

ادبیات نمایشی برای کودکان ناشنوا

قسمت چهارم

حمید قاسم زادگان جهرمی

در ادامه وعده‌ای که در قسمت پیشین مقاله داده شد، در این مجال با توجه ویژه به نمایش‌نامه‌نویس و ناشنوا، به عنوان اثر آفرین و مخاطب دارای نقص و عموماً هوشیار، درباره اهمیت متن در یک اثر نمایشی سخن می‌گوییم و سپس به اصول نوشتن برای این گونه خاص از تماشاگران که می‌بایست مورد توجه مؤلفان قرار گیرد، می‌پردازیم. آن‌چه مسلم است، هنر نوشتن مانند سایر هنرها، متعلق به افراد یا گروهی خاص نیست. آن‌کس که در خود استعداد نوشتن بیابد و در عمل علاقه خود را نیز اثبات کند و به مطالعه آثار پیشینیان بپردازد و اصول و قواعد را از راه این مطالعات بیاموزد، می‌تواند بنویسد. ناظرزاده کرمانی^۱ (۱۳۸۳ ص ۸) معتقد است: «نمایش‌نامه آغازگر و سلسله‌جنبان هنر نمایش است.» و در اهمیت آن، همان‌جا (۱۳۸۳ ص ۹) می‌نویسد:

«نمایش‌نامه به تمثیل نگارنده نقشه گنج است. اگر پدید آورد یا اجرای نمایش را به تمثیل، گنج بینگاریم، نمایش‌نامه نقشه یافتن آن است و نمایش‌نامه‌نویس، طراح و نقاش این نقشه و اوست که از گنجینه خیال و اندیشه خود، بر صفحه سفید کاغذ که مانند جهان پیش از آفرینش، تهی و ناساخته است، طرح و نقشه چنین گنجی را با کلک واژه‌نگار خود می‌آفریند...»

در قرن حاضر ما شاهد اجرای نمایش‌های گوناگون، با سبک‌های جدید، در گوشه و کنار دنیا هستیم و دیگر نمایش محصور در سالن‌های تئاتر نیست، بلکه به خیابان‌ها و میدانی اصلی شهرها نیز آمده و می‌توان گفت متفاوت با گذشته، اکنون این نمایش است که به دنبال تماشاگر خود می‌گردد! در این بین، گروه‌های مختلف جامعه، به ویژه معلولان نیز به تکاپو افتاده‌اند که بتوانند از این رسانه مهم فرهنگی، به نحو شایسته بهره‌مند شوند و از حرکت رو به رشد جامعه خود عقب نیفتند. اما آن چیزی که در جامعه تأتری ما خود را نشان می‌دهد و قطعاً یکی از معضلات اساسی نمایش معلولان است، همانا نبودن متون نمایشی (نمایش‌نامه) درست و کامل است. البته این مشکل، در زمینه نمایش‌هایی با مخاطب عادی نیز مشاهده می‌گردد و این سؤال در ادامه پیش می‌آید که آیا تأثر کودک و نوجوان ما، از این قاعده مستثنی است؟

در این مقاله، تصمیم بر آن است که در زمینه ادبیات نمایشی برای کودکان ناشنوا، جست‌وجویی صورت گیرد. به دلیل کمبود منابع در زمینه فوق، می‌کوشیم به روش تطبیقی، با نمایش کودکان و نوجوانان همراه شویم و از آن نتایجی بصری، به منظور نمایش‌نامه‌نویسی برای کودکان ناشنوا به دست آوریم:

الگوها

نمایش در کلیت خود، دارای ماهیت منسجم است و اجزای آن در ارتباط تنگاتنگ، یک ساختار هماهنگ می‌سازد. همان‌گونه که در شماره قبل این مقاله اشاره شد، در وهله اول با تمرین‌های مداوم باید به تقویت «دیدن» که همان حس

بینایی است، پرداخت. در نوشتن نمایش نامه برای کودک فاقد حس شنیدن، از آن جا که نمی توان منکر رسیدن به ساختار هماهنگ شد، همانا به صلاح است که ویژگی هایی را مد نظر داشت که کم و بیش در موقع نوشتن برای کودکان عادی باید به آن اهمیت خاص داد. بنابراین، می بایست در وهله اول به این گونه کودکان نیز زمینه رشد فکری و اجتماعی، در قالب فعالیت های گروهی و جمعی به قرار ذیل اهمیت داد:

۱ - نمایش بازی:

کودک از ابتدای رشد خود، « به بازی » فقط به عنوان بازی نمی نگرد. هدف و مقصود نهایی از منظر کودک، شرکت در یک فعالیت برای برطرف کردن نیاز خود است. کودکان از بازی های خود، قصد خودنمایی یا به نمایش گذاردن خود را ندارند و شاید نیازی به این کار ندارند، اما در پروسه رشد، علاوه بر رفع نیاز خود، به نوعی « خود را نشان دادن » یا « نمایشگری » نیز می اندیشند.

کودکان و نوجوانان، همپای رشد جسمی و عقلی، گرایش کمتری به بازی نشان می دهند و در آنان خصیصه های دیگری رشد می کند که از آن ها می توان به نیاز به برقراری ارتباط نام برد. به عبارتی، کودک و نوجوان ترجیح می دهد که در بازی ها شرکت نکند و تنها به نظاره آن ها بپردازد، اما هرگز اجازه نمی دهد که ارتباط خود را قطع شده ببیند. ارتباط هایی که بین یک کودک در حین بازی با کودکان دیگر، چه عادی و چه ناشنوا برقرار می شود، در اینجا می توان مورد توجه نمایش نامه نویس قرار گیرد و در جهت دادن و استفاده در بازی های نمایشی آن ها موثر باشد که در این میان، زمینه ساز چند ارتباط مهم می شود.

۱ - ۱ - ارتباط فکری

موضوع بازی های نمایشی که اکثراً فی البداهه است، اگر آگاهانه انتخاب شود، از طرف کودکان به هم ذات پنداری و شریک شدن در دستاوردهای بازی منجر خواهد شد و به مرور و با گنجاندن تخیل در این مرحله، به رشد آموزشی بازی کمک مؤثری خواهد کرد.

۱ - ۲ - ارتباط کلامی

در بازی های نمایشی ترتیب داده شده برای کودکان ناشنوا، قطعاً نمی توان همان توقعی را از ایشان داشت که از ارتباط کلامی با کودکان عادی به دست می آید. البته نگارنده در بازی های این دسته از



کودک از ابتدای

رشد خود،

«به بازی»

فقط به عنوان

بازی نمی نگرد.

هدف و مقصود

نهایی از

منظر کودک،

شرکت در یک

فعالیت برای

برطرف کردن

نیاز خود است.

کودکان از

بازی های خود،

قصد خودنمایی

یا به نمایش

گذاردن خود را

ندارند و شاید

نیازی به این کار

ندارند، اما در

پروسه رشد،

علاوه بر رفع

نیاز خود، به نوعی

«خود را نشان دادن»

یا «نمایشگری»

نیز می اندیشند

کودکان، مشاهده نموده‌ام که چه‌گونه با کلماتی نامفهوم و عبارات ناقص در طول بازی با هم ارتباط می‌گیرند و به مرور به اصوات و آواهای خود عادت می‌کنند. در این‌جا نمایش‌نامه‌نویس می‌تواند با انتخاب آواها و اصوات متداول در بین این کودکان، قبل از ارائه ایده بازی نمایشی مانند یک قرارداد، جهت ادای هر کدام از آن‌ها در زمان‌های مشخص، اقدام لازم را به عمل آورد.

۱ - ۳ - ارتباط فیزیکی

کودکان در زمان خوشحالی، مایلند دست همدیگر را بگیرند و یا دست بزنند و پای بکوبند. استفاده از نورهای رنگی و اهمیت به حرکات منظم دست و پا، به همراه تکرار اصوات از راه لب‌خوانی، می‌تواند در ارتباط دادن فیزیکی بین کودکان ناشنوا مؤثر واقع شود. در این زمینه، از بازی‌های بومی و محلی نیز می‌توان بهره کافی برد.

