

ادب عربي، سال ۱۴، شماره ۱، بهار ۱۴۰۱



10.22059/jalit.2021.320833.612372

Print ISSN: 2382-9850//Online ISSN: 2676-7627

<http://jalit.ut.ac.ir>

The Metafiction Techniques and Play in the Novel *The Game of Forgetting*

Razieh Sadrikhanloo

PhD Student of Arabic Language and Literature, Imam Khomeini International University

Alireza Shaikhi

Associate Professor of Arabic Language and Literature, Imam Khomeini International University

Abd-ol,ali Alebooye Langeroodi

Associate Professor of Arabic Language and Literature, Imam Khomeini International University

Mostafa Parsaeipour

Assistant Professor of Arabic Language and Literature, Imam Khomeini International University

Received: 2021, March, 17; Accepted: 2021, April, 20

Abstract

Metafiction is the author's writing style and the style of consciously and deliberately playing on narrative structures and subjecting the skills of writing. By deviating or escaping from the established norms of traditional narrative and even adhering to it, metafiction tries to introduce the previous literariness and self-consciousness as a hollow deviation, And expose the narrative tricks of claiming to be truthful - for the unrighteous purpose of absolute truthfulness - in order to prove that it is impossible to resolve the conflict between voices and ideologies by subjugating them under the voice of an omniscient and God-like author, And happily demonstrates the impossibility of the ultimate understanding of truth in the light of one-sided domination. Metafiction as a sub-genre, with its mentally processing and self-evaluative and dialectical annotations, seeks to clarify the truth with an enlightening reflection on the processes of creation of the story, and relying on Heisenberg's uncertainty principle, along with clarifying the nature of the story. Combined with the concept of relativism, game theory, as a way of properly understanding world routines, contributes to the realistic achievements of literature in the metafiction as a self-founded activity with definite value in the real world. By pretending to play roles and contracts of the game, the unstructured and arbitrary nature of the game, helps metafiction -while exploring the functions and seemingly known but practically unknown nature of the story- to shatter dysfunctional traditions and unpopular worldviews. In recognizing these Attitudes of recently known paradigm in metafiction, relying on descriptive-analytical research method and processing metafiction theory data, we intend especially from the point of view of "Patricia Waugh", to understand the efficiency of the components of metafiction and explain its qualities and the role of play in the promotion of making metafiction, in the novel *The Game of Forgetting* by "Mohammad Baradeh", to recognize the innovations of the first Arab step in the migration from the absolutist ideas of modernism in fictional factology. Researching these cases we found out that M.Barrada, in the application of tricky techniques like short-circuit, trick revelation, character rebellion, metafictional collage, and arbitrary naming, he always acting gamefully, owes much to the principle of relativism and the multi-faceted nature of truth and and thus establishes a solid basis for Arabic metafiction.

Keywords: Metafiction, Metafictional Arrangements, play and Metafiction, Uncertainty, *The Game of Forgetting*, Mohammad Berrada.

تمهیدات فراداستان و بازی در رمان *لعبه النسیان*

راضیه صدری خانلو*

دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی^۱

علیرضا شیخی

دانشیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی^۲

عبدالعلی آل بویه

دانشیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی^۳

مصطفی پارسایی‌پور

استادیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه بین‌المللی امام خمینی^۴

(از ص ۲۱ تا ۴۱)

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۲/۲۷، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱/۳۱

علمی-پژوهشی

چکیده

فراداستان شیوه نگارش نویسندگان و سبک به بازی گرفتن آگاهانه و عامدانه ساختارهای روایی و دستخوش ترفند کردن فن نویسندگی است. فراداستان می‌کوشد به واسطه انحراف یا گریز از هنجارهای تثبیت شده روایت‌پردازی سنتی و حتی تهکم به آن، ادبیت و خودآگاهی پیشین را به مثابه یک کج‌روی میان‌تهی معرفی کند و ترفندهای روایی مدعی حقیقت‌نمایی به غرض ناراستین حقیقت‌دانی مطلق را برملا سازد تا اثبات کند حل‌وفصل کشمکش آواها و ایدئولوژی‌ها، با انتیادشان زیر آوای مؤلفی همه‌چیزدان و خداگونه، محال است و محال بودگی درک غایی حقیقت در سایه سیطره‌مندی تک‌سویه‌نگر را شادمانه به‌نمایش گذارد. خرده‌ژانر فراداستان، با تمهیداتی برآمده از حسابگری‌های ذهنی و با حاشیه‌نگاری‌های خودارزیابانه و دیالکتیکی، می‌کوشد با تأملی روشن‌بینانه در فرآیندهای برساخته‌شدن داستان، و با تکیه بر اصل عدم قطعیت هایزنبرگ، در کنار شفاف‌سازی سرشت داستان، حقیقت‌جویی نماید. درآمیخته با مفهوم نسبیّت‌محوری، نظریه بازی به‌مثابه شیوه درک درست روال‌های جهان، در فراداستان به‌عنوان فعالیتی خودبنیاد و واجد ارزشی قطعی در جهان واقعی، یاریگر دستاوردهای حقیقت‌بین ادبیات می‌شود. صفت ناساختمندی و دلبخواهگی بازی، با دست‌مایه‌کردن وانمودگرانه نقش‌ها و قراردادهای بازی، به فراداستان کمک می‌کند ضمن کنکاش در کارکردها و طبیعت ظاهراً بازشناخته، ولی عملاً ناشناخته داستان، سنت‌های ناکارآمد و جهان‌نگری نخ‌نماشده را درهم شکند. در بازشناسی این نگرگاه‌های پارادایم نوشتار فراداستان‌ها، در این کوشش برآیم به شیوه توصیفی-تحلیلی و با پردازش داده‌های تئوری فراداستان، به‌ویژه از منظر «پاتریشیا وو»، به درک کارایی مؤلفه‌های فراداستان و تبیین کیفیات آن و نقش بازی در پیشبرد فراداستان‌سازی، در رمان *لعبه النسیان* محمد براده برداریم تا نوآوری‌های نخستین گام عرب را در هجرت از انگاره‌های مطلق‌اندیش مدرنیسم در حقایق‌شناسی داستانی بازشناسیم. در این پژوهش دریافتیم براده در کاربست شگردهای اتصال کوتاه، آشکارسازی شگرد، شورشگری شخصیت‌ها، کولاژ فراداستانی و نام‌گذاری دلبخواهی، همواره بازیگرانه و ام‌دار اصل نسبی‌نگری و چندچهرگی حقیقت است و این‌گونه برای فراداستان‌نویسی عربی بنیانی استوار می‌آفریند.

واژه‌های کلیدی: فراداستان، تمهیدات فراداستانی، بازی و فراداستان، عدم قطعیت، *لعبه النسیان*، محمد براده.

۱. مقدمه

در رمان مدرنیستی، برخلاف داستان‌های پیشین که شخصیت در آن همواره به‌نحوی در ساختار جامعه ادغام می‌شد، قهرمان برای کسب استقلال و خودبنیادی، همواره با نهادها و قراردادهای اجتماعی مرسوم در تقابل بود؛ که این منازعه به‌حتم، به بیگانگی فرد از اجتماع و غالباً فروپاشیدگی روانی وی ختم می‌شد. اما در دوران پسین، ساختارهای قدرت متنوع‌تر و به‌شکل مؤثرتری پنهان و مبهم شدند و از این‌رو، رمان‌نویسان پسامدرن در تشخیص و بازنمایی اثره تقابل، با مسائل چالشی‌تری رویارو شدند. راه حل نویسندگان فراداستان (metafiction) به‌عنوان شیوه نوین نگارش حاصل از جنبش فرهنگی پسامدرنیستی، برای این معضل، روکردن به درون رسانه بیانی خویش بود تا رابطه میان فرم داستانی و واقعیت اجتماعی را محک بزنند. آنها به این نتیجه رسیدند تا بر این مفهوم تمرکز کنند که زبان روزمره چنان به ساختارهای قدرت، مشروعیت و استمرار می‌بخشد که از طریق آنها فرآیند خنثی‌سازی پیوسته‌ای ممکن می‌شود، که به‌واسطه آن اشکال سرکوب در بازنمایی‌هایی ظاهراً معصومانه برساخته می‌شوند (وو، ۱۳۹۰: ۲۰). خودآگاهی ادبیات داستانی یا به‌عبارتی، توجه به چگونگی حایل‌شدن سبک خاص داستان و زبان آن، میان ما و واقعیت، مهم‌ترین تغییری است که پسامدرنیسم در رمان مدرن ایجاد کرد. در رمان پسامدرنیستی علاوه بر مسئله‌سازی‌های زبان، خود داستان‌گویی به موضوع درخور توجه بدل شد. برخلاف گذشته که نشانه‌های حضور راوی با ورود به ذهن شخصیت‌ها و روایت مستقیم زدوده می‌شد، اکنون داستان‌نویسان راهکاری عکسی را پیش گرفتند و نفس عمل روایتگری به یکی از مضامین رمان بدل شد. نویسندگان جدید نتیجه گرفتند باید درباره خود نگارش و یا داستان‌گویی سخن بگویند. بدین‌سان، داستان به فراداستان تبدیل شد؛ داستانی درباره داستان‌نویسی، ادبیاتی داستانی که به خودش می‌پردازد، رمانی درون یک رمان (متس، ۱۳۹۴: ۲۱۵-۲۱۶).

توجه هنر و ادبیات به مسئله نسبیّت (relativity) و نظریه عدم قطعیت (uncertainty) هایزبرگ و دگرگونی نگاه‌ها نسبت به حقیقت، و نیز مسئله ذهنی قلمدادشدن واقعیت، شکل نوینی از به‌کارگیری داستان را ایجاد کرد که نوعی واریاسیون‌های شناخت‌محور ذهن در قالب فراداستان بود. به گفته پاینده فراداستان به جای باورپذیری و باورمندی ادبیات مدرن، تلویحاً القا می‌کند که چه‌بسا واقعیت، تقلید از زبانی است که من در نوشتن داستان به کار گرفته‌ام و شاید واقعیتی وجود ندارد، مگر توصیف یا بازی‌های کلامی (۱۳۸۳: ۳۳).

