتاب‌خانه دارالشفا می‌گذراند و رسالات و کتب مورخان در این زمینه را مطالعه می‌کند. بنابراین، داستان با دو روایت پیش می‌رود؛ یکی روایت زندگی کیا با زاویه دید اول شخص که از زبان خود او بیان می‌شود؛ دیگری روایتی است که کیا از نویسندگان رسالات و کتب تاریخی درباره شکل‌گیری فرقه مفتاحیه و زندگی اولیای آن نقل قول می‌کند. آنچه در رود راوی در ابتدا جلب توجه می‌کند تصاویری است که در لابه‌لای صفحات کتاب گنجانده شده است. خواننده که غرق دنیای داستانی است و داستان را به مثابه بازتابی از واقعیت می‌بیند و با آن هم‌ذات‌پنداری می‌کند، ناگاه با دیدن تصاویر از دنیای داستانی خارج و توجهش به متن جلب می‌شود. این شگرد از وجه بازنمایی داستانی می‌کاهد و بر تصنعی بودن جهان داستان تأکید می‌ورزد. ارائه این تصاویر علاوه بر این که شکل و فرمی تازه به رمان می‌دهد و یک نوع نوآوری و ابداع در ساختار رمان محسوب می‌شود، انسجام متن را نیز دست‌خوش دگرگونی می‌کند. نبود انسجام زمانی به اوج خود می‌رسد که خسروی تصاویر مربوط به روایت دوم، یعنی روایتی را که کیا از زبان نویسندگان کتب تاریخی نقل قول می‌کند، در میان روایت اول، یعنی روایت کیا از زندگی خودش، می‌گنجاند. برای مثال، تصویر مربوط به روایت دوم، یعنی تصویر جد اصغر مفتاحیه، ابودجانۀ اول، در صفحه چهارده کتاب در میان روایت اول می‌آید، در حالی که ابودجانۀ اول در صفحه نوزده کتاب و به نقل از تاریخ مختصر رونیز معرفی می‌شود. یا تصویر اصطراب قدیم که مربوط به روایت دوم است در میان روایت اول، زمانی که از گایتیری، معشوقۀ کیا و تسلیب (از سلابه، صلابه: قلاب چندشاخه‌ای که گوشت را به آن می‌آویزند) عضو او سخن به میان می‌آید، ارائه می‌شود. در واقع، خسروی با ارائه تصاویری که مربوط به مضامین همان صفحات نیست، انسجام متن را کاملاً درهم می‌شکند و در روایت‌پردازی وقفه ایجاد می‌کند و موجب می‌شود مخاطب لحظاتی از داستان جدا شود و به تصویر بیندیشد. او همچنین، با این ترفند، پیش‌زمینه‌ای در مورد آنچه در صفحات بعد روایت خواهد کرد در ذهن مخاطبش ایجاد می‌کند، و موجب می‌شود خواننده هنگامی که متن مربوط به آن تصویر را در صفحات بعد می‌خواند، به عقب برگردد و دوباره تصویر را ببیند و تفکر کند. همین امر، بار دیگر در قرائت خواننده از متن وقفه ایجاد می‌کند و عمل تفکر عمیق‌تر می‌شود.

وانگهی، خسروی با ارائه این تصاویر قصد دارد مفاهیم عمیق‌تری را به ذهن خواننده القا کند. همان‌گونه که اشاره شد، بیماری زخم کبود در میان پیروان فرقه مفتاحیه شایع است که موجب قطع عضو درگیر می‌شود. این بیماری از زمان ابودجانۀ ششم یا مفتاح اول به وجود آمده است. مفتاح اول عاشق زنی به نام ام‌الصبیان می‌شود که این زن سلم‌السمائی داشته که به آسمان انداخته و با آن به قراء دور آسمانی صعود می‌کند. مفتاح اول که از دوری او در رنج و عذاب بود رصدخانه‌ای بنا می‌کند تا بتواند ام‌الصبیان را در آسمان ببیند. ام‌الصبیان از فراز کره آسمان با مفتاح اول به سخن درمی‌آید و از او می‌خواهد که پیرو طریقت او باشد و ساکنان رونیز را ملزم به اجابت اصول مفتاحیه کند و چنان‌که تمرد کنند، درد را بر جسم آن‌ها مستولی گرداند، به گونه‌ای که جسم ویران و تباه شود و روحشان لامکان ماند. از این رو، بیماری زخم کبود و تسلیب عضو از زمان مفتاح اول شایع می‌شود. از آن‌جا که عمل تسلیب بی‌رحمانه و خشونت‌آمیز است، تصویری که از ابودجانۀ ششم یا مفتاح اول ارائه می‌شود، تصویر مردی خشن، بی‌رحم، و شمشیر به دست است که حالتی تهاجمی دارد. چشمان و حالت چهره، موهای تراشیده، و لباس او به گونه‌ای یادآور چهره و لباس مغولان است که سمبل قساوت و خون‌ریزی‌اند؛ حتی خطوط چهره او در تصویر دلالت بر خشونت بی‌حد و حصر دارد:



