

نشانه - معناشناسی زبان اسطوره‌ای در رمان سنگ و سایه نوشته محمدرضا صفدری

فرزاد کریمی*^۱

(دریافت: ۱۳۹۸/۲/۲۱ پذیرش: ۱۳۹۸/۴/۱۱)

چکیده

زبان اسطوره‌ای زبانی است که شیوه‌های زمانی، مکانی یا نشانه‌ای ساختار اسطوره در آن بازتولید شده است. در این مقاله، با استفاده از متن رمان سنگ و سایه از محمدرضا صفدری، چگونگی چنین برساختی از اسطوره در زبان تحلیل و تبیین شده است. در چنین تحلیلی، وضعیت تاریخ - نمود زمانی اسطوره - و طبیعت - نمود مکانی اسطوره - حائز اهمیت بسیار است. در جریان همین وضعیت تقابلی یا تناظری تاریخ و طبیعت است که دلالت‌های زبانی در رمان مورد مطالعه معنا می‌یابد. در این اثر، نویسنده با هدایت دلالت‌ها از مصداقی معین به سطحی سیال از معنا، امکان‌های دلالتی زبان را گسترش داده و در این مسیر تخیل را به‌گونه‌ای به خدمت گرفته که هم تاریخ و هم طبیعت موجود در دل دنیای کهن‌الگویی متن و هم نابودی آن‌ها توجیه‌پذیر است. زبان اسطوره‌ای نیازمند نظامی است از دلالت‌های میان‌سطحی که بتواند گامی از نمادپردازی فراتر نهد. به نظر می‌رسد محمدرضا صفدری در رمان سنگ و سایه توانسته است به چنین نظامی از زبان دست یابد.

واژه‌های کلیدی: اسطوره زبانی، سنگ و سایه، محمدرضا صفدری، تاریخ، طبیعت، کهن‌الگو.

۱. دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران (نویسنده مسئول)

*frzdkarimi@gmail.com

۱. مقدمه

محمدرضا صفدری نویسنده دو مجموعه داستان کوتاه، دو رمان و دو نمایشنامه است. رمان سنگ و سایه در سال ۱۳۹۲ منتشر و در سال ۱۳۹۳ برنده جایزه داستان‌نویسی «واو» شده است. رمان دیگر وی، من بیر نیستم پیچیده به بالای خود تاکم (۱۳۹۶) است که آن نیز زبان و فضایی مشابه سنگ و سایه دارد. تحلیل نظام اسطوره‌ای حاکم بر زبان نویسنده در این اثر، رهیافتی معنا - زبان‌شناسانه است که با استفاده از پاره‌ای شیوه‌های نقد انسان‌شناختی، پژوهش را به سمت تحلیلی میان‌رشته‌ای از ادبیات، نشانه‌شناسی و فلسفه سوق می‌دهد؛ بدین سان می‌توان به مبانی زبانی ساخت اسطوره نیز دست یافت. باید توجه داشت چنین پژوهشی، تحلیلی اسطوره‌شناسانه نیست و نباید در آن به دنبال جست‌وجوی مصداق‌های شناخته‌شده‌ای از اسطوره بود. مسئله اصلی این پژوهش کشف و آشکار کردن تمهیدات زبانی نویسنده است که نه کنشگران، بلکه فضای عمومی کنش را به فضایی اسطوره‌ای بدل ساخته است. چنین فضایی با تشخیص دلالت‌های نشانه‌ای اسطوره‌ساز در زبان قابل‌شناسایی است. این دلالت‌ها تعیین‌کننده وضعیت زمانی نشانه - معناها، شیوه‌های کسب معنا و به دنبال آن، شیوه‌های کسب هویت توسط کنشگران و مهم‌تر از همه، شیوه‌های گذار از سوژگی به ابژگی کنشگران رمان است.

برای رسیدن به چنین اهدافی لازم است پژوهش به این پرسش‌ها پاسخ گوید: یک نظام زبانی در چه شرایطی اسطوره‌ساز می‌شود؟ ویژگی‌های یک نظام زبانی اسطوره‌ساز چیست که فارغ از وجود اسطوره‌های شناخته‌شده، قابلیت ساخت فضایی اسطوره‌ای را در یک متن داستانی دارد؟

۲. پیشینه پژوهش

نقد اسطوره‌شناسانه و پژوهش در اسطوره‌های ملل سابقه‌ای دیرپا در نقد و نظریه ادبی و مردم‌شناسی در ایران و جهان دارد. اما در پژوهش حاضر، هدف کشف اسطوره‌های حاضر در متن یا اشاره‌های اسطوره‌ای موجود در آن نیست، بلکه کشف شیوه‌های زبانی ساخت اسطوره است. چنین تحقیقی در مجموعه پژوهش‌های ادبی و مردم‌شناسی بسیار

