

# داستان پردازی و داستان‌گویی

مقدمه

قهرمانی از دنیای متعارف به حیطة عجایب خارق‌العاده  
پا می‌نهد: با نیروهایی مواجه می‌شود و به پیروزی  
قطعی دست می‌یابد: قهرمان از این سفر مخاطره‌آمیز  
رمزآلود بازمی‌گردد، در حالی که قادر است به دوستانش  
مواهبی اعطا کند.

(کمپل<sup>۱</sup> ۱۹۹۱)

در حقیقت دو نوع داستان بیش‌تر وجود ندارد:  
داستان‌هایی که ما برای دیگران نقل می‌کنیم و  
داستان‌هایی که دیگران برای ما نقل می‌کنند. اگرچه  
تمامی داستان‌ها حقیقی‌اند (بدین معنا که همگی بازتابی  
از حالات مختلف ذهن انسان هستند)، لیکن  
استعاره‌هایی برای تجارب زندگی نیز می‌باشند چرا که  
هم‌چون آینه، جنبه‌های [وجودی] ما را منعکس  
می‌سازند. داستان خوب، هم‌چون رؤیا، مملو از تصاویر  
نمادینی است که جنبه‌های مختلف روان ما را برجسته  
می‌سازد. ضمیر ناخودآگاه ما اغلب این نمادها را  
تشخیص می‌دهد در حالی که ذهن خودآگاه از تشخیص  
آن‌ها ناتوان است.

بسیاری از افسراد، از جمله اشخاص مشهوری  
هم‌چون اینشتن<sup>۲</sup> و بن فرانکلین<sup>۳</sup> اظهار داشته‌اند که پس  
از یک رؤیای روشنی به‌خصوص، توانسته‌اند به پیش‌ها  
و راه‌حل‌هایی برای مسائلی که در صدد حل آن بوده‌اند  
دست یابند. آن‌ها می‌گویند که پاسخ مسئله فقط در یک  
آن «به ذهن‌شان خطور کرده است.» به‌نظر می‌رسد که  
گنجینه‌هایی از دانش و آگاهی در ما وجود دارد که  
معمولاً در حالت هشپاری به آن دسترسی نداریم.  
داستان موفق از طریق زبان تصویری نمادین مستقیماً  
این لایه رونی را مخاطب قرار می‌دهد و می‌تواند منجر  
به ظهور همان نوع پیش‌گردد.

هنگام کار با افراد در مراکز مراقبت‌های بهداشتی،  
توان بخشی یا آموزش‌های ویژه، می‌توان روش‌های  
سستی شفابخشی و درمانی را به کمک داستان‌گویی و

بافتن تافته‌یی که حیات ما را  
پدید می‌آورد

شریل نیل

ترجمه یاسمین صدر ثقة‌الاسلامی و معصومه ضرغام



داستان‌پردازی تا حدّ زیادی بهبود بخشید. تصویری که بسیاری از این افراد از دنیا دارند، در واقع مجموعه انعطاف‌ناپذیری از «حقایق» ناخودآگاه است که می‌تواند مانع پیشرفت آن‌ها گردد. رسیدن به ضمیر ناخودآگاه از طریق مباحثه عقلانی صرف بسیار مشکل است.

یکی از دلایل آن این است که نظرات و دیدگاه‌های مربوط به واقعیت با آنچه ویلیام جیمز<sup>۴</sup> «حس خردمندی»<sup>۵</sup> می‌نامید به شدت محافظت می‌شوند. این «حس درست‌بودن» عقیده‌ای موجب می‌شود تا شخص بعدها آن را به عنوان تنها نظر «عقلانی» بپذیرد. اگرچه ممکن است نظرات و توضیحات دیگری نیز وجود داشته باشند، ولی نظر برگزیده از محبوبیتی آشکار برخوردار است که فرد در مقابل سایر عقاید از آن دفاع می‌کند. در واقع چون محبوب‌ترین است عقلانی محسوب می‌شود. به این مثال ساده توجه کنید: «من اضافه‌وزن دارم چون مادرم در کودکی بیش از حد به من غذا داده است.» دلایل آشکار دیگری را نیز می‌توان مطرح کرد از جمله این‌که من دوست دارم زیاد غذا بخورم ولی چون دلیل خود را هم دوست دارم آن را عقلانی جلوه می‌دهم و از آن دفاع می‌کنم.

این حالت در مورد افرادی مصداق می‌یابد که می‌پندارند رفتار و دیدگاه‌شان نسبت به دنیا تنها روش عقلانی [موجود] است. معمولاً مخالفت با چنین نظری موجب می‌شود که آن‌ها با لجاجت بیش‌تری بر عقیده‌شان اصرار ورزند. در حقیقت، این «حس خردمندی» در برابر «منطق» و «سخن معقول» بسیار سرسخت است.

در این جاست که ارزش داستان نمایان می‌گردد. داستان با این موانع درگیر نمی‌شود بلکه با تأثیری که مستقیماً بر ضمیر ناخودآگاه می‌گذارد بر آن‌ها فایز می‌آید. علاوه بر این داستان سیاقی تهدیدآمیز ندارد چرا که ظاهراً غیر تهاجمی به نظر می‌رسد. به هر حال، مخاطبان هر لحظه می‌توانند تصور کنند که داستان

در باره آن‌ها نیست! حتی هنگامی که ذهن خودآگاه چنین تصور کرده است جنبه ناخودآگاه ممکن است آن را نپذیرد.

داستان در دو سطح اصلی عمل می‌کند. یک سطح بر نیمکره چپ مغز تأثیر می‌گذارد که فرایندهای عقلانی و خردمندانه را دربر می‌گیرد و پیرنگ<sup>۶</sup>، زبان‌گفتار، تصاویر رویاگونه و نمادها را جذب می‌کند. این بخش به اصول اخلاقی و مباحثات «عقلانی» نمی‌پردازد. هم‌چنین زبان تفسیری بر آن تأثیری ندارد، بلکه دارای واژگانی فطری است و در برابر روش‌های نوین «مشاهده» یا «کمک» برونی کم‌ترین مقاومت را از خود نشان می‌دهد. این پدیده و جنبه‌های دیگر داستان، هم‌چنین نحوه انتخاب، آماده‌سازی و نقل داستان برای دیگران در این بخش مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

### شروع داستان

در آغاز، خرد و دانش با حیوانات همراه بود چرا که تیراوا<sup>۷</sup>، یکتای مطلق، مستقیماً با انسان سخن نراند. او حیواناتی خاص را فرو فرستاد تا به انسان بگوید که او خود را در جانوران می‌نمایاند و این‌که انسان باید از جانوران و از ستارگان و خورشید و ماه بیاموزد. تیراوا از خلال مخلوقات خویش با انسان سخن راند. (در Curtis<sup>۸</sup> سال ۱۹۰۷، ص ۹۶)

بهار گذشته با گروهی از نوجوانان یازده، دوازده و سیزده ساله در یک جلسه داستان‌گویی مشغول کار بودم. تازه داستانی را به پایان رسانیده بودم که معبد بزرگ خدایان یونان را توصیف می‌کرد - همانی که تولد آتنا<sup>۹</sup> از سر زئوس<sup>۱۰</sup> را روایت می‌کند و جزئیات تالار جادویی خدایان را در کوه المپ<sup>۱۱</sup> بیان می‌دارد.

به محض این‌که داستان را تمام کردم، مردی جوان، پسری متفکر و جدی، با هیجان نظر خود را چنین بیان کرد: «حالا برایم قابل درک است که برای مواظبت از هر منطقه دنیا یک خدا باشد.» من در حالی که می‌دانستم

بحث به کجا خواهد انجامید پرسیدیم: «منظورت چیست؟» او مشتاقانه پاسخ داد: «خوب، چطور یک خدا می‌تواند هم از کل دنیا و هم از تمام جهان مواظبت کند؟ همیشه فکر می‌کردم یک جای کار اشکال دارد. می‌دانید این خیلی بیش‌تر با عقل جور درمی‌آید که خدایان زیادی باشند و هرکدام مسئولیت خاص خودشان را داشته باشند مثلاً باد، خورشید، گیاهان و حیوانات.» بقیه نیز با او هم‌صدا شدند: «بله، بله، این خیلی بیش‌تر با عقل جور درمی‌آید. یک چنین مسئولیتی برای یک خدا خیلی سنگین است.»

بحث برای مدتی ادامه یافت و من در فکر تلفن‌هایی بودم که متعاقباً از والدین نگران آن‌ها دریافت می‌کردم. با کمال تعجب (و آسودگی خاطر) هرگز این اتفاق نیفتاد. با وجود این، از تقلای این کودکان مدرن قرن بیستمی، این فرزندان آگاه آشنا با «علم نوین»، کامپیوتر و تلفن بی‌سیم، که سعی در فهم و درک اساطیر دو هزار ساله خود داشتند، بگه خورده بودم. این مرا به یاد عبارتی به‌جای‌مانده از دوران ناستی<sup>۱۲</sup> انداخت: «مشکل تَهُو ۱۳ (خدا) این است که می‌پندارد خداست.» کاملاً آشکار بود که این کودکان نیز به همین نتیجه رسیده بودند!

ممکن است این‌گونه تصور شود که در دنیای مدرن امروزی هیچ‌کس به این مسایل معنوی چندان توجهی نشان نمی‌دهد، اما تجربه من هنگام کار در جلسات داستان‌گویی، چه با کودکان و چه با بزرگسالان، نشان داده است که مطالب نمادین، به‌خصوص اساطیر و افسانه‌ها، نه تنها از محبوبیتی پابرجا برخوردارند، بلکه نیازی واقعی را نیز تغذیه می‌کنند، به‌خصوص که مردم بیش از پیش از طبیعت، جامعه و خویش‌ن احساس جداافتادگی می‌کنند.

هنگامی که شرکت‌کنندگان کلاس‌های داستان‌گویی من، به‌عنوان تکلیف داستان انتخابی خود را برای دیگران نقل می‌کنند، مدام اساطیر سرخ‌پوستی یا شرقی

را برمی‌گزینند. این مسئله، به‌خصوص با توجه به منابع غنی داستان‌های عامیانه‌ای که در دسترس‌شان است، برایم غریب آمد. سپس دریافتم که چیزی در این داستان‌های به‌خصوص وجود دارد که هم‌گوینده و هم‌شنونده را «مسحور» می‌کند. در هر دو سنت، خدایان «غیر مادی» زیادی وجود دارند که برخی تا حدی انسان‌گونه‌اند و برخی دیگر در هیبت حیوانی هستند. هر دوی این سنت‌ها احترامی شایان برای طبیعت قابل‌اند. چنین مسایلی با میراث [فرهنگی] ما در تعارض کامل است. میراثی که بر برتری انسان بر حیوان تأکید می‌ورزد، خدای را واحد می‌پندارد که ماورای دنیا و بشر است و «مهار» طبیعت را خوش می‌دارد نه «پرورش» آن را. هنگامی که این اسطوره آگاهی‌بخش، طبیعت را «نازل‌شده» (مانند داستان باغ، من ۱۴) یا هم‌چون تجلی حضوری الهی بر روی زمین تصویر می‌کند، تمدن و روش زندگی کاملاً متفاوتی را تجربه می‌کنیم.

به‌نظر می‌رسد در این زمانه دشوار که مردم در تقلاً هستند تا سبک زندگی [امروزی] را با مسایل معنوی آشتی دهند، داستان‌هایی که مطالب اسطوره‌ای مربوط به مکاشفه الوهیت در طبیعت را دربر می‌گیرند ممکن است به افراد کمک کنند تا خود را با محیط اطراف خویش هم‌آهنگ سازند.

دیسان ولکش‌ناین<sup>۱۵</sup> بر این عقیده بود که «داستان‌گویی خاص انسان است». داستان‌گویی بیانگر تحیر انسان در برابر اسرار هستی، نه برای قرن‌ها که برای هزاران سال بوده است، چرا که همان‌قدر چیزی از تجربه انسانی است که بر خاستن و حُفتن و همان‌قدر حیاتی برای روح که غذا برای جسم.

هدف اساطیر آموزش افراد جامعه در باره نقش‌شان در طول حیات و هم‌آهنگ‌ساختن آن‌ها با ماهیت زندگی، مرگ و جهان است. انگیزه‌های اصلی‌ای که رفتار بشر را تعیین می‌کنند در طول زمان تغییر نکرده‌اند.

بحران‌های تولد، پذیرش،<sup>۱۶</sup> ازدواج، جدایی و مرگ همان‌هایی هستند که بشر از دیرباز با آن‌ها مواجه بوده است و هم‌چنان همان عوامل انگیزشی اصلی هستند که در تمامی جوامع امروزی، علی‌رغم تحولات تاریخی و نظام‌های اجتماعی متفاوت وجود دارند. (رجوع کنید به Eliade، ۱۹۷۴ سال ص ۵)

اساطیر به اشخاص کمک خواهد کرد که نه با وقایع منفرد به‌خصوص بلکه با تصاویری کلی هم‌ذات‌پنداری کنند که فرای زمان بوده، آنان را با پیشینیان و آیندگان هم‌آهنگ می‌سازد. این آداب شخص را به مقام یک جنگجو، عروس، بیوه یا کشیش ارتقا می‌دهد. این نقش‌ها (و مراسم همراهشان هم‌چون ازدواج و شب‌زنده‌داری در کنار بستر مرده) تجلی صورت‌های ازلی اسطوره هستند. با شرکت در این مراسم [در حقیقت] با اسطوره همراه می‌شویم.

طی قرن‌ها، حافظان افسانه‌ها و اساطیر سنتی و آموزنده همان داستان‌سرایان بوده‌اند. آنان همواره محترم و باهیت انگاشته شده‌اند و از ایشان انتظار می‌رفته است تا گذشته را به‌خاطر سپارند و آینده را آشکار سازند. آنان اغلب هم‌چون جادوگران سنن شامانی<sup>۱۸</sup> بسیاری از نقاط دنیا (از جمله سرخ‌پوستان و اینویت<sup>۱۹</sup>‌های شمال آمریکا) این‌گونه تصور می‌شده‌اند که هم‌نشین خدایان‌اند و بر زندگی و مرگ احاطه دارند. (Eliade، سال ۱۹۹۰ ص ۲۶)

در روزگاران پیشین هرگز داستان‌سرا را فردی معمولی نمی‌انگاشتند و داستان‌ها نه برای سرگرمی [صرف] که به‌منظور تعلیم و تحول نقل می‌شدند. به‌طور قطع، افراد عامی اسطوره را خلق نمی‌کردند. اساطیر نتیجه نوعی بصیرت بودند که اشخاصی ممتاز در پی بحران‌های روانی و ضعف‌های جسمانی‌ای که اغلب در دوران کودکی بر آن‌ها عارض می‌گشت تجربه کرده بودند. (امروزه معالجان پیرو نظریه یونگ<sup>۲۰</sup> اغلب وجود تصاویری از این‌دست را در رؤیاهای بیماران

روان‌پزش گزارش می‌کنند. تفاوت در این‌جاست که ما این افراد را در مؤسسات روانی بستری می‌کنیم!)

