

## بررسی و تحلیل عناصر داستان در داستان «چه طوری نیش‌ت بزدم؟» از مصطفی رحماندوست

\* مسعود فروزنده

\*\* جهانگیر صفری

\*\*\* اعظم حسین زاده صلاتی

### چکیده

این مقاله به تحلیل عناصر داستان در داستان «چه طوری نیش‌ت بزدم؟» نوشته‌ی مصطفی رحماندوست اختصاص یافته است. در این تحقیق، پس از مقدمه که در آن به عناصر داستان اشاره شده، مهم‌ترین عناصر داستان؛ پیرنگ، شخصیت، زاویه دید، درونمایه، گفت و گو و فضا، در داستان بررسی شده است. این داستان از پیرنگ یک پی رفتی و ساده تشکیل شده است. شخصیت اصلی داستان، تک بعدی و ایستاست و شخصیت فرعی، شخصیتی جامع و ایستا دارد. همچنین، هر دو شخصیت اصلی و فرعی، از نوع شخصیت‌های تمثیلی هستند. این داستان از زاویه دید «دانای کل» بیان شده و گاه نویسنده برای بیان افکار شخصیت اصلی از «تک‌گویی درونی» و «تک‌گویی نمایشی» بهره برده است. درونمایه‌ی داستان، در بر گیرنده‌ی مسائل تربیتی و اخلاقی است و با آمیزه‌ای از واژه و تصویر، فضای آرام و عادی آن نمایش داده شده، هم‌چنین با غلبه‌ی شخصیت مثبت بر منفی، داستان با پایانی خوش خاتمه یافته است.

### واژگان کلیدی

عناصر داستان، ساختارگرایی، داستان «چه طوری نیش‌ت بزدم؟».

E-mail: Foroozandeh@litr.sku.ac.ir

E-mail: safari\_706@yahoo.com

E-mail: a.hoseinzadeh63@yahoo.com

\* استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهرکرد

\*\* دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهرکرد

\*\*\* کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهرکرد



## مقدمه

یکی از مباحثی که در عرصه‌ی داستان نویسی معاصر مطرح شده، عناصر داستان است. هر داستان دارای بخش‌ها و عناصری است که پیکره‌ی آن را به وجود می‌آورد. بررسی هر یک از این عناصر سازنده‌ی متن، زمینه‌ی شناخت اثر و امکان نقد آن و پی بردن به قدرت داستان نویس را ایجاد می‌کند. در تحلیل‌های ساختاری، این عناصر تجزیه و تحلیل و روابط آن با یکدیگر و کل داستان سنجیده می‌شود.

در باب عناصر داستان تقسیم بندی‌ها و تعاریف متعددی وجود دارد. مهم‌ترین عناصر داستان عبارت هستند از: طرح یا پیرنگ، شخصیت، زاویه دید، درونمایه، گفت‌وگو و فضا.

رحماندوست، شاعر، نویسنده و مترجم قصه‌های کودکان و نوجوانان، از هنرمندان پر تلاشی است که آثار فراوانی اعم از نظم و نثر در خصوص ادبیات کودک و نوجوان تألیف کرده است و به عنوان نویسنده‌ای توانا در این حوزه، از عناصر داستان به شیوه‌ای متناسب در خلق آثارش بهره برده است.

در مقاله‌ی حاضر، به بررسی طرح داستان در «چه طوری نیش بزنم؟» بر اساس دیدگاه ساختار گرایان پرداخته شده است. ساختارگرایی نظریه‌ای است که شناخت پدیده‌ها را منوط به بررسی قواعد و الگوهایی می‌داند که ساختار بنیادی آن‌ها را به وجود آورده است. «ساختارگرایان تمام پدیده‌ها و رخدادها را دارای ساختارهای مشخص می‌دانند» (شایگان فر، ۱۳۸۴، ۸۴) و بر همین اساس به بررسی این ساختارها و اجزای تشکیل دهنده‌ی آن‌ها و ارتباط این اجزاء با یکدیگر می‌پردازند.

یکی از انواع ادبی که در مکتب ساختارگرایی مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته، داستان است. داستان «نقل رشته‌ای از حوادث است که بر حسب توالی زمانی ترتیب



یافته باشد» (فورستر، ۱۳۶۹، ۱۱۸) و در برگیرنده‌ی نمایش کشمکش، میان دو نیروی متضاد است که در پی یک هدف هستند (میرصادقی (۲)، ۱۳۷۶، ۳۲).  
بدان سبب که طرح یا پیرنگ به عنوان اصلی‌ترین عنصر هر داستان شناخته شده، در این مقاله، ابتدا طرح داستان «چه طوری نیست بزnm؟» بر اساس دیدگاه ساختار گرایانی چون تزوتان تودوروف، کلود برمون و آلژیر داس گرماس تحلیل شده است.  
دلیل انتخاب دیدگاه‌ها و الگوهای این پژوهشگران و ساختار گرایان برای بررسی و تحلیل داستان، این است که کار این اشخاص در ادامه‌ی کار ولادیمیر پراپ و کامل‌کننده‌ی پژوهش‌های وی در زمینه‌ی شکل‌شناسی داستان است. دلیل دیگر این انتخاب، متناسب بودن دیدگاه‌های این اشخاص، برای بررسی داستان «چه طوری نیست بزnm؟» است.

در ادامه پس از ارائه‌ی تعریف و بحث درباره‌ی هر یک از عناصر داستان، عنصر مورد نظر در داستان برگزیده بررسی و تحلیل می‌گردد.

### طرح

یکی از مهم‌ترین عناصر در داستان نویسی، «طرح یا پیرنگ»<sup>۱</sup> است زیرا «سببیت یا روابط علت و معلولی میان وقایع هم چون ریسمانی ناپیدا وقایع داستان را به هم پیوند می‌زند» (مستور، ۱۳۷۹، ۱۴).