مفتاح اول
تمثال ابودجانۀ ششم بشهر تبریز ابودجانۀ ششمی

(خسروی: ۸۴).

از سوی دیگر، تصویری که از ابودجانۀ اول ارائه می‌شود کاملاً متفاوت است. خشونت در چهره او مشاهده نمی‌شود، و به جای شمشیر در دست او پرچم‌مانندی دیده می‌شود که

نشان می‌دهد او حکومت را با فریب و نیرنگ و از طریق دزدیدن اسم اعظم از شیخ‌العارفین به دست آورده است. همچنین، در زمان حکومت او قطع عضو رایج نبوده و بنابراین، با لباس‌هایی فاخر و کلاه و چهره‌ای منفعل تصویر شده است:



تشان مرتزقیه توطئه شهر ری و دمار تویلیا چو از سر نشانیه

(همان: ۱۴).

آنچه در تصاویر مربوط به اولیای مفتاحیه یا ام‌الصبیان جلب توجه می‌کند، دست‌ها و پاهای سالم این افراد است که در تصاویر بسیار خودنمایی می‌کند. دست‌ها و پاهای آنان به گونه‌ای اغراق‌آمیز و با حالتی خاص نمایش داده شده است. اولیای مفتاحیه که درد را بر پیروانشان مستولی کرده‌اند و اعضای بدن آن‌ها را تسلیب می‌کنند، اعضای بدنشان کاملاً سالم است، گویی که ویرانی و تباهی جسم برای لامکان ماندن روح فقط مختص پیروان آن‌هاست؛ پیروانی که پس از ابتلا به بیماری زخم کبود در بیمارستان دارالمفتاح بستری و برای جلوگیری از پیشرفت بیماری قطع عضو می‌شوند و در عوض برایشان اعضای مصنوعی ساخته می‌شود:



۳۱ الصبیان شهریانز

(همان: ۸۶).

این تصاویر اصول مفتاحیه را به سخره می‌گیرد تا از معنویت دروغین و ریاکارانه اولیای آن انتقاد کند. تصاویری که خسروی با گنجاندن آن در جای‌جای کتاب به مخاطب خود اجازه می‌دهد در ایجاد معنای متن شرکت کند. بنابراین، تصاویر در رود راوی علاوه بر این‌که به متن جنبه‌ای فراداستانی می‌دهد و بی‌انسجامی ایجاد می‌کند، در القای مفاهیم به خواننده نیز نقش دارد، و به مخاطب خود یادآور می‌شود که با متنی غیر معمول روبه‌روست؛ متنی که نباید از جلوه‌های بصری آن غافل شد.

۴.۶ بازی

این رمان اعترافات راوی و یادداشت‌هایی از کابوس‌های شبانه اوست. در بازی پروسه نوشتن داستان به سوژه داستان تبدیل می‌شود و تمام دغدغه راوی این است که داستانی بنویسد. رمان در سه بخش «سنگ»، «موج»، و «پیاز» در هفت تمهید روایت می‌شود. تمهید ششم و هفتم، هر کدام به سه قسمت تقسیم و در هر قسمت ماجرای تازه‌ای بیان می‌شود که ظاهراً با قسمت‌های دیگر هیچ ارتباطی ندارد. از آن‌جا که طرح رمان بازی از هم‌گسیخته و تکه‌تکه است، فرم و ساختار رمان نیز با محتوا هماهنگ بوده و کاملاً پاره‌پاره و بی‌انسجام است. از عواملی که موجب افزایش بی‌انسجامی در ساختار این رمان می‌شود یادداشت‌های راوی و دست‌نوشته‌های اوست که در جای‌جای رمان گنجانده شده و در واقع، قسمت اعظم طرح داستان از طریق این یادداشت‌ها پیش می‌رود و همین مسئله به ساختار رمان شکلی از هم‌گسیخته می‌دهد. این‌که کشکولی این یادداشت‌ها را شماره‌گذاری می‌کند یا برخی را به صورت روزشمار می‌نویسد، نشان می‌دهد که کاملاً شکل و فرم گسسته رمان با مضمون و طرح متشت آن هماهنگی دارد:

یادداشت شماره ۲

چقدر هرز رفته‌ام. تقریباً همه آن چیزهایی را که قبلاً اندیشیده و نوشته بودم، اشتباه محض بود.

