هیوبرت سی. هفنر

تحلیل نمایشنامه (۵)

ترجمه منصور براهیمی

۹) اجزای نمایشنامه

شکل [فرم]، وحدت، قابلیت احتمال، غافلگیری و سبک به طور کلی وجوه نمایشنامه محسوب می شوند. اما برای تحلیل نمایشنامه لازم است آن را به اجزای اصلی تقسیم و تجزیه کنیم. این اجزا کدام است؟ بسیاری از کتاب هایی که به بررسی آثار نمایشی می پردازند از این اجزا تحت عناوین زیر نام خواهند برد: طرح (پلات)، شخصیت (کاراکتر)، مضمون (تم)، و گفت و گو (دیالوگ). قبلاً در مورد ابهامی که در اصطلاح «تم» وجود دارد نکاتی را یادآور شدیم، اما اگر از این ابهام بگذریم گاه آن را اصطلاح مفیدی خواهیم یافت. تبیین دقیق تر و کامل تر این اجزا را می توان از «بوطیقا»ی *ارسطو* استنتاج کرد. در این کتاب اجزای اثر نمایشی با عناوین طرح، شخصیت، فکر، کلام، موسیقی، و منظر نمایش تبیین می شود، و *ارسطو* در مورد جامعیت این شش جزء استدلال می کند. می توان بدون ورود به دعاوی مربوط به جامعیت یا نحوه ی اشتقاق این شش جزء آن ها را برای مقاصد تحلیلی دراختیار گرفت، اما فهم این که چگونه این اجزا برحسب روابطی علّی با هم پیوند می خورند مفید خواهد بود.

هر جزء برای جزء بالاتر *علت مادی* (Material cause) محسوب می شود.

طرح	Plot
شخصیت	Character
فکر	thought
کلام	diction
موسیقی	music
منظر نمایش	Spectacle

هر جزء برای جزء پایین تر *علت صوری* (Formal Cause) محسوب می شود.

طرح اساساً با شخصیت ها شکل می گیرد، یعنی با آنچه آن ها انجام می دهند، می اندیشند، و احساس می کنند، زیرا شخصیت ها گونه ای موجودات انسانی اند که به انواع اموری که به بشر منسوب است دست می یازند، می اندیشند، یا آن ها را احساس می کنند. بنابراین ماده ی طرح، شخصیت است و ماده ی شخصیت، فکر است از جمیع جهاتش. اما انواع شخصیت هایی که نمایشنامه نویس در نمایشنامه اش جای می دهد به واسطه ی انواع کنش هایی که باید در سرتاسر نمایشنامه به اجرا درآورند تعیین می شوند. بنابراین شکل و قالب شخصیت ها تحت نظارت و اختیار طرح قرار می گیرد. افکاری که شخصیت بروز می دهد و احساساتی که به نمایش می گذارد مبنایی ست برای تعیین این که او چه نوع آدمی ست. فکر ماده ی شخصیت است، اما انواع منش ها یا شخصیت هایی که افراد نمایشنامه دارند، شکل و قالب اندیشه ها و احساساتی را که در نمایشنامه آشکار می شود تعیین می کند. سیاق کلام عبارت است از نظم و آرایش کلمات. اندیشه ها و احساسات موجود در نمایشنامه، که در قالب گفته ها و اعمال شخصیت ها بیان می شود، از کلماتی تشکیل شده است که در الگوهای معنادار آرایش یافته اند. از این جهت کلام ماده ی فکر است. کلماتی که در قالب گفتار ادا می شود با آواها (sounds)ی گوناگون شکل می گیرد، و با واسطه ی هجاها نمود می یابد. آواهایی که بیانگری احساس و اندیشه را بر دوش دارند نوعی وزن [ریتم] به خود می گیرند. آهنگ و وزن را می توان موسیقی نامید، و موسیقی ماده ی کلام است ـ کلامی که آن را آرایش بامعنای کلمات دانستیم. چنان که علم فیزیک اثبات می کند، ماده ی آوا همانا حرکت است. جنبه ی بصری کنش، یعنی کنش بدون کلام، همان حرکت است. منظر نمایش را اگر صرفاً به عنوان حرکت درنظر بگیریم می توان آن را ماده ی موسیقی دانست. البته منظر نمایش درهم تافته تر از این است، زیرا جزئی از نمایشنامه محسوب می شود که اثر با واسطه ی آن به مستقیم ترین شکل با انواع هنرهای تئاتری پیوند می خورد. این ادعا را زمانی که به بحث درمورد منظر نمایش بپردازیم روشن تر بیان خواهیم کرد.