اولین بار شکل گرایان روس، دو سویه‌ی روایت را از یکدیگر متمایز کردند و هر روایت را متشکل از دو سطح دانسته‌اند: «داستان و پیرنگ». از نظر آنان، داستان رشته‌ای از رخدادها است که بر اساس توالی زمانی و علی‌شان به هم می‌پیوندند و پیرنگ باز آرایه‌ی هنری رخدادها در متن است (مکاریک، ۱۳۸۴، ۲۰۱). بنا بر این طرح و داستان را



نباید یکی دانست، زیرا حوادث در داستان بر اساس «زمان گاهنامه ای» تنظیم می‌شود ولی در طرح ممکن است، زمان گاهنامه‌ای به هم بخورد (احمدی، ۱۳۸۵، ۳۱۵).

تزوستان تودوروف<sup>۲</sup>، روایت شناس بلغاری، معتقد است: «کلیه قواعد نحوی زبان در هیئت روایتی بازگو می‌شوند. وی واحد کمینه روایت را، قضیه<sup>۳</sup> می‌داند و پس از تعیین واحد کمینه (قضیه)، دو سطح عالی تر آراء خود را نیز توصیف می‌کند: سلسله<sup>۴</sup> و متن. به اعتقاد وی گروهی از قضایا، سلسله را به وجود می‌آورند و سلسله پایه‌ای از پنج قضیه تشکیل می‌شود که ناظر بر توصیف وضعیت معینی است که در هم ریخته و دوباره به شکلی تغییر یافته، سامان گرفته است. لذا این پنج قضیه را می‌توان به شرح زیر مشخص کرد:

تبادل «۱» مثلاً صلح.

قهر «۱» دشمن هجوم می‌آورد.

از میان رفتن تعادل، جنگ.

قهر «۲» دشمن شکست می‌خورد.

تبادل «۲» صلح و شرایط جدید» (سلدن، ۱۳۷۲، ۱۱۰-۱۱۱).

کلود برمون<sup>۵</sup>، منتقد و روایت شناس ساختارگرای فرانسوی، معتقد است:

«در طرح هر داستان پی رفت‌هایی یا به عبارت بهتر روایت‌هایی فرعی وجود دارد. هر «پی رفت» داستانی کوچک است و هر داستان پی رفتی کلی یا اصلی. برمون پی رفت را عنصر اصلی ساختار روایی دانست. قاعده‌ی سه گانه‌ای که هم چون ساختار اصلی داستان مطرح می‌شود، در مورد هر پی رفت نیز صادق است.

هر پی رفت نیز بر سه پایه استوار است:

۱- وضعیتی امکان دگرگونی را در خود دارد.

۲- حادثه و دگرگونی رخ می‌دهد.



۳- وضعیتی که محصول تحقق یا عدم تحقق آن امکان است پدید می‌آید»  
(احمدی، ۱۳۸۵، ۱۶۶).

بنابراین نظریه، در هنگام شروع هر داستان و نیز هر پی رفت، وضعیت پایدار آغازینی وجود دارد که امکان یک دگرگونی بالقوه را در خود می‌پروراند، بعد با شکل گرفتن حادثه ای، این وضعیت پایدار به هم می‌خورد و پس از عبور از حادثه، وضعیت جدیدی که محصول رخداد پیش آمده است، حاکم می‌شود. البته وضعیت متعادل‌لی که پس از حوادث داستان به وجود می‌آید، مانند وضعیت آغازین داستان نیست، زیرا حوادث داستان در زندگی اشخاص، دگرگونی‌هایی ایجاد کرده است.

به گفته‌ی برمون:

«هر پی رفت آغازین در گسترش خود، پی رفتی تازه می‌آفریند که خود آغاز گاه پی رفتی دیگر است و این فراشد ادامه می‌یابد تا به آخرین پی رفت برسیم که حالت پایدار به دست آید» (همان، ۱۶۷)

گرماس<sup>۶</sup>، نشانه شناس لیتوانیایی مقیم فرانسه، روایت‌شناسی را بر پایه‌ی ریخت‌شناسی حکایت پراپ استوار کرده، اما وی به جای هفت «حوزه‌ی عمل»، برای نقش‌های قصه در قصه، سه جفت تقابل دو تایی را پیشنهاد کرده است که شامل: شناسنده / موضوع شناسایی، فرستنده / گیرنده، کمک کننده / مخالف است (سلدن، ۱۳۷۲، ۱۰۸).

از دیدگاه گرماس «شخصیت اصلی در پی دستیابی به هدفی خاص است، با مقاومت حریف رو به رو می‌شود، از یاری گر کمک می‌گیرد؛ یک قدرت راسخ (فرستنده) او را به مأموریت گسیل می‌دارد. این روال یک دریافت گر (گیرنده) هم دارد» (مکاریک، ۱۳۸۴، ۱۵۲).



رحماندوست در داستان «چه طوری نیش بزنم؟» به روابط علت و معلولی توجه داشته و به شیوه‌ای منسجم، از طریق زمینه چینی، به گره افکنی، ایجاد کشمکش، تعلیق و بحران پرداخته، سپس داستان به اوج رسیده و گره‌گشایی صورت گرفته است. برای بررسی این داستان، ابتدا خلاصه‌ای از داستان ذکر می‌گردد.

### چکیده‌ی داستان

در یک روستای دور افتاده، پیرمردی زندگی می‌کرد که با کندن خار از کوه و دشت و فروختن آن در بازار شهر، زندگی می‌گذرانید. روزی پیرمرد پس از کندن خار به سمت ده راه افتاد. ناگهان صدای ناله‌ای توجه او را جلب می‌کند.

خارکن متوجه می‌شود که ماری که در زیر یک سنگ اسیر شده، از او طلب یاری می‌کند. پیرمرد که می‌دانست مار نیش می‌زند و خطرناک است، اول می‌ترسد اما بعد دلش به حال مار می‌سوزد و با قول گرفتن از مار مبنی بر این که به وی آسیبی نرساند، سنگ را از روی او بر می‌دارد. مار بعد از رهایی، قول خود را فراموش می‌کند و از پیرمرد می‌پرسد: «چه طوری نیش بزنم؟».

