



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 پیتر 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



بررسی فرانقش‌های شش‌گانه هلیدی در ترانه‌بازی «اشتر به چَراست»

مصطفی رحماندوست^۱ و زهرا داوری^۲

۱. نویسنده و محقق ادبیات کودک و نوجوان، تهران، ایران

۲. کارشناسی ارشد ادبیات کودک و نوجوان، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

چکیده

نظریه نقش‌گرای هلیدی از نظریه‌های مهم در زبان‌شناسی به شمار می‌رود. هلیدی در این نظریه از زاوایی گوناگونی به بافت و معنای درون‌متنی و برون‌متنی کلام می‌نگرد و برای هر گزاره، سه فرانقش اندیشگانی و بینافردی و متنی قائل می‌شود. در پژوهش حاضر اندیشه زبانی موجود در متن یکی از ترانه‌بازی‌های مشهور کودکان به نام «اشتر به چَراست» را از دیدگاه نظریه فرانقش‌های اندیشگانی هلیدی، به شیوه توصیفی-تحلیلی مورد بررسی قرار دادیم. هدف آن بود که با تکیه بر افعال کاربردی، لایه‌های معنایی نهفته در آن‌ها نیز برای خوانندگان آشکار شود؛ زیرا گاه در ژرف‌ساخت برخی از ترانه‌ها حقایق پنهان است که دستیابی به آن‌ها نیازمند تفکر و تحلیل علمی است. یافته‌های این پژوهش بر مبنای دستور نقش‌گرای هلیدی نشان داد که از میان این فرایندهای شش‌گانه، فرایند رابطه‌ای از نوع هویتی کاربرد بیشتری در این ترانه دارد؛ زیرا این فرایند می‌تواند با ایجاد ارتباط بین پدیده‌ها یا رویدادها، تصاویر ذهنی تازه‌ای بسازد و تخیل را در ترانه پررنگ‌تر کند.

واژه‌های کلیدی: فولکلور کودکان، ترانه‌بازی، اشتر به چَراست، فرانقش اندیشگانی.

مقدمه

فولکلور کودکان زیرشاخه ادبیات فولکلور به شمار می‌رود که از دیرباز تا کنون سینه به سینه نقل شده و دارای انواع گوناگونی است. ترانه‌های کودکان از انواع فولکلور کودکان هستند که در گذر زمان و در ازدحام ماشین و تکنولوژی، کم‌کم به دست فراموشی سپرده شده‌اند. همین نکته ضرورت پرداختن و حفظ این ژانر مهم ادبی را روشن می‌کند. این ترانه‌ها از حیث مضمون به دسته‌های ترانه‌های بازی، ترانه‌های نیایش، ترانه‌های مناسبتی، ترانه‌های نوازش، ترانه‌های کار و ترانه‌های آموزشی تقسیم می‌شوند. «اشعار و ترانه‌های عامیانه را می‌توان بر حسب موضوع و مفهوم به صورت زیر دسته‌بندی نمود: ۱- ترانه‌های بازی و سرگرمی؛ ۲- شادمانه‌ها (اشعار و ترانه‌های سرور و شادی)؛ ۳- سوگ‌سروده‌ها (اشعار رثایی)؛ ۴- عاشقانه‌ها؛ ۵- اشعار حماسی؛ ۶- اشعار و ترانه‌های گوناگون؛ ۷- اشعار و ترانه‌های اجتماعی، سیاسی؛ ۸- اشعار و ترانه‌های فولکلوریک از نوپردازان» (قیاسی، ۱۳۹۵: ۴۲). خاستگاه و سراینده‌گان ترانه‌های عامیانه را نمی‌توان به روشنی مشخص کرد؛ چرا که شفاهی بوده و در منبع مکتوبی ثبت نشده‌اند، بلکه به صورت جوششی و نه کوششی آفریده شده و نسل به نسل انتقال یافته‌اند.

یکی از ترانه‌بازی‌های نوستالژیکی که از دیرباز همچنان در یادها مانده است، ترانه‌بازی «اشتر به چَراست» نام دارد. این ترانه‌بازی

افزون بر محتوای جالب توجه، در فرم نوشتن نیز با دیگر ترانه‌ها متفاوت است. در این پژوهش تلاش بر این است که به پاسخ این پرسش برسیم که کدامیک از فرانش‌های شش‌گانه هلیدی در این ترانه‌بازی بسامد بیشتری دارد و چرا؟

