

# बालकथा लेखन

बालकथा लेखकहरुका लागि व्यावहारिक सल्लाह

विनयकुमार कसजू

विवेक सिर्जनशील प्रकाशन प्रा. लि.  
अनामनगर, काठमाडौं

## बालकथा लेखन

बालकथा लेखकहरुका लागि व्यावहारिक सल्लाह

लेखक : विनयकुमार कसजू  
[www.kasajoo.com](http://www.kasajoo.com)  
इमेल : [vinaya@wlink.com.np](mailto:vinaya@wlink.com.np)  
फोन : ५५२२४६९ (आवास)

प्रकाशक : विवेक सिर्जनशील प्रकाशन प्रा.लि  
फोन : ४२९८०६३

संस्करण : प्रथम, २०६३ अशोज

आवरण तथा कम्प्युटर: विष्णुकुमार पौडेल  
विवेक सिर्जनशील प्रकाशनको कार्यालय

### ISBN:

Balkatha Lekhan (Story Writing for Kids)

By **Vinaya Kumar Kasajoo**, October, 2006

मूल्य रु. ४०/-

# विषय-सूची

बालकथाका महत्वपूर्ण पक्षहरू

आधुनिक बालकथा

बालकथाका प्रमुख तत्वहरू

१. विषय वा थिम
२. कथानक वा प्लट: घटना, संवाद, वर्णन, द्वन्द्व
३. संचरना/बनोट वा स्ट्रक्चर: प्रभावकारी थालनी, प्रभावकारी समापन
४. पात्र: पात्र सुहाउने नाम र नाम सुहाउने भूमिका  
पात्रको चित्रण  
पात्र र कथावाचकको दृष्टिकोण  
पात्रको विकास
५. परिवेश: स्थान, समय, वातावरण र सन्दर्भ
६. संवाद: मन तान्ने संवाद, प्रभावकारी संवाद लेखनका केही उपाय
७. भाषा र शैली: वाक्य, संयोजक, संवाद र वर्णन, संवाद/वार्ता र उद्धरण चिन्ह  
पर्यायवाची शब्दको प्रयोग, चिन्ह र संख्या

बालकथा लेखनका अन्य पक्ष

१. पाठकको उमेरअनुसार बालकथा
२. विभिन्न प्रकारका बालकथा  
सामाजिक बालकथा  
परीकथा, काल्पनिक कथा, फैंटेसी  
पशुपंछीका कथा  
पौराणिक तथा ऐतिहासिक बालकथा  
लोककथा  
बालकथामा हाँसो, ठट्टा र विनोद (हचुमर)
३. हान्स क्रिस्चियन एन्डरसनको कथा लेखन

चित्र कथा लेखन

केही नमुना बालकथा

## बालकथाकारको रूपमा स्थापित हुन चाहनुहुन्छ ?

- लेखन कला/सीपमा दक्ष बन्नुहोस् । पहिलेका र अहिलेका बालकथाबीच धेरै फरक छ । बालकथाको क्षेत्र अहिले निकै प्रतिस्पर्धी बन्दैछ । बालकथाकारको रूपमा स्थापित हुन चाहनुहुन्छ भने बालकथा लेखन सीप सिकाउने पुस्तक र लेख पढ्नुहोस् र यस विषयका कार्यशालामा निःसंकोच भाग लिनुहोस् ।
- बजारबारे बुझ्नुहोस् । जानवर, चरा, केटाकेटी, परीलाई पात्र बनाउँदा कुनै कथा बालकथा हुँदैन । अतः बाल पत्रपत्रिकामा कस्ता कथा छापिन्छन् र बजारमा कस्ता बालकथाका पुस्तक बढी विक्रि छन् भन्ने थाहा पाउनुहोस् । धेरै बिक्रे, उत्कृष्ट बालकथाका पुस्तकहरू पढ्नुहोस् । ती कथामा मिल्दाजुल्दा कुराहरू केके छन् ? तपाईंले बाल्यकालमा पढ्ने कथा र अहिलेका कथामा के फरक छ थाहा पाउनुहोस् ।
- बालकथाको क्षेत्रमा ताजा र अरुले नलेखेका विषय र क्षेत्र पत्ता लगाउनुहोस् । प्रकाशकहरू एकै खालका, एकै समाज र संस्कृतिका कथाहरूभन्दा विविध समस्या, संस्कृति, विषयवस्तुमा आधारित, सबै उमेरका बालालिकालाई मिल्ने, आइ जिरिंग पार्ने, पढ्न सजिलो र रमाइला कथा खोज्नु ।
- बालकथाका पुस्तक प्रकाशन गर्न दिनुअघि प्रकाशकसँग उसको बालकथा प्रकाशन नीति, प्रक्रिया र प्राथमिकताबारे बुझ्नुहोस् । तपाईंको कथाले प्रकाशकको आवश्यकता पूरा गर्छ कि गर्दैन भन्ने निश्चित गर्नुहोस् ।
- धैर्य गर्नुहोस् । सफल लेखक बन्न समय लाग्छ । सम्पादक, प्रकाशकले कथा नछाप्दा हरेस नखानुहोस् । लेख्ने काम निरन्तर जारी राख्नुहोस् ।
- बालबालिकालाई केही नबुझे अबुझ नठान्नुहोस् । उनीहरूसँग तोते बोलीमा होइन रोचक भाषामा कुरा गर्नुहोस् । लेखकको हैसियतले तपाईंको काम मनोरंजन गर्नु हो, उपदेश दिनु होइन । तपाईंको कथामा नैतिक शिक्षा छ भने त्यो शिक्षा कथा र पात्रहरूले दिन्छन् । तपाईं आफैले सिधै दिने होइन ।
- बालकथा लेखनका वैचारिक पक्ष र लेखन शिल्प नबुझी बालकथाका किताब लेख्न समय खेर नफाल्नुस् । बालपत्रिका र पुस्तक प्रकाशककहाँ जथाभावी कथा पठाउँदा तपाईंलाई निराश बनाउनसक्छ । फलस्वरूप तपाईंभित्र लुकेको बालकथाकारको प्रतिभा र चाहना मरेर जानसक्छ । तपाईंको प्रतिभा खेर जानु भनेको तपाईंको मात्रै होइन बालसाहित्यकै नोक्सानी हो ।

## मन्तव्य

नेपाली समाजमा मौलिक बालकथाहरूको कमी छ। अझ नेपालका विभिन्न भाषामा त बालकथाहरूको अभाव नै छ। यस अभावको पूर्ति गर्नका निम्ति नयाँनयाँ बालपुस्तकहरूको लेखन हुनुपर्छ। नेपाल जस्तो बहुभाषिक राष्ट्रका विविध भाषाहरूमा बालकथाहरूको सिर्जनालाई गति दिन प्रोत्साहनको पनि आवश्यकता छ।

यस कृतिले नयाँ बालकथाको लेखनका निम्ति केही व्यावहारिक सल्लाह दिएको छ। बालकथा लेखन सामान्य लेखनभन्दा फरक हुन्छ। बालबालिकाका निम्ति कथा लेख्न बस्ता के कति कुरामा विचार गर्नुपर्छ, ती विविध विषयमा यस पुस्तकमा चर्चा गरिएको छ। यसमा बालकथा लेखनका सबै पक्ष, प्रक्रिया र पद्धतिहरू प्रस्तुत गर्ने लेखकको चाहना होइन, संक्षिप्तमा सल्लाह दिएको देखिन्छ। आजका नयाँ पुस्ताले आफ्ना भाषाहरूमा बालकथाको सिर्जना गर्ने काममा रूचि लिएमा साक्षरताको विकासमा ठूलो सहयोग पुग्ने कुरा स्पष्ट छ। पुस्तकले नै भनेको छ - यो पुस्तक बालकथा लेखकहरूका निम्ति व्यावहारिक सल्लाहका रूपमा आएको छ।

वि. सं. २००४ मा पाल्पाको भगवती टोलमा जन्मेका विनयकुमार कसजू नेपाली समाजमा साहित्यकार र पत्रकारका रूपमा परिचित हुनुहुन्छ। वि. सं. २०१८ देखि नै कविता, कथा र लेखहरू प्रकाशित गरेका विनय कसजूका लघुकथा संग्रहहरू, बालकथाहरू, अनूदित कथाहरू र सञ्चारमाध्यमसम्बन्धी कृतिहरू प्रकाशित छन्। सञ्चारका क्षेत्रमा लामो समयसम्म कार्यरत रहेका कसजूले विभिन्न पत्रपत्रिकाको पनि सम्पादन गर्नुभएको छ। पत्रकारीता, मानवअधिकार तथा बालसाहित्यका क्षेत्रमा गरेका कामका निम्ति विनय कसजू पुरस्कृत पनि हुनुभएको छ। तर कसजूको विशेषता भन्नु नै बालसाहित्यलाई नयाँनयाँ माध्यममा प्रस्तुत गर्नु हो।

सञ्चार माध्यमबारेको आफ्नो विशेषज्ञताको कारणले गर्दा कसजूका बालकथाहरूमा बेग्लै खालको वैशिष्ट्य हुन्छ र तिनको प्रस्तुतिमा विविधता हुन्छ। यस कृतिलाई कसजूको बालकथा लेखनका आफ्ना अनुभव, अन्य देशका बालकथाहरूको अध्ययन, सिर्जनात्मक लेखनसम्बन्धी प्रशिक्षण तथा सम्बन्धित सामग्रीको अध्ययनको सार भन्न सकिन्छ। बालकथा लेखनमा रूचि लिने सबैबाट यसको स्वागत हुनेछ भन्ने कुरामा म विश्वस्त छु। बालबालिकाका निम्ति नयाँ नयाँ पाठ्य तथा श्रव्य-दृश्य सामग्री तयार गर्ने काममा तत्पर रहिरहने बालसाहित्यकार तथा अनुभवी पत्रकार विनय कसजूबाट भविष्यमा पनि समाजले यस्ता सौगातहरू पाइरहोस् भन्ने कामना गर्दछु।



-चूडामणि बन्धु

## भूमिका

नेपाली बालसाहित्य संख्यात्मक दृष्टिले निक्कै धनी छ। नेपाली बालकथाकारहरूसँग उपयोगी र आकर्षक विचार, विषयवस्तु र कथानक छन्। तैपनि आधुनिक शिल्प र प्रविधिको उपयोगको दृष्टिले कतिपय देश र भाषाका बालसाहित्यको तुलनामा नेपाली बालसाहित्य निक्कै पछाडि परेको देखिन्छ।

बालसाहित्यको माध्यम अहिले पनि मौखिक, लिखित, मुद्रित माध्यममा सीमित छ। श्रव्य र श्रव्यदृश्य माध्यमको उपयोग नगन्थ मात्रामा भएको छ। आधुनिक आमसंचार माध्यमहरू (मल्टीमिडिया) को उपयोग हुन सकेको छैन। फलस्वरूप नेपाली बालबालिका विदेशी भाषा, संस्कृति र परिवेशमा निर्मित तथा वेग्लै दर्शक/श्रोतालाई लक्षित गरी बनाइएका विदेशी, तथा व्यापारिक आमसंचार माध्यमद्वारा प्रस्तुत सामग्रीको उपयोग गर्न बाध्य छन्।

विकसित मुलुकहरूमा बालसाहित्य लेखन/उत्पादनलाई महत्वपूर्ण, जिम्मेवारीयुक्त र विशेषज्ञको सेवा चाहिने व्यवसायको रूपमा लिइन्छ। विभिन्न उमेर समूहका बालबालिकाका लागि उपयुक्त भाषा, शैली, शिल्प, प्रस्तुति आदिका सम्बन्धमा स्पष्ट मापदण्ड निर्धारित भएको हुन्छ। साथै बालसाहित्यको लेखन/उत्पादनमै विशेषज्ञता हासिल गरेका र त्यही क्षेत्रमा मात्र लाग्ने व्यक्ति र संस्थाहरू हुन्छन्। बालसाहित्यको क्षेत्रमा लागिपर्नेहरूलाई शिक्षण र प्रशिक्षणको व्यवस्था हुन्छ।

नेपाली बालसाहित्य लेखनमा शब्द, भाषा, विचार र विषयवस्तुको दृष्टिले गुणस्तर निर्धारण भएको छैन। हामीकहाँ बालसाहित्यको विशेषज्ञता हासिल गर्ने र यसमै जीवन बिताउने व्यक्ति र संस्थाहरू साह्रै थोरै छन्। यहाँ बालसाहित्य प्रौढसाहित्यका श्रष्टाहरूले केटाकेटीलाई फोसामा चकलेट बाँडेजस्तै गरी दिइने वस्तुजस्तो देखिन्छ। फलस्वरूप जिम्मेवारीयुक्त बालसाहित्य लेखनको अभाव खट्किन्छ।

नेपाली बालसाहित्यको प्रमुख तथा आकर्षक विधा बालकथालाई आधुनिक युगमा प्रवेश गराउनका लागि आधुनिक बालकथाका विषयवस्तु, शिल्प/प्रविधि र माध्यमलाई अँगाल्नु आवश्यक छ। सूचना प्रविधिको विकास र इन्टरनेटले गर्दा अहिले बालसाहित्यका असंख्य सामग्री वेबसाइटहरूमा राखिएका छन्। कतिपय वेबसाइटहरूले बालकथा लेखनका प्रभावकारी तथा आधुनिक शिल्प/प्रविधि र विषयवस्तु सिकाउँछन्। कतिपय बालहितकारी संस्थाहरूले पनि यस्ता वेबसाइट र प्रशिक्षण कार्यक्रम संचालन गरिरहेका छन्।

कसैलाई माछा दिनुभन्दा माछा मार्ने सीप सिकाउनु बेस भन्ने चिनिया उखानलाई मनन गर्दै नेपाली बालकथा लेखनमा आधुनिक शिल्प/प्रविधिको उपयोग बढाएर नेपाली बालकथाको गुणस्तर बढाउन सघाउने उद्देश्यले यो पुस्तक तयार पारिएको हो। यो पुस्तकमा नेपाली बालसाहित्यमा उपलब्ध सामग्रीहरूका साथै बालकथाका वेबसाइटबाट बटुलिएका सामग्रीहरूको उपयोग गरिएको छ। पुस्तकलाई बालकथा लेखन कार्यशालामा स्रोत सामग्रीको रूपमा पनि उपयोग गर्न सकिन्छ। पुस्तक पहिलो पटक हेरेर मन्तव्य लेखिदिनुहुने आदरणीय साहित्यकार श्री चूडामणि बन्धुलाई हार्दिक आभार व्यक्त गर्छु। साथै थोरै समयमा प्रकाशन गरिदिनु हुने प्रकाशकलाई पनि धन्यवाद दिन चाहन्छु।

-विनयकुमार कसजू

## बालकथाका महत्वपूर्ण पक्षहरु

अरू कथाजस्तै बालकथामा पनि दुई पक्ष हुन्छन् : विचार र शिल्प ।

**विचार** पक्षभित्र कथाको विषय, कथाको रूपरेखा वा कथानक अनि समग्र कथा पर्छ । कथाले दिने सन्देश, विषयवस्तु, घटना, समस्या, द्वन्द्व आदि पनि विचार पक्षअन्तर्गत पर्छ ।

**शिल्प** पक्षभित्र कथा सुनाउने, लेख्ने वा प्रस्तुत गर्ने तरिका, सीप वा प्रविधि पर्छ । भाषा, शैली, शब्द र वाक्य, संवाद, उखान र टुक्काको प्रयोग आदि कुराहरु शिल्पभित्र पर्छन् ।

विचार कथाको आत्मा हो भने शिल्प शरीर, लुगा र गहना हो । कथा आकर्षक र प्रभावकारी हुनका लागि दुबैको उत्तिकै आवश्यकता हुन्छ । दुईमध्ये कुनै पनि पक्ष कमजोर भयो भने कथा प्रभावकारी हुँदैन । दुबै पक्षको समन्वयबाट प्रभावकारी कथा बन्छ । यसैले सफल लेखक बन्नका लागि दुबै कुरा जान्नु जरुरी हुन्छ ।

### आधुनिक बालकथा

बालकथाको मुख्य उद्देश्य बालबालिकाको मनोरंजन गर्दै उनीहरूको व्यक्तित्व विकास गर्नु हो । परिवर्तित समयअनुसार कथाको विचार/विषय र शिल्प पनि फरक हुन्छ । उहिलेका बालकथाहरू प्रायः नीति कथा हुन्थे जसले सोभै उपदेश दिने काम गर्थे । तर आजभोलि सूचना र ज्ञानको क्षेत्र विशाल भएको छ । यसैले बालकथाले ज्ञानकोश (इन्साइक्लोपिडिया) को काम गर्नुपर्ने भएको छ । कुर्याडकुरुड चराको कथा लेख्दा साइबेरियाबाट बसाइ सरे चराहरूको बारेमा जानेर मात्रै पुग्दैन तिनीहरूले फैलाउनसक्ने परमाणविक विकिरण र सार्स/बर्डफ्लु रोगको बारेमा पनि सचेत भएर लेख्नु पर्ने भएको छ ।

शिल्प पक्षमा पनि अभूतपूर्व परिवर्तन आएको छ । हिँजोआज पत्रिका, पुस्तक, रेडियो, टेलिभिजन, वेबसाइट आदि आमसंचारका अनेक माध्यम आएको हुनाले बालकथा लेख्ने, भन्ने, सुनाउने, देखाउने अनेक तरिका, प्रविधि र शैलीको विकास भएको छ ।

उदाहरणको लागि इसपको नीतिकथाबाट एउटा कथा लिउँ ।

### इसपको नीतिकथा

#### मुसा, भ्यागुता र चिल

मुसा सधैं जमिनमा बस्थ्यो । तर उसले पानी र जमिन दुबै ठाउँमा बस्ने भ्यागुतासँग मित लायो । एक दिन भ्यागुतालाई उटुंग्याइँ गर्न मन लाग्यो । उसले आफ्नो र मुसाको खुट्टा एकै ठाउँमा बाँध्यो । उनीहरू सँगसँगै उफ्रँदै चौरमा खानेकुरा टिप्न थाले । त्यसपछि भ्यागुताले मुसालाई बिस्तारै आफू बस्ने पँधेरातिर लग्यो । पँधेराको ढिलमा पुगेर भ्यागुता अचानक पानीमा फालहाल्यो । भ्यागुतासँग मुसा पनि पानीमा पुग्यो । भ्यागुता पानीभित्र पसेर केके नै गरें भनेर दड्ग पदै खेल्ल थाल्यो । तर मुसा पानीमा निसास्सिएर मर्यो ।

मरेको मुरा पानीमा तैरिरहको देखेर आकाशमा उडिरहेको चिल तल भर्यो र मुसालाई पञ्जाले समातेर आकाशतिर लाग्यो । मुसाको खुट्टा भ्यागुताको खुट्टासँग बाँधिएको हुनाले भ्यागुता पनि मुसासँगसँगै आकाशमा पुग्यो । मुसा खान खोजेको चिलले भ्यागुता पनि खान पाएर दड्ग पर्यो । कुकर्म गर्दा यस्तै फल पाइन्छ ।

यो कथालाई आधुनिक पुस्तक, पत्रिका, रेडियो, टेलिभिजन, सिनेमा वा वेबसाइटबाट प्रस्तुत गर्नु परेको भए कसरी प्रस्तुत गरिन्थ्यो होला ? यसको भाषा, संवाद, पात्र परिचय, परिवेश, घटनाक्रम कसरी राखिन्थ्यो होला ? विचार गरौं ।

नमिल्दो मितेरी

“नमस्ते मिज्जु, पानीमा पौडी खेल्ने ?” भ्यागुताको प्रस्ताव सुनेर मुसो डरायो । भ्यागुता पानी र जमिन दुवैमा बस्छ । तर मुसा जमिनमा बस्छ । ऊ पौडन सक्तैन ।

“नाई मलाई डरलाग्छ ।” मुसाले जवाफ दियो ।

मुसा र भ्यागुताले मित लाएको धेरै दिन भएको थिएन । उनीहरू दिनदिनै पोखरीको छेउमा भेट्थे । मुसाले मिठामिठा खानेकुरा ल्याएर भ्यागुतालाई दिन्थ्यो । भ्यागुताले पनि पानीभिन्नबाट माछा र गंगटा समातेर मुसालाई खान दिन्थो । उनीहरू कुराकानी गर्दै दिन बिताउँथे ।

एक दिन भ्यागुतालाई आफ्नो मितलाई पोखरीमा घुमाउन र आफ्नो घर देखाउन मन लाग्यो । यसैले उसले जिद्दी गर्दै भन्यो, “म छँदै छु नि मिज्जु । किन डराउनु हुन्छ ? बरु तपाईंको र मेरो खुट्टा बाँधौं । पानीमा डुब्न लाग्नुभयो भने म उफ्रेर बाहिर आइहाल्छु नि ।”

