ترس متن از ضربه‌ی پنالتی

نگاهی به کتاب
«سیاسیا در شهر مارمولک‌ها» نوشته‌ی سید امین حسینیون
تقدیر شده در جشنواره‌ی گام اول

سید مرتضا مرتضایی

عنوان کتاب: سیاسیا در شهر مارمولک‌ها
نویسنده: سید امین حسینیون
تصویرگر: توکا نیستانی
ناشر: شرکت نشر چیستا
ویرایش و نمونه‌خوانی:
مؤسسه‌ی پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان
صفحه‌آرا: آرینه ابراهیمیان
نوبت چاپ: ۱۳۸۷
شمارگان: ۱۵۰۰ نسخه
تعداد صفحه: ۱۱۱ صفحه
بها: ۱۸۵۰ تومان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

قانون صفرم ترمودینامیک[1]:

آن‌چه منتقد یک کتاب (کتاب به‌عنوان اثری هنری، خاصه در حوزه‌ی ظریف کودک و نوجوان) بر کتاب به‌مثابه کالایی فیزیکال با مشخصات ترمودینامیکی می‌افزاید، درواقع نوعی حاشیه‌نویسیِ هنری و شخصی، با اندک خاصیت فیزیکی است. شاید هنوز وجه نرم‌افزاری نقد از سوی منتقدان –که عموماً بزرگسال و متخصص‌اند!– بر وجه ملموس آن می‌چربد. در جهتِ اشاره، هنوز نقد خواننده‌محور را باید آرزو بپنداریم؛ امری که بایست بیشتر به‌شکلی عمومی و غیرتخصصی به آن پرداخت؛ شاید همین «به کودکان [و نوجوانان] گوش دهیم» باشد.

چرا باید بازی کرد؟

حاشیه آن‌چنان موجودیتی ارگانیگ و نیز وابسته به متن (نه صرفاً متن روایی–ادبی، بلکه هر موقعیت استراتژیکی از یک سوژه یا ابژه) دارد که گاه موجبیتی صریح و روشن از آن متن را بازمی‌نمایاند. حتا حاشیه چنان می‌تواند گویا باشد که متن را به‌شکل تقریباً دقیقی معرفی کند. در یک مسابقه‌ی فوتبال، آن‌چه جریان دارد، تنها بازی فوتبال و یک توپ و تعداد مشخصی از بازیکنان نیست که دربرگیرنده‌ی موضوع بازی فوتبال می‌شود؛ مشخصاً بسیار پیش می‌آید که حاشیه‌ی یک بازی فوتبال –از رنگ موی بازیکن خط حمله، شلوار و کلاه عجیب‌وغریبی که یکی از دروازه‌بان‌ها پوشیده و ازدواج مجدد

مربی یکی از تیم‌ها تا حضور رئیس‌جمهور کشور یک تیم، گرفتگی صدای گزارش‌گر و آشوب و اعتراض‌های طرف‌داران تیم بازنده در پایان مسابقه– دربردارنده‌ی بیش‌ترین نشانه‌گان توصیفیِ آن بازی است. به این ترتیب اهمیت بازی، زیبایی‌ها و نتیجه‌ی آن، یک‌چیز است و حواشی آن، بسیاری از چیزها به‌علاوه یک‌چیز. بر همین اساس، پیرامون یک کتاب مجموعه‌فضاهایی شکل می‌گیرد که در درجه‌ی نخست، معرفی‌کننده‌ی اثر و در گام‌های دیگرش ابزارهای پیش‌بَرنده‌ی اثر مکتوب می‌شود.

با یک نگاه به مفهوم بازی و اهمیت و سازمان‌دهی‌اش در رشد و ارتقای دوران کودکی، هم‌چنین می‌توان به تأثیرات سرنمونیِ این مفهوم نظر داشت و فراگذر از امکانات متن روایی–ادبی، آن‌چنان‌که بخش زیادی از ادبیات کودک و نوجوان را سرفصلِ بازی و به اشتراک گذاشتن بازیِ اندیشه و هم‌چنین مشارکت خواننده دربرمی‌گیرد، دیگر اثرات این امکان و گستردگی‌اش را برآورد کرد و چه‌بسا ره‌یافت‌های دیگری برای برخورد و مطالعه و بررسی پیشِ رو نهاد.

