

اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه

بدری جهازی^۱

چکیده

اقتباس بالاترین میزان وفاداری به اصل داستان است. بسیاری از هنرمندان، اقتباس را بهترین شیوه برای انتخاب سوژه و اقتباس از ادبیات را بهترین منبع برای اقتباس می‌دانند. یکی از گنجینه‌های ادبی بزرگ ایران، مجموعه ارزشمند شاهنامه است که منبع مناسبی برای اقتباس محسوب می‌شود؛ داستان‌های گوناگون پهلوانی، جذابیت موسیقایی و ضرباهنگ حماسی ویژگی‌هایی هستند که به طور معمول در ساخت مجموعه‌های نمایشی برای کودکان و نوجوانان مدنظر قرار می‌گیرند. کاربرد موفقیت‌آمیز چنین شیوه‌ای مستلزم مخاطب‌شناسی است. مخاطب‌شناسی، نتیجه‌ای کاربردی را در به‌آفرینی هرگونه اثری برای کودکان و نوجوانان دنبال می‌کند. در این مقاله به نحوه اقتباس از افسانه‌های شاهنامه پرداخته شده است.

کلیدواژه‌ها: افسانه‌های حماسی، شاهنامه، اقتباس از افسانه‌های حماسی،

اقتباس از افسانه‌های شاهنامه، نمایش شاهنامه

۱. کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی از دانشگاه آزاد اسلامی بوشهر، کارشناس مسئول فرهنگی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

مقدمه

بازآفرینی نوعی بازنویسی است؛ براساس آفرینش مجدد اثری کهن، بدون دخل و تصرف در چارچوب و خطوط اصلی درونمایه که البته با نگرش و پرداختی نو عرضه می‌شود. هنگامی اثری را بازآفرینی می‌دانیم که ریشه در متون کهن یا حتی معاصر داشته باشد. برخی مواقع، افسانه‌ها یا اساطیر به صورت ساده بازنویسی می‌شوند. در این روش، نویسنده سعی دارد اثر کهن را به زبان امروزی بنویسد تا خواننده ناآشنا به زبان کهن، آن را به راحتی بخواند. اما در مواردی نیز نویسنده‌ای با شخصیت‌پردازی و فضاسازی مناسب به اثر، جلوه دیگری می‌دهد. این روش را «بازنویسی خلاقانه» نام‌گذاری کرده‌اند. روایتی که برای خردسالان بیان می‌شود، با روایت برای بزرگسالان متفاوت است. نمایش بر درونمایه، شخصیت، متن و زبان تأکید دارد نه بر داستان به تنهایی.

کتاب قصه در سینما تنها دستمایه‌ای است برای کار و آفرینش یک اثر سینمایی. سینما هنری کاملاً متفاوت از ادبیات است؛ به همین دلیل نیز نباید از یک فیلم انتظار داشت که نسبت به کتاب وفادار بماند. اقتباس وفادارانه در سینما به ندرت صورت می‌گیرد زیرا سینما نمی‌تواند تمام دستاوردهای شاعرانه و زیبایی‌شناسانه یک اثر ادبی را روی پرده بازتاب دهد.

با توجه به ویژگی‌های زبان فیلم می‌توان گفت که اغلب موضوعات داستانی بیان شده از طریق کتاب، قادر به بازگوشدن از طریق سینما هستند، به شرط اینکه این بیان مجدد و این انتقال مفاهیم از زبان ادبیات به زبان فیلم با مهارت انجام گیرد. (خیری، ۱۳۸۴: ۴۸)

شیوه‌های اقتباس

بزرگ‌ترین داستان‌های منظوم و منثور ادبیات جهان از ابتدای پیدایش سینما، باعث رونق و رواج این هنر شده‌اند. داستان‌هایی که نویسندگان بزرگ به نگارش درآورده‌اند، همه ویژگی‌های یک داستان خوب سینمایی؛ یعنی شروع خوب داستان، معرفی شخصیت‌ها، پیشرفت وقایع و رویدادها، کشمکش و پایان داستان را دارا هستند و بر این اساس، فیلمساز می‌تواند با اعمال تغییراتی، به تولید آثاری محکم و ماندگار در تاریخ سینما دست بزند. مهم‌ترین خصلت داستان‌ها جنبه روایی آنهاست که این عنصر باعث تبدیل آسان آنها به اثری سینمایی می‌شود.

در ادبیات کهن ایران، آثار بازنویسی شده از روی متون کهن (حماسی، تمثیلی و عرفانی) تغییر عمده‌ای نمی‌کنند زیرا اگر محتوا تغییر یابد، طرح موضوع اصلی نیز تغییر می‌کند و اثر جدیدی خلق می‌شود که فراتر از بازنویسی است.

