



دوفصلنامه پژوهش در ادبیات کودک و نوجوان

شماره ۶، بهار و تابستان ۱۴۰۱

ISSN: ۲۳۸۴-۲۷۸۳

- سبک‌شناسی شعر کودک با رویکرد بررسی ارکان جمله
- رابطه طبیعت و انسان در شعر کودک با تکیه بر اشعار کردی
- گروفالو، از قصه تا درام بررسی ساختار روایی داستان مصور و فیلم انیمیشن «گروفالو» اثر جولیا دونالدسون همراه با ارائه طرحی پیشنهادی برای تبدیل آن به نمایشنامه
- نقد و بررسی مفاهیم ایدئولوژیک در انیمیشن کورالاین: آشکارسازی زمینه‌های سیاسی با استفاده از تئوری شالوده‌افکنی
- نقش درست‌گویی قصه در جذب مخاطبان کودک و نوجوان
- بررسی «عنوان» در داستان‌های فلسفه برای کودکان با تکیه بر نقش عوامل برون‌متنی
- بررسی فرانش‌های شش‌گانه هلیدی در ترانه‌بازی «اشتر به چراس»
- بررسی نشریات کودک و نوجوان در دهه هفتاد شمسی
- بررسی و تحلیل آثار داستانی کودک و نوجوان احمد اکبرپور از منظر عناصر داستان
- تأملی در داستان بلند «فرشته‌ها از کجا می‌آیند؟»
- ترجمه مفاهیم فرهنگی و بوم‌شناختی در آثار شل سیلورستاین با تکیه بر چهارچوب نظری آیویر و پیتیر نیومارک
- خوانش هفت‌خان و هفت‌رزم بر اساس نظریه اقتباس لیندا هاچن

دوفصلنامه پژوهش در ادبیات کودک و نوجوان

شماره ۶، بهار و تابستان ۱۴۰۱

ISSN: 2783-2384

Journal of Research in Children's Literature in Iran

Number 6, Spring & Summer 2022

ISSN: 2783-2384

- Analyzing "title" in philosophical stories for children considering the role of extra-textual factors
- Investigating the six trans elements of Holiday in song playing of "Oshor be charast (the camel has gone grazing)"
- Scrutinizing the journals of children and adolescents in Iran (1990-2000)
- Analyzing Ahmad Akbarpour's children fiction works from the viewpoint of story elements
- A reflection on the long story of "Where do angels come from?"
- Translation of eco-cultural concepts in Shel Silverstein's works based on the theoretical frameworks of Ivir and Newmark
- The recitation of Haft Khan and Haft Razm by Zohreh Parirokh and Nilufar Mir Mohammadi, based on the adaptation theory of Linda Hatcher
- The stylistics of children's poetry with the approach of considering the elements of the sentence
- The relationship between nature and man in children's poetry based on the Kurdish poems
- The Gruffalo, from story to drama Scrutinizing the narrative structure of the pictorial story and animation movie of "The Gruffalo" by Julia Donaldson With presenting a suggested plan for turning it into a drama
- Review of ideological concepts in Coraline animation: Revealing political contexts using foundational theory
- The role of correct storytelling in attracting children and adolescents audience



گروفالو، از قصه تا درام بررسی ساختار روایی داستان مصور و فیلم انیمیشن «گروفالو» اثر جولیا دونالدسون همراه با ارائه طرحی پیشنهادی برای تبدیل آن به نمایشنامه

دکتر بهرام جلالی‌پور^(۱)

۱. استادیار گروه تئاتر، دانشکده سینما-تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

چکیده

اقتباس از قصه‌های عامیانه، افسانه‌ها و اسطوره‌های کهن سابقه‌ای به طول عمر تئاتر دارد. در حوزه تئاتر کودک و نوجوان شاید بیش از هر حوزه دیگری اقتباس صورت می‌گیرد. اما، حداقل در ایران، کمتر اتفاق می‌افتد که در این امر مقتضیات اقتباس در نظر گرفته شود. از این نظر، بررسی مسائل نظری و عملی اقتباس ضروری است. داستان مصور «گروفالو» نوشته‌ی جولیا دونالدسون و نسخه‌ی انیمیشن آن نمونه‌ای مفید برای مطالعه ویژگی‌های روایت در گونه‌های مختلف داستانی است. گروفالو از قصه‌ای چینی اقتباس شده است. اقتباس دونالدسون با داستان اصلی خیلی متفاوت است اما از نظر ساختاری به افسانه‌های کهن شباهت دارد. در این مقاله، نخست نسخه‌های داستانی و سینمایی این اثر را از نظر محتوایی و ساختاری مقایسه کرده‌ایم. آنگاه فرایند خلق یک نمایشنامه را از این داستان تشریح نموده‌ایم. در ادامه، نشان داده‌ایم که با تغییری مختصر می‌توان اثر را با تغییراتی مختصر برای نمایشنامه‌خوانی و نیز برای اجرای ساده مخصوص خردسالان به کار گرفت. در پایان نیز طرحی برای اقتباس نمایشی از آن ارائه داده‌ایم. این تحلیل می‌تواند به عنوان نمونه‌ای عملی، الگوی آموزشی مفیدی برای اقتباس از آثار مشابه، به‌ویژه برای معلمان و مربیان تربیتی باشد.

واژه‌های کلیدی: جولیا دونالدسون، اقتباس، دراماتورژی، سینما، تئاتر.

مقدمه

اقتباس از قصه‌های عامیانه، افسانه‌ها و اسطوره‌های کهن سابقه‌ای به طول عمر تئاتر دارد؛ تا آنجا که یکی از سرچشمه‌های پیدایش نمایش را ذائقه قصه‌گویی در انسان دانسته‌اند. ارسطو نیز اسطوره را اولین عنصر از عناصر ششگانه درام به شمار آورده است. با این حال، به‌گواه معدود آثار درخشان به‌جای مانده از عصر طلایی یونان باستان، اقتباسی موفق است که ضمن در نظر گرفتن ویژگی‌های رسانه‌های مبدا و مقصد، با بیان نظرگاهی جدید و متناسب با عصر هنرمند نیز همراه باشد. در حوزه تئاتر کودک و نوجوان شاید بیش از هر حوزه دیگری اقتباس صورت می‌گیرد. اما، حداقل در ایران، کمتر اتفاق می‌افتد که در این امر مقتضیات اقتباس در نظر گرفته شود. نگارنده در مقاله‌ای با ارائه نمونه، به تفصیل به این موضوع پرداخته است. (جلالی‌پور، ۱۳۹۲) از این نظر، بررسی مسائل نظری و عملی اقتباس ضروری است.

داستان مصور «گروفالو» نوشته جولیا دونالدسون^۱ و نسخه انیمیشن آن نمونه‌ای مفید برای مطالعه ویژگی‌های روایت در گونه‌های مختلف داستانی است. گروفالو از قصه‌ای چینی اقتباس شده است. همان‌طور که خواهیم دید، اقتباس دونالدسون با داستان اصلی خیلی متفاوت است^۲ اما از نظر ساختاری به افسانه‌های کهن شباهت دارد. در این مقاله، ضمن بررسی و تحلیل محتوایی و ساختاری نسخه‌های داستانی و سینمایی این اثر، فرایند خلق یک نمایشنامه را از این داستان تشریح می‌کنیم و در پایان، طرحی برای اقتباس نمایشی از آن ارائه می‌دهیم. این تحلیل می‌تواند الگوی آموزشی مفیدی برای اقتباس از آثار مشابه، به‌ویژه برای معلمان و مربیان تربیتی باشد.

قصه عامیانه

عبارت چینی 狐假虎威 به عنوان یک اصطلاح به معنای «روبه قدرت ببر را می‌ریابد» به داستانی عامیانه اشاره دارد: «ببری روباهی را گرفت و می‌خواست او را بخورد. روبه حيله‌گر با سرعت فکری کرد و به ببر گفت که او، یعنی روبه از بهشت آمده است و خوردن او تخطی از قوانین بهشت است. برای اثبات مدعای خود، روبه به ببر گفت که در جنگل به دنبالش قدم بزند. ببر موافقت کرد و درحالی‌که روبه را در جنگل راه می‌رفت، پشت سرش حرکت کرد. حیوانات جنگل تا روبه را می‌دیدند که نزدیک می‌شود و ببر ترسناک پشت سر اوست، پا به فرار می‌گذاشتند.

از این داستان هم نمونه‌های متعددی طراحی و ساخته شده است که تصویر زیر متعلق به یکی از آنهاست و از کلیت داستان شمایلی کلی ارائه می‌دهد.



<https://www.chineselearning.com/image-sina/hjhw01.jpg>

۱. Julia Donaldson (1948-) نویسنده و کارگردان بریتانیایی

۲. شاید به همین دلیل هم بسیار دیرتر به اقتباسی بودن اثر خویش اعتراف کرد. جولیا دونالدسون، در سال ۲۰۰۴ و در مصاحبه‌ای با روزنامه‌ی آیزورر تأیید کرد که بین گروفالو و اصطلاح چینی از طریق نسخه‌های معاصر از آن پیوند وجود دارد. این «نسخه‌های معاصر از یک داستان عامیانه‌ی شرقی درباره‌ی کودکی است که ببر جنگل را مجبور به تسلیم می‌کند. مصلحت حيله‌گری است که آن را به دنبال او بگذارند.»

