

بررسی بازی‌های زبانی در دو اثر پالود و در جستجوی زمان از دست رفته

روح اله قاسمی^۱

چکیده

برای هنرمندان و نویسندگان، بازی همواره وسیله و ابزاری بوده است برای جلب و جذب تماشاگران و خوانندگان. اما آن زمان که سخن از رمان و ادبیات و آفرینش ادبی به میان می‌آید، این امر شکل و حالت جدید و متفاوتی به خود می‌گیرد. در حقیقت می‌توان گفت که این ابزارهای متفاوت و متنوع می‌توانند برای سرگرم کردن خواننده و به وجود آوردن نوعی حس طنز و شوخی به‌شمار بیایند. علاوه بر این جنبه کمیک و طنز، نویسنده می‌تواند از این جنبه‌ها استفاده نماید تا به بهانه شوخی و بازی، ناگفته‌هایی را بگوید و آنچه را که نمی‌تواند به‌صراحت بر زبان آورد به‌شکلی غیرمستقیم بازگو نماید. مارسل پروست و آندره ژید، این دو چهره بزرگ ادبیات فرانسه در قرن بیستم از این امکان به بهترین شکل بهره گرفته‌اند و ردپای فعالیت‌های مبتنی بر بازی را می‌توان در جای‌جای متون آنها دید. این دو نه تنها از جنبه زبانی بازی را به‌خدمت گرفته‌اند بلکه در توصیف صحنه‌ها و نیز توضیحاتی که در مورد رفتار شخصیت‌های داستان داده‌اند از این روش به‌خوبی بهره برده‌اند.

کلیدواژه‌ها: ژید، پروست، شوخی، کنایه، کمیک

مقدمه

آندره ژید و مارسل پروست دو تن از بزرگ‌ترین نویسندگان فرانسه در قرن بیستم هستند. این دو نفر روش‌های مختلفی را برای بیان نظرات خود در کتاب‌هایشان استفاده کرده‌اند که به آنها اجازه داده تا معانی و نیز احساسات مختلف را در نوشته‌هایشان وارد نمایند که این معانی گاه با یکدیگر بسیار متفاوت و گاه حتی متناقض هستند. در بین این روش‌ها و متدها باید به جایگاه بازی و نوشتار غیر مستقیم اشاره کرد که این دو نویسنده گاه از آن به حد اعلا استفاده کرده‌اند. اما باید دانست که هدف از این اقدام و این نحوه نگارش تنها سرگرمی و بازی نیست. نویسنده گاه قصد دارد شرایطی را به استهزاء بگیرد، افرادی را نقد نماید و در مورد مسائلی نظر انتقادی ارائه کند اما با توجه به برخی مسائل و محافظه‌کاری‌ها نمی‌تواند و یا نمی‌خواهد موضع خود را به روشنی بیان نماید. لذا این نوع از نوشتار که به آن نوشتار غیرمستقیم یا مورب هم گفته می‌شود و گاه با توضیحاتی در مورد صحنه‌های مختلف و نیز شخصیت‌های داستان و یا رویدادهای داستان همراه است در حقیقت فرصت بسیار خوب و مناسبی بوجود می‌آورد تا نویسنده بتواند نظرات خود را بیان نماید. در حقیقت در فضای بازی بوجود آمده در داستان نویسنده می‌تواند سخن خود را بگوید و در عین حال چیزی هم نگفته باشد چراکه خود را از صحنه حقیقت دور می‌نماید. در واقع، نویسنده در موردی موضع‌گیری می‌کند بدون اینکه هراس داشته باشد این موضع‌گیری باعث رنجش و ناراحتی کسی باشد. شکی نیست که این اشکال غیرمستقیم روش‌های مختلف و متنوعی را در اختیار نویسنده قرار می‌دهند که به تبع ذوق و سلیقه و نیز سبک نوشتار خود از آنها استفاده می‌کند.

در این مقاله، ما قصد داریم جنبه‌های مختلف بازی و نوشتار و سبک مرتبط با آن را در دو کتاب *در جستجوی زمان از دست رفته* نوشته مارسل پروست و نیز کتاب *پالود* نوشته آندره ژید بررسی نماییم. جای شکی نیست که این دو اثر که هریک از کتاب‌های بسیار مهم و معروف این نویسندگان هستند و تفاوت‌های متعددی را از لحاظ شکلی و از لحاظ محتوا دارند، اما بررسی و شناخت جنبه‌های مختلف و نیز شیوه‌هایی که هریک از آنها برای به خدمت گرفتن این نوع نوشتار استفاده می‌کنند خالی از لطف نیست. علاوه بر اینکه هریک از این موقعیت‌ها احساسات و نیز معانی متفاوتی را بوجود می‌آورند که نشان‌دهنده تنوع و نیز اهمیت آنهاست. در حقیقت، شناخت این موقعیت‌ها و این روش‌ها

به خواننده کمک می‌کند تا درک و فهم بهتری از متن داشته باشد و تصویر کامل‌تری از آن برای خود ترسیم نماید. در واقع در این مقاله تلاش خواهیم کرد بدانیم در این دو کتاب چه روش‌هایی برای ایجاد بازی در متن در نظر گرفته شده‌اند و نویسنده چگونه تلاش می‌کند تا با روش‌های گوناگون خواننده را وارد بازی‌های زبانی و معنایی نماید. مسلماً در هر دو کتاب نمی‌توان رویه‌های یکسانی را در این زمینه یافت و لذا برای مطالعه این موضوع نیازمند شناخت کارکردهای مختلف این دو متن هستیم. علاوه بر آن، با توجه به ویژگی‌های خاص هر متن باید در یک مطالعه مقدماتی خود متن مورد بررسی قرار گیرد و سپس در نتیجه‌گیری، قیاسی بین دو کتاب انجام شود. در این میان، باید قبل از هرچیز به این نکته اشاره کرد که یکی از تفاوت‌های این دو اثر در این است که در کتاب پالود، نویسنده بیشتر بر جنبه کنایی زبان و نوشتار تاکید دارد در حالی که نویسنده کتاب در جستجوی زمان از دست‌رفته نگاهی ویژه و خاص به جنبه کمیک داستان دارد و شوخی‌های زبانی با هدف ایجاد لبخند در خواننده یکی از ویژگی‌های اثر مارسل پروست است. لذا در این مقاله دو نگاه متفاوت به موضوع خواهیم داشت: بررسی بازی‌های زبانی و موقعیتی که در نهایت به خلق کنایه می‌انجامد و از طرف دیگر مطالعه جنبه کمیک داستان که به خلق موقعیت‌های خنده‌دار منتهی می‌گردند. به عبارت دیگر با بررسی دو عنصر کنایه و کمیک در این دو داستان در نهایت خواهیم دانست که این دو نویسنده از چه فرآیندی برای خلق این موقعیت‌ها بهره می‌گیرند و در این راستا جنبه بازی‌های زبانی و موقعیتی دو داستان مورد بررسی قرار خواهد گرفت. افراد دیگری نیز به بررسی این جنبه از کار این دو نویسنده پرداخته‌اند. به عنوان مثال می‌توان به تز دکتری خانم لوبنا حسین سلمان با عنوان معانی تلویحی در رمان در جستجوی زمان از دست‌رفته^۱، اشاره کرد. علاوه بر این موريس دو مینو هم در مقاله‌ای با عنوان مارسل پروست شدن...^۲ به برخی از این بازی‌های زبانی اشاره کرده است. در مورد آندره ژید هم علاوه بر همه کتب و مقالاتی که در این زمینه نوشته شده‌اند می‌توان به تز دوره دکتری خانم ژوستین لوگراند با عنوان روشی جدید از برهم ریختگی در آثار ژید^۳ اشاره کرد که در دانشگاه تولون فرانسه در سال ۲۰۱۱ دفاع شده است.

1. L'implicite dans *À la recherche du temps perdu*

2. Devenir Marcel Proust

3. Pour une nouvelle approche de la perversion dans l'œuvre d'André Gide

در جستجوی زمان از دست رفته یا در جستجوی بازی؟

بازی در رمان در جستجوی زمان از دست رفته اشکال و فرم‌های مختلفی به خود می‌گیرد اما در این کتاب چنانچه ذکر شد بازی بیشتر مبتنی است بر کمیک و خلق موقعیت‌های خنده‌دار و به این وسیله نویسنده تلاش می‌کند خواننده خود را وارد نوعی بازی خاص کند که در نهایت منظور نویسنده و معنای خاصی را که نویسنده در نظر دارد از آن استخراج گردد و برای رسیدن به این هدف هم از روش‌های گوناگون استفاده می‌کند. به بیان دیگر پایه و اساس بازی نوعی فعالیت ذهنی در نزد خواننده است که او را در جهتی خاص راهنمایی می‌کند. یکی از پایه‌های اصلی جنبه‌های کمیک داستان خنده است. شاید به همین دلیل است که هانری برگسون نام کتاب بزرگ خود را "خنده" گذاشته و عنوان ثانویه "رساله‌ای در باب معنای کمیک" برای آن برگزیده است. در کتاب "جنبه کمیک گفتار" لوسی-اولبرشت تیتکا معتقد است: "نباید این حقیقت را از خود پنهان کنیم که خنده معیار اصلی و مؤثر در هرگونه مطالعه بر روی جنبه کمیک است" (اولبرشت-تیتکا؛ ۹: ۱۹۷۴).

برای نمونه می‌توان به صحنه‌ای اشاره کرد که در آن پروست به ناهار روزهای شنبه اشاره می‌کند که در خانه لئون^۱ برپا می‌شد. این موقعیت و این وعده غذایی که یک ساعت زودتر از معمول برگزار می‌شد خود عاملی برای خلق نوعی بازی زبانی است که مبتنی است بر کمیک و نیز کنایه. در این صحنه، نویسنده از این مهمانی‌ها با عنوان "ارتباط ملی" و "یا قدرت همبستگی" یاد می‌کند و به این نکته اشاره می‌نماید که شخصیت‌های داستان با "روی خوش، صمیمیت و میهن‌پرستی" آن مهمانی‌ها را به خاطر می‌آورند (پروست؛ ۱۹۵۴؛ جلد ۱: ۱۱۰). کاربرد چنین تعابیری می‌تواند حتی در خود متن هم با نوعی تضاد و تناقض مواجه گردد چرا که نویسنده در جایی دیگر چنین صحنه‌ای را به این صورت توصیف می‌نماید: "دو ضربه با عدم اطمینان به در زده شد. همه می‌دانستند که این سوان است. با اینحال همه با حالتی پرسشگرانه به یکدیگر نگاه کردند." و کمی بعد هم با این توضیحات روبرو می‌شویم: "مادربزرگ به بهانه باز کردن در، رفت توی حیاط و شروع کرد به مرتب‌کردن وسایل؛ پدربزرگ برای رسیدن سوان لحظه‌شماری می‌کرد تا بتواند در مورد آخرین موضوعات روز با او صحبت کند، و پدر قهرمان هم خود را آماده می‌کرد تا همسایه‌اش را آماج سؤالات مختلف در مورد

1. Léonie

آب و هوا، دمای هوا و نیز تغییرات جوی قرارداد " (کریمیان؛ ۲۰۰۶: ۹۱).

حال در مورد این دو صحنه مورد بحث سوالی که مطرح می‌گردد این است که اگر این وعده‌های ناهار آنقدر اهمیت دارند و آنقدر باارزش هستند که نویسنده چنان تعبیری را برای توصیف آنها به کار می‌گیرد و اگر حقیقتاً نشان‌دهنده روح "همبستگی" بین شخصیت‌های داستان است پس چرا چنین رفتارهای متفاوت و حتی متناقضی را از طرف دیگر شخصیت‌ها شاهد هستیم؟ این صحنه در حقیقت نوعی کنایه موقعیتی را نشان می‌دهد که خواننده در آن انتظار دارد رفتار خاصی را ببیند اما دقیقاً عکس آن رخ می‌دهد. بر اساس متن داستان چنانچه این قرارهای ملاقات نشان‌دهنده "رابطه قوی ملی" و نیز قدرت همبستگی" بودند می‌بایست شاهد رفتاری متفاوت می‌بودیم. در حقیقت باید شخصیت‌ها به‌گونه‌ای یکسان عمل می‌کردند و همگی موضعی واحد و یا مشابه اتخاذ می‌کردند چراکه در غیر این صورت چه نیازی است که نویسنده با تاکید در مورد مزیت‌ها و جنبه‌های مثبت این ملاقات‌ها سخن بگوید؟ بدین ترتیب می‌توان گفت که نویسنده نوعی بازی زبانی به راه می‌اندازد که در نهایت به نوعی بازی معنایی کشیده می‌شود. به بیان دیگر نویسنده خواننده خود را به بازی می‌گیرد و در این بین از عنصر کنایه موقعیتی بهره می‌برد تا دو ایده متفاوت و حتی متضاد را به تصویر بکشد.