پیرمرد که اوضاع را چنین می‌بیند، می‌گوید: نزد سه نفر می‌رویم و اگر نظر هر سه این بود که «سزای نیکی، بدی است» من حاضرم تسلیم نیش تو شوم. مار قبول می‌کند و آن دو نزد سگ و اسب می‌روند. سگ و اسب با تعریف کردن سرنوشت تلخ خود، معتقد هستند که سزای نیکی، بدی است. زمانی که مار و پیرمرد نزد قاضی سوم یعنی روباه می‌روند، روباه با نگاهی به پیرمرد مهربان و مار ستمگر، می‌گوید: من از روی حرف‌های شما نمی‌توانم نظر بدهم، باید صحنه را برایم بازسازی کنید. با بازسازی صحنه، مار دوباره زیر سنگ اسیر می‌شود و پیرمرد نیز از نیش او نجات می‌یابد.



بر طبق نظریه‌ی تودوروف، داستان «چه طوری نیش بزنم؟» شامل یک حادثه و یک پی‌رفت و دارای پنج قضیه به شرح زیر است:

۱. تعادل آغازین؛ پیرمرد خارکن در پایان روز، خسته به سمت خانه‌اش می‌رود.
  ۲. قهر «۱»؛ در راه ماری را می‌بیند که زیر سنگ اسیر شده است. سنگ را از روی او بر می‌دارد، اما مار به جای تشکر کردن، جواب نیکی مرد را با بدی می‌دهد و در صدد بر می‌آید که پیرمرد را نیش بزند.
  ۳. تعادل از میان می‌رود و برای دانستن این که آیا جواب نیکی، خوبی است یا بدی، از سه حیوان به عنوان حکم کمک گرفته می‌شود.
  ۴. قهر «۲»؛ آخرین قاضی روباه است. او از طریق بازسازی صحنه، مار را دوباره زیر همان سنگ اسیر می‌کند.
  ۵. تعادل نهایی؛ پیرمرد از نیش مار نجات می‌یابد، در نتیجه مشخص می‌شود که جواب نیکی، بدی نیست.
- با توجه به نظریه‌ی برمون نیز، یک پی‌رفت (سلسله) در داستان وجود دارد که در بر گیرنده‌ی سه پایه است:
- پایه‌ی ۱) پیرمرد طبق معمول هر روز، پس از کندن خار، به سوی ده محل سکونتش در حرکت است. او در وضعیت متعادلی به سر می‌برد، ولی این وضع امکان یک دگرگونی را در خود می‌پرورد.
  - پایه‌ی ۲) حادثه رخ می‌دهد و وی در راه با ماری مواجه می‌شود که در زیر سنگ اسیر است. هنگامی که خارکن او را نجات می‌دهد، مار سعی می‌کند پیرمرد را نیش بزند.
  - پایه‌ی ۳) به کمک روباه، پیرمرد از نیش مار رهایی می‌یابد. پس از این حادثه، وضعیت جدید و متعادلی حاکم می‌شود.



مطابق با الگوی گرماس در این داستان:

شناسنده: پیرمرد؛ / موضوع شناسایی: آیا سزای نیکی، بدی است یا خوبی؛

گیرنده: پیرمرد؛ / فرستنده: مار؛

کمک کننده: روباه؛ / مخالف: سگ و اسب.

در داستان بررسی شده، حوادث بر اساس زمان گاهنامه‌ای تنظیم شده اند و با توجه به رابطه‌ی علت و معلولی، رخدادها یکی پس از دیگری به وقوع پیوسته اند.

#### شخصیت

شخصیت<sup>۷</sup> در بین عناصر داستان نقش کلیدی و اساسی دارد، تا آنجا که از آن به عنوان «مهم‌ترین عنصر منتقل کننده‌ی تم داستان و مهم‌ترین عامل طرح داستان» (یونسی، ۱۳۶۹، ۳۳) یاد کرده اند. بنابراین هر موجودی را که گوشه‌ای از روایت داستان را بر عهده می‌گیرد و درباره‌ی خصوصیات خودش و دیگران اطلاعاتی به خواننده می‌دهد می‌توان «شخصیت» نامید. شخصیت‌های داستانی می‌توانند موجوداتی اعم از انسان یا حیوان و چیزهای دیگر باشند.

داستان نویس در طول داستان، از راه روایت افکار دیگران درباره‌ی شخصیت، عملکرد او یا گفت و گوی میان شخصیت‌ها، به معرفی و شناساندن آن‌ها می‌پردازد که به این عمل «شخصیت‌پردازی» می‌گویند. در مجموع، شخصیت‌پردازی را می‌توان فرایندی نامید که به کار باز شناختن شخصیت می‌آید (تودوروف، ۱۳۸۵، ۳۲۶).

نویسنده ممکن است برای شخصیت‌پردازی از سه شیوه بهره ببرد:

شخصیت‌پردازی مستقیم ۲- شخصیت‌پردازی غیرمستقیم ۳- روش جریان سیال

ذهن.





در شخصیت‌پردازی مستقیم، نویسنده خود به معرفی شخصیت‌ها می‌پردازد و خواننده باید از روی اطلاعاتی که نویسنده به وی داده به شناخت اشخاص داستان برسد. در شخصیت‌پردازی غیرمستقیم، راوی یا نویسنده با بیان جزئیاتی از طریق ارائه‌ی افکار، گفت و گوها و یا رفتار و اعمال خود شخصیت، به خواننده کمک می‌کند تا خود به خصوصیات اشخاص داستان پی ببرد، به این شیوه‌ی معرفی، «روش نمایشی» می‌گویند. شخصیت‌پردازی به شیوه «جریان سیال ذهن» یکی از شاخه‌های روش غیرمستقیم است، به این ترتیب که نویسنده بدون تعبیر و تفسیر، درون شخصیت را ارائه می‌دهد و با نمایش اعمال و کشمکش‌های ذهنی و عواطف درونی او، وی را با روشی غیرمستقیم به خواننده می‌شناساند.