<https://www.littledayout.com/the-origins-of-the-gruffalo-a-chinese-idiom/>

در تارنمای جولیا دونالدسون تأکید شده است: «همه چیز از زمانی شروع شد که جولیا دونالدسون با قصه‌ای چینی در مورد دختری باهوش مواجه شد که ببر گرسنه‌ای را فریب می‌دهد و با بیان این که ملکه جنگل است، او را می‌ترساند. این قصه می‌توانست مبنای یک داستان کتاب مصور خوب باشد، اما [دونالدسون] نمی‌توانست چیزی برای قافیه‌کردن با «ببر» پیدا کند-بنابراین هیولای خود را ساخت که نامش باید به O ختم می‌شد و با «آیا او نمی‌داند» قافیه می‌شد.» (همانجا)

داستان

خلاصه داستان

موشی کوچک در جنگل با یک روباه مواجه می‌شود. روباه موش را برای نهار به خانه‌ی خود دعوت می‌کند. برای خلاصی از چنگ روباه، موش بهانه می‌آورد که با «گروفالو» قرار ملاقات دارد و در پاسخ روباه خصوصت‌های فیزیکی این هیولا را توصیف می‌کند. روباه نگران می‌شود و این نگرانی هنگامی به اوج می‌رسد که می‌فهمد غذای مورد علاقه گروفالو روباه تنوری است. در نتیجه فرار را بر قرار ترجیح می‌دهد. عین این ماجرا دو بار دیگر تکرار می‌شود و موش با تمهیدی مشابه یک جغد و یک مار را مجبور به فرار می‌کند. اما هنوز خیالش راحت نشده است که با گروفالوی واقعی روبه‌رو می‌شود. برای خلاصی از چنگ گروفالو، موش مدعی می‌شود که قوی‌ترین جانور جنگل است و همه حیوانات از او می‌ترسند. برای اثبات این ادعا، آن‌ها به نزد مار می‌روند. مار با دیدن گروفالو می‌گریزد اما گروفالو خیال می‌کند که او از موش ترسیده است. همین ماجرا در ملاقات با جغد و روباه تکرار می‌شود و هر بار گروفالو کمی بیشتر می‌ترسد تا این که وقتی موش اعلام می‌کند که گرسنه و عاشق کبک گروفالو است، گروفالو پا به فرار می‌گذارد.

تجزیه و تحلیل موضوع داستان

احتمالاً درون‌مایه یا پیام اصلی گروفالو این است که برای پیروزشدن بر دشمن به عقل و درایت نیاز است نه جثه و زور بازو. در حقیقت، گروفالو تکرار همان درون‌مایه یا الگوی کهن غلبه موجودی خرد و ضعیف اما هوشمند بر دشمنان قدرتمند اما کم عقل است. البته، مثل بسیاری از قصه‌ها، در این‌جا نیز درون‌مایه‌ها یا دلالت‌های دیگری هم قابل مشاهده است. حتی برخی از این دلالت‌ها می‌تواند جنبه‌ای کاملاً معکوس داشته باشد. مثل دلالت‌هایی که از جنبه‌ی اخلاقی مطرح می‌شوند. به عنوان نمونه، دو پیام مثبت و منفی قصه را از دیدگاه اخلاقی در نظر بگیریم:

پیام مثبت	با هوشمندی، و با به بهره گرفتن از فکر می‌توان بر دشمنان بسیار قوی‌تر از خود پیروز شد.
پیام منفی	با دروغ‌گویی می‌توان به موفقیت دست یافت.

اما، همواره پیام مثبت است که در مرکز توجه قرار می‌گیرد. حتی اگر نویسنده خود در پایان داستان به داوری مستقیم نپرداخته باشد. در اقع، همان‌طور که نویسنده‌ی کتاب حیوان قصه‌گو از مفهوم «عدالت شاعرانه» یاد می‌کند و نشان می‌دهد که «خشونت‌ی که داستان به ما ارائه می‌دهد هیچگاه از نظر اخلاقی خنثی نیست. وقتی یک شخصیت شرور دست به قتل می‌زند، این خشونت او تقبیح می‌شود. وقتی قهرمان کسی را می‌کشد، این کار به حق انجام می‌دهد. داستان این پیام را منتقل می‌کند که خشونت فقط در شرایط کاملاً تعریف شده‌ای قابل قبول است- برای حمایت از نیکان و ضعیفان در مقابل شروران و قدرتمندان.» (گانشال، ۱۳۹۵: ۱۳۲) نویسنده کتاب نوشتن برای کودکان نیز از ضرورت «اجرای عدالت» در داستان‌های کودکان (کلارک، ۱۳۸۶: ۶۶) یاد می‌کند اما معتقد است که «با عمیق‌تر شدن آگاهی بچه‌ها از جهان، می‌توان در داستان مفاهیم دیگری را مطرح کرد.» (کلارک، ۱۳۸۶: ۶۶) مفاهیمی که به او می‌آموزند، عدالت همیشه هم تحقق نمی‌یابد.

به این ترتیب، در خصوص مخاطب کم سن‌وسال‌تر باید قاعده عدالت شاعرانه را با احتیاط بیشتری پذیرفت. گاهی دیده می‌شود که کودکان مسحور جذابیت شخصیت‌های منفی می‌شوند. شاید به همین دلیل است که در پایان حکایت‌های اخلاقی، اغلب نوعی

نتیجه‌گیری گنجانده می‌شد. در هر حال، در مقایسه با فابل‌ها یا تمثیل‌های حیوانی که در اصل برای ارائه درس زندگی از طریق قصه طراحی شده است، جولیا دونالدسون در اقتباس خود، از نتیجه‌گیری مستقیم اجتناب کرده است. به هر تقدیر، در اغلب قصه‌ها ابعادی از هر دو نوع پیام وجود دارد. ممکن است زیر پا گذاشتن ممنوعیت امری غیرمعقول یا غیراخلاقی به نظر برسد، اما در داستان اجتناب‌ناپذیر است. اصولاً، اگر قهرمان ممنوعیتی را زیر پا نگذارد به موفقیت و جایگاه شایسته خود دست نمی‌یابد. همان‌طور که نویسنده کتاب حیوان ناطق نشان داده است، همه داستان‌ها درباره «دردر» هستند. در زندگی دردرس بار منفی اما در جهان داستان بار مثبت دارد و به جذابیت ماجرا می‌افزاید. (گاتشال، ۱۳۹۵: ۵۶)

قصه‌ی گروه‌فالتو دلالت‌هایی فلسفی را نیز می‌تواند تداعی کند. مثلاً یک پیام قصه می‌تواند هشدار دادن نسبت به این امر باشد که گاهی مخلوقات فکری انسان می‌توانند دست‌وپاگیر او شوند. اگر فرض را بر این بگذاریم که گروه‌فالتو پیش‌تر وجود خارجی نداشته و به واسطه تخیل موش به وجود آمده است، در این صورت به‌طور تلویحی این پیام را ترویج می‌کنیم که مواظب خیال خود باشید! حتی می‌توان برای داستان دلالت‌هایی سیاسی در نظر گرفت. شایعات و تحلیل‌های متعددی وجود دارد مبنی بر این که والت دیسنی پرسوناژ موش معروف خود را به‌عنوان نمادی از زیرکی یهودی‌ها طراحی کرده بود تا نشان دهد که در نهایت پیروز می‌شوند.^۲ آیا نمی‌توان دلالتی از این دست را به فیلم گروه‌فالتو نیز نسبت داد؟ موجودی که بر همه انواع تهدیدات موجود در جهان اطرافش، مار (نماد پستانداران)، جغد (نماد پرندگان)، مار (نماد خزندگان) غلبه می‌یابد؟

به‌این ترتیب، بسته به نوع نگاه و جهت‌گیری مورد نظر، در اقتباس از داستان می‌توان رویکردهای متفاوتی اتخاذ کرد.

اما، صرف نظر از این دلالت‌های متفاوت، نکته مهم در مورد این داستان، نقش محوری «خوراک» در آن است. از یک طرف، هر یک از حیوانات مهاجم موش را به بهانه غذا خوردن به خانه‌ی خود دعوت می‌کنند؛ از طرف دیگر، خود موش غذای آن‌هاست و در نهایت، موش هم آن‌ها را به این ادعا که غذای مورد علاقه گروه‌فالتو هستند فراری می‌دهد. به‌این ترتیب، در هر اقتباسی، نقش خوراک بایستی در نظر گرفته شود. به ویژه، هدف موش در پرسه زدن در جنگل، با جست‌وجوی غذا می‌تواند برجسته و موجه شود.

تجزیه و تحلیل ساختار داستان

از نظر شیوه قصه‌گویی، نسخه داستانی گروه‌فالتو حاوی حداقل دخالت‌های راوی است. متوجه توصیه نویسنده کتاب نوشتن برای کودکان هستیم که نوشتن برای کودکان، متناسب با سن آن‌ها، مستلزم رعایت اقتصاد کلام و گزینش دقیق و حساب‌شده واژگان است (کلارک، ۱۳۸۶: ۳۳) اما چنان که خود کلارک با ذکر نمونه‌هایی نشان داده است (همان: ۱۳) نقطه‌ی شروع یا سرآغاز بسیار مهم است. در این مورد خاص تغییری کوچک در جملات آغازین داستان می‌تواند (یا می‌توانست) به شخصیت‌پردازی پرسوناژ اصلی آن و ایجاد انگیزه‌ای روشن برای قدم گذاشتن او به دل جنگل کمک کند: «موش کوچولو، برای پیدا کردن غذا داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد، که...» اعمال این دست تغییرات کوچک می‌تواند به غنی‌تر شدن داستان منتهی شود. به هر حال، در جدول ذیل دو بخش روایی و نمایشی (گفتار پرسوناژهای) قصه را به تفکیک ملاحظه می‌کنیم.