«هم تحلیل مفهوم کودکی –هم‌چون فرایند همیشگیِ خودشکوفایی– هم تحلیل مفهوم خلاقیت –خودشکوفایی– در معنایی عام یا ویژه، و نیز تحلیل افسانه‌ها، حاکی از آن است که می‌توان از بازی هم‌چون یک روش در ادبیات کودک سخن به میان آورد. بازی هم‌چون «نمودی از آزادی و فعالیت و شادی، و چون شایسته‌ترین راه تحول طبیعی» است. هم‌چنان‌که پیاژه بازی را تفکر کودک قلم‌داد می‌کند که هدفش را در خود نهفته دارد و از لذت محض برمی‌خیزد و نخستین بازی‌ها فعالیت‌هایی تمرینی هستند برای فائق آمدن بر مهارت و احساس مهارت و قدرت.»

«روان‌کاوان با تکیه‌گاهی مشابه است که بازی را جایی دانسته‌اند که مرز ناخودآگاه و خودآگاه، مرز لذت و واقعیت درنوردیده می‌شود و هستیِ انسان یکسره –در آن– وحدت می‌یابد. رابطه‌ی خلاقیت و بازی نیز ازسوی پژوهشگران گوناگون مورد بحث قرار گرفته‌است. ازجمله کرفت در اثر خود، **خلاقیت در مدرسه‌ی ابتدایی** اظهار می‌دارد که «آن‌چه بین خلاقیت و بازی مشترک است، عبارت است از باز بودن (گشودگی) در مقابل امکانات. کرفت نیز هم‌چون برخی پژوهشگران دیگر برآن است که خلاقیت نه‌فقط دادن پاسخ‌هایی تازه به مسایل کهنه –و یا پاسخ‌های ناموجود به مسایل موجود– است، بلکه این سازه –خود– مستلزم آفریدن و طرح مسایل تازه نیز هست و مقوله‌ی «باز بودن در مقابل امکانات» علاوه بر «پاسخ‌های ممکن»، دربرگیرنده‌ی «سئوال‌های ممکن» نیز هست.»

«به یک بیان کلی، شاید بتوان گفت که هر داستان، خود ماهیتاً، گونه‌ای بازی است؛ امکانی است به‌موازات واقعیت که ذهن آفرینشگر اثر، آن را دربرابر ما می‌گشاید. با این وصف، هر داستان رؤیای بیداریِ ماست و چون رؤیا درست در مرز فرو ریختن خودآگاه و ناخودآگاه –لذت و واقعیت– زاده می‌شود و زمانی که ما نیز –همچون یک خواننده– با آن همراه می‌شویم و قدم به قدم در بازی متن، خود را به مرز نزدیک و نزدیک‌تر می‌بینیم.[۲]»

فصل پنجم کتاب «**سیاسیا در شهر مارمولک‌ها**» با عنوان روشن‌سازِ «سیاسیا می‌فهمد چرا باید بازی کند»، بخشی از روایت و نیز گفت‌وگوی جاسم تمساح با اعضای تیم فوتبال شهرِ مارمولک‌ها، به‌وضوح بر آرای روان‌کاوان و نظریه‌پردازان ادبیات ناظر است. درج این بخش و اساساً چنین تطبیقی صرفاً از آن جهت انجام می‌شود تا بخش زیادی از وضعیت‌های افکتیو بازی را باتوجه‌به موضوع فوتبال و درنهایت شاخص‌های حاشیه و متن بازجوییم:

... ناخدا مکثی کرد تا نفسی تازه کند و در همین لحظه‌ی کوتاه هرمز با صدای زیر و تندش گفت: «این پسره که بازی بلد نیست.»

انگار همه‌ی بچه‌های مدرسه، معلم‌ها، بچه‌های [مدرسه‌ی] نوبخت و پدرش با هم سیا را هو می کردند. ناخدا زل زد به هرمز، اخم کرد و با همان اخم، هرمز را ساکت کرد: «شیش نفر کم داریم هرمز، تا وقتی که بازیکن نداریم حتی شده کسی که فوتبال بلد نیست بیاریم توو زمین می‌آریم. تو این تیم من می گم کی بازی بلده کی بلد نیست. تو این سه روز و نیم همه باید حرف گوش بدن، دعوا قدغنه، کله‌شقی و لجبازی قدغنه. هیچ کس، هیچ کار خطرناکی نباید بکنه. شما همه‌تون بازیکنای خوبی هستین و کارای بزرگی کردین، ولی یادتون باشه این بزرگ‌ترین

