

شخصیت‌پردازی فدای توصیف و حادثه

معرفی و نقد داستان *سلحشوران پارله‌آن*

● رقیه همتی

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور

hemmatiro@gmail.com

چکیده

رمان *سلحشوران پارله‌آن* داستانی حادثه‌ای است که در سرزمینی خیالی که یادآور ایران باستان است روی می‌دهد. در این نقد شخصیت‌پردازی، طرح، توصیف‌ها، گفت‌وگوها و بن‌مایه‌های داستان مورد بررسی قرار گرفته‌است و داستان از بُعد خلق حوادث و توصیف محیط موفق و از بُعد شخصیت‌پردازی ناموفق ارزیابی شده‌است.

کلیدواژه

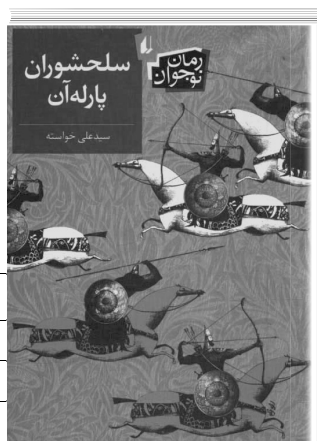
داستان حادثه‌محور، شخصیت‌پردازی، داستان‌های فرعی، گره‌گشایی، زاویه دید

درآمد

سلحشوران پارله‌آن عنوان داستان فانتزیِ نوجوانانه‌ای است به قلم «سیدعلی خواسته» که ماجراهای آن همانند شاهنامه در دنیای باستان رخ می‌دهد. فرتیاد شخصیت نوجوان داستان، راوی داستان نیز هست.

نویسنده برای توصیف صحنه‌های داستان از این شخصیت سود می‌برد و از دید او کل داستان را نظام می‌بخشد. می‌توان گفت اهمیت حوادث در داستان به‌قدری است که شخصیت‌ها در سایه توصیف آن‌ها رنگ می‌بازند؛ حتی شروع داستان نیز به‌نحوی گویای این مطلب است.

نویسنده برای سرگرم کردن مخاطب و نوشتن رمان طولانی، مدام ماجراهای داستان را بسط می‌دهد و هربار با انداختن گرهی در طرح داستان سعی در گشودن آن گره دارد و بدین‌گونه ذهن نوجوان مخاطب را در حالت تعلیق نگه



خواسته، سیدعلی. (۱۳۹۳)، *سلحشوران پارله آن*،
ویراستار: رستمی آمنه، ۴۷۲ صفحه، تهران: افق،
۲۲۰۰ نسخه، قیمت: ۱۶۰۰۰ تومان، قطع رقعی،
شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۶۹-۹۵۶-۷

فصلنامه نقد کتاب

نور و نور

سال پنجم، شماره ۱۸
تابستان ۱۳۹۷

۱۷۰

می‌دارد و او را به دنبال طرح پیچیده داستان به دنبال خود می‌کشد. هرچند راوی، شخصیت اصلی داستان است ولی چندان شخصیت فردیت یافته‌ای نیست و ذهن مخاطب می‌تواند هر شخص دیگری را جایگزین او کند. نویسنده تلاش کرده‌است با دادن صفات خاص، مثل ترس از تاریکی (که داستان نیز با این عنوان شروع شده‌است)، نیز بخشیدن توانایی ویژه او را از سایرین متمایز کند، ولی قدرت نویسنده در توصیف حوادث، عرصه را برای توصیف شخصیت‌ها تنگ کرده‌است.

نحوه گفت‌وگوی شخصیت‌ها به گونه‌ای است که میان پادشاه و کودک و سایر سلحشوران هیچ تفاوت متمایزکننده‌ای وجود ندارد. ژرف ساخت کل داستان را می‌توان نبرد بین تاریکی و روشنایی دانست که در اغلب قسمت‌های داستان به وضوح به آن پرداخته شده‌است.

