



تجزیه و تحلیل عناصر داستانی امیرارسلان

براساس تئوری ایان وات در تطبیق بر عناصر مصور هزار و یک شب

افسانه افروغی نیا^۱، محمدشاه بدیع زاده^۲، جواد مهربان قزل حصار^۳

^۱ گروه ادبیات فارسی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران. af.afroughinia@mshdiau.ac.ir
^۲ (نویسنده مسئول) گروه ادبیات فارسی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران. mohammad.badizadeh@mshdiau.ac.ir
^۳ گروه ادبیات فارسی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران. drjmehraban@mshdiau.ac.ir

چکیده

قصه امیرارسلان یکی از زیباترین داستان‌های ایرانی است. واکاوای عناصر این داستان می‌توان نکات مهمی را در خصوص سیر تحول داستان در ادبیات ایران آشکار سازد. هر داستان عناصری دارد که در رابطه‌ای پیوسته کل داستان را می‌سازند. این پژوهش بر آن است که عناصری چون پی‌رنگ، شخصیت و شخصیت‌پردازی، زاویه دید، صحنه، درون‌مایه، توصیف و گفتگو را براساس نظریه ایان وات در داستان امیرارسلان ارزیابی و تحلیل کند. این پژوهش به روش توصیفی و تحلیلی و با تکیه بر داده‌های منابع کتابخانه‌ای به رشته تحریر درآمده است. براساس این ارزیابی قصه امیرارسلان پی‌رنگی سست و تقلیدی داشته و بر عنصر داستان تأکید دارد؛ یعنی حوادث داستان یکی پس از دیگری برای امیرارسلان به وجود می‌آیند. قهرمان این داستان، امیرارسلان و صدقهرمانان آن قمر وزیر و فولادزره و مادر فولادزره و... هستند که اغلب به صورت کلی و با ویژگی‌های منحصر به فرد توصیف می‌شوند. شرح کلیات باعث بی‌توجهی به بُعد زمان و مکان در این قصه شده است. زمان کلی با عبارت‌هایی چون در برآمدن آفتاب جهانتاب، منهدم‌شدن سپاه انجم و... بیان می‌شود و توصیفات مکان نیز کلی است. داستان از زاویه سوم‌شخص مفرد روایت می‌شود و راوی به همه چیز اشخاص آگاهی کامل دارد. در این اثر روابط علی و معلولی کم‌رنگی داریم. در این قصه به کلیات توجه شده است؛ اشخاص بسیار کلی توصیف می‌شوند، زنان هویت خاصی ندارند و برای صحنه‌های عشقی توصیف می‌شوند. در نسخه مصور داستان هزار و یک شب نیز شاهد حضور زنان در صحنه‌های درباری هستیم.

اهداف پژوهش:

۱. بررسی عناصر در قصه امیرارسلان براساس نظریه ایان وات.
۲. بررسی عناصر داستانی در نوع داستان کهن و تطبیق با نسخه مصور هزار و یک شب.

سؤالات پژوهش:

۱. عناصر داستانی در قصه امیرارسلان براساس نظریه ایان وات چگونه است؟
۲. عناصر داستانی در قصه امیرارسلان و تطبیق با نسخه مصور هزار و یک شب چگونه است؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۴۸

دوره ۱۹

صفحه ۹۶ الی ۱۱۵

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۲۷

تاریخ داوری: ۱۴۰۰/۱۲/۱۱

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۱/۰۳/۰۹

تاریخ انتشار: ۱۴۰۱/۱۲/۰۱

کلمات کلیدی

عناصر داستانی،
قصه امیرارسلان،
نظریه ایان وات،
نسخه مصور هزار و یک شب.

ارجاع به این مقاله

افروغی نیا، افسانه، شاه بدیع زاده، محمد، مهربان قزل حصار، جواد. (۱۴۰۱). تجزیه و تحلیل عناصر داستانی امیرارسلان براساس تئوری ایان وات در تطبیق بر عناصر مصور هزار و یک شب. مطالعات هنر اسلامی، ۱۹(۴۸)، ۹۶-۱۱۵.



[dori.net/dor/20.1001.1.1735708.1401.19.48.155](https://doi.org/10.22034/IAS.1735708.1401.19.48.155)



dx.doi.org/10.22034/IAS.2022.334948.1911

مقدمه

هر داستان عناصری دارد که در رابطه‌ای منسجم، کل داستان را می‌سازند. این پژوهش تلاش می‌کند تا عناصری چون پی‌رنگ، شخصیت، زمان و مکان و... را بر اساس نظریه ایان وات در داستان امیرارسلان بررسی و تحلیل کند. ایان وات به جزئی‌نگری توجه خاصی دارد و این نگرش او الهام گرفته از فلسفه دکارت و لاک پایه‌گذاری شده است؛ درواقع اساس نظریه او بر جزئی‌نگری و تأکید بر خاص‌های زندگی است. وات ادبیات روایی کهن و قصه‌ها را بر مبنای پیروی از پی‌رنگ حماسه‌ها و افسانه‌های قدیم و رعایت مختصات آن نوع ادبی محک می‌زند. بر این مبنای قصه امیرارسلان پی‌رنگی ضعیف و تقلیدی و بر پایه پیروی از پی‌رنگ حماسه‌ها و افسانه‌های قدیم است و معمولاً بر عنصر داستان تأکید دارد و قهرمان و ضدقهرمان با ویژگی‌های منحصر به فرد می‌آفریند. در این اثر شرح، کلیات باعث بی‌توجهی به بُعد زمان و مکان شده است. در داستان امیرارسلان به شرح کلیات شخصیت‌ها توجه شده است. به عبارتی می‌توان گفت که برخورد خاص‌گرایانه به شخصیت نداریم. نکته قابل تأمل دیگری که می‌توان به آن اشاره کرد؛ توجه به هویت فردی است؛ به عبارتی تحول شخصیت در طول زمان؛ اما در این اثر توجه به حقایق جاودانه اخلاقی و نبود زمان خود باعث کلی‌گویی می‌شود. با یک نگاه گذرا می‌بینیم که مکان‌ها کلی و مبهم است. در ادبیات عامیانه بیشتر دورنمایه‌های داستان‌ها و قصه‌ها بر مبنای رعایت اصول اخلاقی است و به شیوه نوع زیستن اهمیت داده نشده است. قصه‌ها و داستان‌های کلاسیک و به تبع آن داستان‌های عامیانه معمولاً از زاویه دید سوم‌شخص و دانای کل روایت می‌شوند. درواقع خبری از کشف لایه‌های درونی ذهن شخصیت نیست. در گذشته‌های نه‌چندان دور، مردم با قصه‌خوانی خو گرفته بودند که این نوع ادبی هدف اصلی‌اش سرگرمی و مشغول کردن شنوندگان خود بود و برای نقل در قهوه‌خانه‌ها و مجامع عمومی از آن استفاده می‌شد؛ یعنی گونه‌ای ادبی که مناسب و سازگار با زندگی جوامع همان دوران است. فرضیه‌های پژوهش این است که:

۱- بررسی و تحلیل عناصر داستانی در قصه امیرارسلان بر اساس نظریه ایان وات قابل انطباق است؛

۲- در قصه امیرارسلان، به کلیات و اخلاقیات زندگی اشخاص توجه شده است؛

۳- پی‌رنگ و طرح قصه امیرارسلان به صورت خطی گسترش یافته است.

بررسی پیشینه پژوهش حاکی از این است که تاکنون اثر مستقلی با این عنوان به رشته تحریر درنیامده است.

روش پژوهش حاضر، توصیفی-تحلیلی است. پژوهشگر داده‌های پژوهشی خود را درباره بررسی و تحلیل عناصر داستانی در قصه امیرارسلان براساس نظریه ایان وات از بین منابع و اسناد جمع‌آوری کرده است. ابزار گردآوری داده‌ها، فیش‌برداری بوده است. محوریت این پژوهش بر روی متنی از ادبیات عامیانه ایران؛ یعنی قصه امیرارسلان به‌منظور رسیدن به هدف پژوهش است. دلیل انتخاب این نوع متن برای آن بوده است که پی‌بریم که عناصر داستانی در ادبیات عامیانه ایران چه ویژگی‌هایی دارند و این داستان چه اندازه بر روند ملموس کردن زندگی مادی تأکید داشته است؟ چه عواملی در جهت تغییر نگرش به زندگی در ادبیات داستانی و عامیانه ایران نقش داشته‌اند؟

آفرینش هنری، عاملی برای برانگیختن تخیل و خلق یک اثر هنری و ادبی است. الهام توانایی و استعداد درک بی‌واسطه حقیقت بدون وجود دلایل منطقی است که تخیل هنرمند را برانگیخته می‌کند و موجب آفرینش ادبی می‌شود (بصیری، ۱۳۹۶: ۷۴). پرداختن به تحلیل ادبیات داستانی، شیوه‌ای نو را برای ما می‌گشاید که سبب آشنایی خواننده با این نوع ادبی می‌شود. ادبیات صرفاً مجموعه‌ای از واژگان آهنگینی نیست که خواننده از آن کسب لذت می‌کند؛ بلکه در لایه‌های زیرین همین واژگان آهنگین، شیوه‌های خوب زیستن، چگونگی حفظ و ترویج فرهنگ ملی-مذهبی، کارکردهای ادبیات در زندگی شخصی و جمعی در طول دوره‌های مختلف، ترویج اصول و ارزش‌های اخلاقی و معنوی در جامعه، چگونگی مبارزه با پلیدی‌ها و بی‌عدالتی‌ها نهفته است. همین امر سبب می‌شود تا منتقدان به بررسی و تحلیل ادبیات بپردازند. این کار از دو جهت حائز اهمیت است؛ یکی آنکه ما را به نوع چگونگی زیستن آشنا می‌کند و دیگر آنکه سبب می‌شود تا ما با نحوه زیستن گذشتگان و اطلاعات مربوط به زندگی آنان در گذشته آشنا شویم. به همین دلیل در این پژوهش به نقد و تحلیل عناصر داستانی در ادبیات داستانی و قصه می‌پردازیم.

