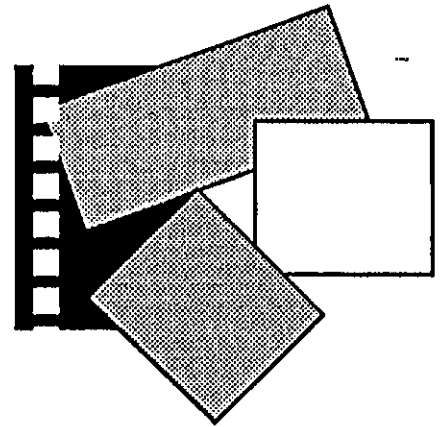


# مضامین

## تصویری و نمایشی

### در تاریخ بیهقی



■ حسن خانمحمدی

□ «کلوزآپ» از چهره‌ی مردی که غمگین و در حال فکر است.»

نوشتار دقیق و کامل پس از گذشتن سالهای متمادی به راحتی مصور می‌شود چه به صورت فیلم سلولوئیدی یا نقاشی.

از زمان اختراع سینما توسط برادران لومیر به بعد سینماگران زیادی به فکر ساخت فیلم از روی کتب تاریخی و سفرنامه‌ها افتادند که از آن جمله اند: کتاب «دکتر ژیاکو» نوشته‌ی پوریس پاسترناک به کارگردانی دیوید لین «اسپارتاکوس» نوشته‌ی هوراد فاست به کارگردانی استانلی کوپریک، «ربکا» نوشته‌ی دافنه دوموریه به کارگردانی آلفرد هیچکاک، «هاملت» و «شاه لیر» نوشته‌ی ویلیام شکسپیر به کارگردانی گرگوری کوزینتسوف و... البته هر رمان و سفرنامه و داستانی را نمی‌توان به فیلم برگردانید بلکه آنهایی را می‌توان به تصویر کشید که جزئیات دقیقی از مکانها، معماری، نوع لباس، آداب و رسوم و... در خود داشته باشند. «تاریخ بیهقی» یکی از این نمونه‌های وطنی است که پس از گذشت چندین سده همچنان فصاحت، بلاغت، رسایی و شیوایی خود را حفظ کرده است.

بیهق نام دیرینه‌ی بخشی از خراسان بوده است که شهر بزرگ آن اکنون سبزوار است.

ابوالفضل محمدبن حسین بیهقی نویسنده تاریخ نگار بزرگ و فرزانه ایران از این سرزمین دانش پرور، برخاسته است. همشهری این مورخ نامی ابوالحسن علی بن زید بیهقی در صفحه‌ی ۱۷۵ تاریخ بیهقی که در نیمه‌ی دوم قرن ششم تألیف شده و با تصحیح و تعلیقات مرحوم احمد بختیار استاد فقید بزرگوار در سال ۱۳۱۷ هـ ش در تهران به چاپ رسیده است درباره‌ی بیهقی چنین می‌نگارد:

او دبیر سلطان محمود بود به نیابت ابونصرمشکان، و دبیر سلطان محمدبن محمود بود و دبیر سلطان مسعود آن گاه دبیر سلطان فرخزاد، چون مدت مملکت سلطان فرخزاد منقطع شد، انزوا اختیار کرد و به تصانیف مشغول گشت. و مولد او دیه حارث آباد بوده است و از تصانیف او کتاب «زینةالکتاب» است و در آن فن مثل آن کتاب نیست و تاریخ ناصری از اول ایام سبکتگین تا اول ایام سلطان ابراهیم روز به روز

تاریخ ایشان را بیان کرده است و آن همانا سی جلد مصنف زیادت باشد، از آن مجلدی چند در کتابخانه‌ی سرخس دیدم و مجلدی چند در کتابخانه عراق رحماالله، و مجلدی چند در دست هر کسی و تمام ندیدم و با فصاحت و بلاغت، «در جزو چند کتاب معدودی که از نشر فارسی پیش از معمول مانده است یکی کتاب حاضر یعنی تاریخ خواجه ابوالفضل بیهقی است که از شاهکارهای ادب فارسی به شمار می‌رود.

این کتاب از جهت موضوع نمونه‌ای از تاریخ نویسی خوب و از حیث انشا مثالی از بلاغت زبان ماست. این را استاد دانشمند علی اکبر فیاض که عمر گرامی را در تصحیح تاریخ بیهقی به پایان برده، درباره ارزش کار بیهقی از نظر هنر تاریخ نگاری و نویسندگی در مقدمه‌ی عالمانه‌ی خود بر تاریخ بیهقی نوشته‌اند.

با خواندن کتاب تاریخ بیهقی هر خواننده‌ی با ذوق و ادب دوستی متوجه می‌شود که بیهقی ادیبی توانا و زبردست و هنردوست بوده است. او علاوه بر آن که با دقت به جزئیات پرداخته است، روایات کتابی را نیز با دقت و وسواس تمام با ذکر منابع در کتاب خود نقل کرده است. بیهقی نگارش تاریخ خود را در شصت و سه سالگی در سال ۴۲۸ هـ.ق آغاز کرده است و نوزده سال زیر نظر استاد خود ابونصرمشکان به دبیری اشتغال داشته است. در کل کتاب تاریخ بیهقی «ذکر بردار کردن امیر حسنک وزیر» از تمامی فصلهای این کتاب «سینمایی تر» تصویری تر و نمایشی تر» می‌باشد.

در سینما پس از نوشته شدن فیلمنامه، کارگردان طبق سکانس و صحنه‌ها، سناریو را «تقطیع» می‌کند. تقطیع یکی از عوامل مهم در سینما می‌باشد که تداوم «ریتم» و «تمپو» به آن بستگی دارد. یک فیلمنامه‌ی دقیق و منسجم بالطبع استعداد تبدیل به فیلمی زیبا را خواهد داشت؛ اگر کارگردان زبردست باشد. به جرأت می‌توان گفت که بیهقی این نویسنده و مورخ توانا در آن زمان، دورانی که سینما و «صنف هنر» بدین نام وجود نداشته است، تمامی قواعد و فنون و کارکردهای این «صنعت هنر» را رعایت کرده است. سینما هنری است که بیش از یکصدسال عمر دارد و نوزادی بیش نیست ولی تاریخ بیهقی عمری

چندین صدساله دارد و چقدر سینمایی است! اینک شرح قسمهایی از بردار کردن حسنک وزیر را با هم می‌خوانیم: «فصلی خواهم نوشت در ابتدای این حال بردار کردن این مرد و پس به شرح قصه شده امروزه که من این قصه را آغاز می‌کنم در سنه خمسین و اربعانه: در فرخ روزگار سلطان معظم ابوشجاع فرخزادابن ناصر دین‌الله اطال‌الله بقاء». از این قوم سخن خواهم راند یک دو تن درگوشه‌ای افتاده و خواجه پوسهل زوزنی چند سال است تا گذشته شده است و نتایج آن که از وی رفت گرفتار، و ما را با آن کار نیست. هرچند مرا از وی بدآمد. به هیچ حال، چه عمر من به شصت و پنج آمده و براتروی می‌بباید رفت. و درتاریخی که می‌کنم سخنی نرانم که آن به تعصبی و تزیدی کشد و خوانندگان این تصنیف گویند:

شرم باد این پیر را، بلکه آن گویم که تا خوانندگان با من اندرین موافقت کنند و طعنی تریند.

در این مقدمه، بیهقی برای خواننده توضیح می‌دهد الآن که من این تاریخ را بازنویسی می‌کنم، تمامی شخصیت‌های کتاب از دنیا رفته‌اند و یکی دو نفر هم که زنده‌اند در گوشه‌ای افتاده‌اند و خود من هم از عمرم چیزی باقی نمانده و هرچه را که می‌نویسم عین حقیقت است.

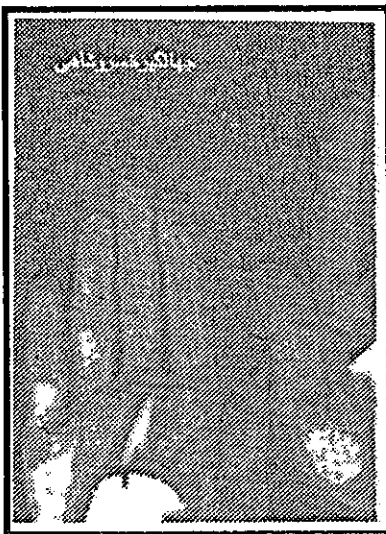
در هر داستان و نمایشنامه، عواملی وجود دارند که باعث پیشبرد و حرکت آن به جلو می‌شوند و تا مرحله‌ی نهایی که «نتیجه یا فرود» ادامه پیدا می‌کنند. این عوامل عبارتند از: «اجتماع ضدین، تفاوت احباب، آشفتگی، کشمکش، پیچیدگی، بحران، تعلیق فاجعه، نتیجه یا فرود». حسنک وزیر داستانی در زمان گذشته و سناریویی در زمان حال است و بیهقی اشخاص بازی خود را در این داستان/سناریو به «پیچیده» و «ساده» تقسیم می‌کند. «اشخاص بازی پیچیده» آنهایی‌اند که ابعاد وجودشان از جهت ویژگیهای جسمانی اجتماعی و روانی مورد بررسی قرار می‌گیرد. اشخاصی که با در نظر گرفتن این جنبه‌ها آفریده می‌شوند در واقع اشخاصی کاملند که به رغم قرار گرفتن در چهارچوب کلی داستان/نمایشنامه، اعمالشان قابل پیش بینی نیست. خواننده/بیننده هر لحظه در بیم و امید چگونگی تصمیم گیری و رفتار آنهاست. هر

## یک حرکت ارزشمند در عرصه فرهنگ و هنر ایران اسلامی

کانون

فرهنگی، هنری، ایثارگران

منتشر کرده است:



## زخم‌دار

اثر: جهانگیر خسرو شاهی

برای تهیه کتاب می‌توانید به

نماینده‌های مؤسسه

اطلاعات - مؤسسه روایت فتح

در تهران و کتابفروشی‌های

معتبر در سراسر کشور

مراجعه نمایند.

تلفن مرکز پخش:

۳۱۲۲۳۲۳

جامعه باشند، ویژگی‌های مخصوص به خود را نیز داشته باشند؛ تا ایشان را از بی‌هویتی و غرق شدن در میان افراد بی‌شکل و همسان یک تیپ معین نجات دهد. برای دست یافتن بر چنین هدفی که می‌باید از طریق گفتار و اعمال اشخاص بازی تحقق پذیرد. نویسنده سائلی دارد که اهم آنها عبارت است از:

- ۱- توصیف نمای ظاهری.
- ۲- توصیف رفتار اشخاص بازی.
- ۳- توصیف نحوه‌ی حرف زدن اشخاص بازی
- ۴- توصیف طرز لباس پوشیدن اشخاص بازی.
- ۵- توصیف حرکت‌های اشخاص بازی.
- ۶- توصیف عادات ویژه‌ی اشخاص بازی.
- ۷- توصیف شغل و پیشه‌ی اشخاص بازی
- ۸- توصیف اعتبار و آبروی اشخاص بازی.
- ۹- توصیف نحوه‌ی قضاوت اشخاص بازی.
- ۱۰- توصیف دوستان اشخاص بازی.
- ۱۱- توصیف طبع اشخاص بازی.

توصیفی که بیهقی در داستان برای ما بیان می‌کند، توصیفی کامل و در برگیرنده‌ی تمامی یازده عامل بالاست که در مورد اشخاص بازی صدق می‌کند. برای مثال یکی از «اشخاص بازی درجه‌ی دو» در این داستان، «پونصر مشکان» می‌باشد؛ که با نمایی که بیهقی از او ارائه می‌دهد، متوجه می‌شویم که مخالف بردار کردن حسنک می‌باشد؛ ولی در مقابل پوسهل و ترفند و حیله‌های او نمی‌تواند کاری از پیش ببرد. چنان که بیهقی می‌نویسد: «چون حسنک را از بست به هرات آوردند، پوسهل زوزنی او را به علی را معین چاکر خویش سپردی و رسید بدو از انواع استخفاف آن چه رسید، که چون بازجستی نبود کار او را انتقامها و تشفیها رفت. به بلخ در امیر می‌دمید که ناچار حسنک را بردار باید کرد، امیریس حلیم و کریم بود، جواب نگفتی.»

اعمال پوسهل پس از این موجب بوجود آمدن پیچیدگی و بحران می‌شود. ناگفته نماند که اگر کشمکش در داستان / فیلمنامه وجود نداشته باشد، پیچیدگی و بحران هم موجودی پیدا نمی‌کنند. نوع کشمکشی که در داستان حسنک وزیر اتفاق می‌افتد، کشمکش «آدمی بر ضد آدمی» است. عواملی که باعث به وجود آمدن کشمکش اند به شرح زیر می‌باشند:

- ۱- نیروی مخالف (پوسهل زوزنی) هدف (به قتل رسانیدن حسنک) شخص بازی محوری (حسنک وزیر) کشمکش. در این نوع کشمکش اختلاف بین دو طرف ماجرا بیشتر بر پایه‌ی امر خصوصی است و پایه و مبنای ایدئولوژیکی ندارد. چه بسا که نویسنده نیز خود را ملزم به روشن کردن عدل اجتماعی و سیاسی آن نمی‌داند. تا با فرض وجود چنین امری و یا با محررو و بدیهی دانستن خصومت معینی بین طرفین دعوا، به بهره‌برداری از امکانات دراماتیک آن بپردازد. یعنی بیش از آنکه

عملشان تازگی دارد؛ چرا که چنین اشخاصی به مجرد پدید آمدن بر اساس جهات یادشده دیگر از حدود کنترل نویسنده خارجند و بر اساس امکانات ساختمان خود عمل می‌کنند. نویسنده نمی‌تواند به میل خود تغییراتی در رفتار ایشان پدید آورد و موافق با خواست خود به کاری وادارشان سازد. این اشخاص پس از آفرینش، موجودیتی حقیقی پیدا می‌کنند و به بنیاد اراده‌ی خود و دایره‌ی تأثیر روابط مقابل با سایر اشخاص بازی و مقتضیات موجود، به عمل می‌پردازند؛ و چه بسا که موجب تغییراتی اساسی در «طرح و توطئه» داستان و نمایشنامه می‌شوند.

در داستان حسنک وزیر، اشخاص بازی آن چنان دقیق توصیف شده‌اند که به راحتی قابل آفریدن و خلق روی نوار سلولوئیدی اند؛ اگرچه یک بار توسط بیهقی، این مورخ / فیلمنامه نویس به رشته‌ی تحریر درآمده بوده‌اند. در این داستان «پوسهل زوزنی»، شخص بازی پیچیده است؛ چنان که بیهقی در مورد او می‌گوید: «این پوسهل مردی امام زاده و محتشم و ادیب و فاضل بود، اما شرارت و ذکاوتی در طبع وی مؤکد شد. - و لا تبدیل لخلق الله - و با آن شرار دلسوزی نداشت و همیشه چشم نهاده بودی تا پادشاهی بزرگ و جبار بر چاکر خویش خشم گرفتی و آن چاکر را لت زدی و مزد گرفتی. این مرد از کرانه بجستی و فرصتی جستی و تضریب کردی و الهی بزرگ بدین چاکر رسانیدی و آنگاه لاف زدی که فلات را من فرو گرفتم - و اگر کرده دید و چشید -». در این جا بیهقی یک «نمای نزدیک» از خصوصیات ظاهری و روانی پوسهل ارائه داده و کم کم خواننده / بیننده نسبت به او بدبین می‌شود. در اواسط داستان نیز این شخصیت باعث به وجود آوردن طرح و توطئه قتل حسنک و در نتیجه آشفتنکی و کشمکش می‌شود. «اشخاص بازی ساده» منطقی، خوب و دوست داشتنی اند؛ خواننده / بیننده معمولاً با این اشخاص همزاد پنداری می‌کند و می‌خواهد که او همواره پیروز شود. ولی اینطور نیست.

«حسنک وزیر» شخص بازی ساده می‌باشد که درست در نقطه مقابل پوسهل زوزنی که شخص بازی پیچیده و در عین حال منفی است، ظاهر می‌شود. علت و انگیزه‌ی این که پوسهل توطئه‌ی قتل حسنک وزیر را طرح می‌کند امکان دارد یکی از این عوامل باشد: نیاز، احتیاج، فشار، ناراحتی، عدم تعادل. اینها همگی یک الگوی اساسی از رفتار شخص اند.

ترسیم سیمای اشخاص بازی در سینما و نمایش از مهمترین عوامل می‌باشد؛ زیرا شخصی با چهره‌ی میسم و دوست داشتنی را نمی‌توان به جای یک قاتل به بازی گرفت؛ به گونه‌ای که آنها را جذاب و باورکردنی کند. به این جهت باید ابداعاتی به کار برد که علاوه بر اینکه اشخاص بازی هرکدام دربرگیرنده

مشخصات عمومی قشری وسیع از افراد

در بند علل اجتماعی مساله باشد؛ عواقب اخلاقی برایش مهم است؛ و در واقع، موضوعی که در این نوع کشمکش جان کلام و پیام نویسنده را دربر دارد، نه یک مشکل اجتماعی که بیشتر امری است اخلاقی.

«رومنو و ژولیت» که زیر بنایش اختلاف و خصومت ناشی از کوتاه نظری بین دو خانواده است و یا «اتللو» که اساسش بر زودبازوری و بی‌خردی اتللو پایه گذاری شده است. نمونه های جالب از این نوع کشمکش می باشند.

بیهقی در این داستان سناریو، علاوه بر رعایت تمامی نکات در مورد شخصیها، و اصول داستان نویسی، ناخودآگاه در جایگاه فیلمنامه نویس (کارگردان) قرار می گیرد؛ یعنی در صحنه ای از داستان «پلان» های سینمایی ارائه می دهد. چنانکه در این قسمت، پس از این که بوسهل زوزنی پادشاه را متقاعد کرده که حسنک قرضی است و باید اعدام شود، در مجلسی که به همین منظور ترتیب داده شده است، بیهقی یک نمای «لانگ شات» از مجلس و سپس «کلوزآپ» های متعدد از تمامی اشخاصی که در این مجلس حضور پیدا کرده اند، می آورد. وی ضمناً از جزئی ترین وقایع در داستان برای تأکید روی آنها «اکستریم کلوزآپ» و «دیل کلوزآپ» های متعدد می آورد.

«چون حسنک پیامد خواجه بر پای خاست، چون او این مکرمت بکرد. همه اگر خواستند یا نه بر پای خاستند. بوسهل برخشم خود طاقت نداشت برخاست نه تمام و بر خویشتن می ژکید خواجه احمد او را گفت: در همه ی کارها نامامی. وی نیک از جای بشد؛ و خواجه امیرحسنک را هرچند خواست که پیش وی نشیند. نگذاشت و بر دست راست من نشست.»

در این جا «تعلیق» یا «سوسپانس»، دلهره و اضطراب خواننده/ بیننده را نسبت به سرگذشت حسنک وزیر شدت می بخشد. «تعلیق» به عنوان یک جزو ساختمان دراماتیک در یک اثر روایی نمایشی یا سینمایی همچنان که خود واژه نیز می نمایند، به معنای معلق و یادر هوا نگاه داشتن نتیجه ی امری است که خواننده/ بیننده شدیداً مشتاق به سردرآوردن از آن است. پس از این خواننده/ بیننده متوجه می شود که دیگر کاری از دست دوستان شخص بازی محوری که همانا حسنک باشد ساخته نیست و کم کم به «فاجعه» نزدیک می شویم. فاجعه نقطه ای اوج بحران است و لحظه ای که شخص بازی محوری، پس از یک سلسله کشمکش با عوامل مختلف و گذشتن از پیچ و خمهایی فراوان در دل حوادث «داستان» نمایش که به مثابه کوهی از موانع در مقابلش قد برافراشته اند هر لحظه با پیشگی زیگزاگ وار، به سطحی بالاتر صعود می کند و در نهایت، در نقطه ای اوج، در قلعه ای آن کوه، تغییر جهت می دهد و از سربالایی به سرازیری می افتد. قلعه ای که همه ی

رویدادهای داستان/ نمایش، سوی آن کشانده می شوند و پس از آن هیجان به تدریج فرو می نشیند و منجر به نتیجه ای می شود که مقدمات آن از قبل، بر اثر دادن اطلاعات لازم، به صورت نوعی حالت پیش بینی وقایع آینده در خواننده/ بیننده فراهم شده است. اوج فاجعه در داستان حسنک وزیر بدین گونه بیان شده است: «و حسنک را به پای دار آوردند، نمودبالله من قضاه السوء، و در پیک را ایستانیده بودند که از بغداد آمده اند و قرآن خوانان قرآن می خواندند. حسنک را فرمودند که جامه بیرون کش و وی دست اندر زیر کرد و از اربند استوار کرد و پایچه های از او را بپست و جبه و پیراهن بکشید و دور انداخت با دستار، و برهنه با ازار بایستاد و دستها در هم زد. تنی چون سیم سفید و رویش چون صدهزارنگار، و همه خلق بدرود می نگرستند. (تماشاگر حقیقی و واقعی ماجرا نیز مانند خواننده/ بیننده خواهان این نیست که قهرمان از بین برود، ولی در پی برد و تغییر وقایع کاری از دست او ساخته نیست.) خودی روی پوش، آهنی بیاوردند عمدا تنگ، چنان که زوی و سرش را نپوشیدی، آواز دادن که مرد رویش را بپوشید تا از سنگ تباه نشود که سرش را به بغداد خواهیم فرستاد نزدیک خلیفه، و حسنک را همچنان می داشتند و او لب می چنایند و چیزی می خواند، تا خودی فراختر آوردند. درین میان احمد جامه دار بیامد سوار و روی به حسنک کرد و پیغامی گفت که خداوند سلطان می گوید: این آرزوی من است که خواسته بودی و گفته که (چون تو پادشاه شوی، ما را بردار کن) ما بر تو رحمت خواهیم کرد، اما امیرالمؤمنین نوشته است که تو قرقطی شده ای و به فرمان او بردار می کنند. حسنک البته هیچ پاسخ نداد. حسنک را سوی دار بردند و به جایگاه رسانیدند، بر مرکبی که هرگز ننشسته بود. بنشانند و جلادش استوار بیست و رسنها فرود آورد. و آواز دادند که سنگ دهید، هیچ کس دست به سنگ نمی کرد. و همه زار زار می کریستند خاصه نیشابوریان. پس هشتی رند را سیم دادند که سنگ زنند، و مرد خود مرده بود که جلادش رسن به گلو افکنده بود و خفه کرده. این است حسنک و روزگارش.» دید بیهقی در این فصل که «نتیجه یا فرود» داستان محسوب می شود، دیدی کاملاً سینمایی تصویری و دربرگیرنده ی نتیجه ی داستان است. ضمناً در این فصل زمان «فشرده» می شود و پس از مرگ حسنک وزیر، نویسنده به تحلیل و نتیجه گیری عقلایی از آن می پردازد. در اواخر فصل بردار کردن حسنک وزیر نویسنده نمای پایانی سناریو را طراحی می کرد. و گذشت زمان، را این طور بیان می کند: «و حسنک قریب هفت سال بردار بماند. چنانکه پایهایش همه فرو تراشید و خشک شد. چنان که به دستور و دفن کردند.» نمایی که بیهقی در این فصل ارائه داده، ثبوت دوربین با کادر «مدیم

شات» روی چنازه ی حسنک و حرکت «کرین» به سمت بالاست تا این که نمای «لانگ شات» از حسنک و چوبه ی دار در کادر قرار می گیرد. این داستان در نوع خود بی نظیر و منحصر به فرد است و اگر بخواهیم آن را با انواع غربی آن مانند «ژاندارک» مقایسه کنیم. داستان بیهقی، زیباتر، رساتر و شیواتر است. کلام آخر این که: تاریخ بیهقی یک نمونه ی کوچک از گنجینه ی سترگ و گسترده ی هنر و ادبیات و فرهنگ و تمدن شرق است که شاید سخن «ویل دورانت» در مورد آن نیز صدق کند که می گوید: «علم یونان همچون جزیره ی کوچک است که دریای شرق گرداگرد آن رافرا گرفته است.»

بی نویسنده:

- ۱- نما یا تصویر درشتی که دوربین فیلمبردار از فاصله ی نزدیک از موضوع می گیرد.
  - ۲- طرح و شکل فنی فیلم به ترتیب و نظام نماها، حرکت دوربین و سایر خصوصیات فنی در سناریو نویسی ...
  - ۳- حاصل یا برآیند قطع و وصل نماهای یک فیلم.
  - ۴- عبارت است از اندازه ی طولی و یا زمانی یک نما در سینما. ش جمع اعداد عبارت از موقعیتی است که بر اساس آن دو پدیده منشا مجبور به قرار گرفتن در کنار هم باشند.
  - ۵- چندانفان شخصیهای داستان از یکدیگر را تفاوت احباب می گویند.
  - ۷- نقطه ای است که مسیر وقایع عادی در داستان را تغییر می دهد.
  - ۸- کشمکش در یک اثر دراماتیک زمینه ای است که لحظات مهم و اساسی واقعه ای را به هم پیوند می دهد.
  - ۹- جوهر اساسی هر پیچیدگی یا گره فکری، یک کشف و یا در واقع یک گره کشایی است.
  - ۱۰- عاملی که به وقایع داستان شدت می دهد و با ایجاد درگیری عاطفی، میزان هیجان خواننده را بالا می برد.
  - ۱۱- دلراهی و تکراری و دلهره خواننده/ بیننده نسبت به سرنوشت قهرمان است.
  - ۱۲- اوج شدت هیجان ایجاد شده در یک قسمت از رویداد است.
  - ۱۳- ترمیم، تشریح، توجیه و تحلیل حالت و کیفیت جدیدی که به واسطه ی عامل فاجعه ایجاد می شود.
  - ۱۴- شخصیت بازی پوچیده.
  - ۱۵- شخصیت بازی ساده.
  - ۱۶- طرح و وطن.
  - ۱۷- کشمکش انمی بر ضد آدم.
  - ۱۸- نیرویی است که مضمون سدی محکم در مقابل اعمال خواست شخص بازی و محوری قد برافراشته و کوششهای او را در چه ی نیل به هدف، خنثی می کند.
  - ۱۹- نیرویی است که روند عادی زندگی را به هم می ریزد و بحران را دامن می زند و کشمکش را به وجود می آورد.
  - ۲۰- اثر شکسپیر نمایشنامه نویس انگلیسی.
  - ۲۱- اثر شکسپیر نمایشنامه نویس انگلیسی.
  - ۲۲- «میز» پنجم به معنی «نمایا» «شات»، مقدار تصویری است که دوربین فیلمبردار بدون قطع از یک صحنه می گیرد.
  - ۲۳- نمایی که دستکم تمام هیکل موضوع فیلمبرداري و گاه کمی بیشتر را دربر بگیرد.
  - ۲۴- نمای بسیار درشت که معمولاً اندازه ی آن در سوره انسانی از گردن به بالا می باشد و از اجزای کوچک موضوع، تشکیل شهد اس. کنگاه این نما نیز می گویند.
  - ۲۵- نمایی حد فاصل بین نمای دور و نزدیک.
  - ۲۶- عبارت است از نماهایی که دوربین بر روی جرنقیل یا بالا برنده قرار نارد و به هنگام فیلمبرداري از بالا و پایین رفتن جرنقیل برای برداشت نما استفاده به عمل می آید.
- مأخذ:
- ۱- تاریخ بیهقی به کوشش دکتر «خلیل خلیط رهبر»
  - ۲- شناخت عوامل نمایش تألیف «ابراهیم مکی»