کمیاب است. بهترین تحقیق در این زمینه را باید کتاب *اسطوره‌شناسی* (Barthes, 1991) دانست که متأسفانه کمتر به‌عنوان مرجعی برای پژوهش‌های اسطوره‌شناختی مورد استفاده قرار گرفته است. رولان بارت در این کتاب بیشتر به فرم اسطوره و چگونگی شکل‌گیری آن در نظام‌های نشانه‌ای پرداخته و چندان وارد مسائل محتوایی آن نشده است. در این کتاب، ساختارهای زبانی و نشانه‌ای بر سازنده اسطوره مورد توجه واقع می‌شود و از این جهت، با دیگر پژوهش‌های اسطوره‌شناختی که مبتنی بر شیوه‌های تاریخی و مردم‌شناسانه است، در تباین قرار می‌گیرد.^۱

درباره رمان *سنگ و سایه* و نیز دیگر آثار محمدرضا صفدری، آنچه وجود دارد، نقدها و نظرهای پراکنده در نشریات عمومی کشور یا صفحات مجازی است. به‌رغم اهمیت آثار صفدری، تفاوت نوع نگاه وی به زیست انسانی و تفاوت در شیوه داستان‌نویسی‌اش، نقد علمی منتشرشده‌ای در مجلات پژوهشی و دانشگاهی نمی‌توان یافت. درعین حال می‌توان از سه مقاله منتشرشده در روزنامه شرق و دو تارنمای معتبر داخلی نام برد که هر سه رویکردی روایت‌شناسانه به رمان دارند. در هر سه مقاله، شیوه‌های استفاده نویسنده از ابزارهای روایی و نیز چگونگی به‌کارگیری امکاناتی که فضا و فرهنگ بومی جنوب کشور در اختیار وی نهاده، مورد بررسی قرار گرفته است (ر.ک: درمنکی، ۱۳۹۳: ۸؛ عامری، ۱۳۹۵؛ پاینده، ۱۳۹۴).

۳. روش تحقیق

در این پژوهش، با اتکا به موادی که از محتوای متنی اثر به‌دست می‌آید، همچون شیوه‌های پرداخت زمانی / مکانی فضاهای داستانی، دلالت‌های نشانه‌ای کنش‌ها تبیین و ارتباط آن با ساختارهای بنیادین اسطوره تحلیل خواهد شد. این ساختارها در ارتباط با انسان و فلسفه زیست انسان است و چگونگی نگاه سوپژکتیو یا ابژکتیو نویسنده به تاریخ و طبیعت را باز می‌نماید. در چنین روش تحلیلی، هم‌زمان دانش‌های نشانه‌شناسی و فلسفه در اختیار زبان‌شناسی متن ادبی قرار می‌گیرد. برای رسیدن به این مقصود، پژوهش با تحلیل سطوح دلالتی زبان آغاز می‌شود و در ادامه با تحلیل روندهایی چون دور باطل که بر سازنده زمان اسطوره‌ای است، شیوه‌های معنامندی نشانه - معناها در این

سطوح تبیین خواهد شد. در واقع در این مرحله، بیش از آنکه دلالت‌ها دربرگیرنده دال و مدلول باشند، مشخص‌کننده دو سطح معنایی و بیانی زبان‌اند. بدین ترتیب، پژوهش مرحله به مرحله، چگونگی کسب معنا در سطوح مختلف بیان را واکاوی خواهد کرد. در کلیت امر، مقاله حاضر را باید پژوهشی در راستای تحلیل محتوا ارزیابی کرد که برپایه مطالعه‌ای کتابخانه‌ای استوار است.

۴. خلاصه داستان

سنگ و سایه، چنان‌که نویسنده در مقدمه کتاب بیان کرده، روایت یک بازی است؛ بازی‌ای که دو شخصیت رمان، زوزو و شولو، برای خود به‌راه انداخته‌اند، شاید برای گریز از پوچی روزگارشان. رمان بیان گفت‌وگوهای این دو شخصیت در برخورد با کنشگرانی فرعی است که به‌تناوب در رمان ظاهر می‌شوند و هریک یادآور واقعه‌ای از گذشته برای شخصیت‌های اصلی رمان هستند. کنشگران فرعی رمان، چون بلبلو، سرباز، کامرد و پیرزن، نقشی جز پازلی برای بازی دو شخصیت اصلی ندارند؛ حتی در پایان رمان می‌توان به مجزا و منفرد بودن این شخصیت‌ها نیز شک کرد. پایان رمان زمان جدایی دو شخصیت از یکدیگر است که گویا محقق نمی‌شود و این شروع یک بازی دیگر است.