در این جا نکته ی مهم این است که دریابیم نمایشنامه از اجزایی تشکیل می شود و ساختار نمایشنامه همان نظم دهی یا سازمان بخشیدن به این اجزاست. این اجزا، اجزایی منفصل و گسسته نیستند. برعکس، آن ها برحسب روابط میان علّت مادی و علّت صوری، به گونه ای تنگاتنگ و عمیق باهم پیوند می خورند. نمایشنامه های خوش ساخت ابداعاتی بسیارظریف و پیچیده اند، نه به این دلیل که نمایشنامه نویس به هر ارتباط جزئی در این مناسبات توجه می کند، بل به دلیل آن روابط انداموار [ارگانیک] که از دیدن و ارایه ی یک کنش کامل در

قالب کلمات حاصل می آید. اگر هریک از اجزا را به طور جداگانه بررسی کنیم آنچه درباره ی نظم و ارتباط اجزا گفتیم روشن تر خواهد شد.

طرح

در بسیاری از آثار انتقادی مدرن، اصطلاح «طرح» صرفاً به معنی نظم و ترتیب حوادث به کار می رود. گاه نیز آن را به معنی ابزارها و ترفندهایی به کار می برند که نمایشنامه نویس به کمک آن ها تأثیرات خاص خویش را ایجاد می کند. [= طرح و توطئه]. این ها را می توان وجوه طرح به حساب آورد، آن هم نه وجوه مهم آن. طرح همان آرایش کلی نمایشنامه است. طرح عبارت است از نظم و ترتیب کلیدی اجزا. طرح عنصر مهار کننده ای ست که نمایشنامه نویس به کمک آن چگونگی نظم و ترتیب پنج جزء دیگر را ـ شخصیت، فکر، کلام، موسیقی و منظر نمایش ـ تعیین می کند. در آثار نمایشی طرح همان عنصر ساختمانی (architectonic) است. طرح نظم کلی کنش کامل و نظم کلی تمامی اجزایی ست که در اجرا و ارایه ی این کنش سهیم اند. بنابراین طرح مهم ترین و عالی ترین جزء نمایشنامه است. برخی از نویسندگانی که به بحث درباره ی نمایشنامه های مدرن پرداخته اند از نمایشنامه های بدون طرح (Plotless Plays)، مثلاً نمایشنامه های چخوف، سخن گفته اند. در عمل هیچ نمایشنامه ی بدون طرحی وجود ندارد. نمایشنامه ی بدون طرح نمایشنامه ای ست بدون نظم، یعنی پدیده ای ست آشوبمند. تصور نمایشنامه ی بدون طرح از کاربرد منحصر و محدود واژه ی «طرح» ناشی می شود.

وقتی نمایشنامه نویس تعیین می کند که مثلاً بینش خاص او به یک کنش انسانی جدّی ست، او در حال تصمیم گیری در مورد طرح است. این تصمیم در شخصیت پردازی عوامل موجود در آن کنش عاملی تعیین کننده خواهد بود. فرض کنید شکسپیر آماده شود که برای رقابت با توماس کید با بازنگری در نمایشنامه ی قدیمی او «هملت» خود را بنویسد، این فرض را نیز می توان مدنظر قرار داد که شکسپیر، با توجه به نسخه ی تجدیدنظر شده و عامه پسند بن جانسون براساس نمایشنامه ی قدیمی «تراژدی اسپانیایی» کید، با خود چنین بگوید: «این نمایشنامه ی قدیمی کهنه و بی مزه شده. من چطور می توانم از آن یک نمایشنامه ی نو اما مؤثر از کاردرآورم؟ آه، فهمیدم، من بر اساس نمایشنامه های مبتنی بر انتقام، یک کمدی بورلسک (= تقلید مضحک، نقیضه وار) خواهم نوشت». در یک چنین تجدیدنظری بر سر شخصیت پردازی شاهزاده هملت چه خواهد آمد؟ تا زمانی که نمایشنامه نویس درباره ی نظم و سامان کنش کامل از شروع تا پایان تصمیم نگیرد نه می داند به چه شخصیت هایی نیاز دارد و نه می داند آن ها چه افرادی باید باشند. وقتی نمایشنامه نویس در مورد تأثیراتی که باید ایجاد کند، نظم و ترتیب اوج ها، نوع «پیشرفت کنش»، آرایش گره افکنی ها، و مواد مشابه دیگر در حال تصمیم گیری باشد، در واقع دارد طرح ریزی می کند. پس طرح صرفاً آرایش حوادث نیست، هرچند آرایش حوادث جزئی از طرح است. طرح نظم سراسری کل نمایشنامه است. اگر طرح را به عنوان نظم کلی یا کاملی درنظر بگیریم که نمایشنامه نویس می کوشد بدان دست یابد، در صورت پنج عنصر دیگر را می توان اجزای این کل به حساب آورد. از طرف دیگر، اگر طرح را هدفی درنظر بگیریم که نمایشنامه نویس می کوشد در سازماندهی اثر خویش به آن برسد، دراین صورت پنج جزء دیگر را می توان ابزارهای رسیدن به آن هدف دانست.

