

پیوند عناصر نقل در حمزه‌نامه

یدالله جلالی‌پندری**

حکیمه عباسی*

چکیده

حمزه‌نامه یکی از بلندترین قصه‌های عامیانه‌ی فارسی است که سابقه‌ی آن به قرن هفتم هجری باز می‌گردد. این قصه به عنوان روایتی که متن آن جزء طومارهای پرتفردار در سده‌های متمادی بوده، به شکل شفاهی تا قرن دهم هجری حفظ و در عصر صفوی توسط کاتبان و نگارندگان مکتوب شده‌است؛ از این رو، این قصه از قابلیت‌های کلامی - زبانی فراوانی بهره‌مند است که گفتگو در آن جلوه‌ی ویژه‌ای دارد. پردازنده با تکیه بر گفتگو و بهره‌گرفتن از شگردهای بیانی و تکنیک‌ها و استفاده از ظرفیت‌های زبانی در موقعیت‌های خاص، با واداشتن شخصیت‌ها به گفتگو سازه‌های روایت خود را پرداخته و میان آنها انسجام هماهنگ و منطقی برقرار ساخته و به این ترتیب، چشم‌انداز وسیعی از صحنه‌ها و شخصیت‌ها را خلق کرده‌است که در این پژوهش به طور مفصل به آن پرداخته می‌شود.

واژه‌های کلیدی: قصه‌ی بلند عامیانه‌ی فارسی، حمزه‌نامه، گفتگو، شخصیت‌پردازی، عناصر نقل

۱. مقدمه

قصه‌های بلند عامیانه‌ی فارسی با توجه به کارکرد اجتماعی اثر و نیاز جامعه و مخاطبین، توسط داستان‌گزاران حفظ شد و انتقال یافت. این داستان‌گزاران کسانی هستند که اغلب

abbasi.hakime@yahoo.com

* کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی. (نویسنده‌ی مسئول)

jalali@yazduni.ac.ir

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یزد.

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۵ / ۴ / ۷

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۵ / ۱ / ۲۷

فرآورده‌ی ادبی به دست آمده را به صورت شفاهی و از طریق سنت نقل و با زبانی عام فهم، در مکان‌های عمومی به اجرا درمی‌آوردند که این فرآورده‌ی ادبی را می‌توان قصه‌های بلند عامیانه خواند.

این نوع آثار در طول تاریخ بازآفرینی می‌شدند، همچون رسانه عمل می‌کردند و بنابر شرایط و موقعیت خاص، توسط داستان‌گزاران از لونی به لون دیگر درمی‌آمدند و البته پس از مدتی مکتوب می‌شدند. لذا کارکرد آنها پیش از سرگرم کردن، رسانه‌ای تبلیغاتی بوده‌است؛ از این رو به فراخور نیاز فرهنگی، دینی و سیاسی جامعه با انواع دگردیسی‌ها و جابجایی‌ها درگیر می‌شدند.

بنابراین، قصه‌های بلند عامیانه فرآورده‌ی بنیادین ذهنی نیستند که از سوی آفرینندگانی مشخص ساخته شده باشند، بلکه بحث از نمونه‌های بازآفرینی شده‌است مرکب از سازه‌های ساختاری - معنایی که در گذر زمان، با فراز و فرودهای فراوانی روبه‌رو شده‌اند تا به کتابت درآمده‌اند. پس این نوع آثار را می‌توان بازنمایی و بازآفرینی ذهن پردازندگان ابتدایی پیش و پس از اسلام تا سال ۱۳۰۰ دانست.

آنچه امروز به عنوان قصه‌ی بلند و کوتاه عامیانه، در حوزه‌ی مکتوب فارسی بررسی می‌شود، مواردی است که آغاز شکل‌گیری تمدن ایرانی را دربرمی‌گیرد و فضای تاریخی - اجتماعی ایران را پس از اسلام، اغلب از راه سنت نقل بازآفرینی کرده‌است. این میراث قطعاً ریشه در فضای اجتماعی (دین) و سیاسی این مرز و بوم دارد که از راه منابع مکتوب یا فولکلور شفاهی در یاد قوم مانده‌است.

بخش قابل توجهی از ادبیات شفاهی ایران، شامل قصه‌های کوتاه و بلندی است که عامه‌ی مردم برای یکدیگر نقل می‌کردند. این قصه‌ها مجهول‌المؤلف بوده و سینه به سینه از گذشتگان به آیندگان رسیده‌است.

تنها دخالت پردازندگان و داستان‌گزاران در قصه‌ها، تغییر زاویه‌ی نگرش بود؛ به این معنا که آنها با تأثر از اجتماع، در بازآفرینی یک سوژه خودآگاه تصمیم می‌گرفتند که داستان را با

تمرکز بر شخص محوری بسازند و دیگران را در حاشیه قرار دهند، یا اینکه نیروهای خیر و شر را در جایگاهی از قدرت و رویارویی با هم قرار دهند تا به این ترتیب، اثری دینی یا حماسی را خلق کنند.

به این ترتیب داستان‌پردازی ما، اغلب در دستان کسانی بود که از گروه مردم عادی برمی‌خاستند و در واقع، اندیشه‌ی خود را با نقل این داستان‌ها انتقال می‌دادند. این وجه از قصه‌های بلند کهن، بازنمودی از زندگی واقعی پردازنده یا دیدگاه خود اوست (عباسی، ۱۳۹۵: ۷۶-۴۵).

حمزه‌نامه یکی از مشهورترین قصه‌های بلند عامیانه‌ی فارسی است که قدمت آن به قرن هفتم هجری باز می‌گردد. این قصه در پی شرایط و موقعیت‌های خاص سیاسی، اجتماعی و فرهنگی، بار دیگر در عصر صفوی بازآفرینی شد و به محبوبیت و آوازه‌ی روزافزون‌تری دست یافت. از آنجا که حمزه‌نامه به عنوان قصه‌ای شفاهی، سالیان سال توسط پردازندگان و داستان‌گزاران در محافل نقل می‌شد، گفتگو درباره‌ی آن از اهمیت بسزایی برخوردار است. بر این اساس، گفتگو سازه‌ای مهم و بنیادین در خلق یک روایت است که با اتکای به آن، اشخاص قصه به مخاطب معرفی می‌شوند و در صحنه‌ها خود را نشان می‌دهند. به طور کلی، انسجام و ارتباط هماهنگ و منطقی میان اجزاء یک روایت بلند، در پرتو گفتگو ساخته و پرداخته می‌شود.

آنچه در روایت برای ارائه‌ی زبان‌آوری در توضیح روایی به طرق مختلف، لازم و ضروری است؛ حضور پردازنده به عنوان قصه‌گو و حضور مخاطب به عنوان شنونده‌ی قصه است. اگر داستان‌گزار کسی است که زبان را به کار می‌گیرد این روایت‌گیر و روایت‌نیوش (مخاطب) است که «گفتگو را ممکن می‌سازد. در واقع، اینجا رابطه‌ی غیرقابل انفکاک‌ی میان زبان و گفتگو وجود دارد که روایت از خلال آن شکل می‌یابد.» (مهندس‌پور، ۱۳۹۰: ۱۳۸). پس پردازنده‌ی روایت کهن (قصه‌های عامیانه)، به منزله‌ی دانای کلی است که از جهان بیرون و درون شخصیت‌ها گزارش می‌دهد و قصه را از زاویه‌ی دید سوم شخص نقل می‌کند. این شگرد «در داستان‌های پرماجرا که آکسیون سریع دارند و سرعت پیشرفت داستان، خواننده را به دنبال

خود می‌کشد» (یونسی، ۱۳۹۱: ۳۶) استفاده می‌شود. به این ترتیب پردازنده به فراخور این داستان بلند حماسی، جملات و عبارات نقل را سریع و کوتاه انتخاب می‌کند. بدیهی است که چنین جملاتی «به روانی جریان داستان می‌افزایند و حرکت آن را تسریع می‌کنند.» (همان).

همچنین داستان‌گزار وقایع و پیشامدهایی را به کار می‌گیرد که منبع هیجان اشخاص و تأمین‌کننده‌ی کشش عمده‌ی آنان است و با نقل این داستان‌ها، به ایجاد بحران‌ها و خلق صحنه‌های جدید کمک می‌کند. در واقع در این قسم از داستان‌ها (قصه‌ها)، چون پردازنده همه چیز را می‌داند و می‌بیند و چیزی بر او پوشیده نیست «آنچه که در ذهن شخصیت‌ها می‌گذرد را نشان می‌دهد» (مارتین، ۱۳۹۱: ۱۰۵) و اطلاعات لازم را به خواننده انتقال می‌دهد، اما اغلب «آن را نگه می‌دارد تا به اوج داستان برسد.» (یونسی، ۱۳۹۱: ۳۶). او برای خارج ساختن داستان از یکنواختی، با تکیه بر گفتگو، اشخاص را در جایگاه گفت و شنود قرار می‌دهد، آنان را به حرکت وا می‌دارد و «آنچه خود می‌خواهد بگوید، از خلال گفتگو و اعمال ایشان به خواننده نشان می‌دهد.» (همان). به این ترتیب گفتگو در زمینه‌ی حمزه‌نامه، نمود ویژه‌ای دارد که گاه پردازنده با توسل به تکنیک‌های گوناگونی همچون بیان حالات چهره، نمودار ساختن حرکات و خلق و خوی قهرمانان، یا با واداشتن خود شخصیت‌ها به گفتگو در مورد دیگر اشخاص و استفاده از شگردهایی همچون بیان ذهنیات اشخاص قصه، به شخصیت‌پردازی پرداخته و با توسل به شیوه‌هایی مانند انعکاس کشمکش در گفتگوی قهرمانان، تجسم نمایشی اشخاص قصه و بازگشت به گذشته، چشم‌انداز گسترده‌ای را از انواع صحنه‌ها خلق کرده‌است که در این بحث به طور مفصل و به تفکیک به آن پرداخته می‌شود.

