

جنبه‌های نمایشی افسانه‌های شفاهی کودک و نوجوان

ناهید جهازی^۱

چکیده

رشد و تکامل ذهنی کودکان در هر مرحله ویژگی‌های خاصی دارد. بنابراین نویسندگان قصه‌های کودکان باید آشنایی و اشراف کامل بر این مراحل داشته باشند و برای نگارش قصه یا نمایشنامه عروسکی به ویژگی‌های دوره‌های مختلف رشد کودک توجه نمایند. مثلاً در دوره پیش از دبستان کودک از کاربرد کلمات با وزن و قافیه و تکرار الفاظ بی‌معنا لذت می‌برد، بنابراین متل‌های کوتاه و موزون و قصه‌هایی که قهرمان آن عملی را چند بار تکرار می‌کند برای کودکان این دوره مناسب هستند. این مقاله می‌کوشد با معرفی مراحل رشد کودکان، خصوصیات افسانه‌های متناسب با دوره‌های مختلف رشد کودکان و شیوه‌های تبدیل این افسانه‌ها به اثر نمایشی را معرفی نماید.

کلیدواژه‌ها: کودکان، افسانه‌ها، نمایشنامه، قصه‌های شفاهی، عناصر (ساخت‌مایه)

نمایش

۱. کارشناس ارشد ادبیات نمایشی و پژوهشگر فرهنگ عامه

مقدمه

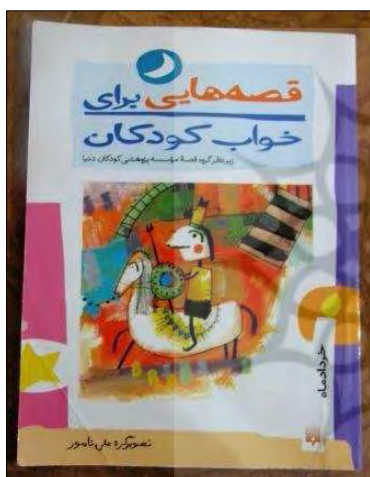
افسانه‌های کودک و نوجوان دارای ویژگی‌های خاص هستند که از خصوصیات فیزیکی و روانی کودکان و نوجوانان نشأت می‌گیرند. با شناخت ویژگی‌های روانی کودکان و نوجوانان می‌توان افسانه‌ها و قصه‌هایی را که مختص این گروه سنی است، دسته‌بندی کرد. در این مقاله ابتدا با ویژگی‌ها و خصوصیات فیزیکی و روانی کودکان آشنا می‌شویم، سپس افسانه‌های مناسب این گروه سنی معرفی می‌شوند. افسانه‌ها و قصه‌هایی برای تبدیل و اقتباس به اثر نمایشی مناسب هستند که دارای قابلیت‌های نمایشی باشند.

ویژگی‌های کودکان

ژان پیاژه روانشناس کودک مراحل رشد و تکامل ذهنی کودکان را به چهار مرحله تقسیم کرده است. این چهار مرحله عبارتند از: ۱- مرحله حسی - حرکتی که از ابتدای تولد تا دو سالگی به طول می‌کشد. ۲- مرحله پیش عملیاتی که از دو تا هفت سالگی را شامل می‌شود و طی آن کودک سخن گفتن را یاد می‌گیرد و می‌تواند به شیوه‌ای نمادین اشیا و اشخاص را تشریح کند. ۳- مرحله عملیات عینی که از هفت تا یازده سالگی طول می‌کشد و کودک طی آن بر مفاهیم انتزاعی و منطقی تسلط می‌یابد و مفهوم علیت را درک می‌کند. ۴- مرحله عملیات صوری متعلق به سال‌های نوجوانی است و سنین یازده تا پانزده سالگی را در برمی‌گیرد. در این دوره نوجوانان توانایی درک اندیشه‌های انتزاعی و فرضی را پیدا می‌کنند. (گیدنز، ۱۳۸۱: ۱۰۰)

مهم‌ترین بازی‌هایی که باعث رشد کودک می‌شود بازی‌های نمادی است. این بازی‌ها نقطه اوج بازی‌های کودکانه است و از حدود یک و نیم یا دو سالگی شروع می‌شود. بازی‌های نمادی زمانی آغاز می‌شود که کودک به تدریج زبان می‌گشاید و توانایی کاربرد علائم و نمادهای زبان را می‌یابد. کودک در بازی‌های نمادی، اشیا یا رویدادهای بیرونی را با نمادهایی که ساخته و پرداخته خود اوست، نمایش می‌دهد و مجسم می‌کند؛ با تقلید ادای کودکی را در می‌آورد که گریه می‌کند، خود را به خواب

می‌زند، غذا به عروسکش می‌خوراند، روی صندلی می‌نشیند و همراه با سر و صدا ادای راننده ماشین را در می‌آورد. در هر دوره از رشد، کودک خواسته‌های جدیدی پیدا می‌کند، بنابراین برای نگارش نمایشنامه عروسکی یا جان‌بخشی برای کودک یا نوجوان باید به خواسته‌های دوره زمانی کودک-نوجوان توجه کرد. در دوره پیش از دبستان گویایی کودک رشد و تکامل می‌یابد. او کلمات را دوست دارد و از وزن و قافیه و تکرار الفاظ بی‌معنا لذت می‌برد. در این مرحله مادر با بیان بازی‌های کلامی کودک را سر شوق می‌آورد. مثل‌های کوتاه و موزون و قصه‌هایی که قهرمان آن عملی را چندین



بار تکرار می‌کند و داستان‌هایی که روشن و ساده‌اند، برای کودکان در این سن مناسب هستند. کودک در این سن نسبت به دنیای خود کنجکاو است و به شنیدن داستان‌هایی تمایل دارد که به تجربه‌های روزانه درباره حیوانات، اسباب‌بازی‌ها، خانه و اشخاص موجود در محیط خود مربوط باشد. همچنین کودک در این سن به داستان‌هایی رغبت دارد که در آن‌ها به موجودات بی‌جان، شخصیت داده شود و

حیوانات با یکدیگر گفتگو کنند. در سال‌های آخر کودکیستان به تدریج دقت کودک افزایش می‌یابد و کودک از شنیدن داستان‌های کوتاه و دنباله‌دار که به قسمت‌ها و حوادث مستقل و کامل تقسیم شده باشند، لذت می‌برد. به تدریج حس استقلال‌طلبی در کودک رشد می‌کند. او به داستان‌هایی علاقه‌مند است که در آن‌ها به روابط عالی خانوادگی اشاره شده باشد. کودک همچنین به جهان و محیط پیرامونش علاقه دارد و داستان‌هایی برای او مفید هستند که او را به لحاظ علمی با جهان پیرامونش آشنا کنند و تجربه‌های تازه‌ای در اختیار او قرار دهند. متناسب با رشد کودک به لحاظ گفتاری و هوشی، حس شوخ‌طبعی او نیز رشد می‌کند و دوست دارد داستان‌های کوتاه بامزه و

خنده‌دار بشنود، چون کودک به تدریج مهارت خواندن پیدا می‌کند، بنابراین می‌توان با در اختیار گذاشتن کتاب‌های مصور و ساده این مهارت او را تقویت کرد. (شعاری‌نژاد، ۱۳۷۲: ۲۲)

خصوصیات افسانه‌ها

افسانه‌های عامیانه، کودک را با مسائل فراوانی آشنا می‌سازند. نویسنده آثار مربوط به کودک با توجه به این مسائل می‌تواند در اثر خود بعضی از این جنبه‌های افسانه‌ها را برجسته‌تر یا کمرنگ‌تر جلوه دهد یا براساس یکی از این جنبه‌ها اثری خلق کند. مسائلی که کودک در افسانه‌ها با آنها روبه‌رو می‌شود، به ترتیب عبارتند از:

الف) میل به کسب خودآگاهی عالی‌تر: افسانه‌ها هرگز به صورت مستقیم به کودک نمی‌گویند که چه چیزی را انتخاب کند یا چه چیزی را کنار بگذارد بلکه افسانه به کودک کمک می‌کند تا از طریق فهم قصه، انتخابی درست و عالی داشته باشد.

ب) زبان اشارات و نمادها: افسانه‌ها با زبان نماد و استعاره با کودک صحبت می‌کنند. این زبان «نماینده محتوای ناخودآگاه» است. اگر افسانه‌ای به نیازهای خودآگاه یا ناخودآگاه کودک پاسخ دهد، تقاضا برای تکرار آن مداوم خواهد بود. کودکی که قصه «ماه پیشانی» را دوست دارد، از حسادت مادر و خواهرش رنج می‌برد و این قصه نیاز او به پیروزی نهایی را برطرف می‌سازد. کودک ضمن هم‌ذات‌پنداری با قصه، از آن استقبال می‌کند.

پ) طرح دل‌نگرانی‌ها و بن‌بست‌های هستی: قصه‌ها نیازها و دل‌نگرانی‌های کودک را مطرح می‌کنند؛ نیاز به دوست داشته شدن و ترس از بی‌ارزش شمردن و عشق به زندگی و ترس از مرگ و حتی ترس از طرد شدن از سوی پدر و مادر و غم جدایی که دل‌نگرانی‌های آزاردهنده‌ای را در کودک به وجود می‌آورند.

ت) امید به آینده: افسانه‌ها به کودک می‌آموزند که با وجود مشکلات و سختی‌هایی که بر سر راه قهرمان افسانه پدید می‌آیند، در پایان زندگی ثمربخش و خوبی در انتظار

انسان است، البته به این شرط که مانند قهرمان از پیکار نهراسد و به دنبال سرنوشت خود برود. افسانه‌ها به کودک می‌آموزند که اگر درد و رنج را تحمل کند، پایانی خوش در انتظار اوست.

ث) اهمیت کارهای کوچک: افسانه‌ها به کودک یاد می‌دهند که کارهای کوچک او هم دارای اهمیت هستند، او همچنین می‌فهمد که افسانه‌ها به شکل نمادی مراحل اصلی تکامل و دستیابی به یک زندگی مستقل را نشان می‌دهند.

ج) هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌ها: در یک افسانه، شخصیت‌های مختلفی وجود دارند که هر یک دارای ویژگی‌های منحصر به فردی هستند، کودک نه تنها با شخصیت اصلی داستان که با سایر شخصیت‌ها نیز به گونه‌ای احساس نزدیکی و هم‌ذات‌پنداری می‌کند. برای مثال از یکی رضایت خاطر خود را به دست می‌آورد خود را با دیگری همانند می‌سازد یا علاقه مطلوب برقرار می‌کند.

چ) حوادث تخیلی: افسانه‌ها از همان ابتدا کودک را به فضایی تخیلی و فانتزی وارد می‌کنند، اما با وجود پیچ و خم‌های فراوان، توالی حوادث قصه فراموش نمی‌شود و در پایان، هم کودک و هم قهرمان به دنیای واقعی برمی‌گردند.

ح) آرزوی چیزهای خوب: در افسانه‌ها همیشه کودک قهرمان افسانه آرزومند اشیا یا یاریگران مثبت است. او هرگز چیز منفی و بدی را آرزو نمی‌کند، نه برای خودش و نه برای دیگران. در افسانه‌ها بر این اتفاقات و حوادث شگفت‌انگیز که حس آرزومندی مثبت را در کودک ایجاد می‌کند، تأکید می‌شود.

خ) برداشت از افسانه‌ها: افسانه‌ها هم به کودک لذت می‌بخشند و هم آموزش می‌دهند، این به کودک بستگی دارد که از یک افسانه فقط لذت ببرد و به جنبه سرگرمی آن توجه داشته باشد یا آن را با زندگی خود تطبیق دهد و از آن درس زندگی بگیرد و در برابر پیام‌های پنهان آن واکنش نشان دهد.

د) جاندارپنداری: کودک هر چیزی را که می‌جنبد، زنده می‌پندارد، به همین دلیل باور می‌کند که باد می‌تواند حرف بزند و قهرمان را به هر جا که نیاز دارد، ببرد.

خصوصیات قصه‌ها جهت تبدیل به اثر نمایشی

افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه به طور ذاتی قابلیت استفاده در نمایشنامه، فیلم عروسکی و جان‌بخشی را دارا هستند، اما بعضی از افسانه‌ها از قابلیت بیشتر و بعضی‌ها از قابلیت کمتری برخوردارند. همان‌طور که در خصوصیات کودکان ذکر شد، کودک به عنصر تکرار علاقه فراوان دارد، به همین دلیل بازی‌های کودکان از تکرار چند حرف تشکیل می‌شود. آهنگین بودن و وجه موسیقایی قصه و بازی نیز برای کودک جذاب است، اما وقتی قصه‌های زنجیره‌ای را مورد توجه قرار می‌دهیم، این قصه‌ها هرچند دارای عنصر تکرار هستند، اما وجوه نمایشی در آنها کم‌رنگ است؛ مانند افسانه «گنجشک



و گریه» یا «زور کی بیشتر است» یا افسانه «موش دم بریده». افسانه‌هایی که به لحاظ نمایشی برای کودکان مناسب هستند، با افسانه‌های مخصوص نوجوانان تفاوت دارند. کودک به حرکت اهمیت می‌دهد، بنابراین افسانه‌هایی که در آنها قصه با حرکت پیش می‌رود، نسبت به افسانه‌های مبتنی بر گفتگو، برای کودک جذاب‌تر هستند. افسانه و قصه نباید به طور مستقیم پند و اندرز دهد. برای کودک سرگرمی و لذت مهم‌ترین بخش تماشای یک اثر نمایشی است، همچنان که افسانه غیرمستقیم آموزش می‌دهد و اگر کودک دوست داشته باشد و آن آموزش بر نیازهایش منطبق باشد، از پیام درونی افسانه استفاده می‌برد، در اثر نمایشی نیز موضوع آموزش و پند و اندرز باید در درجه دوم اهمیت قرار داشته باشد. قصه‌ها برای تبدیل شدن به اثر نمایشی باید فاقد لهجه شوند، زیرا لهجه فهم لغات و کلمات را برای کودک دشوار می‌سازد، حتی در اثر

نمایشی^۱ برای نوجوان هم این مورد باید لحاظ شود. قصه‌هایی که در آنها به جای روایت صرف قصه، ماجراها و رخدادها شرح داده می‌شوند، برای تبدیل به اثر نمایشی مناسب‌ترند. کودک از مشاهده مستقیم حوادث و همچنین دیدن تصاویر لذت می‌برد. کاربرد رنگ‌های شاد و موسیقی آهنگین نیز برای جلب مخاطب کودک اثر فراوان دارد. در اینجا می‌توان از لباس‌ها و موسیقی محلی برای آشنایی با یک قوم استفاده کرد. قصه‌هایی که فاقد شخصیت‌های فراوان و پیچیده باشند و بدون مقدمه‌چینی وارد مرحله گره‌افکنی شوند، از قصه‌های بسیار مناسب برای تبدیل به یک اثر نمایشی هستند. یک اثر نمایشی خوب باید باعث رشد احساسات مثبت مثل احساس آزادی، پرورش روحیه کار در کودک، فرافکنی نیازهای سرکوب شده کودک، تقویت ابراز وجود، آموزش اخلاق، دوست‌یابی، تقویت تخیل و خلاقیت و ایجاد سرزندگی، مهارت گوش دادن، اندیشیدن خلاق، برنامه‌ریزی و مهارت ارزیابی مؤثر، آشنایی با اقوام مختلف، آشنایی با ادبیات و حتی ترانه‌ها و لالایی‌ها و مثل‌ها، آشنایی با وزن و سایر مفاهیم، آشنایی با نظم و ترتیب، تخلیه هیجانی و عاطفی کودک، رفع کم‌رویی، گوشه‌گیری و انزوا و آشنایی با هنر نقاشی (با توجه به کاربرد فراوان نقاشی در نمایشنامه، فیلم جان‌بخشی و عروسکی و گریم در نمایشنامه) شود.



۱. منظور از اثر نمایشی در اینجا نمایشنامه، فیلم عروسکی، فیلم جان‌بخشی و پویانمایی (انیمیشن) است.

البته الزامی ندارد یک اثر نمایشی همه این خصوصیات را با هم داشته باشد. ممکن است یک اثر نمایشی تنها دارای یکی از این خصوصیات باشد و به تقویت همان خصلت در کودک بپردازد. بنابراین، قصه‌هایی برای تبدیل به اثر نمایشی مورد توجه قرار می‌گیرند که حداقل یکی از این خصوصیات را دارا باشند.

یکی دیگر از مهم‌ترین ویژگی‌هایی که یک قصه باید حایز آن باشد تا به اثری نمایشی تبدیل شود، وجود **تخیل**، فانتزی و اشیا و موجودات تخیلی و غیرواقعی در قصه است. کودک ذهنی خیال‌پرورانه دارد و از واقعیت دوری می‌گزیند، بنابراین از شنیدن قصه‌هایی که دور از واقع هستند، لذت فراوان می‌برد.

کودک جاندارپندار است، به همین دلیل از قصه‌هایی که قهرمانان آن حیوانات یا اشیا هستند، لذت می‌برد و به راحتی قهرمانان را باور می‌کند و آنها را به جای شخصیت‌های انسانی می‌گذارد. در یک اثر عروسکی از سرگئی ابراتسوف (۱۹۰۱-۱۹۹۲)، کارگردان و عروسک‌ساز روسی، قهرمان داستان خرس کوچولویی بود که هر روز صبح از خواب بیدار می‌شد، مسواک می‌زد، ورزش می‌کرد و صبحانه می‌خورد. بیشتر کودکان با این قهرمان هم‌ذات‌پنداری کردند و از او آموزش رفتار روزانه را فراگرفتند، در صورتی که اگر به جای این خرس، یک کودک واقعی این اعمال را انجام می‌داد، قطعاً چنین تأثیری را شاهد نبودیم.

قصه‌ای که در آن، زمان وقوع حوادث به جلو حرکت کند و به گذشته بازگشت نداشته باشد یا به آینده نرود، برای تبدیل مناسب است.

قصه‌ای که دارای **قهرمان و ضدقهرمان** (پروتاگونیست و آنتاگونیست) است و قهرمان برای رسیدن به هدف خود با موانع بی‌شماری روبه‌رو می‌شود، برای تبدیل شدن به اثر نمایشی مناسب‌تر است. همچنین قصه‌ای که مملو از حادثه باشد و بین قهرمان و ضد قهرمان بر سر رسیدن به هدف کشمکش وجود داشته باشد داستانی است که قابلیت تبدیل به اثر نمایشی را دارد. بیشتر افسانه‌ها **پایان خوشی** دارند و همیشه قصه و افسانه‌ای برای اقتباس و تبدیل مورد توجه قرار می‌گیرد که قهرمان آن در پایان به پاداش برسد و همه چیز به خیر و خوشی ختم شود. قصه‌هایی که دیالوگ‌های آن

برای کودکان مناسب هستند، قابلیت بیشتری برای تبدیل شدن دارند. گفتگوها باید کوتاه، مختصر و مفید باشند و قصه را پیش ببرند.

قصه‌هایی که دارای عناصر ملی، حماسی و قومی هستند، فرهنگ ایرانی را بهتر می‌شناسانند و با تبدیل این قصه‌ها می‌توان کودکان را با فرهنگ غنی ایران زمین آشنا ساخت، زیرا کودکان علاوه بر لذت بردن از قصه، ناخودآگاه با مسائل بومی و خرده‌فرهنگ‌ها نیز آشنا می‌شوند.

شیوه‌های تبدیل قصه به اثر نمایشی

بسیاری از قصه‌های قومی یا داستان‌هایی که برای گفتن مناسب هستند، از دیدگاه درام‌نویسان ملودرام خوانده می‌شوند. ملودرام نشان‌دهنده ساختمان قصه و چگونگی به وجود آمدن آن است. در این سبک معمولاً در ابتدای داستان زمینه‌چینی می‌شود، مثلاً محل وقوع و شخصیت‌های درگیر در ماجرا و زمان و زمانه آنها بیان می‌گردد. در زمینه‌چینی، محیط تقریباً عادی است و همه چیز در آرامش است. مرحله بعد در ساخت ملودرام بروز بحران است. اگر قرار است داستان پایان پیروزمندانه داشته باشد باید بحرانی که بروز کرده است، برطرف شود پس بقیه داستان کوششی برای برطرف کردن بحران است.

دومین مرحله پس از بحران مرحله اوج‌گیری داستان است. در این مرحله تلاش قهرمانان داستان برای برطرف کردن بحران کاملاً به چشم می‌آید. مرحله اوج‌گیری داستان یا تلاش برای اصلاح اشتباه یا برطرف کردن بحران، بخش اصلی داستان را تشکیل می‌دهد و به لحاظ زمانی، از نقطه شروع تا رسیدن به نقطه اوج بیشترین وقت قصه‌گویی به آن اختصاص دارد.

پس از نقطه اوج مرحله گره‌گشایی است که در واقع حساس‌ترین بخش داستان به شمار می‌رود. اینجا نقطه‌ای است که بحران در آن برطرف می‌شود یا اشتباه اصلاح می‌گردد. نقطه اوج داستان جایی است که هیجان فزاینده اوج‌گیری داستان شکسته می‌شود و فضای قصه می‌تواند دوباره به حالت عادی برگردد. در نقطه اوج، بحران

برطرف می‌شود و شنونده دوباره آرامش می‌یابد. فرود و نتیجه‌گیری داستان‌های ملودرام معمولاً بسیار سریع است. در این بخش رشته‌های رها شده دوباره پیوند می‌خورند و شخصیت‌ها به دنیای آرام خود بازمی‌گردند. در واقع داستان به گونه‌ای پایان می‌پذیرد که شنونده احساس می‌کند همه چیز دوباره روبه‌راه شده است.

نمایشنامه‌نویس می‌تواند به قصه به عنوان مصالح اولیه کار توجه کند و هر جا که لازم دانست متن را به کلی بازنویسی نماید یا روایت اصلی قصه را درهم بریزد. همچنین نمایشنامه‌نویس معمولاً روی یک یا چند مضمون اصلی که در قصه وجود دارد، متمرکز می‌شود و سایر بخش‌ها را حذف یا کمرنگ می‌کند و با برجسته کردن آن مضمون به هدف اصلی خود دست می‌یابد.



هر اثر نمایشی جذاب باید از طرح و توطئه یا دسیسه‌چینی قوی برخوردار باشد تا حس تعلیق را در نمایش به وجود آورد. «طرح و توطئه در اصل بیانگر تضادها و تنش‌هایی است که در کل ساختار درام وجود دارد و از این نظر از اراده و خواست شخصیت‌ها به دور است.» (ارجمندی، ۱۳۷۸: ۴۳)

پنهان‌کاری نیز یکی از شیوه‌های به کارگیری تعلیق در درام است. در بسیاری از موارد با این تمهید می‌توان ماهیت شخصیت را از مخاطب و تماشاگر مخفی ساخت و در او هیجان و کشش برای دنبال کردن بقیه ماجرا ایجاد کرد.

هرقدر شخصیت، ساده‌تر و سراسرتر و نزدیک‌تر به جهان فطری کودک باشد، همانندسازی با او و رد شخصیت مخالف برای کودک آسان‌تر است.

در قصه‌های عامیانه، همه شخصیت‌های قصه از قشرهای مختلف جامعه مثل پادشاه، فقیر، وزیر، مادر و شاهزاده زبان یکسانی دارند و از واژه‌های یکسانی بهره می‌گیرند. به همین دلیل اگر نام شخصیت را از زبان راوی نشنویم، نمی‌توانیم با شنیدن دیالوگی از یک شخصیت، نام او را حدس بزنیم. اما در نمایشنامه، دیالوگ پیش‌برنده داستان است؛ اطلاعات می‌دهد و ایجاد کشمکش می‌کند و شخصیت را برملا می‌سازد. بنابراین دیالوگ‌های یک قصه یا افسانه باید تغییر کند و نمایشی شود؛ هرچند در نمایش‌های مخصوص کودکان نیازی به دیالوگ‌های فراوان نیست، زیرا کودک از پرگویی - حتی ضروری- عصبانی می‌شود و ذهنش با کوچک‌ترین سخن زاید و بیهوده‌ای پریشان می‌گردد، به این ترتیب نویسنده نباید از واژه‌ها و جملاتی استفاده کند که تلفظ آنها برای کودک دشوار است یا معنای آنها را نمی‌فهمد.

افسانه‌های مناسب برای کودکان

تاکنون طبقه‌بندی خاصی که بتوان افسانه‌های کودک و نوجوان را در آن گنجانده، به دست نیامده است اما با توجه به ویژگی‌های شخصیتی کودکان و نوجوانان، ویژگی‌های افسانه‌هایی را که مناسب این گروه سنی هستند می‌توان به صورت زیر دسته‌بندی کرد:

الف) وجود عنصر تکرار، عنصر حادثه و ضرباهنگ در افسانه

قصه‌های جذاب برای کودکان شش تا نه ساله، قصه‌هایی هستند که هم دارای مضمون و هم آهنگین باشند مانند قصه «خاله سوسکه» که سه عنصر تکرار، حادثه و ضرباهنگ را در خود دارد.

