

«کنش داستانی» برخوردار باشد اما آنچه اهمیت دارد اینکه در داستان برجسته، کنشهای داستانی باید مشخص و دقیق طرح شوند. برای خواننده با بصیرت ممکن است احوالپرسی مردی با دوستش به همان اندازه که در مقابل شخص دیگری شمشیر بکشد، منطقی جلوه کند...

وجود کشمکش در داستان باعث می شود خواننده مبتدی که از ماجراهای هیجان انگیز لذت می برد و خواننده با تجربه ای که در جست و جوی دستیابی به مفاهیم عمیق و غنی است، هر دو راضی شوند. «کشمکش» در داستان، در نتیجه تداخل حوادث، عقاید، آمال و آرزوها به دست می آید و به سه دسته تقسیم می شود. شخصیت اصلی داستان در مقابل برخی افراد یا گروهها قرار می گیرد. این نوع کشمکش را کشمکش انسان میان انسان یا از نوع «انسان ضد انسان» می دانند. در کشمکش «انسان ضد طبیعت»، شخصیت اصلی داستان با نیروی بیرونی همچون طبیعت، جامعه و یا تقدیر، درگیر است. در نوع

طرح داستان در برگزیده وقایع و رویدادهای پیاپی است و چارچوب داستان را شکل می دهد. رابطه طرح با داستان همچون رابطه نقشه جغرافیایی با سفر است؛ همان گونه که نقشه جغرافیایی در مقیاسی کوچکتر به روشنی همه چیز مهم را در خود جا داده است، طرح داستان نیز با شرح و بسط نکات اصلی و فرعی مهم تدوین می شود. در عین حال ممکن است دربرگیرنده گفت و گوها، نظرات و حتی کنش های شخصیت داستان باشد که به کلی از توصیف و تحلیل به دور است و فقط بر حوادث اصلی در داستان تمرکز دارد.

طرح داستان، قابل فهم ترین و راحت ترین عنصر داستان است. از این رو خواننده مبتدی آن را همپایه محتوای اثر ادبی می انگارد. هنگامی که از خواننده مبتدی پرسیده می شود داستان درباره چیست؟ جواب می دهد که داستان درباره شخصی است که چنین حوادثی برایش رخ داده است و هیچ گاه به طبقه خاصی از مردم و یا گوشه ای از زندگی به عنوان موضوع

● نویسنده: لارنس پیرین

● مترجم: کامران پارسی نژاد

طرح داستان

«انسان ضد خود»، شخصیت داستانی با خود که اغلب اندیشه ها و باورهای ذهنی اوست درگیر است.

به طور کلی کشمکش ممکن است «فیزیکی»^(۱)، «ذهنی»، «عاطفی» و «اخلاقی» باشد. در بازی شطرنج زمانی که دو حریف ساعتهای متمادی در سکوت کامل روبه روی یکدیگر می نشینند، کشمکشی در جریان است. در مسابقه کشتی نیز جدال و درگیری وجود دارد. ممکن است حتی شخصی که در اتاقی خالی نشسته است در کشمکشی اساسی درگیر باشد. «شخصیت محوری»^(۲) داستان، چه محبوب و چه غیر محبوب، به عنوان «شخصیت اصلی»^(۳) داستان شناخته می شود و نیروهایی که علیه او صف آرایی می کنند - اعم از انسانها و اشیا، قوانین جامعه یا حتی امیال درونی خود او - همه به عنوان «شخصیت مخالف»، در داستان شناخته می شوند.

در برخی داستانها کشمکش روشن و قابل تشخیص است درحالی که در بعضی دیگر، متعدد، متنوع و پیچیده است. هر کس ممکن است همزمان با اشخاص دیگر یا با جامعه، طبیعت، و گاه با خود نیز درگیر باشد. گاهی شخص چنان درگیر است که خود از آن درگیری آگاه نیست.

در داستان «خطرناک ترین بازی»^(۴) انواع کشمکشها وجود دارد. رینسفورد، شخصیت اصلی داستان، ابتدا در مقابل انسان