یکی از ویژگی‌های اقتباس ادبی این است که متون سنگین ادبی را که خوانندگان اندکی به سراغ آنها می‌روند، وارد عرصه عمومی می‌کند و مخاطب عام نیز از این طریق با این متون آشنا می‌شود. در اقتباس‌های تلویزیونی برای کودکان، این مزیت ویژه وجود دارد که علاوه بر متون ادبی مختص کودک و نوجوان، می‌توان از متون بزرگسالان نیز برای اقتباس و ارائه اثر به صورت فیلم، سریال یا انیمیشن استفاده کرد. مانند: اقتباس‌های انیمیشن از «بینویان» و «یکتورهوگو»، «شرلوک هلمز» از آرتورکانن دوویل و... همچنین می‌توان با هرچه بیشتر کردن ابعاد فانتاستیک متون کلاسیک ادبی، آنها را به صورت اقتباس‌هایی کاملاً خلاقانه ارائه کرد.

۵۶ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

فیلمنامه‌ها را به دو دسته کلی اصلی یا اورجینال و اقتباسی تقسیم می‌کنند. فیلمنامه‌های اورجینال غیراقتباسی هستند و براساس آثار ادبی نوشته نشده‌اند، اما به هر حال از تجربیات، تصورات و پندارهای شخصی، ابهامات، رویاها و نحوه زندگی افرادی که در کنارمان هستند تأثیر پذیرفته‌اند.

اما فیلمنامه‌های اقتباسی از ادبیات قدیم و جدید، نمایشنامه‌ها، رویدادهای مهم معاصر، قصص مذهبی یا کتاب‌های دینی، فرهنگ مردم، نشریات و سوژه‌های فیلم‌های دیگر، رویدادها و حوادث عجیب و غریبی که در زندگی ما و اطرافیان ما اتفاق می‌افتند، نشئت می‌گیرند.

در روند اقتباس نیازی نیست که انرژی فیلمساز صرف ساختار داستان و روایت آن شود. در عوض، او باید به بیان جذاب‌تر و پرفروش‌تر داستانی بپردازد که از آن در اقتباس استفاده کرده است.

زبان ادبیات با زبان سینما متفاوت است. حتی واژه‌های به کار برده شده در یک زبان، با زبان دیگر تفاوت دارد. زبان ادبیات دارای نشانه‌ها و معانی خاصی است که از یک زبان به زبان دیگر تغییر می‌کند، اما سینما یک زبان همگانی و عمومی است، بنابراین، هنرمند اقتباس‌گر باید بتواند زبان گوناگون و پیچیده ادبیات را که دارای بار معنایی خاص و محدود و دستور زبان خاص نیز هست به زبان تصویر تبدیل کند. بنابراین اقتباس موفق، اقتباسی است که هم امکانات بیانی سینما را بشناسد و هم تفاوت‌ها را با ادبیات. در چنین شرایطی یک فیلم خوب درست خواهد شد که ارزشش کمتر از اثر ادبی اولیه نیست.

شیوه اقتباس از شاهنامه

داستان‌های شاهنامه مملو از ماجرا درباره پهلوانان و سرنوشت آنهاست؛ این موضوع باعث می‌شود که هر داستان، از قابلیت تبدیل به اثری دراماتیک

برخوردار باشد. چرا که هر پهلوان، از نظر ساختار شخصیتی، ظرفیت «شخصیت دراماتیک» بودن را در خود دارد. پهلوان، آدمی است تلاشگر برای رسیدن به انسان و انسانیت یعنی کسب پاره‌ای از فضایل و اوصاف در حد ظرفیت انسانی. پهلوانی که برخی از این اوصاف و فضایل را کسب کرده، به یقین، برخی دیگر را یا به دست نیاورده یا کمتر به دست آورده است. همین داشتن و نداشتن، بهترین عامل برای ایجاد کشمکش میان پهلوان با موقعیت، با خود، با دیگران و با جامعه و طبیعت می‌شود. کلیه درونمایه‌ها، مضامین و موضوعات مطرح شده در شاهنامه، از دغدغه‌های همیشگی بشر (هر دو دسته نیک و بد) بوده و هستند و این موضوع برگرفته از جهان‌بینی فردوسی است. جهان‌بینی دینی نیز موجب دل‌مشغولی انسان به تفکیک میان درست و نادرست یا ترجیح خیر بر شر می‌شود.

از سوی دیگر، اینکه فردوسی برای قهرمان نقاط ضعفی در نظر گرفته و حتی برترین پهلوانان اثر خود را دارای نوعی هاماریتا (نقطه ضعف، پاشنه آشیل، چشم اسفندیار) معرفی کرده است، کارش را از دیدگاه فنی دراماتیک برجسته‌تر می‌کند. داشتن هاماریتا یکی از اصول تراژدی است تا قهرمانی برجسته و نیک، گاه به افول و نزول رسد و افول و نزول او باعث ترس و شفقت در مخاطب شود. ترس از اینکه مبادا خود به سرنوشت اهریمن دچار آید و شفقت از این رو که حیفش آید آدمی این همه نیک افول کند. همین ترس و شفقت است که باعث کاتارسیس (تزکیه) مخاطب می‌شود (حنیف، ۱۳۸۴: ۱۵) و او را به بررسی و اصلاح خود وامی‌دارد.