داستان‌های آن‌ها به‌نوعی ژرف‌نگری روان‌شناختی اشاره می‌کنند که تحت‌تأثیر عوامل محیطی قرار دارد. تصاویر حاکی از تولد فرزند از بانویی باکره، سیلی عظیم و رستاخیز در تمامی سنن اساطیری یافت می‌شوند و به‌نظر می‌رسد که نمونه‌هایی از آن چیزی باشند که یونگ آن را «ناخودآگاه جمعی»<sup>۲۱</sup> می‌نامید. به‌یاد داشته باشید که این‌ها تصاویری نمادین هستند و نباید امر مسلم انگاشته شوند. عینیت‌بخشیدن<sup>۲۲</sup> به نماد منجر به ازدست‌دادن پیام آن می‌گردد. اسطوره دارای زبانی تصویری است و هدف آن فرارفتن از تاریخ و گشودن ذهن به اسرار بزرگ هستی و جهان است. پذیرش یا غسل تعمید که طی آن فرد در زندگی پیشین «می‌میرد» تا به‌عنوان موجودی تازه «به‌پاخیزد» نمونه‌ای از آن است. البته منظور مرگ جسمانی نیست. این مرگی معنوی است که پس از آن انسان به زندگی عظیم‌تر و پربارتری قدم می‌نهد. به نمونه‌هایی برخورد کرده‌ایم که شخصی گرفتار نماد شده و خود یا دیگران را قربانی کرده است چراکه نماد را تحت‌اللفظی تعبیر کرده است.

یکی از بزرگ‌ترین مشکلات سنت اسطوره‌ای غرب این است که ما به نمادها عینیت بخشیده‌ایم. اساطیر ما تلطیف<sup>۲۳</sup> شده‌اند و در حد ادعاهایی دروغین تنزل پیدا کرده‌اند. مثلاً تکنولوژی ما ثابت می‌کند که وقایع مقدسی چون عروج جسمانی مسیح به بهشت (حتی با سرعت نور نیز او هنوز از کهکشان ما نباید خارج شده باشد) یا دیدگاه ما نسبت به زمین به‌عنوان مرکز جهان (کوپرنیک<sup>۲۴</sup> وقتی که در سال ۱۵۴۳ نظریه خود را مبنی بر مرکزیت خورشید عنوان نمود این دیدگاه را رد کرد.) هنگامی که از دیدگاه تاریخی بررسی شوند به تحقیق نادرست‌اند. این پدیده موجب تحریف، تحقیر، ناچیزانگاری و یا محکوم‌کردن سنن ما گشته است. در حقیقت از سده نوزدهم به‌بعد سنت اسطوره‌ای چنان

مفسوب واقع شد که نیاز مردم به موضوعات معنوی به صورتی مکتوم درآمد. (Eliade سال ۱۹۹۱ ص ۱۱)

نمادسازی اسطوره‌ای در بسیاری از آثار ادبی با هیئتی مبدل ظاهر شده است. سرزمین هرزمن ۲۵ اثر ت. س. الیوت ۲۶ (بازسازی افسانه‌های گریل ۲۷ متعلق به سده نوزدهم)، رولند کوچک به برج تاریک بازگشت ۲۸ اثر رابرت برانینگ ۲۹ (برج در تمامی سنن اسطوره‌ای یافت می‌شود و معمولاً نمایانگر محور مرکزی جهان است) و اولیس ۳۰ اثر جیمز جویس ۳۱ (قالب اسطوره‌ای آشنایی برای بیان احساسات شخصی و «مدرن») همگی نمونه‌هایی از تصاویر مبتنی بر الگوهای مشترک و ازلی هستند که در هیئت ادبیات کفرآمیز و غیر اخلاقی نمایان گشته‌اند. صدها اثر ادبی دیگر را نیز می‌توان در این مقوله گنجانید. حتی امروزه رمان‌ها و فیلم‌ها مملو از تصاویر نمادین هستند: جست و جوی بهشت، مرد یازن کامل، جست و جوی قهرمان، به‌هلاکت‌رسانیدن هیولا و زندگی پس از مرگ.

می‌توان چنین دریافت که اساطیر هنوز نقش عمده‌ای در زندگی ما ایفا می‌کند و ما باید در جست و جوی مطالب غنی نمادین باشیم و آن‌ها را دوباره کشف کنیم. سؤال این است: چرا ما به نقل این داستان‌ها نیازمندیم در حالی که تلویزیون و سینما این کار را برای ما انجام می‌دهند؟

اولاً، داستانی که شفاهی نقل می‌شود به مخاطبان اجازه می‌دهد تا قهرمان، هیولا و برج را به روش خویش مجسم کنند. شخصیت‌های نمادین بر اساس نیازهای فردی ترسیم می‌شوند. به یاد می‌آورم زمانی که اقتباس سینمایی یکی از قصه‌های مورد علاقه‌ام با تصورات من مطابقت نمی‌کرد، چقدر مأیوس گشتم.

ثانیاً، فرد هنگام گوش‌دادن به قصه‌گویی واقعی، حسی انسانی را دریافت می‌کند. ارتباطی انسانی برقرار می‌گردد؛ ارتباطی که حال و هوا یا واکنش شنوندگان نسبت به مطلب بر آن مؤثر است.

ثالثاً، مخاطبان نیز می‌توانند در نقل داستان شریک باشند. در زمان‌های قدیم، مردم اکثر داستان‌ها را از سر داشتند و داستان‌سرایان جمعیت را تشویق می‌کردند تا در قسمت‌های کلیدی یا ترانه‌ها با آنان هم‌صدا شوند.

سرانجام این‌که بسیاری از داستان‌ها برای نقل شفاهی مناسب هستند زیرا ابزارهای تصویری تمامی جنبه‌های آن‌ها را منعکس نمی‌سازند. منظورم داستان‌هایی است که خدایان را مجسم می‌کنند یا وقایع خارق‌العاده در آن‌ها روی می‌دهد. گاهی اوقات جلوه‌های ویژه فیلم‌ها چنان «ویژه» هستند که نمادها قربانی جلوه‌ها می‌شوند.

هم‌چنان‌که مردم ناگزیر از نشستن در مقابل صفحه کامپیوتر می‌شوند، من شخصاً حس می‌کنم که نیاز به این سنت نقل شفاهی بیش از پیش امری اجتناب‌ناپذیر می‌گردد. بسیاری از کودکان معلم‌شان را بیش‌تر از والدین خویش می‌بینند و تکنولوژی جدید در صدد است تا حتی این ارتباط انسانی را به حداقل ممکن برساند.

داستان‌سرایایی دوران دشواری را طی می‌کند و تلاشی بسیار لازم است تا بتوان جایگاه شایسته‌اش را به آن بازگرداند. برای احیای این هنر، باید در جست و جوی مطالبی باشیم که برای مخاطبان امروزی ملموس باشند. شگفت‌انگیزترین جنبه اغلب اساطیر این است که خوانندگان را از خویشتن خویش هرچه بیش‌تر دور می‌کند و این امکان را برای نمادها فراهم می‌سازد تا بر سطح ناخودآگاه تأثیر بگذارند. مخاطبان با قهرمان مرد یا زن هم‌ذات‌پنداری می‌کنند و از تجربه غلبه بر موانع و مصایب یا پایان غم‌انگیزی که برخی از شخصیت‌ها با آن مواجه می‌شوند به‌طور غیرمستقیم عبرت می‌گیرند.

### انتخاب داستان

بشر واقعاً محتاج به هیولاهایی در اقیانوس وجودی خویش است. اقیانوسی بدون هیولاهای ناشناخته

هم چون خوابی خالی از رؤیاست. (لارسن ۳۲ به نقل از اشتاین بک ۳۳ سال ۱۹۹۱ ص ۲۳)

یکی از دشوارترین اموری که داستان‌گو با آن مواجه می‌شود انتخاب داستان است، به‌خصوص اگر هدف داستان‌سرایی کار بر روی تکامل شخصیت یا خودشفابخشی در مراکز آموزش‌های ویژه، توان‌بخشی یا مراقبت‌های بهداشتی باشد. در بخش بعدی سعی خواهیم کرد تا مطالب «پرمایه» و کاربرد آن‌ها را مشخص سازم.

### داستان آموزنده ۳۴

تقریباً در هر سستی پیکره‌ای از مطالب آموزشی وجود دارد که با عنوان «داستان‌های آموزنده» شناخته می‌شود. این داستان‌ها برای هزاران سال هم به‌صورت شفاهی و هم در قالب نوشتاری وجود داشته‌اند. نمونه‌هایی که احتمالاً خوانندگان با آن‌ها آشنا هستند صوفی ۳۵، زن ۳۶ و بسیاری از داستان‌های عسیوی و هسیوی ۳۷ است. این آثار نباید با امثال ۳۸ و افسانه‌های ۳۹ تمثیلی اشتباه گردند چرا که با وجود داشتن ماهیتی آموزنده، امثال و افسانه‌ها گرایش آشکاری به آموزش اصول و ارزش‌های اخلاقی دارند. داستان‌های آموزنده حقیقی موعظه نمی‌کنند. وجه تمایز آن‌ها این است که اگرچه در ظاهر سرگرمی صرف می‌نمایند، ولی مضمون‌شان تا مدت‌ها در ذهن شنونده باقی می‌ماند. هم‌چنین در بعضی موارد ممکن است که مخاطب از دلالت برون‌ی داستان به‌هیچ‌وجه آگاه نگردد تا زمانی که اتفاقی در زندگی واقعی به طریقی با داستان هم‌راستا گردد.

به همین دلایل، استفاده از داستان‌های آموزنده تا حدی به روش‌های اطفای حریق شباهت دارد. ما آنچه را که باید انجام دهیم مرور می‌کنیم و این اطلاعات در ذهن ما ذخیره می‌شوند تا هنگام وقوع آتش‌سوزی آماده باشیم. با این حال، آتش‌سوزی‌ها هر روز اتفاق نمی‌افتند. دانش اطفای حریق تا زمانی که بدان احتیاج پیدا کنیم در

ذهن ما باقی می‌ماند. این در مورد داستان‌های آموزنده نیز مصداق می‌یابد. هنگامی که مسئله‌ای در زندگی خاطره داستانی را زنده می‌کند. این خاطره بینشی خاص به اندیشه و رفتار بشری می‌دهد و اغلب کنش فردی را به حقیقتی ژرف‌تر و عظیم‌تر سوق می‌دهد. ممکن است داستان‌های آموزنده را هم چون الگویی برای واکنش فردی در نظر گرفت. می‌توانیم آن‌ها را هم چون مقیاسی به کار بریم تا ببینیم کدامیک در زندگی ما مصداق می‌یابد. بسیاری از داستان‌های آموزنده «ظریف» ۳۰ هستند چرا که نکات غیر ضروری و شخصیت‌های اضافی را دربر نمی‌گیرند. آن‌ها پروتئین خالص برای ذهن می‌باشند، بدون چربی و کلسترول.

هدف داستان‌های آموزنده ارایه توضیحات عقلانی درباره رفتار بشری نیست. هم‌چنین برای تفسیر این داستان‌ها فقط یک روش مناسب وجود ندارد: هنگام کار با یک گروه، تحلیل‌های ارایه‌شده راجع به داستان را باید محدود به تفسیرهای شخصی نمود، بدان معنا که تحلیلی درباره تحلیل‌های دیگران ارایه نشود. تمامی برداشت‌های فردی برای خود آن شخص معتبر هستند و همه تفسیرها و احساسات حقیقی‌اند. اغلب جالب است که شرکت‌کنندگان در این جلسات را تشویق کنیم تا الگوها را در واکنش‌های‌شان بجویند. مثلاً ممکن است واکنش‌های مشابه به رفتار یا شخصیت‌های مشابه تعدادی از داستان‌ها به دیدگاه شرکت‌کننده نسبت به دنیا اشاره کند. هرچه واکنش‌ها از تضاد بیش‌تری برخوردار باشند مطمئن‌تر می‌شویم که نکته مهمی را مطرح کرده‌ایم.

به‌نظر می‌رسد داستان‌های آموزنده ابزاری بسیار قدرتمند می‌باشند. پس کار ما بازشناختن این داستان‌ها از انواع دیگر است.

### یافتن داستان

اولاً، برخی از کتاب‌ها، عنوان داستان آموزنده را بر خود

دارند و می‌توان آن‌ها را در کتابخانه‌ها و کتابفروشی‌های خوب یافت.

ثانیاً، به دنبال مطالب سستی بگردید؛ این مطالب اساطیر، افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه را دربر می‌گیرند. به‌طور کلی، هرچه داستان قدیمی‌تر باشد از محتوای غنی‌تری برخوردار است. اگر چنین نبود، داستان تاکنون باقی نمی‌ماند. داستانی که شخصیت اصلی آن دارای دو جنبه متضاد است، مثالی خوب برای داستان‌هایی است که در هر دو لایهٔ درونی و برونی خود تأثیرگذار هستند. مثلاً کویوتی ۴۱ در افسانه‌های سرخ‌پوستان امریکای شمالی، یک چنین شخصیتی است. او در یک لحظه قدرت‌مند و خدای‌گونه تصویر می‌شود و در لحظه‌ای دیگر ترسویی ریاکار است. چنین شخصیتی در داستان‌های ترکی ملانصرالدین نیز یافت می‌شود. او هم در موقعیت‌های متفاوت گاهی عاقل است و گاه ابله و گاهی استاد است و گاه شاگرد. لوکی ۴۲ در اساطیر نروژ و جک ۴۳ در اساطیر کوهستان‌های آپالاش ۴۴ امریکا نیز دو شخصیت معروف از این دست هستند. شاید در همهٔ این شخصیت‌ها ما نوعی دوگانگی را می‌یابیم که در خودمان نیز وجود دارد و همین دلیلی برای محبوب باقی ماندن آن‌هاست.