۱. نویسنده‌ی کتاب ادبیات کودک در مورد این دسته از داستان‌ها توضیحی مفصل و روشن ارائه داده است که مراجعه به آن برای فهم بهتر موضوع مفید است. (گرنی، ۱۴۰۰: ۶۷-۳۱). وی همچنین با ارائه دو نمونه از قصه‌ی چوپان دروغگو، که در فاصله‌ی سیصدساله شکل گرفته است، نشان می‌دهد که برداشت از داستان‌ها می‌تواند امری تاریخمند باشد. (همان: ۴۳)

۲. به عنوان نمونه نگاه کنید به:

گفتار پرسیوناژها	گفتار راوی
<p>«کجا می‌روی، موش کوچولوی قهوه‌ای؟ به کلبه زیرزمینی من بیا و ناهار مهمان من باش»</p> <p>«تو خیلی مهربانی روباه، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای ناهار دعوت‌م کرده است.»</p> <p>«گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟»</p> <p>«اه! تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟»</p>	<p>موش کوچولو داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد،</p> <p>که روباهی یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد:</p> <p>موش کوچولو گفت:</p>
<p>«گروفالو عاج‌های ترسناک، پنجه‌های ترسناک و توی دهان ترسناکش، دندان‌های ترسناک دارد.»</p> <p>«کجا قرار است او را ببینی؟»</p> <p>«همین‌جا، کنار همین صخره‌ها. تازه؛ غذای مورد علاقه‌اش هم روباه تنوری است.»</p>	
<p>«روباه تنوری! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!»</p> <p>«ای روباه پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟»</p>	<p>روباه گفت:</p> <p>و دوید و رفت.</p>
<p>«کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟ به لانه‌ام که بالای درخت است بیا تا با هم بنشینیم و چای بخوریم.»</p> <p>«تو خیلی به من لطف داری جغد، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای عصرانه دعوت‌م کرده است.»</p> <p>«گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟»</p> <p>«اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟»</p>	<p>و موش کوچولو همان طور داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد که جغدی یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد:</p> <p>موش کوچولو گفت:</p>
<p>«او زانوهای قلنبه قلنبه، ناخن‌های برگشته، و یک زگیل سمی نوک دماغش دارد.»</p> <p>«کجا قرار است او را ببینی؟»</p> <p>«همین‌جا، کنار همین جوی آب. تازه؛ غذای مورد علاقه‌اش هم جغدبستی است.»</p>	
<p>«جغدبستی! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!»</p> <p>و پرید و رفت.</p> <p>«ای جغد پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟»</p>	<p>جغد گفت:</p>
<p>«کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟ لانه من توی این کنده درخت است. بیا تا با هم جشن بگیریم.»</p> <p>«تو واقعا خیلی مهربانی ماری، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای جشن دعوت‌م کرده.»</p> <p>«گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جانوری است؟»</p> <p>«اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟»</p>	<p>و موش کوچولو همان طور داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد که ماری یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد:</p> <p>موش کوچولو گفت:</p>
<p>«او چشم‌های نارنجی، زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش.»</p> <p>«کجا قرار است او را ببینی؟»</p> <p>«همین‌جا، کنار همین دریاچه. تازه غذای مورد علاقه‌اش هم املت مار است.»</p>	
<p>«املت مار! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!»</p> <p>«ای مار پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو...»</p>	<p>مار گفت:</p> <p>و خزید و رفت.</p>
<p>«وای!»</p> <p>اما این دیگر چه جور جانوری است؛ با این پنجه‌های ترسناک و دندان‌های ترسناک و پوزه‌ی ترسناک، زانوهای قلنبه قلنبه و ناخن‌های برگشته و یک زگیل سمی هم نوک دماغش. چشم‌های نارنجی و زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش.</p>	
<p>«وای نه! نیا، نیا جلوا! کمک! کمک! گروفالو!»</p>	

گفتار پرسوناژها	گفتار راوی
«به به! غذای مورد علاقه من! تو باید با نان خیلی خوش مزه بشوی!» «خوش مزه؟ به من نگو خوش مزه! انگار خبر نداری که من ترسناک‌ترین جانور این جنگلم. دنبالم بیا، خیلی زود خودت می‌فهمی که همه چقدر از من می‌ترسند.»	گروفالو گفت: موش گفت:
«که این طور، تو جلو برو، من هم دنبالت می‌آیم.» «از لای این برگ‌ها صدای فش فش می‌شنوم.»	گروفالو غش غش خندید و گفت: آن‌ها رفتند و رفتند که یک وقت گروفالو گفت:
«صدای ماره. هی، ماره، سلام!» «بیچاره شدم! خداحافظ موش کوچولو!»	موش گفت: مار نگاهی به گروفالو انداخت و گفت: و تندی خزید توی خانه‌اش؛ کنده درخت.
«دیدی؟ من که بهت گفته بودم.» «عجب!» «از لای این درخت‌ها صدای هوهو می‌شنوم.»	موش گفت: گروفالو گفت: آن‌ها باز هم رفتند و رفتند که یک وقت گروفالو گفت:
«صدای جغه. هی، جغه، سلام!» «ای داد بیداد! خداحافظ موش کوچولو!»	موش گفت: جغه نگاهی به گروفالو انداخت و گفت: و تندی پرید توی لانه‌اش که بالای درخت بود.
«دیدی؟ من که بهت گفته بودم.» «عجیبه!» «از آن طرف صدای خش خش می‌شنوم.»	موش گفت: گروفالو گفت: آن‌ها باز هم رفتند و رفتند که یک وقت گروفالو گفت:
«صدای روباهه. هی، روباهه، سلام!» «وای، کمک! خداحافظ موش کوچولو!»	موش گفت: روباه نگاهی به گروفالو انداخت و گفت: و تندی دوید توی لانه‌اش که زیر زمین بود.
«خوب، گروفالو دیدی که همه چقدر از من می‌ترسند؟ اما مثل این‌که دلم بدجوری به قاروقور افتاده است. به به! غذای مورد علاقه‌ام: گروفالو سوخاری!» «گروفالو سوخاری!»	موش کوچولو گفت: گروفالو گفت: و در یک چشم به هم زدن غیبش زد.
	در دل جنگل سبز همه چیز آرام آرام بود که یک دفعه موش کوچولو چشمش به گردویی افتاد؛ یک گردوی خوشمزه.

مشاهده می‌شود که قصه حاوی حداقل بخش‌های توصیفی یا دخالت راوی است، و از این نظر، برای تبدیل به متن نمایشی نیاز کمی به دستکاری دارد. در مقابل، قصه واجد عنصری است که در اقتباس نمایشی بایستی به دقت مورد توجه قرار گیرد.

هم در داستان و هم در تصویرگری آن یک کنش ثابت سه بار، به گونه‌ای مشابه تکرار می‌شود. این قضیه را می‌توان در تصویر ذیل به‌خوبی ملاحظه کرد:



همین ریتم یک بار دیگر، هنگام مواجهه روباه، جغد و مار با گروفالو تکرار می‌شود. در قصه‌ها به‌وفور با عنصر تکرار مواجه‌ایم. نمونه مشهور آن قصه‌ی میهمانان ناخوانده، یا نسخه نزدیک‌تر به داستان گروفالو، کدوی قلقله‌زن است. اما در اینجا عنصر تکرار افزوده جولیا دونالدسون است. در روایت چینی صرفاً روباهی با ببر مواجه می‌شود و با نیروی فکر او را شکست می‌دهد. چنان‌که بعداً دوباره اشاره خواهیم کرد، این نوع تکرارها برای کودکان خردسال بسیار جالب و جذاب است. اما در مورد مخاطبان بزرگ‌تر، در صورتی‌که با نوعی تنوع همراه نباشد ملال‌آور خواهد بود. به این ترتیب، در موقع اقتباس از داستان برای

نمایش، بایستی برای تکرارهای آن تغییرات تنوع‌بخشی پیدا کرد. شیوه‌ای موسیقایی وجود دارد که به آن درون‌مایه و تغییرات گفته می‌شود. به این ترتیب که هر بار درون‌مایه‌ای با تغییراتی نواخته می‌شود. این روندی است که در طبیعت هم به‌وفور دیده می‌شود. جدول بالا نشان می‌دهد که تصویرگر کتاب نوعی منطق‌نمابندی سینمایی را در کار خود به کار گرفته است. همان‌طور که در جدول دیده می‌شود، هر بار مواجهه موش با حیوانی جدید، با معرفی‌نمایی عمومی (لانگ‌شات) از فضای تازه شروع می‌شود و بعد به کمک نماهای بسته (توشات) موش را در کنار حیوان مهاجم قرار می‌دهد و برای تأکید بر جزئی از بدن گروفالو که موضوع صحبت موش است، از سه نمای بسته (کلوزآپ یا اینسرت) استفاده می‌کند و دست آخر هم در نمای عمومی فرار حیوان مهاجم را به تصویر می‌کشد. این گرایش سینمایی را بعداً در نسخه انیمیشن داستان هم ملاحظه می‌کنیم.

اما، از نظر انسجام داستانی در تصویرگری کتاب یک ضعف هم وجود دارد. در تصویرگری کتاب گاه پرسوناژها و مکان‌ها (لوکیشن‌هایی) دیده می‌شود که می‌توانند تمرکز و توجه کودک خردسال را به هم بزنند.^۲ این پرسوناژها به‌هیچ‌عنوان در قصه نقشی ندارند و اگر در حال خواندن کتاب برای کودک خردسالی باشید کودک بارها قصه را قطع می‌کند و در مورد این پرسوناژهای حاشیه‌ای سوال می‌پرسد. طبعاً بایستی در اقتباس‌های نمایشی داستان حذف این عوامل پارازیتی مد نظر قرار گیرد یا وجود آن‌ها در داستان به‌گونه‌ای توجیه‌پذیر شود. امری که در نسخه انیمیشن فیلم تا حدودی مورد توجه قرار گرفته است. کمی بعد به این موضوع خواهیم پرداخت.