۵. پیش‌بازی

عنوان کامل رمان چنین است: سنگ و سایه: یک بازی بلند. بازی بنابه ذات خود، پدیده‌ای از نظر زمانی محدود است. خصلت بازی این است که در زمانی معین و نسبتاً کوتاه پایان پذیرد. «بازی بلند» حکایت از درغلتیدن بازی در ورطه تکرار دارد. بدین ترتیب، هر بازی مقدمه‌ای می‌شود بر شروع بازی دیگری؛ این یعنی قرار گرفتن همواره در شرایط پیش‌بازی. نویسنده در مقدمه کتاب بر وجود چنین شرایطی تأکید کرده است: «سنگ و سایه گونه‌ای یارکشی پیش از بازی بود که از هر بازی‌ای زیباتر می‌نمود و کودک می‌خواست که بازی هرگز آغاز نشود» (ص ۵).^۲ پارادوکس داستان از همین مقدمه آغاز می‌شود؛ کودکی که قصد بازی دارد مایل به شروع آن نیست و تمایل به

حفظ موقعیت، درست در لحظه پیش از آغاز دارد. بنابراین کودک از پیش از شروع بازی در یک بازی دیگر قرار دارد. چنین وضعیتی را می‌توان متناظر با دور باطلی دانست که نتیجه مشابهت رویدادهای آغازین و پایانی در یک چرخه کیهانی است. چرخه کیهانی از بن‌مایه‌های اسطوره به‌شمار می‌رود: «در چرخه‌های کیهانی در آغاز و انجام هر چرخه، رویداد مشابهی وجود دارد که این مشابهت رویداد، گذشت زمان را بی‌معنا می‌کند» (شایگان، ۱۳۸۸: ۱۴۰). این به‌معنای انجماد زمان در بازی است. انجماد زمان، زمان را اسطوره‌ای می‌سازد.

۵-۱. از بازی تا تاریخ

در سنگ و سایه دو شخصیت اصلی در زمینه‌ای از همین انجماد زمان در حال بازی هستند. در این بازی، پیوسته شخصیت‌هایی از دل تاریخ زاد و بوم شخصیت‌ها به زمان حال فراخوانده می‌شوند و پس از ماجراهایی باز به تاریخ می‌پیوندند: بلبلو، کامرد، سرباز و پیرزن. این شیوه‌ای است که شخصیت‌های رمان با آن دنیای حال خود را می‌سازند و به عبارت دیگر، با دنیای خود بازی می‌کنند. این شیوه برخورد با تاریخ، شیوه برساخت اسطوره است. بازگشت کنشگر به تاریخ، به‌گونه‌ای که گویی هیچ‌گاه در زمان حال حضور نداشته است، او را اسطوره می‌سازد.

۵-۲. از تاریخ تا اسطوره

در اسطوره، گذشته ابژه اسطوره‌شونده دارای اهمیت نیست؛ چنان‌که شخصیت‌هایی چون بلبلو، کامرد، سرباز و پیرزن نیز گویی پیش از آن وجود نداشته‌اند و از همان لحظه حضور در داستان زندگی را آغاز کرده‌اند. پیشینه ایشان را نه نویسنده توضیح می‌دهد، نه خواننده چندان شایق به دانستن آن است. اینکه چرا پای سرباز قطع شده یا چرا پیرزن کور است، پیشینه تاریخی اوست که در زمان اسطوره‌ای فاقد وجه است. زمان اسطوره‌ای گونه‌ای زمان ازلی است؛ زیرا سلسله‌ای از زمان نیست، بلکه فقط یک لحظه است که به‌خودی‌خود عینیت ندارد (زمان عینی سلسله‌ای از زمان‌هاست). زمان اسطوره‌ای در لحظه ساخته می‌شود (زمان گذشته‌ای است، تنها

در نسبت با زمانی که در آینده می‌آید) (Schelling, cited by Cassirer, 1955: 106).

برای شخصیت‌های اصلی رمان نیز همین وضعیت برقرار است. آغاز زمان، همان زمان حضورشان در رمان است و اصولاً ساخت زمان از شروع رمان است. هر لحظه از رمان نسبت به لحظه بعدی زمان گذشته است. بدین سان، زمان تاریخی در این اثر وجود ندارد؛ به همین دلیل هم هست که جنگی در گذشته تاریخی متصور نیست تا پای سرباز در آن قطع شده باشد. آنچه هست، توهم سرباز از جنگ است؛ جنگی که سنگرش کشتی است و ناو هود را که سرباز غرق کرده است، همه از توهمات سربازی است که خود محصول توهمات دو شخصیت اصلی رمان است.

۶. نظام دلالتی اسطوره

خوانش اسطوره‌ای، خوانشی دوسطحی از متن است. داستان در پیش‌روی خود معناهای جدید برمی‌سازد. این معنا به واسطه نشانه یا نشانه‌هایی در متن آشکار می‌شود. خوانش اسطوره‌ای این نشانه‌ها را از معنا تهی می‌کند و آن را ملزم می‌سازد تا به دنبال کسب معنایی جدید باشد. از منظر نشانه‌شناسی می‌توان گفت اسطوره «یک نظام ثانوی نشانه‌شناسانه است. یک نشانه (مجموعه کلی مفهوم و تصویر) در این نظام، به دالی محض در نظام دوم تبدیل می‌شود» (Barthes, 1991: 115).

