

## داستان کوتاه

چه‌گونه بخوانیم، چه‌گونه بنویسیم؟



فرد بونی<sup>۱</sup>

عبدالحسین آذرنگ

نویسندگانی که فقط نوشته‌های خود را می‌خوانند، مثل سرآشپزهایی هستند که فقط دست‌پخت خودشان را می‌خورند. چه‌طور می‌توانید بگویید مقدار سیر دست‌پخت شما کافی است، اگر که دست‌پخت دیگری را امتحان نکرده باشید؟ چه‌طور می‌توانید در باب این که قهرمان داستانتان به‌قدر کافی دوست‌داشتنی است داوری کنید، اگر که بررسی نکرده باشید نویسندگان دیگر، شخصیت‌هایشان را چه‌گونه می‌آفرینند؟

بیش‌تر نویسندگان، خوانندگانی سیری‌ناپذیرند. به‌قول جان ایروینگ گراپ<sup>۲</sup>، «نویسندگان به‌قصد لذت نمی‌خوانند»، می‌خوانند تا خود را به‌ابزارهای لازم حرفه‌نویستن مجهز کنند؛ برای فنون نوشتن می‌خوانند؛ به‌ورای داستان نگاه

۱. Fred Bonnie، مدرّس نویسندگی در مدرسه‌دایجست در آمریکا و نویسنده‌داستان‌های کوتاه.

2. John Irving Grap

می‌کنند تا به‌درون ساز و کار آن راه بیابند.

از تحلیل دقیق نوشته‌های دیگران، می‌توانید نکته‌های بسیاری بیاموزید. عنصرهای مهم داستان، مانند ساختار، زمینه و گشوده شدن کلاف داستان چه‌گونه پرداخته شده است؟ اگر داستانی همانند داستان خودتان می‌خوانید، نگران نشوید: ادامه بدهید تا بر این نکته پرتو تابیده شود که چگونه می‌توانید داستانتان را خواندنی و با صورتی عرضه کردنی از کار در آورید. یادتان باشد که اگرچه هر داستانی بی‌همتا است، اما طرح و مضمون در بسیاری داستان‌ها مشترک است.

شماری از نویسندگان پشت رایانه می‌نشینند: با ملاحظات دوره‌های آموزشی نویسندگی، نمادپردازی و از این‌ها مهم‌تر، با دیدگاه فلسفی که در ذهن خود دارند. اما توجه ما بیش‌تر به‌جزئیاتی است که شخصیت‌های داستان را زنده می‌کند، و به‌نظرگاهی است که برای روایت کردن رویدادها، کارآمدترین است. و شخصیت‌ها و صحنه را چه‌قدر باید وصف کرد؟ و شخصیت‌ها را چه‌گونه باید جدا و متمایز نگاه داشت؟ و حتی این نکته که کالبد مادی شخصیت‌ها را چه‌گونه می‌توان از نقطه‌ای به نقطه‌ای دیگر برد تا این تصور را برانگیزاند که زمان و مردم به‌سمت پیش حرکت دارند؟

با توجه به کاری که نویسندگان دیگر می‌کنند و سپس داوری در باب کارآمدی کارهایشان، می‌توانید پاسخ گفتن به این پرسش‌ها را آغاز کنید.

برای این که این فرایند را در عمل به‌شما نشان دهم، داستان کوتاه خودم را با نام «آخرین تور هارلند» تحلیل کرده‌ام (نگاه کنید به داستان در ادامهٔ مطلب). داستان را یک بار بخوانید. بار دوم به‌واژه‌ها توجه کنید و این که وظیفهٔ خود را چه‌سان انجام می‌دهند.