نکته دیگر اقتباس دونالدسون، تبدیل روباه به موش است. در ادبیات، روباه وضعیتی دوگانه وجود دارد؛ اغلب موجودی مکار و از نظر شخصیتی منفی است. در کتاب نوجوان ابدی، که به تجزیه و تحلیل رمان شازده کوچولو اختصاص دارد، مارلی-لوتنیز فون فرانس برخی از دلالت‌های کهن‌الگویی این موجود را تشریح کرده است و حتی نشان داده است (فون فرانتس، ۱۳۹۴: ۱۹۳-۱۸۹) که در باورهای چینی و ژاپنی «روباه روح یک ساحره، یا به طریق اولی روح زنی هیستریک است که از او جدا شده و به بیرون پا گذاشته است.» (همان: ۱۹۰) چیزی که می‌تواند ادعای روباه را در افسانه کهن مورد تأکید قرار دهد. به این ترتیب، روباه در تعدادی از داستان‌ها نیز وضعیتی قهرمانانه دارد نمونه شاخص آن نقش مرشدوار روباه در شازده کوچولو، اثر دوست‌آگروپوری است. همچنین، نقش آن در افسانه کهن رینارد روباهه و نیز، نقش انقلابی آن در داستان آقای فاکس شگفت‌انگیز، اثر رونالد دال است. در مورد این نقش انقلابی، مرور دیدگاه نویسنده کتاب ادبیات کودک (گرنی، ۱۴۰۰: ۵۰) مفید و البته قابل بحث است که متأسفانه مجال پرداختن به آن را نداریم.

به هر تقدیر، دونالدسون ترجیح داده به جای روباه از موش به عنوان قهرمان داستان استفاده کند. یکی از ضعیف‌ترین و آسیب‌پذیرترین موجودات. گرنی انتخاب ناتوان‌ترین و ضعیف‌ترین موجودات را در قصه‌ها به عنوان قهرمان داستان امری طبیعی می‌داند. (گرنی، ۱۴۰۰: ۶۱) از یک طرف، انتخاب موجودی ضعیف، همدلی بیشتری در مخاطب کودک و نوجوان برمی‌انگیزد. از سوی دیگر، همان‌طور که اشاره شد، در قصه‌ها روباه به شکلی نوعی مکار (در موقعیت پرسوناژی منفی) یا زیرک (در موقعیت پرسوناژی مثبت) است. در این داستان جایگزینی موش این امکان را فراهم می‌کند که نشان دهیم قهرمان داستان به تدریج راه حل خلاصی خود را می‌یابد. اگرچه، در داستان و در فیلم جولیا دونالدسون این تحول تدریجی قهرمان کم‌رنگ است، در اقتباس از آن برای تئاتر بایستی به عنوان نکته‌ای مهم در نظر گرفته شود.

۱. درون‌مایه و تغییرات (Thème et variations) فرمی در موسیقی است که طی آن در ابتدا یک درون‌مایه مشخص اعلام می‌شود و بعد از طریق تغییر ملودی، ریتم، یا هارمونی نسخه‌ها یا واریاسیون‌های متفاوتی از آن ارائه می‌گردد. فرم درون‌مایه و تغییرات پیش‌تر در قطعات بزرگی مثل سونات، سمفونی یا کوئرت استفاده می‌شد اما این آهنگ‌سازان دوران رومانسیک بودند که از این فرم به عنوان یک گونه مستقل استفاده کردند.

۲. پروانه آبی در صفحه بسبب الله الرحمن رحیم؛ دارکوب، پروانه و دو قارچ قرمز در صفحه افتتاحیه کتاب؛ قورباغه در صفحه مشخصات؛ دارکوب و قارچ‌ها در صفحه عمومی مواجهه روباه و موش؛ پرند با رنگ آبی در صفحه عمومی مواجهه جغد و موش؛ قورباغه در صفحه مواجهه مار و موش؛ قورباغه در صفحه اینسرت‌های مار، پرند و قارچ‌های قرمز در صفحه مواجهه گروفالو و موش؛ قورباغه در صفحه حرکت گروفالو و موش برای اثبات قوی‌تر بودن موش؛ سنجاب در صفحه مراجعت به نزد جغد؛ پروانه آبی و یک حشره در روی درخت و یک مورچه در روی زمین در صفحه‌ای که موش مشغول خوردن گردو است و مجدداً تکرار دو صفحه پروانه و دارکوب در صفحه پایانی با پروانه.

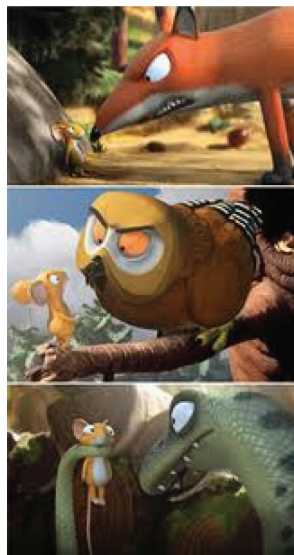
تجزیه و تحلیل فیلم

به غیر از طراحی پرسوناژ مار، از نظر گرافیکی، فیلم تقریباً به تصاویر کتاب وفادار مانده اما کوشیده است ضعف‌های روایی آن را برطرف کند. از نظر روایی، ضعف اساسی نسخه داستانی به شخصیت‌پردازی پرسوناژ اصلی و انگیزه‌ها و تحولات وی مربوط می‌شود. در نسخه سینمایی، فیلم‌ساز سعی کرده این ضعف را برطرف کند. اگرچه، چنان که خواهیم دید، در این امر چندان موفق نیست. در داستان گروفالو، راوی دانای کل نامشخص است در حالی که در فیلم گروفالو، این راوی تجسم عینی یافته است. سنجابی که در یکی از نماهای کتاب داستان وجود دارد و چنان که اشاره شد، تمرکز کودک را از داستان اصلی منحرف می‌کند در این جا به راوی قصه تبدیل شده است. به این ترتیب، در نسخه سینمایی، مخاطب به واسطه راوی درونی با داستان مواجه می‌شود. در فیلم، این سنجاب مادر داستان را برای فرزندان خود تعریف می‌کند و مخاطب (تماشاگر فیلم) غیرمستقیم شنونده آن است. شاید به این ترتیب، به قول نویسنده کتاب ادبیات تطبیقی کودکان، از شدت «ناهم‌سطحی ارتباط میان دو طرف درگیر که برخاسته از تعیین متن‌های کودکان از سوی بزرگسالان است» (اسالیوان، ۱۳۹۸: ۳۲) هم کاسته شود. زیرا مخاطب کم‌سن‌وسال فیلم به شکلی غیرمستقیم با داستان مواجه می‌شود.

در ابتدای فیلم سنجاب را می‌بینیم که از میان فضاهایی می‌گذرد که هیبت هیولایی دارند: در اینجا، تنه خالی درختان و ریشه‌های آن‌ها سر و پنجه‌های یک هیولا را به ذهن تداعی می‌کنند.

پرنده‌ای کودکان سنجاب را هراسان می‌کند. تا آنجا که برای جلوگیری از خروج مادر از لانه از او تقاضا می‌کنند برایشان قصه بگویند. یکی از بچه سنجاب‌ها می‌خواهد قصه یک هیولا را بشنود درحالی که دیگری دوست دارد قصه یک موش برایش گفته شود. سنجاب مادر، شاید برای این که خواست هر دو کودک را اجابت کند، راه میانه را در پیش می‌گیرد و قصه‌ای تعریف می‌کند که در آن هم هیولا و هم موش وجود دارد.

علی‌القاعده باید پیام قصه‌ای که سنجاب مادر تعریف می‌کند این باشد: «جثه و زور مهم نیست بلکه فکر و اندیشه است که اهمیت دارد.» اما در پایان قصه، ملاحظه نمی‌کنیم که تعریف کردن این حکایت منجر به آموزش بچه سنجاب‌ها شده باشد. در این حالت، گنجاندن قصه سنجاب‌ها منطقی به نظر نمی‌رسد. کافی‌ست مونتاژ مجددی از فیلم صورت گیرد و در آن بخش‌های مربوط به سنجاب‌ها حذف شود تا حشو بودن این بخش بهتر دیده شود.