۱. ادبیات داستانی

یکی از قدیمی‌ترین قالب‌های هنری که پیشینه بسیار کهنی دارد و انسان‌ها نیز آن را به صورت‌های گوناگون برای یکدیگر نقل و بازگو کرده‌اند، داستان است. در هیچ عصری انسان بی‌نیاز از داستان نخواهد شد؛ زیرا که داستان‌ها در زندگی انسان‌ها دارای جنبه‌های پندآموز و عبرت‌انگیز هستند و به‌نوعی درس زندگی و تجربه بهتر زیستن را به انسان می‌آموزند. اصطلاح داستان در محدوده هنر داستان‌نویسی یک معنی عام دارد و یک معنی خاص. در معنی خاص شامل رمان و داستان کوتاه می‌شود و در معنی عام به هر اثر هنری منثور گفته می‌شود (ایرانی، ۱۳۹۴: ۲۸). داستان معمولاً بر اساس فکر اولیه که شامل نکات برجسته و کلیدی اخلاقی است، در ذهن نویسنده تولید می‌شود و سپس نویسنده آن را بر قلم می‌آورد و این چنین متن ادبی تولید می‌شود؛ بنابراین فکر اولیه موضوعی است که بر اساس آن داستان نوشته می‌شود. در واقع نویسنده با هر اتفاق زندگی‌اش می‌تواند به سرچشمه‌های فکر اولیه برسد (بصیری، ۱۳۹۶: ۷۵). جمال میرصادقی در کتاب ادبیات داستانی این اصطلاح را چنین تعریف کرده است: ادبیات داستانی^۱ بر آثار منثوری دلالت دارد که از ماهیت تخیلی برخوردار باشد؛ بنابراین به منظومه‌های غنائی و بزمی ادبیات داستانی نمی‌گویند و این آثار در حیطه ادبیات^۲ به معنای خاص آن قرار می‌گیرد. ادبیات داستانی فقط معرف آثار داستانی منثور است (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۱۰).

۲. تعریف قصه و جایگاه آن در ادبیات عامیانه ایران

در قصه‌گویی، فردی قصه را بازگو می‌کند که همان روایت شفاهی است. در اینجا منظور ما از روایت به‌صورت مکتوب است؛ روایتی که ارائه داستان به‌وسیله نویسنده است. داستان، گوینده داستان و مخاطبی که داستان برای او گفته

^۱ Fiction

^۲ Literature

می‌شود؛ سه اصل مهم در روایت ادبیات داستانی یا دراماتیک هستند (بصیری، ۱۳۹۶: ۱۱۱). معمولاً به آثاری که در آن‌ها تأکید بر حوادث خارق‌العاده، بیشتر از تحول و تکوین آدم‌ها و شخصیت‌هاست، قصه می‌گویند (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۱۹). در حقیقت، حوادث، قصه را به وجود می‌آورند. قصه‌ها اغلب پایانی خوش دارند و در آن‌ها خوبی‌ها بر بدی‌ها پیروز می‌شوند. شکل قصه‌های عامیانه اغلب ساده و ابتدایی است و زبان نقلی و روایتی دارد و پر از اصطلاحات و لغات و ضرب‌المثل‌های عامیانه است و زبان معمول و رایج زمان در آن‌ها به کار گرفته شده است. قصه در لغت به معنی حکایت و سرگذشت است (معین، ذیل واژه قصه) و نوشته‌ای است که درون‌مایه آن مربوط به گذشته‌های دور است و بسیاری از آداب و رسوم و عقاید خرافی آن روزگار در آن آمده و در واقع منعکس‌کننده فرهنگ‌عامه است. همچنین برخی از پژوهشگران ادبیات داستانی، قصه را روایت ساده و بدون طرحی می‌دانند که اتکای آن به‌طور عمده بر عناصری چون حوادث و توصیف است (یونسی، ۱۳۸۸: ۳۹). سه خصوصیت بنیادی، قصه را از داستان و رمان جدا می‌کند که عبارت‌اند از: خرق عادت، پی‌رنگ ضعیف و کلی‌گرایی (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۳۲). ادبیات عامه، سرچشمه بسیاری از شاهکارهای ادبی است و همواره هنرمندان و نویسندگان از منبع پر بار و زنده آن بهره گرفته و آثاری آفریده‌اند که با الهام از دانش‌های مردمی رنگ ابدیت به خود گرفته است. پیشرفت ادبیات عامیانه همواره محصولات ذوق مردم ساده روستانشین و هنرهای محلی برای هنرمندان بزرگ منبعی سخت فیاض و الهام‌بخش بوده است (محبوب، ۱۳۸۳: ۴۳). می‌توان گفت بیشترین ارزش و اعتبار ادبیات عامیانه به جهت پیوندی است که با جامعه و واقعیت‌ها دارد. به عبارت دیگر، ویژگی‌های اجتماعی ادبیات عامیانه بیش از ویژگی‌های هنری آن حائز اهمیت است. جذابیت ادبیات عامیانه در آمیختگی خیال و واقعیت است. تعبیرها، کنایه‌ها، تشبیه‌ها و اصطلاحات مردم، وسیله پرداخت رویدادهای تخیلی یا واقعی است.

۳. عناصر داستانی

معمولاً برای نقد و بررسی عناصر داستان می‌بایست به عناصر داستان آشنایی کاملی داشت و تعاریف این عناصر را نیز باید دانست. هر عنصر برای خود تعریف و حدود خاصی دارد و معمولاً می‌توان آن را هم به صورت جداگانه و هم در ارتباط با دیگر عناصر بررسی و تحلیل کرد. (شمیسا، ۱۳۸۹: ۱۷۱). در این پژوهش نیز ابتدا هر عنصر را جداگانه تعریف می‌کنیم و سپس نیز در بخش بعدی آن را در داستان امیرارسلان بررسی و تحلیل می‌کنیم. در نهایت در بخش نتیجه‌گیری به بررسی و تحلیل کلیه عناصر داستانی مذکور پرداخته می‌شود.

۳.۱. پی‌رنگ و طرح داستانی

کوتاه‌ترین تعریفی که برای پی‌رنگ آورده‌اند واژه الگو است که خلاصه‌شده الگوی حوادث است (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۸۲). در یک اثر داستانی ممکن است علاوه بر پی‌رنگ اصلی، یک یا چند پی‌رنگ فرعی نیز وجود داشته باشد. در داستان‌های کلاسیک معمولاً یک پی‌رنگ اصلی و یک پی‌رنگ فرعی مشاهده می‌شود. فورستر تفاوت میان داستان و پی‌رنگ را این‌گونه بیان می‌دارد: پی‌رنگ نقل حوادث است، اما نقلی که در آن وجود رابطه علت و معلولی اهمیتی خاص دارد (فورستر، ۱۳۸۴: ۳۲). وقتی قرار است داستانی نقل شود، این داستان باید از سلسله حوادثی تشکیل شده

باشد. درست مانند دانه‌های تسبیح که به وسیله نخ به هم متصل می‌شوند. در واقع این نخ، رابطه علت و معلولی است؛ یعنی هر رخدادی باید معلول رخداد دیگری باشد و از آن ناشی شده باشد. بدین گونه بین این عناصر پیوند برقرار می‌شود و پی‌رنگ داستان شکل می‌گیرد.

۳.۲. شخصیت و شخصیت‌پردازی

شخصیت یا کاراکتر نتیجه خلق ذهنی نویسنده در داستان، نمایشنامه و فیلم‌نامه است که می‌تواند انسان، حیوان، شیء، روح و یا حتی یک نیروی طبیعی و اجتماعی باشد. شخصیت در هر اثر روایتی و نمایشی، فردی است که بر اساس تم خلق می‌شود. کیفیت روانی و اخلاقی او، در عمل وی و آنچه می‌گوید، دیده می‌شود (بصیری، ۱۳۹۶: ۱۳۱). شخصیت‌ها (همان تیپ یا قهرمان) افرادی هستند که در یک نمایشنامه یا اثر روایی به او توجه ویژه‌ای می‌شود و دارای ویژگی‌های اخلاقی و آگاهانه از پیش شناخته‌اند. این ویژگی‌ها در گفتار و اعمالشان نشان داده می‌شود. شخصیت از دیدگاه ادبی به اشخاص ساخته شده‌ای (مخلوقی) که در داستان ... ظاهر می‌شوند، گفته می‌شود و یا شخصیت داستانی؛ شبه شخصیتی است تقلیدشده از اجتماع که بینش جهانی نویسنده، بدان فردیت و تشخص بخشیده است (میر صادقی، ۱۳۸۵: ۸۴). بیشتر صاحب‌نظران شخصیت را عنصری ثابت و اصلی در داستان نویسی می‌دانند. شخصیت از جمله عناصر کلیدی ادبیات داستانی است. در هر داستان، این شخصیت است که حالت پایدار نخستین را دگرگون می‌کند و مدار داستانی را به جود می‌آورد. بدون دخالت شخصیت، هیچ داستانی نمی‌تواند قابل تصور باشد (عابدی، ۱۳۸۵: ۱۷۳). هر داستانی دارای یک یا چندین شخصیت است. این عنصر مهم، حوادث داستان را پیش می‌برد. وجود شخصیت‌های خوش‌ساخت، قابلیت انطباق شخصیت‌های داستان با افراد واقعی جامعه، تغییرات معقولانه و باورکردنی شخصیت طی داستان از عوامل موفقیت نویسنده در شخصیت‌پردازی است. داستان‌ها ممکن است شخصیت‌هایی نظیر شخصیت ساده، جامع، ایستا، پویا، اصلی و فرعی داشته باشد. شخصیت‌هایی که در کنار شخصیت اصلی در مقام دوم یا سوم هستند و اصولاً نسبت به شخصیت اصلی در داستان اهمیت کم‌تری دارند؛ شخصیت فرعی می‌نامیم که در نقش ضدقهرمان، شخصیت همراز، شخصیت مشاور و نیروی یاری‌دهنده، شخصیت فرستنده قهرمان برای به‌دست آوردن یا چیزی شدن در متون روایی ظاهر می‌شوند. این نوع شخصیت‌ها برای ارائه اطلاعات درباره داستان و اشخاص اصلی به خواننده کمک شایانی می‌کنند (میر صادقی، ۱۳۸۵: ۱۱۵-۸۷).