۲. پیشینه‌ی تحقیق

در خصوص اجزاء و سازه‌های روایی قصه‌های بلند عامیانه‌ی فارسی و مشخصاً گفتگو، شخصیت و صحنه‌پردازی تا کنون آن گونه که شایسته و بایسته است، تحقیقاتی صورت نگرفته‌است؛ با این حال، پژوهش‌ها و تحقیقاتی که در خصوص عناصر داستانی انجام شده، در پاره‌ای مواقع با سازه‌های روایی ادب عامه انطباق‌پذیر است. بر این اساس، ایروین بلگیر (۱۳۷۶) در مقاله‌ای با عنوان «گفتگو»، بر ارتباط و نقش گفتگو در خلق صحنه و شخصیت تأکید کرده‌است. پس از او ویلیام نویل (۱۳۷۷) در کتاب «راهنمای نگارش گفتگو»، جک. ام. بیکهام (۱۳۸۷) در کتاب «صحنه و ساختار داستان» و گلوریا کمپتون (۱۳۹۲) در کتاب «گفتگونویسی»، به نقش گفتگو در ایجاد صحنه و شخصیت‌ها پرداخته‌اند. اما تاکنون به طور خاص در حوزه‌ی گفتگو و پردازش صحنه و شخصیت‌ها در حمزه‌نامه، پژوهش مستقل و مجزایی صورت نگرفته‌است.

۳. گفتگو و شخصیت‌پردازی

گفتگو سازه‌ای مهم و بنیادین در پرداخت شخصیت است. توضیح و گزارش روایی، شخصیت را توصیف می‌کند. پس گفتگو به شخصیت جان می‌دهد و بدان جوهر و فردیت می‌بخشد. در حقیقت «یکی از کارآمدترین تکنیک‌ها و شگردها برای پرداخت شخصیت با اتکا به گفتگو، این است که شخصیتی را در جریان حوادث و رویدادی روایی در داستان وادار کنیم که درباره‌ی شخصیت دیگر سخن بگوید. پس بدین وسیله، سرنخی برای شناخت آن شخصیت در اختیار مخاطب قرار داده می‌شود» (نویل، ۱۳۷۷: ۴۲-۴۱)؛ البته در قصه‌ها و روایت‌های عامیانه‌ی شفاهی به خصوص متون دراماتیک - که قابلیت اجرا و نقالی داشته‌اند - وضع شخصیت‌پردازی به گونه‌ی دیگری است. پردازنده به عنوان دانای کلی که به همه‌ی حوادث و ماجراهای داستانی و همه‌ی اتفاقاتی که در درون شخصیت‌ها رخ می‌دهد، راوی دانایی است

که توصیف‌گر احوال درونی و برونی آنها است و افرادی که به عنوان کاتب و نسخه‌پرداز در مجالس نقل و قصه‌گویی این داستان‌گزار گرد می‌آمدند، منطبق با گفته‌های او، به نوشتن روایات و قصه‌های بلند عامیانه فارسی می‌پرداختند. در این حالت، «راوی در مواردی با تفسیر خود در داستان دخالت می‌کند یا جهان‌بینی خود را در مورد مسائل ارائه می‌دهد ...» (فلکی، ۱۳۸۲: ۶۴) به این ترتیب راوی و داستان‌گزار به منزله‌ی دانای کل، از جهان بیرون و درون شخصیت‌ها گزارش می‌دهد و داستان عمدتاً از زاویه‌ی دید سوم شخص نقل می‌شود.

بنابراین شخصیت‌پردازی در قصه‌ی بلند عامیانه‌ی فارسی، به صورت معمول و مرسوم شخصیت‌پردازی در داستان‌های مدرن امروزی نیست که شخصیت از طریق پایگاه و طبقه‌ی اجتماعی، لحن سخن گفتن، نحوه‌ی مکالمه‌ی دو فرد در داستان با یکدیگر و سایر ویژگی‌های خاص آن پرداخت شوند. بهترین شیوه‌ی ساخت و پرداخت شخصیت‌ها، گفتگو است. در واقع برای بیان افکار یک شخصیت یا منشأ گذشته‌ی اعمال او، راه دیگری جز گفتگو وجود ندارد. پس بهترین نوع گفتگو، گفتگوی رو در روست. گاه یک شخصیت از طریق مکالمه و بیان ذهنی‌اش، از سوی پردازنده ساخته و پرداخته می‌شود. در پاره‌ای مواقع، پردازنده با ترتیب دادن گفتگویی در بطن روایت پرداخت می‌شوند که در آن هرکدام از قهرمانان و ضد قهرمانان، نظر خود را درباره‌ی گره و کشمکش بیان می‌کنند، یا در آن بحران جدید پیش آمده قرار می‌گیرند. در رمانس حمزه‌نامه، پردازنده اغلب با بهره‌گیری از چند شگرد و تکنیک به شخصیت‌پردازی می‌کند:

۱. شخصیت‌پردازی با توسل به حرکات و حالات چهره به کمک گفتگو.
۲. شخصیت‌پردازی به کمک بیان حرکات و رفتار و خلق و خوی قهرمانان و ضد قهرمانان با توسل به زبان.
۳. شخصیت‌پردازی به کمک بیان ذهنیات قهرمانان و ضد قهرمانان از سوی پردازنده.
۴. شخصیت‌پردازی اشخاص فرعی قصه به کمک گفتگوی اشخاص با همدیگر.

با توجه به ویژگی مطلق‌گرایی در قصه‌های بلند عامیانه و غالب روایات شفاهی، قهرمانان و اشخاص از همان ابتدای قصه یا خوب و مثبت‌اند، یا بد و منفی. شخصیت در قصه‌ها و روایت‌های شفاهی - خواه قهرمان باشد یا ضد قهرمان - در روند حوادث داستانی به مانند قهرمانان داستان‌های مدرن امروزی، تکوین و تکامل نمی‌یابند. در واقع شخصیتی که در قصه‌ها در مقابل ما قرار می‌گیرد، تغییر نمی‌کند بلکه او از همان آغاز با در نظر گرفتن ارزش‌ها و اهداف، به سوی مقصد موردنظر حرکت می‌کند و با عبور از فراز و نشیب‌های متعدد، سرانجام به مقصد موردنظر نائل می‌شود. هدف از پرداخت چنین شخصیت‌ها و قهرمانانی، به جا گذاردن تأثیری شگرف از خصائل نیکو مانند شجاعت، مروت، دلاوری، جوانمردی، راستی و دین‌داری است؛ مثلاً:

«بهمن گفت: ای هومان چه کردی؟ گفت: من رفتم و راه لشکر عرب بستم که آنکه سرلشکر ایشان بود پیدا شد. ما سنگ‌ها فرستادیم او بایستاد. پس لشکرهای دیگر در رسید، ایشان بایستادند که یک عرب کوتاه بالا رسید و آمد تا از اسب پیاده شد و سپر پیش گرفت و تیغی بر دست آورد، بالا برآمدن گرفت. هر چند که ما تیر و سنگ می‌فرستادیم، او را سود نداشت و به آسیب سپر رد می‌کرد. بعد او سه نفر عرب دیگر برآمدند و میان ما افتادند و از کشته‌ها پشته‌ها برآوردند. ما به مردی از ایشان گریختیم. بهمین این حکایت از پسر شنید، تازیانه بزد و گفتک ای حرامزاده، اگر تو زاده‌ی من بودی پس از چهار نفر عرب روی نمی‌گردانیدی!» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۲۴۹-۲۴۸).

در مثال ذکر شده، داستان‌گزار با بیان صفات، کردار و حالات به معرفی و پرداخت دو شخصیت اقدام کرده‌است. او به مانند عالمی آگاه، گزارشگر صرف اعمال و کردار قهرمانان و پهلوانان است.

علاوه بر این، گاه قصه‌گوی بازیگر با به کار بردن زبان نمایشی و حرکتی با بیان خلیقات و برشمردن خصیصه‌های رفتاری اشخاص داستانی‌اش، به شخصیت‌پردازی آنها پرداخته‌است. به عنوان مثال عمر امیه ضمیری، عیار همیشگی حمزه، از شخصیت‌هایی است که راوی با این شگرد به ترسیم شخصیت او پرداخته‌است:

«پس معلم تخته‌ی عمرامیه نشست و تعلیم داد و گفت: بخوان. عمر گفت: ای معلم، تا آنکه مرا ده بار تعلیم ندهی، من هرگز نخوانم. معلم چون دانست که عمرامیه متحرکی (حیله‌گری) کرده است، چند دوال محکم بزد، عمرامیه در آن وقت تحمل کرد و امیر آهسته می‌خندید.

عمرامیه از غصه می‌جوشید و در ویل (به دنبال فرصت بودن) آن بود که بر معلم چه حرکت کند. نگاه کرد کفش آن معلم نو بود، سبک آن را بدزدید و از مکتب برون آمد و در دکان حلواگر رفت و آن کفش بداد و گفت: این را بگیر و حلوا بده. حلواگر گفت: این کفش از آن کیست؟ حلواگر گفت: از آن پدر من است. مرد حلواگر راست دانست، او را حلوا بداد. آن حلوا عمرامیه در دبیرستان آورد و قدری امیر را بداد. پهلوان پرسید از کجا یافته‌ای؟ عمر گفت: از خانه آورده‌ام، امیر تحقیق دانست. چون وقت آن رسید که معلم بخیزد، عمرامیه پیش از آن بگریخت. معلم چون کفش طلبید نیافت. امیر حمزه فهم کرد آن حلوا از آن کفش بود. پس غلامان خود را در دکان حلواگر فرستاد تا کفش را بیاوردند و به معلم دادند. چون امیر در خانه آمد تمام کیفیت پیش پدر باز نمود. همه از کارهای عمرامیه حیران بماندند.» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۷۴).

