





سرشناسه: کلارک، لروی، ۱۹۴۲-م. Clark, Leroy
عنوان و نام پدیدآور: نوشتن برای صحنه: راهنمای عملی نمایشنامه‌نویسی / لیروی کلارک؛ ترجمهٔ قاسم نجاری
مشخصات نشر: تهران: بیدگل، ۱۴۰۳
مشخصات ظاهری: ۳۷۹ص.، ۱۴/۵ x ۲۱/۵ س.م.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۱۳-۳۱-۱
وضعیت فهرست‌نویسی: فیا
یادداشت: عنوان اصلی: 2006, Writing for the stage: a practical playwriting guide
یادداشت: واژه‌نامه
یادداشت: کتابنامه
عنوان دیگر: راهنمای عملی نمایشنامه‌نویسی
موضوع: نمایشنامه‌نویسی
Playwriting
شناسهٔ افزوده: نجاری، قاسم، ۱۳۷۴-، مترجم
رده‌بندی کنگره: PNI۶۶۱
رده‌بندی دیویی: ۸۰۸/۲
شمارهٔ کتاب‌شناسی ملی: ۸۸۱۵۵۵



نوشتن برای صحنه

راهنمای عملی نمایشنامه‌نویسی

لیروی کلارک
قاسم نجاری



نوشتن برای صحنه |

نیروی کلارک |

ترجمه: قاسم نجاری |

ویراستاری و نمونه‌خوانی: تحریریهٔ بیدگل |

مدیر هنری و طراح گرافیک: سیاوش تصاعدیان |

مدیر تولید: مصطفی شریفی |

چاپ اول | تابستان ۱۴۰۳ | تهران | ۷۰۰ نسخه |

شابک: ۱-۳۱-۳۱۳-۶۲۲-۹۷۸ |

Bidgol Publishing co. | انتشار بیدگل |

تلفن انتشارات: ۲۸۴۲۱۷۱۷ |

فروشگاه | تهران | خیابان انقلاب | بین ۱۴ فروردین و فخر رازی | پلاک ۱۲۷۴ |

تلفن فروشگاه: ۶۶۹۶۳۶۱۷-۶۶۴۶۳۵۴۵ |

همهٔ حقوق چاپ و نشر برای ناشر محفوظ است. |

bidgol.ir |

| فهرست |

۱۳	یادداشت مترجم
۱۵	مقدمه
۱۹	۱: اساس درام
۱۹	کشمکش
۲۰	کنش محرک
۲۱	هدف
۲۳	کنش محوری
۲۳	نقطهٔ چرخش
۲۴	نقطهٔ اوج
۲۴	سه سطح کشمکش
۲۴	کشمکش درونی
۲۷	کشمکش شخصی و بیرونی
۳۳	مشکلات متداول
۳۶	محرک‌های طرح
۳۷	کشمکش صعودی
۳۷	کشمکش ایستا

۳۸	راه‌حل‌ها
۴۷	خلاصه
۵۱	۲: پیداکردن ایده برای نمایشنامه
۵۱	تجربه شخصی
۵۶	مشاهده آدم‌ها، تصاویر و رویدادها
۶۱	تحقیق
۶۴	داشتن یادداشت روزانه
۶۶	خلاصه
۶۹	۳: طرح‌ریزی برای پیش‌نویس اول
۷۰	عنوان موقت
۷۱	اسم و شرح کاراکترها
۷۲	اولین صحنه
۷۶	نگه داشتن توجه مخاطب
۷۹	سناریوهای طرح
۸۱	خلاصه
۸۳	۴: قالب حرفه‌ای
۸۴	راهنمای قالب
۸۹	خلاصه
۹۱	۵: ریتم
۹۱	خلق ریتم
۹۳	تأثیرات بر ریتم
۹۶	حرکت افقی و عمودی
۹۹	خلاصه
۱۰۱	۶: طرح
۱۰۱	چینش وقایع
۱۰۳	فرم‌بخشیدن به طرح

۱۰۵	انواع طرح
۱۱۳	متعادل کردن آغاز، میانه و پایان
۱۱۶	موانع
۱۱۶	صحنهٔ اساسی
۱۱۷	مشکلات متداول طرح
۱۲۲	نکات دیگر
۱۲۴	زیرمتن
۱۲۴	خلاصه
۱۲۷	۷: ساختار
۱۲۷	ساختار مردانه
۱۲۸	رویکرد خطی
۱۲۹	اشتعال
۱۳۰	صحنه
۱۳۱	ضرب
۱۳۴	پرده
۱۳۴	گره‌گشایی
۱۳۶	افشاگری
۱۳۸	انعکاس
۱۳۸	ارزش‌های داستان
۱۳۹	وحدت‌های سه‌گانه
۱۳۹	کنش
۱۳۹	زمان
۱۴۰	مکان
۱۴۰	نمایشنامه در تئاتر امروز
۱۴۲	ساختار زنانه
۱۴۴	رویکردهای غیرخطی
۱۴۶	ساختار مدور



۱۵۰	ساختار اپیزودیک
۱۵۶	خلاصه
۱۵۹	۸: مشخصات فیزیکی
۱۵۹	پرورش جسمانی کاراکتر
۱۶۰	ظاهر
۱۶۱	وضعیت بدن و حرکت
۱۶۲	انواع بدن‌ها
۱۶۳	صدا
۱۶۴	فعالیت فیزیکی
۱۶۷	خلاصه
۱۶۹	۹: مشخصات جامعه‌شناختی
۱۷۰	پرورش کاراکتر
۱۷۰	مشاهدات
۱۷۲	تفاسیر
۱۷۳	نتیجه‌گیری‌ها
۱۷۴	پرورش اجتماعی
۱۷۶	متن زندگی
۱۸۰	خلاصه
۱۸۳	۱۰: مشخصات روان‌شناختی
۱۸۴	پرورش روان‌شناختی
۱۸۸	پنجره جوهری
۱۸۹	سازوکارهای دفاعی
۱۹۴	انتظارات غیرواقعی
۱۹۸	کاراکتر کنش است
۱۹۹	عمق کاراکتر
۲۰۱	تیپ‌های متضاد



۲۰۲	پرسش‌نامه کاراکتر
۲۰۵	خلاصه
۲۰۷	۱۱: هماهنگی کاراکترها
۲۰۸	پیش‌داستان
۲۰۹	هماهنگی درست
۲۱۰	کهن‌الگوها
۲۱۱	رئیس
۲۱۱	شورشی
۲۱۱	بهترین دوست
۲۱۲	روشنفکر
۲۱۲	مبارز
۲۱۳	اگوآگر فریبنده
۲۱۳	معصوم
۲۱۴	ماجراجو یا پرستار
۲۱۴	مثال‌ها
۲۱۵	مخالفان برابر
۲۱۶	بوته آزمایش
۲۱۶	وقتی کاراکتر دیگری وارد می‌شود
۲۱۸	کاراکترهای خود را بشناسید
۲۱۹	تحلیل کاراکتر
۲۲۲	مشغولیت صحنه‌ای
۲۲۳	کارهای عملی
۲۲۶	خلاصه
۲۲۹	۱۲: دیالوگ
۲۲۹	استفاده از زبان
۲۳۰	آکسان‌ها و لهجه‌ها