نسخه سینمایی قصه بر روی شخصیت‌پردازی موش بیشتر کار کرده است. علی‌القاعده، در قصه گروفالو هوشمندی اصلی‌ترین خصیصه موش محسوب می‌شود. در نسخه سینمایی این خصیصه در نمایی به تصویر کشیده می‌شود که در آن موش با منحرف کردن مسیر مورچه‌ها آن‌ها را از چنگ دارکوب نجات می‌دهد. درمورد انگیزه‌ی او برای پرسه زدن در جنگل نیز در نسخه داستانی فقط یک جمله وجود دارد: «موش کوچولو داشت در دل جنگل قدم می‌زد که...». در واقع، نسخه داستانی موشی را به تصویر می‌کشد که بی‌هدف در دل جنگل قدم می‌زند. در مقابل، در نسخه انیمیشن، فیلم‌ساز موشی را تصویر کرده که در جست‌وجوی غذا به مشکل برخورد و با دیدن درختی پراز فندق در سمت دیگر جنگل به سمت آن می‌رود. اما ظاهراً در اینجا فیلم‌ساز از یک نکته غفلت کرده است؛ این که موش‌ها علی‌القاعده برای بالا رفتن از درخت مشکلی ندارند. در فیلم با موشی مواجه می‌شویم که قادر نیست از درخت بالا برود و فندق بچیند. با این حال، درختی را که در دوردست‌های جنگل قرار دارد می‌بیند و تصمیم می‌گیرد به سمت آن برود. شخصیت‌ها و مکان‌های فرعی که در نسخه کتابی داستان موجب پرت شدن حواس خواننده می‌شدند، در نسخه سینمایی در خدمت داستان قرار می‌گیرند: از پروانه برای نشان دادن سر به هوا و بازیگوش بودن موش و از سنجاب به عنوان راوی قصه استفاده شده است. از پرنده هم به عنوان کسی استفاده شده است که فندق یا بلوط را از موش می‌گیرد و به این ترتیب باعث می‌شود در جست‌وجوی غذا راهی قسمت دیگر جنگل شود.

به علاوه، در نسخه سینمایی، این مسئله که موش با دروغ‌گفتن به روباه، جغد و مار به‌طور قطعی از شر آن‌ها رها نمی‌گردد پررنگ شده است. روباه، جغد و مار دور هم جمع می‌شوند و اظهارات موش را با هم مقایسه می‌کنند متوجه می‌شوند فریب خورده‌اند و هر یک به سمتی حرکت می‌کنند. اما در این‌جا خطایی روایی ملاحظه می‌شود. حالا انتظار داریم که دست به اقدام بزنند. به‌ویژه نوع حرکت آن‌ها این انتظار را تشدید می‌کند. اما در ادامه می‌بینیم که هر یک به جایگاه خود بازگشته‌اند و این موش است که به سر وقت آنان می‌رود.



مقایسه برخی عناصر بنیانی روایت در قصه، داستان و فیلم

کشمکش

در داستان اصلی کشمکش بین دو موجود واقعی (روباه/ببر) است، اگرچه روباه برای خلاصی از چنگال ببر مدعی می‌شود موجودی فراواقعی است؛ یعنی به بهشت تعلق دارد. در داستان گروفالو، هیچ نشانه‌ای وجود ندارد مبنی بر این که گروفالو موجودی فراواقعی باشد. برای توصیف او از واژگانی مثل دیو یا هیولا... استفاده نشده اما ناآشنایی حیوانات جنگل با او و توصیفات خاصی که موش می‌کند، به‌ویژه تصویر گروفالو، نشان می‌دهد که موجودی خاص و متمایز از دیگر موجودات جنگل است. البته، گروفالو، موجودی ترکیبی است و از این نظر، با خصیصه عمومی هیولاها که ترکیبی تخیلی از موجودات دیگر هستند (طاهری، ۱۳۹۵) مطابقت دارد و می‌توان نتیجه گرفت که در مجموع موجودی فراواقعی است.

البته، در داستان هیچ کوششی نمی‌شود که احساس کنیم گروفالو آفریده ذهن و تخیل موش است و توصیفات مربوط به او را از جهان اطرافش گرفته است. در این مورد، فقط کافی بود هر بار که موش می‌خواهد گروفالو را برای روباه، جغد یا مار توصیف کند، بگوییم: «موش نگاهی به دور و بر کرد و گفت: «گروفالو پنجه‌های...». در فیلم تا حدودی به این موضوع توجه شده است. سکانس آغازین فیلم نشان می‌دهد که گروفالو آفریده جهان زیسته سنجاب است، به این ترتیب، اشاره مستقیم وجود ندارد که گروفالو کاملاً زائیده فکر موش است به ویژه این که از میانه داستان واقعاً پیدایش می‌شود. با این حال، گروفالو برخلاف حیوانات دیگر شاخ دارد (البته که می‌تواند از تجربیات قبلی موش در مواجهه با دیگر حیوانات جنگل هم ناشی شده باشد). اما شاخ یکی از عناصر نوعی^۱ (تیبیکال) دیوها به شمار می‌رود. مقایسه فیزیکی گروفالو با یکی از هیولاهای اصلی فیلم پویانمایی شرکت هیولاهای می‌تواند جالب باشد.



نکته مهمی که در این زمینه وجود دارد این است که، هیچ‌یک از این هیولاهای موجب ترس و وحشت مخاطب خردسال نمی‌شود. گاتشال نشان می‌دهد که «اغلب ما از داستان‌های ترسناک آسیب دیده‌ایم.» (گاتشال، ۱۳۹۵: ۳۸) به‌ویژه در افسانه‌های عامیانه و افسانه‌های اقتباسی از این قبیل داستان‌ها. کلارک هم بر توجه ویژه به دو موضوع امنیت و وحشت (کلارک، ۱۳۸۶: ۱۱۵-۱۱۴) در طراحی داستان برای کودکان و نوجوانان تاکید کرده است. این مهم، خوشبختانه در داستان و فیلم گروفالو مورد توجه قرار گرفته است: هیولایی که موجب ترس حیوانات جنگل می‌شود، به هیچ عنوان مخاطب خردسال کتاب و فیلم را به وحشت نمی‌اندازد. در طراحی نمایش هم، با توجه به کیفیت واقع‌نمایانه‌تر و باورپذیرتر رسانه، و مواجهه بی‌واسطه‌تر مخاطب، بایستی کوشش شود، هیولایی که روی صحنه عینیت می‌یابد، در عین حال، دوست‌داشتنی باشد و موجب وحشت مخاطب نشود.

جنبه تمثیلی

گونه فابل حیوانات را در محیط طبیعی و در شرایطی نزدیک به شرایط زیست طبیعی به تصویر می‌کشد. اگرچه در فابل‌های حیوانی، پرسوناژها در نهایت تمثیلی از شخصیت‌ها و خصایص انسانی هستند اما اغلب حیاتی طبیعی دارند. همان‌طور که نویسنده کتاب نوشتن برای کودکان خاطر نشان کرده است، «شخصیت حیوانی وقتی موثر است که بخشی از عادات طبیعی خود را هم پای احساسات انسانی حفظ کرده باشد.» (کلارک، ۱۳۸۶: ۴۱) در نسخه سینمایی، پرسوناژها (حداقل وقتی موش آن‌ها را در محیط زندگی‌شان تصور می‌کند) نمودی انسانی به خود می‌گیرند. مثلاً وقتی پای جشن تولد در میان است. در نسخه داستانی روباه موش را به ناهار دعوت می‌کند، جغد به جای و مار هم که وسوسه‌انگیزتر سخن می‌گوید، او را به جشن دعوت می‌کند. اگر قرار است کودک بیاموزد که دعوت هیچ غریبه‌ای را نپذیرد و با او همراه نشود، خود دعوت باید وسوسه‌انگیزتر باشد. به این ترتیب، اگرچه

1. Typical

2. Monsters Inc. (2001)

نسخه سینمایی نسبت به نسخه داستانی وجوهی انسانی‌تر برای داستان قائل شده است، در اقتباس نمایشی از داستان بایستی جنبه‌های انسانی آن برجسته‌تر گردد.

از قصه تا نمایش

لیندا هاچن (هاچن، ۱۳۹۶) استاد دپارتمان زبان انگلیسی و مرکز مطالعات تطبیقی در دانشگاه تورنتو و نظریه‌پرداز و منتقد ادبی، در کتاب نظریه‌ای در باب اقتباس طیف وسیعی از مسائل و مفاهیم این عرصه را بسط و شرح می‌دهد. اصلی‌ترین محرک هاچن برای نظریه‌پردازی در باب اقتباس به آشنایی‌زدایی او از مفهوم «اصالت» و سلسله مراتب‌زدایی از آثار مربوط است. هاچن در کتاب خود بارها از نگرشی که اولویت را به اثر بدیع می‌دهد و اثر اقتباسی را در مقایسه با اثر بدیع دست دوم به حساب می‌آورد آشنایی‌زدایی می‌کند. در مقابل، در موضوع اقتباس، همواره اصالت را به روایت بینامتنی بین اثر بدیع و اثر اقتباسی می‌دهد. در این رابطه، هاچن این موضوع را مطرح می‌سازد که وقتی مخاطبی با اصل اثر اقتباسی هیچگونه آشنایی نداشته باشد، آن را اثری بدیع محسوب می‌کند؛ یا وقتی مخاطبی با اثر بدیع بعد از اثر اقتباسی مواجه می‌شود در واقع برای او جای اثر بدیع و اثر اقتباسی تغییر می‌کند.

هاچن در کتاب خود رابطه‌ای ماتریسی ایجاد می‌کند بین سه روش عمده درگیر شدن مخاطب با داستان (گفتن، نشان دادن، تعاملی) و دو جنبه اثر (محتوا، شکل) و ضمن تاکید بر نقش رسانه و بافت (زمان، مکان، فرهنگی و...) اقتباس، در فصل‌های ششگانه کتاب خود اقتباس را به عنوان هدف (محصول) یا فرایند بررسی می‌کند. در این بررسی، هاچن چهار کلیشه رایج را در مورد اقتباس مطرح و نفی می‌کند: (۱) از میان سه سبک درگیر شدن با داستان (گفتن، نشان دادن، تعاملی) فقط سبک گفتن (مخصوصاً داستان منثور) انعطاف‌پذیری لازم را برای تغییر زاویه دید و استفاده گسترده از انواع زاویه دید دارد؛ (۲) جنبه‌های درونی و درونیات شخصیت‌ها در مالکیت مطلق سبک گفتن است و در مقابل، سبک‌های نشان دادن و تعاملی توانایی بازنمایی فضای بیرونی را دارند؛ (۳) دو سبک نشان دادن و تعاملی فقط یک زمان دارند؛ یعنی زمان حال، اما سبک گفتن به تنهایی می‌تواند ارتباط گذشته، حال و آینده را نشان دهد؛ (۴) عناصری از قبیل ابهام، آیرونی، نماد، استعاره، سکوت و غیابت فقط در سبک گفتن قابل بیان هستند و در سبک‌های نشان دادن و تعاملی «غیرقابل ترجمه» باقی می‌مانند.

مطالعه این کتاب خواننده علاقه‌مند را با طیف وسیع مسائل مربوط به اقتباس آشنا می‌سازد. قاعده طلایی یا چکیده این نظریه آن است که در هر نوع اقتباس بایستی سه عنصر مخاطب، زمینه و رسانه مقصد را در نظر گرفت. با توجه به این قاعده، طرح پیشنهادی خود را برای اقتباس از گروفالو برای تئاتر ارائه داده‌ایم. لازم به یادآوری نیست که این طرح پیشنهادی با اهدافی آموزشی ارائه می‌شود و منافعی سایر اقتباس‌های ممکن نیست.

اقتباس مستقیم

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، داستان گروفالو حاوی حداقل بخش‌های توصیفی و مداخله راوی است. از این نظر، برگردان داستان به نسخه نمایشی با سهولت بیش‌تری صورت می‌گیرد. یکی از سهل‌ترین شیوه‌های این کار تعبیه پرسوناژی تحت عنوان راوی در نمایش است که بخش‌های روایی را خطاب به تماشاگر ادا نماید. در تئاتر کودک و نوجوان کشور ما، این تقریباً یکی از رایج‌ترین شیوه‌های تبدیل کردن داستان به نمایش به حساب می‌آید. به این ترتیب، داستان را می‌توان با حداقل تغییرات و تنها با تبدیل بخش‌های توصیفی به راوی بازنویسی و برای نمایشنامه‌خوانی آماده کرد. تشریح شیوه‌ها و ابزار قصه‌خوانی و نمایشنامه‌خوانی موضوع این نوشتار نیست و به مجال مستقل نیازمند است، اما با توجه به اهداف آموزشی مقاله، ذکر چند منبع یا نمونه در این مورد سودمند است. نویسنده کتاب ادبیات تطبیقی کودکان انواع خواندن متن توسط بزرگسالان را تشریح کرده است. (اسالیوان، ۱۳۹۸: ۳۲) نویسنده کتاب داستان‌ها روی صحنه نمونه‌هایی نمایشنامه برای خواندن ارائه داده است. نگارنده این سطور نیز در مقاله‌ای تحت عنوان از خواندن نمایشنامه تا تماشای نمایش، به تفصیل، ابزار متنوعی را که برای سطوح مختلف خواندن نمایشنامه تا اجرای آن

در اختیار است تشریح کرده است. (جلالی پور، ۱۳۹۳: ۹۲-۶۹)

گروفالو

نسخه‌ی مخصوص نمایشنامه‌خوانی

پرسوناژها:

راوی
موش
روباه
جغد
مار
گروفالو

راوی: موش کوچولو داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد، که روباهی یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد.
روباه: کجا می‌روی، موش کوچولوی قهوه‌ای؟ به کلبه زیرزمینی من بیا و ناهار مهمان من باش!
موش: تو خیلی مهربانی روباه، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای ناهار دعوت کرده است.
روباه: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟
موش: اه! تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ گروفالو عاج‌های ترسناک، پنجه‌های ترسناک و توی دهان ترسناکش، دندان‌های ترسناک دارد.
روباه: کجا قرار است او را ببینی؟
موش: همین‌جا، کنار همین صخره‌ها. تازه، غذای مورد علاقه‌اش هم روباه تنوری است.
روباه: روباه تنوری! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!
راوی: روباه این را گفت و دوید و رفت.
موش: ای روباه پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟
راوی: و موش کوچولو همان‌طور داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد که جغدی یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد.
جغد: کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟ به لانه‌ام که بالای درخت است بیا تا با هم بنشینیم و چای بخوریم.
موش: تو خیلی به من لطف داری جغد، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای عصرانه دعوت کرده است.
جغد: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟
موش: اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ او زانوهایی قلبه قلبه، ناخن‌های برگشته، و یک زگیل سمی نوک دماغش دارد.
جغد: کجا قرار است او را ببینی؟
موش: همین‌جا، کنار همین جوی آب. تازه، غذای مورد علاقه‌اش هم جغذبستنی است.
جغد: جغذبستنی! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!
راوی: جغد این را گفت و پرید و رفت.
موش: ای جغد پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟
راوی: و موش کوچولو همان‌طور داشت در دل جنگل سبز قدم می‌زد که ماری یک دفعه او را دید و دهانش آب افتاد.
مار: کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟ لانه من توی این کنده درخت است. بیا تا با هم جشن بگیریم.
موش: تو واقعا خیلی مهربانی مار، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای جشن دعوت کرده.
مار: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جانوری است؟
موش: اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ او چشم‌های نارنجی، زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش.
مار: کجا قرار است او را ببینی؟
موش: همین‌جا، کنار همین دریاچه. تازه غذای مورد علاقه‌اش هم املت مار است.
مار: املت مار! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!
راوی: مار این را گفت و خزید و رفت.

موش: ای مار پیر نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروه‌فا... وای! اما این دیگر چه جور جانوری است با این پنجه‌های ترسناک و دندان‌های ترسناک و پوزه ترسناک زانوهای قلنبه قلنبه و ناخن‌های برگشته و یک زگیل سمی هم نوک دماغش. چشم‌های نارنجی و زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش. وای نه! نیا، نیا جلو! کمک! کمک! گروه‌فالو!

گروه‌فالو: به به! غذای مورد علاقه من! تو باید با نان خیلی خوش‌مزه بشوی!

موش: خوش‌مزه؟ به من نگو خوش‌مزه! انگار خبر نداری که من ترسناک‌ترین جانور این جنگلم. دنبالم بیا، خیلی زود خودت می‌فهمی که همه چقدر از من می‌ترسند.

راوی: گروه‌فالو غش غش خندید و گفت.

گروه‌فالو: که این‌طور، تو جلو برو، من هم دنبالت می‌آیم.

راوی: آن‌ها رفتند و رفتند که یک وقت گروه‌فالو گفت:

گروه‌فالو: از لای این برگ‌ها صدای فش فش می‌شنوم.

موش: صدای ماره. هی، مار، سلام!

راوی: مار نگاهی به گروه‌فالو انداخت و گفت:

مار: بیچاره شدم! خداحافظ موش کوچولو!

راوی: و تندی خزید توی خانه‌اش؛ کنده درخت.

موش: دیدی؟ من که بهت گفته بودم.

گروه‌فالو: عجب!

راوی: آن‌ها باز هم رفتند و رفتند که یک وقت گروه‌فالو گفت:

گروه‌فالو: از لای این درخت‌ها صدای هوهو می‌شنوم.

موش: صدای جفده. هی، جغد، سلام!

راوی: جغد نگاهی به گروه‌فالو انداخت و گفت:

جغد: ای داد بیداد! خداحافظ موش کوچولو!

راوی: و تندی پرید توی لانه‌اش که بالای درخت بود.

موش: دیدی؟ من که بهت گفته بودم.

گروه‌فالو: عجیبه!

راوی: آن‌ها باز هم رفتند و رفتند که یک وقت گروه‌فالو گفت:

گروه‌فالو: از آن طرف صدای خش خش می‌شنوم.

موش: صدای روباهه. هی، روباه، سلام!

راوی: روباه نگاهی به گروه‌فالو انداخت و گفت:

روباه: وای، کمک! خداحافظ موش کوچولو!

راوی: و تندی دوید توی لانه‌اش که زیر زمین بود.

موش: خوب، گروه‌فالو دیدی که همه چقدر از من می‌ترسند؟ اما مثل این‌که دلم بدجوری به فاروقور افتاده است. به به! غذای مورد علاقه‌ام، گروه‌فالو سوخاری!

گروه‌فالو: گروه‌فالو سوخاری!

راوی: و در یک چشم به هم زدن غیبش زد. در دل جنگل سبز همه چیز آرام آرام بود که یک دفعه موش کوچولو چشمش به گردویی افتاد؛ یک گردوی خوشمزه.

اما، همین متن را می‌توان توسعه داد و با حذف و تعدیل بخش‌های روایی به نسخه‌ی نمایشی ساده‌ای تبدیل کرد.

گروفالو نمایشنامه ساده مخصوص خردسالان

پرسوناژها:

موش
روباه
جغد
مار
گروفالو

صحنه: فضای عمومی یک جنگل. موش کوچولویی بی‌خیال در حال قدم زدن و ورجه و ورجه است که به روباهی برمی‌خورد.

روباه: [با چرب‌زبانی] کجا می‌روی، موش کوچولوی قهوه‌ای؟
موش: دارم می‌رم اون طرف جنگل گردو بچینم.
روباه: او! اون طرف جنگل؟ این همه راه؟ بیا، به کلبه زیرزمینی من بیا و ناهار مهمان من باش!
موش: کلبه تو؟ [مکت] تو خیلی مهربانی روباه، اما نمی‌شود.
روباه: نمی‌شود؟ نمی‌شود؟ چرا؟
موش: آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای ناهار دعوت کرده است.
روباه: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟
موش: اه! تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ گروفالو عاج‌های ترسناک، پنجه‌های ترسناک و توی دهان ترسناکش، دندان‌های ترسناک دارد.

روباه: [کمی نگران] کجا قرار است او را ببینی؟
موش: همین‌جا، کنار همین صخره‌ها. تازه؛ غذای مورد علاقه‌اش هم روباه تنوری است.
روباه: [با ترس] روباه تنوری! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو!
راوی: روباه این را گفت و دوید و رفت.
موش: [می‌خندد] ای روباه نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟
موش به راه رفتن و ورجه‌ورجه کردن ادامه می‌دهد. در زمانی که بی‌خیال مشغول بازی است سرو کله یک جغد پیدا می‌شود.

جغد: [با چرب‌زبانی] کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟
موش: راستش...
جغد: بیا به لانه من که بالای درخت است تا با هم بنشینیم و چای بخوریم.
موش: تو خیلی به من لطف داری جغد، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای عصرانه دعوت کرده است.
جغد: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جور جانوری است؟
موش: اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ او زانوهایی قلنبه قلنبه، ناخن‌های برگشته، و یک زگیل سمی نوک دماغش دارد.
جغد: [کمی نگران] کجا قرار است او را ببینی؟
موش: همین‌جا، کنار همین جوی آب. تازه؛ غذای مورد علاقه‌اش هم جغذبستنی است.
جغد: [با ترس] جغذبستنی! من که رفتم، خداحافظ موش کوچولو! [پرواز می‌کند و از صحنه بیرون می‌رود]
موش: [می‌خندد] ای جغد نادان! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفالو وجود ندارد؟

موش به راه رفتن و ورجه‌ورجه کردن ادامه می‌دهد. در زمانی که بی‌خیال مشغول بازی است سرو کله یک مار پیدا می‌شود که به درون صحنه می‌خزد.

مار: [با چرب‌زبانی] کجا می‌روی موش کوچولوی قهوه‌ای؟
موش: خوب...
مار: لانه من توی این کنده درخت است. بیا تا با هم جشن بگیریم.
موش: تو واقعا خیلی مهربانی مار، اما نمی‌شود. آخر می‌دانی، امروز گروفالو برای جشن دعوت کرده.
مار: گروفالو؟ گروفالو دیگر چه جانوری است؟
موش: اه؟ تو چطور گروفالو را نمی‌شناسی؟ او چشم‌های نارنجی، زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش.
مار: [نگران] کجا قرار است او را ببینی؟

موش:	همین‌جا، کنار همین دریاچه. تازه غذای مورد علاقه‌اش هم املت مار است.
ماز:	[با ترس] املت مار! من که رفته‌م، خداحافظ موش کوچولو! ادر حالی که به تندی می‌خزد از صحنه بیرون می‌رود]
موش:	[می‌خندد] ای مار نادان! از پشت سر موش موجودی عظیم‌الجثه وارد شده است. او همان گروفالوست. وقتی گروفالو درست به پشت سر موش می‌رسد موش یکباره برمی‌گردد و انگار بقیه جملاتش را خطاب به او می‌گوید! چطور نفهمیدی که اصلاً چیزی به نام گروفا... [وا می‌رود] وای! اما این دیگر چه جور جانوری است؟ با این پنجه‌های ترسناک و دندان‌های ترسناک و پوزه‌ی ترسناک زانوهای قلبه‌قلنبه و ناخن‌های برگشته و یک زگیل سمی هم نوک دماغش. چشم‌های نارنجی و زبان سیاه دارد و پشتش هم پر است از یک عالمه تیغ بنفش. وای نه! نیا، نیا جلو! کمک! کمک! گروفالو!
گروفالو:	[با ولع موش را برانداز می‌کند] به به! غذای مورد علاقه من! تو باید با نان خیلی خوش‌مزه بشوی!
موش:	[کم‌کم به خودش می‌آید] خوش‌مزه؟ به من نگو خوش‌مزه! انگار خبر نداری که من ترسناک‌ترین جانور این جنگلم.
	گروفالو غش‌غش می‌خندد.
موش:	دنبالم بیا، خیلی زود خودت می‌فهمی که همه چقدر از من می‌ترسند.
گروفالو:	که این طور، خیلی خوب، تو جلو برو، من هم دنبالت می‌آیم.
	موش با ترس و لرز راه می‌افتد و گروفالو هم با وقار از پی او روان می‌شود.
گروفالو:	از لای این برگ‌ها صدای فش‌فش می‌شنوم.
موش:	صدای ماره. [مار از پشت علف‌ها بیرون می‌آید و به سمت موش هجوم می‌برد اما یک‌دفعه چشمش به گروفالو می‌افتد] هی، مار، سلام!
ماز:	بیچاره شدم! خداحافظ موش کوچولو! [با سرعت بیش‌تر از قبل به پشت علف‌ها می‌خزد]
موش:	دیدی؟ من که بهت گفته بودم.
گروفالو:	عجب!
	موش و گروفالو دوباره به حرکت خود ادامه می‌دهند.
گروفالو:	از لای این درخت‌ها صدای هوهو می‌شنوم.
موش:	صدای جغده. [جغد از بالای یک درخت فرود می‌آید و پنجه‌هایش را به سمت موش دراز می‌کند اما یک‌باره گروفالو را می‌بیند] هی، جغد، سلام!
جغد:	ای داد بیداد! خداحافظ موش کوچولو! [او با عجله و پرپر زدن از صحنه خارج می‌شود]
موش:	دیدی؟ من که بهت گفته بودم.
گروفالو:	عجیبه!
	موش و گروفالو دوباره به راه خود ادامه می‌دهند.
گروفالو:	از آن طرف صدای خش‌خش می‌شنوم.
موش:	صدای روباهه. [روباه از پشت یک درخت بیرون می‌پرد و قصد دارد گلوی موش را بگیرد که یکباره چشم‌اش به گروفالو می‌افتد] هی، روباه، سلام!
راوی:	روباه نگاهی به گروفالو انداخت و گفت:
روباه:	وای، کمک! خداحافظ موش کوچولو! [با سرعت به پشت درخت می‌دود و پنهان می‌شود]
موش:	خوب، گروفالو دیدی که همه چقدر از من می‌ترسند؟ اما مثل اینکه دلم بدجوری به قاروقور افتاده است. به به! غذای مورد علاقه‌ام:
گروفالو:	گروفالو سوخاری!
	گروفالو سوخاری! [عقب عقب شروع به فرار می‌کند و از صحنه خارج می‌شود]
	فضای جنگل آرام است. موش نفس عمیقی می‌کشد و هوا را وارد ریه‌هایش می‌کند. ناگهان چشمش به یک گردو می‌افتد. گردو را برمی‌دارد، روی کنده یک درخت می‌نشیند و مشغول جویدن می‌شود.

۱. اگر خواسته باشیم کمی بیشتر در اصل داستان تغییر بدهیم، موش می‌تواند اظهار کند که به دنبال دعوت دفعه قبل به همراه گروفالو به نزد او آمده است. همچنین، اگر خواسته باشیم در این نسخه نمایشی از وجود راوی نیز استفاده کنیم، به نحوی که گاهی در داستان مداخله کند، راوی می‌تواند در جای‌جای داستان مداخله کند و با مخاطب قرارداد تماشاگران بگوید: «بچه‌ها اگر به غریبه از شما خواست دنبالش برید، همین جوری سرتون رو می‌اندازید پایین و می‌روید؟ (مکت در انتظار پاسخ تماشاگران) آفرین! موش کوچولوی قصه ما هم همین کار رو کرد.

اما شکل مناسب‌تر اقتباس، همان‌طور که پیشتر ذکر کردیم شکل آزاد آن است. صورتی که در آن ملاحظات مربوط به رسانه‌ی مقصد در نظر گرفته شده باشد.

اقتباس آزاد

با توجه به آنچه در نقد ضعف‌های دراماتیک‌ قصه و فیلم گروفالو گفتیم، در اینجا تلاش می‌کنیم طرح مناسبی برای اقتباس تئاتری داستان ارائه دهیم. اما، پیش از آن لازم است به دو نکته اشاره کنیم.

نخست: با توجه به این که هم نسخه داستانی و هم نسخه سینمایی گروفالو در جذب کودکان کم‌سال‌تر موفق هستند ممکن است این ایراد مطرح شود که چرا بر تطبیق ساختار قصه آن‌ها با ساختار ارسطویی اصرار می‌ورزیم. واضح است که رفع این قبیل ایرادات می‌تواند به هرچه قوی‌تر شدن داستان منجر شود. به‌خصوص در نسخه سینمایی که ضرب‌آهنگی به مراتب کندتر و خسته‌کننده‌تر دارد.

دوم: چنان‌که پیش‌تر گفتیم، نوع نگاه به درون‌مایه داستان می‌تواند جهت‌گیری‌های متفاوتی را پیش روی اقتباس‌کننده بگذارد. نگارنده نیز در طرح پیشنهادی خود برای نمایشنامه تنها به یکی از این جهت‌گیری‌ها را اتخاذ کرده است. لذا جهت‌گیری‌ها و در نتیجه، نگارش نمایشنامه‌های دیگر بر اساس این داستان منتفی نیست.

با توجه به دو نکته بالا، در ادامه طرح نمایشنامه‌ای بر اساس داستان گروفالو برای مخاطب کودک ارائه شده است.

گروفالو

(طرح نمایشنامه برای مخاطب کودک)

اقتباسی آزاد از داستان گروفالو، نوشته‌ی جولیا دونالدسون

موشی همه وقت خود را در لانه در خیال‌پردازی سپری می‌کند و در خواب و خیال خود همه فن حریف است. چون هیچکس دل و دماغ آهنگ گوش کردن ندارد. همه ننه موشی را شمامت می‌کنند که چرا این پسر را دنبال یک لقمه نان نمی‌فرستد و چرا می‌گذارد عاقل و باطل بگردد. تا این که یک روز که آذوقه خانه به پایان می‌رسد، صبر ننه موشی هم تمام می‌شود و با تمهیدی موشی را از خانه بیرون می‌اندازد تا به دنبال آذوقه برود. هر قدر هم که موشی جز می‌زند که بابا من هنرمندم، من با کلام کار می‌کنم و از این حرف‌ها، به گوش ننه موشی نمی‌رود که نمی‌رود.

موشی به ناچار شروع به جست‌وجو می‌کند اما جز پوست پسته و بادام و گردو و گردو چیزی پیدا نمی‌کند و دست آخر با روح پدربزرگ مواجه و متوجه می‌شود که همه خشکبار آن اطراف را اهالی دهکده جمع کرده و به خانه برده‌اند و فقط مانده گردوهای درختی که در سمت دیگر جنگل قرار دارد و اتفاقاً خیلی هم خوشمزه است اما از ترس حیواناتی که در مسیر آن زندگی می‌کنند هیچ‌یک از موش‌ها جرات ندارند به سراغ آن بروند. موشی هم با شنیدن این حرف‌ها از خیر درخت گردو می‌گذرد اما روح پدربزرگ به او گوشزد می‌کند که قوی‌بودن به زور بازو نیست بلکه به عقل و درایت است و اگر فکر خودت را به کار بندازی حتماً موفق خواهی شد، موش باید دل و جرات داشته باشد، اگر این کار را بکنی بین همه اهالی موشکده زبان‌زد می‌شوی، و از این حرف‌ها. بالاخره موشی راضی می‌شود که به دنبال گردو به آن طرف جنگل برود. روح پدربزرگ در آخرین لحظه به او نصیحت می‌کند که حواس‌ت را جمع کن و به خاطر داشته باش که احتیاط شرط عقل است!

موشی به راه می‌افتد و در مسیر به ترتیب به یک روباه، یک جغد و یک مار برمی‌خورد. سه موجودی که هر یک به مکر و عقل و مودی‌گری معروف‌اند و از میدان به در کردن آن‌ها جز به نیروی فکر و تدبیر ممکن نیست. آن‌ها از موش می‌پرسند کجا می‌روی. هر بار روح پدربزرگ ظاهر می‌شود و می‌گوید موشی را راهنمایی کند اما موشی اشارات او را غلط متوجه می‌شود و تصاویری متفاوت از گروفالو ارائه می‌دهد. دفعه اول، همه چیز تصادفی شکل می‌گیرد. موش می‌خواهد بگوید گردو اما در دهانش نمی‌چرخد و می‌گوید گر... گر... گروفالو.

توجه داشته باشیم که موشی به تدریج به توانایی خود دست می‌یابد یا از آن آگاه می‌شود. هر بار در مواجهه با حیوان جدید، او داستان ساختگی قرار با گروفالو را با ابوتاب بیشتر تعریف می‌کند و هر بار موقع گفتن این‌که «گروفالو وجود ندارد» با قاطعیت کمتری این حرف را می‌گوید. تا آن‌جا که دفعه آخر دیگر تقریباً خودش هم باور کرده است که گروفالو وجود دارد.

پس از پشت سر گذاشتن سه حیوان مهاجم، بالاخره موشی به محل درخت گردو می‌رسد و شروع به جمع‌آوری گردو می‌کند اما قادر نیست تعداد زیادی از آن را حمل کند و هر بار گردوها از دستش می‌ریزد و ناگهان با محافظ درخت گردو مواجه می‌شود که کسی نیست جز همان گروفالوی معروف. گروفالو می‌خواهد او را یک لقمه چپ کند ولی موشی ادعا می‌کند که قوی‌ترین موجود جنگل است. شرط می‌بندد که اگر بتواند این ادعا را ثابت کند کیسه گردو را برایش به خانه‌اش حمل خواهد کرد. موشی شرط را قبول می‌کند و دوتایی به راه می‌افتند. دوباره با مار، جغد و روباه مواجه می‌شوند و دست آخر، گروفالو نیز گردوها را رها کرده و پا به فرار می‌گذارد. موشی اهالی ده را خبر می‌کند و همه از گردوها برمی‌دارند. موشی اعلام می‌کند که دیگر هیچ حیوانی مزاحم آن‌ها نخواهد شد چون او قوی‌ترین موجود جنگل است. به افتخار موشی، همه به پایکوبی و شادمانی می‌پردازند^۱

نتیجه‌گیری

در این مقاله، با بررسی داستان مصور گروفالو و اقتباس سینمایی آن، هر دو اثر جولیا دونالدسون، نویسنده و کارگردان بریتانیایی، برخی از اصلی‌ترین مسائل مربوط به اقتباس از قصه‌ای عامیانه برای کتاب مصور و برای فیلم بر بررسی کردیم و در نهایت طرحی پیشنهادی برای نمایشنامه‌خوانی ساده و نیز تبدیل آن به نمایشنامه ارائه دادیم. در این مسیر دیدیم که اقتباس باید از پس منسوری شامل مخاطب، رسانه و زمینه و زمانه دیده شود. لازم به یادآوری مجدد نیست که اقتباس به عنوان فعالیتی فراگیر و بسیار رایج، ارزش‌های خاص خویش را دارد و چنانچه لیندا هاجن به درستی نشان داده است، نبایستی اثر اقتباسی به‌عنوان محصولی دست دوم تلقی گردد. در عین حال، به دلیل همین رایج‌بودن امری بسیار مهم است و ملاحظات مربوط به اقتباس بایستی به دقت مورد توجه قرار گیرد. در خاتمه، یک بار دیگر خاطر نشان می‌سازیم که رویکرد این مقاله در ارائه طرح پیشنهادی برای اقتباس نمایشی از اثر مورد بحث تنها یکی از رویکردهای ممکن بوده و صرفاً با هدف آموزشی صورت گرفته است. به این ترتیب، ارائه طرح‌های پیشنهادی منافعی طرح‌های ابتکاری دیگر نیست. چرا که، به قول لسان الغیب:

یک قصه بیش نیست غم عشق، وین عجب از هر زبان که می‌شوم نامکرر است

منابع

- اسالیوان، ایمر (۱۳۹۸) ادبیات تطبیقی کودکان، ترجمه مریم جلالی و محبوبه فرهنگی، تهران: انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، چاپ اول.
- جلالی‌پور، بهرام (۱۳۹۲) اقتباس برای درام کودکان و نوجوانان (با نگاهی نقادانه به برخی از نمایشنامه‌های اقتباسی موجود)، مجله روشنان پژوهش، دفتر هجدهم، بهار و تابستان، صص ۲۶۰-۲۳۴.
- جلالی‌پور، بهرام (۱۳۹۳) گفتمان تئاتر، تهران: انتشارات افراز.
- دونالدسون، جولیا (۱۳۸۷) گروفالو، ترجمه آتوسا شاملو، تهران: انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- شاپوت، زوهار (۱۴۰۰) بوطیقای ادبیات کودک، مترجم فرشته جعفری، تهران: نشر آرون.
- شیار، آرون (۱۳۸۸) داستان‌ها روی صحنه، ترجمه علی اکبر طرخان به یوری، تهران: انتشارات نمایش.
- طاهری، علی رضا (۱۳۹۵) ادبیات، نقاشی و سینمای تخیلی، تهران: نشر ساقی.
- فون فرانتس، ماری-لوئیز (۱۳۹۴) نوجوانی ابدی و نبوغ خلاقانه (تفسیر روان‌شناختی کتاب شازده کوچولو)، ترجمه و تحلیل تورج رضا بنی‌صدر، تهران: انتشارات لیوسا، چاپ دوم.
- کلارک، مارگرت (۱۳۸۶) نوشتن برای کودکان، ترجمه ثریا قزل ایباغ، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- گاتشال، جاناناتان (۱۳۹۵) حیوان قصه‌گو، ترجمه عباس مخبر، تهران: انتشارات مرکز.

۱. این طرح در سال ۱۳۹۲ به نمایشنامه تبدیل شد که ضمن کسب جوایز متعدد نمایشنامه‌نویسی (دومین جشنواره تئاتر شهر در ۱۳۹۲، دومین دوره برگزیدگان کانون تئاتر کودک و نوجوان در سال ۱۳۶۳، جشنواره تئاتر عروسکی منطقه ویژه پارس در سال ۱۳۹۵) اجرای آن به دفعات در تالارها، شهرها و جشنواره‌های مختلف به روی صحنه رفت.

- گرنی، متیو اورویل (۱۴۰۰) ادبیات کودک، ترجمه آرش خوش‌صفا، تهران: نشر حکمت کلمه.
- نورتون، دونا (۱۳۸۲) شناخت ادبیات کودکان: گونه‌ها و کاربردها (از روزن چشم کودک)، ترجمه منصوره راعی و دیگران، تهران: نشر قلمرو.
- هاجن، لیندا (۱۳۹۶). نظریه‌ای در باب اقتباس، ترجمه مهسا خداکریمی، تهران: نشر مرکز.
- <https://www.littledayout.com/the-origins-of-the-gruffalo-a-chinese-idiom/>
- <https://www.juliadonaldson.co.uk>
- <https://www.gruffalo.com>

پژوهش در ادبیات کودک و نوجوان
دوفصلنامه