मुसालाई पनि भ्यागुताको घर हेर्न मन लागेको थियो । यसैले उसले भ्यागुताको कुरा मान्यो ।

दुबैको एकएक वटा खुट्टा रुमालले बाँधेपछि भ्यागुता पानीमा हाँफाल्यो । मुसा छ्याप्ल्याङ्ग गरेर पानीमा पर्यो । भ्यागुतालाई आफ्नो पौडी खेल्ने सीप देखाउन मन लागेको थियो । यसैले उसले गहिरो पानीभिन्न गोता लगायो ।

बिचरा मुसा जीवनमा कहिले पनि पानीभिन्न पसेको थिएन । ऊ आत्तिएर सास फेर्न खोज्दा उसको नाक र मुखबाट पानी पस्यो । उसको पेट र फोक्सो पानीले भरियो । एकछिनमै उसको सास रोकियो ।

मुसाले पौडी खेल्न जान्दैन भन्ने त भ्यागुतालाई थाहा थियो । तर पानीभिन्न मुसो बाँचनसक्तैन भन्ने उसलाई थाहा थिएन । धेरै बेर पानी भित्र गोता लगाएपछि भ्यागुता पानीको सतहमा आयो । ऊसँगै मुसा पनि सतहमा तैरियो । तर मुसा मरिसकेको थियो ।

आफ्नो प्यारो मित मरेकोमा भ्यागुतालाई दुःख लाग्यो । ऊ पानीमा तैरिरहेको मुसासँगै पानीमा पल्टेर आकाशतिर पेटपल्टाएर सुर्ता गर्न थाल्यो ।

पोखरीमाथि आकाशमा एउटा चिल उडिरहेको थियो । त्यसले पोखरीको पानीमा मरेको मुसा तैरिरहेको देख्यो । मुसालाई ताकेर चिल बेगले तल हानियो र पञ्जाले मुसालाई समातेर आकाशतिर उड्यो ।

भ्यागुताले मुसाको खुट्टासँग बाँधिएको आफ्नो खुट्टा फुकाउन भ्याएको थिएन । यसैले मुसासँगै भ्यागुता पनि आकाशमा पुग्यो । मुसा खान खोजेको चिलले भ्यागुताको मासु पनि खान पाएर दङ्ग पर्यो ।

इसपका नीतिकथा, पंचतन्त्र, बौद्ध जातककथाबाट केही कथा रोजेर त्यसलाई अहिलेका बालबालिकालाई मनपर्ने शैलीमा पुनर्लेखन गर्ने प्रयास गर्यौं भने थुप्रै नयाँ र आकर्षक कथाहरू जन्मन सक्छन् ।

सफल बालकथाकार बन्न चाहने लेखकले आधुनिक बालकथाका तत्व, सामग्री, सीप, प्रविधि र शैलीको प्रयोग गर्नसक्नु पर्छ ।



## बालकथाका प्रमुख तत्वहरू

### १) विचार/विषय वा थिम

कथाले दिने दृष्टिकोण, धारणा वा सन्देश नै कथाको विचार/विषय हो। जस्तै अन्धविश्वासलाई हटाउने, आफूभन्दा ठूला वा गुरुको कुरा मान्ने, अन्यायको विरोध, देशभक्ति, मातृपितृभक्ति, आज्ञाकारिता, इमान्दारी, आदि।

कथाको विषय समय सापेक्ष, आकर्षक र उपयोगी हुन्छ। विषयको महत्व समयसापेक्ष हुन्छ। विभिन्न समय र समाजमा भिन्नभिन्न विषयको महत्व हुन्छ। कुनै बेला विद्रोह नगर्ने भाइ, श्रवणकुमारजस्ता आमाबाबुको सेवा गर्ने छोरा अनि सीताजस्ती पतिव्रता पत्नीको महत्व थियो। पाप, पुण्य, स्वर्ग, नर्कमाथि मानिसको विश्वास थियो। तर अहिले ती विषयका कथाहरूको माग छैन।

कथाको विषय कथा पढेपछि पाठकले आफै बुझ्नसक्ने हुनुपर्छ। लेखकले कथाको विषय यो हो भनिराख्नु पर्दैन। यदि लेखकलाई विषय स्पष्ट पार्न मन लाग्यो भने पात्रको माध्यमबाट वा संवादबाट भन्नसकिन्छ। कथाको वर्णनबाट विषय बताउनु हुँदैन। पुराण वाचक पंडित वा गुरुले उपदेश दिएजस्तो गरी कथाको विषय सन्देश वा सारको रूपमा भन्नु पनि हुँदैन।

बालबालिकाहरूका लागि कथालेख्दा सकारात्मक विषयमा लेख्नुपर्छ। कुनै समस्याको समाधान खोज्दा पनि सकारात्मक तथा रचनात्मक समाधान खोज्नुपर्छ। साथै समाधानका उपाय, साधन वा तरिका पनि सकारात्मक हुनुपर्छ। कथाले पाठकलाई रचनात्मक समाधान खोज्न प्रेरणा दिनुपर्छ।

### २) कथानक वा प्लट

कथानक वा मूल कथा पढ्न थालेपछि छोड्न मन नलाग्ने खालको आकर्षक हुनुपर्छ। कथालाई आकर्षक बनाउने काम घटना र संवादले गर्छ।

**घटना** : घटनाविना कथा बन्दैन। कथाको लागि घटना हुनुपर्छ। रोचक कथामा धेरै घटनाहरू हुन्छन्। घटनाले कथालाई अगाडि बढाउँछ र पाठकको ध्यान तान्छ। यसैले बालकथाको एउटा महत्वपूर्ण तत्व घटना हो। कुनै पनि घटनालाई रोचक ढंगले वर्णन गर्न सकिन्छ। संवादबाट पनि घटनाको वर्णन गर्नसकिन्छ। रोचक घटना भयो भने कथा पनि रोचक हुन्छ। घटना रोचक हुनका लागि यी तत्वहरू आवश्यक हुन्छन् :

नचिताएको, अप्रत्याशित घटना, कुनै संकट, आपत, विपत्त, समस्याले पाठकलाई कथा पढ्न प्रेरित गर्छ। किनकि पाठकले त्यो समस्या कसरी समाधान भयो होला भनेर जान्न चाहन्छन्। कथाले अन्त्यमा त्यस समस्याको समाधान देखाउँछ।

एउटा कथामा धेरै समस्या हुनसक्छन्। समाधानका उपाय पनि धेरै हुनसक्छन्। मानिसले सोचेजस्तो गरी संसार चल्दैन। मानिसले एउटा योजना बनाउँछ। एउटा काम गर्न खोज्छ। तर परिणाम आफूले चिताएको जस्तो हुँदैन। यसका अनेक कारण हुनसक्छन् :

दुर्घटना हुनसक्छ। पहिरोले बाटो विग्रन वा कुलो भत्कन सक्छ। पात्र वा वस्तु हराउनसक्छ। यन्त्र उपकरण वा साधन विग्रन सक्छ। महत्वपूर्ण वस्तु चोरिन सक्छ।

घटनाको वर्णन गर्दा वाक्यको लम्बाइ एकै खालको हुनुहुँदैन । कुनै वाक्य छोटो र कुनै लामो भयो भने पाठकमा उत्सुकता र जिज्ञासा जगाउन सजिलो हुन्छ ।

जस्तै : अर्को वर्ष फेरि श्रीमान् आइएनजिओ त्यही गाउँमा पुगे । राती फेरि त्यस्तै भयो । यस पटक त स्यालहरू खोल्सामा मात्रै हैन पल्लो डाँडामा पनि कराएको सुनियो । श्रीमान् आइएनजिओको मनमा स्यालहरूले स्लिपिड ब्याग पाएनन् कि भन्ने शंका लाग्यो । श्री एनजिओसँग रिस पनि उठ्यो । उनी रातभरि सुत्न सकेनन् ।

घटनालाई रोचक ढंगले वर्णन गर्नका लागि सस्पेन्स अर्थात् अब के हुन्छ भन्ने कुतकुती, जिज्ञासा, धुक्चुक, अन्योलको अवस्था ल्याउन सक्नुपर्छ । एकै चोटी “अचानक बाघले बोकालाई भ्रम्ट्यो” भनेर लेख्नु हुँदैन । बाघले भ्रम्टने परिस्थितिको वर्णन रहस्यमय वा कुतकुती जगाउने तरिकाले गर्नुपर्छ ।

जस्तै : भोको बाघले बोकाको गन्ध थाहा पाइसकेको थियो । ऊ भ्याडभिन्न लुकै विस्तारै बोका भएतिर लम्किन थाल्यो । कालो बोकालाई रुखमा बाँधेको उसले परैबाट देख्यो । बोकालाई भ्रम्टनुअघि बाघ जंगल नै थर्कने गरी गर्ज्यो । बोका डरले म्याँम्याँ गरेर कराउन थाल्यो । तर ऊ धेरै बेर कराउन पाएन । बिजुली चम्केजस्तो गतिमा बाघले उसलाई भ्रम्ट्यो ।

**संवाद :** घटनालाई रोचक बनाउन संवाद वा कुराकानीले मदत गर्छ । वास्तवमा संवाद बिनाको कथा खल्लो हुन्छ । कथालाई जीवन्त पार्ने दुइटा प्रमुख तत्व घटना र संवाद नै हो । आजभोलि कथामा सिंगो कथाको एकतिहाइ भाग संवाद हुनुपर्छ भन्ने चलन छ ।

पात्रहरूले कुरा गर्दा घटना स्पष्ट हुनुका साथै पात्रहरूको उपस्थिति, उनीहरूको गतिविधि र विचार, अनुभूति स्पष्ट हुनेहुँदा कथालाई रोचक बनाउनका लागि संवादको महत्वलाई लेखकले कति पनि बिसर्नु हुँदैन । कसले कसरी बोल्छ भन्ने कुराको नजिकबाट र गहिरोसँग अध्ययन गर्ने लेखकले नै प्रभावकारी संवाद लेख्नसक्छ ।

संवादमा आधारित कथाको उदाहरण :

## एकादशी

दुइटा खसी कुरा गर्दैथिए ।

दुब्ले : आज हामीलाई किन नकाटेको होला ?

मोटे : आज एकादशी जस्तो छ ।

दुब्ले : यो एकादशी पनि किन आउँछ होला । बेकारमा एक दिन भोकै बस्नुपर्ने भयो । बगरेले भोलि काट्ने त हो नि भनेर दिनभरि खान पनि दिँदैन ।

मोटे : खान नपाएर के भयो त । एक दिन भए पनि बढी बाँच्न त पाइयो ।

दुब्ले : खै यसरी पनि के बाँच्नु ?

त्यतिकैमा एकजना मानिस आएर बगरेलाई बोलाएको सुनियो ।

मानिस : ए दाइ, आज किन पसल बन्द ? खसी काट्ने होइन ?

बगरे : आज ठूलो एकादशी भन्ने थाहा छैन हजूरलाई ?

मानिस : आ... छाडिदेऊ एकादशी सेकादशी । आज मोटो ग्राहक फेला परेको छ । एउटा नामी एन.जि.ओ.ले आजैदेखि पाँच दिने सेमिनार गर्दैछ । पाँचै दिन भोजभोज भोजभोज छ । आज खसी, भोलि कुखुरा, पर्सि माछा अनि फेरि.... लौ लौ चाँडो गर । एउटा खसी ढालिहाल ।

बगरे : खै एकादशीको दिन काटमार गर्न हुन्न, पाप लाग्छ भन्छन् ।

मानिस : खानेले खाएपछि तिमीलाई के को पाप ? मलाई हतार छ चाँडै गर न दाइ ।

बगरे : सँधै आउने तपाईंजस्तो ग्राहकलाई त्यसै फर्काउन भएन । तर कसैलाई नदेखाइकन लैजानु पर्छ है ।

यति भन्दै बगरेले मोटेलाई डोच्याउँदै भित्र लाग्यो । दुब्लेले टुलुटुलु हेरिरह्यो ।

(स्रोत : थोपाथोपा लघुकथा संग्रह, लेखक : विनयकुमार कसजू)

**वर्णन** : राम्रो कथामा तीन भागको एक भाग संवाद र दुई भाग वर्णन हुन्छ । तर एकै ठाउँमा धेरै लामो वर्णन वा विवरण हुनुहुँदैन । लामो वर्णन टुक्रा पार्न सकिन्छ, वा संवादका रूपमा पनि लेख्न सकिन्छ । जस्तै उसले रातो स्वेटर लगाएको थियो भन्नुभन्दा कुनै पात्रले “मलाई तिम्रो रातो स्वेटर मनपर्यो ।” लेख्नु बेस हुन्छ ।

वर्णनलाई थप स्पष्ट र आकर्षक बनाउनका लागि **उपमा** र **रूपक**को प्रयोग गर्न सकिन्छ । उपमा र रूपक भनेको कुनै पात्र, वस्तु वा घटनालाई त्यसैसँग मिल्दोजुल्दो पात्र, वस्तु वा घटनाको उदाहरण दिनु र तुलना गर्नु हो । जस्तै आकाशमा जून देख्दा उसलाई आमाको सम्भना आयो । उसकी आमाले पनि जूनजस्तै गोलो र मिठो रोटी पकाउँथिन् । लोहोरा जत्रा असिना खसे । ऐनाजस्तो टल्कने थाल । विद्या अमूल्य धन हो । संसार नाटकको मंच हो । मानिसहरू नाटकका पात्र हुन् । यहाँ पात्रहरू आउने जाने भइरहन्छ । उपमामा जस्तो, जत्रो आदि तुलना गर्ने शब्द प्रयोग गरिन्छ, भने रूपकमा त्यस्ता शब्द प्रयोग गरिन्छ ।

**संघर्ष वा द्वन्द्व** : कथाको आधार कुनै समस्या, द्वन्द्व, भगडा हुन्छ । यस्ता भगडा वा द्वन्द्वमा कथाका मुख्य पात्रहरू संलग्न हुन्छन् । कथाको नायक (हिरो) वा नायिका कुनै समस्यासँग जुधिरहेको हुन्छ । समस्या आफूभित्र, परिवारभित्र, गाउँभित्र वा बाहिर कतै पनि हुनसक्छ । जस्तै कुनै बहादुर नायकले दैत्य वा डरलाग्दो जीवलाई मारेर गाउँको रक्षा गर्छ ।

द्वन्द्व कथानकको महत्वपूर्ण तत्व हो । सबै कथा समस्याबाट जन्मिन्छ र समाधान खोज्ने क्रममा द्वन्द्व हुन्छ । एउटा कथाले कम्तीमा एउटा समस्या उठाउँछ र त्यसको समाधान खोज्छ । समस्या अनेक प्रकारका हुन्छन् र समाधान पनि अनेक हुन सक्छन् । साथै समस्या समाधान गर्ने उपायहरू पनि धेरै प्रकारका हुनसक्छन् ।

सर्पलाई पेट भर्ने समस्या छ । ऊ पँधेरामा गएर भ्यागुता खान खोज्छ । भ्यागुताहरूलाई ज्यान जोगाउने समस्या छ । सर्प र भ्यागुताहरूबीच द्वन्द्व हुन्छ । समस्याले द्वन्द्व जन्माउँछ । द्वन्द्व हिंसक पनि हुनसक्छ, अहिंसक पनि हुनसक्छ । कुनै द्वन्द्व विचार र वार्ता/संवादमा मात्र सीमित र समाधान पनि हुनसक्छ । खाने, बाँच्ने, शत्रुबाट जोगिने, शक्तिशाली बन्ने, अर्काको शोषण गर्ने आदि द्वन्द्वका विभिन्न रूप छन् ।

यसैले कथाको केन्द्रविन्दु समस्या र द्वन्द्व हुन्छ । द्वन्द्व जति गहिरो हुन्छ कथा पनि त्यति नै आकर्षक हुनसक्छ । पाठकको जीवन, अनुभूतिसँग मिल्ने द्वन्द्व वा समस्या भयो भने त त्यो कथा पाठकका लागि थप रोचक हुन्छ ।

पात्रहरू जति धेरै द्वन्द्वमा संलग्न हुन्छन् कथा त्यति आकर्षक बन्छ । तर कथामा नायक वा पात्रहरू पहिलो प्रयासमा नै सफल भइहाल्दैनन् । समस्याको समाधान वा संघर्षमा विजय धेरै प्रयासमा र धेरै चरणमा हुनसक्छ । कथालाई लामो र थप आकर्षक बनाउन द्वन्द्वको कारक तत्व र समाधानका प्रयासहरूलाई थपिन्छ र पाठकको स्तरअनुसार जटिल वा सरल बनाइन्छ । द्वन्द्व बढ्दैजाँदा पाठकहरूको मनमा पनि उत्सुकता बढ्दै जान्छ । कथा रोचक हुँदै जान्छ ।

हरेक संघर्षको एउटा उत्कर्ष (क्लाइमेक्स) हुन्छ । उत्कर्षमा पुगेर द्वन्द्वको समाधान हुन्छ ।

एउटा कथामा एउटामात्रै द्वन्द्व हुन पनि सक्छ, धेरै पनि हुनसक्छ। तर उपन्यासमा थुप्रै द्वन्द्वहरू हुन्छन्। बालकथाहरूमा एउटै मात्र द्वन्द्व हुनु बेस हुन्छ।

द्वन्द्वलाई वर्णन गरेर देखाउनुभन्दा घटना, एक्सनबाट र संवादबाट देखाउनु बढी रोचक हुन्छ। अहिलेका बालबालिकाहरूमा दिनमा धेरै पटक टेलिभिजनमा द्वन्द्व हेर्ने बानी परिसकेको हुन्छ। यसैले द्वन्द्वको वर्णनले होइन एक्सन र संवादले उनीहरूलाई तान्न सक्नुपर्छ।

**परीकथा ढाँचाको कथानक :** संसारका सबै परीकथाका कथानकलाई एउटा ढाँचामा राखेर हेर्यौं भने प्रायः सबैमा मिल्दोजुल्दो ढाँचा भेटिन्छ। सबैजसो कथामा चार पक्ष हुन्छन् :

१) नायक नायिका/राजकुमार राजकुमारी। दैत्य र मानिस, सिंह र मुसा। पीडक र पीडित।

२) समस्या अर्थात् नायक र नायिकाबीच प्रेम हुन्छ र उनीहरू बिहे गर्न चाहन्छन्। तर बाधा आइलाग्छ। वा दैत्य र मानिसबीच, सिंह र मुसाबीच संघर्ष हुन्छ।

३) समस्यालाई चर्काउने खलनायक/भिलेन हुन्छन् जसले नायक र नायिकाबीच बिहे हुन बाधा पार्छन्। राजकुमार वा राजकुमारीका बाबु वा आमा पनि भिलेन हुन सक्छन्। बाधा पार्ने पात्र र कारणहरू अनेक हुनसक्छन्। दुई परिवारबीच पुस्तैनी शत्रुता पनि बाधक तत्व हुनसक्छ। धर्म, जात, भाषा, राष्ट्रियता पनि बाधक हुनसक्छन्। पीडक र पीडितका बीचको द्वन्द्वमा पीडकलाई सघाउने तत्वहरू हुन्छन्।

४) समस्याको समाधान गर्न सघाउने सहयोगीहरू हुन्छन्। राजकुमार वा राजकुमारी का साथी, नातेदार, कुनै परी, जानवर, मन्त्र, शक्ति आदि पनि सहायक तत्व हुनसक्छन्। पीडित पक्षलाई सघाउने तत्व वा पात्रहरू हुन्छन्। परिकथाहरूमा कुनै अदृश्य शक्ति वा स्वर्गकी परीले नायक वा नायिका वा पीडितलाई मदत गरेको देखिन्छ।

आधुनिक सिनेमा, टीभी कथा श्रृंखलाहरूमा पनि यही चार पक्षयुक्त ढाँचाका कथानक पाइन्छन्। बालकथाहरू पनि यो सूत्रबाट मुक्त छैनन्। तर स्कूल नजाने साना नानीहरूका लागि लेखिने कथाको कथानकमा समस्या र द्वन्द्वको तत्वलाई हटाइएको वा घटाइएको हुन्छ। उनीहरूका लागि लेखिने कथानकलाई आकर्षक बनाउन जनावरहरूका विभिन्न गुण, चित्र र ध्वनि आदि प्रविधिहरू समावेश गरिन्छ।