اصلی آن اشاره نمی کند. خواننده بی تجربه، داستان را فقط برای آگاهی از طرح آن می خواند در حالی که خواننده باتجربه داستان را برای دستیابی به رفتارها و کنشهای شخصیت داستان، برای حس کردن زندگی - که ممکن است از طریق طرح، مطرح شود - مطالعه می کند. از آنجا که خواننده مبتدی فقط برای آگاهی از طرح، داستان را می خواند، بیشتر توجه خود را معطوف پیچیدگی طرح و برخوردهای خشنونت آمیز فیزیکی می کند. او از یکسو در صدد کشف و شناسایی دسیسه ها و نقشه ها، هویتهای ناشناس، بدلها، نامه های محرمانه، دهلیزهای تو در تو و مواردی مشابه آن است و از سوی دیگر خواهان نبردهای دریایی یا زمینی، مأموریتها و مسافرتها، خطرناک و فرارها و جان به در بردن هایی است که گاه نفس خواننده را در سینه حبس می کند. البته نمی توان به این کار ایرادی گرفت چرا که بعضی از داستانهای برجسته نیز چنینند. به هر صورت، در هر داستانی حادثه وجود دارد اما اگر خواننده فقط به داستانهایی که این قبیل حوادث را دربردارند دل ببندد، همچون شخصی است که فقط از غذاهای پر ادویه و پرچاشنی لذت می برد. برخوردهای فیزیکی به تنهایی معنا و مفهومی ندارند. در داستان خوب گاه با حداقل برخوردهای فیزیکی می توان دریایی از مطالب را مطرح کرد. هر داستان باید از تعدد



قرار می گیرد. او
 درباره موضوع شکار انسان
 با زاروف و وایتنی
 به بحث و جدل می پردازد و
 بعد در زمان شکار انسان با ژنرال
 زاروف و ایوان درگیر می شود.
 اوایل داستان، زمانی که او به
 دریا می افتد و توانایی بازگشت به ساحل
 را ندارد، با طبیعت در

کشمکش است. در آغاز مراسم شکار انسان زمانی که
 می کوشد با گفتن پیاپی جملاتی چون «باید خونسرد باشم»،

«باید خونسرد باشم» بر ترسش
 غلبه کند، با خود در جدال و
 کشمکش است.
 کشمکش هایی
 که در این داستان طرح شده اند
 عبارتند از:
 ۱- فیزیکی (زمانی که رینسفورد
 با دریا درگیر است و در
 مقابل زاروف می ایستد)

۲- ذهنی (اختلاف عقیده ای که در ابتدای داستان میان
 رینسفورد و وایتنی به وجود می آید. همچنین اختلاف نظری که

بعداً بین رینسفورد و زاروف درباره شکار انسان به وجود می‌آید)

۳- عاطفی (تلاش رینسفورد در غلبه بر ترس و هیجان وارده)

۴- اخلاقی رینسفورد بر خلاف نظرات زاروف که می‌کوشد با کلمات بازی کند و اهمیت زندگی انسان را مطرح سازد، مخالف کشتار و قتل عام انسانهاست).

داستانهای تحلیلی ارزشمند به گونه‌ای نوشته می‌شوند که از هر چهار نوع کشمکش بهره‌گیرند. در صورتی که داستانهای تجاری و بی‌مایه بیشتر حول محور کشمکش بین افراد می‌چرخند و به عنصر درگیری فیزیکی برای ایجاد هیجان در داستان متکی هستند. برای چنین نویسندگان و خوانندگانی، تصور داستانی وسترن، بدون صحنه مشت زنی و اسلحه کشی غیر ممکن است. البته در برخی از این گونه داستانهای پر خشونت، جدا از درگیریهای فیزیکی، مطالب و مفاهیم عمیقتری نیز دیده می‌شوند. در این قبیل داستانها مردان خوب در مقابل مردان بد می‌ایستند و به همین سبب جدال میان آنها بر سر معیارهای اخلاقی آغاز می‌شود. در داستانهای بی‌ارزش معمولاً درگیریها میان شخصیتهای کلیشه‌ای چون، سفیدپوستی علیه سیاهپوستی یا قهرمانی خوب در مقابل فردی شریر است. در داستانهای تحلیلی اختلافات و تضادها به این آشکاری مطرح نمی‌شود. یعنی گاهی اوقات افراد خوب و متوسط در تقابل با افراد خوب و متوسط دیگر قرار می‌گیرند. در چنین مواقعی مشکل می‌توان فهمید که چه چیزی خوب است و چه چیزی بد؛ به همین دلیل در این قبیل داستانها کشمکش درونی بیشتر از فیزیکی طرح می‌شوند. در جهانی که در آن زندگی می‌کنیم مسائل اخلاقی اغلب نسبی پنداشته می‌شوند و قضاوت درباره موارد مختلف نه تنها کاری چندان ساده نیست بلکه بسیار مشکل و پیچیده است. نویسنده داستانهای تحلیلی به این گونه پیچیدگیها آگاه است و جای نشان دادن سفیدیها و سیاهیها دوست دارد از سایه روشنهای خاکستری بهره‌گیرد.