برای نمونه: قدرت‌پرستی اسفندیار به همراه چشم آسیب‌پذیرش (که اولی باعث فریب خوردن و دومی باعث نابودی وی می‌شود). به مرگ دلخراش او می‌انجامد. او در شاهنامه همتایی ندارد، مگر رستم آبر پهلوان شاهنامه،

اسفندیار از تمامی قدرت‌های روحی و جسمی برخوردار است، ولی همین دو هاماریتای درونی و بیرونی او را نابود می‌کنند و ترس و شفقتی بسیار قوی و مؤثر در مخاطب برمی‌انگیزند. در شاهنامه، بسیاری از گفت و شنودها دراماتیک هستند و فضا سازی، موقعیت، ساختار شخصیتی افراد، میزان اهمیت واقعه و حس و حال گوینده را القا می‌کنند.



گفتگوی بسیار زیاد در حرکت داستان تأثیر دارد چنان‌که نگارش گفتگو به معنای نگارش درام است. پس اگر اقتباس‌گر به تکنیک‌های گفتگونویسی مسلط باشد، بی‌شک با مطالعه داستان مورد نظر درخواهد یافت که گفتگوهای آن تا چه اندازه دراماتیک هستند و جملات فاقد روح درام، چگونه در بازآفرینی به گفتگوهای دراماتیک تبدیل خواهند شد.

هنگام بررسی گفتگو در ادبیات کهن باید توجه داشت که بعضی جملات در موقعیت‌های خاص، ارزش دراماتیک بسیاری پیدا می‌کنند. سخن دراماتیک با مأخذ مکالمات روزمره سخنی است که همواره سنگینی خاصی روی آن

احساس می‌شود و به عواملی جدا از آنچه که مطرح نموده، بستگی دارد چرا بعضی کلمات کیفیتی عادی دارند و چگونه دراماتیک می‌شوند؟ فردوسی در داستان‌های شاهنامه، از عنصر دراماتیک گفتگو به خوبی سود جسته است. در گفتگوی شخصیت‌های داستانی او، توصیف، معرفی شخصیت، کشمکش و... به روشنی هویداست.

«خلق اشخاص تخیلی در ادبیات داستانی را شخصیت‌پردازی می‌گویند. اما شخصیت‌پردازی به شیوه متداول عبارت است از: معرفی شخصیت به روایت مستقیم، شناساندن شخصیت از طریق گفتگو و شخصیت‌پردازی در قالب اعمال شخصیت» (میرصادقی، ۱۳۷۸: ۱۷۶)

بر این اساس، شخصیت، فردی است که خواننده در خلال مطالعه داستان، با خصوصیات جسمانی، روانی، عادات و اخلاق خاص او و جایگاه اجتماعی‌اش به خوبی آشنا می‌شود.

پیداست که شخصیت‌های داستان‌های پهلوانی شاهنامه از دو نوع اول‌اند. به همین دلیل در یک تقسیم‌بندی کلی‌تر اصولاً برای نقش‌آفرینان داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای به جای شخصیت از واژه قهرمان استفاده می‌شود. اما با اینکه شخصیت به طور معمول در قالب حماسه و اسطوره نمی‌گنجد و مبحث ادبیات کهن عموماً با قهرمان و ضدقهرمان همراه است، فردوسی در برخی از داستان‌های پهلوانی شاهنامه، با نمایاندن خصوصیات درونی قهرمان از تیپ‌سازی دور و به شخصیت‌پردازی نزدیک شده است.

ورود فردوسی به دنیای درونی شخصیت‌ها، یکی از وجوه تمایز شاهنامه نسبت به بسیاری از آثار کهن است. این مهم در کنار توصیف گاه دقیق‌تر خصوصیات جسمانی شخصیت‌ها برای شرکت در کشمکش‌ها و ثبت شدن در خاطر خواننده، تأثیر فراوان دارد.

۶۰ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

شاهنامه فردوسی به لحاظ ارزش‌های داستان‌پردازی و حتی همه نمادگذاری‌ها، دارای برجستگی خاصی است اما بخش پهلوانی آن از منظر جنبه‌های نمایشی از جایگاه والاتری برخوردار است. اگر داستان‌های پهلوانی شاهنامه را نیز با توجه به جنبه‌های نمایشی آنها با یکدیگر مقاسه کنیم، درخواهیم یافت که هر یک از این داستان‌ها، دارای ویژگی‌های مخصوص به خود هستند که تعیین میزان قابلیت‌های نمایشی آنها ما را به شیوه انتخاب اثر برتر از میان آثار متعدد رهنمون می‌سازد.

