



بیست و دوگام
تا استاد شدن در
داستان گویی

آناتومی داستان

جان تروبی
ترجمه
محمدگذرآبادی
چاپ سوم



فهرست

| | |
|----|---|
| ۱۵ | یادداشت مترجم..... |
| ۱۷ | فصل ۱: فضای داستان، زمان داستان..... |
| ۲۱ | گوینده و شنونده..... |
| ۲۲ | داستان..... |
| ۲۵ | پیکره داستان..... |
| ۲۶ | حرکت داستان..... |
| ۲۷ | داستان خطی..... |
| ۲۷ | داستان پریپیچ و خم..... |
| ۲۸ | داستان حلزونی..... |
| ۲۸ | داستان شاخه‌ای..... |
| ۲۹ | داستان انفجاری..... |
| ۳۰ | نوشتن داستان..... |
| ۳۵ | فصل ۲: پیش فرض..... |
| ۳۵ | پیش فرض چیست؟..... |
| ۳۸ | پیش فرض تان را بنویسید..... |
| ۳۹ | گام اول: چیزی بنویسید که شاید زندگی تان را تغییر دهد..... |
| ۴۱ | گام دوم: به دنبال امکانات باشید..... |
| ۴۴ | گام سوم: چالش‌ها و مشکلات داستان را شناسایی کنید..... |
| ۴۷ | گام چهارم: اصل طراحی را بیابید..... |

| | |
|-----|---|
| ۲۰۴ | خلق عرصه داستان |
| ۲۰۷ | تقابل‌ها درون عرصه |
| ۲۱۱ | شرح و بسط دنیای داستان |
| ۲۱۱ | مکان‌های طبیعی |
| ۲۱۹ | آب و هوا |
| ۲۱۹ | فضاهای ساخت بشر |
| ۲۳۸ | فناوری (ابزارها) |
| ۲۳۹ | مرتبط کردن دنیا با رشد عمومی قهرمان |
| ۲۴۴ | چگونه دنیای داستان و قهرمان با هم رشد می‌کنند |
| ۲۴۸ | زمان در دنیای داستان |
| ۲۴۸ | مغلظه‌های گذشته و آینده |
| ۲۴۹ | فصل‌ها |
| ۲۵۱ | روزهای تعطیل و آیین‌ها |
| ۲۵۳ | یک روز منفرد |
| ۲۵۵ | روز بی‌نقص |
| ۲۵۶ | نقطه پایان زمان |
| ۲۵۷ | دنیای داستان از طریق ساختار |
| ۲۸۱ | خلق دنیای داستان-تمرین نویسندگی ۵ |
| ۲۹۵ | فصل ۷: شبکه نماد |
| ۲۹۵ | طرز کار نمادها |
| ۲۹۶ | شبکه نماد |
| ۲۹۷ | نمادهای داستان |

| | |
|-----|--|
| ۱۵۲ | سفر |
| ۱۵۲ | تک‌نماد بزرگ |
| ۱۵۳ | مرتبط کردن دو نماد بزرگ در یک فرایند تک‌سطری |
| ۱۵۶ | تقسیم مضمون به تقابل‌ها |
| ۱۵۶ | تصمیم اخلاقی قهرمان |
| ۱۵۸ | شخصیت‌ها به عنوان اشکال گوناگون یک مضمون |
| ۱۶۰ | کشمکش میان ارزش‌های شخصیت‌ها |
| ۱۶۳ | مضمون از طریق ساختار |
| ۱۶۵ | مباحثه اخلاقی: روش اصلی |
| ۱۷۲ | انواع مباحثه اخلاقی |
| ۱۷۲ | ۱. خوب در برابر بد |
| ۱۷۳ | ۲. تراژدی |
| ۱۷۸ | ۳. ترحم‌انگیز |
| ۱۸۰ | ۴. هجو و کنایه |
| ۱۸۴ | ۵. کم‌دی سیاه |
| ۱۸۶ | تلفیق مباحثه‌های اخلاقی |
| ۱۸۶ | دیدگاه اخلاقی یکه |
| ۱۸۸ | مباحثه اخلاقی در دیالوگ |
| ۱۹۰ | طراحی مباحثه اخلاقی-تمرین نویسندگی ۴ |
| ۱۹۷ | فصل ۶: دنیای داستان |
| ۲۰۰ | یافتن دنیای داستان در اصل طراحی |
| ۲۰۴ | عرصه داستان |