شخصیت‌پردازی. شخصیت‌ها را بشمارید و سپس شخصیت اصلی را تعیین کنید. آیا این شخصیت هارلند<sup>۱</sup> است، فلارنس<sup>۲</sup> است یا مرحوم ژنرال

بالک<sup>۱</sup>؟ سن و جنسیت شخصیت‌ها را چه گونه معلوم کنیم؟ آیا نام آن‌ها ملموس ترشان می‌کند؟ شخصیت‌ها درباره یکدیگر چه فکر می‌کنند؟ آیا شخصیت اصلی با دیگر شخصیت‌ها دوستی، دشمنی یا نسبت به آن‌ها نظری بی تفاوت دارد؟ سامانه ارزش‌های هر یک از شخصیت‌ها را چه گونه می‌توانید تعیین کنید؟

با پاسخ‌هایی که در نظر می‌گیرید، چه باید کرد تا خوانندگان این نکات را بیاموزند؟ آیا از راه شیوه گفتار و/یا لحن؟ از راه روایت مستقیم؟ از حالات و حرکات، یا گفت‌وگوی میان شخصیت‌ها چه قدر مطلب می‌توان گفت؟ به سخن دیگر، چه قدر مطلب به خوانندگان گفته و چه قدر به آن‌ها نشان داده شده است؟ شخصیت‌ها در اصل از آنچه خودش می‌گوید نتیجه‌گیری می‌شود. جعلیاتش تخیل زنده او را نشان می‌دهد و بی‌پروایی شیطنت‌آلود او را نسبت به آنچه جزئیات واقعیت تاریخی می‌پندارد. در وصف سرسری معماری و تزئینات عمارت، که در هر توری تکرار می‌کند، بازتاب این نگرش را می‌توان دید. دیگران را هم براساس گفتار و کردارشان داوری می‌کنیم: مطمئناً اعمال و گفت‌وگوهایی که به شخصیت‌ها یتان نسبت می‌دهید، به خوانندگان اجازه می‌دهد آن‌ها را به روشنی ببینند و بشنوند.

ژنرال بالک را بیشتر از راه حکایت‌هایی می‌شناسیم که هارلند نقل می‌کند، و سرشت ژنرال پیوسته تحریف می‌شود. این تصویرها در عین حال از خلق و خو و نگرش خود هارلند نظر بیش‌تری به خواننده می‌دهد.

برخی جنبه‌های شخصیت‌پردازی، مثلاً سن و مرحله زندگی هارلند، از خلال گشوده شدن داستان آشکار می‌شود. از همین طریق است که خواننده، فلارنس را به عنوان موجود ریزاندام نگرانی می‌شناسد، و نیز از طریق حرکات و مکالمات او. و باز از همین طریق است که ربط او با هارلند دیده می‌شود. پندرگست<sup>۲</sup> هم از رفتار، ظاهر و بی‌علاقگی آشکارش به بازی هارلند شناخته

می‌شود. یکی از مؤثرترین راه‌های زندگی نشان دادن شخصیت‌ها، نشان دادن چه‌گونگی ربط آن‌ها به همدیگر است.

سه شخصیت جمعی هم در داستان هست: پسران پیشاهنگ، هیأتی‌ها و راهبه‌ها. این‌ها افراد مجزا از هم نیستند، اما هویت‌ها (و ذهنیت‌ها)ی گروهی متفاوت آنها آشکارا نشان داده شده است.

**صحنه‌پردازی (زمان و مکان).** زمان و مکان این داستان کی و کجاست؟ این صحنه‌مادی و تاریخی را چه‌گونه آفریدم؟ مکان‌ها، چیزها و پوشاک مردم را چه قدر باید وصف کنم؟ آیا به خوانندگان مستقیماً گفته می‌شود که زمان داستان قرن ۲۰ است، یا خوانندگان زمان را از رسیدن اتوبوس‌ها نتیجه می‌گیرند؟ چه جزئیاتی از صحنه‌مادی به‌شما امکان می‌دهد عمارت را تجسم کنید؟

داستان خوب، دنیای کوچک خودش را، که عمل در آن رخ می‌دهد، می‌آفریند. داستانتان را به‌سان بازی در نظر بگیرید: صحنه‌بازی را چه‌طور طراحی می‌کنید؟ از چه جزئیاتی می‌توانید استفاده کنید که در ذهن تماشاگران این تصور را ایجاد کند که شاهد رویدادهای واقعی هستند؟ وقتی هارلند به‌ما می‌گوید که عمارت به «سبک معماری یونانی احیا شده و تجهیزاتش ویکتوریایی است»، آیا خواننده، حتی اگر معنای دقیق این اصطلاح‌های معماری را نداند، می‌تواند تصویری از آن داشته باشد؟

به‌خواننده همان‌قدر اطلاعات بدهید که آن‌ها را سر صحنه بیاورد، اما بیش از اندازه وصف نکنید؛ حتی اگر جزئیاتی از صحنه در داستان مهم است، به‌خواننده مجال بدهید از بنای پیش از جنگ داخلی آمریکا (یا ساحل، یا اتاقک زیر شیروانی، یا ساختمان مدرسه، یا پمپ‌بنزین) بر پایه تجربه خودش حدس بزند. در چنین محیط شخصی شده‌ای است که عمل می‌تواند در ذهن خواننده رخ دهد.