«شک و انتظار»^(۵)، در داستان حالتی است که خواننده را وامی‌دارد از خود بپرسد بعد چه اتفاقی می‌افتد؟ یا آخر داستان چه می‌شود؟ این انتظار، خواننده را وامی‌دارد برای پیدا کردن پاسخ پرسشهای خود به خواندن داستان ادامه دهد. شک و انتظار زمانی به اوج می‌رسد که کنجکاوی خواننده با حس نگرانی درباره سرنوشت شخصیت محبوب داستان در هم آمیزد. در سریالهای قدیمی تلویزیونی^(۶) شک و انتظاری فوق‌العاده در پایان هر قسمت به وجود می‌آمد تا بیننده منتظر

تماشای قسمت بعدی باشد. در این نوع فیلمها زمانی که قهرمان فیلم مثلاً از صخره‌ای آویزان مانده است و یا دست و پای قهرمان زن فیلم روی ریلی که قطار سریع‌السیری نیز به سرعت به او نزدیک می‌شود، بسته شده است، داستان به پایان خود نزدیک می‌شود. در داستانهای اسرارآمیز جنایی شک و انتظار با این سؤال که چه کسی قاتل است به وجود می‌آید. در داستانهای عاشقانه این انتظار با طرح چنین پرسشهایی که آیا آن پسر به دختر مورد علاقه‌اش می‌رسد و آیا آن دو دلداه دوباره به هم می‌رسند، به وجود می‌آید. در داستانهای منطقی، شک و انتظار اغلب با پرسیدن مثلاً اینکه چه اتفاقی رخ خواهد داد، به وجود نمی‌آید بلکه با این سؤال به وجود می‌آید که چرا چنین اتفاقی رخ داده است؟ به عبارت دیگر در این گونه داستانها (بعد چه اتفاقی خواهد افتاد) مطرح نیست بلکه این پرسش مطرح است که با توجه به اطلاعاتی که از شخصیت داستان در دست داریم، شخصیت اصلی این داستان چگونه تفسیر می‌شود؟

شیوه‌های ایجاد شک و انتظار در داستانها از طرحهای ساده به طرحهای پیچیده تبدیل شده است. به عبارت ساده تر نه تنها از طریق طرح حوادث ساده بلکه از طریق طرح مسائل روانی و روحی نیز ایجاد شک و انتظار میسر است. برای خلق حالت تعلیق یا شک و انتظار از دو عنصر می‌توان استفاده کرد.

الف) طرح مسائل اسرارآمیز که در این شیوه حوادث غیرعادی چنان طرح می‌شود تا خواننده برای یافتن طریقه حل آن مسائل درنگا پو باشد.

ب) قراردادن قهرمان زن و مرد در شرایط «بلاتکلیفی»^(۷) که نویسنده از این طریق شخصیت داستان خود را مجبور می‌کند تا از بین دو راهی که به هیچ کدام علاقه‌ای ندارد یکی را انتخاب کند.

با کمک عنصر شک و انتظار به راحتی می‌توان اکثر خوانندگان را مسحور کرد. قرار گرفتن یکی از شخصیتهای داستان بر لبه پنجره‌ای در طبقه هفدهم، مواجه شدن دو دلداه و تصاویری از این دست می‌توانند به راحتی حالت تعلیق را در خواننده ایجاد کنند.

در داستان «خطرناکترین بازی»، شک و انتظار یا تعلیق، در همان آغاز داستان با صحبت و ایتین به وجود می‌آید. او برای رینسفورد از جزیره‌ای که برای کشتیها دام می‌گستراند و به «جزیره دام گستر کشتیها» معروف شده است می‌گوید. ملوانان از آن مکان وحشت و بیم دارند و چنین می‌پندارند که آنجا مکان زندگی شیطان است. هیجان داستان، زمانی اوج می‌گیرد که رینسفورد در آن مکان دور افتاده با کاخی بسیار بزرگ - که کوبه‌های بزرگ دره‌ایش به شکل کله حیوانات و انسان است،



و در مقابل در مرد غول پیکری با ریش انبوه، اسلحه ای کمری را رو به سینه اش نشانه رفته است - رو به رو می شود. دومین قسمت اسرارآمیز داستان زمانی است که ژنرال زاروف می گوید که در این جزیره، او به جای شکار بوفالو به خطرناکترین بازی دست می زند. نویسنده بعد از گفت و گوی زاروف و رینسفورد تا سی و شش پاراگراف بعدی اطلاعی از نوع بازی به خواننده نمی دهد. به هر حال نویسنده با خلق صحنه های مخاطره آمیز برای قهرمان داستان، دومین مرحله کنجکاوی و شک را برای خواننده به وجود می آورد. در نیمه دوم داستان رینسفورد خود را به دریا می اندازد و پس از عبور از دریا بار دیگر با ایوان رو به رو می شود. نویسنده در اینجا اصلی ترین مرحله هیجان و کنجکاوی را در دل خواننده خلق می کند. آیا رینسفورد می تواند فرار کند؟ چگونه؟ به نظر می رسد به وجود آمدن این قبیل پرسشها خواننده را مشتاقانه تا پایان داستان می برد.