۳.۳. زاویه دید

زاویه دید، نمایش‌دهنده شیوه‌ای است که نویسنده با آن مصالح و مواد داستان خود را به خواننده ارائه می‌کند و در واقع رابطه نویسنده را با داستان نشان می‌دهد. زاویه دید از لحاظ معنای اصطلاحی این مفهوم را در بردارد که راوی کیست؟ و یا داستان را چه کسی تعریف می‌کند؟ به بیانی دیگر، زاویه دید یا زاویه روایت، نمایش‌دهنده شیوه‌ای است که نویسنده به آن طریق، مصالح و مواد داستان خود را به خواننده ارائه و رابطه خود را با داستان نشان می‌دهد (مندنی‌پور، ۱۳۸۹: ۳۳). زاویه دید انواعی دارد: زاویه دید درونی: در این زاویه دید، گوینده یکی از شخصیت‌های داخلی داستان

است و زاویه دید بیرونی: در این نوع زاویه دید، افکار و اعمال و ویژگی شخصیت‌ها از بیرون داستان و از طریق زاویه دید سوم شخص تشریح می‌شود. فردی که هیچ نقشی در داستان ندارد، مطالب را نقل می‌کند.

۳،۴. زمان و مکان (صحنه)

صحنه رویدادگاه و مکانی است که عمل داستان، طی زمانی معین و پیوسته در آن اتفاق می‌افتد. صحنه داستان، جایی است که آکسیون داستان در آن واقع می‌شود؛ و شخصیت‌ها نقش خود را در آن بازی می‌کنند. صحنه‌سازی در داستان کمک می‌کند خواننده در حال و هوای داستان قرار بگیرد و خود را در آن موقعیت ببیند و با شخصیت‌های داستان هم‌دل شود (بصیری، ۱۳۹۶: ۲۰۷).

۳،۵. درون‌مایه

هر اندازه عناصر داستانی بهتر در کنار هم قرار بگیرند و پیوند محکم‌تری میان آن‌ها برقرار گردد؛ اثر نهایی از ارزش بیشتری برخوردار خواهد بود. در داستان، این وظیفه مهم؛ یعنی هماهنگ کردن اجزای داستان، برعهده عنصر درون‌مایه است. درواقع، درون‌مایه، دیگر عناصر داستانی را انتخاب می‌کند و میان آن‌ها هماهنگی ایجاد می‌نماید (داد، ۱۳۸۳: ۱۳۱). درون‌مایه، زمینه فراگیر، جان‌مایه، فکر اصلی و جوهره داستان در هر اثری است و محتوا را به نمایش می‌گذارد. درون‌مایه تفکر حاکم بر اثر و حرف اصلی نویسنده است که باعث انتخاب و پیوند عناصر با همدیگر می‌شود (بصیری، ۱۳۹۶: ۷۵). همچنین درون‌مایه، به‌عنوان فکر و اندیشه حاکم بر داستان است و جهت فکری و ادراکی نویسنده را نشان می‌دهد و ضرورتاً پیام داستانی است. پیام، عنصر مشخص اخلاقی است، جنبه‌ای مثبت و آموزنده دارد، ولی درون‌مایه، ممکن است از این کیفیت برخوردار باشد یا نباشد (یونسی، ۱۳۸۸: ۳۱).

۳،۶. توصیف و گفت‌وگو

توصیف؛ یعنی تبدیل تفکر به کلمات و جملات معنی‌دار. به بیانی دیگر، توصیف، تعریف کیفیت، اشیا، مکان و زمان، اوضاع و احوال، اعمال و رفتار شخصیت‌ها و ... است تا مخاطب تصویرسازی مناسبی از آن شخص، شیء یا ... داشته باشد. هدف توصیف القای تصویر و تجسم موضوع یا اشخاص است، به‌گونه‌ای که خواننده فکر کند دقیقاً دارد با چشمان خودش آن موضوع را مشاهده کند (بصیری، ۱۳۹۶: ۲۲۵). انتخاب و به کار بستن شیوه‌هایی که نویسنده به یاری آن‌ها بتواند تأثرات اشخاص داستان را به خواننده منتقل کند کاری بسیار مهم است. شیوه‌های وصف در داستان متفاوت هستند.

۴. معرفی نظریه ایان وات

ایان وات، یکی از متخصصان حوزه نقد رمان است که چگونگی طلوع رمان در غرب را بررسی و تحلیل کرده است. نظریه این پژوهشگر را حسین پاینده در کتاب نظریه‌های رمان تحت عنوان «طلوع رمان» تشریح کرده است. وات بر پی‌رنگ متون داستانی منثور کلاسیک و رمان می‌پردازد. وی معتقد است که انواع ادبی پیش از رمان نشان‌دهنده این

حقیقت بودند که آثار ادبی در چارچوب فرهنگ‌هایی خلق می‌شوند که حقیقت را عمدتاً براساس پیروی از رویه سنتی محک می‌زنند. پی‌رنگ حماسه‌های کهن و دوره رنسانس بر مبنای تاریخ گذشته یا افسانه‌های قدیم بود و قضاوت درباره اینکه نویسنده آن پی‌رنگ را تا چه حد هنرمندانه پرداخته است؛ عمدتاً بر مبنای این معیار صورت می‌گرفت که وی تا چه میزان مختصات آن نوع ادبی را حفظ کرده است و آن مختصات نیز به نوبه خود از نمونه‌های پذیرفته شده آن نوع ادبی مشتق می‌شد، نخستین بار رمان با مبارزه تمام‌عیار با این سنت‌گرایی ادبی برخاست و محک عمده‌اش وفاداری به تجربه فردی بود که همواره منحصر به فرد و لذا بدیع است (وات، ۱۳۸۶: ۱۸). ایان وات پس از بررسی پی‌رنگ، به بحث شخصیت می‌پردازد. شخصیت از مهم‌ترین عناصر داستانی به شمار می‌رود و البته پی‌رنگ نیز از این قاعده مستثنی نیست؛ بنابراین این دو عنصر از عناصر کلیدی در بحث داستان و نقد آن به شمار می‌روند. نگاه وات به بحث شخصیت در رمان همانند توصیف رئالیستی و پی‌رنگ، نگاه فلسفی است. وات معتقد است که هم فلاسفه و هم رمان نویسان بسیار بیشتر از آنچه تا آن زمان متداول بود به فردیت اشخاص توجه کرده‌اند (وات، ۱۳۸۶: ۲۵).

وات بعد از بحث مهم شخصیت، به بحث زمان و در ادامه مکان می‌پردازد. این دو اگرچه لازم و ملزوم یکدیگرند؛ اما وات به هر کدام جداگانه می‌پردازد. او بعد از مطرح کردن هویت اشخاص از نگاه فلسفی، در بحث زمان نیز از بحث فلسفی خارج نمی‌شود و بر هویت ضمیر خودآگاهی که از طریق استمرار در زمان جریان دارد، می‌پردازد. به عقیده وی هویت ضمیر خودآگاه سبب می‌شود تا فرد به واسطه خطراتی که از افکار و اعمال گذشته‌اش دارد، با هویت مستمر خود ارتباط می‌یابد (وات، ۱۳۸۶: ۳۰). این مهم نشان از آن دارد که چنین نگاه کلی به اصل زمان و برداشت حقیقی از آن حاکی از نگرشی است که در دوران کهن وجود داشته است. براساس همین عقیده و نگاه کلی به مقوله زمان است که مرگ را به صورت جانوری بالدار یا فرشته‌ای عبوس که همگان با آن آشنایی دارند، نشان می‌دادند. این مسائل و نگاه کلی توجه ما را نه به جریان زمان، بلکه به خصوصیت به غایت ازلی - ابدی مرگ جلب می‌کنند و وقوف ما بر زندگی روزمره را تحت الشعاع خود قرار می‌دهند تا برای روبه‌رو شدن با زندگی پس از مرگ آماده شویم (وات، ۱۳۸۶: ۳۳). پس از بحث زمان، وات در ادامه به بعد دیگر که ارتباط تنگاتنگی با زمان دارد؛ یعنی مکان می‌پردازد. مکان از دیرباز در ادبیات بسیار کلی و مبهم بوده است و در داستان‌های مربوط به این دوره، توجه و توصیف کلی اشیا و مناظر بیرونی مدنظر نویسنده بوده است (وات، ۱۳۸۶: ۳۸-۳۹). ایان وات پس از شرح عناصر ذکر شده داستانی، نگاهی گذرا به دیگر عناصر ادبیات داستانی گذشته دارد. در این پژوهش و براساس نظریه ایان وات به بررسی و تحلیل عناصر داستانی در امیرارسلان خواهیم پرداخت.

