

هویت ایرانی در بازی‌های محلی کرمان به زبان موسیقی

مسعود نکویی

مقدمه | بازی‌های محلی کرمان یادگار بازی‌های ایرانیان دوران پارینه سنگی تا امروز است که پیشینه برخی از این بازی‌ها حدود ۱۱۰۰۰ سال می‌باشد. در سرزمین کهن ایران که اقوام بیشماری در آن ساکن شدند، بازی‌های محلی جزو کار و فعالیت روزانه به شمار می‌رفت و بسیاری از کارآواها فرم بازی نیز به خود گرفتند. این بازی‌ها تا دو دهه پیش بصورت جدی در محله‌ها و منازل و محافل سرگرمی مردم بود تا اینکه به دورانی رسیدیم که با هجوم بازی‌های مجازی و رایانه‌ای و تلفن همراه و . . . بازی‌های کهن ایرانی نفس‌های آخر خود را می‌شمرند و در حال فراموشی هستند. سیستم‌های هوشمند رایانه‌ای و تکنولوژی‌های همراه با امکانات ارتباطات و بازی‌های مجازی، عرصه را بر بازی‌های اصیل ایرانی تنگ نموده‌اند و از کودکان ما انسان‌هایی کم‌هوش و مصرف‌گرا و کم‌تحرك ساخته‌اند. بازی‌های واقعی با رویکرد گروهی و رقابت‌ها و فداکاری‌ها و روحیه یاری و یابوری و افزایش قدرت محاسبات و تصمیم‌گیری محیط حقیقی و در کوتاه‌ترین زمان ممکن، کودکان و نوجوانان را برای زندگی واقعی آماده می‌سازد.

این بازی‌ها با فرم و حرکات نمایشی و اجرای قوانین بازی در حین آواز همراه است تا کودکان بتوانند مهارت‌های متنوعی را بطور همزمان کسب نمایند و آنها را به اجرا درآورند. در کرمان بسیاری از بازی‌ها بخشی از آواهای کار و زندگی هستند که در محیط کار اتفاق می‌افتند و این بازی‌ها در هنگام انجام کار و یا به وقت استراحت انجام می‌شوند. در ادامه به ارائه و تحلیل چند بازی کودکانه و بررسی آنها از نظر گردش ملودی، تنظیم و حرکت گذاری خواهیم پرداخت تا بیش از پیش با ساختار آنها آشنا شویم.

آشنایی با شیوه پژوهش و تنظیم آثار:

هر بازی بر اساس خاستگاه فرهنگی و شعری و حرکتی آن پژوهش و تنظیم شده است. حفظ اصالت‌های ملودیک در کنار تنظیمی که به طراوت ملودیک آسیب نرساند و آن را از موسیقی آن قوم و ملت دور نکند از ویژگی‌های این بازسازی موسیقی و حرکت است. استفاده از حرکتهای متناسب با ضرباهنگ هر قطعه و ایجاد حرکتهای متناسب با موسیقی کنترپوانتیک و استفاده از سوژه‌ها و کنترسوژه‌های متناسب با آنها، از ویژگی‌های منحصر بفرد تولید این آثار است.

در این گونه آثار باید توجه شود که هارمونیک صدادادن این آثار آنها را از اصالت ایرانی آن دور می‌کند و رنگ و طعم کلاسیک به خود می‌گیرد. در این حالت این نوع تنظیم‌ها مانند حل المسائل موسیقی هستند و تمام ایده‌ها شبیه موسیقی غربی و کلاسیک می‌شوند و تمام نقش‌ها از ابتدا لو می‌روند و هیچ جذابیتی برای مخاطب نخواهند داشت.

در تنظیم آثار کتاب‌های پخ و آشق تاکید بر اصالت ملودی، تنظیم به شیوه‌های کنترپوانتیک، هم‌فُنیک با ملودی اصیل، پلی فُنیک و هِتِرُفُنیک و گاهی با همراهی آکوردهای کوارتال و سِکندال و کمتر بصورت تریاد استفاده شده است و در موارد مورد نیاز بصورت تُتّی و اُنِیسن صورت گرفته است تا با دقت از مصالح هارمونی و کنترپوان برای این آثار استفاده شود.

