

به چیستی ها خوش آمدید.

<http://chistiha.com>

لینک گروه:

<https://t.me/joinchat/Aesof0Ja90QD1mvfXRUa1w>

آدرس سایت:

[www.chistiha.com](http://www.chistiha.com)

لینک کانال:

[@TirdadPhilosophyChannel](https://www.instagram.com/TirdadPhilosophyChannel)

نشانی وبلاگ:

[/http://chistiha.blogfa.com](http://chistiha.blogfa.com)

مؤسسه ی آموزش عالی کمال الملک

## جزوه ی اصول و فنون نمایشنامه نویسی

گروه ادبیات نمایشی

تألیف: معصومه بوذری

زمان بندی درس اصول و فنون نمایشنامه نویسی

| ردیف | جلسه         | شرح درس                                                                                                                                                                                                                             |
|------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | جلسه اول     | پیش آزمون، تبیین هدف و محتوا، روش تدریس و نحوه ارزشیابی آموزشی در پایان ترم، نمایشنامه چیست. مختصری از تاریخ نمایشنامه نویسی، شیوه کلی نگارش نمایشنامه بر روی کاغذ.                                                                 |
| 2    | جلسه دوم     | ایده یابی، بررسی منابع ایده، شیوه یافتن ایده ها (کتابها، داستانها، رمانها، نمایش ها و نمایش های ساخته شده، حوادث، تاریخ، شنیده ها، خلق ذهنی ایده، و ... ایده اولیه برای نمایشنامه، ایده ناظر و انواع آنها، ایده و ضد ایده. فصل شروع |
| 3    | جلسه سوم     | مراحل تحول ایده، بسط و گسترش ایده تا رسیدن به پیرنگ یا پلات مشخص، تبدیل داستان و قصه و ماجرا به نگارش طرح نمایشی؛ توصیه های لاجوس اگری.                                                                                             |
| 4    | جلسه چهارم   | عناصر نمایشنامه کوتاه، شخصیت پردازی، شخصیت اصلی، شخصیت فرعی، الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر. نمونه ی نمایشنامه: پرومته در زنجیر اثر اشیل                                                                                           |
| 5    | جلسه پنجم    | کنش؛ کنش داستانی در طرح نمایشی، کنش شخصیت، کنش عناصر درگیر. پیرنگ اصلی، پیرنگ فرعی. موقعیت (Situation)؛ فضا (Mood)؛ فضاسازی و عوامل مؤثر در آن.                                                                                     |
| 6    | جلسه ششم     | گفتگو (Dialogue)؛ شیوه های نگارش گفتگو، ویژگی های گفتگوی مناسب. ایجاز (Brevity)؛ ایجاز در وقایع، ایجاز در شخصیت، ایجاز در گفتگو. نمونه: اولنانا اثر دیوید ممت                                                                       |
| 7    | جلسه هفتم    | تعلیق و سایر عناصر طرح. تمرین انواع ساختار نمایشنامه: الف) روند شاه پیرنگ ب) خرده پیرنگ (مینیمالیسم) ج) ضد پیرنگ. اشاره به تناثر آف برادوی                                                                                          |
| 8    | جلسه هشتم    | آشنایی با اصول نمایشنامه نویس مدرن و تمرین نمایشنامه ی ضد پیرنگ. داستان به مثابه عنصری از طرح. اشاره به تناثر آف آف برادوی                                                                                                          |
| 9    | جلسه نهم     | نمایش پرفورمنس و متن اجرایی. نمایشنامه ی "مکبت" اثر اوژن یونسکو                                                                                                                                                                     |
| 10   | جلسه دهم     | کارگاه نمایشنامه نویسی: نمونه ی نمایشنامه ی "ویتسک" اثر گنورک پوشنر                                                                                                                                                                 |
| 11   | جلسه یازدهم  | کارگاه نمایشنامه نویسی: نمونه ی نمایشنامه ی "خانمچه و مهتابی" اثر اکبر رادی                                                                                                                                                         |
| 12   | جلسه دوازدهم | کارگاه نمایشنامه نویسی: نمونه ی "تک گویی" هارولد پینتر (ضمیمه ی جشن تولد، هارولد پینتر، ترجمه ی رضا دادویی)                                                                                                                         |
| 13   | جلسه سیزدهم  | کارگاه نمایشنامه نویسی: نمونه ی نمایشنامه ی "قوی تر" اثر آگوست استریندبرگ                                                                                                                                                           |
| 14   | جلسه چهاردهم | کارگاه نمایشنامه نویسی: نمونه ی نمایشنامه ی "کله پوک ها" اثر نیل سایمون                                                                                                                                                             |
| 15   | جلسه پانزدهم | نمایشنامه خوانی یا اجرای نمایشنامه های گروهی                                                                                                                                                                                        |
| 16   | جلسه شانزدهم | نمایشنامه خوانی یا اجرای نمایشنامه های گروهی                                                                                                                                                                                        |

\*\*\*\*\* امتیازها \*\*\*\*\*

|                                                                                 |        |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------|
| حضور فعال در کلاس ها                                                            | 2 نمره |
| تمرین های کلاسی؛ و مطالعه ی نمایشنامه های توصیه شده                             | 5 نمره |
| آزمون کتبی پایان ترم (شامل 5 سوال تشریحی از جزوه ی اصول و فنون نمایشنامه نویسی) | 5 نمره |
| پروژه ی عملی (نگارش و اجرای نمایشنامه ی کوتاه گروهی)                            | 8 نمره |

## مقدمه

اگر با اصول داستان نویسی آشنا باشیم، یادگیری اصول و فنون نمایشنامه نویسی نیز برای ما آسان خواهد بود مشروط بر اینکه از همین ابتدا تفاوت های داستان و رمان را با نمایشنامه که یک متن عملی و اجرایی است در نظر بگیریم.

در نمایشنامه نویسی توصیف صرف حالات و افکار شخصیت ها مثل داستان های پاورقی روزنامه ها صورت نمی گیرد، بلکه حالات و افکار شخصیت ها در اعمال و گفتارشان نشان داده می شود؛ و به تعبیر دیگر می توان گفت: در نمایشنامه به گفتار و کنش های شخصیت ها برای نشان داده شدن و بویژه با عناصر دراماتیک و تکنیک های تئاتری، در قالب طرحی یکپارچه، توجه می شود.

نگارش "دستور صحنه" و "دیالوگ" و "شرح حالات شخص بازی"، هر کدام اصولی دارد که بهتر است بجای آنکه یک به یک شرح داده شود، با مراجعه به نمایشنامه های برتر جهان، و در خلال کار گروهی یاد گرفته شود. یکی از بهترین روشهای یادگیری، انتخاب بخش هایی از متون موجود و نمایشنامه خوانی است.

تاکنون هزاران نمایشنامه چاپ شده اند. تعدادی از نمایشنامه های چاپ شده که در بازار فعلی ما موجود هستند عبارتند از:

مده آ: اورپید / فاوست: گوته / هملت: شکسپیر / در انتظار گودو: ساموئل بکت / مکبث: شکسپیر / اودیپ شهریار: سوفوکل / باغ آلبالو: آنتوان چخوف / اتللو: شکسپیر / آنتیگونه: سوفوکل / دشمن مردم: هنریک ایبسن / سوءتفاهم: آلبر کامو / خسیس: مولیر / کالینگولا: آلبر کامو / کرگدن: اوژن یونسکو / لیر شاه: شکسپیر / رومئو و ژولیت: شکسپیر / هدا گابلر: هنریک ایبسن / خانه عروسک: هنریک ایبسن / گربه روی شیروانی داغ: تنسی ویلیامز / بیمار خیالی: مولیر / تاجر ونیزی: ویلیام شکسپیر / عادل ها (راستان): آلبر کامو / اتوبوسی به نام هوس: تنسی ویلیامز / دست های آلوده: ژان پل سارتر / الکترا: سوفوکل / پژولیوس سزار: شکسپیر / روسپی بزرگوار: ژان پل سارتر / هنری ششم: شکسپیر / صندلی ها: اوژن یونسکو / روبسپیر: رومن رولان / هیاهوی بسیار برای هیچ: شکسپیر / و ...

در ادامه، سعی می کنیم اصول و فنون نمایشنامه نویسی را به شیوه ای عملی و کارگاهی مطرح کنیم:

## نمایشنامه نویسی به شیوه ی کارگاهی

چرا؟

در زندگی، همه ی ما "چرا"هایی داریم. هر روز و حتی هر ساعت. زمانی که با مسأله ای یا مشکلی مواجه هستیم این چراها بیشتر و پررنگ تر می شوند و می توانیم آن ها را بیان کنیم. و زمانی هم که زندگی روزمره را طی می کنیم باز افکار ما مدام در گذشته و یا آینده سیر می کند. و این سیر بی پایان همچنان در طول روز و ساعات بیداری با ماست. اما با این همه، زمانی که قرار است این چراها روی کاغذ بیایند مکث می کنیم. فکر می کنیم که آیا حقیقتاً بزرگترین مشکل چیست؟ کجاست؟

به این سؤالات توجه کنید:

سؤال اول) - فرض کنید به خیابان می روید و مدل موی چند جوان توجه تان را جلب می کند. از خود می پرسید: چرا مدل مو یا لباس، در هر دهه بارها و بارها تغییر می کند و همه ی ما هم کمابیش تابع آن هستیم؟ - از این مرحله به پرسش اساسی تر و مهمتری می رسید. شامل: "در برخورد سنت ها با نوگرایی کدام به حق هستند؟" و "در یک جامعه هنگام برخورد تجدد با سنت چه کار می شود کرد که این برخورد آرام و منطقی پیش برود."

سؤال دوم) - چرا جوانان ما دچار رخوت و جمود شده اند و طوری رفتار می کنند که به آرزوهایشان نرسند؟ چنانکه با نگاهی به پیرامون خود شاهد نسلی هستیم که خودشان هم اینگونه اعتراف می کنند. پس از کنار چنین سؤالی نمی شود به راحتی گذشت. و باید برایش به یک ایده رسید.

## ایده

در پاسخ به سؤالات خود باید به یک ایده برسیم. ابتدا باید نظر خود را درباره ی پاسخ سؤالی که طرح کردیم بنویسیم. بعد برای آن پاسخ یا راه حل یا راهکار، به یک ایده ی دراماتیک برسیم. در این مقطع می توانیم از مضامین حکیمان و ادیبان و صاحب نظران گذشته بهره بگیریم و اقتباس کنیم. تا دستمایه ی تمثیلی و زیرساخت اسطوره ای متن ما باشد. مثلاً از نظر جامعه شناسان و روان شناسان گرفته تا کلام فرهنگ دوستان و ضرب المثل ها، حکایات، قصه ها و داستان ها و نمایشنامه ها و فیلم ها، حتی از شعر شاعران می توان بهره برد تا به یک موضوع درخور و مناسب رسید.

در مورد سؤالات بالا می بینیم مسأله ای مشابه سؤال ما را پیش از این درام نویسان جهان داده اند. دقت کنید:

هنریک ایبسن در نمایشنامه ی "روسمرسهلم" (اسب های سفید) به مسأله ی تصادم سنت و مدرنیسم نظر داشته و ایده ی خود را و شخصیت کشیش را که در مواجهه با یک زن جوان امروزی است، و ایده ها و برنامه ریزی های نو دارد قرار داده؛ آن هم کشیشی که همسر قدیمی اش خودکشی کرده

است. که خود این مسأله به تعبیری استعاره‌ی یعنی علایق و وابستگی‌های یک سنت گرا خود را نابود ساخته است.

آنتوان چخوف در نمایشنامه‌ی "سه خواهر" پاسخ سؤال دوم را اینگونه می‌دهد که جوانان این جامعه، همچون این سه خواهر هستند و آرزوهای دور و درازی دارند؛ اما هیچکدام عملی نمی‌شود زیرا کلیت جامعه چنین رخوت و بی‌عملی را بر نسل حاضر تحمیل می‌کند.

## داستانِ نانوشته

پس از یافتن یک ایده‌ی اولیه، که دقیقاً نمی‌توان برایش حدّ و مرزی قائل شد و صرفاً یک دورنمای کلی از آن پاسخ ما به سؤال اولیه است، باید به خلق شخصیت و موقعیت پردازیم و یک زندگی را نسبت دهیم به اشخاصی که مشخصات شان از آشنای خودمان برگرفته شده‌اند و حالا دارند شکلی جدید می‌گیرند و سرنوشت‌هایی برایشان تعیین می‌کنیم. این اشخاص (شامل انسان یا غیر انسان برای متن‌های مختلف) هر کدام سرنوشتی دارند که در طی یک داستان مشترک این سرنوشت‌ها به هم پیوند می‌خورد و جریان‌ها و اتفاقاتی را در پی می‌آورد.

مثلاً در مورد "آدیپ" اصل ماجرا از زمان کودکی آدیپ و حتی پیش از تولدش آغاز می‌شود. و آن پیشگویی از اینکه آدیپ پدرش را خواهد کُشت این به زمان‌های دور برمی‌گردد.

یا در مورد "مده‌آ" باید به یاد داشته باشیم که سفرهای جیسن مدتها قبل از آشنایی اش با مده‌آ شروع شده است. و بسیار پیش از مده‌آ و جیسن نیز برای این خاندان سرنوشت و نفرین نابودی رقم خورده است.

## بوطیقای ارسطو

فن شعر یا بوطیقا، اولین کتابی است که در باب فن درام نویسی، مطالبی نظری در آن مطرح شده است. ارسطو، برای نمایشنامه شش عنصر در نظر می‌گیرد: طرح، شخصیت، فکر، کلام، موسیقی، منظر نمایش.

از نظر ارسطو شخصیت پس از طرح است. پس طرح، اولویت دارد. البته دانشجویان بهتر است اصل کتاب "فن شعر" را مطالعه کنند. در اینجا سعی می‌کنیم کارگاهی عمل کنیم و مطالب را در هم تنیده بیاوریم.

## یافتن شخصیت و موقعیت

برای آنکه داستان نانوشته ی ما شکل بگیرد، مثل هر داستان دیگری باید شخصیت هایی را در موقعیتی قرار دهیم و زندگی خاصی را به آنها نسبت دهیم. بعد از آن بخشی یا بخش هایی و یا کل این داستان را وارد طرح خود کرده و طرح را برای کار عملی و اجرایی نمایش تنظیم می کنیم. این مراحل آنقدر به سادگی صورت می گیرد که نویسنده متوجه جزئیات روند نگارش خود نمی شود.

### نگاهی به الگوی شخصیت قهرمان اصلی در نمایشنامه:

در الگویی که کریستوفر ووگلر و جوزف کمبل ارائه می دهند، سفر قهرمان داستان سفری است با مراحل از این قرار:

#### قسمت اول:

1 دنیای عادی ..... دنیای روزمره

2 دعوت به ماجرا ..... دعوت به ماجرا

3 رد دعوت ..... رد دعوت

4 ملاقات با استاد ..... کمک فوق طبیعی

5 عبور از نخستین آستانه

#### قسمت دوم:

6 آزمون ها، متحدان، دشمنان ..... جاده ی آزمون ها

7 راهیابی به ژرف ترین غار

8 آزمایش ..... ملاقات با زن افسونگر ، آشتی با پدر ، تقدس یافتن

9 پاداش (ربودن شمشیر) ..... نهایت احسان

#### قسمت سوم:

10 مسیر بازگشت ..... امتناع از بازگشت پرواز جادویی

11 تجدید حیات

## 12 بازگشت با اکسیر

(برگرفته از کتاب سفر نویسنده اثر ووگلر، ترجمه محمد گذرآبادی، انتشارات مینوی خرد، 1378، صفحه 35 تا 39)

این سیر و سفر قهرمان داستان در دنیای داستان و حتی درام کلاسیک، طی قرن ها، مشاهده شده است. و شما می توانید این سفرها را مشخص کنید:

- سفر قهرمان داستان ارداویرافنامه،
- سفر قهرمان داستان کمدی الهی، دانتی،
- سفر قهرمان داستان دکتر فاستوس، کریستوفر مارلو،
- سفر قهرمان داستان فاوست، گوته،
- سفر قهرمان داستان سیدارتا، هرمان هسه،

ساختاری را که کریستوفر ووگلر از سفر قهرمان ارائه می دهد مبتنی بر ساختار دایره ای است. و مانند حرکت عقربه های ساعت به نقطه ی ابتدای داستان می رسد. البته این بار با کوله باری از تجربه، آگاهی و اندوخته.

به طور نمونه، داستان "کیمیاگر" نوشته ی پائولو کوئلیو از این دست است. قهرمان از نقطه ای در اسپانیا، کنار تنه ی درختی آغاز به حرکت می کند، به مصر سفر می کند و نهایتاً به همان نقطه ی اولیه می رسد. این ساختار دایره وار، در مقابل ساختار مثلثی قرار می گیرد. همان ساختار مثلثی مشهور. برای نمونه ماهی سیاه کوچولو، به قصد و انگیزه ی آگاهی یافتن حرکت می کند و به دریا می رسد.

**تمرین:** می توانید از میان داستان های کهن، به دنبال ساختار روایی بگردید و نمودار دایره ای یا مثلثی را مشخص کنید.

در اینجا نام چند قصه و افسانه ی قدیم یادآوری می شود:

اسکندر نامه، افسانه ی شیر سپیدبال، امیر ارسلان نامدار، چهل طوطی، خاله سوسکه، خاورنامه، خروسک پریشان، داراب نامه، داستان فلک ناز، داستان های امیرحمزه، داستان های حسنک، دختر شاه پریان، سلیم جواهری، سمک عیار، سندباد، شیرزاد یا ببر و پیرزن، عروسک سنگ صبور، علاءالدین و چراغ جادو، علی بابا و چهل دزد بغداد، علی مردان خان، قصه حسین کرد شبستری، کدوی قلقله زن، گنجشکک اشی مشی، ماه پیشونی، ماهی سیاه کوچولو،

نارنج و ترنج، نجرمان خاکی، هفت لشکر، و قصه های هزار و یک شب، و شاهنامه. و سایر قصه ها، مثل ها، و داستان های کلاسیک که میراث فرهنگی محسوب می شوند.

البته توقع نباید داشت که هر یک از دوازده مرحله ی سفر قهرمان در مورد تمام داستان ها قابل بازیافت باشد. اما این الگو به ما کمک می کند تا در نمایشنامه مبتنی بر حرکت هدفدار شخصیت اصلی محوری و یا قهرمانی که برهم زننده ی اوضاع و احوال است، بدانیم که قهرمانان مشابه چه مراحل را طی کرده اند تا در پایان به مقصود خود رسیده اند.

- نام گذاری داستان یا نمایش شخصیت محور:

گاهی نام داستان، یا نمایش به ما کمک می کند تا بتوانیم تشخیص دهیم که این اثر درباره ی یک شخص خاص است و شخصیت محور محسوب می شود. گاهی نام نمایش به جنبه ای از ویژگی های شخصیت قهرمان آن اشاره دارد.

رمان های مادام بواری، دزیره، سینووه، و نمایشنامه های هدا گابله، جان گابریل بورکمن و ... بر این اساس نامگذاری شده اند. یا فیلم های سارا، لایلا، و پری را، داریوش مهرجویی بر اساس شخصیت های داستان آن ها نام گذاری کرده است.

مهم این است که در اینگونه داستان ها، نویسنده به تمام جنبه های عاطفی، روان شناختی، و رفتاری شخصیت قهرمان داستان واقف بوده؛ و پرداخت باورپذیری از مجموعه ی تضادهای درونی و تشابهات بیرونی او داشته باشد؛ و نیز موفق شود قهرمان را در جریان موقعیتهای مختلف داستان به طور کامل قرار دهد. نام گذاری چنین داستانی مبتنی بر ویژگی های آن شخصیت خواهد بود.