**ساختار.** بخش کردن «آخرین تور هارلند» به‌آغاز، میانه و پایان، کار ساده‌ای است. داستان از چهار تور تشکیل می‌شود و هر تور، ژنرال را در پرتوی متفاوت

ترسیم می‌کند. نخستین تور، آغاز داستان یا نقشه است. تورهای دوم و سوم، به اضافه اطلاعاتی درباره تردید رو به فزونی هارلند نسبت به خودش، میانه داستان را تشکیل می‌دهد. تور چهارم، اوج داستان است. از لحظه‌ای که هارلند می‌کوشد پندرگست جوان را متقاعد کند که پندرگست‌ها مالکان آن جا هستند، حرکت رو به پایان داستان آغاز می‌شود.

یک عنصر ساختاری که در خواندنتان دنبالش باشید، گذشت زمان در داستان است. زمان این داستان یک فصل توریستی است، حدود چهار ماه، اما گذشت زمان را که در هر صحنه نشان داده می‌شود، یعنی تورهایی که هارلند آن‌ها را هدایت می‌کند، می‌توان کم و بیش حدود ۳۰ دقیقه تخمین زد.

داستان، تضاد و طرح. خط داستان به معنای رویدادهای آن است، سواى تفسیر آن رویدادها. خط داستان به این عبارت می‌تواند از این قرار باشد: هارلند، راهنمای تورها، در عمارتی بازمانده از دوره پیش از جنگ داخلی آمریکا، برای هریک از گروه‌های توریستی بازدیدکننده، روایت متفاوتی از تاریخ عمارت را نقل می‌کند. روایت‌ها همان رویدادهای داستان است، فارغ از تفسیر، فارغ از هرگونه ارجاع به درون‌مایه داستان، و فارغ از هرگونه توضیح درباره گذشته (رویدادهایی که پیش از آغاز داستان اتفاق افتاده است). نویسنده در نوشتن هر داستانی باید تصمیم بگیرد که چه قدر تاریخ گذشته لازم است. در «آخرین تور هارلند»، درباره سن و مرحله زندگی هارلند، که او این مرحله عمر خود را در آغاز داستان می‌یابد، فقط اطلاعات اندکی به خواننده داده می‌شود.

یک عنصر لازم از تاریخ گذشته، تاریخچه مختصر تنش میان دو قهرمان داستان، هارلند و فلارنس، است. در این جاست که تضاد داستان آشکار می‌شود. برای این دو شخصیت، زندگی‌نامه‌های مفصلی نیآورده‌ام و در باب این که چه ضربه‌های عاطفی از جنبه‌های روان‌شناختی، اجتماعی، اقتصادی یا اخلاقی به آن‌ها شکل داده است، بحثی نکرده‌ام. در عوض، فقط همان قدر اطلاع داده‌ام که خواننده بتواند رویدادها را دنبال کند.

داستان، دو تضاد دارد: یکی میان هارلند و فلارنس بر سر میل هارلند به جعل واقعه، و دیگری تضاد درونی خود هارلند، که محرک این یکی تردیدهای خود اوست به تواناییش در متقاعد کردن و سرگرم کردن مخاطبان. طرح داستان (باز شدن این تضادها) به تزلزل هارلند در تصمیم‌گیریش بستگی دارد که دست از کارش بکشد یا نه. پیش‌تر گمان می‌کرد که دارد از کار دست می‌کشد، اما حالا از تصمیم پیشینش مطمئن نیست. غرور نباید بگذارد تا زمانی که پیروزی را به چشم ندیده است، دست از کار بکشد. بنابراین، ممکن است خواننده بپرسد که آیا هارلند به‌راستی دست از کار می‌کشد؟ شاید آری، شاید نه. حقیقتش را می‌خواهید؟ خودم هم مطمئن نیستم.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی