

دوفصلنامه علمی-پژوهشی

ادبیات عرفانی دانشگاه الزهراء(س)

سال نهم، شماره ۱۷، پاییز و زمستان ۱۳۹۶

دقوقی، فراداستانی پسامدرن

زهرا رجبی^۱

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۳/۰۷

تاریخ تصویب: ۹۷/۰۵/۲۹

چکیده

فراداستان یکی از رویکردهای مدرن داستان‌نویسی در ادبیات داستانی پسامدرن است که عموماً پیدایش آن را محصول قرن بیستم میلادی می‌دانند. در ایران نیز پژوهشگران دیرینه، پیدایش و نمود این تکنیک داستان‌نویسی را عمدتاً در آثار داستانی معاصر دهه ۷۰ به بعد می‌دانند، اما نگارنده بر آن است که در مثنوی مولوی، شگردهای داستان‌نویسی فراداستان به کار رفته است. پژوهش حاضر با بررسی مؤلفه‌ها و شگردهای اساسی فراداستان در داستان دقوقی از دفتر سوم مثنوی مولوی به شیوه توصیفی-تحلیلی به این پرسش پاسخ می‌دهد که آیا می‌توان مولوی را نویسنده‌ای فراداستانی و پسامدرن دانست؛ و اینکه کدام‌یک از شگردهای این سبک پسامدرن در داستان دقوقی به‌عنوان یک اثر کلاسیک فارسی وجود

^۱. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اراک، مرکزی، ایران. araku.ac.ir@z-rajabi

دارد. مطابق نتایج، داستان دقوقی روایتی کاملاً فراداستانی و پسامدرن است که نویسنده آن در خلق این داستان، از بسیاری از مؤلفه‌ها و شگردهای سبک فراداستان مانند چارچوب‌بندی فراداستانی، اتصال کوتاه، بازی‌های زبانی، تناقض و ناسازه، و اقتباس بهره برده است.

واژه‌های کلیدی: پسامدرنیسم، دقوقی، فراداستان، مثنوی، مولوی.

مقدمه

یکی از جامع‌ترین و کلی‌ترین تعاریف از داستان را می‌توان در فرهنگ اصطلاحات ادبی جهان یافت: «داستان اصطلاح عامی است برای روایت یا شرح و روایت حوادث» (به نقل از میرصادقی، ۱۳۹۴: ۲۳). با توجه به اینکه در زبان انگلیسی اصطلاح «Narrative» به هر قسم روایت منظوم یا مثنوی اطلاق می‌شود که حادثه، شخصیت، نقل، گفتار و اعمال شخصیت‌ها در آن وجود داشته باشد (داد، ۱۳۸۳: ۵۳)، و متن روایی متنی است که در آن یک عامل، راوی یا قصه‌گو حضور دارد و روایت را بیان می‌کند (مکوئیلان، ۱۳۸۸: ۱۲۵؛ اخوت، ۱۳۷۱: ۸). در آثار مثنور و منظوم کلاسیک فارسی از جمله تاریخ بیهقی، گلستان سعدی، منطق‌الطیر عطار، خمسه نظامی و... نیز به لحاظ کمی و کیفی و ساخت موضوعی، انواع داستان کوتاه، رمان و داستان بلند، داستانک و داستان‌های بسیار کوتاه وجود دارد. به‌طور معمول، این آثار داستانی و روایی نظم و نثر کلاسیک فارسی را به دلیل داشتن شاخصه‌ها و ویژگی‌هایی چون خطی بودن زمان روایی، بیان و ارائه داستان از منظر راوی همه‌چیزدان، غلبه صدای راوی در جریان داستان، داشتن مدلول و معنای صریح نشانه‌های زبانی در چارچوب جهان داستانی و...، جزء آثار داستانی رئالیستی و واقع‌گرایانه می‌دانند، اما شاید بتوان گفت از دیدگاه روایت‌شناسی، مثنوی مولوی متفاوت‌ترین اثر روایی منظوم کلاسیک فارسی است. در مثنوی، گاهی داستان‌پردازی چنان از شیوه مرسوم و متداول رئالیستی عدول می‌کند که درک و تحلیل فرایند روایت در آن، به‌وسیله معیارهای روایت‌شناسی مدرن متداول، نارسا و مبهم خواهد بود. روایت «دقوقی» در دفتر سوم مثنوی معنوی، از روایت‌هایی است که شیوه داستان‌پردازی و عناصر روایی در آن مبهم و متفاوت است؛ به‌طوری که آن را به یکی از اسرارآمیزترین روایات صوفیانه شرق و به داستانی معماگونه تبدیل کرده (طاهری، ۱۳۹۲: ۱۵۱) و با ویژگی‌های خاصش آن را به شکل داستانی پسامدرن درآورده است. از این رو، پژوهش حاضر به شیوه توصیفی-تحلیلی این داستان را بررسی و تحلیل می‌کند تا دریابیم داستان دقوقی تا چه میزان ویژگی‌های روایت پسامدرن را دارد و تا چه حد می‌توان آن را اثری فراداستانی در ادبیات کلاسیک فارسی دانست.

پژوهش‌هایی براساس رویکرد فراداستان‌درداستان‌های کوتاه و بلند معاصر انجام گرفته است. برخی از آن‌ها عبارت‌اند از: «شیوه‌های خلق فراداستان و کارکردهای آن در داستان‌های کوتاه فارسی دهه ۷۰ و ۸۰» (شریف‌نسب و ابراهیمی فخار، ۱۳۹۲)، «بررسی تطبیقی فراداستان‌درداستان کولی کنار آتش منیر و روانی‌پور و اگر شبی از شب‌های زمستان مسافری ایتالو کالوینو» (فیضی و همکاران، ۱۳۹۵)، پژوهش «عدم قطعیت در فراداستان شب ممکن» (ایران‌زاده و لیاقی مطلق، ۱۳۹۶) و چند پژوهش دیگر که در تمام آن‌ها برخی از مؤلفه‌های فراداستان معرفی، و نمود آن در آثار مورد بررسی نشان داده شده است. درباره داستان دقوقی نیز تاکنون پژوهش‌هایی براساس نظریه‌های مختلف روایت‌شناسی انجام گرفته است؛ برای مثال، در کتاب *از اشارت‌های دریا داستان دقوقی از منظر نظریه چندآوایی* باختین بررسی شده است (توکلی، ۱۳۸۹: ۱۴۳-۱۶۴). در پژوهش «رویکرد نشانه-معناشناختی فرایند مربع معنایی به مربع تنشی در حکایت دقوقی مثنوی» (اسماعیلی و همکاران، ۱۳۹۱)، داستان دقوقی براساس نظریه گرماس تحلیل شده است. اسفندیار در «تحلیل سورئالیستی داستان دقوقی در مثنوی مولوی» (۱۳۹۴) مؤلفه‌های مشترک مکتب سورئالیسم و داستان دقوقی را بررسی کرده است. در پژوهش «داستان دقوقی از منظر ادبیات شگرف» (غریب و بهنام‌فر، ۱۳۹۶) نیز مؤلفه‌های ادبیات «وهمناک/ شگرف» در داستان دقوقی، براساس تقسیم‌بندی تودوروف بررسی شده است، اما بررسی‌ها نشان می‌دهد تاکنون داستان‌های مثنوی از منظر روایت‌شناسی پسامدرن و فراداستان بررسی و تحلیل نشده است.

پسامدرنیسم و فراداستان

واژه پسامدرنیسم (Postmodernism) از ترکیب پسوند post (پسا، پس از، بعد از) و اصطلاح modernism (امروزی‌گرایی، تجدیدگرایی، نواندیشی‌گرایی، نوآوری‌گرایی) به معنای چیزهایی که پس از مدرنیسم پدید آمده، ساخته شده است (محمدی‌ارزاده، ۱۳۸۹: ۱۱). با اینکه این اصطلاح نخستین بار پس از دهه ۱۹۶۰ میلادی در معماری مطرح شد و مورد توجه قرار گرفت، امروزه به‌طور کلی برای توصیف ادبیات، هنرهای دیداری، موسیقی، رقص، نمایش، عکاسی، الهیات و سایر اشکال فرهنگی به کار می‌رود (مکاریک، ۱۳۸۵: ۸۲). در ادبیات، از دهه ۱۹۶۰ به بعد و تحت تأثیر تحولات سیاسی-اجتماعی پس از جنگ جهانی دوم، زمینه برای فاصله‌گیری‌های آشوبنده و نامنتظره در داستان‌نویسی ایجاد شد. بدین ترتیب، هم‌زمان با پیچیدگی‌های حیرت‌انگیز عصر مدرن و پیدایش دوره پسامدرن بعد از جنگ جهانی و پیدایش نظریه‌هایی مانند شالوده‌شکنی دریدا، مرگ مؤلف بارت و اصل عدم قطعیت هایزنبرگ و...، در رمان و آثار داستانی نیز فضایی از عدم قطعیت و سردرگمی ایجاد شد که برداشت‌های سنتی از زبان، هویت و خود نوشتار را شالوده‌شکنی می‌کرد و روش‌های سنتی ارائه داستان را به‌سخره می‌گرفت (پاینده، ۱۳۸۳: ۲۲؛ برتنس، ۱۳۸۳:

۱۶۱ و ۱۶۳). در مجموع، کثرت و تنوع کارکردی اصطلاح پسامدرنیسم سبب شده است که این مکتب هدف، زاویه دید و سخنگوی واحدی نداشته باشد (وارد، ۱۳۸۹: ۱۵). از این رو، بیان و ارائه تعریفی مانع، جامع و صریح از آن ممکن نیست. با این حال، این اصطلاح عموماً «یادآور انکسار، گسست، عدم تعین و کثرت است که در واقع همگی از ویژگی‌های مهم پسامدرن‌اند» (مالپلاس، ۱۳۸۸: ۱۲) و در فراداستان^۱ نیز مطرح هستند؛ زیرا آثار پسامدرن و فراداستان «اغلب در مقابل قراردادهای هنجاری نوشتار یا در مقابل دیدگاه‌های مرسوم سیاسی و اجتماعی موضع می‌گیرند» (مکاریک، ۱۳۸۵: ۵۹)؛ بنابراین به‌طور کلی، «فراداستان وجهی از نوشتار است که درون جنبش فرهنگی گسترده‌تری قرار می‌گیرد که از آن با عنوان پسامدرنیسم یاد می‌کنند» (وو، ۱۳۹۰: ۳۳).