در عبارت پیشین، پردازنده با بیان رفتار و حرکات عمرامیه شخصیت او را به گونه‌ای پرداخته است که خواننده به محض دیدن و شنیدن اعمالش، به دانایی و زیرکی او پی می‌برد و در ادامه با توصیفات که قصه‌گو از دیگر کارها و رفتارهای قهرمان می‌آورد، عیار بودن او نیز مسلم و آشکار می‌شود. همچنین گاه پردازنده با توصیف حالات چهره و هیئت ظاهری یک پهلوان و قهرمان، به پرداخت شخصیت او اقدام کرده است؛ به عنوان نمونه:

«چون علوفه لشکر تمام شد از سغز برون آمد و بر لشکر کفار زدند و تیغ‌زنان می‌رفتند، ناخودآگاه گرد خاست. عمرامیه بدوید تا دریابد لشکری از آن کیست. برون آمد از یکی پرسید: این لشکر کیست و سرلشکر را چه نام است؟ گفت این سپاه اردشیر بابکان، خواهرزاده‌ی زوبین کاووس است. برای مدد پادشاه هفت اقلیم آمده است و این اردشیر بابکان سی گز قد داشت و مبارزی سهمناک است.» (همان: ۲۶۷).

به نظر می‌رسد مهم‌ترین دلیل پرداخت شخصیت‌ها در این رمانس از طریق بیان حالات چهره یا بیان اعمال و رفتار آنها، طولانی بودن روایت، حضور متعدد قهرمانان و تنوع اشخاص

و چهره‌های داستانی در جریان روایت و روند حوادث داستانی است. در حقیقت، حضور نه چندان طولانی مدت برخی قهرمانان و پهلوانان و شخصیت‌های فرعی دیگر در این قصه، سبب شده‌است که داستان‌گزار برای جلوگیری از طولانی شدن هر چه بیشتر جریان روایت، به این طریق به ترسیم شخصیت‌ها پردازد؛ به این معنا که قهرمانان محوری و اصلی روایت هر بار که به صحنه‌ی جنگ یا رویدادی تازه قدم می‌نهند، پردازنده به کمک گفتگو، بُعد دیگری از شخصیت آنها را برملا می‌سازد. در واقع، ماهیت و جوهر قهرمان با گام نهادن به شرایط تازه و پدید آمدن وضعیت و بحران جدید آشکارتر می‌شود؛ به همین سبب، گاه پردازنده با استفاده از لوازم و ابزاروآلاتی که خاص یک قهرمان یا شخصیت است و هویت او را به تماشاگران و خوانندگان معرفی می‌کند، به شخصیت‌پردازی او می‌پردازد و از این طریق در تلاش است تا چهره آن قهرمان را برای مخاطب و خوانندگان، حقیقی‌تر و قابل پذیرش‌تر سازد و این نکته درست خلاف شخصیت‌پردازی ضد قهرمانان است؛ به عنوان مثال:

«در این حالت امیر و عمرامیه از پیش پیدا شدند. عباس تمام کیفیت برایشان بگفت. امیر فرمود: بازگردید و راهزن یمن را مرا بنمایید. پس جمله خلائق اهل عرب که گریخته بودند، برابر امیر بازگشتند، روان شدند تا به آنجا رسیدند که مقبل حلبی بدید که یک سواری غرق آهن پولاد و یک پیاده بوالعجب پیدا شدند. مقبل در لشکر خود گفت: که عربیان گریخته باز آمدند و یک سوار و یک پیاده برابر آوردند تا با ما جنگ کند. پس فرمود که فوج راست کنند. به فرمان او فوج‌ها راست کردند و میدان بیاراستند که کدام مرد آهنگ میدان کند و یا کدام مرد نام خود را عیان کند؟ امیر خواست تا در میدان رود، عمرامیه گفت: یا پهلوان، قدری قرارگیر تماشای ما کن و این سخن گفت و ناپیدا شد و در یک پلک زدن در میدان درآمد و ایستاده شد. مقبل مردی بدید که قبای نمدی سرخ پوشیده و کلاه نمدی پنج‌گری بر سر نهاده و دین (۴) روباهی در قبل آن (۴) کلاه نصب کرده که همیشه در گشت بود، و کمان چوبین در کتف آویخته و انبانی در حمایل کرده و چند تیر بی پر و پیکان در کمر زده و سپر کاغذی پس دوش آورده.» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۱۳).

به این ترتیب، پردازنده برای پرداخت قهرمان برجسته‌ی روایتش که بارزترین صفت او عیاری است، گذشته از وصف و توصیف لوازمی که معرف شخصیت اوست، گاه توصیف‌گر حرکات و حالات رفتاری و حرکتی اوست که با شخصیت و منش‌اش تناسب و هماهنگی کامل دارد. او به این طریق، قهرمان قصه‌اش را می‌سازد و به او هویت می‌بخشد. در نمونه‌ی بالا می‌بینیم که پردازنده با توصیف دقیق و جزء به جزء حرکات و رفتار و ویژگی‌ها و دیگر خصایصی که خاص شخصیت اوست، بُعد روانی و فیزیکی شخصیت‌اش را نشان می‌دهد؛ به نحوی که مخاطب با شنیدن نام و ابزار و آلات خاص او مانند سپر کاغذی، کلاه نمد پنج‌گزی و کمان چوبین بر کتف آویخته، در هر جای قصه منتظر حضور عمرامیه در آن صحنه از روایت و توصیف او از زبان داستان‌گزار است.

هر اندازه که شخصیت‌ها و قهرمانان در روایت حضور محوری‌تری داشته باشند، راوی و داستان‌گزار مدت زمان بیشتر و حجم گسترده‌تری از روایت را به توصیف و ترسیم چهره‌ی آن شخصیت اختصاص می‌دهد. هر چند که ممکن است بسیاری از این شخصیت‌ها در سیر کلی روایت، در برخی صحنه‌ها و رویدادها از نقش‌های فرعی هم برخوردار باشند. این نقش‌های - فرعی قهرمانان محوری در برخی حادثه‌ها و حضور فرعی برخی از اشخاص و قهرمانان در پاره‌ای دیگر از صحنه‌های داستانی، برای تأکید بر عملکرد قهرمان محوری در روایت است. ناگفته نماند که ممکن است برخی از این شخصیت‌ها، در روند رخدادها و حوادث داستانی که در هر بخش به صورت مجزا اتفاق می‌افتد، نقش محوری‌تر و پررنگ‌تری داشته باشند.

داستان‌گزار و پردازنده‌ی قصه با توسل به زبان و بهره بردن از ظرفیت‌های زبانی، به ترسیم شخصیت‌هایی می‌پردازد که می‌خواهند به خویشکاری تازه‌ای دست یابند. پس همین بیان اعمال و رفتار و حرکات آنها، خود به گونه‌ای کنش محسوب می‌شود که قرار است در ادامه‌ی روایت تحقق یابد. از اینجا است که داستان در داستان پدید می‌آید، رفته‌رفته بر حلقه‌ی حوادث و رویدادها افزوده و قصه طولانی می‌شود. پس آگاهی زبانی داستان‌گزار، از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. این امر مستلزم آن است که داستان‌گزار «... بر زبان خود مسلط

باشد، گنجینه‌ای از داستان‌ها را بداند و نیز بداند که نسبت‌های میان انگیزه‌ی آغازین او با رخدادهای داستانی و پردازش و گسترش آن از چه قرار است» (مهندس‌پور، ۱۳۹۰: ۱۳۳)؛ از این-رو، پردازنده زنجیره‌ی بزرگی از حوادث و رخدادهای او به صورت فشرده در چند جمله گزارش می‌دهد و با ترسیم شخصیت چند قهرمان که در رویداد یا صحنه‌ی جنگی بزرگ و مهیب حضور دارند، به جریان حوادث سرعت می‌بخشد.

به طور کلی، اغلب شخصیت‌پردازی در رمانس حمزه‌نامه به صورت غیرمستقیم توسط پردازنده صورت می‌گیرد؛ به این معنا که شخصیت‌ها توسط داستان‌گزار ترسیم می‌شود. به این ترتیب روایت دراماتیک‌تر می‌شود؛ زیرا آنها خود به صورت مستقیم لب به سخن نمی‌گشایند، بلکه این داستان‌گزار است که مانند یک دانای کل واقف به امور، پیدا و پنهان (درون و برون) شخصیت‌ها را می‌بیند و درباره‌ی آنها سخن می‌گوید، گزارش می‌دهد و خود شخصاً با توجه به نقش و کنشی که از قبل برای آنها در نظر گرفته‌است، آنها را به سوی سرنوشت محتومشان سوق می‌دهد. در چنین قصه‌هایی، این خود قصه‌گو و داستان‌گزار نیست که تمام صحنه‌ها را می‌بیند، حوادث را به وجود می‌آورد و شخصیت‌ها را به سوی سرانجامشان می‌راند، بلکه این وجود ثانی اوست که بینش و خلق‌وخوی و تمام حالات ذهنی و تجربیات عینی قصه‌نویس را از او به عاریه می‌گیرد و آنها را به شخصیت‌های داستان که همواره در سوم شخص از آنها یاد می‌شود، تحویل می‌دهد (براهنی، ۱۳۶۲: ۱۹۷). پس پردازنده در حکم رابط و میانجی‌گری است میان نگرش و جهان‌بینی خوانندگان و مخاطبان از یک سو و قهرمانان و شخصیت‌ها از سوی دیگر. داستان‌گزار در تلاش است شخصیتی بیافریند که ژرف‌ترین تأثیرات را در نهاد خواننده و مخاطب بر جای نهد. او باید شخصیتی را از تاریخ یا اجتماع برگزیند و تمام دانسته‌ها و بینش جغرافیایی، دینی، اسطوره‌ای، آیینی و داستانی خود را در مورد او به کار اندازد؛ از این‌رو اشخاص و قهرمانان قصه‌ها، در وهله‌ی اول افرادی هستند که هم مشخصات اجتماع را در خود دارند و هم مشخصات پردازنده‌ی روایت را. آنها باید مشخصات اجتماع را داشته تا بتوانند برای آن اجتماع و مردم عصر خود مفید باشند و بتوانند بر آنها اثر بگذارند. همچنین