یادداشت شماره ۳

فکر می‌کنم هنوز خیلی کار داشته باشم. تازه اول کار است (کشکولی، ۱۳۸۸: ۲۸-۲۹).

در تمهید هفتم، ذیل عنوان «پیاز»، نویسنده به شرح طرح داستانی‌اش می‌پردازد که در واقع، طرح همین رمان بازی است که خواننده پیش رو دارد. این بخش از چند پاراگراف تشکیل

شده که در هر پاراگراف نویسنده توضیح می‌دهد که در هر تمهیدی چگونه طرح داستانش را پیش برده است و در پایان هر پاراگراف پس از گذاشتن خطی مورب، شماره تمهید مورد نظر را مشخص می‌کند. محتوای این بخش از داستان، یعنی آشکار کردن طرح، به همراه ساختار داستان، یعنی طرز نوشتن و پاراگراف‌بندی آن، توجه خواننده را به متن و مراحل شکل‌گیری آن جلب می‌کند و به او یاری می‌رساند تا به این نتیجه برسد که صرفاً با یک داستان سروکار دارد، نه با بازتاب واقعیت. بازی یک فراداستان است؛ داستانی درباره داستان. از این رو، در این رمان نویسنده می‌کوشد به خواننده نشان دهد که در حال نوشتن یک داستان است و عملاً به آشکار کردن تصنع اقدام می‌کند؛ چه از طریق مضمون و چه از طریق شکل و فرم رمان. نویسنده با عنوان «پياز»، طرح داستانی خود را این‌گونه شرح می‌دهد:

من طرحی در دست داشته‌ام مبنی بر این‌که میکروفونی زیر میز قهوه‌خانه‌ای کار بگذارم و به صید داستان پردازم. مدت‌ها روی زوایای گوناگون آن کار می‌کنم. / تمهید ششم.
چرا که نتوانسته بودم داستان مورد علاقه‌ام - داستان یک سلسله عشق‌های زنجیره‌ای - را بنویسم. / تمهید پنجم (همان: ۷۷).

از دیگر بازی‌های شکلی و چایی در این رمان تایپ برخی قسمت‌های داستان با حروف مورب، نوشتن به صورت فهرست‌وار، و استفاده نکردن از علائم نگارشی است. همه این موارد تمهیداتی است که به متن جنبه فراداستانی می‌دهد و خواننده انتظار ندارد در اثری داستانی با آن‌ها مواجه شود. در اغلب موارد، کشکولی گفت‌وگوها و زمزمه‌های درونی برخی از شخصیت‌هایش را با حروف مورب نشان می‌دهد و با این ترفند بخش‌هایی از داستانش را از بخش‌های دیگر متمایز می‌کند. راوی و نازنین دو شخصیتی‌اند که واگویه‌های درونی‌شان با حروف مورب مشخص می‌شود:

و این برایش قابل تحمل نبود. از این‌که به خاطر عشق ناگزیر است غرورش را زیر پا بگذارد. می‌گوید، به صدای بلند: "عشق به نوعی پستی نیاز دارد که من توان تن دادن به آن را ندارم."
نازنین نگاهش می‌کند. من این مرد را نمی‌شناسم؟! و به یاد می‌آورد در طول زندگی مشترکشان هرگز چنین جنونی در چشمان همسرش ندیده است (همان: ۴۲).

هنگامی که نویسنده تصمیم می‌گیرد با کار گذاشتن میکروفون در زیر میز یک قهوه‌خانه و از طریق ضبط کردن گفت‌وگوهای مشتریان، طرح داستانی خود را بیابد و داستانش را بنویسد، لازم می‌بیند که مقدمات کار را فراهم کند؛ بنابراین، کارهایی که باید انجام بدهد و لوازم مورد نیازش را فهرست‌وار می‌نویسد:

۱. شق القمر مرخصی. گرفتن مرخصی حداقل به مدت یک ماه.