درباره تاریخچه پیدایش ایده و اصطلاح فراداستان باید گفت فنون نشانگر خودآگاهی ادبیات داستانی که با اصطلاح «فراداستان» متداول شده است، تاریخچه‌ای به قدمت خود روایت دارد و اغلب در نوشته‌های کوتاه نویسندگان پرآوازه نیز پیدا می‌شود (مارتین، ۱۳۸۶: ۱۳۷). با وجود این، از دهه‌های آغازین قرن بیستم، ردپای نظریه‌هایی دیده می‌شود که در آن‌ها توجه به خود داستان معطوف می‌شود، نه به شاکله اخلاقی و محتوایی آن؛ برای مثال فلوربر^۲ معتقد بود اثر هنری در وضعیتی مطلوب، اثری قائم‌به‌ذات و معطوف به خود است (لاج و همکاران، ۱۳۸۶: ۱۶۰). در نیمه‌های قرن بیستم بود که واژه «Metafiction» (فراداستان) برای نخستین بار در آثار منتقد ادبی و نویسنده آمریکایی ویلیام گس^۳ مطرح شد که می‌خواست داستان‌های جدیدی را توصیف کند که به‌نوعی درباره خود داستان بودند (Waugh, 2013: 2; Curre, 2014: 1). پس از آن بود که این واژه در ادبیات داستانی پسامدرن پذیرفته شد و از سال ۱۹۸۰ به بعد با کتاب *فراداستان پاتریشیا و*^۴ در بین منتقدان ادبی رواج یافت.

به همین دلیل، جریان پسامدرن که با شعار «مرگ رمان (واقع‌گرا)» آغاز شد، خود به تولد دوباره روایت انجامید و در نقد ادبی آمریکا با عنوان فراداستان و در فرانسه به «رمان نو» نیز مشهور شد. از فراداستان تعاریف متفاوتی ارائه شده است؛ برای مثال، مارتین فراداستان را تبدیل رابطه واقعیت-داستان به موضوع بحث می‌داند (مارتین، ۱۳۸۶: ۱۴ و ۱۳۵)، اما کامل‌ترین تعریف از فراداستان را پاتریشیا وو بیان کرده است. از دیدگاه او، فراداستان اصطلاحی است «که به نوشته‌های داستانی اطلاق می‌شود که به شکلی خودآگاه و نظام‌مند توجه خواننده را به ماهیت و وضعیت خود به‌عنوان امری ساختگی و مصنوع معطوف می‌کند تا از این طریق پرسش‌هایی را در مورد داستان و واقعیت مطرح سازد» (وو، ۱۳۹۱: ۸). در مجموع، فراداستان اصطلاحی پسامدرنیستی است که در تقابل با رمانس، رمان و داستان‌های رئالیستی سنتی، به آثاری اطلاق می‌شود که «با تجربه‌های تازه در زمینه موضوع، قالب، سبک، توالی زمانی، و ترکیب رویدادهای روزانه با تصورات و تخیلات و اسطوره و با کابوس، توقعات پذیرفته‌شده از رمان را ناکام می‌گذارند» (داد، ۱۳۸۳: ۳۶۰). به

همین سبب است که برخی صاحب نظران فراداستان از جمله گس معتقدند که «بسیاری از آنچه به عنوان ضد رمان شناخته می شود، در واقع فراداستان است» (Cuuire, 2014: 22). البته باید اذعان کرد که آثار فراداستانی لزوماً همواره در ضدیت و تقابل صددرصد با مؤلفه های آثار واقع گرا و رئالیستی نیستند، بلکه در مواردی با آنها تعامل نیز دارند؛ چنانکه به گفته دیوید لاج، «مفیدترین کاربرد فراداستان، استفاده کردن از منابع ادبیات رئالیستی ضمن اشاره کردن به قراردادی-بودن سنت های این ادبیات است» (Lodge, 1992: 195). نظریه پردازان و منتقدان ادبی برای فراداستان اصول و قواعدی مطرح کرده اند که مهم ترین آنها عبارت اند از چارچوب، بازی های زبانی، اتصال کوتاه، تناقض یا ناسازه، اقتباس، شخصیت های فراداستانی و... که در ادامه پژوهش بدانها پرداخته می شود.

فراداستان در روایت دوقوی

۱. چارچوب^۵

در فراداستان، چارچوب را می توان «نوعی ساختمان، برساخته و بنا تعریف کرد» (وو، ۱۳۹۱: ۴۴) که به نوعی معادل طرح یا پیرنگ روایت است؛ زیرا پسامدرن ها نیز مانند مدرنیست ها به چارچوب و طرح در ساختمان روایت قائل هستند؛ منتهی برخلاف طرح از پیش تعریف شده ارسطویی با آغاز، میانه و پایان مشخص، در فراداستان تمهیدات خاص و متنوعی در چارچوب سازی به کار می رود. از جمله این شگردهاست: شروع یکباره داستان با پریدن در بحبوحه آغاز و پایان دادن به آن با این حس که هیچ چیز تغییری نکرده و زندگی همچنان ادامه دارد، علاقه بسیار به استفاده از ساختارهای تودرتو و داستان در داستان، پایان بندی چندگانه یعنی خاتمه یافتن داستان بدون پایان بندی مشخص، ساختن جهان های بسته استوار به خود با موقعیت هایی که به شکلی متقابل متناقض با هم اند، ساختن چارچوب هایی که با اغتشاش و آشوب در سطح وجودشناختی ظاهر می شوند از طریق آمیختن رؤیاها، خواب ها و حالات توهمی و بازنمایی های تصویری که متفاوت با امور واقع هستند (پاینده، ۱۳۸۳ الف: ۲۳؛ وو، ۱۳۹۱: ۴۶؛ MacHale, 1987: 113).

در پیرنگ روایت دوقوی، بسیاری از این مؤلفه های چارچوب ساز فراداستانی دیده می شود. چنانکه بیان شدن، داشتن پیرنگ تودرتو یا به عبارتی، ساختار داستان در داستان و آوردن داستان های ضمنی در میان داستان اصلی، یکی از مؤلفه های ایجاد پیرنگ فراداستانی است. از ویژگی های بارز ساختار داستانی در سراسر مثنوی، داستان در داستان بودن آن است که در روایت دوقوی نیز نمود یافته است؛ چنانکه مولوی در خلال روایت دوقوی، به گوشه هایی از روایت های دیگری درباره امام علی (ع) و ویژگی های شخصیتی ایشان (ص ۴۱۴) و دیدار خضر و موسی (ع) (ص ۴۱۵) گریز می زند و آنها را در ضمن روایت اصلی که ماجرای درویشی به نام دوقوی است، بیان می کند. ضمن اینکه خود داستان

دقوقی، در اصل داستانی درون‌داستانی است که مولوی تمام آن را به‌عنوان مثال و نقلی که درویش برای آموزش بهلول بیان کرده، آورده است.

دیگر ویژگی فراداستانی در پیرنگ روایت دقوقی، نحوه‌ی پایان یافتن داستان است که به سبک فراداستان بسیار نزدیک است. مولوی پس از غایب شدن ناگهانی جماعت اقتداکننده به دقوقی، در پایان بدون اینکه هیچ اظهارنظر یا تأسف و شگفتی فردی نشان دهد، می‌گوید:

آنچنان پنهان شدند از چشم او
 مثل غوطه‌ ماهیان در آب جو...
 ای دقوقی با دو چشم همچو جو
 هین مبر امید و ایشان را بجو
 (صص ۴۲۸-۴۲۹)

ضمن اینکه در مقام راوی ماجرا، شخصیت درون داستان را خطاب قرار می‌دهد که خود نوعی ساختارشکنی فراداستانی است، به‌نوعی گویای آن است که پایان داستان، تازه آغاز و ابتدای ماجرای داستان است؛ اینکه بعد از این تصمیم دقوقی چیست، آیا به‌دنبال آن‌ها می‌رود و آیا بار دیگر آن‌ها را بازخواهد یافت یا خیر، پرسش‌هایی است که درنهایت در ذهن خواننده باقی می‌ماند. همین پایان‌دهی خاص داستان دقوقی که با طلب کردن راوی از شخصیت برای ادامه‌دادن به جست‌وجویش همراه است و برخلاف سنت کلاسیک فارسی است که راوی در آن می‌گوید نهایتاً همه چیز به آخر رسید، آن را به سبک پایان باز که شگرد پیرنگ‌ساز فراداستانی است نزدیک می‌کند.