این بدان معناست که اسطوره، نشانه (مجموعه‌ای از دال و مدلول) را تبدیل به یک دال می‌کند که برای معنامندی نیاز به مدلولی دیگر دارد. این زنجیره نشانه‌سازی فراتاریخی است، مبدأ تاریخش را خود تعیین می‌کند (زمان دلالت نخستین دال بر مدلول) و بلافاصله همان مبدأ را نیز فراموش می‌نماید. مبدأ تاریخ اسطوره‌ای لحظه حال است. بدین گونه است که اسطوره جایگزین تاریخ می‌شود. تاریخ در اثری با زمینه‌ای از ویرانی بر بیان سیر دگردیسی شهر تا ویرانگی دلالت دارد؛ اما این دلالت در متن این رمان وجود ندارد. نشانه تاریخ مدلول خود را ازدست داده و از آن دالی برجای مانده که به دنبال کشف معنایی تازه از حضور شخصیت‌های پیشین است. این دال اسطوره است. اسطوره خود تاریخ است:

داد زد: برو. گفتم رفتم. به میان بیدها که رسیدم، داد زد: رفتی؟ گفتم هی می‌روم. داد زد: هنوز که اینجایی، زود باش! گفتم چشم سر جوخه! [...] آهسته گفت: اما رفتی‌ها! چه رفتنی کردی! اگر دوباره برگردی و با همین یک چشمی که برایم مانده بینم که برگشته‌ای، باور نمی‌کنم چون خوب رفتی» (ص ۲۸-۲۹).

اسطوره، تاریخ فاقد زمان‌مندی است.

۷. اسطوره و بازی

اسطوره در دل خود زمان تاریخ را به بازی می‌گیرد. اسطوره خاستگاه‌ها را عیان می‌کند؛ اما تاریخ خاستگاهی ندارد. این نوعی فراموشی است که در دل اسطوره قرار دارد و کارکرد اسطوره فراموشی است. اسطوره در مواقعی ظهور می‌یابد که تاریخ باید به فراموشی سپرده شود؛ تاریخ سهم، تاریخ ویرانگر. در سنگ و سایه فراموشی جاری است. شخصیت‌هایی که در ذهن زوزو و شولو ساخته شده‌اند، پس از بازی با ایشان نابود می‌شوند. این نابودی درست در بزنگاهی انجام می‌پذیرد که شخصیت برساخته ذهن می‌رود تا در دل زمان، وقوع خود را اثبات کند یا به تعبیری تبدیل به یک وجود تاریخی شود؛ وجودی که پس از آن دیگر قابل کتمان نیست. این لحظه، همان بزنگاه فراموشی است و ممانعت از حضور شخصیت ذهنی در تاریخ. این راهی برای وقت‌گذرانی دو شخصیت اصلی رمان نیست. زوزو و شولو با این شیوه به زندگی خود معنا می‌بخشند. تخیل سربازی که در جست‌وجوی پدر خویش است، از همین نقطه نظر اهمیت دارد؛ پدر یا هویتی که اگرچه گم شده، فراموش نشده است: «شولو گفت: اگر ببینیش، می‌شناسیش؟ سرباز گفت: خون کار خودش را می‌کند. از کنارش که بگذرم...» (ص ۵۷).

کهن‌الگوی جست‌وجو در سرتاسر رمان جاری است و بن‌مایه‌ای است برای دلالت‌های اسطوره‌ای در متن. در این جست‌وجوها همواره مقصد جایگزین مبدأ می‌شود. درحقیقت این روش، استفاده از فرم زیستن به جای معنای زیستن است و این مبنای ساخت اسطوره است:

معنا ارزش خود را ازدست می‌دهد، ولی زندگی را در آنچه فرمی از اسطوره آن را تغذیه خواهد کرد، نگه می‌دارد. معنا برای فرم شبیه ذخیره‌ای فوری از تاریخ و

اندوخته‌ای در دسترس است که می‌توان در تناوبی سریع، آن را فراخواند و کنار گذاشت (Barthes, 1991: 117).

این اشاره‌ای دیگر به همان مفهوم بازی است که پیش‌تر گفته شد و نویسنده نیز بر آن تأکید دارد: ساختن و ویران کردن، فراخواندن معنا و دور کردنش. بدین گونه است که کنار گذاشتن معنا و ویرانگی نیز در قالب معنامندی و ساخت تجلی پیدا می‌کند. راز آن فراموشی تاریخ که نیاز انسان برای رسیدن به آرامش است، در همین ویران کردن نهفته است. ویرانی امر فهم‌شده برای تبدیل آن به امر قابل فهم، ویرانی نشانه برای تبدیل آن به دال.

۷-۱. بازی و طبیعت

ویرانگی محل وقوع داستان اشاره‌ای است متقن به سیر گذرای تاریخ. هر آبادی در گذر تاریخ به ویرانه بدل می‌شود و این بازی تاریخ است. ویرانگی نقطه تلاقی تاریخ و طبیعت است. در این نقطه است که تضادهای تاریخ، اسطوره و طبیعت از میان می‌رود: «نقطه اتصالی اسطوره و تاریخ، یا طبیعت و تاریخ، همانا ویرانی و تباهی است» (عمادیان، ۱۳۹۶: ۲۲). در اثر مورد بحث، طبیعت در دل خود تاریخی را حمل می‌کند که در مرز اسطوره متوقف می‌شود و دیگر به پیش نمی‌رود. حتی زمان داستان هم گویی در سر شب ایستاده است. ویرانه‌های شهر بیانگر تاریخ ویرانی خود نیستند، اگرچه گاهی از زمان عمارتشان سخنی به میان آمده است. شخصیت‌های فرعی داستان هم بیش از آنکه تعلق تاریخی به سرزمینشان داشته باشند، به طبیعت (ویرانه‌های شهر) تعلق دارند. سرباز تعلق به دژی ویران دارد که نگهبان آن است و آنچه از نبردهایش تعریف می‌کند، در بی‌زمانی محض اتفاق افتاده است. پیرزن نیز از جغرافیای خانه‌اش می‌آید با وصف ویرانه‌های خانه و عادت‌هایش در درون آن جغرافیای محدود. پس از آن، کهن‌الگوی جست‌وجو در قالب زنی پدیدار می‌شود که طفل خود را سال‌ها پیش گم کرده و حال در پی یافتن چاهی است که او (همان طفل را که حالا در آغوش دارد) را در آن بیندازد. گم‌گشتگی در دل تاریخ به تباهی در دل طبیعت ختم می‌شود. بدین سان است که تاریخ

و طبیعت یکی می‌شوند و نتیجه آن‌هم سربرافراشتن اسطوره، درست در میانه ویرانی طبیعت و در نتیجه ویرانی تاریخ است.

۷-۲. طبیعت و ابژگی

عامل ویرانی طبیعت هرچه باشد، امری کلی است. در سنگ و سایه، طبیعت موجود یکسره ویران است و عامل این ویرانی نیز یکسره بی‌اهمیت است. امر کلی، امر ویران‌کننده، امری منفور نیست. ویرانی طبیعت زبان بیان رنج ابژه است. آنچه از دو کنشگر رمان می‌بینیم، به کل ابژگی است. ابژه برای بیان رنجش به زبانی گویا نیاز دارد و این زبان تصویر یا نشانه است؛ تصویر طبیعت ویران که نشانه‌ای است از تاریخ ویران و «رنج پیش‌بینی مرگی است که به زودی اتفاق می‌افتد» (White, 2012: 114).

مرگ سوژه یا ابژگی^۳، ناشی از ترومای عظیم ویرانی و گسیختگی هویت است. هرچه در رمان بیشتر پیش می‌رویم، این گسیختگی هویت بیشتر نمود می‌یابد. شخصیت‌های فرعی که وارد داستان می‌شوند، هویتی مستقل ندارند و حتی گاه هویتشان در این‌همانی با شخصیت‌های اصلی از بین می‌رود. برای نمونه می‌توان به یکی شدن شخصیت بلبلو با زوزو اشاره کرد: «زوزو گفت: دوباره تای آستینم را باز کردم. دوهزار و ده شاهی افتاد به زمین. بلبل فروخته بودم» (ص ۱۲۷). ابژه شدن فرایند تبدیل امر کلی به امر جزئی است. ابژگی نمی‌تواند امری کلی باشد (چنان‌که سوژگی می‌تواند در یک زیست‌جهان چنین باشد). اینجا محل تلاقی وضعیت ابژه‌شدگی^۴ با بازی است.

۷-۲-۱. از سوژگی تا ابژه‌شدگی

بازی نمونه‌سازی امر کلی در امر جزئی است. بازی همواره نمونه‌وار است. نظام جهان در این نمونه‌واری تابعی صلب و نامنعطف از توالی‌های زمانی و علی - معلولی نیست. بدین گونه بازی ایدئولوژی را که امری تاریخی است، به اسطوره بدل می‌سازد که امری فراتاریخی است. اسطوره اگرچه می‌تواند مبنایی برای ساخت ایدئولوژی قرار گیرد، خود ایدئولوژیک نیست. «بازی به گسستن رشته پیوند میان گذشته و حال و درهم شکستن و خرد کردن کل ساختار به رویدادها گرایش دارد» (Agamben, 1993: 74).