شخصیت از نظر ساختار روایی انواعی دارد:

شخصیتی که در طرح داستان همه‌ی حوادث توسط او یا به خاطر او رخ می‌دهد و رویدادها و شخصیت‌های دیگر به معرفی او می‌پردازند «شخصیت اصلی یا قهرمان اول» می‌نامند.

در داستان، شخصیت‌هایی حضور دارند که در کنار شخصیت اصلی از اهمیت کمتری برخوردار هستند. شخصیت‌های فرعی به نویسنده کمک می‌کنند که اطلاعاتی درباره‌ی داستان، شخصیت اصلی و خوی و خصال او به خواننده ارائه کند. گاه این شخصیت دوست و محرم شخصیت اصلی است و گاه مخالف و دشمن او، که در حالت دوم به آن شخص «شخصیت مخالف یا ضد قهرمان» می‌گویند.

اشخاصی در داستان هستند که در ماجرا نقشی ندارند اما برای زمینه‌سازی، نشان دادن فضای داستان، توصیف صحنه‌ها و مکان‌ها و یا معرفی شخصیت‌های اصلی و



فرعی حضور دارند (اسماعیل لو، ۱۳۸۴، ۷۰)، به این اشخاص، «شخصیت‌های پس زمینه یا سیاهی لشکر» می‌گویند.

برای شخصیت‌های داستانی می‌توان دو گونه شخصیت ساده (سطحی) و شخصیت پیچیده (جامع) قایل شد.

شخصیت پیچیده یا جامع و به عبارتی شخصیت چند بعدی، شخصیتی است که با تمامی صفات خود در داستان حضور دارد و در موقعیت‌های مختلف، عکس‌العمل‌های متفاوت نشان می‌دهد. این شخصیت‌ها «به موازات پیش روی پیرنگ، متحول و دگرگون می‌شوند» (مکاریک، ۱۳۸۴، ۱۹۳). شخصیت ساده یا سطحی و یک بعدی، فردی است که از ابتدا تا انتهای داستان، تنها یک یا دو صفت او به خواننده نشان داده می‌شود و این شخصیت‌ها در پیشبرد عمل داستانی نقش اندکی دارند.

در تقسیم بندی دیگری، شخصیت‌های داستانی را می‌توان به شخصیت‌های ایستا یا ثابت، پویا یا متغیر، تمثیلی و نمادی، نوعی یا تپیی، قالبی، قراردادی و شخصیت تراژیک دسته بندی کرد.

شخصیت اصلی داستان «چه طوری نیست بزنم؟»، پیرمرد خارکنی است که با رنج و سختی و بی‌پولی، زندگی را می‌گذراند. این اطلاعات را نویسنده به شیوه‌ی مستقیم به خواننده منتقل می‌کند. پیرمرد شخصیتی ساده و ایستا دارد و رفتارهای دور از انتظار از وی سر نمی‌زند. با توجه به زمینه سازی‌ای که نویسنده درباره‌ی پیرمرد انجام داده و وی را مردی مهربان و با خدا معرفی کرده است، از او جز نجات جان مار انتظار دیگری نمی‌توان داشت. پیرمرد با این که نسبت به حيله‌ی مار آگاه است و حدس می‌زند که مار علی‌رغم قولی که داده، پس از رهایی می‌تواند برایش خطر ساز باشد اما باز هم سنگ را از روی او برمی‌دارد.



پیرمرد را می‌توان از شخصیت‌های تمثیلی دانست. شخصیت او معرف انسان‌های ساده دلی است که از کمک به دیگران ابایی ندارند و با این که می‌دانند ممکن است خودشان گرفتار شوند اما باز هم به اشخاص بد طینت کمک می‌کنند. پیرمرد با این که مار پس از رهایی، به قولش عمل نمی‌کند و سعی می‌کند او را نیش بزند، زمانی که دو حیوان علیه او رأی می‌دهند، خود را آماده می‌کند تا تسلیم مار شود و به عهد خود وفا کند.

شخصیت فرعی داستان را باید مار دانست که با تضاد با پیرمرد منجر به کشمکش و پیش برد داستان می‌شود و که از او می‌توان به عنوان «شخصیت مخالف یا ضد قهرمان» نام برد. مار به پیرمرد قول می‌دهد در صورتی که سنگ سنگین را از روی او بردارد، با وی کاری نداشته باشد اما پس از نجات یافتن، قول خود را فراموش می‌کند.

شخصیت مار جامع اما ایستا است زیرا وی اگرچه با طرح نقشه‌ای دور از انتظار، با زیرکی خود را از زیر سنگ نجات دهد، اما در پایان داستان همان موجود خبیث و موذی‌ای است که در آغاز داستان بوده است.

مار شخصیتی تمثیلی و نمادین دارد که نویسنده با معرفی وی به شیوه‌ی غیرمستقیم، از طریق واگویه‌های درونی پیرمرد، سعی دارد مفاهیم اخلاقی را بیان کند. مار دو خصلت اخلاقی، یعنی وفای به عهد و قدردانی را، زیر پا می‌گذارد و برای نابود کردن شخصیت اصلی تلاش می‌کند.

مار در این داستان نماد انسان‌های قدر ناشناس است که نویسنده با نمایش رفتار او سعی دارد قدردانی را به عنوان یک خصلت اخلاقی معرفی کند.

