

## دعوت به مراسم گردن زنی

حسن فرامری

روزنامه شرق، ۸۴/۲/۸

شیوا مقالو در مجموعه داستان خود کتاب هول تلاش می کند تا به نوعی مفهوم «بازی» را تجربه کند. اسطوره ها تاریخ مرگ و حیات و... ابزارهایی می شوند تا نویسنده با استفاده از آنها موقعیت هایی را خلق کرده و به دنبال آن «بازی» را در متن هایش روایت کند این حالت در اغلب داستان های مقالو مشاهده می شود. به عنوان نمونه در داستان اباطیل تنها با ورود یک نامه بی نام و نشان به دنیای متن پرسوناژ اول داستان با یک موقعیت مواجه شده و به «بازی» شکل گرفته در آن موقعیت تن می دهد. در داستان مزاحمان نیز یک دیالوگ تلفنی که در واقع هم موقعیت و هم بازی را در متن پرورش می دهد اساس روایت را به خود اختصاص می دهد. باید دقت کرد که «بازی» اتفاق افتاده در متن ها نه یک بازی اکسپرسیونیستی است که در نهایت به نوعی تشنج و انتحار روحی ختم می شود و نه نوعی «بازی» شکل گرفته بر مبنای طنز و تمسخر است (هر چند که با نگاهی موشکافانه تر می توان رگه هایی از طنز را نه به شکلی واضح در عینیت اثر که در پس ساختار صوری متن ها مشاهده کرد). شاید بهتر باشد «بازی» های مقالو را بر مبنای نوعی گفتمان بین پرسوناژی حول محور «هست» بودن و «نیست» بودن به حساب آورد در نهایت همان بودن یا نبودن با شکل و شمایلی متفاوت وجه غالب متن های مقالو را به خود اختصاص داده است. مقالو موقعیت هایی را می آفریند که با حالتی برزخ گونه سؤال بودن یا نبودن را به شکلی فرامتنی مطرح می کنند. باید دقت شود که نویسنده برای مطرح کردن چنین سؤال هایی به سمت قطعه های جاافتاده تاریخ، حفره های توخالی و کشف نشده حیات و مرگ و نیز پازل های نامرتب و ناشناخته اسطوره ها و... گرایش دارد. اسطوره مرگ و حیات تاریخ و... اصولاً کلان - ابزارهایی تاثیرگذار در متن های مقالو هستند. نویسنده در راستای نوعی تخریب و بازسازی ترجیح می دهد تا از واقعیت های پذیرفته شده بشری در چارچوب تاریخ و اسطوره و مرگ و حیات پا را فراتر گذاشته و آنچه که خلاقیتش بر قلم او حکم می کند را به روایت درآورد. سیگارکشان دقیقاً یک موقعیت است که با بازپروری نوعی گفتمان بین پرسوناژی یک «بازی» را در خود باعث می شود. مرگ و حیات ابزارهایی می شوند تا نویسنده حفره ای ناگفته و مجهول را بازگو کند و به همین ترتیب داستان های کتیبه، زنده یاد کلتوپاترا، مزاحمان و... بازی های مقالو در مجموعه داستان کتاب هول بازی «هایی کافکایی نیستند. هر چند که از دیدگاه جنسیت بازی (بازی های بین پرسوناژی) می توانند شبیه باشند. بازی های درون متنی کافکا اساساً بر مبنای یک جبر آفریده و طراحی می شوند، جبری که تا انتهای متن همواره نوعی عذاب و شکنجه و سرسام را به مخاطب و البته به پرسوناژها منتقل می کند. در مسخ پرسوناژ اول متن از خواب بیدار می شود و خود را در موقعیتی جبری و هولناک مشاهده می کند، خروج از موقعیت امکان ندارد و به فردیت یک موجود، بدون در نظر گرفته شدن اختیار و اراده ذاتی او توهین می شود. در حالی که پرسوناژهای شیوا مقالو با اراده هستند و از خود اختیار دارند. نویسنده آنها را مجبور نمی کند، برحسب اتفاق موقعیتی آفریده می شود. پرسوناژ خودش با پای خودش به «بازی» شکل گرفته در متن وارد می شود. در واقع اولین نکته مهمی که در مورد «بازی» های برون متنی و بین پرسوناژی مقالو می توان بیان کرد همان بااراده بودن و اختیاردار بودن پرسوناژها است، چرا که بازی ها نه بر مبنای جبر پرسوناژها که بر مبنای اختیار آنها طراحی شده اند، آفریده شدن موقعیت یک اتفاق است. در حالی که تن دادن به «بازی»ها یک اختیار است. نمونه واضح و

کاملاً نمایان این حالت را می‌توان در داستان‌های اباطیل، مزاحمان و مرگ و دوشیزه مشاهده کرد. البته گاهی اوقات رگه‌هایی از جبر نیز در متن‌های مقالو مشاهده می‌شود. (داستان سیگارکشان) اما در صورت آگاهی دقیق‌تر می‌توان نبود عذاب و زجر و در واقع میل و رغبت پرسوناژ نسبت به موقعیت و بازی شکل گرفته و البته تداوم آن وضعیت را مشاهده کرد (اختیار). در حالی که خروج از موقعیت غیرقابل امکان است (جبر). طنز نیز (همان‌طور که قبلاً گفته شد) نه به شکل ابزاری نمایان که تنها در حد یک پس‌زمینه برخی از موقعیت‌ها را با خود درگیر کرده است. (زنده یاد کلنوپاترا) اینکه چرا ذهن مخاطب در تقابل با این نوع طنز جسارت و فرصت لبخند و یا نیشخند زدن را پیدا نمی‌کند شاید با نوع جهان بینی، جنس زبان و موضوعیت متن‌ها در ارتباط باشد. چرا که طنز تنها در حد یک لحن (لحن برخاسته از موقعیت‌ها) در پس از مقالو باقی می‌ماند و در سطح زبان و موضوعیت متن‌ها ظاهر نمی‌شود. به همین دلیل موقعیت‌ها از حد و مرز اکسپرسیونیسم و طنز فاصله می‌گیرند. به وضوح می‌توان مشاهده کرد که تاریخ در همین دو سطری که مقالو آن را آفریده است در حال نوعی تخریب و به دنبال آن دوباره سازی است. این تنها یک نمونه از نمونه‌های متعدد این وضعیت در مجموعه داستان کتاب هول است. نویسنده علاوه بر این نوع تخریب (تخریب یک مفهوم و یا مقوله در حد اسطوره و مرگ) تخریب دیگری را از جنس دیگری خلق می‌کند به این ترتیب که با توجه به نوع روایت، موضوع متن‌ها و نوع ساختمان اثر یک عنصر چه با آگاهی‌های فرامتنی (کتیبه) و چه با آگاهی‌هایی درون‌متنی (همسایه) حالتی از هیبت و عظمت را از خود نمایان می‌سازد. تخریب نوع دوم دقیقاً براساس همین عظمت و هیبت شکل می‌گیرد. یعنی در روند روایی تن‌ها آن حالت اغراق‌شدگی اسطوره وار (کتیبه) و یا دلهره آور (همسایه) خلق شده تخریب می‌شود. در داستان همسایه دو عنصر (قاتل و مقتول) اساس دلهره و اضطراب و اصلاً موقعیت متنی را فراهم می‌کنند، در طول داستان حالتی از اغراق را از خود نمایش می‌دهند و در پایان با شکستی که در پوسته اغراق شده‌شان شکل می‌گیرد تخریب می‌شوند.