آنها باید متضمن مشخصات و دانسته‌های نویسنده و داستان‌گزار باشند تا شخصیت با عبور از گردنه‌های خم اندر خم حوادث و رویدادهای شگفت، برای خوانندگان و مخاطب دلپذیرتر باشد. در حقیقت منش و جهان‌بینی و دانسته‌های فردی و اجتماعی داستان‌گزار، از طریق این قهرمانان و سایر اشخاص است که در دسترس مخاطب قرار می‌گیرد؛ به همین سبب، برخی بر این باورند موقعی که در قصه‌ای با شخصیتی روبه‌رو می‌شویم، دو موجود را حاضر و ناظر می‌بینیم: نخست شخصی اجتماعی و دیگر نویسنده و پردازنده با تمام ظرفیت فهم و ادراک و احساس‌اش. پس ساده‌ترین تعریف درباره‌ی شخصیت در این گونه روایات، این خواهد بود که شخصیت شبه شخصی است تقلید شده از اجتماع که بینش و جهان‌بینی نویسنده به آن فردیت و تشخص بخشیده است (براهنی، ۱۳۶۲: ۲۹۴).

از دیگر شگردهای پرداخت شخصیت در حمزه‌نامه، «بیان ذهنیات قهرمانان و ضدقهرمانان از سوی پردازنده است؛ به این معنا که قهرمانان یا ضدقهرمانان در قالب یک گفتگوی کوتاه، اندیشه، عواطف و احساسات درونی خود را با خود بازگو می‌کنند و به این طریق خود را به مخاطب می‌شناسانند. در اینجا پردازنده به قهرمانان روایتش فرصت اندیشیدن و سخن گفتن می‌دهد و به این شیوه هویت شخصی، ذهنی و فکری قهرمانش را به خواننده منتقل می‌کند و «از این راه به انتقال احساس و اندیشه‌هایی می‌پردازد که با طرح و عمل داستانی ارتباط نزدیکی دارند» (حسینی، ۱۳۶۹: ۱۹-۱۸)؛ به همین دلیل می‌بینیم که در این روایت بلند «همواره چند صدا با هم به گوش می‌رسد.» (شکیبی، ۱۳۸۷: ۹۵). غالب این گفتگوهای کوتاه، زمانی برای اشخاص قصه رخ می‌دهد که در اندیشه‌ی توطئه و تلاش برای از میان برداشتن قهرمان یا ضدقهرمان و یاریگران آنها باشند؛ در این صورت با تشریح حوادث نزد خود، از درون به چالش با خود برمی‌خیزند که تبلور این طرح و نقشه‌ی شوم و خرابکارانه در گفتگوی کوتاه قهرمانان جلوه‌گر شده‌است. پس تکیه بر این گفتگوی ذهنی کوتاه است «که هستی قهرمان را پدیدار می‌سازد و منجر به کنش می‌شود.» (اخوت، ۱۳۹۰: ۱۲۷).

بنابراین در پرتو این نوع گفتگوی ذهنی کوتاه ضمن شخصیت‌سازی، مخاطب به اطلاعات ژرف‌تری از عملکرد و خویشکاری قهرمان دست می‌یابد. در اینجا «شخصیت‌های داستان با توجه به موقعیت خود، زبان به سخن می‌گشایند.» (فلکی، ۱۳۸۲: ۴۲). این عامل سبب شده‌است که در حمزه‌نامه، آمیزه‌ای از گفتار پردازنده و شخصیت‌ها با هم دیده شود و به این طریق موقعیت‌ها و صحنه‌های بحرانی توسط برهان و ادله‌ی کلامی شخصیت‌ها، به موقعیت‌های مستحکم مبدل می‌شوند و در خدمت ایجاد تنش و گسترده‌ی طرح قرار می‌گیرند و روایت را رفته رفته به سوی نقطه‌ی اوج پیش می‌برند (حنیف، ۱۳۸۹: ۲۸)؛ به عنوان نمونه:

«بختک گفت: در سپاه به از پهلوان گسته‌م دیگر کدام مرد است که مقابل حمزه تواند شود! چون در تمام سپاه ایران و توران، بختک نام گسته‌م گرفت، گسته‌م در دل گذرانید که وای، مرده به زیر سنگ اندر به که زنده به زیر ننگ است. مرا ضرورت شد که در میدان روم ولیکن چون از میدان زنده بازگردم، بختک را بجان بکشم.» (حمزه‌نامه، ۱۳۷۴: ۲۳۲).

چهارمین تکنیک پرداخت شخصیت در حمزه‌نامه، معرفی قهرمانان و اشخاص از زبان دیگر شخصیت‌ها است که معمول‌ترین شگرد در ترسیم شخصیت‌های فرعی روایت است. این معرفی و حضور کم‌رنگ و نه چندان طولانی مدت قهرمانان، اغلب در گفتگوی شخصیت‌ها در میدان نبرد دیده می‌شود و عامل مهمی «در آشکار شدن انگیزه و نیت ضد قهرمانان است.» (کمپتون، ۱۳۹۲: ۲۴). بنابراین انعکاس این نوع گفتگوها و ارتباط آن با زمینه‌ی داستان، می‌تواند به خوبی معلول افکار شخصیت‌ها باشد و در رخدادهای و وقایع بعدی محرک مهمی به شمار آید؛ از این رو، بارزترین ویژگی گفتگوهای رد و بدل شده میان اشخاص در حمزه‌نامه، پویایی آن است که همواره به عنوان قوی‌ترین سازه، روایت را گام به گام پیش می‌برد؛ به عنوان مثال:

«زوبین چون چتر و مراتب و دارات بدید، از گسته‌م پرسید: که مگر این شاه است؟ گسته‌م گفت: این بنده‌ای از بندگان پادشاه است. مغلان حیران ماندند. پس دارات، دارا پیدا شد، عقب او خاقان ارچنگ و کوررنگ برآمد. بعد از لشکر، گرگین پیدا شد. بعد گرگین، تندلان شاه بیامد. بر

این نمط شاهان و شاهزادگان پیدا شدند و نام ایشان زوبین از گسته‌م می‌پرسید و متحیر می‌ماندند و بر برادران خود می‌گفت: که پادشاهی نوشیروان دارد، ما هیچ نه‌ایم ...» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۲۲۴). نکته‌ی قابل توجه در این نوع از پرداخت شخصیت، این است که شخصیت‌پردازی اغلب از سوی پردازنده به دو شکل صورت پذیرفته‌است؛ یا مانند نمونه‌ی پیشین، به معرفی اسمی افراد بسنده شده که این شگرد بیشتر در قسمت نخست قصه صورت گرفته‌است که در آن قهرمان برای گرفتن باج و خراج به سرزمین‌های هند، مصر، یونان و روم سفر می‌کند و با مبارزان بسیاری می‌جنگد. ظاهراً هدف داستان‌گزار در این نوع از پرداخت شخصیت، نمایاندن قدرت و صلابت قهرمان در پیروزی بر حریفان متعدد و نبردهای سهمگین و طولانی است. یا اینکه در قالب گفتگویی میان اشخاص با همدیگر ضمن بیان و اشاره، به خصوصیات و ویژگی‌های ظاهری قهرمان پرداخته شده‌است که این نوع از گفتگوها، بیشتر مختص «رجزخوانی» و نبردهای رو در رو و مستقیم قهرمان و ضدقهرمان و یاریگران آنان با همدیگر است که در پاره‌ای اوقات جنبه‌ی طنز هم یافته‌است؛ به عنوان مثال:

«پس لندهور مبارز طلبید. یل عادیان پور شدادیان، عمر معدی کرب، پیش امیر آمد. سر بر زمین نهاد. گفت: اگر فرمان باشد در میدان بروم. امیر عرب گفت: می‌دانی لندهور چه کس است؟ عمر معدی گفت: امیر می‌داند که چه کس هستم. امیر گفت: هلا برو به خدای سپردم. عمر معدی بر خنگ عادی برنشست و روی در میدان کرد. چون لندهور سروسکه‌ی عمر معدی را دید، گفت: ای مرد، تو کیستی؟ عمر معدی گفت: مرا عمر معدی کرب گویند، سرلشکر امیر هستم. لندهور گفت: حمزه نادان مرد است که همچون تویی را سرلشکر کرده است! این سازی و شکمی که تو داری، تو را باید شکمی فرماید تا نان سیر بخوری، ترا با جنگ چه کار! عمر معدی گفت: ای دراز بی‌ساز و سست قدم پرشکم، چه نسبت ترا با من! اگر مردی بیار تا چه داری.» (همان: ۱۷۳).