نام نمایشنامه ی "قوی تر" اثر استریندبرگ به ویژگی برتری یک زن نسبت به دیگری اشاره دارد. یا در نام نمایشنامه ی "بانوی دریایی"، ایسن از تعبیری استعاری استفاده کرده است.

- نام گذاری داستان یا نمایش موقعیت محور:

وقتی بیش از آنکه یک شخصیت مورد نظر نویسنده باشد، این موقعیت است که برای نویسنده اهمیت

"خانه عروسک" ایبسن، نمایشنامه ای است که شامل زندگی زن عصر مدرن در سرتاسر جهان می شود. و نورا شخصیت این نمایشنامه، زنی نوعی محسوب می شود.

"بیرون جلو در" اثر بورشرت نیز دقیقاً به موقعیت کلی شخصیت اصلی نمایشنامه، بکمن، مرتبط است. و شاید قابل تعمیم باشد به تمام سربازان از جنگ باز گشته که دیگر جایگاهی در شهر و دیار خود ندارند.

با توجه به آنچه گفته شد، متوجه می شویم که به طور کلی در ساختار کلاسیک، که روندی خط بر داستان آن حاکم است، شخصیت و موقعیت به طور همزمان حضور دارند. فقط گاه یکی بر دیگری برتری می یابد. اما با کمی دقت می بینیم بسیاری از نمایش ها هستند که شخصیت و موقعیت را به موازات هم پیش می برند. و این بسته به خواست نویسنده و نمایشنامه نویس بوده است که به کدامیک بیشتر اهمیت بدهد.

مهم این است که توجه داشته باشیم در نام گذاری نمایشنامه ی خود تعجیل نکنیم. و در طی روند آفرینش، مناسب ترین نام را برگزینیم. گاهی لازم است یک نام فرعی برای کار خود انتخاب کنیم؛ و گاهی هم یک شیء کلیدی که در روند ماجرا مؤثر است. و نیز بنا به فرم و محتوای کار می توان از نامی بی ربط بهره گرفت تا بیهودگی زندگی را به سخره گرفت. مانند نمایشنامه ی "آوازه خوان طاس" که این نام هیچ ربطی به آوازه خوان و طاس ندارد.

در ادامه، به بررسی عناصر نمایشنامه نویسی می پردازیم:

## طرح (Plot)

در کتاب "معماری نمایشنامه" نوشته دیوید لتوین، طرح (پیرنگ)، دارای این موارد است:

1. شخصیت اصلی
2. رویداد محرک
3. هدف
4. مانع
5. بحران
6. اوج
7. گره گشایی

ارسطو اولین کسی است که اهمیت در طرح درام را یادآور شد. و اولین عنصر از عناصر شش گانه ی درام را طرح دانست.

به عقیده ی نگارنده ی این سطور، طرح مأخوذ از یک داستان اولیه (داستان نانوشته) است؛ که به منظور ارائه به مخاطب، ساختاری تازه و مناسب با فرم عرضه ی خود (خواندنی یا دیدنی) می یابد؛ و در آن روابط علت و معلولی شرط اساسی دارد، نه فقط یک خط سیر زمانی یا توالی رویدادها.

پس برای نوشتن طرح (پلان، پلات، پیرنگ، یا طرح و توطئه) باید ابتدا بدانیم قصد داریم داستان خود را در کدام قالب، (شکل، مدیوم، رسانه یا واسطه ای) و به چه منظور ارائه کنیم؛ الف) خواندنی یا ب) دیدنی:

الف) به صورت نقلی و نوشتاری و نیز برای چاپ و انتشار کتابی یا به اصطلاح خواندنی؛ مانند: رمان، داستان بلند، داستان کوتاه، قصه، حکایت و متل، ضرب المثل، لطیفه، شعر روایی و... (شایان ذکر است برخی صاحب نظران، "قصه" را بدون طرح می دانند، اما اگر خوب دقت کنیم می بینیم قصه ها، متل ها و حتی لطیفه ها هم در قالب خود، طرح و الگوی مشخص دارند.)

ب) به صورت اجرای دراماتیک و به اصطلاح دیدنی و شنیدنی؛ مانند: نمایش صحنه ای، نمایش خیابانی، نمایش رادیویی، نمایشنامه بلند، فیلم کوتاه، فیلم مستند داستانی، و ...

اصطلاح "پیرنگ" را اولین بار، استاد شفیعی کدکنی، از دنیای نقاشی وام گرفتند و به صورت معادلی فارسی برای اصطلاح "طرح"، وارد اصطلاحات داستان نویسی و درام نویسی کردند. اما شاید بهتر باشد ما در اینجا از همان اصطلاح "طرح" استفاده کنیم که در حوزه ی معماری نیز کاربرد دارد. همانطور که در معماری، طراح ساختمان ابتدا، طرح (پلان) را روی کاغذ و در اتاق خود ترسیم می کند و بعد در جهان خارج و توسط گروه سازنده، آن طرح اجرا می شود؛ یک نمایشنامه نویس نیز طرحی را روی کاغذ می آورد که در بسیاری موارد توسط دیگری - یا دیگران، یا همان گروه سازنده ی نمایش - اجرا می شود. حال آنکه واژه ی پیرنگ، (علاوه بر بار معنایی "پی" که بیشتر پیامد را تداعی می کند تا پیش درآمد و پایه) متوجه کاری است که نقاش در زیرساخت نقاشی و اثر شخصی خودش انجام می دهد.

طرح را به چارچوب یا اسکلت داستان هم تعبیر کرده اند. ولی این اصطلاح نیز شاید کامل و دقیق نباشد. زیرا Structure که ساختار یک اثر هنری است با Plot که طرح کلی آن است فرق دارد.

در یک داستان خام هم که صرفاً توالی رویدادها را بر اساس خط سیر زمانی آن ها ردیف می کنیم شاید به نحوی متوجه جزئیات و استحکام همان خطوط اولیه ی خود شده باشیم که در واقع اسكلت آن داستان اولیه (یا همان داستان نانوشته) محسوب می شوند.

**"فصل شروع" و "نقطه شروع":** در یک داستان اولیه، و حتی گاه در یک داستان دارای طرح و مکتوب، نقطه ی شروع را می بینیم که آغاز یک ماجرا یا یک زندگی است. اما در دنیای درام دقیقاً همزمان با آغاز آنچه که در صحنه یا روی پرده ی سینما یا ... به مخاطب عرضه می شود با فصل شروع مواجهیم.

**مثالی از دنیای درام (1. فیلمنامه):** "داستان سوترا" اثر سیمین دانشور، از مجموعه ی "به کی سلام کنم؟": خط سیر زمانی داستان اولیه ی آن از این قرار است: 1- عبدل فقیر بوده است. 2- عبدل دختر خود را می فروشد. 3- عبدل همسر خود را رها می کند. 4- عبدل لنج مورد نظرش را می خرد. 5- عبدل در نتیجه ی کار با لنج، مشهور به ناخدا عبدل می شود و کارش رونق می گیرد. 6- ناخدا عبدل در جریان یک توفان در دریا دچار حادثه می شود. 7- ناخدا عبدل از مرگ نجات می یابد؛ اما حافظه اش را تا حدودی از دست داده و پری زده شده است. 8- ناخدا عبدل پس از مراسم زار از گذشته ی خود پشیمان می شود و بهبود می یابد.

ولیکن در داستان مکتوب و فیلمنامه، این خط سیر زمانی و توالی داستان اولیه، به هم ریخته و فصل شروع از نقطه ی بحرانی توفان دریا، آغاز می شود؛ و ما تنها از طریق گفتگوها و نیز ذهن ناخدا عبدل که دارد به گذشته می اندیشد، جا به جا به وقایع سرگذشت پیشین او پی می بریم و آن ها را کنار هم می چینیم تا به رازهایی تازه از زندگی پیشین او دست یابیم. در چنین مواردی در فیلمسازی، استفاده از تمهید فلاش بک در فواصل روایت فیلم، روحیه ی جستجوگر مخاطب را در راه کشف اسرار یک داستان، به خوبی تغذیه می کند و ضمن تعلیق و ایجاد کشش، کلیدهای لازم را برای کشف رازها به او می دهد.

طرح سه خطی این فیلمنامه را می توان چنین نوشت: 1) ناخدا عبدل که در گیر توفان دریا می شود و نمی تواند لنج را برهاند، در میان امواج بر تخته پاره ای تکیه می کند تا آنکه پس از توفان جسم کم جان او در حالی به ساحل امن می رسد و توسط آشنایانش نجات می یابد که حافظه اش از دست رفته و به تعبیری پری زده شده است. 2) در طول اقامتش در خانه ی دوستی قدیم و در طی درمان وی توسط پزشکان و دعانویسان، و پس از اجرای مراسم زار، مدام گذشته اش را

به یاد می آورد و از کرده ی خود نسبت به فروش دخترش و رها کردن همسرش و دیگر اعمال غیراخلاقی خود پشیمان و نادم می شود و 3) در پایان با توسل به نیروی ایمانی درونی و اعتقادات قلبی و ذاتی اش، درمان و اصلاح می گردد.

**مثالی از دنیای درام (2. نمایشنامه):** "نمایشنامه ی مرگ فروشنده" اثر آرتور میلر را در نظر بگیرید. اصل ماجرا از چه زمانی اتفاق افتاده؟ از زمانی که ویلی سعی کرده شغل خود را با چنگ و دندان حفظ کند و پسرانش به نوجوانی رسیده اند و منطقه ی سرسبز و رؤیایی اطراف منزلش با خانه هایی ویلایی کم کم تبدیل به آپارتمان هایی شلوغ شده اند. اما فصل شروع نمایشنامه همین امروز است که ویلی از سفر برگشته. و در خیال خود به گذشته پناه می برد. و بالاخره تصمیم خود را در مورد خودکشی، عملی می کند.

پس مهمترین کار درام نویس این است که از کل یک داستان نانوشته، بهترین مقطع زمانی را انتخاب کند که بتواند از طریق آن به گذشته ی این شخصیت ها نقب بزند.

**تمرین:** نقطه شروع و فصل شروع را در رمان و فیلم "خاطرات یک گیشا"، همراه با طرح سه خطی هر کدام مشخص کنید.

**تمرین:** نقطه شروع و فصل شروع را در اسطوره ی "ادیپ" و نمایشنامه ی "ادیپ شهریار" مشخص کنید.

**سؤال:** آیا جمله ی "فیل اومد آب بخوره، افتاد و دندونش شکست." قابلیت بسط و اجرای نمایشی را دارد و و نیز قابلیت پذیرش ویژگی های یک طرح را دارا می باشد؟ اگر پاسخ مثبت است شخصیت، انگیزه ی غریزی، حرکت، جهت حرکت، حادثه، افول، خطای شخصیت، موقعیت جدید، حس همدردی، نتیجه گیری، و سایر عوامل یک طرح را در آن بیابید. و مشخص کنید در چه صورت قابلیت اجرای دراماتیک خواهد داشت.

کمااینکه بیژن مفید از همین حرکت یک فیل و شکستن دندانش شروع کرده و آن را با استناد به تمثیل های قدیمی ایرانی بسط و گسترش داده تا به "شهر قصه" برسد و ماجراهای مختلف اجتماع اطراف را نقش بزند.

## از داستان نانوشته تا طرح:

طرح نیاز به قوام دارد تا مخاطب از آن لذت ببرد و سرگرم شود؛ و نیز آموزش ببیند و چیز یاد بگیرد. تفاوت طرح با داستان اولیه در روابط علّی آن است:

- **توالی رویدادها در داستان اولیه:** سلسله وقایعی که یکی پس از دیگری رخ می دهند و در پاسخ به پرسش "خب، بعد چی شد؟" ذکر می شوند را می توانیم توالی رویدادها بنامیم.

مثال: شاه مُرد، سپس ملکه مُرد. (در این توالی رویدادها، زمان را به جلو می بریم.)

در اینجا می توان پرسید: - بعد چه شد؟ - وزیر هم مُرد. - بعد چه شد؟ - ولیعهد هم مُرد. - بعد چه شد؟ - همه ی مردم شهر مُردند. و عجیب نیست اگر باز هم تا بی نهایت پرسیده شود: بعد چه شد؟!

- **روابط علت و معلولی در طرح:** در طرح و در واقع در درام و داستان مکتوب یا منقول، در پاسخ به پرسش "چرا؟" به یک علت می رسیم؛ و پاسخ می دهیم: "چون..."

مثال: شاه مُرد، و بعد ملکه از غصه ی مرگ شاه، درگذشت. (توالی رویدادها همان است اما "علّت" دارد.)

و یا ملکه که مُرد علتش مرگ شاه بود. (در این جا توالی رویدادها، و یا مفهوم زمان را به عقب باز می گردانیم تا به علت ها و کشف یک راز از گذشته برسیم.)

**نکته:** البته در اینجا نیز تا بی نهایت می توان پرسید که "چرا؟": مثلاً چرا از غصه ی مرگ شاه ملکه باید بمیرد؟ و پاسخی تازه مثل اینکه او بسیار وابسته به شاه بوده است و غیره داده شود و همینطور مدام سؤال شود که "چرا؟" و بدین ترتیب توالی رویدادهایی در پاسخ به این «- چرا...؟ - چون...» ها شکل بگیرد؛ اما این بار به صورت روابط علّی. پس چگونه است که همچنان باز با سلسله رویدادها مواجهیم هرچند سلسله ای رو به عقب و دارای روابط علّی؟

یک مثال می آوریم تا پاسخ روشن شود: - او دیر آمد. - چرا؟ - چون تاکسی پیدا نکرد. - چرا؟ - چون تاکسی ها همه در اعتصاب بودند. - چرا؟ - چون نرخ کرایه ها هنوز افزوده نشده است. - چرا؟ - چون این گونه تصمیمات منحصراً به اختیار اتحادیه ی تاکسی رانی نیست. - چرا؟ - چون قانون از ابتدا چنین بوده است. و بی نهایت چراهای دیگر.

اما باید توجه داشت که یک طرح باید یک علت کلی داشته باشد که در کلیت آن با هر تعداد سؤالی که از توالی رویدادها مطرح می شود بتواند تنها و تنها به همان یک پاسخ کلی خلاصه شود تا کلیت یکپارچه ی خود را حفظ کند، هر چند نیاز داشته باشد از توالی رویدادهایی که دارای روابط علّی هستند بهره بگیرد. و در نهایت اینکه، مهم این است مطمئن باشیم طرح ما صرفاً توالی رویدادهای بیهوده را در برنگرفته است که پرسش آن "بعد چه شد؟" باشد. این موضوع را در سریال های تلویزیونی می توان به خوبی درک کرد. نمونه ی آن سریال سالهای دور از خانه است. که در یک جمله خلاصه می شود: "اوشین در بازگشت به شهر زادگاهش، به یاد خاطرات گذشته اش می افتد؛ و نوه اش در این مدت او را همراهی می کند؛ تا از تجارب این مادر بزرگ بهره بگیرد.

**تمرین:** مشابه مورد بالا چند نمونه بنویسید. در این تمرین می توانید از توالی رویدادها در داستان های کتاب هزار و یک شب بهره بگیرید؛ و مدام بپرسید: بعد چه شد؟ داستان های هزار و یک شب داستان های بسیار ارزشمندی است و به ما تعلیق، دردشناسی، هوشیاری زنانه و مکر آنیما و آنیموس، روش زایش یا باروری طرح های پیاپی، مادرانگی در نگاه به وقایع، رابطه ی مثلی اشخاص و وقایع، و نحوه ی داستان گویی را می آموزند.

**تمرین:** در داستان "مربای شیرین" (نوشته هوشنگ مرادی کرمانی) و نمایش "مربای شیرین" (ساخته ی مرضیه برومند) توالی رویدادهای داستان اولیه و روند طرح داستانی آن را مشخص کنید.

**طرح سه خطی (LOGLINE):** نویسنده باید بتواند با حداقل کلمات کار کند. اگر کل طرح داستان (نمایشنامه، فیلمنامه، رمان و ...) را برای خود در دو یا سه یا چند خط خلاصه کنیم بهتر می توانیم به بسیاری از اشکالات خود پی ببریم؛ اشکالاتی نظیر اینکه: گاه یک شخصیت را آغازگر داستان دانسته ایم اما در ادامه هدف و نتیجه را در مورد شخصی دیگر شکل داده ایم؛ یا مواردی که موقعیت را خوب نمی توانیم تشریح کنیم؛ و یا انگیزه را در جهت پیام داستان پیش نبرده ایم.

با نگارش طرح سه خطی است که شخصیت، انگیزه، زمینه چینی، کنش، اوج و احياناً حادثه و نیز پایان، هدف و نتیجه، خود را در کلیتی یکپارچه و قوام یافته باز می یابند و با هماهنگی کامل در کنار یکدیگر جور می شوند؛ طوری که مقدمه ی صغری و کبری و نتیجه حاصل شود.

ضمناً، در جایی که به معرفی کوتاه نمایش خود نیاز داریم، مثل پاورقی های مربوطه در مجلات و روزنامه ها، یا کتابهای راهنمای نمایش، همین چند خط خلاصه داستان است که مخاطب را قانع و جلب می کند؛ هرچند در آن تغییراتی می دهیم مانند حذف پایان ماجرا برای محفوظ ماندن داستان از خطر لوٹ شدن.

یادمان هست که در منطق، مقدمه صغری، کبری و نتیجه داشتیم. در طرح هم شرط عمل (یا کنش پیش آغازین)، علت عمل (یا کنش اصلی)، و نتیجه عمل (کنش نهایی) را داریم؛ مثال: (1) هملت، به واسطه ی روح پدرش، آگاه می شود که وی به دست کلادیوس به قتل رسیده است و دعوت به انتقام می شود. (شرط عمل)، (2) هملت، برای اطمینان از خبری که روح داده بود، نمایش تله موش را در حضور کلادیوس اجرا می کند و به یقین می رسد. (علت عمل)؛ (3) هملت، کلادیوس را می کشد. (نتیجه عمل) چنانکه می بینیم در هر سه جمله فاعل یک شخص است: همان پروتاگونیستی که در مواجهه با آنتاگونیست دست به عمل می زند.

**طرح یک صفحه ای (OUTLINE):** در طرح یک صفحه ای خلاصه ی داستان را به طور کامل و با جزئیاتی که پایان داستان را نیز در برگیرد می نویسیم. همچنین گونه (ژانر)، ساختار و شخصیت‌های اصلی و گروه مخاطبین را باید ذکر کنیم. طوری که اگر تهیه کننده، یا حامی نمایش، بخواهد در مورد آن تصمیم بگیرد با خواندن همین یک صفحه مشتاق شود اصل نمایشنامه را نیز دریافت کند. اشاره به ضرورت اجرای این طرح یا گنجاندن روابط علت و معلولی توضیح داده نمی شود، زیرا کار ما نشان دادن است، نه بیان کردن؛ اما بنا به قوت همین ضرورت ها، عوامل و روابط علّی در طرح است که قابلیت دفاع از آن امکانپذیر می شود.