روباه نیز که در این داستان از شخصیت‌های فرعی و تأثیرگذار محسوب می‌شود، شخصیتی جامع دارد، زیرا با زیرکی و با نقشه، کینه‌ی مار را به خودش بر می‌گرداند و او را اسیر می‌کند و از آنجا که از آغاز تا پایان داستان تحولی در رفتار او رخ نمی‌دهد، وی را



می‌توان دارای شخصیتی ایستا دانست. روباه را می‌توان شخصیتی قراردادی و تمثیلی نامید، زیرا در اکثر داستان‌ها با خصلت قدیمی خود؛ هوش و ذکاوت ظاهر می‌شود. او با زیرکی به گره‌گشایی و پایان‌بندی داستان کمک می‌کند. از طریق کمک این شخصیت فرعی، زندگی شخصیت اصلی که به رأی روباه بستگی دارد، روال عادی خود را باز می‌یابد و سرنوشت او دستخوش تغییر نمی‌شود. «روباه بی‌داد و فریاد، به فکر چاره افتاد. نگاهی به خارکن انداخت. نگاهی به مار پر رو. یک خوب و یک ستمگر، هر دو تا چشم انتظار، تا که چه می‌کند او» (رحماندوست، ۱۳۸۴، ۱۷).

اسب و سگ نیز از شخصیت‌های فرعی داستان هستند. آن‌ها با تضاد با شخصیت اصلی، در داستان ایجاد کشمکش می‌کنند. آن دو با کنکاش در سرنوشت تلخ خود، به این نتیجه می‌رسند که سزای نیکی، جز بدی نیست. به همین جهت، شخصیت اصلی با توجه به قولی که به مار داده، چاره‌ای جز تسلیم شدن به مار ندارد و ذهن او متلاطم و آشفته می‌گردد. با توجه به تقسیم‌بندی‌های دیگر شخصیت، اسب و سگ که به شیوه‌ی غیرمستقیم به خواننده معرفی می‌شوند، از آنجا که با همه‌ی صفات خود در داستان حضور ندارند، دارای شخصیتی ساده و ایستا هستند.

### زاویه دید

زاویه دید<sup>۱</sup> از دیگر عناصر مهم و اساسی در ساختار داستان است. «منظور از دیدگاه یا زاویه دید در داستان، فرم و شیوه روایت (ارائه) داستان است توسط نویسنده» (مستور، ۱۳۷۹، ۳۵).

از حوزه زاویه دید بیرونی، راوی می‌تواند داستان را به سه شکل روایت کند:

۱- از زاویه دید دانای کل ۲- از زاویه دید دانای کل محدود ۳- از زاویه دید عینی و

نمایشی (جمالی، ۱۳۸۵، ۹۰).



زاویه دید دانای کل، انعطاف پذیرترین شیوهی روایت است. در این شیوه، راوی شاهد اعمال، افکار و گفتار شخصیت‌های داستان است و هر گاه اراده کند، می‌تواند از احساسات، وضعیت، موقعیت و چگونگی گذشته و حال و آینده‌ی شخصیت‌ها آگاه شود. در شیوهی «دانای کل محدود»، نویسنده به خود حق نمی‌دهد که در حکم «دانای کل» عمل کند و در قالب همه‌ی شخصیت‌های داستان برود و در مورد وقایع و رفتارها اظهار نظر کند، در نتیجه همه‌ی داستان را از زاویه دید یک شخص بازگو می‌کند.

در «دیدگاه نمایشی»، راوی هم‌چنان دانای کل است و داستان را با نمایش حالات، رفتار و گفتار آدم‌ها پیش می‌برد. بیان وقایع و نشان دادن اعمال و رفتار شخصیت‌ها، هم‌چنین معرفی آن‌ها به خواننده، بیشتر توسط گفت و گو و نمایش حرکات و رفتار ظاهری اشخاص داستان صورت می‌پذیرد و نویسنده با توصیف‌های بیرونی، خواننده را از حالت‌های درونی شخصیت‌های داستان مطلع می‌سازد.

گاه راوی با استفاده از تک‌گویی بدون آن که مخاطب خاصی را در نظر داشته باشد، به روایت داستان می‌پردازد. «تک‌گویی» صحبت یک نفره‌ای است که اگر مخاطب داشته باشد به آن «تک‌گویی نمایشی» می‌گویند و اگر مخاطب نداشته باشد و شخصیت‌ها در خلوت با خود سخن بگویند، «تک‌گویی درونی یا حدیث نفس» نامیده می‌شود (میر صادقی (۲)، ۱۳۷۶، ۴۷۷).

نویسنده برای بیان داستان «چه طوری نیست بزنم؟» از زاویه دید دانای کل بهره برده و اعمال و گفتار شخصیت‌ها، هم‌چنین احساسات و موقعیت آن‌ها را از این زاویه دید بیان کرده است. اما گاه نیز راوی از طریق نفوذ در ذهن شخصیت اصلی داستان (پیرمرد)، افکار وی را برای خواننده بازگو می‌کند و به کلنچار رفتن پیرمرد با خودش زمانی که مار از او کمک می‌خواهد، اشاره می‌کند. به عنوان مثال پیرمرد با خود می‌گوید: «چه کار



کنم؟ مار همیشه مار بوده و نیش می‌زده، در پی آزار بوده و نیش می‌زده، او مرا زود می‌کشد و دود می‌کند، یک باره نابود می‌کند» (رحماندوست، ۱۳۸۴، ۶) و این‌گونه است که ذهنیات او به خواننده انتقال داده می‌شود.

### درونمایه

«درونمایه»<sup>۹</sup> که از آن به فکر اصلی یا مضمون و یا پیام داستان هم تعبیر شده، فکر و اندیشه‌ی حاکمی است که نویسنده در داستان اعمال می‌کند (میرصادقی (۱)، ۱۳۷۶، ۲۲۶).

شخصیت به عنوان یکی از عناصر اصلی داستان برای بیان درونمایه اهمیت اساسی دارد. در اغلب اوقات می‌توان با تفسیر و تعبیر شخصیت اصلی (که در واقع این شخصیت نظریات و دیدگاه‌های نویسنده را بازگو می‌کند) به پیام داستان پی برد. گاهی نیز نویسنده برای معرفی پیام داستان از گفت و گویی که میان اشخاص داستان واقع می‌شود، بهره می‌برد اما بهترین داستان، داستانی است که با عمل متقابل طرح و تم و شخصیت داستانی شکل بگیرد.