۲ - عروسک و بازی:

مبحث عروسک‌های نمایشی، همیشه به عنوان یک الگو در نمایش‌های کودکان و نوجوانان، جایگاه ویژه دارد. اما در زمینه ارتباط با کودکان ناشنوا چه نقشی می‌تواند ایفا کند و آیا تأثیرگذار است؟ در قالب سؤالی با مضمون « آیا نمایشی هست که بهره‌مندی افراد شنوا و ناشنوا در آن یک‌سان باشد»، از بعضی اساتید فن در گفت‌وگویی شخصی سؤال شد که حسن داشکر (نویسنده و کارگردان تأثر عروسکی) چنین پاسخ داد:

« در نمایش عروسکی مسئله اصلی دریافت ریتم است که از حرکات بدن (دست و پا و لب) می‌توان دریافت کرد. در زمان استفاده از موسیقی، به ویژه در نمایش‌های عروسکی، حرکت منظم عروسک‌ها با ملودی موسیقی، به خوبی ریتم موسیقی را انتقال می‌دهد و چنانچه از موسیقی در صحنه‌ای استفاده صحیح شود و حرکات عروسک‌ها و بازیگران بتواند آن را به کودک ناشنوا انتقال دهد، قطعاً ارتباط برقرار می‌شود، ولی اگر این انتقال صحیح صورت نگیرد،

ستاره‌ها را نگاه کن.



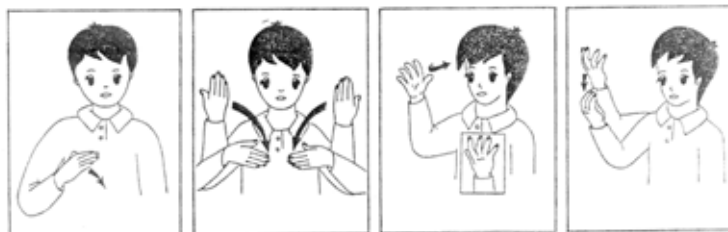
نگاه کن. را ستاره‌ها

ستاره‌ها چشمک می‌زنند، شب است.



ستاره‌ها چشمک می‌زنند، شب است.

شب هوا تاریک است.



شب هوا تاریک است. تاریک هوا شب است.

آن چه می‌توان از دیدگاه استاینبرگ به عنوان یک زبان‌شناس در جهت نوشتن دیالوگ برای نمایش‌نامه‌های کودکان ناشنوا مورد توجه قرار داد، همانا « حذف » حشو در گفت‌وگوهای نمایشی برای این دسته از کودکان است و احتمالاً این شرط اصلی است که دیالوگ دراماتیک خوب، حاوی حداقل کلام و حداکثر انتظار و اندیشه و اطلاع باشد

موضوع بازی‌های
نمایشی که اکثراً
فی‌البداهه است،
اگر آگاهانه
انتخاب شود، از
طرف کودکان به
هم‌ذات‌پنداری و
شریک شدن در
دستاوردهای بازی
منجر خواهد شد
و به مرور و با
گنجاندن تخیل در
این مرحله، به رشد
آموزشی بازی کمک
مؤثری خواهد کرد

کودک عادی نیز از نمایش چیزی درک نخواهد کرد.»

از آن‌جا که کودکان و به خصوص دختران، به عروسک به مثابه یک هم‌بازی نگاه می‌کنند و علاقه خاصی به آن دارند، می‌توان با به خدمت گرفتن این «دوست بی‌آزار»، ارتباط مؤثری با کودک و محیط اطرافش، در جهت نمایش‌های فی‌البداهه به وجود آورد. بیل بُرد (۱۳۶۵ ص ۱۴) در اهمیت حرکات یک عروسک می‌نویسد:

«نباید قبل از هر چیز به حالت‌های چهره عروسک فکر کرد. حرکت کلی بدن گویاتر از چهره است. گاهی نیز در موقعیت‌هایی بازتاب واقعیت در ذهن عروسک باز به صورت عروسکی ارائه می‌شود که نه صورت دارد و نه بدن.»

بُرد (۱۳۶۴- ص ۱۸)، هم‌چنین در ارتباط با انواع عروسک و کاربرد آن، چنین می‌آورد:

«در مونیخ، سانفرانسیسکو و شانگهای عروسک ممکن است از چوب، فلز یا پلاستیک به صورت چهره‌های گرد ساخته شود که دارای پانزده یا شانزده مفصل است. عروسک دقیقاً به حالت تعادل نگاه داشته می‌شود و حرکتش از طریق نخ‌هایی انجام می‌گیرد. این نخ‌ها از یک طرف به بخش‌های متحرک عروسک و از طرف دیگر به یک هدایت‌کننده چوبی که عروسک با نخ‌هایی از آن آویزان است، وصل می‌شود. این چنین پیکره‌ای (عروسک نخ‌ی) ماریونت است.»

همو (۱۳۶۴- ص ۸) در مورد عروسک‌های میله‌ای و دستکشی، چنین می‌گوید:

«در مسکو و بوداپست، این پیکره ممکن است به صورت عروسک میله‌ای باشد که چوبی عمودی در آن قرار می‌گیرد و بدین طریق، حرکت سر عروسک برای بازی‌دهنده امکان‌پذیر می‌شود. دست‌های مفصل‌دار، به وسیله دو میله بلند دیگر از پایین هدایت می‌شوند... در سیدنی یا کلکته، این پیکره‌ها می‌توانند به صورت «عروسک‌های دستکشی» باشند که متناسب با دست انسان ساخته می‌شوند. یک یا دو انگشت، سر عروسک را نگه می‌دارد و شصت دو انگشت دیگر، در آستین‌های عروسک جای می‌گیرند.»

نمایش عروسکی در ایران، از دیرباز رایج بوده است. خیال‌بازی و سایه‌بازی و صورت‌بازی، اصطلاحات کم و بیش شناخته شده‌ای در این زمینه است. این نوع نمایش دارای تاریخچه‌ای عمیق در فرهنگ ایرانیان است و می‌توان گفت ایرانیان از عروسک به نحو شایسته‌ای در شادی‌های خود استفاده کرده‌اند و قطعاً در این میان، مورد توجه و استقبال زیاد کودکان این مرز و بوم هم بوده است. از آن‌جا که بررسی تاریخچه نمایش عروسکی در جهان و ایران، خود مقاله دیگری را طلب می‌کند، در این مجال با رجوع به کتاب **نمایش در ایران**، نوشته بهرام بیضایی^۲ (۱۳۴۴- ص ۱۹)، به نمونه‌های معروفی از آن اشاره می‌گرد:

«قهرمان عامیانه که نامش پهلوان کچل است و نمایش عروسکی نیز به همین نام موجود است. نمایش عروسکی «قره‌گوز» که در بین طوایف چادرنشین که از اصل ترک بودند، رواج داشت و خیمه‌شب‌بازی یا شب‌بازی و نمونه شاخص دیگری که «جی‌جی‌وی‌جی» نام دارد که بسیار مورد توجه مردم شیراز بوده است.»

عروسک ممکن است به شکل یک انسان، میخ یا صندلی راحتی باشد، اما به قصد یک اجراء سرگرمی و بیان یک نظریه خلق شده است. نکته مهمی که می‌تواند این نوع نمایش را برای یک کودک ناشنوا جذاب کند و می‌بایست در مورد آن نمایش‌نامه‌نویس دقت لازم را مبذول دارد، این است که عروسک از طریق حرکتی که ما می‌شناسیم، اما قوی‌تر، به وسیله شکلی که در زندگی وجود دارد، اما ساده‌تر یا با تأکید بیشتر با کلام یا حالتی که قابل فهمیدن است و در آن اغراق شده، می‌تواند بر تماشاگر خردسال و حتی بزرگسال خود تأثیر بگذارد.

