



مؤلفه‌های دراماتیک افسانه‌های عامیانه در قالب فیلم‌نامه تلویزیونی

کودک (با مطالعه افسانه هزار و یک شب)

علی رجب‌زاده طهماسبی^۱، غلامرضا آذری^۲، زهرا امینی پور^۳

تاریخ دریافت: ۹۵/۹/۷، تاریخ تایید: ۹۵/۱۱/۲

چکیده

امروزه سینما و تلویزیون مؤثرترین وسیله بیان تصویری است که بیش از سایر هنرها توانسته است تخیل مخاطب کودک را در دست گیرد. همچنین بازآفرینی منابع فولکلوریک که از لحاظ ساختاری و محتوایی با ویژگی‌های کودکان مطابق هستند، رشد «ادبیات عامیانه» و «ادبیات دراماتیک» را هم‌زمان تأمین می‌کند. فیلم‌نامه‌نویسی که از افسانه‌ها سود می‌برد؛ ظرفیت‌های نمایشی فیلم را بررسی می‌کند و با «تشخیص» این ظرفیت‌ها، عناصری را «حذف»، «اضافه» و «تلفیق» می‌کند تا انتقال از ادبیات به درام صورت پذیرد. این مقاله، می‌کوشد که با معرفی این عناصر در فیلم‌نامه و تطابق چارچوب افسانه‌های عامیانه (با تأکید بر افسانه هزار و یک شب) با ساختار فیلم‌نامه، به چگونگی پرداخت اثری نمایشی با مخاطب کودک بپردازد. در این رابطه، نظریه‌های درام ارسطویی و ساختارشناسی پراپ مورد مطالعه قرار گرفته و با تحلیل ارتباط بین افسانه، فیلم‌نامه و مخاطب و با ارائه نمونه موردی افسانه هزار و یک شب، تلاش شده تا الگویی منطقی از روند فیلم‌نامه کودک ارائه شود.

واژه‌های کلیدی: مؤلفه‌های دراماتیک، افسانه‌های عامیانه، فیلم‌نامه تلویزیونی، کودک.

۱. دانشیار دانشگاه صداوسیما. (نویسنده مسئول). ali_tahmasebi@hotmail.com

۲. استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی. azarigh2012@gmail.com

۳. کارشناس ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیون دانشگاه صداوسیما. z.aminipour92@gmail.com

مطرح کردن و ترویج رسانه‌های الگوه‌ای فرهنگی افسانه‌ها برای کودکان، به منظور تولید آثار نمایشی غنی برای مخاطب کودک، بسیار حائز اهمیت و از ضروریات هر رسانه به‌ویژه رسانه تلویزیون به شمار می‌رود. این در حالی است که نقش تعیین‌کننده افسانه‌های عامیانه در رشد اخلاقی کودکان تاکنون صرفاً از طریق ادبیات پیگیری شده است و آن چه که در این راستا مغفول مانده است، قدرت بی‌همتای تلویزیون و سینما در این زمینه است و از آنجاکه افسانه‌ها به علت داشتن بعد اخلاقی و جذابیت‌های دراماتیکی که دارند می‌توانند به عنوان یکی از بهترین منابع برای طرح آثار اقتباسی کودکان باشند، بر آن شدیم تا در این مقاله با بررسی عناصر مختلف درام موجود در افسانه‌های عامیانه از یک‌سو و ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان از سوی دیگر، الگویی در راستای شکل‌گیری فیلمنامه مناسب کودکان ارائه دهیم. با در نظر گرفتن تفاوت‌ها و شباهت‌های بین شکل روایی افسانه‌ها و درام ارسطویی، تحقیق در جهت دستیابی به مؤلفه‌هایی از افسانه‌های عامیانه صورت گرفت که امکان ورود به ساختار درام را دارند. گردآوری مطالب در این مقاله به صورت اسنادی و کتابخانه‌ای، صورت گرفته است؛ و با تحلیل افسانه‌های هزار و یک شب که به عنوان مهم‌ترین دانشنامه افسانه‌های عامیانه ملل شرقی مطرح‌اند و دارای عناصر دراماتیک غنی و قابل اقتباس برای فیلمنامه هستند، تلاش شده تا مؤلفه‌های ذکر شده در این پژوهش و امکان بهره‌برداری از آن‌ها، در فیلمنامه فیلم کودکان مورد بررسی قرار گیرد.

مبانی و ادبیات نظری پژوهش

بنیان‌های نظری

۱- نظریه رشد و تحول روانی پیاژه^۱

رشد و تکامل ذهنی کودکان در هر مرحله ویژگی‌های خاصی دارد. این ویژگی‌ها، در این مقاله با توجه به نظریه پیاژه استخراج شده و مورد مطالعه قرار گرفته است. مهم‌ترین بخش نظریه‌های پیاژه در این زمینه مربوط به دوره‌های عمومی رشد است که به سه دوره کلی تقسیم می‌شود: الف) دوره حسی-حرکتی ۲ (از تولد تا ۲ سالگی) ب) دوره پیش‌عملیاتی^۳ (۲-۷ سالگی) و عملیات عینی^۴ (۷-۱۲ سالگی) ج) دوره انتزاعی یا صوری^۵ (۱۰ الی ۱۲ سالگی تا ۱۵ سالگی). (منصور، ۱۶۰: ۱۳۹۰-۱۱۵).

دوره مورد نظر در این پژوهش، دوره عملیات عینی (۷-۱۲ سالگی) است که در این دوره فعالیت‌های نشانه‌ای مانند تقلید و الگوسازی در کودک رشد می‌یابد. اغلب در این مرحله کودک، همه چیز را زنده می‌پندارد^۶ که گاهی منجر به گرایش‌های جادویی می‌شود. این ویژگی کودک بسیار با ساختار افسانه‌ها و تخیل موجود در آن‌ها منطبق است و بنابراین نظریه، ما مخاطب هدفمان را از میان کودکان هفت تا دوازده سال انتخاب کرده‌ایم که به نظر بیشتر روان‌شناسان، آغاز دوران کودکی و رشد تخیل در کودک است و برای آشنایی با شخصیت کودک و انطباق ویژگی‌های افسانه‌ها با منس‌های کودکانه، از نظریه رشد پیازه بهره گرفته‌ایم.

۲- نظریه ساختارگرای افسانه‌های پریان

برعکس ادبیات داستانی که دارای مؤلفه‌های دراماتیک مشخص و منطبق با درام ارسطویی است، ما در افسانه‌ها با این عناصر به شکل دیگری روبرو هستیم. در این میان، با توجه به تحقیقات گسترده ولادیمیر پراپ^۷ که از معروف‌ترین کسانی است که مطالعات وسیعی بر روی قصه‌های عامیانه انجام داده است، مؤلفه‌های سی‌ویک‌گانه او که خویشکاری^۸ نامیده می‌شوند، در برابر عناصر دراماتیک از دیدگاه ارسطو، بررسی و معادل‌سازی شده است تا در پایان به این پرسش پاسخ داده شود که آیا «افسانه‌ها» دارای عناصر دراماتیک مکفی برای شکل‌گیری یک درام مطلوب برای مخاطب کودک هستند یا خیر؟

۳- نظریه درام‌شناسی ارسطو

ارسطو در رساله پوئیتیک^۹ خود اجزا تراژدی را این‌گونه تقسیم‌بندی کرده است: «داستان، اخلاق، گفتار، فکر، صحنه‌آرایی و آواز» (ارسطو، ۱۳۳۷: ۷۰). از «اخلاق» در منابع متأخرتر به «شخصیت‌پردازی» و از «فکر» نیز به عنوان گفتگو یاد می‌شود. آنچه مشخص است این است که صحنه‌آرایی و آواز متعلق به اجرا است که در اینجا تنها به حوزه متن پرداخته شده است؛ بنابراین، امروزه اجزاء فرمی [صورت‌گرا] فیلمنامه به عنوان یک متن دراماتیک به سه جز محدود می‌شود: ساختار (بنا به تعریف ارسطو، داستان)، شخصیت‌پردازی (بنا به تعریف ارسطو، اخلاق) و گفتگو (بنا به تعریف ارسطو، فکر) که این همان تقسیم‌بندی وجوه شکلی فیلمنامه از نظر پژوهش حاضر است که با تطابق این عناصر با ویژگی‌های ساختاری افسانه‌ها و ویژگی‌های روان‌شناختی کودک در هر مرحله سنی از دید پیازه، سعی در تبیین روشی مطلوب برای نوشتن هر چه مؤثرتر فیلمنامه برای کودکان، با رویکرد بازآفرینی افسانه‌ها دارد.

۴- نظریه مرتبط با عناصر دراماتیک و فیلمنامه کودک

به کارگیری متناسب عناصر دراماتیک که به عنوان زیربنایی‌ترین اصل در روایت یک فیلمنامه تلویزیونی مطرح هستند، نقش مؤثری در موفقیت و تأثیرگذاری پیام آن اثر نمایشی، در مخاطب ایفا می‌کند. پرواضح است، اساسی‌ترین نظریه‌ها را در این زمینه سید فیلد^{۱۰} مطرح کرده است که او نیز تا حد بسیار زیادی متأثر از ارسطو و نظریه‌های دراماتیکش بوده است. مهم‌ترین نقطه اشتراک بین فیلم‌نامه‌ای که مطابق با نظریه‌های سید فیلد نوشته شده و نمایشنامه‌ای که مطابق با نظریه‌های ارسطو به نگارش در آمده، دراماتیک بودن هر دو اثر است. در اصل می‌توان چنین ادعا کرد که درام و کشمکش، مهم‌ترین نقطه اشتراک بین نظریه‌های این دو فیلسوف و نظریه-پردازان سرشناس است؛ بنابراین، اولین شرط در نظریه‌های هر دو، همان دراماتیک بودن اثر است. از سویی دیگر، قصه نیز بنا به داشتن عناصری بنیادین همچون کشمکش دراماتیک، به‌خصوص در برنامه‌های نمایشی کودک و نوجوان هم از ضروریات اثری نمایشی و دراماتیک محسوب می‌شود. البته یک فیلمنامه، در ابتدا یک فیلمنامه است و سپس، با به کارگیری مؤلفه‌های دراماتیک متناسب با ویژگی‌های کودک و نوجوان، می‌تواند مختص به این گروه سنی باشد. به‌واقع در وهله اول، ساختار هر اثر نمایشی از ساختار سینمایی یا تلویزیونی آن اثر، به معنای کلی آن تبعیت می‌کند و آنگاه با عنایت به ویژگی‌های گونه یا ژانر سینمای کودک، می‌تواند متمایز با سایر آثار، مطابق با نگاه و زاویه دید سازنده، مورد توجه قرار گیرد.

در نگاهی کلی، می‌توان بخش عمده‌ای از تفاوت‌ها و محدودیت‌های فیلمنامه کودک با سایر فیلم‌نامه‌ها در ژانرهای دیگر آثار نمایشی را در موارد زیر جستجو کرد:

- ۱- محدود بودن زمان دقت کودکان در دیدن فیلم و ارتباط مستقیم با اثر،
- ۲- محدود بودن تجربه کودکان (از منظر نوع، وسعت و میزان تجربه)،
- ۳- محدودیت زبان در گفتگوها (پای بست گنجینه واژه‌ها)،
- ۴- ناتوان بودن در دریافت رویدادهای مختلف در یک زمان (از جمله محدودیت در استفاده از تکنیک رجعت به گذشته^{۱۱} یا تکنیک رفتن به آینده^{۱۲}).

قابل توجه است که نویسندگان آثار نمایشی برای گونه یا ژانر سینمایی کودک می‌بایست در فیلم‌نامه‌های آثار خود ترکیبی از عناصری مانند پیش‌بینی، تردید و انتظار، تعلیق و غافل‌گیری را به کارگیرند تا اثر ساخته‌شده از کسالت‌آوری و ملال‌آوری برای کودکان به دور باشد؛ بنابراین،

روال حرکت آن‌ها در فیلم‌نامه‌های کودکان بدین‌صورت شکل می‌گیرد که: ابتدا پیش‌بینی، سپس تردید، آنگاه انتظار و تعلیق و در ادامه بحران، مورد توجه قرار می‌گیرد.

فیلمنامه نویسنده، شخصیت داستان و طرح را به نحوی در هم می‌آمیزد تا به پیش‌بینی شخص مخاطب بینجامد و برای ایجاد تردید و انتظار، داستان را به شکلی صحیح و طبیعی طولانی می‌کند و مخاطب را به اشتباه وامی‌دارد، به‌گونه‌ای که ابتدا او را گمراه؛ سپس راهنمایی می‌کند. فیلمنامه نویسنده، باید انتظار را در مخاطب کودک به‌گونه‌ای ویژه مورد توجه قرار دهد و از این‌رو، اگر فیلمنامه او دارای تعلیق مؤثر و قوی باشد؛ مخاطب کودک به‌راحتی جذب اثرش خواهد شد. از سوی دیگر یکی از اجزای اصلی فیلم و برنامه‌های نمایشی برای مخاطب کودک را می‌توان توجه و تأکید به عنصر مهم بحران و نوع به‌کارگیری متناسب آن در فیلمنامه دانست. بحران در داستان‌های مرتبط با کودکان می‌بایست از تنوع لازم و تأثیرگذاری مؤثر بر مخاطب، بهره‌مند باشد، چراکه طرح فیلمنامه اگر از ابتدا تا انتها یکنواخت باشد و حادثه قابل توجهی در آن به وقوع نپیوندد، نمی‌تواند در جذب و ایجاد کشش در مخاطب کودک موفق باشد.

از سوی دیگر، با توجه به اهمیت عنصر تخیل در درام‌های تلویزیونی یا سینمایی آثار کودکان، یکی از اصلی‌ترین جنبه‌های دراماتیکی این‌گونه آثار که می‌بایست مورد تأکید ویژه سازندگان آثار نمایشی کودکان باشد، چگونگی تأکید بر عامل تعلیق برای ایجاد تخیل در فیلم‌نامه‌های کودک است. از این‌رو، فیلمنامه نویسنده کودک، در آثار نمایشی خود می‌بایست مؤلفه‌های تعلیقی را که موجب ترکیب دو عنصر کنجکاو و نگرانی و درگیری مخاطب کودک با اثر می‌شود، مورد توجه موشکافانه‌تری قرار دهد.

اینک و در ادامه با توجه به نکته‌های ذکر شده در حوزه نظریه‌های مرتبط با موضوع، جهت رسیدن به یافته‌های پژوهشی مقاله حاضر، ابتدا مؤلفه‌های دراماتیک موجود در این زمینه مطرح و سپس، در افسانه‌های هزار و یک شب، مورد بررسی و تحلیل قرار می‌گیرد تا شناخت لازم در این زمینه حاصل شود.

روش‌شناسی پژوهش

در پژوهش حاضر، با استفاده از روش اسنادی و به‌کارگیری روابط علی (علت و معلولی) در بسط نظریه‌ها و دیدگاه‌های مرتبط با موضوع، داده‌های نظری جمع‌آوری شده و براساس روش توصیفی-

تحلیلی به صورت هدفمند به تشریح و شناسایی عناصر مؤثر در محتوای مطالب مقاله، پرداخته شده است و بر مبنای تحلیل کیفی نیز داده‌ها مورد تحلیل و توصیف نهایی قرار می‌گیرد. همچنین در مقاله حاضر، افسانه هزار و یک شب به عنوان نمونه موردی، به لحاظ ساختاری و محتوایی مورد مطالعه عمیق قرار گرفته و قابلیت‌های فرمی و محتوایی آن با رویکرد ساختاری و وضعیت‌های نمایشی جهت بهره‌گیری در تولیدات نمایشی تلویزیون، واکاوی و استخراج شده است و داده‌های آن پس از کدگذاری و مقوله‌بندی بر اساس الگوهای ساختاری و محتوایی دراماتیک، مطابق با نظریه‌های اندیشمندان این حوزه، ارزیابی و مورد تحلیل قرار گرفته‌اند.