دیگر مؤلفه‌ سازنده چارچوب فراداستانی در این روایت، تسلط و غلبه‌ی روایت گسسته و پاره‌پاره‌ی حوادث با تصاویر و صحنه‌های مغشوش و خواب و رؤیاگونه است؛ به‌طوری‌که دائماً در آن وقایع گنگ و ظاهراً بی‌ربطی مثل تبدیل شدن هفت مرد به هفت درخت و هفت مرد به هفت شمع و هفت شمع به یک شمع و... به‌صورت دایره‌وار تکرار می‌شود و این نه‌تنها خواننده، بلکه شخصیت دقوقی را نیز در مواجهه با آن‌ها شگفت‌زده می‌کند؛ تا جایی که دائماً با گفتن و تکرار کردن عبارات «خیره گشتم خیرگی هم خیره گشت / موج حیرت عقل را از سر گذشت» (ص ۴۱۶)، «می‌شدم بی‌خویش و مدهوش و خراب» (ص ۴۱۶)، «پیش‌تر رفتم که نیکو بنگرم / تا چه حال است اینکه می‌گردد سرم» (ص ۴۱۷)، «من چه‌سان می‌گشتم از حیرت همی» (ص ۴۱۸)، «چشم می‌مالم که آن هفت ارسلان / تا کیان‌اند و چه دارند از جهان» (ص ۴۱۹) این حس توهم و سرگشتگی همراه با ترس و حیرت خود را نشان می‌دهد؛ و حتی با گفتن «باز می‌گویم عجب من بیخودم / دست در شاخ خیالی در زدم» (ص ۴۱۸) خود را دچار نوعی جنون و مالیخولیا نیز می‌پندارد. بدین ترتیب، مولوی فضای مغشوش و گسسته‌ی حاکم بر فضای کل روایت را حتی از زبان شخصیت داستان نیز نشان می‌دهد. در آثار رمان نو نیز اغتشاش و گسست از مهم‌ترین ویژگی‌های چارچوب و طرح داستانی است. چنانکه ناتالی

ساروت^۶ نیز امیدوار بود خواننده‌اش «در مایعی به ناشناختگی خون، در ماگمایی بدون نام و بدون طرح فرورود و تا پایان داستان هم در آن مایع شناور بماند» (ریمون کنان، ۱۳۸۷: ۴۳). بی‌اغراق می‌توان گفت این وصف ساروت به بهترین وجه درباره خوانندگان داستان دقوقی نیز صدق می‌کند؛ چرا که از آغاز تا پایان داستان، وجود وقایع بدون رابطه علی و معلولی متداول و تکرار حوادث بدون توجیه خواننده را در تعلیقی نگه می‌دارد که هیچ پاسخی برای آن ندارد.

۲. بازهای زبانی^۷

به‌طور کلی مفهوم «بازی» یکی از واژه‌های کلیدی در گفتمان پسامدرن است که با ورود آن به عرصه‌های مختلف هنر از دهه ۱۹۸۰ به بعد، «هنر بیش از پیش بازیگوشانه و (گهگاهی) سرگرم‌کننده و مفرح شد» (وارد، ۱۳۸۴: ۶۰). عموماً از منظر نظریه‌پردازان فراداستان، از این دیدگاه که هنرمند یک عالم دیگر را خلق می‌کند، هر اثر هنری و هر داستانی حکم نوعی بازی را دارد (پاینده، ۱۳۸۳ الف: ۳۴). به‌طور خاص‌تر نیز در آثار فراداستانی «بازی به‌عنوان فرمی از گریز از واقعیت، فرمی از رهایی از معناداشتن دل‌مشغولی نویسندگان فراداستانی است» (وو، ۱۳۹۱: ۵۸)؛ و از این منظر «می‌توانیم داستان پسامدرن را داستانی رهایی‌بخش ببینیم؛ زیرا نظریات رایج درباره زبان، بازنمایی، سوژه و از این قبیل را متزلزل می‌سازد» (برتس، ۱۳۸۳: ۱۶۶). به همین سبب، در آثار فراداستان، امکانات بالقوه ارجاعی زبان نادیده گرفته می‌شود و توجه خواننده به این امر معطوف می‌شود که زبان در بازنمود حقیقت ناتوان است؛ چرا که برخلاف نظر نویسندگان واقع‌گرا که نویسنده را خالق مطلق جهان داستانی می‌دانند، به عقیده نویسندگان فراداستان، خود نویسندگان نیز اسیر زبان هستند (پاینده، ۱۳۸۳ الف: ۳۳). مولوی نیز به این محدودیت آگاه است و از همین جاست که دقوقی نیز پس از رویارویی با آنچه در ساحل می‌بیند، در وصف آن به ناتوانی زبان اشاره می‌کند:

اتصالاتی میان شمع‌ها که نیاید بر زبان و گفت ما
آنک یک دیدن کند ادراک آن سال‌ها نتوان نمودن از زبان
(ص ۴۱۶)

و بدین ترتیب بر اسیربودن آدمی در چارچوب واژه‌ها و امکانات زبانی و ضعف و ناتوانی زبان در توصیف و انتقال تجارت روحی و بصری خاص خود اذعان می‌کند. به عبارتی، با اینکه در عرفان، زبان همواره امری محدودکننده و ابزاری ناقص در بیان حقایق احوال روحی و شهودهای عرفاست، از دیدگاه روایت‌شناسی فراداستانی نیز مولوی در اینجا به‌عنوان یک نویسنده از زبان دقوقی بر این امر تأکید می‌کند که زبان ابزاری مطلق و کارا برای ترسیم جهان داستانی

مدنظر او نیست و شخصیت داستانی او نمی‌تواند آنچه را می‌بیند، آن‌گونه که باید و دلش می‌خواهد، به وسیله کلمات و زبان وصف و بیان کند؛ و همین اقرار به نارسایی زبان و اسارت در آن، از ویژگی‌های فراداستان است. یکی دیگر از نمودهای بازی زبانی در فراداستان، نحوه انتخاب کردن اسامی است که حتی گاهی به صورت یک علامت، حرف یا حتی عدد خود را نشان می‌دهد. به گفته ریمون کنان در رمان‌های نو، اعلامیه مرگ شخصیت نیز صادر شده است. به همین سبب است که بارت می‌گوید آنچه دیگر نوشتنی نیست، اسم خاص است (ریمون کنان، ۱۳۸۷: ۴۳). بر همین اساس، در آثار فراداستانی، اغلب اسامی خاص دل‌بخوایی‌اند یا گنگی ظاهری دارند (وو، ۱۳۹۱: ۱۳۴).

در داستان دقوقی، تنها شخصیتی که نام خاص دارد، خود دقوقی است که با اینکه نام او عدد، علامت یا حرف نیست، نوع گزینش و انتخاب این اسم خاص بیشتر مبتنی بر بازی زبانی بوده است. بدین ترتیب که اگرچه برخی دقوقی را نام عارفی بزرگ و خاص می‌دانند، بنا بر نظر بدیع‌الزمان فروزانفر، از نظر تاریخی نام و نشان چنین شخصیتی به عنوان عارفی که چنان برجسته و معروف باشد که بخواد الگوی مولوی در خلق شخصیت دقوقی باشد، در متون عرفانی وجود ندارد (فروزانفر، ۱۳۴۹: ۱۰۷-۱۰۹)؛ بنابراین به احتمال قوی، شخصیتی خیالی و برساخته مولوی است که نحوه انتخاب اسم آن، بازی زبانی در گزینش نام را نشان می‌دهد. بدین ترتیب، چنانکه گفته شد، مولوی ماجرای دقوقی را پس از داستان و گفت‌وگوی بهلول و درویش درباره سالک کامل و اصلی که به مقام رضا رسیده و مستجاب‌الدعوه است، آورده است؛ درویش برای تأیید گفته‌های خود و برای اینکه مثالی عینی از چنین عارفی به دست دهد، تصمیم می‌گیرد حکایتی از چنین رهروی را برای بهلول بیان کند. به همین سبب می‌گوید:

هر طروقی این فروقی کی شناخت
جز دقوقی تا درین دولت بتاخت
(ص ۴۱۳)

انتخاب فی‌البداهه نام عجیب و کم‌سابقه دقوقی، این احتمال را بیشتر قوت می‌بخشد که مولوی صرفاً برای بازی کردن با زبان و استفاده کردن هنری از آن، برای مراعات کردن تناسبات زبانی و ایجاد صنعت جناس، با بازی کردن با واژه‌های «طروقی» و «فروقی» نام «دقوقی» را برای شخصیت داستانش برگزیده است.

چنانکه بیان شد، تأکید بر زبان به عنوان ابزاری که جهانی داستانی را می‌آفریند تا به نوعی آدمی را از چارچوب جهان واقعی و جدی خود جدا کند، از نمودهای بازی‌های زبانی در فراداستان است؛ چرا که از دیدگاه نظریه پردازان فراداستان، عملکرد زبان در خلق جهان داستانی با کاربرد متداول زبان روزمره تفاوت دارد. بدین ترتیب که در حالت عادی، عموماً ما از نشانه‌های زبانی برای نامیدن ابژه‌هایی استفاده می‌کنیم که حضور دارند و هستند؛ حال آنکه در جهان داستانی، عمل قصه‌گویی، با محاکات ساده از ابژه‌های موجود متفاوت است و مؤلف با استفاده از نشانه‌های زبانی، تصادف و بریدن و

چسباندن قطعاتی از این سو و آن سو، جهانی دیگر را می‌آفریند و آنچه نیست ولی به‌طور بالقوه امکان نمود و وجود دارد، در قالب زبان خلق و واسازی می‌کند. به همین سبب، نویسندگان فراداستان به‌جای تأکید بر محاکات و نشان‌دادن، بیشتر بر فعل و عمل گفتن تأکید می‌کنند تا توجه خوانندگان را به این نکته جلب کنند که پشت این جهان بدیع و ساخته‌شده داستانی چهره خلاق است که سرگرم ابداع و برساختن و تولید این متن است (وو، ۱۳۹۱: ۱۸۸-۱۸۹). در روایت دقوقی نیز این تأکید عامدانه بر عمل نقل کردن به‌جای نشان‌دادن ماجرا و در نتیجه برجستگی نقش عمل «گفتن» و حضور گوینده قصه، در سراسر داستان به‌خوبی نمایان است. مولوی در چندین مورد با گفتن گزاره‌هایی مانند:

این سخن پایان ندارد ای عمو داستان آن دقوقی بازگو

(ص ۴۱۵)

وام‌دار شرح این نکته شدم مهلتم ده معسرم زان تن زدم

(ص ۴۲۲)

در جای‌جای داستان با تأکید پیاپی بر رابطه «قصه» و «گفتار»، بر عمل نقل کردن و گفتن و ماهیت خود به‌عنوان قصه‌گو و گوینده ماجرا تأکید می‌کند. البته حضور فراداستانی مولوی قصه‌گو، در داستان دقوقی حتی از این هم فراتر می‌رود. وی با بیت:

قصه‌ها آغاز کردیم از شتاب ماند بی‌مخلص درون این کتاب

(ص ۴۲۱)

تصریح می‌کند که داستان دقوقی صرفاً یکی از داستان‌هایی است که این نویسنده آن را در مثنوی «گفته» و «خلق کرده» است. همچنین وجود ساختار بریده‌بریده و بیان اتفاقی خرده‌روایت‌ها و پاره‌گفته‌های مختلف در خلال این روایت - که نشان می‌دهد جز تداعی ذهنی منطق علی و معلولی مشخصی در پس‌چینش این قسمت‌ها نهفته نیست - خود نشانه‌ای دیگر از بازی کردن با زبان در این روایت است که در طرح فراداستان‌ها و روایات پسامدرن نیز وجود دارد.