پیشگامان رمان مدرن دیدگاه ذهنی درباره واقعیت را کاویدند و توجه خود را به جنبه‌های درونی روان و ذهن انسان معطوف کردند تا نحوه کارکرد اذهان منفرد را کشف کنند؛ اما نویسندگان پسامدرنیست، بیش از پیش بر امر ذهنی تأکید ورزیدند، تا حدی که خود واقعیت را هم نوعی داستان ساختگی برشمردند. یک برآیند این تأکید این بود که اذهان فردی را از منظرهایی دیگر هم می‌توان کاوش کرد؛ زیرا اکنون این فعالیت‌های ذهن بود که خاستگاه واقعیت قلمداد می‌شد.

این گونه پسامدرنیسم دیدگاه رمان‌نویسان را درباره رابطه ذهن و واقعیت وارونه کرد. نویسندگان پسامدرن ذهن انسان را دیگر مقوله‌ای نمی‌دانستند که از حیث نحوه واکنش به واقعیت درخور بررسی باشد، بلکه واقعیت را محصول ذهن آدمی دانستند؛ هیچ واقعیتی وجود ندارد، مگر اینکه حالات ذهنی ما ابتدا آن واقعیت را در چارچوب معینی قرار دهد، پردازشش کند و آن را به شکل داستان درآورد (متس، ۱۳۹۴: ۲۲۱). مدرنیسم با کاوش اعماق ذهن و بدیل‌سازی با آفرینش هنری، کوشید فقدان نظم دنیای بیرون را جبران کند، ولی فراداستان هر بار واقعیت خاص خود را خلق می‌کند. فراداستان به جای تأکید بر «خودآگاهی» مدرنیستی نزد نویسنده برای بازنمایی واقعیت، تنها به خود فرآیند نگارش تکیه می‌کند (پاینده، ۱۳۸۳: ۳۴).

محمد براده، نویسنده مراکشی پس از ترجمه اثر مشهور میخائیل باختین، نظریه پرداز حوزه گفتگومندی و چندآوایی، که در مباحث تئوریک خود، از ایده کلی نسبیت‌گرایی کیهانی انیشتین و عدم قطعیت هایزنبرگ در شناخت جهان واقع و حقیقت، الهام گرفته است، آثار خود را با زمینه‌های گفتگویی نوشته و یکی از حوزه‌هایی که قرابت هر چه نزدیک‌تری با این گفتگومندی دارد، ادب فراداستانی است؛ از این رو، ضروری است ویژگی‌های انعکاس‌یافته این خرده‌ژانر را در آثار براده، متأثر از اندیشه‌های زمینه‌ساز باختین و نیز اندیشه نظریه پردازان فراداستانی بازناسیم تا نحوه‌ی رهایی عرب از انگاره‌های مطلق‌اندیشی و توهم حقیقت‌شناسی واقع‌گرا را در این نخستین گام دریابیم.

پیشینه پژوهش

در حوزه فراداستان در ایران و خارج از ایران، آثاری نوشته شده که برخی به‌عنوان منابع این مقاله استفاده شده است؛ اما در حوزه ادبیات عربی پژوهشگران ایرانی تنها دو اثر نوشته‌اند: نخست، مقاله «تحلیل و بررسی جنبه‌های فراداستانی رمان الفراشة الزرقاء اثر ربیع جابر» نوشته مهین حاجی‌زاده و شادی ابراهیمی (۱۳۹۷). نگارندگان این مقاله بررسی می‌کنند که ربیع جابر طی روالی منطقی به تکنیک‌های فراداستانی اشاره کرده است، ولی نتیجه مقاله شبیه مقدمات فراداستانی نظریه پردازان است؛ دوم، مقاله «جمالیات ماوراءالقص فی الروایة مابعدالحدائث؛ التجلیات وملکان عذاب» (۲۰۱۷) اثر روح‌الله مطلبی و همکاران. در این مقاله دسته‌بندی‌های مشخص در عناوین و مؤلفه‌ها حذف شده و بدون اشاره به مقدمات، به سراغ مباحث تطبیقی دو اثر رفته است، ولی در تحلیل و بازناسی ماهیت فراداستان، گام مثبتی برنداشته است و منابع نیز تقریباً محدود است. اما در حوزه توجه به نظریه بازی و نقش آن در ادب پسامدرن، هیچ اثری یافت نشد و به این ترتیب، درباره لعبة النسیان در این حوزه شاهد هیچ پژوهشی نیستیم.

اکنون باید دید فراداستان‌نویسی در ادبیات روایی عربی، چگونه و با تکیه بر چه تمهیداتی پایه‌گذاری شده و زمینه‌های اندیشگانی ادیبان برای گرایش به این رویکرد ادبی نو، از چه

آبشخورهایی بهر مند شده است. نظر به موردپژوهی مقاله، می‌کوشیم به دو پرسش پاسخ دهیم: نخست اینکه محمد براده چگونه و با تکیه به چه نگره‌های اندیشگانی و نیز چه تمهیداتی به فراداستان‌سازی در لعبة النسیان پرداخته است؟ و دیگر اینکه تکنیک بازی در رمان فراداستانی چگونه نمود پیدا می‌کند؟

۲. فراداستان

فراداستان تمهیدی است که خودآگاهانه به جایگاهش به عنوان یک مصنوع توجه نشان می‌دهد و از خودش و ساختارهایش سخن می‌گوید. لاوون می‌گوید: « فراداستان جنبه‌ای از نوشتار، خوانش یا ساختار اثر را به پیش‌زمینه و مرکز توجه می‌آورد که بنا بر معیارهای کاربردی داستان‌نویسی واقع‌گرا باید در پس‌زمینه باشند» (۱۳۸۰: ۵۸). اصطلاح فراداستان اول‌بار در ۱۹۷۰ در مقاله‌ای از منتقد و رمان‌نویس خودآگاه معاصر، ویلیام. اچ. گس آمریکایی به کار برده شد (وو، ۱۳۹۰: ۹) و رابرت شولز آن را رواج داد. الهام‌گر داستان‌های فراداستانی، رمان ترسترام شندی است که در آن لارنس استرن با مخاطب قرار دادن خواننده فرضی، فاصله میان هنر و زندگی را که رئالیسم سعی در اخفای آن داشت، در نظرگاه خواننده قرار می‌دهد (لاج، ۱۳۹۴: ۳۴۵)؛ اما نحوه استفاده از راوی وجه غالب رمان‌های سنتی قرن هجدهمی نیست و دخالت راوی در روایت و صحبت او با خواننده، نظمی معنایی در درون رمان ایجاد نمی‌کند، ولی در فراداستان دخالت‌ها نظام‌مند و موجد نظم معنایی خاص است (پاینده، ۱۳۸۳: ۳۲).

فراداستان شاید شکلی میان داستان تخیلی و نقد ادبی است و حد فاصل بین این دو، موضوعی است که دست‌مایه نگارش فراداستان قرار می‌گیرد. فراداستان نمی‌خواهد مثل زندگی واقعی و رئالیستی جلوه کند، بلکه واقعیت را امری مشکوک می‌بیند (همان: ۳۴). وو معتقد است فراداستان متکی بر برداشتی از اصل عدم قطعیت هایزنبرگ است؛ یعنی اینکه محال است جهانی عینی یا آبژکتیو را توصیف و تبیین کرد، چراکه مشاهده‌گر همواره موضوع مورد مشاهده را تغییر می‌دهد. فراداستان نشانگر عدم قطعیت این رابطه است (وو، ۱۳۹۰: ۱۰). میخائیل باختین به این فرآیند نسبی‌سازی به‌عنوان قابلیت «مکالمه‌ای» (dialogic) رمان اشاره می‌کند. فراداستان این قابلیت مکالمه‌ای را برجسته می‌سازد و از این طریق وجه ذاتی زبان داستانی در کل را پیش چشم می‌آورد. باختین آن رمان‌هایی را آشکارا مکالمه‌ای می‌خواند که نوعی جهت‌گیری نحوی به کلمه می‌دهند که یک‌سره در تقابل با جهت‌گیری اولیه و مألوف آن است؛ کلمه به محل کشمکش دو آوا بدل می‌شود. گفته می‌شود زبان داستان با توجه به ارتباط نزدیکش با اشکال روزمره گفتار، همواره تا حدی مکالمه‌ایست. رمان، مجموعه‌ای متنوع از گفتارها (انواع بازنمایی‌ها از کلام و اشکال روایی) را در خود جذب می‌کند؛ گفتارهایی که همواره تا حدی اقتدار یکدیگر را به پرسش می‌گیرند و آن را

نسبی می‌سازند. واقع‌گرایی به‌عنوان وجه سنتی و گاه کلاسیک رمان، به‌شکلی ناسازه‌گون و پارادوکسیکال، با خاموش ساختن این مکالمه عمل می‌کند (همان: ۱۳-۱۴).

در داستان واقع‌گرا، کشمکش زبان‌ها و آواها ظاهراً از طریق انقیادشان به «آوا»ی مؤلفی همه‌چیزدان و خداگونه حل‌وفصل می‌شوند. رمان‌هایی که باختین مکالمه‌ای می‌خواند، در برابر چنین راه‌حلی مقاومت می‌کنند. فراداستان، شادمانه، محال‌بودگی چنین راه‌حلی را به نمایش می‌گذارد و این‌گونه علناً هویت بنیادین رمان را در مقام یک ژانر آشکار می‌سازد. رمان‌های فراداستانی اغلب بر اساس تقابلی بنیادین و پایدار، تفسیر و برساخته می‌شوند؛ تفسیر و ساختن توهمی داستانی (مثلاً از طریق واقع‌گرایی سنتی) و افشای چنین توهمی؛ به عبارت دیگر، کوچک‌ترین مخرج مشترک فراداستان‌ها، خلق یک داستان و در عین حال، ارائه گزارش و تفسیری افشاگر از چگونگی خلق آن داستان است. این دو فرآیند در تنشی فرمال به هم محکم شده‌اند؛ تنشی که تمایز میان «خلق هنری» و «نقد» را از میان برمی‌دارد و آنها را در مفاهیم «تفسیر» و «واسازی» به هم می‌آمیزد (نک: همان: ۱۴).