بازی بلند یا بازی در بازی یا قرار گرفتن در موقعیت پیش‌بازی، با نفی توالی تاریخی و امکان انتخاب نامتناوب رویدادها، تاریخ را مضمحل می‌کند و بدین ترتیب، ساختار را به رویداد فرومی‌کاهد. ساختار تاریخ یا ساختار کلی طبیعت در این فرایند، صرفاً تجربه‌ای دم‌دستی است که هر لحظه امکان نو شدن دارد؛ زیرا فروکاسته شده به رویداد است. کنشگران به دنبال کشف رویداد یا در یک فرایند بازی، به دنبال برساخت رویداد هستند.

در حالت غیراسطوره‌ای، انسان مجبور است با اشیای محیطی و رنجی که از پیرامون بر او تحمیل می‌شود، کنار بیاید. پناه بردن به اسطوره، گریز از فعالیت شدید ذهنی است که ناگزیر درگیر واقعیت سهم بیرونی است. اما گریز از ذهنیت برای سوژه معنایی جز در آمیختن با همان عینیتی ندارد که در گریز از آن است. راه‌حل این تناقض در نگاه اسطوره‌ای به ذهن است. «ذهن که در معرض مواجهه با خودش است و دیگر مجبور نیست تا با اشیا کنار آید، به معنایی باید خود را محدود به آن کند که از خودش به عنوان ابژه تقلید کند» (استراوس، به نقل از سگال، ۱۳۸۹: ۱۹۴). سوژه ناگزیر به خودابژه‌انگاری است. کاستن از ویژگی‌های ذهنی، آزاد کردن ذهنیت در هم‌آمیزی با عینیت بیرونی به معنایی خودویرانگری است: «گفت: امشب نمی‌دانم چه به سرم آمده. زوزو گفت: بیا یکی دو تا بیندازیم به هرکجا که خورد. شولو گفت: بغلم باز نمی‌شود. من مرده‌ام» (ص ۱۳۱)، یا «دستم پوسید و افتاد. از مچ پوسید. گمش کردم. زوزو مچ دست او را مالید: آهان... درست می‌گویید. کی افتاد؟ گفت: نمی‌دانم. خواب بودم. بیدار شدم. دیدم دستم نیست» (ص ۱۳۳).

اینجاست که کهن‌الگوی جست‌وجو بنیاد اسطوره‌متنی می‌شود؛ جست‌وجوی هویت گم‌شده، جست‌وجوی خویش‌تن در دیگری، جست‌وجوی خاطره‌های فراموش شده (کامرد و بلبلو)، تاریخ‌های مدفون در دل ابژه (سرباز و پیرزن)، عاطفه‌های هدررفته (زن). تاریخ اسطوره، تاریخ ویرانی است؛ تاریخ ابژه شدن و لذت ناشی از میل به ویرانگی در دل ابژه شدن است. لذت و میل، هردو از خصوصیات سوژه است و میل به ابژگی پارادوکسی است که از آغاز، بنای رمان بر آن قرار گرفته است. آنچه به وجود این پارادوکس در دل متن وجهی منطقی بخشیده، بازی است. تنها بازی است و

درغلتیدن از یک بازی در بازی دیگر که می‌تواند این تضادها و تعارض‌ها را در خود هضم کند. وضعیت پیش‌بازی نیز وضعیت سوژه‌ای است که در آستانهٔ ابژه شدن قرار دارد؛ سوژه‌ای با میل شدید به ابژگی و لذت ناشی از رهیدن از رنج شناخت. با این تعبیر، مرحلهٔ یارکشی، مرحلهٔ سوژگی^۵ و مرحلهٔ ورود به بازی، مرحلهٔ ورود به ابژگی است. شخصیت‌های رمان و درواقع نویسندهٔ رمان در برزخی میان این دو وضعیت قرار دارند.

۷-۳. ابژگی و هویت‌باختگی

نویسنده در این اثر درپی واقعیت‌زدایی از طبیعت، در جریان تولید شخصیت‌های خیالی برای دو کنشگر اصلی‌اش نیست. «توجه به واقعیت‌زدایی در متن، ما را به طرح پرسش دربارهٔ دیوانگی رهنمون می‌شود» (دوبروسکی، به نقل از Deleuze, 2006: 58). شخصیت‌های محصول تخیل دو کنشگر اصلی رمان، ناشی از روان‌پریشی ایشان نیستند. در روان‌پریشی، ارتباط مفهومی شخص با واقعیت‌های دنیای بیرونی قطع یا مختل می‌شود. اما زوزو و شولو، همچنان‌که با شخصیت‌های برساختهٔ ذهن خود در بازی‌اند، در ارتباط دائم و مؤثر با طبیعت بیرونی و واقعیت تلخ تاریخی که چنین جغرافیای نابهنجاری ساخته است، قرار دارند.