کار عمرتونه. همه‌ی شهرهای جنوب شط چشم‌شون به شماس. فکر نکنین ساده‌س.
... از حالا به‌بعد این تیم کَشتی منه، منم ناخدام و شیش تا جاشو کم دارم. مطمئن باشین پرکاش اگه مطمئن نبود می‌بره، هیچ‌وقت این بازی رو پیشنهاد نمی‌داد. پس از حالا فقط به مسابقه فکر کنید. کاری کنید که یک‌شنبه شب تو زمین، حتی اگه باختین، بهترین بازی عمرتونو کرده باشین!» (صفحه‌ی ۲۸)

بی‌هیچ حاشیه‌ی دیگری، آن‌چه بی‌واسطه به ذهن هر مخاطب و منتقدی در ارتباط با این کتاب می‌رسد، «نقش ناخودآگاه» (و گاهی به‌غلط یا عجولانه، استفاده از «نقش ذهن» به‌جای کارکرد رؤیاسازانه‌ی مخچه)، ترتیبی اصولی را در این متن به‌وجود آورده‌است تا شکل دیگری از روایت داستان دربرابرِ مقاومت‌ها و محدودیت‌های زیست حاشیه در شهرهای بزرگ و البته توسعه‌نیافته‌ی چنین شهرهایی رخ نماید؛ امری که گذشته از تنوع و خاصیت افسانه‌پردازی، آلترناتیوی کافی را برای پیش‌بُرد روایت داستانی در این کتاب فراهم آورده‌است. امری که به‌هرترتیب موجب ارتقای روایت داستانی به حوزه‌های غیرملموس و غریب ذهنِ نویسنده و مخاطبان شده‌است. چنین وضعیتی نه‌تنها درصدد نیست آرمان فضای داستان را آرمانی متکی به شهر بداند، حتا مشخصاً آن را به چالش می‌کشد و به‌دنبال زمینه‌هایی است برای ورود به ساحت‌هایی دیگری است که شهر یا کلان‌شهر نیست؛ این شکل از برخورد با اجتماع (شهر، مسایل پیرامونی اجتماع‌های شهری، حاشیه‌نشینی، و بخشی از امور اخلاقی فضای آغازین این داستان)، شبیه به آن شرایطی است که در بازی‌های کودکانه رخ می‌دهد؛ گاهی یک‌جور بازیِ زبانی، مثل یک ترانه، برای تغییر ناگهانی در وضعیت‌های بداهه‌ای که کودکان موقعیت خود را در آن به بازی می‌گیرند و فراروی‌ها و تخیلات گوناگونی را بروز می‌دهند، کافی باشد.

آیا ناخدا چیزی را مخفی می‌کند؟

روشن‌تر از بدایع و خاستگاه‌های امروزی این داستان)بازی فوتبال، حاشیه‌نشینی، تلویزیون و موارد دیگری ازاین‌دست که موتیف‌های زندگی شهری و بخش‌هایی از فرهنگ معاصر هستند)، شرایط دیگری در متن هست که آن را به‌گونه‌ای اصیل به افسانه‌های ایرانی مرتبط می‌سازد؛ افسانه‌های جنگی، افسانه‌های آزمونی، افسانه‌های رقابتی، افسانه‌های جانوری و نیز بسیار انواعِ دیگرِ افسانه‌ها نمونه‌ی افسانه‌های ایرانی است که «**سیاسیا در شهر مارمولک‌ها**» به‌شکل کاملاً دقیقی از آن‌ها برداشت‌های متفاوتی داشته‌است؛ افسانه‌هایی که امروزه چنان‌که دقیق به‌نظر نمی‌رسد، روایت‌هایی متصور می‌شوند که مخاطبان آن‌ها صرفاً کودکان و نوجوانان بوده‌اند؛

«**افسانه‌های جنگی** در ایران باستان، به روایت نبرد آدمیان با یکدیگر یا جنگ آدمیان و دیوان و دیگر موجودات فراطبیعی می‌پردازند. این گروه از افسانه‌ها که خاستگاه روشنی دارند از دید کنش‌شناختی بسیار پرکشش‌اند./ **افسانه‌های آزمونی**، گونه‌ای افسانه است که بنیاد آن برپایه‌ی رقابت بین دو گروه از شخصیت‌های افسانه رخ می‌دهد. روی‌هم‌رفته نیروی بدکردار یا بیگانه در افسانه، آزمونی را پیش پای شخصیت اصلی نیک‌کردار می‌گذارد./ **افسانه‌های رقابتی** آزمون‌هایی هستند به‌منظور گذار کودک به دوران بزرگسالی و اغلب مردانه‌اند./ **افسانه‌های جانوری** نیز یکی دیگر از گونه‌های روایی افسانه‌های عامیانه‌ی ایرانی است![۳]»