۲. تهیه مقدار زیادی کاغذ.

۳. چند دو جین نوار خام.

۴. میکروفون کوچک. از همان‌هایی که روی یقه پیراهن نصب می‌کنند (همان: ۷۰).

استفاده نکردن از علائم نگارشی از دیگر تمهیدات کشکولی است که انتظارات خواننده از متن را دگرگون می‌کند. در جایی که راوی افکار خود را بی‌وقفه و پشت سر هم به شکل سیلان ذهن بیان می‌کند، علائم نگارشی دیده نمی‌شود. علامت‌های نگارشی نشان‌دهنده نوعی خودآگاهی است و همچون مانعی در مقابل این جریان عمل می‌کند و بنابراین، نویسنده با خودداری از کاربرد این علائم، اجازه می‌دهد افکار راوی به جریان خود ادامه دهد. در واقع، شکل نوشتار سیالیت افکار راوی را به نمایش می‌گذارد:

سنگ آسیای اداره اضطراب انتظار فلاکت فقر بطالت بیماری یک‌نواختی استبداد زور فشار گرانی خفقان اداره تحقیر اضطراب انتظار فلاکت فقر بطالت بیماری یک‌نواختی پوچی اضطراب نومیدی فلاکت سانسور گرانی استبداد زور فشار تحقیر اداره اضطراب یک‌نواختی گرانی خفقان رجالگی تهوع تهوع تهوع ... (همان: ۵۴).

علاوه بر این، کشکولی با استفاده از تصاویر، نوآوری و ابداع در ساختار رمانش را کامل می‌کند. تصاویر او گاهی به القای مفهوم به مخاطب یاری می‌رساند، و گاهی ذهنیت او را در مورد مضمونی خاص درهم می‌ریزد. برای مثال، راوی زنی در حال مرگ را بر روی تخت بیمارستان می‌بیند که پزشکان برای نجاتش به او شوک وارد می‌کنند و سرانجام یکی از شوک‌ها جواب می‌دهد و خط ممتد صاف که از سمت چپ صفحه می‌آید به یک‌باره شروع به بازی می‌کند:



راوی این خط رقصان را خط زندگی می‌نامد و ادعا می‌کند که می‌تواند برای آن نمادها و نشانه‌هایی بیابد و در توضیح آن می‌گوید:

این خط از دو بخش تشکیل شده است.

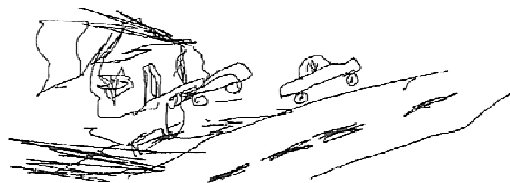
۱. خط ممتد دو طرف.

۲. خط رقصان وسط.

درست است هستی و نیستی (همان: ۶۴).

کشکولی تصویری از این خط رقصان ارائه می‌دهد تا بتواند آن را تحلیل و بررسی کند. او استنباط می‌کند که خط ممتد دو طرف همان پیش از تولد و بعد از مرگ است و خط رقصان وسط نماد زندگی. در واقع، نویسنده می‌خواهد از طریق پیوند میان جنبه نوشتاری و جنبه دیداری سوء تفسیر خوانندگان را تقلیل دهد؛ زیرا بدون تصویر، نویسنده در انتقال تحلیل خود به خواننده با مشکل مواجه می‌شود. از این رو، تصویر این خط به القای مفهوم کمک می‌کند، و خواننده می‌تواند تحلیل نویسنده را با آن چه می‌بیند مطابقت دهد و با استفاده از جنبه دیداری به درکی عمیق‌تر برسد.