۳. اتصال کوتاه^۸

انعکاس خودآگاهی از خلق داستان و جهان داستانی، یکی از مؤلفه‌های آثار پسامدرن است و وقتی در داستانی، راوی درباره این واقعیت صحبت کند که دارد داستان می‌گوید، آن روایت خودآگاه خواهد بود (کالر، ۱۳۸۲: ۱۱۹). در آثار فراداستانی، این خودآگاهی حضور نویسنده در متن که همان مسئله چگونگی رابطه و پیوند متن-واقعیت است، تحت عنوان تکنیک «اتصال کوتاه» مطرح می‌شود. به عبارتی، اتصال کوتاه «به بحث تخطی از مرزهای هستی‌شناختی بین

واقعیت و داستان برمی گردد» (Cazzato, 2000: 32). بدین ترتیب که هنگامی که نویسنده که همان راوی برون داستانی است وارد جهان داستان شود و از خود صحبت کند یا با شخصیت‌ها حرف بزند، به نوعی بین جهان واقعی خارج از داستان و جهان داستانی اتصال برقرار می‌کند. این شگرد از آن جهت در فراداستان اهمیت دارد که یکی از مهم‌ترین مفاهیم و اهداف تخریب و بافت‌زدایی افراطی از متن است. اتصال کوتاه از مهم‌ترین شگردهای این کار به‌شمار می‌رود؛ زیرا با برقراری یک اتصال کوتاه بین جهان داستانی و سطح هستی‌شناختی نویسنده که خارج از جهان داستان است، فروپاشی‌ای ناگهانی در سیستم روایی ایجاد می‌کند و البته به صورت هم‌زمان تأثیری مخرب نیز بر بافت روایت وارد می‌سازد (MacHale, 1987: 119; Schonert, 2009: 190). به همین سبب، «متون فراداستانی امروزی، به دنبال تشخیص فردی و به‌رخ کشیدن کنایی و وارونه‌گویانه حضور قصه‌گو هستند» (وو، ۱۳۹۱: ۱۸۹-۱۹۰). در داستان دقوقی نیز این حضور نویسنده در جهان داستانی و ایجاد اتصال‌های کوتاه بین متن داستان و جهان واقعی بسیار بارز است و بارها رخ داده است؛ از جمله در همان آغاز داستان که راوی درون داستانی شروع به وصف دقوقی می‌کند و اطلاعاتی درباره شخصیت داستان ارائه می‌دهد و می‌گوید:

بر زمین می‌شد چو مه بر آسمان
شبروان را گشته زو روشن روان
در مقامی مسکنی کم ساختی
کم دو روز اندر دهی انداختی...
(ص ۴۱۳)

و از محبت دقوقی به خلق صحبت می‌کند که مثل محبت پیامبر (ص) به مردم بود. ناگهان مولوی به‌عنوان نویسنده یا راوی برون داستانی وارد جهان داستان می‌شود و به راوی درون داستانی خطاب می‌کند:

از مثال و مثل و فرق آن بران
جانب قصه دقوقی ای جوان
(ص ۴۱۴)

گویی در این داستان، مولوی نویسنده نیز همچون یکی از خواننده‌ها و مخاطبان خارج از داستان، در حال گوش دادن به سخنان راوی درون داستانی است و منتظر است مابقی ماجرا را از دهان او بشنود. در ادامه روایت نیز که راوی درون داستانی پس از شرحی مختصر درباره اینکه دقوقی با آن همه کرامت، خواهان دیدن ابدال و خاصان حق بود، باز ماجرای طلب کردن موسی از خدا برای ملاقات کردن خضر را می‌آورد. در اینجا نیز مولوی در جهان داستان وارد می‌شود و به راوی درون داستانی می‌گوید به داستان بپردازد:

این سخن پایان ندارد ای عمو
داستان آن دقوقی بازگو
(ص ۴۱۵)

اما اوج اتصال جهان واقعی با جهان داستان در این روایت، در جایی است که خاصان از دوقوی می‌خواهند که امام جماعت آن‌ها شود. در اینجا مولوی در داستان وارد می‌شود و درباره تفاوت انسان‌های روشن ضمیر و کوردل صحبت می‌کند (ص ۴۲۰) و ناگهان با حسام‌الدین چلبی که انسانی واقعی است و در جهان واقعی خارج از داستان دوست و همراه خود نویسنده است، حرف می‌زند و خطاب به او می‌گوید:

بیگه است ار نه بگویم حال را
مدخل اعواض را و ابدال را...
(ص ۴۲۱)

«ای ضیاءالحق حسام‌الدین راد...» (ص ۴۲۱). بدین ترتیب، تا انتهای داستان نیز در چند جای دیگر نویسنده وارد جهان داستان می‌شود تا همچون متنی فراداستانی، نظام و قراردادهای حاکم بر جهان داستان را برهم بزند و برای چندمین بار با هشیار کردن خواننده‌ای که در جهان داستان غرق شده است، او را وادار سازد به‌طور مداوم رابطه بین واقعیت و جهان داستانی و حرکت بین این دو را درک کند.

۴. تناقض^۱

تناقض به معنای قرارداد دو پدیده مقابل در برابر هم به‌طور هم‌زمان در متن است. به‌طور کلی «در نوشتار مدرنیستی و در نوشتار واقع‌گرا همواره در نهایت تناقضات متنی حل و فصل می‌شوند، چه در سطح پیرنگ (واقع‌گرایی)، چه در سطح نظرگاه یا «آگاهی» (مدرنیسم)، [اما] در متون فراداستانی که از تناقض بهره می‌گیرند، ممکن است هیچ‌گونه تعیین‌نهایی عرضه نشود (یا هیچ‌گاه پرده‌نهایی فرونیفتند)» (وو، ۱۳۹۱: ۱۹۹). نویسندگان در تناقض‌های فراداستانی، گاه «جهان‌هایی را به نمایش می‌گذارند که به شکلی متقابل و دوسویه در تناقض با یکدیگر هستند» (همان: ۲۰۳). همچنین در این متون، «اغتشاش و اختلاط جهان‌های عینی و تمثیلی استراتژی دیگری است که خواننده را با تناقضاتی حل و فصل ناشدنی مواجه می‌سازد» (همان: ۲۰۵). مولوی در روایت دوقوی، از حیث تناقضات وجودشناختی مدنظر در آثار پسامدرن و فراداستانی، به‌خوبی توانسته است حس هراس و حیرت انسانی سرگشته در این دنیا را که دائماً در سفر است و وطن و مسکنی ثابت ندارد و حتی در میان جمع احساس تنهایی می‌کند، در قالب شخصیت مبهم، جست‌وجوگر، همیشه مسافر و سرگردان دوقوی نشان دهد که در نهایت به‌خاطر قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاصش برای لحظاتی قادر می‌شود در جهانی دیگر و موازی با دنیای واقعی خود زیست کند و تجربه‌ای را از سر بگذراند که هیچ‌یک از انسان‌های هم‌زمانش حتی قادر به دیدن آن نیستند. دوقوی با گفتن عباراتی مانند:

این چگونه شمع‌ها افروخته است
خلق جویان چراغی گشته بود
کاین دو دیده خلق از این‌ها دوخته است
پیش آن شمعی که بر مه می‌فزود
(ص ۴۱۶)

این عجب‌تر که بر ایشان می‌گذشت
ز آرزوی سایه جان می‌باختند
سایه آن را نمی‌دیدند هیچ
گر کسی می‌گفتشان کین سو روید
جمله می‌گفتند کین مسکین مست
صد هزاران خلق از صحرا و دشت
از گلیمی سایه‌بان می‌ساختند
صد تفو بر دیده‌های پیچ پیچ...
تا ازین اشجار مستسعد شوید
از قضاء الله دیوانه شده‌ست
(ص ۴۱۷)

خلق گویان ای عجب این بانگ چیست
چشم می‌مالیم اینجا باغ نیست
چونک صحرا از درخت و بر تهی‌ست...
این بیابانی و بس مشکل رهی است
(ص ۴۱۸)

بیان می‌کند که در حال دیدن جهانی تمثیلی، پرعجایب و شگفت‌انگیز بوده که موازی و هم‌زمان ولی در تقابل با جهان روزمره سایر انسان‌های عادی وجود داشته، ولی جز دقوقی کسی قادر به دیدن آن نبوده است.