### ३) संरचना/बनोट वा स्ट्रक्चर

पाठकलाई कथामा तुरुन्तै आकर्षित गर्ने आधुनिक तरिका हो सोभै एक्सन देखाउनु। 'एकादेशमा एउटा राजा थियो। उसकी दुइटी रानी थिइन्।' भनेर दुई रानी वा रानीका छोराहरूबीच बिस्तारै द्वन्द्व देखाउने तरिका पुरानो भयो। अब सोभै दुई रानीबीच चुल्ठो लुछालुछ वा भनाभनको घटनाबाट कथा सुरु गर्नुपर्छ।

यसैले कथाको थालनी अति महत्वपूर्ण हुन्छ। सुरुमै पाठकलाई आकर्षित गर्न सकिएन भने कथा जति महत्वपूर्ण भए पनि निरर्थक हुन्छ।

कथाको प्रभावकारी थालनी

प्रकाशित गर्नका लागि मात्रै होइन बालपाठकहरूलाई आकर्षित गर्नका लागि पनि कथाको थालनी साह्रै महत्वपूर्ण कुरा हो । कथाको पहिलो वाक्य वा पहिलो अनुच्छेद पढ्दापढ्दै संपादकले त्यो कथा अगाडि पढ्ने कि नपढ्ने भनी मनमा निधो गरिसक्छ । यसको लागि उसलाई आधा मिनेट पनि लाग्दैन । बालपाठकहरूसँग आधा मिनेटको धैर्य पनि हुँदैन । उनीहरूको ध्यान तान्न लेखकले अभै मेहनत गर्नुपर्छ । यसका लागि लेखकलाई बालकथा लेखनका ट्रिक् र व्यावसायिक सीप र ज्ञानको खाँचो हुन्छ ।

बालकथाको पहिलो वाक्यको निक्कै महत्व छ । यसमा सम्पूर्ण कथाको सफलता निर्भर हुन्छ भन्नसकिन्छ । यसैले कथालेखनसम्बन्धी लेख तथा पुस्तकहरूमा यसको महत्व र उपायबारे धेरै जोड दिइएको हुन्छ ।

पहिलो वाक्य लेखनका लागि लेखकले धेरै अभ्यास र मेहनत गर्नुपर्छ । यसको लागि समय र धैर्य अनि धेरै पटक काटछाँट र परिमार्जनको आवश्यकता हुन्छ । प्रभावकारी थालनी अनुभवबाट पनि लेख्नसकिन्छ । मन छुने पहिलो वाक्य नबनेसम्म कथा प्रकाशनको लागि पठाउने हतार गर्नु हुँदैन ।

विश्वमा प्रचलित आधुनिक बालकथाहरूको अध्ययन र विश्लेषणबाट बालकथाको थालनीमा गर्नु पर्ने र गर्न नहुने केही कुरा स्पष्ट भएका छन् । जस्तै : कथाको समयक्रमअनुसार कथाको थालनी गर्नु हुँदैन । कथाको नायक वा पात्रहरूको जीवनीबाट वा जीवनीको समयक्रमअनुसार पनि कथा सुरु गर्नु हुँदैन । पात्रको विगतको जीवनको वर्णन पनि आकर्षक हुँदैन । पात्रको आनीबानी, चरित्र चित्रणबाट सुरु गरिने कथाले पनि पाठकलाई तान्दैन । पात्रको मनमा के भइरहेछ । उसले के सोचिरहेछ । उसले दिनभरिमा केके गर्‍यो भन्ने पट्यारलाग्दा विवरणले पाठकलाई दिक्क पार्छ । पात्रको परिवार, बाबुआमा, छोराछोरी, घरबारी, पुर्खाआदिको वर्णन गरेर कथा सुरु गर्नु हुँदैन । ती बुँदाहरूको आवश्यकता भए कथाको बीचबीचमा वर्णन, संवाद वा घटनाबाट स्पष्ट पार्नसकिन्छ । सानासाना बालबालिकाहरूले एकैठाउँमा धेरै जानकारी, विवरण थुपारिएको रुचाउन्नन् ।

कथाको सुरुवात त्यस्तो घटना वा क्षणबाट गर्नुहोस् जुन घटनाले कथाको नायकको जीवनमा महत्वपूर्ण परिवर्तन ल्याउँछ । सामान्यतया आकर्षक कथाको थालनी कुनै घटना वा आकर्षक संवादबाट गर्नु उपयुक्त हुन्छ । पहिलो वाक्य र पहिलो अनुच्छेदमा कथालाई अघि बढाउनका लागि नभइनुहुने जानकारी, सूचनामात्रै राख्नु पर्छ । केटाकेटीहरूले केको कथा हो र कथामा कसले के गर्दैछ अनि कसरी गर्दैछ भन्ने पढ्न चाहन्छन् । यसैले कथाको मुख्य पात्र वा नायक र उसले भैल्नु परेको समस्या वा समस्या समाधान गर्नका लागि उसले गर्न लागेको काम वा गरिरहेको प्रयासबाट कथा सुरु गर्नुहोस् ।

उदाहरणका लागि माथि उल्लेख गरिएको इसपको नीतिकथा “मुसा, भ्यागुता र चिल” र त्यसको आधुनिक रूप “नमिल्दो मितेरी” हेरौं । पहिलो कथामा संवाद छैन । समयक्रमअनुसार कथा सुरु गरिएको छ । परिमार्जित कथाको थालनी कथाका दुई मुख्य पात्र मुसा र भ्यागुताको बीच द्वन्द्वबाट सुरु गरिएको छ र पहिलो वाक्य नै संवाद बनेको छ ।

अर्को कथा “राजुको होमवर्क कसले गरिदियो ?” मा सुरुमै राजुको होमवर्क गर्ने समस्या छ । यो समस्या सबै बालबालिकाको समस्या हो । यसको थालनी हेरौं : “राजुले आफ्नो होमवर्क कहिल्यै गर्दैनथ्यो । “कस्तो बोर लाग्छ ।” उसले भन्थ्यो । ऊ जहिले पनि खेलिरहन्थ्यो । उसका शिक्षकहरूले भन्थे, “होमवर्क गरेनौं भने तिमिले केही पनि सिक्ने छैनौं ।” हुन पनि हो, उसलाई केही पनि आउन्नथ्यो ।”

कुनैकुनै कथामा परिवेश, परिस्थिति महत्वपूर्ण हुन्छ। त्यस्तो कथाको थालनी रोचक ढंगले परिवेश वा मंचसज्जाको वर्णन गरेर गर्नसकिन्छ। तर यसमा पनि अनावश्यक बेलिबिस्तार लाउनु हुँदैन। सानासाना नानीहरूका लागि यस्तो खालको वर्णन आकर्षक हुँदैन।

आकर्षक ढङ्गले कथा सुरु गर्ने तीन तरिका प्रचलित छन् :

संवाद वा बोलीबाट

“नमस्ते मिज्जु, पानीमा पौडी खेल्ने ?” भ्यागुताको प्रस्ताव सुनेर मुसा डरायो।

“सर्प !...” रामु चिच्यायो, “कति लामो सर्प हेर त।”

“भाग, भाग। त्यो सर्प त हामीतिरै आउँदैछ।” स्यामले आत्तिँदै भन्यो।

काम, क्रिया वा एक्सनबाट

फुत्त उफ्रेर विरालो मुसाहरूको सभामा पुग्यो। मुसाहरूको भागाभाग भयो। एउटा मुसा विरालोको पंजामा परिहाल्यो।

वर्णनबाट

भ्यापुल्ले भालुको कपाल लामो भएर आँखै ढाकिएको थियो। त्यसमाथि जुम्मा परेर रातदिन कपाल कन्याइरहन्थ्यो।

कुनै नामी बालकथाको किताबमा छापिएका बालकथा पढ्नुहोस् र कसरी सुरु गरिएको छ विचार गर्नुहोस्।

कथा सुरु गर्न एउटा मात्रै तरिका नअपनाउनुहोस्। विभिन्न तरिकाले लेखेर हेर्नुहोस् र सबैभन्दा राम्रो लागेको तरिकाले लेख्न थाल्नुहोस्।

कथाको बनौट सकेसम्म सरल हुनुपर्छ। पूर्वस्मृति वा फ्ल्यासब्याक तथा सपनामा देखेको कुरा राख्दा पनि पाठक नभुक्किने गरी राख्नुपर्छ।

कथाको समापन :

उहिले कथा सुनाउँदा “भन्नेलाई फूलको माला सुन्नेलाई सुनको माला। यो कथा बैकुण्ठ जाला।” भनेर कथा टुंग्याउने चलन थियो। बालकथा वा नीति कथा लेख्नेहरूले “हेर बाबु हो यो कथाले यस्तो भनेको छ। अब तिमीहरूले यस्तो गर्नु” वा “यस्तो नगर्नु।” भनेर शिक्षा दिने चलन थियो।

प्रभावकारी समापन :

पाठकलाई आकर्षित गरेर पूरै कथा पढाउन सफल भए पनि लेखकको काम पूरा हुँदैन। कथा टुंग्याउनु पनि महत्वपूर्ण सीप हो। कथाको थालनीका केही वाक्यहरू लेख्न गाह्रो भएजस्तै समापन वाक्य लेख्न पनि मेहनत गर्नुपर्छ।

सामान्यतया समस्याको समाधानसँगै कथा समापन हुन्छ। समस्याको समाधान भयो, कुनै प्रश्न बाकी रहेन भन्ने कुरामा पाठक सन्तुष्ट हुनुपर्छ। समस्याको धेरै खालको समाधान दिएर वा विकल्पहरू देखाएर पाठककै जिम्मामा समाधान रोज्न दिनु हुँदैन।

कथाको समापन तर्कपूर्ण र स्वाभाविक हुनुपर्छ । अचानक कुनै दैवीशक्ति आएर वा लीला भएर समस्याको समाधान हुनुहुँदैन । लेखकले जवर्जस्ती कुनै समाधान लादनु हुँदैन । कथाका नायक तथा पात्रहरूले प्रयास गरेको र ती प्रयासस्वरूपनै समस्याको समाधान भएको हेर्न पाठकहरू रुचाउँछन् ।

कथामा भएको सन्देश वा शिक्षालाई अन्तिम अनुच्छेदमा सार खिँचेर राख्ने तरिका पनि राम्रो होइन । कथा राम्ररी लेखिएको छ भने पाठकले कथा पढ्दापढ्दै कथामा निहित सन्देश बुझ्छ । कथा पढिसकेपछि पाठकले समस्याको समाधान कसरी भयो भन्ने थाहा पाउनुपर्छ । कथामा उल्लेख गरिएका घटनाको परिणामबारे पनि पाठकको खुल्दुली मेटिनुपर्छ । तर यसको मतलब कथामा “नायक नायिकाको विहे भयो सबैले भोज खाए र आआफ्नो घर गए ।” भनेर लेखिराख्नु पर्दैन ।

सामान्यतया जुन समस्यालाई लिएर कथा सुरु भएको हो त्यो समस्याको समाधानसँगै कथाको पनि समापन हुन्छ । बालकथाको अन्त्यमा समस्याको समाधान भएको र पाठकको उत्सुकता/जिज्ञासा/शंकाको समाधान भएको हुनुपर्छ ।

उदाहरण:

सुरु : भ्यापुल्ले भालुको कपाल लामो भएर आँखै ढाकिएको थियो । त्यसमाथि जुम्रा परेर रातदिन कपाल कन्याइरहन्थ्यो । ऊ राति आरामसँग सुत्न पनि सक्दैनथ्यो । उसका आमा, बा र तीनवटी दिदीले उसलाई कपाल काट्न भनिरहन्थे, तर भ्यापुल्लेले कपाल काट्न मानेको थिएन ।

समापन : “पाँचै जनाले कपाल काटिदिँदा हेर, मेरो भाइको अनुहार कस्तो भयो । बिचरा !” भन्दै कान्छी दिदी भाइसँगै रुन थालिन् ।

सुरुको वाक्यजस्तै समापन वाक्य पनि महत्वपूर्ण हुन्छ । अन्तिम वाक्यले कथाको सार खिँचेको वा मुख्य सन्देश दिएको हुनुपर्छ ।

प्रख्यात लेखकका कथाहरू पढ्दा तिनको थालनी र समापन वाक्य ध्यान दिएर पढ्नुहोस् । धेरै कुरा स्पष्ट हुन्छ ।

उदाहरणका लागि यो पुस्तकको पुछारमा “राजुको होमवर्क कसले गरिदियो ?”

#### ४) पात्र

कथामा भूमिका खेल्ने मानिस, पशु, पंछी र खेलौना पात्र हुन्छन् । उपन्यासमा धेरै पात्र हुन्छन् । कथामा थोरै पात्र हुन्छन् । बालकथामा सकेसम्म थोरै पात्र भएको बेस हुन्छ । सामान्यतया दुई वा तीन पात्र हुनु उपयुक्त हुन्छ ।

कथा लेख्नुभन्दा पहिले कथाका पात्रहरू निधो गर्नुपर्छ । हरेक पात्रको स्वभाव र उनीहरूले खेल्ने भूमिकाको बारेमा पहिले नै विचार गर्नुपर्छ । मुख्य पात्र वा नायक/नायिका यस्तो हुनुपर्छ जसलाई पाठकहरूले राम्ररी, चिन्न र बुझ्न सक्नु । ऊमाथि पाठकको सहानुभूति होस् । उसका समस्या पाठकलाई आफ्नै समस्याजस्तो लागोस् र समस्या समाधान गर्न सघाउन मन लागोस् । वा कसरी उसले समस्या समाधान गर्ला भन्ने उत्सुकता पाठकको मनमा जागोस् ।

पात्रको रूप, आकार, बानी र चरित्रको स्पष्ट वर्णन गर्नुहोस् । संवादबाट पनि पात्रको परिचय दिनसकिन्छ । तर पात्रको पूरै जीवनी वा परिचय आवश्यक हुँदैन । कथामा जुन भूमिका पात्रले खेल्छ, त्यसलाई चाहिनेजति मात्रै परिचय दिए पुग्छ ।

पात्रहरू वास्तविक जीवनमा देखिने, साँच्चैको जस्तो अथवा जीवन्त हुनुपर्छ । पात्रलाई यसरी साँच्चैको जस्तो देखाउन सकिन्छ :

पात्र सुहाउने नाम र नाम सुहाउने भूमिका

जानवर, पन्छी, खेलौना, मानिस आदि पात्रलाई विशेष खालको नाम सुहाउँछ । बालकथाका कतिपय पात्रका नामहरू बालबालिकाको जिब्रोमा झुण्डिएको हुन्छ । जस्तै मिकी माउस, डोनाल्ड डक, टेडी बियर आदि । कतिपय जानवरका नाम तिनको शरीर र बानीको आधारमा पनि राखिन्छ । भालुलाई भयापुल्ले भालु, जेठा भालु, माइला भालु, कान्छा भालु । खरायोलाई लाम्काने, चंखे । बाँदरलाई चकचके, नक्कले । कुकुरलाई पप्पी, डाँगे । बिरालोलाई सुरी, इत्यादि ।

पात्रले कथामा गर्ने कामलाई भूमिका भनिन्छ । पात्रको नाम र भूमिका मिल्नुपर्छ । बाघबहादुर वा बहादुर बाघ, छट्टु स्याल, काले कौवा, चुक्याहा चमेरा, दुई जिब्रे सर्प ।

कथाको पात्र छान्दा त्यसले खेल्ने भूमिकालाई विचार गर्नुपर्छ । कुन पात्रले कुन भूमिका खेल्नु बेस हुन्छ भन्ने सोच्नुहोस् । चरा वा जानवरलाई पात्र बनाउँदा पाठकले त्यो पात्रलाई कसरी बुझ्छ वा ग्रहण गर्छ भन्ने कुरामा विचार पुर्याउनुहोस् ।

उल्लु चरालाई कसैले मूर्खताको प्रतीक मान्छ, भने कसैले बुद्धिमानीको प्रतीक मान्छ । कुकुरलाई बेइमानी गरेको भूमिका दिनु उपयुक्त हुँदैन । स्याललाई जहिले पनि बेइमान, छट्टु, छुल्याहाको भूमिका दिइन्छ । गधालाई मूर्खको भूमिका दिइन्छ । छेपारो र खरायोलाई अल्छी र काम नसिध्याउने जानवरको रूपमा चित्रण गरिन्छ ।

त्यस्तै बलको लागि हात्ती, सिंह बाघ, द्वैध चरित्रका लागि चमेरा, छलका लागि सर्प, लोभका लागि बिरालो, सुधोपनका लागि मृग र खरायोलाई लिइन्छ । विभिन्न देश, समाज र संस्कृतिमा जानवर वा चरालाई विभिन्न ढंगले लिइन्छ ।

त्यस्तै खेलौनालाई पात्र बनाउँदा पनि खेलौनाको काम र विशेषताअनुसार भूमिका र नाम दिनु बेस हुन्छ । रोबोटलाई बलियो र प्राविधिक काम गर्ने पात्र बनाइन्छ, भने जानवर वा चराको आकारका खेलौनालाई पनि ती जानवर वा चराकै चरित्र अनुसारको भूमिका दिइन्छ ।

कथाको पात्रलाई नाम दिँदा आफ्नो साथी वा चिनेजानेका मानिसहरूको नाम नराख्नुहोस् । कसैको बेइजत हुने गरी कुनै खराब पात्रको नाम राख्नु हुँदैन ।

पात्रको चित्रण

कथाका पात्रलाई कसरी चिन्ने ? तिनलाई हेर्दा कस्तो देखिन्छ ? रूप कोसँग मिल्छ ? अरूसँग दाँजेर रोचक हुन्छ कि ? पात्र कसरी हिँड्छ ? कसरी बोल्छ ? यी कुराले पनि कथालाई रोचक र बुझ्न सजिलो बनाउँछ ।

जस्तै

जुत्ता कोट र टोपी लाउँदा मोटे भालु प्रहरीजस्तो देखियो ।

दौरा सुरुवाल कोट र ढाकाको टोपी लाउँदा त चंखे बाँदर नेताजस्तै देखियो ।

लंगडा खरायो खोच्याउँदै हिँडिरहेको थियो । उसले धेरै दिनदेखि खान पाएको थिएन । ऊ यति कमजोर थियो कि बाटामा भेट्टाएको गाजर पनि उसले टोक्न सकेन । दुबलो पातलो



कछुवाले टाउको बाहिर निकाल्यो र वरिपरि हेर्यो । उसले खरायोलाई मदत गर्ने विचार गर्‍यो र भन्यो । .....

फूलैफूलको बुट्टा भएको फ्रक लाउँदा सानी फूलको गमलाको माभमा बसेकी जस्ती देखिई । ऐनामा आफूलाई हेरेर ऊ दङ्ग परी र उफ्रँदै रमितालाई देखाउन उसको घरतिर गई ।

पात्रको स्वभाव, व्यक्तित्व र नियत उसको रूप आकार, काम, गतिविधिबाट भल्काउने प्रयास गर्नुहोस् ।

पात्र बेहोसी, लापरवाह, कुनै कुरा गम्भीर रूपमा नलिने स्वभावको छ भने उसले सामान हराइराख्ने, भाँडाकुँडा फुटाल्ने, खसाल्ने, अर्कोको कुरा नसुन्ने, बोलेको कुरा नपुर्याउने, गर्नलागेको काम र जान लागेको ठाउँ बिर्सने घटना कथामा राख्नु बेस हुन्छ ।

पात्र अल्छी छ भने उसले कसैले अह्राएको वा उसलाई गर्न मनलागेको काम गर्न ढिला गर्ने वा नगर्ने, कुनै काम छोटकरीमा वा भाराटार्ने हिसाबले गर्न खोज्ने घटना राखिन्छ ।

पात्र डरछेरुवा छ भने कुनै अनौठो, नयाँ वा संकटको कुरा सुन्दा आत्तिने, कतै जाँदा अरूको पछिपछि जाने, अगाडि नजाने, लुक्ने, भक्भकाउने, कुनै शब्द अनावश्यक रूपमा दोहोर्याउने, भर्सक बोल्न नखोज्ने स्वभावको हुन्छ ।

हिम्मती, आँटिलो पात्रले कुनै पनि काम छिटो, राम्रो र पूरा गर्न खोज्छ । ऊ जोसँग पनि प्रतिस्पर्धा गर्न तम्सन्छ । हरेक प्रतियोगिता जित्न खोज्छ ।

शिष्ट, भद्र, घरानिया स्वभावको पात्रले बडो विचार गरेर बोल्छ । अनावश्यक कुरा बोल्दैन । जे काम गर्दा पनि विचार पुर्याउँछ । ऊ स्वाभिमानी र अलिअलि घमण्डी स्वभावको पनि हुनसक्छ ।

पात्रले के सोच्छ, अनुभव गर्छ, दुःख पर्दा के गर्छ र खुशी हुँदा के गर्छ भन्ने कुरा देखाउनका लागि विशेषण र क्रिया विशेषण प्रयोग गर्नुपर्छ । जस्तै: थाकेको, दङ्ग परेको, रिसाएको, कृतज्ञ, प्रसन्न, जिज्ञासु, चिन्तित, अलमल्ल, छक्क, उत्सुक, गम्भीर, उताउलो, हाँसिलो ।

अनुभूति, अनुभव, सोचाइ, व्यवहारसँग सुहाउने विशेषण प्रयोग गर्नुपर्छ । त्यस्तै क्रियाको लागि पनि सुहाउने क्रियापद प्रयोग गर्नुपर्छ । अल्छी लागेको पात्रले हाई काढ्छ । उत्सुक पात्रले गालामा हात राख्छ वा उसको आँखा गम्भीर र जिउ अलि अगाडि भुकेको हुनसक्छ । रिसाएको मानिसले मुठ्ठी कस्छ । थाकेको मानिसको अनुहारमा पसिना आएको हुनसक्छ ।

पात्रले सोचेको, अनुभव गरेको कुरा उसको मुखबाट भन्न लगाउनुहोस् ।

जस्तै : “ती सुन्दर चराहरू भएको ठाउँमा जान्छु म,” तिरु उतेजित भएर करायो । “म नराम्रो छु । तिनीहरूले मलाई मार्नसक्छन् । मारे मारुन् । तर म तिनीहरूकहाँ जान्छु । हाँसहरूबाट ठुडिनु, कुखुराको पिटाइ खानु, चारा खाउने केटीको लात्ती खानु अनि जाडोमा भोकभोकै मर्नुभन्दा त ती रजहाँसहरूबाट मारिनु बेस ।”

## पात्र र कथावाचकको दृष्टिकोण

कथा प्रस्तुत गर्ने मुख्य दुई तरिका छन् जसलाई कथावाचकको दृष्टिकोण भनिन्छ । एउटा तरिका, कथाको मुख्य पात्र वा नायकको मुखबाट कथा भनाउन अथवा उत्तम पुरुषमा कथा

प्रस्तुत गरिन्छ । जस्तै: “म जंगलको अग्लो रुखको टोडकामा बस्छु । अंधारो भएपछि म शिकार खोज्न बाहिर निस्कन्छु । मसँग चराहरूमात्रै होइन, खरायो र मुसाहरू पनि डराउँछन् । . . . .”