۵. تحلیل عناصر داستانی در قصه امیرارسلان در تطبیق با عناصر داستانی هزار و یک شب

تحلیل عنصر پی‌رنگ و طرح روایی در قصه امیرارسلان: پی‌رنگ، انتخاب خاص و بازآفرینی حوادث است و داستان از پی‌رنگ جدا است. در واقع پی‌رنگ سلسله حوادث را از آشفتگی بیرون می‌آورد و داستان وحدت هنری پیدا می‌کند (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۶۶). ادبیات روایی منثور گذشته ایران و به خصوص قصه‌ها بیشتر بر عنصر داستان تأکید دارند تا

پی‌رنگ. فورستر معتقد است که داستان نقل وقایع است به ترتیب توالی زمانی؛ در مثل نهار پس از چاشت می‌آید (فورستر، ۱۳۸۶: ۴۲). پس قصه‌ها هدفی چون بیدار کردن حس کنجکاوی، سرگرم کردن خواننده یا شنونده و لذت بخشیدن داشتند و در قهوه‌خانه‌ها به وسیله نقالان نقل می‌شدند و یا داستان‌سرا برای نجات جان خود از آن‌ها بهره می‌برده است (همانند شهرزاد در سرایش داستان‌های هزار و یک‌شب). تصویر شماره ۱ به نوعی کاربرد افراد فرعی را در نقاشی‌های نسخه هزار و یک شب برای پیش بردن داستان را ترسیم کرده است.



تصویر ۱: لیل و لیله، میرزا علیقلی خوئی، تهران ۱۲۷۵ ه.ق. مأخذ: (مارزلف، ۱۳۹۰: ۱۶۸)

پس برای جلب توجه خواننده سعی می‌کردند حوادثی را بیافرینند - که لزوماً با تجربیات عینی و مشاهدات حسی مطابقتی ندارند - و خواننده را در حالتی نگه دارند که مدام از خود بپرسد: «خوب بعد چه خواهد شد؟» و این همان عنصر انتظار (یا تعلیق) است و نیز موتیف پیوسته‌ای است - از نظر توماشفسکی - که کم‌تر تغییر می‌کند و در تمام قصه‌ها ثابت است (اخوت، ۱۳۷۱: ۵۱). برای مثال در هزار و یک‌شب شهرزاد به این جهت از مرگ نجات یافت که می‌دانست سلاح انتظار را چگونه به کار برد. هر بار برآمدن آفتاب را می‌دید، جمله را می‌برید و از سخن گفتن باز می‌ماند و «ملک جهانبخت» را واله و شیفته، در انتظار می‌گذاشت. در این لحظه شهرزاد دید که آفتاب از مشرق برآمد، زیرکانه لب از سخن فروبست (طسوجی، ۱۳۸۳: ۱۵).

ایان وات معتقد است؛ در کل پی‌رنگ قصه‌ها نشان‌دهنده حقیقتی بودند که در چارچوب فرهنگ‌هایی خلق می‌شوند که عمدتاً سنت و قواعد مربوط به اثر را براساس پیروی از اصول سنتی محک می‌زنند؛ یعنی پی‌رنگی تقلیدی از حماسه‌های کهن که نویسنده تا چه حد از پرداختن هنرمندانه استفاده کرده است و تا چه میزان مختصات آن نوع ادبی را حفظ کرده است (وات، ۱۳۸۶: ۱۷). پس بر این اساس ساختار خطی داستانی و وجود حوادث خرق عادت که خواننده را به اعجاب و شگفتی وادارد، گواهی برای قبول نظریه ایان وات است که در تمام قصه‌ها قابل مشاهده است. این تمایل از آنجا ناشی می‌شود که در اصل قصه‌ها برای گفتن و نقل کردن خلق شده‌اند و بعدها به صورت مکتوب در

آمده‌اند. از نگاه دیگر در داستان‌های سنتی، طرح به آن مفهوم که در داستان‌های غربی در قرون جدید دیده می‌شود، وجود ندارد؛ اگرچه نمی‌توان گفت که فاقد طرح‌اند؛ زیرا داستان بدون طرح اساساً تکوین نمی‌یابد. در بسیاری از داستان‌های سنتی خواننده از ابتدای داستان در جریان عاقبت و نتایج آن قرار می‌گیرد و داستان پرداز آشکارا یا به تلویح به او القا می‌کند که چه ارزیابی و قضاوتی دربارهٔ حادثهٔ کانونی و اشخاص اصلی می‌تواند داشته باشد و یا دست‌کم داوری شخص خود را بر خواننده آشکار می‌کند (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۳۵). حذف برخی از اشخاص و یا یک اپیزود در قصه ممکن است هیچ خللی به روند گسترش قصه نکند و یا به‌آسانی قابل‌تغییر باشد.

۵.۱. پی‌رنگ در قصه امیرارسلان

در داستان‌های کلاسیک و عامیانه ما، رویدادهای عادی و زمینه‌ساز، چندان موردتوجه نیست؛ بلکه چون این داستان‌ها مجموعه‌ای از ماجراهای مختلف بر حول یک قهرمان مرکزی و یا به‌صورت داستان در داستان (اپیزودیک) است، طبعاً چنین داستانی حکم می‌کند که هر بخش و اپیزودی از داستان برای خودش برجستگی و اوجی داشته باشد. ویژگی عدم توجه به جزئیات و وقایع زندگی عادی و واقعی سبب می‌شده تا داستان پرداز سعی نکند که جریانات جذاب و برجسته‌ای را از نفس زندگی واقعی و از بطن رویدادهای ظاهراً عادی بیرون بکشد (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۱۹). به همین جهت هیچ‌گاه زندگی و افراد و محیط واقعی موردتوجه داستان پردازان قرار نمی‌گرفت و همین امر و نگرش سبب توجه به وقایع برجسته و خلق حوادث خارق‌العاده می‌شده است که در امیرارسلان نمونه‌های آن را می‌بینیم.

داستان امیرارسلان از مهم‌ترین داستان‌های عامیانه ادب فارسی است. این داستان پایانی خوش دارد و برخوردار از مایه‌های هیجانی و فراز و فرودهای بسیار است. در این داستان پهلوان ماجرا بیشترین سهم را در حادثه‌آفرینی دارد و گاهی نقش مهم و ارزشمند و گاه نقش‌هایی پایین‌تر از قبیل رابطه، واسطه و کارگزار به او واگذار شده است. معمولاً داستان به سود قهرمان مثبت البته پس از گذر از حوادث غریب پایان می‌یابد و او به هدف خود- وصال عشق تا نجات شاهزاده است- نائل می‌شود.

قصه امیرارسلان حدوداً از حوادثی استقلال‌یافته تشکیل شده است که درعین حال به‌خودی‌خود تقریباً کامل‌اند؛ همین امر موجب می‌شود تا شبکه استدلال حوادث قصه سست جلوه داده شوند؛ پس پی‌رنگی ضعیف، تقلیدی و ابتدایی دارند. در ابتدای داستان وضعیت متعادل یا پایدار برقرار است؛ یعنی وضعیتی که امکان دگرگونی بالقوه‌ای را در خود می‌پروراند. ناگهان حادثه‌ای رخ می‌دهد و آرامش اولیه دچار تغییر می‌شود (ورود الماس‌خان فرنگی - مقدمهٔ قصه و معرفی شخصیت امیرارسلان). قهرمان، امیرارسلان، برای انجام میثاق خود، رسیدن به تاج‌وتخت پدرش ملک‌شاه رومی و خونخواهی او، دست به کنش‌هایی می‌زند که هر یک از این کنش‌ها، با واکنش‌هایی روبه‌رو است (میان‌قصه و عاشق شدنش بر فرخ لقای فرنگی دختر پطرس شاه فرنگی پادشاه قلاد سیم فرنگ)، تا اینکه بتواند میثاقش را به انجام برساند؛ یعنی رسیدن به هدف که محصول رخداد‌های پیشین است. (پایان قصه - تعیین سرنوشت امیرارسلان - وصال به فرخ

لقا و تصاحب تاج و تخت از دست رفته پدر) قصه، پایانی قطعی و حتمی و اغلب خوش دارد (پی‌رنگ بسته) و با پایان یافتن طرح، همه چیز به اتمام می‌رسد و سرنوشت قهرمان نیز مشخص می‌شود.

۶. تحلیل عنصر طرح روایی و حوادث قصه امیرارسلان

۶.۱. مقدمه و وضعیت متعادل

در این قسمت که معمولاً ابتدای داستان است، هدفی برای شخصیت امیرارسلان تعریف می‌شود؛ وصال به شاهزاده فرنگی. این هدف سبب می‌شود تا امیرارسلان راهی سفر شود. پس ما شاهد یک وضعیتی هستیم که اگرچه پایدار است اما هر لحظه و با رخ دادن یک اتفاق این وضعیت دگرگون می‌شود. در این قصه، امیرارسلان، به بهانه شکار سر از کلیسای فرنگیان درمی‌آورد (وضعیت پایدار اولیه)، وقتی که شاهزاده رومی تصمیم می‌گیرد که برای پاک‌سازی دیار اسلام از آثار کفر ده کلیسا را از بین ببرد تا عصر به کلیسای اعظم می‌رسد و چشمش به جمال زیبای فرخ‌لقا می‌افتد تا جایی که یک دل نه بل صد دل شیفته او می‌شود گویی بیمار شده است. این حادثه سبب می‌شود تا وضعیت پایدار دگرگون شود (مشکل و انگیزه برای رفع آن) این حادثه محرکی است که داستان را از حالت سکون به حرکت تغییر می‌دهد و سیر حرکت قهرمان نیز برای رسیدن به هدف (وصال فرخ‌لقا) است که طرح قصه، آن هم به صورت پلکانی؛ یعنی حوادث یکی پس از دیگری برای امیرارسلان به وجود می‌آیند، شکل می‌گیرد.

۶.۲. گره‌افکنی یا وضعیت نامتعادل

در این قسمت از پی‌رنگ قصه، ما شاهد اتفاقاتی هستیم که سبب آزمایش شخصیت امیرارسلان در راه رسیدن به هدفش؛ یعنی شاهزاده فرخ‌لقا می‌شوند. در این قسمت حوادثی رخ می‌دهد و کشمکش‌هایی آن را در برمی‌گیرد مانند: حادثه (۱) امیرارسلان با یک نگاه به تصویر فرخ‌لقا عاشق او می‌شود (کشمکش در این حادثه از نوع عاطفی است). حادثه (۲) از خواب و خوراک افتادن امیرارسلان و لحظه‌ای غافل نشدن از یاد دلبر (کشمکش از نوع عاطفی و ذهنی). حادثه (۳) با مخفی کردن حقیقت از خواجه نعمان راهی سفر از راه دریا می‌شود (کشمکش از نوع جسمانی و ذهنی) حادثه (۴). امیرارسلان فریب قمر وزیر را می‌خورد و برخلاف حرف فرخ‌لقا عمل می‌کند. (کشمکش از نوع عاطفی، ذهنی و جسمانی است)؛ و سایر ماجراهای داستان که کشمکش‌هایی این‌چنینی را خلق می‌کند.

۶.۳. نقطه اوج

صحنه‌های برخورد امیرارسلان با قمر وزیر، آشکار شدن ماهیت قمر وزیر و ماجرای ستاندن فرخ‌لقا از دست امیرارسلان به وسیله‌ی قمر وزیر از مواردی است که می‌توان از آن‌ها به‌عنوان نقطه اوج یاد کرد.

۶.۴. گره‌گشایی، پایان و وضعیت متعادل ثانویه

امیرارسلان با کمک یاریگرانش، به‌خصوص شمس وزیر (نیروهای یاری‌دهنده)، جادوگران و دیوان و پریان را شکست می‌دهد و نقشه‌های آن‌ها را تباه می‌سازد (کنش و واکنش) و به فرخ‌لقا می‌رسد؛ یعنی رسیدن به هدف که محصول

رخدادهای پیشین است. پس از ازدواج، امیرارسلان او را به دیار معهود می‌برد و در نهایت صاحب اولادهای ذکور و اناث می‌شود. پس دیدیم که حوادث استقلال یافته و قهرمان، شخصیتی افسانه‌ای دارد که همه این حوادث را پشت سر می‌گذارد و به هدف خود دست می‌یابد. در اغلب قصه‌ها (و ادبیات روایی منثور کهن ایران) چنین وضعیتی برقرار است و می‌توان بیان کرد که پی‌رنگی تقلیدی و سست دارند؛ چراکه همه آن‌ها یک ساختار دارند و طرح آن‌ها براساس زمان خطی داستان گسترش می‌یابد. وجود پی‌رنگ ضعیف و منطبق نبودن با واقعیت (بیشتر خیالی) باعث می‌شود تا خواننده امروزی از خواندن این متون خسته و دل‌زده شود. چنین موضوعی از آنجا ناشی می‌شود که رابطه علی و معلولی در داستان‌های ادبیات منثور گذشته وجود ندارد و گاهی حوادث، بدون هیچ‌گونه رابطه منطقی و به‌صورت نامحتمل، واقع می‌شوند که سبب می‌شود ساختار داستان‌ها با ضعف مواجه گردد.

۷. تحلیل عنصر شخصیت و شخصیت‌پردازی در قصه امیرارسلان

در قصه‌ها به فضا و محیط معنوی و اجتماعی، خصوصیات ذهنی و روانی و دنیای تأثرات درونی شخصیت‌ها توجه نمی‌شود و بیشتر به شرح کلیات می‌پردازند. همین موجب می‌شود تا در قصه‌ها، شخصیت‌ها اسامی خاصی داشته باشند؛ اما آن اسامی در پی این نیست که شخصیت‌ها را کاملاً موجودی فردیت یافته بنمایاند؛ بلکه اسامی خصیصه‌نمایی‌اند که صفات خاصی را مشخص می‌کنند، این چیزی است که وات به آن اعتقاد داشت (وات، ۱۳۸۶: ۳۶). در داستان امیرارسلان، معمولاً افراد یک سنخ با یکدیگر تقریباً همسان‌اند و سنخ بندی هم در دو قطب یکی خیر و زیبایی و دیگری شر و زشتی قرار دارد و معمولاً قهرمانان اصلی داستان حد وسطی ندارند. برای مثال این شاه یا قهرمان خوب با آن شاه یا قهرمان خوب تفاوتی بارز ندارد این وزیر با آن وزیر خوب فرق مهمی ندارد. با اینکه بدکاران، قهرمانان، عیاران، کنیزکان، خوب‌رویان و کمتر تفاوت محسوسی باهم دارند و به سخن دیگر، در داستان‌های سنتی سنخ مطرح است و نه شخصیت به معنای امروزی (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۱۴).

امیرارسلان اسمی است سنخ‌نما که خصوصیات و ویژگی‌هایی چون جوانمردی، دل‌آوری، وفاداری و امثال این‌ها را دارد و نمونه‌ای از طبقه شاهزادگان و قهرمانان است. شاهان و شاهزادگان نیز دارای اسامی سنخ‌نما هستند؛ برای مثال نام امیرارسلان بدین جهت برگزیده شد که او فرزند شاه بود و خواجه نعمان این حقیقت را می‌دانست. خواجه نعمان ... در دل گفت نامرد این پسر پادشاه زاده است! باید اسمی که درخور سلاطین باشد به او بگذارم (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۱۱)؛ و تطابق اصل و نسب او به شاهان خواجه را قانع می‌کند تا نام او را امیرارسلان بگذارد. این تطابق، درعین حال تجلی سرنوشت هم هست؛ زیرا که این شاهزاده در تمام طول زندگی خود، همان است که نامش نشان می‌دهد و در انطباق کامل با این نام و نام‌گذاری رفتار خواهد کرد. آنچه در این داستان عامیانه مشهود است، محوریت ماجرا بر روی دو قطب خیر و شر (نیکی و بدی) است؛ یعنی قهرمان اصلی و شخص یا موجود مقابل او قرار دارد و سایر اشخاص داستان نقشی فرعی و تبعی دارند؛ بدین معنی که در خدمت هر یک از این دو قطب و در جهت پیروزی یکی بر دیگری عمل

می‌کنند. وقتی کار بر این منوال باشد دیگر چیزی از مقوله پرداختن به شخصیت و عمق و پرورش شخصیتی کم‌تر مطرح می‌شود (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۲۲).

در قصه مدنظر ما، امیرارسلان قهرمانی است که دارای کیفیت‌هایی نظیر اصیل زادگی (شاهزاده)، دلاوری و بی‌نیازی مال و منال است و شخصیت‌هایی مانند قمر وزیر که فاقد این موارد هستند ضدقهرمان‌اند. نبود حد میانی از شخصیت‌های قصه، قهرمان را می‌سازد که بسیار خوبند و مدافع آرمان‌های بشری و اصول اخلاقی و اجتماعی می‌باشد که همین باعث برانگیختن حس مشترک بین قهرمان و خواننده می‌شود. امیرارسلان، قهرمان قصه، نمونه انسان به کمال رسیده‌ای است که دارای فر پادشاهی و قهرمانی است و از این جهت مورد احترام کسانی بود که او را و اصل و نسبش را می‌شناختند. امیرارسلان برای رسیدن به هدف خود با کمک نیروهای یاری‌دهنده، ضدقهرمانان، چه انسان و چه غیرانسان را شکست می‌دهد و میثاقش را به انجام می‌رساند. برخی از این شخصیت‌ها اغلب شخصیت‌های همراز وی نیز هستند و به‌خصوص شمس وزیر که در وفاداری به امیرارسلان، مورد ستم واقع شد.