شکار انسان به تنهایی می تواند در انسان حالت تعلیق ایجاد کند، رینسفورد از سه راهی که در پیش رو داشت می بایست یکی را انتخاب می کرد. او مجبور بود یا با زاروف به شکار انسان برود یا اجازه می داد شکار شود، یا اینکه خود را به دست ایوان غول پیکر می سپرد تا شکنجه شود. طی شکار، او با چند صحنه کم اهمیت دیگر که تعلیق و شک و انتظاری کمتر در خواننده ایجاد می کند، مواجه می شود. در سومین روز، وقتی سگهای زاروف او را تعقیب می کنند، خود به این نتیجه می رسد که باید از بین دو راهی که پیش رو دارد یکی را انتخاب کند. یا آنجا بایستد تا آنها سر برسند (که این خود نوهی خودکشی به حساب می آمد) و یا اینکه فرار کند (که در آن صورت هم عاقبت کار فقط برای مدتی به تعویق می افتاد).

معمولاً اولین ویژگی جذابی که هر خواننده جوانی برای خواندن داستان مورد پسند خود در نظر می گیرد، عنصر شک و انتظار است. در اصل اگر داستانی نتواند خواننده را برای آگاهی از ادامه ماجرا تشویق کند، دیگر لذتی برای خواندن اثر وجود نخواهد داشت. به همین دلیل برخی عنصر شک و انتظار را بیش از اندازه مهم می دانند. اما باید دانست که هیچ کس سمفونی های بتیون را به سبب شنیدن نتهای بعدی و حدس زدن ملودی آهنگ گوش نمی دهد.

داستان خوب همچون خوردن شامی دلچسب است که هر چه بیشتر می خوریم، بیشتر از آن لذت می بریم. داستان خوب در عین حال که اثری قوی و به یاد ماندنی است، سرگرم کننده نیز هست و به راحتی می تواند در موضوعات اخلاقی و معنوی نفوذ کند. در داستان خوب شخصیتها هر یک در جای

خود قرار دارند و می توانند با خواننده ارتباطی نزدیک برقرار سازند. ساده ترین روش برای محک زدن داستان آن است که در پایان آن ببینیم تمایلی به دوباره خواندن اثر داریم یا خیر؟ داستان خوب باید همچون سمفونیهای بتیون باشد. یعنی هنگامی که بار دوم یا سوم با آن مواجه می شویم، هر چند می دانیم که چه حوادثی رخ داده است، داستان باید در نظرمان بهتر و زیباتر از دفعه اول جلوه کند. اگر چه که خواننده آگاه، عنصر شک و انتظار را ارزشمند می داند اما در مقایسه با داستانهایی که به شکل مصنوعی از این حالت استفاده کرده اند، به این دسته با نگاهی حساس و کمی مطنون می نگرد. زیرا در این قبیل داستانها شک و انتظار با کمک مخفی کردن بعضی اطلاعات اصلی در داستان خلق می شود. در برخی دیگر از این قبیل داستانها تنها عنصر شک و انتظار محور اصلی ماجراست. خواننده آگاه پس از مطالعه هر داستانی از خود می پرسد آیا قصد نویسنده آن بوده که شک و انتظار ایجاد کند تا من مجبور شوم حوادث بعدی را حدس بزنم و پیش بینی کنم و یا می خواهد تجربیات زندگی اش را به من انتقال دهد.

برای او مهم نیست که بداند مردی که بر لبه پنجره طبقه هفدهم ایستاده است سرانجام سقوط خواهد کرد یا نه بلکه بیشتر دوست دارد بداند چه عواملی او را مجبور به پریدن می کند. هنگامی که علائق ابتدایی هر خواننده ای تغییر یابد و از سؤالیهایی چون «بعد چه اتفاقی رخ می دهد؟» به سؤالاتی همچون «چرا چنین اتفاقی رخ داده؟» و یا «مشخصه ها و دلایل اصلی بروز این اتفاق چیست؟» برسد در حقیقت گامی مهم و ارزشمند به پیش نهاده است.

در داستان کوتاه عنصر «تعلیق و غافل گیری»^(۸) ارتباطی تنگاتنگ با «شک و انتظار» دارد. اگر ما از زمان وقوع حادثه در داستان جلوتر باشیم و بدانیم به طور دقیق چه حوادثی به چه دلایلی رخ خواهد داد دیگر نه فقط شک و انتظار وجود نخواهد داشت بلکه تعجب و غافلگیری نیز از میان خواهد رفت. در حوادث و رویدادهای غیر منتظره، عنصر تعجب و غافلگیری امری نسبی محسوب می شود. در اصل، زمانی که ماجرا از حیطه حدسیات خواننده دور می شود، تعجب خود را بهتر نشان می دهد. چنین فاصله هایی، اغلب در داستانهای کوتاه که پایان غافل گیر کننده دارند رخ می دهند؛ درست زمانی که در پایان، با چرخشی ناگهانی همه چیز تغییر می یابد.

