የኮርስ መግቢያ

ይህ ኮርስ መጠሪያው የተውኔት መግቢያ (Introduction to Drama) ይሠኛል:: የኮርሱ መለያ ደግሞ ELAM 3111ነው::

ምእራፍ አንድ
የተውኔት ምንነትና ባህሪያት

1.1. የተውኔት ምንነት

ተውኔት የሚለው ቃል ጥንተ አመጣጥ ከግእዝ የተወሰደ ሲሆን፣ ትርጉሙም ጨዋታ፣ ዘፈን፣... ማለት እንደሆነ ኪዳነወልድ ክፍሌ በመዝገበ ቃላታቸው ይገልጻሉ።ይህም "drama" የሚለውን የእንግሊዝኛ ቃል እንዲተካ ተደርጎ የተወሰደ ነው። ይህ ደግሞ የግሪኩን "dream" ማለትም "to do" (መከወን) የሚል ትርጉምን የያዘ ነው።

የተውኔትን ምንነት ስንመለከት ደግሞ ከስነ-ጽሁፍ ዘርፎች አንዱ ሲሆን ከምናባዊ ስነ-ጽሁፍ ተርታ ይመደባል። ተውኔት እንደ ማንኛውም ምናባዊ ስነ-ጽሁፍ የሰው ልጆችን ማህበራዊ፣ ፖለቲካዊና ባህላዊ ዕሴቶች ያሳያል። በፋንታሁን (1999) የተጠቀሰው የአርስቶትል ሃሳብ የሚያስገነዝበውም ተውኔት ከሰው ልጆች እውነተኛ ድርጊት የሚከተብ የኪነ ጥበብ ዘርፍ መሆኑን ነው።

የሻው (1998) እንደሚገልጸው ደግሞ ተውኔት፣ የሌሎችን ባህሪ፣ ሁኔታና ንግግር ለጊዜው ወርሶ አንድ አይነት ክንዋኔን ከቋንቋ ጋር አገናኝቶ የመጫወት ጉዳይን የሚያመለክት እንደሆነ ይገልጻል። ይህ የሚያመለክተው ደግሞ ተውኔት ሁለት አበይት ጉዳዮችን የያዘ መሆኑን ነው። እነዚህም ስነ-ጽሁፋዊ ጥበብና አሳክሎ/ወክሎ/ የመተወን ጥበብ ናቸው (ክላውስ፣ 1991 በየሻው፣ 1998 እንደተጠቀሰው)። እንደ ስነ-ጽሁፋዊ ጥበብነቱ ቋንቋን ይጠቀማል ማለት ነው። ይኸውም ታሪኩ፣ ሴራው፣ የገጸባህሪያቱ ስብዕና እና ገጠመኝ፣ ... የሚሰናዱት በቋንቋ ነው። የምናቡን አለም ፍጡራን ጠቅላላ ሁኔታ በመውረስ፣ በመድረክ ለይ ጥበባዊ ድርሻቸውን የሚወጡትን ባለሙያዎች ስንመለከት ደግሞ የትወና ጥበብነቱን እናስባለን። ከዚህ የተነሳ የስነ-ጽሁፍና የትወና ጥበቦች በአንድነት ቆመው፣ ህብር ፈጥረው፣ የተውኔት ጥበብን አስገኙ እንላለን።

1.2. የተውኔት ህሪያት

ተውኔት የተመረጠን የማህበረሰብ ገጽታ በማሳየት ረገድ ከሌሎች የስነ-ጽሁፍ ዘርፎች ተመሳሳይነት ያለው ቢሆንም ገና ከጅምሩ በተዋንያን አማካይነት በመድረክ ላይ እንዲቀርብ መደረጉ (ተመድራኪነቱ) ልዩ ባህሪው ነው። ከዚህም በተጨማሪ ተውኔት ህይወትን በተወሰነ የጊዜና የቦታ ክልል በድርጊት በመድረክ ስለሚያቀርብ ከሌሎቹ የስነ-ጽሁፍ ዘርፎች በተለየ ለስሜት ቅርብ

ነው። ይህም ሲባል በመድረክ ላይ መቅረቡ የተመልካችን ስሜት የመሳብ ከፍተኛ ሀይል አለው። ከዚህም ሌላ ተውኔት ድርጊትን በቀጥታ በአይን እንዲታይ የሚያደርግ መሆኑ በሰው አእምሮ ውስጥ ተቀርጾ የመቅረት ሀይሉ፣ ወይም የለዋጭነት አቅሙ ከፍተኛ ነው። በዚህ የስነ-ጽሁፍ ዘር ገጸባህሪያቱ የተለያዩ ተግባራትን ወይም ሰዋዊ ድርጊቶችን ሲፈጽሙ የሚታዩበትና የተመልካችንም ስሜታዊ ተሳትፎ የሚጠይቅ በመሆኑ ድርጊታዊነት ይጎላበታል። ይህ ደግሞ ተመልካቹ እራሱን ወይም የሚያውቃቸውን ሰዎች የመሰሉ ተዋንያንን ስለሚያይ በንቃት ይከታተላቸዋል። የሀዘናቸውና የደስታቸውም ተካፋይ ይሆናል። ተውኔት ህይወትን ከበፊቱ የበለጠ እንድንገነዘብ ሲያደርግ እንደ አጭር/ ረጅም ልቦለዶች ስለገጸባህሪያቱ ሳያወራ፣ ሳይተርክ በመድረክ ላይ በማምጣት ራሳችንንና ተግባሮቻችንን እንድንመረምርና እንድናውቅ ያደርጋል። ይህም ማለት ጸሀፊው ጣልቃ የመግባት እድል አይኖረውም ማለት ነው።

በአጠቃላይ ተውኔት የስነ-ጽሁፍ ስራ ነው ቢባልም የራሱ የሆኑ ግለ ወጥ ባህሪያት ያሉት መሆኑን መገንዘብ ይቻላል። እነዚህን የተውኔት ግለ ወጥ ባህሪያት በተናጠልና በዝርዝር ቀጥለን እንመልከት።

1. ቀውስ፣ ውኅምብርና ግራ መጋባት

በማንኛውም ተውኔት በአንድ አይነት እክል ውስጥ የገባች ህይወት ነገረ ስራ ቀድሞ ይከሰታል። ይህ የሚያሳየው በተውኔት ውስጥ ቀውስ አይቀሬ መሆኑን ሲሆን ግብግቡም ወዲያውኑ ይጀምራል። በየሻው(1998) የተጠቀሱት የፔክና ከይሌ (1991) እና የመንግሰቱ ለማ (1964) ስራዎች የሚያሳዩትም ጥበቡ ከቀውስ፣ ከውዥምብርና ከግራ መጋባት የሚጀምር መሆኑን ነው። ይህን ጉዳይ መንግስቱ (1964) የገለጹት የ"ምጥ"ን አፍታዊ ውጥረት አስረጅ በማድረግ እንደሆነ የሻው (1998) ይገልጻል። ይኸውም "ምጥ መጣ (ጉድ ፈላ)፣ ልጅ ተወለደ (ታምር)፣ ልጁ በህይወት ወይም ሞቶ ተገኘ (መደምደሚያ)" በማለት የተውኔት ሂደት ፋታ የማይሰጥ፣ በመካለብ የተሞላ መሆኑን ያመለክታሉ (በየሻው፣ 1998 እንደተጠቀሰው)።

2. የተዘወተረ መዋቅር

በአጭር ወይም ረጅም ልቦለድ ስራዎች ደራሲያኑ የታሪኩን ሴራ ሲያዋቅሩ፣ የተለያዩ የአወቃቀር ብልሀቶችን ይጠቀማሉ። በተውኔት ግን ተዘውትሮ የሚሰራበት አወቃቀር የትውቂያ፣ የትውስብና የልቀት መዋቅር ነው።

ትውቂያ የተውኔቱ ጠቅላላ ታሪክ የሚመሰረትበትን አንድ አይነት የተምታታ አለም መፈጠሩን ይጠቁመናል። ያም ግርታ ወይም

ብዥታ በምን የተነሳ እንደሆነ በማሳየት የጠቅላላ ሂደቱን መሰረት ይጥላል።
ትውስብ ደግሞ ከግራ መጋባት የተነሳ የሚፈጠሩት ምስቅልቅሎሽች፣ ጎራ በለዩ ሀይላት መካከል በሚካሄድ መራኮት የበለጠ የሚጎለብት ሂደት ነው። ይህ ክፍል በመዋቅሩ ውስጥ ሰፊውን ድርሻ ይይዛል።
ልቀት የሚባለው የተፋጠጠው ተፋጥጦ፣ የተራኮተው ተራኩቶ፤ የማታ ማታ ባለ ድሉና ተሸናፊው ተለይተው የእድላቸው ፍጻሜ የሚወሰንበት ደረጃ ነው። ተውኔቱ በድልም ሆነ በውድቀት ቢጠናቀቅ ተደራሲው የመጨረሻውን ኪነጥበባዊ ትፍስህት የሚያገኘው በልቀት ደረጃ ነው።

3. ግልጽነትና ቀጥተኛነት

እንደነ ቬንደርና ሌሎች (1960) ገለጻ ተውኔት ግልጽነት ያለው፣ ቀጥተኛና ለመረዳት የማያስቸግር ዘርፍ ነው። ምክንያቱም ተውኔት ህይወትን በተደራሲ ፊት ገልጦ የሚያሳይ እንጂ የሚመሰጠርበትና ከታዳሚው የመረዳት አቅም በላይ የራቀና የተወሳሰበ አይሆንም። ይኸውም ተውኔት የሰው ልጆችን አኳሁዋኖች በግልጽ ስለሚያሳይ ለታዳሚያኑ ቅርብ ነው። ስለሆነም የቀረበውን የህይወት ገመና በቀላሉ እንድንመለከት፣ እንድናስተውልና እንድንፈርድ ያደርገናል። በሌሎች ስነ-ጽሁፎች ወደኋላ ተመልሶ መመርመርና ማመስጠርን ይፈቅዳሉ። ይህ ግን