فراداستان تبدیل رابطه واقعیت داستان به موضوع آشکار بحث است. اگر در داستان رئالیستی، واقعیت، اصل مفروض و بدیهی است، در فراداستان به موضوعی بدل می‌شود که گاه تمام روایت چیزی نیست جز بررسی و تحلیل آن و یا عاملی که داستان از طریق جابه‌جایی یا چندتکه کردنش بتواند به فرم جدیدی در ساختار روایی دست یابد. اساس داستان‌های رئالیستی وفاداری به چارچوب ارجاع به واقعیت است، ولی در فراداستان اصل اعتقاد به چارچوب به بحث گذاشته می‌شود (محبی، ۱۳۹۰: ۱۳۱). فراداستان در بدعت‌گذارانه‌ترین شکل‌هایش ممکن است متضمن تردید درباره امکان نیل به حقیقت در ادبیات داستانی باشد، یا توجهی مفرط به سیطره ادبیات داستانی بر زندگی انسان مبذول کند (متس، ۱۳۹۴: ۲۱۶).

صرف نظر از اینکه چه چیز در کانون توجه فراداستان است، به جای تکنیک مدرنیستی «بازنمایی» (نشان‌دادن شخصیت‌ها در موقعیت‌هایی برملاکننده با کنش‌ها و گفتگوها)، بسان ادوار گذشته از تکنیک «بازگویی مستقیم» استفاده می‌کند. پیشگامان رمان مدرن برخلاف اسلافشان، تکنیک بازنمایی را به‌عنوان اولویت اول در ادبیات داستانی رواج می‌دادند و داستان‌ها را به‌صورت کاملاً بی‌واسطه روایت می‌کردند؛ اما فراداستان‌نویسان به این خودآگاهی عمیق رسیدند که داستان‌گویی مستلزم کاوشی تعمّدی درباره روایت محض است (همان: ۲۱۶-۲۱۷). از نگاه متس، ویژگی‌های گونه‌ساز فراداستان بدین قرار است: تردیدی خلاقانه درباره خود موضوع راه و روش‌های داستان‌گویی؛ کاوشی خودآگاهانه درباره نحوه برآفریدن دنیایی داستانی؛ تردید درباره نه‌فقط واقعیت، بلکه درباره توانایی ادبیات داستانی برای تخیل‌ورزیدن. فراداستان باعث شد ادبیات داستانی به‌نحوی شایسته‌تر درخور پژوهش شود؛ چندان که داستان به گفتمانی بینابینی میان ادبیات داستانی و نقد ادبی تبدیل شد (۱۳۹۴: ۲۱۹-۲۲۰). بررسی موضوع خلق فراداستان در حضور

خواننده، همراه است با ارزش‌گذاری؛ و این آشکارسازی فرآیند خلق و تصنعات متن، در واقع نقد خود اثر است. مارک کوریه خودآگاهی حاصل از اقتراب این دو را از ویژگی‌های اصلی فراداستان می‌داند: فراداستان نوعی از نوشتن است که خودش را در مرز میان داستان و نقد جا داده است؛ همان کانون هم‌گرایی که این دو را همسان هم می‌کند (کوریه، به نقل از دژبان و باقری، ۱۳۹۷: ۲۲۷). کوریه می‌گوید:

ویژگی دیالکتیکی کنار هم قرار گرفتن نویسنده و ناقد در فراداستان، باعث تولید و ارائه‌ای از داستان با نقش‌هایی از نویسنده و خواننده در یک مسیر می‌شود که خود تضمین فراداستان و نمونه‌ای برای آن است. آن دو با توجه به نقش کلیدی خود در کتاب، به مرز نقد و داستان، شخصیت می‌بخشند. فراداستان به‌سادگی آن رمانی نیست که نویسنده هم ناقدش باشد و هم نویسنده؛ امتیاز مهم و اولیه این هم‌کانوگی نقد و داستان، نوعی توهم‌شکنی قدرتمند مداخله‌جویانه و نمایشی از ارتباطات بیرونی خواننده و نویسنده است که در مرز درونی زندگی، هنر و رمان، خودتفسیرگری و نقد خودآگاهی را گسترش می‌دهد. فراداستان، نمایشی کردن یک داستان در مرز میان نقد و داستان است (همان، ۲۲۷).

۳. تمهیدات فراداستانی در رمان *لعبة النسيان*

در ادامه تمهیداتی که براده در اثرش به کار گرفته و مشخصاً به‌عنوان مؤلفه‌های فراداستانی در دیدگاه نظریه‌پردازان آمده است، به همراه تحلیل نمونه‌ها طرح می‌شود.

۳-۱. اتصال کوتاه

میان متن ادبی مدرنیستی و جهان واقع فاصله‌ای است که نویسنده پست‌مدرن، گاه در قالب نویسنده‌ضمنی و حتی راوی الرواة و شاید در پوشش یک شخصیت، با حضورش در اثر، به‌عنوان یک ویژگی اصلی، فاصله خود با خواننده، متن و جهان را مخدوش می‌نماید. او با خواننده و شخصیت‌های داستان گفتگو می‌کند و در قالب فراداستانی، به تشریح فرآیند داستان‌نویسی‌اش می‌پردازد. بنا بر نظر دلشاد و طهماسبی، راوی فراداستانی، به‌صراحت در روایتگری و شیوه‌های بازگویی داستان، بدعت‌گذارانه آشنایی‌زدایی می‌کند (۱۴۰۰، ۹۲). دیوید لاج این ویژگی تکنیکی را «اتصال کوتاه» (short circle) می‌نامد که خواننده را از انفعال خارج می‌کند تا در فرآیند خلق داستان شرکت کند و به نویسنده و متن نزدیک شود؛ خواننده‌ای که با اتصال کوتاه، به‌تازگی می‌شود تا نتواند به‌آسانی فراداستان را در مقوله‌های رایج در متن ادبی قرار دهد (لاج، ۱۳۹۴: ۱۸۷). خواننده مجاز به ایفای نقش منفعل نیست، بلکه مجبور است سخت کار کند تا معنا را تولید و رمزگشایی کند (nowaihi, 1999: 20, A1). نویسنده برای ایجاد این اتصال، از ترفندهایی چون تلفیق وجوه متباین داستانی با وجوه ظاهراً مبتنی بر واقعیت در یک اثر واحد، بیان نویسنده‌گی در متن، و آشکارکردن عرف‌ها و تمهیدات ادبی در هنگام به‌کاربردن آن استفاده می‌کند (لاج، ۱۳۹۴: ۱۸۷).

روشنگری‌های اتصال کوتاه موجب می‌شود جهان داستانی و جهان هستی‌شناختی که مؤلف در مقام سازنده جهان داستانی در آن جا دارد، با هم فروریزد و مخاطب درباره ماهیت هر دوی این جهان‌ها به فکر فرورود (مک‌هیل، ۱۳۹۳: ۴۸۵)؛ یعنی خواننده در میانه تداخل این دو جهان، معلق است (عسکری و همکاران، ۱۳۹۹، ۱۱۰). فراداستان راوی‌ای دارد که دائماً به روش‌های داستان‌گویی خود می‌اندیشد؛ گاه این راوی، خود نویسنده است که پیوسته به مشکلات خلق داستان فکر می‌کند (متس، ۱۳۹۴: ۲۱۶).

در *لعبة النسیان* براده می‌کوشد تصویری از داستان‌نویسی با «راوی الرواة» مسلط بر ارائه داستان به دست دهد که وظیفه تنظیمات روایت پردازانه و گردآوردن رشته‌های پراکنده حکایت‌گری‌های راویان پرشمار را برعهده دارد: «إنَّ الأهمَّ والأصعب هو كيف أوجه السرد؟ ألملم خيوط الحكمة المتناثرة بين أكثر من سارد لأجعلها متنعة مثيرة لفضول القارئ» (براده، ۲۰۰۳: ۴۵). در *لعبة النسیان* اتصال کوتاه به دو شکل وجود دارد:

۱. خطاب مستقیم راوی به خواننده و گفتگو با او، به‌عنوان شیوه‌ای برای تأکید بر داستانی‌بودن داستان و به میدان بازی کشیدن وی به‌عنوان بازیگری اصلی و نه یک مستمع آزاد صرف:

كيف نحكي؟ هذا هو السؤال القديم الجديد. كيف —وأنا راوي الرواة— أجعل روائي يحكون انطلاقاً من تجارب خاصة وأحداث عامة... كيف أجعلهم يحكون عن فضاء وزمان انتهيا، أو بالأحرى يبدو أنهما انتهيا، داخل فضاء وزمان لا ينتهيان، داخل زمان سرمدی في حركة وتدفة (همان: ۴۵).

راوی که با آوردن جمله معترضه و اشاره به نقش خود، بر خطابی بودن جمله‌اش تأکید دارد، در چگونگی نقل داستان از مخاطبان کمک می‌خواهد و نظر آنها را جویا می‌شود، یا هم‌سخنی را با اشارات و خطابات دیگر تأکید می‌کند: «خارج فاس كان سي طيب يبدو متقلصاً (هل هذه هي الكلمة المناسبة؟)» (همان: ۲۷). راوی مسائل و گلایه‌هایش را از نویسنده، با خواننده در میان می‌گذارد و با پرسشی، توجه او را به بحث خود بیشتر جلب می‌کند. علاوه بر سؤالاتش از خواننده، می‌کوشد مقاصد خود را هرچه بیشتر شفاف‌سازی کند؛ که این تلاش، حضور جدی خواننده را بازتاب می‌دهد: «من يذكر الضب الآن؟ أفصد من يذكره بنفس الطريقة التي عاشت بها ذكراه داخل جسد الهادي وذاكرته» (همان: ۴۸). خطاب‌های راوی، تا حد صدازدن مستقیم خواننده پیش می‌رود: «ولنعد أيها القارئ! الى حفلة العرس وما يجري فيها» (همان: ۱۰۷). کلام رویاروی راوی، بارها ادامه می‌یابد: «إنني أتأمل أمامك أيها القارئ! مسؤولية سرد هذا الفصل حتى يطمئن المؤلف» (همان: ۱۲۳). و خطاب به خواننده او را در آفرینش داستان، معنا و روند داستانی شریک می‌کند و از توهم واقعیت و انفعال خارج می‌کند. راوی الرواة در فرآیند سهیم‌ساختن خواننده در درک ساختار متن، اصل حقیقت‌نمایی به‌مثابه سنگ بنای رمان کلاسیک را درهم می‌شکند و اعلام می‌دارد که این اصل، صرفاً فرآیندی در جریان خیال‌پردازی روایی است: «سيكون جهداً ضائعاً أن نعد الى ايها القارئ بواقعية ما نحكيه» (همان: ۴۶).