یکی دیگر از اشکال تناقض در فراداستان، آوردن ناسازه یا پارادوکس است. «ناسازه صحه گذاشتن بر امری است درست در همان لحظه‌ای که امر مذکور را نفی می‌کند» (وو، ۱۳۹۱: ۲۰۶). در گفتمان پسامدرن به‌ویژه در گفتمان سیاسی پسامدرن، عبارت‌هایی چون «تکنولوژی بد و ویرانگر است؛ و ناعادلانه است که برخی نسبت به دیگران تکنولوژی بیشتری داشته باشند» یا «ارزش‌ها ذهنی‌اند، اما تبعیض جنسیتی و نژادپرستی شرهای واقعی‌اند» را مصداق تناقض در گفتمان پسامدرن می‌دانند که در درون خود نسبی‌گرایی و مطلق‌گرایی را در پی هم دارند. این تناقض‌ها نشان‌دهنده این است که واژه‌ها ابزاری در نبرد قدرت برای سلطه‌یافتن است (هیکس، ۱۳۹۱: ۲۳۶ و ۲۳۷). در داستان دقوقی نیز از این دست گفته‌ها و حکم‌های متناقض درباره پدیده‌های واحد دیده می‌شود که البته موضوع مورد بحث پژوهش حاضر نیست، اما مثال آن این ابیات است:

حرص اندر عشق تو فخرست و جاه
شهووت و حرص نران پیشی بود
حرص اندر غیر تو ننگ و تباه
و آن حیزان ننگ و بدکیشی بود...
(ص ۴۱۴)

در این موارد، در دو قسمت کلام نوعی تناقض یا پارادوکس وجود دارد. بدین ترتیب که از یک سو مولوی ابتدا یک حکم کلی را صادر می‌کند درباره اینکه حرص داشتن در عشق سبب عزت و جاه است، ولی بلافاصله در ادامه، آن را از

حالت مطلق‌گرایی خارج می‌کند و با زدن قید «جز تو»، همین حرص را در عشق سبب ننگ و تباهی می‌خواند. یا در بیت بعد، ابتدا شهوت و حرص را سبب پیشی آدمی می‌داند و سپس با نسبت‌دادن همین حرص و شهوت به زنان، آن را سبب ننگ و بددینی می‌شمرد؛ به‌ویژه در اینجا، آن جنبه استفاده از پارادوکس یا ناسازه در جهت برتری‌دادن یک قشر بر دیگری در گفتمان قدرت پسامدرنی بارز است.

از حیث روایی و در فراداستان پسامدرن، ایجاد قصه در قصه، درهم‌تافتگی‌های روایی، حلقه‌ها و مدورها را از تمهیدات ایجاد ناسازه و تناقض در فراداستان می‌شمارند (وو، ۱۳۹۱: ۲۰۷-۲۰۸). چنانکه وُ مواردی مثل تبدیل شدن کارآگاه داستان به قاتلی که ظاهراً در جست‌وجویش بوده در رمان «پاک‌کن‌ها» اثر روب گریه^{۱۰} را نمونه‌هایی از ناسازه‌های فراداستانی می‌داند. در داستان دقوقی، علاوه بر ساختار قصه در قصه و درهم‌تافتگی‌های مکرر راوی و نقل ماجرا از زاویه دید شخصیت‌های مختلف، وجود تصاویر حلقوی و مدور - که در آن، امور بلافاصله پس از تثبیت از بین می‌روند و دوباره جان می‌گیرند و به شکلی دیگر متولد می‌شوند - سبب ایجاد تناقض شده است. بارزترین نمود این تناقض، چرخه تبدیل شدن مکرر هفت شمع به یک شمع، تبدیل هفت شمع به هفت مرد و سپس تبدیل آن‌ها به هفت درخت و باز تبدیل شدن به هفت مرد است که با نقض پیایی و نسبی کردن وجود و عدم، سبب ایجاد تصاویری ناساز در روایت می‌شوند. می‌توان گفت یکی دیگر از نمودهای ناسازه در این روایت، تبدیل و جابه‌جایی جایگاه جوینده و جسته شده است. بدین شرح که دقوقی که از آغاز داستان، مدت‌ها «طالب خاصان حق» (ص ۴۱۴) است و در آرزوی یافتن و دیدن آن‌هاست، در میانه داستان به طرزی متناقض، وارونه و مبهم، خود به مطلوب و پیش‌نماز و مقتدای خاصان تبدیل می‌شود. در ادامه نیز او که در آغاز در حیرت از درک و یافتن خاصان بود، با دعایی که می‌کند، عملی انجام می‌دهد که شگفتی و حیرت خاصان را برمی‌انگیزد. درهم‌تافتگی‌های روایی نیز دیگر عنصر بارز ناسازه در این روایت است. چنانکه از همان آغاز روایت تا پایان آن، چرخه راویان دائماً بین مولوی به‌عنوان نویسنده یا راوی برون‌داستانی و دقوقی به‌عنوان راوی درون‌داستانی، و بین دقوقی و ابدال و دیگر افرادی که در ساحل هستند و گفته‌های دقوقی را درباره دیدن افرادی که تبدیل به شمع و درخت می‌شوند یا کشتی‌ای که در حال غرق شدن است می‌شنوند و او را دیوانه می‌خوانند، دیده می‌شود. به عبارتی، وقایع این روایت از منظر مولوی، دقوقی، ابدال و ساحل‌نشینان، کانونی و دیده شده است که در نهایت هم هیچ‌کدام به درک درستی از دیده‌ها و اعمال دیگری نمی‌رسند. چنانکه در نهایت ابدال از عمل و دعای دقوقی، دقوقی از تغییرات و دگرگونی وجودی ابدال و وضعیت کشتی‌نشینان، ساحل‌نشینان از گفته‌های دقوقی و مولوی از کل ماجرا در نوعی حیرت و ابهام است؛ و این چنین این تناقضات، تا پایان ماجرا همچنان باقی می‌ماند.

۵. شخصیت^{۱۱} و شخصیت‌پردازی

شخصیت‌ها زمانی فراداستانی هستند که خودآگاه باشند و به‌نوعی در برابر نویسنده طغیان کنند. در مواردی مثل اینکه یک شخصیت کشف کند که شخصیتی داستانی است یا احساس کند که با او ناعادلانه رفتار شده یا تصمیم بگیرد که نویسنده را بکشد، شخصیت فراداستانی است (Wallace, 1986: 179). در داستان دقوقی، این نوع استقلال از نویسنده و خودآگاهی فراداستانی دو بار در شخصیت دقوقی دیده می‌شود. بار اول در جایی است که هنگام نماز شده و راوی داستان با گفتن «هین نماز آمد دقوقی پیش شو» (ص ۴۲۰) نشان می‌دهد که ابدال او را برای اقامه نماز دعوت کرده‌اند و دقوقی در پاسخ از آن‌ها ساعتی زمان می‌خواهد (ص ۴۲۰). در همین جاست که مولانا خط سیر نقل و روایت داستان را قطع می‌کند و سرگرم صحبت با حسام‌الدین چلبی می‌شود (ص ۴۲۰ و ۴۲۱). اما پس از اندک مدتی درمی‌یابد در همان حین دقوقی منتظر او نمانده و خودش دست به کار شده و مستقلاً و بدون نیاز به نقل کردن راوی مسیری را طی کرده، وضو ساخته و اینک آماده اقامه نماز است. به همین سبب مجبور می‌شود سخنش را قطع کند و به‌جای آنکه به شیوه مرسوم خود بگوید که دیگر بهتر است به ادامه نقل ماجرا بازگردیم، خطاب به حسام‌الدین می‌گوید: «برنویس اکنون دقوقی پیش رفت» (ص ۴۲۱)؛ گویی در اینجا این راوی است که برخلاف معمول از شخصیت داستانش عقب افتاده است و باید به او برسد و کنش‌های او را ثبت کند.

دومین نمونه این خودآگاهی و استقلال شخصیت دقوقی از مؤلف داستان هنگامی است که دقوقی در حین نقل اتفاقات عجیبی که در آن ساحل برایش افتاده با گفتن:

من همی گویم چو ایشان ای عجب
این چنین مهوری چرا زد صنع رب
(ص ۴۱۸)

شگفتی و تعجب خود را ابراز می‌کند از اینکه چرا دیگر مردم آنچه را که او می‌شنود و می‌بیند نمی‌توانند ببینند و بشنوند، اما نمی‌خواهد در ذهن خواننده داستان این تصور ایجاد شود که دقوقی نیز مثل سایر مردم زمانه‌اش است. برای اینکه نوع حیرت و شگفتی او را با دیگران یکسان نپندارد، بلافاصله سعی می‌کند تفاوت کیفیت تعجب و حیرت خود را نسبت به سایر شخصیت‌های داستان توضیح دهد و می‌گوید:

زین عجب تا آن عجب فرقی است ژرف
تا چه خواهد کرد سلطان شگرف
(ص ۴۱۸)

اما مولوی که دیگر نمی‌خواهد به دقوقی اجازه دهد به صحبتش ادامه دهد، مجبور می‌شود با گفتن:

ای دقوقی تیزتر ران هین خموش چند گویی چند چون قحطست گوش
(ص ۴۱۸)

به دقوقی یادآوری کند که چون جز مؤلف داستان دیگر شخصیت‌ها صدای او را در جهان داستان نخواهد شنید، بیان این توضیحات فایده‌ای ندارد؛ بنابراین، با لحنی تند به او نهیب می‌زند تا او را وادار کند به جای پرداختن به توضیحات و حواشی به نقل کردن ادامه ماجرا پردازد. بدین ترتیب، در اینجا نیز همانند آثار فراداستانی معاصر، مؤلف داستان به یکی از مخاطبان و شنونده‌های گفته‌های شخصیت داستانی تبدیل می‌شود که حتی شخصاً توانایی به سکوت واداشتن او را ندارد، بلکه از او درخواست می‌کند حرفش را تمام کند. البته جز این دو مورد، در انتهای داستان نیز که راوی دقوقی را خطاب قرار می‌دهد و می‌گوید:

ای دقوقی با دو چشم همچو جو هین مبر امید و ایشان را بجو
(ص ۴۲۹)

به نوعی باز هم بر خود آگاه بودن و استقلال این شخصیت از نویسنده و مؤلف داستان و تبدیل او به شخصیتی فراداستانی اذعان می‌کند؛ چرا که در اینجا نیز مؤلف تنها نقش پیشنهاددهنده و دل‌داری‌دهنده به دقوقی را دارد و برای او تعیین تکلیف نمی‌کند.