۴. گفتگو و صحنه‌پردازی

ظرف زمانی و مکانی وقوع حوادث و رویدادهای داستانی را صحنه می‌نامند. صحنه در متون نمایشی و دراماتیک، به صورت کارکردی مجزا از دیگر عناصر و سازه‌های داستانی - روایی پرداخت نمی‌شود، بلکه به موازات پیشرفت روایت گسترش می‌یابد و به عنوان سازه‌ای اساسی و بنیادین در خدمت محتوا و درون‌مایه‌ی اثر روایی قرار می‌گیرد. بنابراین، صحنه باید به عنوان سازه‌ای کاملاً ملموس و مرتبط با درون‌مایه و طرح و پیرنگ، تبیین‌کننده‌ی لحظه‌هایی سرنوشت‌ساز باشد. «لحظه‌هایی که قهرمانان بر سر دو راهی عقل قرار می‌گیرند، لحظه‌هایی که درگیری‌هایی سرنوشت‌ساز رخ می‌دهند، لحظه‌هایی که وضعیت‌هایی خطیر پیش می‌آید، لحظه‌هایی که اعمال و گزینش‌ها به نتیجه یا نتیجه‌های مهم و منتظر می‌رسند.» (ایرانی، ۱۳۸۹: ۳۳۳).

پردازنده و داستان‌گزار برای ترسیم و تجسم صحنه در روایت به مانند دیگر سازه‌های روایی، به عنوان تنها بازیگر ساحت نمایش خود که به تنهایی مجری آن است، با کلام و گفتگوی خود پیوسته تلاش می‌کند تا ضمن صحنه‌سازی، قدرت تخیل و تجسم خوانندگان و مخاطبان را پویا سازد و به این طریق با فعال ساختن گستره‌ی میدانی تخیل مخاطب، تصورات آنها را در صحنه‌سازی یا تصاویر ذهنی کامل کند. به این ترتیب، پردازنده «... به جای کشتی گرفتن و شمشیر بازی با حریف واقعی، تنها به کمک حرکات و حالات و احتمالاً چوبدستی (منتشاء)، شمشیر و سپر را مجسم می‌کند و بدین ترتیب ذهن و تصویر نمایش‌گر، با او به حرکت در می‌آید.» (نجم، ۱۳۸۰: ۱۸۳). داستان‌گزار با بهره بردن از این حرکات و حالات نمایشی، در صدد است تا ضمن ملموس و مجسم ساختن صحنه برای مخاطب و متمایز ساختن آن از روایت خشک و صرف، با توسل به زبان و بهره گرفتن از امکانات زبانی با شیوه‌ها و شگردهای گوناگونی در بیان، به صحنه آرایی دست یابد. او با رفت و آمد مداوم بین بازیگری و روایت ضمن ایجاد تعادل و توازن میان آنها، با شگردهای خاص به هدف خود که همان صحنه‌آرایی و تدوین صحنه است دست می‌یابد و به این طریق به مخاطب و تماشاگر

یادآور می‌شود که پیش از هر چیز با صحنه و بازیگری چند چهره روبه روست، نه روایت‌گری و نقل واقعه‌ی سرگرم‌کننده‌ی او.

صحنه، اصلی‌ترین و اساسی‌ترین جزء ساختاری هر داستان بلندی است و از عناصر بزرگ داستانی به شمار می‌رود که ساختار درونی‌اش تغییرناپذیر و قواعد حاکم بر آن حیاتی است که سبب پویایی و تحرک داستان و روایت می‌شود (بیکهام، ۱۳۸۷: ۴۵). بدیهی است که پویایی و تحرک در یک روایت داستانی، در شور و هیجان مخاطب و خوانندگان هم تأثیر به‌سزایی دارد. خوانندگان و مخاطبان اغلب هیچ چیز را به اندازه‌ی گره و کشمکش‌هایی که در روند داستان رخ می‌دهد، جذاب و دلچسب نمی‌دانند. به همین جهت، غالب روایت‌ها و قصه‌های عامیانه اساساً گزارشی از یک مشاجره‌ی طولانی‌اند؛ از این‌رو طول یک روایت هر اندازه که باشد باید به نوعی، حرکت رو به جلو داشته باشد و سبب گستردگی طرح و پیرنگ داستانی شود. به این ترتیب «کشمکش در دل صحنه جای دارد اما ایستا نیست، بلکه یک جزء ساختاری و پویاست با الگوی درونی مشخص که همزمان با به اجرا درآمدن صحنه و در نتیجه پایان آن، سبب پیشبرد داستان می‌شود.» (همان: ۴۷) بنابراین کشمکش همیشه می‌تواند به روایت و صحنه‌های آن، کیفیت و حال و هوای خاصی ببخشد. پردازنده با طرح کشمکش به کمک زبان، ابعاد گوناگون یک صحنه را نمایان می‌سازد. پس «کشمکش تکنیک دیگری برای بنا کردن صحنه است.» (نویل، ۱۳۷۷: ۶۱).

داستان‌گزار برای ترسیم صحنه در آغاز رمانس حمزه‌نامه، داستان را به گونه‌ای شروع می‌کند که نوعی کشمکش آزار دهنده که نشانه‌ی خروج وضعیت نخستین از حالت اولیه و وضع جدید رخ داده به شمار می‌رود، آرامش قهرمان محوری روایت را به هم زده‌است؛ از این‌رو قهرمان اصلی، از هدفی بلند مدت پیروی می‌کند تا بار دیگر وضعیت را به حالت نخستین بازگرداند. به این ترتیب، پویشی در داستان رخ می‌دهد که در پی آن صحنه‌های متعددی از حوادث و رویدادها خلق می‌شود. هر مانعی که در هر بخش از روایت در برابر قهرمان داستان ظاهر می‌شود، صحنه‌های روایی پویاتر می‌شوند و ضمن گسترش پیرنگ، لحظه به لحظه

داستان را به سوی نقطه‌ی نهایی پیش می‌برند. غالب این کشمکش‌ها در قالب دیالوگ‌های غیرمستقیم اشخاص قصه، به صورت گفت‌وشنود میان دو شخصیت یا از زبان خود داستان‌گزار بیان می‌شود؛ به گونه‌ای که حجم وسیعی از طول صحنه‌ها را در شکل مکتوب قصه‌ی عامیانه-ی مورد بررسی در بر گرفته‌است؛ به عنوان نمونه:

«چنین آورده‌اند که رئیس‌ان مکه خراج ولایت در یمن می‌رسانیدند و آن پادشاه خراج تمام عرب را در پایه تخت نوشیروان بن قباد شهریار می‌رسانیدند ... پس امیر بر پدر آمد و گفت: برادران کجا می‌روند؟ خواجه گفت: برای سودا در یمن می‌روند امیر گفت: برابر ایشان خواهم رفت. خواجه گفت: ای خواجه، هنوز تو مردی و سرد و گرم نجشیده، ترا سال دیگر خواهم فرستاد. امیر آن زمان هیچ نگفت که برادران روان شدند. امیر بر عمرامیه گفت، بیا ما در عقب ایشان شده برویم ... و در یمن مردی از شاهزادگان حلب که با چار هزار سوار رهنزی می‌کرد، او را مقبل حلبی می‌گفتند، مقبل شنید که قافله از مکه می‌آید، سر راه بگرفت، بایستاد؛ چنان که قافله برسد و فوج مکه مقبل حلبی را بدیدند، ایستاده ماندند. پس مقبل بر ایشان زور آورد. یک پاس جنگ دادند، بعد تمام قافله بشکستند و عباس و ابوطالب احتراز کردند و راه مکه پیش گرفتند. مقبل حلبی تمام خراج و اسبان برد و چند آدمی اسیر کرد.

در این حالت امیر و عمرامیه از پیش پیدا شدند. عباس تمام کیفیت برایشان بگفت. امیر فرمود بازگردید و راه زن یمن مرا بنمایید ... پهلوان خنگ اسحاق نبی بر کرد و جولان نمود و گفت: ای دزد، مگر تو خبر نداری که عقب این قافله من می‌آییم؟ ... مقبل حلبی زور کرد، نیزه رها کنانیدن نتوانست. پس امیر زور کرد، نیزه از دست مقبل بستد و گفت: تو نیزه زدن نمی‌دانی، از من بیاموز! پس سنان بگردانید و چوب نیزه در کمر حلبی بزد، مقبل آزاد از صدر زین بر زمین افتاد. عمرامیه برجست و بر سینه مقبل نشست. می‌خواست که خنجر بزند، امیر گفت: نرنی. پس پهلوان گفت: ای مقبل، بگو خدای یکی است. مقبل گفت: اگر خدای یکی نباشد همچون منی پیلی چون تو پشه کی قادر شود؟ پس مقبل با چهار هزار سوار به دین ابراهیم خلیل الله پیوست و مسلمان شد و حلقه-ی بندگی به گوش کرد به نام امیرالمؤمنین حمزه عبدالمطلب.» (حمزه‌نامه، ۱۳۷۴: ۸۶-۸۴).

پردازنده، کشمکش میان قهرمان محوری و عیار همراه او را با نخستین مانعی که بر سر راه او شکل می‌گیرد، آشکارا بیان می‌کند. او با بیان و گزارش صرف تضاد و کشمکش حاکم بر جریان روایت و درگیری میان شخصیت‌ها، صحنه‌پردازی می‌کند. او برای ملموس ساختن هر چه بیشتر صحنه‌های جنگ و درگیری در نگاه مخاطب، از کلمات و سازه‌های زبانی بهره می‌گیرد که از چیدمان و کنار هم قرار گرفتن آنها، پویایی متن افزایش می‌یابد؛ کلماتی مانند راه‌زن، یمن، جنگ، نیزه، سنان، اسب، جولان نمودن، خنجر زدن و ... به گونه‌ای خود سبب پویای تخیل مخاطب و خوانندگان و تصور صحنه در ذهن آنها می‌شود. بدین وسیله ضمن افزایش سرعت صحنه، سبب گستردگی طرح و پیشبرد داستان می‌شود. پس غالب صحنه‌ها چون از زبان داستان‌گزار بیان می‌شود، ضمن پرداخت و ذکر غالب جزئیات صحنه‌های حساس و سرنوشت‌ساز، به سبب زبان و بیان حرکتی - نمایشی در اذهان مخاطب ترسیم می‌شود. پایان همه‌ی صحنه‌های داستان به سبب مؤکد ساختن چهره‌ی قهرمان، با در نظر گرفتن فضایی که این قصه در آن رواج داشته، حمزه سیدالشهداء مرد پیروز میدان است. پردازنده به این طریق ضمن آشکار ساختن تغییر زمان و مکان، گزارشی صریح از اعمال قهرمانانه‌ی او در اختیار خوانندگان قرار می‌دهد و بدین گونه مخاطب را از صحنه‌ای به صحنه‌ی دیگر منتقل می‌سازد.

