

هر بنویسیم؟

ویسپوبیش، سال ۲، شماره ۲

چرا سرگرمی‌ها در شخصیت‌پردازی مهم‌اند؟

نویسنده: : فراسر شرمین
مترجم: الف. صالحی



پرایز^۱ کتاب‌های شکسپیر را می‌خواند. آن‌ها در تمام مدتی که در داستان زندگی می‌کنند، **وقت را نمی‌کشند**، بلکه در هر لحظه و هر کلمه‌ی داستان می‌کوشند تا خودشان را باورکردنی‌تر جلوه دهند.

سرگرم کردن شخصیت‌ها در داستان، نقشی فراتر از واقعی نمودن آن‌ها دارد. سرگرمی‌ها می‌توانند **شخصیت‌پردازی** کنند، به فضا رنگ دهند، پس‌زمینه را شگفت‌انگیز کنند طرح را به گونه‌ای

زمانی که شخصیت‌های داستان‌تان در حال نجات دنیا، آدم‌ربایی، کشف سیاره‌های تازه یا دست‌وپنجه نرم کردن با درگیری‌های درونی نیستند، چه می‌کنند؟ هیچ‌وقت به این موضوع فکر کرده‌اید؟

پس فکر کنید! بهترین شخصیت‌های داستانی حتی زمانی که چیزی درباره‌شان نمی‌خوانیم، به زندگی خود ادامه می‌دهند. «نرو ولف»^۱ کارآگاه مشهور «رکس استوت»^۲ وقتش را به مطالعه درباره انواع اُرکیده می‌گذراند.

«اسپنسر»^۳ شخصیت «رابرت پارکر»^۴ یک دانشمند تغذیه‌ی حرفه‌ای است. «کاپیتان پی‌کارد»^۵ در داستان «اینتر

[1]. Nero Wolfe

[2]. Rex Stout

[3]. Spenser

[4]. Robert Parker

[5]. Captain Picard

[6]. Enterprise

برجسته به نمایش بگذارند و حتی درونمایه‌ی داستان را استعاری کنند. دل‌مشغولی شخصیت شما چه بازی گروهی باشد، چه باله، چه اشیاء زینتی یا جمع کردن مجموعه‌ی کاملی از لگو و باریبی، به داستان‌تان جذابیت بیش‌تری می‌بخشد.

شخصیت‌پردازی

البته سرگرمی، به خودی خود شخصیت‌ها را دوست‌داشتنی و متفاوت نمی‌کند. «نرو ولف» ارکیده پرورش می‌دهد، اما این کار از قاتلان هم برمی‌آید.

فرض کنید قهرمان شما شطرنج‌باز است. آیا او حریفش را در ابتدا با بازی تهاجمی عقب می‌راند، یا اینکه با محافظه‌کاری صبر می‌کند تا او مرتکب اشتباهی احمقانه شود و بعد شکستش می‌دهد؟ آیا او با شگردهای عجیب و غریب مردم را می‌خنداند یا از آن‌جا که خیلی به بازی‌اش می‌نازد، به حریفش فرصت می‌دهد؟ اگر بازی به زیان او پیش رود، چطور؟ آیا زود روحیه‌اش را می‌بازد و صفحه‌ی شطرنج را به هم می‌ریزد یا اینکه...؟

تصویر کردن چنین جزئیات ظاهراً کوچکی، داستان را باورکردنی‌تر می‌کند. وقتی خوانندگان ببینند که قهرمان شما مَهره‌های شطرنج را با بی‌فکری جابه‌جا

می‌کند، زمانی هم که در انتخاب شغل یا همسرش یا ورود به نیروی پلیس تردید می‌کند، عمل او را جدی نمی‌گیرد. در برنامه‌های تلویزیونی، علاقه‌ی «مورفی براون»^۷ به موسیقی کلاسیک به تماشاگران نشان می‌دهد که او یک علاقه‌مند پروپاقرص دهه‌ی شصت است. خصلتی که تأثیر بسیاری بر اتفاق‌های قسمت‌های مختلف داستان می‌گذارد. در کتاب «ریموند چندلر»^۸، «فیلیپ مارلو»^۹ در حین حل مسائل جنایی، شطرنج بازی می‌کند و این نه تنها نشان‌دهنده‌ی هوش زیاد اوست، بلکه بُعد دیگری از شخصیت او را نیز آشکار می‌سازد. او به جای بازی با حریف مقابل، به تنهایی با خودش بازی می‌کند.

رازگشایی

علاوه بر این، سرگرمی می‌تواند شخصیت اصلی‌تان را از دیگر شخصیت‌های داستان متمایز کند. (و همین‌طور شاید خوانندگان‌تان را).

تصور کنید شما در داستان‌تان یک قاضی خَلق کرده‌اید که مأمور سرسخت اجرای قوانین است؛ اما اوقات تنهایی‌اش را با خواندن کتاب‌های کُمیک می‌گذراند و تک‌تک کتاب‌هایش را هر هفته از اول دوباره می‌خواند و این تنها دلگرمی اوست.

[7]. Murphy Brown

[8]. Raymond Chandler

[9]. Philip Marlowe

به درون شخصیت‌های‌تان نپردازید به آن‌ها کمک می‌کنند تا به یادماندنی شوند. اگر می‌خواهید شخصیت اصلی‌تان چاشنی خنده‌داری هم داشته باشد - مانند زنگ تفریحی در یک داستان جدی - ویژگی‌اش را با سرگرمی غیرمتعارفی بسازید. مثلاً هیچ‌کس بدل «الویس»^[10] را جدی نمی‌گیرد.

پس زمینه و صحنه

داستان‌های ماندنی می‌توانند مخاطب‌شان را به جهانی ببرند که هرگز در آن نبوده و شاید هم هرگز پا در آن نگذارد.

البته چنین جهانی، سرگرمی‌های متفاوتی نیز دارد. داستان‌های پلیسی «جان دانیگ» در جهان جمع‌آوری کتاب‌های نایاب^[11] شکل می‌گیرد. حتی اگر سرگرمی، نقش مهمی را در این داستان‌ها نداشته باشد، حداقل می‌تواند به خوانندگان حس روشنی از صحنه بدهد. نبرد گلا دیاتورها در فیلم حماسی «اسپار تاکوس»^[12] خشونت و بی‌عاطفگی رومی‌ها را گز برخورد با برده‌ها به نمایش می‌گذارد.

اگر می‌خواهید از سرگرمی به عنوان راه‌گشایی برای روشن‌تر شدن پس‌زمینه‌ی داستان‌تان کمک بگیرید، فراموش نکنید همیشه تنها از آنچه می‌دانید، بنویسید... یا دست‌کم از آن

چنین مشغولیتی می‌تواند شخصیت تک‌بعدی او را به شخصیتی چندوجهی و دوست‌داشتنی تبدیل کند و همدردی شما را برانگیزاند. (او از جدی بودنش متنفر است، اما نمی‌تواند خودش را تغییر دهد.) همچنین این سرگرمی می‌تواند تصمیم ناگهانی او را در پایان داستان، هنگامی که از پذیرفتن نقش همیشگی‌اش سر باز می‌زند، قابل درک کند.

ویژگی بخشیدن

در داستان نباید به تمام نقش‌ها به یک اندازه توجه شود. اغلب برای خلق قهرمان‌های اصلی هم به ویژگی‌هایی نیازمندیم. ویژگی‌هایی که قهرمان‌مان را آن‌قدر زنده کند که در خاطره‌ی مخاطب، واضح و شفاف باقی بماند و اگر این ویژگی در جریان اثر چند بار تکرار شود، بسیار راه‌گشا خواهد بود؛ چرا که خواننده در میانه‌ی داستان، بین شخصیت‌ها گیج و سردرگم نمی‌شود و مرتباً نمی‌پرسد: «کجا؟... چه جوری؟... چه کسی؟»

سرگرمی، ویژگی ایجاد می‌کند. پیرزنی که چهل‌تکه می‌دوزد، بهترین دوستی که در بازسازی جنگ داخلی شرکت می‌کند، پلیسی که صفحه‌های گروه موسیقی بیتل‌ها را جمع می‌کند و... چنین سرگرمی‌هایی، حتی اگر خیلی هم

[10]. Elvis

[11]. John Dunning

چیزی که درباره‌اش به خوبی تحقیق کرده‌اید.

اگر نمی‌دانید شطرنج‌بازهای حرفه‌ای چه روشی برای بازی‌شان دارند، یا اینکه کجا می‌توان دنبال کتاب‌های قدیمی گشت یا چطور می‌شود شجره‌نامه‌ی خانوادگی پیدا کرد و ... پیش از آنکه چیزی در این زمینه بنویسید، درباره‌اش تحقیق کنید.

در داستان‌های علمی - تخیلی، معمولاً جهانی که شما برای خوانندگان خلق می‌کنید، کاملاً ناشناخته است. در چنین داستان‌هایی، سرگرمی می‌تواند خوانندگان را از دنیای غریبی بیرون آورد و حس آن‌ها را برانگیزد.

«پیر آنتونی»^{۱۳} در کتاب «آبی ماهر»^{۱۴} مسابقه‌ی المپیک راه می‌اندازد و به این ترتیب خوانندگان با تماشای بازی شخصیت‌ها، چیزهای زیادی درباره آن‌ها کشف می‌کنند.

درباره شخصیت‌شان، جهان‌شان، فرهنگ و حتی صنعت‌شان. آن‌ها همچنین لحظات خوبی را در شور و حال بازی موجوداتی خیالی می‌گذرانند.

طرح

تصور کنید قهرمان شما در بازداشتگاه نئونازی‌ها گرفتار شده است و شما

نمی‌دانید چگونه می‌شود فرار او را از زندان، باورکردنی جلوه داد. در چنین وضعیتی، راه‌حل خوبی وجود دارد. قهرمان‌تان را با سرگرمی‌هایی مثل وزنه‌برداری، بدنسازی یا هر مهارتی که فکر می‌کنید بعداً ممکن است به آن نیاز پیدا کند، مشغول کنید.

فیلم «روانی»^{۱۵} را در نظر بگیرید: مردی تقریباً روانی می‌خواهد بداند چطور می‌تواند جسد مادرش را پُر و نگهداری کند. به زودی فیلم نشان می‌دهد که «نورمن بیتس»^{۱۶} یک تاکسیدرمیست^{۱۷} ماهر است و یا مثلاً در داستان «مرگبارترین بازی»^{۱۸} نوشته‌ی «ریچارد کنل»^{۱۹}، قهرمان داستان قبلاً مهارت‌های رزمی را فراگرفته است و این موضوع به او کمک می‌کند تا در برابر سرسخت‌ترین جنگجو زنده بماند. وسوسه‌ی ذهنی «زاروف» هم در هنگام نبرد نشان می‌دهد که چگونه سرگرمی، انگیزه ایجاد می‌کند.

فرقی نمی‌کند که شما در چه نوع یا شاخه‌ای از داستان‌نویسی کار می‌کنید؛ آنچه شخصیت را شکل می‌دهد، می‌تواند طرح داستان را هم آغاز کند. مثلاً در بسیاری از داستان‌های پلیسی، شخص قاتل یا دزد، عاشق جمع‌کردن تمبر، سکه‌های قدیمی یا کتاب‌های

[12]. Sparacus

[14]. Blue Adept

[16]. Norman Bates

[18]. The Most Dangerous Game

[13]. Piers Anthony

[15]. Psycho

[17]. Taxidermy

[19]. Richard Connell

عتیقه است.

اما در داستان‌های عاشقانه چطور؟ در «معشوقه»، رُمان تاریخی و پرفروش «آماندا کوئیک»، قهرمان، دانشمند غیرحرفه‌ای با استعدادی است که وقتی شخصیت زن داستان با اطلاعاتی کامل از آخرین تحقیقاتش می‌گوید، این نه ثروت و نه چهره، بلکه علم اوست که مرد را جذب می‌کند.