۲. گفتگو بین نویسنده و راوی الرواة: این شکل از اتصال کوتاه زمینه‌ساز ایجاد فضای دوسویه، بلکه چندسویه است. میان این دو است که محورهای اصلی بازی پرکشمکش گفتگوهای نقدی و روال‌های کش‌دار سنجش دیدگاه‌های متقابل درمی‌گیرد و زمینه‌ها برای کشیدن خوانندگان به درون گردابه‌ای از موضع‌گیری‌های ایدئولوژی محور فراهم می‌شود:

لعلك إقتنعت بأن من حقي أن أتدخل أكثر، وألّا أكتفي بتنسيق الخيوط والاسلاك من وراء ستار.
قد يزعجك ذلك، لكنني أرجوك أن تعتبره تكملة للعبة تضعك امام عناصر لم تتخيلها أو أثرت
السكوت عنها (همان: ۴۸).

جای‌جای رمان سرشار از گفت‌وگوهای هم‌اقتناع‌گر است و طرف‌های دخیل درست در بزنگاه

بایسته، به دور از هیمنه نظرگاهی اقتدارگر، دست‌به‌کار بیان مواضع خود می‌شوند:

لا تتحضر لمقاطعتي. أعلم أن ما نعيشه ونرويه مشترك مع التيار الاعم الذي يكيفنا ويحدد رؤيتنا
وقيمتنا ومواقفنا ... ننسج التأثير المتبادل ونجمع من حولنا القطرات الشبيهة بنا لنغدو تيارا يتماوج
ويلون هدير البحر بنبرته. تريد مثلاً؟ تحمل وقاحتي، أيها الكاتب، اذا كنت استعمل طحينك لأعجن
خبزة أدلل بها على نباهتي؛ فأنا أريد أن أفقع بشطارتي وحسن اختياري في توجية دفة السرد (همان: ۴۶).

در اواخر داستان گفتگویی طولانی بین آنها درباره زمان و لزوم اشاره و یا عدم اشاره به آن در متن داستان و اینکه آیا باید جایی در روایت داشته باشد یا نه، صورت می‌گیرد و با این شگرد، ضمن واقعیت‌زدایی و تأکید بر برساختگی متن، مسائل نقد را که آوردگاه اظهار دیدگاه‌هاست، مطرح می‌کنند:

قلت للمؤلف: لا داعي لأن نجري الزمن الى زمنين ... قال المؤلف: مفهوم، وقريب من البديهي ما
تقول ... طال الحوار دون أن نصل الى اتفاق. ردد المؤلف على مسمعي أكثر من مرة، ماكتبه في
مخطوطة عن أن معضلة الرواية هي الكتابة عن زمن منته داخل سيرة غير منتهية ... (همان: ۱۲۳-۱۲۱).

به این ترتیب، شاهدیم لعبة النسيان در جریان فرآیند روایتگری، خود بررسی و کنکاشی در باب مفهوم روایت است.

۳-۱- آشکارسازی شگرد

این تکنیک، حاصل واکنش به حضور تصنعات داستان‌پردازانه است و مقصود آن، اشاره مستقیم به داستانی‌بودن اثر و گفتگوی افشاگرانه درباره سازوکارهای ادعاگرانه تکنیک‌های برسازنده حقیقت‌مانندی داستان است و این‌گونه نویسنده تأکید می‌کند خواننده با یک واقعیت روبه‌رو نیست (تدینی، ۱۳۸۸: ۲۱۶). در فراداستان با به‌کارگیری «آشکارسازی شگرد» (bairing the device)، دو جهان موازی در داستان مدرنیستی که هیچ تقاطعی با هم نداشتند و همواره حضور یکی موجب فراموشی دیگری می‌شد، اکنون به صورت خطوط متقاطع دائماً یکدیگر را قطع می‌کنند و در هر بار، در کنار هم دیده و لاجرم یادآور تکثر (چندینگی) می‌شوند (همان: ۴۲۱). در رمان، شاهد

نمونه‌های پرشماری هستیم که گاه اشاره گذرا به کلیات شگردهای فراداستانی است: «سیکون جهداً ضائعاً أن نعمد الی ایهام القارئ بواقعیة ما نحکیه ...» (براده، ۲۰۰۳: ۴۶) که راوی خطاب به نویسنده از نارو بودن برداشت خواننده از حقیقت‌مانندی داستان می‌گوید. گاهی نیز ریز مسائل شگردها را افشا می‌کند: «قال الکاتب أشياء كثيرة، غیر أنني حسمت الموضوع بأن المسافة القائمة دوماً بین المعیش والمتخیل والمکتوب والمحکی، تؤكد أن الاحداث والحیة بصفة عامة، تجری علی اکثر من مستوى، متداخلة متشابكة ...» (همان ۴۶). در اینجا اشاره راوی به کیفیاتی است که فراداستان باید بر اساس نکات نظری آن بنا شود.

۳-۱-۲. داستان نوشتن داستان

در این ویژگی، نویسنده درباره فنون فراداستانی‌اش بحث می‌کند. گاه این تکنیک موضوعی فرعی است و گاه موضوعی اصلی است که به موازات داستان پیش می‌رود (دژبان و باقری، ۱۳۹۷: ۲۳۲). در فراداستان‌ها یا در رمان‌نویسی خودآگاه، دخالت‌های نویسنده در متن در تشریح داستان‌نویسی خود، تمایز وجودشناسانه واقعیت و داستان را آشکار کرده و اساساً ورود این نویسندگان به متن، برای طرح پرسش‌های وجودشناسانه است. گاه راوی این مداخله را انجام می‌دهد و سبب درآمیختگی مرزهای وجودی می‌شود (پژهان و محمودی، ۱۳۹۷: ۷۴). در بخش‌های ویژه‌ای از لعیة النسیان تحت عنوان «یقول راوی الرواة»، بیان چندوچون حکایت داستان بر عهده راوی الرواة است که مداخلاتی درباره ویژگی‌های اندیشگانی و تکنیک‌های صوری رمان و توضیح چرایی گام‌های داستان دارد:

وضعني المؤلف في مأزق: كتب كل ما عرف وتخیل، و قال لي: أريد أن تنظم سرد هذه المادة الخام في تشخيص يستوعب الكلمات واللغات التي نسجت حكيها داخل تخيلتي، غير أنني وجدت أن جميع ما كتبه لا يرتقي إلى قوة الرجوع المشع الغامر للحواس والنفس. ألتجئ اليك، لأنني وأنا أعيد سرد ما عشته وشاهدته، وتخیلته، وحلمت به، تبدو لي الأشياء والذكريات مختلفة مشوشة الصورة، باهتة بالمقارنة مع ما أعتقد أنني عشته وعانيته... (براده، ۲۰۰۳: ۴۶).

۳-۲. شورشگری شخصیت‌ها

گاهی مرزهای وجودشناسانه متن و مؤلف، از راه کنش متقابل مؤلف و شخصیتی نشان داده می‌شود که مکالمه‌ای از نوع معارضه دارند. شخصیت فراداستانی نه‌تنها مانند رمان مدرن و پیشامدرن فرمان‌بردار و بی‌اراده نیست، بلکه در وقایع داستان و تغییر پی‌رنگ آن هم دخالت دارد (نک: پژهان و محمودی، ۱۳۹۷: ۷۷-۷۸). نمایشنامه پیراندللو، با عنوان شش شخصیت به دنبال یک نویسنده، الگوی به‌یادماندنی شورشگری شخصیت‌ها علیه نویسنده است که میان نویسنده و شخصیت‌هایش که به دنبال سهم‌خواهی در ترسیم سرنوشت خود به دور از هیمنه و استبداد نویسنده هستند، جنجال و دودستگی می‌افتد (ثامر، ۲۰۱۳: ۶۶). لعیة النسیان به واسطه تعدد راویان و مشارکت‌جویی شخصیت‌ها، جلوه‌ای فراداستانی و چندآوا می‌آفریند؛ اما ابراز وجود و خودنمایی

راوی الرواة و موضع‌گیری‌های مجدانه‌اش، او را سردمدار شورشگران کرده است. اندکی پس از یک صحنه سرشار از توافق با نویسنده، به صحنه درگیری تنش‌ناکی می‌رسیم که راوی الرواة می‌تواند یک شخصیت قلمداد شود. با اعلان بیزاری از این بازی روایی، از مسئولیت خط‌دهی روایات گلایه می‌کند:

أحس أن قانون اللعبة الذي أتبعته لحد الآن، لم يعد يقنعني أنا راوي الرواة القابع في الركن المعتم،
الماسك بخيوط السرد، الناقل لها من راوٍ لآخر. شيء ما يدفعني إلى التدخل. أحاول أن أبرره بأن
كثرة الرواة قد تضل القارئ... (برادة، ۲۰۰۳: ۴۴).

در جدالی دیگر، راوی الرواة با ابراز نارضایتی از نقش حکایتگری‌اش، از مؤلف می‌خواهد طوری در پیشبرد روایت و سامان‌بخشی آن و روشن‌گری درباره رخدادها و اقرار به حقایق و تصحیح اشتباهات هر از گاه مؤلف، مشارکت کند که ساختگی و دروغین به نظر نرسند. اینجاست که سرکشی و تهدید می‌کند که از مسئولیتش شانه خالی خواهد کرد: «وبما أنني عيّنت راويا للرواة وأصبحت لي مسؤولية أمام القارئ، فقد تشبّثت بحقوق المكتسبة وطالبت بإيقاف سيل الوسوس والتساؤلات وهنّدت بتقديم استقلالي، أي نعم، أستقبل قبل أن أقال...» (همان: ۱۲۳) تا نویسنده دست‌تھا و بلا تکلیف در کار خود حیران ماند و دیگر نداند حکایت‌ها از کجا شروع شده بودند و کجا خاتمه می‌یابند؛ تا پس از قرار گرفتن در سایه شخصیت‌ها و راویان، به‌ویژه راوی الرواة که بار این مسئولیت خطیر را بر عهده گرفته است، اکنون مجبور باشد خود مسئولیت روایت‌هایش را بر عهده گیرد: «ساعت العلاقة بيني وبين المؤلف إلى حد القطيعة والتخلي عن التعاون والتنسيق، ولولا وسطاء الخير، لكان الذي يتحدث اليكم مباشرة، هو المؤلف، مواجهها معضلات السرد والترتيب وتوزيع الكلام» (همان: ۱۱۹)؛ بدین ترتیب، نویسنده تسلیم خواسته‌هایش می‌شود (نک. همان: ۴۵). این‌گونه نظمی دوقطبی در فرآیند ابداعی میان نویسنده، به‌عنوان نظم‌دهنده داستان، و راوی به‌عنوان مجری و کارگزار سامان‌بخش جزئیات آن، به قوت تمام‌تر خودنمایی می‌کند. در نهایت، شمار زیاد اظهار نظرهای آزادانه و سرسختی شخصیت‌ها در برابر جهان‌نگری‌های جبراندیش و آراء راوی در برابر هیمنه اندیشه تک‌بعدی نویسنده، زمینه‌ساز خیزشی عمومی در برابر پارادایم غالب می‌شود و فضایی ضد تک‌قطبی‌نگری ایجاد می‌کند.

