[**‘વહીવટ’** : ઉત્પલ ભાયાણી, પ્રકાશક : ઇમેજ પબ્લિકેશન્સ પ્રા. લિ., પ્રથમ આવૃત્તિ ૨૦૦૮, પૃષ્ઠ ૧૦૫, કિં. રૂ. ૮૦/]

નાટ્યાત્મક ક્ષણોના પરખંદા વાર્તાકારે પ્રસ્તુત સંગ્રહમાં કેટલીક એવી જ ક્ષણોને વાર્તામાં ઢાળવાનો પ્રયત્ન કર્યો છે. પરંતુ આ રૂપાંતર ઉત્કૃષ્ટતા સિદ્ધ કરવામાં ઊણું ઊતરે છે. ‘ઘટનાપ્રધાન નવલિકા-૧’, ‘ઘટનાપ્રધાન નવલિકા-૨’ અને ‘ઘટનાપ્રધાન નવલિકા-૩’ તથા ‘ચોરી’ ‘કંપની’ અને ‘ફુરસદ’ જેવી રચનાઓનો આધાર રહસ્યના સ્પર્શવાળી નાટ્યાત્મકતા છે પરંતુ એની માવજત ઉભડક જીવે થઈ હોવાની છાપ પડે છે. આ તમામ વાર્તાઓને અંત ભણી લઈ જવામાં વાર્તાકારને શ્રમ પડ્યો હોય એવું અનુભવાય છે.

‘બ્લૅક હ્યુમર’ કે ‘કાન્તિલાલની ક્રાન્તિ’ વાર્તા તરીકે વિકસી જ નથી શકી. કશુંક ઝટપટ અને કાચું ભાવક સામે ધરી દેવામાં આવ્યું હોય એવો અસંતોષ રહે છે. વાર્તા સાથે ગંભીરપણે જોડાયેલા સર્જક આવું શી રીતે કરી શકે એ પ્રશ્ન ભાવકને કનડવાનો.

સંગ્રહની બાર વાર્તાઓમાં ‘ગેઇમ’ સંતોષકારક કહી શકાય એવી છે. નૈરોબીનો વનપ્રવાસ, કથાનાયકના મિત્ર ક્લેમનની આત્મહત્યા અને ક્લેમનની ડાયરીમાં આલેખાયેલી વિગતોની આસપાસ વણાતી જતી ગેઇમ આક્રમણ અને બચાવ, શિકારી અને શિકાર તથા જીવન અને મૃત્યુનાં રહસ્યોને તાગવા મથતી ‘ગેઇમ’ની માવજતમાં રસ પડે એવું છે. આમ છતાં આ સંગ્રહમાં જે કંઈ મળે છે એ ઉત્કૃષ્ટતાના આરાધનમાંથી નથી સર્જાયું એવી છાપ સાથે જ ભાવક આ વાર્તાઓમાંથી પસાર થવાનો.

S

બંને સંગ્રહો વાર્તાચાહકોને નિરાશ કરે એવા છે. બારમાંથી છ વાર્તાઓ પણ પ્રસન્નકર ન નીવડે, અને એના વાર્તાકારો પાસેથી ભૂતકાળમાં સારી વાર્તાઓ મળી હોય, ત્યારે આબોહવા વિશે વિચાર કરવા જેવું ખરું. એમાં વાચકો, અખબારો અને સામયિકોને પણ થોડેઘણે અંશે અપરાધી લેખી શકાય.