در اینجا با جنون روبه‌رو نیستیم. روایت سنگ و سایه روایت تناقض‌هاست؛ روایت شوق به بازی و میل به ماندن در لحظهٔ آغاز بازی است؛ روایت پارانوئیک دو شخصیت که هویتی جدا از هم ندارند و شخصیت‌های فرعی که آن‌ها نیز هویتی مستقل از دو کنشگر اصلی ندارند. چنین است که زنی که کودک خود را در چاه انداخته است، می‌تواند هم‌زمان بلبلو یا سربازی باشد که در آغاز رمان، سوار بر اسبی چوبی، به نبرد با دشمن رفته یا دنبال زنبیلش می‌گشته است: «شولو گفت: تو نبودی سوار اسب شدی رفتی به جنگ دشمن؟ زن ماند چشم به آن‌ها: ای... تو آن روز کجا بودی! از کسی شنیده‌ای؟ شولو گفت: خودم دیدم. پی زنبیلت می‌گشتی» (ص ۹۴). این وضعیت را می‌توان ویرانگی در خویشتن نام نهاد. شخصیت‌های اصلی و فرعی داستان در خود فرومی‌ریزند و این تاریخ زندگی آن‌هاست. فروریختگی در این معنا، سلب هویت از

ایشان است؛ سلبیتی درون‌ماندگار که تأثیری در کسب یا سلب هویت از دیگری ندارد. دیگری تمامیتی است که تعریفش را از تقابل با من به‌دست نیاورده است. در این ویرانی، برخلاف دیگری پدیدارشناسانه، دیگری ناتوان از هویت‌بخشی به من است. این همان انفعال سوژه و رسیدن به مرحلهٔ ابژگی است. لویناس^۶ چنین تجربه‌ای را «تجربهٔ منفعل بودن» نام نهاده است:

[این تجربه] تجربهٔ انفعال سوژه‌ای است که تا آن زمان فعال بوده و فعال مانده است و حتی هنگامی که در طبیعت خودش غرق شده، این امکان را برای مفروض گرفتن وضعیت واقعی خود نگه داشته است. این را می‌توان تجربهٔ منفعل بودن خواند (1987: 70).

نشانه‌های زمانی، مکانی و انسانی در رمان مورد بحث چنان درگیر بازی در بازی شده‌اند که چاره‌ای جز انفعال برای کنشگران باقی نمانده است. هویت شخصیت‌های درگیر این بازی در بازی به همین ترتیب هویتی سیال و متغیر است، از کنشگری به کنشگر دیگر. این هویت‌ها، هویت‌های تبدیل‌شونده یا به عبارت دقیق‌تر، ادغام‌شونده در دیگری است، بدون اینکه امکان تعریف هویتی مشخص برای آن دیگری را داشته باشد. این همان نظام دلالتی اسطوره‌ای است. اگر هویت را نشانه‌ای برای سوژه در نظر بگیریم، هردو سوی دلالتی این نشانه (من و دیگری در جایگاه دال و مدلول) بر این‌همانی دیگری با من دلالت می‌کند. خالی شدن دیگری از مفهوم و جایگاه مدلولی‌اش، او را به جایگاه دال بودن می‌کشاند و کل نشانهٔ هویتی را نیازمند مدلولی تازه می‌کند؛ یک دیگری دیگر که سوژه برای ابقای خود بدان نیازمند است. این ناتمام ماندن هموارهٔ اسطوره، آن را ابدی - ازلی می‌سازد و برای تمامی زمان‌ها قابل فهم و قابل استفاده می‌کند.

۸. نتیجه

کارکردهای نشانه‌ای زبان اگر در جریان دلالت‌های ویژهٔ محتوایی اثر، بتواند محتوای تاریخی و طبیعی آن را در نقطه‌ای هم‌گرا کند، آن نقطه اسطوره است. نویسندهٔ سنگ و سایه توانسته است زبانی را در رمان خویش به‌کار گیرد که دلالت‌های نشانه‌ای‌اش بر

درون‌مایه‌ای مشترک از تاریخ و طبیعت استوار است. آن نقطه‌ای که طبیعت و تاریخ در آن به هم می‌رسند و اسطوره را می‌سازند، همان نقطه تباهی تاریخ و اسطوره است. به عبارت دیگر، نویسنده با میانجی قرار دادن اسطوره در میانه سطح بیانی و سطح محتوایی، رمانی را خلق کرده است که ویژگی‌های کهن‌الگویی را می‌توان در جای‌جای آن مشاهده کرد. دارا بودن همین ویژگی است که زبان صفدری را در یک رابطه دیالکتیکی، به زبانی اسطوره‌ساز بدل کرده است. از یک سو کهن‌الگو برسازنده نوع خاص زبان نویسنده است و از سوی دیگر، زبان نویسنده در دل خود پرورنده کهن‌الگوست. کهن‌الگوی جست‌وجو در زمینه همین تباهی است که هویت شخصیت‌های اصلی رمان را شکل داده است. دو شخصیت اصلی در بستر جست‌وجو هویت می‌یابند؛ به همین سبب است که هویت ایشان، هویتی یک‌پارچه و منسجم نیست و در جریان هر کشف، پاره‌هویتی مجزا و نامتشکل به‌دست آورده‌اند. اسطوره از نظر مضمونی نیز زمانی وجوب می‌یابد که نیازهای هویتی انسان آشکار می‌شود و بروز اسطوره محملی می‌گردد برای رفع این کمبود از طریق سرپوش نهادن بر آن. کار ویژه نهایی اسطوره، مجتمع کردن تمامی تناقض‌ها در یک کلیت و تبدیل کردن آن‌ها به جزئیت است. همین جزئیت است که فارغ از هر تناقضی به زندگی آدمی معنا می‌بخشد و به او آرامشی می‌دهد که برای روزمرگی‌هایش بدان نیازمند است.