۳-۳. کولاژ فراداستانی

به باور هاچن فراداستان‌ها می‌کوشند تا از راه ادغام خیال و واقعیت، ادبیات و تاریخ را از وضعیت حاشیه‌ای آن جدا کنند؛ این ادغام هم در مضامین و هم در شکل صورت می‌گیرد (حاجی‌زاده و ابراهیمی، ۱۳۹۷: ۱۱). پاتریشیا وو آن را «کولاژ فراداستانی» (metafictional collage) می‌نامد. وو این تمهید را به‌مثابه تذکری درباره محال‌بودن ارائه تعریفی از هنجار تثبیت‌شده و مستحکم گفتار ادبی می‌داند؛ چراکه ادغام و وارد کردن هر گونه گفتاری به درون چارچوب ادبی، موجب هضم و جذب آن در جهان بدیل داستان می‌شود و آن را از عملکردهای ارجاعی معمول در بافت و زمینه زندگی روزمره جدا می‌سازد. بارتلیمی به چنین مواد و مصالحی با عنوان تکه‌ها یا خرده‌ها اشاره می‌کند:

«موادی که خود را به‌عنوان اموری نه کاملاً مرتبط یا در واقع اصلاً نامرتبط عرضه می‌کنند، لیکن اگر با دقت به آنها پرداخته شود، می‌توانند معنایی از آنچه در گذر است، ارائه کنند» (وو، ۱۳۹۰: ۲۰۸-۲۰۹). در این تکنیک، نویسنده از تکه‌هایی چون قطعه ادبی، شعر، عکس، بریده‌های روزنامه‌ها، قطعه‌ای از یک نمایشنامه و سرگذشت شخصیت‌های واقعی یا داستانی در اثر خود استفاده می‌کند (حاجی‌زاده و ابراهیمی، ۱۳۹۷: ۷۷). در لعه النسیان، راوی الرواة بخشی از اسناد و مستندات تحویلی از نویسنده همچون ابلاغیه‌ها، خطابه‌ها و بریده‌هایی از روزنامه‌ها، گزارش رادیویی و بخشنامه حکومتی را پیوست می‌کند که در نگاه اول هیچ ارتباطی به داستان ندارند، ولی ضمن آنکه گواهی مستندی دربارهٔ مرحله تاریخی معینی هستند، با نگاهی کاوشگرانه، ماهیت روایی می‌یابند:

- بخشنامه حکومتی

نحمده و نعیده، وفي كل مناسبة نطلب عونہ ونستزیدہ، علی أن هدانا للمحجة البيضاء وأسبغ علينا العزة والنعماء، وفتح أمامنا الأبواب، فذکروا یا أولى الألباب. إن ما نبغکم إیاه، یلغی کل ما سواه وهو إن دل علی شیء فإیما یدل علی تقدمنا المظرد... واعلموا ان الحاکم والجیش والشرطه والوزارات، ساهرة لحماية البلاد والعباد من اللغو والمزایدات، ولإعطاء الحقوق لمستحقیها، والضرب علی أیدی منتهکیها... (برادة، ۲۰۰۳: ۸۱)؛ حمد و سپاس مر خدای را که در هر مناسبتی یاری او جوییم و زیاده از او خواهیم؛ چه که ما را به راه راستین هدایت کرده و عزت و نعمت بر ما ارزانی داشته و دروازه‌ها به روی ما گشوده، پس اندرز یابید ای خردمندان! آنچه ما به شما ابلاغ می‌کنیم، همه احکام دیگر را ملغی می‌کند... و بدانید دادگاه‌ها، ارتش، پلیس و وزارت‌خانه‌ها برای حفظ مردم و مملکت از شر زیاده‌روی‌ها و نابکاری‌ها، و برای رساندن حق به حق‌دار، و زدن بر روی دست قانون‌شکنان، چشم بر هم نمی‌نهند....

این اعلانی از حاکمان وقت در نیمهٔ دوم قرن بیستم است، ولی سبک نگارش در تناقضی فاحش، خواننده را به اعماق تاریخ نگارش بلاغت‌محور سده‌های کهن می‌برد. اثر برای ریشخندکردن بی‌جربزگی حاکمان، به جای یک متن حکومتی روزآمد و متکی بر الفاظ سیاسی و اداری و حقوقی، عامدانه متن سنتی کاملاً عقیم و درمانده برای روزگار معاصر و با اسالیبی نخ‌نما شده و ناکارآمد در برابر متون سیاسی روز را از قول آنان نقل می‌کند تا شاهدهی باشد بر اینکه ایشان ناتوانی خود را پشت الفاظ و آرایه‌های عبارات کلیشه‌ای کهن پنهان کرده‌اند و برای جبران ضعف، دست به دامان عبارت‌پردازی‌های پرطمطراق شده‌اند. براده تفاوت و دیگرگونی زبانی را به‌صورت کولاژیک، ویژگی متن کرده که مقصود آن بیان عقب‌ماندگی جامعه عربی و حاکمان قرن بیستمی است که هیچ رشدی نسبت به جامعه و حاکمان سده‌های کهن نکرده‌اند و این اشاره پنهانی، کاملاً در فضای انتقادی و افشاگر کل متن درمی‌آمیزد.

- گزارش رادیویی

سیداتی سادتی طاب مساؤکم. أحییکم من فندق هیلتون- الرباط، وأنقل لکم صورة صوتیة عن مسابقة الجمال الی تقام هذا المساء بمشارکة حسناوات من اوربا و آسیا و آمریکا و افریقیا... والآن،

سیداتی سادتی، نغمات الموسیقی الحاملة هُمس تمهيدا لبدء العرض، وقد جلست هيئة التحكيم في صدر القاعة مواجهة للمنصة، من بينهم أحد وزرائنا السابقين عرف بذوقه الممتاز (همان: ۸۱-۸۲)؛ خانم‌ها! آقایان! عصر به خیر! با عرض سلام و تحیت، از هتل هیلتون در رباط در خدمت شما مییم با گزارش رادیویی مسابقه زن شایسته که امشب با حضور زیبارویانی از اروپا، آسیا، امریکا و افریقا برگزار می‌شود. ... خانم‌ها! آقایان! نوای دل‌انگیز موسیقی زمینه‌ساز شروع نمایش شده و هیئت داوران در پیشانی سالن روبه‌روی سن مستقر شده‌اند و از جمله یکی از وزرای سابق با آن قوه ذوق زیباشناسی ممتازش.

در فضای داستان با درکی که از معضلات مقطع تاریخی شامل استعمار و درگیری‌های داخلی و فساد حزبی و فرقه‌ای دریافته‌ایم، پوشش مستقیم چنین مراسمی در کازابلانکا (هرچند رادیویی)، آن هم در سطح جهانی، اشاره به فراگیری بی‌عدالتی به‌عنوان ناهنجاری یا بیماری اجتماعی دارد؛ به‌خصوص اینکه یک مهره کلیدی و گرداننده این ناهنجاری، وزیر سابق است که با وجود نبود هرگونه تناسبی میان منصب وزارت او و ذوق داورانه‌اش برای چشم دواندن در رصد زنان زیبارو و کشف آنان، اوج این ناهنجاری به نمایش گذاشته می‌شود. این وصله ناجور، با درنگی تیزبینانه، اتفاقاً هم‌راستا با گلایه‌های انتقادی اثر است.

- بریده‌ای از یک روزنامه

منذ أن فتح سكان دبدو أعينهم على عين تافرانث وهي تستغل في سقي حدائق سكان قبيلتي قوبيان والقصبه. حتى اذا جاء عهد الحماية، تحول جزء مهم من الحاري الى سقي بستاني المراقب المدني، وتزويد مسابح «البيرو» بما تحتاج اليه من ماء، من أجل استحمام الجالية الأجنبية. وبالرغم من أن البيرو لا حق له في هذا الماء فقد فرض نفسه على السكان وأخذ بنصيب الاسد بقوة السلطة والبطش اللتين كان لا يتواني في استعمالها ضد كل من سؤلت له نفسه الوقوف في وجهه (همان: ۸۴-۸۳)؛ عين تافرانث، از زمانی که ساکنان دبدو بر آن چشم گشودند، منبع آبیاری باغ‌های ساکنان دو قبیله قوبیان و القصبه بوده است؛ اما در دوران قیمومیت، بخش مهمی از جوی‌ها، به آبیاری دو باغ ناظر مدنی و تأمین آب استخرهای البيرو برای شنای مهاجران خارجی اختصاص یافت. با وجود آنکه البيرو، حقی در این آب ندارد، خود را بر ساکنان تحمیل کرده و با به‌کارگیری قهر و غضب، که آن را از هرکس که جرئت جسارتی به خود دهد، مضایقه نمی‌کند؛ سهم بیشتر را از آن خود کرده است.

کارکرد ارجاعی این بریده خبری چندبندی، در میانه متن روایی هیچ‌گونه مدخلیتی ندارد و به‌ناچار باید برای مزج آن در متن، معنایی نهفته داشته باشد. ربودن آب از مردمان روستا، توسط دیوان‌سالار که باید نگهبان جریان آرام زندگی مردم باشد، به نفع اقلیت اجنبی و آن هم صرفاً برای شنا و خوش‌گذرانی آنها بوده است. این بریده در عین بی‌اهمیتی ظاهری و تاریخ‌گذشتگی، به‌روشنی ریشه‌داربودن خیانت را در رفتار خود مراکشی‌ها برای خوش‌خدمتی به اجنبی متذکر می‌شود؛ اما این روشنگری، در قالب نامستقیم کولاژ عملیاتی می‌شود تا دریافت، بی‌اصرار نویسنده، بلکه با تمرکز خواننده بر خبری حاشیه‌ای، از روزنامه‌ای حاشیه‌ای که حتی نامش ذکر

نمی‌شود، در اعماق سالیان دور (تاریخ این بریده ۱۹۷۸ است.) اتفاق افتد و تکه‌دوزی این وضع رقت‌انگیز روستاییان، در کنار آن نمایش شکوهمند جهانی، اوج تناقض را بازنمایی کند.

۳-۴. نام‌گذاری دلبخواهی

رمان مدرن، شخصیت‌ها را به صورت افرادی ضد قهرمان و منزوی و خودمدار تصویر کرده است؛ اما در رمان پسامدرن با شخصیت‌هایی روبه‌رو می‌شویم که موجبات هویت‌مندی انسانی به طرز تمام‌عیارتری در آنها نفی شده و شخصیت‌ها در برخی از آنها حتی نام کامل ندارند. به قول جسی متس محدودکردن شخصیت‌ها به حرف اول نام کوچک و نام خانوادگی‌شان نشان می‌دهد که هویت انسان‌ها فاقد هرگونه شالوده‌ای است و به جای این شالوده، اکنون فقط مجموعه‌ای اتفاقی و کاملاً تغییرپذیر از ویژگی‌های فردی وجود دارد (متس و همکاران، ۱۳۹۴: ۲۳۰)؛ و این ناشی از حضور مفاهیم و تصوراتی است که به جای هویت انسان معاصر نشسته و تصویری مات، متکثر و ناشناختنی از وی ارائه می‌کند (جعفری‌کمانگر و پیروز، ۱۳۹۷: ۵۴).

در *لعبة النسیان* نویسنده یکی از شخصیت‌های فرعی داستان را که *معشوقه قهرمان* داستان (هادی) است، با حروف اختصاری «ف.ب» نام‌گذاری کرده و تا آخر داستان هم به نام کامل او اشاره نمی‌کند تا خیالی و غیر واقعی بودن شخصیت و داستان را به خواننده گوشزد و از این مزیت بهره‌برداری کند. این اقدامی تصادفی یا صرفاً برای مخفی نگاه‌داشتن نام *معشوقه پنهانی* نیست؛ چراکه اولاً، این شخصیت در همین اثر در هاله‌ی واقعی یا خیالی بودن است و سرانجام هم تکلیف حضور یا عدم حضور عینی‌اش مشخص نمی‌شود و ثانیاً، سال‌ها بعد در *امراة النسیان* که شمار بسیاری از شخصیت‌هایش با تک‌حرف الفبا معرفی می‌شوند (نک. براده، ۲۰۰۴: ۳۳-۳۵)، شخصیت اصلی رمان براده است و همچنان بسان تمام شخصیت‌های رنگ‌باخته پست‌مدرنیستی از حدود هویتی مشخص و تثبیت‌شده تهی است و تصویری جیوه‌گون و غرق در ابهام دارد و گمنام، بی‌آنکه بتواند خود را به عنوان *معشوقه قهرمان لعبة النسیان* اثبات کند، در آپارتمانش درمی‌گذرد.

۳-۵. بازی

از محوری‌ترین مباحث فراداستان، مسئله «بازی» (play) است و نقد جدید، ادبیات را نوعی بازی برشمرده است. هر هنرمندی همواره عالمی دیگر خلق می‌کند و از این منظر، هر اثر هنری، مثلاً داستان، حکم یک بازی را دارد. این خودآگاهی به ماهیت بازی‌گونه ادبیات، نزد فراداستان‌نویسان محوریت دارد. رانلد ساکنیک می‌نویسد: «آنچه ما نیاز داریم، آثار بازی‌گوشانه است، نه شاهکارهای بزرگ. داستان، بازی و کلکی است که یکی سوار کرده و بقیه هم می‌توانند دوباره پیاده‌اش کنند!» (ساکنیک، به نقل از وو، ۱۳۹۰: ۵۳)؛ یعنی هر داستان نوعی تظاهر و وانمود است، همان شالوده تمام بازی‌های کودکان: یکی راننده می‌شود و دیگری پلیس که جریمه‌اش می‌کند و ... نویسنده وانمود می‌کند آدم‌هایی هستند، رابطه‌هایی با هم دارند، یا مکان و زمانی هست که

این شخصیت‌ها در آن در تعامل‌اند (پاینده، ۱۳۸۳: ۳۴-۳۵). هر بازی نیز با رعایت مجموعه قواعدش و مجموعه‌ای از نقش‌های واگذارشده که بازیگران موظف به ایفای درست آن‌اند، می‌تواند اجرا شود. فراداستان با کنکاش در قواعد داستانی، نوعی بازی را آغاز می‌کند که بسان کندوکاوی برای شناخت نقش بازی در زندگی است یا قواعد را به بازی می‌گیرد، تا بازی‌گونگی جهان را اثبات کند (نک: همان: ۳۵).

فراداستان در پی کشف این است که هر یک از ما چگونه واقعیات خاص خویش را بازی می‌کنیم (وو، ۱۳۹۰: ۵۴). میان کار نویسنده و بازی کودک، از این حیث که هر دو جهانی تخیلی، ولی شبیه واقعیت می‌آفرینند و خود، قواعد قرارگرفتن اشیاء و رفتار شخصیت‌ها را در آن تنظیم می‌کنند، شباهت تام وجود دارد (حاجی و پارسا، ۱۳۹۷: ۳۵). وو تأکید می‌کند کل هنر از نظر خلق نمادین جهان‌های دیگر، نوعی بازی است. داستانی از اساس، شیوه مفصل و پیچیده‌ای از تظاهر است و تظاهر، عنصری بنیادین در بازی و انواع کلک‌هاست (۱۳۹۰: ۵۳). همچنین فراداستان از طریق مسئله‌دار کردن مفهوم واقعیت و نه ویران کردن آن، عمل می‌کند و بر ساختن و واژگون کردن منظم قراردادهای و نظام‌ها مبتنی است. چنین رمان‌هایی، جهانی بازی‌گونه را ترتیب می‌دهند که از نظر درونی منسجم است؛ جهانی که متضمن غرق‌شدن خواننده در متن است، ولی سپس قراردادهای این جهان را افشا می‌سازد تا رابطه میان داستان و واقعیت و مفهوم تظاهر بازشناسی شود (همان: ۶۲).

از نگاه پیازه «بازی در مقام فعالیتی که تحت نظارت قاعده است، فعالیتی است که با همگون‌شدن و انطباق‌یافتن با ساختارهای جهان روزمره، سروکار دارد و در نتیجه، بازی به‌عنوان فرمی از گریز از واقعیت، فرمی از رهایی از معنا داشتن، دل‌مشغولی نویسندگان فراداستان است» (پیاژه، به نقل از پاینده، ۱۳۸۳: ۳۵). در این سخن تأکید می‌شود که بازی تحت نظارت قاعده است؛ یعنی قاعده همواره می‌کوشد سایه خود را بر روی بازی بیفکند، ولی بازی دائماً از چیزی به نام قاعده می‌گریزد. همچنین، بازی فعالیتی است که با دو مقوله مذکور سروکار دارد؛ به این معنا که با آنها در چالش و دست‌درگیران است و می‌کوشد این دو را درهم‌شکند.

۳-۵-۱. فلسفه بازی در ادبیات

افلاطون در نگاه به بازی؛ کنش‌گری، تقلید، بازی نقش و سرگرمی کودکانه را ذیل بازی مطرح کرد. در نظرگاه مهاراندیش او، بازی به‌عنوان کنشی یک‌سره بی‌ساختار مطرح است و بازی صرف، سرسری و بی‌اهمیت است، حال آنکه مسابقه فعالیتی ساختمند، الگوساز و کمتر دلخواهی است. کانت در مفهوم‌پردازی بازی نقطه عطفی بود؛ چراکه داوری هنر و زیبایی‌شناسی را به بازی پیوند زد و آنها را از شناخت و ادعاهای علمی درباره حقیقت، مستقل دانست. از نگاه او هنر به‌مثابه گونه‌ای بازی، فی‌نفسه خودانگیخته، آزادانه و لذت‌بخش است و ضرورتی ندارد با واقعیت ارتباط داشته و

واجد خصلت بازنمایی باشد یا حتی پیامی در بر داشته باشد (مکاریک، ۱۳۸۸: ۴۹-۵۰)؛ اما نیچه بود که بازی را از قیدوبند خرد رها کرد. از نگاه او موثرترین راه برای به هم ریختن برتری‌ها و پایگان‌های فرهنگی معین، بهره‌گیری از روح بازی است. بازی به مثابه امری خردگریز و مرزشکن، می‌تواند عدم توازن فرهنگ و اندیشه را اصلاح کند. هنر نیز مانند بازی با رهایی از شیوه‌های ممتاز خرد، به ترویج روح تثبیت‌گریزی و هیاهومندی کمک می‌کند و مخاطبان را به برداشت‌های نوین از حقیقت رهنمون می‌سازد. هایدگر از نیچه فراتر رفت و همه را درگیر بازی بزرگ زندگی و جهان دانست؛ با اینکه حتی در بهترین حالت، قواعد و اهدافی نامشخص دارد. وی با پذیرش مفهوم «خواست قدرت» نیچه، بازگشت قدرت را به مفهوم پیش‌عقلانی و باستانی آن (بازی خشونت‌بار، خودسرانه و سکرآور قدرت‌ها که در آن انسان هم بازیگر است و هم بازیچه) تحکیم می‌بخشد (نک: همان: ۵۰-۵۱)؛ اما میخائیل باختین نظریه بازی را در بازخوانی‌های سیاسی در ادبیات به کار می‌گیرد. وی همچون نیچه، بازی را برآشوبنده و دگرگون‌ساز رفتار و اندیشه اجتماعی تثبیت‌شده می‌انگارد و باور دارد که می‌توان بازی‌ها را کنش‌هایی تخطی‌جویانه از هژمونی و ویران‌ساز سلطه انگاشت. تحقیقات وی نشان داد چگونه بازی‌ها با مبدل‌پوشی و نقاب‌گذاری کارناوالی، به میعادگاه توده مردم برای شورش علیه سیاست‌های کلیسا و حکومت بدل شد. از نگاه او، کارناوال‌سازی بخشی از مرزشکنی ادبی است که به کمک آن و نیز نقیضه‌پردازی، یک بیماری خاص اجتماعی مطرح و به افراط کشیده می‌شود و با خنده از بین می‌رود؛ پس ادبیات می‌تواند اعمال ناعادلانه را به بازی گرفته، برای حل آن، راهکار خاص ارائه دهد (نک: همان: ۵۱-۵۲).