پردازندگان و داستان‌گزاران (نقالان)، درخشان‌ترین و خوش‌سیماترین چهره در تاریخ نمایش ایران بودند که در کار خود مهارت عجیبی داشتند و در شمار هنرمندان اصیل به شمار می‌آمدند. این گروه بی‌استعانت از هیچ وسیله‌ای و فقط با قدرت بیان و هم‌آهنگ ساختن حرکات چهره و دست و کلام، رویدادهای قصه را بدان گونه در نظر شنونده مجسم می‌کردند که احساسات وی را برانگیزد. پس داستان‌گزار علاوه بر ایجاد هیجان و سرگرم کردن مخاطب، خالق داستان‌های جذاب است (محمدی، ۱۳۵۲: ۲۰). بنابراین، این قصه‌گویان بازیگر با اجرای برخی حرکات نمایشی و هماهنگ ساختن با کلام و کنش‌گفتاری خودشان، خالق صحنه‌های پر التهاب و مؤثر روایی خویش هستند و با این روش، تصاویر و عواطف و احساسات را به خواننده منتقل می‌کنند.

داستان‌گزار برای اجرای هر چه بهتر و فراهم آوردن همه‌ی تمهیدات روایی و داستانی، به گونه‌ای خاص از کلمات بهره می‌گیرد؛ از این رو، او در عین حال که به صدای رسا و حافظه‌ی قوی و مؤثر خود متکی است، از واژه‌ها و کلماتی استفاده می‌کند که تصویرساز و صحنه‌آفرین باشد و حس و تصویر و هیجان را با هم به خواننده و شنونده منتقل می‌کند. او «بر کلمه‌ها تسلط دارد و از ارزش آنها و اینکه چگونه می‌تواند بر شنونده اثر بگذارد، با خبر است.» (دیوئی، ۱۳۶۶: ۳۶). پس قصه‌گو و پردازنده‌ی روایت‌های پرشور حماسی کهن، به واسطه‌ی ارتباط مستقیم و بی‌واسطه با مخاطبان خود می‌تواند لحظه به لحظه با مشاهده‌ی بازتاب روایت و حالات چهره‌ی شنونده، تأثیر اجرا و نقل خود را تخمین بزند و ارزیابی کند. آنها به درستی می‌دانند که کجای صحبت و کلام‌شان برای مردم هیجان‌انگیز است و چه بگویند تا هیجان‌انگیزتر شود و با آوردن چه کلمات و واژگانی به تصویرآفرینی و صحنه‌سازی هرچه بیشتر پردازند. آنها به گونه‌ای، از زبان نمایشی استمداد می‌جویند و کلامشان عین موقعیت و صحنه می‌گردد. از این رو، یکی از شگردهایی که داستان‌گزار برای ایجاد صحنه‌پردازی از آن بهره گرفته، به کار بردن افعال و واژگانی است که پیش از هر چیز نقش عملی - حرکتی قهرمان را به عهده دارد؛ به بیان دیگر، او در کلام خود از بیان اجراکننده و صحنه‌ساز استفاده می‌کند؛ زیرا «بیان اجراکننده نوعی ادای سخن است که به جای توصیف امور، عملی را که به آن اشاره می‌کند به اجرا درمی‌آورد.» (ابراهیمی، ۱۳۸۶: ۱۷). این کنش‌های کلامی، در متن روایت به نیرویی بدل می‌شود که موقعیت را پیش می‌برد و حوادث و صحنه را ضمن آفرینش و گوناگونی آن، تغییر می‌دهد و سبب می‌شود داستان به صحنه و موقعیت جدید وارد شود. داستان‌گزار در تکاپوست تا با درگیر کردن تخیل و عاطفه‌ی مخاطب، بر آنها اثر بگذارد. این کنش‌گفتاری - کلامی در صحنه‌های رزم از بسامد فراوانی برخوردار است؛ به گونه‌ای که ضمن تحریک بخشیدن به زبان و پویایی متن و صحنه‌آفرینی، متن روایت را برای مخاطب هر چه جذاب‌تر و دلچسب‌تر می‌سازد.

این نوع از صحنه‌پردازی از عمق کلام راوی و داستان‌گزار برخاسته و نقش آفرینی کشمکش در گفتگو یا گفتگوهای کنش‌محور به عنوان عام‌ترین تکنیک صحنه‌پردازی در آن دیده نمی‌شود، اما تصویرگرایی افعال بیرونی و کنش‌گفتاری به اصطلاح این زبان حسی - حرکتی به خوبی توانسته، صحنه‌ساز این رمانس بلند عامیانه‌ی فارسی باشد؛ مثلاً:

«پس عمر معدی کرب و آشوب و بهلول موازنه، یک فرسنگ از شهر تنجه ماندند و در این روز شاهزاده مهرنگار تاریخ می‌شمرد و هژده سال راست شده بود. عمرامیه را طلبید و گفت: ای بابا، امروز آن روز است که امیرالمؤمنین حمزه برسد، اگر نه خواجه بزرجمهر حکیم دروغ گفته باشد. این بگفت و بالای کوشک برآمد به سمت کوه قاف نظر کرد، آه سرد از جگر برکشید، هم در آن وقت دو کلنگ از هوا پیدا شدند. مهرنگار نیت کرد و گفت: اگر با امیر امروز من ملاقات خواهم کرد، پس بی‌شبه از این دو مرغان یکی را خواهم زد و اگر خطا خواهم کرد، پس امروز امید ملاقات نخواهد شد. این بگفت، دست بر کمان برد و تیر خدنگ بر بجره‌ی کمان پیوست و رها کرد. تیر راست هر دو مرغان را بدوخت. مهرنگار حیران ماند. آن مرغان غلطان غلطان پیش امیرالمؤمنین حمزه عبدالمطلب افتادند. امیر، تیر مهرنگار را بشناخت. بوسید، در چشم نهاد و در ترکش انداخت.

پس امیرالمؤمنین حمزه فی الحال از اسب فرود آمد، آن مرغان را برگرفت، بسمل کرد و پرها کندن گرفت. اکنون عمرامیه زمری برای آوردن مرغان بدوید. چون آنجا برسید، دید مردی پوستین‌ها پوشیده، مرغان را پاک می‌کند. نعره زد که ای مرد وحشی، مرغان را به من ده. امیر سر بالا کرد. عمرامیه را دید شکر خدای تعالی به جا آورد و در دل شاد شد و عمر را هیچ نگفت.» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۲۹۱-۲۹۰).

پردازنده گاه با پنهان شدن در پشت سر شخصیت‌های روایتش، خود از میدان روایت خارج و برای لحظه‌هایی از جلو چشمان مخاطب غایب می‌گردد و به این طریق مخاطب و خواننده را بی‌واسطه و مستقیم با شخصیت‌ها روبه‌رو می‌سازد. از این‌رو، نقل قول مستقیم از دیگر شگردهای کلامی - بیانی داستان‌گزار به منظور صحنه‌پردازی در متون دراماتیک و نمایشی است (نیکخو، ۱۳۹۱: ۱۶۶). نمونه‌ای از این صحنه‌پردازی‌ها در رجزخوانی‌های متون حماسی -

دراماتیک قابل ملاحظه است؛ به این ترتیب که هر کدام از گردان و پهلوانان با رد و بدل کردن سخنانی رو در روی یکدیگر، از صحنه خارج می‌شوند؛ به این معنا که نخست جنگ و کارزاری خونین با این مشاجره‌های لفظی آغاز می‌شود، با نبرد فیزیکی و تن به تن پهلوانان ادامه می‌یابد و سرانجام با پیروزی یکی از طرفین و شکست طرف مقابل به اتمام می‌رسد و به این طریق ضمن آفرینش صحنه‌ای حماسی - نمایشی، سبب پیشبرد روند حوادث و اتصال سایر سازه‌ها و عناصر روایی به یکدیگر می‌شود؛ مثلاً:

«شیر سیاه سراندیسی، لندهور بن سعدان‌شاه، از پیل فرود آمد و پیش پهلوان سر بر زمین نهاد و گفت: اگر فرمان باشد در میدان روم. امیر گفت: برو به خدای سپردم. پس تاجدار دیار هند بر پشت پیل منگوسی سوار شد و گرز هفتصد و پنجاه منی بر کتف نهاد، در مقابل میدان درآمد و مقابل حریف بایستاد. بهمن گفت: ای عادی، چه نام داری؟ بگو تا بی‌نام کشته نشوی! ملک سراندیب گفت: انا لندهور بن سعدان. بهمن گفت: خوش آمدی، اوصاف تو بسیار شنیدم، اما هوش داری! و گرز برکشید و اسب بر کرد. لندهور سپر پیش آورد و گرز بر سپر چنان رسید که اگر بر کوه رسیدی سرمه ساختی ولیکن نجنیب دست و بازوی ملک سراندیب. بهمن بازگشت، گفت: لندهور، مرد درازی ولی قوت سهمناک داری، اکنون نوبت تست، بیار تا چه داری! لندهور پیل را برانگیخت و گرز بر سپر بهمن فرود آورد، بهمن نیز رد کرد. گرز در گرز میان ایشان چندان شد که وقت عصر شد. بهمن گرز بر زمین زد و دست دراز کرد و دوال کمر لندهور بگرفت و لندهور نیز دوال کمر او بگرفت، چندان زور کردند که اسب او و پیل این زانو بر زمین مالیدند. هر دو پیاده شدند و در زور شدند. گاهی این او را به زانو می‌کشید و گاهی او این را به زانو می‌کشید که شب افتاد. بهمن گفت: ای لندهور، شب برای آسایش است، بازگرد تا روز شود تا ببینیم بخت که را یاری دهد. لندهور گفت: اول تو بازگرد تا من نیز بازگردم. بهمن دانست تا من باز نخواهم گشت این هرگز بازگشتنی نیست. بر اسب سوار شد، به جانب سپاه خود براند. لندهور بر پیل سوار شد، از میدان بازگشت. پس طبل بازگشت زدند و لشکرها فرود آمدند. امیر حمزه ملک سراندیب را بسیار بنواخت و گفت: بهمن را چون یافتی؟ لندهور گفت: چنچ پهلوان زاده گفته بود.» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۳۲۵-۳۲۴).