अर्को तरिका लेखकको मुख वा कलमबाट भन्नु हो । यो धेरै प्रचलित तरिका हो । यसलाई प्रथम पुरुषमा लेखिएको भनिन्छ । यो तरिकाले लेख्दा सबै उमेरका पाठकहरूले पढ्नसक्छन् । उत्तम पुरुषमा लेख्दा गाह्रो, जटिल, विज्ञान र प्रविधिका कुरा गर्न गाह्रो हुनसक्छ तर यो प्रथम पुरुषबाट गाह्रो कुरा पनि सजिलोसँग भन्न सकिन्छ । धेरैजसो लेखकलाई यो शैलीमा लेख्दा सजिलो र खुकुलो लाग्छ ।

प्रथम पुरुषमा लेख्दा लेखक लुकेको हुन्छ । उसले पाठकलाई सम्बोधन गर्न वा पाठकसँग कुरा गर्नु हुँदैन । लेखकले कुनै पात्रको बारेमा आलोचना, टिप्पणी गर्नु हुँदैन । उदाहरणका लागि बाघले यो मुसालाई माया गर्नुपर्थ्यो । मुसाको गुण उसले बुझ्नुपर्थ्यो । पाठकहरू, आफै अनुमान गर्नुहोस् त अब सिंहले के गर्‍यो होला ? लेखकले यस्तो टिप्पणी गर्नु वा लेख्नु हुँदैन ।

तन्नेरी वा प्रौढ पाठकहरूका लागि प्रायः प्रथम पुरुषमा लेख्दा प्रभावकारी हुन्छ भने किशोर र बालबालिकाले उत्तम पुरुषमा लेखेका कथा रुचाउँछन् । “म बाघ हुँ ।” भनेर कथा सुरु गर्दा पाठकहरू कथाको पात्रसँग नजिक भएको र आफ्नै अगाडि घटना भइरहेको उनीहरूले अनुभव गर्छन् । तर धेरै साना नानीहरूलाई यस्तो शैलीले भ्रम पार्नसक्छ ।

उत्तम पुरुषमा कथालेख्दा मुख्य पात्रको विचार, व्यक्तित्व र उसका गतिविधिहरू प्रस्तुत हुन्छ । उसले देखेको भोगेको कुरा र उसका विचार मात्रै पाठकले थाहा पाउँछन् । अरू पात्रको विचार संवादको रूपमा लेखिन्छ ।

उत्तम पुरुषमा प्रस्तुति संवादजस्तो लाग्नसक्छ । तर वर्णन र विवरण पनि पात्रले नै भन्छ । अरू पात्रले बोलेका कुरा उद्धरणमा राखिन्छ । कथा भन्ने मुख्य पात्रका बारेमा वर्णन गर्नु पर्यो भने ऊ आफैले आफ्नो वर्णन गर्नुभन्दा अर्को पात्रको मुखबाट संवादको रूपमा भनाउनु बेस हुन्छ । जस्तै । सिंहले कथा भन्दै छ भने उसले मेरा लामो कपाल छ तीखो नङ्गा छ भन्नु भन्दा आर्को पात्र, मुसाले “ओहो ! हजुरको कति लामो कपाल ! कति तीखा नङ्गा !” भन्नु बेस हुन्छ । अर्को त्यो भन्दा पनि सक्रिय संवाद “ओहो म त हजुरको कपालभित्र हराएँ । हजुरको नङ्गाले मलाई कोतर्ला अलि परै राख्नुहोस् ।”

उत्तम पुरुष वा प्रथम पुरुष जुनमा लेखे पनि एउटै व्यक्ति वा पात्रको दृष्टिले लेख्नुपर्छ । एउटै कथा कहिले एउटा पात्रको मुखबाट त कहिले अर्को पात्रको मुखबाट भन्न लगाउँदा भ्रम हुन्छ । प्रथम पुरुषबाट कथा लेख्दा पनि एउटै दृष्टिकोण भए पाठक भुक्किन्न । एउटा पात्र वा एक जना कथा वाचकले जानेको कुरा र उसको दृष्टिकोण अर्कोसँग मिल्दैन । तर कथामा एकभन्दा धेरै पात्र वा कथा वाचकको दृष्टिकोण वा धारणा राख्नु परेमा बेग्लै अध्याय लेखेर फलानाको भनाइ भनेर स्पष्ट पार्नुपर्छ ।

धेरैजसो बालकथा मुख्य पात्र वा नायकको दृष्टिकोणबाट प्रस्तुत गरिन्छ । मुख्य पात्रको चरित्र, क्षमता, गुण, कमजोरी, स्वभाव आदिले कथाको प्रस्तुतिलाई प्रभावित पार्छ । तर लेखकले मुख्य पात्रलाई कस्तो बनाउन चाहन्छ त्यस कुराले पनि कथावाचकको दृष्टिकोणलाई असर पार्छ ।

उदाहरणका लागि सिंहको पञ्जाबाट मुक्त भएर पछि सिंहलाई उसको जाल काटेर मुक्त गरिदिएको कथाको प्रस्तुतिमा लेखकले प्रथम पुरुष (थर्ड पर्सन) मा कथा लेखे पनि त्यसको मुख्य पात्र मुसाको दृष्टिकोणबाट कथा प्रस्तुत गरिएको छ । यसलाई “म मुसा हुँ । एक पल्ट म वनको राजा सिंहको पञ्जामा परें .... ” भन्ने उत्तम पुरुष (फर्स्ट पर्सन) को दृष्टिले लेखे पनि खासै

फरक पढेन । तर “म बनको राजा सिंह हुँ । एक पल्ट एउटा चकचके मुसोले मलाई दिक्क पार्यो ... ” भन्ने उत्तम पुरुषको शैलीले लेखिएको भए निश्चय नै सिंहको दृष्टिकोणले कथा प्रस्तुत गरिने थियो र कथामा सिंहको व्यक्तित्वले प्रभुत्व जमाउने थियो ।

पात्रको विकास:

कथाको केन्द्रविन्दु पात्र हुन्छ किनकि पात्रकै समस्या र उसका गतिविधिलाई लिएर कथा लेखिन्छ । यसैले पात्रको चरित्र कस्तो बनाउने भन्ने कुरामा विशेष ध्यान दिनुपर्छ । घटना बनाउने बित्तिकै त्यसलाई मिल्ने पात्र राखेर कथा लेख्दा पात्रको चरित्रमा विभिन्न त्रुटि हुनसक्छ । यसैले पात्रको निर्माण र विकासमा ध्यान दिनु जरुरी हुन्छ ।

पात्रको गुण र चरित्र घटना वा समस्या समाधान गर्नको लागि चाहिने खालको भएन भने कथा अविश्वसनीय बन्छ । जस्तै शारीरिक बलको काम गरेर बहादुरी देखाउने पात्र र मानसिक बल वा बुद्धिको प्रयोग गरेर बहादुरी देखाउने पात्रको शारीरिक बनावट, बोलीचाली आदि फरक हुनु स्वाभाविक हो । मुख्य कुरा के हो भने पात्रहरू क्यारमबोर्डका गोटी जस्ता लेखकले जता र जुन काममा लगायो त्यही काम गर्ने जस्तो देखिनु हुँदैन । त्यो काम गर्ने क्षमता, सीप र इच्छा पात्रमा हुनुपर्छ र लेखकले त्यो क्षमता, सीप र इच्छाभएको देखनाउनु पर्छ ।

कतिपय सफल लेखकले आफूसँग कथानक भए पनि त्यसलाई मिल्ने पात्रको निर्माण गर्न धेरै समय लगाउँछन् । आफूले नचिनेका जीवजन्तुलाई पात्र बनाउनु पर्यो भने ती जीवजन्तुको बारेमा अध्ययन गर्न समय र स्रोत खर्च गर्छन् । रोबोट वा कम्प्युटर वा खेलौना पात्र भएको कथा लेख्दा पनि ती पात्रको वैज्ञानिक र यान्त्रिक बनावट र क्षमताबारे अध्ययन गर्नुपर्छ । केटाकेटीको कथा हो नि वा काल्पनिक परी कथा त हो भनेर कथा लेख्नु हुँदैन ।

कथा प्रभावकारी हुनका लागि लेखकले आफ्ना पात्रलाई राम्ररी चिन्नुपर्छ । हुन त कथा लेख्दा धेरै जसो लेखकले कथानकमा बढी जोड दिन्छन् । कुनै घटना वा कथानक फेला पार्ने बित्तिकै कथालेखन थाल्छन् । तर विचार विषय वा कथानक भेट्टाउँदैमा राम्रो कथा हुँदैन । यसको लागि पात्रको छनौट राम्ररी गर्नुपर्छ । पात्र छानिसकेपछि त्यसको चरित्र, व्यक्तित्व विकास गर्न समय र मेहनत लगाउनुपर्छ । मुख्य पात्रका लागि मात्रै मेहनत गरेर पुग्दैन । सहायक पात्रहरूको पनि महत्व हुन्छ । तिनीहरूको विकासका लागि पनि समय लगाउनु पर्छ ।

कतिपय कथाकारले विषय वा कथानक भेटाएपछि त्यसलाई मिल्ने पात्र जबर्जस्ती खोज्छन् । पात्रलाई घटनाको पछि दौडाउँछन् । तर कतिपय कथा पात्रकै कारणले अमर हुन्छ । घटना वा कथानक गौण हुन्छन् । अहिले टेलिभिजन, कार्टुन कथाहरूमा देखिने मिकी माउस, डोनाल्ड डक, स्पाइडरम्यानजस्ता अनेकौं पात्रको पछाडि केटाकेटीहरू हुरुक्क हुन्छन् । लेखकहरूले ती पात्रको गुण, चरित्र र व्यवहारको आधारमा कथानक थप्दै जान्छन् । धेरैले रुचाउने एउटा पात्र विकसित गर्नसक्यो भने त्यसले लेखकलाई यश मात्रै होइन आर्थिक लाभ पनि दिलाउँछ ।

## ५) परिवेश

स्थान, समय, वातावरण र सन्दर्भ

कथाका घटनाहरू कुन परिस्थिति, समय, मौसममा भएको हो ? पात्रहरू कहाँ कस्तो वातावरण वा स्थानमा कुन मनस्थितिमा छन् । रमाइलो मनोदशा (मुड) मा छन् कि लडनेभिडने स्थितिमा छन् ?

कथा कागत वा कम्प्युटरको पर्दामा लेखे पनि कथाको घटना कुनै खास समय (वर्ष, ऋतु, वर्षा, जाडो, गर्मी, महिना, दिन, रात, साँझ, बिहान इत्यादि) स्थान (गाउँ, सहर, जङ्गल, पानी इत्यादि) र परिस्थिति (वरिपरिको भौतिक वातावरण, मैदान, जमिन, रुख तथा मानसिक वातावरण, तनाव, रिस, खुशी, उत्सव इत्यादि) मा हुन्छ ।

यसैले कथा लेख्दा भिडियो फिल्म खिचन लागेको छु भन्ने कल्पना गर्नुहोस् । त्यसलाई स्पष्ट पार्ने वाक्य लेख्नुहोस् । कथाको घटना वा पात्रसँग सरोकार राख्ने वा तिनको मुडलाई प्रभाव पार्ने सबै कुराको वर्णन गर्नुहोस् ।

याद गर्नुहोस् कुनै पनि घटनाको पछाडि यी प्रश्नहरूको उत्तर हुन्छ :

कुनै काम कसले गर्यो ? के गर्यो ? कसरी गर्यो ? कहाँ गर्यो ? कहिले गर्यो ? किन गर्यो ? आदि ।

जस्तै : काले कौवा उड्दै मन्दिरको आगनमा महिरोमाथि बस्यो । महिरोमा तुलसीको पूजा गर्दा बोहोतामा बत्ती बालेको रहेछ । बत्ती बलेको बोहोतामा हलुवा राखेको थियो । कालेले आफ्ना चल्लालाई हलुवा ख्वाउने विचार गर्यो । उसले हलुवा र बत्ती भएको बोहोतो ठाँडमा च्याप्यो र गुडतिर उड्यो । गाउँका घरहरू खरले छाएका थिए । यसैले कौवाले बत्ती बलेको बोहोतो लगेको देखेर मासिनहरूले घरको छानामा कौवाले आगो लगाउला भनी डराए ।

माथिको कथाको अंशमा सबैजसो प्रश्नको उत्तर भेटिन्छ ।

नभन्नुहोस् देखाउनुहोस्

“वर्षा ऋतु थियो ।” “गर्मी थियो ।” “अँध्यारो थियो ।” “जाडो थियो ।” यसरी परिवेश बताउनुभन्दा परिवेश देखाउनु प्रभावकारी हुन्छ । “भ्रमभ्रम पानी परिरहेको थियो ।” “खलखल पसिना आइरहेको थियो । पसिनाले जिउ लुछुप्रे भिजेको थियो ।” “उसले बत्ती बाल्यो ।” “उसले गलबन्दीले कान छोप्यो । स्वेटरले नपुगेर ज्याकेट लगायो ।” भन्नसकिन्छ । परिवेश यस्तो थियो भन्नुभन्दा परिवेश काम वा एक्सनबाट देखाउनुपर्छ ।

कतिपय चाडपर्व र उत्सवहरू लुगा र खानाले चिनिन्छन् । जस्तै माघेसक्रान्तिमा ध्यू र चाकु, तरुल र खिचडी, तिहारमा रोटी, जनैपूर्णिमाको दिन क्वाँटी इत्यादि ।

चाडपर्वहरू समयसँग सम्बन्धित हुन्छन् । नेपाली चाडपर्वहरू प्रायः तिथिअनुसार हुन्छ । माघेसक्रान्तिमा सँधै जाडो हुन्छ । लक्ष्मीपूजा औँसीको दिनमा हुन्छ । कसैले लक्ष्मीपूजाको राती घुम्न निस्कँदा टहटह जुन लागेको थियो भनेर लेख्यो भने कस्तो होला ?

स्थान, समय, सन्दर्भ र वातावरण पात्रसँग मिल्नुपर्छ । माछालाई बगैँचामा राख्न मिल्दैन । कछुवा पानीको नजिक बस्छ । डाइनासोरको कथाको परिवेश हजारौँ वर्ष पुरानो हुन्छ ।

परिवेशको वर्णन लामो गर्नु हुँदैन । कथासँग संबन्ध नभएको वा असान्दर्भिक कुरा लेख्नु हुँदैन ।

६) संवाद

मन तान्ने संवाद

पुराना बालकथाहरूमा वर्णन धेरै र संवाद थोरै हुन्थ्यो । तर टेलिभिजन, भिडियो र इन्टरएक्टिभ सीडीमा बालकथा हेर्ने बालबालिकाहरूको मन तान्नका लागि वर्णनभन्दा संवाद

चाहिन्छ । संवाद पनि सामान्य होइन, मन छुने, तगडा संवाद ! संवाद भएन भने पाठकको मन अन्यत्र लाग्न सक्छ । पाठकलाई कथामा अल्फाइराख्ने विभिन्न उपायहरूमध्ये संवाद एउटा महत्वपूर्ण उपाय हो ।

पहिले देखि कथा लेख्दै आएका कतिपय ख्यातिप्राप्त कथाकारहरूले पनि अब आएर आफ्नो कथामा संवादको मात्रा बढाउन थालेका छन् । यो पुस्तकका लेखकका पहिले लेखिएका कथा र पछि लेखिएका कथाहरूमा यो कुरा लागू हुन्छ । यदि यो पुस्तक बालकथा लेखकले पढ्दै हुनुहुन्छ भने अब तपाईंको कथामा संवादको मात्रा र गुणस्तरमा यसको प्रभाव स्पष्ट देखिनेछ ।

संवाद जीवन्त, जस्ताको तस्तै वा साँच्चैको पात्रले दैनिक बोलिचालीमा बोलेजस्तै हुनुपर्छ । कथा कल्पना गरेर लेख्न सकिन्छ तर जीवन्त संवाद कल्पनाको भरमा लेख्न गाह्रो हुन्छ । यसका लागि वास्तविक संसार, दैनिक व्यवहारमै पुग्नुपर्छ र सके बालबालिकासँग संगत गर्नुपर्छ ।

बालकथाको पात्रले बोलेका सबै संवाद प्रभावकारी हुँदैन । न त उद्धरण चिन्हभित्र दिँदा प्रभावकारी संवाद बन्छ । संवादले कथामा एक्सन थप्नुपर्छ र कथालाई अगाडि बढाउनुपर्छ ।

एउटा पात्रले अर्को पात्रको भनाइ वा व्यवहारप्रति जनाएको प्रतिक्रिया वा परिस्थितिप्रति गरेको प्रतिक्रिया संवाद हो । पात्रले बोल्दा संवादसँगसँगै शारीरिक हाउभाउ र व्यवहारबाट पनि प्रतिक्रिया जनाउनसक्छ जसलाई वर्णनबाट व्यक्त गर्नुपर्छ । यसरी शरीरको आंगिक प्रतिक्रियासँगै संवाद भयो भने बढी प्रभावकारी हुन्छ । जस्तै रिसाएको पात्रले खुट्टा बजाउँ भन्छ । दुःखी पात्रले आँसु चुहाउँदै कुरा गर्छ ।

संवादमा भिनामसिना विवरण र लामो वर्णन हुनुहुँदैन । सानातिना कुरा बताउनु आवश्यक भए वर्णनबाट भन्नु बेस हुन्छ । केटाकेटीहरूमा पढ्ने धैर्य कम हुनेहुँदा संवाद सक्रिय, रोचक र एक्सनसहितको हुनु बेस हुन्छ ।

लेखकले कथालाई केही दिन नाटकको स्क्रिप्टका रूपमा लेख्ने अभ्यास गरे पनि संवाद लेख्ने बानी बसाल्न सघाउ पुग्छ ।

## प्रभावकारी संवाद लेखनका केही उपाय :

*केटाकेटीले कसरी बोल्छन् ध्यान दिएर सुन्नुहोस् र केटाकेटीले जस्तै गरी सोच्नुहोस् :* आइसक्रिम, चकलेट वा पेडा देख्यो भने बालकले के सोच्छ, र आमाले के सोच्छन् ? बालकको मुखबाट के शब्द निस्कन्छ ? आमाले के भन्छन् । पसलेसँग बालकले आइसक्रिम कसरी माग्छ ? आमाले कसरी माग्छन् ? सोच्नुस् त । अब बालकको मुखमा आमाको शब्द र आमाले बोल्ने तरिकाले बालकले बोलेको लेख्नु भयो भने कथा कस्तो होला ? कुनै पनि विषय वा घटनाका बारेमा ठूला मानिसले सोच्ने र केटाकेटीले सोच्ने तरिका फरक हुन्छ । बालबालिकाले बोल्ने शब्द र वाक्य अनि उनीहरूकै शैलीमा बोलिने संवाद लेखनका लागि बालबालिकाले जस्तै गरी बोल्न र सोच्न सक्नुपर्छ ।