الف) طرح داستان

داستان دارای طرحی پیچیده است و نویسنده با انداختن گره‌هایی در جای جای داستان سعی در به دنبال طرح کشاندن ذهن مخاطب است و به شکل موفق از عهده این کار برمی‌آید. «اگر طرح داستان از ابتدا تا انتها بر خطی مستقیم پیش رود و خواننده را ضمن سفر خود با خطوط تغییر منظر و فراز و فرودها روبه‌رو نسازد سفر خسته‌کننده‌ای را بر او تحمیل کرده‌است. داستان باید پیچ‌هایی داشته‌باشد. این پیچ‌ها همان بحران‌های داستانند.» (یونسی، ۱۳۷۹: ۳۶۷) این پیچ‌ها در داستان «سلحشوران پارله آن» با خلق داستان‌های کوچک در دل داستان بزرگ از زبان شخصیت‌های داستان شکل می‌گیرد. نکته دیگری که در طرح این داستان قابل ذکر است استواربودن طرح

اهمیت حوادث
در داستان
به قدری است که
شخصیت‌ها در
سایه توصیف آن‌ها
رنگ می‌بازند

داستان بر حوادث هیجان‌انگیز است که مجال را برای جولان شخصیت‌ها و به عبارت دیگر شخصیت‌پردازی موفق داستان تنگ می‌کند و این انتظار مخاطب در گیرودار گره‌افکنی و گره‌گشایی مداوم داستان است که اقناع ذهن او را به‌دنبال دارد. «در داستان‌هایی که اساس‌شان بر آکسیون استوار است، انتظار بسیار مهم است؛ در داستان‌هایی نیز که آکسیون قوی ندارند و سنگینی داستان بر دوش اشخاص داستان است، و طرح داستان ضعیف است و اساساً اتکای داستان بیشتر بر عوامل روانی و معنوی است، باز انتظار خالی از اهمیت نیست.» (همان، ۳۶۹)

نویسنده برای جذاب و طولانی کردن داستان مجبور است مدام گره‌افکنی کند. هر یک از سلحشوران با تعریف قصه زندگی خود و نیز ماجراهای متفاوت از اتفاقاتی که برای سرزمین «پارله‌آن»، افتاده سعی در گره‌گشایی طرح داستان دارند. داستان به شکل طرح‌در طرح نوشته شده است و نویسنده با گنجانیدن یک کلیدواژه و کشاندن مخاطب به‌دنبال طرح داستان تا زمان گره‌گشایی طرح موفق عمل می‌کند.

ب) زاویه دید داستان

نویسنده، داستان را از زاویه دید اول‌شخص که خود شخصیت اصلی داستان است روایت می‌کند. «گفتن داستان در اول شخص، متضمن موانعی است که لزوماً پندار واقعیت را سست می‌کند و بسا اوقات گوینده داستان را به قیافه آدمی خودستا و پرمدا جلوه می‌دهد.» (همان: ۳۱۷) عیب این گونه زاویه دید این است که از طرف دیگر ماجراها خبر ندایم؛ اتفاقی که در این داستان رخ می‌دهد و مدام ذهن مخاطب در گیر ماجراهای آن سوی داستان است که نویسنده گاه سعی در جبران آن دارد ولی موفق نیست. روش دیگری که نویسنده برای خلق داستان استفاده می‌کند، زاویه دید نمایشی یا همان گفت‌وگوی شخصیت‌هاست که در ذیل شخصیت‌پردازی داستان به آن پرداخته‌ایم. همچنین تک‌گویی درونی روشی است که نویسنده گاه و بیگاه مخاطب را از حالات و گفت‌وگوهای درونی شخصیت اصلی آگاه می‌سازد. تک‌گویی درونی شخصیت اصلی هم در جای‌جای داستان طرح را به پیش می‌برد.

«تصویر مشعل‌های تشییع جنازه از ذهنم خارج نمی‌شد. با این حال بیشتر از هر چیز نگران خواهرم بودم. سعی می‌کردم افکار منفی را از سرم بیرون کنم، اما پرسشی ناخوشایند در اعماق وجودم شکل گرفته بود که رهایم نمی‌کرد.» (خواست، ۱۳۹۴: ۹۵)

به‌طور کلی در این داستان، راوی به تمام ابعاد داستان مسلط نیست و فقط از روبه‌رو شاهد حوادث است. گاه پرداختن به یک بُعد داستان او را

از بعد دیگر محروم می‌کند. مثلاً بعد از رفتن از روستا و بعد از گم‌شدن خواهرش، دیگر از مادرش و احوال او خبری ندارد. از جنگ فرمانروا و شیوه کشتن اهریمنان در جنگل بی‌خبر است. بعد از افتادن یکی از سلحشوران به دره از احوال او و زنده‌ماندنش بی‌خبر است. در قسمتی از داستان در مورد رفتارهای پارسیتاد، برادر پادشاه حرفی نمی‌زند و برای پرکردن این نقص او را بیهوش به تصویر می‌کشد و با قصد او را زخمی می‌کند تا گره داستان همچنان باقی بماند.

فصلنامه نقد کتاب

نور و نور

سال پنجم، شماره ۱۸
تابستان ۱۳۹۷

۱۷۲

ژرف ساخت کل
داستان را می‌توان
نبرد بین تاریکی و
روشنایی دانست

ج) شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی

در حوزه داستان‌نویسی، دو عنصر نقش کلیدی و اساسی دارند و آن دو، شخصیت و عمل داستان هستند تا بدان حد که داستان‌ها را براساس اهمیت هر کدام از این دو بُعد به دو نوع «رمان شخصیت» و «رمان عمل» تقسیم‌بندی می‌کنند. با این توصیف داستان سلحشوران پارله‌آن را می‌توان «رمان عمل» به حساب آورد. هرچند نویسندگان تلاش کرده‌است با انتخاب نام‌های عجیب و متفاوت برای هر یک از شخصیت‌ها به آن‌ها فردیت ببخشد ولی ندادن نشانه‌های بارز و تکرارنشده‌ای به اغلب شخصیت‌ها تلاش او را در این زمینه تا حدودی مهم‌ل گذاشته‌است.

«فرتیاد» شخصیت اصلی و نوجوان داستان، دارای توانایی خاصی است که می‌تواند با بستن چشمانش رد افکار افراد را بگیرد و به آن‌ها برسد. نویسنده با دادن این توانایی، او را در جمع سلحشوران می‌گنجانند تا از دید وی به راحتی حوادث داستان را ترسیم کند. او بار اول از توانایی خود استفاده کرده و نقشه‌های شعبده‌باز را نقش بر آب می‌کند. حدود چهل صفحه از شروع داستان می‌گذرد و نویسنده با استفاده از توانایی شخصیت اصلی داستان، پیچی را به داستان می‌دهد و ذهن مخاطب را برای حوادث بعدی داستان آماده می‌کند.

«من از وقتی بچه بودم، یک‌جور توانایی خاصی داشتم. البته اولش فکر می‌کردم همه آدم‌ها این‌طورند، اما بعداً فهمیدم با بقیه فرق دارم.» (خواسته، ۱۳۹۴: ۷۷)

غیر از شخصیت اصلی، سایر شخصیت‌های داستان نمونه نوعی هستند؛ هرچند نویسنده سعی دارد با نامگذاری آن‌ها و با به عمل و گفت‌وگو واداشتن هر یک، برایشان فردیت قائل شود. شرکت کردن فرمانروا به‌شخصه در جنگ با اهریمنان با چند نفر انگشت‌شمار که همچون مردم عادی هستند و هیچ‌گونه توانایی پهلوانی بدان‌گونه که در حماسه‌ها دیده می‌شود در آن‌ها وجود ندارد و نیز مرگ فرمانروا در انتهای داستان، به‌نوعی حاکی از ضعف شخصیت‌پردازی داستان است و این عامل به‌همراه عوامل دیگر به‌ویژه توصیف دقیق حوادث

و صحنه‌ها، باعث شده‌است که این اثر، یک داستان حوادث به‌شمار بیاید تا داستان شخصیت. گویی پادشاه وظیفه‌ای غیر از جنگیدن تن‌به‌تن با اهریمنان ندارد و اداره کشور که وظیفه اصلی اوست به حاشیه رانده شده‌است. فرمانروا دارای قدرت درک و فهم خاصی است و به‌نظر می‌رسد که همه‌چیز را می‌داند و سخنانش کاملاً عاقلانه است و هیچ‌وقت اشتباه نمی‌کند. همچنین دارای نشان خاص فرمانروایی است که قدرت جادویی هم دارد.

«اخر، پاره آتش. گرز سفیدرنگ و پراپهتی که سرش به شکل تیزچنگ ساخته شده بود...» (همان: ۵۵)

نویسنده، ساره‌نار پیر (پیرترین سلحشور) را می‌آفریند تا تمام سرگذشت سرزمین پارله‌آن را از زبان او برای شخصیت اصلی داستان تعریف کند و مخاطب را از گذشته این سرزمین شگفت‌انگیز آگاه کند.

نام شخصیت‌ها که ساخته و پرداخته ذهن خلاق نویسنده هستند یادآور نام‌های ایران باستان هستند و نویسنده با ترکیب خاص کلمات، نام‌های خاص و تکرارنشده برای شخصیت‌های داستان برگزیده‌است. به‌عنوان نمونه «فرتیاد» نام شخصیت اصلی داستان فر و شکوه را در ذهن تداعی می‌کند. یا «پرسام» یادآور سام پهلوان در شاهنامه است. یا نام فرمانروا «پارسامین» است و نام برادرش «پارسیتاد» که هر دو نام شکوهمند سرزمین پارس را یدک می‌کشند. می‌توان گفت در زمینه نامگذاری اشخاص، نویسنده تاحدودی خوب عمل کرده‌است.

توصیف ظاهری شخصیت‌ها هم در لابه‌لای داستان آمده‌است، ولی چندان در ذهن مخاطب ماندگار به‌نظر نمی‌رسند.

مثلاً در توصیف اهریمن می‌نویسد:

«چهره‌ای مانند گراز، بدنی به سرخی خون، چنگال‌هایی خمیده و پاهایی که به سم‌های نوک‌تیز ختم می‌شدند.» (همان: ۸)

یا در مورد قیافه ظاهری شخصیت اصلی و دوستانش می‌نویسد:

«برخلاف من و پرسام که هر دو لاغر و ریزنقش بودیم قدوقامت بلندی داشت... و به نسبت سنش خیلی قوی بود.» (همان: ۱۳)

از زبان مادر اشاره به سن شخصیت اصلی شده‌است:

«خجالت بکش! تو دیگر چهارده‌ساله شده، نباید ادای بچه‌ها را دریاوری.» (همان: ۳۳)

پنهان‌داشتن نام پادشاه به‌مانند اسطوره‌ها که نام قهرمان را مخفی نگه‌می‌داشتند جلب توجه می‌کند. «باتوجه به هدف سفرهای فرمانروا، او خود را به این نام معرفی می‌کند تا هم ناشناس بماند و هم دروغ نگفته باشد.» (۱۷۷)

د) گفت و گوی شخصیت‌ها

شخصیت‌ها روح داستان را به وجود می‌آورند و این شخصیت‌ها نیاز به حرف‌زدن دارند. گفت‌وگوی اشخاص داستان به پویایی و باورپذیر بودن حوادث کمک می‌کند. نویسنده باید گفت‌وگوی مناسب را برای افراد برگزیند. گفت‌وگوهای دقیق و بی‌نقص اشخاص، در جای‌جای داستان بر قوت طرح می‌افزایند و نیز به سؤالات احتمالی ذهن مخاطب پاسخ قانع‌کننده‌ای می‌دهند.

فصلنامه نقد کتاب

نقد و پژوهش

سال پنجم، شماره ۱۸
تابستان ۱۳۹۷

۱۷۴

سازگاری صحبت شخصیت‌ها با خصوصیات جسمانی، روانی و اجتماعی آن‌ها از عوامل مهم واقعی جلوه‌دادن آن‌هاست. در این داستان شیوه‌ی گفت‌وگوی افراد یکسان است و تنها ساره‌نار پیر که یکی از سلحشوران پارله‌آن است تکیه‌کلامی دارد که به‌هنگام حرف‌زدن حضورش کاملاً محسوس است:

«عوضش به قلعه که برسیم، خورشید همه‌جا را روشن کرده

جانم» (۹۲)

البته نویسنده با هوشیاری کامل این نقص را موجه جلوه‌داده و از زبان پادشاه می‌نویسد:

«از زمانی که من و برادرم پارسیتاد سفرهایمان را برای شکار اهریمن‌ها آغاز کردیم، تصمیم گرفتیم برای این‌که ناشناس بمانیم شبیه مردم عادی حرف بزنیم. ولی هنوز هم گاهی سروکله کلمات عجیب طبقه اشراف لابه‌لای صحبت‌هایمان پیدا می‌شود.» (همان: ۱۰۰)

راوی به تمام ابعاد

داستان مسلط

نیست و فقط

از رویه‌رو شاهد

حوادث است

ه) توصیف‌های زیبا و دل‌انگیز

توصیف صحنه‌های داستان بسیار زیبا و دل‌انگیز هستند و هر حادثه‌ای بسیار دقیق و حساب‌شده به‌دنبال حادثه دیگر می‌آید.

«پدرم خیلی‌زود در تاریکی شب فرو رفت.» (همان: ۹۰)

«حالم مثل کسی بود که رشته‌های طناب امیدش، یک‌به‌یک،

مقابل چشم‌هایش پاره می‌شوند و...» (همان: ۴۵۸)

«واقعیت مثل سنگی، شیشه شادی‌ام را شکست.» (همان: ۴۵۸)

«سرتاسر بدنش مثل دشتی پر از شقایق، به سرخی می‌زد.»

(همان: ۴۵۸)

جهان ماوراء که شخصیت اصلی داستان در مواقع ضروری وارد آن می‌شود، بسیار دقیق و زیبا توصیف شده‌است:

«حس می‌کردم در تاریکی بی‌انتهایی در حال صعود هستم... به

دریایی از رنگ‌ها پا گذاشتم: هزاران هزار ریسمان رنگی و مواج که

با درخششی افسون‌کننده نورافشانی می‌کردند، در اطرافم پراکنده بودند.» (همان: ۱۰۰)

و) ظهور عناصر و بن‌مایه‌های افسانه‌ها در داستان

غیبت کردن کسی از خانه معمولاً نکته آغازین افسانه‌هاست که در گود طرح این داستان وارد شده‌است. شروع حرکت داستان با غیبت کسی از خانه شروع می‌شود. دزدیده‌شدن فرتانا خواهر فرتیا در توسط آماکوک که از جادوگران پیچک سرخ، نکته حرکت طرح داستان است.

اتفاقات آنی و زودگذر از خصوصیات بارز افسانه‌هاست که به آکسیون داستان کمک می‌کند. گرفتاری و نجات آنی شخصیت اصلی در چندین جای داستان وجود دارد.

وجود عنصر جادو و جادوگران؛ به مانند افسانه‌های فولکلوریک وجود عنصر جادو برای باورپذیر کردن طرح داستان نقش اساسی دارد. ترس به‌عنوان بن‌مایه داستان و نیز آموزش نحوه غلبه بر آن از دل مشغولی‌های اساسی نویسنده است تا جایی که برای قانع کردن ذهن مخاطب حتی به خلق «اشیای جادویی» نیز دست می‌زند. و فصل نهم و به‌عبارتی آخرین فصل را «ترس‌ریا» نامگذاری می‌کند.

«یادم آمد پدر بزرگم در مورد همچنین چیزی برایم گفته بود. اسم آن گوی سرخ، «طلسم ترس‌ریا»ست. کسی که آن را همراهش داشته‌باشد، از هیچ‌چیزی نمی‌ترسد.» (همان: ۴۴۹)

حتی برای غلبه بر ترس نیز از زبان پارسامین پادشاه برای شخصیت اصلی داستان مشاوره نیز می‌دهد. (همان: ۲۰۳، ۲۰۶، ۲۰۷) وجود اشیای جادویی، قابل توجه است؛ مانند زنگوله‌ای که برای فهمیدن خطر، آن را به صدا درمی‌آورند.

«آران داس کوچک را گرفت و ضربه‌ای آرام به زنگوله‌اش زد. زنگوله طلایی با صدایی عجیب به ارتعاش درآمد...» (همان: ۱۱۴)

«بعد با سرعتی غیرمنتظره روی زمین خم شد و مشتی خاک برداشت و به‌سمت داریک پرتاب کرد و با عصایش به آن اشاره کرد و فریاد زد: «اینسه، نامینه!» با گفتن این کلمات، دانه‌های خاک همین‌طور که بر سر داریک می‌ریختند، تبدیل به بارانی از آتش شدند و بدنش را دربرگرفتند. از میان آتش صدای غرشی برخاست، ذرات آتش به اطراف پرتاب شد و هیکلی عظیم‌الجثه و سرخ‌رنگ پدیدار شد.» (همان: ۱۹۲)

کینه و دشمنی موضوع دیگری است که حوادث طرح را به‌وجود آورده

و به شکل پنهان از چشم مخاطب آن را پیش می‌برد و پس از گره‌گشایی داستان از زبان برادر پارسامین پادشاه که پارسیتاد نام دارد، جلوه می‌یابد. «عمق کینه‌اش از برادر هم‌خونش هم برایم عجیب بود. کینه‌ای که

حاضر بود در آتش آن، همه‌چیز و همه‌کس را بسوزاند.» (همان: ۴۲۴)

ایثار نیز به عنوان موضوعی دیگر مد نظر نویسنده است و می‌خواهد آن را در ذهن مخاطب جای‌گیر کند. یکبار «آران» خودش را به دره همراه اهریمن آتشین به سد می‌اندازد و با فداکردن خود دیگران را نجات می‌دهد. (همان: ۲۴۵) بار دیگر «داراد» جلوی دروازه سنگی سرزمین تاریکی‌ها خودش را فدا می‌کند تا دیگران وارد آنجا شوند و اتفاقاً هر دو شخصیت فداکار به طرز شگفتی نجات می‌یابند و مخاطب نوجوان طعم شیرین رهایی را به همراه شخصیت‌های داستان می‌چشد. (همان: ۳۶۶)

راست‌گویی و پرهیز از دروغ نیز جابه‌جا توسط شخصیت اصلی به خواننده القا می‌شود.

«احساس می‌کردم بار سنگینی از روی دوشم برداشته شده‌است و خوشحال بودم. دست‌کم حالا دیگر فرمانروا حقیقت را می‌دانست و به‌خاطر پنهان‌کاری من تصمیم نادرستی گرفته نمی‌شد و جان کسی به خطر نمی‌افتاد.» (همان: ۳۳۳، ۳۳۴، ۳۳۶)

اعتماد به همه‌کس در دوران نوجوانی باعث سرخوردگی و شکست وی می‌شود که در چندین جای داستان این موضوع نمود عینی یافته‌است. نویسنده با نشان‌دادن نتیجه اعتماد که منجر به شکست اشخاص داستان و فریب‌خوردن آن‌ها می‌شود، مخاطب را نسبت به این‌گونه مسائل هوشیار می‌کند. (همان: ۲۷۲)

گاه نویسنده از عنصر طنز بهره می‌گیرد و با جاری کردن سخنان طنزآمیز از التهاب و ناراحتی صحنه‌های داستان می‌کاهد.

«با این حرف همه خندیدیم. گرچه فکر می‌کنم بیشتر از آن که حرف نارتین خنده‌دار باشد، به‌دنبال بهانه‌ای برای خندیدن بعد از آن مبارزه طاقت‌فرسا بودیم.» (همان: ۲۰۸، ۳۳۸، ۳۵۸)

دین مردم پارله‌آن نامعلوم است و فقط استفاده از کلمه یگانه مشخص می‌کند که آن‌ها یکتاپرست هستند.

«... مگر یگانه به دادمان برسد.» (همان: ۶۷)

یگانه را هنگام طلوع آفتاب عبادت می‌کردند.

«پارسامین نگاهی به خورشید که تازه طلوع کرده‌بود و گفت:

...البته اکنون زمان عبادت یگانه است.» (همان: ۹۷)

همچون ایران باستان که مردم پیرو دین زرتشت بودند. در سرزمین

پارله‌آن نیز ستوده، پیامبرگونه‌ای است که مردم به او گرایش پیدا می‌کنند و به دین و آیینش ایمان می‌آورند.

«پارله‌آن اسمی بود که مدتی بعد، اجداد ما روی این قلمرو گذاشتند و لابد می‌دانی که معنی‌اش می‌شود سرزمین یگانه‌پرستان...» (همان: ۲۳۵)

ز) صحنه‌پردازی

خلق محیط مناسب داستان، برای باورپذیر کردن صحنه‌های داستان بسیار حائز اهمیت است. نویسنده در توصیف فضاهایی که حوادث داستان در آن رخ می‌دهد تا حدود زیادی دقیق و موفق عمل کرده است ولی حوادث داستان به قدری پشت سر هم و بدون وقفه اتفاق می‌افتد که اندکی حس باورپذیری مخاطب دچار اشکال می‌شود. شاید دلیل این همه عجله و شتاب، بیهوش بودن یکی از شخصیت‌های داستان باشد که خواهر راوی نیز هست و همه تلاش طرح داستان برای نجات او از دست جادوگری است که وی را ربوده است. توصیف مستقیم صحنه‌ها از دید زاویه اول‌شخص که خود شاهد بیشتر حوادث داستان است طرح را بسیار جذاب و گیرا کرده و مخاطب را به دنبال خود می‌کشاند.

ح) خاتمه

در فصل آخر، داستان شکل روایت‌مندی خود را از دست می‌دهد و تبدیل به خاطره‌نویسی صرف می‌شود. داشتن پایان باز و پرهیز از هرگونه تفسیر رفتاری و نتیجه را به ذهن خواننده واگذار کردن امتیازاتی محسوب می‌شوند که نویسنده با آوردن فصل پایانی داستان، آن را خدشه‌دار کرده است طوری که مخاطب به یکباره از هیجان و لذت داستان دور می‌افتد.

منابع

یونسی، ابراهیم. (۱۳۷۹)، هنر داستان‌نویسی، تهران: نگاه، چاپ ششم.