همچنین، کشکولی تصویری از قهوه‌خانه‌ای که نویسنده یا راوی می‌خواهد در آن طرح داستانش را بیابد، به نمایش می‌گذارد. راوی که در یک قمار تخیلش را باخته است، با خواندن یادداشت‌هایش می‌فهمد که به قهوه‌خانه محل می‌رفته تا با ضبط کردن صدای مشتریان، طرح دل‌خواهش را بیابد؛ اما پس از مدتی درمی‌یابد که باید به یک قهوه‌خانه بین‌راهی برود، جایی که مردم اتومبیلشان را آن‌جا پارک می‌کنند، چیزی می‌خورند و می‌روند، نه به قهوه‌خانه محل که مردم در آن‌جا تجمع می‌کنند و به علت ازدحام، ضبط صدا ممکن نیست. نویسنده در یادداشت‌هایش پیوسته از یک قهوه‌خانه صحبت می‌کند، از این رو، تصویری از آن در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد، و خواننده با پیش‌زمینه‌ای که در ذهن دارد، با تصویر قهوه‌خانه در متن مواجه می‌شود؛ اما تصویر سعی دارد ذهنیت از پیش شکل یافته مخاطب را دگرگون کند و او را به درکی متفاوت برساند. تصویری مغشوش که بیش‌تر به نقاشی‌های کودکان شباهت دارد. این جاست که خواننده درمی‌یابد چقدر ذهنیت او با ذهنیت راوی تفاوت دارد و او باید قهوه‌خانه را از دریچه ذهن مغشوش راوی ببیند. در این تصویر، خطوط درهم و آشفته، چندپارگی و آشفتگی ذهن راوی را به نمایش می‌گذارد. مخاطب با خواندن متن رمان پی می‌برد که راوی ذهنی از هم‌گسیخته دارد و کشکولی با ارائه این تصویر، القای آشفتگی ذهنی راوی به خواننده را کامل می‌کند:



قهوه‌خانه بین‌راهی

همان‌گونه که افکار نویسنده مغشوش و ناواضح است، تصویر قهوه‌خانه نیز درهم و ناواضح است؛ گویی قهوه‌خانه وجود خارجی ندارد و فقط در تخیل نویسنده می‌گذرد، و نویسنده نمی‌تواند دقیق اجزای آن را به یاد آورد یا ترسیم کند. در واقع، این تصویر تبلور ذهن از هم‌گسیخته‌ی راوی است. از سوی دیگر، راوی سعی دارد بفهمد چه ارتباطی بین یادداشت‌های او و کابوس‌های شبانه‌اش وجود دارد؛ کابوس‌هایی دور و گنگ که مدت‌هاست او را رها نمی‌کنند. متن پیوسته خواننده را دچار تردید می‌کند که این یادداشت‌ها همان کابوس‌های شبانه‌ی راوی هستند. از این رو، تصویر قهوه‌خانه می‌تواند یکی از کابوس‌های گنگ و مبهم راوی باشد که از ذهن آشفته‌ی او نشئت گرفته و در یادداشت‌هایش ظهور یافته است.

۷. نتیجه‌گیری

همان‌گونه که اشاره شد، بازی‌های شکلی و چاپی از شگردهایی است که نویسندگان پسامدرن ایرانی با استفاده از آن اهدافی را دنبال می‌کنند. از نویسندگانی که از این شگرد در آثار خود بهره برده‌اند محمدرضا کاتب، پیام یزدانجو، ابوتراب خسروی، و قاسم کشکولی هستند که رمان‌هایشان در این پژوهش بررسی و نتایج ذیل حاصل شد:

۱.۷ آفتاب پرست نازنین

در این رمان کاتب با استفاده از شگرد بازی‌های شکلی و چاپی این اهداف را دنبال می‌کند:

- نوآوری و ابداع در شکل رمان؛
- ایجاد بی‌انسجامی؛
- شرکت دادن خواننده در ایجاد معنای متن؛
- دادن جنبه‌ای فراداستانی به متن؛
- هماهنگی بین فرم و محتوای رمان؛
- به چالش کشیدن فراروایت‌ها؛
- قطعیت نداشتن.

۲.۷ فرانکولا

اهداف یزدانجو از کاربرد بازی‌های شکلی و چاپی:

- نوآوری و ابداع در شکل رمان؛
- ایجاد بی‌انسجامی؛
- دادن جنبه‌ای فراداستانی به متن؛
- کمک به خواننده در درک مفاهیم از طریق تصویر؛
- شرکت دادن خواننده در ایجاد معنای متن؛
- هماهنگی بین فرم و محتوای رمان؛
- به چالش کشیدن فراروایت‌ها.

۳.۷ رو راوی

خسروی با به‌کارگیری این شگرد اهداف ذیل را دنبال می‌کند:

- نوآوری و ابداع در شکل رمان؛
- ایجاد بی‌انسجامی؛
- دادن جنبه‌ای فراداستانی به متن؛
- ایجاد وقفه در قرائت خواننده از متن و عمیق‌تر کردن فرایند تفکر؛
- شرکت دادن خواننده در ایجاد معنای متن؛
- کمک به خواننده در درک مفاهیم از طریق تصویر.