वास्तविक जीवनमा बालबालिकासँग संगत गरेर धेरै कुरा सिक्न सकिन्छ । तपाईंको घरमा केटाकेटी छैनन् भने छिमेकका केटाकेटीसँग संगत गरेर हुन्छ कि, समयसमयमा विद्यालयमा गएर स्वयंसेवकको रूपमा पढाएर हुन्छ कि अथवा टोलका बालबालिकालाई भेला गराएर कुनै कार्यक्रम चलाएर हुन्छ कि जसरी हुन्छ बालबालिकासँग संगत गरेर जीवन्त संवाद लेख्ने र बालबालिकाको दृष्टिकोणले सोच्ने बानीको विकास गर्न सकिन्छ ।

**केटाकेटीले लेखेका कुरा पढनुहोस् उनीहरूले के भन्छन् ध्यान दिनुहोस् :** कतिपय बालपत्रिकाले केटाकेटीले लेखेका रचना छाप्छन् । ती रचना पढनुहोस् । मौका पाइयो भने बालकालिकाले कक्षामा लेखेका अभ्यास, उत्तर पुस्तिका र डायरी पढनुहोस् । स्कूल, क्लब वा कुनै संस्थाको माध्यमबाट बालबालिकाका लागि भित्तेपत्रिका वा अन्य प्रकारका लेखन कक्षाको आयोजना गर्नुहोस् । तिनमा भाग लिनुहोस् र बालबालिकाले लेखेका कुराहरू पढनुहोस् । उनीहरूले आफ्नो विचार कसरी अभिव्यक्त गर्छन् ध्यान दिनुहोस् ।

**बालसाहित्य र बालमनोविज्ञानको अध्ययन गर्नुहोस् :** आफूले जुन उमेरका बालबालिकाका लागि लेख्न लाग्नु भएको छ, त्यो उमेरका बालकालिकाका लागि तयार परिएका साहित्य पढनुहोस् । कुनै पनि बालपत्रपत्रिका पढन नछुटाउनुहोस् । कस्तो कथा केटाकेटीलाई मन पर्छ र संपादकलाई कस्तो कथा चाहिन्छ भन्ने अनुमान गर्न यसले सघाउँछ ।

बालमानोविज्ञान बुझ्न सघाउने सामग्री पढनुहोस् । तपाईं आफै बालमनोवैज्ञानिक बन्न सक्नुहुन्न तर बालमनोविज्ञानका आधारभूत कुराहरू थाहा पाउन सक्नुहुन्छ । यसबाट तपाईंका कथा बालमनोविज्ञानको दृष्टिले पनि त्रुटिरहित बन्नेछन् ।

**आफ्नो संवाद सस्वर पढनुहोस् :** कथा लेखेपछि पात्रले बोलेका संवादहरू पाठकको नक्कल गर्दै अरूले सुन्ने गरी पढनुहोस् । तपाईंको संवादमा परेका शब्द र वाक्य असामान्य भयो भने त्यो कुरा तपाईं आफैले थाहा पाउनुहुनेछ । पात्र र संवादको मेल भयो वा भएन बुझ्नुहुनेछ ।

**बालबालिकालाई कथा सुनाउनुहोस् :** पहिला गुरु पाठकहरू नै हुन् । यसैले आफूले लेखेका कथा जुन उमेर समूहका लागि लेखिएको हो सर्वप्रथम त्यही उमेरका केटाकेटीलाई सुनाउनुहोस् र उनीहरूको प्रतिक्रिया थाहा पाउनुहोस् । साना नानीहरूले कथा सुन्न ध्यान दिएनन् भने कसरी ध्यान दिने गरी लेख्ने भन्ने उपाय निकाल्न सकिन्छ । माथिल्ला उमेरका बालबालिकाले कथाका बारेमा आफ्नो विचार व्यक्त गर्न सक्छन् । ती विचारहरू सुन्नुहोस् ।

**ऐतिहासिक तथा आंचलिक संवाद :** कतिपय लेखकले अहिले पनि पृथ्वीनारायण शाहको दिव्योपदेशमा प्रयोग गरिएका शब्द र वाक्य प्रयोग गरेर आफ्नो लेखाइलाई पभावकारी बनाउने प्रयास गरेको पाइन्छ । आदिकवि भानुभक्त र युवाकवि मोतिराम भट्टले प्रयोग गरेको भाषा र कतिपय शब्द प्रयोग गर्दा त्यस बेलाको समाजको अनुभूति हुन्छ । ऐतिहासिक घटनामा आधारित कथा लेख्दा तिनका पात्रहरूले बोल्ने संवादमा ऐतिहासिक कालमा बोलिने भाषाका केही शब्द र वाक्य संरचनालाई प्रयोग गर्न सकियो भने संवाद जीवन्त बन्छ ।

त्यस्तै, विभिन्न जाति र स्थानमा बोलिने, आंचलिक भाषा र शब्दको प्रयोग गरेर कथामा स्थानीयताको अनुभूति दिलाउन सकिन्छ । तर त्यस्ता शब्दहरू पाठकले सजिलैसँग बुझ्नसक्ने हुनुपर्छ । स्थानीय पात्रले उसको भाषामा बोलेको संवादका केही शब्द उसकै भाषाको राखेर अरू नेपालीमा लेख्दा पनि त्यही अनुभूति दिलाउन सकिन्छ ।

## ७) भाषा र शैली

वाक्य सकेछम्म छोटो लेख्नुस् । सकेसम्म १२ वा त्योभन्दा थोरै शब्दका वाक्य लेख्नुस् । सामान्यतया १० देखि १५ शब्दका वाक्यहरू बुझ्न सजिला हुन्छन् । ३० शब्दभन्दा धेरै लामो वाक्य नलेख्नुस् । एउटै लम्बाइको वाक्य नलेख्नुहोस् । एउटा वाक्य छोटो, लामो, अर्को मध्यम खालको गरी मिलाएर लेख्नुहोस् ।

उदाहरण :

रात पर्यो । उनीहरूले बाटो विसै । तीनै जना यति थाकेका थिए कि एक पाइला हिँडन गाह्रो थियो । तर उनीहरूले आशा मारेनन् ।

“हेर बत्ती देखियो । गाउँ आइपुगेजस्तो छ !” उनीहरू खुशीले चिच्याए ।

वाक्य छोटो मात्रै होइन सरल र सोभो पनि हुनुपर्छ । अनुच्छेद पनि छोटो हुनुपर्छ । घुमाउरो वाक्य हुनुहुँदैन । वाक्य बुझ्न सजिलो र पढ्दा रमाइलो पनि हुनुपर्छ ।

यस्ता वाक्य लेख्ने उपाय धेरै छन् । अनुप्रास, छन्द, लय, ध्वन्यात्मक वा अनुकरणात्मक शब्दहरूले वाक्य आकर्षक बन्नसक्छ ।

कहिले काहीं एउटै अक्षरबाट सुरुहुने वा एउटै अक्षरबाट अन्त्य हुने वा सुन्दा उस्तैउस्तै लाग्ने शब्दहरूलाई एकै ठाउँमा मेलैसँग राखेर पनि रमालो वाक्य बन्नसक्छ । जस्तै : घट्टमा भट्ट गएर भट्ट पिसेर आऊ । स्याल करायो । अनि खरायो डरायो र हरायो । पसलेले उसलाई दियो कम्प्युटरको माउस, मुसा खाने बिरालोले अब के खाउस् ।

घटना वा कामसँग मिल्ने वा त्यस्तै सुनिने शब्दहरू लेखेर पनि वाक्य रमाइलो बन्नसक्छ । जस्तै : गड्याडगुडुड आकाश गर्ज्यो । चिरबिरचिरबिर चरा करायो । टपटप पानी चुट्यो । खननन्खननन् चाँदीका मोहर बजे । भट्टटटट गोली चल्यो ।

**संयोजक :** र, अनि, पछि, त्यसपछि, पनि, वा, या, अथवा, तर, नत्र, जुन, जो, जे, जहाँ, जसरी, जहिले, किनकि जस्ता शब्द धेरै प्रयोग गरेर वाक्यहरूलाई जोडेर लामो वाक्य बनाउनु राम्रो हुँदैन । जस्तै : हामी एउटा होटरमा गर्यौं र मम ल्याउने अर्डर गर्यौं, तर बेराले मम पकाउने बेला भएको छैन भनेपछि उसलाई होटलमा जे छ त्यही ल्याउ भन्यौं अनि उसले समोसा ल्यायो, त्यसपछि रसभरी ल्यायो .

यो वर्णनलाई यसरी लेखे बेस हुनेथियो : हामी होटलमा गर्यौं र मम ल्याउने अर्डर दियौं ।

“मम पकाउने बेला भएको छैन ।” बेराले कपाल कन्याउँदै भन्यो ।

“त्यसो भए जे पाकेको छ त्यही ल्याऊ ।” मेले भनै ।

एकछिन पछि बेराले प्लेटमा समोसा ल्यायो । त्यसपछि उसले रसभरी ल्यायो ।

**संवाद र वर्णन :** पात्रहरूले एकआपसमा बोलेको कुरालाई संवाद वा वार्ता भनिन्छ । पात्रले बोलेको कुरा जस्ताको तस्तै लेख्नुपर्दा उद्धरण चिन्हभित्र ( “ ” ) राखिन्छ । यसबाट कसले के बोल्थो/भन्यो भन्ने स्पष्ट हुन्छ ।

संवादलाई दुई तरिकाले राख्न सकिन्छ । फलानोले यस्तो भन्यो भनेर कमा दिने र उसले भनेका कुरा उद्धरण चिन्हभित्र राख्ने । अर्को तरिका पहिले संवाद लेख्ने र फलानाले भन्यो भनेर विवरण दिने । तर कुन संवाद कसले बोलेको भन्ने स्पष्ट हुनुपर्छ ।

उदाहरण :

“गुन्टेलाई जोख्नको लागि बजारबाट ठूलो मेसिन ल्याउनु पर्छ । त्यो मेसिन भोलामा राखेर ल्याउन मिल्दैन । यसैले कुनै दिन मेलामा बजार गएको बेलामा गुन्टेको तौल लिनु पर्ला ।” हरिण मिसले भनिन् ।

गुन्टे हात्तीले “हुन्छ नि मिस ।” भनेर कपाल त हल्लायो, तर भित्री मनले चित्त बुझाएन ।

हरेक पात्रको संवादलाई बेग्लाबेग्लै अनुच्छेदमा राख्यो भने लेखाइ/छपाइ आकर्षक र पढन अनि बुझ्न पनि सजिलो हुन्छ ।

एकपछि अर्को संवाद, वार्ता वा डायलग लगातार लेख्नु भन्दा बीचबीचमा वर्णन लेख्नु बेस हुन्छ । त्यस्तो विवरणले संवाद बोल्नेको हाउभाउ, मनस्थिति, बानी र वरिपरिको वातावरण, परिवेश, समय र परिस्थिति बुझ्न सघाउँछ ।

उदाहरण:

राजुले त्यस मानिसलाई भन्यो, “मामा, तपाईं आमा नआउनुभएसम्म यहीं आराम गरेर बस्नुहोस् । म एकैछिन मेरो कोठामा पढ्दै बस्छु । केही कुरा चाहियो भने माग्नु होला ।”

राजुको कुरा सुनेर त्यो मानिस दड्ग पन्यो । उसले भन्यो, “हुन्छ बाबु । मेरो केही चिन्ता लिनुपर्दैन । राम्ररी मन लाएर पढ । तिम्री आमा नआएसम्म म यहीं आराम गरेर बस्छु ।”

राजु कोठामा गएर कम्प्युटर खोल्न र इन्टरनेटमा जोडेर को साथी लाइनमा छ भनी खोज्यो । उसका दुई जना साथी अनलाइनमा रहेछन् । संयोगले उसकै एक जना शिक्षक पनि अनलाइनमा रहेछन् ।

**संवाद/वार्ता र उद्धरण चिन्ह :** बोलेका कुरा वा संवाद उद्धरण चिन्हभित्र लेख्नुपर्छ । जस्तै: पसलेले भन्यो, “यो घडीलाई दम दिनु पर्दैन । एकपल्ट बेटी राखेपछि वर्ष दिनसम्म चल्छ । यो घडीको सबैभन्दा राम्रो बानी के छ भने यो उज्यालो भएपछि मात्रै कराउँछ । अँध्यारोमा यो घडी कराउँदैन । राती हल्ला गर्दैन ।”

तर कसैको भनाइलाई जस्ताको तस्तै नलेखी त्यसको आसय लेख्दा उद्धरण चिन्हभित्र राख्नु पर्दैन । जस्तै: काले कौवाको भनाइ अनुसार रोटी उसको मुखबाट खसेको थियो । स्यालले पक्कै पनि कालुलाई भुक्काएको हुनुपर्छ भन्ने विचारी विरालोले विचार गर्‍यो ।

यदि उद्धरणभित्र पनि उद्धरण गर्नु पर्‍यो भने सुरु वा बाहिरी उद्धरण चिन्ह लेख्दा दुइटै उल्टो कमा (“ ”) भित्र र भित्रको उद्धरण वा भनाइ एउटा उद्धरण चिन्ह वा उल्टो कमा ( ‘ ’ ) भित्र राख्नु पर्छ । जस्तै: चंखे बाँदरले भन्यो, “चितुवाले स्याललाई ‘पख्लास् तँलाई नमारी छाड्दिन’ भन्यो, तर तर्साएर मात्रै छाडिदियो ।”

**पर्यायवाची शब्दको प्रयोग :** वाक्यहरूमा एउटै शब्द दोहोर्याइ रहनु वा प्रयोग गरिरहनु हुँदैन । त्यसको समानार्थी अर्थात् उस्तै अर्थ जनाउने शब्द राख्नुपर्छ । शब्दकोष, पर्यायवाची शब्दकोश वा सरी शब्दकोषबाट समानार्थी शब्दहरू खोज्नुपर्छ । तर समानार्थी भन्दैमा अप्रचलित शब्दको प्रयोग गर्नु हुँदैन ।

‘भन्यो’ शब्द कथामा संवाद लेख्दा धेरै प्रयोग गरिन्छ । तर मुसाले भन्यो, विरालोले भन्यो, स्यालले भन्यो लेख्दा पाठकलाई पढ्न भर्को लाग्न सक्छ । यसको सट्टा मुसाले भन्यो, विरालोले थप्यो, स्यालले सोध्यो, रामले कुरा कोट्यायो, श्याम करायो, जस्ता भन्नु अर्थ जनाउने क्रियापदहरू प्रयोग गर्नुपर्छ ।

कथाकारसँग यस्ता पर्यायवाची वा समान अर्थ जनाउने क्रियापद र विशेषणहरू जति धेरै भयो उति बेस हुन्छ । यसका निम्ति पर्यायवाची शब्दकोश राख्नुपर्छ ।

दुईतीन वटा वा धेरै वाक्य एउटै शब्दबाट सुरु गर्नु हुँदैन । जस्तै : मुसा बाठो थियो । मुसाले विरालोलाई गीतमा भुलाउन खोज्यो । मुसाको गीत सुनेर विरालो हाँस्यो । मुसाले विरालोको मनको कुरा बुझ्नसकेन । मुसा भाग्न पनि सकेन । विचरा मुसाको अकालमा ज्यान गयो ।



यसको सट्टा : मुसाले आफूलाई बाठो ठान्थ्यो । उसले बिरालोलाई गीतमा भुलाउन खोज्यो । बिरालो उसको गीत सुनेर हाँस्यो । उसको मनको कुरा मुसाले बुझ्न सकेन । ऊ भाग्न पनि सकेन । बिचरो मुसाको अकालमा ज्यान गयो ।

**चिन्ह, अंक र संख्या :** हरेक वाक्यको समापनमा पूर्ण विराम (!) हुनुपर्छ । वाक्यभित्र परेका शब्दहरूलाई छुट्याउनु परेमा अर्द्धविराम (,) को प्रयोग गरिन्छ । कसैले केही कुरा सोधेको छ वा प्रश्न गरेको छ भने वाक्यको अन्त्यमा प्रश्न चिन्ह (?) लेख्नुपर्छ । छक्क परेको, स्तब्ध भएको वा अचम्म मानेको भाव व्यक्त गरिएको वाक्यको अन्त्यमा विस्मयबोधक चिन्ह (!) लेखिन्छ ।

वाक्य तथा शब्दहरूलाई जोडने र, अथवा, तथा, वा आदिको अगाडि कमा चिन्ह लेखिँदैन । जस्तै: कौवा, मुसा, भ्यागुतो र खरायो । आँप, काफल तथा नास्पाती ।

कथामा संख्या लेख्नु पर्दा सामान्यतया अंकमा नलेखी अक्षरमा लेख्ने चलन छ । जस्तै पाँच वटा कुकुर, पच्चीस थान किताब । तर अखबारहरूमा सामान, वस्तु, जीव आदिको संख्या लेख्दा एकदेखि नौ सम्म अक्षरमा र १० देखिमाथिको संख्या अंकमा लेख्ने सामान्य चलन छ । जस्तै १५ जना घाइतेमध्ये आठ जना केटाकेटी छन् । दुई वर्षकी छोरी २४ वर्षकी आमा । पाँच रूपैयाँ किलो आलु १५ रूपैयाँ किलो काउली ।

भगडा वा लडाइँमा बोलिने वाक्य र भाषा तथा प्रेममा बोलिने वाक्य र भाषा फरक हुन्छ । त्यस्तै जानवर, चरा, खेलौना, राक्षस, केटाकेटी र प्रौढले बोल्ने भाषा निश्चय पनि फरक हुन्छ । यसैले पात्र र कथानकलाई मिल्ने भाषा शैली हुनुपर्छ । कथाका लक्षित पाठकअनुसार पनि भाषा शैली फरक पर्छ । पाँच वर्षमुनिका नानीहरू र स्कूल पढ्ने बालबालिकाहरूका लागि लेखिने भाषा निश्चय नै फरक हुन्छ । धेरै साना नानीहरूका लागि लयवद्ध भाषा वा गीतमा कथा सुनाएको मनपर्छ ।

पुरानो समयको कथा लेख्दा पात्रहरूको संवादमा प्रयोग हुने शब्दमा विचार पुर्याउनुपर्छ । सकेसम्म त्यो युग वा समयका पात्रले बोल्ने शब्द प्रयोग गर्नुपर्छ । कथामा बोलीचालीको भाषा नै सबैभन्दा धेरै प्रभावकारी हुन्छ ।

CC

## बालकथा लेखनका अन्य पक्ष

### १. पाठकको उमेरअनुसारका बालकथा

अरू कथा लेखनमा लागू हुने सबै नियम बालकथा लेखनमा पनि लागू हुन्छ। तैपनि बालकथा र अन्य कथाबीच केही महत्वपूर्ण भिन्नताहरू छन्। बाल कथा लेखकले यी कुराहरूमा विचार पुर्याउनु पर्छ।

बालकथाका पाठकहरूलाई मोटामोटी रूपमा तीन उमेर समूहमा बाँडिन्छ : आठ वर्षसम्मका, आठदेखि बाह्र वर्षका र बाह्रदेखि सोह्र वर्ष उमेरका।

पहिलो समूहका केटाकेटीले छोटो, सरल भाषामा लेखिएका सरल भाव वा विचारका हल्काफुल्का कथा पढ्न रुचाउँछन्। उनीहरूमध्ये धेरैजसोले आफै कथा पढ्दैनन्। उनका आमा, हजुरआमा वा अरूले कथा सुनाउँछन्। तीनका कथाका किताब धेरै र ठूलाठूला चित्रहरूले भरिएको हुन्छन्। ठूला मानिसहरूले उनीहरूलाई चित्र देखाउँदै कथा पढ्न प्रेरित गर्छन्। उनीहरूले रुचाउने कथामा परिकथा, पशुपंछीका कथा, भूतप्रेतका कथा हुन्छन्। उनीहरूको लागि लेखिने पशुपंछीका कथाका पात्रहरू उनीहरूले चिनेजानेका पशुपंछी हुनुपर्छ। धेरै प्रकारका जटिल समस्याका कथाहरू यो उमेर समूहका केटाकेटीका लागि उपयुक्त हुँदैन।