خواننده بی تجربه همچون گذشته که در داستان به دنبال ماجرا و حالت تعلیق بود در اینجا هم خیلی بیشتر از خواننده معرّب، خواهان غافل گیر شدن است. داستانهای تفریحی در مقایسه با داستانهای تحلیلی، پایانی غافل گیر کننده تر دارند.

برای محک زدن پایان غافل گیرکننده داستان دو راه وجود دارد:

الف) داستان باید به شکل منطقی به پایان برسد.

ب) در پایان داستان باید هدفی نهفته باشد.

اگر تعلیق و غافل گیری در داستان بر اثر شکل گیری حوادث نادرست و غیر ممکن یا ارائه مطالب بی ارزش و جزئی حاصل شود، هدفی جز گمراه کردن خواننده ندارد. گاهی نیز تعلیق، به دلیل عدم ارائه صحیح مطالب در ابتدای داستان و یا استفاده نادرست از زاویه دید مناسب، به عنوان حقه ای پیش پا افتاده داستان را بی ارزش می کند. به عبارت دیگر اگر پایان داستان برای غافلگیر کردن خواننده به ابتدای داستان منتقل شود و با دوباره خواندن متن منطقی و برهان حاکم بر داستان نمایان شود، اثر در نزد خواننده کاری باارزش به حساب خواهد آمد. به هر صورت اگر در انتهای داستان نویسنده برای ایجاد شوک و هیجان به خواننده فقط از عامل غافل گیری استفاده کند، به یقین پایان داستان بسیاری بی مایه و کم ارزش می گردد. همان گونه که در بسیاری از داستانهای بازاری با این قبیل پایان بندیها، نوهی حقه بازی محسوب می شود. در این گونه داستانها، برای پوشش ضعفها از مطالب بی ارزش و پر جاذبه ای در پایان استفاده می شود که هدفی جز مجذوب کردن خوانندگان ندارند. حقانیت این گونه داستانها زمانی اثبات می شود که محتوای داستان تقویت شود و معنا و مفهومی پیدا کند. غافلگیری در پایان داستان به اثر، فقط رنگ و بوی تازه می دهد اما این بدان مفهوم نیست که نویسنده توانسته است انتظار خواننده را برآورده کند.

داستان چه پایان غافل گیر کننده ای داشته باشد و یا نه، خواننده مبتدی خواستار پایانی خوش است. از نظر او شخصیت اصلی داستان باید بر مشکلات پیروز شود، بر نیروهای مخالف خود و افراد شریر غلبه کند، به دلدار خود برسد و به زندگی خوب و راحتی دست یابد. معمولاً خواننده ای که برای اولین بار و به قصد لذت بردن، داستان تحلیلی می خواند به موانع زیاد برمی خورد. او این گونه داستانها را بدون قرضورزی با احساسی بد به پایان می رساند. از نظر او چنین داستانهایی خسته کننده اند و او مدام شکوه می کند که «در خود زندگی واقعی به اندازه کافی غم و غصه وجود دارد». و گاه بالعکس می گوید «در زندگی واقعی به این شدت هم غم و غصه وجود ندارد».

به دو دلیل می توان برای خاتمه داستان پایانی ناخوشایند تصور کرد: اول اینکه در جریان زندگی واقعی موقعیتهایی بسیار به وجود می آید که با پایانی ناخوشایند همراهند، بنابراین اگر وظیفه داستان روشن کردن گوشه ای از زندگی است باید

شکستها را همچون پیروزها مطرح کند. نویسنده داستانهای بازاری ورزشی معمولاً داستانهایی می نویسد که در آن فردی یا گروهی در مقابل حریف به پیروزی می رسد. واضح است اگر تیمی به پیروزی دست یابد، یازده تیم دیگر حریف، بازی را خواهند باخت. اگر گلف بازی در مسابقه ای برنده شود حدوداً پنجاه یا صد نفر طعم شکست را تجربه خواهند کرد. در چنین شرایطی می بینیم که پیروزها بسیار کمتر از شکستها هستند. گاهی نویسنده داستانهای ورزشی برای ایجاد تنوع در داستان قصد دارد فردی شکست خورده را مطرح سازد اما در عوض می خواهد مطالب اخلاقی مهمی چون داشتن روحیه ورزشکاری و اهمیت بازی خوب را به خوانندگان بیاموزد. ما در واقعیت شاهدیم که چنین مواردی به ندرت روی می دهند. در حقیقت، شکست، گاهی روحیه فرد را از بین می برد و دیگر به او اجازه نمی دهد همچون گذشته در مقابل مشکلات ایستادگی کند. به همین دلیل باید به همان اندازه که با پیروزها آشنا می شویم از شکستها نیز بی اطلاع نباشیم و در انتظار آنها باشیم.