مورد قابل اهمیت دیگر در تنظیم بازی‌های محلی کرمان، توجه به لهجه و گویش‌های متنوع این سرزمین فرهنگی است. اکسنت یا همان لهجه در واقع بیانگر تفاوت تاکیدهاست

و این مقوله ادبیاتی به بخش اتنیک مربوط می‌شود. درواقع، زمانی که از زبان مشترکی استفاده می‌کنیم، تفاوت لهجه‌ها از جابجایی تاکیدها و دیرندهای هجاها و گلیساندوها و پرتامنتوها و استکاتوها و گردشند و دکرشند قابل لمس است. وقتی همه این عوامل بعنوان ابزارهای تغییر لهجه در کنار هم قرار گیرند و در تنظیم آثار استفاده شوند می‌توانند به خلق آثار اتنیک نزدیک به فرهنگ واقعی آن منطقه منجر شوند.

در اکثر مواقع آهنگسازان و تنظیم کنندگان فکر می‌کنند که هر چه آثار را به سمت موسیقی غربی ببرند علمی تر و قابل قبول تر است در صورتی که چنین نیست زیرا به قدری از اصالت خود دور می‌شوند که حتی مخاطبان غربی و جهانی هم آن را بعنوان آثار اصیل ایرانی نخواهند پذیرفت.

شرح آثار:

در مثال‌های این گفتار دو اثر "تشله" و "دکی کتو" انتخاب شده که علاوه بر پارتیتور تکنوازی و تکخوانی ساده، ارکسترال ساده و همچنین پارتیتور کُرال آکاپلای آن نیز آورده شده است. دلیل این تفکیک، کارکرد هر یک برای منظوری مشخص است. برای تکنوازی و تکخوانی ساده علاوه بر سادگی ریتم، به سادگی سرکلید برای نواختن با سازهای بلز و فلوت ریکورد نیز توجه شده است. در نسخه ارکسترال ساده، علاوه بر سادگی ملودیک، به ساختارهارمونیک و کنترپوانتیک نیز توجه ویژه‌ای صورت گرفته تا ضمن بیان کامل منظور ملودیک و هارمونیک، ساختار هجاوندی و ادبیاتی و جمله بندی آن اثر نیز حفظ شود و صدمه نبیند. نسخه کُرال پلی فنیک آکاپلا هم که ابتدا مبتنی بر ادبیات و سپس موارد تنظیم و بخش بندی آن است.

تُشله بازی :

تشله ، تيله / سپری ، جگری / تیر ، مایه / حلیسِ مرغی / تِفُو ، قاق / جَری ، برزی / لب پر ، ریزو / یه پری ، دِ پری / موشو ، لمپا / شیشا زنگی / فله پی سوز / ناخون تلنگی / روفو ، لیسو / دولخ ، بازی / زمینِ خاکی / جاتون خالی / ت ت تق / سر چنگو / تشله بازی / تشله بازی /

شرح بازی:

تشله بازی نوعی تپله بازی است که تپله‌های آن کروی و از جنس شیشه هستند که داخل بعضی از آنها پره‌های مختلف و رنگی وجود دارد. این تشله‌ها در چراغ‌هایی بود که با انعکاس و انکسار، نور را مضاعف می‌کردند و به خانه‌ها روشنی می‌بخشیدند. بچه‌ها صبر می‌کردند تا این چراغ‌ها خراب شوند تا بتوانند تشله‌ها را از داخل آن بردارند. معمولاً سه تشله که در آن پره وجود نداشت و کمی بزرگتر از بقیه بود با ارزش تر بود و همه برای بردن آن تلاش می‌کردند و یک پری و دوپری و سه پری به ترتیب به تعداد پره‌ها ارزش داشتند و جگری نیز ارج و قرب خاصی داشت. این بازی یک میدان و یک مایه داشت که کمی گودتر از سطح زمین بود، زمین آن از خاک نرم بود و بازیکنان با گرفتن یک تشله با دو انگشت یک دست و قراردادن انگشت کوچک روی زمین (در جایگاهی که تشله بود) و با ضربه زدن بصورت تلنگی با انگشت سبابه دست دیگر تشله را به سمت تشله حریف شلیک می‌کردند و یک ضربه به تشله می‌زدند و سپس تشله را به مایه می‌فرستادند. هر نفر که تپله و مایه را درست انجام می‌داد همان تپله بازی شده را می‌برد. ...