در این داستان و ادبیات روایی منثور کهن، شخصیت پادشاهان مورد توجه خاصی قرار می‌گیرد؛ چراکه قهرمان، امیرارسلان و هدف او، فرخ لقا هر دو شاهزاده‌اند و نقش یکی از وزرا منفی است؛ یعنی شخص شاه، نیک‌سیرت و مظهر خوبی و وزیر مردی بدسگال و نمونه بدی و شر است؛ چون قمر وزیر که مانع رسیدن ارسلان به هدفش می‌شود و دست در دست جادوگران موانعی برای او ایجاد می‌کند. در قصه امیرارسلان و ادبیات روایی منثور کهن تحقیر و جنسی دیدن زن و تبدیل کردن او به شیء - به‌عنوان انسان درجه دوم - شخصیت زنان را بیشتر به‌صورت تابع و کارپذیر نشان می‌دهد که نقشی سنتی و کلیشه‌ای دارند؛ یعنی معشوقه‌های دلربایند که در یک نگاه دل از عاشق می‌ربایند و برای آرایش صحنه‌های عشقی مورد استفاده قرار می‌گیرند؛ چون فرخ لقا در همین قصه. همچنین زنان و دختران جوان معمولاً مثل خوبی و پاکیزگی؛ چون شهرزاد در هزار و یک‌شب و پیرزنان نمونه حيله‌گری، جادوگری، هوشمندی یا زیرکی‌اند چون؛ مادر فولاد زره در همین قصه و عجزه ذات الدواهی در هزار و یک‌شب. انتخاب این شخصیت یعنی عجزه در قصه‌ها بر گیرایی و جذابیت داستان می‌افزاید؛ چراکه این داستان‌ها عامیانه‌اند و عجزه هم مورد پسند عوام است؛ یعنی نقشی دسیسه‌گر بر اساس موقعیت اجتماعی‌اش دارد. زنان بیشتر شخصیت‌های قالبی دارند و برای آنان وجود مستقلی قائل نیستند؛ بلکه برحسب تفاوتشان با مردان مشخص می‌شوند. تأثیر پذیرفتن از حوادث الگوی عمل شخصیت‌ها را آشکار می‌کند و کم‌تر ویژگی‌های درونی و ذهنی آن‌ها را نشان می‌دهد یا اصلاً نشان نمی‌دهد؛ همین باعث می‌شود تا در پایان قصه، همانی باشند که در آغاز قصه، خواننده آن‌ها را شناخته است. امیرارسلان قهرمان ماجرا، به فرنگ می‌رود و رقیب و دشمنان خود را از میان برمی‌دارد و به وصال معشوقش می‌رسد؛ اما تغییری در شخصیتش ظاهر نمی‌شود. در مجموع امیرارسلان شخصیتی ایستا دارد. شخصیتی که در طول داستان از نظر روحی و خصلت‌های اخلاقی متحول نمی‌شود. شخصیت ایستا، شخصیتی در داستان است که تغییر نکند یا اندک تغییری را بپذیرد. به‌عبارت‌دیگر، در پایان داستان همان باشد که در آغاز بوده است و حوادث داستان بر او تأثیر نکند، یا اگر تأثیر بکند؛ تأثیر کمی باشد. اصولاً قصه‌ها، چه کوتاه و چه بلند اغلب شخصیت‌های ایستایی دارند (میر صادقی، ۱۳۸۵: ۱۳۳).

از جمله شخصیت‌های حضور یافته در قصه امیرارسلان، اشخاص قراردادی هستند. شخصیت‌های قراردادی افراد شناخته شده‌ای هستند که مرتباً در نمایشنامه‌ها و داستان‌ها ظاهر می‌شوند و خصوصیتی سنتی و جاافتاده دارند. شخصیت‌های قراردادی، به شخصیت‌های قالبی خیلی نزدیک‌اند و گاه تشخیص این دو از هم دشوار است. شخصیت‌های قراردادی از شخصیت‌های نمایشی سنتی و قدیم گرفته شده‌اند (یونسی، ۱۳۸۸: ۲۸۰).

اولین بار این نوع شخصیت‌ها در نمایش‌های کلاسیک ظاهر شده‌اند و در تئاترهای یونان باستان و بعد در دیگر انواع ادبی نیز جایی برای خود باز کرده‌اند. از این رو، این شخصیت‌ها به علت پیوستگی و نزدیکی سنتی‌شان با وضعیت و موقعیت‌های نمایشی و تکرارشان، قراردادی شده‌اند (یونسی، ۱۳۸۸: ۲۸۱). گول‌ها، دیوها، جن‌ها، پری‌ها، جادوگرها، آدم‌های خسیس، شخصیت‌های قراردادی هستند که در توصیف خصوصیت‌های آن‌ها مبالغه می‌شود. از شخصیت‌های قراردادی دیگری نیز در قصه‌ها می‌توان نام برد مثل پهلوانان، وزیران دست راست، وزیران دست چپ و... هستند. از مشخصات شخصیت‌های قراردادی، تازه نبودن خصوصیت‌های آن‌ها است و به همین دلیل است که ما از دیرباز با این نوع شخصیت‌ها آشنا هستیم و رفتار و گفتار آن‌ها را می‌توانیم پیشاپیش حدس بزنیم (میرصادقی، ۱۳۹۰: ۱۳۸۵). شمس وزیر و قمر وزیر از نمونه‌های برجسته شخصیت‌های قراردادی و کلی هستند. شخصیت کلی، شخصیتی است که اغلب جنبه عام و جهانی دارد و مظهری کلی از خصلت‌ها و صفات عامی چون شجاعت، جوانمردی، نیکی، زیبایی و... یا پلیدی، دیوافتی و شرارت و نظایر آن‌هاست. شخصیت‌های کلی اغلب یک‌بعدی‌اند، مظهر خدا یا شیطان، خیر یا شر از این رو بیشتر ابر انسان‌اند و ناتوانی‌ها و آسیب‌پذیری آدم‌های معمولی را ندارند. امراض و بیماری‌ها بر آن‌ها کارگر نیست و از زخم‌های کاری و صدمات مهلک به سرعت شفا می‌یابند. مثل شخصیت‌های قصه‌های سنتی که یا قهرمان‌اند و خصوصیت آرمانی دارند یا شریر هستند و جامع همه صفات بد و نکوهیده‌اند. در قصه‌های کوتاه فارسی شاهان اغلب دو وزیر دارند، وزیر دست راست که نمونه شخصیت کلی نیک‌نفسی و خوبی است و وزیر دست چپ که مثال شخصیت کلی بدی و رباکاری به شمار می‌رود (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۱۴۲). یکی از ویژگی‌های اشخاص قصه‌ها و داستان‌های ادبیات سنتی ما، حضور اشخاصی کاملاً سفید یا سیاه است؛ یعنی یا خوب خوب هستند و یا بد بد. معمولاً این خوب و بد بودن به دو شخصیت وزیر شاه نسبت داده می‌شود و در نهایت وقتی دو وزیر وجود نداشته باشد که این نقش‌ها را بپذیرند، خود شخصیت شاه این دو ویژگی را می‌گیرد؛ یعنی هم کار خوب انجام می‌دهد و در برخی مواقع نیز کارهایی به دور از خرد و نیکی انجام می‌دهد. در قصه امیرارسلان، شمس وزیر نمونه وزیر خوب و نیک‌سرشت و قمر وزیر نمونه وزیر بدسرشت و شیطان‌صفت است. حضور این دو شخصیت با ویژگی‌های منحصر به فرد خویش، به نوعی نشان دادن در اندیشه خدایی و شیطانی است که بیشتر از این کارکردهای این دو نوع شخصیت، مفاهیم اخلاقی ارائه می‌شود. معمولاً در پایان قصه حقیقت رو می‌شود و وزیری که نمونه شخصیت بد و شیطانی است، شکست می‌خورد یا تمامی اعمالش به گونه‌ای برای شاه برملا می‌شود. در قصه امیرارسلان تمامی کارهای غیراخلاقی و دور از خردی که قمر وزیر انجام می‌دهد؛ در نهایت برای شخص شاه معلوم و آشکار می‌شوند و او نیز بوسیله قهرمان داستان مجازات

می‌شود. در قصه امیرارسلان اشخاص به صورت مستقیم و غیرمستقیم معرفی می‌شوند که به شرح هر دو شیوه شخصیت‌پردازی اشاره می‌کنیم.

۷،۱. شخصیت‌پردازی به شیوه مستقیم در داستان امیرارسلان

توصیف ظاهر، یکی از ابعاد شخصیت‌پردازی است که اهمیت آن از قدیم‌الایام تا به امروز مورد توجه بوده است؛ یعنی به مشخصات و ویژگی‌های ظاهری فرد در داستان توجه می‌شده است. ظاهر، پیش‌تر از گفتار به‌عنوان یک وسیله نشان دادن انسان‌ها شناخته شده است. قهرمانان حماسه‌ها و داستان‌های عامیانه و عاشقانه همه از ظاهری متناسب با رفتارهای خاص خود برخوردار بودند؛ یعنی دارای جثه‌ای بزرگ و تقریباً همه موصوف به صفت زیبایی بوده‌اند. ... تا آنکه به سن هجده‌سالگی رسید، در جوانی و شجاعت و حسن و جمال و زلف و خال و قد و ترکیب و دل و زهره و قوت بازو در جمیع آفاق ثانی نداشت و شتر را با یک شمشیر به یک‌ضرب به دوپاره می‌کرد (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۱۲). در نمونه فوق و در شیوه مستقیم راوی قصه، معمولاً با کلی‌گویی، تعمیم دادن و تیپ‌سازی فرد مورد نظر خود را به خواننده معرفی می‌کند. دلیل استفاده از تشبیهات برای زیباتر کردن متن در نظر خواننده و جذب مخاطب با اغراق‌سازی در توصیف شخصیت است (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۹: ۳۸).