پی‌نوشت‌ها

۱. برای آشنایی بیشتر با این کتاب به دو تارنمای زیر مراجعه کنید:
انسان‌شناسی و فرهنگ:

<http://anthropologyandculture.com/fa/>

ویستا:

<https://vista.ir/m/a/p4d2r>

۲. تمامی ارجاعات به رمان سنگ و سایه از این منبع است: صفدری، محمدرضا (۱۳۹۵). سنگ و سایه. ج ۲. تهران: ققنوس.

3. objectivity
4. objectivity
5. subjectivity
6. Levinas

منابع

- پاینده، علی (۱۳۹۴). «یادداشتی بر رمان سنگ و سایه؛ نویسنده: محمدرضا صفدری». تارنمای ادبی چوک.
<http://www.chouk.ir/maghaleh-naghd-gotogoo/11614-2015-06-24-10-13-56.html>
- درمنکی، خلیل (۱۳۹۳). «چین‌خوردگی‌های نوشتار: نقدی بر رمان سنگ و سایه، نوشته محمدرضا صفدری». روزنامه شرق. ش ۲۱۳۳. ص ۸.
- سگال، رابرت آلن (۱۳۸۹). *اسطوره*. ترجمه فریده فرودفر. تهران: بصیرت.
- شایگان، داریوش (۱۳۸۸). *بت‌های ذهنی و خاطره ازلی*. چ ۷. تهران: امیرکبیر.
- صفدری، محمدرضا (۱۳۹۵). *سنگ و سایه*. چ ۲. تهران: ققنوس.
- _____ (۱۳۹۶). *من بیر نیستم پیچیده به بالای خود تاکم*. چ ۳. تهران: ققنوس.
- عامری، رضا (۱۳۹۵). «روایت روزگار خراب؛ نقدی بر سنگ و سایه‌ی محمدرضا صفدری». <http://farhangemrooz.com/news/48535/>
- عمادیان، بارانه (۱۳۹۶). *تاریخ طبیعی زوال: تأملاتی درباره سوژه ویران*. چ ۳. تهران: بیدگل.
- Agamben, Giorgio (1993). *Infancy and History: The Destruction of Experience*. Tr. Liz Heron. U.K: Verso.
- Barthes, Roland (1991). *Mithologies*. Tr. Annette Lavers. U.S.A: The Noonday Press.
- Cassirer, Ernst (1955). *The Philosophy of Symbolic Forms*. Vol. 2. Mythical Thought. Tr. Ralph Manheim. U.K: Yale University Press.
- Deleuze, Gilles (2006). *Two Regimes of Madness*. Tr. Ames Hodges and Mike Taormina. U.K: MIT Press.
- Levinas, Emmanuel (1982). *Time and the Other*. Tr. Richard A Cohen. U.S.A: Duquesne University Press.
- White, Richard (2012). "Levinas, The Philosophy of Suffering, and the Ethics of Compassion". *The Heythrop Journal*. pp. 111-123.

The Semiotics of the Mythical Language in *Sang-o Saye* (The Stone and the Shade), Written by Mohammad Reza Safdari

Farzad Karimi * ¹

1. PhD in Persian Language and Literature Shiraz University

Received: 11/05/2019

Accepted: 02/07/2019

Abstract

The mythical language happens when the temporal, spatial, and semiotic methods in the structure of a myth are regenerated. This paper aims to analyze and explain *Sang-o Saye* (The Stone and the Shade), a novel by Mohammad Reza Safdari as a case study, as to how such a reconstruction of myths occurs in language. In the course of such an analysis, the status of history, as the temporal representation of myths, and nature, as the spatial representation of myths, are of great significance. It is in regard to the very status of history and nature confronting or corresponding to each other that linguistic implications make sense. Linguistic implications of human beings' cognitive signs specify their status as subjects or objects, and it can be perceived from the very methods of semiotic implication how myths take shape in language. Mohammad Reza Safdari seems to have achieved such a system in language through writing *Sang-o Saye*.

Keywords: Linguistic Myth; *Sang-o Saye*; Mohmad Reza Safdari; Archetype.

* Corresponding Author's E-mail: frzdkarimi@gmail.com