۲۳۱	ساختار جمله
۲۳۱	ریتم آوایی
۲۳۳	جزئیات
۲۳۴	تطابق با سلیقه
۲۳۵	تصاویر (ایماژها)، زبان عامیانه و زبان کوچه بازار
۲۳۵	شاکله گفتاری
۲۳۶	«جواهر»ها
۲۳۷	فحش
۲۳۸	اولین برخوردها مهم‌اند
۲۴۱	اولین دیالوگ
۲۴۲	طول گفتارها
۲۴۳	اطمینان از بیانِ روانِ دیالوگ‌ها
۲۴۴	از دادن اطلاعات مستقیم دوری کنید
۲۴۴	زبان شاعرانه
۲۴۵	همکاری
۲۴۸	خلاصه
۲۵۱	۱۳: مونولوگ
۲۵۵	انواع مونولوگ
۲۵۵	مونولوگ‌های خودزندگی‌نامه‌ای
۲۵۵	نمایشنامه‌های تک‌نفره
۲۶۰	مونولوگ براساس واقعیت
۲۶۲	مونولوگ‌های موضوعی
۲۶۲	مونولوگ‌های داستانی
۲۶۳	مونولوگ‌های آزمون بازیگری
۲۶۵	پرسش‌ها
۲۶۷	سبک دراماتیک
۲۶۸	سبک شخصی شما



۲۶۸	یافتن صدای کاراکتر
۲۶۹	ویژگی‌های مونولوگ‌های خوب
۲۷۲	خلاصه
۲۷۵	۱۴: زمینه، لباس و دیگر مسائل فنی
۲۷۵	فرم‌های تئاتری
۲۷۶	زمینه
۲۸۵	«اگر»های جادویی
۲۸۸	لباس
۲۹۱	وسایل صحنه
۲۹۳	تبدیل‌ها
۲۹۵	جلوه‌های صوتی
۲۹۷	جلسات طراحی و تولید
۳۰۰	خلاصه
۳۰۱	۱۵: ژانر و سبک
۳۰۱	ژانر
۳۱۰	سبک
۳۱۵	برهنگی
۳۱۸	تئاتر این-یر-فیس
۳۱۹	خلاصه
۳۲۳	۱۶: شیرازه و فرض اصلی
۳۲۳	شیرازه
۳۲۵	فرض اصلی
۳۳۲	نگو، نشان بده
۳۳۴	خلاصه
۳۳۷	۱۷: نوشتن و بازنویسی
۳۳۷	پیش‌نویس اول



۳۴۰	پیش‌نویس دوم
۳۴۴	استفاده از ویرگول
۳۴۴	ویرایش
۳۴۶	کپی‌رایت
۳۴۷	خلاصه
۳۵۱	۱۸: نمایشنامه خوانی، مسابقه، اجرا و دیگر فرصت‌ها
۳۵۱	قدم بعد
۳۵۳	فرصت‌های اجرایی
۳۵۳	نمایشنامه خوانی
۳۵۳	نمایشنامه خوانی
۳۵۴	اجراهای کارگاهی
۳۵۴	انواع دیگر اجرا
۳۵۵	انواع کمپانی‌های تئاتری
۳۵۶	خلاصه
۳۵۷	ضمیمهٔ الف: نمونه سرفصل‌های درسی
۳۶۵	ضمیمهٔ ب: نتایج و ارزیابی
۳۷۳	کتاب‌شناسی
۳۷۷	واژه‌نامه

| یادداشت مترجم |

در کتاب پیش رو، بخش‌هایی از متن اصلی در ترجمه حذف شده‌اند. بخش‌های حذف‌شده مشخصاً برای خواننده آمریکایی و انگلیسی‌زبان نوشته شده‌اند و آوردن آنها در این کتاب فایده کمتری برای خواننده داشته و بیشتر موجب سردرگمی می‌شد. اکثر این حذفیات مربوط به فصل هفدهم (توضیحات درباره نقش ویرگول در جمله‌بندی انگلیسی) و فصل هجدهم (فرصت‌های ارائه‌نمایشنامه در آمریکا) هستند. در این میان، در فصل هفدهم بخش کپی‌رایت (با اینکه برای مخاطب آمریکایی نوشته شده) بنابر اهمیت این موضوع به‌طور کامل ترجمه شده است.

آدرس دقیق بخش‌های حذف‌شده از کتاب نوشتن برای صحنه به ترتیب زیر است:

صفحه ۱۱: خط آخر بند پنجم درباره دستورالعمل‌های سالن‌های مختلف در آمریکا

صفحه ۴۸: پاراگراف آخر درباره سفارش آنلاین کتاب از وب‌سایت ساموئل فرنچ

صفحه ۱۱۲: اصطلاحات محاوره‌ای تئاتر آمریکا

صفحه ۲۴۳ تا ۲۵۰: از شروع توضیحات کاربرد ویرگول تا پایان همان بخش

صفحه ۲۵۶ تا ۲۶۰: بخش‌های Sources of Information (درباره منابع اطلاعات مربوط

به انجمن‌ها و جشنواره‌ها و... در آمریکا)، Membership (راهنمای عضویت در اتحادیه‌ها و

انجمن‌های مربوط به تئاتر در آمریکا)

صفحه ۲۶۲ تا ۲۶۳: بخش‌های Other Development Opportunities (معرفی فستیوال‌های آمریکایی)، Contests (معرفی رقابت‌های نمایشنامه‌نویسی در آمریکا) صفحه ۲۶۳: نمونه نامه درخواست برای کمپانی‌های تئاتری صفحه ۲۶۴ تا ۲۶۶: بخش‌های Fellowships and Grant (فرصت‌ها و بورسیه‌های تحصیلی در آمریکا)، Agents (معرفی کارگزاران ادبی)، Publishers (ناشران)، Submitting a Script (نحوه ارسال اثر) و نمونه نامه صفحه ۲۶۶

به تناسب این بخش‌ها، بخش آخر قسمت خلاصه مطلب در فصل هجدهم (صفحه ۲۶۷) نیز حذف شد. همچنین بخش «راهنمای قالب» در فصل ۴ برای مخاطب فارسی‌زبان مناسب‌سازی شده است.