هر موقع که عروسک در مقابل تماشاگر عادی یا ناشنوا به اجرای نمایش می‌پردازد، آفرینش نوعی زندگی را آغاز می‌کند. شاید عروسک هیچ سخنی نگوید، اما با قدرت احساسی (هم‌ذات‌پنداری) که ایجاد می‌شود و تخیلات تماشاگر را به کار می‌گیرد، در واقع عروسک جان می‌گیرد و قابل باور می‌شود.

ساختار

برای خلق یک نمایش‌نامه، نیازمند وجوه زیادی هستیم که نویسنده نمایش‌نامه برای کودکان ناشنوا نیز باید آن را بداند و رعایت کند. معمولاً برای هر نوع مفهومی، هنرمند از ساختار ویژه‌ای پیروی می‌کند. «طرح» برای عینی شدن، به ساختار نیاز دارد. ساختار طرح ثابت نیست و بر حسب نمایش‌نامه‌های متفاوت، شکل‌های مختلفی پیدا می‌کند. ناظرزاده کرمانی (۱۳۸۳- ص ۲۵۸)، شش ساخت‌مایه نمایش از دیدگاه ارسطو را به ترتیب، این‌گونه معرفی می‌کند: (۱) خردمایه؛ (۲) نقشه

ساختمانی؛ ۳) شخصیت؛ ۴) سخن‌مایه؛ ۵) شنیداری‌های تماشاگانی؛ ۶) دیداری‌های تماشاگانی و در اهمیت ساختار، همو(۱۳۸۴-۱ ص ۱۷۳) می‌نویسد:

« یکی از جلوه‌های برجسته ساختار در هنر نمایش را می‌توان در نقشه داستانی نمایش‌نامه و نمایش آن، باز جست. زیرا نقشه، داستانی است که همه ساخت‌مایه‌های نمایش‌نامه در آن بالیده و گسترده شده‌اند... و ساختار به نقشه داستانی الگو می‌بخشد و بزرگراه‌های نمایشی را به هم پیوند می‌زند.»

چون هدف این مقاله، دستیابی به راهبردهای نمایش‌نامه‌نویسی برای کودکان و ناسنویان است، می‌کوشیم بحث پُر دامنه ساختار را با توجه به ابزار و متریال یک نویسنده پیش ببریم که آغازگر آن داشتن یک سوژه و ایده مناسب است.

ایده
اگر داشتن یک ایده خوب را شرط اولیه پیدایش یک نمایش‌نامه بدانیم، در وهله اول این سؤال مطرح می‌شود که از چه راه‌هایی می‌توان به این هدف رسید. قطعاً می‌توان موارد زیر را برشمرد:
الف. می‌توانیم از زندگی خودمان ایده بگیریم.
ب. گرفتن ایده از طریق دیدن و شناختن انسان‌ها
ج. گرفتن ایده از زندگی‌نامه‌ها و شرح احوال
خ. گرفتن ایده از طریق مطالعه حوادث در روزنامه‌ها و مجلات

هر کدام از این‌ها می‌تواند برای جذب کودک ناسنوا جالب باشد، اما نکته‌ای که در نمایش‌نامه‌نویسی اهمیت دارد، عامل جذابیت است. ایرج جهانشاهی^۲ (۱۳۶۳- ص ۲۷۱)، در ارتباط با اهمیت جذابیت در دنیای کودکان می‌نویسد:

« کودک در این سال‌ها از عمر خود، عاشق خیال‌بافی است. مثلاً به جانوران عشق می‌ورزد و برایش تفاوتی ندارد که این جانوران واقعی هستند یا تخیلی.»

به همین علت، حرکت در دنیای ذهنی کودکان، معادل حرکت در تخیل آن‌هاست. با رویکرد به داستان، حکایت و

درک گفتار
از طریق اندک
قوه شنوایی
فراگیران و هم از
طریق آموزش
گفتارخوانی که
معمولاً لب‌خوانی
نامیده می‌شود،
پرورش
پیدا می‌کند.
یک فرد ماهر
می‌تواند با استفاده
از گفتارخوانی،
تقریباً نیمی از
آنچه را گفته
می‌شود،
درک کند و این
میزان با توجه به
این‌که در
گفتارهای عادی،
بخش قابل ملاحظه‌ای
حشو وجود دارد،
برای حدس زدن
محتوای گفته‌ها
کافی است

چرا ناراحت هستی؟



چرا گریه می‌کنی؟



چرا گریه می‌کنی؟ ماشین کوچولوی تو خراب شده است.



تو خراب شده است.

افسانه می‌توان تخیل کودک را پرورش داد و از آن‌جا که گوهر فانتزی تخیل است، می‌توان بهره‌های کافی معنوی و روحی بی‌شماری برد. در کتاب فانتزی در ادبیات کودکان، محمدی^۴ (۱۳۷۸- صص ۱۱-۱۳) در نگاهی مثبت به تخیل، چنین می‌آورد:

« الف) تخیل نیروی خلاق و سازنده دارد؛ ب) تخیل آرام‌بخش و تنش‌زداست؛ ج) تخیل دارای نیروی عشق و زندگی است؛ د) با نیروی تخیل می‌توان از جبر زمان و مکان گریخت؛ ز) تخیل نیروی کشف و اختراع دارد و ...»

تصور این‌که یک نمایش‌نامه بتواند با به‌کارگیری هر کدام از کارکردهای تخیل، کودکان را به تعالی برساند، دل‌هره‌مند را به شوق می‌آورد.

موضوع

بعد از انتخاب ایده، اولین وظیفه نمایش‌نامه‌نویس آن است که موضوع نوشته خود را در ذهن خویش روشن کند. یعنی به‌طور دقیق بداند که چه می‌خواهد بگوید و درباره چه می‌خواهد بنویسد. در غیر این صورت، پرورش «ایده» کاری دشوار و شاید محال می‌شود.

موضوع «حرف اصلی» نویسنده است که می‌توان آن را در یک عبارت بیان کرد. موضوعات انتخاب شده برای نمایش‌های کودکان، می‌بایست شرایط خاصی داشته باشند که می‌باید نویسندگان در پرداختن به آن‌ها وقت لازم را از خود نشان بدهند. با توجه به این‌که کودک ناشنوا، همانند کودک عادی، ذهن آماده‌ای برای تخیل‌پردازی دارد، یک موضوع خوب می‌تواند او را به مسیر مستقیم رهنمون شود.

همیشه موضوع در نمایش‌نامه مستقیم بیان نمی‌شود، بلکه در القای آن باید از روابط بین اشخاص بازی و افکار و اعمال و کشمکش‌های موجود بین آن‌ها استفاده کرد. البته آن‌چه در انتخاب موضوعات باید در نظر داشت، همانا سادگی و غیراخلاقی نبودن و سایر مواردی است که باید در مورد کودکان همان‌گونه که اشاره شد، با احتیاط به سراغ آن‌ها رفت.

طرح

طرح یک نمایش‌نامه برای کودکان ناشنوا، نمی‌تواند تفاوتی با طرح نمایش‌نامه برای کودک سالم داشته باشد. نویسنده پس از انتخاب ایده و موضوع، با به‌کارگیری عوامل دیگری به بسط و گسترش آن می‌پردازد. اصولاً طرح به صورت نوشته‌ای از وقایع به‌هم پیوسته، در خدمت دستیابی به موضوع اصلی قرار می‌گیرد. اگر طرح با موضوع نمایش هم‌سوئی کامل و مطلوب داشته باشد، نویسنده بدون سردرگمی، مانند عابری که مسیرش را به خوبی می‌شناسد، به راه خود ادامه می‌دهد.