یکی دیگر از مؤلفه‌های مهم شخصیت در آثار پسامدرن فراداستانی و رمان نو این است که شخصیت‌های آن‌ها «شخصیت‌های غایب‌اند چون نشانه‌هایی زبانی‌اند» (وو، ۱۳۹۱: ۸۴). در واقع، از آنجا که آثار پسامدرن انسجام پیرنگ‌بنیاد یا شخصیت‌بنیاد ندارد (مکاریک، ۱۳۸۵: ۱۲۳)، شخصیت‌ها بیشتر به نوعی نشانه و سمبل تبدیل می‌شوند؛ چرا که در این آثار «نشانه‌ها و نمادها باید حضور را ملقی کنند تا به بازنمایی برسند. یک ابژه موجود تنها از طریق نماد قابل شناسایی می‌شود؛ با ترجمه شدن یا استحاله شدن به چیزی که نیست؛ بنابراین، امر داده شده تنها از طریق امر داده نشده یا غیربدهی یا همان نماد شناخته می‌شود.... به کلام دیگر، از آنجا که نمادها واقعیت نیستند و هیچ‌گونه خصلت بالفعلی را تجسد نمی‌بخشند، به ما امکان می‌دهند این جهان را درک کنیم و نهایتاً آن را برای خویش بنا و تفسیر کنیم و خود نیز درون آن بنا و تفسیر شویم» (وو، ۱۳۹۱: ۸۶-۸۷). از این روست که در آثار پسامدرن، تأکید بر نظام‌های بینافردی سبب می‌شود «من» همیشه بیش از یک «من» باشد و بتواند به جای همه «من‌ها» قرار بگیرد (ریمون کنان، ۱۳۸۷: ۴۴). در داستان دقوقی نیز اینکه جز دقوقی هیچ شخصیتی حتی نام خاص هم ندارد و نپرداختن به جزئیات و شخصیت‌پردازی‌های متداول در آثار رئالیستی، سبب شده شخصیت‌ها کاملاً از جنبه فردیت خود خارج شوند و بیشتر محملی برای تلاقی نیروها و

رخدادها باشند تا جوهرهایی فردیت یافته. شخصیت‌ها نمادهایی هستند که گاه همچون جماعت ابدال اقتداکننده به دقوقی در داستان ناپدید می‌شوند و چیزی از آن‌ها جز یک راز باقی نمی‌ماند. به عبارتی، شاید بتوان گفت با توجه به اینکه در سراسر روایت، درباره شخصیت‌ها حرف زیادی به میان نمی‌آید و حتی درباره خود دقوقی نیز چیزی فراتر از توضیح راوی در آغاز داستان گفته نمی‌شود، می‌توان گفت در این داستان تقریباً خبری از شخصیت در معنای مصطلح آن نیست و ما با نمادها و رمزها مواجه هستیم تا شخصیت‌های داستانی.

گاهی شخصیت‌ها در فراداستان‌ها برعکس عمل می‌کنند؛ یعنی به جای آنکه موجوداتی خیالی باشند که توسط نویسنده ایجاد و توصیف می‌شوند، آن‌ها هستند که از جهان درون داستان درباره نویسنده حرف می‌زنند و او را افشا می‌کنند. این امر در داستان‌هایی نیز که به نوعی حالت خودزندگی‌نامه‌نوشت دارند صدق می‌کند؛ برای مثال، «هاکلبری فین فراداستانی برعکس است: یک شخصیت داستانی توسط مارک تواین^{۱۲} آفریده می‌شود و شروع می‌کند به حرف زدن درباره خود او» (Wallace, 1986: 181)؛ در روایت دقوقی نیز چنانکه طاهری (۱۳۹۲: ۱۵۸-۱۶۲) اذعان کرده است، شخصیت فراداستانی دقوقی همان مولوی است؛ و مولوی با خلق شخصیت دقوقی تجربه زیستی و شهودی خود در ملاقات با شمس تبریزی و دعاکردن برای نجات جان مردم قونیه در برابر یورش مغول را به تصویر کشیده و افشا کرده است.

یکی دیگر از شگردهای فراداستانی در نمود شخصیت و شخصیت‌پردازی در آثار فراداستان، ابراز علاقه و عشق یا نفرت و کینه نویسنده نسبت به یکی از شخصیت‌های داستانی است؛ زیرا «به گفته مک‌هیل، هرگونه احساس نویسنده به شخصیت‌ها تجاوز به حریم دنیای داستانی است؛ زیرا مؤلف به لحاظ وجودشناختی در سطحی فراتر از شخصیت‌های داستانی قرار دارد و در نتیجه نباید با ابراز احساس نسبت به آن‌ها از این سطح فراتر رود» (غفاری، ۱۳۸۹: ۷۹). در داستان دقوقی عموماً این عشق و علاقه به شخصیت دقوقی دیده می‌شود؛ به‌ویژه در آغاز داستان جایی که راوی او را وصف می‌کند، درباره او می‌گوید:

آن دقوقی داشت خوش دیباجه‌ای	عاشق و صاحب کرامت خواجه‌ای
بر زمین می‌شد چو مه بر آسمان	شبروان گشته ز او روشن‌روان...
منقطع از خلق نی از بدخویی	منفرد از مرد و زن نی از دوئی
مشفق بر خلق و نافع همچو آب	خوش شفيعی و دعایش مستجاب
نیک و بد را مهربان و مستقر	بهرتر از مادر شهی‌تر از پدر

(صص ۴۱۳-۴۱۴)

در چند جای دیگر نیز به دینداری و تقوی (ص ۴۱۴)، و روشن دلی (ص ۴۲۰) او اذعان می‌کند، اما آنچه بیش از همه سبب فراداستانی شدن روایت دقوی از این منظر می‌شود، بیان عشق و محبت مولوی در مقام خالق و گوینده این داستان به حسام‌الدین چلبی به عنوان کاتب و نویسنده داستان در جهان واقعی در خلال جهان داستانی است؛ در جایی که مولوی صراحتاً اعلام می‌کند این همه عشق و محبتی که در وصف شخصیت دقوی داشتم و ابراز کرده‌ام، در واقع منظورم تو بوده‌ای:

ای ضیاءالحق حسام‌الدین راد	که فلک و ارکان چو تو شاهی نراد
تو به نادر آمدی در جان و دل	ای دل و جان از قدوم تو خجل
چند کردم مدح قوم مامضی	قصد من ز آن‌ها تو بودی ز اقتضا...
بحر کتمان مدیح از نامحل	حق نهاده‌ست این حکایات و مثل

(ص ۴۲۱)

البته شایان ذکر است که در آثار داستانی پسامدرن و فراداستان، بیشتر عشق شهوانی نویسنده به یکی از شخصیت‌های داستانش مد نظر است؛ در اینجا با توجه به اینکه به گفته زرین کوب تجربه عشقی مولانا با شمس تبریزی، صلاح‌الدین زرکوب و حسام‌الدین چلبی از تجارب عشقی غریبی است که کمابیش در تاریخ صوفیه وجود داشته ولی از نظر بازی‌های جسمانی عاری بوده است (۱۳۷۲، ج ۱: ۱۰۳)، این نوع عشق در اینجا صدق نمی‌کند. با این حال، این ابراز علاقه حقیقی و تاریخی مولوی به حسام‌الدین چلبی در جهان داستان، نوعی گسست و جدایی بین جهان تاریخی نویسنده و جهان تخیلی داستان ایجاد می‌کند که خود شگردی فراداستانی است.

۶. اقتباس^{۱۳}

مقوله اقتباس در فراداستان در دو سطح مطرح است؛ اقتباس در فرم و ژانر (سبک) و اقتباس در محتوا و موضوع. در اینجا ابتدا به اقتباس در فرم پرداخته می‌شود.

الف) اقتباس ژانری (فرمی)

از ویژگی‌های آثار فراداستانی، استفاده کردن از سبک‌های دیگر در نوشتار خود است که می‌تواند تقلید از سبک یک شخص یا اثر یک نویسنده خاص یا استفاده از سبک‌ها یا ژانرهای ادبی دیگر مثل سبک‌های وسترن، علمی-تخیلی، فانتزی، پلیسی و کارآگاهی و... باشد. این امر سبب می‌شود گاهی برخی از آثار فراداستانی آمیزه‌ای از سبک‌ها یا ژانرهای مختلف باشند؛ و همین تغییرات گاه مداوم سبک و بافت، ضمن اینکه ساختگی بودن این آثار را بیشتر نمایان

می‌کند، نشانگر آن است که آثار فراداستانی مجموعه‌ای از چارچوب‌ها و قراردادهای متفاوت هستند که با بافت روزمره مورد پذیرش «عقل سلیم» در آثار واقع‌گرایانه متفاوت‌اند. پاتریشیا وو آمیختن و استفاده کردن از ژانرهای مختلف به‌ویژه ژانر فانتزی^{۱۴} در آثار فراداستانی را ایجاد کردن یک «جهان بدیل» در این آثار می‌داند که با به‌وجود آوردن تقابل بین امر واقعی و امر غیرواقعی سبب می‌شود تقابل بین «واقعیت» و «داستان» برای خواننده بیشتر آشکار شود (وو، ۱۳۹۱: ۱۴۴ و ۱۵۸). به‌طور کلی، «این رویکرد متأثر از بودریار و دیگران و به‌معنای بازتولید یا تقلید از آثار دیگر هنرمندان است... [که در آن] آثار دیگر هنرمندان را (اغلب با بازگرداندن آن‌ها در رسانه‌ای دیگر) دوباره روی صحنه می‌آورند» (وارد، ۱۳۸۴: ۶۱).

از آنجا که آمیختگی سبک فانتزی با سبک رئالیستی در داستان دقوقی کاملاً نمود دارد، لازم است اندکی درباره رابطه فراداستان و فانتزی توضیح داده شود. فانتزی در لغت به‌معنای وهم و خیال است و با اینکه داستان به‌طور کلی «محصول غیرمعارف و غیرواقعی قوه تخیل انسان است» (اسکولز، ۱۳۸۷: ۳)، در ادبیات داستانی ساختار ادبی و سبکی از نویسندگی را که عموماً بر وهم و خیال و نوآوری‌های خیال‌پردازانه مبتنی باشد، فانتزی گویند (میرصادقی، ۱۳۷۷: ۱۰). استفاده از سبک فانتزی در آن دسته از آثار فراداستانی بیشتر نمود دارد که تمایل به ایجاد نوعی ساخت اسکیزوفرنیک واقعیت در داستان دارند. در این آثار، وقتی که بافت داستان به‌صورت مداوم از بافت واقع‌گرا به بافت فانتزی تغییر می‌کند، به‌دلیل ایجاد ناتوانی در فهم استعاره‌های داستان و ناتوانی در پردازش اطلاعات متن و تمییزندادن سلسله‌مراتب پیام‌ها و بافت‌ها، جهان تاریخی (رئالیستی) و جهان بدیل (فانتزی) در هم ادغام می‌شوند، اما از آنجا که معمولاً توضیحی عقلانی برای این تغییر وجود ندارد، خوانندگان عملاً در این تغییرات گیج و پریشان می‌شوند (وو، ۱۳۹۱: ۵۸). از نظر وجودشناختی نیز این فانتزی‌سازی بیشتر در راستای اعتقاد نظریه‌پردازان فراداستان به بازی‌های زبانی و بافت‌زدایی رادیکال و افراطی از متن است که در آن سعی می‌کنند «دسترسی خواننده به یک مرکز راهنمایی مثل یک راوی، یک زاویه دید [واحد] یا تنش پایدار بین «داستان»، «رؤیا»، «واقعیت»، «الهام»، «توهم»، «حقیقت» یا «دروغ» و... را تکذیب کنند... و منطق جهان روزمره را به‌وسیله اشکالی از تناقض و ناپیوستگی بر هم بزنند تا اشاره کند به اینکه «واقعیت» نیز همچون «داستان» صرفاً بازی بیشتری با واژگان است» (Waugh, 2013: 72).

در داستان دقوقی نیز نمونه‌های بسیار از مؤلفه‌های بافت فانتاستیک وجود دارد؛ هم در مکان داستان که ساحلی بی‌نام‌ونشان است، هم در زمان آن که «بیگه گشته روز و وقت شام» (ص ۴۱۶) است؛ و هم در شخصیت اصلی داستان، دقوقی که ظاهراً در ابتدای داستان به‌عنوان درویشی مسافر، مهربان و مستجاب‌الدعوه بسیار واقع‌گرایانه ترسیم شده است، اما از میانه داستان به شخصیتی فانتزی تبدیل می‌شود، در جهانی شگرف فرومی‌رود، با موجوداتی عجیب هم‌صحبت

می‌شود، چیزهایی می‌بیند و اعمالی انجام می‌دهد که او را به شخصیتی با تجاربی خارق‌العاده و عجیب تبدیل می‌کند که هیچ کدام توجیه منطقی و عقلانی ندارند. همچنین کنش‌ها و اتفاقاتی نیز که پیاپی و بدون هیچ مکالمه و توضیحی در ساحل می‌افتد کاملاً شگرف و فانتزی است؛ اتفاقاتی چون ظهور هفت شمع نورانی با نوری که تا اوج آسمان را می‌شکافد و تبدیل شدن پیاپی آن‌ها به هفت مرد نورانی و هفت درخت نورانی و نماز خواندن درخت‌ها و سپس رؤیت کشتی در حال غرق شدن و نجات یافتن آن‌ها آن هم فقط به وسیله نیت ذهنی و دعای دقوی و سرانجام ناپدید شدن آنی تمام این صحنه‌ها در پایان داستان. در کنار این عوامل ایجادکننده بافت فانتزی، دقوی با افراد دیگری که در جهان واقعی داستان (ساحل) هستند ولی نمی‌توانند جهان فانتزی دقوی را ببینند، مکالمه می‌کند. ابراز شگفتی آن‌ها از اینکه آنچه دقوی می‌گوید را نمی‌بینند و او را دیوانه می‌خوانند، سبب شده است دائماً تقابل بین جهان واقعی رئالیستی و واقع‌گرای آغازین داستان با جهان بدیل فانتزی آن برقرار شود و خواننده را دچار شگفتی و حیرت کند که کدام یک از این‌ها واقعی است. به‌ویژه اینکه این تجربه فانتزی چنان برای دقوی به‌عنوان راوی و تجربه‌کننده این جهان، بیگانه و بدون سابقه است که خود او نیز همچون دیگر شخصیت‌ها و خواننده داستان در شگفتی و حیرت است؛ و اینکه دقوی تا پایان داستان نیز هیچ توضیحی برای آنچه رخ می‌دهد و می‌بیند ندارد، سبب می‌شود این تردید برای مخاطب قوت بگیرد که آیا جهان فانتزی دقوی حاصل توهم و تخیل یک درویش دوره‌گرد خسته است و سرابی بیش نیست یا الهام و مکاشفه واقعی یک درویش خاص است.

از نظر زاویه دید و راوی نیز دقوی داستانی چندآواست که هرگز بر یک کانون روایی و یک راوی مبتنی نیست. همین امر که ماجراها و صحنه‌های مختلف روایت دائماً از سوی نویسنده و راوی (مولوی)، شخصیت اصلی (دقوی) و شخصیت‌های فرعی (مردم زمان دقوی و ابدال) دیده و نقل می‌شود، ضمن اینکه به ابهام و گنگی فضای فانتاستیک روایت می‌افزاید، سبب می‌شود خواننده نتواند به یک راوی اتکا کند و براساس گفته‌ها و دیده‌های او داستان را ببیند، باور کند و پیش برود.

ب) اقتباس محتوایی

مقوله اقتباس به‌ویژه اقتباس محتوایی و موضوعی در فراداستان سبب غرابت و پیوند آن با مفهوم بینامتنیت شده است؛ زیرا به‌طور کلی «داستان پسامدرن اغلب به گونه‌ای بینامتنی، به سنت ادبی ارجاع می‌دهد. این ارجاع اگر کنایی هم باشد، به‌طور نامستقیم متون و نگرش‌های سنتی را تأیید می‌کند» (برتنس، ۱۳۸۳: ۱۶۷). به‌طور خاص نیز «فراداستان به بینامتنیت وابسته است... از طریق روایت‌هایی که ساختگی بودن خود را به‌وسیله ارجاع‌های مبهم به فرم‌های سنتی نشان می‌دهند یا

بن‌مایه‌های موضوعی و ساختاری خود را از دیگر روایت‌ها وام می‌گیرند» (Cuivre, 2014: 4). از منظر فراداستانی، به‌کاربردن تلمیح و اشاره‌های ادبی و اساطیری در خلال یک داستان، یکی از ابزارهای ساختن جهان بدیل در متن فراداستانی است؛ زیرا هم وجود جهان خارج از مکان و زمان روزمره را به خواننده یادآوری می‌کند و هم متنیت و بینامتنیت تام و تمام داستان را به خواننده نشان می‌دهد (وو، ۱۳۹۱: ۱۶۱). در داستان دقوقی نیز نمادها و بن‌مایه‌های تلمیحی و اساطیری بسیاری وجود دارد، مانند تکرار و تأکید بر اعداد «هفت» و «یک» و تبدیل شدن آن‌ها به یکدیگر که نمادهایی از اتحاد کل و جزء در عالم هستی‌اند؛ تبدیل شدن پی‌پی «درخت» و «انسان» به یکدیگر که یادآور کهن‌الگوی خلقت انسان از گیاه مشی و مشیانه در اساطیر ایرانی است؛ و جست‌وجوی دقوقی برای ملاقات با ابدال و رسیدن آن‌ها به هم در کنار دریا که یادآور ملاقات خضر (ع) و موسی (ع) در مجمع‌البحرین است و بسیاری دیگر از وقایع داستان که تلمیح و الگوبرداری از همین اسطوره دینی است (ر.ک: توکلی، ۱۳۸۹: ۱۵۴-۱۵۹).

وجود همین اقتباسات بن‌مایه‌ای، سبب قوام‌یافتن جهان بدیل فانتزی در برابر جهان واقع‌گرای آغاز داستان شده است. البته شگرد فراداستانی مولوی در اقتباس موضوعی‌اش از داستان موسی و خضر خاص است؛ بدین ترتیب که خودش در قالب یکی از اتصال‌های کوتاهی که در داستان ایجاد کرده، به‌عنوان نویسنده وارد جهان داستانی می‌شود و با اشاره مستقیم به ماجرای «طلب کردن موسی خضر را» (ص ۴۱۵) ضمن اینکه به خواننده، راهنما و کلیدی برای گره‌گشایی از اقتباس‌های ساختاری و مضمونی خود می‌دهد، با ارجاع مستقیم به شخصیت تاریخی و حقیقی موسی (ع)، جهان تاریخی و واقعی را به درون جهان داستان فرامی‌خواند و آن را به‌عنوان جهانی بدیل در تقابل با جهان داستانی قرار می‌دهد؛ و خواننده را وامی‌دارد از جهان داستانی به جهان تاریخی و حقیقی منحرف شود و تقابل این دو جهان را درک کند. به عبارتی در ساختار این داستان در برابر جهان واقع‌گرای آغاز داستان (درویشی مسافر و جویا که نزدیکی غروب به ساحلی می‌رسد) دو جهان بدیل وجود دارد: جهان فانتزی پررمز و عجایی که دقوقی می‌بیند و جهان تاریخی-اساطیری ملاقات موسی (ع) و خضر (ع) و وقایع آن.

آنچه در صفحات پیشین آمد، معرفی مهم‌ترین مؤلفه‌های فراداستان و بررسی و تحلیل نموده‌های آن در داستان دقوقی بود. البته در خلال آثار و نظریات صاحب‌نظران، مؤلفه‌های دیگری نیز ذکر شده‌اند که عموماً در ذیل موارد ذکر شده می‌گنجد؛ برای مثال، تغییر کانون و زاویه دید، چندآوایی، جابه‌جایی‌های زمانی و زمان‌پریشی‌ها را نیز جزء شگردهای پسامدرن و فراداستان می‌دانند که این شگردها در مجامع علمی ادبی آشنا و شناخته‌شده‌ترند و عموماً در پژوهش‌هایی روایت‌شناختی مثنوی - که برخی از آن‌ها در پیشینه نیز آمده - در چند سال اخیر بارها به آن‌ها پرداخته شده است.

همچنین به دلیل محدودیت حجم، در خلال مطالب پژوهش به آن‌ها اشاره گذرا شده و به طور مفصل تحت عنوان مجزا مطرح نشده‌اند.

نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش نشان می‌دهد برخلاف آنکه پسامدرنیسم و به‌ویژه رویکرد فراداستان در داستان‌نویسی پسامدرن را محصول قرن بیستم و دوران معاصر می‌دانند، در مثنوی مولوی چنین سبک داستان‌نویسی به کار رفته است. چنانکه این پژوهش گویای آن است که در روایت دقوقی تقریباً تمام مؤلفه‌های مهم و اساسی فراداستانی وجود دارد که مولوی به خوبی توانسته است با استفاده کردن از آن‌ها مرزهای داستان‌سرایی کلاسیک فارسی را بشکند. از نظر پیرنگ، وجود شاخصه‌هایی چون چارچوب‌بندی تودرتو و مغشوش و بدون پایان مشخص و برخوردار از نویسنده و راوی خودآگاه که پیرنگی مبتنی بر اتصال‌های کوتاه پیاپی را خلق کرده است، مهم‌ترین عناصر فراداستانی در این روایت هستند. در شخصیت‌پردازی، شخصیت‌های خودآگاه که حتی در برابر نویسنده عصیان می‌کنند و خلق آن‌ها حاصل بازی‌های زبانی است، تبدیل نویسنده به یکی از شخصیت‌های داستان و شخصیت‌هایی که بیشتر حالت نمادین دارند، شخصیت‌پردازی روایت دقوقی را فراداستانی کرده است. همچنین استفاده از اقتباس در خلق جهانی بدیل از نوع فانتزی با استفاده از وقایع و شخصیت‌های شگفت و جادویی، در کنار اشاراتی به جهان بدیل اسطوره‌ای و تاریخی زمان خود نویسنده که سبب شکستن مرز داستان و واقعیت شده، دیگر عنصر مهم پسامدرن روایت دقوقی است که در کنار وجود تغییرات پیاپی زاویه دید و راوی و مفاهیم اقتباسی تلمیحی و اسطوره‌ای سبب شده است خواننده در حین خوانش این روایت و برای درک آن از حالت انفعالی و شنودگی صرف داستان‌نویسی کلاسیک خارج شود و خود را در برابر جهان داستانی متفاوتی ببیند. بدین ترتیب، استفاده از همین شگردهای پیچیده و ناب فراداستانی سبب شده است داستان دقوقی فرم و محتوایی خاص و متفاوت با سایر داستان‌های مثنوی و به تعبیری شاید بتوان گفت تمام داستان‌های موجود در منظومه‌های کلاسیک فارسی داشته باشد. در مجموع، پژوهش حاضر نشانگر آن است که مثنوی مولوی چنان بطن‌های پیچیده و چندلایه معنایی، هنری و ادبی دارد که هر میزان توانایی و دانش فنی پژوهشگران ادبی در عرصه‌های نظریه و نقد ادبی قوی‌تر می‌شود، پرده از یکی دیگر از اسرار و لایه‌های هنری این کتاب اعجاب‌انگیز برداشته می‌شود و نشان می‌دهد چرا مثنوی را قرآن فارسی می‌دانند.

پی‌نوشت

1. Metafiction
2. Flaubert
3. William H. Gass
4. Patricia Waugh
5. Frame
6. Nathalie Sarraute
7. Language games
8. Short-circuit
9. Contradiction
10. Robbe-Grillet
11. Character
12. Mark Twain
13. Adaptation
14. Fantasy

منابع

- اخوت، احمد. (۱۳۷۷). *دستور زبان داستان*. فردا. تهران.
- اسفندیار، سبیکه. (۱۳۹۴). «تحلیل سوررئالیستی داستان دقوقی در مثنوی مولوی». *فصلنامه پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی*. دوره ششم. ش ۲۲. صص ۲۷-۵۶.
- اسکولز، رابرت. (۱۳۸۷). *عناصر داستان*. ترجمه فرزانه طاهری. چ ۱. نشر مرکز. تهران.
- اسماعیلی و همکاران. (۱۳۹۱). «رویکرد نشانه-معناشناختی فرایند مربع معنایی به مربع تنشی در حکایت دقوقی مثنوی». *فصلنامه پژوهش‌های ادب عرفانی (گوهر گویا)*. دوره ۶. شماره ۳ (پیاپی ۲۳). صص ۶۹-۹۴.
- ایران‌زاده، نعمت‌الله و نفیسه لیاقی مطلق. (۱۳۹۶). «عدم قطعیت در فراداستان شب ممکن». *پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت*. دوره ۶. ش ۱. صص ۵۱-۷۰.
- برتنس، هانس. (۱۳۸۳). *مبانی نظریه ادبی*. ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی. چ ۱. ماهی. تهران.
- پاینده، حسین. (۱۳۸۳ الف). «فراداستان: سبکی از داستان‌نویسی در عصر پسامدرن». *کتاب ماه ادبیات و فلسفه*. صص ۲۶-۳۷.
- _____ (ب). (۱۳۸۳). *مدرنیسم و پسامدرنیسم در رمان (گزینش و ترجمه)*. روزنگار. تهران.
- توکلی، حمیدرضا. (۱۳۸۹). *از اشارت‌های دریا، بوطیقای روایت در مثنوی*. چ ۱. مروارید. تهران.
- داد، سیما. (۱۳۸۳). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. مروارید. تهران.

- ریمون کنان، شلموت. (۱۳۸۷). *روایت داستانی: بوطیقای معاصر*. ترجمه ابوالفضل حری. چ ۱. نیلوفر. تهران.
- زرین کوب، عبدالحسین. (۱۳۷۲). *سرنی*. ج ۱. چ ۴. انتشارات علمی. تهران.
- شریف‌نسب، مریم و محمد مهدی ابراهیمی فخار. (۱۳۹۲). «شیوه‌های خلق فراداستان و کارکردهای آن در داستان‌های کوتاه فارسی دهه ۷۰ و ۸۰». *ادب پارسی معاصر*. سال سوم. ش ۳. صص ۱-۲۵.
- غریب، مصطفی و محمد بهنام‌فر. (۱۳۹۶). «داستان دقوقی از منظر ادبیات شگرف»، *بوستان ادب*. ش ۲. صص ۱۴۱-۱۶۶.
- فروزانفر، بدیع‌الزمان. (۱۳۴۹). *مآخذ قصص و تمثیلات مثنوی*. چ ۲. امیرکبیر. تهران.
- طاهری، قدرت‌الله. (۱۳۹۲). «رابطه داستان دقوقی با تجارب زیستی مولانا». *مجله تاریخ ادبیات*. دانشگاه شهید بهشتی. ش ۷۵/۳. صص ۱۵۱-۱۷۱.
- کالر، جانان‌تان. (۱۳۸۲). *نظریه ادبی معرفی بسیار مختصر*. ترجمه فرزانه طاهری. چ ۱. مرکز. تهران.
- مارتین، والاس. (۱۳۸۶). *نظریه‌های روایت*. ترجمه محمد شهباز. چ ۲. هرمس. تهران.
- مالپلاس، سایمون. (۱۳۸۸). *ژان فرانسوا لیوتار*. ترجمه بهرننگ پورحسینی. چ ۱. مرکز. تهران.
- محمد یارزاده، سجاد و علیرضا دریاییگی. (۱۳۸۹). *هنر و پست مدرنیسم*. چ ۱. افراز. تهران.
- مک کاریک، ایرنا ریما. (۱۳۸۵). *دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی. چ ۱. آگه. تهران.
- مکوئیلان، مارتین. (۱۳۸۸). *مجموعه مقالات روایت*. ترجمه فتاح محمدی. مینوی خرد. تهران.
- مولوی، جلال‌الدین محمد. (۱۳۷۹). *مثنوی معنوی*. به کوشش و اهتمام رینولد نیکلسون. چ ۷. طلوع. تهران.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۹۴). *عناصر داستان*. چ ۹. سخن. تهران.
- _____ . (۱۳۷۷). *واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی*. چ ۱. کتاب مهناز. تهران.
- لاج دیوید و همکاران. (۱۳۸۶). *نظریه‌های رمان از رئالیسم تا پست‌مدرنیسم*. ترجمه حسین پاینده. چ ۱. نیلوفر. تهران.
- وو، پاتریشیا. (۱۳۹۰). *فراداستان*. ترجمه شهریار وقفی‌پور. چ ۱. چشمه. تهران.
- وارد، گلن. (۱۳۸۶). *پست‌مدرنیسم*. ترجمه قادر فخر رنجبری و ابوذر کرمی. چ ۱. ماهی. تهران.
- هیکس، استیون. (۱۳۹۱). *تبیین پست‌مدرنیسم*. ترجمه حسین پورسفیر. چ ۱. ققنوس. تهران.

- Cazzato, Luigi (2002). *Metafiction of Anxiety: Modes and Meanings of the Postmodern Self-Conscious Novel*. The University of Michigan.
- Currie, Mark (2014). *Metafiction*. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Lodge, David (1992). *Mimesis and Diegesis in Modern Fiction*. Jencks, Charls. Ed. *The Post Modern Reader*. London: Academy Editions.
- MacHale, Brain (1987). *Postmodernist Fiction*. London: Routledge.
- Schonert, Jorg (2009). *Handbook of Narratology*. Edited by Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid. Berlin: Walter de Gruyter.
- Wallace, Martin (1986). *Resent Theories of Narrative*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Waugh, Patricia (2013). *Metafiction-The theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.