اکثر نویسندگان درونمایه‌ی داستان خود را به شیوه‌ای غیرصریح و ناپیدا و در قالب افکار، عواطف و تخیلات شخصیت‌های داستان بیان می‌کنند، زیرا هر چه درونمایه غیرصریح‌تر باشد و مخاطب غیرمستقیم در ضمن داستان به آن پی ببرد، تأثیر بیشتری بر خواننده می‌گذارد.

اولین پیام داستان «چه طوری نیشت بزدم؟» به شیوه‌ای صریح بیان شده است. شخصیت اصلی داستان، پیرمرد، با این‌که در شرایط سختی زندگی می‌کند و فقیر و دردمند است، اما باز زیر لب شکر خدا را می‌گوید. وی شرایط سخت خود را پذیرفته است و خود را با آن وفق می‌دهد.



پیام دیگر با داستان نمایش ساده لوحی پیرمرد که باعث گرفتاری وی می‌شود، بیان می‌شود. او با این که می‌داند مار، کاری جز نیش زدن و آزار رساندن بلد نیست، فریب حرف‌های او را می‌خورد و به حال مار دل می‌سوزاند که دل سوزاندن برای مار و نجات او از دام موجب می‌شود مار سعی کند خود پیرمرد را نیش بزند.

نکته ی دیگر داستان این است که فرد بداندیش و بدسرشت قابل اصلاح نیست و با خوبی کردن نمی‌توان ذات او را تغییر داد، همان‌گونه که مار در قبال لطف و کمک پیرمرد، با خوی و خصال ذاتی خود که نیش زدن است، می‌خواهد مرد را نیش بزند.

درونمایه‌ی اصلی این داستان که با روش مستقیم و به کمک گفت و گوی اشخاص داستان برای خواننده بیان شده، این است که «سزای نیکی، بدی نیست». پیرمرد خطاب به ما رمی گوید: «درست است، تو ماری، مهر و وفا نداری؛ اما توی سر کوچکت، عقل کمی که داری. سزای نیکی، بدی نیست، موافق کار تو کیست؟» (رحماندوست، ۱۳۸۴، ۸).

در این داستان رحماندوست به شیوه‌ای غیرصریح، به نکوهش کسانی می‌پردازد که در هنگام نیاز از دیگران طلب یاری می‌کنند اما پس از آن که نیازشان برطرف شد، خوبی‌های شخص یاری کننده را به فراموشی سپرده، در صدد آزار وی بر می‌آیند، که در داستان «چه طوری نیشت بزئم؟» این رفتار توسط مار، صاحب سگ و صاحب اسب صورت گرفته است.

این داستان خاطر نشان می‌سازد که نباید ارتباط ما با دیگران تنها تا زمانی باشد که از آن اشخاص سودی عایدمان می‌شود. طرد و فراموش کردن افراد در مواقعی که برای ما منفعتی ندارند، عملی نادرست و نکوهیده است. همان‌گونه که مار هنگامی که گرفتار



است، با اظهار عجز از پیرمرد درخواست یاری می‌کند و می‌گوید: «اگرچه مردم آزارم/ اما با تو کار ندارم/ قول می‌دهم که خوب باشم/ نیش زنم/ زهر نپاشم» (همان، ۶).

در طی داستان، نویسنده به اهمیت مشورت کردن با دیگران و حکم قرار دادن میان طرفین دعوی نیز اشاره کرده است. البته قاضی قطعاً باید عادل باشد تا بتواند بین فرد خوب و شخص ستمگر تفاوت قایل شده، سپس فرد خوب را برگزیده و به نفع او داوری کند. زیرا مشورت کردن با کسی که صلاحیت ندارد مانند از چاله در آمدن و در چاه افتادن است. به گفته‌ی نویسنده، پیرمرد با مشورت کردن با اسب و سگ، از چاله در می‌آید و در چاه می‌افتد. اما روباه به خوبی نقش یک قاضی را ایفا می‌کند. او با استفاده از عقل و درایت خود باعث می‌شود که پیرمرد از گرفتاری و مرگ نجات یابد و مار که با نیرنگ و مظلوم نمایی از دام رهایی یافته است، باز زیر سنگ اسیر شود.

رحماندوست با نمایش سرنوشت مار خوش خط و خال با شیوه‌ای غیرمستقیم این پیام را به خواننده منتقل می‌کند که سزای کسی که جواب خوبی را با بدی می‌دهد و قدر ناشناس است، جز گرفتاری و درد و رنج، چیز دیگری نیست.

**گفت و گو در داستان** پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

به صحبتی که میان اشخاص و قهرمانان یا در ذهن آنان صورت می‌گیرد، «گفت‌وگو»<sup>۱۰</sup> گفته می‌شود. **رتال جامع علوم انسانی**

«در شیوه گفت و گو تجربه‌ی درونی و عاطفی شخصیت، غیرمستقیم نقل می‌شود و خواننده به لایه زیرین ذهن شخصیت، تصویرهای خیالی، هیجانات و احساسات وی دست می‌یابد» (میرصادقی (۲)، ۱۳۷۶، ۴۷۹).





گفت و گو باعث پیشبرد و گسترش طرح داستان می‌شود و با معرفی شخصیت‌ها و آشکار کردن تنش‌های عاطفی‌ای که وی در یک وضعیت ویژه تجربه می‌کند، درونمایه را به نمایش می‌گذارد.

گفت و گوها گاه فکر و اندیشه‌ی شخصیت‌ها را مستقیماً ارائه می‌دهند و گاه جنبه نمایشی دارند و افکار و اندیشه‌ها و منظور نویسنده را تلویحاً بیان می‌کنند. در شیوه‌ی دوم خواننده باید منظور نویسنده را با حدس و گمان دریابد که عموماً آمیزه‌ای از دو شیوه در داستان‌ها به چشم می‌خورد.