در کتابی که موضوع بررسی ما است، گربه‌ها انواعی از دیوهای شرور معرفی می‌شوند که قهرمان داستان به همراه دیگر موجوداتی که ازنظر جثه بسیار کوچک‌تر از شخصیت‌های شرور داستان هستند، وظیفه دارند با آن‌ها به جنگ و ستیز بپردازند.

این وجه از این داستان به‌طور مشخص در راستای افسانه‌های جنگی است. افسانه‌های آزمونیِ نهفته در بن‌مایه‌های داستان نیز مسابقه‌ی فوتبال است که نیروهای بدکردار در این داستان (گربه‌ها) پیش پای گروه کاراکترهای نیک‌کردار گذاشته‌اند. همین‌طور، ورود سیاسیا به شهر مارمولک‌ها به‌نوعی مراحلی هستند برای او تا مقدمات رقابت در دنیای واقعی را درک کند و در این گذار به مراحل تازه‌ای از زندگی‌اش متصل شود. از دیگر وجوه نمادین داستان، حضور یا انتخاب شخصیت‌های جانوری است؛ امری که باعث نمایش مشخص‌تر همه‌ی وجوه افسانه‌گون داستان گردیده و مسیر آن را به شرایط ناملموس و خاص روایت‌های غریب گشوده است.

اما، به‌رغم ذکر کتاب **تاریخ ادبیات کودکان ایران** که خاستگاه نخستین افسانه‌های جانوری را نامعلوم و نامشخص دانسته است، آن‌چه بدیهی به‌نظر می‌رسد این است که جوامع بدوی در شکل‌های متنوع خود (گسترش‌یافته، متمدن و هم‌چنین نضج‌نیافته)، همه در ارتباط زیستی و نمادین‌شان با «طبیعت»، روایت‌های بی‌شماری از داستان‌های ناملوفی را به‌وجود آورده بودند که افسانه‌ها، رویاها، و عناوین متفاوتی که امروزه، گاه شعر، ترانه، قصه و گاه به نام‌های بسیار دیگری خوانده می‌شوند، نمونه‌های متنوعی از مناسبات آن‌ها بوده است.

می‌توان چنین تصور کرد که بخشی از انگیزش اساسی انتشار کتاب **«سیاسیا در شهر مارمولک‌ها»** در نشر چیستا (چند گام نزدیک به مؤسسه‌ی پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان ایران) وجود یا تأثیر بن‌مایه‌های اصیل ادبیات عامیانه‌ی کودکان ایران در شکل‌گیری داستان این کتاب باشد. زیرا گذشته از این‌که این بن‌مایه‌ها می‌توانست به‌طور ذاتی در این اثر به‌شکل چنین کتابی رخ نماید، ویرایش مؤسسه‌ی پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان به‌نظر تعیین‌کننده بوده‌است. موضوعی چنین از نظرگاهی مشابه می‌تواند در راهبرد اثر منتشرشده در میان طیفی ویژه از مخاطبان (خاص و عام) و نیز در محافل نقد، ارزیابی و داوری مؤثر باشد. شرایطی که یک کتاب یا هر کالایی دیگر ازاین‌دست امکان نفوذ و بسط خویش را فراهم می‌آورند، هرچند قدری تخصصی و حرفه‌ای به‌نظر می‌آید، اما به‌نوعی شکلی از محوطه‌سازی برای اثر است و درنهایت به دُورِ اثر پیله‌ای می‌تند که آن را محدود می‌کند.