**طرح سه صفحه ای (TREATMENT):** طرح تریتمنت معمولاً مخصوص فیلمنامه است؛ اما در مورد نمایشنامه هم می توان به کار برد. در این طرح، علاوه بر شرح جزئیات بیشتر، می توانیم تا حدودی، از چند دیالوگ مهم و کلیدی نیز استفاده کنیم تا خواننده که عموماً عوامل اجرایی و بازیگران هستند، قانع شوند که طرح ما از جذابیت، کشش، تکنیک و تمهیدات لازم، و از همه مهمتر از استحکام مناسبی برخوردار است؛ و قدرت نشان دادن بینندگان را در سالن تئاتر تا آخرین لحظه ی نمایش دارا می باشد. آن را به زمان حال می نویسیم و حتی برخی دیالوگ ها را هم وارد می کنیم. بدین ترتیب قبل از شروع کار، منتقدانی که مورد تأیید ما هستند نظر خود را نسبت به ایرادات نمایشنامه بیان می کنند.

در اینجا یادآوری می شود بسیاری از نویسندگان ترجیح می داده اند بدون طرح اولیه پیش بروند و در عوض، چند صفحه ی اول نمایشنامه ی خود را کامل بنویسند و پایان را هم از ابتدا در نظر بگیرند، ولی در زمانی که کار نگارش را تمام کردند طرح خود را بسازند.

**ویرایش اول (FIRST DRAFT):** اولین بازنویسی نمایشنامه پس از نظر خواهی.

**ویرایش دوم (A SECOND DRAFT):** دومین بازنویسی پس از اصلاحات بازیگران و کارگردان.

**پیام نهایی (TAGLINE):** در یک جمله ی شعاری، همه ی حرف نویسنده، گنجانده می شود.

## عناصر داستان

در خلق هر نمایشنامه یا به طور کلی در هر داستان (طرح دراماتیک و یا داستان خواندنی)، کمابیش با عواملی سر و کار داریم که اصول اساسی بنای داستان ما را تشکیل می دهند.

اما پیش از آن، باید توجه کنیم که اساس تراژدی و کمدی با یکدیگر متفاوت هستند و اگر در اینجا عناصر طرح را مطرح می کنیم، بیشتر به درام تراژیک و جدی نظر داریم و نه کمدی.

### انواع درام

#### تراژدی:

ارسطو شش عنصر اصلی برای تراژدی قائل است؛ بدین ترتیب: 1- طرح، 2- شخصیت، 3- فکر، 4- بیان، 5- آواز، و 6- صحنه. وی همچنین معتقد به وحدت های سه گانه ی "موضوع"، "زمان"، "مکان" نیز بوده و تراژدی را تقلیدی از زندگی می داند که در کلیت خود تام و تمام باشد و نهایتاً اینکه از نظر ارسطو هدف تراژدی و درام، ایجاد کاتارسیس، یا تطهیر و تزکیه، در مخاطب می باشد؛ که همزمان با تعرف و تحول شخصیت قهرمان صورت می گیرد.

#### کمدی:

تعریف ارسطو از کمدی: "کمدی تقلید و محاکاتی است از اطوار و اخلاق زشت، نه این که توصیف و تقلید بدترین صفات انسان باشد؛ بلکه فقط تقلید و توصیف اعمال و اطوار شرم آوری است که موجب ریشخند و استهزاء می شود. آن چه موجب ریشخند و استهزاء می شود امری است که در آن عیب و زشتی هست، اما آزار و گزند از آن (عیب و زشتی) به کسی نمی رسد." ساختار نمایش کمدی یونان باستان از این قرار

بوده است: 1) پیش درآمد یا پرولوگ که به اندیشه ی شخص اصلی مربوط است. 2) پارادوس که همسرایان اجرا می کنند. 3) آگون که همان جدل میان افراد است. 4) پاراباسیس که رودویی همسرایان با یکدیگر است. 5) اپیزود که معمولاً طی سه اپیزود داستان های مفرّج اصلی اجرا می شده است. 6) استاسیمون که سرودخوانی های همسرایان از اساطیر باستان بوده است. و 7) اگزودوس که آخرین سرود همسرایان بوده است. و نهایتاً کوموس که جشن و سرور نهایی پس از گرّه گشایی ها بوده و واژه ی کمدی از آن مشتق است.

انواع کمدی از این قرار است: 1- کمدی رمانتیک (رؤیای شب نیمه تابستان شکسپیر) 2- کمدی طنز (هجوهای اندکی غیر مستقیم و غیر شخصی) 3- کمدی رفتار (هیاهوی بسیار برای هیچ شکسپیر) 4- کمدی فارس (همه کمدی های سبک) 5- کمدی اخلاط اربعه (سودا، صفرا، بلغم، دم) 6- کمدی شخصیت (خسیس مولیر) و 7- کمدی موقعیت (کمدی های تلویزیونی با افکت صدای خنده و ...)

لطیفه ها، طنز شفاهی به حساب می آیند. و به طور کلی، از نظر برخی صاحب نظران، مانند مجد هادی پورابراهیم، کاری که طنز انجام می دهد نوعی عادی سازی مصائب و سختی هایی است که نمی توان اصلاحشان کرد.

### گروتسک چیست؟

«گروتسک بر مبنای ناهماهنگی ها استوار است. بارزترین خصیصه گروتسک، عنصر ناهماهنگی است که می تواند از کشمکش، برخورد، درآمیختگی ناهمگون ها یا مؤلفه های نامتشابه نشأت گرفته باشد... خنده در گروتسک جنبه ای ضروری دارد. یک اثر گروتسک معمولاً خنده را نیز به همراه می آورد، اما مخاطب این اثر نمی تواند از ته دل بخندد چرا که این عنصر با ادراکی مغایر و ناسازگار ارایه گشته است. بی پردگی در گروتسک به آن قدرت می بخشد. گروتسک دارای طبعی افراطی است و عنصر اغراق و زیاده روی از خصایص بارز آن است... گروتسک می تواند با مضحکه و هراس درآمیزد که اغلب آثار کمدی سیاه از این جنس و به نوعی شبیه بارلسک ها هستند یا این که به ویژگی وحشت و تنفر در یک فضای خوفناک رو می آورند که فیلم "اسب حیوان نجیبی است" (عبدالرضا کاهانی) را می توانیم از جنس اول بدانیم.»

(<http://www.academyhonar.com/analysis/cinema-iran/1526-asb.html>)

در گروتسک می توان ناهنجاری، عجیب و عیب بودن، خنده دار، وحشت و بیش از همه عنصر خیال را یافت. گروتسک، ناهنجار است، زیرا حقیقت را تحریف کرده و از شکل می اندازد تا محتوای آن را هیولاگونه ساخته، به آن برجستگی داده و به نمایش بگذارد. در جوهرش، عجیب و غریب است چون به گونه ای غافل گیرکننده از مرز آنچه که عادی است، درمی گذرد و در عین خنده دار بودن، وحشت آفرین است. افکت های منفی مثل نفرت، اشمئزاز و اکراه و ترس از یک سو و طنز و خنده و تمسخر از سوی دیگر ستون هایی هستند که گروتسک بر آنان می ایستند. گروتسک اما می تواند طنزگونه، کنایه ای و یا حتا بی معنا باشد. مفاهیمی چون زشتی، غول آسایی، ناخودآگاه، خیال گونه و نفرت انگیز را می تون در گروتسک یافت. گروتسک، وارونه سازی و بیگانه سازی نیز هست، چون به تحریف حقیقت می نشیند و تحریف می کند چون می خواهد سلسله مراتب ها، نرم ها و معیارها را از استحکام ببندازد. داستان «مسخ»

کافکا، بهترین نمونه برای نشان دادن گروتسک در ادبیات است. در گروتسک آنچه که طبیعی بود، نامانوس می‌شود. دو دبستان سورئالیسم و دادایسم نیز به فراوانی از گروتسک بهره برده‌اند تا چیزهای بی‌ربط را در کنار هم بنشانند. عدم برآوردن شدن انتظار، عدم اطمینان را به همراه می‌آورد و عدم اطمینان کل نظام را مورد تردید قرار می‌دهد و یا دست‌کم ساختار نظام از استحکام می‌افتد و سمت و سوی گروتسک می‌شود به هم ریختن نظم موجود و حاکم. (<http://www.fromtheater.blogfa.com/post-11.aspx>)

## عناصر طرح دراماتیک

برای نگارش یک طرح دراماتیک - و نیز طرح داستان خواندنی و شنیدنی - معمولاً عوامل و مختصات بنیادی بسیاری وجود دارد. و در مجموع در نگارش یک متن دارای خط روایی، مخصوصاً با ساختار کلاسیک (سه پرده ای و زمان خطی) عناصری وجود دارد، که در اینجا به اشاره نام می‌بریم:

- ایده، - انگاره، - موقعیت زمانی، - موقعیت مکانی، - دنیای عادی، - شخصیت، - پروتاگونیست،
- انگیزه، - حرکت، - جهت، - کنش، - زمینه چینی، - وضعیت، - تم، - موضوع، - مضمون، - فضا، -
- دیالوگ، - لحن، - موسیقی، - آواز، - نقطه عطف،
- عدم تعادل، - به هم ریختن اوضاع، - آشفتگی، - گره افکنی، - هامارتیا، - هوبریس، - حادثه، -
- کشمکش، - پیچیدگی، - آنتاگونیست، - بحران، - مخمصه، - فاجعه، - اوج، - رویارویی، - واکنش،
- ضعف تراژیک قهرمان، - سیاهی لشکر، - سلسله ی وقایع، - تعلیق، - علت، - وحدت موضوع، -
- تحول و تعرف، - همذات پنداری، - تأثیرگذاری، - کاتارسیس، - تفارق احباب، - اجتماع ضدین، -
- ریتم - تناسب، - هماهنگی
- گره گشایی، - پایان، - نتیجه، - پیام، - ایدئولوژی، و ...

اما در باب عناصر اصلی طرح دراماتیک، در کتاب "شناخت عوامل نمایش"، برای عوامل و عناصر ساختار نمایشی، که مجموعه ی تمهیدات نویسنده در پرداخت یک داستان است، نه مورد ذکر می‌شود که همگی آنها در واقع جلوه های گوناگون یک موقعیت واحد در روند هر درام، معرفی شده‌اند؛ و از این قرار اند: تعریف (معرفی)، هماهنگی، آشفتگی، کشمکش، پیچیدگی، بحران، تعلیق، فاجعه، و فرود یا نتیجه.

شناخت اینکه کدامیک از این عوامل در کدام داستان یا نمایش ارجحیت دارند و کدامیک اصلاً در جایی عامل نمایشی به حساب نمی آیند، از طریق تمرین زیاد و خواندن داستان ها و رمان ها و نیز در گام نخست با دیدن فیلم های خوش ساخت از کارگردانان معروف امکانپذیر است.

امروزه هنرجویان فرصت کمتری برای خواندن رمان ها دارند. و معمولاً مطالبی را که درباره ی آن رمان از طریق شبکه اینترنت می خوانند، پایه ی تحقیق و سند اطلاعات خود قرار می دهند. اگر با سایت های معتبر پیش بروند کار اشتباهی نکرده اند. و این در سرعت جمع آوری مطالب برایشان مفید خواهد بود.

### **داستان اصلی و داستان فرعی**

معمولاً یک طرح دراماتیک و داستانی با آنکه تم اصلی و کلیت یکپارچه ی خود را باید حفظ کند اما ناچار است تنها به یک واقعه در یک موقعیت بسنده نکند و تزیینات دیگری را نیز به منظور جذابیت و تأکید بیشتر پیام داستان بیافزاید. در اینجا بجای اصطلاح شاخ و برگ که مرسوم است از کلمه ی "تزیینات" یا "اضافات" استفاده می کنیم. به هر حال، داستان اصلی یک نمایشنامه یا رمان یا قصه و ... معمولاً همراه با فرعیاتی درخور و هماهنگ با کل آن اثر توأم می شود.

دقت نمایشنامه نویس در چیدمان این تزیینات مهم است.

### **جهت گیری و زاویه روایت در نمایشنامه**

در داستان، راوی می تواند درونی (اول شخص) باشد و یا بیرونی (دانا ی کل؛ سوم شخص). راوبی درونی یا اول شخص یا همان شخصیت اصلی است و یا اینکه می تواند یکی از شخصیت های فرعی داستان باشد.

راوی بیرونی می تواند به افکار یک نفر نزدیک شود؛ یا به افکار همه و یا در هر فصل به افکار و ذهنیات یک نفر.

در فیلمنامه نیز چنین است. کل فیلم می تواند در امتدادِ تَقْلِی باشد از سوی یکی از اشخاص فرعی یا شخصیت اصلی داستان. اگر شخصیتی که در جای جای فیلم صدایش روی تصاویر قرار گرفته و روایت را نقل می کند قرار باشد که حضور یابد و با دیگر اشخاص داستان دیالوگ و کنش و واکنش داشته باشد، کارگردان از تمهیداتی بهره می جوید که مخاطب احساس نزدیکی

بیشتری با این شخصیت پیدا کند. مثلاً زاویه ی نمای نقطه نظر (POV: Point of View)، یا از روی شانه (Over Shoulder)، یا نمای بسته و درشت او (CU: Close Up) را بیشتر نشان دهد. و یا تمهیدات دیگری را از محور روایت بگیرد؛ مثلاً مردم دوستی، مظلومیت، بی طرفی و عاقلانه رفتار کردن های او را بیشتر نشان دهد.

در نمایش نیز چنین تمهیداتی روا داشته می شود. هرچند که توصیه می شود تا حدّ ممکن، از تگ گویی استفاده نکنیم؛ چون راه های دیگری هم هست. و اساساً در یک نمایش صحنه ای از راوی استفاده نمی کنیم مگر آنکه بخواهیم به نمایش حالتی متفاوت بدهیم تا مخاطبان را از غرق شدن در ماجرای داستان - در فواصل مشخص - به خود بازگردانیم.

علاوه بر نحوه ی نگاه اشخاص به دنیا، در مورد ذهنیات و درونیات اشخاص داستان نیز باید دقت کرد. روایت در داستان معمولاً و در بسیاری موارد (در رویکرد کلاسیک) از زاویه ی دانای کل و سوم شخص نگاه می شود. و همین رویکرد، دستِ داستان نویس را باز می گذارد تا بتواند در هر زمان که لازم دانست، وارد فضای فکری یکی از اشخاص شود. و دنیا را آنطور نشان دهد که آن شخصیت می بیند. مانند فیلم "توت فرنگی های وحشی"، ساخته ی اینگمار برگمان؛ که فیلمساز ما را به رؤیاهای پرفسور وارد می کند. و یا نمایش "ذهن زیبا" که ما همان چیزهایی را می بینیم که جان نش، این ریاضی دان نابغه و مبتلا به اسکیزوفرنی می دید.

**سؤال:** در فیلم "پنجره عقبی" اثر هیچکاک، صدای راوی روی تصاویر نیست. اما همه ی ماجراها از زاویه ی پنجره ی اتاق خبرنگار بستری، و در تعقیب نگاه او روایت می شود. و گاهی نیز اتاق او را می بینیم. و در همین موقع هم از طرز اندیشه ی خبرنگار و نگاه او به دنیا فاصله نمی گیریم. این ترفند نوآورانه ی کارگردان به چه منظور بوده است؟

**سؤال:** در نمایشنامه ی "خانمچه و مهتابی"، اکبر رادی، چرا همه ی ماجراهای چند نسل را از درون یک زن بیرون می کشد. و اساساً اگر بخواهیم تم و مضمون این نمایشنامه را در یک کلام خلاصه کنیم به این تعبیر می رسیم: بیرون کشیدن توده ی کثیف مکدرات و مزخرفات مادّی از دل. حال بگویید چرا اکبر رادی برای چنین منظوری این فرم نمایشی را و این زاویه ی نگاه را انتخاب کرده است؟

## نحوه ی نمایش درونیات و تصورات اشخاص داستان

در اینجا یادآوری می شود که رفتن به درون ذهن اشخاص قواعدی دارد و اینطور نیست که بدون قاعده بتوانیم از درون همه ی اشخاص داستان باخبر شویم. و معمولاً نمایشنامه نویسان، فیلمسازان و حتی رمان نویس ها به خود اجازه می دهند که تنها در درون یک شخصیت، شخصیت اصلی محوری یا یکی از اشخاص اصلی یا احیاناً شخص فرعی مهمتر و نزدیکتر، وارد شوند. البته گاهی نیز چند شخصیت صدایشان، و بیان افکارشان به صورت نریشن، روی فیلم قرار می گیرد؛ که ما را با ذهنیات آنان آشنا کند؛ ولی در سطحی رقیق تر و کمرنگ تر این کار انجام می شود. و گاهی نیز مثل رمان کوری اثر ژوزه ساراماگو دائم از یک فرد و افکارش جهش می کنیم به شخصی دیگر و وقایع و ماجراها و اندیشه هایش؛ که دقیقاً مقصود و متد نویسندگان در همین ترکیب مجموعه ای از ناسازه هاست. و البته در همان رمان هم می بینیم نویسندگان به خود اجازه می دهد وارد ذهن تعدادی انگشت شمار از اشخاص داستان شود و عملکرد همین تعداد اندک را دنبال کند، نه هر شخصی که وارد داستان شده و عملی در جهت پیشبرد داستان انجام می دهد.

در فیلم "کلاغ" اثر بهرام بیضایی، این مسأله پیچیده تر و فلسفی تر است. در اینجا ما در خیالات و تصورات عروس خانواده وارد می شویم، حال آنکه ماجرای اصلی داستان فیلم، یعنی همان "گمشده ی پیدا شده"، به نامادری شوهر او برمی گردد. در این داستان شخصیت اصلی محوری، همین عروس متحیر و دچار وهم است؛ و چنانکه می بینیم بیضایی تنها به تماشای تصورات و درونیات همین یک شخصیت ما را دعوت می کند و نه مادرشوهرش که راز داستان خواهد بود. زیرا صحنه هایی که هر دوی آنها در تهران قدیم قرار می گیرند و ذهنیت مشترک هر دو باید دیده شود، باز بیشتر تصاویر گویای طرز تلقی این عروس بوده و در ذهن او دارد تکرار می شود؛ همچنین در باورهای او از خودش که با طرز پوشش او در واقعیت تطابق دارد.

در فیلم "خانه ی احمق ها"، نمایش از ذهنیت و تصورات یکی از بیماران آسایشگاه - دختری مهربان و خیالاتی - آغاز می شود؛ اما در ادامه روند ماجرای فیلم، متوجه می شویم که ذهنیات زیبای این دختر روانی، در کنار ترسیم اعمال دیگر اشخاص داستان، رفته رفته کمرنگ تر از قبل بیان می شود.

در دنیای درام، که دنیایی مبتنی بر قرارداد میان بازیگران روی صحنه با تماشاگران است، این قرارداد به زودی و در همان اوایل نمایش شکل می گیرد و اگر قرار باشد به هر نحوی، جلوه هایی از درونیات و ذهن و فکر شخصیت نمایشی نشان داده شود به راحتی این کار صورت می گیرد. روح ها همه جلوه ای مادی دارند، همسرایان به راحتی وارد صحنه می شوند. اشخاص ناشناس

می آیند و می روند و هر صحنه می تواند از بیابانی خشک و بی آب و علف به قصری باشکوه در شب ضیافت پادشاه تبدیل گردد. قهرمان داستان می تواند به آنی طی طریق کند و مثلاً از ونیز به دانمارک برود. در نمایش های امروزی که تکنیک های مختلف همراه با تعدد مدیا، و نمایش چندرسانه ای، وجود دارد به راحتی امکانپذیر است و گاه می بینیم در پرده ای که پشت سر بازیگران قرار داد همه ی گذشته ی ذهن شخصیت مرور می شود یا آرزوهای آینده اش دیده می شود. ترفند دیگر بهره گیری از خواب و رؤیا و توهم است. چنانکه در پرده دوم نمایشنامه ی "آمیز قلمدون" اکبر رادی می بینیم. و دختران آقای شکوهی در خواب او وارد صحنه می شوند.