دوم اینکه، پایان ناخوشایند داستان برای نویسندگانی از رשמند است که از ما می خواهند درباره زندگی، بیشتر بیندیشیم. ما به راحتی می توانیم بدون تفکر، داستانهای را که پایانی خوشایند دارند درک کنیم. در این حالت اگر خواننده از جهان پیرامون خود احساسی خوشایند داشته باشد دیگر از داستان لذتی نمی برد و دیگر با نگرشی جست و جوگرانه درباره موضوع و حوادث داستان فکر نمی کند. اما داستانهایی که پایان ناخوشایند دارند فرد را مجبور می کنند در رسیدن به نتیجه ای منطقی بکوشد و مدام داستان را در ذهن خود مرور کند و با تفضص درباره مطالب پیچیده و پشت پرده داستان به نکات نهفته بسیاری پی ببرد. چنان که می توان هر فردی را در وادی مشکلات و سختی ها به راحتی آزمود، نیز می توان با کنجکاوی و تفضص و تدقیق عمیقتر در زندگی به نتایجی دست یافت. به عبارتی دیگر، از داستانهایی که پایان ناخوشایندی دارند معمولاً مفاهیم و مطالب جالب توجهی درک می شود، تراژدیهای شکسپیر خیلی بهتر از کمدیهای او در خواننده اثر می گذارند.

خواننده آگاه در بند پایانی بندی خوش آیند و ناخوشایند نیست بلکه مهم آن است که پایان داستان نتیجه گیری منطقی و اصولی داشته باشد.^(۹) در چنین صورتی داستان باید از قدرت و استحکامی فوق العاده برخوردار باشد. خواننده آگاه به خوبی می داند که اگر موارد گفته شده در پایان داستان به کار گرفته شود، داستان چه پایانی ناخوشایندی داشته باشد، چه نداشته باشد، موفق است و او را راضی خواهد کرد. همچنین او



می‌داند که لازم نیست کشمکش اصلی در پایان داستان صورت پذیرد و همه چیز به نفع شخصیت اصلی داستان یا شخصیت مخالف به پایان برسد. در زندگی واقعی برخی مشکلات و موانع همواره لاینحل باقی می‌مانند و برخی از درگیرها به پیروزی ختم نمی‌شوند. به همین دلیل برخی از پایان داستانها نامعلوم است و از آنها نمی‌توان نتیجه مشخصی گرفت.

از مطالب گفته شده می‌توان به این نتیجه رسید:

در صورتی که اجزای تشکیل دهنده داستان از هماهنگی و وحدت هنری بهره‌مند باشند، داستان هیچ‌گاه در حالت سکون باقی نخواهد ماند. رسیدن به این جواب در پایان داستان به معنی حل کشمکش نیست.

در داستان «در آن غروب خورشید» نوشته فالکنر، ما هیچگاه به نتیجه گیری مشخصی درباره کشمکش بین نانسو و جسوس پی نخواهیم برد. این داستان به سبب مشخص نبودن نتیجه کشمکش، بسیار تأثیر برانگیزتر شده است زیرا کشمکش فردی مطرح شده، نمادی از کشمکشهای بزرگ در جامعه است که هیچ‌گاه حل نخواهند شد.

وجود وحدت و هماهنگی هنری برای طرح داستان خوب و ضروری است. در داستان نباید نکاتی مطرح شود که با مفهوم اصلی داستان مرتبط نباشد. در حقیقت نباید مطالب بی‌ربط، بی‌جهت یا بدون دلیل منطقی فقط به صرف ایجاد هیجان به دنبال هم قرار گیرند. نویسنده خوب با دقت بسیار مطالب خود را گزینش می‌کند. او مطالبی را که در پیشبرد اهداف اصلی داستان نقشی ندارند کنار می‌گذارد. البته باید توجه داشت که هنر نویسنده خوب فقط در گزینش درست نیست بلکه باید مطالب برگزیده نیز هماهنگ و مرتب شوند. در حقیقت حوادث و اپیزودها باید به شکل منظم و مرتبی کنار یکدیگر چیده شوند. شاید رویدادها به ترتیب زمانی پشت سر هم نباشند. در چنین صورتی اگر برای امتحان، بخواهیم داستان را به ترتیب زمانی مجدداً کنار هم بچینیم، داستان باید بر منطق اصلی خود استوار باشد. در داستانی که همه اجزای اصلی آن در وحدت کامل با یکدیگر و به گونه‌ای پیوسته و متصل هستند، هر واقعه‌ای از لحاظ زمانی منتج از حوادث زمینه ساز پیشین است و به شکل منطقی با حوادث بعدی مرتبط می‌شود.