۴.۷ بازی

اهداف کَشکولی از کاربرد این شگرد:

- نوآوری و ابداع در شکل رمان؛
- ایجاد بی‌انسجامی؛
- کمک به خواننده در درک مفاهیم از طریق تصویر؛
- دگرگون کردن ذهنیت مخاطب با استفاده از تصویر؛
- شرکت دادن خواننده در ایجاد معنای متن؛
- دادن جنبه‌ای فراداستانی به متن؛
- هماهنگی بین فرم و محتوای رمان.

در پایان نتیجه می‌گیریم که همه نویسندگان نام‌برده با استفاده از شگرد بازی‌های شکلی و چاپی تقریباً اهداف یکسانی را دنبال می‌کنند و در جایگاه نویسنده‌ای پسامدرن سعی دارند شکل و ساختاری نامتعارف به آثار خود بدهند و نوآوری و ابداع در فرم رمان را تجربه کنند.

منابع

- اسمارت، بری (۱۳۸۳). *شرایط مدرن، مناقشه‌های پست‌مدرن*، ترجمه حسن چاوشیان، تهران: اختران.
- بارت، جان و دیگران (۱۳۸۷). *ادبیات پسامدرن: ادبیات بازپروزی: داستان پسامدرنیستی*، تدوین و ترجمه پیام یزدانجو، تهران: مرکز.
- براتیگان، ریچارد (۱۳۸۹). *نامه‌ای عاشقانه از تیمارستان ایالتی*، ترجمه مهدی نوید، تهران: چشمه.
- پاینده، حسین (۱۳۸۹). «وجودشناسی پسامدرن در داستانی از یک نویسنده ایرانی»، *فصل‌نامه زبان و ادبیات فارسی*، دانشگاه علامه طباطبایی، ش ۴۴.
- پاینده، حسین (۱۳۹۰). *داستان کوتاه در ایران (داستان‌های پسامدرن)*، ج ۳، تهران: نیلوفر.
- حسن، ایهاب و دیگران (۱۳۸۷). *ادبیات پسامدرن: به سوی مفهوم پسامدرن*، تدوین و ترجمه پیام یزدانجو، تهران: مرکز.
- خسروی، ابوتراب (۱۳۸۵). *رود راوی*، تهران: قصه.
- دستغیب، عبدالعلی (۱۳۸۶). *مدرن و پسامدرن*، تهران: آئینه جنوب.
- قوه‌باغی، علی‌اصغر (۱۳۸۰). *تبارشناسی پست‌مدرنیسم*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- کاتب، محمدرضا (۱۳۸۹). *آفتاب‌پرست نازنین*، تهران: هیلا.
- کشکولی، قاسم (۱۳۸۸). *بازی: مهندسی یک رمان*، تهران: ثالث.
- لاج، دیوید و دیگران (۱۳۸۹). *نظریه رمان: رمان پست‌مدرنیستی*، گزینش و ترجمه حسین پاینده، تهران: نیلوفر.
- مک‌کافری، لری و دیگران (۱۳۸۷). *ادبیات پسامدرن: ادبیات داستانی پسامدرن*، تدوین و ترجمه پیام یزدانجو، تهران: مرکز.
- ونه‌گوت، کورت (۱۳۸۲). *مجمع‌الجزایر گالا پاگوس*، ترجمه علی‌اصغر بهرامی، تهران: مروارید.
- وو، پاتریشیا (۱۳۹۰). *فرداستان*، ترجمه شهریار وقفی‌پور، تهران: چشمه.
- یزدانجو، پیام (۱۳۸۸). *فرانکولا یا پرومته پسامدرن*، تهران: مرکز.

Hutcheon, Linda (2002). *The Politics of Postmodernism*, London and NewYork: Routledge.

Klinkowitz, Jerome (1998). 'Metafiction', *In the Encyclopedia of the Novel*, Chicago and London: Fitzroy Dearbon Puplichers.

Watson, Nigel (2001). 'Postmodern and Lifestyles, (or: you are what you buy)', *In the Routledge Companion to Postmodernism*, Stuart Sim (ed.), London and NewYork: Routledge.