**تمرین:** در هر نمایشنامه، فیلم یا داستان دلخواهتان، زاویه دید اول شخص یا سوم شخص راوی را مشخص کنید و نحوه ی بیان درونیات و ذهنیات شخصیت قهرمان را نیز پیدا کنید؛ و نیز شق دیگر بیان درونیات و زاویه روایت را هم به طور فرضی در نظر بگیرید. آنگاه مزایای تأثیرگذاری بیشتر زاویه دید راوی و تکنیک های بیان ذهنیات را در هر یک از دو حالت مقایسه کنید.

## زمان روایی

زمان در روایت فیلم، نمایش و کلاً درام انواعی دارد:

زمان فیزیکی: پس از تدوین و هنگام پخش در چه مدت زمانی مخاطب یک فیلم را می بیند؟ یا یک نمایش را روی صحنه ی تئاتر تماشا می کند؟

زمان داستانی: کل داستان اولیه – داستان نانوشته - چه سالها و قرن هایی را در بر می گرفته یا چه ساعاتی را حتی؟

زمان دراماتیک: طرح داستانی این درام چه سالهایی از عمر قهرمان را نشان می دهد؟ و یا چه قرن هایی از یک موضوع تاریخی و اسطوره ای را؟

زمان روانی: چه سختی های طولانی ای در ثانیه و خوشی های کوتاهی در طول سالیان تجربه می شوند که شخصیت پشت سر گذاشته یا در آرزوی آن است و در این درام نشان داده می شود؟

(برای مطالعه بیشتر می توانید به کتاب مقدمه ای بر نمایشنامه نویسی و کالبدشکافی یک فیلمنامه نوشته ابراهیم مکی صفحه 35 تا 56 مراجعه کنید.)

## تم (Theme) چیست؟

تم که در فارسی به درونمایه، بن مایه، ته مایه، یا بن اندیشه، ترجمه شده است، کلیت یکپارچه‌ی اثر را معنا می‌بخشد. بدین صورت که به هر نقطه از یک اثر هنری یا ادبی که نگاه کنیم باید به ثبات تم اصلی حاکم بر آن پی ببریم.

برای فهم بهتر، بد نیست از هنرهای تجسمی مثال بزنیم. یک گرافیکست می‌داند که در طراحی یک پوستر، بنا به موضوعاتی که در آن می‌گنجد، و پیامی که باید القا کند از تم‌های شاد استفاده کند یا فانتزی یا رسمی و یا ... که بدین ترتیب آن تم را هم در انتخاب رنگ و هم در نوع فونت یا قلم و هم در طراحی و نیز حتی در ابعاد پوستر و فرم کلی آن لحاظ می‌کند. همچنین یک مجسمه‌ساز، با وقوف به تم مورد نظرش، مجسمه‌اش را هویت می‌بخشد، اگر پیامی مبتنی بر عبث بودن و پوچی حیات انسان را می‌خواهد به مخاطب القا کند و یا برعکس، زیبایی نگاه به زندگی را بخواهد تأکید کند، و یا حتی توجه به زمان عمر و ...، در سراسر اثرش، از جنس، فرم، ابعاد، و سایر روش‌ها بهره می‌گیرد تا به طور یکپارچه تم مورد نظرش را اعمال کند؛ نقاش تصویرساز نیز به همین ترتیب؛ طراحی جلد کتاب کودک و نوجوان و نیز کتاب رمان با با طرح جلد کتاب‌های درسی، متفاوت است؛ پس تم در مجموعه‌ی آن اثر هنری-صنعتی هم نقش اساسی دارد و رابطی است میان فرم و محتوا، یا ذات موضوع و بیان موضوع.

تم در داستان و درام، هم به همین ترتیب است. در سرتاسر داستان، هویت بخش محتوایی است که در قالب فرمی خاص نشسته است. با این همه، چون داستان و درام تقلیدی آئینه‌وار از زندگی انسان محسوب می‌شود در هنرهای دراماتیک و داستان نویسی، تم‌ها بیش از هنرهای تجسمی عمیق و معنابخش خواهند بود.

تم گرچه کوچکترین واحد درونی یک داستان یا درام (یا هر اثر هنری) است، اما از آنجا که دقیقاً مرتبط با کل اثر در فرم و محتوا و پیام و ایدئولوژی و نتیجه‌ی آن خواهد بود، پس اصلی‌ترین و تأثیرگذارترین واحد یک "متن" محسوب می‌شود. متن در معنای هر اثر هنری که به نحوی خوانش شود، در واقع، یک تابلوی نقاشی نیز یک "متن" به حساب می‌آید که مورد مشاهده و دریافت (خوانش) قرار می‌گیرد.

## تفاوت تم و موضوع از نگاه صاحب‌نظران

درباره ی دو اصطلاح مهم و اساسی "تم" و "موضوع" نظرات مختلف و متضادی وجود دارد:

1) عده ای از استادان و صاحب نظران، تم را برابر با "تز" نویسنده می دانند. استاد ابراهیم یونسی در کتاب "هنر داستان نویسی" دو اصطلاح تم و موضوع را اینگونه توضیح می دهد: «موضوع یک اثر داستانی همیشه جایی یا کسی یا موقعیتی است. مثلاً اگر موضوع داستان، تهران یا حسن یا عشق زهره نسبت به منوچهر باشد در آن صورت تم یا تز داستان، آن چیزی خواهد بود که نویسنده می خواهد درباره ی آن ها بگوید. مثلاً تهران شلوغ ترین شهر جهان است، یا حسن زندگی خود را در نشخوار رؤیاهای گذشته می گذراند، یا عشق زهره به منوچهر سرانجام به خودکشی می انجامد.»

2) عده ای دیگر اما برداشت دیگری دارند. نصرالله قادری در کتاب "آناتومی ساختار درام" تم و موضوع را از لایه های انگاره می داند. و معتقد است: هر نمایشنامه یک تم اصلی و یک موضوع اصلی دارد که برجسته می شوند. تم ها ثابت و ازلی هستند و موضوع می تواند به اثبات یا ردّ تم در نمایشنامه بیاید. بدین ترتیب استاد قادری تم را یک کلمه و موضوع را جمله ای در تأیید یا نفی تم می داند. و تم ها را دارای ثبات و جذمیت می داند. همان ثبات و جذمیتی که ژرژ پولتی هم در کتاب "سی و شش وضعیت نمایشی" از آن سخن می گوید.

کدام روش آسان تر ما را به نتیجه می رساند؟

آیا باید بگوییم تم یک کلمه است که موضوع داستان آن را اثبات یا نفی خواهد کرد؟

یا برعکس، جای این دو را عوض کنیم و تم را همان اثبات یا نفی بدانیم که در یک موضوع مشخص دیده می شود؟

نظر به اهمیت درک "تم" در اینجا بیشتر درباره ی تم توضیح می دهیم.

در مورد مفهوم "تم"، نگارنده پیشنهاد می کند تم را نه یک کلمه، که دو کلمه بدانیم:

واژه ی اول یک اسم معنا باشد؛ آن هم اسم معنایی که محدود به آن چند واژه ی محدودی که ژرژ پولتی در کتاب خود آورده (خیانت، جنایت، عداوت، رقابت، رهایی، حسادت، و...) نباشد. واژه ی دوم هم که با یک کسر اضافه [و یا یک حرف ربط "و"] در توضیح و تفسیر یا توصیف واژه ی اول به کار گرفته می شود برای تحدید حدود آن است. پس به این ترتیب تعداد بی نهایت تم خواهیم داشت. کما اینکه در نقاشی هم تعداد بی نهایت رنگ را می توان متصور شد که در سرتاسر هر یک از تابلوهای یک نقاش بتوانند تم غالب باشند.

حال فرض کنیم مفاهیمی مانند امانتداری، خیانت در امانت، صداقت، دروغ گوئی، سرگشتگی، جاه طلبی، نیکوکاری، عشق یک طرفه، و ... را در برگه ای بنویسیم. اگر اینها تم تلقی شوند، به راحتی می توان برای آنها ویژگی هایی خاص تر را یافت که در مرحله ی بعد، در قالب یک موضوع داستانی مشخص گنجانده شوند و آن تم را نفی یا اثبات کنند.

به طور مثال، در فیلم گل‌های داوودی، تم اصلی می تواند "کتمان حقیقت" باشد آن هم "کتمان ترحم آمیز" و موضوع اینکه "کتمان حقیقت به این جوان نابینا باعث بر هم ریختن روحیه و فروپاشی غرورش می شود." که در واقع در نفیِ دروغ گوئی است.

یا در فیلم سگ کشی، تم اصلی را می توان "سرگشتگی" فرض کرد آن هم "سرگشتگی حین تحولات" و موضوع را اینگونه انگاشت که "این زن و آدم هایی که در میانه تحولات قرار گرفته اند دچار سرگشتگی شده اند." که در واقع، در اثبات وجود حقیقت سرگشتگی انسان معاصر به طور کلی است و در این فیلم، در سرتاسر متن، مشاهده می شود؛ و در برگردان زبان سینمایی می توان این موارد را دید: زنی در چهارراه، کارگرانی که مدام با یک طناب از دیواری در حال ساخت بالا و پایین می روند، سازندگانی که در ساخت و سازهای بی رویه شان گم شده اند، زنی که حسرت دیدن پنجره ی آپارتمان قدیمی اش آه از نهادش در می آورد، مردی که در میانه ی غوغای دشمنان دوست نما بی پناه شده و نابود خواهد شد و ...

در فیلم "درباره ی الی" تم اصلی می تواند "گمگشتگی هویت" باشد. این گمگشتگی در سرتاسر اثر دیده می شود: صحنه ی ابتدایی، در تونل تاریک که جوان ها در آن جیغ می کشند و هیجانات کاذب شان بروز می کند. یا در اواخر فیلم که هیچکس الی را به درستی نمی شناسد. او غیر قابل شناسایی است و هیچ کارت شناسایی و برگه ی هویتی هم از خود ندارد. همچنین در تماس های تلفنی الی با مادرش که پنهانی و پیچیده است اثری از یکرنگی و قوام رابطه ی مادر و فرزندی نیست. بی هویتی در این فیلم قابل تعمیم است به کل این نسل: کم مایه بودن روابط دوستی علی رغم روابط ظاهری؛ و حتی کم مایه گی روابط زناشویی و مادر و فرزندی. مفهوم گمگشتگی و مسأله ی هویت در چیدمان صحنه (ویلایی بی صاحب و بی در و پیکر در فضایی باز) و در تک تک میزانشن ها و فرم کلی فیلم، قابل بازیابی است.

در داستان "بینوایان" اثر ویکتور هوگو، که داستان تقابل پروتاگونیست (ژان والژان) و آنتاگونیست (بازرس ژاور) است، ما مخاطبان از بازرس و قوانین صلب حاکم بر جامعه نفرت پیدا می کنیم. یعنی از حصر یک انسان اسیر رنج می بریم و "آزادی" و "آزادگی" او را می ستاییم. در واقع،

رهایی و آزادی ژان که به آزادگی اش منتهی می شود برای ما مهم است. پس تم این داستان می تواند "جبر و آزادگی" باشد.

در اینجا بد نیست یادآور شویم که ویکتور هوگو در توصیف شخصیت بازرس ژاور به ضرب المثلی از روستاییان آستوری استناد می کند که معتقدند: "گرگ، هر بار که می زاید، بین توله گرگ هایش، توله سگی هم هست که به وسیله مادرش کشته می شود. وگرنه قدری که بزرگ شد، همه توله گرگ ها را می خورد. به این سگ، صورت آدمی دهید، ژاور خواهد شد."

شما همین مضمون را در کل داستان "بینوایان" می بینید: یک محافظ قانون که صدها بار درنده تر از یک خطاکار (قربانی سرنوشت) است. پس تم این اثر شامل و "جبر و آزادگی" می شود.

در نمایشنامه ی "پرومته در زنجیر" با مفاهیمی مثل آگاهی بخشی، استیصال، اسارت، قدرت، صبر و ... مواجه می شویم. اما تم اصلی در این نمایشنامه [نه اسطوره ی پرومته] در عملکرد پرومته نهفته است؛ شخصیتی که تا پای مرگ اسارت را به جان می خرد و از اعتقاد خود دست نمی کشد. و از قدرت خدایی زئوس نمی هراسد. از طرفی زئوس هم دست بردار پرومته نیست. پس این کشمکش ابدی نمونه ی "پایمردی در مبارزه" است که می تواند تم اصلی این نمایشنامه باشد.

تم ها می توانند مفاهیمی از این دست باشند: دوستی، دشمنی، جدایی، صبر، رنج، نابودی، مهربانی، سرگردانی، تحمل، مجازات، نامردمی، بی عدالتی، ظلم، جور، ستم، سلطه، قضاوت، مکافات، پست فطرتی، دروغ، فراق، گمگشتگی، سرگشتگی، سرگردانی، نفاق، نزاع، امید، زیستن، بخشودن، انفاق، نگون بختی، عبرت، حق طلبی، پایمردی، دادخواهی، استیصال، ظلم ستیزی، مبارزه، دفاع، نجات، شکست، رهایی، لجاجت، هجرت، تهاجم، اسارت، غمخواری، واماندگی، درماندگی، فراغت، سرکشی، سلوک، باور و ایمان، و...

**تمرین:** فیلم "زیستن"، اثر کوروساوا، را ببینید و تم آن را با مضمون این شعر حافظ مقایسه کنید و تقابل های آن ها را مشخص نمایید: مزرع سبز فلک دیدم و داس مه نو یادم از کرده ی خویش آمد و هنگام درو.

### تفاوت تم و موضوع، یک راه حل ساده

فرض کنید در سر چهارراهی رسیده اید؛ همه ی ی زیادی می شنوید و می بینید عده ای گرد هم آمده اند و دارند دعوایی را تماشا می کنند. از فرد نزدیک خود می پرسید: "موضوع چیه؟" و

او با لبخندی حاکی از تمسخر پاسخ می دهد: "هیچی، یارو چراغ قرمزو رد کرده، پلیسه جلوشو گرفته، جریمه ش کنه، در اومده کفشش رو درآورده زده تو سر پلیسه، حالا هم قشقرق به پا کرده؛ فکر کنم دیوونه س." در چنین موردی که همه چیز وارونه می شود، می توانیم تم "مسخرگی تعصبات" را برای این ماجرا برگزینیم و مضمون آنرا نیز در مفهومی کلی نظیر "آن که دو قورت و نیمش هم باقی است!" بدانیم. در این واقعه آنچه طرف مقابل شما توضیح داد و نیز خود شما، که جزوی از این جریان هستید همان موضوع داستان محسوب می شوید. و در واقع، آنچه که به اثبات یا نفی قانونمداری و قانون گریزی یا تمسخر قوانین منجر می شود پیام داستان و وظیفه ی این موضوع خواهد بود.

**تمرین:** به مفاهیمی که در بالا ذکر کردیم بیاندیشید؛ و برای هرکدام که توانستید موضوع داستان هایی را بیافرینید و در چند خط بنویسید. می توانید از نمایش هایی که دیده اید نیز مثال بیاورید.

**نکته:** البته شاید تصور کنید برخی از این مفاهیم که به عنوان تم مطرح کردیم، مضمون هستند؛ این تصور چندان اشتباه هم نیست؛ زیرا کلمات بسیاری هستند که هم می توانند مضمون باشند و هم در جایی تم و هم در جای دیگر موضوع؛ به طور مثال کلمه ی توبه از این دست است. که در فیلم "توبه ی نصح"، ساخته ی محسن مخملباف، قابل ملاحظه است: مضمون این فیلم می تواند این باشد: "از توبه شکستنم خدایا توبه"؛ و از جهتی هم "توبه ی گرگ مرگ است" و موضوع آن هم "تکرار توبه ی نصح در نسل ما" و تم آن هم "رستگاری و توبه" می تواند فرض شود.

فراموش نکنیم سنگینی وزن یک درام، مخصوصاً یک متن کلاسیک، بر دوش موضوع آن است. آنچه یک ایده را به یک داستان نانوشته و نهایتاً یک اثر دراماتیک تبدیل می کند، شاید بیش از هر چیز، همین موضوع آن باشد. هرچه موضوع بکر و بدیع و نوآورانه باشد موفقیت نمایشنامه یا فیلمنامه بیشتر تضمین می شود. همچنین توجه به این مسأله ضرورت دارد که موضوع داستان متناسب با مدیوم آن باشد. نمایشنامه ی کرگدن برای اجرای صحنه ای، و رمان طاعون برای خواندن نگاشته شده اند.

بسیاری از مضمون ها، ریشه های فرهنگی دارند که در روح جمعی جامعه از قبل جای گرفته اند. و بسیاری از تم ها را نیز می تواند در درونمایه ی جای گرفته در فرم و محتوای درام بر اساس همین مضامین شناسایی کرد. شناخت مرزهای میان تم و موضوع و مضمون نیاز به تمرین های زیادی دارد.

**مثال:** داش آگل، چرا خیانت نمی کند؟ چون شریف است و راه مبارزه با نفس را پیش از این آموخته است. پس شرافت، تم کلی این داستان است و خویشتن داری هم تم فرعی آن می تواند باشد. مضمون آن، خیانت نکردن به امانت است؛ که از آموزه های اخلاقی کهن یک جامعه ی متمدن و بافرهنگ است. و موضوع آن، هم که بزرگ کردن یک دختر یتیم است، جذابیت لازم برای کشش مخاطب را دارد. داش آگل در طرح مشخصی برای فرم یک داستان نوشتاری تنظیم شده است. و شما می توانید در مقام درام نویس، از این اثر اقتباس کنید و هرگونه دخل و تصرفی که مطابق با ایدئولوژی شما باشد در آن اعمال کنید؛ نظری اساساً در نفی یا در اثبات رأی صادق هدایت.

**تمرین:** در داستان "طاعون"، اثر آلبر کامو، نسبت مفهوم "نابودی" را با تم و موضوع و مضمون مشخص کنید.

## مضمون

مضمون های اجتماعی، اخلاقی، عاطفی، انسانی، دینی، سیاسی و غیره چگونه یافت می شوند؟ برای یافتن مضامین دلنشین و ره گشا چه باید کرد؟ مضمون با پیام داستان چه نسبتی دارد؟ در اینجا سعی می کنیم به پاسخ هایی برای این پرسش ها دست یابیم.

مضامین در فاصله ی نزدیک ما هستند. برای شناخت آنها، بهترین انتخاب را ادبیات رسمی و ادبیات عامه، در اختیار ما قرار می دهند. بابی از گلستان سعدی در خصلت درویشان است و بابی دیگر در اخلاق پادشاهان. کافی است فهرستی از ضرب المثل ها و مضامینی که به آنها باور داریم را تهیه کنیم؛ سپس برای هر کدام، موضوعی به فراخور مضمون آنها طرح کنیم:

گربه را دم حجله باید کشت. / در هفت آسمان یک ستاره ندارد. / در هر که بنگری به همین درد مبتلا است. / مگس جایی نخواهد رفت جز دکان حلوایی. / رو مسخرگی پیشه کن و مطربی آموز، تا داد خود از کهنتر و مهتر بستانی. / زخم زبان از زخم شمشیر بدتر است. / از خر شیطان بیا پایین. / سحر تا چه زاید، شب آبستن است. / مروت نباشد بر افتاده زور. / شیر از بز تر شبان تواند دوشید. / فرزند یگانه یا دنگه یا دیوونه. / گربه دستش به گوشت نرسید گفت پیف بو مید. / مثل ابلیس از لاحول گریخت. / مثل ازرق شامی نه رحم داری نه مروت. / آدم آه است و دم. / آخر پیری و معرکه گیری. / اول برادریت رو ثابت کن، بعد اداعای ارث و میراث کن. و ...

جمع آوری اینگونه ضرب المثل های پندآموز و مضامین اخلاقی، ما را به ذات و فطرت انسانی خود نزدیکتر می کند؛ زیرا آنچه را که ما در زندگی ماشینی دنیای مدرن تا حدود زیادی از بطن وجودمان فراموش کرده ایم، پیشینیان ما همانند میراثی ارزشمند حفظ کرده بودند.

نمایشنامه نویس بهتر است با مضامین اخلاقی، عاطفی، دینی و انسانی آشنا باشد تا حتی اگر قرار باشد داستانی بر اساس تفکر مدرن و ضد سنتی و یا حتی در دفاع از ظلم ها و سیاست ورزی ها هم بنویسد، باید بتواند آن را در جهتی قانع کننده هدایت کند تا برای مخاطب دلنشین باشد. این مسأله هیچ نسبیتی با مفهوم هژمونی، ایدئولوژی حاکم و نمایش پروپاگاندا ندارد. بلکه مسأله این است که باید به اصل ذات بشر واقف بود.

زیرا پیام شما در پی مضمون داستانان می تواند در اثبات آن مضمون و یا نقیض آن باشد. مثلاً اگر مضمون «بار کج به منزل نمی رسد» را برای داستان نمایش خود انتخاب کنیم، می توانیم در پایان این پیام را به مخاطب القا کنیم که: «بله، چنانکه می دانید هیچ بار کجی به منزل نمی رسد.» و یا اینکه برعکس، به او یادآور شویم که: «همانطور که دیدید، اینطور نیست که همیشه بار کج به منزل نرسد؛ گاه پیش می آید که بار کج هم به منزل می رسد.» در اینجا دو پیام متضاد را برای یک مضمون واحد مثال آوردیم تا متوجه ضرورت آگاهیِ درام نویس از مضمون های به یادگار مانده از باورهای جمعی باشیم.

## ایده های تازه

ایده ها از کجا می آیند؟ از جهان برین؟ از کره ی ماه؟ یا از سرزمین های دور؟

ایده ها چندان هم دور از دسترس نیستند. آنها به مثابه پروانه هایی هستند که مدام به گرداگرد سرهای آدم ها می گردند؛ اما چندان به چشمانشان نمی آیند؛ زیرا بیش از حد به آنان نزدیک اند.

نمایشنامه نویس قهار باید مدام توری به همراه داشته باشد تا این پروانه های زیبا را به موقع به دام اندازد.

نمایشنامه نویس ناگزیر است ایده هایش را با پرداختی دقیق قبل از هر تصمیمی تدوین و تشریح کند. زیرا ایده ها ابتدا خام هستند؛ و باید صریح و روشن شوند. از محدوده ی مفاهیم کلامی خارج شوند و به تصویر نمایشی نزدیکتر گردند. چه بسا ایده هایی زودگذر و فرار بعدها دیگر

صیقل پیدا نکنند و آماده برای اجرا نشوند؛ در حالی که اگر نوشته می شدند شاید شانس رسیدن به اجرا را پیدا می کردند. این است که باید به همه ی ایده ها احترام گذاشت و تا حدّ ممکن آن ها را ثبت کرد. شاید روزی به درد بخورند. شاید از تلفیق چند ایده ی قدیمی طرحی بدیع بیرون بیاید. مهم باورمندی ما به ذهن ایده پردازمان است.

رسیدن به ایده های ناب، مسلماً در گرو مطالعه ی زیاد میسر می شود: (1) کتاب های تاریخ معاصر و قدیم، (2) مقالات مردمشناسی و انسان شناسی، (3) حکایات و منظومه های ادبی، (4) رمان ها و داستان هایی از نویسندگان مشهور و (5) دیدن نمایش های برتر تاریخ سینما منابع خوبی برای فعال کردن ذهن هستند. ذهن آماده و فعال در مواجهه با کوچکترین جرقه ای از مسائل روزمره، یا اخبار روزانه، به طور خودکار ایده ای را می پروراند. تنها نباید از این ذهن ترسید یا او را نادیده گرفت و کوچک شمرد.

البته مطالعات یک نمایشنامه نویس باید جهت دار و با برنامه ریزی باشد و از هر منیعی هدفی خاص را برای آموزش دنبال کند؛ به طور مثال: حکایت های سعدی = مضامین اخلاقی و انسانی؛ داستان های شاهنامه = اساطیر ایران؛ داستان های کارور = تکنیک کوتاه نویسی و بی طرفی معاصر؛ داستان های چخوف = نگاه تیز بین و امپرسیونیستی به طبع آدم ها و طبیعت؛ داستان های مارکز = پرداخت شخصیت ساده اما قوی؛ قصه های هزار و یک شب = تعلیق و کشش؛ داستان های داستایوفسکی، تورگنیف، گورکی، تولستوی، گوگول، موپاسان، پوشکین، پاسترناک = فضا سازی های آشنا؛ کافکا = هراس از مابعدالطبیعه ی خارج از دسترس؛ کامو = انسان بی هدف بی اختیار؛ سارتر = بهت و مسئولیت در برابر انسان و اجتماع؛ و بالزاک = جزئی نگری واقع گرا.

پس می توان گفت ایده ها برای داستان نویسان، نمایشنامه نویسان، و فیلمسازان اهمیت حیاتی دارند.

از یافتن ایده تا نگارش فیلمنامه، معمولاً این مراحل طی می شود: (1) ایده ی مناسب (2) یک سوژه برای گنجاندن ایده در آن موقعیت است؛ (3) خلاصه طرح؛ (4) سیناپس (5) نمایشنامه کامل

**اقتباس:** درام نویس می تواند با مراجعه به تاریخ و ادبیات جهان، داستان خود را شکل دهد. در این مسیر می تواند اقتباسی "وفادارانه" را در پیش گیرد و سلسله وقایع را مطابق همان تسلسل اولیه پیش ببرد و هیچ دخل و تصرفی نکند؛ و نیز می تواند با ایجاد تغییرات اساسی، داستانی تازه را رقم زند و صرفاً یادآور شود که اقتباسی "آزاد" داشته است از آن داستان مکتوب تاریخی یا ادبی. چنانکه متن نمایشنامه ی "آرش" بهرام بیضایی با "آرش کمانگیر" تاریخ ادبیات

ایران و "آرش" در شعر بلند سیاوش کسرای، از هر لحاظ تفاوت اساسی دارد؛ و در عین حال کاملاً پذیرفتنی و مقبول هم هست. در اقتباس، ارزش کار نمایشنامه نویس به نوآوری در متن برمی گردد؛ و چگونگی و کیفیت اثر او.

اینکه نویسنده مواد خام خود را از تاریخ یا ادبیات تهیه کرده است نه تنها از ارزش نمایشنامه ی او نمی کاهد، بلکه گاه هویتی دوچندان مستحکم تر نیز به اثر او می بخشد.

همچنین یک طرح دراماتیک می تواند اقتباسی «وفادارانه»، و یا اقتباسی «آزد» از یک داستانِ نقلی باشد؛ یا حتی از نمایشی که قبلاً ساخته شده؛ یا بخش هایی از زندگینامه های مشاهیر. امروزه بسیاری از رمان های جهان به صورت فیلم درآمده اند. در تاریخ سینما و نمایش، اقتباس وفادارانه، از بطن تاریخ و اسطوره (شخصیت های تاریخی و اسطوره ای و خویش کاری ها و موقعیت داستان های شان) کم نبوده است: مرگ دانتون، ریچارد سوم، هنری هشتم، اسپارتاکوس، جنگ تروا، مده آ، و ...

## حادثه

حادثه یا تصادف، عامل ایجاد تغییر ناگهانی در مسیر زندگی قهرمانان داستان است. پس نباید پیش پا افتاده باشد. بهترین حوادث همان راهگشایترین و تأثیرگذارترین و در عین حال عادی ترین حوادث هستند.

حوادث زندگی شخصیت ها قرار است به طور با معنایی در زندگی ایشان رخ دهند که احساس تعلق خاطری را در مخاطبان برانگیزند و حتی نگاه ویژه ای را نسبت به کل زندگی و هستی به ایشان القا کنند که گاه اتفاقات ساده باعث تغییرات اساسی زندگی می شوند. پس هر حادثه باید ارزش داستانی داشته باشد؛ ارزش هایی از کیفیات جهان شمول تجربه ی بشری و البته ناب.

به طور مثال، در فیلم "قتل" (The Killing) اثر استنلی کوبریک، زوج سارق در پایان و هنگام سوار شدن به هواپیما، امیدوارانه به چمدان خود نگاه می کنند که توسط ماشین باربر دارد به هواپیما نزدیک می شود و در همین لحظه، سگ کوچک یکی از مسافران ناگهان فرار می کند، وارد محوطه ی باز می شود و راننده ی باربر نیز ناچاراً پیچ و تاب می دهد، چمدان می افتد و تمام آنهمه پول در سرتاسر محوطه ی فرودگاه دستخوش باد می شود و در هوا پراکنده؛ و همین حادثه باعث دستگیری زوج سارق در صحنه ی پایانی می شود. حادثه ای کوچک و

ناگهانی، اما برهم زنده ی اوضاع؛ و جذاب برای مخاطب که پیش بینی اش را نمی کرده است. حادثه ای که فیلم را، در اوج و غافلگیری به پایان می رساند.

در رمان "شوخی" میلان کوندرا، آغازگر روند حوادث داستان، یک شوخی کلامی است. و در داستان "مسخ" کافکا، نویسنده در جمله ی آغازین داستان از حادثه ای غریب خبر می دهد تا مخاطب را دچار شوک، تردید در باور و مسخ شدگی کند.

در نمایشنامه کمدی "رویای شب نیمه ی تابستان" اثر شکسپیر، چندین حادثه موجب شکل گیری داستان این درام می شوند: پاک، لایسندر را که لباس آتنی دارد با دیمیتریس اشتباه می گیرد؛ و عصاره ی عاشقی را در چشم او می چکاند. دیمیتریس هلنا را ترک می کند. ناگهان لایسندر از خواب بیدار می شود چشمش به هلنا می خورد و عاشق او می شود. هلنا می ترسد و فرار می کند. تایتانیا هم به همین ترتیب عاشق باتم با سر خر می شود و سایر حوادث مضحک و جذاب، ساختار این کمدی، بر اساس حوادث غیر قابل پیش بینی است که سلسله ای از رویدادها را، از ابتدا تا انتها، رقم می زنند.

## کنش

آیا شخصیت داستانی می تواند همچون نقطه ای بر بوم نقاشی ایستا باشد؟ قطعاً چنین نیست. روایت ها در نمایش و داستان خط زمانی دارند و بر اساس پندار و گفتار و رفتار اشخاص بازی شکل می گیرند.

بدون عمل نمایشی، تصور اینکه نمایش روی پرده بیاید و داستان شکل بگیرد غیر ممکن است، ولو اینکه شخصیت ها مانند استراگون و ولادیمیر در نمایش در انتظار گودو صرفاً در کشمکشی بی امان و بیهوده وقت بگذرانند، باز عمل نمایشی از آنها سر می زند. رخوت و تبلی و بی عملی اشخاص در نمایشنامه ها و داستان های چخوف نیز در واقع همان عملکرد نمایشی آنهاست که طبق خواست نویسنده در متن روایت گنجانده شده.

## انواع کنش

الف) کنش داستان: آیا داستان از نقطه ی الف به نقطه ی ب می رود تا عملی و حرکتی را نشان دهد؟

ب) کنش شخصیت: آیا شخصیت تا آخر در یک وضعیت می ماند یا اوضاع را بر هم می زند؟

ج) کنش عناصر درگیر: آیا سیاهی لشگرها تنها در گوشه ای می ایستند یا آن ها هم وارد کارزار می شوند؟ نه فقط برای آنکه دو نیروی متخاصم درگیر جدل شوند بلکه برای بروز هویت فردی خودشان.

در مورد کنش نکته ای هست و آن اینکه یک داستان بلند و یا فیلم بلند نمی تواند تنها به یک کنش یا حتی چند کنش محدود وابسته باشد.

باید مجموعه ای از کنش ها را در یک داستان بگنجانیم. نتیجتاً این کنش ها و حتی شبه کنش ها در تضاد با یکدیگر خواهند بود.

تردید شخصیت قهرمان، در آغاز داستان و اینکه آیا تصمیم بگیرد یا نه، آیا انتخاب بکند یا نه، و آیا حرکت کند یا نه، طوری نشان داده می شود که هر یک در عین بی عملی، نشانگر حالاتی متضاد و در واقع کشمکش های درونی او باشند که این کشمکش ها بسیار به مفهوم شبه کنش و شبه عملکرد نزدیک می شوند. حتی گاه نگاه کردن بیهوده ی او به اطراف است که مفهوم کنش یک صحنه را دارد.

{هگل: "انسان چیزی نیست جز زنجیره ای از کنش هایش."}

حال با ذکر مثالی مسأله را روشن تر می کنیم:

تصور کنید در یک موقعیت زلزله هر یک از عوامل گروه های نجات چه کنش های مختلفی خواهند داشت. عملکرد سریع پزشکان و درمانگران؛ و بهت و حیرت مردم زلزله زده هر کدام با رفتارها و احساسات متفاوت شان مجموعه ای از کنش های پیچیده می سازد. و همچنین آنها که ساکت و خاموش کنجی نشسته اند، و حتی اجساد مردگان به این مکان شکل می بخشند و همین شکل بخشیدن خود کنش محسوب می شود.

در واقع، در هیچ صحنه ای نمی توانیم ادعا کنیم که کنش وجود ندارد. هر صحنه ی نمایش و نیز هر صحنه ی یک فیلم، بقا و قوام خود را مدیون کنشی است که نشان می دهد. به طور مثال یک نما در فیلم را فرض کنید که اتاقی خالی از سکنه را نشان می دهد. در این نما نیز، همان خود چیدمان اتاق، پیامی را القا می کند که این اتاق متعلق به کدام شخصیت داستان است (مثلاً صحنه ی ابتدایی فیلم توت فرنگی های وحشی، اینگمار برگمان، که اتاق پروفیسور را نشان می دهد)؛ ولی چنین صحنه ای زمانی تکمیل می شود که در امتداد این نما، و یا چندی بعد، نما

و برداشت دیگری از آن شخصیت یا تعلقات او را داشته باشیم تا در ذهن مخاطب همه ی مقصود فیلمساز شکل بگیرد. اما مفهوم کنش همچنان بر جای خود باقی است. در تئاتر نیز نظیر این را داریم. صحنه ی ابتدایی "آمده؛ یا چگونه از شرش خلاص شیم؟" اوژن یونسکو به همین ترتیب با بی حرکتی آمده آغاز می شود. او برای مدتی طولانی نشسته و به کاغذ خیره شده است. همین. شاید هم تنها یک کلمه بر روی کاغذ بنویسد. تا آنکه بلند می شود و یک قارچ را پشت صندلی پیدا می کند و نمایش آغاز می شود.

## کشمکش

ستیز و کشمکش در رویکرد کلاسیک، میان دو نیروی مساوی رخ می دهد. تا مبارزه ادامه یابد. گاهی رستم و گاهی سهراب. گاهی رستم و گاهی اسفندیار. گاهی رستم و گاهی افراسیاب. در دنیای مدرن این الزام وجود ندارد. نمایشنامه ی "قوی تر" اثر استریندبرگ از این دست است. یک زن از ابتدا تا انتها حرف می زند و زن مقابلش در تمام این مدت سکوت می کند. و البته این نوع کشمکش نیز جذابیت خاص خود را دارد.

الف) انواع کشمکش به اعتبار ماهیت نیروی مخالف

الف – 1- آدمی بر ضد طبیعت ..... رمان پیرمرد و دریا، اثر ارنست همینگوی

الف – 2- آدمی بر ضد سرنوشت ..... نمایشنامه ی ادیپ شهریار، اثر سوفوکل

الف – 3- آدمی بر ضد آدمی ..... داستان رستم و اسفندیار

الف – 4- آدمی بر ضد خود ..... فیلم گرن تورینو، اثر کلینت ایست وود

الف – 5- آدمی بر ضد جامعه ..... رمان سووشون، و فیلم دهکده اثر نایت شامالان

الف – 6- جامعه بر ضد جامعه ..... فیلم رزمناو پوتمکین

ب) انواع کشمکش به اعتبار ماهیت خود کشمکش

ب – 1- کشمکش ساکن ..... نمایشنامه در انتظار گودو، اثر ساموئل بکت

ب – 2- کشمکش توأم با جهش ..... نمایشنامه اتللو، اثر شکسپیر

ب - 3- کشمکش تصاعدی ..... داستان رستم و سهراب

ب - 4- کشمکش پیش بینی شده ..... نمایشنامه هملت، اثر شکسپیر

(کتاب آناتومی ساختار درام، نوشته ی نصرالله قادری)

**تمرین:** با ایجاد یک موقعیت دراماتیک، یک شخصیت را درگیر ستیز درونی و بیرونی کنید و پاسخگو باشید که چرا کاراکتر شما باید درگیر چنین ستیزی شود؟ به یاد آورید که تفاوت طرح و طرح دراماتیک در عنصر راز بود. در اینجا نیز کاراکتر شما باید برای گره گشایی یک راز سر به مهر دچار ستیزی درونی و بیرونی شده باشد. فیلم گرن تورینو به شما کمک می کند که انگیزه های درونی یک شخصیت را برای ستیز با خود و دیگران واکاوی کنید؛ و رازهای او را کشف و بررسی نمایید.

## وضعیت های نمایشی

اگر قبول کنیم که همیشه در رویکرد کلاسیک، در ابتدای داستان خود یک دنیای عادی را معرفی و ترسیم می کنیم، و بعد در مرحله ی دوم ماجراهایی شروع می شود و نتایجی به بار می آورد، و آنگاه باز در پایان ادامه ی همان دنیای عادی را به شکلی تازه می بینیم؛ پس می توانیم ادعا کنیم که هر چه عدم تعادل است مربوط به این مرحله ی میانی داستان است.

وضعیت های عدم تعادل عمومی در یک داستان و یا درام را می توان به نحوی کلی مشخص کرد. این کار را ژرژ پولتی در کتاب سی و شش وضعیت نمایشی بر اساس گفته های پیشینیان خود (گوتزی، گوته و شیلر) انجام داده و ادعا کرده است که تنها سی و شش وضعیت عام و اصلی وجود دارد که تمامی داستان ها و درام های موجود در طول تاریخ در میان یک یا چند وضعیت از این سی و شش وضعیت قرار می گیرند. فارغ از تاریخ قدیمی این کتاب، و نظر نامساعد بسیاری از صاحب نظران به آن، و جدا از اینکه مترجمان محترم این کتاب وضعیت را به "پیرنگ" ترجمه کرده اند، با این همه، در اینجا به منظور آشنایی با مفهوم وضعیت نمایشی عیناً همان فهرست را می آوریم. در اینجا باز تأکید می کنیم که بهتر است این وضعیت ها را مربوط به بخش عدم تعادل یا میانه داستان، بدانیم و نه به معنای تم کلی داستان.

|                 |                                      |
|-----------------|--------------------------------------|
| وضعیت اول: لابه | وضعیت نوزدهم: قتل خویشاوندی ناشناخته |
|-----------------|--------------------------------------|

|                                          |                                            |
|------------------------------------------|--------------------------------------------|
| وضعیت دوم: رهایی                         | وضعیت بیستم: ایثار در راه آرمان            |
| وضعیت سوم: انتقام جنایت                  | وضعیت بیست و یکم: فداکاری به سبب خویشاوندی |
| وضعیت چهارم: انتقام جویی میان خویشاوندان | وضعیت بیست و دوم: همه چیز فدای هوس         |
| وضعیت پنجم: تعقیب                        | وضعیت بیست و سوم: ضرورت قربانی کردن عزیزان |
| وضعیت ششم: بلا                           | وضعیت بیست و چهارم: رقابت فرادست و فرودست  |
| وضعیت هفتم: قربانی خشونت یا بدبختی       | وضعیت بیست و پنجم: زنا                     |
| وضعیت هشتم: شورش                         | وضعیت بیست و ششم: جنایات عشقی              |
| وضعیت نهم: تهور جسورانه                  | وضعیت بیست و هفتم: کشف خطاکاری محبوب       |
| وضعیت دهم: آدم ربایی                     | وضعیت بیست و هشتم: موانع عشق ورزیدن        |
| وضعیت یازدهم: معما                       | وضعیت بیست و نهم: عشق به دشمن              |
| وضعیت دوازدهم: دستیابی                   | وضعیت سی ام: جاه طلبی                      |
| وضعیت سیزدهم: عداوت میان خویشاوندان      | وضعیت سی و یکم: تعارض با یک خدا            |
| وضعیت چهاردهم: رقابت میان خویشاوندان     | وضعیت سی و دوم: حسادت بی جا                |
| وضعیت پانزدهم: زناي مرگبار               | وضعیت سی و سوم: قضاوت اشتباه               |
| وضعیت شانزدهم: جنون                      | وضعیت سی و چهارم: پشیمانی                  |
| وضعیت هفدهم: بی احتیاطی شوم              | وضعیت سی و پنجم: بازیابی گمشده             |
| وضعیت هجدهم: جنایات ناخواسته عشق         | وضعیت سی و ششم: از دست دادن محبوب          |

### فضا سازی یا مود (Mood)

دنیای درام و سینما از جنبه های زیادی به معماری نزدیک است. اگر از یک طراح دکوراتور بخواهیم سالن امتحانات دبستانی نوساز را برایمان طراحی و اجرا کند، و همزمان نیز یک نمونه کار از بازسازی سالن ناهارخوری هتلی قدیمی از او طلب کنیم، او چه کار می کند؟ فضای مدرسه ی نوساز را می بیند و متناسب با آن نظر و ایده های خود را پیشنهاد و اجرا می کند. و نیز برای هتل هم مطابق با بافت کلی هتل قدیمی و سبک معماری آن، نمونه هایی را عرضه می کند تا انتخاب کنیم. کار طراح بیش از هر چیز به فضا سازی و تناسب همه جانبه متکی است.

در تئاتر و سینما، فضا سازی برای یکدستی نمایش و فیلم نهایی، مورد دقت قرار می گیرد. اگر فیلم در ژانر وسترن باشد، طبیعتاً فضاهایی از غرب وحشی را می بینیم، با کافه هایی مملو از آدم هایی مطابق با همان حال و هوا که کفش و لباس و دستمال گردن و هفت تیرهای کمری شان و نیز دوئل کردن ها و اسبدوانی ها و تعقیب و گریزهایشان، همه و همه در یک فضای یک دست پرداخت شده است.

در دنیای تئاتر هم به همین ترتیب. نمایشنامه ی "شکلک" نغمه ثمینی دارای فضا سازی متناسب با دو دوره ی تاریخی تهران است. خانه ای قدیمی متعلق به حسن شکلکی از دوره ی پلوی که امروز جوانی به نام شریف به اتفاق نرگس پا به آن گذاشته اند. حوض خالی میان حیاط و برگهای خشک درون حوض، و ایوان که سماوری در آن قرار دارد، و دیوارهای دورتادور حیاط، همگی برای فضا سازی این نمایش، در متن ترسیم شده اند تا واقعیت و خیال را به هم پیوند دهند.

واقعیت و تخیل در فیلم "شاید وقتی دیگر" نیز به همین شیوه، به هم آمیخته می شوند. اما بهرام بیضایی فضای عالم واقع را نیز طوری به فضای دنیای خیال نزدیک می کند که ما چندان احساس نکنیم داریم بین دو دنیای دور از هم سیر می کنیم. رنگ، نور، صداها، تمام آکسسوار صحنه، پس زمینه ها و سبک معماری ها در اینجا دخیل هستند تا واقعیت و خیال نزدیک شوند. و این فضا سازی، خواست فیلمساز است.

برعکس چنین موردی را می توانیم در فیلم هایی ببینیم که به محض اینکه با فلاش بک، مرور خاطرات گذشته را می خواهند بیان کنند، در نورپردازی و تصویربرداری یا تدوین، رنگ فیلم را سیاه و سفید، یا سپیا (تم غالب قهوه ای) می کنند تا حس بازگشت به دوران قدیم و دوره ی عکاسی سیاه و سفید را القا کنند؛ و این درست در تضاد و تقابل با سایر ماجراهای زمان حال فیلم است که تمام رنگی است. در این صورت نیز کارگردان با فضا سازی دقیق، تصویری می سازد که به باورپذیری ما از داستانی که او در نظر گرفته است بیانجامد.

در فضا سازی، سبک معماری، سبک طراحی داخلی، نور صحنه، رنگ تصویر، صداها، محیط و صداها، روی تصویر، و تمامی خطوط غالب در تصویر و نیز نگاهها، فیگورها و لباس های بازیگران، و کل میزانشن، به طور همزمان دخیل هستند.

**سؤال:** در نمایش "مطب دکتر کالیگاری"، روبرت وینه، که به عنوان آغازگر سینمای اکسپرسیونیستی شناخته می شود، فضا سازی در جهت تأکید چه پیامی است؟

## دیالوگ

دیالوگ را به گفتگو ترجمه کرده اند؛ و از آنجا که اصل این واژه هم‌ریشه با دیالکتیک به معنای تضاد است، به نظر می‌رسد بهتر باشد معادل دیالوگ را "مباحثه" (و نه حتی مکالمه)، بدانیم. مباحثه دارای بار معنایی متفاوت بودن دیدگاه‌های افراد و تضاد ایده و عقیده‌ی آنها هم هست و البته با مجادله هم فاصله دارد.

در دیالوگ، شخص بازی، ضمن بیان افکار و اندیشه‌های خود، داستان را نیز از طریق همین صحبت کردن‌ها پیش می‌برد. در اکثر مواقع، پیش‌برد داستان بیش از هر عملی، بر عهده‌ی دیالوگ است.

از روش‌های دیالوگ نویسی، این است که وقتی کار نگارش اولیه در هر بخش به پایان رسید، متن را در اختیار چند نفر قرار دهیم که دیالوگ‌ها را با حس و حال اجرا بخوانند؛ و به تعبیری، نمایشنامه خوانی کنند. به این ترتیب، بسیاری از کلمات و جملات نامناسب خود را نشان می‌دهند تا تغییرشان دهیم.

نکته مهم اینکه بهتر است پیام نمایش را مختص گفتگوها نکنیم. حرف نویسنده باید از کلیت درام بیرون بیاید نه از زبان یکی از اشخاص شعار داده شود. و نیز این که دیالوگ‌ها روان و طبیعی باشند و تصنعی و شعارگونه نباشند.

پیام باید از کل متن به دست آید و نتیجه‌ی درام هم باید در ذهن مخاطب، و پس از ترک سالن تئاتر یا سینما ایجاد شود نه اینکه نویسنده و کارگردان در متن درام نتیجه‌گیری و قضاوت کنند.

برای مطالعه‌ی بیشتر می‌توانید مبحث "دیالوگ" را در کتاب شناخت عوامل نمایشی اثر ابراهیم مکی، با جزئیات دقیق و نکات فنی آموزنده‌ای دنبال کنید.

## تمرین:

**الف)** فهرستی از صفات تهیه کنید و تفاوت در نوع بیان خود را مشخص کنید؛ مانند: جسور، بی‌باک، جذاب، فریبنده، فکور، عبوس، سالخورده، خرفت، نیشخند زنان، بانشاط، مریض احوال، ناخوش، بالابلند، دراز بی‌قواره، ملایم، بی‌کله، بی‌عرضه، وقت‌شناس، و ...

**ب)** فهرستی از حالات تهیه کنید؛ مانند: غرغریکنان، لنگ لنگان، با نفرت تمام، از روی مهر، خاطرخواه، ناامیدانه، با شکیبایی، پر نفوذ، بی صبرانه، بی ملاحظه، رنجور، صمیمانه، با جنب و جوش، کودکانه، و ...

**ج)** برای لحن افراد مختلف، فهرستی از اصطلاحات تهیه کنید؛ مانند: ته تقاری، زنگوله پای تابوت، و ...

**د)** حال اشخاصی را در موقعیتی خاص، مثلاً ایستگاه راه آهن که در این لحظه، چهار قطار در آن توقف کرده است، در نظر بگیرید. بهانه ای پیدا کنید مثل گم شدن کیف یکی از مسافران، داستان را پیش ببرید و از اکثر مواردی که در بالا یادداشت کرده اید در دیالوگ های این آدم ها بهره بگیرید و یک فضای بخصوص را بر این ایستگاه حاکم کنید. فضایی وهمناک، رمانتیک، واقع گرایانه، اکسپرسیونیستی و با افرادی اگزرجه، و غیره.

**تمرین:** یک شخصیت از میان نمایش های رادیو نمایش را انتخاب کنید و خوب به لحن او گوش دهید. مشابه همان لحن را برای کاراکتری تنها بکار ببرید که دارد با یک بچه ی کر و لال در آشپزخانه ی یک مسافرخانه بین راه حرف می زند. می توانید فرض کنید که تمام افراد این مسافرخانه به نحوی ناپدید شده اند یا تا مدت معینی برنمی گردند. این صحنه را برای یک تله تئاتر کوتاه بنویسید. فضا سازی خود را با توجه به موقعیت استثنایی آن ترسیم کنید. بهتر است فضایی میان واقعیت و خیال را برگزینید.

## شخصیت پردازی

شما در نمایشنامه و داستان، شخصیت هایی را که خلق می کنید معمولاً با ویژگی های خُلقی و رفتاری کسانی که می شناسید تطبیق می دهید، به همراه آن دسته خصوصیات که بدان نیاز دارید تا در متن با قوت بیشتری جلوه کنند و کنش های داستان را پیش ببرند؛ شما این مجموعه احساسات و اندیشه را در رفتارها و عکس العمل های آنها بروز می دهید؛ زیرا می دانید اعمال و گفتار شخصیت ها بیانگر خصایص درونی آنها است.

هر نویسنده ای باید به کل زندگی شخصیت هایش واقف باشد. چنانکه ویکتور هوگو در ترسیم وضع کودکی شخصیت ژاور در بینوایان، به خوبی ریشه یابی کرده و او را فرزند یک زن فالگیر زندانی و یک مرد محکوم به حبس ابد می دانست.

حال بهتر است برای پرداخت شخصیت های داستان خود فهرستی تهیه کنید؛ مثلاً:

- 1- عوامل محیطی: بافت فرهنگی کودکی، محل تولد، همسایگان و روابط آنها، و ...
- 2- جایگاه اجتماعی: والدین و مربیان، شغل، میزان سواد، گونه ی سیاسی و مذهبی، و ...
- 3- مشخصات فیزیکی: لهجه، نحوه لباس پوشیدن، حرکات بدن، خصلت ها و خلق و خو و ...
- 4- معیشت و مادیات: محل درآمد، وضعیت تحصیلی، ازدواج و بچه هایش، باورش به کار و ...
- 5- فلسفه ی زندگی: الله بختکی، کلبی مسلک، بداخلاق، متعصب، آنارشپیست و ...
- 6- واکنش های عاطفی: حسود، عاشق، کینه جو و انتقامجو، برتری طلب، انعطاف پذیر و ...
- 7- رازهای درون: رفتارهای بچه گانه، پنهان کاری ها، وفاداری ها، یکرنگی ها و ...
- 8- شاخصه هایی مثل لکنت زبان، کلاه کج، عصای مارپیچ، و ...

### **شخصیت اصلی محوری کیست؟**

شخصیت اصلی محوری، کاراکتری است که نویسنده خود را موظف می داند به طور کامل او را عامل اصلی در روند داستان بداند و به طور کامل او را بشناسد و تا حد لزوم معرفی اش کند: روابط شغلی اش، زندگی خانوادگی اش، روحیات، خلیات، حساسیت ها و عصبیت هایش؛ و نیز خواست ها و آرزوهایش را باید مخاطب در حدّ ضرورت داستان بشناسد.

نویسنده طوری او را معرفی می کند که احساس همذات پنداری شدیدی به ما دست دهد حتی اگر اعمال ناشایست از او سر بزنند، او در اکثر موارد، پیش برنده ی اصلی داستان است؛ حتی اگر دیرتر از سایرین وارد ماجرا شود. پایان داستان به همت او ختم می شود و نتیجه ی داستان نیز به او برمی گردد حتی اگر تنها نباشد و در جنگ و جدالی جمعی کارسازی هایی هرچند اندک انجام داده باشد. در مواردی، برهم زننده ی اوضاع نیز خود او است و یا رهبر یک گروه تبه کاری. اما از آنجا که پیام یک نمایش به فطرت انسانی همه ی ما برمی گردد پس تبه کارترین انسان ها هم باید جنبه هایی از انسانیت را در خود داشته باشند تا حس همدردی مخاطب را برانگیزند.

نمایشنامه نویس، برای شناسایی بهتر شخصیت های بیمار بهتر است به کتابهای تخصصی روانشناسی در مورد ناهنجاری های شخصیتی و آسیب های روانی مراجعه کند؛ و از رفتارهای

عام انواع بیماران دارای اختلالات شخصیت مطلع گردد. و با اختلال های شخصیتی ضد اجتماعی، نارسیستیک یا خودشیفته، دوقطبی مانیک دپرسیو، و اسکیزوفرنی و غیره آشنا شود.

**تمرین:** سه یا چهار شخصیت اصلی محوری را از میان چندین فیلم مختلف تاریخ سینما، انتخاب کنید، سپس در موقعیتی مشابه با یکی از آن فیلم ها یا موقعیتی جدید که خود می سازید، همه ی آن ها را کنار هم فرض کنید. با آوردن همه ی آنها در کنار هم مجبور خواهید شد داستان خود را تنها به یکی از آن ها واگذار کنید. (مشابه این نمونه را در فیلم "قصه ها"، ساخته ی رخشان بنی اعتماد، ملاحظه می کنیم).

**تمرین:** شخصی نارسیستیک را مجسم کنید که به دلیل طرز تلقی اش از زندگی برای تمام احساس های خودش، حقی تمام و کمال قائل است؛ اما فقط برای احساس های خودش، بدون ذره ای تلاش برای درک دیگران. این شخص را در موقعیتی قرار دهید که از تنهایی و انزوا و افسردگی بیرون آمده، اما موجب آزار و اذیت دیگران می شود. رفتار او را در روابط اجتماعی اش مشخص کنید.

## تفاوت کاراکتر و تیپ

ما به وجود کلاه قرمزی به عنوان یک شخصیت نمایشی باور داریم؛ او را می شناسیم (و فارغ از قواعد درام که همه چیز آن طبق قرارداد نانوشته ای با مخاطب صورت می گیرد)، شخصیت کلاه قرمزی را به عنوان یک فرد خاص می شناسیمش، طوری که اگر در نمایشگاهی ببینیمش که با مردم حرف می زند، شاید سعی کنیم خودمان را به او برسانیم تا با ما هم همصحبت شود. و اگر غریبه ای از ما بپرسد او کیست؟ با تعجب می گوییم "خب، کلاه قرمزیه دیگه"؛ و نمی گوییم "همان عروسکی است که در تلویزیون سالهاست نقشی دارد به نام کلاه قرمزی و بیانگر تپیی از اجتماع است که هم کودک هستند و هم کودکانگی زیادی دارند و ..." چون در این صورت اشتباه گفته ایم و می دانیم که کلاه قرمزی بیش از هر برجستگی خودش است. در عین حال اگر در همان نمایشگاه در غرفه ای، تئاتر "خسیس" اثر مولیر را اجرا کنند، به هارپاگون (یا همان بازیگر نقش هارپاگون) با آنکه به عنوان نماینده ی همه ی انسان های خسیس در عالم نگاه می کنیم، باز می گوییم او همان هارپاگون معروف نمایش خسیس است. زیرا خسیس مولیر را به عنوان یک نمایش کمدی شخصیت می شناسیم. اما اگر در آن نمایشگاه، به غرفه ی نمایشی دیگر برسیم که در آن یک مرد سیل کلفت ایستاده با کلاه شاپویی کج بر سر و کت سیاه چسبانی

روی شانه و کفش های نوک تیز پاشنه خوابیده و دستمال یزدی چرکی بر گردن و زنجیری و دستمالی که دور انگشتش می گرداند، فوری به یاد تیپ جاهل و لوطی می افتیم و او را نماینده ی تمام عیار این تیپ اجتماعی می دانیم و شاید بگوییم: "طرف از این چاله میدونی هاست!" تیپی که خاص دوره ی مشخصی است اما مکان و فردیت خاص ندارد، ما او را به اعتبار ویژگی آن تیپ اجتماعی می شناسیم بی آنکه نام او را به یاد آوریم و یا نمایشنامه اش را بشناسیم.

بدین ترتیب، روشن است که کاراکترها هویتی مشخص و منحصر به فرد دارند؛ هرچند که گاه نمایانگر افرادی مشابه خود در اجتماع باشند. اما برای تیپ ها (شخصیت های نوعی یا تیپیک) نمی توان هویتی مستقل از اجتماعی که نماینده ی آن اند قائل شد؛ آنان به معادل های اجتماعی شان در عالم واقع وابسته اند؛ و شرط وجودشان شباهتهایی است که با بسیاری افراد در یک قشر یا صنف مشخص دارند.

تیپ یک مدیر مدرسه را می توانیم در داستان بلند "مدیر مدرسه" اثر جلال آل احمد به خوبی مشاهده کنیم. و تیپ "خرده بورژوازی طماع" را در نمایشنامه های "سه خواهر" چخوف، "ظرافت گرایان مسخره" اثر مولیر.

معمولاً در هر داستان، ما یک شخصیت اصلی محوری و چند شخصیت اصلی را به کاراکتر تبدیل می کنیم و مابقی اشخاص را در حدّ تیپ باقی می گذاریم تا کاراکتر ما برجسته تر نمودار شود.

البته به یاد داشته باشیم که از جنبه ای هم می توان تیپ را هویت تمام عیار یک شخصیت دانست و نه اینکه او را صرفاً نماینده ی یک قشر اجتماع دانست.

آن شخصیت هایی که در پیشبرد رویدادها دخیل هستند باید مشخصات ظاهری (فیزیکی، پوشش، نقص های جسمانی) بارزی داشته باشند. همچنین، رفتارها، خلق و خو و عکس العمل هایشان تعریف شده باشد. آرزوها، و طرز فکر و بینش آنها، به همراه نقاط ضعفشان معلوم شود. احساس گناهانشان در قبال حسادت، شکم پرستی، طمع، هوس، غرور، تنبلی، و خشم ذکر شود. و اصلتشان در والایی و پستی مورد تأکید قرار گیرد. مثلاً باهوش، یا فداکار، و یا مصمم و غیره.

اما در کنار همه ی اینها، عنصر «راز» در رأس است. رازهای شخصیت که یا مخاطب آنرا می داند و اشخاص دیگر داستان نمی دانند؛ یا مخاطب درست نمی داند اما بعضی اشخاص داستان می دانند؛ و یا هیچکدام نمی دانند.

به یاد داشته باشیم که از دو راه ساده هم می توانیم الگوهای مناسبی برای کارکترهایمان پیدا کنیم:

یکی اسطوره ها هستند. برای مثال برای یک شخصیت خودشیفته (خودشیفتگی همان نارسیم است) اسطوره ی نرسیس را که در آب نگاه کرد و عاشق تصویر خودش شد، الگوی خوبی است. همین خویش-کاری می تواند دستمایه ی نویسنده شود تا در خلق چنین شخصیتی یک آینه را در دسترس او بگذارد؛ که یادآور نرسیس اسطوره ای شده باشد.

راه دیگر، (البته در مورد شخصیت های بیمار روانی) استفاده از مطالب روان شناسی است که در کتابهای ناهنجاری های رفتاری یا آسیب های روانی به تفصیل درباره ی آنها توضیح داده شده است. نویسنده باید بداند شخصیت های بیمار دوقطبی یا ضد اجتماعی یا سادیست یا مازوخیست یا دارای دیگر اختلالات شخصیتی چگونه عمل می کند. فیلم "خانه ی احمق ها" و نمایشنامه ی "پرواز بر فراز آشیانه ی دیوانگان" اثر موریس پنیچ با روانکاوی دقیق شخصیت هایشان شکل گرفته اند.

اما یکی از بهترین و جوابگوترین روش ها، استفاده از چشم و گوش خود در خارج از اتاق و خانه، خود است. بهترین الگو برای ساخت و پرداخت شخصیت ها کشف دقیق همین آدم هایی است که در طول روز با آنها برخورد می کنیم؛ غریبه یا آشنا فرقی ندارد. مدت زمان دیدار ما هم مهم نیست. انتخاب فرد مورد نظر و اندیشه درباره ی اینکه چطور مشخصاتش می تواند به شخصیت دراماتیک تبدیل شود؛ اهمیت دارد. همین.

کتاب "راهنمای نویسندگان درام؛ برای نمایشنامه نویسان و نمایشنامه نویسان؛ ابزارهایی برای شخصیت پردازی، نگارش صحنه و پردازش داستان" اثر ویل دان، ترجمه آزاده عالم فلکی، یکی از بهترین کتابها در زمینه ی آموزش شخصیت پردازی است.

**تمرین:** با چند کاراکتر شناخته شده ی کارتونی، مانند پینوکیو، ایکوسان، پروفیسور بالتازار و سایمون به قصد یک پیک نیک، به سرزمین نقاشی های سایمون بروید و در آنجا آنان را وادار کنید که تحت رهبری یکی از ایشان، در برپا کردن یک چادر و روشن کردن آتش مشارکت کنند. حال هر کدام از آنها حداقل سه بار جملاتی خواهد گفت. وقایع این سفر و گفتگوهای اینان را حداقل در دو صفحه بنویسید تا داستان شما آماده برای ساخت کارتونی جدید باشد.

**تمرین:** گفتگویی را با دو دوست خود آغاز کنید شبیه به گفتگوهای رادیویی. هر کدام یک شخصیت شوید و با ماجرایی کلی در یک موقعیت قرار بگیرید. گفتگو را ادامه دهید و همان صحبت‌ها را بجای بیان شفاهی مکتوب کنید.

در اینجا نمونه‌هایی از این چنین موقعیت‌هایی را، با موضوعاتی مناسب درام تک صحنه‌ای، با هم از نظر می‌گذرانیم:

1- الف (قاضی، ب) زن، ج) شوهر (موضوع: زن به دلیل ارتقای بیش از حدّ خود پس از ازدواج، دیگر شوهری را که موجب پیشرفتش شده هم شأن خود نمی‌داند و تقاضای طلاق دارد.)؛

2- الف (تهیه‌کننده، ب) بازیگر، ج) کارگردان (موضوع: کارگردان جدید همان خواهر شوهر بازیگر از آب درمی‌آید و بازیگر هم با تهیه‌کننده بر سر همین موضوع دعوا کرده و استعفا می‌دهد.)؛

3- الف (کارفرما، ب) کارگر اخراجی، ج) کارگر تازه استخدام شده (موضوع: کارگر تازه استخدام شده هم محله‌ای کارگر اخراجی و خواستگار خواهرش است. در تردید استخدام مانده است.)؛

4- الف (قایقران، ب) ناجی، ج) مسافر در حال غرق شدن (موضوع: این سومین تجربه‌ی این قایقران است. دو مسافر قبلی و دو ناجی قبلی هم در وسط همین دریا غرق شده‌اند.)؛

5- الف (خلبان، ب) کمک خلبان، ج) گروگانگیر (موضوع: گروگانگیر باید یا خلبان را به قتل برساند یا کمک خلبان را. اما احساساتی می‌شود. و معلوم می‌شود که این اولین تجربه‌ی اوست.)؛

6- الف (دندانپزشک) دستیار ج) بیمار (موضوع: دستیار پزشک متوجه شده است که دندانپزشک اشتباهاً دندان دیگر را کشیده است. می‌خواهد بیمار متوجه نشود که می‌شود.)؛

7- الف (طوطی آبی، ب) میمون، ج) صاحب طوطی (موضوع: میمون از رئیس دزدان پرنده دستور گرفته پناهگاه جدید طوطی را به آنها لو بدهد. اما صاحب طوطی را اشتباه می‌گیرد.)؛

8- الف (سایمون، ب) پلنگ صورتی، ج) پسر شجاع (موضوع: پسر شجاع در جنگل گم شده است اما در عین حال، از زندگی بی‌دغدغه‌ی پلنگ صورتی خوشش آمده. سایمون راه بازگشت را نشان می‌دهد اما در سرزمین نقاشی‌ها بیشتر گم می‌شوند.)

**تمرین:** گفتگویی را با سه دوست خود تمرین کنید. شما راوی هستید و دستور صحنه‌ها، و شرح حالت‌ها را می‌خوانید. با این جمله شروع کنید: «... از این در وارد می‌شود، در حالی که مثل همیشه ...؛ به اطراف نگاه می‌کند و به میز نزدیک می‌شود. ...» {گفتگوهایی را که میان

این سه شخصیت پیش می آید، به همراه حالات و حرکات و تکیه کلام ها و طرز نگاه ها و غیره بیان کنید. { شخصیت ها به طور مثال می توانند اینها باشند: 1- الف) پروفسور حسابی، ب) دکتر محمد معین، ج) علی اکبر دهخدا؛ 2- الف) مهاتما گاندی، ب) دکتر مصطفی چمران، ج) دکتر علی شریعتی؛ 3- الف) چارلی چاپلین، ب) ملانصرالدین، ج) هملت؛ و غیره. این تمرین صرفاً برای خلاقیت در دیالوگ نویسی و شخصیت پردازی پیشنهاد می شود. پس از این تمرین به ذهن ایده پرداز خود ایمان می آورید.

با تمرین های بیشتر می توان نه تنها به ساخت و پرداخت شخصیت رسید بلکه با کمترین زحمت می توان ایده هایی ناب را یافت.

**تمرین:** با تکمیل قسمت های خالی در این جملات، طرح و ایده ی خود را مکتوب کنید: «شخصی که همیشه ... بود، درگیر ماجرای ... شد، سپس ... گردید و به این نتیجه رسید که ...» این طرح کلی داستان و درام شما را شکل می دهد. می توانید بارها آن را تکرار کنید و ایده هایی ناب به دست آورید.

### خطای قهرمان

عقیده ی غالب این است که در تراژدی، رنج و درد و عذاب جسمانی و روحانی که بر سر قهرمان می آید باید حاصل سهو و خطای خودش باشد.

قهرمان بر اثر تغییر سرنوشت، ناگاه از اوج سعادت به ورطه ی نابودی فرو می افتد. این شکست و تغییر سرنوشت بر اثر خطا و اشتباهی است که قهرمان مرتکب شده؛ خطایی که در نتیجه ی نقطه ضعف قهرمان از او سر می زند. قهرمان به دلیل همان یک نقطه ی ضعف، مرتکب این اشتباه یا سلسله ی اشتباهات می شود.

خطای قهرمان وضعیت را دگرگون می کند، و چند حالت دارد که از این قرار اند:

**آکراسیا:** آگاهی داشتن از عمل و کردار نادرست؛ که شخص با آگاهی و با نیت مشخص، مرتکب خطایی می شود. مثال: مده آ، مکبث، دکتر فاستوس، فائوست، روباه مکار.

**هامارتیا:** ناآگاه بودن به خطا از روی بی خبری و غفلت؛ یا خطای ناخواسته با منشأ درونی و بدون سوء نیت آگاهانه. مثال: ادیپ (جاه طلبی)، هملت (تردید)، اتللو (حسادت)، اسفندیار (غرور)

**آنوخما:** بخت بد بدون تقصیر یا خطای بدون قصد و تقصیر اما با منشأ بیرونی که هم از بی اطلاعی ناشی می شود و هم دور از انتظار است. مثال: رستم و سهراب.

**هوبریس:** تمرّد از فرمان الهی از روی جهل کامل. مثال: کرئون، پاریس و هلن، پینوکیو.

### نقطه ی ضعف قهرمان

قطعاً هر قهرمان، برای خطا و شکست خود انگیزه و دلیلی دارد که بیشتر غریزی و خُلقی است یا فطری و ذاتی.

ادیپ از ناحیه ی پا مشکل داشت؛ که همین هم باعث شده بود که در مسابقه نتواند پیروز شود و رقیبش او را تحقیر کند و راز پدر و مادر بر او کشف گردد.

اسفندیار رویین تن هم چشمانش رویین نبود؛ و آشیل پاشنه ی پایش.

این مثال های مشهور مربوط اند به دوران حماسی و پهلوانی. هم اکنون اما قهرمانان داستان نقطه ضعف های دیگری دارند؛ که بیشتر درونی و رفتاری است.

در فیلم هنرپیشه، اکبر عبدی در نقش "اکبر عبدی هنرپیشه مشهور"، نقطه ضعفی دارد و آن همانا نیرو و خواستی درونی است که به سوی شهرت می کشاندش؛ و همین شهرت طلبی موجب برهم ریختن اوضاع زندگی او خواهد شد.

نقطه ضعف قهرمان و در پی آن، خطاها و گناهایی که مرتکب می شود، و همان احساس گناهی که بر دوش او سنگینی می کند، "محدودیت ها و انحرافها" ی ریشه دار او را نشان می دهد. و به نوعی پای وراثت را به میان می کشد؛ مثلاً در نمایشنامه "گره روی شیروانی داغ" اثر تنسی ویلیامز، این "طمع" قدیمی و ریشه دار پدر خانواده است که موجب انحراف تمام اعضای خانواده و نسل بعدی شده است. یا در نمایشنامه ی "بازگشت به خانه" اثر هارولد پینتر، این "هوس" است که به طرزی ریشه دار و قدیمی بنیان خانواده را متزلزل کرده است.

## ایجاز

پس از شرح و بسط ایده و نوشتن داستان اولیه، و درآوردن طرح مناسب درام، به تزئینات و داستان های فرعی رو می آوریم تا صورتی واقعی به داستان خود ببخشیم. زیرا آنچه ما از عالم واقعیت می گیریم و در ذهن خود می پرورانیم قرار است مجدداً به صورت بازیگرانی دیگر (گروه بازیگران) روی صحنه آمده و پیام ما را به همان دنیای واقعی بازگردانند که در اجتماع ما بازتاب یابد. پس باید برای زمان ارزش قائل باشیم و نمایشنامه ی خود را مدیریت کنیم. تمامی زوائد و حواشی باید نابود شوند و تنها یک اثر پالوده و صیقل یافته بماند و بس. ایجاز شرط کار منزه است.

**ایجاز در وقایع:** وقایع داستان های یک درام باید محدود به یک ماجرا (یا یک واقعه) یا همان رخداد اصلی باشند و حاشیه هایی که از رویدادهای مستقل و جریاناتی فرعی به کناره ی داستان اصلی تسری یافته اند در این داستان اصلی حل شوند و حکم تزئینات متن الی را پیدا کنند.

**ایجاز در شخصیت:** تعدد اشخاص داستان، نه تنها به اقتصاد صحنه لطمه می زند، بلکه مخاطب را نیز گیج و سردرگم می کند که آیا در چه فرصتی باید با همه ی آنها آشنا شود. پس حتی الامکان از اشخاص اصلی و فرعی رده اول و دوم استفاده می کنیم؛ مخصوصاً در نمایش های کوتاه و نیمه بلند. البته در جاهایی می توانیم با خلق یک گروه همسرایان یا دسته های دیگر، دست کارگردان و عوامل اجرایی را باز بگذاریم. در این مواقع، کارگردان می خواهد از سه بازیگر استفاده کند یا سیزده بازیگر، برای نویسنده چندان فرقی ندارد.

**ایجاز در گفتگو:** اگر یک عده مدام بر روی صحنه وراجی کنند، مخاطب نه داستان را می فهمد و نه درست حرف های آن ها را؛ زیرا هر ذهنی گنجایشی دارد. جذابیت درام اساساً بر کنش متکی است؛ نه کلام. مردم به تئاتر می روند تا حرکت و عمل ببینند. حتی گاه سکوت های یک نمایش چنان برایشان آرامش بخش می شود که خستگی کار روزانه را از تن آن ها به در می آورد. باید مواظب باشیم با دیالوگ های زیاد از حد و بیهوده، گوش مخاطبانمان را آزار ندهیم.

## ضد پیرنگ

برای درک و شناخت ضد پیرنگ ابتدا به چند مثال توجه کنید:

آیا فللینی در فیلم هشت و نیم قصدش این نبوده است که هویت خود را نیز در مقام فیلمساز به زیر سؤال ببرد؟ ماجرای بیهودگی های کار یک فیلمساز مشهور با هزینه های گزاف، عوامل و هنرپیشه هایی سر به راه اما سرگردان، به کجا ختم می شود؟ فیلمساز مشهوری که مدام دور خود می چرخد تا بلکه کاری انجام دهد اما نمی داند چه باید کرد. این فیلم نمونه ی خوبی است برای دنیایی که به زودی باید بفهمیم همه ی مفاهیم در آن به هم ریخته است.

فیلم "پی" نیز به ما از درهم ریختگی زمانه می گوید. تدوین دقیق از آشفتگی های زندگی که به تصویر کشیده شده، عامل موفقیت فیلم است. این فیلم بنا به ماهیت خود به ضد پیرنگ نزدیک شده است.

تکرار واژه ها، ترس و دلهره از هستی، بیهودگی دنیا، جبر زندگی، زیستن بدون اختیار، و تأکید این باور که "انسان محکوم به آزادی است" از ویژگی های بسیاری از درام نویسان نیمه ی دوم قرن بیستم است؛ که پس از ژان پل سارتر و کامو، به نوآوری های بسیار دست زدند.

اوژن یونسکو، ساموئل بکت، ادوارد آلبی، آرتور آداموف، ژان ژنه، امه سزر، پیترو وایس، ولفگانگ بورشرت، داریو فو، نیل سایمون، گونتر گراس، اتول فوگارد، سام شپارد، و ... از نمایشنامه نویسانی هستند که در سبک های سوررئالیسم، کوبیسم، فوتوریسم، اکسپرسیونیسم، و تئاتر ابزورد، آثار درخشانی را رقم زده اند. هرچند تنوع کارهایشان چنان است که نمی توان به صراحت نام یک مکتب خاص را به آثارشان داد.

نمایشنامه های دیوید ممت، هم با آنکه دارای پیرنگ است، سرشار از گفتگوهای ممتد و درهم و تکراری و بی وقفه هستند. طوری که می توان مقایسه شان کرد با رنگهایی که جکسن پولاک بر روی بوم نقاشی ترسیم می کند: نمونه ی آن "گلنگری گلن راس" است که تا حدودی به ضد پیرنگ نزدیک می شود و انگار نمایشنامه از هیچ نقطه ای آغاز نشده و اشخاص بازی هیچ هدفی جز منفعت را دنبال نمی کنند؛ اما با این حال، در کلیت کار، آثار ممت با یک درام تمام و کمال مواجه هستیم.

در عالم سینما، آثار مارسل دوشان، سالوادور دالی، و برخی آثار استنلی کوبریک از این قرار اند.

در دنیای نقاشی و حجم پردازی، سالوادور دالی و پیکاسو مخاطب را با ضد پیرنگ مواجه می کنند؛ و در دنیای موسیقی، هنرمندان جَز "فری فرم" (بدون فرم، Free Form) به عنوان کسانی که ضد پیرنگ را جانشین پیرنگ کرده اند نظر مخاطبان زیادی را جلب کرده اند.

ضد پیرنگ شاید اصطلاحی قابل بحث باشد اما آنچه منظور آن است بی طرحی ظاهری است. می گوئیم ظاهری زیرا پوچ ترین آثار هم در کلیت خود طرحی دارند و مقصودی؛ و زمان شروع، میان، پایانی. حتی اگر این مقصود پیام پوچی و هیچ باشد. بی طرحی ظاهری گاه جذاب است و تأثیری ماندگار می گذارد.

ساموئل بکت، نمایشنامه ی "در انتظار گودو" را بر اساس کدام قالب کلاسیک نوشته است؟ هیچ قالب کهنی در کار نیست؛ طرحی تازه است که پیروان تفکر نو را شیفته ی خود کرده.

نوآوری در طرح مختص تئاتر این دوران نیست. سینما، این هنر نوپا، نیز سالهاست با دنیای کلاسیک خود، همان دوره ی از تولد تا حدود شصت سالگی اش، مقابله نموده است.

آکیرا کوروساوا، در نمایش راشومون، که معروفترین اقتباس قرن بیستم از داستان کوتاه است (تلفیق دو داستان از ریونوسوکه آکوتاگاوا: "در بیشه" و "راشومون")، از شیوه ای غیر کلاسیک بهره می گیرد. نمایش راشومون از ساختار سه پرده ای هالیوود پیروی نمی کند. نه شخصیت اصلی وجود دارد، نه شریر، نه هدفی که خواسته (یا نیاز یا میل) باشد؛ و نتیجتاً نه پیروزی (یا شکستی) در نهایت کار. هدف این نمایش صرفاً این است که تماشاگران را به فکر وادارد.

پس "ضد پیرنگ"، دنبال روابط علیّی نمی رود و خود را درگیر علّت و معلول ها نمی کند. عمل نمایشی صورت نمی گیرد و آغاز و پایان نمایش نه در جهت حرکت عمودی و افقی که بیشتر حکم یک نوع ایستایی دارد، تا زمان سپری شود و نمایشنامه به پایان خود برسد و نتیجه در ذهن مخاطب شکل بگیرد و سؤال ها برانگیزد.

## **خرده پیرنگ و مینیمالیسم**

پوسترها یا بیلبردهایی که در زمینه ای تک رنگ، کلمه ای یا طرحی را در خود جای می دهند، از گرافیک مینیمالیستی تبعیت می کنند. و تأثیر آنها به مراتب از پوسترهای دارای عکس، نقش، رنگ آمیز، و توضیح اضافه، بیشتر است. زیرا اثربخشی چیزی که ساده و صحیح باشد، به مراتب بیش از پیچیدگی های بی حاصل است.

شعرهای هایکو از این قانون تبعیت می کنند. و به دنبال کمینه هستند. در موسیقی نیز چنین است. گاه یک تک نوازی تأثیری عمیق تر از یک ارکستر مجلسی بر مخاطبانی خاص می گذارد.

تکرار و ماندن در یک ریتم یا ملودی یا موتیف، یا آکورد یا تمپوی ثابت ما را دعوت به دنیایی متفاوت می کند.

شعار مینیمالیسم "Less is More" (کمتر غنی تر است) را در بسیاری هنرهایی که در مقابل اکسپرسیونیسم انتزاعی قرار گرفتند می بینیم؛ هنرهای بسیاری با آغاز جنبش مینیمالیسم در قرن بیستم متحول شده اند. فلسفه ی مینیمال این است که انسان در قلمرو "سادگی" خوشبخت تر از دیگران خواهد شد. و برآورده شدن محدود نیازهای او برای زیستن کافی است. بر همین اساس است که به هنر مینیمال ABC Art هم می گویند.

در واقع، هرآنچه که پس از رویکرد مینیمالیسم آمده است دیگر تحت الشعاع این جریان فکری و هنری بوده و اکثراً تحت لوای پست مدرن بررسی می شود.

شاید آغازگر اندیشه ی مینیمال معماران ژاپنی بودند که باغ های غیر هندسی شگفت انگیزی می ساختند؛ اما بهتر است سرآغاز این تفکر شبه فلسفی را پس از فرمالیسم روسی و ساختارگرایی دنیای کمونیستی بدانیم که به اروپای غربی و امریکا رسید. مالویچ، موندریان و فرانک استلا، تفکر مینیمالیستی را در نقاشی به اوج قدرت رساندند. و در مجسمه سازی، دونالد جود سرآمد این تفکر است.

در عرصه داستان نویسی، کسانی مانند ولفگانگ بورشرت، داستان های کوتاه کوتاه و فلاش فیکشن ها را بدون هیچ مقدمه و حاشیه ای به نگارش درآوردند که اتفاقاً مورد انتقاد منتقدان هم واقع شدند؛ و از آنان به بمب های یکباره منفجرکننده و مینیمالیسم پیسی کولایی و واقع گرایی سوپرمارکتی و آدامس بادکنکی شیک تعبیر و یاد شد.

دکتر علیرضا سمیع آذر در کتاب "انقلاب مفهومی" که به دو جنبش هنر مفهومی و هنر مینیمالیستی می پردازد، مرحله ی اصلی این جنبش هنری را مینیمالیسم والا معرفی می کند که مصداق ناب و نهایی منطق مینیمالیستی محسوب می شود. منطقی که رهایی بخشی از جریان مدرنیسم را برای نجات استعدادهای نوگرا و نواندیش موجب شد. (انقلاب مفهومی، صفحه 143)

در نمایشنامه نیز به همین ترتیب است. نویسنده می تواند با یک روش کلاسیک داستان اولیه ی خود (یا همان داستان نانوشته اش) را آغاز کند ولی در کل جریان این داستان، اصول و عناصر طرح به سبک کلاسیک را کمرنگ کند تا آن مختصات و ویژگی هایی که همیشه قرارداد شاه پیرنگ ارسویی (طرح اصلی به روش کلاسیک) داشته اند، دیگر محو شوند. بدین ترتیب، یک به

اصطلاح خرده پیرنگ ایجاد خواهد شد؛ که البته باز خود طرحی نو محسوب می شود؛ زیرا شروع، میان، پایان خود را دارد.

تصاویر یک طرح مینیمالیستی، بسیار منزّه و پالوده هستند و از حشو و زوائد به دور. دیالوگ ها و تعداد پرسوناژها هم ساده و کم می شوند. و نیز خود روایت و طرح آن.

حکایتی که ما امروزه در جامعه ی پست مدرن می توانیم همراه با جنبش مینیمالیسم در آثار خود ایجاد کنیم، حکایتی اخلاق گرایانه و انسانی خواهد بود؛ که توجه و تمرکز آن صرفاً بر روی فلسفه ی زیستن است. در چنین حکایتی، مشارکت ذهن مخاطب را هم نادیده نمی گیریم. شخصیت های ما کاملاً آشنا، ملموس، عادی و امروزی هستند و از قهرمانان اساطیری و شاهزادگان و درباریان و فرشتگان و باهوش ها و تنومندها و... دور شده اند.

میزانسن هم عاری است از هر شیء پر زرق و برق؛ و حتی گاه تهی از هرچیز. از هر چیز بیهوده پرهیز می شود تا حس یکدستی و سادگی کاملاً القا شود. کیفیت ناب فرم، فضا، طرح، رنگ و ماده موجب می شود مخاطب بجای آنکه تحت تأثیر ترکیب بندی، مطلبی را درک کند، بدون تشریفات و بدون پیرایه ها، به اصل و حقیقت موضوع پی ببرد.

در دنیای سینما هم چنین است: سینمای مینیمال را از دهه 1960 کارگردانان بسیاری تجربه کردند؛ مخصوصاً جیم جارموش. و در ایران عباس کیارستمی و مانی حقیقی. در بسیاری از آثار اینان می توان به جایگاه محدود دوربین واقف شد و نیز استفاده از نابازیگران و حتی بداهه گوئی.

در این نگاه، همچنین شاید مخاطب بخواهد خود پایان روایت ما را به گونه ی دلخواه تکمیل کند. این در جهان مینیمالیستی امروزی کاملاً پذیرفته شده است.

نمایشنامه ی "نفس" ساموئل بکت نمایشنامه ای است برای اجرا در حدود 30 تا 40 ثانیه: «صحنه کم نور و خالی است و فقط زباله هایی در اطراف دیده می شود. ناگهان صدای فریاد انسانی به گوش می رسد. سپس صدای دم و بازدم نفس یک نفر که بیش تر می شود و همراه با آن نورهای صحنه که روشن و خاموش می شود و از نو صدای فریاد به گوش می رسد.»

**تمرین:** یک نمایشنامه ی پرفورمنس بنویسید که تنها یک بازیگر در دو دقیقه بتواند مفهوم و پیامی را القا کند. و در نهایت تنها یکی دو سه جمله بیشتر نگوید.

**پایان باز**

با توجه به اینکه در روش کلاسیک، طرح کلی یا همان شاه پیرنگ حکم می کرد که حتماً تمام گره های داستان در بخش سوم گشوده شوند، و پایانی کاملاً بسته را ایجاب می کرد؛ در روش های مدرن داستان و درام نویسی، می توانیم برخی از پرسش ها را به مخاطب واگذار کنیم و خود در مورد آن ها تصمیم نگیریم؛ زیرا جهان مدرن مشارکت مخاطب را می طلبد. توجه داشته باشیم این نوع پایان که به پایان باز مشهور است؛ صرفاً در برابر پایان بسته مصطلح شده است و اساساً هر اثر هنری، کلیت یکپارچه ی خود را دارد و از این لحاظ بسته محسوب می شود.

### چند نکته از دنیای درام مدرن

دنیای مدرن فارغ از سنتهای پیشین بیشتر سعی دارد به خود نگاه کند. خود را ببیند و خود را نقد کند آنهم با محک و معیارهایی برخاسته از همین دنیا. و درام مدرن نیز دقیقاً در چنین فضایی رقم می خورد. هرچند خود مدرنیسم تعریفی دارد و آغاز و شاید پایانی که در کشورهای مختلف فرق دارد. در روسیه دیرتر از فرانسه و در آلمان زودتر از انگلستان. که خود جای تحقیق دیگری دارد. در اینجا باید به یاد داشته باشیم که ما در دنیای درام مدرن با ابهامات در داستان گویی مواجه هستیم و زوایای مختلف روایت. همین روایت ها را در نمایش های مدرن و فیلم های به اصطلاح مستقل هم شاهد هستیم، هرچند، حتی اگر بگوییم اکثر این ها نیز از ساختار سه پرده ای و قواعدش تبعیت می کنند اشتباه نکرده ایم. در این نوع آثار، به دلیل فضا و میل درام نویس به کارهای تجربی، طبیعی است که مسائل عمیق تر فلسفی و فکری دنیای معاصر جای خوبی برای عرضه خواهند داشت.

**کشمکش درونی:** در روش کلاسیک، کشمکش میان رستم و اسفندیار را کاملاً بیرونی می دیدیم؛ اما در یک نمایش مدرن و فیلم کوتاه با شیوه ی تجربی و مدرن و داستانی که خرده پیرنگ برایش در نظر گرفته ایم، شاید آن نوع کشمکش جذابیت چندانی نداشته باشد و بهتر است بجای مخالفت قهرمان با عناصر بیرونی (طبیعت، آنتاگونیست، و جامعه) اکثر عقده ها و ناراحتی های فکری و روحی قهرمان را به درون خود او ارجاع دهیم و در هنگام اجرای نمایش و ساخت فیلم نیز به بازیگران خود تذکر دهیم که باید حس درونی خود را به طور کامل بروز دهند؛ تا مخاطب در جریان جزئیات پریشان حالی های شخصیت قرار بگیرد.

دیگر در رویکرد مدرن، برخلاف آن داستان کلاسیک، مخصوصاً داستان شخصیت محور، که مدام در پی قهرمان‌پروری بودیم؛ دیگر به شیوه ای مدرن می توانیم با تعدادی شخصیت نسبتاً برابر مواجه باشیم که هر کدام موقعیت و روحيات خودشان را نشان می دهند. این اشخاص چندان وظیفه ندارند فعالیت و کنش جدی و پر تنش و پرمخاطره و هراس آوری هم داشته باشند، آنان صرفاً در جریان یک زندگی امروزی، درگیری هایی از نوع اختلافات صرفاً عقیدتی و طبقاتی و احیاناً مشکلات شغلی و غیره دارند؛ و دغدغه های آنان از روی استیصال نیست، بلکه نتیجه ی مختصات دنیای مدرن است.

با ذکر یک مثال، توضیح بیشتری می دهیم: فرض کنید، نمایشگاهی در دوبی قرار است برگزار شود قهرمان شما مثل ژان وال ژان در بینوایان، گرسنه نیست که یک قرص نان بدزد؛ او پول بلیط هواپیما و هتل را دارد، تنها مشکلیش این است که غرفه ای که به او تعلق گرفته دورتر از غرفه ی شریکان سابقش قرار دارد که امروز رقبای او هستند؛ و حالا او مدام دارد بررسی می کند که از چه طریقی می تواند یا جای غرفه اش را عوض کند یا به نحوی با ترفندی خاص رقبای خود را به عقب براند. همه ی درگیری او در چنین دنیایی است که کلاً محدود می شود به یک غرفه ی کوچک با بازخوردی جهانی.

شما می توانید بدون نشان دادن نمایشگاه و غرفه های دیگر و شهر دوبی، همه ی داستان را بگنجانید در یک نشست تک نفره یا دو نفره، در شب قبل از نمایشگاه، در غرفه ای از یک سالن خالی که ضرورتی هم ندارد دیده شود. و موقعیت نمایش خود را در همین فضای تنگ شکل دهید. و بیشترین اضطراب را هم برای این شخصیت اصلی قائل شوید. اضطراب افتتاحیه، ورود رؤسا و مسئولان مربوطه، عقد قراردادهایی که ممکن است به ضرر شرکت او تمام شود. انگیزه ای برای یک خرابکاری در غرفه ی رقیب و هزار درگیری دیگر که در صحنه می تواند برای مخاطب هم جذاب باشد.

مشابه این درگیری در نمایشنامه ی کلفت ها، اثر ژان ژنه دیده می شود. هر یک از دو کلفت، دغدغه ی مشترکی دارند و درگیری شان هم همزمان هم درونی است و هم بیرونی. مخصوصاً آنجا که می خواهند در عمل و خارج از دنیای خیالی شان، زهر را به خورد خانم شان بدهند. در این نمایشنامه، واقعیت و خیال به هم تنیده شده است.

**تمرین:** در موقعیتی مشابه مثال بالا، نمایشنامه کوتاه تک پرسناژ و کوتاهی بنویسید که شخصیت آن یک ایرانی مهاجر و مقیم پاریس باشد. او درگیری درونی بسیار دارد که مربوط است

به حرفه ی خبرنگاری اش. اما آنچه هم اکنون با آن دست به گریبان است این است که نمی داند تلفن را جواب دهد یا نه. چرا؟ حتماً دلیلی دارد. دلیلش را شما می دانید. بنویسید.

## زمان غیر خطی

در دنیای مدرن، داستان می تواند زمان های درهم تنیده و غیر قابل تشخیص داشته باشد؛ در این روش شما می توانید، طور دیگری عمل کنید و فرضاً طی چند بار رفت و آمد زن و مرد از اتاق راست به اتاق چپ، یکی دو بار هم رفت زن و بازگشت مرد یا رفت مرد و بازگشت زن را نشان دهید. کسی از شما در ساختار مدرن نمی پرسد که چرا الآن باید قاعدتاً آن کسی که رفت برگردد ولی برعکس شد. حوادث و رویدادها تداوم زمانی تار و مبهمی دارند و مخاطب جوان امروزی بر اثر مشاهده ی نمایش های مدرن با چنین رویکردی کاملاً آشنا است. او بیشتر خو گرفته است که بجای نظام علت و معلولی، تصادفات را ببیند. تصادف هایی که ناخواسته آدم ها را به سرمنزل مقصود می رسانند. زیرا در این نظام که همبستگی درونی چندانی در آن وجود دارد، اعمال انگیزته (Motivated)، جای خود را به اعمال ناانگیزته (Unmotivated) می دهند. این مسأله یکی از ضرورت های دنیای تخیلی در نمایش های امروزی است.

## نقطه ی پایان

در نظام کلاسیک، شاهد یک مثلث داستانی بودیم که همه ی لحظه ها، در جهت رسیدن به یک نقطه ی اوج، ما را می کشاندند؛ مخصوصاً اوجی که در لحظه ی تحول قطعی و غیر قابل بازگشت نهایی و پایانی داستان رقم می خورد؛ اما در اینجا ما یک نقطه ی پایان داریم و بس. بدین منظور که همه چیز به انتخاب نویسنده و نمایشنامه نویس می تواند در بهت و ناباوری به پایانی در عین حال کاملاً مطابق با منطق داستان مدرن در یک لحظه پایان گیرد. هیچکس نمی تواند انتظار داشته باشد که پاسخ پرسش ها را به او بدهیم. مخاطب امروزی با این مسأله به خوبی کنار می آید.

## جمله ی آغازین درام

جملات آغازین هر داستان و نمایشنامه، بسیار مهم هستند. برخی از این جملات آغازین، ماندگار می شوند و در خاطره ی مخاطبان می مانند. در اینجا، به تعدادی از دیالوگ های آغازین در نمایشنامه ها و نیز جملات آغازین در رمان های مشهور را از نظر می گذرانیم:

رؤیای شب نیمه تابستان/ شکسپیر

تیسوس: آه هیپالیتای پرستیدنی، زمان کامیابی نزدیک می شود. چهار روز دیگر ماه تازه سر خواهد زد. اما این ماه کهنه در ذهن من چه دیر مدفون می شود. او وصال ما را به تأخیر می اندازد، همچنان که عمر طولانی پیرزنی فرتوت آرزوی کامیابی جوانی سرزنده را.

آمده یا چگونه از شرش خلاص شیم/ اوژن یونسکو

آمده: اه، یه قارچ. عجیبه. اگه قرار باشه تو ناهارخوری هم سبز بشه که واویلا... فقط همینش کم بود. سمی.

پرومته در زنجیر/ اشیل

کراتوس: اکنون به دیار سکاها، به این صحرای بی مردم، به دشتی در کران جهان رسیده ایم. هفائستوس، در اندیشه ی فرمان پدر باش و این تبه کار سرکش را بر این خرسنگهای بلند ناهموار با سلاسل سخت و استوار مهار کن و در بند کش.

شکلک/ نغمه ثمینی

نرگس: اینجاست؟ - شریف: هیس! یواش ترا! قشنگه نه؟!

دکتر فاستوس/ کریستوفر مارلو

فاستوس: ای فاستوس همه ی خرد و دانشی را که سالیان دراز فرا گرفته ای رویهم بریز و ببین ثمر آنچه بدان بر خویشتن می بالی چیست؟

گردهم آبی خانوادگی/ تی. اس. الیوت

آمی: حالا نه! خیرت می کنم. هوا هنوز کاملاً روشن است. حالا که من از اکتبر تا ژوئن در خانه می نشینم، جز تماشای گذر روزها کاری ندارم، پرستو به زودی می آید و بهار به سر می رسد، و پیش از آنکه من دوباره از خانه بیرون بروم فاخته رفته است.

سالومه/ اُسکار وایلد

جوان سوری: چه زیباست امشب شاهدخت سالومه! – غلام هرودیاس: ماه را بنگر. چه شگفت می نماید ماه. زنی را می ماند که از گور برمی خیزد. زنی مرده را می ماند. گویی در پی مردگان می گردد.

آناکارنیا/ لئو تولستوی

همه خانواده‌های خوشبخت مثل هم هستند، اما هر خانواده بدبخت، به راه و روش خودش بدبخت است.

غرور و تعصب/ جین آستین

این حقیقت را همه دنیا قبول دارند که مرد مجردی با ثروت مناسب، باید به دنبال همسر بگردد.

داستان دو شهر/ چارلز دیکنز

بهترین دوران بود، بدترین دوران بود، دوران درایت بود، دوران حماقت بود، اوج ایمان بود، اوج شک بود، فصل روشنایی بود، فصل تاریکی بود، بهار امید بود، زمستان یاس بود، همه چیز در یک قدمی ما بود، همه چیز را پشت سر گذاشته بودیم، همه مستقیم به بهشت می‌رفتیم، همه

مستقیم در جهت مخالف می‌رفتیم.

ماجرای هاکلبری فین/مارک تواین

هیچی درمورد من نمی‌دانید، مگر اینکه کتابی با نام «ماجرای تام سایر» را خوانده باشید. اما اصلاً مهم نیست. آن کتاب را آقای مارک تواین نوشته بود و تقریباً همه‌اش حقیقت بود.

ناتوردشت/جی. دی. سلینجر

اگر واقعا می‌خواهید از این ماجرا مطلع شوید، حتماً اولین چیزی که می‌خواهید بدانید این است که کجا به دنیا آمده‌ام و بچگی مزخرفم چگونه بوده و پدر و مادرم چه کاره بودند و قبل از دنیا آمدن من چه می‌کردند و همه این چیزهای مسخره دیوید کاپرفیلد، اما راستش را بخواهید من حالش را ندارم این حرف‌ها را بنم.

گتسبی بزرگ/اف. اسکات فیتزجرالد

در سال‌های جوان‌تر و ضعیف‌تر بودم پدرم به من نصیحتی کرد که از همان موقع در ذهنم می‌چرخد. اینطور گفت که هر وقت می‌خواهی از کسی ایراد بگیری فقط یادت باشد که همه مردم دنیا، شانس و بختی که تو داشتی را نداشتند.

مسخ/فرانس کافکا

یک روز که گرگور سامسا از خوابی تلخ بیدار شد متوجه شد که در رختخوابش به یک سوسک غول‌آسا بدل شده است.

موبی دیک/ هرمان ملویل

مرا اسماعیل صدا بزنیید.

میدل مارچ/ جرج الیوت

دوشیزه بروکس زیبایی داشت که انگار لباس‌های کهنه به آن جلوه بیشتری می‌داد.

پیتر پن/ جی. ام. بری

همه بچه‌ها به جز یکی، بزرگ می‌شوند.

عشق سال‌های وبا/ گابریل گارسیا مارکز

گریزناپذیر بود؛ عطر بادام تلخ همیشه او را به یاد سرانجام عشقی نافرجام می‌انداخت.

نشان سرخ دلیری/ استفن کرین

سرما با بی‌میلی از زمین برمی‌خاست، و مه با کمرنگ شدنش سپاهی را نشان می‌داد که روی

تپه کشیده شده بود و استراحت می‌کرد.

منابع: منابع این جزوه از کتابهای معرفی شده در کلاس، و از منابع اینترنتی اخذ شده است.