| | |
|-----|---|
| ۴۰۶ | ۲۱. تصمیم اخلاقی |
| ۴۰۸ | ۲۲. تعادل جدید |
| ۴۰۹ | ترتیب مکاشفه‌ها |
| ۴۱۶ | راوی |
| ۴۲۸ | ژانرها |
| ۴۲۹ | پیرنگ خود را خلق کنید- تمرین نویسندگی ۷ |
| ۴۳۹ | فصل ۹: بافت صحنه‌ها |
| ۴۴۸ | بافت صحنه‌ها در پیرنگ چندرشته‌ای |
| ۴۵۷ | بافت صحنه‌ها- تمرین نویسندگی ۸ |
| ۴۵۸ | بافت صحنه‌ها در فیلم کاراگاهی یا جنایی |
| ۴۷۱ | بافت صحنه‌ها به روش میان‌برش |
| ۴۷۷ | بافت صحنه در داستان عشقی |
| ۴۸۶ | بافت صحنه‌ها در فانتزی اجتماعی |
| ۴۹۳ | فصل ۱۰: ساخت صحنه و دیالوگ سمفونیک |
| ۴۹۴ | ساختن صحنه |
| ۴۹۶ | صحنه‌های پیچیده یا زیرمتنی |
| ۴۹۷ | دیالوگ |
| ۴۹۸ | باند ۱: دیالوگ داستانی- ملودی |
| ۵۰۱ | باند ۲: دیالوگ اخلاقی- هارمونی |
| ۵۰۲ | باند ۳: کلمات، عبارات، شاه‌بیت‌ها و صداها ی کلیدی |

فصل ۱

فضای داستان، زمان داستان

هر کسی می‌تواند داستان بگوید. ما هر روز این کار را می‌کنیم. «باورت نمی‌شه سر کار چه اتفاقی افتاد.» یا «حدس بزن الان چی کار کردم!» یا «یه بابایی می‌ره میخونه...» مادر زندگی خود هزارها داستان می‌بینیم، می‌شنویم، می‌خوانیم و می‌گوییم. مشکل، زمانی پیش می‌آید که بخواهیم داستان بزرگی بگوییم. اگر بخواهیم استاد داستان‌گویی شویم و احیاناً از این راه زندگی کنیم، با موانع بزرگی روبه‌رو خواهیم شد. اولاً نشان دادن چگونگی و چرایی زندگی بشر کار سترگی است. باید درک عمیق و دقیقی از بزرگ‌ترین و پیچیده‌ترین موضوع عالم [انسان] داشته باشیم؛ و بعد باید بتوانیم درک و شناخت خود را به داستان برگردانیم. این احتمالاً بزرگ‌ترین چالش برای اغلب نویسندگان است.

می‌خواهم منظورم را دربارهٔ موانع تکنیکی داستان، روشن و دقیق بیان کنم چون نویسنده تنها از این راه می‌تواند امیدوار باشد بر آن‌ها غلبه کند. مانع اول، واژگان مشترکی است که اغلب نویسندگان برای تفکر دربارهٔ داستان از آن‌ها استفاده می‌کنند: اصطلاحاتی مانند «کنش صعودی»، «نقطهٔ اوج»، «گره افکنی فزاینده» و «گره گشایی» که از ارسطو به یادگار مانده. این اصطلاحات آن قدر فراگیر و آن قدر نظری‌اند که تقریباً بی‌معنا شده‌اند.

دیدگاهی مکانیکی به داستان است. ایده تقسیم داستان به پرده‌ها از قراردادهای تئاتر سنتی گرفته شده که در آن برای اشاره به پایان پرده^۱، پرده سالن^۲ را می‌کشند. در سینما، رمان و داستان‌های کوتاه و حتی بسیاری از نمایشنامه‌های معاصر نیازی به این کار نیست. خلاصه اینکه تقسیم داستان به چند پرده، ذاتی داستان نیست. ساختار سه‌پرده‌ای یک شگرد مکانیکی است که به داستان تحمیل می‌شود و هیچ ارتباطی با منطق درونی آن – یعنی جایی که داستان باید یا نباید برود – ندارد.

نگاه مکانیکی به داستان، مانند نظریه ساختار سه‌پرده‌ای، لاجرم به داستان گویی اپیزودیک می‌انجامد. داستان اپیزودیک مجموعه‌ای است از قطعات، مانند قطعاتی که در یک جعبه قرار داده شده‌اند. حوادث داستان مانند عناصر جدا و ناپیوسته، بیرون می‌زنند و فاقد ارتباط یا ساختار پیوسته از ابتدا تا انتها هستند. نتیجه: داستانی که مخاطب را اگر نگوییم اصلاً، دست کم به ندرت تکان می‌دهد.

مانع دیگر در راه استادی در داستان گویی به فرایند نویسندگی مربوط می‌شود. بسیاری از نویسندگان درست همان‌طور که نگاهی مکانیکی به داستان دارند، در خلق داستان هم از فرایندی مکانیکی بهره می‌گیرند. این گفته خصوصاً در مورد فیلمنامه‌نویسانی صادق است که به خاطر تصورات نادرست از فیلمنامه‌بفروش و موفق، فیلمنامه‌ای می‌نویسند که نه پرمخاطب است، نه خوب. فیلمنامه‌نویسان معمولاً به ایده‌ای برای داستان می‌رسند که نسخه اندک متفاوتی از فیلمی است که شش ماه قبل دیده‌اند. بعد یک ژانر مانند «کاراگاهی»، «عشقی» یا «اکشن» را انتخاب می‌کنند و داستان را با شخصیت‌ها و لحظاتی (حوادثی) پر می‌کنند که هماهنگ با آن فرم است. نتیجه: داستانی به شدت کلی^۳، کلیشه‌ای و عاری از اصالت.

در این کتاب می‌خواهم راه بهتری نشان‌تان بدهم. می‌خواهم توضیح بدهم داستان‌های

اجازه بدهید صادق باشیم: آن‌ها برای داستان‌گویان ارزش عملی ندارند. فرض کنید دارید صحنه‌ای می‌نویسید که در آن قهرمان از جایی آویزان شده و در آستانه سقوط و مرگ حتمی است. آیا این صحنه گره افکنی فزاینده است، کنش صعودی است، گره‌گشایی است یا صحنه افتتاحیه داستان؟ می‌تواند هیچ کدام یا تمام آن‌ها باشد، اما در هر صورت، این اصطلاحات به شما نمی‌گویند صحنه را چگونه بنویسید یا اصلاً آن را بنویسید یا نه.

واژگان کلاسیک داستان، معرف یک مانع حتی بزرگ‌تر در برابر تکنیک خوب است: خود این سؤال که داستان چیست و چگونه عمل می‌کند. وقتی داشتید داستان گویی را فرامی‌گرفتید احتمالاً اولین کاری که کردید خواندن بوطیقای ارسطو بود. به باور من ارسطو بزرگ‌ترین فیلسوف تاریخ است. اما نظری وی درباره داستان، ولو مستدل و محکم، به شکل تعجب‌آوری محدود و متمرکز بر شمار اندکی از پیرنگ‌ها و ژانرهاست. به علاوه آن قدر تئوریک و پیچیده است که نمی‌توان آن را عملاً به کار بست. به همین دلیل، داستان‌گویی که سعی می‌کنند فنون عملی حرفه خود را از ارسطو بیاموزند، معمولاً دست‌شان خالی می‌ماند.

اگر فیلمنامه‌نویس هستید، احتمالاً از ارسطو به یک درک بسیار ساده‌تر از داستان، موسوم به «ساختار سه‌پرده‌ای»، رسیده‌اید. این کار هم مشکلی را حل نمی‌کند، چون ساختار سه‌پرده‌ای، با وجود اینکه درک آن خیلی راحت‌تر از ارسطوست، اما به شکل نومیدکننده‌ای ساده‌انگارانه و از بسیاری جهات کاملاً غلط است.

نظریه سه‌پرده‌ای می‌گوید هر داستان سینمایی از سه «پرده» تشکیل شده است: پرده اول آغاز است، پرده دوم میان، و پرده سوم پایان. طول پرده اول حدوداً سی صفحه است و طول پرده سوم هم حدوداً سی صفحه و پرده دوم حدوداً شصت صفحه طول می‌کشد، و فرض بر این است که این داستان سه‌پرده‌ای دو یا سه «نقطه‌ی عطف» (هر چه که هست) دارد. متوجه شدید؟ بسیار خوب. حالا بروید و یک فیلمنامه حرفه‌ای بنویسید.

من این نظریه را ساده کردم، اما نه خیلی زیاد. باید روشن شده باشد که رویکردی تا این حد ابتدایی حتی از نظریه ارسطو هم ارزش عملی کمتری دارد. اما بدتر اینکه این نظریه مشوق

1. Act

2. Curtain

3. Generic