داستان‌های عامیانه ۴۵ منبع دیگری برای داستان‌های آموزنده هستند. البته، همهٔ آن‌ها هم چون مطالبی که در بالا ذکر شد، غنی نمی‌باشند. به‌رجهت، برخی از داستان‌ها حس هم‌دردی یا هم‌ذات‌پنداری را برمی‌انگیزند. اگر داستانی پس از چند بار خواندن همچنان ذهن شما را به خود مشغول داشت، بدانید از همین مقوله است. مجدداً خاطرنشان می‌کنم که به دنبال داستان‌هایی بگردید که موعظه نمی‌کنند، بلکه از نوعی حقیقت درونی سخن می‌گویند.

#### اسطوره ۴۶

البته اساطیر نیز در زیر مجموعه داستان‌های آموزنده

قرار می‌گیرند. بعضی از این داستان‌ها بسیار مخوف‌اند (بسیاری از اساطیر یونانی شاهی در این زمینه‌اند). به‌هرحال، در بسیاری از موارد این حقیقت که شخصیت‌های اسطوره‌ای در قبال معایب مشخص خویش، از جمله حرص، خودبینی یا نافرمانی، آنچه را که سزاوارند، دریافت می‌کنند، نوعی احساس رضایت را در ما ایجاد می‌نماید. این داستان‌ها می‌توانند مباحثات بسیاری را بر سر شاق بودن یا نبودن تنبیه اعمال شده برانگیزانند. جالب است که در اساطیر یونان، هم‌چون بسیاری از اعتقادات مسیحی، [عدم] فرمانبرداری عامل اصلی عقوبت در داستان است. این مسئله با اساطیر اقوام دیگر هم‌چون سلت‌ها ۴۷، نروژی‌ها و ژرمن‌ها که نافرمانی شخصیت اساطیری اغلب منجر به فزونی خرد و قدرت او می‌گردد، در تضاد قرار می‌گیرد.

داستانی را تصور کنید که در آن از دری سخن به میان آمده است که به هیچ قیمتی نباید باز شود. با وجود این، قهرمان داستان در موقعیتی قرار می‌گیرد که باید در را باز کند تا سلطنت حفظ شود یا اکسیر از دستان پلید بازپس گرفته شود. نقل اساطیر متنوع از سنن مختلف روشی مناسب است تا دریابیم که با کدام نظام عقیدتی خود را هم‌راستا می‌دانیم.

#### افسانه ۴۸

هنگامی که از افسانه سخن می‌گوییم منظور داستان‌هایی است که بر پایهٔ شخصیت‌های تاریخی دوران به‌خصوصی قرار گرفته‌اند. این شخصیت‌ها فرای زندگی واقعی هستند و به آنان خصوصیات تقریباً مافوق بشری اعطا شده است تا بتوانند بر امکانات انسانی معمولی فائق آیند. این‌ها نیز اساساً ماهیتی تعلیمی دارند و اغلب همان نمادهایی را دربر می‌گیرند که در اساطیر نیز یافت می‌شود. افسانه‌های گریل هم‌چون سرگوبین و شوالیهٔ سبز ۴۹، آرتور شاه ۵۰، کسینت ۵۱ و قصه‌های

رایین هود<sup>۵۲</sup> از همین مقوله‌اند. به نظر می‌رسد نتیجه نهایی داستان، که نشان‌دهنده آن است که قهرمان به سلطنت یا وصال شاهزاده‌خانمی می‌رسد یا پاداشی دیگر را دریافت می‌کند، از اهمیت کم‌تری برخوردار است. موفقیت نهایی به‌ثمر رسیدن آن جست‌وجوی معنوی است که طی آن فرد (مثلاً رایین‌هود) در مقابل اشخاص ابله (داروغه ناتینگهام<sup>۵۳</sup> و افرادش) به نوعی تکامل وجودی، خیزد و شناخت معنوی دست می‌یابد. (رایین‌هود عاقل‌مردی می‌شود و مقام شایسته خویش را که رهبری مردمش است، به‌دست می‌آورد.)

تمام این منابع نمونه‌های خوبی برای داستان‌های «پرمایه»<sup>۵۴</sup> هستند. خواننده تشویق می‌شود تا مطلبی را از بین سنن مختلف و مجموعه عظیمی از داستان‌ها برگزیند. هنگامی که شروع به خواندن می‌کنید متوجه خواهید شد که حتی برخی از داستان‌هایی که در روزنامه‌ها به‌چاپ می‌رسند با داستان‌های آموزنده‌ای که شما پیش‌تر خوانده‌اید هم‌راستا هستند و می‌توان به‌خوبی از آنها استفاده کرد. گاهی اوقات مرز بین زندگی و هنر بسیار ظریف است.

### داستان عامیانه و افسانه پریان<sup>۵۵</sup>

برخی از نمادهای موجود در اساطیر و افسانه‌ها را می‌توان در داستان‌های عامیانه و افسانه‌های پریان نیز یافت. این داستان‌ها اساساً به‌منظور سرگرمی نقل می‌شوند و عامداً برای آموزش فرد درباره نحوه زندگی بر طبق نظام طبیعت، جامعه و جهان طراحی نشده‌اند. اغلب این قصه‌ها سرانجامی خوش دارند و از زمان‌های دور وسیله سرگرمی عوام بوده‌اند که با استفاده از آنها روزها و شب‌های طولانی خویش را سپری می‌کردند. با وجود این، هنوز می‌توان مایه‌های اساطیری را در آنها تشخیص داد. برای نمونه می‌توان به شخصیتی اشاره کرد که خطر رفتن به ژرفای جنگلی را پذیرفته است و ناگهان صدایی می‌شنود یا ناجی‌ای را، که گاه به هیئت

برنده یا حیوان درآمده است، می‌بیند که راه خروج از جنگل را نشان می‌دهد.

امروزه این داستان‌ها عمدتاً برای کودکان نقل می‌شوند و می‌توان آنها را هم‌چون گونه‌ای از اساطیر کودکان انگاشت. بسیاری از قصه‌ها روایت‌گر پذیرش به جامعه بزرگسالان هستند که در گذشتن ازدها، عبور از دروازه‌های خطرناک، و گذشتن از مکانی که در کودکی در آن گرفتار آمده‌اند، نمودار می‌گردد (سفیدبرفی نمونه‌ای از این نوع قصه است: دخترک کوچک به خواب می‌رود تا شاهزاده از راه برسد و حسن زنانگی او را بیدار کند).

از آن‌جایی که به این قصه‌ها چون وقایع «واقعی» نگریسته نمی‌شود (مثلاً هودکوچولوی قرمز سوارکار<sup>۵۶</sup> دختری «واقعی» نیست) نمادهای موجود در مطلب می‌توانند مؤثر واقع شوند و پیام‌های مهم نامحسوسی را برای روان برجای گذارند.

ردپای عقاید و رسوم بدوی را در بسیاری از داستان‌ها می‌توان مشاهده کرد. زمانی اساطیر کهن قصه‌های مافوق طبیعی، قصه‌های مربوط به جادوی حیوانات، پریان، اجنه و غول‌ها را همه دربر می‌گرفت. ژرف کمپل<sup>۵۷</sup> در شرحی از افسانه‌های پریان برادران گریم<sup>۵۸</sup> چنین می‌نویسد:

داستان عامیانه مقدمات زبان تصویری روح است. افزون بر این، داستان جاودانه است و فقط هم‌چون یادگاری کهنه از دوران عقاید کودکانه نمی‌باشد. دنیای جادویی آن نشان از تب و تابی دارد که در عمق روان ما مشتعل است: حضورهای دایمی، آرزوها، آرمان‌ها و توانایی‌های بالقوه‌ای که از ابتدا در اعصاب شعله‌ور گشته‌اند، در خون زمزمه سر داده‌اند و حواس را سردرگم ساخته‌اند.

در داستان‌های عامیانه، تصاویری جاودان وجود دارند که ما قادر به تشخیص آنها هستیم: مردی جوان که به دنبال سرنوشت خود می‌رود، دختری کوچک که



حین بازی با گویی طلایی به زندگی اش می‌اندیشد، مادری که در انتظار به دست آوردن خبری از پسر به جنگ رفته اش است، همه این‌ها و موارد بسیار دیگر از چرخه ابدی حیات و تعلقاتی که در عمق آب‌های خاطره انسان غوطه می‌خورند، سخن می‌گویند.

فرصت کافی برای تفکر درباره داستان را به شنونده بدهد. من شخصاً پیشنهاد می‌کنم که فقط یک یا دو داستان در هر جلسه یک‌ساعته نقل شود.

### داستان خانوادگی ۵۹

مردمانی که در ایام قدیم می‌زیستند، نمی‌دانستند که چگونه همانند شما واژه‌ها را در اشکال کوچک سیاه ذخیره سازند. آنان فقط می‌توانستند داستان بگویند و داستان‌های بسیاری گفته‌اند. بنابراین مردمانی جاهل نبودند. دانش آنان در داستان‌هایی که بارها در دوران کودکی خود شنیده‌ایم نمودار گشته است. (راسموسن ۶۰، ۱۹۲۱، ص ۱۶)

داستان‌گویان داستان‌های محبوب خود را پیدا می‌کنند. داستانی برای نقل مناسب است که مکرراً ذهن شما را به خود فراموشی خواند. این‌ها داستان‌هایی هستند که باید نقل شوند چرا که اگر توجه شما را به خود جلب کرده‌اند، می‌توانید مطمئن باشید که برای دیگران نیز خوشایند خواهند بود.

### نقل داستان آموزنده

همان‌گونه که پیش‌تر ذکر شد دو نوع داستان وجود دارد: «داستان‌های آنان» (داستان‌های آموزنده) و «داستان‌های ما» (داستان‌های خانوادگی): داستان‌هایی که در قالب اسطوره، افسانه و داستان عامیانه جامعه‌ای به‌خصوص نقل می‌شوند و داستان‌هایی که خانوادگی هستند - والدین و خویشان برایشان نقل کرده‌اند. ما در این‌جا این نوع اخیر را که بارتون ۶۱ در سال ۱۹۸۶ نام داستان خانوادگی را بر آن نهاد، بررسی خواهیم کرد.

به‌عنوان یک اصل، داستان‌های آموزنده باید تا حد امکان وفادار به اصل نقل شوند چرا که نویسنده برای انتخاب واژه‌ها بارها اندیشیده و آن را تکمیل کرده است تا تأثیر کار را به حداکثر ممکن برساند. سعی کنید از همان واژه‌های داستان استفاده کنید و از خلتی فی‌البداهه موقعیت‌ها با مکالمات جدید برای شخصیت‌ها بهره‌برازید.

داستان خانوادگی پیکره‌ای اساسی از مسایل کاملاً ناخودآگاه است که چارچوبی برای آنچه که ما هویت شخصی می‌انگاریم، فراهم می‌آورد. این مسایل مجموعه‌ای درهم‌بافته از داستان‌ها، مراسم مذهبی، آداب و شعایری هستند که جهان‌بینی ما را شکل می‌بخشند و نوعی معنا و جهت به زندگی ما می‌دهند. (ما اغلب این جهان‌بینی را بدون تعمق بیشتر حفظ می‌کنیم). این اساطیر آگاهی‌بخش، همان‌گونه که سام‌کین ۶۲ آن‌ها را نامیده است، قادر هستند تا افراد را با اطمینان به توابی خویش و نگرشی سالم نسبت به جایگاهشان در دنیا به پیش رانند. یا برعکس، ممکن است حتی خودآرزشمندی را در فرد خفه کنند و او را چنان موجودی عاجز در تغییر سرنوشت خویش رها

تمایز دیگر بین نقل داستان آموزنده و داستان معمولی در این است که داستان آموزنده را باید با حداقل دخالت، تأکید یا قضاوت شخصی داستان‌گو نقل کرد. داستان آموزنده باید به آرامی نقل شود تا مخاطبان فرصت کافی داشته باشند بدون اتکا به اشاره‌های داستان‌گو به بینش شخصی خویش دست یابند. بسیاری از ما برای این‌گونه نقل کردن داستان به ممارست نیاز داریم چرا که اغلب می‌خواهیم داستان‌های مان بسیار با روح و نشاط‌آور باشند که با یک چنین رویه‌ای به اصل مطلب وفادار نخواهیم ماند.

هم‌چنین باید توجه داشته باشیم که در یک جلسه داستان‌های متعددی را نقل نکنیم. ماهیت داستان‌های آموزنده به این‌گونه است که باید هر بار یکی نقل شود تا

سازند. داستان‌های خانوادگی ممکن است برای آنچه که صرفاً نیاز به قضاوت دارد این توهم را ایجاد کنند که «این است و غیر از این نمی‌باشد».

ما از کودکی این پیام‌ها را دریافت می‌کنیم. نظرات ما راجع به خود ارزشمندی، نژاد، رنگ و آیین، همه بخشی از این پیکره دانش‌اند. ما می‌آموزیم چه کسانی را دوست (خانواده‌مان، کشورمان، مذهب‌مان) و چه کسانی را دشمن (رهبران خارجی، سیاستمداران، تجارت کلان) بیانگاریم؛ چه چیز درست است (قبل از عبور از خیابان هر دو طرف را نگاه کنیم، هرچه را که در بشقاب‌مان هست بخوریم، مادرمان را دوست داشته باشیم) و چه چیز غلط (کتک‌زدن و کمونیسیم)؛ از که بترسیم (کارفرما، قانون) و از که تقلید کنیم (بابا یا ماما). این اطلاعات جذب می‌شوند و در ناخودآگاه ما ذخیره می‌گردند و در هنگام تصمیم‌گیری‌های مهم فراخوانده می‌شوند. عباراتی چون «همین است که هست» یا «نمی‌توانی چیزی را عوض کنی» یا «به دنیای واقعی خوش‌آمدید» همه بازتابی از چنین نگرشی نسبت به دنیا هستند. جمله «یادِ دوران گذشته به‌خیر» نیز از این دست است.