همه این حذفیات را می‌توانید در متن اصلی کتاب بیابید:

Clark, Leroy. *Writing For the Stage*, Boston: Pearson, 2006



| مقدمه |

هدف من از نگارش این کتاب، نوشتن برای صحنه، تهیه راهنمایی برای فهم اصول پایه و فنون صناعت نوشتن است. خواننده شاید هم‌اکنون نمایشنامه‌ای در ذهن داشته باشد و از تمرین‌های مختلف کتاب به عنوان راهنمایی برای نوشتن صحنه‌های متعدد استفاده کند؛ یا خواننده‌ای دیگر شاید مشخصاً نمایشنامه‌ای در ذهن نداشته باشد اما تمرین‌های کتاب برای چندین کاراکتر متفاوت در موقعیت‌هایی گوناگون به کارش بیایند. نویسنده، پس از اتمام حدود شش تمرین، باید شروع کند به تمرکز روی باقی تمرین‌هایی که مربوط به کاراکترهای مشخص هستند و نمایشنامه‌ای کامل را پرورش دهد. در این کتاب بیش از صد تمرین وجود دارد که به سه سطح تقسیم شده‌اند: سطحی برای نویسنده مبتدی، سطح متوسط و سطح پیشرفته برای کسانی که در نوشتن باتجربه‌ترند. این کتاب سعی ندارد رویکردی تجویزی داشته باشد، بلکه از اطلاعات و فنی بهره می‌برد که من در طول بیش از سی سال گذشته کسب کرده‌ام؛ در مقام استاد دانشگاه، کارگردان بیش از نود اجرای صحنه‌ای و نمایشنامه‌نویسی بیش از دوازده متن نمایشی که در بیست اجرای آموزشی، مشارکتی و حرفه‌ای روی صحنه رفته‌اند.

نوشتن برای صحنه از این رو منحصر به فرد است چون برای نویسندگان مبتدی، متوسط یا باتجربه‌تر، تمرین‌هایی اختصاصی در سه سطح دارد که در فرایند خلق متنی درخور صحنه راهبر آنان است. مصالح زیادی برای پرورش کاراکتر و طرح و دیالوگ وجود دارند. این کتاب شامل مثال‌های متعددی از نمایشنامه‌هاست تا نکات مهم را روشن

کنند. دیگر ویژگی قابل توجه این کتاب، پرداختن به ارتباط نوشتن با واقعیت‌های عملی تئاتر است. از آنجایی که خودم تجربه سرورکله‌زدن با مشکلات و سؤالات نویسندگان را داشته‌ام، سعی کرده‌ام توصیه‌ها و اطلاعات عملی‌ای در این کتاب بیاورم که حیطه‌های مختلفی را دربر بگیرد. یک نمونه سرفصل درسی در ضمیمه الف و بخشی در ضمیمه ب برای نتایج و ارزیابی آورده شده تا به معلم‌ها در ترتیب دادن دوره‌های نمایشنامه‌نویسی کمک کند.

از آنجایی که این تمرین‌ها را در کلاس‌های نمایشنامه‌نویسی خودم استفاده کرده‌ام، می‌دانم که برای بسیاری از هنرجویان مفید خواهند بود. معمولاً وقتی هنرجو کاملاً تمرین را درک نکند، آن تمرین اثری نخواهد داشت. هیچ راهی برای راضی نگه داشتن همه و پاسخ به همه نیازها وجود ندارد. این کتاب قرار است راهنما باشد، نه حل‌المسائل همه مسائل نمایشنامه‌نویسی. ببینید چه چیزش به کار شما و هنرجویانتان می‌آید؛ همان را بردارید. در این کتاب، ارجاعات بسیاری به نمایشنامه‌ها پیدا می‌کنید. بعید است خیلی از آنها را دیده یا خوانده باشید. اکثر دانشجویان لیسانس در دانشگاه‌های آمریکایی و دانشجویان تحصیلات تکمیلی در رشته نویسندگی خلاق، پس‌زمینه پروپیمانی در ادبیات نمایشی ندارند. با این حال، مثال‌های گردآوری‌شده باید با توضیح هدف اصلی مدنظر جور دربیایند. از من می‌شنوید، تاجایی که می‌شود نمایش ببینید و نمایشنامه بخوانید. من به‌طور ویژه فهرست ده نمایشنامه زیر را پیشنهاد می‌کنم:

چگونه رانندگی یاد گرفتم، نوشته پائولا ووگل^۱
 سیر طولانی روز در شب، نوشته یوجین اونیل
 رهایی، نوشته مارشا نورمن^۲
 اتوبوسی به نام هوس، نوشته تنسی ویلیامز
 جوی آدمکش، نوشته تریسی لتس^۳
 حصارها، نوشته آگوست ویلسون^۴

1. *How I Learned to Drive*, by Paula Vogel
2. *A Long Day's Journey into Night*
3. *Getting Out*, by Marsha Norman
4. *Killer Joe*, by Tracy Letts
5. *Fences*, by August Wilson

معجزه‌گر، نوشتهٔ ویلیام گیبسون^۱
داستان باغ وحش^۲، نوشتهٔ ادوارد آلبی
ملکهٔ زیبایی لی‌نین، نوشتهٔ مارتین مک‌دونا
اثبات، نوشتهٔ دیوید اوپرن^۳

وقت نوشتن، از داستان‌هایی بنویسید که برایتان مهم‌اند و از آدم‌هایی بنویسید که می‌خواهید با آنها وقت بگذرانید. از آنچه خوشحالتان می‌کند بنویسید، از آنچه باورتان است، از آنچه به شوقتان می‌آورد — و خوش بگذرانید!

سپاسگزاری

من بسیار سپاسگزار هنرجویانم هستم. خیلی از آنها یاد گرفتم و از موفقیت‌هایشان بسیار لذت برده‌ام. تشکر ویژه‌ای بدهکارم به چند تن از هنرجویانم که متن این کتاب را خواندند و پیشنهادهای به من دادند: هل ویمن، ویلیام وایت‌هرست، جرج تاکر، هکتور راموس، جنیفر رانبرگر و رامون ویونیس. همچنین از مالی تیلور و مایکل کیش از شرکت آیین و بیکن سپاسگزارم که بدون تخصص و دانش آنها تولید این کتاب امکان‌پذیر نبود. می‌خواهم از تحلیلگران این کتاب هم برای نظرات مفیدشان تشکر کنم: رندال کلاف از دانشگاه ویرجینیای جنوبی؛ دیوید کان از دانشگاه ایالت سن خوزه؛ ریچارد کالینوسکی از دانشگاه اشکوش ویسکانسین؛ کارلوس مورتن، دانشگاه سانتا باربارای کالیفرنیا؛ مایکل روس از دانشگاه سینسیناتی؛ و دیوید واگنر از دانشگاه واشینگتن.

1. *The Miracle Worker*, by William Gibson
2. *Zoo Story*
3. *Proof*, by David Auburn

اساس درام |

اساس درام، کنش است. کلمهٔ درام خود از واژهٔ یونانی *dram*^۱ به معنای «انجام دادن» می‌آید. یک اثر دراماتیک پروتاگونیستی را معرفی می‌کند که کنشی انجام می‌دهد—او کسی است که کاری می‌کند. پروتاگونیست دست به کار می‌شود تا در موقعیتی خاص عمل کند و در نتیجهٔ عمل او اتفاقی می‌افتد؛ یعنی رویدادی که عواقبی دارد. او با مقاومت شدید آنتاگونیست روبه‌رو می‌شود و یا پیروز می‌شود یا شکست می‌خورد. نگاه سنتی به نمایشنامه این‌گونه است. بالطبع در تئاتر، جایی که شورشی‌ها را بار می‌آورد و هنرمندان خلاق امور سنتی را پس می‌زنند، استثنائاتی هم وجود دارد. با این حال، نقطهٔ شروع همین‌جاست.

کشمکش

در این فصل، ما به بررسی چندین مفهوم مرتبط با کشمکش می‌پردازیم، از جمله کنش محرک، هدف پروتاگونیست که از کنش محرک برخاسته، کنش محوری یا کنشی که پروتاگونیست در حین دنبال کردن هدف خود تجربه می‌کند، نقطهٔ چرخش و نقطهٔ اوج.

۱. به صورت دقیق‌تر، در یونانی کلاسیک، *drama* به معنای عمل و کنش است و نیز یکی از فرم‌های شعری در کنار حماسه و شعر تغزلی؛ این واژه مشتق شده از فعل *drao* به معنای «من انجام می‌دهم» از مصدر *dram* (انجام دادن). خود کلمهٔ *dram* که نویسنده اینجا استفاده کرده است به معنای درختم/درم، یکای اندازه‌گیری چرم در یونان باستان بوده که به صورت وزنه و سکه استفاده می‌شده است. (تمام پانویس‌ها از مترجم است.)

کشمکش در سه سطح وجود دارد: کشمکش درونی، کشمکش شخصی با کاراکتری دیگر و کشمکش بیرونی در ارتباط با مسائلی که بر اجتماعی بزرگ‌تر تأثیر می‌گذارد. ما نیاز به خلق مواعی افزایش یافته برای پروتاگونیست و افتادن در تله کشمکش ایستا را هم بررسی می‌کنیم. در نهایت، به چند مشکل رایج می‌پردازیم که موجب سردرگمی نمایشنامه‌نویسان می‌شود و چند راه‌حل برای تصحیح آن مشکلات ارائه می‌دهیم. در طول این کتاب، تمرین‌های زیادی وجود دارند که به این منظور طراحی شده‌اند تا به شما کمک کنند ایده‌هایتان را عملی کنید. برای هر تمرین سه سطح وجود دارد که از مبتدی شروع شده، به سطوح متوسط و پیشرفته می‌رسد و هر کدام جوری طراحی شده‌اند تا به شما کمک کند ایده‌هایتان را به کار ببندید.

کنش محرک

کنش محرک اولین اتفاق چشمگیر نمایشنامه است. همین کنش است که طرح را راه می‌اندازد و راه به علت کنش می‌برد. این کنش شاید پیش از شروع نمایشنامه اتفاق بیفتد یا شاید در شروع نمایشنامه روی دهد. جهان کاراکتر اصلی، به دلیل تغییری که در موقعیتش اتفاق می‌افتد، از تعادل خارج می‌شود. در مملکت دانمارک، یا هر کجا که آن نمایشنامه کذایی اتفاق می‌افتد، یک جای کار می‌لنگد. کنش محرک است که باعث ایجاد نیازی درون پروتاگونیست می‌شود که او را به انجام کاری در قبال آن می‌شوراند. کنش می‌تواند یافتن یک شیء، دستیابی به جایگاهی در جامعه، پول درآوردن، رسیدن به دختر یا پسری، انتقام گرفتن یا دستیابی به عدالت باشد و این فهرست می‌تواند همین‌طور ادامه پیدا کند.

از بسیاری جهات، نیاز باعث می‌شود که پروتاگونیست قدم در راه یک پویش بگذارد. در ادیپوس شاه، اثر سوفوکل، شهر در چنگال طاعون است. ادیپوس پادشاه به دنبال یافتن علت طاعون است. در اتللو، اثر شکسپیر، یاگو به دنبال انتقام است و به دنبال برانگیختن حسادت اتللوست نسبت به همسر خودش. در باغ وحش شیشه‌ای اثر تنسی ویلیامز، مادر تام او را به پیدا کردن خواستگاری برای خواهرش ترغیب می‌کند. در رومئو و ژولیت اثر شکسپیر، دو جوان عاشق هم می‌شوند و ازدواج می‌کنند و خانواده‌هایشان را که دشمن هم‌اند به چالش می‌کشند. مقصود نهایی پروتاگونیست این است: «من می‌خواهم...»

پروتاگونیست باید کنش راه بیندازد. او در جست‌وجو برای دستیابی به مقصود خود، با مجموعه‌ای از موانع — به بیانی دیگر، با مقاومت یا مخالفت — روبه‌رو می‌شود که تجسم اینها در کاراکتر دوم است، یعنی آنتاگونیست. موانع خطرانی می‌آفرینند که باعث بروز زیان فیزیکی و احساسی برای آنتاگونیست می‌شود. هرچه مانع بزرگ‌تر باشد، ستیز درگیرکننده‌تر است. صعود به دنالی که بلندترین قله در نواحی آلاسکا و آمریکای شمالی است، همواره خطر بهمن، طوفان‌های ناگهانی، هوای رقیق و دمای چندین درجه زیر صفر را به همراه دارد. صعود به نوک دنالی موانع خطرناک‌تر و بزرگ‌تری دارد. این موانع است که قمار را پرخطرتر، تعلیق را قوی‌تر و ستیز را بسیار جالب‌تر و از لحاظ احساسی سرشارتر می‌کند. همین که پروتاگونیست کنش را به راه می‌اندازد، سؤالی هم مطرح می‌کند که باقی نمایشنامه باید پاسخی به آن باشد: آیا موفق می‌شود؟

هدف

کنش محرک پروتاگونیست را برانگیخته تا دل یک دله کند و به هدفی مشخص رو بیاورد. حال، هدف باید آن قدری واقع‌گرایانه باشد که قابل‌دستیابی شود. مخاطب باید هدف و احتمال حصول آن را درک کند. کنش محرک باعث شده تعادل جهان پروتاگونیست برهم بخورد. پس پروتاگونیست بازگرداندن نظم و تعیین هدف و دستیابی به آن را بر دوش خود می‌بیند. او تدبیر و راهکاری می‌اندیشد تا به آن هدف دست پیدا کند. او سناریوی ایدئال خود را برای اینکه کارها به بهترین شکل انجام شوند پرورش می‌دهد. اما سناریوی ایدئال ذهن او آن چیزی نیست که در واقعیت به وقوع می‌پیوندد. این مسئله شکافی ایجاد می‌کند، یک غافلگیری، مشکلی بدتر؛ درحالی‌که آنتاگونیست واکنش نشان می‌دهد، پروتاگونیست باید خود را با وضع جدید وفق دهد.

اکثر آدم‌ها با یک قدم کوچک شروع می‌کنند. شاید سعی کنند مهربان باشند. ممکن است نخواهند جاروچنجال راه بیندازند یا اوقات کس دیگری را تلخ کنند. آنها هر کاری هم که در ابتدا انجام دهند، انتظار ندارند که عواقب داشته باشد. امید بسته‌اند به اینکه کنش کوچک، مشکل را به ساده‌ترین شیوه ممکن حل کند. گرچه دیری نمی‌گذرد که پروتاگونیست متوجه شکاف بین انتظارات و واقعیت می‌شود و حاصل این شکاف چیزی جز مشکلی بزرگ‌تر نیست.

قدرت اراده پروتاگونیست باید آن قدری باشد که کاراکتر را مجاب به حرکت کند. اگر کاراکتر ضعیف باشد و وا بدهد یا تسلیم شود، کشمکش تمام می‌شود. مهم نیست موانع کاراکتر چه باشند، او باید مایل باشد هدف خود را تعقیب کند. و آنتاگونیست هم به همان اندازه باید قوی و پیگیر باشد. آنتاگونیستِ قصه باید به اندازه پروتاگونیست توانمند باشد. اگر هم‌اورد به اندازه کافی قدرتمند نباشد، مثل روز روشن است که آخرِ قصه به نفع پروتاگونیست خواهد بود. در این صورت هیچ غافلگیری‌ای، هیچ تعلیقی، در کار نخواهد بود. اگر پروتاگونیست به آسانی به هدفش دست یابد، به اندازه کافی کشمکش نخواهیم داشت و مخاطب ناراضی می‌ماند. بنابراین آنتاگونیست باید به همان حد در مخالف‌خوانی خود هوشمندانه عمل کند تا عواقب کار، تا لحظه اوج‌گیری، کاملاً مبهم بماند. اثربخشی کنش به آنچه آنتاگونیست و پروتاگونیست انجام می‌دهند وابسته نیست؛ بلکه به معنای آنچه انجام می‌دهند وابسته است. یکی از قدرتمندترین آنتاگونیست‌هایی که در سال‌های اخیر دیده‌ایم «ترمیناتور» است. او ماشین است. احساس ندارد و جلوی پیش‌رانی‌اش نمی‌شود گرفت. در درام، اولین و کوچک‌ترین کنش فقط موقعیت را پیچیده و بدتر می‌کند. همه کشمکش‌ها شامل حمله و ضدحمله‌اند. پروتاگونیست پس از شکست اولین کنش باید کنش شماره دو را انجام دهد. هر تصمیمی کاراکتر محوری را به دردهای بیشتر و بیشتری می‌اندازد. به این ترتیب، هر تصمیم از تصمیم قبلی بزرگ‌تر است و عواقب آن بیشتر. با هر چرخش، پروتاگونیست باید با احتمال ازدست‌دادن روبه‌رو شود. هر گام، بر تنش می‌افزاید و ما را از یک بحران به بحرانی بدتر می‌کشاند تا صف‌آرایی نهایی.

در ادیپوس شاه، ادیپوس کرئون را نزد پیشگوی دلفی می‌فرستد تا اطلاعات بگیرد. او تیرسیاس، غیب‌گوی نابینا را همراه خود می‌آورد. تیرسیاس هم یکی را به دنبال چوپان می‌فرستد. از پس هر کنش، امری غیرمنتظره می‌آید. در باغ‌وحش شیشه‌ای آماندا به نام پیله کرده تا «خوستگاری جوان» برای لارا به خانه بیاورد. آماندا تدارک بسیار می‌بیند. خواستگار می‌آید، اما مشخص می‌شود که او نامزد دارد. در هر دو مورد، تفاوتی بین انتظار و نتیجه وجود دارد؛ یعنی تفاوتی بین آنچه پروتاگونیست فکر می‌کند اتفاق می‌افتد (سناریوی ایدئالی که توی سرش است) و آنچه واقعاً اتفاق می‌افتد.

وقتی این شکاف برای کاراکتر باز شود، برای مخاطب هم باز می‌شود. شکاف یعنی آن لحظه «آه، نه!»، جایی که مخاطب می‌گوید: «وای، نه، این کار رو نکن. وای. این کار رو کرد. باورم نمی‌شه.» اینها لحظه‌هایی‌اند که مخاطب برای دیدنشان به تئاتر می‌آید.

کنش محوری

کنش محوری به سؤالی پاسخ می‌دهد که هنگام پدیدآمدن اولین کنش پروتاگونیست به وجود آمد. این سؤال مسئله اصلی طرح است: آیا ادیپوس مشکل طاعون را حل می‌کند؟ آیا یاگو موفق می‌شود انتقامش را از اتللو بگیرد؟ آیا «خواستگار» برای لارا مناسب است؟ آیا رومئو با ژولیت خوشبخت می‌شود؟

بنا بر نقطه اوج، هم پروتاگونیست ممکن است پیروز شود هم آنتاگونیست. در یک داستان تراژیک پروتاگونیست قافیه را می‌بازد اما نزد خودش سربلند است. در یک داستان کمیک، پروتاگونیست پیروز می‌شود و پایانی خوش رقم می‌خورد. در یک درام، پایان می‌تواند نه غم‌انگیز باشد نه شاد. گاهی پایان قصه به وضوح به همه سؤالات پاسخ نمی‌دهد، اما باید به شکلی برای مخاطب رضایت‌بخش باشند.

قمار قصه باید سنگین باشد. آنچه پروتاگونیست می‌خواهد باید ارزش شخصی زیادی داشته باشد و ارزش شخصی زیاد به معنای خطر کردن است. پروتاگونیست قصه خود را در موقعیتی قرار می‌دهد که در آن یا پیروز می‌شود یا شکست می‌خورد. هرچه اهمیت دستیابی او به هدفش بیشتر باشد، بیشتر مایل است برای آن خطر کند. در مردی برای تمام فصول اثر رابرت بولت، تامس مور از خدمت به شاه و شوریدن علیه اعتقاد خود در کلیسای کاتولیکی سر باز می‌زند. کنش تامس، زندگی او را به مخاطره می‌اندازد اما او حاضر است برای اعتقاد درستش بمیرد.

نقطه چرخش

در نهایت، کشمکش باید به نقطه چرخش برسد. این صحنه شاید به نظر مهم نیاید. نقطه چرخش در زندگی کاراکتر اصلی همیشه یکی از لحظات باشکوه زندگی او نیست. بحران‌های واقعی گاه در رویدادهای پیش‌پافتاده نهفته‌اند. نقطه چرخش لحظه‌ای است که آینده پروتاگونیست آشکار شده و تعیین می‌کند که او پیروز می‌شود یا شکست می‌خورد. نقطه چرخش همیشه حول محور کاری است که پروتاگونیست انجام می‌دهد؛ کرداری که نه آنتاگونیست بلکه شخص سومی در آن دخیل است. این کردار آن چیزی است که پایان را برای کاراکتر محوری گریزناپذیر می‌کند. ادیپوس می‌فهمد که پدر خودش

را کشته و با مادر خودش ازدواج کرده است و به همین دلیل خود را کور می‌کند. اتللو دزدمونا را خفه می‌کند. رومئو تیبالت را می‌کشد و با این کردار همهٔ امیدها برای پذیرش از طرف خانوادهٔ ژولیت را بر باد می‌دهد. نقطهٔ چرخش صحنه‌ای کلیدی است که ما را به سمت نقطهٔ اوج می‌برد.

نقطهٔ اوج

نقطهٔ اوج یک نمایشنامه رابطهٔ پروتاگونیست و آنتاگونیست قصه را به رویایی نهایی می‌کشد. رابطه‌ای که در آغاز قصه بنیان گذاشته شده و در حین پیشروی نمایشنامه دستخوش دگرگونی دوطرفه‌ای شده است. در نقطهٔ اوج نمایشنامه است که خشن‌ترین آشفتگی در این رابطه رخ می‌دهد. این صحنه همان صحنه‌ای است که باید پیش چشم مخاطب نشان داده شود تا نمایش کاملاً رضایت‌بخش شود. این صحنه همان صحنه‌ای است که در آن پروتاگونیست را می‌بینیم که در رویایی با آنتاگونیست قصه یا پیروز می‌شود یا می‌بازد.

سه سطح کشمکش

برای کشمکش سه سطح وجود دارد. اولین سطح، کشمکش درونی است؛ همان ستیز درونی بین وظیفه و میل، پایبندی به خود علیه پایبندی به دیگران یا بین معنای درست و غلط برای خود شخص. دومین سطح کشمکش، شخصی و بیرونی است که مربوط به روابط یک کاراکتر با دیگران است. سومین سطح کشمکش بر جهان بزرگ‌تری به نام اجتماع تأثیر می‌گذارد. کشمکش می‌تواند در هر سطحی ظاهر شود. یک نمایشنامه می‌تواند تجسم یک یا دو یا هر سهٔ این سطوح باشد. به طور کلی، نمایشنامه‌ای موفق که هر سهٔ این سطوح را به کار می‌بندد پیچیده‌تر و عمیق‌تر است و اقبال به آن بیشتر.

کشمکش درونی

هنگامی که کاراکتر چیزی را می‌خواهد که با مقاومتِ درونی خودش مواجه می‌شود کشمکش بیرونی است. وقتی وظیفه با ترس برخورد می‌کند، عشق با گناه سرشاخ می‌شود یا بلندپروازی با وجدان گلاویز می‌شود، آدم‌ها تردید می‌کنند، احساس گناه می‌کنند، بدگمان می‌شوند و دل‌دل می‌کنند. وقتی مخاطبی احساس همدلی ژرفی با یک

کاراکتر دارد، دلیلش این است که کاراکتر قصه در ستیزی با کشمکش درونی شدید است. کشمکش درونی آن چیزی است که درامی قابل را از ملودرامی کم‌مایه‌تر جدا می‌کند. هملت درگیر وجدان و تردید به خود است. روان‌پزشک نمایشنامه آکوئوس نوشته پیتز شفرها هم در تردید است که آیا درمان‌هایی که برای عادی‌سازی آلن انجام می‌دهد واقعاً مفیدند یا نه. شاید نگه داشتن شور حیوانی و خلاقه آلن برای او بهتر باشد تا اینکه این احساسات از مغز او حذف شوند و او آرام و منفعل شود.

عامل کشمکش درونی می‌تواند مسئله‌ای جامعه‌شناختی یا روان‌شناختی باشد: مذهب، تفاوت‌های فرهنگی، اخلاقیات، تفسیر شخص از عدالت، میهن‌پرستی، هراس، وسوسه، میل و خیالات جنسی... هر چیزی که کاراکتر نسبت به آن کشش زیادی داشته باشد. برای به وجود آمدن کشمکش درونی نیازی نیست نیروهای متضاد مسائلی باشند که کلان و اساسی‌اند، فقط باید در ذهن کاراکتر مهم باشند. فردی شاید سرزدیدن یک خودنویس خود را عذاب دهد، حال آنکه کسی دیگر ممکن است با سرقت یک میلیون دلار ککش هم نگزد. داستان فردی که خودنویس را می‌دزدد شاید بسیار دراماتیک‌تر باشد، اگر این دزدی به معنای از دست دادن شرافت، درستکاری یا اعتماد به نفس او باشد. اگر پروتاگونیست شما قصد ازدواج دارد، اگر دختر مورد نظر او از مذهب، طبقه، فرهنگ یا سطح سواد متفاوت باشد، می‌تواند باعث ستیز درونی شود. اگر پروتاگونیست شما در سردارد از شوهرش جدا شود، حواستان باشد که تعلل او باید دلیل محکمی داشته باشد. آنتیگونه می‌خواهد برادری را که در نبرد از دست داده دفن کند. پادشاه که دایی او، کرئون، است حکم کرده که سزای هر آن کس که خائن به دولت را دفن کند مرگ است. آنتیگونه بر سر یک دوراهی است: دفن کردن برادرش و مواجهه با مرگ یا پیروی از دایی‌اش.

کاراکترتان را در معرض آزمایش بگذارید. «کاراکترتان را بر سر شاخ‌های یک دوراهی گرفتار کنید.» وقتی کاراکتر بین انجام دادن یک چیز به‌دلیلی متقن و قوی و انجام دادن چیزی دیگر، به‌دلیلی به همان اندازه قدرتمند و درگیرکننده مانده است، شما کاراکترتان را در تنگنا قرار داده‌اید. وقتی کاراکتر با نیروهایی به یک اندازه قدرتمند، که هریک او را به‌سوی خود می‌کشند، دوباره شده است، شما کاراکترتان را به دردسر انداخته‌اید؛ مثلاً زنی که مورد آزار قرار گرفته می‌خواهد از شوهرش جدا شود، اما از اینکه چه بلایی ممکن است

به سرش بیاید می‌ترسد. وقتی کاراکتر شما باید تصمیمی بگیرد و هیچ کدام از انتخاب‌ها مطابق میل او نیست، او گرفتار شده است. بنابر اخبار منتشرشده، تعدادی از اسقف‌های کاتولیک وقتی متوجه می‌شوند بعضی از کشیش‌هایشان دچار انحرافات جنسی‌اند، با یک دوراهی مواجه شده‌اند. اگر کشیش‌ها را به پلیس معرفی کنند، رسوایی به بار می‌آید. اگر هیچ کاری نکنند، منحرفان به آزار کودکان ادامه می‌دهند. بسیاری از آن کشیش‌ها را به مأموریت دیگری فرستادند و دهان قربانیان را با پرداخت مبلغی بستند.

تمرین ۱

سطح مبتدی یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید:

الف. مونولوگ یا صحنه‌ای بنویسید که در آن کاراکتر الف با کاراکتر ب کشمکش درونی‌اش را در میان می‌گذارد. او می‌خواهد به کاراکتر ب بفهماند که آنچه باور اوست و آنچه قصد انجامش را دارد، از لحاظ اخلاقی درست است. صدای کاراکتر را پیدا کنید. ستیز را نه فقط با آنچه کاراکتر می‌گوید بلکه با رفتار و کنش‌هایش هم نشان دهید. آیا کاراکتر به روشنی حرف می‌زند یا در پیدا کردن واژه‌ها مستأصل است؟ کاراکتر چه چیزی را باید از دست بدهد؟ آزادی؟ رابطه؟ شرافت؟ درستکاری؟ پول؟ جایگاه؟ قدرت؟ دوستی؟

ب. صحنه‌ای بنویسید که در آن کاراکتر الف با کاراکتر ب کشمکشی درونی را در میان می‌گذارد که به‌خاطر کاراکتر ب دارد تجربه‌اش می‌کند. شاید درماندگی الف به دلیل بی‌اعتمادی‌اش به کاراکتر ب باشد. شاید الف عاشق ب است اما می‌ترسد به عشقش اقرار کند. شاید الف رازی را درباره کاراکتر ب فهمیده است. الف از ب چه می‌خواهد؟ از ب چطور؟

سطح میانی یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید:

ب. صحنه‌ای بنویسید با ستیزی درونی درباره مسئله‌ای که اجتماعی بزرگ‌تر را تحت تأثیر قرار می‌دهد. کاراکتر ب کاری می‌کند که کاراکتر الف بگوید چه چیزی او را اذیت می‌کند، ستیزی درونی. فرض کنید کاراکتر شما مشکوک است که شوهر خواهرش در فعالیت‌های تروریستی دست دارد. او نمی‌خواهد به خواهرش

صدمه‌ای بزند اما در سطح انسانی، اخلاقی و میهن‌پرستانه باید کاری را انجام دهد که به نفع کشورش باشد. آیا اول با خواهرش صحبت می‌کند؟ یا اول داماد را دنبال می‌کند تا مدرکی به دست بیاورد؟ با دامادش رودررو می‌شود یا با پلیس تماس می‌گیرد؟

ت. صحنه‌ای بنویسید که در آن، پروتاگونیست با وضعیتی مواجه می‌شود که او را به نشان دادن کنشی تحریک می‌کند. کنش شاید برای پیدا کردن یک شیء باشد، یا دستیابی به جایگاهی بالاتر در جامعه، یا پول درآوردن، رسیدن به دختر یا پسر دلخواه، گرفتن انتقام یا برقراری عدالت.

سطح پیشرفته یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید:

- ث. صحنه‌ای بنویسید که در آن پروتاگونیست دست به کنش می‌زند تا مشکلی را حل کند اما متوجه می‌شود که سناریوی ایدئالی که در ذهنش ساخته با واقعیت جور در نمی‌آید. آنچه اتفاق می‌افتد این است که کنش او باعث می‌شود مسئله دشوارتر شود. به این طریق، شکافی بین انتظارات و واقعیت به وجود می‌آید و پروتاگونیست غافلگیر شده و با یک دوراهی تازه طرف می‌شود.
- ج. صحنه کشمکش را بنویسید که در آن پروتاگونیست باید قدرت اراده و تعهد و سازش‌ناپذیریش را نشان دهد.

کشمکش شخصی و بیرونی

پروتاگونیست کنشی را شروع می‌کند. آنتاگونیست ممکن است بنا به دلایل عدیده‌ای در مقابل پروتاگونیست قرار بگیرد؛ دلایلی از جمله نیازهای متفاوت، اعتقادات، اهداف، ارزش‌ها، احساسات و خواست‌هایش. کاراکتر محوری باید سعی کند بر موانع غلبه کند. هر راهکاری که پروتاگونیست برای رسیدن به خواست خود به کار می‌بندد آنتاگونیست خنثی می‌کند یا در برابرش مقاومت می‌کند. مهم است که نمایشنامه را با کاراکترهایی از انواع مختلف تنظیم کنید. در نمایشنامه زوج عجیب^۱ نوشته نیل سایمون، فلیکس آدمی است که به شکل وسواس‌گونه‌ای مرتب و آراسته است اما اسکار آدمی است شلخته. آنها

1. *The Odd Couple*

سروشکل متفاوت و ارزش‌های متمایزی دارند. آنها متفاوت از هم فکر می‌کنند و متفاوت از هم رفتار می‌کنند.

همه آدم‌ها در ظاهرشان چیزهایی هست که دوستشان ندارند: دماغ، چانه، لب‌ها، دندان‌ها، بازوها، پاها، شکم و نظار آنها. آدم‌ها عادات رفتاری‌ای هم دارند که دیگران را مضطرب می‌کند: نشیمن توال را نمی‌گذارند، جوراب‌شلواری را توی حمام آویزان می‌کنند، لباس چرک‌ها را کف زمین ول می‌کنند و خیلی کارهای دیگر. برای مثال تنسی ویلیامز در نمایشنامه اقامتی طولانی که کوتاه شد^۱ با این دیالوگ جزئیات واضحی از کاراکتر ارائه می‌دهد: «با دهنش نفس نکش آرچی‌لی.» در باغ وحش شیشه‌ای آماندا به خاطر رفتار تام سر میز شام به او طعنه می‌زند. در زوج عجیب، اسکار به فلیکس برای اینکه به شکل وسواس‌گونه‌ای مرتب و آراسته است طعنه می‌زند. آدم‌ها در گذشته کارهایی کرده‌اند که از آنها خجالت می‌کشند؛ چیزهایی مثل رابطه جنسی، حرص، قدرت، انتقام یا پُست و مقام. آدم‌ها در خصوص غذا، عادت‌های خوابیدن و زندگی روزمره از بعضی چیزها خوششان می‌آید و از بعضی چیزها نه. آدم‌ها مناسک متفاوت دارند؛ مثلاً روش گذران روزهایشان، آیین شام خوردن، آیین‌های خانوادگی برای تعطیلات و آیین‌هایی برای زمان بازگشت از محل کار به خانه. این آیین‌ها، شخصی، اجتماعی، مذهبی و عمومی‌اند. جنبه‌های جسمانی، عادات رفتاری و آیین‌هایی که مختل شده‌اند باعث کشمکش بین آدم‌ها می‌شوند. کاراکتر برای رسیدن به آنچه می‌خواهد، این مشکلات را پیش می‌کشد و از آنها به‌عنوان سلاحی علیه کاراکتر دیگر استفاده می‌کند.

کاراکترها از راهکارهای گوناگونی برای سؤال کردن استفاده می‌کنند. سؤالات باز به دنبال پاسخی‌اند که بیش از چند کلمه باشد؛ برای مثال، «نظرتون درباره این مشکل چیه؟» سؤالات بسته^۲ به دنبال پاسخی مشخص مثل بله یا نه هستند؛ مثل «من رو دوست داری؟» سؤالات القاکننده می‌خواهند پاسخ‌دهنده را به سمت پاسخی مشخص که مدنظر طرف دیگر است بکشانند؛ برای مثال، «نظرت درباره این سیاست احمقانه چیه؟» سؤالات بازتابی^۳ تلاشی برای گرفتن اطلاعات بیشتری با دلایلی در پسِ نظرات و احساسات‌اند؛ «چرا چنین احساسی داری؟» یک صحنه بازجویی را تصور کنید با پلیس و

1. *The Long Stay Cut short*
2. Closed questions
3. Leading questions

مظنون، یا صحنه دادگاهی بین وکیلی زبان نفهم و شاهدی باسواد یا صحنه‌ای که در آن زنی سر صبح همراه شوهرش، تلو تلو خوران، به خانه می‌آید.

اتفاقات دراماتیک راه به جایی می‌برند. وقتی صحنه کشمکش تمام می‌شود، انتظار می‌رود این اتفاق منجر به اتفاقات دیگری شود. سؤالات بیشتری پیش کشیده می‌شود. یک صحنه کشمکش شاید بی هیچ گره‌گشایی‌ای تمام شود اما وقتی تمام شد، کشمکش باید شدیدتر شده باشد. هر صحنه باید باعث تغییر در رابطه کاراکترها شود. این صحنه باید بنای چیزی بدتر را بگذارد؛ کنشی، رویدادی یا یک انفجار به هرشکلی.

گاهی حرکت فیزیکی می‌تواند حاوی کنش دراماتیک باشد. خود عمل دست دادن دراماتیک نیست، اما سیلی زدن به صورت یکی دیگر دراماتیک است. کسی را با چاقو زدن، درب‌وداغان کردن جایزه کسی دیگر، انداختن دست‌نوشته‌ها در آتش و... چنین کنش‌هایی لحظه‌هایی تعیین‌کننده در تعدادی از نمایشنامه‌ها بوده‌اند و نشان از رهایی انفجاری کاراکتر دارند. در نمایشنامه‌هایی مثل معجزه‌گر اثر ویلیام گیبسون، کنش فیزیکی نقطه چرخشی برای نمایشنامه فراهم می‌کند. وقتی هلن کلر دستش را زیر آب تلمبه دستی می‌گیرد و آن کلمه «آب» را هجی می‌کند، بالاخره آن می‌تواند منظور را به هلن برساند. تا اینجا کار، ستیز آن برای آموزش هلن به در بسته خورده است. او به این کار وابسته است چون به زندگی‌اش معنا می‌دهد. او عزت نفس خود را پای این کار گذاشته است. پیشرفت هلن نقطه چرخشی برای آن هم هست. او بالاخره ارزش خود را ثابت کرده است. کنش دراماتیک کردارهای انجام‌شده در طول داستان را تراز می‌کند.

در هر رابطه‌ای، موضوعات تابو یا رویدادهایی وجود دارد که آدم‌ها به آنها اشاره نمی‌کنند. یک شوهر این واقعیت را پیش نمی‌کشد که همسرش چاق است، ران‌های فریه و سلولیت دارد. زن هم کم‌وکاستی‌های شوهر را به رویش نمی‌آورد. دختر درباره تفاوت‌های مذهبی با مادرشوهرش بحث نمی‌کند. اگر آدم دیگری را دوست داشته باشید، بی‌عقلی‌های گذشته، محدودیت‌های جسمانی و دیگر نقص‌های آنها را به رویشان نمی‌آورید. وقتی کسی دست روی این موضوعات می‌گذارد، کشمکش بسیار شخصی و بسیار ویرانگر می‌شود. به هر طریق، وقتی کار به استخوان برسد، این چیزها ممکن است پیش کشیده شوند.

اما وقتی دو کاراکتر عاشق هم‌اند چه اتفاقی می‌افتد؟ چگونه بین کاراکترهایی که همدیگر را دوست دارند کشمکش به وجود می‌آورد؟ آنها می‌توانند عاشق هم باشند و با این حال،

نیازها، خواست‌ها و امیال متفاوتی داشته باشند. وقتی آدم‌ها به چنین تفاوت‌هایی برمی‌خورند، اول سعی می‌کنند بحث را با منطقی بودن شروع کنند: «نمی‌تونی فلان کار رو بکنی. فلان کار عملی نیست.» وقتی این حرف‌ها اثر نکند، آنها از راهکارهای دیگری استفاده می‌کنند: «اگه فلان کار رو ادامه بدی، بدجور عصبانیم می‌کنی.» «چطور می‌تونی همچین کاری با من بکنی؟» «سر من چه بلایی می‌آد؟» «اگه فلان کار رو انجام بدی من می‌ذارم می‌رم.» به نمایشنامه‌شیر در زمستان نوشته‌ی جیمز گلدمن^۱ نگاه کنید که در آن کاراکترها راهکارهای متعددی را برای دست بردن در کارها و برنده شدن استفاده می‌کنند. آنچه در ادامه می‌خوانید، برخی از راهکارهایی است که کاراکترها برای رسیدن به خواسته‌هایشان به کار می‌گیرند:

تهدید	چانه‌زنی	تجزیه و تحلیل عینی
کلیشه‌سازی	چاپلوسی	متوسل شدن به مفهوم بازی جوانمردانه
اجتناب	سعی در شوخی	اقدام به التیام
اشک ریختن	تمسخر	اقناع
استدلال منطقی	توسل به زور	دست‌به‌دامن احساسات شدن
دست‌به‌دامن اعتقادات مشترک شدن	اخاذ	توسل به اعتماد
استفاده از تماس فیزیکی	خشم	نگرانی برای طرف مقابل
پذیرش تقصیر دیگری	آزار کلامی	جست‌وجو برای حمایت

وقتی بازیگری صحنه‌ای را بررسی می‌کند، تلاش دارد تا راهکارهایی را کشف کند که کاراکتر استفاده می‌کند. بازیگر باید نیت‌ها، اهداف و راهکارهایی را که بر کنش کاراکتر حاکم است تحلیل کند. در ذهن نمایشنامه‌نویس، برای نوشتن صحنه‌ای خاص، باید روشن باشد که کاراکترش از چه راهکارهایی استفاده می‌کند تا مطمئن شود که مقاصد اجرایی درون صحنه وجود دارند.

1. The Lion in Winter, by James Goldman