همچنین از دیگر شگردها و تکنیک‌های داستان‌گزار در ترسیم صحنه در این رمانس بلند عامیانه‌ی فارسی، نامه‌های رد و بدل شده میان گردان و پهلوانان در میدان جنگ و نبرد، یا اصطلاحاً گفتارهای مکتوب است که در گفت‌وشنود صورت گرفته میان آنها، به شکل پدید آمدن گره و تعلیق نمود یافته‌است. در این شگرد داستان‌گزار به جای استفاده از زبان روایی و غیرمستقیم، خود به مضمون و محتوای نامه‌ها اشاره می‌کند و به این ترتیب، گویی او خود از صحنه‌ی روایت خارج شده، مخاطب و تماشاگران را با شخصیت‌های روایت‌اش که گویی در برابر مخاطبان‌ش حی و حاضرند و به صحنه آمده‌اند، رو به رو می‌سازد. این شگرد، در صحنه-پردازی حمزه‌نامه نقش اساسی ایفا می‌کند. در اینجاست که می‌توان به هنر بازیگری پردازنده بیش از هر جای دیگر پی برد؛ زیرا با درآمدن به قالب یکی از شخصیت‌های داستان‌ش در برابر مخاطبان می‌ایستد، نقل و روایتش را برای آنها بازگو می‌سازد و با تسلط بر زبان و به کارگیری آن به عنوان کارآمدترین ابزار روایی، صحنه را در برابر مخاطب به تصویر می‌کشد؛ به عنوان نمونه:

«شاه هفت کشور نوشیروان بن قباد فرمود تا طبل آرام زنند. بعد طبل بازگشت زدند و لشکرهای طرفین فرود آمدند. امیرالمؤمنین حمزه (رض) به دولت در بارگاه خود فرود آمد، فرمود تا عباس رضی‌الله‌عنه به جانب نوشیروان و بهمن بنویسد. نامه نبشتن آغاز کرد: اول به نام خدای-تعالی و مدح خاندان پیغامبر، از پیش حمزه بر تو ای ملک بهمن ارجاسب ضابط کوهستانی، بدانی و آگاه باشی که من آن حمزه‌ام که هژده سال در کوه قاف با دیوان و اهرمنان و ناشناختگان و اسپ‌سران و گاوسران و شتر سران و سگ‌سران و بلاهای دیگر زیر تیغ آوردم. الله تبارک و تعالی مرا بر ایشان ظفر داد و سلامت برون آورد و چندین شاهزادگان را حلقه به گوش کردم و چندین هزار کافران را از تخت به تخته‌ی تابوت رسانیدم و با نوشیروان هیچ بدی نکردم و او را به طوع و رغبت به دامادی قبول کردم، و بعد چندین سال بازگشت و غیبت من با زوبین کافر و کافران دیگر یار شدند. هژده سال دنبال حرم من کرد. چون من از کوه قاف آمدم آن نیز عفو کردم و او را در مداین قرار دادم. در این وقت به او گفت: زوبین و بختک بختیار آن لعین نابکار و گمراهان دیگر و برای تلف کردن من به تو پناهیده است. اکنون به مجرد مطالعه‌ی این نامه، نوشیروان را به جمله

گردان دیگر بسته پیش من آری و خود نیز با مال و خراج و خدمتی دیگر در درگاه حاضر شوی تا ترا بر سر جمله گردان گردانم و اگر از این شرایط عدول نمایی تو دانی و روزگار تو داند.» (حمزه- نامه، ۱۳۴۷: ۳۱۹-۳۱۸).

داستان‌پرداز گذشته از شگردهای یاد شده، برای ایجاد صحنه‌پردازی در روایتش از تکنیک دیگری سود می‌جوید که اصطلاحاً «بازگشت به گذشته» خوانده می‌شود. به ندرت پیش می‌آید که پیشرفت در داستان، یک قدم به پیش باشد و دو قدم دیگر به پس. پیشرفت معمولاً دو قدم به پیش است و یک قدم به عقب، یا حتی یک قدم به عقب و به دنبال آن یک قدم دیگر هم به عقب (بیکهام، ۱۳۸۷: ۸۳). این تکنیک گذشته از صحنه‌پردازی، یادآور گذشت و تغییر زمان است که مخاطب از این طریق ضمن دنبال کردن ادامه‌ی داستان، متوجه تغییر و تحولات روی داده در کل روایت می‌شود. پس «بازگشت به گذشته باید با کنش (ماجرای) مربوط باشد، و بخش جدایی از داستان باشد.» (نویل، ۱۳۷۷: ۱۳۳). در واقع، پردازنده با بهره گرفتن از امکانات بالقوه‌ی زبانی و ظرفیت‌های چندگانه‌ی آن، حوادث و رویدادی را خلق و در میانه‌ی روایت، بیان و شرح آن را قطع می‌کند و ماجرای دیگری پیش می‌کشد تا به این طریق هم بر جذابیت روایت افزوده باشد و طبعاً مخاطب را در پی خود بکشاند و هم به این ترتیب ضمن صحنه‌سازی، سبب تنوع و تکرر صحنه‌ها در یک روایت بلند و طولانی شود. بنابراین، بازگشت به گذشته نباید به صورت یکباره و در یک جا نقل شود.

همچنین از آنجا که داستان‌گزار به سبب تنوع و تکرر شخصیت‌های روایتش از یک‌سو و طولانی بودن جریان روایت از سوی دیگر، نیازمند شخصیت‌پردازی، گسترش طرح و پیرنگ و صحنه‌سازی است. او به عنوان سخنوری ماهر و مسلط بر زبان از شگردها و تکنیک‌های گوناگونی استفاده می‌کند؛ شگرد بازگشت به گذشته سبب می‌شود تا ضمن خلق و آفرینش رویدادهای جدید و گسترش پیرنگ و حرکت رو به جلو داستان، ورود شخصیت‌ها و قهرمانان و پهلوانان جدید به روایت، به خروج جریان داستان از یکنواختی و از همه مهم‌تر صحنه‌پردازی منجر شود. پس این درنگ میان کلامی پردازنده و داستان‌گزار در بطن قصه، پیش از هر

چیز روشی کارآمد برای صحنه‌پردازی است. در پی این شگرد، مخاطب همواره از صحنه‌ای به صحنه‌ی دیگر کشانده و منتقل می‌شود و این خط سیر تا رسیدن به مرحله‌ی پایانی داستان و آشکار شدن همه‌ی گره‌ها ادامه می‌یابد. مهم‌ترین تمهید داستان‌گزار برای استفاده از این تکنیک، به کار بردن عبارات یکنواختی است که مشخص کننده‌ی زمان است. برای این کار حداقل دو روش پیش روی پردازنده است:

۱. «نخست استفاده از واسطه‌ی روایی مانند یک ماه بعد (نویل، ۱۳۷۷: ۱۳۲)؛ به عنوان مثال: «بهمن گفت: ای پسر حمزه، هر چه می‌گویی صد چندانی. آفرین بر پدر تو که تو را پرورده و رحمت بر مادر تو که ترا زاییده است! پس فرمود تا خلعت آوردند، بهمین از کرسی برخاست، خود خلعت به عمرو بن حمزه پوشانید و گفت: حمزه را بگویی که میان من و تو جنگ است تا لات بزرگ کرا مدد نماید.»

پهلوان‌زاده از بارگاه برون آمد و بر خنگ اسحاق نبی سوار شد و به خدمت جهان پهلوان آمد. سر بر زمین نهاد. پهلوان برخاست. پسر را کنار گرفت و احوال را باز پرسید. عمر بن حمزه تمام کیفیت عرض داشت. امیر تبسم کرد و فرزند را بنواخت.

روز دیگر طبل جنگ زدند. هر دو سپاه سوار شدند و میدان بیاراستند تا کدام مرد آهنگ میدان کند و یا کدام مرد نام خود را عیان کند که پهلوان‌زاده از اسب فرود آمد و پیش پدر خدمت کرد و گفت: اگر فرمان باشد در میدان روم. امیر گفت: برو به خدای سپردم. عمر بن حمزه بر خنگ اسحاق سوار شد و در میدان درآمد...» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۳۲۲-۳۲۱).

۲. «فاصله‌گذاری چند سطر در متن که بین دو قسمت فاصله بیفتد، طوری که فاصله‌ی زمانی مشخص شود.» (نویل، ۱۳۷۷: ۱۳۲) مانند:

«چون این خبر در لشکر نوشیروان عادل رسید، بختک بر گسته‌م گفت: ای پهلوان! دامادی عمر معدی مبارکت باد. گسته‌م گفت: ای حرامزاده! عمر معدی لایق دامادی است و کفو ماست، به از او دامادی مرا کجا؟ ... ولیکن تو خود را بگو که عمرامیه زمیری دزد داماد تو شده‌است! تمام ملوک ... شرم‌منده شد و زوبین گفت: ای بختک! خاطر جمع ... گسته‌م من چنان سزای بدهم که ... من دانم و ... شدنی بود، والله اعلم بالصواب.»

... بلند دید، پرسید این بارگاه کیست؟ گفتند این بارگاه لورستان است، او را لهراسب بن لور

خوانند.» (حمزه‌نامه، ۱۳۴۷: ۲۲۷).

ذکر این نکته لازم است که شگرد دوم صحنه‌پردازی به این صورت، در حمزه‌نامه به کمک نقطه‌چین صورت گرفته که مشخص‌کننده‌ی فاصله‌ی زمانی میان دو صحنه‌ی متفاوت است. پردازنده با صحنه‌پردازی به کمک تکنیک «بازگشت به گذشته»، ساعت‌ها، روزها و سال-های روایتش را پیش می‌برد و نشان می‌دهد شخصیت‌ها، پهلوانان و قهرمانان برای رسیدن به اهداف‌شان تلاشی رو به جلو دارند و این تکنیک به مثابه‌ی پلی رو به جلو عمل می‌کند که مخاطبان و تماشاگران را از صحنه‌ای به صحنه‌ی دیگر منتقل می‌سازد.

در هر داستان بلندی باید چند عنصر ساختاری علاوه بر صحنه وجود داشته باشد. یکی از این عناصر اساسی صحنه، دنباله است که صحنه‌ها را به یکدیگر پیوند می‌زند و به مخاطب کمک می‌کند از صحنه‌ای به صحنه دیگر برود. بنابراین، دنباله عنصر انعطاف‌پذیری است که همه‌ی ابزارهای لازم را برای شخصیت‌پردازی ژرف، تحلیل انگیزه و تشریح برنامه‌ریزی در اختیار داستان‌گزار قرار می‌دهد (بیکهام، ۱۳۷۸: ۹۵-۹۴). پس پردازنده با استفاده از شگرد «بازگشت به گذشته» در عین صحنه‌آفرینی، پیوند زنده‌ی سایر اجزا و سازه‌های روایی است که در حکم دنباله و همانند آن، سبب‌ساز و آفرینش‌گر صحنه‌های بعدی می‌شود. او ضمن آشکار ساختن انگیزه‌ی قهرمانان و ضدقهرمانان، صحنه‌های متعددی را در دل روایت می‌آفریند و احساس، تفکر، تصمیم‌گیری و در نهایت عمل آنها را به نمایش درمی‌آورد. این شگرد سبب پویایی هر چه بیشتر متن روایت می‌شود و آن را نمایشی‌تر می‌سازد. در واقع پردازنده، تفکر، تصمیم، احساس و عمل اشخاص داستانی‌اش را به گونه‌ای در بطن روایت و در زبانش منعکس می‌سازد که همچون دنباله و در اصطلاح عام، چسبی محکم، پیوند زنده و آفریننده‌ی صحنه‌های بعدی روایت می‌گردد؛ از این رو این گفتگوهای صحنه‌آفرین، گذشته از تشریح وقایع و حوادث گذشته و انگیزه‌های نهفته در داستان، هنگامی که به وقوع کشمکش و بحران منجر می‌شوند، کارکردی بهتر و مؤثرتر می‌یابند.

۵. نتیجه‌گیری

حاصل بحث نشان می‌دهد که در حمزه‌نامه به عنوان متنی که از ظرفیت‌های نمایشی - کلامی زیادی بهره‌مند است، گفتگو همواره به عنوان سازی اثرگذار، قوام دهنده و شالوده‌ی قصه است و ضمن جنب و جوش و تحرک دادن بدان، آن را از حالت سکون و یکنواختی خارج ساخته‌است. بر این اساس، پردازش شخصیت‌ها به عنوان ستون و مهره‌های اصلی یک روایت بلند، تحت سیطره‌ی گفتگوها (پردازنده و شخصیت‌ها) صورت گرفته‌است که با تکنیک‌ها و شگردهایی همچون بیان حالات چهره، بیان حرکات و خلق و خوی قهرمانان و ضدقهرمانان با تکیه بر گفتگو، بیان ذهنیات اشخاص قصه و معرفی اشخاص قصه در گفتگوهای صورت پذیرفته میان شخصیت‌ها با همدیگر، غالب شخصیت‌ها و قهرمانان ساخته و پرداخته شده‌اند.

همچنین پرداخت صحنه در حمزه‌نامه به عنوان زمینه‌ی اساسی قصه، غالباً با کلام و گفتگوی پردازنده (داستان‌گزار) صورت گرفته‌است. داستان‌گزار با بهره گرفتن از حالات و حرکات نمایشی به عنوان تنها بازیگر ساحت نمایش خود و با رفت و آمد مداوم و ایجاد تعادل میان نقل و بازیگری، به تدوین صحنه پرداخته‌است. به این ترتیب، صحنه به عنوان اساسی‌ترین جزء ساختاری هر داستان بلند است و او با قرار دادن گفتگوهای کشمکش-برانگیز و حادثه‌آفرین خود و قهرمانان، به صحنه‌پردازی می‌پردازد. از دیگر شگردهای خلق صحنه، تجسم نمایشی گفتگوها و بالا بودن بار دراماتیک آنهاست که پردازنده برای خلق صحنه‌ها، فراوان از آن بهره برده‌است. او گاه به منظور صحنه‌سازی، قهرمانان را به سخن گفتن وادار می‌سازد که نمونه‌ی بارز آن رجزخوانی قهرمانان در میدان جنگ است. نامه‌های رد و بدل شده و انعکاس محتوای این نامه‌ها در گفتگوی قهرمانان، از دیگر شگردهای صحنه‌سازی در حمزه‌نامه است. علاوه بر اینها تکنیک «بازگشت به گذشته» و انعکاس آن در بطن گفتگوی قهرمانان و حوادث روی داده و عقب‌گرد مجدد به حادثه‌ی پیشین، ضمن خلق صحنه سبب

تنوع و گستردگی صحنه‌ها شده‌است. در حقیقت این درنگ میان‌کلامی داستان‌گزار، از روش‌های مؤثر صحنه‌آفرینی‌های متنوع و متعدد در حمزه‌نامه است.

فهرست منابع

- ابراهیمی، منصور (۱۳۸۶)، «اصول و مبانی نقد و پژوهش هنری (متن و زیر متن: گفتگو به مثابه کنش)»، پژوهش‌نامه‌ی فرهنگستان هنر، شماره‌ی ۲: ۴۵ - ۷.
- اخوت، احمد (۱۳۹۲)، *دستور زبان داستان*، چاپ دوم، اصفهان: فردا.
- ایرانی، ناصر (۱۳۸۹)، *هنر رمان*، تهران: آبانگاه.
- براهنی، رضا (۱۳۶۲)، *قصه‌نویسی*، چاپ دوم، تهران: نگار.
- بلغیر، ایروین (۱۳۷۶)، «گفتگو»، ترجمه‌ی محمدرضا منتظری، نشریه‌ی هنر و معماری، شماره‌ی ۲۶: ۱۷۹ - ۱۷۰.
- بیکهام، جک. ام (۱۳۸۷)، *صحنه و ساختار در داستان*، ترجمه‌ی پریسا خسروی‌سامانی، اهواز: رشش.
- چمبرز، دیویی (۱۳۶۶)، *قصه‌گویی و نمایش خلاق*، ترجمه‌ی ثریا قزل‌ایاغ، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- حسینی، صالح (۱۳۶۹)، *واژگان اصطلاحات ادبی*، تهران: نیلوفر.
- ناشناس (۱۳۴۷)، *حمزه‌نامه، قصه حمزه امیرالمؤمنین*، تصحیح جعفر شعار، تهران: دانشگاه تهران.
- حنیف، محمد (۱۳۶۷)، *قابلیت‌های نمایشی شاهنامه*، چاپ دوم، تهران: سروش.
- عباسی، سکینه (۱۳۹۵)، *بوطیقای قصه‌های بلند عامیانه (رمانس عام)*، تهران: روزگار.
- والاس، مارتین (۱۳۹۱)، *نظریه‌های روایت*، ترجمه‌ی محمد شهباء، تهران: هرمس.

فلکی، محمود (۱۳۸۲)، *روایت داستانی (تئوری‌های پایه‌ای داستان‌نویسی)*، تهران: بازتاب نگار.

کمپتون، گلوریا (۱۳۹۲)، *گفت‌وگو نویسی*، ترجمه‌ی فهیمه محمدسمسار، تهران: سوره مهر.
 محمدی، احمد (۱۳۵۲)، «نگاهی به تاریخ نمایش در ایران»، نشریه‌ی مردم و هنر، شماره‌ی ۱۳۰-۱۲۹: ۲۵-۱۹.

مهندس‌پور، فرهاد (۱۳۹۰)، *زنانگی و روایت‌گری در هزار و یک شب*، تهران: نی.
 ممتازشکیبی، نسرین (۱۳۸۷)، «نقش گفتگو در داستان رستم و اسفندیار»، نشریه‌ی علوم انسانی دانشگاه الزهراء (س)، شماره‌ی ۷۴: ۱۱۲-۹۱.

نجم، سهیلا (۱۳۸۰)، *هنر نقلی در ایران*، چاپ دوم، تهران: آبانگاه.
 نیکخو، عاطفه (۱۳۹۱)، «بررسی جنبه‌های نمایشی در هفت لشکر (طومار جامع نقالان)»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یزد، به راهنمایی یدالله جلالی-پندری.

یونسی، ابراهیم (۱۳۹۲)، *هنر داستان‌نویسی*، چاپ یازدهم، تهران: نگاه.