گفت و گو ممکن است میان دو شخصیت یا بیشتر و یا تنها در ذهن شخصیت واحدی صورت بگیرد که در صورت اخیر «تک‌گویی درونی» خوانده می‌شود. میرصادقی تک‌گویی را به سه دسته تقسیم کرده است:

الف) تک‌گویی درونی ب) تک‌گویی نمایشی ج) حدیث نفس یا خودگویی  
در شیوه‌ی تک‌گویی درونی مخاطبی وجود ندارد و راوی اندیشه‌ی شخصیت را پیش از آن که این واگویی‌ها به زبان بیاید، نقل می‌کند و خواننده غیرمستقیم در جریان وقایع داستان قرار می‌گیرد. در تک‌گویی نمایشی، انگار راوی کسی را مخاطب قرار می‌دهد و خواننده حضور آن شخص را در داستان حس می‌کند. خودگویی یا حرف زدن با خود، آن است که شخصیت برای آگاه کردن مخاطب از مقاصد و نیات خود، افکار و احساساتش را به زبان می‌آورد و به این طریق به پیشبرد عمل داستانی و دادن اطلاعاتی در مورد شخصیت‌ها، به داستان کمک می‌کند.

حدیث نفس با تک‌گویی درونی و تک‌گویی نمایشی تفاوت دارد. در حدیث نفس شخصیت‌ها با صدای بلند صحبت می‌کنند و افکار خود را بر زبان می‌آورند، اما در تک‌گویی درونی، گفته در ذهن شخص می‌گذرد و ندای درونی وی، از حیطه‌ی فکری بر



زبان‌ش جاری نمی‌شود. در تک‌گویی نمایشی هم، برای گفته‌های شخصیت داستان، مخاطب وجود دارد، حال آن‌که در حدیث نفس و تک‌گویی درونی، شخصیت از وجود دیگران بی‌خبر و غافل است و در خلوت با خود سخن می‌گوید (همان، ۴۱۰-۴۱۸). در داستان «چه طوری نیست بزمن؟»، نویسنده به منظور شخصیت‌پردازی و نمایش تجربه و افکار شخصیت‌ها به شیوه‌ی غیرمستقیم، از گفت و گو استفاده کرده است و بخش عمده‌ای از داستان به گفت و گوی میان شخصیت اصلی و شخصیت‌های فرعی اختصاص دارد.

در این داستان آمیزه‌ای از دو شیوه گفت و گو، یعنی بیان مستقیم اندیشه‌های شخصیت‌ها و نمایش تلویحی افکار آن‌ها به کار رفته است. در شیوه‌ی اول، مار همین‌که از زیر سنگ آزاد می‌شود، به فکر کار خود می‌افتد و تصمیمی را که دارد، بر زبان می‌آورد. او به پیرمرد می‌گوید: «من مار خوش خط و خالم / حالا که خوب شده کارم / درد ندارم در بدنم / چه طوری نیست بزمن؟» (رحماندوست، ۱۳۸۴، ۶).

در شیوه‌ی دوم نیز، نویسنده تلویحاً از طریق «تک‌گویی نمایشی»، افکار شخصیت اصلی را برای خواننده بازگو کرده، زیرا پس از طلب یاری مار از پیرمرد، پیرمرد با خودش می‌گوید: مار همیشه نیش می‌زده و در پی آزار بوده، و بدین ترتیب، دچار تردید می‌شود که آیا او را نجات دهد یا نه. در نتیجه این فکر خود را با مار در میان می‌گذارد و به او می‌گوید: «تو ماری و نیش می‌زنی / دشمن هر مرد و زنی / همان جا باشی بهتر است / کار تو پرشور و شر است» (همان).

### فضا<sup>۱۱</sup> در داستان

فضاسازی در داستان، به نویسنده این امکان را می‌دهد که روح مسلط و حاکم بر داستان را به خواننده منتقل کند. این کار با شیوه‌ای غیرمستقیم از طریق چینش جمله‌ها و



نشانه‌هایی که در فضای داستان جریان دارد، صورت می‌پذیرد. فضای حاکم بر داستان می‌تواند شادی، اندوه، اضطراب، سرما، ترس، هیجان، گرما، رنج، عشق و... باشد. نویسنده با فضا سازی ماهرانه می‌تواند به ارتباط مخاطب با داستان کمک کند و باعث تأثیرگذاری بیشتر داستان بر خواننده شود (اسماعیل لو، ۱۳۸۴، ۱۶۱). فایده فضا سازی این است که «خواننده را در وضع روحی مناسبی قرار می‌دهد تا از داستان لذت ببرد» (موام، ۱۳۴۶، ۳۷۵).

در داستان «چه طوری نیست بزخم؟»، با حادثه‌ای که برای شخصیت اصلی رخ می‌دهد، فضایی دلهره آور و ابهام‌آمیز بر داستان سایه می‌افکند که این فضا با حیل‌های شخصیت فرعی و فریب خوردن شخصیت اصلی شکل می‌گیرد. در این داستان، قهرمان با دشمنی نابود کننده رو به رو می‌شود و خطر نابودی در کمین اوست. نویسنده نیز با ایجاد تعلیق در داستان، خواننده را نسبت به دانستن سرنوشت قهرمان داستان علاقه مند می‌سازد. در پایان داستان، روباه با تظاهر به این که نمی‌تواند باور کند که مردی به آن پیروی قادر باشد سنگی بزرگ را از جا بلند کند، از مار و پیرمرد می‌خواهد که صحنه را برای او بازسازی کنند. «هر سه با هم دویدند، تا به محل ماجرا رسیدند. مار توی صخره‌ها خوابید، روباه به خوبی او را دید. خارکن پیر سنگ را دوباره برداشت. روی تن مار گذاشت. آن مار مردم آزار، دوباره شد گرفتار» (رحماندوست، ۱۳۸۴، ۲۰). در نهایت به کمک یک شخصیت فرعی، داستان با غلبه‌ی شخصیت اصلی و مثبت بر شخصیت منفی، با خوشی پایان می‌یابد و شخصیت مخالف نیز به سزای عملش می‌رسد.