۷،۲. شخصیت‌پردازی به شیوه غیرمستقیم در امیرارسلان

توصیف غیرمستقیم شخصیت در قصه امیرارسلان بدین گونه است که زیبایی منحصر به فرد شخصیت امیرارسلان را این‌گونه توصیف می‌کند که «وقتی وی در قهوه‌خانه می‌گذرد همه به او نگاه می‌کنند و دچار حیرت می‌شوند؛ ... دسته‌دسته از زن و مرد به تماشاخانه می‌آمدند و احوال امیرارسلان را از یکدیگر می‌پرسیدند ... امیرارسلان ... سینی قهوه را به دست گرفت و مینا جام در میانش نهاد و به خدمت قمر وزیر آمد ... قمر وزیر ... به‌قدر دو ساعت خیره‌خیره به قد و ترکیب و شکل و اندام و جوانی امیرارسلان نگاه کرد ...» (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۷۹). همچنین توصیف غیرمستقیم قوی‌بودن شخصیت امیرارسلان و توصیف مستقیم آداب شکار رفتن شاهزاده در سن هفده‌سالگی از این‌گونه توصیف‌هاست. تحلیل عنصر زاویه دید در قصه امیرارسلان: داستان و متون روایی معمولاً از زوایای مختلفی روایت می‌شود و اصولاً دو شیوه برای روایت مناسب است: یکی شیوه سوم‌شخص و دیگری شیوه اول‌شخص مفرد. در طریقه اول نویسنده خود را بیرون از صحنه داستان قرار می‌دهد؛ ماجراها و وقایعی را که بر اشخاص داستان می‌گذرد، به خواننده باز می‌گوید. در طریقه دوم، نویسنده در جلد یکی از اشخاص داستان، وقایع و حوادثی را که خود انگار شاهد و ناظرشان بوده و در آن‌ها شرکت داشته است؛ برای خواننده بیان می‌کند. البته شیوه‌های دیگری همچون تک‌گویی درونی، گفت‌وگو و زاویه دید نمایشی برای روایت وجود دارند (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۳۸۵). قصه امیرارسلان، از زاویه دید سوم شخص دانای کل توصیف می‌شود و از بیرون به سیر وقایع قصه نگاه می‌کند. راوی ابتدا وضعیت و موقعیت شخصیت خواجه نعمان و امیرارسلان را برای خواننده گزارش می‌دهد (توصیف ابتدایی قصه) و سپس سیر حوادث ماجرا و وضعیت و موقعیت زمانی و مکانی قصه را شرح می‌دهد: فعل‌های رفت، رسید، رفته بود، گفت، بپوشید، برآمد

و...نشانه سوم شخص مفرد است. این موارد نشان‌دهنده آن است که راوی قصه، دیگری یا سوم شخصی را توصیف می‌کند؛ که در داستان امیرارسلان کم از این نوع افعال نداریم.

۸. تحلیل عنصر زمان در قصه امیرارسلان

کنش و واکنش شخصیت‌ها به گره‌هایی تبدیل می‌شوند که در طول محور زمان، تنش‌ها اوج می‌گیرند و بحران شکل می‌گیرد. در تداوم خطی ماجرا، قهرمان و ضدقهرمان برای آخرین بار با یکدیگر روبه‌رو می‌شوند و حادثه‌ای رخ می‌دهد (نقطه اوج) و سرانجام گره‌ها گشوده می‌شوند و پایان آن با پیروزی قهرمان خاتمه می‌یابد (نایت، ۱۳۸۸: ۱۴۶). مشخص نبودن زمان وقوع حوادث موجب می‌شود تا انتقال، قصه را طوری بیان کند که در گذشته‌ای دور اتفاق افتاده است: اما راویان اخبار و ناقلان آثار و طوطیان شکرشکن شیرین‌گفتار و خوشه‌چینان خرمن سخن‌دانی و صرافان سر بازار معانی و چابک‌سواران میدان توسن خوش‌خرام سخن را بدین گونه به جولان درآورده‌اند که در شهر مصر سوداگری بود که خواجه نعمان نام داشت... (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۱). پس می‌بینیم وحدت زمان حفظ نشده و مشخص نیست که چه دوره‌ای از زمان را در برمی‌گیرد. ایان وات معتقد است که در قصه‌ها به‌منظور منعکس کردن حقایق جاودانه اخلاقی، توجهی به بعد زمان نداشتند و همین نبود زمان باعث کلیت می‌شود (وات، ۱۳۸۶: ۳۲). تصویر شماره ۲ از نقاشی‌های نسخه مصور هزارویک شب است. بررسی نوع پوشش زنان و معماری می‌تواند دوره تاریخی زیست آن‌ها را روشن کند.



تصویر ۲: الف لیله و لیله، میرزا علیقلی خوئی، تهران، ۱۲۷۵ ه. ق. (مأخذ: مارزلف، ۱۳۹۰: ۱۴۰).

عامیانه بودن قصه امیرارسلان - و دیگر قصه‌های عامیانه - و این‌که عوام در طول زندگی خود به عنصر زمان و ارزش شناخت وقت آن‌گونه که می‌بایست توجه نمی‌کنند؛ گواه بر کلی بودن زمان است که دقیقاً مشخص نیست و فرضی است. آگاهی و اشارت‌های مربوط به زمان در قصه، توجه خاصی است که به روز و شب نشان داده می‌شود؛ اگرچه زنجیره آن‌ها (شب و روز) در پی آمدنشان در نظر خواننده یا شنونده کاملاً طبیعی جلوه می‌کند؛ اما باز زمان کلی است مثل عبارت‌هایی چون روز روشن شد، چون شب در آمد، وقت شب و...؛ بنابراین کلی بودن زمان هیچ تغییر و تحول روحی و روانی بر شخصیت قصه نمی‌گذارد.

۹. عنصر مکان در داستان امیرارسلان

در آثار منثور گذشته ایران بیشترین توصیفات در مورد مناظر طبیعی است و مکان کلی و مبهم است. در قصه امیرارسلان ما با چند نوع مکان برخورد می‌کنیم: الف) در شهر مصر سوداگری بود که خواجه نعمان نام داشت ... (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۱). نام مصر امروزه برای ما مشخص است؛ اما در قصه هیچ اطلاعات دقیقی از موقعیت جغرافیایی این شهر ارائه نمی‌شود و فقط در حد یک نام باقی می‌ماند. علاوه بر مصر از شهر روم هم نام برده می‌شود که آن هم در حد یک اسم باقی است. سام خان فرنگی با سی هزار سپاه جرار... ریختند در شهر روم و مشغول غارت و قتل‌عام شدند... (همان: ۵).

ب) در سر زدن آفتاب امیرارسلان نامدار از جا برخاست. گریان و نالان یک‌طرف جنگل را گرفت و روبه‌راه آورد. عجب جنگل باصفایی دید که زمینش سبز و خرم چون زمرد سبز و گل و ریحان و لاله و شقایق و سنبل و سوسن و سوری روییده درختان سردسیری و گرمسیری سرو و کاج و عرعر و صنوبر و شمشاد و فوفل سر به فلک کشیده ... و روز پنجم از جنگل بیرون آمد بیابانی دید... روز پانزدهم دهکده‌ای در کنار آن خیابان دید... در اینجا خواننده این‌گونه آماده ورود به قلاد سیم فرنگ می‌شود که بعد از مسافتی طولانی و پشت سر گذاشتن دریا به این مکان‌ها می‌رسد؛ اما همانند مورد قبل هیچ‌گونه اطلاع دقیقی از این شهر و اماکن بین راه به خواننده قصه ارائه نمی‌شود.

ج) پیرمرد خندید و گفت اینجا شهر پطرسیه است؛ پایتخت پطرس شاه فرنگی و قلاد سیم فرنگ است. تنها نامی از قلاد سیم فرنگ باقی مانده است و در همین قصه امیرارسلان است که با آن آشنا می‌شویم. در آثار روایی منثور گذشته ایران، بیشترین توصیفات در مورد مناظر طبیعی است و مکان کلی و مبهم است؛ برای مثال قلاد فرنگ مکانی است که محل وقوع حوادث قصه امیرارسلان است؛ اما ما در داستان به‌طور دقیق نمی‌دانیم که کجاست و نقال هیچ نوع اطلاعات جغرافیایی در اختیار ما نمی‌گذارد و فقط می‌دانیم که محل وقوع حوادث قصه است. از نظر ایان وات ترس از حکام و سلاطین وقت و گریختن از مجازات احتمالی موجب شده تا گذارنده قصه، مکان فرضی را در نظر بگیرد (وات، ۱۳۸۶: ۳۷)؛ و شاید غایت مقصود شهر یا کشور خود را مدنظر داشته است و شهر یا مکان فرضی و خیالی او مظهری از شهر یا کشور خود بوده است. معمولاً حوادث و ماجراها در قلاد فرنگ اتفاق می‌افتد و محل رخداد حوادث است. تأثیرپذیری قصه‌ها از محیط، بسیاری از مسائل روزانه مردم از طبقات مختلف و امور نظامی و توصیف جنگ‌ها را نشان

می‌دهد. مثلاً اطلاعاتی را می‌توان در مورد طبقه شاهان و وزرا و اوضاع قهوه‌خانه‌ها و قهوه‌چیان از داستان امیرارسلان فهمید. از آنجا که زمان و مکان لازم و ملزوم یکدیگرند، اهمیت دادن به زمان باعث می‌شود تا مکان نیز اهمیت یابد. با توصیف جزئیات مکان، زمینه برای تشریح ویژگی‌های شخصیت فراهم می‌شود و مکان به تعبیری مجازی از شخصیت مبدل می‌شود (ولک، ۱۳۷۳: ۲۲۸)؛ بنابراین مکان محل وقوع رویدادها و زندگی شخصیت‌ها است. ایان وات معتقد است که رمان نویسان به توصیف واقعیات و جزئیات مکان می‌پردازند و با قرار دادن فرد در محیط مادی‌اش، سعی در توجه به فردیت اشخاص و جزئی‌نگری دارد؛ درحالی‌که در ادبیات داستانی خلاف این مورد را می‌بینیم. در تصویر شماره ۳ نگارگر کوشیده است تا به موازات ترسیم داستان مکان را نیز به خوبی ترسیم کند.



