



نشریہ بیدگل

Bidgol Publishing co.





سرشناسه: یورک، جان. Yorke, John
عنوان و نام پدیدآور: در دل جنگل/جان یورک: ترجمه علیرضا شفیعی نسب
مشخصات نشر: تهران: بیدگل، ۱۴۰۳
مشخصات ظاهری: ۳۶۴ص. ۱۴/۵ x ۲۱/۵ س.م.
شابک: ۵-۱۷۴-۳۱۳-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: عنوان اصلی: Into the woods: a five-act journey into story, 2014
موضوع: نویسندگی
موضوع: Authorship
موضوع: نویسندگی خلاق
موضوع: Creative writing
شناسه افزوده: شفیعی نسب، علیرضا، ۱۳۶۹ - ، مترجم
رده بندی کنگره: PNI۵۱
رده بندی دیویی: ۸۰۸/۰۳۶
شماره کتاب شناسی ملی: ۹۸۰۷۴۴۷



در دل جنگل

سفری پنج پرده‌ای به دنیای داستان‌ها

جان یورک

ترجمه علی‌رضا شفیعی نسب

در دل جنگل



در دل جنگل: سفری پنج‌پرده‌ای به دنیای داستان‌ها |

جان یورک |

ترجمه: علیرضا شفیعی‌نسب |

ویراستار: بهنام شهبازی |

نمونه‌خوان: میترا سلیمانی |

مدیر هنری و طراح گرافیک: سیاوش تصاعدیان |

صفحه‌آرا: نرگس نیک‌زاد |

مدیر تولید: مصطفی شریفی |

چاپ اول | تابستان ۱۴۰۴ | تهران | ۷۰۰ نسخه |

شابک: ۵ - ۱۷۴ - ۳۱۳ - ۶۲۲ - ۹۷۸ |

تشریبگل | Bidgol Publishing co. |

تلفن انتشارات: ۲۸۴۲۱۷۱۷ |

فروشگاه | تهران | خیابان انقلاب | بین ۱۲ فروردین و فخر رازی | پلاک ۱۲۷۴ |

تلفن فروشگاه: ۶۶۹۶۳۶۱۷ - ۶۶۴۶۳۵۴۵ |

همه حقوق چاپ و نشر برای ناشر محفوظ است. |

bidgol.ir |

هنر یعنی محدودیت. زیباترین بخش هر تصویری قاب آن است.
گیلبرت کیت چسترتون



| فهرست |

۹	پیشگفتار
۱۷	مقدمه
۲۹	پردهٔ اول: خانه
۳۱	۱. داستان چیست؟
۵۷	۲. ساختار سه پرده‌ای
۶۷	۳. ساختار پنج پرده‌ای
۸۱	۴. اهمیت تغییر
۹۹	۵. چگونه داستان می‌گوییم؟
۱۱۳	پردهٔ دوم: جنگل، روز
۱۱۵	۶. فراکتال‌ها
۱۱۹	۷. پرده‌های داستان
۱۲۵	۸. حادثهٔ انگیزنده
۱۳۳	۹. صحنه‌ها
۱۴۳	۱۰. جمع‌بندی
۱۵۵	پردهٔ سوم: بیشه‌زار
۱۵۷	۱۱. نشان دادن و گفتن

۱۶۹	پردهٔ چهارم: راه بازگشت، شب
۱۷۱	۱۲. شخصیت و شخصیت‌پردازی
۱۸۵	۱۳. شخصیت و طرح ساختاری
۱۹۱	۱۴. فردیت‌بخشی به شخصیت‌ها
۲۰۱	۱۵. دیالوگ و شخصیت‌پردازی
۲۰۵	۱۶. مقدمه‌چینی
۲۱۵	۱۷. زیرمتن
۲۲۳	پردهٔ پنجم: بازگشت به خانه، دگرگون‌شده
۲۲۵	۱۸. تلویزیون و پیروزی ساختار
۲۳۵	۱۹. ساختار سریال و مینی‌سریال
۲۴۵	۲۰. تغییر در سریال‌های درام
۲۵۳	۲۱. بازگشت به خانه
۲۶۹	۲۲. چرا؟
۳۰۱	ضمایم
۳۰۳	ضمیمهٔ ۱: ساختار پرده‌ای مهاجمان صندوق گم‌شده
۳۰۷	ضمیمهٔ ۲: قالب ساختاری هملت
۳۱۱	ضمیمهٔ ۳: قالب ساختاری جان مالکوویچ بودن
۳۱۷	ضمیمهٔ ۴: قالب ساختاری تخت رویی من
۳۲۱	ضمیمهٔ ۵: قالب ساختاری پدرخوانده
۳۲۵	ضمیمهٔ ۶: مثال‌های دیگر از شباهت‌های پردهٔ اول و آخر
	ضمیمهٔ ۷: معرفی مختصر نظریات استادان خودخواندهٔ
۳۲۷	حوزهٔ فیلم‌نامه‌نویسی
۳۲۹	پی‌نوشت‌ها
۳۶۱	کتاب‌شناسی

پیشگفتار |

درباره فیلم‌نامه‌نویسی اراجیف زیادی می‌نویسند. هر وقت جایی خواندید «حادثه انگیزنده»^۱ باید در صفحه ۲۳ باشد، نه صفحه ۲۰ و نه ۲۴؛ حتماً باید صفحه ۲۳ باشد»^[۱]، به آن مشکوک شوید. همین که دستورالعمل‌ها نه به قطع صفحه اشاره می‌کنند نه به اندازه قلم، باید شاخکمان را بجنباند. اما این حجم از تجویز دیگر نوبر است و حتی آدم زودباور را هم فراری می‌دهد. چنین نوشته‌هایی (و آموزش‌های بسیاری از مؤسسات) مشتی نمونه خروار است از جماعتی که ظاهراً در سال‌های اخیر افسارگسیخته شده‌اند و باید جلویشان را گرفت.

روز ۲۷ مارس ۲۰۱۳، جان تروبی^۲، پیشکسوت حوزه فیلم‌نامه‌نویسی، مقاله‌ای منتشر کرد^[۲] که از خیلی جهات — به خصوص اگر نظرات مخاطبان را درباره‌اش لحاظ کنیم — تجلی تمام ابعاد خوب و بد فراگرفتن فیلم‌نامه‌نویسی بود.

تروبی با مقاله «چرا ساختار سه‌پرده‌ای نوشتار شما را از بین می‌برد»^۳ به آموزش‌های یک‌دستی حمله کرد که بیشترشان پیرامون «الگوی سه‌پرده‌ای» بودند. این الگو را اولین بار سید فیلد^۴ در دهه ۱۹۷۰ سر زبان‌ها انداخته بود. تروبی قاطعانه اعلام کرد:

1. inciting incident
2. John Truby
3. "Why 3 Acts Will Kill Your Writing"
4. Syd Field

این چیزی که اسمش را ساختار سه‌پرده‌ای گذاشته‌اند بزرگ‌ترین و مخرب‌ترین دروغی است که تا به حال به خورد نویسندگان داده‌اند. دوست داشتم بگویم منسوخ شده، اما این حرف به این معناست که زمانی فایده‌ای داشته، درحالی که این‌طور نیست.

بعد همین‌طور که موضوع را باز می‌کند خشمش هم شدت می‌گیرد:

ساختار سه‌پرده‌ای فقط و فقط به یک دلیل وجود دارد: وجودش را یک تحلیلگر داستان اعلام کرد که فهمیده بود مثلاً در صفحه ۲۷ و ۲۸ بعضی از فیلم‌نامه‌های موفق ظاهراً اتفاق مهمی می‌افتد. این موارد را نقاط عطف پیرنگ نامیده بود و می‌گفت براساس این نقاط عطف هر فیلم‌نامه‌ای سه پرده دارد. عجیب اینجاست که همه خریدار حرفش شدند... وضع آموزش فیلم‌نامه‌نویسی چنان اسفناک است و خود فیلم‌نامه‌نویسان آن‌قدر مستأصل شده‌اند که همه دربیست این ادعا را پذیرفتند و کسی جرئت نکرد مخالفت کند.

استدلال تأثیرگذاری بود و برای هرکس که تازه می‌خواست نویسنده شود یا چند مورد از کتاب‌هایی را که او توصیف کرده خوانده بود جذابیت زیادی داشت. هرچا شکی در میان بود این استدلال قاطعانه عمل می‌کرد و هرچا خلأ فکری‌ای وجود داشت نوید شفافیت می‌داد. پس تروبی طرفدار آدم خوب‌ها بود: کسانی مثل راسل تی. دیویس^۱ که از آموزش‌های بی‌اساس و عوام‌فریب به خشم آمده بودند. دیویس، خالق به عجیبی مردم^۲ و بانی احیای مجدد دکتر هو، به شدت اعتراض می‌کند:

هرچا نگاه می‌کردم فیلم‌نامه‌نویسی را تقلیل می‌دادند به الف، ب، ج، پیرنگ، متن و زیرمتن، ساختار سه‌پرده‌ای و این حرف‌ها. با خودم فکر می‌کردم: این که نشد نویسندگی! نویسندگی درون ذهن است! نویسندگی یعنی تفکر! هر ساعت روز، هر روز زندگی، طوفان همیشگی تصاویر و صداها و گهگاه که بخت یار باشد، بینش.

1. Russell T. Davies

2. *Queer as Folk*

با این اوصاف، جان تروبی برای جایگزینی این همه نوشته‌های تقلیل‌گرا چه پیشنهادی داشت؟

ساختار داستانی ۲۲ نقطه‌ای، پیشنهادی که تنها جواب معقول به آن می‌تواند این باشد: «چه شد؟!»

مقاله تروبی زیاد در شبکه‌های اجتماعی دست‌به‌دست می‌شود و نکته جالب توجهش نظرات طولانی، پرتعداد و مملو از خشمی است که در موافقت و مخالفت با آن می‌نویسند. همه جور جوابی پیدا می‌شود؛ از تأیید جانانه: «بیشتر آدم‌هایی که از ساختار سه‌پرده‌ای استفاده می‌کنند اصلاً نمی‌دانند پرده یعنی چه»، تا شکاکیت شدید: «آدم باید خیلی خودش را تحویل بگیرد که بیاورد شیوه رسمی کار فیلم‌نامه‌نویسی... یا نقاشی... یا باله... را زیر سؤال ببرد و رد کند.» در بعضی نظرات هم عامل خشم اساساً چیز دیگری بود: «یکی از دلایل اصلی استفاده کورکورانه از ساختار سه‌پرده‌ای این بوده که عمدتاً کار مدیران نابلد ساخت فیلم را راه بیندازد، نه اینکه به نویسندگان کمکی کند.» مورد آخر هم آنهایی بودند که به نظرشان این بحث هیچ سرانجامی نداشت و از سر کلافگی از خیرش می‌گذشتند: «ای بابا! به جای این حرف‌ها بروید ولنتاین غمگین را ببینید.»

این بحث واقعاً هم سرانجامی ندارد، اما به عنوان نمودی از وضعیت این حوزه خیلی چیزها را برابمان روشن می‌کند. مهم‌ترین درسش چیست؟ سینما و تلویزیون غالب‌ترین گونه هنری قرن بیست و یکم‌اند، اما هیچ اتفاق‌نظری وجود ندارد که شاکله این هنر چیست، چه مهارت‌هایی برای ساختن آثارش نیاز داریم و چطور باید این مهارت‌ها را آموزش داد.

با این همه از قدیم گفته‌اند نویسندگی را نمی‌شود آموزش داد. اما آیا واقعاً همین‌طور است؟ برای رسیدن به جواب بد نیست به حوزه دیگری نگاه کنیم؛ چون نقاشی را هم نمی‌شود آموزش داد، می‌شود؟

ماجرای ژان-میشل باسکیا، هنرمند آفریقایی-آمریکایی، در این زمینه آموزنده است. این هنرمند، که اصالتش به هائیتی و پورتوریکو برمی‌گردد، در سال ۱۹۶۰ به دنیا آمد و در هنر دیوارنگاری به شهرت رسید؛ استعدادی که در آشفته‌بازار محله لوئرایست ساید شکوفا شده بود. در اواخر دهه ۱۹۷۰، هنوز می‌شد بدون داشتن ثروت آن‌چنانی هم به منهن

رفت. باسکیا هم سبکش را در محیط چندفرهنگی هنر خیابانی، پُست-پانک و هیپ‌هاپ، پرورش داد. آدم بی‌استعدادی نبود، اما به گمان خیلی‌ها روند تماشایی مشهور شدن او (سال ۱۹۸۵ عکسش روی جلد مجله نیویورک تایمز منتشر شد) نتیجه دیدگاه‌های سیاسی افراطی‌اش، رابطه‌هایش (دوست‌پسر مدونا بود، با دیوید بویی ارتباط داشت و در ویدئوی Rapture از گروه بلوندی حضور داشت) و این نظر کم‌وبیش قیّم‌آبانه و تحقیرآمیز بود که کار او به‌خاطر اصالت نژادی‌اش دارای نوعی بدویت است. به بیان دیگر آدم جالبی بود، اما آیا واقعاً استعدادی داشت؟

رابرت هیوز^۱، منتقد فقید هنر، چنین نظری نداشت. دادو قال راه انداخته بود که «اگر فرهنگ سالم‌تری داشتیم، باسکیای بیست‌ساله به دانشکده هنر می‌رفت و چهار سال آموزش می‌دید». شاید آنجا می‌توانست «بعضی از مهارت‌های واقعی نقاشی را یاد بگیرد (نه آن خط‌خطی‌های تصنعی و متظاهرانه‌ای که سبک غالبش شد) و در کل تا حدی انضباط و مهارتی را کسب کند که هنر بدون آن شکل نمی‌گیرد».

حمله هیوز — که بیش از شخص باسکیا متوجه فرهنگ پیرامون او می‌شد — بخشی از هجمه‌ای کلی‌تر بود: «حدوداً یک ربع قرن است که آموزه‌های هنر مدرنیستی متأخر (به‌ویژه در آمریکا) تسلیم این خیال واهی شده که ارزش‌های دانشگاه — انتقال مهارت‌های منظم بر پایه بهره‌گیری از مدل‌های زنده و موتیف‌های طبیعی — با «خلاقیت» منافات دارد.» [۳]

هیوز از آن پیرمردان کهنه‌پرستی نبود که با راه‌ورسم نسل‌های جوان‌تر می‌جنگند. او تمام‌قد از هنر مدرن حمایت می‌کرد و یکی از آثارش به نام شگفتی امر^۲ پس از چهل سال همچنان اثری معتبر و تعیین‌کننده در این عرصه شناخته می‌شود. عصبانیت او به این خاطر بود که حس می‌کرد هنر مهارتی است نیازمند آموزش منظم. از این باور کودکانه که هنر خودبه‌خود «می‌جوشد» و صرفاً از چشمه نبوغ جاری می‌شود بیزار بود و اعتقاد داشت که هرچند یادگیری نقاشی با مداد چندان باب نبوده، غول‌های دنیای هنر، از پیکاسو و پیت موندریان گرفته تا ویلم دکونینگ^۳، همه مبنای کارشان همین

1. Robert Hughes
2. *The Shock of the New*
3. Willem de Kooning

بوده است. بدون این مهارت‌های آموختنی اثر ارزشمندی خلق نمی‌شود و هرچه هست جذابیتش فقط مبتنی بر مدهای زودگذر است. بالاخره باسکیا متوجه این مسئله شد که مد هیچ‌وقت ثبات ندارد. او در بیست‌وهفت‌سالگی بر اثر سوء‌مصرف هروئین درگذشت و مرگ تراژیکش از قضا نگذاشت کاملاً از صحنه دنیای هنر محو شود؛ هم این اتفاق و هم ترفند هرمی‌ای که مبنای هنر مدرن قرار گرفته است باعث شده آثارش هنوز طالب داشته باشند. اما هیوز باور داشت جنبه تراژیک ماجرا فقط مرگ باسکیا نیست و نکته غم‌انگیز دیگر این است که اگر او درست آموزش می‌دید می‌توانست به چه مدارجی برسد.

به بیان دیگر، نقاشی را «می‌توان» آموزش داد؛ می‌شود محیطی ایجاد کرد که در آن ممارست عملی و منضبطانه و دقت نظر تدریجاً به شکوفایی استعدادی بزرگ بینجامد. در عالم نویسندگی هم می‌توان همین کار را کرد، اما چنین آموزشی مستلزم درک دقیق مهارت‌های فنی ضروری و تسلط بر این مهارت‌هاست. اینجاست که فیلم‌نامه‌نویسی به مشکل برمی‌خورد چون، همان‌طور که از مقاله تروبی و واکنش‌هایی که به دنبال داشت برمی‌آید، هیچ اجماعی نیست که کدام مهارت‌ها ضروری‌اند.

این موضوع واقعاً ناراحت‌کننده است، چون اولاً باید چنین اجماعی در کار باشد و ثانیاً قواعد به‌طرز فریب‌دهنده‌ای ساده‌اند. دست‌کم قواعد واقعی این‌طورند. آرون سورکین^۱، که ساختار دراماتیک را بهتر از خیلی‌ها می‌شناسد، می‌گوید: «قواعد واقعی قواعد درام‌اند؛ همان‌ها که ارسطو درباره‌شان صحبت می‌کند.» ارسطو گفته بود داستان‌ها باید آغاز، میانه و پایان داشته باشند؛ باید موضعی را گفت، در آن کندوکاو کرد و به نتیجه‌ای رسید. این ساختار پیشینه‌ای به قدمت تاریخ دارد. سورکین و تمام کسانی که پیش از او بوده‌اند مشتاقانه از این ساختار سه‌پرده‌ای بهره گرفته‌اند: بیان موضع، کندوکاو آن، رسیدن به نتیجه، همه در قالب «دراماتیک». خود سورکین گاهی نشان داده که می‌شود این قاعده را زیر پا گذاشت؛ همان‌طور که شونبرگ^۲، آلبرت آیلر^۳، پیکاسو و موندریان چنین کردند. اما همه آنها دقیقاً می‌دانستند از چه قواعدی تخطی می‌کنند. می‌دانستند که قواعد به‌درد بخورند.

1. Aaron Sorkin
2. Arnold Schoenberg
3. Albert Ayler

اما حالا سؤال مهمی پیش می‌آید: چطور می‌توان قواعد واقعی را از قواعد کاذب تشخیص داد؟ کار آسانی نیست، اما ضرورت دارد، چون در این قلمرو (در آشفته‌بازار همین مرز) است که شیادی‌های زیادی پا گرفته.

در جریان تحقیقات اولیه‌ام برای این کتاب حیرت‌زده شدم که دربارهٔ روایت در زمینهٔ فیلم این‌قدر زیاد نوشته‌اند و دربارهٔ ادبیات این‌قدر کم. به‌نظم بدیهی می‌آمد که قواعد روایت برای هردوی این گونه‌ها حتماً یکسان باشد (وگرنه دیگر نمی‌شد اسمش را قاعده گذاشت)، منتها در محافل دانشگاهی این تصور که ساختار روایی را هم می‌شود تحلیل کرد فقط یک جور سرگرمی عجیب‌وغریب دانسته می‌شد (و می‌شود). به‌جز فرمالیست‌های روس و چند استاد جسور ادبیات انگلیسی (به‌خصوص ای. سی. بردلی^۱، استاد شعر در دانشگاه آکسفورد از ۱۹۰۱ تا ۱۹۰۶)، اساساً کسی این موضوع را جدی نمی‌گرفت. از یک استاد موجه ادبیات انگلیسی در دانشگاهی معتبر پرسیدم نظرش دربارهٔ رابرت مک‌کی^۲ چیست. هاج‌وواج نگاهم کرد و گفت: «کی؟»

لحظه‌ای شوکه‌کننده بود. کل صنعت اساتید حوزهٔ فیلم‌نامه‌نویسی — همان سیستمی که جان تروبی به آن حمله می‌کند اما خودش هم با آن همراه است — در محافل دانشگاهی خریدار ندارد. دلیلش هم خیلی ساده است.

در محیط‌های دانشگاهی اگر فقط سؤال «چگونه؟» را مطرح کنید کسی جدی‌تان نمی‌گیرد. سؤال «چگونه» فقط به پاسخ‌هایی سطحی و بیرونی منجر می‌شود؛ باورهای منسوخ و نادرستی از این دست: زمین گره‌ای است سوار بر شانهٔ اطلس، خورشید به دور زمین می‌چرخد، زمین مسطح است، استعمال سیگار مفید است و سفیدپوستان نژاد برترند. مشاهدهٔ بیرونی فقط تعصبات و پیش‌داوری‌های هر دوره‌ای را آشکار می‌کند. یکی از مبانی اساسی در هر رویکرد دقیق و جامعی این است که تحقیق باید «علت» را بررسی کند. باید بپرسد: «چرا؟»

در دل جنگل تلاشی بود برای پاسخ به سؤال‌هایی که کمتر کسی به خودش زحمت می‌داد طرحشان کند: چرا ساختار وجود دارد و چرا چنین قالبی دارد؟ این کتاب نتیجهٔ

1. A.C. Bradley

۲. Robert McKee: فیلم‌نامه‌نویس و منتقد آمریکایی که از شاخص‌ترین چهره‌های آموزش داستان‌نویسی در کشورش به‌شمار می‌رود.

دل‌سردی از آثار موجود دربارهٔ فیلم‌نامه‌نویسی و فقدان هرگونه منطق زیربنایی مشهود بود. این دغدغه صرفاً از سر دلسوزی نبود. شغلم، آن موقع که تهیه‌کنندهٔ تلویزیونی بودم، به من این امکان را می‌داد تا از نزدیک ببینم چطور صنعتی که به‌خاطر هزینه‌های زیاد و کمبود وقت هیچ‌گاه فرصت جبران ناکامی و پروردن استعداد نویسندگان تازه‌کار را نداشت بسیاری از آنها را که آماده نبودند تا با فشارهای سنگین و انتظارات بالای این کار مواجه شوند نابود می‌کند. این ترکیب خطرناکی است: نویسندگان تشنهٔ هرگونه سرنخی بودند تا به آنها نشان دهد چگونه در این صنعت بی‌رحم دوام بیاورند، برای همین در برابر خطرناک‌ترین مادهٔ مخدر آسیب‌پذیر بودند (و هستند): امید واهی و آموزش نادرست.

پس حالا که به انتشار نسخهٔ کاغذی کتاب نزدیک می‌شویم بد نیست یک نکته را روشن کنم. این کتاب قرار نیست شما را نویسندهٔ بهتری کند. هیچ کتابی به‌تنهایی نمی‌تواند چنین کاری کند، اما می‌تواند بخشی از برنامه‌ای بزرگ‌تر باشد: برنامه‌ای شامل تمرین مستمر، مستحکم و پیوسته؛ باور به اینکه مطالعه و عمل هر دو اهمیت دارند؛ و شاید مهم‌تر از همه، درک این نکته که اگر وظیفهٔ نویسنده کندوکاو حقیقت باشد، کمترین کاری که از دستش برمی‌آید این است که ابتدا آن را در حرفهٔ خودش جست‌وجو کند. پیکاسو هم مثل موندریان دریافته بود که نباید از دانش و آگاهی ترسید. باید از تحقیق تجربی دربارهٔ یک حرفه استقبال کرد، باید به «چرایی» هم دست کم به‌اندازهٔ «چگونگی» اهمیت داد و باید از دانش مراقبت و پاسداری کرد تا پای شیادان از این عرصه بریده شود.

آلن پلایتر، فیلم‌نامه‌نویس بریتانیایی، یک بار با افتخار گفت درخشان‌ترین لحظهٔ دوران کاری‌اش زمانی بود که به صورت سید فیلد مشقت زد. [۴] این حرف پلایتر ترکیبی بود از لاف‌زنی و کمبود اعتماد به نفس (البته هیچ سند و مدرکی هم وجود ندارد که واقعاً چنین کاری کرده باشد)، او به آموزش ساختار حمله می‌کرد، غافل از اینکه اتفاقاً خودش کاملاً مطابق با ساختار می‌نوشت. اما پلایتر به‌شدت از نوشتن براساس چارچوب واهمه داشت و می‌ترسید مکانیکی بنویسد. کم‌لطفی است که مثل او مدام با اصرار بگوییم تمام کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی بدند. [۵] مشخصاً خیلی از این کتاب‌ها مفید و آگاهی‌بخش‌اند. اما دغدغهٔ پلایتر، مبنی بر اینکه دنبال کردن دستورالعمل‌ها از کیفیت

کارش می‌کاهد، دغدغه‌ای موجه است که باید به آن توجه کرد، منتها دنبال کردن قالب و درک چرایی این کار دو موضوع متفاوت‌اند.
جان تروبی می‌گوید ساختار سه‌پرده‌ای افتتاحیه است.

موضعش را بیان می‌کند.

کندوکاوش می‌کند.

به نتیجه‌ای می‌رسد.

خود جان تروبی در سه‌پرده می‌نویسد.



| مقدمه |

یک کشتی به ساحلی بیگانه می‌رسد و جوانی که بی‌تاب است خودی نشان بدهد مأمور می‌شود با ساکنان آنجا دوست شود و اسرار آنها را از زیر زبانشان بکشد بیرون. او مجذوب شیوه زندگی‌شان می‌شود، به دختری محلی دل می‌بازد و کم‌کم اعتمادش به اربابانش را از دست می‌دهد. آنها هم وقتی می‌فهمند مأمورشان قاتی بومی‌ها شده تصمیم می‌گیرند یک بار برای همیشه هم او را از بین ببرند و هم جمعیت بومیان را.

آواتار یا پوکاهانتس؟ داستان‌شان تقریباً یکی است. بعضی‌ها حتی جیمز کامرون را به سرقت اسطوره‌های بومیان آمریکا متهم کرده‌اند.[۱] اما قضیه هم ساده‌تر و هم پیچیده‌تر از این حرف‌هاست، چون ساختار زیربنایی نه فقط بین این دو داستان که میان تمام داستان‌ها مشترک است.

سه داستان مختلف را در نظر بگیرید:

هیولایی خطرناک جامعه‌ای را تهدید می‌کند. یک نفر کمر همت می‌بندد تا هیولا را بکشد و سعادت را به سرزمینش برگرداند...

این داستانِ آواره‌هاست که سال ۱۹۷۶ اکران شد، ولی داستان بیوولف هم همین است؛ منظومه حماسی آنگلوساکسون که در فاصله قرن هشتم تا یازدهم میلادی سروده و منتشر شده است.

داستان البته از این هم آشناتر است: موجودا، پارک ژوراسیک، گودزیلا، توده^۱... همه این فیلم‌ها همان قصه را دارند، با هیولاهایی کاملاً واقعی. اگر هیولا را به شکل انسان درآورید این داستان در مورد تمام فیلم‌های جیمز باند و تک‌تک قسمت‌های سریال‌هایی مثل ام‌آی‌فایو، هاوس یا سی‌اس‌آی هم صدق می‌کند. در فیلم‌های جن‌گیر، درخشش، جذابیت مرگ‌بار^۲، جیج، روانی و اره هم می‌توان همین قالب را دید. هیولا شاید از آن موجود واقعی کابوس در خیابان‌الم تبدیل شود به ابرشرکتی در فیلم ارین براکویچ^۳، اما ساختار کلی همان است (دشمن شکست می‌خورد و نظم دوباره در جامعه برقرار می‌شود). هیولا ممکن است هر چیزی باشد: مثلاً آتش در فیلم آسمان خراش جهنمی^۴، کشتی واژگون در ماجرای پوزیدون^۵ یا مادرِ پُرسی در مردم معمولی^۶. این داستان‌ها در ظاهر تفاوت دارند، اما اسکلتشان یکسان است.

قهرمان ما از دنیایی نو و شگفت‌انگیز سر درمی‌آورد. ابتدا مجذوب شکوه و درخشندگی‌اش می‌شود، اما کم‌کم اوضاع شوم‌تری پدید می‌آید...

آلیس در سرزمین عجایب، جادوگر شهرآز، زندگی در مریخ و سفرهای گالیور همه همین داستان را دارند. اگر به جای دنیای خیالی دنیایی داشته باشیم که فقط در چشم پروتاگونیست^۸ خیالی به نظر می‌رسد، می‌بینیم که آثاری مثل بار دیگر برایدزهد^۹، ربکا، خط زیبایی^{۱۰} و مرد سوم همه با این الگو مطابقت دارند.

1. *The Thing*

2. *The Blob*

3. *Fatal Attraction*

4. *Erin Brockovich*

5. *The Towering Inferno*

6. *The Poseidon Adventure*

7. *Ordinary People*

۸. protagonist: برای این اصطلاح معادل «قهرمان» را نیز در نظر گرفته‌اند، اما با توجه به اینکه در اصطلاحات تخصصی میان «پروتاگونیست» و «قهرمان» تفاوت‌هایی هست، برخی استفاده از اصل واژه را ترجیح می‌دهند. به همین خاطر در ترجمه این متن از «پروتاگونیست» به جای «قهرمان داستان» و از «آنتاگونیست» به جای «ضدقهرمان» استفاده کرده‌ام.

9. *Brideshead Revisited*

10. *The Line of Beauty*

اجتماعی به خطر می‌افتد و می‌فهمد راه چاره این است که در سرزمین‌های دوردست اکسیری پیدا کند و بیاورد، پس یکی از اعضای قبیله عزمش را جزم می‌کند تا در سفری خطرناک به دل دنیای ناشناخته برود...

مهاجمان صندوق گم‌شده^۱، مرگ آرتور^۲، ارباب حلقه‌ها و تپه خرگوش‌ها^۳ همه همین هستند. اگر این قالب را از دنیای خیالی به دنیایی زمینی‌تر بیاوریم می‌رسیم به ارباب و فرمانده^۴، نجات سرباز رایان، توپ‌های ناوارون^۵ و اینک آخرالزمان. اگر هدف جست‌وجو را عوض کنیم می‌شود ریفیفی^۶، مظنونین همیشگی^۷، یازده یار اوشن، سبک‌سواران^۸ و تلما و لوئیز.

پس معلوم می‌شود این سه قصه شکل‌های گوناگونی دارند. یعنی در نهایت فقط سه نوع داستان وجود دارد؟ نه. بیوولف، بیگانه و آواره‌ها داستان‌های «هیولایی» اند، اما هم‌زمان درباره افرادی هم هستند که به دنیایی جدید و هولناک می‌روند. در داستان‌های کلاسیک «جست‌وجویی»^۹ — مثلاً اینک آخرالزمان یا در جست‌وجوی نمو — پروتاگونیست هم با هیولاها روبه‌رو می‌شود هم با دنیا‌های جدید و عجیب. قصه‌هایی با مضمون «دنیای قشنگ نو» — مثل سفرهای گالیور، شاهد^{۱۰} و قانوناً بلوند^{۱۱} — با هر سه تعریف مطابقت دارند: شخصیت‌ها به قصد جست‌وجو روانه سفر می‌شوند و به هیولاهایی برمی‌خورند که باید بر آنها غلبه کنند. این داستان‌ها در ظاهر متفاوت‌اند، اما چارچوب و محرک داستانی‌شان یکی است: همه شخصیت‌هایشان را به دنیایی نو و عجیب می‌فرستند، همه شامل جست‌وجویی برای یافتن راه خروج از آن‌اند و در پایان «هیولاها» به هر شکل و شمایلی که باشند شکست می‌خورند. به علاوه، همه این داستان‌ها اهداف کمابیش یکسانی دارند: امنیت، آرامش، کمال و قدر و ارزش خانه.

1. *Raiders of the Lost Ark*
2. *Morte D'Arthur*
3. *Watership Down*
4. *Master and Commander*
5. *Guns of Navarone*
6. *Rififi*
7. *The Usual Suspects*
8. *Easy Rider*
9. *quest*
10. *Witness*
11. *Legally Blonde*

اما این اصول فقط مختص فیلم‌ها، رمان‌ها یا حتی سریال‌هایی مانند هوم‌لند یا جنایت^۱ نیستند. یک بار فرزند نه‌ساله^۲ دوستم خواست داستانی بگوید. از هیچ‌کس مشورت نگرفت و فقط داستانش را نوشت:

خانواده‌ای قرار است به مسافرت بروند و برایش لحظه‌شماری می‌کنند، اما مادر مجبور می‌شود قیدش را بزند تا بتواند اجاره^۳ خانه را بدهد. بچه‌ها نقشه‌ای پیدا می‌کنند که در باغچه زیر خاک پنهان شده و محل گنجی را در جنگل نشان می‌دهد. تصمیم می‌گیرند بروند دنبالش، به مشکلات زیادی برمی‌خورند و تحت تعقیب قرار می‌گیرند تا اینکه بالاخره پیدایش می‌کنند و به سفر بهتری می‌روند.^[۲]

چرا یک بچه ناخودآگاه فرم داستانی‌ای را تکرار می‌کند که قدمتش به قرن‌ها پیش برمی‌گردد؟ چرا بالینکه این‌طور خودجوش می‌نویسد انگار از ساختاری داستانی خبر دارد که مشخصاً نمودی از قصه‌های نسل‌های گذشته است؟ چرا سرچشمه^۴ همه داستان‌هایمان یکسان است؟ شاید هر نسل از نسل قبلی‌اش تقلید می‌کند. این نظریه می‌تواند فراگیر بودن الگو را توجیه کند، اما مقاومتی که این الگو در برابر هنجارشکنی‌ها نشان می‌دهد و تازگی و طراوتی که در بازآفرینی‌های مداومش نهفته نشان از وجود عامل دیگری دارد.

داستان‌گویی قالب مشخصی دارد. این قالب شیوه^۵ روایت تمام داستان‌ها را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد و ریشه^۶ آن را نه‌تنها در دوران رنسانس بلکه در ابتدای ظهور نوشتار و خط هم می‌توان یافت. این ساختار را چه در آثار هنری و چه در آثار عامه‌پسند به کار می‌بندیم. شاید بشود، البته با قدری احتیاط، گفت که چنین قالبی یک صورت مثالی جهان‌شمول است، یک کهن‌الگو.

عمدتاً کسانی درباره^۷ هنر نوشته‌اند که خودشان هنرمند نیستند؛ و از همین جاست که بدفهمی‌ها شکل می‌گیرند.

اوژن دلاکروا^۸

1. *The Killing*

2. Eugène Delacroix

تلاش برای شناسایی ساختار جهان‌شمول داستان‌ها اتفاق تازه‌ای نیست. از مکتب پراگ و فرمالیست‌های روس در اوایل قرن بیستم گرفته تا آتاتومی نقد نورتروپ فرای و هفت پیرنگ اساسی^۱ کریستوفر بوکر^۲، خیلی‌ها کوشیده‌اند به درک و فهمی از سازوکار داستان‌ها برسند. در حوزه کاری خودم این تلاش‌ها دیگر برای خودشان شده‌اند یک جور صنعت و صدها کتاب درباره فیلم‌نامه‌نویسی منتشر شده (هرچند تقریباً هیچ اثر شاخصی درباره تلویزیون وجود ندارد). من اکثرشان را خوانده‌ام، اما هرچه بیشتر می‌خوانم دو نکته بیشتر ذهنم را درگیر می‌کنند:

۱. بیشترشان سیستم‌هایی کاملاً متفاوت از هم را مطرح می‌کنند و همه ادعا دارند یگانه روش داستان‌نویسی‌اند. منطقاً چطور ممکن است همه درست بگویند؟
۲. هیچ کدام از خودشان نمی‌پرسند «چرا؟» [۳]

بعضی از این کتاب‌های قطور حاوی اطلاعات بسیار ارزشمندی هستند، تعدادی از آنها مفاهیم درخور توجهی را مطرح می‌کنند، همه‌شان هم مشتاق‌اند به ما بگویند «چگونه» و با شوق زیادی اصرار دارند که «حادثه انگیزنده باید در صفحه ۱۲ اتفاق بیفتد». اما هیچ کدامشان توضیح نمی‌دهند «چرا» باید این‌طور باشد. خوب که فکرش را بکنید واقعاً عجیب است: اگر نتوان به «چرا» پاسخ داد «چگونه» هم نقش برآب می‌شود. بعد که خودتان پی جواب می‌روید کم‌کم می‌فهمید که بخش زیادی از این نظریه‌ها — بآنکه بعضاً خیلی هم گیرا هستند — باهم جور در نمی‌آیند. یعنی وحی نازل شده که حادثه انگیزنده باید در صفحه ۱۲ باشد یا اینکه سفر قهرمان دوازده مرحله دارد؟ قطعاً نه. اینها همه قواعدی ساختگی‌اند. صرفاً زمانی می‌توانیم این افراد را جدی بگیریم که دلیلی منطقی برای وجود این ساختارها پیدا کنیم، وگرنه این نویسندگان هم مثل شایدانی‌اند که در این خطه مرزی پرهرج و مرج دوره افتاده‌اند تا محصولات بی‌فایده‌شان را همه‌جا بفروشند. [۴]

من تقریباً در تمام دوران بزرگسالی‌ام قصه گفته‌ام و این افتخار فوق‌العاده را هم داشته‌ام که در ساخت برخی از محبوب‌ترین سریال‌های تلویزیون بریتانیا دست داشته

1. *Anatomy of Criticism*
 2. *The Seven Basic Plots*
 3. Christopher Booker

باشم. پیرنگ‌هایی خلق کرده‌ام که بیش از بیست میلیون نفر تماشایشان کرده‌اند و در ساخت سریال‌هایی مشارکت می‌کنم که چشم‌انداز درام را از نو تعریف کرده‌اند. از محدود افرادی در این حوزه هستم که هم در آثار هنری کار کرده‌ام و هم آثار عامه‌پسند. هردو را به یک اندازه دوست دارم و هرچه بیشتر قصه گفته‌ام بیشتر فهمیده‌ام که الگوی زیربنایی این پیرنگ‌ها — عطش مخاطب برای بعضی چیزها — به شکل عجیبی همیشه یکسان است.

هشت سال پیش شروع کردم به خواندن هرچه که دربارهٔ داستان‌گویی نوشته‌اند. مهم‌تر اینکه از همهٔ نویسندگانی که با آنها کار کرده بودم دربارهٔ شیوهٔ نویسندگی‌شان پرس‌و‌جو کردم. بعضی از آنها عرف ساختار سه‌پرده‌ای را با کمال میل قبول داشتند و برخی هم ردش می‌کردند، بی‌آنکه متوجه باشند همچنان دارند از آن استفاده می‌کنند. چند نویسنده جانانه از چهار پرده دم می‌زدند و بعضی هم از پنج پرده، برخی دیگر هم ادعا می‌کردند اصلاً چیزی به اسم پرده وجود ندارد. بعضی‌ها با پشتکار کتاب‌های راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی را خوانده بودند درحالی‌که برخی دیگر نظریهٔ ساختار را نطفه‌ای شیطانی می‌دانستند. اما در تمام فیلم‌نامه‌های خوبی که می‌خواندم، چه آنها که نویسندگان‌شان تازه‌کار بودند چه برندگان جوایز متعدد، یک عامل مشترک وجود داشت: ویژگی‌های زیربنایی ساختار در همه مشابه بود.

با پرسیدن دو سؤال ساده — این ویژگی‌ها چه هستند و چرا تکرار می‌شوند — گنج‌های را باز کردم که کنج‌تاکنجش مملو از تاریخ بود. دیری نگذشت که فهمیدم الگوی سه‌پرده‌ای ابداع روزگار مدرن نیست، بلکه نمود مسئله‌ای اساسی‌تر است. فهمیدم ساختار پرده‌ای مدرن واکنشی است به کاهش ظرفیت توجه مخاطبان و اختراع پردهٔ صحنه^۱. جالب‌تر از همه اینکه مطالعهٔ تاریخ درام پنج‌پرده‌ای مرا به روم باستان کشاند و از آنجا رسیدم به اوژن اسکریب^۲، نمایشنامه‌نویس فرانسوی قرن نوزدهم، و گوستاو فرایتاگ^۳، رمان‌نویس آلمانی، و به مولیر و شکسپیر و جانسون^۴. کم‌کم فهمیدم اگر واقعاً

۱. در اینجا، برخلاف موارد دیگر که از کلمهٔ act به‌منظور تقسیم‌بندی آثار نمایشی به «پرده»های مختلف استفاده می‌شد، از کلمهٔ curtain استفاده شده که به معنای پرده‌های مورد استفاده در خانه‌ها و ساختمان‌های دیگر از جمله سالن تئاتر است.

2. Eugène Scribe
3. Gustav Freytag
4. Ben Jonson

سرمدش و کهن‌الگویی در کار باشد بعید است فقط به فیلم‌نامه‌نویسی محدود شود، بلکه باید در مورد «تمام» ساختارهای روایی صدق کند. یا همه داستان‌ها براساس الگویی واحد روایت می‌شوند یا هیچ کدامشان چنین الگویی ندارند. اگر داستان گویی واقعاً قالبی جهان‌شمول داشته باشد، این نکته بدیهی به نظر می‌رسد.

این تحقیق مرا به موضوعات فرعی جالبی کشاند. با تمرکز اولیه بر سینما و تلویزیون توانستم:

- سازوکار داستان را بررسی کنم، هم داستان‌های تک‌پروتاگونیستی هم درام‌های چندپروتاگونیستی
- توضیح دهم که چرا پروتاگونیست‌ها باید فعال باشند
- (با جزئیاتی بیشتر از همیشه) نشان بدهم اصول ساختاری در تلویزیون چگونه‌اند
- بفهمم صدای راوی چطور می‌تواند درام را نابود کند
- تشریح کنم که چرا شخصیت‌های زیادی در مرحلهٔ ماقبل آخر هر درامی می‌میرند
- توضیح دهم که چرا تقریباً تمام پلیس‌ها یک‌ه‌تاز و سرکش‌اند
- روشن کنم که چرا سریال‌های درام تلویزیونی عمر محدودی دارند، معمولاً کمتر از سه سال، و اگر بعد از آن ادامه پیدا کنند تبدیل می‌شوند به تقلیدی مضحک از خودشان.
- نشان بدهم که شخصیت‌پردازی هم محصول ساختار دراماتیک است و هم بخشی لاینفک از آن

اما اینها کشفیاتی بودند که در برابر موضوعی مهم‌تر فرعی و حاشیه‌ای به نظر می‌رسیدند. پروژه‌ای که ابتدا کاوشی محدود به فیلم‌نامه‌نویسی بود کم‌کم به سفری تاریخی، فلسفی، علمی و روان‌شناختی به اعماق داستان‌گویی تبدیل شد و در نهایت به این درک انجامید که ساختار دراماتیک نه یک مفهوم ساختگی بلکه محصول ابعاد روانی، زیستی و فیزیکی انسان است. در کتاب در دل جنگل تلاش می‌کنم زیبایی خارق‌العادهٔ این ساختار را کندوکاو و تشریح کنم، همچنین تحولات تاریخی‌اش را بررسی کنم و بفهمم چرا و چگونه در تمام ابعاد داستان، از شخصیت و دیالوگ گرفته تا فراتر از آن، بروز می‌یابد. اگر عمدتاً به فیلم‌ها ارجاع می‌دهم دلیلش این است که با آنها آشناترم، ولی گسترهٔ این کتاب بسیار فراتر از سینماست؛ از موضوعاتی مانند درام تلویزیونی و ارتباط آن با برنامه‌هایی مثل

کارآموز^۱ و ایکس فاکتور گرفته تا چگونگی روایت تاریخ، تفسیر هنر و تبلیغات و حتی نحوه شکل‌گیری قضاوت ما درباره بی‌گناهی یا گناهکاری افراد در یک جلسه دادگاه. چرا پنج متهم سنترال پارک را ابتدا بابت جرمی که مرتکب نشده بودند گناهکار شناختند و محکوم کردند؟ تمام این ماجرا به داستان ربط دارد: چرا برنامه وُیس تمام برنامه‌های مشابه پیش از خودش را از دور خارج کرد؟ هنر مدرن چگونه از زودباوری مخاطبانش سود می‌برد؟ همه اینها در نهایت محصول روایت‌اند.

این سفری بود که، سرانجام، به من امکان داد هم ساختار زیربنایی‌ای را که این داستان‌ها از آن برمی‌آیند صورت‌بندی کنم و هم مهم‌تر از آن، توضیح بدهم چرا چنین قالبی وجود دارد و چرا هرکسی، بدون مطالعه‌اش، به‌صورت کاملاً ناخودآگاه بازتولیدش می‌کند. چطور ممکن است پسری نُه‌ساله بی هیچ پیش‌زمینه‌ای داستانی بی‌عیب و نقص خلق کند؟ این پرسشی کلیدی است که اگر به جوابش برسیم، قالب و هدف واقعی ساختار دراماتیک و حتی دلیل حقیقی وجودش را می‌فهمیم. سؤالی است که قطعاً هیچ‌یک از معلمان فیلم‌نامه‌نویسی اصلاً مطرحش نمی‌کنند.

ولی آیا لازم است بدانیم؟

باید مردم را از [نظریه فیلم] برهانیم، نه اینکه به آنها بالاپوشی تنگ بدهیم تا داستان، زندگی، احساسات و نگاهشان به دنیا را در آن جای بدهند. هشتاد درصد از صنعت سینما را افراد نه‌چندان آگاه می‌گردانند، و این از بدبختی ماست؛ کسانی که آثار جوزف کمبل^۲ و رابرت مک‌کی را خوانده‌اند حالا برایمان از سفر قهرمان حرف می‌زنند، طوری که آدم دلش می‌خواهد آلتشان را ببرد و بچپاند توی دهانشان.^[۵]

گی‌یرمو دل‌تورو^۳ در اینجا حرف دل بسیاری از نویسندگان و فیلم‌سازان را زده؛ خیلی‌ها عمیقاً باور دارند که مطالعه ساختار درواقع خیانت به نبوغ خودشان است و فقط آدم‌های بی‌استعداد در چنین مطالبی دنبال منبع الهام جایگزین می‌گردند.^[۶] عاقبت چنین

1. *The Apprentice*

2. Joseph Campbell

3. Guillermo Del Toro

مطالعه‌ای از پیش مشخص است و دیوید هر آن را به خوبی بیان می‌کند: «حوصله مخاطب سر می‌رود. از همان لحظه اول فرمول کلیشه‌ای مدرسه سینمای یوسی‌ال‌ای را پیش‌بینی می‌کند: پرده‌ها، قوس‌ها، سفرهای شخصی. مخاطب از این همه "یونگ برای مبتدیان"، که ارمغان جوزف کمبل بوده، عصبانی می‌شود و به او برمی‌خورد. حالا دیگر همه آثار بزرگ خارج از ژانر جای می‌گیرند.» [۷]

چارلی کافمن، که بیش از بسیاری از هالیوودی‌ها مرزهای فرم را جابه‌جا کرده است، از این هم فراتر می‌رود: «انگار یک جور ساختار طبیعی برای فیلم‌نامه در کار است که همه را گرفتار خودش کرده. همین ماجرای سه‌پرده‌ای. به نظر من اصلاً جالب نیست. اتفاقاً گمان می‌کنم بیشتر از اکثر فیلم‌نامه‌نویسان به مسئله ساختار علاقه‌مندم، چون به آن فکر می‌کنم.» [۸] اما آنها بیش از حد اعتراض می‌کنند. خواهیم دید که نمایشنامه دیوید هر درباره اعتیاد با عنوان تخت رویی من^۱ و البته فیلم‌نامه کافمن برای فیلم جان مالکوویچ بودن هردو نمونه‌های بارزی از قالب داستان کلاسیک‌اند. هرچقدر هم ادعا کنند از این طرح بیزارند (به‌نظرم خشمشان گویای این است)، باز هم بی‌اختیار در آثارشان آن را دنبال می‌کنند. چرا؟

تمام داستان‌ها از قالب یکسانی ساخته می‌شوند. دست نویسندگان برای انتخاب ساختار مورد استفاده‌شان باز نیست. امیدوارم این را هم بتوانم نشان بدهم که قوانین فیزیک، منطق و فرم حکم می‌کنند که همه داستان‌ها باید در مسیر یکسانی پیش بروند. در این کتاب بررسی می‌کنیم که این قالب چیست، چرا نویسندگان دنبالش می‌کنند و چگونه و چرا داستان می‌گوییم. [۹]

یعنی این کلید جادویی قصه‌گویی است؟ در برابر چنین ادعای متکبرانه‌ای باید احتیاط به خرج داد؛ هرچه نباشد میل به سامان‌دهی چیزها، به توضیح و فهرست‌سازی، مشخصه افراد قطارین^۲ هم هست. اگر تنوع و ماهیت چندوجهی و خارق‌العاده روایت را نادیده بگیریم ممکن است به سرنوشت کازوبون^۳ دچار شویم؛ شخصیت دل‌مرده رمان میدل‌مارچ که

1. David Hare

2. *My Zinc Bed*

۳. train-spotter؛ نوعی سرگرمی است به این صورت که فرد گذر قطارها را تماشا می‌کند و شماره‌هایشان را فهرست‌وار می‌نویسد.

۴. Casaubon؛ پژوهشگری میان‌سال در رمان میدل‌مارچ که قصد دارد «شاهکار» خودش با عنوان «کلید تمام اساطیر» را بنویسد، اما تلاشتش به سرانجام نمی‌رسد و با مرگش ناتمام می‌ماند.

در تلاش برای توصیف و تشریح زندگی از خودِ زندگی روی برمی گرداند. همیشه وسوسه می شویم که عجایب و شگفتی ها را به یک فرمول علمی تقلیل دهیم و افسون رنگین کمان را برملا کنیم.

اما قواعدی هم در کارند. همان طور که آرون سورکین، خالق بال غربی^۱ و اتاق خبر^۲، می گوید: «قواعد حقیقی قواعد درام اند؛ همان ها که ارسطو درباره شان صحبت می کند. قواعد کاذب تلویزیون آنهایی هستند که مدیران پخمه^۳ این رسانه به شما می گویند: «فلان کار را نکن؛ فلان کار را بکن؛ از فلان چیز باید سته تا داشته باشی و از بهمان چیز پنج تا.» اینها مسخره اند.»^۴ [۱] سورکین به نکته ای اشاره دارد که همه هنرمندان بزرگ می دانند: باید درکی از مهارت های فنی داشته باشند. هر شکل از آفرینش هنری مثل هر زبانی دستور زبانی دارد و آن دستور زبان، آن «ساختار»، صرفاً ساختگی نیست بلکه زیباترین و پیچیده ترین تجلی سازوکار ذهن انسان است.

لازم است تأکید کنیم که ضرورتی ندارد نویسندگان حتماً ساختار را درک کنند. خیلی از نویسندگان سرآمد توانایی عجیبی در دسترسی ناخودآگاه به قالب داستان دارند، چون این قالب در ذهن آنها هم همان قدر جای دارد که در ذهن بچه ای نه ساله. کتاب حاضر هم در پی ترویج استفاده خودآگاه از آن نیست، هدف کندوکاو و بررسی قالب روایت است؛ پرسیدن اینکه چگونه و چرا این قالب وجود دارد و چرا یک کودک هم می تواند به آسانی طبق قواعد آن بنویسد.

بی شک این قواعد برای خیلی ها مفید خواهد بود. فریدریش انگلس این موضوع را با عبارتی مختصر و مفید بیان می کند: «آزادی یعنی تشخیص ضرورت ها.»^۵ [۱۱] اگر پیانو را بدون آگاهی از کسر میزان و کلید بنوازند خیلی زود برای شنونده خسته کننده می شود. پایبندی به فرم اصلاً مانع نبوغ بتهوون و موتزارت و شوستاکوویچ نبود. حتی اگر بخواهید قواعد را زیر پا بگذارید (چراکه نه؟) باید ابتدا به آنها خوب تسلط داشته باشید. پیشگامان مدرنیست — امپرسیونیست های انتزاعی، کوبیست ها، سورئالیست ها و فوتوریست ها — همه ابتدا استاد نقاشی فیگوراتیو بودند، بعد فرم را شکستند. آنها اول باید محدودیت هایشان را می شناختند تا بتوانند از آن فراتر بروند. رابرت هیوز، منتقد هنر، اشاره می کند:

1. *The West Wing*
2. *The Newsroom*

تمام هنرمندان شاخص صد سال اخیر—از سورا گرفته تا ماتیس، از پیکاسو گرفته تا موندریان، از یکمان^۱ تا دکونینگ—تقریباً بدون استثنا طراحی «آکادمیک» را نزد دیگران (یا به صورت خودآموز) با تمرینات سخت یاد گرفته بودند؛ کشمکشی طولانی با فرایندی طاقت‌فرسا، همان الگویی که در نهایت تنها مبنای دستاوردهای فرمی واقعی در هنر مدرنیستی از آب درآمد. فقط در این صورت امکان ایجاد دستکاری‌های اساسی و درست در سنتی مستمر فراهم می‌شد و حاصل کار از یک بازی بداهه فراتر می‌رفت... زیبایی فلسفی مربع‌ها و شبکه‌های موندریان ریشه در زیبایی تجربی درختان سیب او دارد. [۱۲]

سینما و تلویزیون (به خصوص در اروپا) آثار برجسته‌ای دارند که از لحاظ ساختاری متعارف نیستند، اما همین آثار هم عمیقاً ریشه در طرح و کهن‌الگویی جهان‌شمول دارند و واکنشی به آن هستند. به قول هیوز، این آثار دستکاری آگاهانه سنتی مستمرند. استادان اصول اولیه ترکیب‌بندی را کنار گذاشته‌اند، بلکه آنها را در هنری ادغام کرده‌اند که دیگر در قیدوبند واقع‌نمایی نیست. تمام هنرمندان بزرگ—در موسیقی، درام، ادبیات و خود هنر—آگاهانه یا ناخودآگاه درکی از قواعد دارند. ضرب‌المثلی چینی می‌گوید: «به چشم، دست و دل نیاز است؛ یکی‌شان نباشد، کار به ثمر نمی‌رسد.»

این کتاب «آموزش نویسندگی» نیست. چنین کاری را اساتید به قدر کفایت انجام داده‌اند. قرار است این کتاب دربارهٔ ساختار «دراماتیک» باشد—دربارهٔ اینکه درام‌های تلویزیونی، نمایشنامه‌ها و فیلم‌نامه‌ها چه سازوکاری دارند—اگرچه از خبرنگاری، شعر و رمان هم برای توضیح نکات برجسته مثال می‌آوریم. اگر بیشتر مثال‌ها از فیلم‌اند صرفاً دلیلش این است که یا شناخته‌شده‌اند یا به راحتی در دسترس‌اند. اما این اصول را نمی‌توان به رسانهٔ خاصی محدود دانست، چراکه این رسانه‌ها فقط تجلی فناورانهٔ جدیدتری از یک فرایند قدیمی‌ترند. زیبایی‌کندوکاو در سینما و تلویزیون فقط در این نیست که مناسب تحلیل‌های آسان‌فهم‌اند، بلکه چنین تحلیلی کم‌وبیش مثل بلع باریوم^۳ عمل می‌کند: اگر درست استفاده شود نه تنها ساختار تمام داستان‌ها بلکه کل

1. Georges Pierre Seurat

2. Max Carl Friedrich Beckmann

۳. barium meal؛ آزمایشی تشخیصی برای شناسایی مشکلات مری، معده و رودهٔ کوچک با تصویربرداری اشعهٔ ایکس است.

روایت‌ها — داستانی و غیرداستانی — را هم روشن می‌کند. چنین تحلیلی نشان می‌دهد که ما چگونه تمام تجربیات را ادراک و بازنمایی می‌کنیم. بنابراین ساختارهای درام سینمایی و تلویزیونی مبنای این کتاب‌اند، اما دلالت‌های این تحلیل‌ها و درس‌هایی که از این رسانه‌ها می‌آموزیم بسیار گسترده‌تر و جامع‌ترند.

قصه‌گویی یکی از دل‌مشغولی‌های ناگزیر انسان است و برای همه ما تقریباً به‌اندازه‌ی هوایی که تنفس می‌کنیم ضرورت دارد. از قصه‌ها و افسانه‌های شفاهی‌ای که گذشتگان در جمع‌ها دور آتش تعریف می‌کردند تا ظهور فوری قصه‌ها بعد از ابداع تلویزیون، داستان همیشه نقش پررنگی در زندگی ما داشته. پس واجب است که برای درک و فهم آن تلاش کنیم. دلاکروا برای مقابله با ترس از کسب دانش پیشنهاد مختصر و مفیدی دارد: «ابتدا مهارت‌ها را بیاموز؛ این چیزی از نبوغ کم نمی‌کند.» در داستان‌های تمام اعصار موتیفی هست که همیشه تکرار می‌شود: سفر به دل جنگل برای یافتن رازی مکتوم و درعین حال حیات‌بخش. این کتاب سعی می‌کند کشف کند چه چیزی در دل جنگل نهفته است. تمام داستان‌ها از اینجا شروع می‌شوند...

