

هر بنویسیم؟

۳-۱

نوشتن داستان‌مان را از کجا آغاز کنیم؟

نوشته: ام. کی. لارنس

ترجمه: الف - صالحی

هر بار که داستانی می‌نویسم بیشتر مطمئن می‌شوم که جمله‌ی «بنویس آنچه را که می‌دانی»، چقدر مهم و کاربردی است.

شاید شما یکی از آن نویسندگانی منظمی هستید که قبل از نوشتن، طرح‌هایتان را خیلی مرتب جمع می‌کنید و سوژه‌هایتان را به‌دقت در دفتر یادداشت‌تان می‌نویسید یا آن‌ها را در کامپیوتر شخصی‌تان ذخیره می‌کنید. یا شاید هم مثل من آدم بی‌خیالی هستید که کارت‌تان را با یک صفحه‌ی سفید شروع می‌کنید و خیلی راحت و آسوده، شخصیت‌هایی را که از خطر خوش‌شان نمی‌آید، بی‌هوا درون آب یخ پرت می‌کنید و فریاد می‌زنید: «شنا کن لعنتی، شنا کن!»

حتی اگر این کار را هم انجام دهید، هنوز راه زیادی در پیش دارید و مجبورید مسئولیت اصلی هر نویسنده‌ای را به انجام برسانید؛ یعنی داستان‌تان را آغاز کنید، پیش ببرید و به آخر برسانید!

ویلیام باتلر ییتس (نویسنده و شاعر مشهور) معتقد است: «شخصیت، با عملش شکل می‌گیرد تا صحنه را از آن خود کند و داستان را پیش ببرد.»

من در تمام کارگاه‌های داستان‌نویسی‌ام بر این نکته تأکید می‌کنم که نوع داستان شما به آدم‌هایی که در تخیل‌تان زندگی می‌کنند و به قوی‌تر شدن زندگی داستانی آن‌ها بستگی دارد؛ چرا که شخصیت هر فرد با عملش مشخص می‌شود.

اما برای اینکه به جای یک طرح پُرکشش داستانی، با یک‌عالمه حوادثِ شلوغ و بی‌ربط روبه‌رو نشوید، باید بدانید که شخصیت‌های‌تان برای چه نوع طرحی مناسب‌اند؟ مثلاً فرض کنید که مری شلی (نویسنده‌ی رمان فرانکشتاین)، ویکتور فرانکشتاین و نوکرش را در کم‌دی اجتماعی فوق‌العاده‌ای مثل غرور و تعصب قرار داده بود. یا اینکه جین ایر به جای خانه‌ی روستایی آقای روجستر، از قهوه‌خانه‌ی بین راه لندن سر در می‌آورد، جایی که تام جونز در آن خوشگذرانی می‌کرد!

البته مری شلی کارش را با طرح کم‌وبیش پیش‌بینی شده‌ای شروع کرده بود. او فرانکشتاین را در کشمکش ذهنی با همسر خود، پرسی، قرار داد تا رمان دلهره‌آورِ بهتری نسبت به گذشته خلق کند.

اما اگر شما چنین تصمیمی درمورد طرح داستان‌تان نداشته باشید، چه؟ از کجا شروع می‌کنید؟ چطور می‌توانید مطمئن باشید که راه درستی را در پیش گرفته‌اید؟

پاسخ‌اش ساده است: با تخیل‌تان شروع کنید، نه با تجربه‌های شخصی (آن‌ها را برای دفتر خاطرات‌تان نگه دارید). تنها یک راه وجود دارد که از درستی راهی که در پیش گرفته‌اید مطمئن شوید. شروع کنید و ببینید که نتیجه می‌دهد یا نه؟ بگذارید بطور آزمایشی، نوشتن

داستانی را شروع کنیم و نقش‌ها را بین شخصیت‌ها تقسیم کنیم. فرض کنید داستان را با جمله‌ای ساده شروع کنیم:

فصل یک، صفحه یک، نقطه‌ی آغازین:
«اتوبوس آن‌ها را جا گذاشت و رفت.»

این جمله نشان می‌دهد که حوادثی پیش از این اتفاق افتاده و حوادث دیگری هم بعد از رفتن اتوبوس اتفاق خواهد افتاد و حالا که اتوبوس رفته، ما آنجا در گردوغبار کنار شخصیت‌های داستان مان ایستاده‌ایم و پرسشی که پیش می‌آید این است: «آن‌ها چه کسانی هستند؟»

حالا باید تصمیم بگیریم که شخصیت‌های اصلی‌مان چه کسانی باشند! من ترجیح می‌دهم یکی از آن‌ها زن باشد. پس او قبل از هر چیز به یک اسم نیاز دارد. آندرا یا الیزابت؟

شاید اگر می‌خواستیم یک داستان عاشقانه بنویسیم، این اسم‌ها را انتخاب می‌کردم؛ اما این اسم‌ها برای زنی که قدری لاغر و استخوانی است و دارد دود اتوبوسی را که به‌تازگی رفته فرو می‌برد و من او را کنار جاده در گردوغبار جا گذاشته‌ام، اسم مناسبی نیست. پس چطور است جینی صدایش کنیم؟ انتخاب این اسم، طرح‌مان را پیش می‌برد.

این زن، یعنی جینی - که البته هنوز اسمش قطعی نشده - باروبندیل زیادی دارد. منظورم از باروبندیل، چمدان نیست. جینی اسمی روستایی است (راستش من دخترعمویی دارم که اسمش جینی است) و شما نمی‌توانید زن‌های زیادی را با این اسم پیدا کنید. تازه جینی صورتی گگ‌مکی با موهای قرمز دارد و در مدرسه، همه جینی قرمز صدایش می‌زنند. جینی در حاشیه‌ی گردگرفته‌ی جاده‌ای نزدیک شهر کوچک بلوکریک، در کانزاس ایستاده.

چرا؟

چرا که نه؟ من یک بار در کانزاس مرکزی بوده‌ام و چیزهای زیادی درباره آنجا می‌دانم. جینی لباس آبی بیس‌بال پوشیده و ساکش باد کرده و دو تا کیسه‌ی پلاستیکی بزرگ هم در دست دارد. آیا او قبلاً در تورنتو بوده؟ آیا کانادا همان رؤیای سرد و غمگینی است که می‌خواهد با اتوبوس به آنجا برود؟

اما او تنها نیست. پسر کوچولویی هم با اوست. پسرکی لاغر مردنی که با هم سفر می‌کنند. اسم پسر بچه را هم بوریس می‌گذاریم.

حالا می‌رسیم به جایی که جینی و بوریس، اتوبوس را از دست داده‌اند. تا اینجا ما طرح را باز کرده‌ایم، اما داستان را نه. زیرا چیزهایی که تابه‌حال از ناخودآگاه من بیرون ریخته، هنوز داستان نیست. بعد از این، حوادثی ساخته خواهد شد و به طرف یک نقطه‌ی اوج پیش خواهد رفت. ما طرح‌مان را از نقطه‌ای آغاز می‌کنیم که چیزی اتفاق افتاده. حالا شخصیت‌های ما مجبورند یا به راه‌شان ادامه بدهند یا برگردند. یا بجنگند یا مثل شکست‌خورده‌ها کنار جاده بنشینند. آن‌ها باید راهی را انتخاب کنند. حالا وقت آن است که من به عنوان نویسنده، این کار را انجام دهم: «بنویس آنچه را که می‌دانی؛ بدان آنچه را که می‌نویسی.»

اینکه این طرح چه نوع داستانی از آب دربیاید، بستگی به کاری دارد که جینی و بوریس باید انجام بدهند. ممکن است به خانه‌ای برگردند که کنار یک مُرده‌شورخانه است. جایی که جینی و مادر بزرگ پیر هشتاد و هفت‌ساله‌اش زندگی می‌کنند و بعد جینی با پیت، سربازی که از ویتنام برگشته، ازدواج می‌کند. شاید پیت پمپ‌بنزینی راه بیندازد، بوریس را به فرزندی بپذیرد و همه کنار هم به خوبی و خوشی زندگی کنند...

اگر این‌طور پیش برویم، با داستانی رمانتیک و احساساتی روبه‌رو هستیم، اما نه از آن نوعی که آن‌درا یا الیزابت می‌خواستند برای‌مان بسازند.

حالا فکر کنید که در یک بازگشت به گذشته، پیت که دارد با تفنگ ام-۶ از لوله‌های گاز نگهبانی می‌کند، به کارگری که سمت خانه جینی می‌رود تا سرپرستی بوریس را به عهده بگیرد، شلیک کند!

فکر می‌کنید این چه نوع داستانی است؟ تراژدی؟ جنایی؟ ملودرام؟! یا فرض کنید جینی و بوریس، اتوبوس را از دست داده‌اند و حالا با یک سرباز دیوانه که اسمش پیت است همراه می‌شوند و به سرعت به کانادا می‌روند و در این سفر، تمام خصوصیات و بی‌رحمی‌های آمریکای مدرن در آخر قرن بیستم را تجربه می‌کنند. این نوع رمان را **پیکارسک** می‌گویند. رمانی که قهرمان آن آدم شروری است که به دنبال سرنوشتش می‌رود؛ مثل هکلبری فین (اثر مارک تواین).

یا فرض کنید که به جای جینی، داستان را روی شخصیت بوریس متمرکز کنیم که با مراقبت جینی بزرگ شود، به مدرسه برود، سیاستمدار و نامزد ریاست جمهوری شود، شکست بخورد و سرانجام برگردد به بلوکریک کانزاس، کنار همین جاده‌ای که حالا ایستاده است، درست مثل حالا که از اتوبوس جا مانده؛ در گرد و غبار... این هم نوعی رمان است که در آن شخصیت اصلی، بزرگ می‌شود و به تحصیلات عالی می‌رسد؛ مثل دیوید کاپرفیلد (اثر چارلز دیکنز).

امتیاز چنین تمرینی این است که ترکیب شخصیت‌ها و صحنه‌پردازی، طرح را گسترش می‌دهد. آن‌ها ابتدا داستانی جدا از هم دارند، اما به سرعت یکی می‌شوند تا خط اصلی صحنه‌ها و فصل‌های فراز و فرود را بسازند.

قانون مهم دیگر طرح - که ما گاهی آن را می‌شکنیم - این است که خط داستانی هرگز نباید گم شود، یا به خاطر یک عامل بیرونی دیگر، پیچیده شود. مهم این است که همه چیز طرح را بسوی نقطه‌ی اوج پیش ببرد. «هنری پنجم» باید در نبرد آگینکورت شرکت کند. فراموش نکنید که طرح‌های فرعی، بازگشت به گذشته و هر چیزی که شما در داستان‌تان از آن استفاده می‌کنید باید شما را به سمت نقطه‌ی اوج اجتناب‌ناپذیرش پیش ببرد.

شخصیت با عملش شکل می‌گیرد تا صحنه را از آن خود کند و داستان را پیش ببرد. بیشتر وقت‌ها که می‌خواهم داستانی را شروع کنم، فقط دو چیز درباره طرحم می‌دانم: اینکه از کجا شروع می‌شود و اینکه مهم‌ترین صحنه‌ی آن چه خواهد بود. حتی بعضی وقت‌ها آن صحنه را تصور می‌کنم. چون در آن لحظه، دیگر شخصیت‌هایم را بهتر از خودم می‌شناسم. آن‌قدر خوب که می‌توانم آن‌ها را در جاده‌ی غبار گرفته‌ی بلوکریک کانزاس، هنگامی که آخرین اتوبوس، آن‌ها را به سوی سرنوشت‌شان می‌برد، تنها بگذارم.

پایان

vispoubish.com