البته ممکن است «حقایق» یک خانواده با خانواده دیگر یکسان نباشد. مثلاً خانواده‌های مشکل‌دار دیدی موروثی از حقیقت دارند که به‌نظر بسیاری غیرطبیعی است. غلبه بر این دید در برابر موقعیت‌های طبیعی دیگر بسیار مشکل است چرا که «واقعیت» همیشه بیش‌تر در سطح ناخودآگاه شکل می‌گیرد تا سطح خودآگاه. توهم «همین است که هست» بسیار قوی است و مشکل می‌توان آن را تغییر داد.

افزون بر این حقایق خانوادگی، حقایق اجتماعی بزرگ‌تری نیز وجود دارند که در شکل‌گیری دیدگاه مورد قبول قوی نسبت به دنیا مؤثرند. دیدگاه ما در سنت غرب این‌گونه فرض می‌کند که ارزش‌هایی چون سرمایه‌گذاری آزاد، دموکراسی و رقابت اساساً درست هستند. این تصور کاملاً ناخودآگاه هم پیروی و هم کنش

را، بدون استثنا، در این چارچوب تشویق می‌کند.

می‌توان مشاهده کرد که حتی هنگامی که احتیاج می‌برمی به تحول باشد، جامعه هم‌چنان راه گذشته را طی می‌کند، مگر این‌که تغییری اساسی هم‌چون جنگی جهانی یا رکود اقتصادی پدید آید. (یک نمونه آن تلاش برای بازسازی نظام آموزشی است - بخش عظیمی از جمعیت هم‌چنان به جنبش «بازگشت به مبانی»<sup>۱۳</sup> وفادارند.) مارشال مک‌لوهان<sup>۱۴</sup> این پدیده را چنین توصیف می‌کند: «به‌سوی آینده گام برمی‌داریم در حالی که در آینه به عقب می‌نگریم». وسایل ارتباط جمعی از جمله تلویزیون و سینما این تصویر را پیچیده‌تر می‌سازند.

آرمان‌ها مردم را از نظر روانی مورد حمله قرار می‌دهند. اپراهای سب<sup>۱۵</sup> و ستارگانِ راک مُد را و تبلیغات تلویزیونی عادات غذایی را به مردم دیکته می‌کنند. ممکن است قهرمانان یا تبهکارانی خلق شوند. گاهی اوقات، هم‌چون موارد ارتباط با دولت‌های خارجی، ممکن است مردم یک‌بار متقاعد شوند که رهبران خارجی مایه شرارت‌اند و بار دیگر هم‌پیمان مورد اعتماد ما در دهکده جهانی. بدیهی است که این تصویر برای کسانی که در تقلا یافتن هویت و نقش خویش در جامعه هستند، بسیار مبهم و گیج‌کننده می‌نماید.

اسامی خیابان‌های اصلی را نیز در نظر بگیرید: در هر طرف به نام فاتحان مشهور تاریخ، ژنرال‌ها، سیاستمداران و دولتمردان برمی‌خوریم. اسطوره آگاهی‌بخش رقابت و حکومت سلسله‌مراتبی بسیار واضح و مبرهن است. در این مجموعه به شاعر، نقاش، موسیقی‌دان یا داستان‌پردازی بر نمی‌خوریم. می‌توان سرخوردگی بسیاری از جوانان را درک کرد زمانی که درمی‌یابند رؤیای عظیم امریکای شمالی درباره شهرت، ثروت و قدرت توهمی بیش نیست و این‌که آنان بر روی امواج دریایی از خواست‌ها و نیازها که از طریق وسایل

ارتباط جمعی به وجود آمده است، سرگردان‌اند.

به کار می‌برم بدین منظور طراحی شده‌اند که مطالبی را که در غیر این صورت فراموش شده باقی می‌مانند، روشن سازند و موجب گردند تا بینش‌های جدید و بازیافته، مفید و آگاهی‌دهنده باشند و اغلب حسی از غربت، قدرت و کامیابی را القا کنند.

### فنون یادگیری و نقل داستان

ای الهه، دختر زئوس، لب بگشا و داستان ما را آغاز کن.  
(هومر، ۶۸، ۱۹۶۷ ص ۶۷)

پیش از این نقل داستان آموزنده را که روشی مجزا از نقل سایر مطالب دارد مورد بحث قرار دادیم. در این بخش، توجه ما معطوف به اجزای انواع دیگر داستان خواهد بود و تمرین‌هایی برای کمک به کسب مهارت در نقل آن‌ها داده خواهد شد.

### مشخصات کلی داستان

#### شکل ۱۱

تمامی انواع داستان (به‌استثنای بعضی از اساطیر سرخ‌پوستی امریکای شمالی که فی‌نفسه پایانی واقعی ندارند) از سه بخش اساسی تشکیل می‌شوند: آغاز، میان و پایان که هرکدام هدف و نقشی خاص را تعقیب می‌کنند.

بخش یا «پرده» اول موقعیت زمانی و مکانی ۷۰ داستان را مشخص می‌کند، شخصیت اصلی را معرفی می‌سازد، طرح کلی دربارهٔ وضعیت داستان که شخصیت اصلی را به سوی کُنش داستان سوق می‌دهد ارایه می‌کند و انگیزهٔ برونی قهرمان را که باید در پایان داستان به آن دست یابد، مطرح می‌سازد.

بخش دوم موانع، شرایط بفرنج و کشمکش ۷۱‌هایی را بنا می‌نهد که شخصیت باید بر آن‌ها چیره گردد. هم‌چنین در این بخش است که شکل‌گیری شخصیت صورت می‌گیرد. بخش آخر ارج داستان ۷۲ را دربر دارد و هم‌چنین باید مشخص کند که آیا قهرمان داستان به

با تأمل در بارهٔ آنچه که ذکر شد، کاملاً آشکار می‌گردد که داستان‌ها (به‌خصوص داستان‌های دوران کودکی) باید از دیدی همه‌جانبه نگریسته شوند تا بتوان آن‌ها را به‌طور عینی بررسی نمود زیرا همان‌گونه که برنی ارن ۶۶ بیان می‌کند «زندگی ما از بدو تولد در نار و بود داستان گرفتار آمده است. آنچه که ما دربارهٔ خویش می‌گوییم و آنچه که دیگران دربارهٔ ما بیان می‌دارند داستان زندگی ما را می‌آفریند.» جیمز هیلمن ۶۷ بر اهمیت بسیار آگاهی‌منبعث از داستان در دوران کودکی تأکید می‌ورزد.

داستان‌های گوناگونی که در کودکی برای شخص نقل می‌شود به او آشنایی و شناختی اساسی از واقعیت برحق ذاتی داستان می‌بخشد. این شناخت با زندگی، گفتار و ارتباطات عجیب است و نمی‌توان آن را بعدها از طریق یادگیری و مطالعه اکتساب نمود. از آن‌جایی که این شناخت در کودکی حاصل می‌شود به‌صورت نگرشی نسبت به زندگی درمی‌آید. شخص زندگی را هم‌چون داستان قلمداد می‌کند چرا که در پس ذهن خویش (ضمیر ناخودآگاه) داستان‌ها را هم‌چون مخازنی حفظ کرده است که وقایع را به‌صورت تجارب باارزش در آن سازمان می‌دهد. داستان وسیله‌ای برای خویشتن‌یابی در وقایعی است که غیر از این ممکن بود از نظر روان‌شناختی بی‌معنا باشند. (هیلمن ۱۹۸۹، ص ۴۳)

این چنین، مفاهیم دوران کودکی به بزرگسالی منتقل می‌گردند و در زندگی روزمرهٔ ما نقش ایفا می‌کنند. به‌عنوان مربی داستان‌پردازی و داستان‌گویی همیشه علاقه‌مند بوده‌ام تا این قطعات مفقود یا مدفون معنا را کشف کنم. برای تفوق بر کشمکش‌های برونی، اغلب فهم کشمکش‌های درونی بسیار سودمند است و معنایی تازه به عبارت «خویش را بشناس» می‌بخشد. فعالیت‌هایی را که من برای کشف داستان‌های گمشده

اهداف تعیین شده در بخش اول دست یافته است یا خیر.

تقریباً، بخش اول ربعی از داستان، بخش میانی نیمی از داستان و بخش پایانی ربعی دیگر را شامل می‌شود. پس اگر داستانی ده دقیقه‌ای را نقل می‌کنیم، دو دقیقه آن صرف اهداف بخش اول، شش دقیقه صرف بخش دوم و دو دقیقه صرف بخش سوم خواهد شد. نمودار تصویری این تقسیم‌بندی در زیر نشان داده شده است.

۱	۲	۳
حل و فصل نهایی	خلق تنش‌ها و شخصیت‌ها	بای داستان
۷۴		۷۳

### کشمکش

در همه داستان‌ها، مشکلات، کشمکش‌ها و موانعی وجود دارد که شخصیت اصلی باید با آن مواجه گردد. هر یک [از این‌ها] باید عظیم‌تر و سخت‌تر از قبلی ساخته و پرداخته شود. اگر داستان‌گر مانع اول را هم چون مانع آخر که می‌بایست مشکل‌ترین آن‌ها باشد بدون وقفه‌ای در تنش طاقت‌فرسا سازد، موانع دیگر به‌جای خلق اوج داستان فرودی ۷۵ ایجاد خواهند کرد. مقصود این است که هر چالشی باید از چالش پیشین تفوق‌نیافتنی‌تر باشد تا تنش این‌که آیا شخصیت‌های اصلی به اهداف خویش خواهند رسید یا خیر، حفظ شود. این نکته در نمودار زیر نشان داده شده است.



بخش سوم	بخش دوم	بخش اول
---------	---------	---------

### گام ۷۶

هم‌چنان‌که شخصیت اصلی به‌سوی اوج داستان که معمولاً آخرین و مشکل‌ترین مانع است پیش می‌رود، شتاب داستان باید به‌طور یکنواخت افزایش پیدا کند.

گام باید تسریع شود. این تسریع شدن به دو شیوه صورت می‌گیرد.

اول، فواصل بین موانع یا کشمکش‌ها باید کم و کم‌تر شود. در نتیجه زمان کم‌تری برای مخاطبان باقی می‌ماند تا «نفس تازه کنند». («نفس تازه کردن» ۷۷ امر مهمی است که بعداً مورد بحث قرار خواهد گرفت). دوم، باید سرعت بیان داستان و شدت صدا افزایش یابد که گاهی اوقات با کوتاه‌سازی جملات نیز همراه می‌شود و این توهم را در مخاطبان ایجاد می‌کند که داستان سریع‌تر پیش می‌رود.

حال برای به‌حداکثر رساندن تأثیر اوج نهایی داستان، کاملاً ضروری است که مخاطبان جریان داستان را فهمیده باشند. مصیبتی است که مجبور شویم داستان را متوقف کنیم و توضیح دهیم که قهرمان در ابتدای داستان چگونه گرفتار چنین مشکلی شد. اگر چنین شود، معمولاً بدین علت است که به بخش اول توجه کافی نشده است. اگر در لحظه حساس داستان ارایه توضیح الزامی شود، آنگاه گام تسریع شده داستان حفظ نخواهد شد. پس بر ساختار داستان تأکید ورزید و آن را آرام و بادقت نقل کنید.

### خلق اُفت و خیزها ۷۸

داستانی که از ابتدا تا انتها با لحنی بسیار احساسی نقل شود مخاطب را از نظر عاطفی درگیر نخواهد ساخت. این بدان علت است که مخاطب فقط تا حدی می‌تواند بی‌وقفه با داستان به‌طور احساسی درگیر شود.

لحظات بسیار احساسی باید با لحظاتی که تأثیر احساسی کم‌تری دارند در توازن قرار گیرند تا مخاطبان فرصت یابند نفسی تازه کنند. در غیر این صورت، چنین شرایطی موجب می‌شود تا مخاطب حساسیت خود را از دست بدهد و از نظر عاطفی از داستان فاصله بگیرد. مثلاً اگر درگنش داستان وقفه‌ای نباشد، پیرنگی که مدام خشونت را به نمایش می‌گذارد یکنواخت و حتی

کسالت آور می‌گردد. در نظر داشته باشید که هر لحظه بحرانی به ساختار<sup>۷۹</sup> [اولیه]، ضربه<sup>۸۰</sup> و مکث<sup>۸۱</sup> پس از آن نیاز دارد. منظور این است که تأثیر هر بخش عاطفی را به حداکثر برسانیم و درگیری عاطفی مخاطب را تضمین کنیم. می‌توانید تری‌هایی را به‌عنوان مثالی خوب به‌خاطر سپارید.

### سرانجام<sup>۸۲</sup> داستان

اوج داستان که معمولاً در بخش سوم می‌باشد آن صحنه‌ای است که قهرمان با بزرگ‌ترین مانع برخورد می‌کند. این بالاترین نقطه عاطفی داستان است و باید برای مخاطب خالی از هرگونه ابهام باشد. قهرمان داستان یا در رسیدن به هدف خود موفق می‌شود یا نمی‌شود. بسیاری از داستان‌گويان مبتدی زمان بسیاری را برای پروراندیدن داستان و رسانیدن آن به لحظه اوج صرف می‌کنند، اما از خلق پایانی رضایت‌بخش برای داستان عاجز می‌مانند چرا که به انگیزه اصلی قهرمان نپرداخته‌اند. در وهله اول مخاطبان باید بدانند که شخصیت می‌خواهد به چه هدفی نایل شود یا چه کاری را به انجام برساند و این در پایان داستان باید قاطعانه و رضایت‌بخش حل و فصل گردد. این بدان معنا نیست که همه داستان‌ها باید پایانی خوش داشته باشند، بلکه منظور این است که برای مخاطبان آشکار شود آیا شخصیت به اهداف تعیین‌شده در ابتدای داستان دست یافته است یا خیر.

### اعتبار<sup>۸۳</sup>

هر داستانی نوعی ساختار قاعده‌مند دارد که باید به آن وفادار ماند تا پذیرفتنی و منطقی بنماید. حتی داستان‌های خدایان با قدرت شگفت‌انگیزشان نیز محدودیت‌هایی در دنیای بی‌همتای خویش دارند. داستان‌گو باید اطمینان حاصل کند دنیایی که شخصیت‌هایش در آن ساکن‌اند ساختاری محتمل و

پذیرفتنی دارد. مثلاً شخصیت نمی‌تواند لحظه‌ای مرده و لحظه‌ای دیگر زنده باشد مگر این‌که به‌وضوح تصریح شده باشد که چنین چیزی در محدوده دنیای شخصیت امکان‌پذیر است.