اگر طرح را به تنهایی، یا به عبارت دیگر فی نفسه، درنظر گیریم می توان آن را برحسب اجزای خاصش ـ یعنی اجزای مادی و اجزای صوری (فرمال) ـ به دو طریق تحلیل کرد. (البته جز در شرایط تحلیل، عملاً جداکردن طرح از سایر اجزا غیرممکن است. دلیل آن که تبیین طرح یک نمایشنامه بسیار مشکل است همین است). اگر طرح را از نقطه نظر عناصر مادی بررسی کنیم، خواهیم دید که برای آن سه علت مادی وجود دارد. آنچه در درون شخصیت ها رخ می دهد نخستین علت مادی ست. احساسات، عواطف، اندیشه ها، و انگیزه های درونی شخصیت ها مواد اصلی طرح را تشکیل می دهد. ارسطو، به هنگام بحث از تراژدی، این علت را رنج (Suffering) نامید، اما امروزه واژه ی «رنج» به معنای بسیارمحدودی به کار می رود. وقتی ما می گوییم فلان شخص را خشم یا ترحم تحریک کرد و متأثر ساخت، از خمیره ی اصلی کنش نمایشی سخن می گوییم. اما ممکن است شخصیت ها را لذت و نیز اندوه

دیچارد برتون در نقش هملت

تحریک کند و متأثر سازد، و ممکن است این لذت بنیان واقعی کنش نمایشی باشد، یعنی ماده‌ای باشد که کنش به واسطه‌ی آن ایجاد می‌شود. امروزه وقتی واژه‌ی «دراماتیک» (نمایشی) را به کار می‌بریم، بسیاری از مردم بلافاصله به کنش‌ها و رویدادهای عظیم، ناگهانی، بیرونی و مادی فکر می‌کنند. هواپیمایی که به طور معجزه‌آسا از سقوط نجات می‌یابد، دو قطار که براثر تصادم درهم می‌شکنند، یا همه‌ی رویدادهایی که براثر تصادف دوکشتی مسافربری پیش می‌آید. ممکن است این‌ها واقعاً دراماتیک (نمایشی) باشند یا نباشند. اما درام (نمایشنامه‌ی) واقعی قبل از هرچیز رویدادهایی ست که در درون افراد روی می‌دهد. پس این رویدادهای درونی نخستین عنصر مادی طرح است، و برای فهم همین عنصر است که کارگردان و بازیگر به هنگام خواندن و تحلیل نمایشنامه تلاش می‌کنند.