شخصیت

شخص بازی یکی از ارکان نمایش‌نامه است؛ زیرا تمام حوادث و مسائل موجود در نمایش، از طریق اعمال و گفتار وی به ظهور می‌رسد. آن‌چه مسلم است، شخص بازی عبارت است از انسانی (موجودی) که با خواست و اراده‌ای خاص، در راه رسیدن به هدفی تلاش می‌کند و در مقابل او، انسان یا نیروی مخالفی قرار می‌گیرد. اولی شخص اصلی یا محوری نامیده می‌شود و دومی شخص مقابل اطلاق می‌گردد. هم، شخص محوری و هم مقابل ممکن است یک یا چند نفر باشند و در پاره‌ای از نمایش‌ها، جای خود را با یکدیگر تغییر دهند. تا زمانی که در یک اثر، شخص محوری وجود ندارد، همه چیز روال عادی و معمولی خود را طی می‌کند. نویسنده یک اثر نمایشی، باید خصوصیات روانی و اخلاقی و اعمال اشخاص بازی را طوری پرورش دهد که مانند افراد واقعی جلوه‌گر شوند. اصولاً هر نمایشی برای جالب توجه بودن باید حاوی کشمکش باشد. این درگیری و کشمکش باید به پیروزی یا شکست شخصیت اصلی بینجامد.

یکی از اساسی‌ترین مرحله‌ها در نگارش نمایش‌نامه برای دو طیف کودکان عادی و ناشنوا، همانا تأکید داشتن بر باورپذیری بودن شخصیت است. در کتاب **نمایش‌نامه‌نویسی قدم به قدم**، مارس کسیدی^۵ (۱۳۸۳- ص ۶۸) در مورد اهمیت باورپذیری معتقد است:

« باورپذیری بودن شخصیت، مهم‌ترین ملاحظه‌ای است که در پرورش شخصیت‌ها باید بدان توجه کرد. شخصیت‌ها در نظر تماشاگر باید شبیه آدم‌های واقعی بیایند تا تماشاگر بتواند آن‌ها را شناسایی کند. حتی اگر شباهتی با آدم‌های واقعی نداشته باشند، تماشاگر باید قادر باشد دریابد که آن‌ها چه‌گونه موجوداتی هستند.»

همان‌گونه که در بخش موضوع مطرح گردید، یکی از ایده‌ها و موضوعاتی که مورد توجه نمایش‌نامه‌نویس عادی و ناشنوا می‌تواند قرار بگیرد، افسانه‌ها و قصه و حکایت مختلف است که جذابیت ویژه‌ای نیز برای کودکان دارد و به‌طور یقین شخصیت تمثیلی، شخصیت غیر بشری، شخصیت خیالی یا فانتزی، شخصیت اسطوره‌ای، شخصیت هر مقوله با

در نمایش‌ها و
بازی‌های کودکان
عادی و ناشنوا، آن‌ها
فقط یک بار بازی
می‌کنند و بازی و
نمایشی که
به صورت
بداهه‌سازی
بوده است،
دیگر تکرار
نخواهد شد.
پس در جهت
حفظ موضوع و
اهمیت این‌که بازی
نمایشی‌اش با سایر
بازی‌های معمولی‌اش
متفاوت است،
باید قبل از بازی،
از روی تصاویر یا
نوشته‌هایی که در
اختیارش می‌گذاریم
و اصطلاحاً کُدگذاری
شده، موضوع را
شرح دهیم و در
صورت لزوم با
فیلم‌برداری از
بازی‌هایش،
به گونه‌ای با
پخش مجدد،
زمینه را برای
تبدیل بداهه‌پردازی
به یک طرح و
موضوع مستقل
در ذهن کودک
فراهم آوریم

محدودیت‌ها و تداعی‌ها و واکنش‌هایی که تماشاگر نسبت به آن‌ها دارد، مشخص می‌شود. نمایش‌نویس کودکان ناشنوا، می‌تواند با انتخاب صحیح و پرداخت کودکانه مطابق با واقعیت، به دستاوردهای تازه‌ای نایل گردد. البته تأکیدی که در نمایش‌نامه‌نویسی بر شخصیت محوری می‌شود، نباید باعث فراموشی و کمرنگ شدن شخصیت فرعی نمایش شود. تا شخصیت فرعی نباشد، کشمکش‌ها به خصوص در نمایش کودکان که می‌بایست شخصیت‌پردازی واقعی جلوه‌گر شود، روی نمی‌دهد. شخصیت منفی یا بازدارنده در بعضی آثار به عنوان شرور معرفی می‌گردد. اگر بخواهیم شخصیت‌های شرور خلق کنیم، باید خوبی برتر یا آن‌چه را آن‌ها خوبی برتر می‌دانند و محرک آن‌هاست، کشف کنیم. آیا خوبی برتر آن‌ها میل به داشتن امنیت است؟ عشق به خانواده است؟ تأمین مایحتاج است؟ دنیایی بهتر می‌طلبد؟ و ... همه این موارد یا مشابه آن، فصول مشترکی است که در موقع نگارش آن برای ارتباط با کودکان ناشنوا، پرداخت هوشمندانه‌ای می‌طلبد.

گفت‌وگو

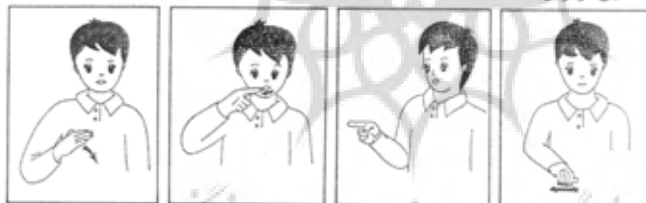
در نمایش‌نامه‌هایی که برای تماشاگران عادی به نگارش درمی‌آید، گفت‌وگو نقش تعیین‌کننده‌ای دارد و وسیله اساسی بیان نویسنده محسوب می‌شود. ناظرزاده کرمانی (۱۳۸۳- ص ۲۶۲)، در اهمیت آن می‌نویسد:

« گفتاشنود دارای ارزش‌های ارتباطی و آگاهی‌رسانی است و با « دریافت » و « فریافت » انسان سر و کار دارد. گفتاشنود از زیرگون‌های « زبان » است و از این روی در دانش « زبان‌شناسی » و نیز « نشانه‌شناسی » و « نظریه نشانه‌شناسیک »، بررسی و پژوهش شده است.»

در زندگی روزمره، توجه به گفت‌وگوی مردم، در شناسایی نحوه تفکر و اندیشه و موقعیت اجتماعی و طبقاتی آن‌ها تأثیر به‌سزایی دارد. در یک اثر نمایشی، حتی وقتی گوینده دیده نشود، از نحوه بیان و چه‌گونگی استفاده وی از کلمات و اصطلاحات، می‌توان تا حدی پی به شخصیت او برد.

در قسمت اول این مقاله از محمدپور (۱۳۷۶- ص ۷)، تعریف « ناشنوا » را این‌گونه آورده‌ایم: « ناشنوا به کسی گفته می‌شود که میزان شنیدن او به حدی باشد که مانع از درک صحبت دیگران از راه گوش، حتی با استفاده از وسایل کمک‌شنوایی گردد.» در اوایل این بحث، از اهمیت گفت‌وگو در نمایش نوشتیم و با توجه به تعریف فوق، این سؤال مطرح می‌شود که آیا باید در زمینه نمایش‌نامه‌نویسی برای کودکان ناشنوا، قید این عنصر اصلی را زد و یا به فکر چاره‌ای دیگر

ماشین توفرمز است.



ماشین توفرمز است. **است.**

بلوز تو آبی است.



بلوز تو آبی است. **آبی**

شلوار تو سبز است.



شلوار تو سبز است. **سبز**

بود؟ آن چه مسلم است، نباید هیچ وقت تصور شود که تنها با گفت‌وگو می‌توان به معرفی شخصیت‌ها پرداخت؛ زیرا تماشاگر انتظار دارد که غیر از شنیدن، اعمالی هم از اشخاص نمایش ببیند. بیشترین ارتباط در نمایش صحنه‌ای، از راه چشم با تماشاگر برقرار می‌شود. اثری که از راه دیدن، بر تماشاگر نمایش وارد می‌شود، به مراتب بیشتر از شنیدن است. به همین منظور، حرکت یا عمل در روی صحنه نمایش، عامل مهمی است برای ارتباط برقرار کردن با تماشاگر. به‌طور مثال، تنها از طریق گفت‌وگو نمی‌توان به معرفی یک فرد نامنظم و سلخته پرداخت، بلکه باید این نامنظمی و سلختگی را با حرکت در عمل نشان داد.