ለተውኔት አይሰራም። ስለሆነም በቀጥታና በግልጽ መቅረብን ይጠይቃል።

4. የአተራረክ ብልሀት

ተውኔት የፈጠራ ታሪክን መሰረት የሚያደርግ ቢሆንም ከሌሎች የኪነ-ትረካ ዘሮች ለየት ያለ መንገድ ይታይበታል። ምክንያቱም በቀጥታ ከድርጊት ጋር ይያያዛልና። በተውኔት ውስጥ ታሪክ ነጋሪዎቹ ገጸ-ባህሪያት ራሳቸው እንጂ ጸሀፊ ተውኔቱ አይደለም። ይህንንም እርስ በርሳቸው በሚያደርጓቸው ምልልሶችና በየራሳቸው በሚፈጽሟቸው ድርጊያዎች ይወጡታል። ከዚህ አልፎ ጸሀፊውም ሆነ ሌላ ሶስተኛ ወገን በታሪኩ መካከል ጣልቃ ገብቶ የተደረገውን የሚያወጋ አካል የለም።

5. የታሪክ አነሳስና የመረጣ ፋይዳ

በተውኔት ውስጥ የሚቀርብ ታሪክ የሚጀምረው፣ የነገሮችን ስረ መሰረት ጎልጉሎ በማንሳት አይደለም። ይህ የረጅም ልቦለድ ባህሪ ነው። ረጅም ልቦለድ ታሪኩን ከአንጻራዊ መነሻው በመጀመር ቀስ በቀስ ጉዳዩን በማወሳሰብ፣ ወደ ኋላ የቀሩ ነገሮችም ቢኖሩ እንኳ፣ እንዲሁ በስፋት የሚያከማቹ ሳይሆን በምልሰት ሊጠቁም ይችላል። በተውኔት ግን በቀደመው ገጠመኝ ውስጥ የተፈጠሩት ምስቅልቅሎሾች ተካብተው ገደቡን ሊጥሱ ሲሉ ነው ታሪኩ የሚነሳው።

በተለያየ ምክንያት የተቋሰሉ አካላት ቁርሿቸው ሀይ የሚባልበት ብልሀት ሲጠፋ ያለ የሌለ አቅማቸውን አጠራቅመውና የትግል አቅጣጫቸውን ለይተው ትግሉ ሲፋፋም /ከፍጥጫ ላይ ሲደርሱ/ ወደመድረክ ይመጡና የተውኔት አለሙን ህይወት ይጀምራሉ። የቁርሾው መነሻ ምን እንደሆነ የምንረዳው ግን ቀስ በቀስ እያደር በሚካሄደው ግብ ግብ ውስጥ ነው። ለምሳሌ በሀምሌት ውስጥ የምንመለከተው ታሪክ ወደ መድረክ የሚመጣው የሀምሌት አባት በመርዝ ከተገደለ በኋላና በምድሪቱ ጉምጉምታ ቅጥ ሲያጣ ነው። የተመደረከው ታሪክ በመርዝ የተገደለውን ንጉስ ደም ለመበቀል የተደረገውን ደፋ ቀና መሰረት አድርጎ ነው የሚጓዘው። የተውኔት ታሪክ በዚህ መንገድ ታሪኩን መጀመሩ ፋይዳው የጊዜና የቦታ ጥበትን ያቃልላል። ከዚህም በተጨማሪ ተውኔትን እምቅነትና ጥልቀት ለማላበስም ያገለግላል።

6. ተመድራኪነት

ጸሀፊ ተውኔት፣ ተውኔትን ሲጽፍ የሚያስበው አንባቢን ሳይሆን የቤተ ተውኔት ታዳሚን ነው። ገጸባህሪያቱም እንደ ጽሁፍ በሃሳብ ብቻ የሚመላለሱና ምናባዊ ክንዋኔን የሚከውኑ ሳይሆኑ ስጋና እስትንፋስ ያላቸው ተዋንያን የሚተገብሩት መሆኑ ታስቦ የሚጻፍ ነው። ስለዚህ ተውኔት ሲጻፍ በመድረክ ላይ ሊከወን መቻል አለመቻሉን ማሰብን ይጠይቃል።

1.3. የተውኔት ተግባር

ተውኔት በስነ-ጽሁፋዊነቱ የተነሳ በሚያቀርበው የተመረጠ የህይወት ተሞክሮ አማካይነት አዲስ ገጠመኝ በመስጠት ተደራሲው (ታዳሚው) ስለ ህይወት ያለውን ግንዛቤ ያሰፋል። ከቀረበው ህይወትም በመነሳት ራስን፣ ግለሰብን፣ ወይም ማህበረሰብን ለመገምገም የሚያስችል አዕምሯዊ ንቃትን ይሰጣል።