

## **ምእራፍ ሁለት**

### **የተውኔት አላባውያን**

#### **1. የተውኔት አላባውያን**

የተውኔት አላባውያን ማለት ከስነ-ጽሁፍ አተያይ አኳያ የአንድን የፈጠራ ስራ በማዋቀር ሂደት የተሟላ አድርገው ለማቅረብ የሚያስችሉ አካላት እንደሆኑ የሻው(1998) ያመለክታል። ይኸውም አንድ ቤት ሲዋቀር የተለያዩ ቁሳቁሶችን ተጠቅሞ እንደሆነ ሁሉ ተውኔትን ለመገንባትም አላባውያን ያስፈልጋሉ ማለት ነው።

ዘሪሁን(1992) እንደሚገልጸው ደግሞ እነዚህ አላባውያን ከልቦለድ አላባውያን የተለዩና አዲስ አይደሉም። ይሁን እንጂ ለተውኔት ቅርጽና ይዘት እንዲስማሙ ተደርገው ይቀርባሉ። በዚህ ክፍልም የተወሰኑትን እናያለን።

#### **2.1. ገጸባህሪያት (character)**

ገጸባህሪያት፣ በአካል- በቀለም፣ በግብር-በምግባር፣ በስም በአድራሻና በመሳሰሉት የአንድ ፍጥረት መከሰቻ ና መታወቂያ መስፈርቶች ለይተን የምናውቃቸው፣ ነጥለን የምንጠራቸው፣ በፈጠራ ስራዎች ውስጥ ተጨባጭ ሚና የሚጫወቱ ምናባዊ ፍጥረታት ናቸው (የሻው፣ 1998)። ይኸውም የተውኔት ገጸባህሪያት በፈጠራ ታሪኩ ውስጥ ያሉትን የድርሰቱን ሰዎች፣

በድርሰቱ ውስጥ የተሳሉትን እንስሳት፣ በተውኔታዊ ታሪኩ ውስጥ የተቀረጹትን መናፍስትና ረቂቅ ሃሳቦች የመሳሰሉትን የሚያጠቃልል መሆኑን ፋንታሁን(1999) ያመለክታል።

እንደ የሻው(1998) ገለጻ፣ ገጸባህሪያት ለይተን የምናውቃቸው፣ ወሳኝ ሚና የሚጫወቱና ምናባዊ የሆኑ ፍጥረታት ናቸው። ገጸባህሪያትን ለይተን ማወቃችን ከሶስት አበይት ነጥቦች ጋር ይገናኛል። በመጀመሪያ ደረጃ ለህሊናችን ህልውናቸው ብለን እስከማመንና ስለመታየታቸው እስከመመስከር ድረስ ይቀርቡናል። ስሜት፣ ሃሳብ፣ ምግባርና ተግባር አላቸው፤ ይናገራሉ፤ ያከናውናሉ። ከዚህም የተነሳ አይናችን አብሯቸው ሲንከራተት፣ ጆሯችን ቃላቸውን ሲያዳምጥ፣ ስሜታችንም ስሜታቸውን ሲጋራ ይሰማናል። በመሆኑም አውቀናቸዋል ማለት በዋሉበት ውለን፣ ባለፉበት አልፈን ክፋት ደግነታቸውን በመረዳት መተርጎማችንን የሚያመለክት ነው።

በሁለተኛ ደረጃ ደግሞ ነጻነት ያላቸው አካላት ስለሆኑ እንለያቸዋለን። እኛ ያዘዝናቸውን ለመፈጸም፣ ፍላጎታችንን የሚማጸኑ ተስፈኞች አይደሉም። ስሜታቸው የስሜታችን ቅጥያ አይደለም። የምኞታቸው አቅጣጫም ሆነ የግባቸው ትልም በእኛ ምርጫ የሚቀየስ አይደለም።

በሶስተኛ ደረጃ ደግሞ ገመናቸውን ሳቀር የማወቃችንን ነገር የሚመለከት ነው። የገሀዱን አለም ሰው ስዕብና የምናውቀው ከሞላ ጎደል ነው። ገጸባህሪያትን ግን ሰው ሊሰማው የማይገባውን/የማይችለውን/ ልቡናዊ፣ ህሊናዊም ሆነ አካላዊ ገመናቸው ለተደራሲያኑ የተጋለጠ ነው። አፍረው የደበቁት አካል፣ ቆስለው የሸፈኑት ገላ፣ አድብተው የደለቱት ሽምቅ፣ አርምመው የቋጠሩት ተስፋ፣... ከተደራሲው እይታ ውጭ አይደለም።

ገጸባህሪያት ወሳኝ ሚና አላቸው። የሻው(1998) አልተንበርድንና ሌዊስ(1966) በመጥቀስ፣ በኪነ-ትረካ ውስጥ ተገኝተው ጉጉትን የሚቀሰቅሱ የኪነ-ትረካ ቁልፍ አላባ እንደሆኑ ይገልጻል። በመሆኑም የተውኔት መሰረቱ (ሁሉንም የተውኔት አላባውያን የሚያማክለው) ድርጊያው ነው። ተደራሲን ድንቅ ከተባሉ ተውኔቶች ጋር የሚያስተሳስረውም ይኸው ነው። ሴራ ከድርጊያ የሚመነጭ ሲሆን ለሴራው ጣእምና ትርጉም የሚሰጠው ደግሞ ከገጸባህሪያቱ ፍላጎት ስሜት(emotion) የሚነሳው የድርጊትና ውጤት መቆላለፍ ነው(የሻው፣ 1998)። ይህ ድርጊት ደግሞ ሊከወን የሚችለው በገጸባህሪያት አማካይነት ነው።

ሶስተኛው ነጥብ ደግሞ ገጸባህሪያት ምናባዊ ፍጥረታት መሆናቸው ነው። በሌላ አባባል ገጸባህሪያት የደራሲው ፍጡራን እንጂ የፍጥረት አለም ፍጡራን አይደሉም። በአጠቃላይ ገጸባህሪያት በገሀዱ አለም ፍጡራንን አካልና አምሳል ተለክተው የሚቀረጹ

የፈጠራ ስራ ሰዎች ናቸው። በገሀዱ አልም የተለያየ አካል፣ ስብዕና፣ አመለካከት፣ ወዘተ. ያላቸው ሰዎች እንዳሉ ሁሉ በተውኔቱም አለም ይገኛሉ። ልዩነቱ የምናባዊው አለም ሰዎች እንደ ገሀዱ አለም ሰዎች ከስጋ፣ ከደምና ከአጥንት በመሰራት ገዝፈው አለመገኘታቸው ብቻ ነው።

### **2.1.1. የገጸባህሪያት አከፋፈል**

ገጸባህሪያትን ለመከፋፈል ሁለት አቅጣጫዎች ይኖራሉ። አንደኛው ከስብዕናቸው (ከህሊናዊ መልካቸው) አንጻር የሚታይ ሲሆን፣ ሌላው ደግሞ በተውኔት ውስጥ ከሚኖራቸው ሚና አንጻር የመመርመር ሂደት ነው።

#### **1.1.1.1. የገጸባህሪያት አከፋፈል ከስብዕና አንጻር**

በዚህች አለም የሚኖሩ ሰዎች ለሚያጋጥማቸው በጎም ሆነ ክፉ ነገር የሚሰጡት ምላሽ የማንነታቸው (የስብዕናቸው) መከሰቻ ነው። አንዳንዶቹ ግልብ (አስተኔ) ናቸው። እንደነዚህ አይነት ሰዎች ደግሞ ነገሮችን በእርጋታ የማጤንና ለሚወስዱትም ርምጃ የማውጠንጠን ሀይል ያንሳቸዋል፤ ስሜታዊነትም ያጠቃቸዋል። ሌሎች ደግሞ ውስብስብ (ክብ) ናቸው። እንደነዚህ አይነት ሰዎች ደግሞ እርምጃ ከመውሰዳቸው በፊት በርቀት ያጤናሉ፤ በፍጥነት ከመጋፈጥ ይልቅ ማድመጥን ይመርጣሉ። የያዙት ጉዳይ በውስጣቸው ሲወል ሲያድር አቋማቸውን ይፈታተኑዋል። ለመወሰንም ዘገምተኛ ያደርጋቸዋል። ገጸባህሪያት ደግሞ የገሀዱ

አለም ሰዎች ነጹብራቅ በመሆናቸው የተነሳ እነዚህ ሁለት የተራራቁ ሰብአዊ ባህሪያት ለሁለት ይከፍሏቸዋል፤ አስተኔና ውስብስብ በማሰናቸት።

## **ሀ. አስተኔ ገጸባህሪያት**

እነዚህ ገጸባህሪያት ጥርስ የማያስከድኑ፤ ባህሪያቸው ለመቀለጃ የሚመችና ቅርብና ግልጽ ከመሆኑ የተነሳ አላፊ አግዳሚ የሚገረምባቸው ናቸው። ከዚህም በተጨማሪ እንደነዚህ አይነት ገጸባህሪያትን ተራ የሚመስል ነገር ሁሉ ስሜታቸውን በቀላሉ የሚለዋውጥባቸው ናቸው። ይህ ባህሪያቸው ደግሞ ተመልካችን የሚያስገርምና የሚያስፈግግ ነው።

እነዚህ ገጸባህሪያት የጠነነ የባህሪ ውስብስብነት እንደማይታይባቸውም የሻው (1998) ደበበን (1973) ጠቅሶ አመልክቷል። ይህ ማለት ደግሞ ስብዕናቸው ቡራቡሬ አይደለም። ነጠላና ፊት ለፊት የሆነ እንጂ (ፎርስትረ በስቴንቤክ፤ 1967)።

በእነዚህ ገጸባህሪያት ከርቀት የተነጣጠረ አላማ፤ እቅድ ያለው የህይወት ጉዞ፤ በጥልቀት የተውጠነጠነ የነፍስ ተልእኮ ወይም እረፍት የሚነሳ የህልውና ምክንያት አይታሰብም። በዚህም የተነሳ ለህይወት የሚያደርጉት መፍጨርጨርና ለማለፍ የሚፈልጉት መሰናክል እዚህ ግባ የማይባልና እረፍት የማይነሳ ነው። የታመቀ እልህ ወይም ቀኑን የሚጠብቅ የበቀል እርሾ የመያዝ ባህሪ

የላቸውም። ጉዳያቸውም ምን ያስከትል ይሆን ተብሎ የሚያንን አይደለም። ምክንያቱም ተርፎ የሚያድር ነገር የላቸውም። ለሚገጥማቸው ነገር ሁሉ ምላሻቸው ወዲያውኑ ነው። አስተኔ ገጸባህሪያት ሲቀየሙ ለማኩረፍ፣ ሲመጣባቸው ለመወርፈ፣ ሆድ ሲብሳቸው ለማልቀስ፣ ሲደሰቱም ለመቦረቅ ነገራቸው ሁሉ አፍንጫቸው ላይ ናት- ይቸኩላሉ። በቀላሉም ይደለላሉ።

አስተኔ ገጸባህሪያት ነጠላ ብቃትን ብቻ ይዘው ይሳላሉ። በቃልም ሆነ በተግባር ያችኑ ባህሪያቸውን ይዘው ይገኛሉ። በመሆኑም ለተደራሲያን በቀላሉ የሚታወቁ ናቸው። ማንነታቸውን ለማወቅ ላይ ታች መማሰንን አይጠይቁም። በተለይም አስቂኝና ጅላጅል ባህሪያቸው ለየት ያለ ድመቀት ስለሚሰጣቸው እንዳንረሳቸው ያደርገናል። በተውኔት ውስጥ እነዚህን ገጸባህሪያት ሰፊና ወሳኝ ሚና እንዲወጡና ቁም ነገር እንዲሰሩ መደረግ የለበትም።

## ለ. ውስብስብ ገጸባህሪያት

ውስብስብ ገጸባህሪያት ተግባራቸውን፣ ምግባራቸውንና አንደበታቸውን ከመግለጻቸው በፊት፣ በሩቅ ግባቸው ላይ ሊያመጣ የሚችለውን ጠንቅም ሆነ ፋይዳ የሚገምቱና የሚመዝኑ ናቸው። ምክንያቱም በህይወታቸው ውስጥ ሊያከናውኑት ስለሚያስቡት ግብ ዳር መድረስ አጥብቀው ይጨነቃሉ። ይህ ነገሮችን ከየአቅጣጫው የመመልከት ባህሪ ደግሞ ስብዕናቸውን የተወሳሰበ ያደርግባቸዋል። የነዚህን ገጸባህሪያት ሰብአዊ ባህሪ፣ አላማ፣

ማንነት፣ ውሳኔ፣ ቁምና ይቅርታቸውን በቀላሉ ለመገመት ያስቸግራል። ከሆነም ብዙ ጊዜን ይወስዳል።

ገጸባህሪያቱ ይዘውት የሚነሱት ተልዕኮ ስፍር ቁጥር ስለሌለው ስፍር ቁጥር ከሌላቸው አካላት (ጉዳዮች) ጋር የሚያነካካቸው የሚያናጫቸው፣ የሚያጠላልፋቸው አይነት ናቸው። ስለዚህ ከየማእዘኑ የሚፈለጉ ባላንጣዎች ይኖሯቸዋል። ከባህሪያቸው (ስብዕናቸው) ጥልቀትና ድብቅነት የተነሳም ከወዳጆቻቸው ይልቅ ጠላቶቻቸው ይበዛሉ። በመሆኑም ውስብስብ ገጸባህሪያት ለተደራሲ ቁም ስቅለ የሚያሳዩ ናቸው። እነዚህ ገጸባህሪያት በተውኔት ውስጥ ቁልፍ ቦታ የሚሰጣቸው ናቸው። የተውኔቱ ታሪክ፣ የሚፈጠሩት ግጭቶች፣ የሚደራው ሴራ፣ የሚፈጠረው ምስቅልቅል፣ ወዘተ. በእነሱ ዙሪያ የሚነሱ ናቸው።

በተውኔት ውስጥ የውስብስብ ገጸባህሪያት መጠን የተትረፈረፈ መሆን የለበትም። በበዙ ቁጥር የተለያዩ ግቦችና የተበታተነ ሁኔታን ሊያስከትል ይችላል። ይህ ደግሞ ተውኔቱን በአንድ ወሳኝ ርእሰ ጉዳይ ላይ እንዳይመሰረት እንቅፋት ይሆናል። ስራውንም ውል አልባና እቅድ የለሽ ሊያደርገው ይችላል። ለዚህ መፍትሄው ደግሞ የውስብስብ ገጸባህሪያትን ቁጥር በመመጠን የአስተኔ ገጸባህሪያቱን እገዛ ከፍ ማድረግ ነው።

## 2.1.1.2. የገጸባህሪያት አከፋፈል ከሚጫወቱት ሚና አንጻር

በተውኔት ስራ ውስጥ ወሳኝ የተግባር ድርሻ ያላቸው ባለጉዳዮች ብቻ ይሰማራሉ። ይሁን እንጂ እነዚህ አካላትም ሁሉም እኩል ወሳኝነት የላቸውም። በመሆኑም ነገር ሁሉ ስለነሱና ከነሱ የተነሳ የሚካሄድባቸው ገጸባህሪያት ይኖራሉ። በአንጻሩ ደግሞ ሌሎች (ብዙሃኑ) የሚሳሉት ላቅ ያለ የተውኔት ጉዳይ የሚሸፍኑትን ገጸባህሪያት ማንነት፣ ተልዕኮና ግብ የበለጠ አጉልቶና አጎልብቶ ለማሳየት ነው። ስለዚህ ጸሃፊ ተውኔቱ የሚያነሳውን አንድ አቢይ ርእሰ ጉዳይ ከፍጻሜው ለማድረስ አይቀሬና ዘላቂ ሚና ያለቸውን ገጸባህሪያትና አልፎ ሂያሹ ገጸባህሪያትን መሳል ይችላል ማለት ነው። ከዚህ በመነሳት በተውኔት ውስጥ የሚገኙ ገጸባህሪያትን አቢይና ንኡስ ብሎ መክፈል ይቻላል። በተውኔት ውስጥ ሁልጊዜ አቢይ ገጸባህሪያት ይኖራሉ ማለት ግን አይደለም። ለምሳሌ ቧልታይን በመሳሰሉ ተውኔቶች ውስጥ ጸሃፊ ተውኔቱ ስለአቢይና ንኡሳን ገጸባህሪያት በማውጠንጠን ጊዜ አያጠፋም።

ይሁን እንጂ ገጸባህሪያትን በዚህ መልክ መክፈሉ ቢያንስ ሁለት ፋይዳዎች ይኖሩታል። በመጀመሪያ ደረጃ ታሪኩ ሰብሰብ ብሎ እንዲፈጥንና አንድ አቢይ መዳረሻም እንዲያገኝ ያግዛል። በሁለተኛ ደረጃ ደግሞ ተደራሲ ስሜቱና ትኩረቱ እላይ ታች እያለ ከአንዱ ጉዳይ ወደ ሌላው እየተዋከበ የሚይዘውን የሚጨብጠውን እንዳያጣ በባለጉዳዩ ቁም ነገሮች ላይ ብቻ እንዲያተኩር ያደርገዋል።

## **ሀ. አቢይ ገጸባህሪያት**



አቢይ ገጸባህሪያት የሚባሉት የተውኔቱን አቢይ ሃሳብ የሚያራምዱ ገጸባህሪያት ናቸው። እነዚህ ገጸባህሪያት ደግሞ በተጻራሪ ግምባሮች ማለትም ምግባረ ሰናይና ምግባረ እኩይ በመሆን ይፋለማሉ። በቅራኔው ውስጥ ደግሞ ታሪክ ለመስራት ሲነሳ በፈለገው መንገድ እንዳይራመድ መሰናክል የሚገጥመው ገጸባህሪ አቀንቃኝ ገጸባህሪ ይባላል። የተውኔቱ ታሪክ ዋነኛ ሞተር (አሽከርካሪ) ነው። በሌላ ኩል ደግሞ በተጻራሪው ተሰልፎና ያለ የሌለ ጉልበቱን አስተባብሮ ለአቀንቃኙ ገጸባህሪ እንቅፋት የሚያበጀው ገጸባህሪ ደግሞ ተቀናቃኝ በመባል ይታወቃል።

የተውኔት ታሪክ የሚራመደውና ሌሎች ገጸባህሪያት የሚሳተፉት ከእነዚህ ሁለት ባላንጣዎች መናጨት-መጋጨት፣ ወይም ግብግብና ፍልሚያ የተነሳ ነው። ከሁለት አንዱ ሲሸነፍ ወይም ሁለቱም ለውድቀት ሲዳረጉ ታሪኩ ፍጻሜ ያገኛል።

## ለ. ንኡሳን ገጸባህሪያት

እነዚህ ገጸባህሪያት ከላይ ከቀረቡት ሁለት ገጸባህሪያት ለአንዱ አጃቢ በመሆን የሚቀርቡ ናቸው። እነዚህ ገጸባህሪያት የአቀንቃኙን ገጸባህሪ ምስጢርና ገመና በመጋራት ፣ ወይም የአቀንቃኙን ገጸባህሪ አላማ በአበጋዝነት የሚያራምዱ ሊሆኑ ይችላሉ። በዚህም የተነሳ እንደእነዚህ አይነት ገጸባህሪያት አጃቢ ወይም ምስለኔ(ምትክ) እየተባሉም ሲጠሩ ይስተዋላል። አጃቢ ገጸባህሪያት ምስጢር ተካፋይነት፣ የአጽናኝነት፣ ወዘተ. ድርሻን

ይወጣሉ። በሌላ በኩል ምስለኔ የሆኑት ደግሞ አቀንቃኙ ገጸባህሪ ከመድረክ ዘወር ባለ ቁጥር የእሱን ተልዕኮ ለመወጣት የሚጥሩ ገጸባህሪያት ናቸው (ለምሳሌ ገብርዬ)።

በአጠቃላይ ከሚጫወቱት ሚና አንጻር ሲታዩ አቀንቃኝ፣ ተቀናቃኝና አጀብ (ምስጢረኛና ምስለኔ) ተብለው ሊከፈሉ ይችላሉ። ከዚህም በተጨማሪ አቀንቃኝም ሆኑ ተቀናቃኝ ገጸባህሪያት ሰናይን ወይም አኩያን ሊሆኑ ይችላሉ። የአጃቢዎቹም ሚና እንደ ዋና ገጸባህሪው ሰናይነት ወይም እኩይነት የተለያየ ይሆናል። የሚያጅቡት ገጸባህሪ ሰናይ ከሆነ እነሱም ሰናይን ይሆናሉ፤ የሚያጅቡት ገጸባህሪ እኩይ ከሆነ ደግሞ እነሱም አኩያን ይሆናሉ።

### 1.1.2. የገጸባህሪያት መገለጫ መንገዶች

በተውኔት ውስጥ ከሚቀርቡልን ፍንጮች ተነስተን የአንድን ገጸባህሪ ምግባርና የስብዕና ደረጃ ለመወሰን መቻል ለተውኔት ሂስ ከፍ ያለ ፋይዳ አለው። ገጸባህሪው የተፈጠረው ለምን የህይወት ተልእኮ ነው? ተልእኮውን ለመወጣት የሚያስችለው ስብዕናስ አለውን? ጠላት ወይም ወዳጅ የሚያፈራው ከግለ ወጥ ባህሪው፣ ፍላጎቱ አላማውና አስተሳሰቡ ጋር እየተገናዘበ ነውን? እያልን ለማጠየቅና መልሶችንም ለማቅረብ የምንችለው ማንነቱን ማወቅ ስንችል ነው። የምናገኛቸው ፍንጮችም ገጸባህሪው ሀብታም/ ደሀ፣ በሳል/ ግልብ፣ ቆራጥ/ ልፍስፍስ፣ ጀግና/ ፈሪ፣ ወዘተ. መሆኑን

ይጠቁሙናል። ከዚህም ባለፈ ከተሜ/ገጠሬ፣ ሽማግሌ/ወጣት፣ ከውካዋ/ደርባባ፣ ወዘተ. ስለመሆኑ የሚቀርቡልን የመድረክ፣ የቃለ ተውኔት፣ የአልባሳት፣ የስእል፣ወዘተ. ፍንጮች ይኖራሉ። የሚቀርቡልንን መጠቆሚያዎች ልብ ብለን በማጤን የተስፋፋ ትርጓሜያቸውን ለማውጣጣት መሞከር የተደራሲያኑ ድርሻ ነው። የተገኘችውን ትንሽ ጭላንጭል ተጠቅመን ያገኘነውን መረጃ ከጠቅላላ ታሪኩ ጋር በማነጻጸር ትንታኔያችን ምልክትን እንዲያገኝ መጣር፣ የታዳሚያንና የተደራሲያን ድርሻ ነው። የገጸባህሪያትን ማንነት ከምናውቅባቸው መንገዶች መካከል ጥቂቶቹ የሚከተሉት ናቸው።

## 1. የመድረክ መልክ

ገጸባህሪያቱ የሚመላለሱበት አካባቢያዊ አውድ፣ በወለሉ የሚነጠፈው ምንጣፍ፣ በግድግዳው ላይ የተሰቀሉ ቅራቅንቦዎች፣ በመቀመጫነት / በመኝታነት የሚያገለግሉ ቁሳቁሶች (አቀማመጥ፣ ንጽህና)፣ አልባሳታቸው (ለምሳሌ፣ ጠመንጃ፣ ዝናር፣ ጌጣጌጦች፣ ልብሶች፣...) በዚህ ስር የሚጠቃለሉ ናቸው።

እነዚህ ቁሳቁሶችና አካባቢያዊ መልኮች በመድረኩ ላይ ልዩ ድባብ እንዲፈጠር በማድረግ የገጸባህሪያቱን የህይወት እክልም ሆነ እድል የማመላከትና የገጸ ባህሪያቱን ምንነት ለመወሰን እገዛ ያደርጋል።

ለምሳሌ አንድ ገጸባህሪ በተቀመጠበት ቤት ውስጥ በወለሉ ላይ የጠፍሮ (እንጨት) አልጋ፣ መደብ፣ ምድጃ፣ የማገዶ ፍልጥ፣... ይታያል እንበል። በግድግዳው ላይ ደግሞ አንድ ጮጮ፣ የፈረስ እቃ፣ ቀንበርና ሞፈር ተሰቅለዋል። ገጸባህሪው የተጣጣፈ ሱሪና የተቀደደ ኮት ለብሏል። እግሩ መጫሚያ የለውም። አሮጌ ኩታ ጣል አድርጎ

ምድጃው ዳር ተቀምጦ እሳት ይሞቃል። ከምድጃው ፈንጠር ብሎ ደግሞ አንድ ጥጃ ታስሯል።

ይህን መድረክ ስናይ ገጸባህሪው ገጠሬ(ገበሬ) መሆኑን ወዲያው እንገነዘባለን። ከዚህ ባለፈም በኑሮው ደገኛ መሆኑን ከሚጭነው ፈረስ፣ ከሚጠምደው በሬና ከሚያልባት ላም ፍንጭ እናገኛለን። በሌላ ምሳሌ አንድ ሰው በሞቃት ቦታ ልብስ ደራርቦ ለብሶ ብናይ ጤንነቱን ልንጠራጠር እንችላለን። በተቃራኒው ደግሞ በብርድ ቦታ ብጫቂ ልብስ ለብሶ ውርጭ ሲያንቀጠቅጠው ብናይ ሰውየው ይለብሰው ያጣ እንደሆነ ልንረዳ እንችላለን።

## 2. ስዕል

ስዕሎች ሲሳሉ የአቢይ ገጸባህሪውን ሁኔታ አጉልተው ለማሳየት የሚያገለግሉ ናቸው። ገጸባህሪያቱ ቁጡዎች፣ ተዋጊዎች፣ ሀዘንተኞች፣ ጎስቋሎች፣ ቅንጦተኞች፣... መሆናቸውን የሚያመለክቱ ፍንጮችን ልናገኝ እንችላለን።

### 3. ቃለ ተውኔት

የገጸባህሪያትን ማንነት ከምናውቅባቸው መንገዶች አንዱ የገጸባህሪያቱ ንግግር ነው። ከሌሎቹ ስልቶች በበለጠ ሁኔታ የገጸባህሪው ቋንቋ በመረጃዎች የበለጸገ መሆኑ አያጠራጥርም። ስለዚህ እነዚህን መከታተልና መመርመር የስብዕናን ገመና ከፍቶ ለማየት ጠቃሚ ነው። ገጸባህሪያት በሚነገሩት ቋንቋ አውቀውም ሆነ ሳያውቁ ህልማቸው፣ ሸምቃቸው፣ ተስፋቸው፣ ቂማቸው፣ ወይም ግለሰባዊ ብቃታቸው ይገለጥባቸዋል።

ገጸባህሪያት በቋንቋቸው መረጃነት ማወቅን አስመልክተን ስንነጋገር ሶስት ቁም ነገሮችን ጠቅሰን መመልከት እንችላለን። እነዚህም የቋንቋው መልክ፣ የቋንቋው አቅጣጫና የቋንቋው መምጫ መገለጫ ብልህነት ናቸው።

የቋንቋ መልክ ማለታችን፣ የሚያንጸባርቀውን መልእክት ብቻም ሳይሆን ቃላቱ ያላቸውን ሀይል፣ የዓረፍተ ነገሮች አወቃቀርና የተነገረውን ሀተታ መጠን ማጤን ያለብን መሆኑን መጠቆም ነው። ቃላቱ ምናባዊነት አላቸው? ወይስ ዝርዝር(ተራ) ናቸው? ምናባዊነትን የተላበሰ ከሆነ በምን ስልት ቀረቡ? (በቅኔ፣ በዘይቤ፣ በተምሳሌት፣...) እነዚህን ጉዳዮች መፈተሽ የገጸባህሪያቱን ማንነት ለማወቅ ይረዳል። ገጸባህሪያት የሚናገሯቸው ዓረፍተ ነገሮች አጫጭር ወይስ ረጅጅም፣ በግጥም ወይስ በስድ መልክ የቀረቡ? ብዙ ማውራት ይወዳሉ? ወይስ በአጭሩ መናገር?... የሚሉት

ጉዳዮች ማህበራዊ፣ ወይም ፖለቲካዊ ደረጃቸውን ለመተንበይ ያገለግላል። ስለዚህ የተማረው፣ ፈላስፋው፣ ዳዳሱ፣ ወታደሩ፣ መካኒኩ፣.... እንደየደረጃውና እንደየሚያየው ከሚነገረው ቋንቋ አንጻር ይታወቃል።

ቃለ ተውኔቱ የፈለቀበት አቅጣጫ ሌላው ጠቃሚ ቁም ነገር ነው። ይኸውም የገጸባህሪያትን ማንነት ለመተንተን ስንነሳ ሌሎች ገጸባህሪያት ስለእነሱ የሚሰጡት አስተያየት (ገለጻ) አንዱ ፍንጭ ሰጭ ጉዳ ነው። ገጸባህሪያቱ እርስ በእርሳቸው ሲተማመኑ፣ በአሽመር ሲዋረፉ፣ በአግቦ ሲሰዳደቡ፣ እርስበርስ ሲሞጋገሱ፣... እናያለን። ይህ የእርስ በእርስ ቋንቋዊ ተራክቦና መስተጋብር ስለገጸባህሪያቱ ግንዛቤ እንዲኖረን ያደርጋል።

የገጸባህሪያቱ የእርስ በእርስ ትውውቅም በሶስት አይነት መንገድ ሊቀርብ ይችላል። እነዚህም፡-

- አንድ ገጸባህሪ ራሱን በራሱ የሚያስተዋውቅበት፣
- ሁለት ገጸባህሪያት እርስበርስ የሚተዋወቁበትና
- ሁለት ወይም ከዚያ በላይ ገጸባህሪያት ሶስተኛውን ወገን በሌለበት የሚያስተዋውቁበት መንገዶች ናቸው።

ሶስተኛው ቁም ነገር ደግሞ የቋንቋው መገለጫ ብልህነት ነው። ይኸውም በቋንቋው ተግባቦት ሂደት ውስጥ የሚከሰቱ አካላዊ እንቅስቃሴዎች (እጅ ማወናጨፍ፣ ራስን መነቅነቅ፣ ጎንበስ ቀና

ማለት፤...) ገጽታዊ አካሄድ (ፊት ማጨማድ፤ ፈገግ ማለት፤ ግንባርን መቋጠር፤...) እና ቅላጼያዊ መልኮችን (መቅለስለስ፤ አሳዝኖ መናገር፤ መሸቆጥቆጥ፤ መደንፋት፤...) ያጠቃልላል።

#### 4. ስነ-ተፈጥሯዊ ባህሪ

ይህ የገጸባህሪ ማወቂያ መንገድ በቀጥታ ገጸባህሪውን በማየት ወይም ከሚያደርገው ድርጊት በመነሳት ማንነቱን ለመለየት መቻልን የሚመለከት ነው። ገጸባህሪው ድንክዬ ቢሆን ለተለየ ሚና ለምሳሌ ለአጫዋችነት የተሳለ ሊሆን ይችላል። ሌላ ጊዜ ደግሞ ሃሳቡን መግለጽ አቅቶት ልዩ ልዩ አካላቱን በመጠቀም መልእክት ለማስተላለፍ ሲሞክር ብናይ ተፈጥራዊ የሆነ አካላዊ ጉዳት (የመናገር ችግር) እንዳለበት እንረዳለን። ልዩ ቁንጅና፤ መልክ ጥፋት፤ ቁመና፤ ተክለ ሰውነት፤... ሁሉ ከዚህ የሚመደቡ ናቸው።

#### 2.2. መቼት (Setting)

በዚህ የትምህርት ክፍል የተውኔት መቼት ምንነትና ተውኔት መቼትን ለመረዳት የሚያግዙ ስልቶች ይቀርባሉ። ከዚህም ሌላ በክፍለ ትምህርቱ የመቼት አይነቶች ይገለጻሉ።

መቼት የአንድ ተውኔት፣የልቦለድ፣ የግጥምና ፊልም ታሪክ የሚከናወንበት ቦታ ጊዜና ማህበራዊ እውነታ ነው። የተውኔትን መቼት ለመረዳት የተውኔታዊ ክንዋኔውን ጠቋሚ አውድ፣ ወይም

ዳራ፣ ወይም አካባቢ መመርመር ያስፈልጋል። በመቼት ገለጻ ውስጥ የመቼት አገባብ ሶስት ዋና ዋና ክፍሎች አሉት። እነዚህም፣ ታሪካዊ አገባብ፣ መልክዐምድራዊ አገባብና የተፈጥሮ ክስተቶች አገባብ ናቸው።

ታሪካዊ አገባብ የሚባለው ባህላዊ፣ ማህበራዊ፣ ምጣኔ ሃብታዊና ፖለቲካዊ ክንዋኔዎችን የሚያካትት ነው። መልክዐምድራዊ አገባብ ደግሞ ተውኔታዊ ድርጊቱ የት ቦታ እንደተከናወነ የሚያመለክት ነው። በዚህ ስር አጠቃላይና ውስንረ ቦታዎች ሁሉ የመልክዐምድራዊ አካል ናቸው። የተፈጥሮ ክስተቶች አገባብ የሚባለው ደግሞ የመንጋት መምሸት-ህግጋትናየክረምት በጋ መፈራረቅን ወይም በአጠቃላይ ተውኔታዊ ጊዜውን የሚያሳይ ነው።

ከላይ እንደተብራራው የተውኔቱ ጊዜ፣ የተውኔቱ ቦታና ማህበራዊ እውነታ በመድረክ ለመተርጎም እንዲመች ሆኖ በተመረጠ መልኩ ተገልጾዋል። በዚህ ተውኔት ውስጥ የተለያዩ ቦታዎች ቢጠቀሱም ድርጊቱ በዋናነት የሚከናወነው በአንድ መጠጥ ቤት ሳሎን ነው። በዚህ ነጠላ ተውኔታዊ ቦታ ተወስኖ የድርጊት ጊዜ በዘመን (1964)፣

### 2.2.1. የመቼት አይነቶች



በተውኔት ድርሰት ውስጥ ከታሪኩ መከናወኛ ጊዜና ቦታ መጠነ ርዕይ አንጻር ሁለት አይነት የመቼት አይነቶች አሉ፤ አጠቃላይና ውሱን መቼት።

ለምሳሌ በ1960 ዓ.ም. በአራቱ የኢትዮጵያ ወቅቶች (በክረምት፣ በመጸው፣ በበጋና በበልግ) መጀመሪያዎች ላይ ታሪኩ የተፈጸመ አንድ ተውኔት ፣ 1960 ዓ.ም. ከጊዜ አንጻር የታሪኩ አጠቃላይ መቼት ሲሆን የአራቱ ወቅቶች መጀመሪያዎች ደግሞ የታሪኩ ውስን መቼቶች ተደርገው ሊወሰዱ ይችላሉ።

በሌላ ምሳሌ ብንመለከተው ደግሞ የተውኔቱ ታሪክ በአዲስ አበባ ከተማ ባሉ አራት ሆቴሎች የሚከወን ቢሆን ከቦታ አንጻር የታሪኩ አጠቃላይ መቼት የአዲስ አበባ ከተማ ሲሆን፣ ውሱን መቼቱ ደግሞ አራቱ ሆቴሎች ይሆናሉ ማለት ነው።

ከላይ ከቀረቡት ምሳሌዎች መገንዘብ እንደሚቻለው አጠቃላይ መቼት የሚባለው በአንድ በተወሰነ ድርጊት ውስጥ የሚገኘው ትልቁ የድርጊት መከናወኛ ጊዜና ቦታ ነው። ውሱን መቼት የሚባለው ደግሞ በአንድ በተወሰነ ተውኔት ውስጥ የሚገኘው ትንሹ የድርጊት መከናወኛ ጊዜና ቦታ ነው።

*የወሩ የየካቲት ገብርኤል ዋዜማ ጧት ነው። የገጠሩ ወፎች በባላገርነታቸው ጸሀይ ከወጣች በኋላም መንጫጫታቸውን ገና አላቆሙም። ያለነው በሀረር አውራጃ ከቁልቢ ከተማ*

የአንድ የአራት ሰአት መንገድ ርቃ በምትገኝ ችምችም ባለች መንደር ነው። ያለንባት ቤት የሳር ነች። ሁለት በር አላት፤ አንዱ ወደ ውጭ አንዱ ወደ ማድቤት ይወስዳል። ማድቤቷም በጨረፍታ ።

የተውኔታዊ የመቼት አይነቶች ከተውኔታዊ ቦታው አንጻር ሲታዩ ደግሞ በአራት ዋና ዋና ክፍሎች ይከፈላሉ።

1. የቤት ውስጥ መቼት(Box setting):- የማንኛውንም የተውኔት ሙሉ ታሪክ ወይም ከፊል ታሪክ በባለ አራት ግድግዳ ውስጥ ተወስኖ የሚፈጸምበት የተውኔታዊ ድርጊት መቼት ነው። ለምሳሌ በቤት ሳሎን፣ በመኝታ ቤት፣ በፍርድ ቤት፣ በመጠጥ ቤት፣... የሚከወኑ ተውኔቶች ከቦታ አንጻር የቤት ውስጥ መቼት ይባላሉ።

2. የቤት ውጭ መቼት (Outdoor setting):- ይህ የመቼት አይነት እንደ ሰማይ፣ ተራራ፣ ሸንተረር፣ ውቅያኖስ፣ ሀይቅ፣... የመሳሰሉ ሰፋፊ ቦታዎችን የሚያጠቃልል ነው። ይህ አይነቱ መቼት በመድረክ ላይ ሲቀርብ በዳራዊ ቅብ ይደገፋል።

3. ባዶ መቼት (Bare setting):- ዳራዊ ቅብም ሆነ የቤት ውስጥ ግድግዳ የማያስፈልጋቸው ተውኔቶች ባለ ባዶ መቼት ተውኔቶች ይባላሉ። በነዚህ አይነቶቹ ተውኔቶች ቦታው በቀጥታ አይገለጽም። ቦታው የሚገለጸው በገጸባህሪያቱ ድርጊትና ቃለ ተውኔት አማካኝነት ነው።

4. **ልዩ መቼት (Special setting):-** ልዩ መቼት በማንኛውም ተንቀሳቃሽ ቦታዎች የሚከናወኑ ተወኔታዊ ድርጊቶች ሁሉ ያጠቃልላል። ለምሳሌ በባህር በሚጓዝ መርከብ፣ በሰማይ በሚበር አውሮፕላን፣ ... ያለን ተወኔታዊ ድርጊት የሚያካትት ሊሆን ይችላል።

### 2.3. ሴራ (Plot)

ሴራ የድርጊቶችን ቅደም ተከተል ሳያዛባ አንዱን አስቀድሞ አንዱን ሳያዘጋይ በምክንያትና ውጤት ላይ ተመስርቶ የሚያቀርብ (የሚተርክ) ነው። ስለዚህ ሴራ በምክንያትና ውጤት የተሳሰሩ የድርጊቶች ቅደም ተከተል ነው። ለምሳሌ “ንጉሱ በጠላት ጥይት ቆስለው ከሞቱ በኋላ ሚስታቸው (ንግስቲቱ) በሀዘን ብዛት ሞቱ።” ቢል ይህ ሴራ ነው። ስለዚህ ሴራ በውስጡ ታሪክን፣ ግጭትን፣ ምክንያትና ውጤትን አጠቃልሎ ይይዛል። ይህ አይነቱ ሴራ በልቦለድ ሲቀርብ ግን ለልብ ሰቀላ ወይም ለሚመስጥ አተራረክ ሲባል የጊዜው ቅደም ተከተል ሊዛባ ይችላል።

#### 2.3.1. የሴራ አይነቶች

ከሴራ አይነቶች አንጻር የተወኔት ዘውጎች በአምስት ዋና ዋና ክፍሎች ይከፈላሉ። እነዚህም ባለ ልቅ ሴራ ተወኔት፣ ባለ ጥብቅ ሴራ ተወኔት፣ ባለ ነጠላ ሴራ ተወኔት፣ ባለ ጥምር ሴራ

ተውኔትና ባለ ሴራ አልባ ተውኔት ናቸው። ስለዚህ የሴራ አይነቶችም በዚህ ልክ ይከፈላሉ ማለት ነው።

1. ልቅ ሴራ፡- በዚህ አይነቱ ሴራ የሚገነባ ተውኔት ቅንጣት ታሪኮቹ ከቅንጣት ታሪኮቹ፣ ትእይንቶቹ ከትእይንቶቹ፣ ገቢሮቹ ከገቢሮቹ ጋር ያላቸው ቁርኝት እጅግ የላላ ነው። በባለ ልቅ ሴራ ተውኔት ውስጥ የምክንያትን ውጤት እርምጃዎች አሳማኝ እንዲሆኑ አይጠበቅም። ገጸባህሪያቱ ያለ በቂ ምክንያት ብቅ ብለው ሊጠፉ ይችላሉ። ከዚህም በተጨማሪ እንቅስቃሴያቸው፣ ድርጊታቸውና ንግግራቸው እምብዛም እውነታን የተላበሰ እንዲሆን አይጠበቅም። የጊዜና የቦታ ለውጦችም እጅግ ፈጣን በመሆናቸው የተውኔቱ ታሪክ ቀልብ ገዝ አይሆንም።

በአጠቃላይ ልቅ ሴራ ከአቢይ ገጸባህሪያት ታሪክ ላይ ከማተኮር ይልቅ በንኡሳን ገጸባህሪያት ታሪክ ላይ ማተኮር ይቀናዋል። ይህ አይነቱ ሴራ አዘውትሮ የሚገኘው በቧልታይ (በምዕራፍ 5 ትማሪዋለሽ/ለህ፡፡) ተውኔቶችና ፊልሞች ነው።

2. ጥብቅ ሴራ፡- ይህ አይነቱ ሴራ የልቅ ሴራ ተቃራኒ ነው። ይኸውም ገጸባህሪያቱ በጥንቃቄ የተሳሉ በመሆናቸው እንቅስቃሴያቸው፣ ድርጊታቸውና ንግግራቸው ሁሉ ከአጥጋቢ ምክንያትና ውጤት ጋር የተቆራኙ ናቸው። የጊዜና የቦታ

ለውጦችንም ስንመለከት የተጠየቅን ጣጣ የማያስከትል ሆነው ይዋቀራሉ።

በዚህ አይነቱ ተውኔት ውስጥ ቁርጥራጭ ታሪኮች እርስ በእርሳቸው እንደ ድርና ማግ የተሸራረቡና የጠበቁ ሲሆኑ በስተመጨረሻም ወደ አንድ መደምደሚያ የሚደርሱ ይሆናሉ። ከዚህም ሌላ ጥብቅ ሴራ የተደራሲያኑን ልቦና የሚያጠግብ ነው።

3. ነጠላ ሴራ፡- ነጠላ ሴራ የምንለው የልቅ ወይም የጥብቅ ሴራ አይነት ሊሆን ይችላል። ነገር ግን የተውኔቱ ታሪክና ድርጊት ሁሉ አንድነቱን የጠበቀ ሆኖ የሚቀርብ ነው። ከያዘውና ከሚያጠነጥነው ግጭት በመውጣት ተጨማሪ ግጭትና ታሪክ በመፍጠር በዋና ሴራው መካከል ጣልቃ አይገባም።

4. ጥምር ሴራ፡- ይህ አይነቱ ሴራ የልል ወይም የጥብቅ የሴራ አይነት ቢሆንም፣ የነጠላ ሴራ ተቃራኒ ነው። ይህ አይነቱ ሴራ ሁለት የተለያዩ አላማና ግብ የያዘ ግን ደግሞ እርስ በእርሳቸው ዝምድና ያለቸው ሴራዎችን በአንድነት የሚይዝ ሴራ ነው። ከሁለቱ አንደኛው አቢይ ሴራ ሲሆን ሌላው ንኡስ ሴራ ይሆናል። ሁሉም ንኡሳን ሴራዎች በስተመጨረሻ የአቢይ ሴራው አካል በመሆን እልባት ያገኛሉ።

5. ሴራ አልባ ተውኔቶች፡-በእነዚህ አይነት ተውኔቶች ውስጥ በቁጥር ሊገለጽ የሚችል ተውኔታዊ ታሪክ የላቸውም። የቃለ ተውኔቶች መነሻና ማጠንጠኛ ሃሳብ የሚመነጨው ከእውነታዊውና ከማህበራዊው አለም ገጠመኝ ነው። በሴራ አልባ ተውኔቶች አቀንቃኝ፣ እኩይ፣ ሰናይ፣ ወዘተ. የምንላቸው ወጥና አስተኔ ገጸባህሪያትን ለይቶ ማውጣትና ስለነሱ መናገርም አይቻልም። በአንዱ ትእይንት የሚታዩ ገጸባህሪያት በሌላው ትእይንት አይታዩም።

በእነዚህ አይነት ተውኔቶች የገሀዱን አለም ዝብርቅርቅ ክንዋኔዎች ለማሳየት ስለሚሞክር የሃሳብ ቅደም ተከተላቸው የተዛባና መልእክቱም በግልጽ የማይጨበጥ ሊሆን ይችላል። እንደእነዚህ አይነት ተውኔቶችን የተመለከቱ ተደራሲያንም “ ተውኔቱ ስለምን ነበር?” ቢባሉ መልስ አይኖራቸውም። በአጭሩ እንደእነዚህ አይነት ተውኔቶች ወጥ ታሪክ፣ ወጥ ገጸባህሪያትና ዘላቂ ግጭት ስለሌላቸው ተደራሲያንን ጨብጦ የመያዝ ሀይል አይኖራቸውም።

#### 2.4. ታሪክ(story)

ታሪክ እንደሴራ በምክንያትና ውጤት ላይ የተመሰረተ አይደለም። ታሪክ ከጊዜ አንጻር ብቻ የድርጊቶች ቅደም ተከተል ተተንትነው የሚመጡበት ነው። ለምሳሌ “ንጉሱ ከሞቱ በኋላ ንግስቲቱም ሞቱ” ቢባል ንጉሱም ሆነ ንግስቲቱ በምን ምክንያት

እንደሞቱ ምክንያት አያቀርብም። ሌላው ቀርቶ የሁለቱም ግንኙነት ወይም ዝምድና አልተገለጸም። ምክንያቱም የታሪኩን እንጂ የሴራን ጉዳይ የሚመለከት ባለመሆኑ ነው።

ተውኔታዊ አጽመ ታሪክ በልዩ ልዩ መንገዶች ሊቀርብ ይችላል። ከራሱ ከሴራው ነቅሶ በማውጣትና ከገጸባህሪያቱ ተፈጥሯዊ ባህሪያትና ከአንድ የተወሰነ አውድ ወይም ድባብ በመነሳት የድርጊቶችን ክንዋኔ ከጊዜ ቅደም ተከተል አንጻር ብቻ ያቀርባል። በአጭሩ ታሪክ በውስጡ በምክንያትና ውጤት የተሰናሰለ ግጭትን አይዝም። የተውኔት ታሪክ ነጠላ ወይም ድርብ ሊሆንም ይችላል።

## 2.5. ጭብጥ(theme)

አንዳንድ የተውኔት ንድፈ ሃሳብ ባለሙያዎች ይህን አላባ ከተውኔት አላባነት ያስወጡታል። ምክንያታቸው ደግሞ ጭብጥ እንደሌሎቹ የተውኔት አላባዎች ነባራዊ (ተጨባጭ) ከመሆን ይልቅ ህሊናዊ (ረቂቅ) የሆኑ ሃሳቦችንና ትርጉሞችን የያዘ እንደሆነ በማመናቸው ነው። ከነዚህ ባለሙያዎች በተቃራኒው ያሉ ባለሙያዎች ደግሞ ምንም እንኳን በጭብጥ ህሊናዊነት ቢስማሙም ይህ ረቂቅ ሃሳብ በገጸባህሪያት፣ በሚከናወኑት ድርጊቶችና በሌሎች አላባዎች ውክልና ተጨባጭ ሆኖ ስለሚቀርብ እንደ አንድ አላባ ሊቆጠር ይገባል ይላሉ።

የአንድ ተውኔት ትርጉም የሚመዘዘው ከሴራ፣ ከገጸባህሪያት፣ ከቃለ ተውኔትና ከመቼት ነው። ይህ ትርጉም ደግሞ የተውኔቱ ማእከላዊ ሃሳብ ወይም ጭብጥ ይባላል። አንድ ተውኔት አቢይ ጭብጥ እንደሚኖረው ሁሉ ከአንድ በላይ የሆኑ ንኡሳን ጭብጦችንም ሊይዝ ይችላል። ለምሳሌ እያነበብነው ያለነው ተውኔት ሶስት ገቢሮችና አስር ትእይንቶች ያሉት ታሪክ ቢኖረው በነዚህ ቁጥሮች ልክ ቁርጥራጭ ጭብጦችን ልናገኝ እንችላለን። እነዚህ ገቢሮችና ትእይንቶች ሲገጣጠሙ አንድ ጎልቶ የሚታይ አይነተኛ (አውራ) ጭብጥ ያስገኛሉ።

ይሁን እንጂ በተውኔት ውስጥ የተውኔትን ጭብጥ ፈልጎ ለማግኘት ዘዴኛ መሆን ያስፈልጋል። የተውኔትን ጭብጥ ለመፈለግ ከሚረዱ ዘዴዎች መካከል አንዱ ከተውኔቱ ርዕስ በመነሳት በተውኔቱ ከታየው ጋር በማገናዘብ መፈለግ ነው።

ለምሳሌ “ያላቻ ጋብቻ” ከሚለው ተውኔት ርዕስ በመነሳት የተውኔቱን ታሪክ በመመርመር ጭብጡን ለይቶ ማውጣት ይቻላል።

ጭብጥ አካባቢያዊ (ግለኛ) እና ሁለንተናዊ ጭብጥ ተብሎ ሊከፈል ይችላል። አካባቢያዊ ጭብጥ የሚባለው ለተወሰነ ህዝብ ትርጉም እንዲሰጥ ተደርጎ የሚጻፍ ሲሆን ተደናቂነቱ (ተቀባይነቱ) ጊዜያዊ ነው። ለምሳሌ በሀገራችን የአውሬዎች ተረት “ፋቡላ”



የተባለው የበጅሮንድ ተክለሀዋርያት ተክለማርያም ተውኔት ጭብጥ አካባቢያዊ (ግለኛ) ነው። ምክንያቱም ተውኔቱ የተጻፈው የልጅ እያሱን አስተዳደር ለመውቀስ ነው። በመሆኑም በዚያን ጊዜ ለነበረው ማህበረሰብ ግልጽ መልእክት ነበረው። ያ ጊዜ ካለፈ በኋላ ግን የተውኔቱ ተቀባይነትና ተደናቂነት እያለፈ መምጣቱን ታሪክ ያወሳል።

ሁለንተናዊ ጭብጥ ያለው ተውኔት ግን ለአንድ ዘመንና ለተወሰነ ማህበረሰብ ብቻ ሳይሆን ለማንኛውም ዘመንና ለየትኛውም ማህበረሰብ ክፍል እንዲጠቅም ታስቦ የሚጻፍ ነው። ለምሳሌ በቤተሰብ ግጭቶች፣ በወንጀል ነክ ጉዳዮች፣ በጦርነት፣ በቂም በቀል፣... ላይ ተመስርቶ የሚጻፍ ተውኔት ቢኖር የተውኔቱ ማእከላዊ ጭብጥ ሁለንተናዊ ይሆናል። ምክንያቱም አካባቢ ሳይወስነው፣ ድንበር ሳያግደው በየትኛውም ተደራሲ ዘንድ ዘላቂ ተደናቂነት ይኖረዋል።

## 2.6. ቃለ ተውኔት (dialogue)

ቃለ ተውኔት ከገጸባህሪያቱ አንደበት የሚወጣ የተውኔት ቋንቋ ነው። ስለዚህ ቃለ ተውኔት ከገጸባህሪያቱ አንደበት የሚፈልቅ ልሳናዊና አንደበታዊ መግባቢያን የሚያመለክት ነው ለማለት ይቻላል። ቃለ ተውኔት በሁለት ወይም በሶስት መንገዶች ይጻፋል። በግጥም፣ በዝርዝር(በስድ) ወይም በዝርዝርና በግጥም ስብጥር።

ከቋንቋ አንጻር የተውኔት ጥራት የሚመዘነው በቃለ ተውኔቱ ግልጽነት፣ ተገቢነትና ተፈጥሯዊነት እንደሆነ ይታመናል። ለቃለ ተውኔቱ ግልጽነት፣ ተገቢነትና ተፈጥሯዊነት ደግሞ የተውኔቱ ግጭት፣ ድርጊት፣ ገጸባህሪያትና መቼት ግንኙነት ወሳኝ ጉዳይ ይሆናል።

ቃለ ተውኔትን ግልጽ፣ ተገቢና ተፈጥሯዊ በሆነ መልኩ ለመጻፍ የሚያስችሉ ነጥቦችን ልብ ማለትም ያስፈልጋል። ከነዚህም መካከል አንዱ ቃለ ተውኔቱ ለተባለው ገጸባህሪ ተገቢና ተፈጥሯዊ መሆን አለበት። ይህም ሲባል ከገጸባህሪው አካላዊ ቁመና፣ ማህበራዊ ግንኙነት፣ ስነ-ልቦናዊ ሞራል፣... ጋር የሚጣጣም መሆን መቻል አለበት። በመሆኑም ቃለ ተውኔት የግድ ከገጸባህሪው ስብዕና ጋር የተስማማ መሆን አለበት። ሌላው ነጥብ ደግሞ የገጸባህሪው የአነጋገር ዘዴን ልብ ማለት ነው። ይኸውም የገጸባህሪው የአነጋገር ዘዴ ከአካባቢው ጋር መስማማት ያለበት መሆኑን ልብ ማለትን የሚያመለክት ነው። ከዚህም ሌላ የትምህርት ደረጃም ለቃለ ተውኔት ቋንቋ አጠቃቀም ወሳኝ ሚና ያለው ጉዳይ መሆኑን ግምት ውስጥ ማስገባት ያስፈልጋል።

### 2.6.1. የቃለ ተውኔት አጻጻፍ ዘዴዎች

ተውኔት ሲጻፍ የጸሀፊው ተውኔቱን ጠጣርና አሸብራቂ የቋንቋ ችሎታ ለማሳየት መሆን የለበትም። ከዚህ ይልቅ ለተውኔቱ ገጸባህሪያት የትምህርት፣ የኑሮ፣ የእድሜና የጾታ ልዩነት ብሎም ከአጠቃላይ ስብዕናቸው ጋር የሚጣጣሙ ቃላትን እየመረጡ

መጠቀምን የሚጠይቅ ጥበብ ነው። ይህም ገጸባህሪያቱ የሚናገሩት ቋንቋ ብስለቱ፣ ትኩስነቱ፣ ግልጽነቱ፣ የሚመዘነው ገጸባህሪያቱ ገና ወደመድረክ ብቅ ሲሉ ጀምሮ ነው።

ቃለ ተውኔት ሲጻፍ ምንጊዜም ግልጽ ሊሆን ይገባል። ምክንያቱም ተውኔቱ በመድረክ በሚተረጎምበት ጊዜ እያንዳንዱ ተመልካች ከተዋንያን አንደበት የሚደመጠውን ንግግር በቃላት መክበድ የተነሳ ታዳሚው ሳይረዳው እንዳቀር ለማድረግ ያስችላል። ቃላቱ ግልጽ ከሆኑ ግን ሰዋሰው ቢዛባ ወይም በኮልታፋ አንደበት ቢነገር እንኳ መልእክት ይተላለፋል።

ከቃላት ግልጽነት በተጨማሪ ቃለ ተውኔት ሲጻፍ በተቻለ መጠን አጫጭር ዓረፍተ ነገሮችን መጠቀምም ይመረጣል። የዓረፍተ ነገሮች መጠነኛ መሆን ፍይዳው ለተመልካቹ ብቻ ሳሆን ለገጸባህሪያቱም ጭምር ነው። ከዚህ በተጨማሪ ዓረፍተ ነገሮቹ ሲጻፉ ያልተጠናቀቁ ዓረፍተ ነገሮች፣ የተቆራረጡ ሃሳቦች፣ ወዘተ. በቃለ ተውኔቱ አጻጻፍ ውስጥ ሊኖሩ ይችላሉ።

## 2.6.2. የቃለ ተውኔት አቀራረብ መልኮች

ስንት አይነት የቃለ ተውኔት አይነቶች አሉ? ብሎ ለሚጠይቅ ሰው የገጸባህሪያቱ ሃሳብ (ስሜት) በስንት ልዩ ልዩ አቅጣጫዎች ወይም መልኮች ለተደራሲው ይደርሳል የሚለውን መሰረት አድርጎ መመለስ ይቻላል። በመሆኑም ከዚህ አንጻር ሶስት የአቀራረብ መልኮች አሉ።

**ሀ. ምልልስ (dialogue):-** ምልልስ፣ በተውኔት ውስጥ የሚታይ፣ ከአንድ በላይ ገጸባህሪያት የሚያደርጉት አንደበታዊ ተራክቦ ነው። በተውኔት ስራ ውስጥ የገጸባህሪያት ቋንቋ ጎልቶ ይሰማል እንጂ ጸሀፊ ተውኔቱ “እንዲህ ሆነ፣ እንዲህ ተኖረ፤...” ለማለት የሚያስችል እድል አይኖረውም። ስለዚህ በምልልስ አማካይነት ተግባራትን መፍጠር የተውኔት መሰረታዊ ጉዳይ ነው (ክላውስ፣ 1991)።

በምልልስ ከአንድ በላይ አካላት ገጸባህሪያት ይኖራሉ። ከነዚህም መካከል አንደኛው ወገን ላነሳው ሃሳብ ሌላኛው ወገን አጸፋ የመስጠት ሂደት ነው።

**ለ. ጎንታ (Aside):-** ጎንታ የምንለው ሃሳብና ስሜትን ለተደራሲ ብቻ ለማጋራት ሲባል ተግባር ላይ የሚውል የቃለ ተውኔት አይነት ነው። በምልልስ የሚቀናበር ቃለ ተውኔት የሚታለመው ለገጸባህሪያት እንዲደመጥ ታስቦ ባይሆንም በተዘዋዋሪ ገጸባህሪው እንደሚያዳምጠው ሳይታለም የተፈታ ነው። በዚህም የተነሳ አንዱ ሲናገር ሌላው በቁጣም ሆነ፣ በደስታ ስሜቱን በቀጥታ ይገልጻል። በጎንታ ግን ከሌላኛው ገጸባህሪ የሚቀርብለት ሃሳብ በሸፍጥ የተሞላ ነው። ተናጋሪው በልቡ የሚያስበውና ለታዳሚው የሚነግረው ነገር የማይጣጣም ይሆናል።

በአጠቃላይ ጎንታ የሚከተሉት ባህሪያት አሉት።

➤ በተውኔቱ ጠቅላላ መዋቅር ላይ ወሳኝ ድርሻ ባላቸው ጥቂት ቃላት ብቻ ይቀርባል።

➤ ለራስ እንደሚወራ አይነት በዝቅተኛ ድምጽ ወይም በሹክሹክታ ይነገራል። ጮክ ተብሎ ከተነገረም ወደ ታዳሚው በመዞር እንጅ ወደ ገጸባህሪያቱ አይሆንም።

➤ በጎንታ ጊዜ ከአንድ በላይ ገጸባህሪያት በአንድ ጊዜ ይታያሉ። ከነዚህም አንደኛው በጎንታ ብልህነት የልቡን ምስጢር የሚነገር፣ በፊት ለፊት ግን ለሸፍጡ ሽፋን ሌላ ሌላውን የሚቀባጥር ሲሆን፣ ሌላኛው ወገን በበኩሉ የምስጢር መሸፈኛውን የሚሰማ እንጂ ምስጢሩን የማይሰማ ወይም የጎንታው ሰለባ ነው።

➤ እውነተኛውና ድብቅ የሆነው የጎንታ ተናጋሪው ፍላጎት፣ ስሜት የሚገለጽበትና የሚቀርብበት ነው።

ሐ. ንባብ አዕምሮ (soliloquy):- ንባብ አዕምሮ ማለት እራስ በራስ ለራስ ማውራት ማለት ነው። ይኸውም ገጸባህሪው ፋታ ከማይሰጥ ልቡናዊ ቀውስ ውስጥ ይገባል። በዚህም የተነሳ ብቻውን እስከ ማውራት ይደርሳል። ይህ አይነቱን የቃለ ተውኔት አቀራረብ ነው ንባብ አዕምሮ የምንለው። ከዚህም ሌላ ገጸባህሪው ለገጠመው ቀውስ ራሱ መንስኤውን ይመረምራል፤ ለቀውሱም መፍትሄ ነው ብሎ የወሰደውን እርምጃ ያደንቃል ወይም ይኮንናል፤ ወዘተ. ። ይህን አይነቱን የቃለ ተውኔት አቀራረብ ነው

ንባብ አዕምሮ የምንለው። የንባብ አዕምሮ አቀራረብ በገጸባህሪው የብቻ ንግግር ብቻ የሚቀርብ አይደለም። በህልምና በቅዠት እንዲወጣ የሚደረግበትም ሁኔታ አለ።

በአጠቃላይ ንባብ አዕምሮ የምንለው በይፋ የማይወጡ የገጸባህሪያትን ህቡዕ ሃሳቦችና ስሜቶች የሚወክሉ የቃለ ተውኔት አናሳ አካላትን የሚመለከት ጽንሰ ሃሳብ ነው ለማለት ይቻላል። እንዲህ አይነቶቹ የቃለ ተውኔት አካላት በመጠን አነስተኛ ሲሆኑ፤ የሚታቀዱትም ስውር የሆኑትን የገጸባህሪያት ልቡናዊና ህሊናዊ መልኮች ለተደራሲያን ገልጦ ለማሳየት ነው።

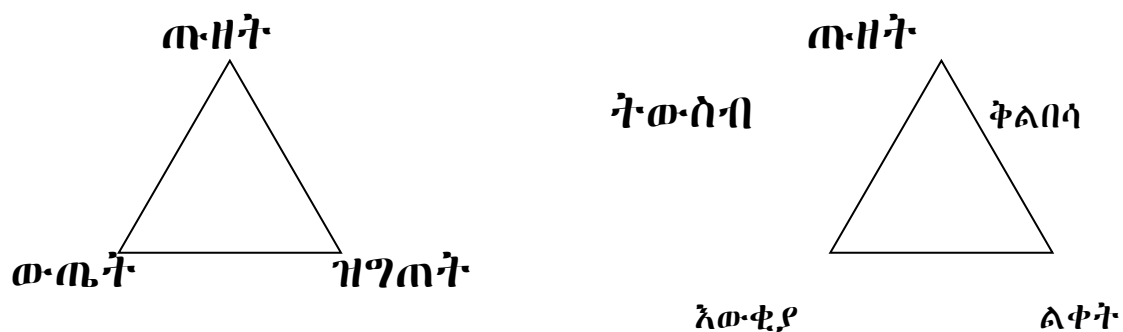
## 2.7. ግጭት (conflict)

በተውኔት አለም ውስጥ የሚኖሩ ገጸባህሪያት በታሪኩ ውስጥ በተፈጠረላቸው የእርስ በእርሳዊ ግንኙነት የተነሳ በተለያዩ ምክንያቶች ቅራኔዎች ወይም አለመግባባቶች ውስጥ የሚገቡበትን ፍልሚያ የተውኔት ግጭት እንለዋለን። ይኸውም በሁለት ተጻራሪ ሃይላት መካከል በሚደረግ ትግል አንዱ ሌላውን ለማሸነፍ፤ ለመጣል፤ ወይም የበላይነት ለማግኘት ሲጥር፤ ሌላኛው ደግሞ ላለመሸነፍ፤ ላለመውደቅ፤ ወይም ላለመበለጥ ሲፍጨረጨር ይታያል።

ግጭት የታሪክ የጀርባ አጥንት ነው እየተባለም ይጠራል። ምክንያቱም አንድ ታሪክ ወደፊት ሊራመድ የሚችለው በግጭቱ ውስጥ የሚገቡት ተጻራሪ ሀይላት በሚፈጽሟቸው ድርጊቶች ወይም ተግባራት ነው።

ገጸባህሪያት ከተለያዩ አካላት ጋር ግጭት ውስጥ ሊገቡ ይችላሉ። እነዚህም፣ ገጸባህሪያት ከገጸባህሪያት ጋር፣ ገጸባህሪ ከራሱ ጋር፣ ገጸባህሪ ከተፈጥሮ ጋር፣ ገጸባህሪ ከማህበረሰቡ ጋር ሊጋጭ ይችላል።

የግጭት ሴራዊ መዋቅር በሶስት አቢይ ዘልማዳዊ የተወኔት የመዋቅር ክፍሎች ማለትም፣ ውጤት፣ ጡዘትና ዝግጠት ላይ የሚመሰረት ሲሆን በውስጡም አምስት ንኡሳን ክፍሎችን ይይዛል። እነዚህም እውቂያ፣ ትውስብ፣ ጡዘት፣ ቅልበሳና ልቀት ናቸው። እነዚህም በፒራሚዳዊ ቅርጽ እንደሚከተለው ሊቀመጡ ይችላሉ።



$$\begin{array}{lcl} \text{እውቂያ} & + & \text{ትውስብ} = \text{ጡዘት} \\ \text{ቅልበሳ} & + & \text{ልቀት} = \text{ዝግጠት} \end{array}$$

እውቂያ የምንለው የታሪኩ ተሳታፊዎች፣ የመቼት አይነቱ፣ ግጭቱ፣ ርእሰ ጉዳዩ፣ ወዘተ. ለታዳሚ የሚታወቁበት ክፍል ነው። በዚህ ክፍል ተጻራሪ ሀይላትን ለግጭት የሚዳርግ ሁኔታ ወይም ድርጊት ይፈጸማል። ከዚህም በላይ የግጭቱ መንስኤ ነገር ምን እንደሆነ ይመላከታል።

ትውስብ የምንለው ደግሞ በገጸባህሪያት መካከል የተፈጠረውና የተዋወቀው ግጭት በአቀንቃኝና በጸረ-አቀንቃኝ ገጸባህሪያት ጎራ በመሰለፍ የበለጠ እየከረረ፤ እየተወሳሰበ የሚመጣበት ክፍል ነው። በዚህ ክፍል ግጭቱ መፍትሄ አልባ የሚመስልበት ክፍል ነው።

ጡዘት ደግሞ ሲንርና ሲወሳሰብ የቆየው ግጭት እየከረረ የሚሄድበት ከፍተኛ ደረጃ ነው። ስለዚህ ጡዘት የትውስብ ከፍተኛው ደረጃ ነው ለማለት ይቻላል። ይህ ደረጃ የአቀንቃኙ ገጸባህሪ የሚገጥመውን ፈተና፤ የገባበትን ችግር የሚያውቅበት ብሎም ለችግሩ መፍትሄ የሚፈልግበት ደረጃ ነው።

ቅልበሳ (እርግበት) የሚባለው ደግሞ ከፍተኛ ደረጃ ላይ ደርሶ የነበረው ግጭት በመጠኑ መፍትሄ የሚያገኝበት ነው። በዚህ ደረጃ በተውኔቱ የተነሱ ግጭቶች ተራ በተራ እልባት ይበጅላቸዋል።

ልቀት የተሰኘው የተውኔቱ ክፍል ደግሞ የመፍትሄ ማፈላለጊያ ክፍል ነው። ይኸውም ገጸባህሪያቱ ሞት፣ ስደት፣ ጋብቻ፣ መነጣጠል፣ መገናኘት፣ ... አይነት ለገቡባቸው ግጭቶች ማስታረቂያ ወይም ማርገቢያ በመሆን ይቀርብበታል።