سخن و کنش شخصیت‌ها باید در محدوده قدرت و توانایی‌هایشان باشد و موقعیت‌ها باید منطقی به‌نظر رسند. باید دلیل قانع‌کننده‌ای وجود داشته باشد وگرنه ارتباط مخاطب با داستان قطع می‌گردد و یا هم‌آهنگی عاطفی خود را با شخصیت حفظ نمی‌کند. به همین دلیل طرح کلی زمان و مکان داستان و توانایی‌های شخصیت‌ها در ابتدای داستان بسیار ضروری است. به یاد داشته باشید که حتی ابرمرد<sup>۸۴</sup> نقطه ضعفی دارد و همین امر او را قهرمانی جذاب و دوست‌داشتنی می‌کند.

### داستان در قالب تصویر

به‌نظر من می‌توان به داستان هم‌چون مجموعه‌ای از عکس‌های فوری نگریست. من در ذهن خود مجموعه‌ای از تصاویر را از نظر می‌گذرانم که توالی صحنه‌ها را به من یادآوری می‌کند و سپس کنش‌ها را به‌پاسانی حول تصاویر می‌افزایم. هم‌چنین واژه‌ها و عباراتی را که با هر تصویر یا حادثه مرتبط‌اند در ذهن خود به‌صورت فهرست درمی‌آورم و برای هر داستان طرحی کلی می‌آفرینم تا مرا در به‌خاطر آوردن داستان یاری رساند. منظور این است که این طرح کلی تا حد امکان مختصر باشد تا به‌خاطر آوردن آن از یادگیری داستان مشکل‌تر نگردد. تأکید می‌ورزم که داستان‌گو به‌جز داستان‌های آموزنده، داستان‌های دیگر را حفظ نمی‌کند. حفظ کردن داستان می‌تواند عواقب ناخوش‌آیندی داشته باشد چرا که یک جمله یا عبارت فراموش شده می‌تواند منجر به فراموشی کل مطلب شود و داستان‌گو را از دست‌یابی به هر واژه‌ای ناتوان سازد. همان‌گونه که پیش‌تر ذکر شد داستان‌گو مختار است جزئیاتی را به داستان اضافه کند و این همان چیزی است

که داستان‌گویی را جذاب و خوش‌آیند می‌سازد. به‌رحال من پیشنهاد می‌کنم که جملات اول و آخر داستان حفظ شوند تا داستان‌گو با اعتماد به نفس داستان را شروع کند و بدون هیچ مشکلی آن را به‌طور رضایت‌بخشی به پایان رساند. به این طریق، داستان‌گو قادر است شخصیت، سبک و واکنش مخاطبان را بر پیکره داستان اعمال کند.

### مجسم‌سازی داستان

یکی از روش‌های جالب برای تمرین داستان‌گویی این است که داستان را هم‌چون تمرین هدفی در نظر بگیریم. هدف از تمرین‌های زیر که بر اساس اصول لابان<sup>۸۵</sup> (۱۹۷۵) برای درک کیفیت و بُرد حرکات هدفی است، این است که داستان‌گو را در استفاده از حرکات بدن و صدای خویش تا حدّ ممکن روان و منطقی سازد. فنون لابان که نگرش به حرکات انسان را در راستای پیوستارهای زمان، مکان، نیرو و جریان دربر می‌گیرد، برای تعلیم بالربین‌ها و هنرآموزان تئاتر مورد استفاده فراوان واقع می‌شود.

بعضی از اقتباس‌های این تمرین‌ها برای کمک به داستان‌گوییان در ذیل آمده است تا آن‌ها بتوانند «تحرّک» موجود در داستان را تجسم بخشند.

### زمان

هر داستانی در قالب زمانی مشخص واقع می‌گردد. مثلاً، داستان ممکن است در طی چند ساعت، چند روز یا چندین سال اتفاق افتد. داستان دارای نقطه ورودی مشخصی است که در آن با قهرمان داستان آشنا می‌شویم و انتها یا نقطه پایانی مشخصی نیز دارد.

مقصود این است که در بخش‌های به‌خصوصی، هم‌چون موانع و کشمکش‌هایی که پیش‌تر ذکر شد، تأثیر کار را به حداکثر برسانیم و هم‌چنان که قهرمان داستان به اوج نهایی می‌رسد و به لحظات پایانی داستان نزدیک

می‌شود، پیرنگ را با گامی تسریع شده به پیش بریم.

تمرین‌های زیر را انجام دهید و داستانی را که در حال حاضر بر روی آن کار می‌کنید در نظر داشته باشید.

۱- با گام‌های معمولی در اطراف اتاق راه بروید. توجه داشته باشید که ضربان قلب شما ثابت و منظم است. باید در عضلات خود احساس آرامش و راحتی بکنید. سریع‌تر قدم بردارید و به حسی که همین افزایش ناچیز سرعت به بدنتان می‌دهد توجه کنید. بر سرعت خود بیافزایید تا آن‌جا که بدون آن‌که بدوید به حداکثر سرعت ممکن دست یابید. به کشش موجود در عضلات بازو و بالاتنه خود توجه کنید.

۲- حال بایستید و این‌بار حرکات‌های سریع ناگهانی انجام دهید. (اگر یکی از شرکت‌کنندگان شروع و پایان این حرکات را با ضربه‌های طبل مشخص کند بسیار جالب خواهد بود). حال چه احساسی در بدن خود دارید؟ این نوع گام چه اثری بر ضربان قلب شما دارد؟

۳- به گام طبیعی برگردید و سپس به آرامی سرعت خود را کاهش دهید تا جایی که بدون آن‌که متوقف شوید به حداقل سرعت ممکن دست یابید. حال چه نوع احساسی را تجربه می‌کنید؟

با توجه به این تمرین‌ها، می‌توان دریافت که ترکیبی از گام‌های مداوم یا تسریع شده در داستان (با استفاده از مکث‌های متناوب یا آرام‌کردن حرکات) می‌تواند تا حدّ زیادی واکنش غیرارادی بدن را نسبت به آن تحت تأثیر قرار دهد. این گام‌ها احتمالاً با استفاده از مکث‌های متناوب یا آرام‌کردن حرکات ایجاد می‌شوند.

همین تمرین‌ها را این‌بار با ادا کردن هجایی بی‌معنا هم‌چون «آاا» تکرار کنید. هم‌چنان که گام شما تسریع می‌شود، صدایتان را نیز قوی‌تر کنید.

این نوع ناپایداری همان چیزی است که داستان‌گو سعی می‌کند در خلال داستان به آن دست یابد. به یاد

داشته باشید مخاطبان زبان بدنی<sup>۸۶</sup> داستان‌گو را دالّ بر این‌که به لحظه‌ای حساس رسیده‌ایم، «می‌خوانند» و به‌اندازهٔ واژگان داستانی با اهمیت می‌شمارند.

## مکان

مفهوم دیگری که مستقیماً با مفهوم زمان در ارتباط است، مکان می‌باشد. هر داستانی در مکانی خاص واقع می‌شود. برخی از داستان‌ها بدون توجه زیاد به حواشی مستقیماً به نکتهٔ اصلی می‌پردازند و برخی دیگر با استفاده از توصیف‌های جزئی اشیا یا موقعیت‌های زمانی و مکانی نقل «تک‌گویی»<sup>۸۷</sup>‌ها و داستان‌های فرعی دربارهٔ شخصیت‌های اصلی، که ممکن است به درک ما از انگیزه‌ها یا کنش‌های‌شان کمک کند، به حواشی می‌پردازند.

برای مجسم‌کردن آن، تمرین‌های زیر را انجام دهید. البته این بستگی به داستان‌گو دارد که کدام شیوه را برگزیند، اما هر یک را که انتخاب کند باید هر دو را تحت کنترل داشته باشد.

۱ - نقطه‌ای را در اتاق در نظر بگیرید. در حالی که اشیای اطراف آن را نادیده می‌گیرید، نگاه خود را بر آن متمرکز سازید. بدون این‌که چشم از آن بردارید مستقیماً به سمت آن حرکت کنید. نگذارید شیئی دیگری توجه شما را به خود معطوف سازد.

۲ - حال سعی کنید به نقطهٔ جدیدی در اتاق بروید. اما این‌بار بگذارید تا اشیا و رنگ‌های مختلف نگاه شما را به خود جلب کنند. حتی هنگامی که به سمت نقطهٔ مورد نظر خود پیش می‌روید می‌توانید نگاهتان را بر این‌ها نیز متمرکز سازید. به‌اندازهٔ کافی برای این کار وقت بگذارید و عجله نداشته باشید.

برخی از داستان‌ها، مثلاً داستان‌هایی که دارای پند اخلاقی هستند، اغلب بر روی معنا و زبانی که با آن داستان پیش می‌رود، تمرکز اندکی دارند مانند تمرین اول که بسیار مهارشده و هدفمند است. برخی دیگر،

هم‌چون داستان‌های سنتی ابرلند، کاملاً برعکس هستند. این‌گونه به نظر می‌رسد که داستان‌گه‌گاهی حول نکتهٔ اصلی «پرسه می‌زند»<sup>۸۸</sup>. مثلاً هم‌چنان‌که ما دربارهٔ «ریشهٔ مشکلات پدی»<sup>۸۹</sup> اطلاعات بیش‌تری کسب می‌کنیم، جزئیاتی به‌منظور ممانعت از پیشرفت بسیار سریع داستان به آن اضافه می‌شود. نباید این‌طور تصور کنید که این شیوه به‌جای طرح‌ریزی دقیق داستان، به بداهه‌پردازی روی می‌آورد. درست همان‌گونه که شما روشی را که در تمرین دوم به کار بردید باید طرح‌ریزی بکنید، داستان‌گو نیز برای تکرار آن باید با دقت تمامی «تک‌گویی»‌ها یا اطلاعات اضافی را طرح‌ریزی کند. هر مطلب فرعی باید طوری طراحی شود که بر تأثیر داستان بیافزاید. هر دو شیوه به تمرین نیاز دارد. به‌خاطر داشته باشید که پرداختن بیش از حد به جزئیات می‌تواند منجر به مبهم‌گشتن انگیزهٔ قهرمان شود و نکتهٔ اصلی داستان فراموش گردد.

## نیرو

هر داستان را باید با توجه به نیرو در نظر گرفت. منظور از نیرو تأثیری است که داستان بر مخاطب دارد که ممکن است ظریف و سبک هم‌چون تماس پُر یا سنگین و گند باشد.

تسلط بر چنین امری به زبان بدنی و نحوهٔ استفادهٔ داستان‌گو از صدایش بستگی دارد. آیا داستان‌گو تنش موجود در داستان را با کاستن صدا و فشار عضلاتش منتقل می‌کند یا این‌که بدن و صدایش در حالتی «خنثی» باقی می‌ماند؟

برای این‌که تفاوت را دریابید این تمرین‌ها را انجام دهید:

۱ - همراه با ضربه‌های آرام طبل، عضلات خود را به آرامی منقبض کنید. با افزایش گام ضربه‌های طبل، عضلات خود را بیش‌تر منقبض کنید. زمانی که ضربهٔ بلند نهایی نواخته شد بر زمین بیایفید و

بگذارید بدن شما از حالت کشش خارج شود.

این همان روش عملکرد ساختار اولیه، «ضربه» و مکث است که پیش‌تر ذکر شد. ساختار اولیه شامل افزایش کشش در ماهیچه‌ها و صداست. تنش و شدت صدا به قله و اوجی می‌رسد و هنگامی که لحظه اوج سپری گشت کاهش می‌یابد تا مخاطبان فرصت استراحت داشته باشند. ترن هوایی را به‌خاطر بیاورید.

۲- حال دورِ اتاق بگردید و تصور کنید جاذبه زمین وجود ندارد. با هر گامی که برمی‌دارید خود نیز جسماً بالاتر می‌روید و هوای موجود در شش‌ها و سرخ‌رگ‌هایتان به هلیوم<sup>۹۱</sup> تبدیل و در بالای سرتان جمع می‌شود تا راهی برای خروج بیابد. اگر صدایی برای این گاز قایل شوید، احتمالاً متوجه خواهید گشت که این صدا در سرتان جایی پشت چشم‌ها متمرکز شده است. برخی از داستان‌ها برای شخصیت‌پردازی یا این‌که داستان‌گو با حالتی بی‌طرفانه سخن گوید احساسی «دوردست»<sup>۹۲</sup> را می‌طلبند. مجسم‌کردن این تمرین می‌تواند در نقل داستان مفید واقع گردد و این «حس سبکی» را هم برای خودتان و هم برای مخاطبان بازیافریند.

۳- آخرین تمرین که تحت عنوان نیرو قرار دارد، ماهیت حرکات قوی، سخت و شدید را کاوش می‌کند. دورِ اتاق با گام‌های بلند راه بروید. به هم‌آهنگی بدن خود با هر ضربه و پایان ناگهانی هر حرکت توجه کنید. برای ضربه‌ها صدا قایل شوید. سعی کنید دریابید که این روش چه موقع می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد تا حرکت داستان را تقویت کند، مثلاً در یک داستان حادثه‌ای مملو از هیجان، چگونه ممکن است مورد استفاده قرار گیرد.

## جریان<sup>۹۳</sup>

آخرین عنصر از عناصر چهارگانه که باید مورد کاوش

قرار گیرد، جریان است. این عنصر با مفاهیم زمان، مکان و نیرو در ارتباط تنگاتنگ قرار دارد.

می‌توان جریان را نوعی تسلط اعمال‌شده داستان‌گو بر جنبه‌های یادشده تصور نمود.

این دو قطب متضاد را در نظر بگیرید:

۱- جریان وابسته<sup>۹۴</sup>. آیا تمرینی را که بدون توجه به عوامل مختل‌کننده از یک سو به سوی دیگرِ اتاق می‌رفتید به یاد می‌آورید؟ همین تمرین را انجام دهید اما [این بار] تصور کنید که سینی‌ای پُر از لیوان‌های بسیار گران‌قیمت نوشیدنی را در دست دارید. هرچند که نقطه تمرکز نهایی تغییر نمی‌کند و زمانی که برای رفتن از یک سوی اتاق به سوی دیگر لازم است تقریباً یکسان باقی می‌ماند، ولی کنترل بدن بسیار متفاوت خواهد بود. بدون سینی احتمالاً داستان شما در اطراف بدنتان آزاد است و بدنتان کاملاً در حالت آرامش قرار دارد. به‌مض این‌که سینی افزوده می‌گردد، تنش نیز اضافه می‌شود.