با مرور تاریخ نمایش و به ویژه پانتومیم و از لابه‌لای تجربیات هنرمندان این قلمرو، می‌توان راهبردهایی برای به خدمت گرفتن آن در آثار نمایشی کودکان ناشنوا برگرفت. اما نکته اصلی آن است که حذف گفت‌وگو نمی‌تواند چاره‌گشای نمایش‌نامه‌نویسی برای کودکان ناشنوا باشد. دقت در نوشتن دیالوگ‌های منسجم و آگاهانه و ایجاد تصاویر در ذهن تماشاگر ناشنوا (بعد از انتقال) و تربیت و تقویت حس بینایی او، برای درک مناسب اعمال و حرکات بازیگران، می‌تواند راه‌گشای مناسبی باشد. آن چه در اهمیت انتقال و جایگاه مهم دیالوگ آگاهانه در نمایش‌نامه‌نویسی برای کودکان ناشنوا مد نظر است، آموزش ویژه‌ای است که برای «لب‌خوانی» توسط ناشنویان و به خصوص کودکان در مرحله اول آموزش فراگیری زبان نیاز است و کارشناسان توان‌بخشی، برای آن ارزش والایی قائلند. در اهمیت لب‌خوانی (گفتارخوانی)، در مقایسه با روش اشاره، محمود پاکزاد (۱۳۶۳- ص ۶۰) چنین می‌نویسد:

«... لب‌خوانی چیست؟ از آن‌جا که افراد ناشنوا قادر به شنیدن اصوات نیستند، برای فهم مطالب ناچارند از حرکات و ژست‌های مخاطب استفاده کنند. ممکن است گوینده با حرکات دست، بیان مقصود کند که متد اشاره را در تعلیم و تربیت ناشنویان در جهان آن را طرد نموده‌اند. زیرا در آن صورت، فقط خود افراد ناشنوا یا آن‌هایی که با متد اشاره آشنایی دارند، می‌توانند مقصود یکدیگر را دریابند. ولی امکان دارد که شخص مقصود طرف را از حرکات لب گوینده دریابد.»

و همو ادامه می‌دهد (۱۳۶۳- ص ۶۱):

«لب‌خوانی عبارت از فهم مطلب گوینده از طریق توجه به حرکات لب و اعضای تکلم وی می‌باشد. واژه گفتارخوانی نیز به جای لب‌خوانی استعمال گردیده است و در واقع گفتارخوانی، اصطلاح گسترده و جامع‌تری بر لب‌خوانی است.»

استاینبرگ (۱۳۸۱- ص ۹۴)، در زمینه درک گفتار با این روش، معتقد است:

«درک گفتار از طریق اندک قوه شنوایی فراگیران و هم از طریق آموزش گفتارخوانی که معمولاً لب‌خوانی نامیده می‌شود، پرورش پیدا می‌کند. یک فرد ماهر می‌تواند با استفاده از گفتارخوانی، تقریباً نیمی از آن چه را گفته می‌شود، درک کند و این میزان با توجه به این که در گفتارهای عادی، بخش قابل ملاحظه‌ای حشو وجود دارد، برای حدس زدن محتوای گفته‌ها کافی است.»

آن چه می‌توان از دیدگاه استاینبرگ به عنوان یک زبان‌شناس در جهت نوشتن دیالوگ برای نمایش‌نامه‌های کودکان ناشنوا مورد توجه قرار داد، همانا «حذف» حشو در گفت‌وگوهای نمایشی برای این دسته از کودکان است و احتمالاً این شرط اصلی است که دیالوگ دراماتیک خوب، حاوی حداقل کلام و حداکثر انتظار و اندیشه و اطلاع باشد. مهم‌ترین منبعی که نمایش‌نامه‌نویس کودکان ناشنوا می‌تواند برای دایره لغات و تعبیرات خود استفاده کند، همانا توجه به گفتار روزانه کودکان عادی و ناشنوا است و هم‌چنین، پژوهش در زمینه گفتارها و واژه‌هایی است که معمولاً مرئیان این دسته از کودکان استثنایی، در هنگام زبان‌آموزی روی آن تأکید دارند.

گره افکنی و کشمکش

کودکان استثنایی، به‌خصوص ناشنویان، با توجه به نقیصه که در مقایسه با کودکان عادی دارند، در همان اوایل مشاهده اجرای یک نمایش، در مقابل مجهولاتی که نمی‌توانند با آن ارتباط برقرار کنند، نوعی کشمکش درونی دارند. پس در این مرحله، کار نویسندگانی که تصمیم دارد مخاطب خود را این دسته از کودکان انتخاب کند، به مراتب بیشتر از سایر نویسندگان کودکان عادی است. او می‌بایست از آغاز بکوشد تا بتواند کودکان ناشنوا را جذب فضا و شخصیت‌های نمایشی کند و سپس به مراحل دیگر که گره‌افکنی (کشمکش) و اوج و فرود و ... است، بپردازد.

انواع کشمکش را می‌توان به این گونه دسته‌بندی کرد: الف) کشمکش ذهنی؛ ب) کشمکش جسمی؛ ج) کشمکش عاطفی؛ د) کشمکش مذهبی؛ ه) کشمکش اخلاقی؛ ز) کشمکش اقتصادی؛ ح) کشمکش خانوادگی؛ ط) کشمکش

دقت در نوشتن
دیالوگ‌های
منسجم و آگاهانه
و ایجاد تصاویر
در ذهن
تماشاگر ناشنوا
(بعد از انتقال)
و تربیت و تقویت
حس بینایی او،
برای درک مناسب
اعمال و حرکات
بازیگران،
می‌تواند راه‌گشای
مناسبی باشد.
آن چه در اهمیت
انتقال و جایگاه
مهم دیالوگ
آگاهانه در
نمایش‌نامه‌نویسی
برای کودکان
ناشنوا مد نظر
است، آموزش
ویژه‌ای است
که برای
«لب‌خوانی»
توسط ناشنویان
و به خصوص
کودکان در مرحله
اول آموزش
فراگیری زبان
نیاز است و
کارشناسان
توان‌بخشی،
برای آن ارزش
والایی قائلند

روحی - روانی.

تعدادی از صاحب‌نظران، کشمکش و گره‌افکنی را مکمل همدیگر و نشأت گرفته از هم تعریف می‌کنند و نمایش‌نامه‌های بی‌شماری برای آن مثال می‌آورند. اما شاید صلاح این‌ها در زمینه کودکان ناشنوا، از یکدیگر جدا تعریف نشوند، بلکه به گونه‌ای در دل یکدیگر قرار گیرند که با یک پرداخت ساده (قابل فهم)، کودک با آن درگیر شود. باید توجه داشت که کشمکش و گره‌افکنی، فقط با سخن گفتن و پُرگویی‌های بی‌مورد به وجود نمی‌آید، بلکه باید با ایجاد زمینه لازم و طی روندی مطلوب و منطقی صورت گیرد.

بحران و نقطه اوج

بحران یا دلهره، در واقع به حالتی گویند که در تماشاگر ایجاد می‌شود و جزو ساختمان داستان نیست. وقتی درگیری و ستیزه بین دو نیروی متضاد در نمایش‌نامه ادامه پیدا کند، تماشاگر با اضطراب و دلهره، منتظر نتیجه آن می‌شود. تماشاگر در این حالت ممکن است پرسش‌های متفاوتی داشته باشد؛ از جمله: « بعد چه اتفاقی خواهد افتاد؟» بحران حاصل عدم اطمینان تماشاگر از نتیجه‌گیری و ستیزه است.

یکی از کارکردهای بحران، ایجاد هیجان است که باعث جذابیت بیشتر و توجه عمیق و حتی عکس‌العمل کودک به داستان نمایش می‌شود. گاهی در یک نمایش‌نامه، می‌توان چندین بحران و حتی نقطه اوج به کار برد. ایجاد بحران و نقاط اوج زیاد در یک نمایش‌نامه مناسب کودکان ناشنوا، زیاد مطلوب نیست. یک نمایش‌نامه‌نویس می‌تواند با انتخاب شیوه‌ای مناسب و به خصوص استفاده از راوی در طول نمایش و با در نظر گرفتن نقاط بحران و اوج، به کمک مخاطب تماشاگر ناشنوا بیاید و به سوالات او جواب بدهد.

گره‌گشایی و نتیجه

همان‌گونه که در بحث گره‌افکنی و کشمکش اشاره شد، کلیه موانع و مشکلاتی که بر سر راه اشخاص نمایش به وجود می‌آید، با عنوان گره یا عامل بازدارنده یاد می‌شوند. در پایان یک نمایش که فرقی ندارد برای کودکِ عادی نوشته شده باشد یا ناشنوا، می‌بایست آن عوامل بازدارنده برداشته و گره باز شود و مسائل مبهم و نامعلوم مشخص گردد. در تعریف آن می‌توان گفت، به مرحله‌ای که تمام درگیری‌ها و ستیزها به نقطه اوج پایانی می‌رسد، **مرحله نهایی** گویند. نقطه اوج پایانی،

ایجاد بحران و
نقاط اوج زیاد
در یک نمایش‌نامه
مناسب
کودکان ناشنوا،
زیاد مطلوب
نیست. یک
نمایش‌نامه‌نویس
می‌تواند با انتخاب
شیوه‌ای مناسب
و به خصوص
استفاده از راوی
در طول نمایش و
با در نظر گرفتن
نقاط بحران و اوج،
به کمک مخاطب
تماشاگر ناشنوا
بیاید و به
سوالات او
جواب بدهد

دکتر به تو دارو می‌دهد.

			
دارو	تو	اگر	می‌دهد.

اگر دارو بخوری، حالت زود خوب می‌شود.

			
بخوری،	دارو	اگر	می‌دهد.

			
می‌شود.	خوب	زود	حالت

لحظه‌ای است که نتیجه تمام درگیری‌ها و ستیزه‌ها آشکار می‌شود و بعد از آن، نمایش‌نامه سیر نزولی پیدا می‌کند. نتیجه باید پاسخ‌گوی همه سؤال‌های طرح شده باشد و حاصلی به بار آورد. آنچه مسلم است، در نمایش‌نامه‌های کودکان ناشنوا باید گره‌گشایی و نتیجه نهایی روشن، صریح و قاطع باشد. باید همه چیز در نهایت وضوح و قاطعیت تعبیر شود و هیچ مفهوم لاینحلی باقی نماند. در بسیاری مواقع لازم است برای کودکان ناشنوا تأکید شود که نمایش پایان گرفته است و نتیجه نیز شفاهاً توضیح داده شود.

سبک و روایت

خلق هر اثر هنری، بازتاب شیوه نگرش به زندگی است. یکی از سؤالاتی که از اولیای کودکان ناشنوا، در ارتباط با این مقاله پرسید شد، این بود که «اگر بنا باشد نمایشی در خانه برای کودک خود تربیت بدهید، ترجیح می‌دهید چه‌گونه این کار انجام گیرد؟ جالب آن‌که در پاسخ همگی متفق‌القول، بر نقش بازی کردن و استفاده از عروسک‌های دستکشی تأکید داشتند و معتقد بودند فرزندان‌شان، به زندگی واقعی بسیار اهمیت می‌دهند. در این زمینه، جواب مادر کودک ناشنوا، م- طاهریان، قابل تأمل است: «سال‌ها قبل که دختر من کوچک‌تر بود، از عروسک‌های دستکشی در بازی‌ها و نمایش‌ها استفاده می‌کردم، اما الان که او ۸ سال دارد هم من و هم خودش، ترجیح می‌دهیم شخصیت‌ها را عیناً بازی کنیم. مثلاً برای معلم شدن، او مانتو می‌پوشد، مقنعه می‌زند و کیف و کتاب و خودکار و خط‌کش برمی‌دارد و پشت میز می‌نشیند. یا برای دکتر شدن، لباس سفیدی می‌پوشد. عروسک‌هایش را که بیماران خیالی او هستند، معاینه می‌کند و گاهی هم حیوانات عروسکی‌اش را برمی‌دارد و جای آن‌ها حرف می‌زند، آن‌ها را راه می‌برد و بیشتر دوست دارد جای شخصیت‌های واقعی بازی کند تا حیوانات و عروسک‌ها. من هم ترجیح می‌دهم برای او نمایش‌های واقعی با داستان واقعی را اجرا کنم.»

به نظر می‌رسد به نتیجه رسیدن درباره این‌که چه سبک‌هایی مناسب کودکان ناشنوا، برای اجرای نمایش و نوشتن در زمینه‌های نمایشی آن‌هاست، فعلاً زود باشد. دکتر سیدمصطفی مختاباد (پژوهشگر نمایش)، در جواب سؤال نگارنده که «کدام نمایش برای ناشنوایان مناسب نیست؟» این‌گونه جواب داد: «آثاری که در آن نقص عضو و بیماری‌های ژنتیکی مورد تمسخر قرار نگیرد؛ چون آن‌ها در جهان واقعی با آن روبه‌روید.»

هم‌چنین، وی با اشاره به کشورهای غربی و اهمیتی که برای کودکان استثنایی قائل هستند، می‌گوید: «نمایش‌نامه‌هایی همانند نمایش‌نامه **سوءتفاهم کامو** که به اصطلاح چيستانی موضوع را آشکار می‌کند و چالش‌برانگیز و به حس شنوایی صرف متکی است، نبایستی برای پایان نمایش و حتی دیدن کودکان ناشنوا در نظر گرفته شود. همیشه تربیت حس بینایی می‌بایست در رأس قرار گیرد.» هم‌چنین، در گفت‌وگوی دیگری با دکتر فرشید ابراهیمان (پژوهشگر نمایش)، وی در زمینه استفاده از عنصر و شیوه فاصله‌گذاری در نمایش کودکان و نوجوانان ناشنوا، متذکر گردید:

«در نمایش‌ها و بازی‌های کودکان عادی و ناشنوا، آن‌ها فقط یک بار بازی می‌کنند و بازی و نمایشی که به صورت بداهه‌سازی بوده است، دیگر تکرار نخواهد شد. پس در جهت حفظ موضوع و اهمیت این‌که بازی نمایشی‌اش با سایر بازی‌های معمولی‌اش متفاوت است، باید قبل از بازی، از روی تصاویر یا نوشته‌هایی که در اختیارش می‌گذاریم و اصطلاحاً کدگذاری شده، موضوع را شرح دهیم و در صورت لزوم با فیلم‌برداری از بازی‌هایش، به گونه‌ای با پخش مجدد، زمینه را برای تبدیل بداهه‌پردازی به یک طرح و موضوع مستقل در ذهن کودک فراهم آوریم.»

پس می‌توان نتیجه گرفت که در نمایش کودکان عادی و ناشنوا، با ایجاد فاصله‌گذاری در نمایش، هدف برقراری ارتباط بیشتر و پیشبرد داستان با توضیحات بیشتر است، نه ایجاد چالش و تعمق از نوع برتولت‌برشتی آن.

صحنه

نمایش‌نامه‌نویس کودکان ناشنوا، برای نگارش متن نمایش‌نامه‌ای که قابل اجرا باشد، باید تا حد ممکن و حتی بیشتر از نمایش‌نامه‌نویس کودک عادی، در ارتباط با هنر نمایش اطلاعات داشته باشد. باید صحنه نمایش و جنبه‌های مختلف مسائل فنی تأثر را بشناسد تا بتواند نیازهای مخاطب خود را برطرف کند. مارس کسیدی (۱۳۸۳- ص ۱۰۳)، در ارتباط با انواع تالارهای امروزی تأثر، چنین می‌نویسد:

«منظره‌ای که در اغلب تالارهای امروزی تأثر مورد استفاده قرار می‌گیرد، شکل جعبه‌ای‌مانند دارد که به دیوارهای داخلی یک یا چند اتاق به هم پیوسته شبیه است. اما دیوار صحنه در سمت تماشاگران وجود ندارد. بازیگران وانمود می‌کنند که این دیوار چهارم وجود دارد و عمدتاً به طرف تماشاگران نگاه یا به آن‌ها بی‌اعتنایی می‌کنند.»

صحنه نمایش، انواعی دارد که صحنه ایوانی و صحنه میدانی، نمونه‌های معروفی از آن است. از آن‌جا که می‌بایست در

در نمایش‌نامه‌های

کودکان ناشنوا

باید گره‌گشایی و

نتیجه نهایی

روشن، صریح و

قاطع باشد.

باید همه چیز در

نهایت وضوح و

قاطعیت تعبیر

شود و هیچ مفهوم

لاینحلی باقی نماند.

در بسیاری مواقع

لازم است برای

کودکان ناشنوا

تأکید شود که

نمایش پایان

گرفته است و

نتیجه نیز

شفاهاً توضیح

داده شود

نمایش‌ها و بازی‌های کودکان عادی و ناشنوا، آن‌ها فقط یک بار بازی می‌کنند و بازی و نمایشی که به صورت بداهه‌سازی بوده است، دیگر تکرار نخواهد شد. پس در جهت حفظ موضوع و اهمیت این‌که بازی نمایشی‌اش با سایر بازی‌های معمولی‌اش متفاوت است، باید قبل از بازی، از روی تصاویر یا نوشته‌هایی که در اختیارش می‌گذاریم و اصطلاحاً کُدگذاری شده، موضوع را شرح دهیم و در صورت لزوم با فیلم‌برداری از بازی‌هایش، به گونه‌ای با بخش مجدد، زمینه را برای تبدیل بداهه‌پردازی به یک طرح و موضوع مستقل در ذهن کودک فراهم آوریم

نمایش کودکان ناشنوا (از متن تا اجرا)، از هر نکته‌ای که باعث حواس‌پرتی تماشاگر شود، اجتناب کرد، می‌توان از مزیت‌های صحنه میدانی که شامل فضایی صمیمی و مشاهده نکات ظریف حرکات و حالات بدنی است، چشم پوشید و به دنبال صحنه دیگری بود که مارش کسدی (۱۳۸۳- ص ۱۱۱)، آن را صحنه گوشه‌ای می‌نامد:

«صحنه گوشه‌ای یا کناری، عموماً صحنه این‌گونه تأثیرها مستطیل شکل است و تماشاگران در سه طرف منطقه بازی می‌نشینند. در این نوع صحنه نیز می‌توان از دکورهای معمول صحنه جعبه‌ای استفاده کرد. اما روی دیوار انتهایی می‌توان تصویری آویخت تا دست کم پشت صحنه‌ای فراهم آورد. یک مزیت این صحنه نسبت به صحنه جعبه‌ای [ایوانی]، این است که تماشاگران نزدیک‌تر به صحنه نمایش می‌نشینند و مانع یا فاصله‌ای در برابر آن‌ها و بازیگران وجود ندارد.»

اورلی هولتن (۱۳۶۴- ص ۹۷)، از قول ریچارد شچنر، در کتاب **تأثر محیطی‌اش** چنین می‌آورد: «در هر نمایشی [اختیار با تماشاگر است که بخواهد تماشاگر باشد یا شرکت‌کننده.»

تعبیر این جمله برای نگارنده که به تماشاگر ناشنوا فکر می‌کند، تا حدی ناملموس آمد. اما از آن‌جا که این‌گونه تماشاگران نیز در وهله اول کودک‌اند و کنترل و جذب آن‌ها در هنگام دیدن یک نمایش سخت است، می‌بایست برای کودک ناشنوا سرفصل ویژه‌ای باز کرد و همان‌گونه که در مراحل نگارش نمایش‌نامه، به توانمندی‌های او فکر شده، در این مرحله نیز که ماحصل یک متن را قرار است به صورت زنده ببیند، باید دست به ابداع زد و با ترکیب دو صحنه گوشه‌ای یا کناری و طرز نشستن در صحنه ایوانی که همان حذف دو گوشه مستطیل باشد، با در یک خط قرار دادن تماشاگر ناشنوا، به او اجازه بدهیم تا هم تماشاگر باشد و هم شرکت‌کننده.

در پایان مباحث مطرح شده و در قالب یک نتیجه‌گیری کلی، سعی می‌شود پیشنهادهایی در راستای نگارش نمایش‌نامه برای کودکان ناشنوا، در بندهای مختلف ارائه گردد. امید است جنبه‌های کاربردی این تلاش، مد نظر نویسندگان متون نمایشی کودک و نوجوان قرار گیرد.

پیشنهادها

بخش الگوها

- الف. اهمیت و جهت دادن به بازی‌های نمایشی و تبدیل آن به متن شامل:
۲. بازی‌های مورد توجه دختران: عروسک‌بازی، میهمان‌بازی، معلم‌بازی، آشپزی، خرید، عروس و دامادبازی، پرستاربازی، لی‌لی کردن.
- ب. بازی‌های مورد توجه پسران: جنگ‌بازی، ماشین‌بازی، موتوربازی، اسب‌سواری، قایم‌باشک‌بازی و بازی‌های کامپیوتری.
۳. شعرهای برگرفته از بازی‌های محلی و بازی‌های موجود در مثل‌ها و افسانه‌ها به صورت تصویرهای متحرک و ثابت.
۴. الگوبرداری از عروسک‌های سنتی ایران و خلق شخصیت‌های عروسکی و فانتزی که لب‌ها و دست‌های آن‌ها متحرک باشد و کودک ناشنوا بتواند لب‌خوانی کند و از حرکات دست و اشاره آن‌ها مضامین مختلف را درک کند.

بخش ساختار

ساختار یک نمایش‌نامه ویژه کودکان ناشنوا، هیچ تفاوتی با سایر نمایش‌نامه‌های کودکان عادی ندارد.

بخش ایده

- الف. گرفتن ایده از زندگی خود نویسنده
۲. گرفتن ایده از زندگی‌نامه‌ها و شرح احوال
- ب. گرفتن ایده از داستان‌ها، حکایت‌ها و افسانه‌ها که شرایط زیر را داشته باشد:
 - اندکی خیالی باشد.
 - واقعی باشد.
 - ضد مذهب و دین نباشد.

بخش موضوع

- الف. اندکی یا زیاد آموزنده و اخلاقی باشد.
۲. موضوع موجب خطرآفرینی برای کودک ناشنوا نباشد (او را تشویق به بلندپروازی نکند).
- ب. حس غرور و میهن‌پرستی را در کودک ناشنوا زنده کند.
۳. آموزشی باشد و چیزی بر معلومات کودک بیفزاید.
۴. موضوعات تحقیربرانگیز در ارتباط با سایر معلولین نباشد.

بخش طرح

- الف. روشن باشد. پیچیدگی زیاد نداشته باشد.
۲. دارای حوادث منظم و پیوسته باشد.
- ب. دارای جذابیت و کشش باشد.
۳. دارای علت و انگیزه منطقی در حوادث داستان نمایش نامه باشد.
۴. طرح با موضوع نمایش نامه که در ارتباط با ناشنوایان است، همسویی کامل و مطلوب داشته باشد.
۵. اصل اعجاب برانگیزی در طرح نمایش نامه برای کودکان ناشنوا، با موضوعات برگرفته از قصه‌ها، افسانه‌ها و حکایت‌ها پیروی کند؛ چرا که دارای جذابیت‌های منحصر به فردی است.

بخش شخصیت

- الف. به اشخاص بازی در نمایش کودکان ناشنوا اهمیت داده شود.
۲. در شخصیت‌پردازی، به خصوصیات روانی و اخلاقی و اعمال شخص دقت شود.
- ب. در کشمکش داستان نمایش برای ناشنوایان، به پیروزی و شکست شخصیت اصلی اهمیت داده شود.
۳. راوی (داستان گو) در نقش خودش فقط ظاهر شود.
۴. از تکنیک بازی در بازی شخصیت‌های تعریف شده نمایش، کم‌تر استفاده شود.
۵. تصاویر استفاده شده برای معرفی شخصیت‌ها واقعی باشد.
۶. شخصیت حیوانات و ... کاملاً شکافته و شناخته شود.
۷. برای خلق شخصیت‌های ماندگار، به جزئیات توجه ویژه شود.
۸. تا جایی که امکان دارد، از شخصیت‌هایی که ناقص هستند و طبیعی حرف نمی‌زنند، اجتناب شود.
۹. از شخصیت‌های خیالی و فانتزی که اشکال وحشت‌انگیزی دارند، در نمایش نامه ناشنوا کم‌تر استفاده شود.

بخش گفت‌وگو

- الف. در شخصیت‌پردازی هیچ‌گاه سعی بر حذف گفت‌وگوهای کلیدی نشود.
 ۲. گفت‌وگو تا حد امکان ساده و روان و موجز باشد.
 - ب. گفت‌وگوها تا حد امکان در راستای حضور تصاویر باشد.
 ۳. از گفت‌وگوهای پیچیده و دوپهلوی کم‌تر استفاده شود.
- بهبتر است از ضرب‌المثل‌های آشنای در کتب درسی کودکان ناشنوا بهره گرفته شود.

۴. از کلمات سنگین که در لب‌خوانی مشکل ایجاد می‌کند، استفاده نشود.
۵. در خدمت کنش نمایش باشد.
۶. مکمل تصاویر عینی نمایش باشد.
۷. گفت‌وگوهای ساده، تصاویر ذهنی ساده‌ای در ذهن کودک ناشنوا می‌سازد که برایش مناسب است.
۸. در دیالوگ‌نویسی به گفتار روزمره و آشنای کودک ناشنوا اهمیت داده شود.
۹. در دیالوگ‌نویسی به گفتار روزمره و آشنای کودک ناشنوا اهمیت داده شود.
۱۰. از زبان تمثیلی با احتیاط استفاده شود.

بخش گره افکنی و کشمکش

- الف. از گره‌افکنی پیچیده پرهیز شود.
۲. از شخصیت داستان‌گو و تصاویر همراهش، برای گره‌افکنی و کشمکش استفاده شود.



ب. می‌توان در این مرحله، از تکنیک فاصله‌گذاری و دخالت دادن تماشاگرانِ ناشنوا، برای نقش‌های مکمل شخصیت‌های گرفتار در کشمکش بهره برد.

۳. گره‌افکنی و کشمکش‌های سر راه قهرمان اصلی، ساده و فاقد پیچیدگی‌های هزار توی نمایش‌های عادی باشد.

۴. در باز شدن گره و کشمکش‌ها، پیروزی و شکست شخصیت اصلی مشخص باشد و گیج‌کننده نباشد.
۵. از کشمکش‌های ذهنی شدید عاطفی، مذهبی، اقتصادی و خانوادگی و روحی روانی، در نمایش‌های کودکانِ ناشنوا اجتناب شود.

۶. موضوع کشمکش‌ها به گونه‌ای باشد که همانند یک چیستان ساده، کودکِ ناشنوا از پس حل آن بر بیاید.
۷. فراموش نشود کشمکش و گره‌افکنی در نمایش‌های کودکانِ ناشنوا، با پُرگویی بی‌مورد ایجاد نمی‌شود.
۸. در کشمکش‌ها زیاد به گذشته و به حال و برعکس رجوع نشود.

بخش بحران و نقطه اوج

الف. کودکِ ناشنوا زیاد در بحران و تعلیق داستان نمایش نگه داشته نشود.
۲. تعلیق مناسب خوب است، ولی سرگستگی و حیرانی باعث قطع ارتباط کودکِ ناشنوا با کلیت نمایش می‌شود.
ب. در نقطه اوج نمایش، از همه عوامل مؤثر (تصویری و فنی نمایش) برای جذب و به هیجان آوردن کودک استفاده شود. فراموش نشود تصاویر و نور می‌تواند با ریتم مناسب، وظیفه موسیقی نمایش را تا حدی انجام دهد.

۳. تا حد امکان نقطه اوج‌های مختلفی برای جلب توجه کودک به مضمون نمایش و رشد خلاقیت او نوشته شود. سه مورد کافی است.

۴. از تعداد زیاد بحران و نقطه اوج به دنبال یکدیگر باید صرف‌نظر کرد. اظهارنظرهای تکراری کودکان در حین پرسش و پاسخ، باعث خستگی دیگر کودکانِ ناشنوا می‌شود.

بخش گره‌گشایی و نتیجه

الف. گره‌گشایی توسط شخصیت اصلی، نمود واقعی داشته باشد.
۲. در گره‌گشایی و نتیجه‌گیری از کودکانِ ناشنوا می‌توان بهره برد.
ب. شخصیت‌های مختلف مجدداً خود را معرفی کنند و در مورد نتیجه داستان نمایش توضیح دهند.
۳. گره‌گشایی نمایش، با شنیدن صدا و دیالوگ بازیگری خارج از صحنه، به صورت صدای شاهد نباشد.

بخش سبک و روایت

الف. رئالیسم (واقع‌گرایی) سبک مورد علاقه کودکانِ ناشنواست.
۲. تکنیک و سبک فاصله‌گذاری نباید با سبک فاصله‌زیباشناختی نمایش‌های برشت اشتباه شود.
ب. سبک نمایش‌نامه‌نویسان را می‌بایست با توجه به نیاز و آسان‌ترین راه ارتباط با آنان انتخاب شود.

بخش صحنه

الف. مناسب‌ترین صحنه برای اتفاقات نمایش کودکانِ ناشنوا، استفاده از صحنه گوشه‌ای و طرز نشستن در صحنه ایوانی است.

۲. طرز نشستن کودکانِ ناشنوا به صورت خطی در ردیف اول صحنه ایوانی و ارتفاع نداشتن صحنه تا محل تماشاگران، در صحنه‌های گوشه‌ای کناری است.

ب. دستور صحنه‌ها و حالت و حرکات بازیگران، با دقت و در راستای ارتباط با تماشاگرانِ ناشنوا نگاشته شود.

منابع

۱. ناظرزاده کرمانی (۱۳۸۳): درآمدی بر نمایش‌نامه‌شناسی. انتشارات سمت.
 ۲. بیضایی، بهرام (۱۳۴۴): نمایش در ایران. چاپ افست.
 ۳. جهانشاهی، ایرج (۱۳۶۳): ازوپ در کلاس درس. انتشارات فاطمی.
 ۴. محمدی، محمد (۱۳۷۸): فانتزی در ادبیات کودکان. انتشارات روزگار.
 ۵. کسدی، مارس (۱۳۷۴): نمایش‌نامه‌نویسی قدم به قدم. ترجمه ناصر آقایی. انتشارات تربیت.
- از همکاری و بذل توجه آقایان: دکتر سیدمصطفی مختاباد، دکتر فرشید ابراهیمان، دکتر بهروز محمودی‌بختیاری، دکتر فرهاد ناظرزاده کرمانی و حسن دادشکر سپاس‌گذارم.

نمایش‌نامه‌نویس
کودکانِ ناشنوا،
برای نگارش
متن نمایش‌نامه‌ای
که قابل اجرا
باشد، باید تا
حد ممکن و
حتی بیشتر از
نمایش‌نامه‌نویس
کودکِ عادی،
در ارتباط با هنر
نمایش اطلاعات
داشته باشد.
باید صحنه
نمایش و
جنبه‌های مختلف
مسائل فنی تأثر
را بشناسد
تا بتواند نیازهای
مخاطب خود
را برطرف کند