پیشینه پژوهش

در مورد موضوع مورد بررسی در این پژوهش تا کنون تحقیقی صورت نگرفته است. در مورد بازی‌های بومی کتاب‌ها و مقالاتی نوشته شده است؛ از جمله: شعر فولکلور: ترانه در بازی، بررسی ترانه در بازی‌های محلی، نوشته محمد احمدپناهی سمنانی (۱۳۸۳)، کتاب بازی‌های بومی و محلی ایران (معرفی ۳۱ بازی از مناطق مختلف ایران) نوشته مرتضی رضوانفر (۱۳۸۹)، مقاله تحلیل بازی‌های بومی محلی «بررسی موردی بازی زو» نوشته سعیده جوشقانی (۱۳۹۷)، فولکلور کودکان (هفت مقاله از فرهنگ عامه و ادبیات شفاهی کودکان) نوشته جواد رسولی (۱۳۹۷). مقاله نقش زبانی زنان در پیدایش و رواج ادبیات شفاهی با نگاهی به قصه‌ها، ترانه‌های بازی، لالایی‌ها و دوبیتی‌های مردم کرمان، نوشته نیره خسرونژاد (۱۴۰۰). در مورد بازی‌های محلی نیز پژوهش‌هایی صورت گرفته است؛ از جمله: مقاله شعر فولکلور: ترانه در بازی: بررسی ترانه در بازی‌های محلی نوشته محمد احمدپناهی سمنانی (۱۳۸۳). کتاب‌هایی نیز وجود دارد که در سطح ملی یا بومی اقدام به گردآوری بازی‌های محلی ایران کرده‌اند؛ از جمله: بازی‌های محلی ایران: فاطمه بدرطالعی (۱۳۸۹)، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان؛ بازی‌های بومی و محلی ایران: مرتضی رضوانفر (۱۳۸۹)، نشر آبادبوم؛ بازی‌های بومی، محلی و سنتی خراسان شمالی: حبیب‌الله رحمانی و اعظم حکمتی (۱۳۸۹)، نشر ترجمان خرد؛ لی‌لی حوضک (ترانه‌بازی‌های ایران ۱): شهرداد میرزایی (۱۳۹۵)، انتشارات دیبایه. در حیطه ادبیات کودک و نوجوان، احمد رمضان‌ی (۱۳۹۷) در مقاله‌ای با عنوان تحلیلی نقش‌گرا از لالایی‌های زبان فارسی، چند مورد از لالایی‌های کهن فارسی را بر اساس سه فرانش اندیشگانی و متنی و میان‌فردی بررسی کرده است. مریم جلالی (۱۳۹۸) در مقاله تحلیل تطبیقی لالایی‌های فارسی و انگلیسی از منظر فرانش‌اندیشگانی، افعال در لالایی‌های فارسی و انگلیسی را بررسی کرده است. همچنین نعمت‌الله ایران‌زاده و کبری مرادی (۱۳۹۴) شعر یادداشت‌های درد جاودانگی قیصر امین‌پور را بر اساس نظریه نقش‌گرای هلیدی مورد بررسی قرار داده‌اند. جامع‌ترین اثری که در عین حال مهم‌ترین منبع اطلاعاتی و جامعه هدف ما در این پژوهش است، کتاب واژینگاه: فرهنگ آیین، بازی، نمایش و سرگرمی‌های مردم ایران نام دارد.

چارچوب نظری

ترانه‌های عامیانه معمولاً با ساز و آواز یا در حال کار و بازی و فعالیت به زبان محاوره خوانده می‌شده و به ما رسیده‌اند. «فولکلورها را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: دسته اول آن‌هایی هستند که پدیدآورنده مشخصی ندارند؛ دسته دوم متونی هستند که پدیدآورنده مشخص دارند و امروز بر پایه متون فولکلور دیروز نوشته شده‌اند؛ مانند بازی با انگشت‌های من که بر اساس ترانه‌بازی‌های قدیمی کار شده است؛ دسته سوم آثاری هستند که در زمان خاصی خلق شده‌اند و پدیدآورنده مشخصی ندارند؛ مانند اشعار و ترانه‌هایی که در زمان مشروطه خلق شدند و با مقاصد سیاسی، پایه کار برخی از ادیبان از جمله نسیم شمال قرار گرفتند. این ترانه‌ها بعدها بر سر زبان کودکان افتادند و به بازی‌های کودکان تبدیل شدند» (گفتگو با مصطفی رحماندوست، ۱۴۰۱/۸/۲۲). جواد رسولی در مقاله سوم از کتاب فولکلور کودکان (۱۳۹۷) دسته‌بندی دقیقی از انواع نظم‌های شفاهی کودکان، از جمله ترانه‌بازی‌ها ارائه کرده است. بر این اساس، متن‌های منظوم شفاهی کودکان یا بدون بازی هستند و یا در بازی. متن‌های منظوم شفاهی بدون بازی کودکان دو دسته‌اند: متونی که بزرگ‌ترها برای کودکان می‌خوانند و متونی که کودکان خودشان می‌خوانند. لالایی‌ها، متن‌های نوازشی و محبتی و متن‌های داستانی و تربیتی از دسته اول هستند. از حیث مضمون، متن‌های مراسمی مانند چهارشنبه‌سوری و عروسی و رمضان خوانی، و متن‌های غیرمراسمی مانند باران و برف، سرما، آموزش رسمی و مدرسه، شیطنت در منزل، پدر و مادر، تمسخر چهره‌ها و معلولیت‌ها و قهر و آشتی در دسته دوم قرار می‌گیرند. همچنین متن‌های منظوم شفاهی در بازی کودکان به سه