هر چه داستان مورد نظر قدیمی‌تر باشد، دامنه میزان تغییرات نیز بیشتر می‌شود. این امر، به مقتضیات زمان و شیوه زندگی بستگی تام دارد. «از موارد مهمی که باید در تحول و تبدیل متون کهن به متون دراماتیک مد نظر قرار گیرد، مقتضیات زمان و تحولاتی است که در شیوه زندگی جدید و نیز باورهای فکری نسل نو روی داده است. امروزه غربی‌ها در این زمینه با آزادی بیشتر عمل می‌کنند. عنصری که در سازگاری و تبدیل عناصر کهن به روایت‌های مدرن مورد توجه قرار می‌گیرد، تعمیم‌پذیری است، بدین معنا که سعی می‌شود بسیاری از رویدادها و مضامین باستانی که در قصص دینی به آنها اشاره شده در شکل جدید و با یافتن بدیل‌هایی در زندگی معاصر بشر قرن بیستم بازسازی شوند. نتیجه این ترفند رضایت‌بخش بوده است. زیرا با حذف فاصله از مخاطب امروزی، امکان همذات‌پنداری و درک ملموس‌تری از آنچه روی داده به مخاطب داده است. (ارجمندی، ۱۳۷۸: ۲۲)

در هنگام دراماتیزه کردن اثر، اقتباس‌گر باید به عناصر مختلف یک اثر نمایشی مانند شخص بازی، حرکت، مکالمه، صحنه، هماهنگی، کشمکش، بحران، تعلیق، نتیجه و فرود توجه نشان دهد، از شعرخوانی‌های کلیشه‌ای بپرهیزد و برای ایجاد کشمکش دراماتیک که از جمله عناصر کیفی نمایش

اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه ❖ ۶۱

است، تلاش کند. همچنین با ایجاد گره در سیر حوادث نمایشی، مخاطب را با داستان درگیر سازد و از طریق عوامل دیگری مانند بحران و اوج، نتیجه اخلاقی مورد نظر را به طور غیرمستقیم به کودک انتقال دهد.

ویژگی‌های نمایشی دو روایت حماسی شاهنامه

۱. داستان اکوان دیو

روزی کیخسرو در کاخ خود به همراه پهلوانان و دانشمندان نشسته بود که یکی از چوپان‌هایش که از چراگاه اسب‌هایش نگهداری می‌کرد، سراسیمه وارد شد و گفت جانور وحشتناکی که پوستش مثل طلا می‌درخشد و دم بلندی دارد، به اسب‌ها حمله کرده و آنها را کشته است. کیخسرو متوجه شد که این جانور، اکوان دیو است و از پهلوانان خود خواست که به جنگ او بروند اما پهلوانان گفتند که کسی غیر از رستم نمی‌تواند با این دیو وحشتناک بجنگد. کیخسرو هم پیکی به سمت زابلستان فرستاد و از رستم خواست که به کاخش بیاید. رستم آمد و به چراگاه رفت و چندین روز منتظر ماند. تا اینکه روزی گردباد وحشتناکی را دید که گاهی نزدیک و گاهی دور می‌شود. رستم متوجه شد که این گردباد، همان اکوان دیو است. قدرت رستم با اکوان دیو برابر نبود؛ بنابراین ترفندی به کار بست و او را از بین برد.

جنبه‌های نمایشی قصه اکوان دیو

۱. درونمایه: سرانجام سختی و رنج به همراه کوشش و تلاش و شجاعت و پیگیری برای رسیدن به هدف، پیروزی و موفقیت است.

۲. نقشه داستانی

۱-۲. ستیزه تماشاگانی (دراماتیک): در این قصه، ستیزه تماشاگانی بین

رستم و اکوان دیو است.

۶۲ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

اکوان دیو که به گله اسب‌های کیخسرو حمله برده است، با رستم پهلوانی که می‌خواهد با دیو قوی و قدرتمندی مانند او بجنگد روبرو می‌شود.

۲-۲. شخصیت: شاخص‌ترین و اصلی‌ترین شخصیت در این افسانه، شخصیت بسیار پویا و فعال رستم است که سرتاسر زندگی‌اش را در نبرد با دشمنان ایران زمین سپری کرده است.

از لحاظ روانی نیز رستم شخصیتی محکم و قوی دارد و هرگز برای دستیابی به هدفش از پای نمی‌نشیند، او در این قصه، پروتاگونیست است و برای مقابله با آنتاگونیست داستان یا همان اکوان دیو، رنج‌ها و سختی‌های زیادی را متحمل می‌شود.

شخصیت منفی و آنتاگونیست این افسانه، اکوان دیو است، دیوی که با آدمیزاد سر دشمنی دارد و قصدش نابود کردن احشام و مردم است. او از لحاظ فکری و عقلی به پای انسان نمی‌رسد و صرفاً با زور و قدرت بسیار زیادش می‌خواهد به رستم ضربه بزند اما در چنبره عقل و درایت رستم گیر می‌افتد و به دست او اسیر می‌شود.

۳-۲. پیچشکاری‌ها: اصلی‌ترین گره‌افکنی در این قصه هنگامی است که برای کیخسرو خبر می‌آورند جانوری وحشتناک به گله اسب‌ها حمله کرده است. گره‌افکنی بعدی زمانی رخ می‌دهد که درمی‌یابند این جانور، اکوان دیو است. گره‌افکنی و پیچشکاری خطرناک دیگر وقتی است که رستم به دست اکوان دیو اسیر می‌شود.

۴-۲. بحران: بحران قصه زمانی است که اکوان دیو بر رستم پیروز می‌شود و او را به دریا می‌افکند، این بحران با حمله افراسیاب و سپاهیان‌ش به رستم ادامه می‌یابد.

اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه ❖ ۶۳

۲-۵. پایان‌شناسی یا پایان‌بندی: پایان این افسانه با پیروزی رستم بر اکوان دیو رقم می‌خورد، رستم کمند می‌اندازد و دیو را می‌گیرد و سپس با گرزش بر سر او می‌کوبد. بلافاصله اکوان دیو نیز می‌میرد. رستم نیز که بر این مشکل فایق آمده است به طرف کاخ کیخسرو روانه می‌شود.

۳. زمان و مکان: زمان این افسانه به پادشاهی کیخسرو، پسر سیاوش برمی‌گردد که پادشاهی دادگر، عادل و مهربان است. مکان این قصه نیز ابتدا در کاخ کیخسرو در ایران زمین و سپس در زابلستان، محل اقامت و زادگاه رستم و بعد از آن چراگاه اسب‌هاست.

۴. فضا و حالت: فضا و حالت ابتدا با وحشت توأم با ترس چوپان و اطرافیان شاه به دلیل خبردار شدن از حمله اکوان دیو آغاز می‌شود. فضا و حالت‌های بعدی نیز همه هراس‌انگیز و پر از ترس و هیجان است چرا که در جنگ رستم با اکوان دیو ما با صحنه‌های خشن و ترسناکی روبه‌رو هستیم این فضا و حالت در قصه ادامه دارد تا پایان که به فضایی آرام و پر از پیروزی، شادی و نشاط می‌رسیم چنان که در کاخ کیخسرو، فضا پر از جشن و سرور است.

۵. گفت‌و شنود: گفت‌و شنودهای بین کیخسرو و چوپان و همچنین دیالوگ‌های رستم و اکوان دیو، از گفت‌و شنودهای بسیار جالب و هیجان‌انگیزی است که ما را از شخصیت درونی آنها آگاه می‌سازد.

۲. داستان کودکی زال

در زمان منوچهر شاه، یکی از پهلوانان ایرانی به نام سام نریمان زندگی می‌کرد که فرزندی نداشت. او از پروردگارش خواست تا فرزندی به او بدهد. بعد از چندی، صاحب پسری تندرست و زیبا شد که تمام موهای سر، مژه‌ها و

ابروهایش سپید بود؛ هیچ کس جرئت نداشت این موضوع را به سام بگوید تا اینکه بعد از یک هفته دایه کودک دل به دریا زد و به سام گفت که صاحب کودکی سالم و تندرست و زیبا اما سپیدموی شده است. سام خشمگین شد و با خود گفت که این کودک فرزند او نیست بلکه بچه یک دیو است و دستور داد که او را به جای دوری ببرند. نزدیکان شاه هم از ترس، کودک تنها را به کوه البرز بردند و در آنجا رها کردند. کودک از سرما و گرسنگی گریه و زاری می کرد تا سیمرغ که به دنبال غذا برای جوجه هایش می گشت، او را برهنه در دل کوه پیدا کرد و برای جوجه هایش برد. جوجه ها که دیدند کودک شیون و زاری می کند دلشان سوخت و به جای اینکه او را بخورند با او بازی کردند. سیمرغ هم که خنده های کودکانه او را در بازی با جوجه هایش دید، دلش به رحم آمد و با مهر مادری کودک را در کنار جوجه هایش بزرگ کرد. بعد از چند سال، کودک که در دل طبیعت بزرگ شده، به جوانی نیرومند تبدیل می شود و با بازوهای نیرومندش به شکار می رود و هر چه شکار می کند با خود به لانه سیمرغ می آورد تا با خواهر و برادر هایش که بچه های سیمرغ هستند، بخورند. اما سرانجام آوازه جوان نیرومند سپیدمویی که در نوک کوه البرز با سیمرغ زندگی می کند به گوش سام می رسد و متوجه می شود که این جوان، همان فرزند خودش است. شبی در خواب جوان سپیدموی را می بیند که در یک سمتش موبد و در سمت دیگرش دانای نامداری ایستاده است و یکی از آنها به سام پرخاش می کند که این چه کاری بود که با فرزند خود کرده ای؟ آیا سپیدی مویی جزء گناهان است یا بدکرداری و بدرأی بودن؟ سام خواب خود را برای موبدان و خواب گزاران تعریف می کند و آنها هم او را سرزنش می کنند و می گویند که حتی حیوانات هم کودک خود را از خود

