Converted by Tiff Combine - (no stamps are applied by registered version)

الآن بالشخصيات والحوادث الغامضة التى لا يتكشف مدلولها الفلسفى قبل مشارفة العمل على الانتهاء مثل « زعبلاوى » ، « ضد مجهول » ، « حلم نصف الليل » · واذا كان زعبلاوى هو الأمل ، والقاتل فى القصة الثانية هو الملل ، والثالث الجشع · فى « صاحب مصر » ــ وان لم تكن فى مجال تفسيرها ــ صراع بين السماحة والعناد · والذى قاد يوسف الى الغموض والاغراب ، ليس الغموض والاغراب فى ذاتهما ، وانما الواقع والصدق فى تصوير الواقع يحدث أحداثا غريبة شاذة ، ولكنها تقع كل يوم ، وفى انتاج فناننا الطليعى أمثلة عديدة لذلك ، ليس أغربها الاخ الذى يضحى بأخيه من أجل قطعة أرض · وقد يتطلب الصدق شيئا من الغرابة كعنوان « لغة الآى آى » ، فقد كان بمقدور المؤلف أن يسميها لغة الآلام أو لغة الأعماق ، لكن هذين العنوانين ثوبان فضفاضان ، قد لايؤديان الى المعنى المحدد الذى يقصده ، فضحى بهما رغم اتسامهما بالوضوح ، وآثر الغرابة فى العنوان طالما أنهـــا تؤدى الى المعنى الأكثـــر تحديدا وصـــــدقا ·

الواقعية اذن هى التى قادته الى الرمز ولا نقصد بالرمز هنا تلك الرموز الثرية التى تزخر بها قصصه الواقعية كقصة « معهدة سينا » فهى قصة واقعية ولكنها فى نفس الوقت تحمل رموزا ذكية · انما نقصد ــ فى هذا المجال ــ القصة الرمزية · وأكثر قصصه اغراقا فى الرمزية الى حد الغموض ، « قصة ذى الصوت النحيل » (ديسمبر ١٩٦٢) · التى تعدها المقدمة المباشرة لاتجاهه الجديد ، وما كل ما ذكرنا عن الاغراب والغموض الا الارهاصات الأولى لهذه القصة التى لم يكررها المؤلف حتى فى « صاحب مصر » ففى « صاحب مصر » لا توجد غير شخصية واحدة غامضة ، فلم ترق الواقعية فيها كلية ·

من « قصة ذى الصـــوت النحيـــل » اذن يتطور الاتجاه الجديد فى « اللعبة » ، و « الأورطى » · ولا يكتفى فيهما بالرمز ، بل ينزع الى التجريد فى أصالة واذا كانت هذه المجموعة لا تعبر عن تطور الفنـــان على مدى ثمانى سنوات ، فانها تسجل مرحلة جديدة تبدأ « بقصـــة ذى الصوت النحيل » (١٩٦٢) وتكتمل فى « اللعبة » و « الأورطى » (١٩٦٥) ·