دسته متن‌های منظوم یارگیری، متن‌های منظوم بازی و متن‌های منظوم پیرامون بازی تقسیم می‌شوند. د بی سی چل، مفاهیم اخلاقی، مسائل سیاسی اجتماعی، شخصیت‌های تلویزیونی، پدر و مادر، همچنین معنی مبهم و مشترک با دیگر متن‌ها از مضامین رایج در متن‌های منظوم یارگیری هستند. تاپ تاپ خمیر، کلاغ پر، عمو زنجیرباف، لی لی حوضک و... از متن‌های منظوم رایج در بازی‌های کودکان هستند. در متن‌های منظوم پیرامون بازی نیز مضامینی همچون آرزوی باخت و تضعیف روحیه حریف، هجو و تمسخر حریف و داور، تفاخر و تقویت روحیه خود، آسیب‌دیدگی و پایان وقت بازی دیده می‌شود.

انواع ترانه‌بازی‌ها

ترانه‌های کودکانه از حیث مضمون به دسته‌های ترانه‌بازی، ترانه نیایش، ترانه مناسبتی، ترانه نوازش، ترانه کار و ترانه آموزشی تقسیم می‌شوند. ترانه‌بازی کلام منظوم و آهنگینی است که بازیکنان در بازی‌های گروهی می‌خوانند. برخی ترانه‌ها مانند «مشکی دوغی هراتی» را بزرگ‌ترها برای بچه‌ها می‌خوانند؛ ولی برخی را بچه‌ها برای خود می‌خوانند. ترانه‌بازی‌ها در بازی‌های فولکلور به سه شکل ظاهر می‌شوند: ترانه‌های یارگیری و فراخوان بازی، ترانه‌های متن بازی و ترانه‌های پیرامون بازی. نکته قابل ذکر دیگر این است که برخی از ترانه‌بازی‌ها به دلیل اینکه شفاهی بوده‌اند و صورت مکتوب و ضبط‌شده نداشته‌اند، ممکن است دارای واریانت‌های گوناگون باشند؛ یعنی روایات متعددی از آن‌ها با لهجه‌های گوناگون در مناطق مختلف، با اندک تغییری در واژگان یا متن روایت موجود باشد؛ از جمله آن‌ها گلی لوزک، اتل متل توتوله، محمود بالا بالا، مَشکی دوغی هراتی و نمونه‌هایی از این دست را می‌توان نام برد. همین روایت‌های متعدد می‌تواند از یک ترانه‌بازی محلی، یک ترانه‌بازی ملی همه‌پسند بسازد و آن را محبوب همه کودکان یک سرزمین کند؛ مانند عمو زنجیرباف و اتل متل توتوله.

ترانه‌های یارگیری و فراخوان بازی

دسته اول ترانه‌های یارگیری هستند. این ترانه‌ها در آغاز بازی خوانده می‌شوند و چند کارکرد دارند: ۱- برای جلب توجه بازیکنان؛ ۲- گزینش بازیکنان برای هر دو تیم؛ ۳- ترغیب و تحریک بازیکنان غایب برای پیوستن به گروه بازیکنان. برخی از این ترانه‌ها همچنان و فاقد معنا هستند؛ اما برخی دیگر معانی روشنی دارند و می‌توانند آموزه‌های اخلاقی و حتی مسائل اجتماعی و سیاسی زمانه را در لایه‌های زیرین خود بازتاب دهند. پیشک‌انداختن که از ترانه‌های آغاز بازی و یارگیری به شمار می‌آید انواع گوناگون دارد و گاه با ترانه همراه است. «شاملو در این ارتباط نوشته است: شیوه‌هایی را گویند که در بازی‌ها و مسابقات برای تعیین نفر یا دسته‌ای که باید بازی را شروع کند به کار می‌بندند و اقسام مختلف دارد: ۱- آنی بانی... ۲- ترا یا خشک؛ ۳- سر از من آخر از تو؛ ۴- شیر یا خط؛ ۵- مشت‌گیری» (نصری اشرفی و گروه نویسندگان، ۱/۱۳۹۲: ۷۷۲-۷۷۱).

ترانه‌های متن بازی

دسته دوم ترانه‌هایی هستند که در طی بازی خوانده می‌شوند و در واقع پایه و ستون بازی به شمار می‌روند. ترانه‌های معروفی مانند اتل متل توتوله، لی لی حوضک، اشتر به چَرا، عمو زنجیرباف و ترانه‌هایی از این قبیل در این دسته جای می‌گیرند.

ترانه‌های پیرامون بازی

دسته سوم ترانه‌هایی هستند که پیرامون بازی‌اند و شاکله و محور اصلی بازی نیستند. رسولی این گونه از ترانه‌ها را دارای کارکردهای پنج‌گانه می‌داند و این پنج مورد را به این شکل دسته‌بندی می‌کند: «۱- آرزوی باخت و تضعیف روحیه حریف؛ ۲- هجو و تمسخر حریف و داور؛ ۳- تفاخر و تقویت روحیه خود؛ ۴- آسیب‌دیدگی؛ ۵- پایان وقت بازی» (رسولی، ۱۳۹۷: ۵۵). به عنوان نمونه می‌توان ترانه زیر را مثال زد که مضمونش آرزوی باخت و تضعیف روحیه حریف است:

«خونه ما مار داره/عقرب جرار داره/ایشالا بسوزی/ایشالا بسوزی» (همان: ۵۲)

دستور نقش‌گرای هلیدی

فرانش‌اندیشگانی یا تجربی در واقع بیانگر دریافت‌های ما از وقایع جهان درون و برون، یعنی افکار و احساسات و اعتقادات انسانی است. «همه زبان‌ها بر اساس سه معنای بنیادین سازمان‌دهی می‌شوند: معنای اول، فرانش‌اندیشگانی که وظیفه درک محیط و انتقال اطلاعات را بر عهده دارد. معنای دوم، فرانش‌بینافردی که برطرف‌کننده نیاز انسان به برقراری ارتباط با سایر افراد و تاثیرگذاری بر دیگران است... معنای سوم، فرانش‌متنی سومین نقش‌زبان است و در واقع پیونددهنده دو نقش قبلی (اندیشگانی و بینافردی) است. این نقش مسئول برقراری ارتباط میان زبان و بافت ارتباطی است» (ایشانی و بزرگری، ۱۳۹۸: ۳۲۹-۳۲۸). در واقع در فرانش‌اندیشگانی معنای تحت‌اللفظی و محتوایی متن و عناصر موجود در آن بررسی می‌شود. سه عنصر فرایند، شرکت‌کنندگان در فرایند و عناصر حاشیه‌ای که به‌صورت گروه‌های حرف‌افزای یا قیدی ظاهر می‌شوند، عناصر تشکیل‌دهنده هر بند هستند. فرانش‌اندیشگانی شامل شش فرایند ذهنی، رابطه‌ای، بیانی (کلامی)، مادی، رفتاری و وجودی می‌شود. فرایند ذهنی احساساتی همچون دوست‌داشتن و تنفر و اندیشیدن و حواس پنج‌گانه را دربرمی‌گیرد. فرایند رابطه‌ای به افعال ربطی مربوط است. فرایند بیانی یا کلامی افعالی چون شرح‌دادن و گفتن و توضیح‌دادن را زیر پوشش دارد. فرایند مادی فعل‌های لازم و متعدی را شامل می‌شود. فرایند رفتاری در مرز بین فرایند مادی و فرایند ذهنی قرار می‌گیرد و افعالی چون نفس‌کشیدن و سرفه‌کردن و خندیدن و خیره‌شدن را شامل می‌شود. فرایند وجودی بیانگر هستن و وجودداشتن و ظاهرشدن و باقی‌ماندن است. در فرایند دوم، یعنی فرانش‌بینافردی، تعامل افراد با یکدیگر و نگرش آن‌ها به جهان هستی بررسی می‌شود؛ یعنی ارزیابی‌ها و نگرش‌های گوینده یا شنونده از وضعیت موجود و تعاملات و روابط اجتماعی افراد بازنمایانده می‌شود. هدف این ارتباط کلامی در واقع دادوستد و درخواست اطلاعات است. حاصل تفسیر فرانش‌اندیشگانی و فرانش‌بینافردی، فرانش‌متنی را به دست خواهد داد. اولین نوع از انواع فرایندهای اصلی، فرایند مادی نام دارد. اساس این فرایند بر امور مادی و عملی، کنش‌ها، رویدادها و کارهای محسوس فیزیکی است. «این فرایند یا بیانگر کنش است یا اتفاقی را بیان می‌کند» (رضانی، ۱۳۹۷: ۵۳). فرایند ذهنی نیز از فرایندهای اصلی به شمار می‌رود و بیان ویژگی‌های ذهنی و دریافت‌ها را بر عهده دارد. «این فرایند بر خلاف فرایند رفتاری که به احساسات بازمی‌گردد، از خاستگاه ادراک، فکر و فهم برمی‌خیزد» (جلالی، ۱۳۹۸: ۱۲). سومین نوع از انواع فرایندهای اصلی، فرایند رابطه‌ای است. این فرایند بر رابطه بین مفاهیم و پدیده‌ها با حضور فعل ربطی دلالت دارد. «در یکی از معمولی‌ترین انواع این فرایند، بند دارای یک حامل، یک فرایند و یک شاخص است» (رضانی، ۱۳۹۷: ۵۴). یکی از انواع فرایندهای فرعی است که بر کنش‌ها و واکنش‌های روحی و روانی رفتارگر دلالت می‌کند. در واقع تبیین یک واقعیت غیرمحسوس به‌وسیله نمایش تصویر ذهنی، کارکرد این فرایند است. «در این فرایند، بند دارای مشارکی است که رفتاری از او سر می‌زند و به همین دلیل، آن را رفتارگر می‌گویند» (رضانی، ۱۳۹۷: ۵۵). یکی دیگر از انواع فرایندهای فرعی است که با کنش‌های گفتاری مرتبط است. «این فرایند به گفتن یا بیان‌شدن چیزی مربوط است و در آن، دو مشارک گوینده و دریافت‌کننده شرکت دارند» (رضانی، ۱۳۹۷: ۵۵). آخرین نوع از فرایندهای فرعی است که به موجودیت، بقا و بودن و نبودن چیزی دلالت دارد. «این فرایند وجود، هستی و یا وقوع چیزی را بیان می‌کند... چیزی که وجود دارد را موجود می‌نامند» (رضانی، ۱۳۹۷: ۵۶).