صحنه‌های متنوع داستانی، چون زنجیره‌ای از روابط علت و معلولی به هم متصلند. در چنین شرایطی، در تصور نمی‌گنجد که می‌توان جای بعضی از صحنه‌ها را جابه‌جا کرد. هیچ‌کس حس نخواهد کرد که نویسنده طرح داستان را پی‌ریزی کرده است بلکه این خود طرح است که به خودی خود به شکل منطقی و طبیعی ترتیب یافته است؛ چنان‌که شخصیتها در

موقعیت‌های خاص قرار دارند.

هنگامی که نویسنده بی‌دلیل از صحنه‌ها و شخصیت‌های متفاوت در داستان استفاده می‌کند، طرح داستان او به اشتباه، دست‌ساز جلوه می‌کند. دلیل نقص هر عمل ساکنی در داستان همانا طرح دست‌ساز است. نویسنده‌ای که طرح داستانش ضعیف است بی‌شک برای حل مشکلاتش در داستان از حوادث اتفاقی و شانسی استفاده می‌کند. در داستان مشهور ادگار آلن پو به نام «دوزخ و آونگ» نیروهای مهاجم پارتیزانی به رهبری ژنرالی فرانسوی قصد دارند یکی از محکومین دادگاههای اسپانیا را آزاد کنند. درست در همان لحظه، دیوارهای سرخ و آتشین سلول زندان به هم نزدیک می‌شود و او به دوزخ فرو می‌افتد. در این داستان ما شاهد نمونه‌ای بارز از پایان داستانی با طرح دست‌کاری شده هستیم.^(۱۰)

از آنجا که در زندگی روزمره ما شاهد حوادث شانسی و اتفاقی هستیم در داستان نیز نباید حضور آنها را نادیده گرفت. باید توجه داشت که اگر نویسنده‌ای به منظور دستیابی به راه‌حل، از حوادث غیرمحمول در داستانش بهره‌گیرد، داستان حس طبیعی و منطقی خود را از دست می‌دهد و دیگر خواننده رامتقاعد نمی‌کند. وجود حوادث تصادفی به داستان لطمه زیاد می‌زند چرا که تصادف از ترکیب چندین رویداد اتفاقی و غیرمحمول به دست می‌آید.^(۱۱) ممکن است با خلق تصادف داستانی آغاز شود و گهگاه از آن در جهت تکامل داستان استفاده شود اما نمی‌توان از آن برای راهگشایی و حل مشکلات مختلف بهره‌برد. استفاده از این شیوه به دلیل غیرمحمول بودن حوادث، استفاده بیش از اندازه از آن در داستان و نزدیکی ارتباطی که با پایان بندی داستان دارد، به اثر داستانی، لطامات فراوانی وارد می‌سازد اگر دو نفر از شخصیت‌های داستان هم‌زمان، درباره موضوع خاصی صحبت کنند، در عین حال که تصادف محسوب می‌شود، نمی‌توان ایرادی به طرح آن گرفت، اما اگر این دو هم‌زمان تصمیم به قتل مادرشان بگیرند، قبول آن ممکن نخواهد بود. برخی نویسندگان گاه، در ابتدای داستان از حوادث غیرمحمول و عجیب به گونه‌ای احسن استفاده می‌کنند. نویسنده، همچون شیمیدانی است که در جست‌وجوی عناصر شیمیایی و نتایج در هم آمیختن آنها در لوله آزمایشگاه است. او دوست دارد بداند اگر زن و مردی که اکنون از یکدیگر جدا شده‌اند به طرز تصادفی همدیگر را در شهری که قبلاً هم در آنجا به سر می‌برده‌اند ملاقات کردند، چه اتفاقی خواهد افتاد. طرح حوادث غیرمحمول در ابتدای داستان قابل توجیه است زیرا نویسنده می‌تواند با خلق شرایط مناسب به درون شخصیت‌های داستانش راه یابد و حوادث را منطقی جلوه

دهد. در چنین داستان‌هایی یگانه تقاضای خواننده خوب آن است که نویسنده حداقل حوادث اولیه داستان را به شکل منطقی و اصولی گسترش و بسط دهد. اما اگر نویسنده ای برای پیشبرد داستان از تصادفات مشابه و غیر منطقی استفاده کند، شاید این احساس در دل خواننده به وجود آید که خود او به شکل منطقی زندگی نمی‌کند چه برسد به اینکه بتواند آن را در داستان ارائه دهد. اغلب گفته می‌شود که حقیقت زندگی از داستان عجیب‌تر است. در اصل هم این گونه باید باشد. در زندگی هر گونه ارتباط میان حوادث ممکن است، اما در داستان، ممکن است که توالی حوادث در نظر خواننده قابل قبول نباشد.