فرض کنید شخصی به علت تردید، تشویش، شک یا ترس از درون برانگیخته شود. آشکار است که اگر این شرایط درونی ادامه یابد و آن شخص فردی فهمیده باشد، خواهد کوشید بفهمد که علت این شرایط چیست، و این احساسات برچه اساسی پاگرفته است. اگر او به تلاش‌های خود ادامه دهد، سرانجام کشفیاتی خواهد کرد. کشف (discovery) دومین عنصر مادی طرح محسوب می‌شود. این دومین تمهیدی ست که نمایشنامه‌نویس به کمک آن کنشی را نظم و سامان می‌بخشد. در یکی از بحث‌های گذشته این نکته را یادآور شدیم که وقتی یک کنش نمایشی درست نظم و سامان یابد، به برانگیختن پرسش‌هایی میل می‌کند، پرسش‌های اولیه‌ی نمایشنامه به یک پرسش اصلی منجر می‌شود، و ممکن است این پرسش اصلی درضمن بسط و گسترش کنش رشد کند و ببالد. هربار که در نمایشنامه پاسخ یک پرسش آشکار شود آن پاسخ، هرچند ساده، به یک کشف شکل می‌دهد. کشف گذر از ناآگاهی به آگاهی ست، از این رو شکلی از تغییر و درنتیجه نوعی کنش است. مؤثرترین کشف نمایشی آن کشفی ست که براثر تأثیر و تحریک درونی شخصیت ایجاد می‌شود. البته کشفی که به وسیله‌ی شخصیت صورت گیرد به کشف تماشاگر نیز تبدیل می‌شود. کشف‌هایی نیز وجود دارد که ارتباط آن‌ها با کنش تا این حد تنگاتنگ نیست، از قبیل کشف چیزی در رابطه با شخصیت، زمان و مکان ماوقع، و حتی انگیزه‌هایی که نمایشنامه‌نویس در دستور صحنه درج می‌کند. برای خواننده و کارگردان این کشف‌ها از آن رو مهم است که مبنایی برای کشفیات موجود در کنش به حساب می‌آید. به درستی می‌توان گفت که هنر تدوین و تنظیم نمایشنامه، هنر ساخت و استفاده‌ی ماهرانه از این کشف‌هاست.

همان طور که در نمایشنامه انواع گوناگون کشف وجود دارد، به همین نحو برای ایجاد آن‌ها شیوه‌ها و روش‌های گوناگونی می‌توان یافت. ممکن است شخصی شخص دیگر را برحسب نوعی نشانه بازشناسی کند- مثلاً برحسب تکیه کلام او، لباسی که می‌پوشد، رفتار و اطوار روشنگری که دارد، و یا نوعی علامت شاخص. خود نویسنده نیز می‌تواند کشف‌هایی را بناکند، مثلاً از طریق معرفی یک شخصیت به شخصیت دیگر، یا دستور صحنه‌ای که شخصیت و انگیزه‌ی او را فاش کند، یا از طریق بحث یا گفته‌ی یک شخصیت درباره‌ی شخصیت دیگر. شخصیت نیز ممکن است براثر به یادآوردن چیزی درگذشته که با شخصیت دیگری پیوند دارد یا باعث شناسایی او می‌شود هویت او را کشف کند. توجه کنید به بی‌شمار مواردی که در ادبیات داستانی یافت می‌شود و در آن‌ها رایحه‌ای اندك معطّر خاطرات گوناگون را می‌پرورد و به کشف هویت زن منجر می‌شود. شخصیتی که درمورد ماهیت و هویت حقیقی شخصیت دیگر سردرگم است، می‌کوشد به کمک حافظه یا تعقل یا از طریق تحقیق و تفحص به هویت او پی ببرد. ممکن است او پیش از آن که کشف حقیقی شکل بگیرد سرنخ دروغینی را دنبال کرده باشد یا استدلال‌های او غلط باشد. در داستان‌های پلیسی و در آثار نمایشی کشفی که از استدلال غلط ناشی می‌شود بسیار قدرتمند و مؤثر است. در نمایشنامه‌ی «اتللو» کشف براساس استدلال غلط اتللو در مورد دزدمونا بنا می‌شود.

کلایدفیچ (Clyde Fitch) در نمایشنامه‌ی «دختری با چشمان سبز» از این تمهید به گونه‌ای مؤثر استفاده می‌کند. حسادت جینی (Jinny) به این استدلال غلط منجر می‌شود که او یقین کند روت چستر (Ruth Chester) عاشق شوهر او- جک- شده است. به واسطه‌ی این استدلال غلط او سرانجام کشف می‌کند که برادر بیمارعزیزش، جفری، با روت به عنوان همسر دوم خود پیمان ازدواج بسته است. سخن آخر این که کشف می‌تواند از روند خود کنش ناشی شود. از این قبیل است کشف‌هایی که در نمایشنامه‌ی «اودیپ شهریار»، «هملت» و بسیاری از نمایشنامه‌های دیگر روی می‌دهد. کشف می‌تواند نوعی خودشناسی باشد. درحقیقت این همان کشفی ست که در درون اودیپ، خانم آلوینگ [در نمایشنامه‌ی «اشباح»] و بسیاری شخصیت‌های دیگر آثار نمایشی روی می‌دهد.

کارگردان باید فهرست دقیقی از انواع کشف در نمایشنامه‌ای که تحلیل می‌کند فراهم آورد و باید از خود بپرسد که آن‌ها چگونه پدید می‌آیند. این نکته از آن جهت اهمیت دارد که هر کشف نمایانگر اوجی در نمایشنامه است، یعنی نمایانگر نقاطی که توجه بیشتری را جلب می‌کند. در نمایشنامه‌های خوش ساخت کشف‌ها حالتی انباشتی یا فزاینده دارند. هر کشف به کشف دیگر منجر می‌شود. بنابراین کشف‌ها به ترتیب اوج‌های قوی و قوی‌تر می‌آفرینند.

چنان که دیدیم، ممکن است نمایشنامه به طور عمده برآنچه در درون شخصیت‌ها روی می‌دهد بنا گردد. اگر نمایشنامه هم برآنچه در درون شخصیت‌ها روی می‌دهد و هم بر کشف‌هایی که از درون آن‌ها ناشی می‌شود بنا گردد معمولاً مؤثرتر از کار درمی‌آید. اما نمایشنامه معمولاً وقتی از بیش‌ترین تأثیر برخوردار است که کشف به واژگونی موقعیت (reversal)- یعنی سومین جزء مادی طرح- منجر شود. روشنگری حاصل از

کشف های متوالی روی هم جمع می شود و غالباً به یک واژگونی کامل، که همانا تغییر در مسیر کنش است، می انجامد. به سادگی می توان این فرایند را برحسب نوعی داستان پلیسی توضیح داد. کارآگاه سرنخ ها را یک به یک جمع می کند، یعنی کشف های متوالی را کنارهم می چیند، تا سرانجام هویت مجرم را شناسایی می کند. اما درضمن کشف آخر که هویت حقیقی آشکار می شود کارآگاه خود را لو می دهد. حال مجرم می داند که تحت تعقیب اوست و به دشمنی با کارآگاه برمی خیزد، و می کوشد او را نابود کند. این چرخش موجب واژگونی مسیر کنش می شود. تعقیب کننده به تعقیب شونده بدل می شود. موقعیت نمایشنامه ی «هملت» چنین موقعیتی ست. در صحنه ی نمایش در نمایش، هملت کشف می کند که کلادیوس حقیقتاً گناهکار است؛ اما کلادیوس کشف می کند که هملت برگناه او آگاه است و تصمیم می گیرد از شر او خلاص شود. تعقیب کننده به تعقیب شونده بدل می شود. این مرحله، مرحله ی واژگونی مسیر کنش در نمایشنامه ی «هملت» است. پس واژگونی موقعیت مستلزم کشف مضاعفی ست از آن قبیل که تشریح شد. وقتی کنش نمایشنامه بریک واژگونی استوار می شود، کشف ها برحسب این واژگونی نظم و کاربرد پیدا می کنند. واژگونی به معنی تغییر کمالی ست در کنش. از این رو عالی ترین ماده ی طرح یا مهم ترین ماده ی شکل پرداز (formal) آن محسوب می شود.

واژگونی به یک بحران یا نقطه ی عطف در کنش شکل می دهد. از این رو می توان فهمید که این عالی ترین جزء مادی طرح مستقیماً با ماهیت شکل پرداز طرح که همانا گره افکنی و گره گشایی ست ارتباط دارد. بنابراین می توان گفت که طرح دارای دوجزء شکل پرداز است. چنان که دیدیم طرح عملاً متشکل است از یک رشته گره افکنی و حل و فصل؛ بنابراین رشته ای بحران یا واژگونی در طرح وجود دارد. این ها واژگونی های فرعی یا نامنسجم اند (episodic)، یعنی خط کلی کنش ضرورتاً برمحور آن ها نمی چرخد. خط داستانی طرح ممکن است به جای یک واژگونی برمحور یک کشف بچرخد و همه ی واژگونی های آن، واژگونی های صرفاً نامنسجم باشند. در این نوع سازمان دهی نظم کامل عناصر به یک کشف بزرگ و نهایی معطوف خواهد شد که به حل و فصل منجر می شود. در طرحی که از این نظم برخوردار است کشف بزرگ به بحران شکل می دهد، گرچه این بحران نوعی واژگونی کامل نیست. از این منظر می توان فهمید که نمایشنامه نویس اجزای مادی طرح را به نحوی تنظیم یا تدوین می کند که برحسب اجزای صوری (شکل پرداز) ـ از قبیل گره افکنی و گره گشایی یا درگیری و حل و فصل ـ نظم و سازمان یابند. و ما قبلاً از این اجزای صوری بحث کرده ایم.

اجرای «اشباح» ایبسن ـ امریکا ۱۹۶۸

شخصیت

این نکته آشکار شد که طرح نمایشنامه شکل و قالب شخصیت ها را تعیین می کند و شخصیت ها ماده ی طرح را فراهم می کنند. منظور ما از شخصیت (کاراکتر) چیست؟ نمایشنامه کنشی ست که عوامل انسانی آن را به اجرا درآورده یا مسبب آن می شوند. تا آن حد که این عوامل را به عنوان عوامل صرفاً کارکردی در کنش درنظر می گیریم، می توان از جنبه ی نظری آن ها را فاقد منش یا شخصیت دانست. اما همین که تفاوت یک عامل از عامل دیگر آشکار شد، این افتراق به خدمت تشخص آفرینی (Characterize) درمی آید. بنابراین عامل مرد در برابر عامل زن نوعی تشخص آفرینی ست. مراتب تشخص آفرینی یا شخصیت پردازی (Characterization) بر آن الگوی فرهنگی که در آن شخصیت پردازی وقوع می یابد مبتنی ست. نمایشنامه نویسان با انتساب صفات یا مشخصه هایی (traits) بر عوامل، آن ها را متمایز می کنند. مشخصه هایی که نمایشنامه نویس به هرعامل نسبت می دهد برکارکرد یا نقشی که هریک باید در کنش بازی کند مبتنی ست. نیز به نوع یا سبکی که نمایشنامه نویس مایل است برای هرنقش بیافریند وابسته است. اگر هدف او این باشد که به شیوه ی مدرن فردیتی کاملاً رشد یافته، پیچیده، و رئالیستی بیافریند، از تنوع وسیع مشخصه ها بهره خواهد برد. از طرف دیگر، اگر هدف او این باشد که تصویر مضحک یکی از مشخصه ها یا صفات انسانی، مثلاً حسادت یا خست، را بیافریند، او فقط مشخصه هایی را برخواهد گزید که کاملاً با مشخصه ی غالب هماهنگ باشند.

می توان مشخصه هایی را که نویسندگان برای تشخص آفرینی استفاده می کنند برحسب نوعی نظم پایگانی به شرح زیر مرتب کرد:

مشخصه های زیستی (بیولوژیک)

مشخصه های مادی (فیزیکی)

گرایش (bent)، طبع (disposition)، نگرش (attitude)

مشخصه های مربوط به احساس (feeling)، عاطفه (emotion)، و میل (desire) مشخه ها یا ویژگی های اندیشه.

تصمیم ها

یک شخصیت پردازی کاملاً منتظم که همه ی سطوح فوق را دربرگیرد باعث می شود که این مشخصه ها به یکدیگر تعین بخشند یا به این تعین بخشی کمک کنند. بنابراین احساس یا میل ممکن است به اندیشه منجر شود و اندشه ممکن است به تصمیم بینجامد. در شخصیت پردازی تصمیم عالی ترین سطح صوری یا شکل پرداز محسوب می شود، به عبارت دیگر، وقتی شخصیت در سطح تصمیم قرار می گیرد یا کنش یکی می شود.

ممکن است شخصیتی به کمک فقط یکی از مشخصه های اساسی خود در یکی از سطوح فوق ـ مثلاً با اونیفورم پلیس ـ باورپذیر و محتمل از کاردرآید. این شخصیت پردازی برحسب یکی از مشخصه های مادی اکتسابی صورت می پذیرد. همه ی آنچه نمایشنامه نویس برای نقش های جزئی نیاز دارد همین است و بس. می توان شخصیتی را کاملاً برحسب طبع یا نگرش او عرضه کرد. به طور مرسوم می گوییم که یاگو شریر مادرزاد است، یعنی دارای گرایش یا طبع شیطانی ست. امروزه روانشناسان برآنند که گرایش یا طبع افراد کاملاً در دوران نوزادی و دوران اولیه ی کودکی آموخته و کسب می شود ولی ما هنوز به آن آثار ثابتی که در شخصیت افراد حک شده و آن ها را ذاتی و فطری قلمداد می کنیم توجه داریم. اما گرایش را می توان به عنوان نوعی نگرش کسب کرد. گرایش یا طبع برخی شخصیت های تیپیک (سنخ گونه) از قبیل پیردختر، معلم سختگیر، خسیس، جنگجوی لافزن، و سرمایه دار زیاده طلب از جمله نمونه های مشهور شخصیت پردازی در آثار نمایشی ست. در کمدی شخصیت پردازی براساس این سطح بسیار رایج است، اما این سطح در نمایشنامه های جدی نیز خود را نشان می دهد.

برای نقش های اصلی موجود در کنش نمایشی شخصیت پردازی برحسب احساسات، عواطف و امیال ضروری ست. در این سطح، شخصیت پردازی با عنصر بنیادی طرح ـ یعنی با آنچه در درون شخصیت روی می دهد ـ پیوند می یابد. البته این نکته در مورد نگرش شخصیت نیز صحت دارد اما این امکان وجود دارد که شخصی نگرش منفعلانه داشته باشد. آن احساسات و عواطفی که برحسب امیال جهت می یابد پویا و فعال است. آن ها شخصیت را به سوی فعل و عمل می رانند. وقتی احساس به چیزی فعال بدل شود، به میل منتج می شود. خواسته ی شخصیت چیست؟ امیال او (مرد یا زن) چیست که می کوشد به هر قیمت شده بدان دست یابد؟ به هنگام تحلیل شخصیت پرسش های اساسی کارگردان و بازیگر همین است. در آثار نمایشی تعیین این که در کجا احساس و میل شخصیت متوقف شده و اندیشه و تفکر آغاز می شود مشکل است. عملاً عواطف شخصیت به بخشی از اندیشه ی او در نمایشنامه شکل می دهد. اما اگر شخصیتی برای رسیدن به امیال خود با مشکلاتی مواجه شود، یعنی درگیر کشمکشی واقعی گردد، ممکن است مجبور به تأمل و تفکر شود.

تأمل حقیقی سطح عالی تری را در شخصیت پردازی نشان می دهد. آن را می توان به دو نوع تقسیم کرد. تأمل چاره جو به شیوه ها و ابزارهای دستیابی به یک میل یا هدف می پردازد. این نوع تأملات در کمدی روی می دهد. تأمل اخلاقی، که نوع دوم تأمل است، به خیر یا شری مربوط می شود که شخصیت طالب آن است. وقتی این نوع تأمل وقوع می یابد، شخصیت تا حدی جدی می شود. در آثار نمایشی تأمل به انتخاب منجر می شود. چه شخصیت به هر دلیلی دست به انتخاب بزند یا نزند، درهرحال این مرحله عالی ترین سطح متفاوت سازی شخصیت محسوب می شود. انتخاب نیز می تواند چاره جو یا اخلاقی باشد. انتخاب چاره جو ممکن است در کمدی روی دهد، اما وقتی انتخاب برحسب معیارهای اخلاقی صورت می گیرد، به انتخابی جدی بدل می شود. انتخاب های اخلاقی بنیادی خوبی یا بدی یک شخصیت را تعیین می کنند. حدّ اعلای جداسازی میان یک عامل از عامل دیگر که در کنش نمایشی امکان وقوع دارد خوبی و بدی ست.

شخصیت ها چه تصمیم هایی می گیرند؟ پاسخ به این پرسش به کارگردان کمک می کند که ماهیت شخصیت ها را تعیین کند. نیز به او کمک خواهد کرد که نحوه ی پیشرفت کنش را تعیین کند. طرح تراژدی های بزرگ برحسب تصمیم شخصیت های اصلی پیش می رود. در کمدی می توان با مقاصد مشابه از تصمیم های چاره جو بهره برد. حتی می توان در کمدی از تصمیم های اخلاقی مضحک، از آن قبیل که در تأملات فالستاف در باب شرف و افتخار روی می دهد [«هانری چهارم» بخش دوم] استفاده کرد. تصمیم می تواند به یک یا سه نتیجه منتج شود: ممکن است صرفاً به تغییر نگرش شخصت بینجامد؛ ممکن است به سخن و کلام منجر شود؛ و یا ممکن است موجب اعمال جسمانی گردد. تصمیم (یا به دلیلی عدم تصمیم) به خودی خود کنش نمایشی ست، هرچند به چیزی جز خود منتج می شود. معمولاً تصمیم سه راه فوق الذکر را پیش رو دارد.

ادامه دارد