در فرانش‌فرا فردی، گزاره‌ها به‌صورت پرسشی، خبری، پیشنهاد یا فرمان‌هایی می‌آیند که دال بر دادن کالا و خدمات یا درخواست‌کردن کالا و خدمات هستند. وظیفه گزاره‌های خبری توصیف یک چیز و دادن اطلاعات درباره آن است. «همه زبان‌ها حول دو محور عمده معنایی، یعنی معنای اندیشگانی یا بازتابی و معنای بینافردی یا کنشی شکل گرفته‌اند. این بخش‌های بنیادین در نظام زبان نمود دو هدف عام کاربرد زبان هستند: یکی فهم محیط و دیگری تعامل با افراد در آن محیط» (مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳: ۱۸). تسلسل پرسش و پاسخ‌ها موجب جذابیت بیشتر کار می‌شود و مخاطب را به تعامل فیزیکی در بازی و تعامل گفتاری در قالب پاسخ‌دادن به گوینده ترغیب می‌کند؛ در نتیجه، گزینش افعال بر پایه دیدگاه و طرز فکر و جهان‌بینی گوینده انجام می‌شود و نظرات و باورهای

او را منتقل می‌کند.

برای تجزیه و تحلیل فرانتش متنی نخست باید نسبت و رابطه اجزای تشکیل دهنده یک بند را با یکدیگر و با اجزای تشکیل دهنده بندهای دیگر بررسی کنیم؛ یعنی ساختار آغاز-آویزه و ساختار اطلاعاتی متن که فرانتش فرافردی را شکل می‌دهند. در این رهگذار با دو دسته اطلاعات روبه‌رو هستیم: دانسته‌ها و نادانسته‌های شنونده که در تقابل با یکدیگر کنش ایجاد می‌کنند. پاره‌ای از این اطلاعات برای شنونده تازه هستند و اطلاع نو نامیده می‌شوند؛ ولی پاره‌ای از آن‌ها بر شنونده پوشیده نبوده‌اند و تازگی ندارند و اطلاع کهنه‌اند. تجزیه و تحلیل این مکانیسم‌های زبانی در یک متن به تبیین فرانتش متنی می‌انجامد.

تحلیل و بررسی

اشتر به چراست از ترانه‌بازی‌های محبوب و مشهور کودکان است که بیش از آنکه صبغه آموزشی داشته باشد، جنبه سرگرم‌کنندگی و هوش‌آزمایی دارد. «برخی بازی‌سرودها گویی تمرین حافظه است و به لحاظ هندسی، شکل پلکانی دارد؛ مثل ترانه اشتر به چراست در بلندی که علاوه بر آشناسازی کودک با شتر، مرحله‌ای بودن تکرار و برشمردن صفات شتر، به حافظه کمک می‌کند.

اشتر به چراست در بلندی

کلهش به مثال کله‌قندی

گوشش به مثال بادبزند و کله‌قندی

ابروش به مثال تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

چشماش به مثال دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

دماغش به مثال دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

دهنش به مثال غازغند و دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

دندونش به مثال خاکند و غازغند و دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

سینه‌ش به مثال لخته سنگ و خاکند و غازغند و دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

شکم‌ش به مثال طبل جنگ و لخته سنگ و خاکند و غازغند و دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و کله‌قندی

پاهش به مثال چارپایند و طبل جنگ و لخته سنگ و خاکند و غاز غند و دودکشند و دوربینند و تیر کمند و بادبزند و

کله‌قندی» (ذوالفقاری، ۱۳۹۶: ۳۵۳-۳۵۲)

تحلیل

گزاره «اشتر به چراست» مشتمل بر یک فرایند رابطه‌ای است و وجه خبری دارد. وجود فعل ربطی مخفف «است» در سرتاسر ترانه حس می‌شود و بسامد آن به ۱۱ مورد می‌رسد. این فرایند به توصیف ویژگی‌های ثابت شتر دلالت دارد که در وجود آن نهادینه شده‌اند و این ویژگی‌ها را به محسوسات پیرامون مخاطب پیوند می‌دهد. در سیستم آغاز و آویزه می‌بینیم که در هر بند نهاد و گزاره‌ای وجود دارد که پس از آن، تشبیهات گزاره‌های قبلی نیز بر آن افزوده شده است. همچنین در هر بند اطلاع نویی هست که راوی به سمع مخاطب می‌رساند.

کلهش به مثال کله‌قندی

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

ابروش به مثال تیر کمند

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

چشماش به مثال دوربین

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

دهنش به مثال غازغلد

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

دندونش به مثال خاکند

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

سینه‌ش به مثال لخته سنگ

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

شکمش به مثال طبل جنگ

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

پاهش به مثال چارپایه

نهاد/اطلاع کهنه گزاره/اطلاع نو

غازغلد یا غازقلنگ به معنای پرند پادراز است؛ چیزی شبیه لک‌لک یا کلنگ (حواصل). در سرتاسر ترانه پیشنهاد یا درخواست یا فرمانی برای دادن یا گرفتن کالا و خدمات یا اخبار و اطلاعات وجود ندارد؛ بلکه راوی بدون درخواست مخاطب، در حال بمباران اطلاعاتی و شناساندن چیزی به اوست. بدین ترتیب با کنش گفتاری اظهاری در حال توصیف و گزارش و ادعا در مورد شتر است. راوی که اوستای بازی است نخست اندام‌های شتر را برمی‌شمارد و سپس به آن‌ها لباس تشبیه می‌پوشاند. بدین ترتیب که ترانه را خط به خط می‌خواند و در پایان هر خط مکث می‌کند. بچه‌ها در پایان هر خط (قطعه) ادای آن عضو از بدن شتر را درمی‌آورند و تکرار می‌کنند؛ این کار با تکرار قطعه‌های پیشین ترانه صورت می‌گیرد و باید بدون اشتباه ادا شود. «دسته دیگر از برشمردنی‌ها ترانه‌هایی هستند که شمارش در آن‌ها به‌صورت افزودن تدریجی نام‌ها و عنوان‌ها و اصطلاحات و سپس تکرار مجموعه کلمات اضافه‌شده قبلی در مقاطع معین صورت می‌گیرد. از نمونه این ترانه‌ها یکی به «اشتر به چراست در بلندی» و دیگری به «مرد سفریم زی پمبه» می‌توان اشاره کرد. در ترانه نخستین، اعضای بدن شتر محورهای شمارش هستند... در این گونه ترانه‌ها حتی ارقام و اعداد به کار نمی‌روند و تنها در یک ردیف قرارگرفتن نام‌ها و تکرار بدون اشتباه آن‌ها ملاک قدرت هوش و حافظه است» (پناهی سمنانی، ۱۳۸۳: ۱۶۳-۱۶۲). مهم‌ترین مؤلفه متن در واقع خیال‌پردازی و تصویرسازی است؛ افزون بر این‌که راوی با تشبیهات پی‌درپی در هر گزاره در پی آن است که کنجکاو و قوه تخیل مخاطب را برانگیزاند و به نوعی طرح معما کند تا مخاطب در گزاره بعدی، خود به دنبال شبهه‌به‌جدیدی بگردد و واژه مناسبی را پیشنهاد دهد.

از منظر مخاطب‌شناسی، سراینده و شنونده در یک گروه نیستند و از هم فاصله دارند. سراینده سعی در توصیف و معرفی شتر به مخاطب می‌کند و پیام مستقیمی را در قالب گزاره‌های خبری منفعلانه به او انتقال می‌دهد؛ یعنی کنش و رویداد خاصی در ترانه مطرح نشده است و هر چه هست تشبیه است. جملات ساده، قافیه‌پردازی، واژه‌های کودک‌فهم، زاویه دید کودکانه، سوژه کودک‌پسند و دل‌مشغولی‌ها و دغدغه‌های کودکانه، تصویر و تخیل، بازی‌های زبانی و عاطفه سیال از ویژگی‌های اشعار و ترانه‌های کودکانه هستند که در این ترانه‌بازی نیز دیده می‌شود. زبان این ترانه نیز همانند زبان همه ترانه‌ها محاوره‌ای و کوچه‌بازاری، روایی و ساده و به دور از پیچیدگی است. وزن و آهنگ ترانه‌ها ریشه در موسیقی آب و باد و باران و صدای پرندگان و جانوران دارد. آهنگ، آوا، تصویرسازی ذهنی و پیام از ضروریات شعر کودک به شمار می‌روند. ترانه نیز به عنوان یک قالب شعر کودک، تا حدودی از یک یا چند مورد از این چهار مورد برخوردار است. در هیچ‌یک از واژه‌ها دارای پیام و بار معنایی نیستند، اما پیامشان می‌تواند تفریح و التذاذ

و سرگرمی کودک باشد. پیام در ترانه «اشتر به چراست» آموزش و سرگرمی است.

این ترانه افزون بر بازی کلامی جذابش، در چگونگی نوشتار نیز با ترانه‌های معمول تفاوت دارد. سطرها طوری زیر هم قرار گرفته‌اند که تصویر تپه‌ای بلند را در یک بازی بصری در ذهن مخاطب حک می‌کند. این رخداد به واسطه افزوده‌شدن واژگانی جدید به صورت مرحله به مرحله به پایان هر سطر و تکرار واژگان انجام گرفته است. این نوع شعر را امروزه شعر کانکریت (تجسمی) می‌نامند که شعری است آوانگارد و نوآورانه، مبتنی بر هندسه و ساختار شکن که چهارچوب‌های شعر کلاسیک را در هم می‌شکند. در واقع شعر کانکریت چیزی بین نقاشی و خطاطی و شعر است که ایماژ و تخیل دو ستون اصلی آن هستند. امروزه شعر کانکریت از ادبیات بزرگسال به دنیای ادبیات کودک و نوجوان نیز راه یافته است؛ به عنوان مثال، نمونه‌هایی از آن را می‌توان در کتاب «اورانگوتان‌های بنفش» اثر جک پرپلوتسکی، شاعر آمریکایی، دید که با ترجمه رضی هیرمندی در ایران به چاپ رسیده است.

در ترانه «اشتر به چراست»، افزوده‌شدن واژگان جدید در هر سطر به واژگان پیشین و حفظ و تکرار چندین باره آن‌ها علاوه بر مفرح کردن بازی، روشی است برای افزایش تمرکز و تقویت حافظه. در این بین قافیه‌پردازی‌ها و آوردن کلمات مسجع و متجانس، به آهنگین‌تر شدن ترانه کمک شایانی کرده است. در واقع تکرار «توالی یک هجا و یا یک کلمه است به گونه‌ای که بر موسیقی درونی شعر و تاثیر آن بیفزاید» (دهریزی، ۱۳۹۵: ۹۷). تکرار ممکن است در حرف، واژه، آوا (اسم صوت) یا فعل اتفاق بیفتد. تکرار می‌تواند دامنه معنایی شعر و ترانه را گسترش دهد و بر موضوع و محور آن تاکید کند.

در این ترانه هر یک از اعضای بدن شتر به چیزی تشبیه شده است و هر بار در هر سطر چیزی به این تشبیهات اضافه می‌شود؛ اما می‌بینیم که در سرتاسر متن در بیشتر بندها فعل ربطی «است» حذف شده است. این حذف فعل به تندتر شدن ریتم و شتاب گرفتن آن کمک می‌کند. گویا راوی قصد بالابردن سرعت تکرار واژگان و هیجان‌بخشیدن به بازی را دارد. همین نکته می‌تواند بر چگونگی خوانش ترانه‌بازی و ادای درست واژگان تاثیر بگذارد و هیجان بازی و سرعت برد و باخت را بالا ببرد. بازی و نمایش که شیرازه ترانه‌بازی‌ها را تشکیل می‌دهند، در این ترانه به وضوح دیده می‌شود. هر یک از اندام‌های شتر توسط فعل محذوف «است» به چیزی مانند شده و هویت فانتزی جدیدی برای آن خلق کرده است؛ بنابراین، فرایند رابطه‌ای از نوع هویتی بر متن سایه افکنده است؛ از جمله: کلهش به مثال کله‌قندی/دماغش به مثال دودکشند... فرایند رابطه‌ای هویتی آن است که در ضمن آن، چیزی را به چیزی دیگر تشبیه کند؛ یعنی تلاش بر این است که با تشبیهات محسوس به محسوس و گاه محسوس به نامحسوس، چیزی یا کسی یا رویدادی معرفی شود. در برابر این دسته، فرایند رابطه‌ای اسنادی قرار می‌گیرد که دو چیز را با یک فعل اسنادی به یکدیگر عطف و پیوند می‌دهد. در این فرایند امور ثابتی مطرح می‌شود که گاه آشنا و پرکاربرد هستند. تمرکز افعال ربطی بیشتر بر دلالت‌ها و توصیفات است.

در این ترانه می‌بینیم که در هر گزاره چیزی به وسیله چیزی دیگر به مخاطب شناسایی و معرفی می‌شود. این رابطه خیالی بین مشبه و مشبه‌به، تصویری تازه و خنده‌دار از شتر در ذهن مخاطب خلق می‌کند. در برخی گزاره‌ها نیز مانند «دماغش به مثال دودکشند/پاهاش به مثال چارپایند...» فعل «استن» در قالب «اند» ظاهر شده است و به چیزی بیش از یک مورد (دو سوراخ دماغ و چهار پا) اشاره دارد و فعل و فرایند دیگری در ترانه وجود ندارد. نبود افعال مادی در ترانه، آن را به ترانه‌ای کاملاً منفعلانه تبدیل کرده است. ابراز احساسات و هیجانات و اظهارنظرهای سراینده ترانه نسبت به شتر در ترانه مشاهده می‌شود. با توجه به جنبه هوش‌آزمایی و درک مطلب و حافظه‌محور بودن ترانه، می‌توان این بازی را از جمله بازی‌های ذهنی خلاقانه به شمار آورد. در جریان انجام این بازی آموزشی خلاقانه، کودک با اعضای بدن شتر آشنا می‌شود و آنها را به یاد می‌سپارد.

ذکر این نکته لازم است که نمونه‌های دیگری از این نوع ترانه‌ها که بر پایه تکرار کلام و آزمایش حافظه ساخته شده‌اند وجود دارد؛ از جمله: «این نخل بلند به آسمون بی/آسمون بی/بارش شکوری و زعفرون بی/زعفرون بی، آسمون بی/قند و عسل از اون چکون بی/چکون بی، زعفرون بی، آسمون بی/حب نبات است که از جنون بی/جنون بی، چکون بی، زعفرون بی، آسمون بی/

خرماست که مزه‌اش شاهون بی/شاهون بی، جنون بی، چگون بی، زعفران بی، آسمون بی» (نصری اشرفی و گروه نویسندگان، ۱۳۹۲: ۴۴۷-۴۴۸)

جهان هر کس به اندازه تفکر اوست و این تفکر در قالب زبان نمود می‌یابد؛ بدین ترتیب جهان ذهنی گوینده را به مخاطب می‌شناساند. در واقع هر کس جهان خود را آن‌گونه که می‌بیند و می‌گوید، می‌سازد و برای مدلول‌های ذهنی خویش در پی دال‌های مناسب است تا آن‌ها را به بهترین شیوه به مخاطب بشناساند؛ بنابراین، در هر ترانه‌بازی ابعاد گسترده‌ای از مسائل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، مذهبی و ایدئولوژیک بازتاب پیدا کرده است.

نتیجه‌گیری

در ترانه‌بازی فولکلوریک «اشتر به چراست» ۱۱ فرایند رابطه‌ای از نوع هویتی جریان دارد. سراینده با بهره‌گیری از فعل محذوف «است» توانسته است در هر گزاره، میان مشبه و مشبه‌به پیوندی فانتزی ایجاد کند؛ بدین ترتیب هر بار یکی از اعضای بدن شتر را به چیزی تشبیه می‌کند و با ایجاد تصویری فانتزی از آن، هویتی جدید و اغراق‌شده و طنزآلود برای شتر می‌سازد. این تصویر خیالی ذهن کودک را برای ساخت تشبیهات تازه در مورد سایر اعضای شتر و در پی آن، پروراندن تصویر ذهنی تازه‌ای از اعضای بدن خود تشحیذ می‌کند. حذف‌های صورت‌گرفته در فعل باعث شتاب‌گرفتن ریتم و هیجان‌افزایی و تحرک‌بخشی به ترانه شده است. تکرار و تخیل و تصویرسازی از ویژگی‌های ضروری و برجسته شعرها و ترانه‌های کودکان به شمار می‌روند که در این ترانه نیز به خوبی به کار گرفته شده است.

منابع

- احمدپناهی سمنانی، محمد (۱۳۸۳). شعر فولکلور: ترانه در بازی: بررسی ترانه در بازی‌های محلی، گوه‌ران، ش ۵، صص ۱۶۶-۱۵۷
- ایشانی، طاهره؛ بزرگری، زینب (۱۳۹۸). بررسی سنجشی مضمون و سبک در حکایات و حکمت‌های گلستان و بهارستان براساس کارکرد تجربی فرانش‌اندیشگان، علم زبان، سال ۶، ش ۱۰، صص ۳۵۶-۳۲۵
- جلالی، مریم (۱۳۹۸). تحلیل تطبیقی لالایی‌های فارسی و انگلیسی از منظر فرانش‌اندیشگانی، ادبیات تطبیقی ۲/۹، صص ۲۱-۳
- دهریزی، محمد (۱۳۹۵). ساختارشناسی تاریخی تحلیلی شعر کودک و نوجوان، تهران: مدرسه
- ذوالفقاری، حسن (۱۳۹۶). زبان و ادبیات عامه ایران، چاپ دوم، تهران: سمت
- رسولی، جواد (۱۳۹۷). فولکلور کودکان، تهران: انتشارات مدرسه
- رضانی، احمد (۱۳۹۷). تحلیلی نقش‌گرا از لالایی‌های زبان فارسی، فصل‌نامه هنر زبان، ش ۳، صص ۶۲-۴۷
- قیاسی، سید وهاب (۱۳۹۵). پژوهشی اجمالی در ادبیات عامیانه ایران، تهران: اطلاعات
- مهاجر، مهران؛ نبوی، محمد (۱۳۹۳). به‌سوی زبان‌شناسی شعر، تهران: آگه
- نصری اشرفی، جهانگیر و دیگران (۱۳۹۲). واژیکاه، جلد ۱، تهران: آرون