در داستان‌های فانتزی هم وضع به همین شکل است. این روزها من در حال نوشتن داستانی هستم که در آن زنی قدرت مافوق بشری پیدا می‌کند. من در آغاز نوشته نمی‌توانستم تصمیم بگیرم که او با این قدرت می‌خواهد چه کار کند، اما هنگامی که او علاقه‌مند به خواندن کتاب‌های کمیک شد، کم‌کم راه و هدف‌هایش برایم شکل گرفت. او با تخیلات کودکی‌اش زندگی می‌کرد و با خشونت دور و برش می‌جنگید.

درونمایه و استعاره

در داستان «مجسمه‌ساز آرام»^{۲۲} نوشته‌ی «تئودور استارجن»^{۲۳} علاقه‌ی دانشمند قهرمان داستان به کنده‌کاری روی درختان بیش‌تر از یک ویژگی شخصیتی، معنا پیدا می‌کند. دانشمند از بی‌تفاوتی

آدم‌های اطرافش رنج می‌برد و مرتباً به این فکر می‌کند که چرا آن‌ها هیچ تحوّل‌ی پیدا نمی‌کنند، اما بالاخره می‌فهمد که برای متحوّل کردن اجتماع مجبور است با سعی و تلاش، آرام‌آرام آدم‌ها را شکل دهد؛ درست مثل کنده‌کاری‌های سخت بر روی درختان خشک. در این‌جا کنده‌کاری، نمادی از درونمایه‌ی داستان است.

«پت فرانک»^{۲۴} در داستان «آه، بابی‌لون»^{۲۵} از نگهداری ماهی‌های پرورشی برای خلق استعاره کمک می‌گیرد. بعد از جنگی هسته‌ای، پرورش‌دهنده‌ی ماهی نمی‌تواند آب را به اندازه‌ی کافی برای ماهی‌های حسّاس، گرم نگاه دارد. در نتیجه، همه‌ی ماهی‌ها می‌میرند و تنها گاهی‌های سرسخت، نجات پیدا می‌کنند. او این‌چنین نشان می‌دهد که برای زنده ماندن در دنیای ویران، باید مقاوم، مصمّم و سرسخت بود.

اگر می‌خواهید برای درونمایه، از سرگرمی کمک بگیرید، مراقب باشید که حس‌های شخصی را با نماد اشتباه نگیرید. شاید بخواهید آزارگری شکارچی‌ها را نشان دهید اما خوانندگان‌تان ممکن است گمان کنند شخصیت شما عاشق طبیعت است.

[20]. Mistress

[22]. Slow Sculpture

[24]. Pat Frank

[21]. Amanda Quick

[23]. Theodore Sturgeon

[25]. Alas, Babylon

پس چیزی را نشان دهید که شکارچی شما نماد آن است.

استفاده‌ی بهتر از سرگرمی‌ها

من تجربه‌ی مفیدی در این زمینه دارم. تهیه‌ی فهرستی از سرگرمی‌ها می‌تواند کمک خوبی باشد. (فهرستی چون پرورش گل، کشتیرانی، زنبورداری، تردستی و ...)

بنابراین هر وقت در ترسیم شخصیت‌هایم دچار مشکل می‌شوم و نمی‌دانم آن‌ها باید چطور وقت‌گذرانی کنند، از این منبع استفاده می‌کنم. فهرست را نگاه می‌کنم و در آن به دنبال مشغولیتی می‌گردم که از هر لحاظ با شخصیتی که می‌خواهم بسازم، متناسب باشد و بتواند زوایای داستان فانتزی‌ام را به خوبی آشکار کند.

برای همین، بعد از آنکه بهترین دوستِ قهرمانِ داستانم را به شاعری تبدیل کردم که خودش کتاب‌هایش را چاپ می‌کرد، تصویر روشن‌تری از او پیدا کردم.

پس خوب است در نوشتن داستان‌های‌تان به یاد داشته باشید که شما چه بخواهید نوازنده‌ی جاز خلق کنید، چه تماشاگر بشقاب‌پرنده یا فوتبالیستی معروف، با انتخاب سرگرمی، شخصیت‌هایی به مراتب به‌یاد ماندنی‌تر خواهید داشت.

پایان