طرح داستان را می‌توان به شیوه‌هایی متفاوت بررسی و تحلیل کرد. اگر بخواهیم می‌توانیم به راحتی نموداری از انواع متفاوت طرح‌های داستانی، شیوه اوج‌گیری داستان، نقطه اوج و گره‌گشایی آن را بر کاغذ ترسیم کنیم. هر چند این شیوه ما را قادر می‌کند که طرح داستان را بهتر بررسی کنیم اما باز نمی‌تواند ما را به طور کامل و صد در صد به داستان و جان کلام آن نزدیک کند. بهترین پرسشی که در این زمینه مطرح می‌شود، آن است که عملکرد طرح داستان در برقراری ارتباط میان حوادث، با معنا و مفهوم کلی داستان چگونه است؟ در داستان‌های تحلیلی طرح داستان بسیار مهم است زیرا آنچه باید مطرح شود در این داستانها بیان می‌شود. تجزیه کشمکش اصلی داستان کاری بسیار پسندیده است زیرا ما را به سرعت با حقایق پشت پرده و مفاهیم پیچیده داستان آشنا می‌کند. برای تعیین کیفیت داستان بهتر است بینیم حوادث و اپیزودها چگونه به هم ربط یافته‌اند زیرا این گونه بررسیها و تحلیلها، محتمل بودن و وحدت حوادث داستان را بهتر نمایان می‌کنند. اگر طرح داستان را به تنهایی بررسی کنیم چندان از موضوع دور نخواهیم شد. در داستان‌های خوب طرح داستان، جدا از حضور شخصیتها و مفاهیم اساسی داستان نیست. به عبارت ساده‌تر طرح داستان به تنهایی بیش از نقشه جغرافیایی که راهها را نشان می‌دهد می‌تواند کل داستان را مطرح کند. □

■ پانویس:

1) Physical, mental, emotional, and moral conflicts.

2) Central character

۳) واژه Protagonist به معنی شخصیت اصلی از واژه «قهرمان» قابل قبولتر است زیرا ابهام آن کمتر است. در تعریفی ساده می‌توان شخصیت اصلی داستان را شخصیت محوری داستان دانست. او کسی است که در کشمکشهای مختلف شرکت می‌کند و ما با علاقه هر چه بیشتر به دنبال او هستیم. او می‌تواند چهره‌ای خوب، بد، محبوب و یا تنفرانگیز باشد. در صورتی که قهرمان زن و مرد داستان می‌توانند دارای خصلتهای قهرمانانه باشند و یا تنها شخصیت اصلی داستان باشند/ نویسنده/.

۴) The Most Dangerous Game، نوشته ریچارد کانل.

۵) این اصطلاح معادل‌های دیگری چون حالت تعلیق، هیجان و شک و تردید دارد که معادل خارجی آن واژه Suspense است.

۶) نویسنده در متن اصلی از کلمه «Cliffhangers» استفاده کرده است و این کلمه را برای سریال‌هایی انتخاب کرده که بیننده را تا آغاز قسمت بعدی منتظر نگاه می‌دارند/ مترجم/.

7) DILEMMA

8) SURPRISE

۹) در برخی فیلمها، پایان ناخوشایند کتابی به پایان خوشی مبدل می‌شود. اگر کتابهایی که از آنها فیلم ساخته می‌شود ارزشمند باشند یقیناً در روند منطقی حوادث و انتظارات بینندگان تأثیر می‌گذارند/ نویسنده/.

۱۰) این گونه حوادث اتفاقی در داستان گاه به عنصر امداد غیبی مربوط می‌شود. این شیوه را برخی از نمایشنامه‌نویسان یونانی ابداع کردند. شخصیت داستانهای آنها هر گاه با شرایط سخت و دشوار مواجه می‌شد به کمک نیروی خدایان اساطیری از مهلکه نجات می‌یافت. ادگار آلن پو در داستان خود از همین سبک به شیوه‌ای جدید و مدرن‌تر استفاده کرده است. این اصطلاح به زبان انگلیسی چنین است: «God from the machine»/ نویسنده/.

۱۱) حادثه اتفاقی به معنی رخدادی است که از قانون علت و معلولی و یا از عملکرد شخصیت داستان پیروی نمی‌کند. اگر راننده مستی در بازگشت به خانه از پشت بام ماشین شخص هوشیاری برخورد کند، حادثه از نظر شخص هوشیار اتفاقی است و شانس در آن دخیل بوده اما از نظر راننده مست این حادثه اتفاقی نیست و فقط به دلیل مست بودنش رخ داده است. تصادف، در اثر برخورد دو حادثه اتفاقی رخ می‌دهد. این دو حادثه به نوعی به هم مربوط می‌شوند. اگر همین مثال را در نظر بگیریم، و متوجه شویم که رانندگان با هم برادر هستند و از دو مکان متفاوت بدون اطلاع قبلی حرکت کرده‌اند، این واقعه را یک تصادف می‌نامیم/ نویسنده/.