۲- جریان آزاد<sup>۹۵</sup>. تمرین بالا را با این تمرین مقایسه کنید: ابتدا سعی کنید دایره‌وار به آرامی بچرخید. سرعت‌تان را افزایش دهید تا این‌که نیروی کشش خارجی را بر بدن خود احساس کنید. زمانی که انرژی به اوج خود رسید بگذارید این حرکت هم‌چنان ادامه یابد تا این‌که تمام شود یا چیزی دیگر (مثل دیوار یا زمین در صورتی که به سمت زمین بچرخید) آن را متوقف سازد. در جریان آزاد، حرکت هم‌چون جریان وابسته تحت کنترل نیست. سعی کنید به این دو تمرین صدا را نیز بیافزایید.

داستان‌گو باید نوع داستانی را که نقل می‌کند تشخیص دهد. آیا داستان از ابتدا تا انتها روشی کنترل‌شده را از داستان‌گو می‌طلبد یا سبکی به‌ظاهر آزاد و فی‌البداهه برای آن مناسب‌تر می‌باشد (گویی که داستان دارای نیروی حرکتی از آن خود است). به‌نظر من، تمرین اول هم‌چون رژه‌ای دقیق است و تمرین دوم



مانند رقص. به طور کلی اساطیر و بسیاری از داستان‌های عامیانه نوع اول را می‌طلبند، در حالی که برای داستان‌های خیالی و طنزآمیز، به خصوص آن‌هایی که با صحنه‌های تعقیب و گریز همراه‌اند، نوع دوم مناسب‌تر است.

تمامی چهار عنصر یادشده، به‌خصوص برای داستان‌گویی مبتدی، حایز اهمیت هستند. فراگیری تمرین‌ها نیز بسیار مفید می‌باشد چرا که بسیاری از افراد هنگام استفاده از بُرد صدای‌شان کم‌رو و خجالتی هستند. این تمرین‌ها به ازبین‌بردن این موانع به شکلی «پذیرفتنی» کمک می‌کنند تا هیچ‌کس در موقعیت دشواری قرار نگیرد.

### حرکات بیانگر<sup>۱۱</sup>

مسئله دیگری را که باید خاطر نشان سازم استفاده داستان‌گو از حرکات بیانگر است. داستان‌گو باید به شخصیت‌ها، زمان و مکان، پیرنگ و مضمون داستان زندگی بخشد. مری شولاک<sup>۱۲</sup>، یکی از بزرگ‌ترین داستان‌گویان قدیمی، از داستان‌گو به‌عنوان خالق دوباره اثری نمایشی-مینیاتوری یاد می‌کند. هنگامی که داستان‌گویی را از این دید بنگریم، بدیهی خواهد بود که حرکات بیانگر جزء لازم تأثیر کلی داستان می‌شود. حرکات بیانگر باید داستان را تقویت کنند نه این‌که از تأثیر آن بکاهند. با دکمه‌ها و رفتن، پاکوبیدن، قدم‌زدن و بی‌قراربودن حین داستان‌گویی می‌تواند توجه مخاطبان را چنان به خود معطوف سازد که اصل داستان از دست برود. مراقب زبان بدنی و حرکات دستان خود باشید. بگذارید حرکات بیانگر به‌طور طبیعی از خود داستان نشأت گیرند. برخی از داستان‌گویان برای تصویرکردن داستان بیش‌تر از حرکات بیانگر استفاده می‌کنند تا برخی دیگر. این عمل را نباید محکوم کرد بلکه باید تحت کنترل درآورد.

این‌ها برخی از مسایلی است که داستان‌گویی را

تجربه‌ای موفق می‌گرداند. داستان‌گو می‌تواند بر این مسایل مسلط گردد و سپس تجربه خود را با گروه‌های داستان‌گویان مبتدی خویش در میان بگذارد. توجه داشته باشید که داستان را باید به آرامی نقل کنیم تا بتوان از واکنش‌های مخاطبان در برابر نقل خوب داستان لذت بُرد. هر تجربه موفق در داستان‌گویی، داستان‌گو را تشویق خواهد کرد تا داستان‌های بلند و بلندتری را نقل کند و با کمی تمرین بر مجموعه داستانی نسبتاً وسیعی مسلط گردد.

داستان‌گویی نوعی هنر است اما هرکس با کمی زحمت می‌تواند به این هنر دست یابد.

«فَصَّة ما به سر سرید کلاغه به خونه‌اش نرسید»<sup>۱۸</sup>

### روش‌های نقل داستان خانوادگی

زندگی انسان چرخه‌ای است

از کودکی تا کودکی

و هر چیزی که در آن قدرت جاری است چنین است هرچه که قدرت دنیا انجام می‌دهد، در چرخه‌ای صورت می‌گیرد.

چنین می‌اندیشم که امروزه یکی از بزرگ‌ترین دلایل مشکلات ما این است که می‌خواهیم حتماً چیزی غیر از آنچه که هستیم، باشیم. گویی هرگز به اندازه کافی خوب، باهوش، ثروتمند، زیبا و یا خوشبخت نبوده‌ایم و همیشه باید بالاتر از آنچه که هستیم باشیم و بیش از این تلاش کنیم تا به تکامل شخصیتی دست یابیم. در نتیجه، ارزش زندگی و تجارب ما اغلب نسبتاً بی‌ارزش‌یا، به بهترین وجه آن، بسیار کم‌اهمیت تلقی می‌گردند. دفعات بی‌شماری از گروه‌های داستان‌گویی مبتدی، به‌خصوص نوجوانان و جوانان، خواسته‌ام که کمی از خودشان بگویند تا پاسخ‌هایی را هم چون «زندگی من واقعاً کسالت‌آور است» یا «هیچ چیز جالبی در زندگی من اتفاق نیفتاده است» یا «چیزی برای گفتن ندارم» دریافت کنم. به نظر من این امر بسیار بااهمیتی است. اگر

شخص برای زندگی خود اهمیت و ارزشی قابل نباشد، چگونه می‌تواند به زندگی خود معنا بخشد؟

یکی از مهم‌ترین وجوه نقل داستان‌های خانوادگی این است که تجاری را که به زندگی ما شکل می‌بخشد، مطرح می‌کنند و به آن‌ها اهمیت و در نتیجه معنا می‌بخشد. همان‌گونه که پیش‌تر نشان داده شد، داستان خانوادگی هم چنین درک ما را نسبت به این داستان‌ها به‌عنوان اساس دیدگاهی منحصر به فرد نسبت به دنیا و حس شخصی ما از «واقعیت» ارتقا می‌بخشد.

### شروع

هنگام شروع بررسی داستان‌های خانوادگی با یک گروه، سعی می‌کنم نوعی اعتماد و صمیمیت را بین افراد گروه ایجاد کنم تا بتوان مطالب شخصی بیش‌تری را عنوان کرد. این کار را به دو طریق انجام می‌دهم: اول، با حالتی صمیمانه یکی دو تا از داستان‌های شخصی خودم را نقل می‌کنم تا نشان دهم که من هم انسان هستم؛ دوم، شرکت‌کنندگان را تشویق می‌کنم، تا حدی که تهدیدی برای آنان نباشد و به اعتبارشان لطمه‌ای وارد نسازد، جزئیاتی از زندگی خویش را بیان کنند که در نتیجه دانشی شخصی درباره هر عضو گروه را به سایرین بدهد. فعالیت زیر که در نزد بسیاری از مربیان داستان‌گویی محبوب است، نمونه خوبی برای آغاز کار است.

### من هستم

از بدو تولد، همگی ما را با اسمی نامیده‌اند و این شروع خوبی برای نقل داستان خانوادگی است. شاید اسم ما را از روی دایی هربرت<sup>۹۹</sup>، برادر محبوب مادر یا پزشکی که مادر را هنگام زایمان یاری نمود، گذاشته‌اند. شاید اسم ما به زبانی دیگر به معنای «قدرت»، «ثابت‌قدم» و یا «دوستدار اسب‌ها» باشد. ممکن است اسم دوم ما اسم خانوادگی سابق مادربزرگ یا جد مادری مان باشد. یافتن

و بازگردن اطلاعات مربوط به اسامی و خانواده برای همه اعضای گروه مطلب مشترکی را فراهم می‌سازد که در عین حال منحصر به فرد است.

در دانستن جزئیات زندگی خصوصی دیگران چیزی خاص وجود دارد. گویی با گفتن این مطالب رشته علاقه‌ای ایجاد می‌شود. شاید به این دلیل باشد که ما فقط با کسانی که به نحوی برایمان شناخته شده‌اند از خود سخن می‌گوییم. فعالیت‌های زیر اساس پذیرش و تعلق را برای کارهای بعدی فراهم می‌کنند:

۱- برای برانگیختن علاقه و کمک به کسانی که به چنین اطلاعاتی دسترسی ندارند، فرهنگ اسامی کوچک و خانوادگی را به کلاس بیاورید. زمانی را به تحقیق و گفت‌وگوهای خصوصی اختصاص دهید. سپس بگذارید هر کسی آنچه را که درباره اسمش آموخته یا از قبل می‌دانسته است به دیگری بگوید. می‌توان این خاصیت را در گروه‌های چهار نفری گسترش داد به طوری که هر کس در باره اسم دیگری صحبت کند.

۲- هم چنین افراد می‌توانند نشان خانوادگی خود یا هر شیئی را که به نوعی برای خانواده‌شان حایز اهمیت است، با خود به کلاس بیاورند. این فعالیت را نیز می‌توان همراه با فردی دیگر یا در گروه‌های کوچک حداکثر پنج نفره انجام داد.

۳- فعالیت سوم مربوط به انتقال اطلاعاتی درباره تاریخچه خانوادگی اعضای گروه است. مثلاً می‌توانند از کشور زادگاهشان سخن بگویند یا حکایتی را درباره اجدادشان بیان دارند. (به خاطر داشته باشید که ما فعلاً این فعالیت را در حد ساده‌ای نگاه می‌داریم و لزومی ندارد از اعضای گروه بخواهیم داستانی طولانی یا جامع نقل کنند، [بلکه] صرفاً می‌خواهیم به نوعی حس مشارکت در میان اعضای گروه درست نماییم.)

در هر حال این گزیده‌های داستانی ابتدایی کوچک

را مختصر نگاه دارید و نقل این داستان‌ها را به صورت یکی برای چهار نفر حفظ کنید چرا که اگر بنا باشد شخص برای اولین بار در برابر کل گروه سخن بگوید بسیار دستپاچه و وحشتزده خواهد شد، به خصوص اگر در زندگی خویش شخصی منزوی و ضعیف باشد.

حال ممکن است برخی از اعضای گروه تاریخچه اسامی یا خانواده خود را ندانند (یا به دلایلی نتوانند بازگو کنند) یا اصلاً صحبت کردن راجع به خودشان برایشان مشکل باشد. شاید گذشته آن‌ها چنان مشوش بوده است که خود نیز برای مواجهه با آن نیاز به اعتماد به نفس بیشتری دارند. چه در این موارد و چه در موارد دیگر، اگر شرکت‌کنندگان آمادگی صحبت کردن درباره خود را ندارند نباید آن‌ها را به این کار وادار ساخت. گاهی اوقات در این فعالیت‌های ابتدایی، برای بعضی همین قدر کافی است که ریشه اسمشان را در فرهنگ اسامی پیدا کنند و برای دیگران بازگو نمایند. هرچه مربی در انتخاب مطلب آزادی بیشتری به اعضای گروه بدهد، شرکت‌کنندگان سریع‌تر احساس امنیت کافی خواهند کرد تا جزئیات بیشتری را درباره زندگی خود آشکار سازند.

### خانه من

یکی از روش‌های مورد علاقه من درباره چگونگی آشکار ساختن جزئیات داستان‌های مربوط به دوران گذشته، بر پایه فعالیتی است که در کتابی به نام نقل داستان خود ۱۰۰ اثر سام کین ۱۰۱ و آن فاکس ۱۰۲ یافته‌ام. این فعالیت را می‌توان بدین طریق انجام داد که به هرکس یک صفحه کاغذ بزرگ مربع شکل بدهیم و از آن‌ها بخواهیم تا طرح داخلی اولین خانه خود را که به یاد می‌آورند، بر روی آن بکشند.

این طرح باید درها، پنجره‌ها، گنجه‌ها و قفسه‌ها را دربر گیرد. باید آن‌ها را تشویق کرد تا اثاث، کاغذ دیواری و کفپوش‌ها را به همراه جزئیات دیگری که خانه را

«مخصوص» ۱۰۳ می‌کردند، به یاد آورند.

بسیاری از افراد باغچه و پارکینگ خانه را هم در این طرح می‌گنجانند.

سوالات زیر به افراد کمک می‌کند تا در هنگام انجام این فعالیت جزئیات را بهتر به یاد آورند.

۱ - اتاق مورد علاقه شما کدام بود؟ چرا؟

۲ - آیا مخفیگاه مورد علاقه‌ای داشتید؟

۳ - داخل شدن به کدام اتاق برای شما قدغن بود؟

۴ - کدام پنجره بهترین منظره را داشت؟

۵ - کدام اتاق امورات خانوادگی را برایتان تداعی می‌کند؟

۶ - بهترین دوستان چه کسی بود؟ کجا با هم بازی می‌کردید؟

بعد از این که طرح داخلی خانه تکمیل شد، هرکس خاطراتی را که به طور پراکنده به ذهنش می‌رسد بلافاصله بر روی کاغذ می‌آورد. بسته به علاقه گروه، می‌توان این فعالیت را در یک جلسه یا در جلسات متوالی انجام داد. نتیجه این فعالیت، منبعی غنی از داستان‌های پراکنده است که می‌تواند در گروه‌های کوچک یا در کل گروه نقل شود. هم چنین برخی از این داستان‌ها را می‌توان برای نقل کردن بسط داد.

شرکت‌کنندگان به قدری مجذوب فعالیت «دانشکده خانگی» ۱۰۴ می‌شوند که در جست‌وجوی تکه‌های کاغذ دیواری و پارچه‌های کاناپه‌ها و صندلی‌ها برمی‌آیند و نمونه‌هایی را به همراه طرح‌هایشان به کلاس می‌آورند. برخی دیگر از مجلات قدیمی عکس‌هایی می‌برند و به طرح‌هایشان می‌چسبانند. این فعالیت صرف‌نظر از این‌که چگونه انجام پذیرد، همیشه گنجینه‌ای از داستان‌های خصوصی را پدید می‌آورد و بسیار لذت‌بخش است که نظاره‌گر به یاد آمدن ناگهانی خاطره‌ای مخفی یا مبهم باشیم که شخص مشتاقانه این بینش بر گذشته را بازگو می‌کند.

## دوران مدرسه

برای اغلب ما، نخستین برخورد رسمی با قوانین جامعه هنگامی صورت می‌گیرد که برای اولین بار به مدرسه پا می‌گذاریم. این جاست که آزادی فردی به نفع مصلحت عموم پاپس می‌نهد و ما می‌آموزیم گنش‌هایمان را بر اساس رفتار دیگران ارزیابی کنیم.

اغلب ما هم خاطرات خوب و هم خاطرات بدی از دوران مدرسه داریم که کاملاً واضح و آشکار هستند چرا که نمایانگر نخستین برخوردهای ما با اشخاص صاحب قدرت «بیرون از خانه»، تجارب جدید جالب، ترس‌ها، ناامیدی‌ها و روال‌های رسمی می‌باشند. قسمت اعظم این‌که ما در آینده چگونه فردی خواهیم بود و کلاً تحصیلات را با چه دیدی خواهیم نگرست از این دوران نشأت می‌گیرد.

برخی از برداشت‌های شرکت‌کنندگان مسن‌تر نیز مشخصاً به این دوران مربوط است: «چون دوران خوبی را در مدرسه گذرانده‌ام پس فرزندم نیز دوران خوبی را در پیش خواهد داشت.» یا برعکس: «از مدرسه بیزار بودم. دلم می‌خواهد فرزندانم از آن لذت ببرند.» برخی به این دوران هم چون نوعی پذیرش می‌نگرند که برای رسیدن به دوران بزرگسالی شخص باید آن را متحمل شود. «وقتی که مدرسه می‌رفتم بارها شلاق خوردم ولی جان سالم به‌در بردم.»

می‌خواهم افراد اولین خاطراتشان را از دوران مدرسه به یاد آورند. در برخی از گروه‌ها از همان روشی که در فعالیت «خانه من» به کار بردم، استفاده می‌کنم. بدین صورت که از آن‌ها می‌خواهم از مدرسه، مسیر خانه و بازی‌های مورد علاقه‌شان در مسیر رفت و برگشت طرحی بکشند. کشیدن طرح یکی از کلاس‌ها نیز جالب خواهد بود، هم‌چنان که توصیف ظاهر معلمی که به نحوی در یاد آن‌ها باقی مانده است (یا برای این‌که فوق‌العاده بدجنس یا بی‌نهایت مهربان بوده است).

سؤالات زیر به شرکت‌کنندگان کمک خواهد کرد تا

تمرکز بیش‌تری داشته باشند:

- ۱- آیا اولین باری را که در مدرسه دچار مشکل شدید، به‌خاطر می‌آورید؟
- ۲- معلم مورد علاقه‌تان که بود؟
- ۳- بدجنس‌ترین معلم که بود؟
- ۴- آیا هرگز به خاطر کار دیگری از مدرسه «دررفته‌اید»؟
- ۵- چه بازی‌هایی در زنگ تفریح می‌کردید؟
- ۶- بهترین دوستان که بود؟
- ۷- آیا هیچ‌وقت کسی مچتان را گرفته است؟، آیا شما هیچ‌وقت مچ کسی را گرفته‌اید؟
- ۸- از آن دوران چه قوانینی را به یاد دارید؟  
معمولاً درباره این موضوع بحث‌های بسیاری پیش می‌آید و این داستان‌های پراکنده نیز از جزئیات بسیار غنی‌ای برخوردارند. برخی ترجیح می‌دهند این خاطرات را در دفترچه خاطرات خود بنویسند که خود منجر به یادآوری خاطرات دیگر هم چون تعطیلات، فعالیت‌های بعد از مدرسه و گردش‌های علمی می‌گردد.  
**قهرمانان و تبهکاران**؛ دوستان و دشمنان همان‌گونه که دیدیم، بسیاری از شخصیت‌هایی که قهرمان یا تبهکار می‌انگاریم پیامد نوعی توافق عام اجتماعی هستند. با وجود این، اگر به گذشته بنگریم و بینیم خانواده‌مان چه کسانی را پایه و رکن جامعه و چه کسانی را نمونه شرارت مثال می‌زدند، بسیار سودمند خواهد بود.  
با مرور گذشته، اغلب می‌توانیم به بینشی درباره نظام ارزشی، عقاید و تعصباتمان (آگاهانه یا به‌صورت ناخودآگاه) دست یابیم.
- ۱- والدین شما چه کسانی را شهروند خوب می‌انگاشتند؟
- ۲- از بازی با چه کسی شما را منع یا نهی می‌کردند؟
- ۳- خانواده شما از چه انگیزه‌ها و عقایدی حمایت می‌کرد؟

۴ - آیا واقعه‌ای را به یاد می‌آورید که به نوعی با تعصب مربوط می‌گشت؟

۵ - اعضای خانواده، همسایگان و دوستان چه رفتاری را نکوهش می‌کردند؟

۶ - قهرمانان مورد علاقه شما چه کسانی بودند؟

۷ - چه خصایصی را در آن‌ها ستایش می‌کردید؟

۸ - آیا هنوز هم چنین عقیده‌ای دارید؟

۹ - بهترین دوستان که بود؟

۱۰ - دشمنان که بود؟ چرا؟

موضوعات بسیاری تحت عنوان داستان‌های خانوادگی وجود دارند که می‌توان آن‌ها را به روش فوق بررسی کرد. از جمله می‌توان به مذهب، خیال و رؤیا، ترس [از] (خرافات، وقایع عجیب، اولین اجرای عمومی، دورماندن از خانه برای اولین بار و غیره)، پذیرش به جامعه بزرگسالان (اولین قرار ملاقات، جرات پیدا کردن، رفتن به مکان‌های ممنوع) و مرگ (حیوانات دست‌آموز و اقوام) اشاره نمود.

«صحیح»<sup>۱۰۷</sup> نقل کردن داستان‌های خانوادگی

چندان حایز اهمیت نیست. در حقیقت، تأکید بر روند کشف و بینش شخصی است که از آشکارکردن داستان مخفی حاصل می‌شود. اگر ساختار نقل قصه آزاد و بی‌قاعده و مهم‌تر از همه غیرقابل داوری باشد، کار داستان‌گو و مخاطب هر دو راحت‌تر خواهد بود. داستان باید برای خود جریانی آزاد داشته باشد.

گاهی اوقات داستان‌هایی با کیفیت و وضوحی حیرت‌انگیز مطرح می‌شوند که البته هم چون هدیه‌ای خوش آیندند. اما این روح داستان است که اعضای گروه را با هم پیوند می‌دهد و هر یک را با حسی از کشف و بینش نسبت به صورت‌های پیچیده ماهیت و رفتار بشر رها می‌سازد.

داستان‌هایی برای سرگرمی صرف<sup>۱۰۸</sup>

همگی به خوبی و خوشی زندگی کردند و به خوبی و

خوشی مُردند و هرگز طعم گرسنگی را نچشیدند. (قصه قدیمی عربی)

دیدیم که داستان‌ها قدرتی شگرف دارند و به روابط بین گذشته و حال اشاره می‌کنند و می‌توانند ما را از درونی‌ترین احساسات، ترس‌ها و امیدهایمان آگاه سازند. حال در مورد داستان به‌عنوان سرگرمی صرف چه نظری دارید؟ احتمالاً این بهترین دلیل داستان‌گویی است!

فعالیت‌هایی را که من به این دلیل در جلسه‌های خود به کار برده‌ام در ذیل ذکر خواهم کرد.

### قصه‌های محیرالعقول<sup>۱۰۹</sup>

قصه، داستانی اغراق‌آمیز است که به قصد خندانندین مخاطب نقل می‌شود. یک روش مناسب برای این که به داستان‌گویان مبتدی طریقه از تناسب خارج کردن داستان را نشان دهیم چنین است. از سه تن از شرکت‌کنندگان بخواهید که اتاق را ترک کنند. بقیه شرکت‌کنندگان دایره‌وار بنشینند و داستان زیر را برایشان نقل کنید:

یک‌بار، مردی که به زندگی روستایی عادت نداشت به دیدن گاو چرانی در غرب رفت. روزی برای قدم‌زدن بیرون رفته بود که با ماری مواجه شد. مار در زیر تخته‌سنگی که از بالای صخره به پایین افتاده بود، گیر کرده بود. مرد آن مار زنگی را تجات داد و به این ترتیب مار را تا ابد مدیون خود کرد. مار همه‌جا او را هم چون سگی دست‌آموز دنبال می‌کرد و حتی شب‌ها پایین بستر او می‌خوابید.

یک شب مرد در حالی که حس می‌کرد اتفاقی افتاده است ناگهان از خواب پرید. مار در جای همیشگی خود نبود. مرد چون از سمت آشپزخانه جریان هوایی را حس کرد به آن‌سو رفت. همان‌طور که حدس زده بود، پنجره باز بود و مار در حالی که به دور بدن دزدی حلقه زده بود دُمش را از پنجره آویزان کرده بود و برای کمک زنگ می‌زد!

از یکی از آن سه شرکت‌کننده بخواهید وارد اتاق شود. بگذارید یک نفر که داستان را تازه شنیده است آن را برای او بازگو کند. آنگاه او داستان را برای نفر دومی که وارد اتاق می‌شود بازگو خواهد کرد و نفر دوم نیز داستان را برای سومین نفر تکرار خواهد نمود. نفر سوم برای آخرین بار داستان را برای کلی گروه نقل خواهد کرد. جالب است توجه کنیم که:

- ۱- هر روایت چه تفاوت‌هایی با روایت قبلی دارد و جزئیات تا چه حد تغییر کرده‌اند؟
- ۲- هر کدام از چه واژه‌هایی استفاده می‌کنند؟
- ۳- آیا داستان‌گو برای رنگ و لعاب دادن به داستان از نهجۀ به‌خصوصی استفاده می‌کند یا خیر؟
- ۴- آیا ارج کمیک داستان در روایت‌های متوالی یکسان می‌ماند یا خیر.

### چاخان‌ها را می‌گیرند ۱۱۰

این فعالیت شرکت‌کنندگان را تشویق می‌کند تا واقعاً در جزئیات داستان‌هایشان مبالغه کنند. منظور این است که اموری کاملاً طبیعی هم چون صبح از خواب برخاستن یا ناهار خوردن را چنان اغراق‌آمیز نقل کنند که از حالت تناسب خارج گردد.

معمولاً از شرکت‌کنندگان می‌خواهم تا امور صبحگاهی‌شان یا چیزی که به تازگی برایشان اتفاق افتاده است و یا شاهد اتفاق افتادن آن برای دیگری بوده‌اند را یکایک برشمرند. هیچ ترتیب خاصی برای گفتمانی این اتفاقات لازم نیست. هنگامی که یک شرکت‌کننده داستانش را تمام می‌کند، نفر بعدی از همان نقطه داستان خود را نقل می‌کند، در حالی که سعی دارد تا آن را با داستان قبلی به طریقی مرتبط سازد. مثلاً، اگر داستان قبلی راجع به این است که فرد صبح بدی را آغاز کرده است، نفر بعدی می‌تواند این‌گونه ادامه دهد: «ته! این که چیزی نیست. گوش کن که چه بلایی سر من آمد.» بدین ترتیب روایت‌ها به صورت مجموعه‌ای درمی‌آیند

که از داستانی به داستان دیگر در جریان‌اند.

هم‌چنین باید افراد را تشویق کرد که دلیلی برای قصه‌های خود داشته باشند. مثلاً، برای جلب ترحم مخاطبان، خندانند آنان و یا باوراندن این‌که دارای خصوصیتی مافوق طبیعی هستند.

### ابرمرد، شگفت‌زن ۱۱۱

از شرکت‌کنندگان بخواهید خصایصی را که با ابرقهرمانان مرتبط می‌دانند برشمارند. می‌توانید از آن‌ها بخواهید ویژگی‌هایی را که به ذهنشان می‌رسد به نوبت بر روی کاغذ آورند. حال هر کس باید ابرقهرمانی را به انتخاب خود تصور کند و خود را جای او بگذارد. این قهرمان روزها در هیئت فردی معمولی است، ولی شب‌ها یا مواقع بحرانی هویت اصلی خویش را آشکار می‌سازد.

به هر یک یکی از موقعیت‌های زیر را ارائه دهید تا داستان خود را براساس آن بیافریند (هم‌چنین اگر دوست داشته باشند، می‌توانند موقعیت‌های دلخواه خود را نیز برگزینند).

- ۱- سارقانی در صددند تا نیمه‌شب به بانک دستبرد بزنند. بگویید نقشه‌هایشان را چگونه خنثی می‌کنید.
- ۲- دختری گرفتار شده است و بر روی الواری در رودخانه خروشان شناور است. بعد از پیچ بعدی آبشاری قرار دارد. بگویید او را چگونه نجات می‌دهید.
- ۳- زلزله‌ای عظیم یا فوران آتشفشانی‌ای به وقوع پیوسته است و دولت از شما می‌خواهد آن را مهار سازید. بگویید چگونه از عهده آن برمی‌آید!

### هنگامی او را می‌شناسم که

قطعه کوتاه زیر را نقل کنید:

دخترکی در تپه اسکرنیل ۱۱۲ زندگی می‌کرد که اگر نمرده باشد، هنوز آن‌جاست. او هرگز لب به

مشروب نمی‌زد، دروغ نمی‌گفت، نمی‌خندید و هرگز نمی‌گریست.

از شرکت‌کنندگان بخواهید فعالیت‌های زیر را در گروه‌های سه یا چهار نفره انجام دهند:

۱ - آنچه را که در مورد دخترک می‌دانند و از خودِ قطعه برداشت کرده‌اند، بنویسند.

۲ - سوالاتی را که به ذهنشان می‌رسد و برای آن‌ها در خودِ قطعه پاسخی نمی‌یابند یادداشت کنند.

۳ - بنویسند چه کسانی ممکن است پاسخ سوالاتشان را بدانند (مثلاً همسایگان، خویشاوندان، دوستان و غیره).

۴ - حال از یکی از اعضای گروه بخواهید تا ایفاگر نقش شخصی شود که سایرین مایل‌اند از او سؤال کنند. بگذارید بقیه اعضای گروه ایفاگر نقش خبرنگار، مورخ، افسر پلیس یا هرکسی که به طریقی به دخترک علاقه‌مند است، باشند. به هر گروه حدود پنج تا شش دقیقه فرصت دهید تا از «شاهد» سؤال کنند. سپس یک نفر را انتخاب کنید تا یافته‌هایشان را برای کلی گروه گزارش کند.

۵ - سپس شرکت‌کنندگان می‌توانند آنچه را که داستان حقیقی دخترک می‌پندارند به صورت گروهی نقل کنند. به این صورت که هر یک از آن‌ها قسمتی از داستان تکمیل شده را نقل کنند. سپس شرکت‌کنندگان این داستان‌ها را برای کلی گروه نقل می‌کنند.

کار با گفت‌وگوها، دست‌نوشته‌ها یا مطالب چاپ‌شده موجود و سپس یافتن داستان مکتومی که در زیرساخت آن‌ها پنهان گشته است، بسیار لذت‌بخش است. می‌توان روش فوق را به خوبی در رمان نیز به کار بست. من سعی می‌کنم بخشی از رمان را انتخاب کنم که خیلی از پرسش‌ها را بی‌جواب می‌گذارد. این بخش می‌تواند شروع داستان یا اوج آن باشد. البته هیچ «درست» و «غلطی» وجود ندارد و شرکت‌کنندگان

می‌توانند براساس آن‌بخش از داستان که در اختیارشان قرار دارد، داستان را به شیوه خود نقل کنند. اغلب جالب است که به عقب برگردیم تا ببینیم نویسنده داستان را به چه طریق نقل کرده است.

### پس‌نوشت

آنچه که هستی باش، چرا که در غیر این صورت دیگر خودت نیستی (نوشته سنگ قبر تفنگداری در قبرستان بوت‌هیل ۱۱۴ آریزونا ۱۱۴)

در این مقاله راجع به داستان‌پردازی و داستان‌گویی، کوشیده‌ام تا ارزش عظیم و احساس نیاز به نقل داستان‌های خودمان و دیگران را نشان دهم.

ما در زمانه جالبی زندگی می‌کنیم: زمانه‌ای که پیشرفت‌های تکنولوژی و هوش مصنوعی گاهی اوقات انسانیت را از یادمان می‌برند. داستان‌گویی با دوباره بیدارساختن ذهن ما، ما را قادر می‌سازد تا در میراث مشترک خویش سهمیم باشیم و رموز بنیادین هستی را که همگی در آن شریک هستیم، درک نماییم. فعال‌ساختن قوه تخیلی که درون ما جریان دارد یکی از وظایفی است که چه از نظر شخصی و چه از نظر حرفه‌ای بیش از هر چیز ما را به چالش می‌طلبند.

اگر تکنولوژی بیانگر هوش ماست، پس داستان تجلی روح ما خواهد بود و توازن جایی در این میان برقرار می‌گردد.

### پی‌نوشت‌ها:

#### 1. Campbell

۲. Albert Einstein فیزیکدان برجسته آلمانی‌الاصول امریکایی که نظریه نسبیت را مطرح کرد و در عالم فیزیک انقلابی به پا نمود. وی در سال ۱۹۲۱ جایزه نوبل را کسب کرد.

۳. Ben Franklin سیاستمدار، ناشر، دانشمند و نویسنده امریکایی که تلاش به‌سزایی در انقلاب امریکا داشت. وی در سال ۱۷۸۳ معاهده پاریس را امضا نمود و در طی سال‌های ۱۷۸۷-۱۷۸۹ به تدوین قانون اساسی کمک‌های شایانی کرد.

۳۳. John Steinbeck نویسنده آمریکایی که «خوشه‌های خشم» معروف او می‌باشد. وی در سال ۱۹۶۳ جایزه نوبل ادبیات را کسب کرد.

#### 34. Teaching Stories

35. Sufi

36. Zen

۳۷. Hasidic منسوب به جنبش عرفانی مشهوری در اروپای شرقی در قرن هجدهم میلادی.

38. Parable

۳۹. Fable نوعی افسانه و قصه تشبیلی است که می‌تواند منظم یا منثور باشد. شخصیت‌های اصلی آن ممکن است از بین خدایان، موجودات انسانی، حیوانات و حتی اشیای بی‌جان انتخاب شود. در این‌نم افسانه، موجودات مطابق با خصالت طبیعی خود رفتار می‌کنند و تنها تفاوتی که با وضعیت واقعی خود دارند آن است که به زبان انسان سخن می‌گویند و در نهایت نکته‌ای اخلاقی را بیان می‌کنند.

40. Lean

41. Coyote

42. Liki

43. Jack

44. Appalachian Mountains

۴۵. Folktale به قصه‌های کهن اطلاق می‌شود که به صورت شفاهی یا مکتوب در میان یک قوم از نسلی به نسلی دیگر منتقل شده است. قصه عامیانه گونه‌های متنوعی از اساطیر بدوی، قصه‌های پریان تا قصه‌های مکتوبی را که موضوعات آن برگرفته از فرهنگ نومی است (مثل قصه‌های هانس کریستین آندرسن) دربر می‌گیرد.

46. Myth

۴۷. Celt یکی از اقوام هند و اروپایی که ابتدا در آسیای مرکزی سکونت داشتند و سپس به سمت جنوب شرقی، اروپای غربی و انگلستان مهاجرت کردند.

۴۸. Legend در ادبیات انگلیسی Legend به سه معنا تعبیر می‌شود: الف) به داستانی اطلاق می‌شود که اگرچه قهرمان آن شخصیتی واقعی بوده اما داستان مربوط به او رفته‌رفته به شاخ و برگ بسیار آراسته شده است. ب) به معنای سرگذشت است. در این مورد افسانه زنان نیک اثر جاسر نمونه برجسته‌ای است. در این افسانه، سرگذشت شخصیتی اساطیری با سرگذشت شخصیتی تاریخی براساس مضمونی واحد در هم می‌آمیزد. ج) سرگذشت اعمال و کارهای قدسیین. در این مورد کتاب افسانه طلایی متعلق به قرن سیزدهم میلادی نمونه برجسته‌ای در ادبیات غرب به‌شمار می‌آید.

۴۹. Sir Gawain and the Green Knight یکی از شوالیه‌های میزگرد در افسانه آرتور شاه.

۵۰. King Arthur قهرمان افسانه‌ای انگلیسی که در قرن شانزدهم میلادی پادشاه اقوام بریتون بود.

۵۱. Lancelot یکی از شوالیه‌های میزگرد در افسانه آرتور شاه که روابطش با ملکه گوینور به جنگ با آرتور شاه انجامید.

۴. William James فیلسوف و روان‌شناس آمریکایی که پایه‌گذار «عمل‌گرایی» و جنبش روان‌شناختی «کارگرده‌گرایی» بود.

5. Sentiment of Rationality

۱. Plot پیرنگ در داستان به معنای روایت حوادث داستان با تأکید بر رابطه علت است. به سخن دیگر پیرنگ، طرح منسجم و هم‌پسته‌ای است که از جایی آغاز می‌شود و به جایی ختم می‌شود و میان این دو نقطه حوادثی رخ می‌دهد که با یکدیگر رابطه علت و معلولی دارند. به دلیل تأکید بر چرایی حوادث، پیرنگ با خلاصه داستان تفاوت دارد.

7. Tirawa

8. Curtis

۹. Athena الهه یزد و جنگ در اساطیر یونان.

۱۰. Zeus فرمانروای تمامی خدایان و قهرمانان فانی در اساطیر یونانی.

۱۱. Mount Olympus مرتفع‌ترین نقطه در یونان و ساوای خدایان اساطیری.

12. Gnostic Period

۱۳. Yakweh نامی جدید برای خداوند.

۱۴. Garden of Eden باغی که آدم و حوا در آن می‌زیستند.

15. Diane Wolkstein

16. Initiation

17. Eliade

۱۸. Shaman افراد قبایلی خاصی که واسطه روح و دنیای محسوس هستند و برای تسلف بر حوادث طبیعی و درمان بیماری‌ها از جادو و سحر استفاده می‌کنند.

19. Inuit

۲۰. Carl Gustav Jung روان‌شناس سوئیسی که پایه‌گذار روان‌شناسی تحلیلی بود.

21. Collective un Conscious

22. Concretise

23. euphemism

۲۴. Nicolauus Copernicus اخترشناس لهستانی که نظریه مرکزیت خورشید را مطرح کرد.

25. The Wasteland

۲۶. T.S. Eliot نویسنده و منتقد آمریکایی‌ال‌اصل انگلیسی که در سال ۱۹۴۸ جایزه نوبل ادبیات را کسب کرد.

۲۷. Grail جام با ظرفی که بنا بر افسانه‌های قرون وسطایی حضرت عیسی در شام آخر از آن استفاده نمود.

28. Childe Roland to the Dark Tower Came

۲۹. Robert Browning شاعر انگلیسی که برای موبولوگ‌های دراماتیکش مشهور است.

30. Ulysses

۳۱. James Joyce نویسنده ایرلندی که نوآوری‌هایش تأثیری عظیم بر ادبیات مدرن داشت.

32. Larsen



- 74. *resolute*
- 75. *anti - climax*
- 76. *pacing*
- 77. *catching breath*
- 78. *highs and lows*
- 79. *set up*
- 80. *punch*
- 81. *breather*
- 82. *The Finale*
- 83. *Credibility*
- 84. *Superman*
- 85. *Laban*
- 86. *Body Language*

۸۷. **Aside**: نوعی حدیث نفس است که مخصوص نمایشنامه می‌باشد. در این قرارداد نمایشی، شخصیتی بر روی صحنه نمایش افکار و اغراض خود را به اختصار بر زبان می‌آورد اما فرض بر آن است که دیگر شخصیت‌های روی صحنه حرف‌های او را نمی‌شنوند. این صناعت نمایشی در نمایشنامه‌های دوران الیزابت بسیار معمول بوده است اما از قرن ۱۹ به بعد منسوخ شده است. با این قرارداد تنها تماشاگران از اندیشه‌های واقعی این شخصیت با هدف و خیال پنهانی‌اش باخبر می‌شوند.

- 88. *meander*
- 89. *Rod to Poddy's problems*
- 90. *Force*
- 91. *Helium*
- 92. *"far away" feeling*
- 93. *Flow*
- 94. *Bound Flow*
- 95. *Free Flow*
- 96. *Gesture*
- 97. *Marie Shedlock*

۹۸. **کمان شکست** و داستان من به سر رسید. اگر دوستش نداشت دوباره آن را بسازید. ترجمه تحت‌اللفظی عبارت انگلیسی

*Bow bended, my ntory's ended; If you don't like it, you may mend it.*

- 99. *Herbert*
- 100. *Telling Your Story*
- 101. *Sam Keen*
- 102. *Anne Fox*
- 103. *Special*
- 104. *House College*
- 105. *Skip*
- 106. *Heros and Villains*
- 107. *The Right Way*
- 108. *Stories just for Fun*
- 109. *The Tall Tale*
- 110. *"Lior, Liar, Pants on Five"*
- 111. *Wonder Woman*
- 112. *Scrabble Hill*
- 113. *Boothill Cemetery*
- 114. *Arizona*

- 52. *Robin Hood*
- 53. *Nottingham*
- 54. *Meaty*
- 55. *Fairy - tale*
- 56. *Little Red Riding Hood*

۵۷. **Joseph Compbell** اسطوره‌شناس امریکایی که آثار زیادی در این زمینه دارد.

۵۸. **Grimms** برادران گریم که قصه‌های عامیانه آلمان را جمع‌آوری و در کتابی به نام افسانه‌های بریان برادران گریم به چاپ رساندند.

59. *Home Story*

۶۰. **Rasmussen** بوم‌شناس دانمارکی که تحقیقات جامعی درباره فرهنگ و تاریخ اسکیموها انجام داد.

- 61. *Barton*
- 62. *Sam Keen*
- 63. *Back to Basics*
- 64. *Marshall Mc Luhan*

۶۵. **Soap Opera** نمایش‌های دنباله‌دار که در طی روز از تلویزیون و رادیو پخش می‌شود و خصایص مشخصه آن‌ها شخصیت‌ها و موقعیت‌های کلیشه‌ای، احساسات‌گرایی و ملودرام است. در آغاز کمپانی‌های صابون‌سازی تأمین مالی این نمایشات مجموعه‌وار را بر عهده داشتند.

- 66. *Bernie Warren*
- 67. *James Hillman*

۶۸. **Homer** شاعر حماسه‌سرای یونانی که دو شاهکار ایلیاد و اودیسه از او است.

69. *Shape*

۷۰. **Setting** موقعیت مکانی و زمانی که عمل داستان در آن تحقق می‌یابد. امروزه به سبب رشد و توسعه علوم جامعه‌شناسی، نویسندگان اهمیت بسیاری برای تأثیر محیط بر شخصیت‌های داستان قابل‌اند زیرا داستان حتماً باید در جایی اتفاق بیفتد و در زمانی به وقوع بپیوندد. نویسنده برای تحقق حقیقت‌مانندی داستان باید مکان و زمان وقوع حوادث را طبیعی و واقعی تصویر کند. حتی در داستان‌های نمادگراییانه و وهمی **Retting** داستان بر زمینه واقعی و قابل‌قبولی جریان دارد مثلاً **Setting** داستان پوف کور شهری است.

۷۱. **Conflict** تعارض دو نیرو یا دو شخصیت با یکدیگر است. کشمکش عنصر مهم تشکیل پیرنگ است. کشمکش ممکن است به اشکال مختلف ظاهر شود: کشمکش اخلاقی، کشمکش ذهنی، کشمکش جسمانی و کشمکش عاطفی....

۷۲. **Climax** لحظه‌ای است که درگیری به بحرانی‌ترین درجه از قوت می‌رسد و معمولاً فرمان داستان به نحوی به مرحله تصمیم‌گیری یا تشخیص موقعیت نایل می‌شود. عمل داستانی پس از آن در سراسیمی فرود قرار می‌گیرد و به سوی وضوح یافتن نتیجه می‌رود. اوج داستان نتیجه منطقی جریانات و وقایعی است که پیش‌تر آمده است.

73. *establish*