تصویر ۳: الف لیله و لیله، میرزا علیقلی خوئی، تهران ۱۲۷۵ ه.ق. مأخذ: (مارزلف، ۱۳۹۰: ۱۵۹)

۱۰. تحلیل عنصر درون‌مایه امیرارسلان

توجه به عوامل شگفت‌انگیز مانند، جادوگری، پیش‌گویی، طلسم‌شکنی، پریان، دیو، چاه و حیوانات و بن‌مایه‌های حماسی و عیاری مانند: کمندافکنی، اژدهاکشی، رویین‌تنی، مبدل‌پوشی و بن‌مایه‌های عاشقانه مانند: عاشق شدن با تصویر، رقابت عاشقانه، مجلس بزم و سفر و بن‌مایه‌های دینی مانند دعا و اخلاقیات در متون کهن، نمودی بارز است به‌گونه‌ای که هر قهرمان در راه ارزشی اخلاقی می‌جنگد. مطابق این ایده هر داستانی ضرورتاً باید به نتیجه مشخصی از این دست منتهی شود و غیر از این، داستان در دنیای فکری گذشتگان ما مردود بوده است.

۱۱. تحلیل توصیفات در قصه امیرارسلان

داستان‌های سنتی ما در خدمت برجستگی‌ها و حوادث خارق‌العاده قرار دارد؛ زیرا داستان‌پرداز، کم‌تر به سیر وقایع در زمان به‌طور طبیعی توجه دارد؛ بلکه با پشت نهادن زمان به‌عنوان عنصر کمی، به وقایع برجسته و جذاب و مهیج به‌مثابه عنصری کیفی متمایل می‌شود؛ از همین‌رو است که ما به هنگام خواندن این داستان‌ها با شگفتی و خرق عادات و وقایع برجسته و توصیف کلی از این وقایع روبه‌رو هستیم؛ مانند توصیف شهرها، توصیف مکانی که فرخ‌لقا در آن مستقر است، توصیف درگیری‌های امیرارسلان با بقیه و ...

۱۲. تحلیل عنصر گفتگو

یکی از طبیعی‌ترین نیازهای انسان، گفتگو است. انسان در هر حالتی باید سخن بگوید، در خوشحالی، غم و حتی هنگام کار. گفت‌وگو به‌عنوان ابزاری مهم و ظریف از چند جنبه در داستان رعایت می‌شود. شخصیت در داستان بدون گفت‌وگو معنی ندارد. مگر اینکه کاملاً تنها باشد و در آن صورت هم نیاز به گفت‌وگوی درونی با یادآوری گفت‌وگوها در ذهن شخصیت هست؛ ولی اگر شخصیت در محیطی اجتماعی باشد، مجبور است که با دیگران ارتباط داشته باشد؛ زیرا گفت‌وگو نیز مانند عمل و حتی بیشتر از عمل نشان‌دهنده ویژگی‌های روحی شخصیت داستان است. گفت‌وگو یکی دیگر از عناصر داستان است که نویسنده با به‌کارگیری این عنصر، اندیشه‌ها و درونیات اشخاص داستان را برای خواننده برملا می‌سازد؛ بنابراین سخن تا حدی شناسنامه شخصیت است. منتهی از یک‌سو با سبک و زبان عمومی یک عصر ارتباط پیدا می‌کند و از سوی دیگر، با خلق و خوی شخصیت و حرکات، سکنت او و اعمالی که در یک وضع روانی خاص از شخصیت سر می‌زند، مرتبط است. این شیوه به دو صورت است: یا نویسنده در جایگاه سوم‌شخص، خود، از زبان اشخاص داستان صحبت می‌کند و درون ذهن اشخاص را می‌کاود و آن‌ها را برای خواننده افشا می‌کند مانند: ... امیرارسلان شمشیر را کشید و گفت حرام‌زاده به تو می‌گویم برو و باز فضولی مرا می‌کنی؟ ... (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۵۳). یا اینکه نویسنده به شخصیت اجازه می‌دهد که خود او اندیشه‌هایش را برای خواننده بیان کند مانند: امیرارسلان در دل گفت: عجب حرام‌زاده‌ای است این! مرا از کجا می‌شناسد؟ مبدا تزویری به خاطرش رسیده باشد؟ ... (امیرارسلان، ۱۳۴۰: ۷۲). موارد بسیار است فقط از هر کدام به ذکر موردی بسنده کردیم.

نتیجه‌گیری

با بررسی عناصر داستان در امیرارسلان می‌توان نتیجه گرفت که قصه بیشتر بر عنصر داستان تأکید دارد؛ زیرا ابتدا به‌وسیله نقالان در قهوه‌خانه‌ها برای عموم نقل می‌شد و نقال برای بیان ادامه قصه و برانگیختن حس کنجکاو در مخاطب به شرح حوادث و ماجراهایی می‌پرداخت که باعث عدم توجه به جزئیات می‌شد. همچنین توجه مفرط به اخذ نتایج اخلاقی و اینکه داستان می‌بایست بیش و پیش از هر چیز و به‌صورت ممکن حاوی نتایج و اغراض مذکور باشد؛ خود عاملی برای محدود ماندن تکنیک‌ها و عدم گسترش فضاهای داستانی در قصه است. به‌عبارت‌دیگر، درج نتایج مشخص اخلاقی و اندرزی (پندگونه) در داستان سبب شده است تا این‌گونه نتایج به‌جای اینکه از نفس داستان و از

جریان طبیعی اعمال و رویدادها و چگونگی شخصیت‌های داستانی حاصل شود؛ به گونه‌ای صریح مطرح شده‌اند که در پرداختن به جزئیات، سطح کیفی پایینی دارد. توجه فراوان به حوادث برجسته نه تنها آن را هرچه بیشتر از واقعیات حیات که بهترین و بزرگ‌ترین منبع تغذیه داستان است؛ دور می‌کند و در عمل نیز دست داستان‌پرداز را در شیوه‌های مربوط به تیپ‌آفرینی، توصیف، طراحی و... می‌بست. برای مثال همین شیوه‌های تیپ‌سازی سبب می‌شد تا داستان‌پرداز قالب‌های کلی و مشخصی برای اشخاص داستان در پیش‌رو داشته باشد و از ویژگی‌های سنخی با خصایص دقیق اشخاص متمایل نشود. در مورد طرح داستان نیز توجه به کلیات سبب شده تا داستان در چهارچوب قالب‌های مشخص و محدود بیان شود و بیشتر حوادث برجسته و کلی مطرح شده است؛ بنابراین می‌توان گفت در گذشته داستان و داستان‌پردازی صرف‌نظر از نتایج اخلاقی آن، بیشتر برای تفنن و سرگرمی مخاطبان بوده است و پر واضح است که داستان‌پردازی به معنای دقیق امروزی که بسیار مورد توجه است و در زمره هنرهای متعالی قرار دارد. در گذشته چنین نبوده است. بی‌توجهی قصه به بُعد زمان و شرح کلی آن مثل سال، ماه و... باعث می‌شود که قصه‌ها به دوره خاصی متعلق نباشند. در نظر گرفتن مکان فرضی برای قصه و شرح کلی توصیفات در مورد زندگی مردم و طبقات و توصیف جنگ‌ها، تأثیرپذیری قصه از محیط را نشان می‌دهد؛ و در آخر ناگفته نماند که در ادبیات روایی منشور کهن، جایگاه زنان و نقش آن‌ها فقط با توصیفات کامل و جامع مردان، کمی در داستان نمود می‌یافت بهتر است بگوییم که نگاه به زن در این نوع داستان‌ها، نگاهی جنسی و عشقی است. در عناصر تصویری موجود در نسخه هزار و یک شب نیز زنان در رویکردی ابزاری ترسیم شده‌اند.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

فهرست منابع

کتاب‌ها

- اخوت، احمد. (۱۳۷۱). دستور زبان داستان، اصفهان: نشر فردا.
- ایرانی، ناصر. (۱۳۹۴). هنر رمان، تهران: آسیم و فرهنگ نشر نو.
- بصیری، مریم. (۱۳۹۶). فرآیند شکل‌گیری داستان در ادبیات داستانی و دراماتیک، تهران: امیرکبیر.
- داد، سیما. (۱۳۸۳). فرهنگ اصطلاحات ادبی، چاپ هفتم، تهران: مروارید.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا. (۱۳۸۹). صور خیال در شعر فارسی، چاپ پانزدهم، تهران: آگاه.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۹). انواع ادبی، تهران: میترا.
- طسوجی، عبداللطیف. (۱۳۹۰). هزار و یک‌شب با مقدمه علی‌اصغر حکمت، تهران: بهزاد.
- عابدی، داریوش. (۱۳۸۵). پلی به سوی داستان‌نویسی، چاپ پنجم، تهران: مدرسه.
- فورستر، ادوارد مورگان. (۱۳۸۴). جنبه‌های رمان، ترجمه ابراهیم یونسی، چاپ پنجم، تهران: نگاه.
- مندی‌پور، شهریار. (۱۳۸۹). ارواح شهرزاد، تهران: ققنوس.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۸۵). عناصر داستان، چاپ چهارم، تهران: سخن.
- _____ . (۱۳۸۶). ادبیات داستانی، چاپ چهارم، تهران: سخن.
- نایب، دیمین. (۱۳۸۸). خلق داستان کوتاه ترجمه آراز بارسقیان، تهران: افراز.
- وات، ایان. (۱۳۸۶). «طلوع رمان»، نظریه‌های رمان، ترجمه حسین پاینده، تهران: نیلوفر.
- ولک، رنه. (۱۳۷۳). نظریه ادبیات، ترجمه ضیاء موحد و پرویز مهاجر، تهران: علمی - فرهنگی.
- یونسی، ابراهیم. (۱۳۸۸). هنر داستان‌نویسی، چاپ دهم، تهران: نگاه.

مقالات

- محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). "مجموعه مقالات درباره افسانه‌ها و آداب‌ورسوم مردم ایران) به کوشش حسن ذوالفقاری"، تهران: فروزان.