ب) کوتاه بودن افسانه و سادگی آن

افسانه‌های بلند (شبه داستان کوتاه) چندان برای کودکان مناسب نیستند، این افسانه‌ها مناسب نوجوانان هستند مانند افسانه «سنگ صبور». سادگی و دوری از پیچیدگی یک افسانه آن را برای شنونده کودک فهم‌پذیر می‌نماید. کودکان برخلاف بزرگسالان دنیا را ساده می‌بینند، درک آنها از شخصیت‌پردازی محدود است، به همین دلیل شخصیت‌ها را به دو دسته مطلق خوب و بد تقسیم می‌کنند، پس افسانه‌هایی که

برای کودکان انتخاب می‌شوند باید دارای این ویژگی‌ها باشند. کودکان دارای حس الگوپذیری و تقلید هستند. آنها از اعمال شخصیت‌های مثبت تقلید می‌کنند، به همین دلیل باید افسانه‌هایی برای کودکان انتخاب شوند که قهرمان دچار لغزش‌های اخلاقی و اجتماعی نگردد و دارای رفتاری اصیل و بی‌نقص باشد. موضوع و فضای افسانه باید با دنیای کودک همخوانی داشته باشد و نمادها و سمبل‌ها برای کودک قابل درک باشند.

پ) هم‌ذات‌پنداری کودک با افسانه

اثری برای کودکان مناسب است که کودکان با آن هم‌ذات‌پنداری کنند و خود را به جای شخصیت اصلی (قهرمان) تصور کنند. هم‌چنین افسانه‌هایی که کودک را با هویت خود آشنا می‌سازد و او را با رفتارهای اخلاقی، فرهنگی و آداب و رسوم و طرز رفتار در اجتماع، شیوه زندگی و حتی نحوه لباس پوشیدن آشنا می‌سازد.

ت) وجود شخصیت‌های کودک در افسانه

افسانه‌هایی که شخصیت اصلی آنها یک کودک (دختر یا پسر) است، مورد توجه بیشتر کودکان قرار می‌گیرند. کودک با شخصیت‌های این افسانه‌ها احساس یگانگی و نزدیکی کرده، علاقه‌مند به پیگیری ماجرا و اتفاقات رخ داده در افسانه می‌شود، مانند افسانه «ماه‌پیشونی» که شخصیت اصلی آن یک دختر یتیم است.

ث) ساختار افسانه

با بالا رفتن سن کودک به تدریج توجه کودک از آهنگ و ضرباهنگ کلام به سمت توجه به ساختار قصه و مفهوم و مضمون آن جلب می‌شود. قصه در این سن باید از سادگی و مفهوم تک‌خطی خود جدا شده، به طرح مسائل مهم برای کودک پردازد، به همین دلیل افسانه‌های مورد توجه برای این گروه سنی باید دارای قصه‌ای کامل و تقریباً پیچیده، با عناصر دراماتیک مانند شخصیت‌پردازی، نقشه داستانی (کشمکش، گره‌افکنی، بحران، گره‌گشایی و نتیجه)، زمان و مکان و فضا و حالت دقیق و کامل باشد تا بتواند توجه مخاطب کودک و نوجوان را به خود جلب کند.

افسانه‌های ایرانی حوزه کودک و نوجوان

تاکنون طبقه‌بندی‌ای برای افسانه‌های ایرانی که مناسب کودک و نوجوان باشند، صورت نپذیرفته است اما با توجه به ویژگی‌های ذکر شده به نظر می‌رسد قصه‌های زیر مناسب گروه سنی کودک می‌باشند:

- قصه‌های حیوانات مانند فرار در کدو (کدو قلقله زن)، گرگ و بزغاله‌ها (شنگول و منگول) و مرغ حریص

- قصه‌های خاص

- قصه‌های سحر و جادو مانند نمکی و دیو (هفت دختران)، کره اسب جادویی، بچه‌ها و دیو، کلاه قرمزی، گل خندان، نارنج و ترنج، برادر کوچولو و خواهر کوچولو (تبدیل شدن برادر به آهو)، ماه پیشانی، خاکسترنشین، نصفه و برادران حسود، نخودی، بلبل سرگشته

- داستان‌های کوتاه مانند سنگ صبور

- قصه‌های زنجیره‌ای مانند چرا این کار را می‌کنی؟ (سنگ گردو را می‌شکنند)، خاله سوسکه، اقامه دعوا با خروس

افسانه‌های گروه اول یعنی قصه‌های حیوانات و گروه آخر یعنی قصه‌های زنجیره‌ای مناسب سنی کودک و قصه‌های سحر و جادو و داستان‌های کوتاه بیشتر مناسب گروه سنی نوجوان می‌باشد، هرچند کودکان در هر سنی به معنای پنهان در افسانه‌ها پی می‌برند و از شنیدن آن لذت می‌برند، اما جهت تبدیل و اقتباس این افسانه‌ها به اثر نمایشی باید افسانه‌ها طبقه‌بندی شوند.

افسانه‌های کوتاه و ساده مانند کدو قلقله‌زن، کلبه پیرزن (پیرزنی، که حیوانات به خانه‌اش می‌آیند)، شنگول و منگول و خاله سوسکه بیشتر مناسب کودکان قبل از دبستان است و آن‌ها را سرگرم کرده با مفاهیم ساده زندگی مثل زندگی مسالمت‌آمیز در کنار یکدیگر آشنا می‌سازد، اما افسانه‌های بلند که شخصیت‌های متعدد و ماجراهای درهم تنیده دارند مانند گل خندان، نارنج و ترنج، ماه پیشانی و سایر افسانه‌های سحر و جادو برای گروه سنی نوجوان مورد اقتباس قرار می‌گیرند، در این افسانه‌ها شخصیت اصلی یک دختر یا پسر جوان (شاهزاده) است که دچار مشکلات فراوانی می‌شود و با

صبر و تلاش و تقدیر بر مشکلات فایق می‌آید و در پایان به هدفش می‌رسد. این افسانه‌ها با ماجراها و شخصیت‌های متعدد از ذهن کودک پیش دبستانی فراتر هستند و برای اقتباس مناسب این گروه نمی‌باشند. اقتباس از افسانه‌ها دشواری‌های خاص خود را دارد، زیرا در بسیاری از افسانه‌ها قهرمان برای رسیدن به هدفش در مواردی به اعمال غیراخلاقی دست می‌زند. این افسانه‌ها برای قصه‌گویی مناسب هستند اما وقتی هنرمند آن‌ها را برای تبدیل به اثر نمایشی انتخاب می‌کند ناگزیر است در افسانه تغییراتی ایجاد نماید. این تغییرات شامل شخصیت‌پردازی، تقویت یا تغییر تم اصلی افسانه، تغییر در ماجراها و همچنین گنجاندن علیت در قصه باشد.

معمولاً قصه‌ها و افسانه‌ها فاقد عنصر علیت می‌باشند و قصه‌گو و قصه‌شنو براساس یک قانون نانوشته در ذهن خود با این امر کنار آمده‌اند و قهرمان و شخصیت‌های افسانه‌ها بدون وجود علت بخصوصی دست به اعمالی می‌زنند و ماجراهایی در افسانه به صورت خلق الساعه و تصادفی رخ می‌نماید که از نظر قصه‌شنو این عدم وجود علیت اهمیت چندانی ندارد، اما زمانی که این افسانه‌ها جهت اقتباس انتخاب می‌شوند، نویسنده بایستی این اشکال



را رفع نموده و شخصیت اصلی قصه بدون هیچ ویژگی منفی به تصویر کشیده شود و ماجراها و اتفاقات طبق رفتار شخصیت‌ها یا عوامل بیرونی اتفاق بیفتد و قهرمان با سعی و تلاش و کوشش و به علت دارا بودن ویژگی‌های مثبت برجسته به هدفش برسد، بنابراین عنصر تقدیر و سرنوشت که در افسانه‌ها جایگزین هر نوع هدف و معلولی است، حذف شده و قهرمان با ویژگی‌های قهرمانانه به هدفش دست می‌یابد.

بسیاری از افسانه‌های ملل به هم شباهت فراوان دارند، بنابراین برای اقتباس

افسانه‌هایی که عناصر قومی، بومی و ملی ایرانی دارند انتخاب می‌شوند و این عناصر در اثر نمایشی تقویت می‌شوند مانند طراحی لباس و فضای بومی. در اقتباس، موارد غیراخلاقی و غیر نمایشی مانند برهنگی قهرمانان، آزار و اذیت رنج‌آور قهرمان، وحشت‌آور بودن شخصیت منفی افسانه، بدجنسی‌های قهرمان اصلی و عناصر غیرقابل درک برای مخاطب حذف می‌شوند تا یک افسانه قابلیت اقتباس پیدا کند. به این دلیل تعداد افسانه‌هایی که دارای همه این ویژگی‌ها باشند اندک هستند. گاهی مواقع نویسنده دو یا سه افسانه را با هم تلفیق کرده و افسانه واحدی خلق می‌کند یا یک قهرمان اصلی انتخاب می‌کند و او را در افسانه‌های مختلف با ماجراهای گوناگون قرار می‌دهد.

سخن آخر

ویژگی مهم برای یک اثر نمایشی ویژه کودکان عنصر «سرگرم‌کنندگی» آن است. اثری که تنها هدف تربیتی، آموزشی و اخلاقی برای کودکان داشته باشد نمی‌تواند آنها را با خود همراه کند. آموزش زمانی برای کودک جذاب می‌شود که با سرگرمی همراه شود؛ با کمک عنصر سرگرمی می‌توان کودکان را با واقعیت‌ها و نکته‌های جدیدی که تاکنون نمی‌شناخته، آشنا کرد. اثر نمایشی باید از آموزش مستقیم و امر و نهی و نصیحت به دور باشد و با میزان درک تجربی کودک از زندگی سازگاری داشته باشد. یک اثر نمایشی باید از پایان خوش برخوردار باشد. «افسانه جن و پری شکی در ذهن کودک باقی نمی‌گذارد که چون آدمی ناچار باید هویت شخصی خود را تحقق بخشد، درد و رنج را باید تحمل کند و فرصت‌های پرخطر را بر خود هموار سازد و با وجود همه دل‌نگرانی‌ها تردیدی درباره پایان خوش این امر در میان نیست.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۱۲۰) اثر مخصوص کودکان نباید بیش از حد طولانی باشد، حوادث آن مبهم و غیر قابل درک نباشد و پاسخ همه سؤال‌هایی که در طول اثر برای کودک مطرح می‌شوند را بدهد.

عنصر تکرار یکی از مهم‌ترین عناصر در افسانه‌هاست. شخصیت‌ها بارها خود را معرفی

می‌کنند و حوادث بارها تکرار می‌شوند. در ادبیات عامیانه یا در افسانه‌ها تنها یک موضوع یا یک ماجرا مطرح می‌شود. افسانه‌ها از زاویه دید سوم شخص یا دانای کل روایت می‌شوند. در افسانه‌ها روابط علی و وجود ندارد و ماجراها و اتفاقات به صورت تصادفی روی می‌دهند، اما در یک اثر نمایشی اتفاقات و ماجراها در عین وجود فانتزی و تخیل، باید دارای روابط علی و معلولی باشند، زیرا مخاطب با مشاهده اتفاقات تصادفی ارضا نمی‌شود.

جنبه فانتزی افسانه اهمیت بسیاری دارد. همچنین قصه‌ها و افسانه‌های کوتاه برای گروه سنی زیر شش سال مناسب‌تر است مانند افسانه خاله سوسکه، افسانه موش بی‌دم و هم‌چنین افسانه زور کی بیشتره، کدو قلقله زن که دارای عنصر تکرار هم هستند.

در این افسانه‌های زنجیره‌ای، قهرمان هر بار که به شخصیت جدیدی می‌رسد، تمام ماجرای را که بر او گذشته از ابتدا تا انتها بیان می‌کند، به این ترتیب کودک علاوه بر سرگرم شدن، با مرور هر باره ماجرا و احاطه‌اش بر داستان، خود را دانای کل می‌داند و در ساختن اثر دخیل دانسته، از این امر لذت می‌برد.

جاندارپنداری در کودکان، استفاده از افسانه‌هایی که شخصیت‌های آن حیوانات یا اشیا هستند را با موفقیت همراه می‌سازد. در افسانه‌هایی که برای کودکان انتخاب می‌شود، باید توالی حوادث رعایت شود.

پویانمایی و نمایش عروسکی نسبت به فیلم و نمایش به درون‌مایه آشکارتری نیاز دارند، بنابراین هنرمند اگر بر یک تم تأکید کند و آن را دستاویزی برای بیان موضوع‌های فلسفی - سیاسی قرار دهد، اثر به کاری برای بزرگسالان تبدیل خواهد شد. شاید به این دلیل است که در زمینه افسانه‌های ایرانی نام بردن از یک اثر موفق برای کودکان امری دشوار است.

قصه‌هایی که دارای جنبه نمادین هستند، جهت ساخت انیمیشن مناسب می‌باشند. داستان‌های با جزئیات زیاد برای کودکان کسالت‌بار هستند. قصه‌ها بویژه از نوع جن و پری و جادو سرشار از عناصر ملودرام هستند. یک اثر جذاب‌تر شدن، باید دارای عنصر کشمکش باشد، کشمکش در اثر نمایشی بایستی بر حرکت و حادثه مبتنی باشد،

نه بر گفتگو، هم چنین کشمکش باید جذاب و پرافت و خیز بوده و از حوادث فرعی و حادثه اصلی تشکیل شود.

در قصه‌هایی که تقابل بین دو شخصیت نیک و بد وجود دارد، کشمکش در منتهای جذابیت خود روی می‌دهد.

افسانه‌هایی برای تبدیل به اثر نمایشی مورد توجه قرار می‌گیرند که قابلیت تبدیل شدن به یکی از شیوه‌های مختلف فیلم‌های عروسکی یا جان‌بخشی را دارا باشند. می‌توان بسیاری از افسانه‌ها را با تغییراتی به افسانه‌های امروزی تبدیل کرد. در این افسانه‌ها مسائل و مشکلات کودک امروزی به یاری افسانه مطرح می‌شود، اما قصه نباید دقیقاً واقع‌گرا باشد، زیرا در این صورت در جهت مخالف تجربه‌های درونی کودک حرکت می‌کند.

افسانه‌های جن و پری در وهله اول لذت‌بخش و سرگرم‌کننده هستند و بسته به تمایل مخاطب است که از افسانه چیزی بیاموزد یا نه و اینکه در یک افسانه به کدام پیام پنهان در افسانه واکنش نشان دهد، بنابراین افسانه با تحریک قوه تخیل بر انتخاب مخاطب اثر می‌گذارد.

منابع

۱. ارجمندی، مهدی (۱۳۷۸) تبدیل و تحول متن مذهبی به متن دراماتیک، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
۲. بتلهایم، برونو (۱۳۸۴) کودکان به قصه نیاز دارند، ترجمه کمال بهروزنیا، تهران: نشر افکار.
۳. شعاری نژاد، علی اکبر (۱۳۷۲) ادبیات کودکان، چاپ شانزدهم، تهران: مؤسسه اطلاعات.
۴. گیدنز، آنتونی (۱۳۸۱) جامعه‌شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.