۳-۵-۲. بازی در *لمعة النسیان*

از عنوان *لمعة النسیان* برمی‌آید که دنیای رمان با دو اصل اداره می‌شود: «فراموشی» (به فراموشی سپردن) / یادآوری (در یاد نگاه‌داشتن) و «بازی کردن». از دوگانه فراموشی و یادآوری، یک نیمه به‌صراحت در عنوان آمده و نیمه اجتناب‌ناپذیر دیگر این بازی، یعنی یادآوری را به ذهن می‌آورد. برای این فراموشی / یادآوری، شخص باید یک بازی روان‌شناختی با حافظه و تاریخ جمعی ذهن خود انجام دهد تا بتواند زمان گم‌شده را بازشناسد و خود را از زیر بار حافظه آزاد کند. تکنیک *إضاعة* (روشنگری) و تعمیم (تاریک‌سازی یا ابهام‌آفرینی) هم، بخشی از این استراتژی بازی است که هدف آن، پرکردن جاهای خالی متن یا پنهان‌کردن عامدانه برخی از وقایع به‌منظور تحریک کنجکاو خواننده است تا او را وادارد مفاهیم اساسی حقیقت، تناقض‌ها و وقفه‌هایی که تاریخ معاصر مراکش را باز می‌نماید، بشناسد. در این بازی پرتکرار با خواننده، نویسنده حقایق را بارها با نمایی تازه‌تر و دیگرگونه بازطرح می‌کند و هر بار دریافت‌های خواننده را با عطف‌هایی تازه مواجه می‌کند و او را که بازی خورده، به بازاندیشی وامی‌دارد (نک: براده، ۲۰۰۳: ۱۰-۱۴). در *لمعة النسیان*، گرایش بازیگوشانه فراداستانی از آغاز آشکار است و نوشتار و داستان‌پردازی مبتنی بر بازی نویسنده

یا راوی ضمنی، به روشنی عامدانه و خودآگاهانه است. نویسنده اظهار می‌دارد بازی داستانی فریکارانه‌ای را با خواننده آغاز کرده؛ و این مسئله از سه طرح پیشنهادی در آغاز هویداست: «طرح آغاز نخست»، «طرح آغاز دیگر» و «و آغاز این گونه شد»، که طی آن طبق سنت داستان‌پردازی، پایه‌ای برای آغاز حرکت داستان بنیان می‌گذارد، ولی هر بار خود آن را نقض می‌کند و طرح‌ریزی و چیدمان اولیه ذهن را ملغی و خواننده را دست‌به‌سر می‌کند. راوی الرواة بعدها این بلا تکلیفی‌ها را درک می‌کند و پس از آنکه در گوشه‌ای تاریک می‌نشیند و سررشته داستان را به دست می‌گیرد و آن را از این راوی به آن راوی می‌سپرد، دیگر از پیروی قانون بازی تن می‌زند: «أحس أن قانون اللعبة الذي اتبعته لحد الان لم يعد يقنعني...» (براده، ۲۰۰۳: ۴۴). او نویسنده را متهم می‌کند که وی را در دایره (بازی کلان‌تری که می‌کوشد از ورای آن چیزی را وارونه‌نمایی کند یا چیزی گنگ و مبهم را زیبا جلوه دهد) به بازی گرفته است: «ومن أداني، فلفل الكاتب باطلاعي على اسراره، انما يستعملني في لعبة اكبر يتقصد من وراءها أن يمّوه أو يزيّن ما هو مشوّه» (همان: ۴۴). به‌مرور راوی و نویسنده هم‌داستانی خود را در پیشبرد این بازی برملا و به بازی‌بودن داستان مستقیماً اشاره می‌کنند: «الشخص جميعها جاهزة لتبدأ و تعيد لعبة الكذب/ الحقيقة، لعبة النسيان من أجل الوقوع في الخطأ، و إعادة ابتكار لعبة الحياة» (همان: ۱۰۴)؛ البته راوی الرواة وظیفه دارد بازی‌های روایتگرانه را از طریق تکنیک حکایتگری توصیفی، در چارچوبی بحث‌و‌نظرگونه افشا کند و ترفندهای روایت‌پردازانه را یکی پس از دیگری پیش چشم خواننده از پرده به‌درآورد و او را با مسلط‌کردنش بر روندهای متن و هم‌صحبتی با او به‌عنوان طرف دیگر این بازی سرّی، در بازی شرکت دهد و به دریافت‌کننده‌ای فعال و گیرنده‌ای کنشگر بدل کند که در تولید و بازآفرینی متن مشارکت پویا دارد؛ و به این ترتیب، نظریات نقدی روایت‌شناسی نوین ژنت را جامعه عمل پوشاند که قائل است: نویسنده واقعی داستان آن کسی نیست که آن را حکایت می‌کند، بلکه شاید به‌شکلی اثربخش‌تر، شنونده یا خواننده آن باشد (Genette, 1972: 267).

در رمان گاه به سرچشمه بازی، یعنی بازی‌های کودکانه اشاره می‌شود. بنا به اشاره روان‌شناسان، بازیگری‌های بزرگسالان و از جمله در هنر، استمرار همان فرآیندهای بازی‌سازی کودکانه است (نک: وو، ۱۳۹۰: ۵۳) که طی آن نقش‌هایی سپرده می‌شود و برای بازی‌دادن دیگران، طرح‌ریزی‌هایی می‌کنند:

كنت أعتبر لقاءات صبيان وبنات الدار محكومة بلعبة التمثيل والتسلي... خلال لعبة الدخلة على العروسة، وخلال أسمارنا البرئية بمناسبة الافراح، كنا... نلهو في طلاقة وتعاطف ونكتشف متعة الضحك مغرقين في تقليد لغة الكبار وحرکاتهم... بدوري كنت أتوجه الى خديجة وأصيح: «بخلي لي الحوت البوري... أنا تموت في الجبن الطري...» وتعالى الضحكات والتعبيات... (براده، ۲۰۰۳: ۷۴ - ۷۵)؛ بازی‌های پسر بچه‌ها و دختر بچه‌های خانه تنها یک بازی سرگرمی و نقش بازی‌کردن بود. در بازی عروس‌کشان و در قصه‌گویی‌های بی‌غرضمان در شب‌های عید، آزاد و مهربان با هم خوش می‌گذرانیدیم و با درآوردن ادای بزرگ‌ترها و حرکاتشان، غرق لذت خنده

می‌شدیم ... من، مثل شوهرها، رو به خدیجه بلند می‌گفتم: «برایم ماهی سفید نگه دار ... می‌میرم برای پنیر تازه ...» و خنده‌ها بالا می‌گرفت و هرکس چیزی می‌گفت ... نویسنده مستقیماً بازی بیچه‌ها را صرفاً حکایت کرده که البته ریشه بازیگری‌های بزرگان است. در ادامه، طابع به خدیجه نگاه‌هایی می‌اندازد و او سرخ می‌شود، و بعدها این بازی‌ها عملیاتی می‌شود و این دو به سمت ازدواج با هم می‌روند (همان. ۷۵).

اما از جمله نمونه‌های عملی بازی، قصه دختری جوان است که هادی را با زبان چربش و با شکلات‌های آمریکایی و داستان برادرزاده‌ای خیالی فریب می‌دهد و به پس‌کوچه‌هایی می‌برد و لباس‌های او را درآورده، می‌دزدد و این بازی خوردن، تجربه‌ای می‌شود تا او بعدها ظاهر سازانه با طرف‌های فریبکار وارد بازی دوطرفه دلچسبی شود:

مدت له قرطاس البون بون الامريكي مضيعة بأن لها أين أخ تريد أن تلحقه بمدرسته... ولساها لايتوقف لحظة عن حديث الإغراء وعن توجيه الاسئلة وهو معتز بأن يجيب البنت المثلثة وقد سرحت خياله مع هذه الهمة التي نزلت من السماء... أحس الهادي أن المسافة طالت فتوقف. بحركة سريعة أخرجت المثلثة قرطاسين من الحلوى ملئهما اليه... أمسكت بذراعه بخشونة أمره إياة أن يتزع الجلاية. بدا بيكي فتهرته مهددة... أخذ يجري... وصل الى الدار وكانت القيامة قائمة والبحث عنه جاريا على قدم وساق... حادثة لن ينساها علمته أن يكون حذرا متنبها للحيل... عندما يدرك أن أحدا يريد أن يخدعه... يسعفه متظاهرا بالسذاجة. لعبة مزدوجة (همان. ۳۳-۳۴).

نمونه دیگر، کثرت راویان در تمام متن است، که در ظاهر به بازی گرفتن گزاره‌های دیگر راویان و نویسنده است؛ اما در عمل، برابر با به بازی گرفتن خواننده و در پیچاپیچ راست/ دروغ‌انداختن اوست. شاید او احساس کند دست انداخته می‌شود و حتی جاهایی اعتمادش سلب شود، اما پایان این بازی خوردن‌ها، هدفی جز آشکارشدگی حقیقت با دریافت و شهودی درونی توسط خود او نیست؛ چراکه در فضای وانمودگری و تظاهر، برانگیزنده‌ترین انگیزه‌ها، کشف حقیقت است.

۴. نتیجه

- رمان لعبه‌النسیان با به‌کارگیری ترفندهای فراداستانی برشمرده در متن مقاله، در جریان فرآیند روایتگری، بررسی و کنکاشی چندجانبه را درباره مفهوم روایت به دست می‌دهد؛ جستجویی چندلایه در تجربه نویسنده‌گانه که خواننده را درحالی که برساخته‌شدن ساختار متن را تحت نظر گرفته است، گام‌به‌گام به سمت معضلات این تجربه، چالش‌ها و درگیری‌ها و شناخت هرچه بیشتر آن پیش می‌برد و علاوه بر تحلیل‌گری‌های افشاگرانه در ساختار داستانی، مقوله جابه‌جایی و چندتکه‌کردن واقعیت را به کمک سازوکارهای ذیل بازی، به مثابه به بازی گرفتن فریبکارانه در فضای تظاهر آلود کذب/ حقیقت، قویاً طرح نموده و فراداستانی موفق ساخته است.

- براده با تکیه بر مقدمات اندیشگانی نظریه گفتگومندی، به تبعیت از باختین که از منادیان نگره نسبت‌گرایی ذیل مقوله چندآوایی است، مباحث نقدی این حوزه را در قالب دو مقوله عدم قطعیت و بازی پی گرفت و لعبة النسیان بر این آبشخور فکری مبتنی شد.

- زیرساخت تمهیدات فراداستانی براده، به‌نحوی با بازی دادن و بازی خوردن همه طرف‌های داستانی گره خورده است، ولی خود بازی، چه به‌صورت ذکر لفظ آن و اشاره مستقیم به بازی‌های کودکان و بزرگسالان و چه در معنی اصطلاحی به‌عنوان به‌بازی‌گرفتن شخصیت‌ها و خواننده، یا جریان و ویژگی ساخت‌گریزی و دلخواهی‌بودگی، در وجهه فراداستانی اثر نقشی تعیین‌کننده دارد.

- در کنار ویژگی بازی‌گونگی، از میان لایه‌های مختلف اثر، براده سطح نظریه‌پردازی و گرایش تقدم‌محور را به پیش‌زمینه آورده، ولی هم‌زمان رویه‌های واقع‌گرا را که در سنت‌هایش به‌منظور اخفای فاصله هنر و زندگی و بازنمایی مستقیم واقعیت، مجدانه از گفتمان نقدی گریزان بود، به‌کلی رها نکرده و از قابلیت‌های آن بهره‌مند شده و تنها، حقیقت‌دانی مطلق را رها کرده است.

منابع

- براده، محمد (۲۰۰۳)، لعبة النسیان، الطبعة الثالثة، الرباط، دار الامان.
- _____ (۲۰۰۴)، امرأة النسیان، الدار البيضاء، الفنک.
- پاینده، حسین (۱۳۸۳)، «فراداستان سبکی از داستان‌نویسی در عصر پسامدرن»، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، سوره مهر، ش ۸۴، ۲۶-۳۷.
- پژهان، هدی و محمدعلی محمودی (۱۳۹۷)، «شیوه‌های بازتاب استرژای‌های روایی فراداستان در رمان‌های پسامدرن فارسی»، مکتب‌های ادبی، سال دوم، بهار، ش ۳، ۶۷-۹۸.
- تدینی، منصوره (۱۳۸۸)، پسامدرنیسم در ادبیات داستانی ایران، تهران، نشر علم.
- ثامر، فاضل (۲۰۱۳)، «میتاسرد مابعدالحداثة»، الکوفة، سنة ۱، العدد ۲، ۶۳-۹۶.
- جعفری‌کمانگر، فاطمه و غلامرضا پیروز (۱۳۹۷)، «نگاه انتقادی به نگارش خودآگاهانه و تکنیک‌زده در فراداستان‌های فارسی»، پژوهش‌های ادبی، سال ۵۱، تابستان، ش ۶۰، ۳۹-۶۸.
- حاجی، سعدی و سیداحمد پارسا (۱۳۹۷)، «استعاره بازی و فراداستان در رمان بازی آخر بانو»، ادبیات پارسی معاصر، سال هشتم، ش ۱، بهار و تابستان، ۱۹-۴۱.
- حاجی‌زاده، مهین و شادی ابراهیمی (۱۳۹۷)، «تحلیل و بررسی فراداستانی رمان الفراشة الزرقاء اثر ربیع جابر»، ادبیات داستانی، سال هفتم، ش ۲۴، ۶۷-۸۰.
- دژبان، فاطمه و بهادر باقری (۱۳۹۷)، «طبقه‌بندی عناصر فراداستان‌ساز با تمرکز بر اتصال کوتاه و مثلث ارتباطی نویسنده»، متن‌پژوهی ادبی، سال ۲۲، زمستان، ش ۷۸، ۲۱۹-۲۴۶.
- دلشاد، شهرام و جعفر طهماسبی (۱۴۰۰)، «فرآیند فرا‌روایت در رمان عین الفرس از میلودی شغموم»، ادب عربی، سال سیزدهم، ش ۳، ۸۸-۱۰۴.
- عسکری، صادق و همکاران (۱۳۹۹) «مؤلفه‌های پسانوگرایی در داستان یوم قتل الزعیم اثر نجیب محفوظ»، ادب عربی، سال دوازدهم، ش ۴، ۱۰۲-۱۲۰.
- لاج، دیوید (۱۳۹۴)، هنر داستان‌نویسی، ترجمه رضا رضایی، تهران، نشر نی.

- لاوزن، سارا (۱۳۸۰)، «فراداستان: هر مقاله عنوانی دارد»، ترجمه امید نیکفرجام، فارابی، ش ۴۰، ۵۲-۷۲.
- متس، جسی (۱۳۹۴)، «رمان پسامدرن: غنی شدن رمان مدرن»، در مجموعه نظریه‌های رمان از رنالیسم تا پسامدرنیسم، گزینش و ترجمه حسین پاینده، چاپ سوم، ۲۰۱-۲۳۸، تهران، نیلوفر.
- محبی، پرستو (۱۳۹۰)، «فراداستان در نمایشنامه دور و دراز سفر سلطان به دیار فرنگ اثر محمد چرمشیر»، نقد ادبی، سال ۴، ش ۱۶، ۱۲۷-۱۴۷.
- مکاریک، ایرنا ریما (۱۳۸۸)، دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر، مهران مهاجر و محمد نبوی، تهران، آگه.
- مک‌هیل، برایان (۱۳۹۳)، «گذار از مدرنیسم به پسامدرنیسم در ادبیات داستانی»، در مجموعه مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان، گزینش و ترجمه حسین پاینده، ۱۰۷-۱۶۸، تهران، نیلوفر.
- و، پاتریشیا (۱۳۹۰)، فراداستان، ترجمه شهریار وقفی‌پور، تهران، چشمه.

Al-nowaihi, magda.m (1999), "Committed postmodernity: Mohamed Barada's the game of forgetting", *critique: Jornal for Critical Studies of the Middle East*, Vol:8, No:15, 1-24.

Genette, Gerard. (1972), "Figures III", *coll Poetique*, Paris.

Sources

- Al-nowaihi, magda.m (1999), "Committed postmodernity: Mohamed Barada's the game of forgetting", *critique: Jornal for Critical Studies of the Middle East*, Vol: 8, No:15, 1-24, [In English].
- Askari, Sadegh et al (1399), "Components of postmodernism in the story of the day of the leader's assassination by Najib Mahfouz", *Arabic Literature*, Twelfth Year, No. 4, 102-120, [In Persian].
- Barada, Muhammad (2003), *The Game of Forgetfulness*, Third Edition, Rabat, Dar Al-Aman, [In Arabic].
- _____ (2004), *Imraat Al-nisyan*, Al-dar Al-bayda, Al-fanak, [In Arabic].
- Genette, Gerard (1972), "Figures III", *coll Poetique*, Paris, [In English].
- Dejban, Fatemeh and Bahador Bagheri (1397), "Classification of metafictional elements with a focus on the author's short circuit and communication triangle", *Literary Text Research*, year 22, Winter, Vol. 78, pp. 219-246, [In Persian].
- Delshad, Shahram and Jafar Tahmasebi (1400), "The process of metanarrative in the novel *Ain al-Faras* by Miloudy Shaghmoum", *Arabic Literature*, 13th year, No. 3, 88-104, [In Persian].
- Haji, Saadi and Seyed Ahmad Parsa (1397), "Metaphor of game and metafiction in the novel *The Last game of Lady*", *Contemporary Persian Literature*, Year 8, First Issue. Pp. 19-41, [In Persian].
- Hajizadeh, Mahin and Shadi Ebrahimi (1397), "Metafictional analysis of the novel *Al-Farasha Al-Zarqa* by Rabi Jaber", *narrative literature*, Year 7, Vol. 24, 67-80, [In Persian].
- Jafari Kamangar, Fatemeh and Gholamreza Pirooz (2016), "A Critical Look at Conscious and Technically Written Writing in Persian Metafiction", *Literary Research*, Volume 51, Summer, Vol. 60, 39-68, [In Arabic].
- Lawson, Sarah.Welsh (2001), "Metafiction; Each article has a title", translated by Omid Nikfarjam, *Farabi*, vol. 40, 52-72, [In Persian].
- Lodge, David (2015), *The Art of Fiction*, Reza Rezaei, Tehran, Ney Publishing, [In Persian].
- Makaryk, Irena Rima, (2009), *Encyclopedia of Contemporary Literary Theories*, Mehran Mohajer and Mohammad Nabavi, Tehran, Agah, [In Persian].

- Matz, Jesse (2015), "Postmodern novel: Enrichment of modern novel", in *the collection of novel theories from realism to postmodernism*, selection and translation by Hossein Payende, third edition, 201-238, Tehran, Niloufar, [In Persian].
- Mohebbi, Parasto (2011), "Metafiction in the long and distant play of the Sultan's trip to Farang by Mohammad Charmshir", *Literary Criticism*, Volume 4, Issue 16, 127-147, [In Persian].
- McHale, Brian (2014), "Transition from Modernism to Postmodernism in narrative literature", in *the collection of Modernism and Postmodernism in the Novel*, Selected and Translated by Hossein Payende, 107-168, Tehran, Niloufar, [In Persian].
- Payende, Hossein (2004), "Metafiction, a style of fiction in the postmodern era", *Book of the Month of Literature and Philosophy*, Soore Mehr, No. 84, pp. 26-37, [In Persian].
- Pejhan, Hoda and Mohammad Ali Mahmoudi (1397), "Methods of reflecting narrative metafictional strategies in postmodern Persian novels", *Literary Schools*, Second Year, Spring, Vol. 3, 67-98, [In Persian].
- Tadyoni, Mansoureh (2009), *Postmodernism in Iranian Fiction*, Tehran, Elm Publishing, [In Persian].
- Thamer, Fadhil (2013), "Metafiction of postmodernism", *Al-Kufa*, first year, No 2, 63-96, [In Arabic].
- Waugh, Patricia (2011), *metafiction*, translated by Shahriar Waqhfipour, Tehran, Cheshmeh Publishing, [In Persian].