تکنوازی ساده برای بلز و فلویت ریگردر:

Toshleh

$\text{♩} = 105$

Solo. 

tosh le ti le se pe ri je ge ri tir maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

6 

ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoo lam paa shi

13 

shaa ran gi, fel te pi sooz naa khoon te len gi roo foo li

20 

soo oo oo oo doo lakh baa zi i i i i, ze mi ne khaa ki, jaa toon khaa li.

25 

te te tagh ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi

ارکسترال برای سازهای کودکانه:

Toshleh

$\text{♩} = 105$

Ins1.  tosh le ti le se pe ri je ge ri tir maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

Ins2.  tosh le se pe ri je ge ri tir maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

Ins3.  tosh le maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

6.  ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam paa
ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam
ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam paa

12.  shi shaa ran gi, fel te pi sooz naa khood te len gi
paa shi shaa ran gi, fel te pi sooz naa khood te len gi
shi shaa ran gi i, fel te pi sooz naa khood te len gi

19.  roo foo li soo oo oo doo lakh baa zi i i i i, ze mi ne khaa ki,
shargh shargh targh targh shargh shargh targh targh ze mi ne khaa ki,
roo foo li soo oo oo doo lakh baa zi i i i i che to che to

24.  jaa toon khaa li, te te tagh ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi
jaa toon khaa li, te te tagh ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi
jaa toon khaa li, te te tagh ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi

آکاپلا پلی فُنیک:

Toshleh

$\text{♩} = 105$

Soprano.  tosh le ti le se pe ri je ge ri tir maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

Alto.  tosh le se pe ri je ge ri tir maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

Bass.  tosh le maa ye ha li se mor ghi te foo ghaach

6.  ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam paa shi
ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam paa shi
ja ri bor zi, lab par ri zoo ye pe ri de pe ri moo shoos lam paa shi

13.  shaa ran gi, fel te pi sooz naa khood te len gi fel te pi sooz
shaa ran gi, fel te pi sooz naa khood te len gi fel te pi sooz
shaa ran gi i, fel te pi sooz naa khood te len gi fel te pi sooz

20.  naa khood te len gi roo foo li soo oo oo doo lakh baa zi i i i i
naa khood te len gi shargh shargh targh targh shargh shargh targh targh
naa khood te len gi roo foo li soo oo oo doo lakh baa zi i i i i

25.  ze mi ne khaa ki, jaa toon khaa li, te te tagh
ze mi ne khaa ki, jaa toon khaa li, te te tagh
che to che to jaa toon khaa li, te te tagh

28.  ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi
ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi
ser chen goo tosh le baa zi tosh le baa zi

تحلیل و آنالیز اثر:

این قطعه بصورت دوضربی ساده و در گام دو ماژور ساخته و تنظیم شده و بر اساس محتوای آن و نوع بازی، با ابزارهای متنوع ریتمیک و کلامی وهارمونیک تنظیم شده است. از آنجا که بهتر است قطعات کرال ایرانی را تنها با تریادهای موسیقی غربی تنظیم نشوند در بخش آلتو، با استفاده از فواصل گامهای پنتاتونیک و درجات فواصل زوج کوارتال و سِکُندال و با واخوانهای باس به این اثر کودکانه در ساده‌ترین حالت، رنگ و طعمی خاص ببخشد و آن را از حالت کلاسیک غربی خارج نماید. ضدضربهای متوالی باس و آلتو، ایده‌های شانتره سپران را به گونه‌ای حمایت می‌کنند که به نظر نمی‌آید این قطعه تنها از سه بخش تشکیل شده و در فرازهایی از قطعه انگار چهار صداست! ضمن اینکه همراهی باس بعنوان بازگردان یا اوستای بازی گاهی مستقل و گاهی همراه با خطوط شانتره و حمایت کننده است. استفاده از ضد ضربهای آلتو بصورت نام آوا در جریان فرایند بازی توسط سپران آکوردها را سبک تر و ریتمیک تر نشان می‌دهد و به آلتو شخصیت مستقل می‌بخشد. حرکت کاننیک از کلمه "موشو" از سپرانو شروع می‌شود و سپس با اوستای بازی (باس) از درجه پنجم به سوم و سپس در آلتو به تُنیک منتقل می‌شود و این انتقال با کشدن نتهای بخش‌ها حالتی پدال گونه به خود می‌گیرد.

دکی کتو :

شعر: محلی کرمان - مسعود نکویی

دکی کُتو/ کُت ور کُتو/ یه چش بدر/ یه چش وتو/ دکی چلیک/ چشما هلیک/ پا ور فرار/ شد ورقرار/ دستار گرف رو چشماش/کتو شِدَن پُش پلکاش/ چشماش شدن بیدارباش/ دکی کتو ور بجاش/دکی کتو چیترو چیت/ کت ور کتو چیترو چیت/ چشما هلیک چیترو چیت/ پلکا وتک چیترو چیت/ گُردام پکید چیترو چیت/ زانوم جکید چیترو چیت/ هیرون شدم چیترو چیت/ دکی کتو چیترو چیت/.

شرح :

بازی توسط بزرگترها برای سرگرم کردن کودکان انجام می‌شود. هدف از دکی نمایان شده چهره و کتو پنهان شدن چهره است. بزرگترها دست‌ها را جلوی صورت می‌گیرند و

ناگهان دست‌ها را برمی‌دارند و کودک می‌خندد. برای پنهان شدن از دیوار، پارچه، دست و... استفاده می‌شود.

تکنوازی ساده برای بلز و فلوت ریگدر

Daki kotoo

$\text{♩} = 130$

Solo



da ki ko too kot var ko too, ye chesh be dar ye chesh ve too da ki che lik

6

chesh maa ho lik, paa var fe raar shod var ghe raar das taar ge ref roo chesh maash,

11

ko too she dan posh pel kaash chesh maash she dan bi daar baash, da ki ko too

16

var ba chaash da ki ko too chi te ro chit, kot va ar ko too chi te ro chitchesh maa ho lik

22

chi te ro chit, pel kaa aa ve tak chi te ro chit gor de aam po kid chi te ro chit,

27

zaa noo oom je kid chi te ro chit hey roon she dam chi te ro chit,

31

da ki che lik chesh maa ho lik, paa var fe raar shod var ghe raar

ارکسترال برای سازهای کودکان:

Daki Kotoo

The musical score for 'Daki Kotoo' is written for three vocal parts: Soprano, Alto, and Bass. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The score includes Persian lyrics and dynamic markings such as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte). The lyrics are as follows:

Soprano:
 da ki ko too kot var ko too, ye chesh be dar
 ye chesh ve too dan taar ge ref roo chesh maash, ko too she dan
 poosh pel kaash da ki ko too chi te ro chit, kot va ar ko too

Alto:
 da ki ko too, ye chesh be dar
 dan taar ge ref roo chesh maash, ko too she dan
 poosh pel kaash da ki ko too chi te ro chit,

Bass:
 o se laam aay se laam joon se laam
 ye chesh ve too da da ki ko too da da ki
 ko ko too hey te ro chi chi chi chit

Daki Kotoo

The musical score for 'Daki Kotoo' is presented in three systems. The first system includes staves for Soprano, Alto, and Bass. The lyrics are:
 Soprano: da ki ho too, kot var ho too, ye chesh be dar
 Alto: da ki ho too, ye chesh be dar
 Bass: te laam any, no laam joon, ve laam
 The second system continues the lyrics:
 Soprano: ye chesh ve too, das saar ge ref, roo chesh maanah, ko too she dan
 Alto: das saar ge ref, roo chesh maanah, ko too she dan
 Bass: ye chesh ve too, da ki ho too, da ki
 The third system concludes the lyrics:
 Soprano: pooh pol kaash, da ki ho too, chi te ro chit, kot va ar ko too
 Alto: pooh pol kaash, da ki ho too, chi te ro chit,
 Bass: ko too hey, te ro chi chi chi
 The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like *mf*, *f*, and *mp*.

تحلیل و آنالیز اثر:

در این اثر تاکید بسیار زیادی روی لهجه و پاسخ‌های باس به سُپران و آلتو است. این پاسخ‌ها گاهی بصورت ضدضرب‌های استکاتو و گاهی بصورت همراهی پدال گونه است. همراهی آلتو گاهی با فواصل سوم و گاهی پدال‌های نیم جمله‌ای و گاهی با حرکات ملودیک با پرش‌های بلند و پنتاتونیک است تا بیش از پیش این موسیقی را تنالیته‌گریز کند و مدال بودن خود را حفظ نماید. این قطعه ابتدا در مد ماژور و از جمله سوم به بعد به فریژین تغییر مد می‌دهد و در پایان با کادانسی هارمونیک در فریژین به تثبیت می‌رسد. این موسیقی سه بخشی آکا‌پلا با گفتگویی سه طرفه به بافتی مشترک و یدکست می‌رسد و اگر چه به واسطه سنکپ‌ها و ضد ضرب‌ها از یکنواختی خارج می‌شود اما به واسطه خلوت بودن فضای هارمونیک آن سوژه اصلی بازی و کلام مستتر نمی‌شود و با بیانی کامل توسط خط شانتره پیش می‌رود. درواقع وحدت آثار اینچنینی به این نیست که شبیه سمفونی و سُنات صدا بدهند بلکه با تیرگی‌ها و روشنی‌های خاستگاه فرهنگی آن بازی می‌توان فضاهای خاصی ایجاد نمود تا هم از حالت کودکانه خارج نشوند و هم فنی باشند.

آسیب شناسی آثار کودکان دیروز و امروز:

اگر واقع بینانه به آثار کودکان نگاهی بیندازیم خواهیم دید اکثر این آثار توسط بزرگسالان ساخته و اجرا و خوانده شده است و این ایده‌های بزرگسالانه و با صدای پخته و کامل بزرگسالان در به‌ترین حالت توانسته خود را بعنوان یک بزرگتر مهربان به کودک نزدیک کند و نه به عنوان یک دوست هم سن و سال. کودکان کاملاً متوجه می‌شوند چه اثری کودکانه است و چه اثری می‌خواهد کودکانه باشد. . . ضمن اینکه همانطور که والدین دوست دارند فرزندانشان آنچه خودشان(والدین) می‌خواهند بشوند در مورد موسیقی هم آهنگسازان بزرگسال عمدتاً خواسته یا ناخواسته همین را به کودکان و هنرجویان کودک تحمیل می‌کنند. اگر چه کودکان هم به ناچار این خطا را می‌پذیرند اما در واقع این نوع تحمیل مربوط به نسل خودساخته قدیم است که خودساختگی خود را به نسل‌های بعد هم تحمیل می‌کند اما در واقع کودک امروز آن را به راحتی نمی‌پذیرد.

بازی‌های کودکان قدیم در حین کار و بازی کودکانه و خودجوش و بدون دخالت بزرگسالان به وجود آمده و البته ممکن است بزرگسالان در تکوین آن تلاش کرده باشند و یا همان کودکانی که آنها را ساخته‌اند در بزرگسالی خود بازی‌ها را اصلاح و تکمیل کرده باشند و به نسل بعد آموخته باشند و این میراث سینه به سینه به ما رسیده باشد.

نتیجه گیری:

ساختار بازی‌های محلی با اشعار اصیل و حرکات و ضرباهنگ و سناریوهای خاص خود ، بدون هیچ تلاش و تغییر بنیادینی ما را به خلق آثار بدیع رهنمون می‌سازند. فقط کافی است با دقت آنها را در نظر بگیریم و با همان جزئیات در آثار استفاده کنیم. منظور این نیست که آثار رئال بسازیم اما این المان‌ها به شناسایی بهتر فرهنگ آن آثار بسیار موثرند.

پیشنهاد برای آینده:

در روزگاری که شاخه‌های متنوع هوش مصنوعی (AI) می‌توانند از الگوهای مختلف تاریخی رفتار انسان و طبیعت نمونه‌های متنوعی پیش‌بینی و تولید نمایند، در زمینه موسیقی هم توانسته‌اند آثار خارق‌العاده‌ای بسازند. پرسش این است که با این احوال چه‌امیدی برای تولید موسیقی و فرهنگ و هویت‌گذشتگان برای حال و آینده است؟ وقتی هوش مصنوعی می‌تواند در مورد هر موضوع و هر حس و حالی با در نظر گرفتن احساسات و صداها هر محیط بی‌نهایت موسیقی موزون و علمی و خلاقانه بسازد نقش انسان در موسیقی آینده چیست؟ ضمن اینکه احیای بازی‌های محلی به زبان موسیقی چه کمکی به موسیقی‌آیندگان و هویت‌ایرانی کرمانی ما خواهد کرد؟ ..