दोस्रो उमेर समूहका केटाकेटीले बालबालिका, राजारानी, परी, राक्षस, महापुरुषहरूको कथा पढ्न रुचाउँछन्। कथा पढेर उनीहरूले शिक्षा लिनसक्छन्। उनीहरूले सामान्य समस्यामा आधारित कथा पनि पढ्न थाल्छन्।

तेस्रो उमेर समूहका केटाकेटीले साहसिक यात्रा, अभियान वा हिम्मतको काममा आधारित कथा, शिकार कथा र आविष्कार कथा पढ्न रुचाउँछन्। उनीहरूले जटिल समस्याका कथा पढ्न, समस्याको गाँठो आफै फुकाउन खोज्छन्। डाँका, लुटेरा, गाडेको धन भेट्टाउने, जादुगर, भूतप्रेतको रहस्य खोल्ने जस्ता कथा उनीहरूलाई रमाइलो लाग्छ। बालबालिकाका पारिवारिक, शैक्षिक, सामाजिक समस्यामा आधारित कथा पनि उनीहरूलाई मनपर्छ।

बालबालिकाहरू सानातिना उपलब्धि वा प्राप्तिमा पनि खुशी हुन्छन्। ठूलाहरूले हजार रूपैयाँ कमाउनु र उनीहरूले दश रूपैयाँ कमाउनु उस्ताउस्तै हुन्छ। समयमा विद्यालयमा पुग्ने, गृहकार्य गर्ने, परीक्षामा उत्कृष्ट हुनेजस्ता उनीहरूको चाहना उनीहरूको लागि समस्या, चिन्ता र द्वन्द्वको कारण बन्नसक्छ। जागिर गुमेको मानिसलाई भन्दा जाँचमा फेल भएको बालबालिकालाई बढी पीर पर्नसक्छ। ठूला मानिसलाई व्यापारमा नोक्सान भएको भन्दा बालबालिकाका लागि सानो खेलौना हराएको कुरा बढी दुःखदायक हुनसक्छ। यसैले समस्या र चाहनालाई लेखकले बालबालिकाको आँखाले हेर्नुपर्छ। आफू पाँच वा दश वर्षको हुँदा कुनै कुरा नपाउँदा वा हराउँदा कस्तो पीर परेको थियो भन्ने सम्झनुहोस् र त्यो अनुभूतिलाई बालकथामा उतार्ने प्रयास गर्नुहोस्।

प्रौढहरूका तुलनामा बालबालिकाहरू बढी कल्पनाशील हुन्छन्। प्रौढहरूको कल्पनालाई तर्कले छेक्छ, तर बालबालिकाहरूलाई कल्पना गर्न कुनै कुराले पनि रोक्दैन। उनीहरू चराको पखेटा सापट लिएर डाँडाकाँडा डुल्न सक्छन्। काल्पनिक जुत्ता लिएर पानीमाथि दगुर्न सक्छन्।

केटाकेटीहरू प्रौढहरूभन्दा भावुक पनि हुन्छन्। उनीहरूको मन कमलो हुन्छ। पानीमा डुब्न लागेको कमिला, उड्न सिक्दै गरेको चराको चल्ला, आमाको दूध खाँदै गरेको बाखीको पाठाप्रति उनीहरू संवेदनशील हुन्छन्। उनीहरूलाई पनि माया, आशा, निराशा, डर, इख, उत्साह, जाँगर, हाँक, प्रतिस्पर्धा जस्ता भावहरूले प्रभाव पार्छ।

यसैले बालकथामा भूमिका खेल्ने मुख्य पात्र, नायकले जहिले पनि असल काम गरेको, खराब विचार वा पात्रसँग लडेको, असलको जित र खराबको हार भएको देखाउनुपर्छ। उनीहरूमा असल प्रयास गर्नेहरू असफल भएको, दुष्टहरू सफल भएको र मोज गरेको कथाले उनीहरूमा निराशा जगाउने, भ्रष्ट बनाउने र अनैतिक काम गर्न प्रेरित गर्ने काम गर्छ। असल उद्देश्यको प्राप्तिको लागि पनि असल उपाय अपनाउनुपर्छ। खराब बाटो वा उपायले असल उद्देश्य हासिल गरेको देखाउँदा उनीहरूको चरित्रमा दुष्प्रभाव पर्नसक्छ। यसैले बालकथाको नायक चरित्रवान हुनुपर्छ। सकेसम्म नायक सुरुदेखि सच्चरित्र हुनुपर्छ। यदि सुरुमा खराब भए पनि असल काम गर्नाले उसको चरित्र असल भएको देखाउनुपर्छ।

## २. विभिन्न प्रकारका बालकथा

बालकथा यति किसिमका हुन्छन् भनेर किटान गर्नसकिन्छ। विषयवस्तु र कथानकका आधारमा बालकथालाई विभिन्न श्रेणीमा छुट्याउन सकिन्छ। बालकथाका केही प्रमुख किसिमहरू यस प्रकार छन् :

### सामाजिक बालकथा

आधुनिक समाजका विभिन्न समस्या, हाँक, द्वन्द्व, मानसिक तनाव, अवसर, उपलब्धि तथा दैनिक जीवनका भोगाइलाई लिएर लेखिएका कथा यस श्रेणीमा पर्छन्। यस श्रेणीमा पर्ने कथाहरूको क्षेत्र विशाल छ। अहिले यस्तै खालका कथाहरूको माग धेरै छ। यस्ता कथाहरू प्रायः माथिल्ला उमेरका बालबालिकाका लागि लेखिन्छ।

### परीकथा, काल्पनिक कथा, फेंटेसी

परीकथा, भूतप्रेत, जादुगर, राक्षस, ड्रागन तथा प्रागऐतिहासिक र काल्पनिक जीवजन्तुका कथा बालबालिकाले निककै रुचाउँछन्। एक ताका यस्ता कथाहरूले अन्धविश्वास बढाउँछ, भनिन्थ्यो र यस्ता कथालाई प्रोत्साहन दिइन्थ्यो। तर चलचित्र बनाउने आधुनिक प्रविधिको विकास तथा टेलिभिजनको प्रभावले गर्दा यस्ता कथाहरूको चलन फेरि बढेको छ। ट्यारी पोर्टर यसको जल्दोबल्दो उदाहरण हो। तर यस्ता कथालाई अन्धविश्वास बढाउन नभई बालोपयोगी शिक्षा र सन्देश दिने साधनका रूपमा उपयोग गर्नु बेस हुन्छ। नेपालका हिमाल, पहाड र तराईमा भूत, प्रेत, यती, लामा, भाङ्की, बनमान्छे, अलौकिक, अविश्वनीय जीवका कथाहरू प्रशस्तै भेटिन्छन्। तिनलाई शिक्षामूलक बालकथामा ढाल्न, पुनर्लेखन गर्नसकिन्छ।

### पशुपन्छीका कथा

पशुपन्छीहरू पात्र भएका इसपका नीतिकथा, पंचतन्त्र कथा बौद्ध जातक कथाजस्ता शिक्षाप्रद कथाहरूले प्राचीनकालदेखि बालबालिकाको पनि मन तानिरहेकाछन्। पशुपन्छी मानिसलेभै बोलको वा मानिसकै व्यवहार गरेको देख्दा पाठकलाई कथा पढ्न मन लाग्नु स्वाभाविक हो। पशुहरूमार्फत मानव समाज र मानव व्यवहारको जटिल कुरा पनि सजिलोसँग प्रस्तुत गर्नसक्नु लेखकको खुबी हो। प्रख्यात लेखक टल्सटयले इसपका कथाहरूलाई आफ्नै शब्दमा ढालेर थुप्रै बालकथा लेखेका छन्। 'खरायो र सिंह', 'मुसा र सिंह', 'बिरालोको घाँटीमा घण्टी' जस्ता धेरै कथालाई धेरै लेखकले आधुनिक सन्दर्भमा लेखेका छन्।

### पौराणिक तथा ऐतिहासिक बालकथा

वेद, पुराण, रामायण, महाभारत, युनानी पौराणिक कथा, तथा महाकाव्यहरू, बौद्ध जातक कथा आदि धार्मिक तथा प्राचीन ग्रन्थहरूमा भएका कथाहरूलाई बालबालिकालाई शिक्षा र सन्देश दिनका लागि सरल भाषामा लेख्ने चलन पुरानै हो। यस्तै इतिहासका विभिन्न घटनालाई देशभक्ति, वीरता, गौरवगाथाका कथा बनाएर शिक्षा र उपदेश दिने गरिन्छ। यस्ता कथामा स्वर्गका अप्सरा, देवता, दानव, ऋषिमुनि, राजामहाराजा, महापुरुषहरूलाई पात्र बनाइएको हुन्छ। पुराण र इतिहासलाई उपयोग गरेर बनाइएका फिल्महरू धेरै लोकप्रिय छन्। पौराणिक तथा ऐतिहासिक कथाका घटनालाई आधुनिक राजनीतिक सामाजिक सन्दर्भमा लेख्ने चलन पनि निककै लोकप्रिय छ। बालकथाकारले पनि यसको उपयोग गरेर बालबालिकाको मन जित्नसक्छन्।

## लोककथा

धेरैजसो केटाकेटीले आफ्ना अभिभावकबाट सबैभन्दा पहिले लोककथा सुन्छन्। लोककथाले उनीहरूलाई कल्पनाशील बनाउँछ। लोककथाको आधारमा बालकथा लेख्ने चलन संसारभरि छ। नेपाल लोक कथाको लागि निककै धनी देश हो। माथि उल्लेख गरिएका परीकथा, भूतप्रेतका कथा, काल्पनिक कथा, पशुपंछीका कथाहरूसँग मिल्ने लोककथा नेपालमा प्रशस्त पाइन्छन्। लोककथालाई बालकथामा ढालेर लेख्ने चलन नेपाली बालकथामा धेरै पहिलेदेखि चलेको छ। खोजीपस्ने हो भने अहिले पनि नेपालका कुनाकापचामा लिपिवद्ध नभएका लोककथाहरू पाइसकन्छन्। लिपिवद्ध भइसकेका लोककथालाई पनि आधुनिक सन्दर्भमा लेख्नसकिन्छ।

## बालकथामा हाँसो, ठट्टा र विनोद (ट्युमर)

सुरुसुरुका बालकथाहरूमा हाँसो, ठट्टा र विनोद भण्डै निषेधित थियो। केटाकेटीहरूलाई उपदेश भए पुग्छ भन्ने सोचाइ थियो। बालकथाहरू केटाकेटीको दृष्टिकोणले होइन प्रौढहरूको दृष्टिकोणले लेखिन्थे। यसैले सन् १८६५ मा प्रकाशित “एलिस इन वण्डरल्याण्ड” कथामा धेरै शिक्षाप्रद कुरा भएता पनि धेरै वर्षसम्म विद्यालयहरूमा प्रतिबन्धित भए। तर अहिले स्थिति फेरिएको छ। बालपाठकहरूले हाँसाउने पात्रहरू वा घटना भएका कथाहरू बढी रुचाउँछन् भन्ने स्पष्ट भएको छ। जोक्स र काटुनका किताब, कथा र कार्यक्रमहरूको बढ्दो मागबाट पनि यो कुरा स्पष्ट हुन्छ।

बालकथामा चार तरिकाले हाँसो, ठट्टा वा विनोदको स्थिति उत्पन्न गर्न सकिन्छ :

१) एलिस इन वण्डरल्याण्ड कथामा जस्तै हाँसाउने पात्रहरू राखेर। जस्तै: घडी हेर्ने मुसो, चस्मा लाउने खरायो। खोच्याउने हाँस। अनौठो लुगा लाउने जोक्कर।

२) हाँसाउने वा अनौठो परिस्थिति वा घटना राखेर। जस्तै: बतासले छाता उल्टाएको। चिप्लिएर लोटेको। कुकुरले मानिसलाई डोर्याएको। साना उमेरका पात्रले ठूलो उमेरको जस्तो काम वा व्यवहार गरेको। खरायोले सिंहको नक्कल गरेको। केटाकेटीहरूले केटाकेटी भएको वा उमेर नपुगेको कारणले आफूले चाहेका कतिपय काम गर्न पाउँदैनन्, गर्न डराउँछन्। तर ठूलो भएपछि म यस्तो गर्छु वा यस्तो गर्न पाए हुन्थ्यो भन्ने भित्री इच्छा हुन्छ। उनीहरूले अहिले गर्न नपाएका त्यस्ता काम वा ठूलो भएपछि यस्तो गर्छु भन्ने मनमा साँचेका इच्छा कथाका पात्रले पूरा गरेको हेर्न बाबालिकाहरू निककै रुचाउँछन्। कथाका कम उमेरका अमिल्दा पात्रले ठूला वा नमिल्दा पात्रको अभिनय वा काम गरेको देखाएर बालबालिकालाई हाँसाउन सकिन्छ। यसरी दमित इच्छा कथाका पात्रले पूरा गरेको देखा उनीहरू दङ्ग पर्छन्।

३) शब्द र भाषामा खेलेर । जस्तै: दुइटा वा बढी अर्थ लाग्ने वा सांकेतिक शब्दको प्रयोग गरेर । “चाहिने जो”, “तपाईंको” “ए रातामकै” जस्ता थैगो प्रयोग गरेर । लोकप्रिय तथा बहुप्रचलित बालकथा, काटुन कथा र टेलिभिजनका सिरियलहरूमा आइरहने कथाका बालबालिकाका सुपरिचित र प्रिय पात्र जस्तै मिक्कीमाउस, डोनाल्ड डक, टम, जेरी आदिको सन्दर्भ उल्लेख गरेर वा उदाहरण दिएर ।

४) हाँसो उठाउने छोटो घटना (जोक), गाउँखाने कथा, अनौठो, अप्राकृतिक आवाज इत्यादि राखेर ।

केटाकेटीहरू सामान्य कुरामा पनि हाँस्छन् रमाउँछन् । ठूलालाई नहाँसाउने कुराले सानालाई हाँसाइरहेको हुन्छ । तपाईं सानो छँदा के कुरा देखेर वा सुनेर हाँस्नु हुन्थ्यो ? रमाउनुहुन्थ्यो ? सम्झना छैन होला । तर तपाईंले केटाकेटीहरू खेलेको, आपसमा कुराकानी गर्दै रमाएको हेर्नुभयो भने उनीहरूलाई के कुराले हाँसाउँछ भनेर थाहा पाउन सक्नुहुन्छ ।

वास्तवमा बालबालिकाको भावना र व्यवहार बुझ्ने लेखकले नै प्रभावकारी बालकथा लेख्नसक्छ । सफल बालकथाकारहरू केटाकेटीसँग संगत गर्ने अवसर गुमाउँदैनन् । उनीहरू केटाकेटीजस्तै कुरा र व्यवहार गर्न पनि सक्छन् । बालबालिकासँगको संगत, उनीहरूसँग घुलमिल हुने अवसरले उनीहरूको भावना बुझ्न सघाउँछ ।

### ३. हान्स क्रिश्चियन एण्डरसनको कथा लेखन

विश्वविख्यात परीकथाकार हान्स क्रिश्चियन एण्डरसन (सन् १८०५ - १८७५) को लेखन शैली नयाँ खालको थियो। खास गरी उनका परीकथाहरूका रोचक तथा मन मुग्ध पार्ने विषयवस्तु र शैली परम्परागत लेखनभन्दा बेग्लै थियो। यही शैलीले उनलाई साहित्यिक जगतमा परिचित गरायो र अन्तर्राष्ट्रिय सफलता दिलायो। उनी बोलीचालीको भाषामा लेख्ने सीपमा पोख्त भए। साधारण मानिस र बालबालिकाका लागि पनि पढ्न र बुझ्न सजिलो उनको हल्का र सरल वाक्य गठनले गर्दा उनका पाठकहरू बढ्दै गए। उनले आफ्नो कथा भन्ने उच्चस्तरको सीपसँग रसिकता र गम्भीर करुणायुक्त भावलाई मिसाउँथे। आफ्नो सांस्कृतिक पुष्ठभूमिमा सामाजिक जीवनमाथि उनले गरेको तीखो र व्यंग्यात्मक टिप्पणी तथा मानिस र ठाउँहरूलाई स्पष्ट र सूक्ष्म रूपमा निरीक्षण गर्ने र बुझ्ने उनको क्षमता उनका कथाहरूमा स्पष्ट देखिन्छ।

उनका धेरैजसो कथाहरू दुई भिन्न धारणा, सक्कली र नक्कली, असल र खराब, मुटु र मस्तिष्क, कल्पना र वास्तविकताआदि भिन्न चरित्र, अमिल्दा कुरा वा व्यक्तित्वहरूको बारेमा लेखिएका छन्।

किराफटेंग्रादेखि चरा र पशुहरूमात्र होइन रुख विरुवा र फूलदेखि खेलौना, भाँडाकुँडा र घरका सामानसम्मलाई पनि बोल्न लगाउने उनको अनौठो शैली छ। उनका कथामा टेबुलकुर्सी, लत्ताकपडा, जस्ता निर्जीव वस्तुहरू पनि बोल्ने मात्रै होइन हिँडडुल र भगडा पनि गर्छन्। तिनीहरू सबैले मानिसकै प्रतिनिधित्व र नक्कल गर्छन्। मानिसको जस्तै सोचाइ, व्यवहार र बोलीबचन देखिन्छ उनीहरूको। हुन त पशुपक्षि र खेलौनाजस्ता निर्जीव वस्तुलाई पात्र बनाएर कथा लेख्नेहरू अरू पनि छन् तर हान्स क्रिश्चियन एण्डरसनको विशेषता के छ भने उनका ती पात्रहरू मानवीय गुणले युक्त छन्। जर्ज ब्राण्डेजको शब्दमा : “एण्डरसनले मानिसमा जानवर होइन जानवरमा मानिसको चित्रण गर्छन्।”

किसानको गोठमा पाइने कुखुरा, हाँस, टर्की कुखुरा, कुकुर, विरालो, मुसा, जाँतेकिरा, गोब्रेकिरा, थोप्लेकिराजस्ता जीवहरू र बनमा पाइने ब्याँसो, सारस, गौँथली, खरायो आदि जीवजन्तु उनका कथामा पाइने मुख्य जानवर पात्रहरू हुन्। उनले केही जीवलाई मुख र स्वार्थीको रूपमा प्रस्तुत गर्ने गरेका छन् भने केहीलाई उदार र बुद्धिमान प्राणीको रूपमा प्रस्तुत गरेका छन्।

हान्स क्रिश्चियन एण्डरसनको कथा लेख्ने भाषा शैली पनि उल्लेखनीय छ। उनी लेख्छन् : “त्यहाँ धेरै मानिसहरू थिए। जति वटा कपाल थिए त्यसको दुई गुना खुट्टा थिए।”; “उनीहरू रेलमा यात्रा गर्दा सँधै तेस्रो दर्जाको डब्बामा यात्रा गर्थे, तैपनि उनीहरू पहिलो दर्जाको डब्बाका यात्रीहरूसँगसँगै पुग्थे।”; “दुइटा राँकेभूत एकपछि अर्को उफ्रँदै आए, यसैले ऊ पहिला आइपुग्यो।

साना केटाकेटीलाई कथा सुनाउँदा वा उनीहरूलाई लक्षित गरेर कथा लेख्दा केटाकेटीले राम्ररी बुझ्न सक्नु भन्ने कुरामा हान्स एण्डरसनले विचार पुऱ्याउँथे। उनले नबुझिने भाषा, शब्द, अंक वा तथ्यहरूको प्रयोग सकेसम्म गर्दैनथे। जस्तै, उनको पालामा माइक्रोस्कोप त्यति चलनचल्तीमा थिएन। यसैले उनले माइक्रोस्कोपलाई यसरी बुझाएका छन् : “ठूलो पारेर देखाउने सिसा, गोलो आईग्लास जसले हरेक वस्तुलाई त्यसको साँच्चैको आकारभन्दा सय गुना ठूलो देखाउँछ।” ज्योतिष विज्ञानका प्रोफेसरलाई उनी “पात्रो लेख्ने मान्छे” भनेर चिनाउँछन्।

केटाकेटीले सजिलैसँग बुझ्न सक्नु भनेर उनले अमूर्त विचारहरूलाई हेर्न, छुन, महसुस गर्नसकिने शब्दहरूमा वर्णन गरेका छन्। जस्तै, टिंडर बक्स कथामा सुनको असर्फीले भरिएको वाकसमा कति असर्फी थियो भन्ने कुरा स्पष्ट पार्न उनले लेखेका छन् : “त्यसमा भएको बालकथा लेखन

असर्फीले पूरै कोपनहेगन शहर, संसारभरिका मिठाइपसलमा बेचन राखिएका चिनीका सबै मूर्तिहरू र टिनका सिपाही खेलौना, सिपाहीले चढ्ने हल्लने घोडा र घोडालाई हिकार्उने कोरा किन्नसकिन्थ्यो ।” ‘फ्लाइड ट्रंक’ कथामा व्यापारी कति धनी थियो भन्ने बुझाउन उनले लेखेका छन् : “ऊ कति धनी थियो भने उसले शहरका सबै मुख्य सडकहरू र धेरैजसो गल्लीहरू चाँदीका मोहरले छाप्नसक्थ्यो ।” ‘धेरैजसो गल्लीहरू’ भन्ने शब्दावली थपेर लेखकले त्यो धनी व्यक्तिको सम्पत्ती आफैले गनेर हिसाब गरेर लेखेको हो कि भन्ने प्रभाव पारेका छन् । बालबालिकाको मन र बुझाइको स्तरलाई लेखकले राम्ररी बुझेका छन् ।

‘टु बी अर नट टु बी’ कथाको एक जना पात्रबाट उनले परीकथाको बारेमा जे कुरा भनेका छन् वास्तवमा त्यो भनाइ लेखक स्वयंकै हो र यो विधामा उनीजक्तिको पोख्त अरू को होला र !

“सम्पूर्ण काव्य जगतमा परीकथा जक्तिको सीमाहीन, विशाल कुनै क्षेत्र छैन । प्राचिन कालका रक्तरंजित गुफाहरूदेखि बालबालिकाका पवित्र कथाहरूको चित्रपुस्तिकासम्म यो पुग्यो । यसले सर्वसाधारण मानिसका काव्यदेखि कलाकार र साहित्यकारका सिर्जनासम्म समेट्यो । मेरो निम्ति त यसले सम्पूर्ण काव्य/साहित्यकै प्रतिनिधित्व गर्छ । यो विधामा निपूर्ण हुन चाहनेले यसमा दुःखान्त, सुखान्त, निर्दोष सरलता, र रसिकता (ह्युमर) राख्न सक्षम हुनुपर्छ । साथै जसले गीति/लयात्मक वाक्य, बालसुलभ अभिव्यक्ति/प्रस्तुति र प्रकृतिलाई वर्णन गर्नसक्ने भाषा प्रयोग गर्नसक्न ऊ सबैभन्दा धेरै टाढा पुग्नसक्छ ।”

स्रोत: “हान्स क्रिस्चियन एन्डरसन र उनका परीकथाहरू”, लेखक विनयकुमार कसजू, प्रकाशक रत्न पुस्तक भण्डार, २०६१ ।)

CC

## चित्रकथा लेखन

कथा र चित्रकथा हेर्दा उस्तैउस्तै लागे पनि तिनीहरूको उद्देश्य, लक्षित समूह र संरचना फरक हुन्छ। सबै बालकथालाई जस्ताको तस्तै चित्रकार वा कलाकारलाई दिएर चित्रकथामा ढाल्न सकिन्न। यदि चित्रकथा लेख्ने हो भने सुरुमै यसको भाषा, प्रस्तुति संरचना आदि कुरामा ध्यान दिनुपर्छ।

बाल पत्रपत्रिका वा पुस्तकहरूमा एउटा कथाको लागि दुई चार वटा चित्र राख्नु स्वाभाविक र आवश्यक पनि हुन्छ। यसले पाठकलाई कथा बुझ्न सजिलो र आकर्षक पनि हुन्छ। तर बालकथाको बीचबीचमा चित्र हनु चित्रकथा होइन। चित्रकथा कम उमेरका, धेरै नपढेका वा धेरै विवरण पढ्न नसक्ने पाठकका लागि हुन्छ। सकेसम्म चित्र हेरेर कथा बुझियोस् वा बालकले चित्र हेर्ने अनि ठूलाले कथा भनिदिने दृष्टिले चित्रकथा तयार पारिन्छ।

### चित्रकथाको बनावट/संरचना

कमिक्स वा कार्टुनका किताबको एउटै पेजमा धेरै चित्र हुनसक्छन्। तर चित्रकथामा एउटा पेजमा एउटा चित्र अर्थात् कथाको एउटा भागको चित्र हुन्छ। कुनैकुनैमा एउटै चित्र दुइटा पेजमा फैलिएको हुन्छ। चित्रकथा प्रायः रंगीन हुन्छ। पूरै रंग नभए पनि कम्तीमा दुई रंगमा छापिन्छ। यसैले चित्रकथा छापु खर्चिलो हुन्छ। चित्रकथा प्रकाशकले यो कुरा ध्यानमा राख्छ।

आधुनिक छापखानामा एकै पटकमा किताबको आकार हेरी १६ वा ३२ पेज छापिन्छ। यसैले धेरै जसो चित्रकथाको किताब १६ वा ३२ पेजको हुन्छ। तर २४, ४०, ४८ पेजका किताब नहुने होइन। आठले गुणा गर्दा हुने संख्याको पेज हुन्छ। कागतको आकार र त्यसलाई पट्याउने र बाइन्डिङ गर्ने तरिका, चित्र छाप्ला लाग्ने खर्च आदि प्राविधिक र आर्थिक कारणले गर्दा चित्रकथाका पुस्तकको संख्याको यस्तो मापदण्ड बनेको हो। यस कारण चित्रकथाको लागि कथा लेख्दा पृष्ठको योजना ध्यानमा राख्नुपर्छ।

### चित्र र भाषा

चित्रकथा पढ्नु भनेको छोटो सिनेमा हेर्नुजस्तो हो। सिनेमालाई आकर्षक बनाउनका लागि सकेसम्म धेरै एक्सन राखेजस्तै चित्रकथामा पनि एक्सन चाहिन्छ। यसैले चित्रकथा लेख्दा सकेसम्म धेरै घटना वा एक्सन हुनुपर्छ। साथै सिनेमाका दृश्यहरू मिलाएजस्तो गरी दृश्यहरू मिलाएर लेख्नुपर्छ। केही अपवादलाई छोडेर कुनै दृश्य वा चित्र दोहोर्याउनु हुँदैन। यसैले चित्रकथाका घटनाहरू एउटै ठाउँमा घटेको देखाउनु हुँदैन। घटनास्थल फेरनुपर्छ। उदाहरणका लागि कक्षा कोठामा धेरै घटना घटेको कथा लेख्दा कक्षा कोठकै चित्र दोहोरिन्छ अनि हेर्नेलाई भिजो लाग्छ।

चित्र र भाषाको मात्राबीच सन्तुलन मिल्नुपर्छ। कुनै पेजमा धेरै विवरण वा पाठ्य सामग्री र कुनै पेजमा थोरै हुनु हुँदैन। चित्रकथाको कुल शब्दसंख्या औसत १००० हुन्छ। धेरै साना नानीहरूका लागि बनेका चित्रकथाका पुस्तकमा ठूला अक्षर, थोरै शब्द र धेरै चित्र हुन्छन्। यस्तो चित्रकथा २०० शब्दको पनि हुनसक्छ।

हरेक पेजले अर्को पेजमा के होला भन्ने जिज्ञासा जगाउन सक्नुपर्छ। दाहिनेतिरको पेजमा कथाको पात्र मरेको वा कथा टुगिएको जस्तो देखिएमा पाठकले अर्को पेज हेर्ने जाँगर गर्दैन। यसैले एउटा प्रसंग समाप्त भएको बायाँ पेजमा र नयाँ प्रसंग सुरु भएको कुरा दायाँ पेजमा राख्नु बेस हुन्छ।



चित्रले धेरै कुरा बताउने र ठूलासाँनाका लागि कथा पढिदिने हुँदा चित्रकथामा प्रायः शब्दज्ञान क्षमता (भोकाब्युलरी) को सीमा हुँदैन । अडकल गरेर अप्ठ्यारा, तर प्रचलित शब्द पनि प्रयोग गर्न सकिन्छ ।

### चित्रकथाको संयोजन

चित्रकथा प्रायः पढने बानी परिनसकेका साँना बालबालिकालाई लक्षित गरी तयार पारिन्छ । चित्रकथा पद्य/कविता वा छन्दमा, लय र ताल मिलाएर लेख्नु जरुरी छैन । धेरैजसो चित्रकथा गद्यमै लेखिन्छ । मुख्य कुरा बालबालिकालाई आकर्षक भाषा शैली हुनुपर्छ ।

लोककथा वा परीकथामा बाहेक बाल चित्रकथाका पात्रहरु प्रायः साँना केटाकेटी नै हुन्छन् । बालपाठकहरु केटाकेटी नै नायक भएर बहादुरीका काम गरेको कथा पढन रुचाउँछन् । जानवर र चरा पात्र पनि आकर्षक हुन्छन् । हिँडन डुल्न, खेल्न, उफ्रन नसक्ने ढुंगा, रुख आदि निर्जीव पात्रहरु चित्रकथामा आकर्षक हुँदैनन् ।

अरु बालकथामा जस्तै चित्रकथामा पनि सुरुमा पात्रको परिचय र उसलाई आइलागेको समस्याबाट कथा सुरु हुन्छ । समस्या समाधान गर्नुभन्दा पहिले समस्या थपिन वा जटिल बन्नसक्छ । समस्या वा संघर्षको उत्कर्ष र समाधानसँगै कथा सकिन्छ । कथाका जटिलता र समाधानका उपाय पाठकको मनमा धेरै दिनसम्म रहिरहोस् भन्ने विचार पुर्याउनुपर्छ ।

### अन्य उपयोगी बुँदाहरु :

- चित्रकथाको लागि कथा लेख्दा कथाको हरेक वाक्यले कथालाई अगाडि बढाउनसक्नु पर्छ । सकेसम्म धेरै घटना/क्रिया/एक्सन चाहिन्छ ।
- चित्रकार/कलाकारलाई एक्सनको चित्र लेख्न प्रेरणा र विचार दिनसक्नु पर्छ । चित्र लेख्नका लागि पर्याप्त घटना र दृश्य उपलब्ध गराउनुपर्छ ।
- चित्रकथाको एक पेज पढ्न, हेर्न भ्याउँदानभ्याउँदै पाठकलाई अर्को पेज पल्टाउन उत्सुक बनाउनुपर्छ ।
- चित्रकथा अरुभन्दा भिन्न, नयाँ खालका द्वन्द्व, समस्या समाधानका नयाँ उपाय, नयाँ मोड आदि मौलिकता भएका, पढने बित्तिकै अरुभन्दा फरक लाग्ने केही न केही विशेषता भएको हुनुपर्छ ।
- कथामा विचार, सिद्धान्त वा उपदेश भएर मात्रै हुँदैन । साँह्रै साँनो वा महत्वहीन विषयमा द्वन्द्व, संघर्ष भयो वा समाधानको उपाय साँह्रै सजिलो भयो भने चित्रकथा आकर्षक हुँदैन ।
- कथा लेखिसकेपछि पनि समस्या र द्वन्द्वलाई चर्काउन, नयाँ मोड दिन र समाधानका नयाँनयाँ उपाय खोज्न सकिन्छ, कि भन्ने विचार गर्नुपर्छ ।

# केही नमुना बालकथा

## खेलाडी गुफी र रोबोट

(डिज्नेल्याण्ड कार्टुन कथाका पात्रहरूमा आधारित)

दौड सुरु भइसकेको थियो । खेलाडीहरूलाई उत्साहित गर्न दर्शकहरूले ताली बजाएर हल्ला गरिरहेका थिए । दौड सकिने अन्तिम रेखामा फोटो पत्रकारहरू फोटो खिच्न तयार थिए ।

खेलाडी गुफी बेतोडसँग दौडँदै लाइनमा आइपुग्यो । उसले दौड प्रतियोगिता जित्यो ।

“गुफी साँच्चै महान खेलाडी हुन् ।” गुफीलाई रुचाउने एक जना दर्शक चिच्यायो ।

“ऊ बतासभै दगुर्छ ।” अर्को करायो ।

तर त्यहाँ गुफीले जितेकोमा खुशी नहुने एक जना थियो । त्यसको नाम पिटे थियो । ऊ दुष्ट थियो ।

मेयरले गुफीलाई पुरस्कार दिएको पिटेले हेरिरहेको थियो । मेयरले गुफीलाई पदकसँगै ठूलै रकमको चेक पनि दियो ।

“गुफीले पाउने त्यो अन्तिम रकम हुनेछ ।” पिटेले मनमनै भन्यो, “अब हुने दौडमा यो चेक मैले पाउनेछु ।” भन्दै पिटेले खुट्टा बजार्यो ।

पुरस्कार बाँडेपछि मेयरले लामो भाषण गर्न लागेका थिए । तर गुफी “मेरो अलिकति काम बाकी छ ।” भन्दै त्यहाँबाट हिँड्यो ।

सबैभन्दा पहिले ऊ बैंकमा गयो । उसले चेक साटेर नगद लियो । त्यसपछि ऊ खेलकुदका सामान बेच्ने पसलमा गयो । त्यहाँ उसले रकेट, व्याट, बल र खेलका थुप्रै सामान किन्यो । ती सामानको भारी बोकेर त्यहाँबाट ऊ दगुर्दै एउटा घरमा पुग्यो ।

त्यो घरमा आमाबाबु नभएका टुहुरा केटाकेटीहरू बस्थे । “हेर त केटा हो मैले तिमीहरूको लागि के ल्याएको छु ।” उसले ती केटाकेटीहरूलाई भन्यो ।

खेलाडी गुफी उनीहरूकहाँ जहिले आए पनि उनीहरू खुशीले उफ्रन्थे । गुफी उनीहरूको सबैभन्दा असल साथी थियो ।

गुफीले सबै केटाकेटीलाई खेलकुदका सामान बाँड्यो । उनीहरूले गुफीलाई धन्यवाद दिए । टुहुरा घरका व्यवस्थापकले पनि उसलाई धन्यवाद दियो ।

“अर्को साता फेरि दौड प्रतियोगिता हुँदैछ ।” खेलाडी गुफीले भन्यो, “त्यसमा जितें भने पुरस्कारको रकमले केटाकेटीलाई खेलको लागि अगाडिको चौर किनिदिन्छु । त्यति भएपछि उनीहरूलाई उफ्रन खेल्न ठाउँ पुग्छ ।”

तर दुष्ट पिटेले अर्कै चाल चल्ने तयारी गर्दै थियो । उसले एउटा रोबोट बनाउँदै थियो । रोबोट तयार भएपछि त्यसलाई गुफीसँग दौडाउने उसको विचार थियो ।

“मेरो रोबोट साँच्चैको खेलाडीजस्तै देखिने छ । त्यसले सबैलाई भुक्काउने छ ।” पिटे मनमनै हाँस्यो ।

अर्को साता खेलाडीहरू मैदानमा भेला भए । खेलाडी गुफीलाई हेर्न त्यहाँ दर्शकहरूको भीड लाग्यो । उनीहरू गुफी दौडेको हेर्न यति आत्तिएका थिए कि दुष्ट पिटेले ल्याएको नयाँ खेलाडीतिर उनीहरूको ध्यानै गएन ।

“उसको नाम जिप्पी हो ।” पिटेले दौड प्रतियोगिताका निर्णायकहरूलाई भन्यो ।

खेलाडीहरू दौडने तयारीमा लाइनमा उभिएको बेलामा पिटे पर्खालको आडमा लुक्यो । ऊ रोबोटलाई टाढैबाट चलाउने रिमोट कन्ट्रोलको बटन थिचन तयार भएर बस्यो । उसलाई कसैले नदेखोस् भन्ने कुरामा ऊ सतर्क थियो ।

“एक, दुई, तीन” को आवाजसँगै खेलाडीहरू बेतोडले दगुर्न थाले ।

खेलाडी गुफी दौड जित्ने कुरामा ढुक्क देखिन्थ्यो । उसले टुहुरा केटाकेटीको बारेमा सोच्दै थियो । टुहुराहरूको लागि खेल्ने चौर किन्न यो दौड जित्नेपछि भन्ने उसको मनमा थियो ।

उता पिटे पर्खालको कुनाबाट बाहिर निस्केर रोबोटलाई दौडाउने प्रयास गर्दैथियो । हरेक कदममा जिप्पी रोबोटभन्दा गुफी अगाडि दगुर्दैथियो ।

खेलाडीहरू अन्तिम रेखामा पुग्नै लागेका थिए । पिटे करायो, “तैले जित्न पाउन्नस् गुफी ।” यति भन्दै पिटेले रोबोटलाई अझै बेतोडले दौडाउन कन्ट्रोलको एक्स्ट्रा फास्ट बटन थिच्यो । अचानक जिप्पी रोबोटले हावाजस्तै सुईइँइँय दौडँदै अन्तिम रेखा नाध्यो र दौड जित्यो ।

खेलाडी गुफी दुःखी भयो । दौड हारेपछि टुहुरा केटाकेटीका लागि खेल्ने चौर किन्न सकिन्नथ्यो । तैपनि सच्चा खेलाडी भएको हुनाले उसले जिप्पीलाई बधाइ दियो ।

मेयरले पनि जिप्पीसँग हात मिलाउँदै भन्यो, “लौ लेऊ तिम्रो पदक र चेक ।”

मेयरले जिप्पीलाई पदक र चेक दिनै लागेको बेलामा पिटे आइपुग्यो । उसले बीचैमा पदक र चेक लिँदै चिच्यायो, “यो म लिन्छु । म उसको म्यानेजर हुँ ।”

पिटेले रोबोटलाई यति जोडले दौडन लगाएको थियो कि त्यसका पुर्जाहरू भाँचिएर टुक्राटुक्रा होला भन्ने उसलाई डर थियो । यसैले उसले पुरस्कार लिन यस्तो हतार गरेको थियो ।

चेक र पदक हात पारेपछि पिटेले जिप्पीलाई लिएर दगुर्न थाल्यो ।

अचानक रोबोटको कानबाट धुवाँ निस्कन थाल्यो । अनि त्यसभित्रको स्पिड उछिट्टियो । त्यसपछि रोबोटको टाउको खस्यो ।

“त्यो त खेलाडी होइन रोबोट हो ।” मेयरले भने ।

टुक्रिएको रोबोटलाई त्यहीं छाडेर पदक र चेक लिएर पिटे त्यहाँबाट भाग्न खोज्यो ।

मेयरले उसको बाटो छेक्दै भन्यो, “तँ बेइमान भाग्न पाउन्नस् । रोबोटलाई खेलाडीसँग भिडाउन पाइन्न । तैले बेइमानी गरिस् ।”

अनि मेयरले उसको हातबाट पदक र चेक खोसेर लिए । उनले खेलाडी गुफीलाई चेक र पदक दिँदै घोषणा गरे, “वास्तविक विजेता तिम्री हो ।”

“जहिले ट्रिक गरे पनि म समातिन्छु ।” भन्दै पिटेले रिसले भुइँमा खुट्टा बजार्यो ।

दौड जितेपछि खेलाडी गुफीले आफ्नो वचन पूरा गर्‍यो । उसले पुरस्कारको रकमले खेल्ने चौर किन्यो । अनि उसले टुहुरा घरका व्यवस्थापकलाई भन्यो, “अब बल्ल केटाकेटीले मन फुकाएर खेल्न पाउने भए ।”

व्यवस्थापकले उसको कुरामा सहमति जनाउँदै भन्यो, “गुफी, तिम्री साँच्चै नै केटाकेटीका सबैभन्दा असल साथी हो । तिम्रीजस्तो साथी पाउनु ठूलो भाग्य हो ।”

## राजुको होमवर्क कसले गरिदियो ?

### क्यारोल मूर

राजुले आफ्नो होमवर्क कहिल्यै गर्दैनथ्यो । “कस्तो बोर लाग्छ ।” उसले भन्थ्यो । ऊ जहिले पनि खेलिरहन्थ्यो । उसका शिक्षकहरुले भन्नुहुन्थ्यो, “होमवर्क गरेनौ भने तिमिले केही पनि सिक्ने छैनौ ।” हुन पनि हो, उसलाई केही पनि आउँदैनथ्यो ।

तर उसले के गरौस् ? उसलाई होमवर्क भन्ने वित्तिकै दिक्क लाग्थ्यो ।

एक दिन राजु कोठामा एकलै खेलिरहेको थियो । कोठाको कुनामा उसको बिरालो खेलौनासँग खेलिरहेको थियो । उसलाई पनि त्यो खेलौनासँग खेल्न मनलाग्यो । उसले अचानक त्यो खेलौनालाई च्याप्प समात्यो । तर त्यो त खेलौना होइन रहेछ । त्यो त खेलौनाजत्रो ख्याक पो रहेछ । उसको जिउ भालुको जस्तो कालो रौले ढाकिएको थियो ।

राजुको मुठ्ठीमा परेको सानो ख्याक आत्तियो । उसले राजुसँग निहोरा गर्दै भन्थ्यो, “मलाई त्यो बिरालोबाट जोगाऊ । तिमिले जे भन्छौ म मान्छु ।”

उसको कुरा सुनेर राजु छक्कै पर्यो । सेतो भूतलाई मुठ्ठीमा पार्नसक्यो भने भाग्यमानी भइन्छ, भन्ने उसले हजुरआमाबाट सुनेको थियो । उसलाई आफ्नो मुठ्ठीमा ठूलो भाग्य परेजस्तो लाग्यो ।

“मेरो सबै होमवर्क यही ख्याकबाट गराउन पाए त सन्चै हुन्थ्यो । होमवर्कमा सबैभन्दा धेरै नम्बर ल्याउन पाए त जाँचमा पहिला हुनेथिएँ ।” राजुले बिचार गर्‍यो । उसको जाँच आउन एक महिनाजति बाकी थियो । उसले ख्याकलाई भन्थ्यो, “लौ मेरो सबै होमवर्क गरिदियो भने म तिमिलेलाई छाडिदिन्छु ।”

राजुको कुरा सुनेर त्यो सानो ख्याक आत्तियो । उसले खुट्टा बजाउँदै भन्थ्यो, “हे भगवान ! कस्तो आपत आइलाग्यो । जे भए पनि बोलेको कुरा त पूरा गर्नेपर्यो ।”

ख्याकको कुरा सुनेर राजु दंग पर्यो ।

बचनको पक्का त्यो सानो ख्याक राजुको होमवर्क गर्न कस्सियो । उसले राजुको किताब र नोटहरु पढ्न थाल्यो । एकछिन पढेपछि उसलाई समस्या पर्यो । किताबमा उसले नजानेका धेरै शब्दहरु थिए । उसले राजुसँग भन्थ्यो, “तिम्रो होमवर्क त म गर्छु, तर तिमिले मदत नगरी हुँदैन । किनभने मलाई कतिपय शब्द थाहा छैन । तिनको अर्थ तिमिले बताइदिनुपर्छ ।”

राजुले पनि खुशीसँग उसलाई मदत गर्छु भन्थो ।

ख्याकले पढ्दै जान्थ्यो र बेलाबेलामा राजुसँग शब्दको अर्थ सोध्थ्यो । कुनै शब्दको अर्थ राजुलाई थाहा नभए ख्याकले उसलाई डिक्सनेरी हेर्न लगाउँथ्यो । आधुनिक ज्ञानविज्ञानका शब्दहरु उच्चारण गर्न उसलाई गाह्रो हुन्थ्यो । त्यस्ता विषय राजुले उसलाई सिकाउँथ्यो । कुनैकुनै विषयमा त राजुले पूरै पाठ पढेर उसलाई सुनाउनुपर्थ्यो । जे होस् सानो ख्याक आफ्नो काममा इमानदारीसाथ लागेको थियो ।

तर गणितको होमवर्क गर्ने बेलामा सानो ख्याकलाई ठूलै समस्या पर्यो । उसलाई सामान्य जोडघटाउ र गुणाभाग मात्रै आउँथ्यो । गणितका फमुर्लाहरु उसलाई थाहै थिएन । उसले राजुसँग मदत माग्यो । “मेरो छेउमा बसेर मलाई गणित सिकाउ त । अलिअलि गाइड गर्‍यो भने मैले टिपिहाल्छु ।” उसले भन्थो ।

इतिहासको होमवर्क गर्ने बेलामा त्यो सानो ख्याक साह्रै दिक्क भयो । किनकि उसलाई भूतप्रेतको इतिहासमात्रै थाहा थियो । मानिसको इतिहास कति पनि थाहा थिएन । यसैले उसले

राजुलाई पुस्तकालयमा गएर इतिहासका किताब ल्याउन लगायो । उसले भन्यो, “यी सबै किताब मैले मात्रै पढ्न सकिदैन । तिमीले पनि पढ्न सघाउनुपर्‍यो ।”

यसरी दिनदिनै त्यो सानो ख्याकले राजुको होमवर्क गर्न मेहनत गर्‍यो । उसले राजुलाई पनि फुर्सत दिएन । नजानेको कुरा सोधिहाल्थो । राती अबेससम्म पढ्थ्यो र राजुलाई पनि सुत्न दिँदैनथ्यो ।

बिचरा राजु आँखा मिच्दै स्कुल जान्थ्यो । स्कुलबाट फर्कने बित्तिकै सानो ख्याकलाई मदत गर्न बस्थ्यो ।

आखिरमा स्कुलको अन्तिम दिन पनि आयो । होमवर्क पनि सकियो । सानो ख्याकलाई बिदा दिन करै लाग्यो ।

राजुले सबै विषयमा पहिलो श्रेणीको नम्बर पायो । उसका सबै साथीहरु छक्कै परे । उसका शिक्षकहरु पनि दंग भए र उसको तारिफ गरे । उसका आमाबालाई पनि अचम्म लाग्यो । राजुले कसरी यस्तो राम्रो नम्बर ल्यायो भन्ने उनीहरुले थाहै पाएनन् ।

राजुको व्यवहार फेरिएको देखेर पनि उनीहरु छक्कै परे । किनकि राजुले आफ्नो कोठा सफा गर्ने, कापी किताब मिलाउने, लुगा स्याहार्ने आदि सबै काम आफैले गर्न थालेको थियो । उसको बोलीबचन पनि नम्र भएको थियो । ऊ अर्कै मानिस भएको थियो ।

सानो ख्याक विदा भएर गइसकेपछि पनि राजुलाई सबै होमवर्क ख्याकले नै गरेको हो भन्ने लागिरह्यो । तर वास्तवमा सानो ख्याकले होइन राजुले नै आफ्नो होमवर्क गरेको थियो ।

अनु. विनय कसजू

## सेतोभूत

### विनय कसजू

“ट्वाक, ट्वाक, ट्वाक” लगातारको आवाजले कान्छाको निँद खुल्यो । बारी गोड्दागोड्दै कान्छाको हरियो नरम घाँसमाथि ऊ निदाएको थियो । उसले आँखा मिच्दै वरपर हेर्‍यो । कतै लहाँचेले रुखको हाँगा खोपेर गुँड बनाउन लागेको हो कि भनेर रुखमाथि हेर्‍यो । एउटा लाहाँचे बसेको थियो । तर उसले टोड्को बनाउन लागेको थिएन । तर ट्वाक, ट्वाक आवाज आउन छाडेन ।

उसले बारीको डिलतिर हेर्‍यो । अचम्म ! एक जना पुड्को मानिसले कान्छाको ढुंगामाथि केही कुरा फोर्न लागेको उसले देख्यो । कान्छाले जीवनमा त्यति पुड्को मानिस देखेको थिएन । त्यो मानिस खरायोजत्रो थियो । उसले सेतो लुगा लाएको थियो । पहिले त उसलाई डर लाग्यो । तर अचानक उसले आफ्नो बजैले सुनाएको सेतो भूतको कथा सम्भ्रयो ।

सेतोभूतलाई कब्जामा लिन पाए उसले गाडेको धन भेट्टाइदिन्छ भन्ने उसले सुनेको थियो । त्यो सानो मानिस पक्कै पनि सेतोभूत हुनुपर्छ भन्ने उसले ठान्यो । जीवनभरि अर्काको घरमा हलो जोतेर बसेको कान्छाले अचानक धनी हुने उपाय देख्यो । उसले त्यो सेतोभूतलाई समात्ने विचार गर्‍यो ।

सेतोभूत एक चित्त लगाएर ढुंगामाथि ओखर फोरिरहेको थियो । कान्छा चाल मारेर उसको नजिक गएको उसले पत्तै पाएन । कान्छाले अचानक त्यो भूतलाई च्याप्प समात्यो र भाग्ला भनेर बेस्सरी अँठ्यायो ।

“आम्मै ! के गरेको ?” उसले अत्तलिँदै सोध्यो ।

“लौ तेरो पैसा तैले कहाँ गाडेको छस् ? भन् । नभनेसम्म तँलाई छाडदिन ।” कान्छाले अरु कुरामा नअल्मलिई आफ्नो कुरा राख्यो ।

“ओ हो म निसास्सिएर मर्न लागौं । अलि खुकुलोसँग त समात ।” सेतोभूतले भन्यो ।

“हात खुकुलो पारौं भने त तँ भागिहाल्छस् नि । कुरामा नभुला । मलाई गाडेको धन देखा ।” कान्छालाई कहिले भूतले पैसा देखाइदेला भन्ने ध्याउन्ना थियो ।

भूतले नरम हुँदै भन्यो, “पहिले मलाई सास फेर्न त देऊ । म मरौं भने तिमिले पैसाको ध्याम्पो कसले देखाउँछ ?”

“लौ त लौ । नभाग नि । ध्याम्पो कहाँ छ चाँडै भन् ।” कान्छाले हात अलि खुकुलो पार्दै भन्यो ।

“हामी सेतो भूतले एकपल्ट बोलेपछि बोल्यो बोल्यो । हामीले मानिसले जस्तो कुरा फेर्न जान्दैनौं । पहिले मलाई भुइँमा राखिदेऊ अनि पैसा गाडेको ठाउँ देखाइदिउंला ।” भूतको कुरामाथि कान्छालाई विश्वास लाग्यो ।

कान्छाले भूतलाई भुइँमा राखिदियो । भूतले आड तन्काएर लामो सास फेर्यो अनि कान्छालाई भन्यो, “लौ हिँड मसँग । खोल्सा पारिको बनमा जाऊं ।”

सेतोभूतको पछिपछि लागेर कान्छा खोल्सामा पुग्यो । खोल्सामा सानो खोला बगिरहेको थियो । उसले भूतलाई हातमा बोकेर खोला तर्न सघायो । खोला तरेपछि उनीहरु अलिअलि उकालो हिँडदै बनतिर लागे ।

उनीहरु बनको माझमा पुगे । त्यहाँ पुगेपछि सेतोभूतले भन्यो, “लौ हामी धन गाडेको ठाउँमा आइपुग्यौं ।” उसले एउटा रुखको फेँदतिर औँल्याउँदै भन्यो, “लौ यही रुखको मुन्तिर झण्डै पाँचहात तल सुनका मोहरले भरिएको एउटा घ्याम्पो छ । तिमि आफैले खनेर ध्याम्पो भिक्नुपर्छ ।”

सुनको मोहरले भरिएको ध्याम्पोको नजिक पुगेको थाहा पाएर कान्छा दंग पर्यो । उसले जतिसकेको चाँडो त्यो ध्याम्पो हात पार्ने विचार गर्‍यो । तर ध्याम्पो पाँच हात तल थियो । त्यसलाई नखनी निकाल्न सकिँदैनथ्यो । तर कान्छासँग खन्ने औजार थिएन । उसले भूतसँग खन्ने कुरा माग्यो । तर भूतसँग पनि औजार थिएन ।

भूतले भन्यो, “तिमी घर गएर खन्ने औजार लिएर आए भइहाल्छ नि ।”

“ठिक कुरा गर्‍यो । मैले औजार लिएर नआएसम्म तिमि यहीं बसिराख है त ।” कान्छाले भन्यो ।

“अब म किन बसिराख्नु पर्छ र ? तिमिले औजार लिएर आउ र खनेर लगे त भइहाल्यो नि ।” भूतले भन्यो ।

“तिम्रो कुरा त ठिक हो । तर म फेरि फर्केर आउँदा यही ठाउँ र यही रुख कसरी चिन्ने ?” कान्छाले सोध्यो ।

भूतले हाँस्दै भन्यो, “यति जाबो कामको लागि पनि म यहाँ बसिराख्नु पर्छ र ?”

“कसरी थाहा पाउने त ?” कान्छाले उत्सुक हुँदै सोध्यो ।

भूतले भन्यो, “तिमिले लाएको टोपी यो रुखको टुप्पामा राखेर जाऊ । फर्कदा टाढैबाट रुख चिनिहाल्छौ नि ।”

कान्छालाई भूतको कुरा चित्त बुझ्यो । ऊ रुखमाथि चढ्यो र आफूले लाएको ढाकाटोपी फुकालेर सबैभन्दा अग्लो हाँगामा बाँध्यो ।

रुखबाट ओर्लेपछि उसले सेतोभूतलाई धन्यवाद दियो । खन्ने औजार लिन ऊ हतारिँदै घरतिर लाग्यो ।

घर पुगेर उसले चुच्चे, कोदोलो र साबेल लियो । पैसाको ध्याम्पो राख्नको लागि बोरा पनि लियो । ती सबै कुरा डोकामा राखेर ऊ हस्याङफस्याङ गर्दै बनतिर लाग्यो । बनको माझमा पुग्दा अँध्यारो हुन थालेको थियो । उसले आफ्नो ढाकाटोपी अडकाएको रुख खोज्यो ।

तर अचम्म ! उसले बनका सबै रुखका टुप्पामा एकएक वटा ढाकाटोपी भुण्डिएको देख्यो । असर्फीको ध्याम्पो गाडेको रुख अब कसरी चिन्ने ? कान्छा निराश भएर “बदमास भूतले मलाई भुक्‍यायो” भन्दै थुचुकक रुखको फेँदमा बस्यो । भूतलाई नछाडेको भए आफूले चिताए जति धनसम्पत्ति उसले दिन्थ्यो होला भनेर कान्छा पछुतायो ।

त्यही बेला रुखमाथि कोही खितितिति हाँसेजस्तो लाग्यो । उसलाई भूतसँग रिस उठेको थियो । पक्कै पनि रुखमाथि बसेर भूतले जिस्क्याएको होला भन्ने उसलाई लाग्यो । रिसको भाँकमा ऊ जुरुक्क उठ्यो र सकेसम्म बल गरेर रुख हल्लायो ।

रुख हल्लाउँदा भूत त भरेन तर रुखमाथि भुण्ड्याएको टोपी भर्‍यो । कान्छाले भुइँबाट टोपी टिप्यो र आफ्नो ढाकाटोपी होकि होइन भनेर हेर्‍यो । उसको ढाकाटोपी मैलो थियो । तर त्यो ढाकाटोपी भर्खर दर्जीकहाँबाट ल्याएजस्तो नयाँ थियो । उसले त्यो टोपी आफ्नो खल्लीमा हाल्यो ।

आफ्नो टोपी पत्ता लगाउन पाए त ध्याम्पो गाडेको रुख पत्ता लागिहाल्छ भनेर कान्छाले वरिपरिको रुख हल्लाउँदै टोपी भार्न थाल्यो । भरेका टोपीहरु बटुल्दै उसले डोकामा राख्न थाल्यो । रात पर्यो । डोको पनि भरियो । तर कान्छाले आफ्नो टोपी फेला पारेन ।

रात छिप्पिएपछि उसलाई बनमा बस्न डर लाग्यो । भूतलाई मनमनै गाली गर्दै डोको भरि ढाकाटोपी लिएर कान्छा घर फर्क्यो ।

अचेल कान्छा बजारको चोकैमा ढाकाटोपी पसल राखेर बसेको छ ।

(प्राचिन आइरिस लोककथाको आधारमा)

## बिरालो बन्न नचाहने मुसा

### विनय कसजू

“तिमीलाई कसैले बिरालो बनाइदिन्छु भन्यो भने बन्छौ ?” दुब्ले मुसाले मोटे मुसासँग सोध्यो ।

“किन नबन्नु ? सधैं बिरालोले माला भन्ने डर र त्रासमा बाँच्नु भन्दा त बिरालो नै बन्न पाए त भन बेस भयो नि । तर कसले बनाउँछ हामीलाई बिरालो ?” मोटे मुसाले जान्न खोज्यो ।

दुब्लेले भन्यो, “एउटा साथी आएको छ । उसले भनेको हामी सबै मुसाहरु एक गठ भएर बिरालोसँग लडनु पर्छ । उसको हैकम तोड्नु पर्छ । बिरालो जति सबैलाई सखाप पार्नु पर्छ । अनि त हामीलाई बिरालोको डर नै हुँदैन । हामी सबै बिरालो जस्तै हुन पाउँछौं ।”

“कुरा त तिम्रो साह्रै राम्रो हो । तर बिरालोजस्तो होइन बिरालो नै हुन पाए पो मज्जा हुन्थ्यो त । होइन र ?” मोटेले सोध्यो ।

“बिरालो नभएपछि हामी सबै जहाँ मन लाग्यो त्यहाँ गएर खाने कुरा खोज्न सक्छौं । आफू खुशी घुम्न डुल्न सक्छौं । यो भन्दा ठूलो के कुरा चाहियो र ?” दुब्लेले सम्झाउन खोज्यो ।

तर मोटे मुसाको चित्त बुझेन । उसले भन्यो, “आखिर मुसा नै भएर रछ्यान र दुलोभिन्न खाने कुरा खोज्दै बाँच्नु छ भने किन बिरालोको विरोधमा लड्ने ? बिरालो नै भएर हैकम चलाउन र मुसा मारेर खान पाइन्न भने संघर्ष गरेको के काम लाग्यो ?”

उसको कुरा सुनेर दुब्ले मुसा छक्कै पर्यो, “होइन मोटे ! कस्तो कुरा गरेको तैले । एक जातको बिरालोलाई सखाप पारेर अर्को जातको बिरालो ल्याउन हामीले संघर्ष गर्ने हो र ? बिरालो भन्ने जीव नै नरहेपछि हामी मुसा जातिलाई हाइसँचो भएन ? कस्तो कुरा नबुझेको तैले ।”

“खै तैले कुरा नबुझेको हो कि मैले ! तैले नै अघि ‘बिरालो बन्ने हो ?’ भनेर सोधेको होइन ?” मोटेले सोध्यो ।

“हो त्यो त ।” दुब्लेले जवाफ दियो ।

“पहिले बिरालो बन्न मन छ कि भनेर सोध्ने अनि अहिले बिरालो जति सबैलाई मासेर मुसा मात्रै बाँच्ने भन्ने कुरा गछौं । तिमीले नबुझेको हो कि मैले नबुझेको आफै भन त ।” मोटेले रिसाउँदै भन्यो ।

“त्यसो भए तँलाई बिरालो नै बन्ने रहर छ होइन ?” दुब्लेले उसलाई शान्त पार्न खोज्दै भन्यो ।

मोटेले आफ्नो मनको कुरा खोल्‍यो, “यत्तिका वर्षसम्म बिरालोको हैकम, अत्याचार सहियो । मुसा भएर अति दुःख कष्ट भोगियो । अब त मलाई बिरालै बन्न रहर छ । बिरालो भन्दा घटी मलाई केही बन्ने इच्छा छैन ।”

मोटे मुसाको कुरा सुनेर दुब्ले मुसा छाँगेवाट खसे जस्तै भयो ।





### लेखकको परिचय :

नाम : विनयकुमार कसजू

जन्ममिति : १८ जुलाई १९४७, जन्मस्थान : तानसेन, पाल्पा ।

पहिलो प्रकाशित रचना : “रिडीको परिचय” गोरखापत्र शनिवासीय अंक मा २०१९ सालमा ।

पहिलो प्रकाशित पुस्तक : “पशुतन्त्र” लघुकथा संग्रह, २०३९ सालमा ।

### प्रकाशित पुस्तकहरु :

#### बालसाहित्य

बालकथा लेखन (२०६३)

हान्स क्रिस्चियन एन्डरसन र उनका परीकथाहरू (२०६१)

भ्यापुल्लेको विजोग (२०६१)

मुसालाई दोसल्ला र अरू बालकथाहरु (२०६१)

बाघको सत्कार (२०६१)

#### लघुकथा संग्रह

थोपाथोपा (२०५७), लिस्नो (२०५३), पशुतन्त्र (२०३९ )

#### सूचना र संचारसम्बन्धी पुस्तक

मिडियाको लोकतन्त्रीकरण (२०६३)

पत्रकारको अधिकार र जिम्मेवारी (२०६२)

सूचना प्रविधिको शक्ति र नेपालमा यसको उपयोग (२०६०)

सामुदायिक रेडियो (२०५७)

#### विविध विषय

**PALPA As You Like It & Palpa Revisited** (२०५९), **सांचोकुरा** (२०४५)

#### प्रकाशोन्मुख बालसाहित्य

जन्मदिनको उपहार, अटेरी घडीहरु, भालेले घडी किन्यो, कान्छाको मोटर

**Sleeping Bag for Mr. Fox**

#### वेबसाइटहरु :

बालकथाहरु : [www.balsansar.com](http://www.balsansar.com)

जनताको संचार अधिकार : [www.cmr.org.np](http://www.cmr.org.np)

विनय कसजूका कृति, लेख र काम : [www.kasajoo.com](http://www.kasajoo.com)

थोपाथोपा लघुकथा संग्रह : [www.thopathopa.com.np](http://www.thopathopa.com.np)

पन्ध्रौँ साहित्य वनमहोत्सव २०५९ : [www.thopathopa.com.np/chitwan](http://www.thopathopa.com.np/chitwan)