خانه‌ای که سبز نبود

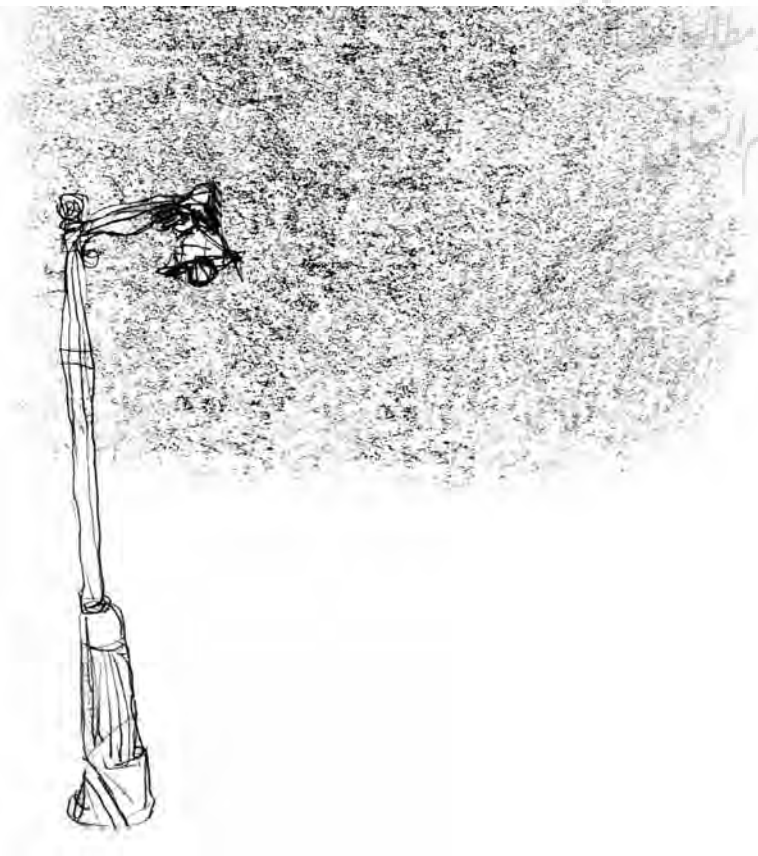
تأویل و توصیف اثر بر اساس آن‌چه هرمنوتیک بیان می‌کند چنان ره‌نمونی ویژه را برای خوانش آن فراهم می‌آورد که بر درک، تجزیه و نیز تحلیل اثر تأکید دارد. چنین برداشت نشانه‌شناسانه و شناخت‌شناسانه‌ای از یک اثر – به‌خصوص در یک اثرِ داستانی– گاه با ارایه‌ی موضوع و خلاصه‌ی اثر (تعریف توصیفی اثر) و گاه به‌صورت بسیار پیچیده‌تری، با ترسیم مختصاتی شماتیک یا ساختاری از جزیی‌ترین کلمات و نشانه‌گان متن به‌دست می‌آید. آن‌چه هرمنوتیک پیش روی اثر (متن) قرار می‌دهد، به‌رغم طرح، آنالیز و تحلیل و نیز کالبدشکافی و گسترش افق‌های آن، زمینه‌ای است برای بی‌اثر کردنِ متن! درواقع، این روش مخاطب، منتقد و حتا نویسنده‌ی اثر را در نقش خواننده‌ی فعال می‌یابد و به‌واسطه‌ی ظهور انرژیایی هریک از آن ها، اثرات غیرقابل‌جبرانی بر متن می‌گذارد تا به‌محض خنثی شدن بار متن (اثر)، مقدمات پایه‌ریزی و شکل‌گیری چندباره‌ی آن را فراهم سازد. فعالیت و رشد و بارآوری در این شرایط (و نیز چنان‌که می‌توان انتظار داشت؛ فرود، تجاوز و انبوهه‌سازی) معلول مراحلی است که تشکل و شکل‌گیری اثر را پس از مطالعه می‌نمایاند؛ خلق اثر و نیز برخورد با آن در هر مرحله از مراحل چنین اقداماتی به‌شکلی غایی و هدف‌مند سویه‌های متفاوتی دارد: یک؛ با اثر روبه‌رو شویم. دو؛ آن را بخوانیم (آن‌چنان که می‌خواهیم و نه از روی قصد نویسنده). و سه؛ آن را برای نخستین و آخرین مرتبه، چنان‌که می‌توان، برسازیم. بنابراین، شاید بتوان تعریف دیگری از دو مسئله‌ی بسیار مهم دراین‌میان، یعنی مسئله‌ی خوانش و مسئله‌ی مخاطب ارائه دهیم (اگر قرار بر ارائه‌ی تعریف باشد که چنین نیست). برای نیل به این دیدگاه، کافی است عناصر اثر را در آینه‌ی کتاب بتابانیم؛

الف) انعکاس اثر در یک جامعه‌ی آماری از مخاطبان، منتقدان، نویسندگان و دیگر خرده‌گروه‌ها (قدری کمّی).
ب) انعکاس اثر در خوانشی که به‌صورتی مجازی، آن را اثرگذار، پایدار و حتا شاهکار می‌خواند (قدری کمّی و کیفی).
پ) انعکاس اثر به‌عنوان امری واقع در لحظه‌ی خواندن آن اثر، تا رابطه‌ای دوسویه باعث پدیده‌های ساده‌ای مثل ورق زدن، لمس صفحات، خواندن جمله‌ها و حتا خیره شدن به یک کلمه‌ی معمولی یا خاص شود.

۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
بچه‌های	مدرسه‌ی خودی	بی‌قرار بودند	و نمی‌دانستند	،	چه کار کنند.	تیم دبستان نوبخت	یک- هیچ جلو افتاده بود.	مقصر اصلی روی گل،	شماره‌ی ۱۰ بود

لفظ «بچه‌های» در قسمت ۱ جدول اشاره به نوعی از گروه‌بندی است، اما افزودن ترکیب «مدرسه‌ی خودی» به این لفظ در قسمت ۲ جدول نشان از رقابتی واقعی بین دو گروه از بچه‌هاست؛ شاید رقابت بین دو گروهِ خودی و غیرخودی. سرمنشأ دو ترکیب خودی و غیرخودی نیز در دوران جنگ ایران و عراق قابل شناسایی است. استفاده از صفت «بی‌قرار» به‌نظر به‌منظور نشان دادن استیصال تیم بازنده بوده‌است که دراین مورد بی‌قرار واژه‌ی مناسبی نیست. برای اتصال دو قسمت ۴ و ۶ که درواقع سازنده‌ی بخش پایانیِ جمله‌اند، اضافه کردن ویرگول که در بخش ۵ نشان داده شده است، بی‌مورد به‌نظر می‌رسد. ساختمان بخش ۷ جدول در مقایسه با بخش ۸ بسیار دقیق‌تر و زیباتر است. ضمن این‌که در بخش ۹ نیز ضعف‌های تألیفی دیده می‌شود. شاید بخش‌های ۸ و ۹ نخستین قدم‌های مؤلف در نگارش اثری گزارشی است؛ گزارشی که ته‌مایه‌های آن را می‌توان در گزارش‌های بازی فوتبال در تلویزیون پی گرفت.

۱۱	۱۲	۱۳
،	**بازیکنی از سنش کوتاه‌تر**	**، که (صفحه‌ی ۲)**



بخش ۱۱ نیز بایستی به‌صورت «؛» درج می‌شد. هرچند نکات دستوری‌ای که در این بررسی منظور می‌شود، مشخصاً ویراستار کتاب را مورد خطاب قرار می‌دهد، اما آن‌چه که در این بخش اهمیت فراوانی دارد، موضوع هرمنوتیک و تأویل و تفسیر اثر از منظرهای متفاوت و گاه شخصی و سلیقه‌ای است.

به هر ترتیب نخستین نوع برخورد هر مخاطبی با یک اثر داستانی، دریافت مفاهیمی است که گاه به‌صورت نامسلسل در ذهن او ترتیبی از شرایط روایی را فراهم می‌آورد. از هر زاویه‌ی دیگری می‌شود بخش‌های دیگری از این کتاب را به‌عنوان پیش‌فرض درنظر گرفت و وجوه مختلف آن را مورد واکاوی و بررسی قرار داد. نمونه‌های دیگری از این کتاب را می‌توان به‌صورت ذهنی به‌شکل شبکه‌ای از تصاویر و دیدگاه‌ها تغییر شکل داد و در آن‌ها تمرکز و تفکر کرد.

...جاسم تمساح هم خیلی به قصه‌ی مادر سیا گیر نداد و از ماجراهای خودش گفت و از این که پدر باید با پسرش مهربان باشد، تا رسیدند به تونلی که جاسم با سرِ خمیده واردش شد. حتماً متوجه هستید که وقتی جاسم خم

شد، سیا مجبور بود چهار دست و پا وارد تونل شود.... بالاخره جلوی چشمانش یک دروازه‌ی بزرگ بود (البته دروازه برای جاسم خیلی بزرگ بود و برای سیا فقط بزرگ بود). (صفحه‌ی ۱۰)

... سیا روی چهار دست و پا به دروازه نزدیک شد و خیلی آرام دستش را از چارچوب رد کرد، تا دستش از در رد شد، خودش هم کوچک شد و به‌اندازه‌ی مارمولک‌ها درآمد، البته سیا هنوز هم از مارمولک‌ها بلندقدتر بود، اما به‌هرحال از دروازه رد شد. (صفحه‌ی ۱۱)

با این روش، سعی‌ای که انجام می‌شود بر آن است که بگوید کدگذاری‌ها در هر اثر، خوانش متن را به‌اندازه‌ی بسیار زیادی –حتا بیش از سعی‌ای که خواننده در مرحله‌ی خواندن به‌کار می‌گیرد و بیش از تلاش نویسنده در ارایه‌ی مفهومیِ متن– انجام می‌دهد، و نیز به‌عنوان دلالت‌های ضمنی (به‌علاوه‌ی تصویرها)، تأویل‌ها و سامانه‌های غیرکلامی[۴] اثر را می‌سازد. همین‌طور نام‌گذاری‌ها، ارتباط دیجیتال و کلامی[۵] را شکل می‌دهند و درواقع متن و زبان اثرند. این‌همه شاید وضعیت و جایگاه اثر را در پروسه‌های بی‌حدوحصرِ انعکاسیِ اثر، با نویسنده، با مخاطب، با خود اثر و حتا با مجموعه‌ای از بسیار آثار دیگر، به‌واسطه‌ی بستاری ماتریکسی (رشته‌هایی در طول، در عرض و در عمق، به‌تعداد بسیار و در فضاهای موازیِ بی‌شمار) از مجموعه‌خوانش‌ها و روایت‌ها را ترسیم می‌کند. خب، عموماً در هر متن (اثر) به‌طور قطع این نشانه‌گان در سطحی وسیع پراکنده‌اند و اغلب در صورت‌بندی‌های متنوعی با خواننده‌گانش، به‌منزله‌ی قلاب‌هایی که ریسمان ارتباط را نگه می‌دارند، مرتبط می‌شوند.

ره‌یافتی که خوانش بر اساس هرمنوتیک در رابطه با این کتاب به ما می‌دهد این است که ادبیات گزارشی یا ادبیات رسانه‌ای بزرگ‌ترین دام روایی برای این اثر به‌حساب می‌آمد که مجموعه‌ی روایت‌ها و پاره‌روایت‌های اثر را دربرگرفته بود. با این‌همه، هرمنوتیک شاخصه‌ی اصلی روایت و زبان کتاب را به ما شناساند؛ **دروازه** به‌عنوان مفهومی نمادین در این اثر سرشاخه‌های متنوعی را دربرگرفته‌بود؛ این واژه‌ی ظریف که در جایی به معنای دروازه‌ی ورود به رؤیا از فضای واقعیت؛ در جایی به معنای ورود به دنیای جانوران (نیک‌کردار و بدکردار)؛ و در جایی دیگر به‌منزله‌ی خروج از شهر و وارد شدن به حوزه‌ی تجربه‌های تازه (گذار از کودکی به نوجوانی) تلقی می‌شد، درنهایت نسبت فوق‌العاده‌ای با موضوع داستان (بازی فوتبال) داشت.

پانوشت:

در نگارش این اثر از کتاب «**نظریه‌ی کوآنتومی**/ جان پاکینگ هُرن/ ترجمه‌ی حسین معصومی‌همدانی/ تهران: فرهنگ معاصر، ۱۳۸۷» به‌طور آزاد استفاده شده‌است.

۱- **قانون صفرم ترمودینامیک**: وقتی دو جسم با جسم سومی در ارتباط باشند (جسم سوم در وسط دو جسم مرتبط)، هر دو جسم با جسم سوم درحال تبادل گرمایی [انرژیایی] هستند. [دراین‌صورت] نتیجه می‌گیریم که دو جسم دمای مشخص و یکسان دارند (فیزیک عمومیِ هالیدی).

۲ – **معصومیت و تجربه**؛ درآمدی بر فلسفه‌ی ادبیات کودک/ مرتضی خسرونژاد/ تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۲.

۳ – **تاریخ ادبیات کودکان ایران**/ محمدهادی محمدی، زهره قایینی/ جلد اول؛ ادبیات شفاهی و دوران باستان/ تهیه‌شده در بنیاد پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان ایران/ تهران: نشر چیستا، ۱۳۸۰.

4 -Non-Verbal

5 -Verbal