نوعی دیگر از بازی زبانی در حقیقت در تشبیه ارائه شده بین انسان و اشیاء دیده می‌شود. این تشبیه انسان-شیء خود گاه منشاء نوعی بازی زبانی می‌گردد. در صحنه‌ای راوی داستان شروع به بیان و توضیح شباهت خود با پدرش می‌کند: "من به شکل اغراق آمیزی به پدرم شباهت داشتم، به شکلی که دیگر مدام دماسنج را چک نمی‌کردم بلکه خودم به یک دماسنج زنده تبدیل شده بودم" (همان؛ جلد ۳: ۷۹). نکته‌ی اصلی که در این متن دیده می‌شود شباهت بسیار زیاد بین دو نفر است اما جنبه‌ی کمیک داستان آنجاست که راوی خود را با دماسنج مقایسه می‌کند به شکلی که دیگر گویی خود یک دماسنج است. بدین ترتیب نویسنده نه تنها از صنعت اغراق و مبالغه استفاده کرده است بلکه دلمشغولی و وسواس راوی داستان را در برابر تغییرات آب و هوا با نوعی بازی زبانی مطرح می‌کند که برای خواننده جنبه‌ای کمیک دارد به شکلی که گویی راوی به دماسنج تبدیل شده است. در حقیقت نویسنده راوی ماجرا را گویی به سخره گرفته است و خواننده را هم دعوت می‌کند در این بازی شرکت کند. ژان فوراستیه معتقد است که "خنده روشی است برای سخن‌گفتن و برقراری ارتباط، وسیله‌ای است که انسان‌ها از

آن بهره می‌گیرند تا از همه چیز حتی از غم و اندوه سخن بگویند" (فوراستییه؛ ۷۹:۱۹۸۳). به نظر میرسد که در این بازی معنایی که نویسنده در داستان خود وارد کرده است این نوع از تشبیه یکی از اشکال مورد علاقه وی باشد. در این مورد می‌توان به قسمتی از داستان "زمان بازیافته" اشاره کرد:

من به او [خانم دو فورشوویل] سلام کردم. مانند دانش آموزی که جواب مسئله‌ای را به راحتی می‌تواند در ذهنش پیدا کند ولی به جای اینکار مدام صورت معلمش را نگاه می‌کند تا جواب را آنجا بیابد، او هم مدتی در صورتم به دنبال اسم می‌گشت. اسمم را گفتم و بلافاصله بعد، مثل اینکه با گفتن این اسم ظاهری که سن و سالم به من داده بود و مرا شبیه درخت و یا حتی کانگورو کرده بود از روی صورتم برداشته شد؛ او هم مرا به جا آورد و شروع به گریه کرد.
(همان؛ جلد ۳: ۹۵۰)

بر خلاف مثال سابق در این مورد اخیر می‌توانیم عناصری را بیابیم که از لحاظ سبک نوشتار هم حس بازی را در خواننده تقویت می‌کنند. استفاده از عبارت "مثل اینکه" بیش از پیش تشبیه بین انسان و اشیاء را تقویت می‌کند.

نویسنده رمان در جستجوی زمان از دست رفته که یک بازیگر بزرگ است با تمایل خود برای استفاده از تجزیه و تحلیل و نقد و بررسی موارد مختلف از ابزارهای بسیاری بهره می‌گیرد تا طنزی را که در نظر دارد به خواننده منتقل نماید. در بین این ابزارها می‌توان به عبارت "مثل اینکه" که بسیار هم مورد علاقه نویسنده است اشاره کرد. این عبارت که به وفور در این رمان استفاده شده است به نویسنده اجازه می‌دهد تا رویدادها و اتفاقات جنبه‌های اضافی دیگری هم داشته باشند و هم اینکه بتوان جنبه‌های گوناگون آنها را بهتر درک کرد.
(کریمیان؛ ۲۰۰۶: ۹۶)

این قسمت از کتاب به خوبی نشان‌دهنده تمایل نویسنده به استفاده از بازی‌های زبانی در متن است تا بتواند خواننده را هم درگیر نماید. در این فعل و انفعالات، خواننده گویی در رفت و آمدی دایمی بین شوخی و طنز از یکسو و واقعیت و جدیت از سوی دیگر

قرار می‌گیرد.

جنبه‌ی دیگری از این قبیل موضع‌گیری‌ها را می‌توان در صحنه‌ای دید که نوعی کنایه موقعیتی را به تصویر می‌کشد. در این قسمت از متن راوی داستان به قضاوت در مورد دیگران می‌پردازد اما به نظر می‌رسد که خود را به طور کامل فراموش کرده است. در بخشی از کتاب "زمان بازیافته" نظرات راوی داستان را در مورد سن و سال دیگر شخصیت‌های داستان می‌بینیم:

[...] به نظر شما اینکه با یک مرد جوان به تنهایی شام بخورید کار نادرستی است، بعد از گفتن این حرف دیدم که همه دارند می‌خندند، برای همین با عجله اضافه کردم: "البته منظورم با یک دوست قدیمی است". احساس کردم که این جمله که باعث خنده حضار شده بود شبیه جملات مادرم است آن زمان که در مورد من حرف می‌زد، و چنان حرف می‌زد که گویی من هنوز برایش بچه‌ام. در این لحظه متوجه شدم که همان دیدگاه مادرم را پیدا کرده‌ام. اگر همانند او من هم تغییراتی در وجودم پیدا شده بود، تغییراتی که از کودکی بوجود می‌آیند، الان این تغییرات دیگر قدیمی شده‌اند. من حالا دیگر به وضعیتی رسیده بودم که دیگران می‌گفتند: "او دیگر مرد جوان بزرگی شده است". و هنوز هم فکر می‌کردم که همان‌طور هستم اما این بار یک تاخیر بسیار بزرگ داشتم. اصلاً تصورش را نمی‌کردم چقدر تغییر کرده‌ام. اما آنها که به من می‌خندیدند متوجه چه چیزی شده بودند؟ (همان؛ جلد ۳: ۹۳۱-۲)

عدم تناسب عاملی است برای ایجاد خنده و بازی. هانری برگسون معتقد است: هرگونه ساختار مشتمل بر اعمال و یا رویدادهایی که در هم فرو رفته‌اند و توهمی از زندگی و یا حس روشنی از یک کنارهم‌بودگی ساختگی و تصنعی را نشان دهند کمیک به حساب می‌آیند.

(برگسون؛ ۵۳: ۱۹۷۷)

این بار این عدم تناسب در ناتوانی راوی نهفته است که نمی‌تواند متوجه سن و سال خود شود اما از مسخره‌کردن و ذکر سن دیگران هیچ ابایی ندارد. در حقیقت در این متن

راوی دیگران را حتی کمی هم به سخره می‌گیرد که این امر باعث ایجاد نوعی کمیک در داستان می‌شود که مبتنی است کنایه موقعیتی. در حقیقت در این صحنه بازی لفظی و یا زبانی منشاء اصلی کنایه است.

تشبیه بین انسان-اشیاء که باعث بروز جنبه کمیک داستان می‌گردد در حقیقت نوعی دوساختن انسان از خویش است. در این متن ما با نوعی روش آشنایی‌زدایی مواجه می‌گردیم، به این معنا که راوی داستان دیگر از خود انسانی‌اش دور می‌گردد و به اشیاء و یا حیوانات نزدیک می‌گردد.

تکرار مکرر این ژست‌ها خنده‌دار می‌شود چرا که شخصیت داستان به نوعی ماشین بدل می‌گردد. وابستگی مفرطش به روزمرگی‌ها او را از خاصیت انسانی خود دور می‌کند و این غیرانسان‌شدگی^۱ است که برای بوجود آمدن جنبه کمیک داستان لازم است.

(کریمیان؛ ۲۰۱۳: ۵۱)

به بیان دیگر در نوشتار پروست می‌توان تمایلی شدید به استفاده از بازی‌های زبانی را دید که این روند نه تنها در کلمات استفاده شده و در جملات بلکه در احساسات انتقال یافته، ژست‌ها و نیز توصیف رفتار و خصوصیات شخصیت‌های داستان نیز دیده می‌شود. علاوه بر این اشکال زبانی مذکور که تعدادشان هم در این کتاب کم نیست موارد متعدد دیگری هم هستند که گاه با این مثال‌ها تفاوت‌هایی هم دارند.

کنایه کلامی یکی از بهترین ابزارها برای خلق موقعیت‌هایی است که زبان و رویه‌ای دوگانه دارند و گاه خواننده را در وضعیتی دشوار برای فهم متن قرار می‌دهند که حتی ممکن است به فهم اشتباه هم منجر گردد. در توضیح معنای کنایه پی‌یر فونتتیه معتقد است: "کنایه یعنی اینکه از روی تمسخر، شوخی و یا جدی خلاف آنچه را فکر میکنیم و یا میخواهیم به دیگران القا کنیم بیان نماییم." (فونتتیه؛ ۱۹۶۸: ۱۴۵). در حقیقت در چنین موقعیت‌هایی می‌توان نوعی دوگانگی یافت که سرمنشاء نوعی بازی با خواننده است و خروج از آن مستلزم تلاشی چشمگیر از جانب مخاطب است که گویی در دام افتاده است. در بخشی از داستان، راوی صحنه‌ای را نقل می‌کند که در آن برگوت^۲ که به نظر آقای نورپوآ^۳ نویسنده‌ای فاسد و نادرست است معتقد است که راوی نویسنده‌ای

1. Déshumanisation

2. Bergotte

3. Norpois

"بسیار هوشمند" است (همان؛ جلد ۱: ۵۷۳-۵۷۵). با این حال راوی مردد است که آیا این مسئله را برای والدینش بازگو کند یا نه چرا که آنها دید خوبی به برگوت ندارند با اینحال رفتار آنها در برابر آنچه که می‌شنوند کاملاً بر خلاف آن چیزی است که راوی انتظار دارد:

مادرم گفت: شنیدی؟ ... به نظر او پسر ما فرد با استعدادی است، باعث خوشحالی من است چرا که او واقعاً نخبه است.

پدرم هم گفت: چه گفتی؟ خودش این را گفت؟ ... من واقعاً منکر ارزشها و توانایی‌های ادبی او نیستم. همه در برابر این توانایی‌ها سر خم می‌کنند. فقط اینکه این مسئله که آقای نوریپوآ سربسته در موردش صحبت کرد خیلی به نظرم نکته جالبی نیست [...]

مادرم حرفش را قطع کرد و گفت: "از کجا معلوم که این حرفها درست باشند؟ مردم خیلی چیزها می‌گویند. علاوه بر این، درست است که آقای نوریپوآ خیلی مهربان و دوست داشتنی است اما همیشه هم رفتار درست و مناسبی ندارد. بله... من هم متوجه شده‌ام.

مادر در حالی که با انگشتانش موهایم را نوازش می‌کرد گفت: حالا که آقای برگوت گفته پسرمان خیلی باهوش است ما هم می‌توانیم از این مسائل چشم‌پوشی کنیم. (همان)

در این صحنه همانند صحنه‌های قبلی ما با نوعی کنایه موقعیتی روبرو هستیم چرا که اتفاقی که رخ می‌دهد مخالف آن چیزی است که راوی انتظارش را دارد. در حقیقت فاصله بین این دو دیدگاه و این دو طرز فکر نشان‌دهنده نوعی عدم صداقت است که خود اساس کنایه موقعیتی را نشان می‌دهد. این نوع از کنایه که خود نوعی از بازی‌های زبانی به شمار می‌رود کاملاً با کنایه‌ی لفظی متفاوت است در آن نوع از کنایه فرد با اینکه چیزی می‌گوید اما منظورش کاملاً مخالف آن است در حالیکه این نوع از کنایه مبتنی است بر فاصله و تفاوت آنچه که باید باشد و آنچه که هست، آنچه که انتظار داریم و آنچه که در عالم حقیقت اتفاق می‌افتد، با ذکر این نکته که معنای آن را باید در موقعیت تولید آن دید و نه صرفاً در کلمات. در این صحنه هم با توجه به توضیحات راوی و اتفاقاتی که روی

داده‌اند خواننده انتظار دارد عکس‌العمل خشن‌تری را از والدین راوی ببیند اما آنها در یک تغییر موضع اساسی رفتاری را از خود بروز می‌دهند که به هیچ عنوان مورد انتظار نیست. این رفتار دوگانه در حقیقت خواننده را به بازی می‌گیرد و نوعی کنایه موقعیتی خلق می‌کند چرا که موقعیتی غیرقابل پیش‌بینی، پیچیده و حساس را بوجود می‌آورد که برخلاف افق انتظار خواننده است.

در صحنه‌ای دیگر از این رمان می‌توان موقعیت دیگری را هم دید که به روشنی این تمایز و تفاوت را نشان می‌دهد. در این بخش از رمان، نویسنده قهرمان داستان را آنقدر ساده‌لوح نشان می‌دهد که این سادگی شخصیت گاه باعث خنده خواننده می‌گردد و در عین حال یک نوع بازی زبانی به راه می‌اندازد. راوی داستان در این بخش که یک جوان بورژوازی ساده است نمی‌داند که بارون شارلوس در حقیقت برادر دوک گرمانت است. یک روز زمانی که وی با او صحبت می‌کرد چنین می‌گوید:

او دارد با این آدم احمق یعنی دوک گرمانت حرف می‌زند.
و شارل هم اینگونه جواب می‌دهد: "به چه نکته جالبی اشاره کردید، حتماً به برادرم خواهم گفت."
اما این آدم ساده این اشارات را هم نمی‌فهمد و با شور و شغف پاسخ می‌دهد: "جدی؟ واقعاً فکر می‌کنید که این قضیه برای آقای شارلو جذاب باشد؟"
(همان؛ جلد ۲؛ ۲۷۸)

در این صحنه در حقیقت شاهد یک بازی ادراکی و زبانی بین دو شخصیت داستان هستیم که به سادگی بیش از حد راوی داستان اشاره می‌کند. در حقیقت با نوعی احساس عجیبی روبرو هستیم که نه تنها خواننده را تا حدودی متعجب می‌کند بلکه شخصیت داستان را هم وامی‌دارد تا به شکلی نرم به آن پاسخ دهد حال آنکه راوی داستان آنقدر غرق در ساده‌لوحی خویش است که حتی اشاره‌ای را هم که شارلو به رابطه برادری‌اش با دوک می‌کند نمی‌فهمد. این عدم توانایی راوی داستان در درک و فهم شرایط در حقیقت نوعی بازی است که نویسنده با خواننده به راه می‌اندازد تا وی را با خصوصیات شخصیت‌هایش آشنا نماید.

باید به این نکته اشاره کرد که صحنه‌هایی که نشان‌دهنده کنایه‌های موقعیتی و یا

زبانی باشند در این کتاب کم نیستند و موضوعات مطرح شده در آنها هم بسیار متنوعند. اگر که در صحنه قبل ساده‌لوحی راوی داستان پایه و اساس نوعی کنایه موقعیتی را شکل می‌دهد در صحنه‌ای دیگر می‌بینیم که این نوع از کنایه بر پایه موقعیت ساده‌ای است که شخصیت‌های داستان نمی‌توانند یکدیگر را بشناسند و کسی را با دیگری اشتباه می‌گیرند. در هر حال بازی‌های زبانی منشاء جنبه کمیک داستان هستند و خواننده را در برابر نوعی از کنایه موقعیتی قرار می‌دهند. "کنایه به کسی که آنرا می‌شنود احساس خوش کمیک می‌دهد شاید به این دلیل که او را وادار به تلاشی مبتنی بر تناقض می‌دارد" (فروید؛ ۲۶۷: ۱۹۹۱).

در صحنه‌ی دیگری می‌بینیم که در مهمانی شام وردورن، بارون از اصطلاح "اهل چیزی بودن" استفاده می‌کند که در حقیقت به معنای "اهل هنر بودن" است و خود باعث می‌گردد برای شارلو نوعی تلقی و برداشت اشتباه بوجود آید:

مرا ببخشید که در مورد این مسائل بی‌ارزش با شما صحبت میکنم چرا که حدس میزنم خیلی با این قضایا سروکار نداشته باشید. بورژواها بیشتر به این قضیه اهمیت می‌دهند و توجه می‌کنند اما دیگران، هنرمندان و افرادی که اهلش هستند به آن بی‌توجهند. از همان اولین جملاتی که بین ما رد و بدل شد فهمیدم که شما هم اهلش هستید!

آقای شارلو که از این سخنان معنای کاملاً متفاوتی برداشت کرده بود یک دفعه جا خورد. با اینکه دکتر با چشم و ابرو او را آرام کرد همچنان بی‌پروایی گستاخانه ریس آزارش می‌داد.

آقای وردورن ادامه داد: "ناراحت نشوید، کاملاً مشخص است که شما هم اهلش هستید؛ البته من نمی‌دانم که آیا شما به کارهای هنری مشغول هستید یا نه اما این مسئله آنقدرها هم مهم نیست. کافی هم نیست. دشامبر که به تازگی فوت کرده است به خوبی با این دستگاه‌های بزرگ آهنگ میزد، اما اهلش نبود، میشد این را احساس کرد که اهلش نیست. مورل اهلش است، خانم من هم اهلش است، احساس میکنم که شما هم اهلش باشید...

آقای شارلو که گویا مطمئن شده بود که منظور وردورن چیست گفت: "چه می‌خواستید بگویید؟"

(همان؛ جلد ۲: ۹۴۱)

عدم درک درست از مفاهیم و منظور گوینده که در اینجا به نوعی سوء تفاهم منتهی می‌گردد شرایطی را برای ما به تصویر می‌کشد که کنایه موقعیتی موجود در داستان به ابهام منجر می‌شود. در حقیقت تعبیر و فهم نادرستی که ناشی از فاصله بین گوینده و شنونده است نوعی بازی کلامی را راه می‌اندازد که این بار مبتنی است بر جنبه کمیک داستان. به عبارت دیگر کنایه موجود در داستان برای خواننده را نمی‌آزارد بلکه کاملاً برعکس نوعی احساس شوخ‌طبعی در متن وارد می‌کند:

سوء برداشت در حقیقت موقعیتی است که دو معنای متفاوت را در یک زمان به ذهن میرساند؛ یکی از آنها به سادگی قابل انجام است و این همان معنایی است که گوینده به آن می‌دهد، معنای دیگر را، که همان معنای حقیقی است، شنوندگان و عموم به آن می‌دهند. ما معنای حقیقی را در موقعیت تولید متن در نظر می‌گیریم چرا که تلاش می‌کنیم تمامی جنبه‌های مختلف آنرا به تصویر بکشیم. اما بازیگران یک صحنه تنها بخشی از آن را می‌شناسند و همین باعث کج‌فهمی و نظرات اشتباهی می‌گردد که در این مورد ارائه می‌نمایند. این نظرات را نه تنها در مورد آنچه که خود انجام می‌دهند بلکه در مورد آنچه که در اطرافشان رخ می‌دهد نیز بیان می‌کنند.

(برگسون؛ ۲: ۱۹۷۴)

کنایه، ابزار مورد علاقه ژید در بازی‌های زبانی

بر خلاف تعدد و تنوع اشکال و بازی‌های زبانی در نوشته‌های پروست که به خلق موقعیت‌های کمیک و نیز کنایه‌ای منجر می‌گردد، در کتاب پالود اغلب موقعیت‌ها و بازی‌های زبانی بر کنایه استوارند. در هریک از بخش‌های این داستان می‌توان ردپای کنایه را دید که به اشکال مختلف در داستان جلوه می‌کند. شاید نکته جالب داستان در کنایه موقعیتی باشد که راوی داستان از ابتدا به آن اشاره می‌کند. از آنجایی که داستان پالود از لحاظ روایت‌شناسی یک داستان چندلایه است، می‌توان تاثیر نویسنده مجازی^۱ را حتی در داستان‌های درونی^۲ هم یافت. این کنایه موقعیتی حتی تا مراحل

1. L'auteur abstrait

2. Récits enchâssés, selon les termes de G. Genette

پایه‌ای داستان هم پیش می‌رود به صورتی که شکل‌گیری داستان را هم تحت تاثیر قرار می‌دهد. در داستان پالود زمانیکه راوی با هوبرت سخن می‌گوید در گفتگوی بین این دو نوعی کنایه موقعیتی ظریف شکل می‌گیرد:

ساعت شش دوست عزیزم هوبرت آمد؛ از مسابقه بر می‌گشت.

به من گفت: "داری کار میکنی؟"

جواب دادم: "دارم پالود را می‌نویسم"

چی هست حالا؟

کتابه.

برای من؟

نه

خیلی سطح بالاست؟

خسته‌کننده است.

پس چرا می‌نویسیش؟

اگر من ننویسم پس کی بنویسیش؟

باز هم داری اعتراف میکنی؟

تقریباً نه.

(پالود: ۱۵)

حال سوالی که مطرح می‌گردد این است که چرا نویسنده باید کتابی را بنویسد که خود اعتراف می‌کند کتاب خسته‌کننده‌ای است در حالی که این امر کمی دور از منطق به نظر میرسد. در این مورد می‌توان دو فرضیه را مطرح کرد: یا اینکه وی قصد دارد کار نویسندگی را مورد حمله قرار دهد و یا اینکه قصد دارد ادعا نماید که آثار ادبی کتاب‌های "خسته‌کننده" ای هستند. نویسنده در حقیقت نوعی بازی زبانی را شروع می‌کند که خود نیز می‌تواند هدف و سیبل آن باشد. می‌توان نوعی انتقاد از تمامی نویسندگانی که آثار کم‌ارزش تولید می‌کنند را هم در این جمله دید؛ در حقیقت نویسنده قصد دارد نویسندگانی را که حتی خود نیز نمی‌دانند چه می‌نویسند مورد هجمه قرار دهد. مونیک یاری معتقد است:

در اینجا به یک تناقض دوگانه می‌رسیم: چرا که به نظر می‌رسد کتاب حاصل انگیزه‌ای است که خود از سر اجبار و بی‌انگیزشی بوجود آمده است (من خود را در این جایگاه قرار دادم برای اینکه کس دیگری در اینجا قرار نمی‌گرفت) و همانگونه که دیدیم پالود تمام و کمال بوجود نیامده بلکه در حال شکل‌گیری است. (یاری؛ ۱۹۸۸: ۲۳۴)

علاوه بر این، در قسمت دیگری از این کتاب راوی داستان که خود نویسنده داستان دیگری به همین نام است قصد خود را از نوشتن آن بیان می‌کند:

من خود را در این جایگاه قرار دادم برای اینکه کس دیگری در اینجا قرار نمی‌گرفت، یک موضوع بحث‌برانگیز را انتخاب کردم و مطمئن هستم که هیچ انسان بینوای دیگری پیدا نخواهد شد که بیاید و در این زمینه کار کند. این همان چیزی بود که من تلاش کردم بیان کنم، من تیتیرا^۱ هستم و تنهایم. (پالود: ۶۵)

در این قسمت به خوبی می‌توان نیروی خارجی را که نویسنده را مجبور به نوشتن و خلق داستان می‌کند ببینیم. در حقیقت این اجبار راوی داستان اولیه را به سرحد جنون سوق می‌دهد، گویی که در برابر الزامی قرار گرفته که او را در برابر جامعه قرار می‌دهد و برای او نوعی تعهد و وظیفه بوجود می‌آورد که تحت هر شرایطی باید انجام پذیرد. اگر این نظر را بپذیریم به نوعی نفی خویشتن می‌رسیم که نه تنها در راوی داستان که عنصری انتزاعی است بلکه در نویسنده انتزاعی هم می‌توان این حس را یافت. در حقیقت می‌توان گفت که زیر سوال بردن کار یک نویسنده در واقع زیر سوال بردن حقیقت او و وجود اوست. در حقیقت، کنایه موقعیتی آنجا شکل می‌گیرد که نویسنده که باید خالق باشد وجود خود را نیز زیر سوال می‌برد.

اما در مورد فرضیه دوم، ظاهراً راوی ناچار به نوشتن است چرا که خود می‌گوید: "اگر من ننویسم پس کی بنویسش؟" لذا نگارش و خلق این داستان ثانویه به مثابه امری است لازم الاجرا که به هر قیمت باید انجام گردد. این اجبار راوی داستان اولیه را در موقعیتی قرار می‌دهد که تنها به دنبال بهانه‌ای است تا پروژه‌ای را که در ذهن دارد اجرا نماید. با توجه به اتفاقاتی که قبل از این قسمت رخ داده‌اند، در واقع عمل ایجاد یک کنایه

1. Tityre

موقعیتی به کمک نویسنده می‌آید تا بتواند تصمیم خود را عملی نماید. این عمل در حقیقت نشان می‌دهد که چگونه کنایه در این داستان می‌تواند کار نویسندگی را هم مورد هدف قرار دهد و در نهایت حتی به مرحله خودتخریبی در یک کتاب برسد تا حدی که خود نویسنده بر خسته‌کننده بودن آن اذعان نماید.

در این کتاب حتی می‌توان کل داستان پالود و داستان قهرمانش را به عنوان یک نوع کنایه موقعیتی در نظر بگیریم؛ در این حالت ساختار "فریبکار فریب خورده" پایه و اساس این نوع از کنایه را شکل می‌دهد چرا که

پالود داستان ماهیگیری است که به کرمهایی که برای طعمه استفاده می‌کنند آنقدر به نظرش خوب می‌آیند که به جای اینکه آنها را به نوک قلاب بزند آنها را می‌خورد و طبیعتاً هیچ چیز هم صید نمی‌کند. به نظر من این مسئله خیلی خنده‌دار است.

(پالود: ۸۸-۸۹)

این کنایه موقعیتی در حقیقت شخصیت نادانی را نشان می‌دهد که به چیزهای بی‌ارزش دلخوش است در حالی که می‌تواند از آنها برای رسیدن به چیزهای بهتر بهره بگیرد، خود را سرگرم مسائل بی‌ارزش می‌کند و از وظیفه اصلی خود غفلت می‌کند. در حقیقت هدف از آن افرادی هستند که هدف خود را گم کرده‌اند.

در مورد ساختار تودرتو و داستان‌های چندلایه‌ی این کتاب هم باید به این مسئله اشاره کرد در داستان‌های ثانویه^۱ نیز می‌توان نوعی قرابت خاص دید که پایه و اساس کنایه موقعیتی را تشکیل می‌دهد. داستان تیتیر یکی از مواردی است که می‌توان در این مورد به آن اشاره کرد. با این حال به داستان‌های کوچک دیگری هم می‌توان اشاره کرد که با این ساختار هماهنگ هستند. به عنوان نمونه می‌توان به داستان شکار اشاره کرد که یکبار هوبرت و یکبار راوی داستان آن را نقل می‌کنند؛ در حالی که خواننده منتظر است که داستان به سرانجام خود برسد می‌بینیم که این دو داستان هیچگاه به پایان نمی‌رسند و تا انتها نقل نمی‌گردند.

اولین داستان را که هوبرت نقل می‌کند و داستان حوادثی است که برای خودش اتفاق افتاده‌اند، بوسیله راوی داستان قطع می‌گردد:

1. Voir : Genette ; 1972 : 252

آنژل، من مجبور بودم، فکرش را بکن، مجبور بودم شاهد این وضعیت دراماتیک باشم: می رفتم، می آمدم، این طرف و آن طرف می چرخیدم و حالا او هم زیر بار این حیوان تلوتلو می خورد.

- من هیچ کاری نمی توانستم انجام دهم! از تفنگ استفاده کنم؟ - غیرممکن بود. نشانه گیری کنم؟ بیشتر دلم می خواست فرار کنم چرا که این حرکات و رفت و آمدها داشت بدجور حالم را به هم میزد. آنژل گفت: چقدر جذاب می تواند باشد. - بسیار خوب دوستان عزیزم، خداحافظ. باید بروم. عجله دارم سفر خوبی داشته باشید.

(پالود: ۱۱۱)

حس تعلیقی که در این قسمت وجود دارد محصول تعجبی است که ناشی از به اتمام نرسیدن داستان است. در واقع در این بخش رابطه بین سخنگو و شنونده ناقص می ماند و تکمیل نمی شود چراکه راوی داستان برخلاف علاقه‌ی آنژل که علاقمند است دنباله داستان را کشف کند، ترجیح می دهد داستان را ناتمام بگذارد. با وجود اینکه این روش از روایت داستان را می توان به نوعی کنایه موقعیتی دانست، مونیک یاری معتقد است که این نوع از روایت در حقیقت جنبه مدرن کار ژید را نشان می دهد.

علاوه بر این می بینیم که راوی داستان، تحت تاثیر حسادت، تلاش دارد تا چهره خود را که هوبرت خراب کرده بهبود بخشد؛^۱ با اینحال به علت اینکه نمی تواند مخاطب خود را جذب کند، لذا در کار خود توفیق بدست نمی آورد و نمی تواند خود را به عنوان یک راوی خوب نشان دهد چراکه: "آنژل تقریباً خوابیده بود و صحبت های او را نمی شنید. آرام با خود زمزمه کرد: " شما بهتر بود این را جای دیگری می گفتید... " (پالود: ۱۱۸).

بر خلاف داستان قبل که هوبرت عمداً داستان را ادامه نمی دهد، در این قسمت می بینیم که راوی مجبور می شود بر خلاف خواسته خود داستان را قطع کند و در حقیقت این بخش نمونه ای از کنایه موقعیتی است که در کل داستان پالود وجود دارد. در حقیقت داستان آنقدر خسته کننده است که مخاطب راوی داستان را دیگر همراهی نمی کند. حال سوالی که مطرح می گردد این است که چگونه می شود که فردی که حتی نمی تواند داستان کوتاهی را نقل کند قادر است داستانی بنویسد که حتی قبل از انتشار

1. Maingueneau ; 1999 : 46.

مورد تحسین منتقدان قرار می‌گیرد. زمانی که این دو نکته را در کنار یکدیگر قرار می‌دهیم خود را در برابر یک دو راهی می‌بینیم: یا اینکه نویسنده قصد داشته نویسندگان کم‌ارزش را مورد نقد قرار دهد و یا اینکه قصد داشته ارزش و اعتبار محافل ادبی که به نقد آثار ادبی می‌پردازند را زیر سوال ببرد. قصد نویسنده هرچه که باشد، یک چیز واضح و روشن است: در این بخش سخن از ادبیات است و آندره ژید که نویسنده‌ای است که تلاش می‌کند برای خود در محافل ادبی جایگاه مناسبی پیدا کند، در این بخش وی به نوعی از برخی از همکاران خود انتقاد کرده است. در حقیقت در سایه‌ی نوعی بازی زبانی نویسنده تلاش دارد تا منظور خود را به خواننده القا نماید. مونیک یاری معتقد است: "در مورد نظریه‌های شلیگل باید این را بگویم که ژید احتمالاً نخستین کسی است که به آنها تجسم بخشیده است و در پالود آنها را به تصویر کشیده است" (یاری؛ ۱۹۸۸: ۲۲۳).

این گونه از بازی زبانی نه فقط در صحنه‌هایی از داستان که راوی آنها را نقل می‌کند بلکه در کل داستان هم دیده می‌شود. در مورد کاربرد این گونه روش‌ها در می‌توان به نوعی از کنایه موقعیتی اشاره کرد که جنبه‌های تراژیک را هم به خواننده نشان می‌دهد. در بخشی از این کتاب و در چند صفحه راوی داستان تلاش می‌کند تا نفرت و عدم علاقه خود به زندگی را تشریح نماید (پالود: ۱۳۶-۱۳۷-۱۳۸-۱۳۹). راوی داستان به این شکل نارضایتی خود را از زندگی نشان می‌دهد: "ما به سختی دربند کشیده شده‌ایم [...] آنزل! آنزل! حالا چه کنیم؟ آیا تلاش خواهیم کرد که این کفن‌های خفه‌کننده را کنار بزنیم و یا اینکه عادت می‌کنیم که دیگر نفس نکشیم و زندگی مان را در این قبر ادامه دهیم؟" (پالود: ۱۳۹-۱۴۰)

کنایه موقعیتی داستان آنجا شکل می‌گیرد که راوی داستان با اینکه از اهمیت ایجاد تغییر در زندگی خود آگاه است، قادر نیست این وضعیت دردآور را تغییر دهد و نمی‌تواند زندگی خود را دگرگون کند. او که در پایان کتاب سفرش را به پایان رسانده است خود را در برابر حس دردناکی می‌بیند که او را رها نمی‌کند و او هم قادر نیست خود را از آن برهاند. این در حقیقت همان بازی بین نویسنده و راوی داستان است که در این مسئله گیر افتاده است. مونیک یاری در کتاب *کنایه دوگانه و کنایه شاعرانه* کنایه تراژیک را اینگونه تعریف می‌کند: "شاید کنایه موقعیتی را بتوان به عنوان محصول عدم تطابق بین تلاش مثبت، امید و یا رشد از یک طرف و بی‌رحمی سرنوشت، نتیجه منفی، نا

امیدی و سقوط دانست" (یاری؛ ۱۹۸۸: ۵۳). لذا این قسمت از متن را هم می‌توان به عنوان نمونه‌ای از کنایه موقعیتی در نظر گرفت که تلاش راوی داستان برای تغییر زندگی و شرایط به سرانجامی نمی‌رسد و با وجود تلاش بسیار وی، این هدف همچنان غیر قابل دسترس باقی می‌ماند.

نتیجه‌گیری

با مقایسه‌ی رویه‌هایی که در آثار این دو نویسنده منجر به خلق یک بازی زبانی می‌گردند می‌توان هم شباهت‌هایی را یافت و هم تفاوت‌هایی را دید. در نوشتار پروست این نوع بازی مبتنی است بر جنبه‌ای دوست داشتنی و حتی کمیک. خنده و شوخی یکی از اجزای اساسی نوشتار پروست است و از همین طریق است که نویسنده می‌تواند بازی‌های زبانی و موقعیتی را در اثر خود به کار گیرد. اما در پالود آندره ژید، همانگونه که توضیح داده شد کنایه پایه و اساس بازی‌های زبانی را شکل می‌دهد و این مسئله خود نیازمند تلاش بسیار خواننده است تا بتواند جایگاه خود را در این بازی بیابد و آنرا درک کند. مسلماً نباید ارزش‌های رمان در جستجوی زمان از دست رفته را فراموش کرد اما باید به این مسئله هم اشاره کرد که درک و فهم کنایه گاه بسیار دشوارتر از کمیک و شوخی است. با اینحال این نکته را هم نباید از یاد برد که در هر دو اثر برای فهم عمیق و درست این دو اثر خواننده به شناخت وسیعی از شرایط اجتماعی، فرهنگی و مردم‌شناسی آن دوره نیاز دارد. کنایه با توجه به خصوصیات ذاتی‌اش با زیرکی خاصی در داستان شکل می‌گیرد و طبیعتاً تلاش بیشتری را هم از جانب خواننده طلب می‌کند. بازی‌های زبانی که در این مقاله به آنها پرداخته شد و هر دو نویسنده هم از آن به وفور بهره برده‌اند در اشکال مختلفی بروز می‌کند و همین امر زیبایی نوشتار پروست و ژید را دوچندان می‌نماید. اما در نوشتار پروست آنجا که کمیک و کنایه با هم در می‌آمیزند درک و کشف معنا دشوارتر و پیچیده‌تر می‌شود.

منابع

- Bergson, Henri ; *Le Rire* ; Alcan ; Paris ; 1947.
- Bertrand, Jean-Pierre ; *Paludes d' André Gide* ; Folio ; Paris ; 2001.
- Freud, Sigmund ; *Le mot d' esprit et sa relation à l' inconscient* ; Folio ; Paris ; 1991.
- Froustaié, Jean ; *Le Rire, suite*, Paris, Denoël-Gonthier, 1983
- FONTANIER P. 1968 : Les figures du discours, Coll. " Science ", Paris, Flammarion
- Genette, Gérard ; *Figures III* ; Seuil ; 1972
- Gide, André ; *Paludes* ; Folio ; Paris ; 2008.
- Karimian, Farzaneh ; *l' humour proustien* ; Plume ; Téhéran ; 2006
- Karimian, Farzaneh ; *Marcel Proust et la variété du comique professionnel* ; La Poétique ; Téhéran ; 2013.
- Maingueneua, Dominique ; *l' Enonciation en linguistique française* ; Hachette ; Paris ; 1999.
- Maingueneua, Dominique ; *Eléments de linguistique pour le texte littéraire* ; Paris ; Nathan ; 1990.
- Proust, Marcel ; *A la recherche du temps perdu* ; 3 vol. ; Gallimard ; bibliothèque de la Pléiade ; Paris ; 1954.
- Schoentjes, Pierre ; *Poétique de l' ironie* ; Seuil, coll. Points ; Paris ; 2001.
- Sareil, jean ; *l' écriture comique* ; P.U.F. ; paris ; 1984.
- Yaari, Monique ; *Ironie paradoxale et ironie poetique: Vers une theorie de l' ironie moderne sur les traces de Gide dans Paludes* ; Summa, Birmangham ; 1988