### نتیجه

ساختار طرح داستان «چه طوری نیست بزئم؟» بر اساس زمان گاهنامه‌ای تنظیم شده، یعنی حوادث داستان یکی پس از دیگری، در امتداد زمان و طبق روابط علت و معلولی به وقوع پیوسته است، که این روش برای روایت داستان‌های ویژه‌ی کودکان، مناسب‌تر به نظر می‌رسد.

طرح داستان، از یک سلسله تشکیل شده، بنابراین در پی رفت این داستان چنین وضعیتی قابل مشاهده است:

تبادل ← به هم خوردن تبادل ← تبادل.

در این داستان، هنگام شروع پی رفت، وضعیت پایدار آغازینی برقرار است که امکان یک دگرگونی بالقوه را در خود می‌پرورد، حادثه‌ای سبب می‌شود که این وضعیت پایدار به هم بخورد و پس از عبور از حادثه، وضعیت جدیدی که محصول رخداد پیش آمده در داستان است، بر زندگی قهرمان داستان، حاکم می‌شود. البته باید در نظر داشت که این وضعیت تازه با وضعیت پایدار آغازین داستان متفاوت است، زیرا وضعیت جدید، شخصیت‌های داستان و زندگی آن‌ها را تحت تأثیر قرار داده است.

در داستان بررسی شده، شناسنده پیرمرد است و گیرنده مار، که هر دو شخصیتی تمثیلی دارند. در نهایت، پیرمرد به عنوان شخصیتی مثبت، ایستا و تک بعدی، به کمک شخصیت یاری‌گر، بر گیرنده که شخصیتی جامع و ساده، اما منفی دارد، غلبه می‌کند و داستان با وضعیتی متعادل و با پایانی خوش، خاتمه می‌یابد.

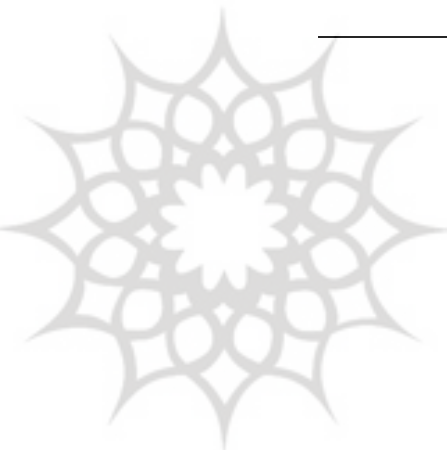
در این داستان نویسنده با استفاده از زاویه دید دانای کل و تک‌گویی درونی، افکار و احساسات شخصیت اصلی را برای خواننده بازگو کرده و با تأکید بر مسائل اخلاقی، بیان داشته که سزای نیکی، چیزی جز خوبی نیست. «چه طوری نیست بزئم؟»، گرچه بیان‌گر



دشمنی میان دو شخصیت است، اما حوادث داستان به گونه‌ای آرام، عادی و به دور از خشونت، نمایش داده شده است. در این داستان، نویسنده برای شخصیت‌پردازی از عنصر گفت و گو استفاده کرده که این گفت و گوها گاه از نوع تک گویی نمایشی و گاه به شیوه‌ی مستقیم است.

### پی‌نوشت‌ها

- 1- Plot
- 2-Tzvetan Todorov
- 3- Proposition
- 4- Sequence
- 5- Claud Bremond
- 6- Algir das Greimas
- 7- Character
- 8- Point of view
- 9-Theme
- 10- Dialogue
- 11- Atmospher



### منابع

۱. احمدی، بابک؛ ساختار و تأویل متن (ج ۱)، چاپ هشتم، تهران: مرکز، ۱۳۸۵.
۲. اسماعیل‌لو، صدیقه؛ چگونه داستان بنویسیم، چاپ دوم، تهران: نگاه، ۱۳۸۴.
۳. تودوروف، تزوتان؛ نظریه‌ی ادبیات، ترجمه عاطفه طاهایی، چاپ اول، تهران: اختران، ۱۳۸۵.
۴. جمالی، زهرا؛ سیری در ساختار داستان، چاپ اول، تهران: همدا، ۱۳۸۵.
۵. رحماندوست، مصطفی؛ چه طوری نیست بزنم؟، تصویرگر نسرین یآوری، چاپ اول، تهران: مدرسه، ۱۳۸۴.
۶. سلدن، رامان؛ راهنمای نظریه‌ی ادبی معاصر، ترجمه عباس مخبر، چاپ اول، تهران: طرح‌نو، ۱۳۷۲.
۷. شایگان‌فر، حمید؛ نقد ادبی، چاپ دوم، تهران: داستان، ۱۳۸۴.



۸. فورستر، ادوارد مورگان؛ جنبه‌های رمان، ترجمه ابراهیم یونسی، چاپ چهارم، تهران: نگاه، ۱۳۶۹.
۹. مستور، مصطفی؛ مبانی داستان کوتاه، چاپ اول، تهران: مرکز، ۱۳۷۹.
۱۰. مکاریک، ایرنا ریما؛ دانش نامه‌ی نظریه‌های ادبی معاصر، ترجمه مه‌رمان مهاجر و محمد نبوی، چاپ اول، تهران: آگه، ۱۳۸۴.
۱۱. موام، سامرست؛ دربارہ رمان و داستان کوتاه، ترجمه کاوه دهگان، چاپ اول، تهران: سپهر، ۱۳۴۶.
۱۲. میرصادقی، جمال؛ ادبیات داستانی (۱)، چاپ سوم، تهران: علمی، ۱۳۷۶.
۱۳. \_\_\_\_\_؛ عناصر داستان (۲)، چاپ سوم، تهران: سخن، ۱۳۷۶.
۱۴. یونسی، ابراهیم؛ هنر داستان نویسی، چاپ اول، تهران: نگاه، ۱۳۶۹.