مؤلفه‌های دراماتیک موجود در افسانه‌ها بر اساس فیلمنامه کودک

اقتباس از افسانه‌های عامیانه، مستلزم بازشناسی عناصر فرمی بیان نمایشی در آن‌هاست. آلن داندس^{۱۳} یکی از مردم‌شناسان برجسته معاصر در این زمینه می‌گوید: «از طریق مطالعه فرم می‌توان دریافت که فولکور چیست و پس از آن به راحتی می‌توان درباره ریشه‌ها، جریان انتقال شفاهی و کارکردهای متفاوت مطالب فولکوریک بررسی و مطالعه کرد» (مکی، ۱۳۸۵: ۴۳). این مؤلفه‌ها از دیدگاه دراماتیک در قالب فیلمنامه‌ای تلویزیونی برای کودک شامل موارد زیر است:

۱- تم و بُن‌مایه

بُن‌مایه در افسانه‌ها از نظر مارزلف، شامل عناصر مادی، جانوران، آدمی، گیاهان، مفاهیم انتزاعی و کردارها می‌شود (توکلی، ۱۳۸۲: ۷۷). از نظر مارزلف برای پرورش قصه می‌توان بُن‌مایه‌های آن را گسترش داد. در کنار بُن‌مایه، ما با مفهوم مضمون نیز روبرو می‌شویم که در افسانه‌ها بخشی از قصه را برمی‌گزینند و کلمه «درباره» را به آن اضافه می‌کنند و به این ترتیب، مضمون آن قصه را عرضه می‌دارند (پراپ، ۱۳۶۸: ۲۹). مهم‌ترین مضمون در افسانه‌های جهان «اعتقاد به تقدیر و سرنوشت محتوم» است. نویسندگان فیلمنامه برای نگارش طرح اولیه، به مضمون افسانه نیاز دارد. بسیاری از آثار ماندگار دارای مضامینی برجسته مانند سرنوشت، عشق، جدال بین نیکی و بدی، انجام کار دشوار، مضامین مذهبی و دستیابی به اصل خویش هستند.

۲- ساختار داستان

ساختار داستانی، یا میتوس^{۱۴} نخستین و مهم‌ترین عنصر نمایشی به باور ارسطو است. معنای میتوس از دیدگاه ارسطو، نه فقط «داستان» یا «افسانه»، بل «ساماندهی رویدادهای آن» بوده

است و هیچ رویدادی در داستان بیهوده نیست، بل معلول و محصول رویداد پیشین و علت و مُسبب رویداد پسین خود است. نقشه داستانی در *افسانه‌ها* به این صورت است:

کار پرداخت (خویشکاری): کارپرداخت‌ها پدیدآورنده رویدادهای نمایشی‌اند، به طوری که از دیدگاه ارسطو هنر، تقلیدی از طبیعت و هنر نمایش تقلیدی از کار پرداخت است (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۸۳: ۱۶۹). *بنا به نظریه پراپ* در افسانه‌ها به کار پرداخت، کارکرد یا خویشکاری گفته می‌شود که شامل موقعیت‌های زیر است:

۱. وضعیت مقدماتی: بروز مشکل:

در وضعیت مقدماتی نیاز به داشتن چیزی یا کسی، داستان را به حرکت می‌اندازد.

۲. کارکرد برخورد یاریگر - دریافت عامل جادو:

تقریباً در تمام افسانه‌های جادویی، یک عنصر کمکی و یاری‌دهنده دیده می‌شود که قهرمان را یاری می‌کند.

۳. کارکرد مبارزه - پیروزی:

در این کارکرد، قهرمان به شیوه‌های مختلف با دشمن که به‌طور معمول شریر است، می‌جنگد و او را شکست می‌دهد.

۴. کارکرد تعقیب - گریز:

وقتی قهرمان در برابر حریف (دشمن) تاب مقاومت ندارد، برای رهایی از تهدید او فرار می‌کند.

۵. کارکرد کار دشوار و انجام آن:

از سوی اشخاص مختلفی در قصه، کار دشوار به شخصیت اصلی افسانه تکلیف می‌شود.

۶. موقعیت پایانی، رفع مشکل

در وضعیت پایانی، کمبود یا نیاز رفع می‌شود یا قهرمان بر شریر غلبه می‌یابد.

کشمکش دراماتیک: کشمکش دراماتیک، نخستین و مهم‌ترین عنصر نمایش‌ساز است. کشمکش در افسانه‌ها از نوع فرد با فرد (شریر) یا فرد با حیوان (اژدها، شیر، دیو) یا فرد با موجودی جادویی است و ممکن است قهرمان دفعه‌های اول نتواند بر حریف غلبه کند و بار سوم یا هفتم پیروز شود. بیشتر افسانه‌ها با شکست شریر پایان می‌یابند.

شخصیت‌پردازی دراماتیک: ارسطو *ترژدی* را تقلید اعمال آدمی تعریف می‌کند و *داستان* را وسیله‌ای برای معرفی اشخاص بازی می‌داند. پراپ نیز به‌طور کلی، به هفت شخصیت در افسانه‌ها اشاره می‌کند: دلاور یا قهرمان^{۱۵}، شاهدخت^{۱۶} که دلاور در طلب اوست، فرستنده^{۱۷} که قهرمان را

به مأموریتی می‌فرستد، بخشنده^{۱۸} که نخست انجام دادن کاری را به قهرمان تحمیل می‌کند و سپس با گسیل داشتن یار و یاور^{۱۹} به او پاداش نیک می‌دهد و سرانجام قهرمان دروغین^{۲۰} (دلاشو، ۱۳۶۶: ۱۶). شخصیت‌ها در افسانه‌ها یا سراسر خوب هستند یا بد. شخصیت افسانه‌ها مُسطح (قراردادی و کلیشه‌ای) هستند که در مقابل حوادث، همیشه رفتاری یکسان دارد. همچنین این شخصیت‌ها به‌طور معمول نام ندارند و با عناوینی عام از آن‌ها یاد می‌شود: شاهزاده، وزیر، پادشاه، دختر، پیرمرد.

گره‌آفکنی: هر قصه‌ای به رسم معمول با معرفی شخصیت‌های اصلی شروع می‌شود و سپس مشکل و گره ایجاد می‌شود. گره‌آفکنی در افسانه‌ها به صورت‌های زیر بروز می‌کند: ۱. یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت می‌کند. ۲. قهرمان قصه از کاری نپس می‌شود و به دنبال آن، نپس می‌شود، در اینجاست که شخصیت شریر وارد قصه می‌شود. با ورود شریر به قصه، گره آفکنی قوی‌تر می‌شود.

بُحران: در این مرحله ماجراهای زیر روی می‌دهد: ۱. شریر اطلاعات لازم را در مورد قربانیش به دست می‌آورد. ۲. شریر می‌کوشد قربانی خود را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد، دست یابد. ۳. شریر به اغواگری می‌پردازد. ۴. شریر با به کار گرفتن مستقیم وسایل جادویی به عمل می‌پردازد. ۵. قربانی فریب می‌خورد و از همین رو ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند. ۶. شریر به یکی از اعضای خانواده صدمه یا جراحتی وارد می‌سازد (خدیش، ۱۳۸۷: ۶۰-۶۷). شریر می‌خواهد با فرستادن قهرمان به دنبال یک کار ناممکن او را از سر راه خود بردارد. گره‌گشایی: در این مرحله قهرمان افسانه، موانع را با کمک یاریگر برطرف می‌کند. «او نظمی را که از بین رفته است، دوباره برقرار می‌کند و یک‌قدم به آن اعتدال اولیه نزدیک می‌شود» (سجادپور، ۱۳۸۷: ۲۲).

پایان‌بندی: پایان در افسانه‌ها همیشه خوش و راضی‌کننده است و به عقیده بتلهایم، از این لحاظ بسیار با روحیه‌های کودک تطابق دارد، زیرا شخصیت کودک عدالت‌جو و به دنبال مجازات ظالم و خوشبختی قهرمان در پایان داستان است.

۳- زمان و مکان

هنر فیلمنامه، دارای یک زمان کلان (تاریخی) و یک زمان خرد (شب و روز و...) است. به‌طور معمول در افسانه نیز زمان همان زمان ازلی یا ابدی یا گذشته‌ای بسیار دور است که برای

ما مشخص نمی‌شود، اما زمان جزئی که روز یا شب یا نیمه‌شب است، اغلب بیان می‌شود و مکان‌ها تا حدی توصیف می‌شوند.

۴- فضای نمایشی

هر اثر نمایشی فضای ویژه خود را دارد که از سایر کارپرداخت‌ها حاصل می‌شود. در افسانه‌ها ابتدا به دلیل وجود مشکل و گره در افسانه، فضا و حالت، دلهره‌آور و هراس‌انگیز است، اما وقتی مشکل حل می‌شود و قهرمان به هدفش می‌رسد، فضای غم‌آلود تبدیل به فضای فرح‌بخش می‌شود.

۵- گفتگوی نمایشی

در نظر ارسطو، در هنر نمایش پس از داستان و شخصیت، گفتگو مهم‌ترین ویژگی این هنر است. اولریش مارزلف عقیده دارد:

زبان اغلب آن‌ها (قصه‌ها) نزدیک به گفتار و محاوره عامه مردم و مملو از اصطلاح‌ها و واژه‌ها و ضرب‌المثل‌های عامیانه است. در واقع، نگارش قصه‌های عامیانه اغلب ادیبانه نیست و زبان معمول رایج زمان در نوشتن قصه‌ها به کار گرفته می‌شود (مارزلف، ۱۳۷۶: ۱۲۴).

یافته‌های پژوهش

مؤلفه‌های دراماتیک افسانه‌های هزار و یک شب در قالب فیلمنامه تلویزیونی برای کودک

حال با توجه به ارائه نظریه‌های بنیادی در زمینه داستان‌نویسی اثر دراماتیک و همچنین لزوم شناخت بهتر عناصر نمایشی به عنوان پیش‌زمینه یک /قتباس موفق، به بازشناسی این عناصر بالقوه موجود در حکایات هزار و یک شب می‌پردازیم:

۱- تم و بُن‌مایه

افسانه‌های هزار و یک شب مجموعه‌ای است که چندین فرهنگ و تمدن را در خود جای داده است و هرکدام از فرهنگ‌ها با حفظ روح و بافت اصلی افسانه‌ها، با به‌جا گذاشتن نشانه‌هایی از فرهنگ خود در این کتاب سهیم شدند و به همین دلیل ما شاهد تنوع خاص مضامینی چون آداب‌ورسوم و آیین‌های ملل عرب، یونان، ایران و هند هستیم. اما مهم‌ترین مضمونی که در سراسر حکایات هزار و یک شب به چشم می‌خورد، همان مضمون آزلی سرنوشت است، زیرا

شهرزاد راوی اصلی و خالق داستان‌های هزار و یک شب بنا بر همین مضمون یعنی مبارزه با سرنوشت محتوم زنان بی‌گناه سرزمین‌اش پا در این وادی می‌گذارد تا شاید با قصه‌گویی خود، پادشاه انتقام‌جو را رام کرده و او را از کشتن دختران منصرف کند. این تم در سرتاسر داستان‌ها به شیوه‌های مختلف دیده می‌شود. مضامین اخلاقی و دینی نیز در بسیاری از داستان‌های موسوم به داستان‌های عربی هزار و یک شب و داستان‌های تمثیلی آن به کرات یافت می‌شود.

۲- ساختار داستان

هزار و یک شب با ۲۵۱ روایت، نمونه عالی سبک خاص داستان‌پردازی در فرهنگ هند و ایرانی است. صرف نظر از نودویک حکایتی که ساختار داستانی ندارند، یعنی بر اساس الگوی عام روایت که مبتنی بر تغییر شرایط از تعادل به عدم تعادل و برعکس، ساخته نشده‌اند، به تقریب تمام داستان‌های هزار و یک شب بر اساس الگوی داستانی و با آغاز و پایان مشخص هستند. با توجه به تحقیقات انجام شده توسط گره‌ها^{۲۱} و پینالت^{۲۲}، تنها سه حکایت از هزار و یک شب، با وضعیت عدم تعادل آغاز می‌شود و با وضعیت تعادل به پایان می‌رسد. در حکایت «تأثیر شعر» راوی شرح می‌دهد که متوکل بیمار است (عدم تعادل) و «فتح بن خاقان» کنیزی به او هدیه می‌دهد. کنیز جام بلوری در دست دارد که روی آن یک دوبیتی درباره فواید «می» نوشته شده است، طبیب معالج متوکل، پس از خواندن دوبیتی؛ شراب را برای درمان او تجویز می‌کند و خلیفه در مدت کمی بهبود می‌یابد (تعادل).

۲-۱- کار پرداخت: به‌طور کلی کارپرداخت‌های ویژه‌ی افسانه‌ها که بنا بر نظریه‌ی پراپ قابل

بررسی هستند در حکایات هزار و یک شب به الگوهای ساختاری زیر تقسیم می‌شوند:

الگوی الف ۱- قهرمان در پی به دست آوردن چیزی است: این الگو بر اساس چیزهایی که

قهرمان برای به دست آوردنشان وارد عمل می‌شود به زیرمجموعه‌های زیر تقسیم می‌شود:

الف ۱- همسر در این الگو قهرمان پس از آگاهی و شناخت نسبت به نداشتن همسر و یا به سبب آن که ناگهان عاشق شده است، برای رفع آن اقدام می‌کند. او برای رسیدن به این مقصود دو الگوی فرعی دارد:

الف ۱-۱: با کمک یاریگر یا عامل جادو:

- موقعیت/بتندی: شاهزاده با شنیدن شرح حال یا وصف دختری عاشق می‌شود.
- برخورد با یاریگر: با یاریگر برخورد کرده و یا عامل جادو را دریافت می‌کند.

• **موقعیت پایانی:** با کمک یاریگر به هدف رسیده و با دختر شاهزاده ازدواج می‌کند.
الف ۱-۲: با کمک یاریگر و یا انجام کار دشوار:

- **موقعیت ابتدایی:** قهرمان عاشق دختر می‌شود (حسن بصری عاشق نورالنساء می‌شود).
- **کار دشوار:** از او خواسته می‌شود کار دشواری را انجام دهد (رفتن به جزیره واق واق).
- **برخورد با یاریگر:** پادشاه و پریان محافظ به کمک او می‌آیند.
- **موقعیت پایانی:** او پس از مشکلات بسیار به نورالنساء می‌رسد.

الگوی الف ۲- قهرمان فقیر است و در پی کسب روزی. در این مورد فقط یک شیوه برای

رسیدن به ثروت وجود دارد:

الف ۱-۲: با کمک یاریگر - عامل جادو:

- **موقعیت ابتدایی:** قهرمان به سختی امرار معاش می‌کند (صیاد که فقیر است).
- **ملاقات با یاریگر:** عفریت در ازای نجات جان خودش، صیاد را به کنار برکه‌ای پُر از ماهی می‌برد.

• **موقعیت پایانی:** صیاد ماهی‌ها را به پادشاه می‌فروشد و ثروتمند می‌شود.

در برخی از نمونه‌ها قهرمان علاوه بر رسیدن به ثروت، ازدواج نیز می‌کند.

الگوی الف ۳- پیدا کردن پاسخ پرسش یا راز:

در حکایت‌های تابع این الگو، قهرمان در پی یافتن چیزی غیر از همسر و ثروت است. او با

این شیوه‌ها به اهداف می‌رسد:

الف ۱-۳: با کمک یاریگر - عامل جادو و انجام کار دشوار:

- **موقعیت ابتدایی:** آبوسید می‌خواهد تعبیر خوابش را بداند.
 - **برخورد با یاریگر:** دختر پادشاه اشتباهی چوپان را به جای نامزدش می‌گیرد.
 - **کار دشوار:** پادشاه از چوپان می‌خواهد که برایش از سرزمین پریان گل قهق بیاورد.
 - **دریافت عامل جادو:** دختری پریزاد راه چاره را به او می‌آموزد.
 - **انجام کار دشوار:** گل را برای شاه می‌آورد.
 - **موقعیت پایانی:** آبوسید پادشاه را فریب می‌دهد و او را کشته و خود بر تخت می‌نشیند.
- الف ۲-۳: فقط یا کمک یاریگر - عامل جادو:
- **موقعیت ابتدایی:** بارزگان به علت کشتن سَهوی فرزند عفریت، دچار غضب عفریت می‌شود.

- برخوردار با یاریگر: سه پیر به کمک او می‌آیند و برای نجات او حکایات خودشان را تعریف می‌کنند.
- موقعیت پایانی: عفریت از کشتن بازرگان منصرف می‌شود.
- الگوی ب. در این الگو قهرمان همواره با خطری روبرو است:
- الگوی ب ۱- موجودی خارق‌العاده او را تهدید می‌کند: در این الگو موجودی خارق‌العاده (دیو یا پری) با پدیدآوردن بُحرانی، قهرمان را تهدید می‌کند. قهرمان برای غلبه بر این تهدید به شیوه‌های مختلفی متوسل می‌شود:
- الگوی ب ۱-۱: با دریافت عامل جادو و با تعقیب و گریز:
- موقعیت ابتدایی: زن فراموش می‌کند در خانه را ببندد و دیوی به خانه می‌آید و او را می‌دزد.
- دریافت عامل جادو: زن به کمک یاریگر وردی را یاد می‌گیرد.
- تعقیب و گریز: زن فرار می‌کند ولی دیو او را می‌یابد.
- موقعیت پایانی: زن دیو را می‌کشد.
- الگوی ب ۲- در این الگو هم قهرمان با خطری روبرو است؛ ولی خطر از جانب موجودی خارق‌العاده نیست، بل از طرف شخصیتی انسانی است. قهرمان به شیوه‌های زیر بر این فرد یا افراد غلبه می‌کند:
- ب ۱-۲: با کمک یاریگر-عامل جادو:
- موقعیت ابتدایی: بازرگان با حيله مرد نانو را روی قله کوهی مشرف به دریا می‌کشد تا بمیرد.
- یاریگر- عامل جادو: نانو به کمک ماهی‌هایی که او برایشان نان می‌ریخته، از دریا می‌گذرد.
- موقعیت پایانی: نانو با همان حيله تاجر را روی قله‌ها رها می‌کند و تاجر می‌میرد.
- ب ۲-۲: با کمک یاریگر- عامل جادو و جنگ و پیروزی:
- این روش فقط در الگوهای ترکیبی و به همراه الگوی الف ۱. دیده می‌شود.
- به نمونه‌ی زیر توجه کنید:
- الگوی الف ۱- قهرمان در خواب عاشق دختری می‌شود، با ماجراهایی او را به دست می‌آورد و نزد پدرش بازمی‌گردد.
- موقعیت ابتدایی: زن که بال‌های جادویی‌اش از طریق شوهر مخفی شده، افسرده و فاقد نیروی جادویی است.

- کمک یاریگر: زن به کمک مادر شوهر که فریب خورده است، بال‌هایش را به دست می‌آورد.
- جنگ-پیروزی: قهرمان برای به دست آوردن دوباره زن، باید به سرزمین جنیان رفته و با آن‌ها بجنگد.
- موقعیت پایانی: سرانجام موفق شده و زن را به دست می‌آورد.

الگوی پ- الگوهای ترکیبی:

در تعدادی از افسانه‌های هزار و یک شب، ترکیبی از الگوهای منفرد دیده می‌شود. در این الگوها، علاوه بر تهدید شخصیت، وجود شریر و وقوع بحران، کمبود و نیازی هم وجود دارد که قهرمان درصدد رفع آن است. در این افسانه‌های ترکیبی ما با بیش از یک قصه و یا حرکت روبرو هستیم. در این گروه‌بندی، نویسندگان این مقاله، بیشتر نمونه قصه‌هایی را که طبق نظریه‌ی پراپ، قابلیت انطباق با الگوهای مزبور را داشت برگزیدند و طبیعی است که همه داستان‌ها با این الگوها همخوانی ندارند و به تعداد بعضی داستان‌ها الگو وجود خواهد داشت. زیرا هرکدام با توجه به ساختار منحصربه‌فردشان نیاز به واکاوی جداگانه‌ای دارند.

۱-۲- کشمکش دراماتیک: کشمکش‌های موجود در هزارو یک شب به انواع زیر قابل

شناسایی هستند:

کشمکش آدمی با سرنوشت: در این کتاب، غالب آدم‌ها به‌راحتی در مسیری قرار می‌گیرند که تقدیر برایشان مهیا کرده است و در بیشتر مواقع، تسلیم تقدیر و حکم خداوند هستند.

کشمکش آدمی با جامعه: در حکایت «کرم جعفر برمکی» شاعری بادیه‌نشین با این قانون عمومی که نباید برای مرگ جعفر شعری سروده شود، تقابل پیدا می‌کند.

کشمکش آدمی با آدمی: این نوع کشمکش یکی از رایج‌ترین انواع تقابل‌ها در هزارو یک شب به شمار می‌رود. پدر قمر الزمان او را وادار به ازدواج می‌کند و یا این‌که شهرزاد می‌خواهد خود را به همسری ملک خون‌خوار درآورد ولی پدر موافق نیست و ...

کشمکش آدمی با طبیعت: کامل‌ترین نمونه از این نوع، حکایت «سندباد بحری» است که در آن سند باد با طبیعت اطرافش در قالب پرندگان غول‌آسا و طوفان‌ها و بادهای دریایی می‌ستیزد.

کشمکش آدمی با خود: برای نمونه، در حکایت «شبان و فرشته» شبانی در برابر زنی که از سوی خداوند برای وسوسه‌اش فرستاده شده، مقاومت می‌کند و با خود می‌ستیزد.

کشمکش جامعه با جامعه: غالب کشمکش‌های جامعه با جامعه در هزارو یک شب میان بلاد کفر و بلاد اسلام صورت می‌پذیرد. مانند حکایات «عجیب‌وغریب» و «ملک نعمان وضوء المکان».

۲-۲- شخصیت‌پردازی دراماتیک: همان‌طور که مطرح شد، بر اساس الگوی پراپ - هفت

گونه شخصیت در قصه‌های عامیانه دیده می‌شود. پگاه خدیش، از میان صد قصه جادویی و افسانه، تنوع شخصیت‌های ارائه شده توسط پراپ را مورد بررسی قرار داده است که در نهایت به این نتیجه می‌رسد که شخصیت «گسیل دارنده» در میان این طیف از قصه‌های هزار و یک شب، جایگاهی ندارد. پراپ عقیده داشت که گسیل دارنده، قهرمان را دنبال انجام کاری یا دفع شرارتی می‌فرستد. در بسیاری از قصه‌ها، از جمله هزار و یک شب، چنین الگویی دیده نمی‌شود و خود «قهرمان» با درک نیاز یا با مطلع شدن از شرارت، برای رفع آن اقدام می‌کند. «قهرمان دروغین» نیز چون رفتارهای شرارت‌آمیز و مشکل‌ساز انجام می‌دهد و در اصل خود را به جای قهرمان جای می‌زند، از این رو می‌توان «قهرمان دروغین» و «شریر» را در هم ادغام کرد (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۱۶). یکی دیگر از تقسیم‌بندی‌های پراپ، نقش‌های «بخشنده» یا «تدارک بیننده» است. «بخشنده»، قهرمان را مورد آزمایش قرار می‌دهد و با دادن شیء جادویی به گونه‌ای مشکل قهرمان را حل می‌کند. در بسیاری از قصه‌های عامیانه، «بخشنده» و «یاریگر» یکی هستند و تمایز نهادن میان «بخشنده» و «یاریگر» ضرورتی ندارد. این شخصیت در هزار و یک شب، اغلب «هارون‌الرشید»، «دختر زیباروی»، یا «پیران» و «دیوان» هستند. شخصیت شاهزاده خانم را نیز در قصه‌های هزار و یک شب، به‌طور معمول «زنان زیباروی» به عهده می‌گیرند.

شلومیت ریمون کنان^{۲۳} روایت شناس، دو راه کلی در پرداخت یک شخصیت ارائه می‌دهد: نخست) توصیف مستقیم که با یک خصلت و یا یک اسم معنا می‌شود. برای مثال، «او بدجنس بود و بد ذاتی او زبازد همه بود». دوم توصیف غیرمستقیم که هیچ ذکری از خصلت شخصیت به میان نمی‌آید و این مخاطب است که ویژگی‌های شخصیت را از متن استنباط می‌کند که با توجه به تعاریف مذکور با اندکی اغماض می‌توان گفت که در افسانه‌ها و حکایات هزار و یک شب، از هر دو روش برای شخصیت‌پردازی استفاده شده است. گرچه استفاده از توصیف مستقیم به‌ویژه در داستان‌های تمثیلی بسیار بیشتر بوده است (ریمون کنان، ۱۳۸۷: ۱۱۶).

۲-۳- گره‌افکنی، بحران و گره‌گشایی: داستان‌های هزارو یک شب سرشار از گره هستند.

حوادث بدون مهلتی کوتاه، کنار یکدیگر قرار گرفته‌اند و تا نقطه پایان پیش می‌روند. داستان کمتر از جایی نزدیک به حادثه‌ی اصلی یا از نقطه اوج شروع می‌شود. بل برعکس در غالب موارد،

حکایت از چگونگی بسته شدن نطفه قهرمان و تولد او آغاز می‌شود و پس از طی مراحل بسیار تازه به اصل ماجرا می‌رسد، برای مثال، در حکایت «ملک نعمان وضوالمکان» چند صفحه اول تنها به نقل عشق پادشاه به کنیزان مختلف، چگونگی یافتن آن‌ها، تولد فرزندان و ... می‌گذرد، تا پس از تمام این مقدمات، قهرمان اصلی که وضوالمکان نام دارد، پابه عرصه بگذارد. جدای از داستان‌های مستقل و بلند مجموعه، داستان در داستان‌ها یا داستان‌های موزاییکی، خود یک داستان مستقل به شمار نمی‌آیند، بل از به هم پیوستن چندین حکایت کوتاه و بلند تشکیل شده‌اند. مانند نخستین حکایت هزارو یک شب که «بازرگان و عفریت» نام دارد. سومین شیوه انتقال قصه در این داستان‌ها گاه نقاط اوج و گره‌ها با هم ادغام می‌شود و برای نمونه، یک حکایت به طور دقیق در نقطه‌ی اوج خود وارد حکایتی دیگر شده و پس از پایان یافتن و گره‌گشایی داستان دوم به ساختار داستان قبلی بازمی‌گردد، این انتقال طرح داستانی به طور معمول از کنجکاو و راز گشایی سرچشمه می‌گیرد. در باب قصه در قصه‌ها ذکر این نکته نیز ضروری است که گاه لایه‌های داستانی از دو لایه فراتر می‌رود، لایه اول: حکایت خود شهرزاد است؛ لایه دوم: حکایتی است که او نقل می‌کند و لایه سوم: حکایتی که در حکایت او بازگو می‌شود و این گاه به لایه چهارم نیز می‌رسد. به طبع برای بازگشت به وضعیت اول، تمام این لایه‌ها، یکی یکی بازگشت می‌شوند تا قصه ابتدایی نیز به پایان می‌رسد و ما دوباره به شهرزاد می‌رسیم و توالی داستان‌ها، نه تنها موجب سردرگمی خوانند نمی‌شود، بل قصه‌ها درست سر‌بزن‌گاه قطع می‌شوند و به حکایتی دیگر پیوند می‌خورند. جایی که بیش‌ترین بار تعلیق را ایجاد می‌کند و بر دوش خواننده می‌گذارد و به سان نقطه عطفی فراموش‌نشدنی، همواره تا پایان در ذهن باقی می‌ماند.

۲-۴- پایان بندی: در داستان‌های هزار و یک شب که در آنها تأکید بیشتر بر گنش است تا مضمون، پایان داستان؛ تضاد و مشکل آغاز داستان را حل می‌کند. حل کشمکش، به تداوم سلسله رویدادها و گنش‌ها پایان می‌دهد و داستان را دوباره به حالت تعادل می‌رساند. در این حالت؛ خواننده به کمک بینش داستانی خود می‌پذیرد که داستان به پایان رسیده است. تمام داستان‌های هزار و یک شب، به جز یک مورد، با شرح وضعیت تعادل به پایان می‌رسند. وضعیتی که متفاوت با وضعیت اولیه داستان و حاصل حل شدن مشکل یا مشکلاتی است که وضعیت تعادل اولیه داستان را دچار عدم تعادل کرده بود. هرچند که تعداد زیادی از داستان‌ها پایان خوشی دارند؛ اما وضعیت تعادل در این قصه‌ها، ناگزیر به معنای پایان خوش نیست و در تعدادی از قصه‌ها، وضعیت تعادل به معنی مجازات، پشیمانی، ناکامی و یا حتی مرگ شخصیت است.

حالت تعادل در غالب داستان‌ها، علاوه بر کشمکش، به معنای تغییر حالت (صفت) نیز هست. در پایان داستان «صیاد و سه پسرش»، پایان گُنش در داستان؛ همراه با تغییر حالت فقر به ثروت است. به طور کلی، می‌توان گفت که صرف نظر از محدود حکایت‌هایی که ساختار داستانی ندارند، به تقریب تمام داستان‌های هزار و یک شب با وضعیت تعادلی آغاز می‌شوند که بر اثر نیروهایی به وضعیت عدم تعادل منجر می‌شود و با وضعیت تعادلی مشابه با وضعیت آغازین به پایان می‌رسند.

۳- زمان و مکان

در افسانه‌ها، ما به طور معمول با زمان و مکان واقعی سرو کار نداریم و هزار و یک شب نیز از این حالت مستثنی نیست، با این تفاوت که به علت تنوع و گوناگونی قصه‌ها، اغراق در زمان و مکان، هر بار و در هر گونه از داستان‌ها، شکل ویژه‌ای به خود می‌گیرد. در داستان‌های عربی واقع‌گرا، اغلب زمان و مکان مطابق است با زمان و مکان واقعی. در حقیقت، در این داستان‌ها گونه‌ای واقع‌باوری به ظهور می‌رسد که با زبان افسانه‌ای آمیخته است. درست در مقابل این داستان‌ها، در برخی دیگر، زمان و مکان به طرز اعجاب آوری دگرگون می‌شوند و منطق خاص خود را می‌یابند؛ برای مثال، در حکایت سند باد بحری طول سفرهای سند باد به چیزی حدود ۱۸۹ سال می‌رسد که طبق منطق خود داستان این ۱۸۹ سال را می‌توان با نگاهی تمثیلی تحلیل کرد که بازگوکننده تجارب بسیار حاصل شده سندباد است، نه سن واقعی او. در واقع، نام کتاب نیز که هزار و یک شب نام دارد، قیدی است برای زمان و این‌که ما در همان ابتدا با هزار داستان و قسمتی جداگانه روبه‌رو هستیم. به رغم مکان که در هیچ جای کتاب جزء اشاره‌ای کوتاه در مقدمه، چیزی از مشخصات آن به میان نمی‌آید، زمان در این کتاب فرمانروایی می‌کند و بدل به عنصری تعلیقی و کلیدی می‌شود. به طوری‌که در هزار و یک شب، مرگ و زندگی شهرزاد و زنان دیگر سرزمین به گذر زمان بستگی دارد؛ و این جاست که گذر شب‌ها در این کتاب سحر انگیز، فراتر از قید زمان، به صورت عنصری ساختاری و تحلیلی درمی‌آید.

۴- زاویه دید

به طور معمول، در بیشتر افسانه‌های کهن و همچنین در افسانه‌های هزار و یک شب، زاویه دید «دانای کُل» حکمفرماست و تمام جهان از چشم کسی روایت می‌شود که جایگاهی خداگونه در داستان دارد و بر تمام حوادث واقف است. در حیطه زاویه دید نیز هزار و یک شب تنوع بی‌نظیری را به نمایش می‌گذارد. حکایات افسانه‌ای هزار و یک شب، بیشتر از زاویه دید «دانای کُل» بهره

می‌گیرند، حال آن‌که در داستان‌های عربی آن، زاویه‌ی دید اول شخص مفرد است. در این میان گاه، راوی شخصیت اصلی است و گاه شخصیت فرعی، گاه نیز مانند حکایت «حاسب‌الکریم» و «بلوقیا»، زاویه دید سوم شخص محدود است و فقط شخصیت‌های اصلی در معرض دید قرار دارند. در کتاب عشق و شعبده، نغمه ثمینی (۱۳۸۹)، زاویه دید در حکایات هزار و یک شب را به دو شکل تحلیل می‌کند:

الف- واگذاری زاویه دید سوم شخص به سوم شخص:

در مبحث «راوی»، «شهرزاد» را می‌توان راوی مُسلط حکایات هزار و یک شب دانست، اما شهرزاد نیز، رشته روایت را به راوی دوم می‌سپارد و راوی دوم به راوی سوم و الی آخر... در این حالت، زاویه دید مُدام از راویان و کاراکترهای خلق شده در قصه‌ها، در تغییر است مانند حکایت «بازرگان و عفریت».

ب- واگذاری زاویه دید سوم شخص به اول شخص:

در برخی قصه‌ها، زاویه دید سوم شخص از سوی راوی تبدیل به زاویه دید اول شخص می‌شود. در داستان «سند باد بحری» زاویه دید ابتدا «دانای گل» است و زاویه دید از سوی راوی، حکایت «سند باد حمال» را که مردی فقیر است دنبال می‌کند، اما به زودی با ورود «سند باد بحری» زاویه دید تغییر می‌کند و «سند باد بحری» حکایتش را از زبان خود باز می‌گوید.

در حکایت استثنایی «جان شاه و شمس» ساختار روایی از این هم پیچیده تر است. ابتدا جوانی تعریف می‌کند: «پدر من پادشاه بود. . . . خدای تعالی همه چیزها به او عطا کرده و لیک، پسری نداشت و تمنا همی کرد که خداوند به او فرزندی عطا کند و . . . » و «چون مدت حمل به سرفرت، زن، پسری قمر منظر بزاد و ملک فرحناک شد و پسر را جان شاه نام نهاد. « سپس، داستان با زاویه دید سوم شخص محدود، زندگی جان شاه را به صورت شخص ثالث، دنبال می‌کند، حال آن‌که در پایان به یک جمله همه چیز را در هم می‌ریزد و می‌گوید: «جان شاه منم‌ای برادر . . . ، تمامت این ماجرا بر من رفته و همه این‌ها را من دیده‌ام. در این میان می‌توان گفت که مهم‌ترین عنصر شکل دهنده قصه‌های هزار و یک شب، «راوی» و نقش و کارکرد روایتی آن در خلق رویدادها و شخصیت‌های آن است. شهرزاد به عنوان بزرگ راوی قصه‌ها (مؤلف- راوی)، خالق راویان درونه‌ای بسیاری در بستَر قصه‌هاست. راویان زاییده‌ی تخیل شهرزاد، خود خالق راویان دیگری می‌شوند که گاهی به فراخور قصه، داستان را آغاز می‌کنند و به عقب می‌نشینند و

گاهی در داستان ظاهر می‌شوند و شخصیتی را معرفی کرده و از داستان محو می‌شوند و این شگرد همواره ادامه دارد تا حکایتی به سرانجام برسد (ستاری، ۱۳۶۸: ۱۸).

۵- زبان

زبان هزار و یک شب، زبانی دوگانه است. آن‌جا که قرار است ماجرای شرح داده شود، زبان، ساده و محاوره‌ای است. اما آنگاه که داستان از پیشرفت طولی بازمی‌ماند و داستان‌گو در پی توصیف شخص یا مکان برمی‌آید، زبان به تشبیه‌ها و استعاره‌ها روی می‌کند. اما با وجود این دوگانگی، کلام، در هزار و یک شب اغلب نثر، مُسَجَّع و آهنگین است و شامل الفاظ عامیانه بسیاری است و این مجموعه ویژگی‌ها، زبان این کتاب را بدل به زبانی متحرک و پویا کرده است که به سادگی می‌تواند به صورت گفتگو دربیاید و بر زبان شخصیت‌ها بچرخد. یکی از خصوصیات قصه‌های عامیانه را شکل گفتار شخصیت‌ها می‌دانند که شاه و گدا، شیر و موش، همه و همه بدون در نظر گرفتن طبقه و موقعیت، به یک لحن مشترک سخن می‌گویند. در هزار و یک شب نیز این اصل ثابت است و «مُکالمه و اختلافی میان شاهزادگان ادب آموخته و تربیت‌یافته با عامه مردم نیست. زبان و ساختار جمله‌های پیر و جوان یکی است. زنان چون مردان سخن می‌گویند و کودکان چون بزرگ‌سالان» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۶۹-۷۰).

نتیجه‌گیری

به‌طور کلی؛ در اقتباس از افسانه‌ها برای تولید متن دراماتیک (فیلمنامه) با توجه به مؤلفه‌های مطرح شده، دو راه در پیش داریم. نخستین راه این است که اصل قصه را حفظ کنیم و تنها تغییرهایی جزئی در آن بدهیم و راه دوم این است که قصه به سبک قصه‌های جدید نوشته شود. در گذشته، اقتباس وفادارانه از قصه‌های کهن وجود داشت، اما این گرایش با مرور زمان کم‌رنگ شد و به تدریج نویسندگان علاقه‌مند به نگارش قصه‌های جدید بر اساس ساختار قصه‌های کهن شدند. این گرایش بنا به دلایلی همچون اجتناب از ضعف‌های فنی پی‌رنگ و بیان اهداف و موضوعات امروزی در قالب افسانه‌ها انجام شد. در قصه‌ها بعد از عبارت آغازین، خیلی زود نیاز یا مشکل قهرمان مطرح می‌شود، اما در فیلم‌های داستانی ابتدا شخصیت‌ها معرفی می‌شوند، سپس گره‌افکنی صورت می‌پذیرد. در فیلم به شخصیت‌پردازی و به‌ویژه تحول شخصیت‌ها توجه می‌شود؛ شخصیت‌ها پیچیده‌ترند و به کمک شیوه‌های تصویری و کلامی متنوع‌تری شناسانده می‌شوند. در افسانه‌ها، امکان جابه‌جایی رویدادها وجود ندارد و هر جزء به دنبال جزء دیگر

می‌آید. برای مثال، در قصه‌های پریان به رسم معمول آشنایی قهرمان با «یاریگر» بعد از وقوع «شرارت» و هنگام «عزیمت» صورت می‌گیرد. در این قصه‌ها، قهرمان اغلب در قبال خدمتی، از خدمت‌های «یاریگر» بهره‌مند می‌شود. در افسانه‌ها، کودک و فضا و مکان را در ذهن خود می‌سازد، اما در متن نمایشی، با تصویری کردن فضا و تمایز بین فضاها و مکان‌های مختلف، موجب تشدید تفاوت‌ها و ایجاد تنوع در فیلم می‌شود و هر صحنه را در تناقض با صحنه قبل و بعد از خود قرار می‌دهد. در شباهت افسانه با فیلم کودک می‌توان گفت که در افسانه‌ها، قصه از دید دانای کُل بیان می‌شود و در فیلمنامه نیز زاویه دید، سوم شخص و دانای کُل است و حالت قصه‌گو را ایفا می‌کند که این موضوع برای کودکان دلپذیر است. مهم‌ترین وجه اشتراک افسانه‌ها و فیلم‌نامه‌های کودکان پایان‌بندی آن‌هاست. در هر دو صورت، پایان شادی‌بخش است و قهرمان به خوشبختی دست می‌یابد و بنا به توصیه صاحب‌نظران، «در قصه کودک توالی حوادث باید در روایت رعایت شود و به‌ویژه باید از جریان سیال ذهن خودداری کرد» (توکلی، ۱۳۸۲: ۵۴). یکی دیگر از عناصر مشترک میان افسانه و متن دراماتیکی چون فیلمنامه، فانتزی است. در دنیای فانتزی، کودک احساس آرامش و امنیت می‌کند، زیرا هر اتفاقی حتی مرگ غیرواقعی است. افسانه‌ها به دلیل دارا بودن دو اصل قهرمان‌پروری و تخیل، بهترین دستمایه برای نگارش فیلم‌نامه کودک هستند. فیلم‌نامه‌های کودکان باید سرشار از «تخیل» باشند، زیرا تخیل، کودکان را از درون راضی می‌کند؛ بنابراین، در فرایند نمایشی کردن افسانه‌های عامیانه، بسیاری از توصیف‌ها و بخش‌هایی از روایت، قابلیت تبدیل شدن به عمل نمایشی و گفتگو را دارا هستند. «روایت خطی» افسانه را می‌توان در صورت اپیزودیک بودن به فرم‌هایی چون «قصه در قصه»، «زمان در زمان» و «مکان در مکان» تبدیل کرد. یک داستان مناسب، برای تبدیل شدن به یک فیلمنامه، باید قابلیت تغییر از نظر فرم و محتوا را داشته باشد که میزان این تغییرها وابسته به بینش فیلمنامه‌نویس نسبت به داستان و فرم و محتوایی است که برای فیلم‌نامه‌اش در نظر می‌گیرد. اقتباس از افسانه‌ها زمانی موفق است که از خود اثر قبلی، مستقل باشد. شناخت دغدغه‌های عصر حاضر و موانع تبدیل افسانه به درام و قابلیت‌های دراماتیک، به نویسندگان کمک می‌کند تا کنش‌های «توصیفی و حادثه‌ها یا افسانه‌ها» را به «کنش گفتاری و رفتاری» دراماتیک تبدیل کند و ویژگی بارز افسانه‌ها را که در لذت شنیدن، حوادث خارق‌العاده و نگاه خوش‌بینانه و سعادت‌مند پایان این نوع ادبیات است، به لذت گفتار، رفتار و کنش تصویری مبدل سازد. افسانه‌های هزار و یک شب نیز به عنوان نمونه‌ای از افسانه‌های عامیانه، از این قاعده کلی

پیروی می‌کنند و با بررسی انجام شده می‌توان به صراحت گفت، بسیاری از داستان‌های هزار و یک‌شب این قابلیت را دارند که در ژانر فانتزی، برای گروه کودک و نوجوان مناسب‌سازی شوند که در این راه لازم است از شیوه‌های صحیح ورود به فانتزی و انتخاب بُن‌مایه مناسب و برجسته کردن شخصیت‌های خارق‌العاده و برخی تغییرهای محتوایی بهره گرفت. در حکایات هزار و یک شب، ما با آمیختگی انواع کشمکش‌ها روبرو می‌شویم و داستان‌ها اغلب به سمت نقطه اوجی واحد و یگانه حرکت نمی‌کنند و در یک حکایت می‌توان تعداد بی‌شماری نقطه اوج یافت. حتی گاه درونمایه واحد نیز گسترش نمی‌یابد، بل چندین تم هم‌زمان رشد می‌کنند. پس برای خلق یک فیلمنامه یا ساختار شبه ارسطویی ناچاریم به گزینش دست بزنییم و تغییرهای بسیاری را بر داستان‌ها تحمیل کنیم و آدم‌ها را بعد ببخشیم. اما جزء این، راه دیگری هم هست. می‌توان به ساختار کُلی هزار و یک شب نظر کرد و کوشید همان قالب را به گونه ساختاری دراماتیک درآورد. در ساختار قصه در هزار و یک شب، ما با چند قصه در کنار هم روبرو هستیم که هر یک به طور جداگانه نقطه اوج، فرود و گره‌افکنی‌ها و گره‌گشایی‌های خاص خود را دارند و نیز هر یک می‌توانند بی‌دغدغه از دست رفتن وحدت مضمون و ساختار، کشمکش‌هایی جداگانه را پرداخت کنند و به عمل نمایشی برگردانند. به این ترتیب، می‌توان مجموعه کشمکش‌ها و اوج و فرودهای چند حکایت از حکایت‌های هزار و یک شب را با وفاداری به ساختار شرقی و کلی آن در قالبی اپیزودیک جای داد. حال در این نقطه، ما تمام لوازم خلق یک فیلمنامه از مجموعه هزار و یک شب را در اختیار داریم: ساختاری مناسب، تیپ‌ها و شخصیت‌های متعدد، زبان مشخص و آشنا و مضامین بدیع و جذاب. تنها باید با فرایند نمایشی این مجموعه عناصر و عوامل را به هم بیامیزیم و در ترکیب با مایه‌های آشکار و پنهان امروزی آن را به خواست مخاطبان امروزی که در خاطره ازلی خود با *افسانه‌ها* مانوس هستند، نزدیک کنیم. البته در سینمای داستانی، جدا از خطوط دراماتیک فیلمنامه، ما به تصویر نیازمندیم و در کنار وجوه دراماتیک فیلمنامه، قابلیت‌های بصری متن نیز مورد بررسی قرار می‌گیرد. البته از این جهت نیز هزار و یک شب اثر بسیار مناسبی است، از آن‌جا که بیشتر کشمکش‌ها شکلی بیرونی دارند، ساده‌تر به تصویر درمی‌آیند، از این‌رو، با توجه به این مؤلفه‌ها، برگردان *افسانه‌های هزار و یک شب* به نسخه‌های سینمایی و تلویزیونی به صورت بالقوه موفق خواهد بود و می‌تواند برای مخاطب کودک بسیار جذاب و آموزنده باشد.

- 1-Jean Piaget
- 2-Sensory Motor
- 3-Preoperational
- 4-Concrete Operetions
- 5-Formal Operations
- 6-Animism
- 7- Vladimir Propp
- 8-Function
- 9-Poetic
- 10-Seyd Feild
- 11-Flash back
- 12-Flash forward
- 13-Alan Dundes
- 14-Mythos
- 15-Leheros
- 16-Laprincesse
- 17-Mandateur
- 18-Donateur
- 19-Auxiliaire
- 20-LiefauxHeros
- 21-Gerhart
- 22-Pinault
- 23- Shlomith rimmon kenan

منابع

- ارسطو (۱۳۷۷). *هنر شاعری (بوطیقا)*، ترجمه فتح اله مجتبابی، چاپ دوم، تهران، بنگاه اندیشه.
- ایروین، رابرت (۱۳۸۳). *تحلیلی از هزار و یک شب*، ترجمه فریدون بدره‌ای. چاپ دوم، تهران: فروزان روز.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۱). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه دکتر فریدون بدره‌ای. چاپ اول تهران: انتشارات توس.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه*، ترجمه م. کاشیگر. چاپ اول، تهران: نشر روز.
- ثمینی، نغمه (۱۳۷۹). *عشق و شعبده*، چاپ اول، تهران: نشر مرکز.
- حسن‌زاده توکلی، حمیدرضا (۱۳۸۲). *اقتباس از افسانه‌های کهن برای فیلم کودک از منظر روایت‌شناسی*، تهران: مرکز تحقیقات صداوسیما.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*، چاپ اول، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- رحمانی خیوای، صمد (۱۳۸۳). *ادبیات کودکان، شعر و قصه (تحلیل ساختاری و محتوایی)*، چاپ اول، تهران: همادز.
- ریمون کنان، شلومیت (۱۳۸۷). *روایت داستانی بوطیقای معاصر*، ترجمه ابوالفضل خُری، چاپ اول، تهران: انتشارات نیلوفر.
- ستاری، جلال (۱۳۶۸). *افسون شهرزاد*، چاپ دوم، تهران: توس.
- سجادپور، فرزانه (۱۳۷۸). *فسون افسانه*، چاپ دوم، تهران: انتشارات سپیده سحر.
- فیلد، سید (۱۳۶۷). *راهنمای فیلمنامه نویسی*، ترجمه عباس اکبری، چاپ دوم، تهران: سخن.
- مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*، ترجمه کیکاووس جهاننداری، چاپ اول، تهران: انتشارات سروش.
- مکی، ابراهیم (۱۳۷۱). *شناخت عوامل نمایش*، چاپ سوم، تهران: سروش.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۸). *عناصر داستان*، چاپ چهارم، تهران: نشر ساقی.
- منصور، محمود (۱۳۹۰). *روان‌شناسی ژنتیک*، چاپ دهم، تهران، انتشارات سمت.
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد (۱۳۸۳). *درآمدی بر نمایشنامه‌نویسی*، چاپ دوم، تهران، انتشارات سمت.
- هولتن، اورلی (۱۳۷۸). *مقدمه بر تئاتر آیین طبیعت*، ترجمه محبوبه مهاجر. چاپ دوم، تهران: سروش.
- Piaget Jean. (1926). *The language and thought of the child*, trans. M. Gabain. London: Routledge and keganpaul, Ltd.
- Samini, Naghme (1379). *Love and magic*, first edition, Tehran: Center Publishing. (In Persian)
- Hassanzadeh Tavakoli, Hamidreza (1382). *Adaptation of ancient legends for children's films from the perspective of narratology*, Tehran: Radio and Television Research Center. (In Persian)

Khadish, Pegah (1387). Morphology of magical legends, first edition, Tehran: Scientific and Cultural Publishing Company. (In Persian)

Rahmani Khayavi, Samad (1383). Children's literature, poetry and stories (structural and content analysis), first edition, Tehran: Hamazar Publications. (In Persian)

Sattari, Jalal (1368). Afsun Shahrazad, second edition, Tehran: Tos Publications. (In Persian)

Sajjadpour, Farzaneh (1378). Fasun Afsana, second edition, Tehran: Sepideh Sahar Publications. (In Persian)

Makki, Ibrahim (1371). Knowing the factors of the show, third edition, Tehran: Soroush Publications. (In Persian)

Mirsadeghi, Jamal (1378). Story elements, 4th edition, Tehran: Saghi publishing house. (In Persian)

Mansour, Mahmoud (2013). Genetic Psychology, 10th edition, Tehran, Samt Publications. (In Persian)

Nazerzadeh Kermani, Farhad (1383). An introduction to playwriting, 2nd edition, Tehran, Semt Publications. (In Persian)

dorov, Tzvetan. (1969). *Grammatical du decameron*, Paris: Mouton,