نمی‌رانند و بهتر است که بروی و او را پیش خود بیاوری. سام با سربازانش به سوی کوه می‌رود. آن‌قدر از کوه بالا می‌روند که دیگر نمی‌توانند ادامه بدهند به نوک کوه برسند. سام که مستأصل شده است، دست به سوی آسمان بلند می‌کند و از پروردگار کمک می‌خواهد. سیمرغ از زال می‌خواهد که نزد پدرش برود اما زال برآشفته می‌شود و می‌گوید که پدر و مادر من تو هستی. او مرا نخواست و من هم پیش او باز نمی‌گردم. اما سیمرغ اصرار می‌کند و می‌گوید که او پدر توست و از کارش پشیمان شده است؛ تو هم باید میان آدمیان زندگی کنی تا دانش و هنر بیاموزی. سرانجام زال راضی می‌شود و سیمرغ کتف‌های او را با چنگال‌هایش می‌گیرد و بلند می‌کند و به سوی سام می‌آید. سام از دیدن فرزند برومندش خوشحال می‌شود. به زمین زانو می‌زند و از پروردگار سپاسگزاری و از زال عذرخواهی می‌کند. سیمرغ هم یکی از پرهایش را به زال می‌دهد و می‌گوید که هر وقت دچار گرفتاری و مشکلی شدی، قسمتی از این پر را آتش بزنی.

جنبه‌های نمایشی داستان کودکی زال

۱. درونمایه: بی‌خردی و بی‌دانشی، انسان را از سرمایه‌ای بزرگ مانند فرزند محروم می‌سازد و نیز پشیمانی از خطای انجام شده، راه را برای مهر ورزیدن باز می‌کند.

۲. نقشه داستانی

۱-۲. ستیزه تماشاگانی (دراماتیک): نخستین و مهم‌ترین کشمکش که در این افسانه به چشم می‌خورد، کشمکش سام با خود اوست؛ آنجا که متوجه می‌شود اولین و تنها فرزند پسرش، با موی سپید به دنیا آمده است، سام با خود می‌اندیشید که این کودک، بچه یک دیو است و با همین تفکرات اشتباه، راه را

۶۶ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

برای کشمکش بیشتر با خودش باز می‌کند. این کشمکش و ستیزه تماشایانی با خود موجب می‌شود که او تصمیمی بی‌خردانه بگیرد و دستور دهد تا فرزندش را در کوه و بیابان رها کنند. ستیزه تماشایانی بعدی، زمانی اتفاق می‌افتد که زال از طریق سیمرغ متوجه وجود پدر واقعی‌اش می‌شود و چون از او دلگیر و ناراحت است، به ستیز برمی‌خیزد و به سیمرغ می‌گوید که حاضر نیست با پدرش برود، چرا که او را پدر خود نمی‌داند و معتقد است این سیمرغ است که پدر واقعی‌اش بوده و او را از بلایا و سرما و گرسنگی نجات داده است. این کشمکش نیز از کشمکش‌های مهم این افسانه است.

۲-۲. شخصیت: شخصیت اصلی در این داستان زال است، زال کودکی است بی‌گناه که به جرم نکرده گرفتار می‌شود و به دلیل سپید بودن موهایش از جانب پدر مورد غضب قرار می‌گیرد. او را به کوه و بیابان می‌فرستند و به این ترتیب، در کودکی هیچ‌گونه آموزش و تربیت خاصی نمی‌بیند. زال با پرندگان بزرگ می‌شود و رشد می‌کند و برای به دست آوردن غذایش در شرایط بسیار سخت کوه تلاش می‌کند. به همین دلیل نیز سرانجام به مردی قوی، نیرومند و سختکوش بدل می‌شود.

او که در جوانی دارای اندامی پهلوانی شده است، نیاز به آموزش و تربیت خاص دارد. با آمدن پدرش و زندگی در خانه او، این آموزش‌ها و بویژه آموزش‌های پهلوانی را می‌بیند. زال، شخصیت مثبت داستان است و اخلاق و سرشتی نیکو و پسندیده دارد. سام شخصیت دیگر این داستان، ابتدا به صورت شخصیتی منفی جلوه‌گر می‌شود، آنجا که تصمیم می‌گیرد فرزندش را به جرم سپید مو بودن دور بیندازد. او با اندیشه‌ای بی‌خردانه فکر می‌کند که این کودک، بچه یک دیو است و باید از بین برود. اما بعد از چند سال که آوازه زال

نیرومند به گوشش می‌خورد، متوجه می‌شود که این جوان پهلوان، همان کودک زال خودش است و تصمیم می‌گیرد او را بازگرداند. اینجاست که شخصیت منفی سام به یک شخصیت مثبت مبدل می‌شود و روح پهلوانی و انسان‌دوستانه او نمی‌گذارد که فرزندش به زندگی کوه‌نشینی ادامه دهد و تلاش می‌کند همه کوتاهی‌هایی را که در حق فرزندش روا داشته است، جبران کند.

۲-۳. پیچشکاری‌ها: مهم‌ترین گره‌افکنی در این داستان زمانی روی می‌دهد که سام فرزندش را نمی‌خواهد و او را از خود دور می‌کند و ترجیح می‌دهد که جانوران بیابان این کودک سپیدموی را بخورند، چرا که به گمان او این کودک شوم است و طالع نحسی دارد و باید این نحسی و شوم بودن را از خود و خاندانش دور کند.

گره‌افکنی دیگر وقتی است که زال نمی‌خواهد به دامان پدرش برگردد. او از پدری که در کودکی او را نخواست، دلگیر و ناراحت است و سیمرغ را به پدر و مادرش ترجیح می‌دهد. این پیچشکاری‌ها روند داستان را به پیش می‌برد و غنای بزرگی به این افسانه می‌بخشد.

۲-۴. بحران: بحران نخستین در افسانه کودکی زال، همان نخواستن فرزند از جانب پدر است. به همین دلیل، بحران عمیقی برای سام پیش می‌آید؛ او با خود کلنجار می‌رود و عشق و محبت مادر و نوزاد را نادیده می‌گیرد. بحران بعدی، نخواستن پدر از سوی فرزند است، این بار زال است که پدرش را نمی‌خواهد و نمی‌تواند او را بپذیرد، برای او باور این موضوع که سپیدی مویش باعث شده است به فرمان پدر دور انداخته شود، سخت و دردناک است. این بحران بسیار شدیدتر و طولانی‌تر است و خواننده را نیز با زال همدستان می‌کند.

۲-۵. فروگشتار: گره‌گشایی در پایان داستان رخ می‌دهد؛ وقتی سیمرخ دانا با پندها و نصیحت‌های نیکویی که به زال می‌کند، گره از کار او و سام می‌گشاید. او از زال می‌خواهد که توبه و پشیمانی پدرش را بپذیرد و بخشنده باشد؛ از سوی دیگر نیز به داد سام می‌رسد که برای بالا آمدن به آن کوه، بسیار سختی کشیده و زال را برایش می‌آورد. این گره‌گشایی از زیباترین و دلنشین‌ترین گره‌گشایی‌های این افسانه است.

۲-۶. پایان‌شناسی یا پایان‌بندی: پایان این داستان با آمدن زال به سوی خانواده و زندگی انسانی‌اش به وقوع می‌پیوندد؛ آنجا که خانواده بی‌صبرانه منتظر آمدن او هستند و پدر از آمدن و زندگی کردن فرزندش با او به قدری شادمان است که دستور می‌دهد جشن و پایکوبی بسیار بزرگی ترتیب دهند. هرچند زال با دلی پر خون و غمگین از سیمرخ که سال‌ها او را پرورده جدا شده و این جدایی برایش بسیار سخت و دردناک است، ناگزیر زندگی کوه‌نشینی را ترک می‌کند تا بتواند یک زندگی معمولی را در کنار پدر و خانواده‌اش ادامه دهد.

۳. زمان و مکان: زمان وقوع این داستان دوران پادشاهی منوچهر و مکان آن نیز ابتدا خانه سام و سپس قله کوه و نزد سیمرخ بوده است.

۴. فضا و حالت: فضای این داستان در ابتدا وهم‌انگیز، دلهره‌آور و پر از تشویش و نگرانی است بویژه آنجا که به دستور سام، زال نوزاد را به بیابان می‌افکنند و این موضوع موجب ترس و اضطراب شدید مخاطبان کودک می‌شود که نمی‌دانند حالا بر سر این نوزاد چه می‌آید. این فضا و حالت که سرشار از نگرانی و اضطراب است تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که سیمرخ زال را برای خوردن جوجه‌هایش می‌برد، ترس و دلهره در این صحنه به شدت

اقتباس از افسانه‌های حماسی شاهنامه ❖ ۶۹

احساس می‌شود. اما زمانی که جوجه‌های سیمرغ به جای خوردن زال شروع به بازی با او می‌کنند، دیگر اثری از ترس و دلهره به چشم نمی‌خورد و آرامش عمیقی سراسر فضا و حالت افسانه را دربرمی‌گیرد.

۵. گفت‌وشنود: نخستین گفت و شنود این افسانه، به صورت مونولوگی است که سام ارائه می‌کند. گفت‌وشنودهای بعدی بین سام و نزدیکان و سپس بین زال و سیمرغ درمی‌گیرد که بسیار طولانی است و در پایان نیز این گفت و شنود بین زال و خاندانش صورت می‌پذیرد.

جمع‌بندی

امروزه انتقال مفاهیم ارزشمند و اخلاقی می‌تواند دستمایه بسیاری از نویسندگان و کارگردانان برای به نمایش درآوردن این مفاهیم والا قرار گیرد تا کودکان فرصت و مجال روی آوردن به عناصر و قهرمانان بیگانه غربی را نیابند.

استفاده بهینه از ادبیات کهن و اقتباس از افسانه‌های حماسی مانند افسانه‌های شاهنامه و برگردان آنها به نمایش عروسکی می‌تواند کودکان و نوجوانان را با گنجینه ارزشمند و گرانبهای پیشینیان آشنا سازد و علاوه بر بالا بردن اعتماد به نفس، به تقویت قوه تخیل و خلاقیت آنها کمک کند.

پخش سریال‌های «افسانه جنگجویان کوهستان»، «افسانه سه برادر»، «دوقلوهای افسانه‌ای» و جذب میلیون‌ها بیننده، نشان‌دهنده قابلیت‌های نمایشی بسیار داستان‌های افسانه‌ای است. اگر هوش و فراست و توانایی‌های خارق‌العاده دوقلوهای افسانه‌ای ° با وجود ناهمخوانی‌های فرهنگی و تاریخی ° قابلیت جذب مخاطب کودک و نوجوان ایرانی را دارد، داستان‌های کودکی و نوجوانی فریدون، زال، رستم، سهراب، سیاوش و کیخسرو، علاوه بر دارا بودن

۷۰ ♦ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

عناصر قوی دراماتیک، از مزیت پیوستگی تاریخی با مخاطب ایرانی نیز برخوردار است.

اگر افسانه «سه برادر»، توانمندی‌های رزمی و روحیه صمیمیت و همبستگی را به نمایش می‌گذارد، داستان‌های نجات کیخسرو و نوجوان و فرنگیس به دست گیو جوان، نجات بیژن جوان به دست رستم جهان‌پهلوان، دلاوری اسفندیار جوان در جنگ با سالار چین، عبور از هفت‌خان و... سرشار از جاذبه‌های نمایشی است.

ابرقهرمان‌ها، سابقه‌ای تاریخی در فرهنگ اساطیری تمامی ملل دارند، به طوری که تمامی تمدن‌های باستانی، دارای قهرمان‌های منحصر به خود بوده‌اند. برای مثال، هرکول و آشیل یونانی، گیل‌گمش سومری، آرش و رستم ایرانی یا بئولف اسکاندیناویایی. وجود چنین قهرمان‌هایی لازمه هر فرهنگ و ملتی است، زیرا آنها با ویژگی‌های خاص شخصیتی از جمله قدرت فرانسایی، نیک‌سرشتی، و مبارزه با شرارت، علاوه بر ایجاد هویت ملی و فرهنگی، باعث ایجاد حس اعتماد به نفس جمعی در میان اعضای آن فرهنگ یا ملت می‌شوند. از آنجا که کاربردی بودن مطالب اهمیت فراوانی دارد و نیز تجزیه و تحلیل هر کدام از افسانه‌ها موجب می‌شود که برای اجرای نمایش عروسکی، کارگردان، عروسک‌گردان‌ها و بازیگران بدون مواجه شدن با هر گونه مشکل با دانش و آگاهی بیشتری نسبت به کلیه موارد مربوط به نمایش مانند شخصیت‌ها، چگونگی کشمکش، فضا و حالت، گفت‌وگوها و دیگر عوامل به اجرای نقش خود پردازند، می‌توانند این دانش و لذت نمایش را به مخاطب انتقال دهند و خیلی زود شاهد بازخورد آن در سطح جامعه خود باشند.

منابع

۱. ارجمندی، مهدی (۱۳۷۸). تبدیل و تحول متن مذهبی به متن دراماتیک. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
۲. حنیف، محمد (۱۳۸۴). قابلیت‌های نمایشی قصه‌ها و مثل‌های عامیانه فارسی. تهران: مرکز تحقیقات صداوسیما.
۳. خیری، محمد (۱۳۸۴). اقتباس برای فیلمنامه. تهران: انتشارات سروش.
۴. معین، محمد (۱۳۷۶). فرهنگ معین. ج ۱۱، تهران: امیرکبیر.
۵. میرصادقی، جمال (۱۳۷۸). ادبیات داستانی. تهران: مؤسسه فرهنگ و هنر.



پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی