

فلسفه ی شعر انیمیشن

چکیده

استاد آرش آذرپیک بنیانگذار شعر انیمیشن معتقد است شعر انیمیشن جنس سومی از تخیل شاعرانه و تخیل انیمیشن است. آذرپیک معتقد است می توان از هردو ساحت سیستمیک انیمه و ساحت کشفی مکتب انیمه درمتون فراشعر، فراداستان، متن عریان، واژانه و سایر ژانرهای مکتب اصالت کلمه از جمله غزل ماکسیمال (غزل مطول) و غزل مینیمال بهره گرفت چراکه شعر انیمیشن هم افزایی تخیل شاعرانه و تخیل انیمیشن است در قالب تمام سیستم های مرکز افزا، پلی فونیک و مولتی فونیک. در این مقاله کوشیده شده ضمن تشریح چیستی شعرانیمه و چیستی تخیل انیمه، به آنتولوژی شعر انیمه و چگونگی عریانیت آن در ساحت کلمه و زبان پرداخته شود. ظهور شعر انیمه ظهور مکتب دیگری درادبیات است که در واقع از دیدگاه استاد آرش آذرپیک بنیانگذار مکتب ادبی_فلسفی اصالت کلمه در فلسفه انیمیشن، همانطور که مارتین هایدگر اعتقاد دارد نیستی خانه ای در زبان دارد و از رهگذار همین فلسفه مکتبی بزرگ به نام شعر انیمه به آشکارگی و عریانیت از ساحت فرابعدی لوگوس خواهد رسید.

واژه های کلیدی: شعر انیمیشن، تخیل انیمیشن، پویایی نمایی

۱- مقدمه

یکی از ساحات بینهایت کلمه در مقام جامع وجودی، ساحت انیمیشن است که پیشتر از آرش آذرپیک در شعر از آن بحث نشده است. از دیدگاه وی زبان می تواند آن ساحت از کلمه را که هیچ نسبتی با عالم واقع ندارد را هستیمند کند؛ به عبارتی از عدم به هستی آورد. مساله اساسی این است آیا شعر انیمیشن می تواند وجود داشته باشد؟ تخیل در شعر انیمیشن چگونه است؟ شعر انیمیشن چه ساحتی

از از وجود فرابعدی کلمه را عریان کرده است؟ چگونه شعر انیمیشن ساختار می یابد؟ به منظور پاسخ به این پرسش ها، این مقاله به روش توصیفی نگارش یافته و به دنبال ایضاح شعر انیمه برای مخاطبان و پژوهشگران است و با توصیف و توضیح شعر انیمه، فانتزی، آنیمیسیم و پویایی نمایی به چگونگی و شرایط چیستی آن ها می پردازد. هدف اصلی ما در این نگارش، تشریح فلسفی ساحتی دیگر از وجود فرازمان-مکانی کلمه (لوگوس) به نام شعر انیمه است که در ذیل آن، تفاوت شعر انیمه با فانتزی، آنیمیسیم و پویانمایی ضرورت دارد. آرش آذربیک درمقدمه کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰ (آنتولوژی فراشعرنویسان مولتی فونیک) که به اهتمام علی رشیدی و آریو همتی گردآمده در مبحث شعر انیمه به تعریف شعر انیمه پرداخته « شعر انیمه برآیند هم افزایی انواع تخیلات شاعرانه و تخیلات انیمیشنی است که در آن برای نخستین بار در شعر جهان آفرینش کاراکترهای انیمه ای و فضا سازی انیمیشنی پیشنهاد می شود که بر پایه و مایه ی جهان شاعرانه و زبان ورزی ها ی آن خلق خواهند شد. » در کتاب جنس سوم (عاشقانه های یک فرازن) نوشته نیلوفر مسیح، آرش آذربیک در دیباچه ای تحت عنوان ژانرهای عریانستی و جنبش ادبی ۱۴۰۰، در خصوص چیستی شعر انیمه بحث نموده است. در کتاب مبانی فلسفی عریانیسیم (دکترین های فلسفی آرش آذربیک در مکتب عریانیسیم از سال ۱۳۸۰ تا ۱۴۰۰) که به اهتمام زرتشت محمدی نگاشته شده در خصوص شعر انیمه بحث شده است؛ همچنین در کتاب مبانی ادبی عریانیسیم (دکترین های ادبی آرش آذربیک در مکتب عریانیسیم از سال ۱۳۷۶ تا ۱۴۰۰) به اهتمام زرتشت محمدی، در باب شعر انیمه و فلسفه آن بحث شده است. در دیباچه کتاب فرازن (جنس سوم الهه ها و من) مولف عاطفه عسگری، تحت عنوان مانیفست شعر زبانک، در خصوص شعر انیمه هم بحث شده است.

آرش آذرپیک در کتاب فرازن شالیزار: شش دقیقه به جنس سوم نبودن و دیدار: در مقدمه ای تحت عنوان نیم نگاهی به جنبش پسامینیمالیسم ایران به قلم امپراطور واژه های جهان عالیجناب آرش آذرپیک، درباب شعر انیمه بحث نموده است. همچنین در کتاب جنبش جهانی شعر سبز از مکتب ترالیبیسیم ۸۳ تا جنبش فلسفی- ادبی ۱۴۰۰ نوشته یلدا صیدی در مقدمه ای تحت عنوان پژوهش در دکترین شعر سبز در باب شعر انیمه بحث شده است. در کتاب فرامرد: شفای عاشقانه ی بوعلی سینا(دفتر فرامتن) نوشته آریو همتی در باب شعر انیمه بحث شده است. همچنین آرش آذرپیک و ستی سارا سوشیان در مقاله ای تحت عنوان غزل کارتونی و دکترین عدم نگاری، که در مجله رخسارزبان، سال ششم، شماره بیستم آن چاپ شده است در باب فلسفه و چیستی غزل کارتونی و شعرانیمیشن بحث کرده اند.

۲-مدخل

۱-۲-شعر انیمیشن

شعر انیمه برآیند هم افزایی انواع تخیلات شاعرانه و تخیلات انیمیشنی است که در آن برای نخستین بار در شعر جهان آفرینش کاراکترهای انیمه ای و فضا سازی انیمیشنی پیشنهاد می شود که بر پایه و مایه ی جهان شاعرانه و زبان ورزی های آن خلق خواهند شد. عریانک انیمه، ساحت مینیمال شده ی فضای شعر انیمه است که در فراشعرهای چون "عشق ازلی، خواب ابدی" و "بهارو زمین" و ...از آرش آذرپیک اتفاق افتاده است. این ژانر ادبی، انیمیشن های اصیل را آثاری می داند که در اوج جدیتِ فاخرِ فانتزیک

خود، به هیچ وجه قابلیت مبدل شدن به یک فیلم کوتاه یا بلند را در قالب بازیگرهای انسانی نداشته باشند و شعر انیمه قدم نهادن به برساخته ترین وجوه خلاقانه ی این گون جهان های شگفت آمیز و غیرقابل ارجاع و اجرا در جهان واقع است و در این میانه بهره بردن از بازی های فرا ارجاع گر، که در زبانیّت زبان زایش می یابد می تواند یاریگر ادبیت بیشتر متن باشد. (همتی و همکاران، ۱۴۰۰ : ۱۱۵).

استاد آرش آذرپیک بنیانگذار شعر انیمیشن معتقد است شعر انیمیشن جنس سومی از تخیل شاعرانه و تخیل انیمیشن است. شعر انیمیشن هم افزایی تخیل شاعرانه و انیمیشن است در قالب تمام سیستم های مرکز افزا، پلی فونیک و مولتی فونیک هم در فراشعر و فراداستان و متن عریان و واژانه و سایر ژانرهای مکتب اصالت کلمه از جمله غزل ماکسیمال (غزل مطول) و غزل مینیمال هم می توان از پتانسیل شعر انیمیشن بهره گرفت.

در تخیل شاعرانه اصل بر محاکات و تقلید و همانندی است برای مثال در جمله ی " چهره ی شیرین شبیه ماه است " یک تشبیه کامل وجود دارد که با حذف ادات تشبیه و وجه شبه، آنچه باقی می ماند عبارت " روی ماه شیرین " است که یک استعاره است و بعد با حذف مشبه به تنها واژه " ماه " می ماند و همین ماه که استعاره است در زبان فارسی بنابر کارکرد زبانی و فرهنگی و... نقش نماد هم پیدا کرده است.

نماد بر دو نوع است یا از دل استعاره درآمده است یا از اتفاقات اجتماعی شکل می گیرد. برای نوع اول مثال ماه مثال خوبی است، در مثال برای نوع دوم می توان پلاک و چفیه را مثال زد. پلاک و چفیه در دوران جنگ است که از دل یک رخداد به نام جنگ تحمیلی به نماد " شهید " یا " رزمنده " تبدیل شده . اما در کل هردوی این نوع سازو کار، محاکاتی - تقلیدی و همانندی است. در سمبل سازی هم نقش فرایند تشابه و همانندی کلیدی

است. درصنعت " مجاز " هم همینطور است وقتی می گوییم کرمانشاه غیور است منظور ما این است که مردم ساکن در کرمانشاه غیور هستند اما به هر حال ساز و کار این مجاز هم محاکاتی و تقلیدی و تشابهی است. درحالی که تخیل در شعر انیمیشن سراغ آفرینش از " نیستی " می رود که هیچ نسبتی با دنیای واقعی ندارد و از محاکات به طور کامل مبرا است.

۲-۲- تخیل در انیمیشن

آرش آذرپیک مثال معروفی دارد. ماه را به شکل یک کاموا تصور کنید که کاملاً نخ های زرینی دارد حال یک رشته نخ از این کاموا در یک دهکده می افتد که ساکنان دهکده از نور آن رشته زرین ماه، روشنایی زیادی می گیرند و درواقع افراد آن دهکده افرادی نورانی بزرگ می شوند. این نوع تخیل از هستی شناسی تخیل شعر پیروی نمی کند و هیچ مبدأ واقعی هم ندارد. بلکه از عدم به هستی آمده است. این تخیل که زاییده ی نیستی است، تخیل انیمه است.

تخیل فرارونده در شعر انیمه گرا گونه ای تخیل هنری استعلایی است زیرا در این گونه، هم تخیل شاعرانه که بسیط ترین ساحت تخیل گرایی را در جهان هنری کلمه در ادبیات دارد از خود فراروی می کند و هم ساحت تخیلات انیمیشنی که بزرگ ترین جولانگاه رقصانمود هنر فانتزی در جهان فیلم و سینماست وادار به رویکرد استعلایی برای نمود دیگرگون در جهان هنری کلمه و خلق کاراکترهایی بی سابقه خواهد شد و به راستی آفرینش عالمی دیگر و آدمی دیگر در دیالکتیک هم افزای این دو ساحت هنری بر بستر زبانیت زبان با تمام بازی ها و شگردهای زیبایی شناختی آن جهانی شگرفاشگفت را در فراخنای مفاهیم والایی شناسیک هنر برای بنیادیتیرین و رهاتیرین دیالوگ لایه های

اندیشگانی - هستی شناسیک شعر با هستی خواهد ساخت و اینجا یعنی شعر انیمه، نقطه ای ست که زبان دیگر آن چنان که « هایدگر » در شعر « هولدرلین » دریافته بود فقط خانه ای که هستی در آن زایش یافته نخواهد بود بلکه آفرینش گر و زادگاه جدی ترین و بشکوه ترین نیستن های هست مند خواهد شد و همین دیالکتیک نمود عینی- زبانی نیستن با عوالم بی پایانِ عریان و پنهان هستند و امر واقع، ما را بیش از پیش به امکانات وجودی و ظرفیت های مشکک موجودی برای عریانیت بیشتر لوگوس در روانگاهمان آگاه خواهد ساخت. انیمه می تواند کاراکترهای شگفت داشته باشد شبیه گیسویی که به دنبال مردی کچل می گردد که او را در کودکی کنار در بسته ی یک آرایشگاه رها کرده است. کوهی که در اثر نفرین به توده ای عظیم از ژله تبدیل شده و یا گیاه است و یا چگونگی آفرینش آن. در دنیای انیمه تبارنامه ی شیرین برگ را کاراکتری نوشته که پدرش یک جنگلبان بوده و مادرش پری دریایی. بدین سان که وقتی همه ی مردمان آن سرزمین حتی دزد ها و شب گردها غرق خوابند دو ابر سپید یک دیگر را به آغوش می کشند. آذرخشی رنگین کمان گون بر آسمان نقش می بندد و از آن شکر می بارد و از هر دانه ی شکر، گیاه شیرین برگ سراز خاک درمی آورد. (نوروزعلی، ۱۴۰۰: ۵۳۲).

۳-۲- پویایی نمایی

پویایی نمایی معمولاً به صورت « ایجاد تصور حرکت با پشت هم قرار دادن تعدادی تصاویر ثابت تعریف می شود » (تیلور، ۱۳۹۳: ۹) و می توان آن را به سه دسته کلی تقسیم کرد

۱. پویایی نمایی واقع انگارانه ۲. پویانمایی فانتزی ۳. پویانمایی انیمیشن

۲-۳-۱ پویانمایی واقع انگارانه

آنچه در این تقسیم‌بندی مدنظر است عدم تصرف کاراکترها و دنیای کارتون در جهان رئال و واقعی است پویایی نمایی واقعی انگارانه می‌تواند رویکردهای مبالغه آمیز داشته باشد، اما آنچه که در نهایت به نمایش در می‌آید همان تقلید از هستی و جهان واقع بینانه هست که تنها فضا مکان و کاراکترهای آن به صورت کارتون درآمده اند و به بیان واضح ترین این نوع از پویانمایی انعکاس کارتون گونه جهان زنده است بدون هیچ دخل و تصرف آفرینش گرانه، پویانمایی واقع انگارانه همان نمایش کارتونی فیلم های زنده است همانند کارتون های بینوایان آنشرلی و الیور توئیست و...

در تضاد فیلم های سینمایی و صنعت پویانمایی در دوشاخه فانتزی و انیمیشنی آن می توان گفت «تصاویر فیلم های زنده از اتفاق های جهان به وجود می آید ولی انیمیشن دنیایش را خودش می سازد» (همان: ۱۶) اما پویانمایی واقعی انگارانه نمایش هستی و عینیت ها تنها در کالبدی کارتونی است که ساحت آفرینش و دیگر آفرینی را همراه خود ندارد.

۲-۳-۲- پویای نمایی فانتزی :

کانسپت، طرح اولیه، پویانمایی فانتزی در هستی شکل می گیرد؛ اما گفتمان ها و دیسکورس های آن در جهان نیستی سامان می یابند، یعنی در دنیای فانتزی کاراکترهای خلق می شوند که در جهان رئال و واقعی کاربردی ندارند اما کانسپت آن ها فضا و جهان رئال و واقعی است همانند کاراکتر مرد عنکبوتی که در جهان مدرنیته و امروزین زندگی می کند اما از ویژگی هایی برخوردار است که در جهان عینی و رئال فاقد کاربرد و باور هستند. درنوع پویای نمایی فانتزی و انیمیشنی ما به دنبال معنی در اشیا هستیم یعنی یک انیماتور «باید به نوعی یک بازیگر باشد؛ دادن توانایی یک شخصیت کارتونی نیازمند این است که آن توانایی را در درون خود حس کند» (بورن، ۱۳۹۷: ۲۱) و با آن همذات

پنداری داشته باشد اما جهان انیمیشن باید بتواند «برخی از خصوصیات شخصیت انسانی را به گونه ای در ذهن ما حک کند که نه یک هنرپیشه زنده و نه یک انسان کارتونی نمی تواند به خوبی این کار را انجام دهد» (تیلور، ۱۳۹۳ : ۱۶). پویای نمایی فانتزی دگر آفرینی خلاقانه هستی است کانسپت آن در هستی سامان می یابد اما دیسکورس های آن حاصل دگر آفرینی های خلاقانه انیماتور هاست.

۲-۳-۳- پویایی نمایی انیمیشنی:

پویایی نمایی انیمیشنی، آفرینش خلاقانه ی نیستی است، هرچند که در ساحت پویانمایی فانتزی و انیمیشنی «یک انیماتور موفق، انیماتوری است که هر چیزی را بتواند زنده کند» (بورن، ۱۳۹۷: ۸۱) اما تمایز آنها در امری ریشه گانی تر بررسی می شود، یعنی کانسپت. کانسپت در رویکرد انیمیشن برخلاف رویکرد فانتزی آفریده ای در عدم است «اکنون این امکان وجود دارد که تصاویر تخیلی از افراد حقیقی را به کمک انیمیشن به وجود آوریم اما رفتار آنها باید ساختاری تخیلی برای جان بخشیدن شدن داشته باشد و کارهای انجام دهند که نتوانند به کمک فیلمبرداری زنده انجام دهند» (تیلور، ۱۳۹۳ : ۱۷) اگرچه دنیای فانتزی نیز می تواند در مواردی دیسکورسی در عدم ارائه دهد اما آنچه که همواره تمایزها را به رخ می کشد کانسپت این دو فضا است، آن یکی (فانتزی) در هستی این یکی (انیمیشن) در نیستی اتفاق می افتند. در جهان انیمیشن «کاراکترها آفریننده کسان دیگری هستند و نباید تقلید شوند» (بکرم، ۱۳۹۷ : ۱۰۹) انیمیشن گاهی برای برانگیختن دغدغه های انسانی از همزاد پنداری کاراکترها در ساختار که شامل کشمکش ها، بحران ها و... می شوند بهره می برد اما این موضوع به مثابه مشابه سازی کاراکترهای زنده و انیمیشنی نیست بلکه انیمیشن می تواند هر ممکن و غیر ممکن را با تغییر فکر، سبک، طرح و یا حرکت به در آورد و کالبدی از عدم برای آن بیافریند (آذرپیک و همکاران، ۱۴۰۱: ۸).

پویانمایی صنعتی‌ست که به عنوان یک ابزار و تکنیک در عالم سینما ظهور کرده است. پویانمایی در ذات خود نه یک ژانر بلکه جنس سومی به شمار می‌آید از هم افزایی توانش‌های نمایشی سینما و شگردهای خاص هنرهای تجسمی گرافیک و نقاشی که در این اواخر با گسترش نرم‌افزارهای رایانه‌ای وسعت بصری بیشتری یافته است. از این صنعت برای تیزرهای تبلیغاتی، موزیک‌ویدیوها، فیلم‌های آموزشی، عروسکی و... بهره می‌گیرند و حتی داستان‌ها و رمان‌های بسیاری را نیز که مشابه بازیگر انسانی دارند و یا می‌توانند داشته باشند با این صنعت به صورت سینمایی یا سریال برای نمایش ساخته‌اند اما آنچه این صنعت را مبدل به یک هنر مستقل با ژانرها و ساب‌ژانرهای زیرسیستم خود کرده شیوهی منحصر به فرد تخیل‌پردازی ویژه‌ای‌ست که با تمام روابط بینامتنی هویتی مستقل، دوشیزه و نوین دارد. این ژانر گسترده‌ی تخیلی با تمام ساب‌ژانرهایی که تعریف شده به گونه‌ای کلی در دو ساحت سامان یافته است:

۱. ساحت دگرسازی خلاقانه‌ی هستی یعنی ژانر فانتزی

۲. ساحت آفرینش خلاقانه‌ی نیستی یعنی ژانر انیمیشن

و کارتون‌هایی که در این دو ساحت ساخته شده‌اند بی‌تردید یک ژانر نوین هنری را سامان داده‌اند که اجرای روایت آن‌ها به گونه‌ای کلی توسط کاراکترهای انسانی ناممکن می‌نماید، مگر آن بازیگران را با جلوه‌های ویژه‌ی رایانه‌ای دچار دگرسازی کند، به عنوان مثال در دو ژانر شعر فانتزی و شاخه‌ی کلاسیک آن یعنی غزل فانتزی و شعر انیمیشن و شاخه‌ی کلاسیک آن یعنی غزل انیمیشن، الهه‌ها و اسطوره‌های کهن می‌توانند حضور و تعین یابند اما تفاوت نگرگاه این دو شیوه‌ی شعر کارتونی در این است که در نگرگاه فانتزی‌سرایان، آن الهه‌ها و اسطوره‌ها تا جایی که فضای متن اجازه دهد زمینی می‌شوند و از اریکه‌ی مرموز قدرت خویش بی‌آن که دچار اسطوره‌زدایی‌های سطحی پسامدرنیستی شوند پایین‌تر خواهند آمد اما در نگرگاه شعر انیمیشن و شاخه‌ی کلاسیک آن یعنی غزل

انیمیشن تمام الهه‌ها و اسطوره‌ها غیرقابل دسترس تر و تا آن‌جا که فضای متن اجازه دهد مرموزتر خواهند شد؛ بنابراین گاه حضور موجودات فراطبیعی همانند اجنه، ارواح و هیولاهای در این دو شاخه از شعر کارتونی باعث القای گونه‌ای فضای ترسناک خواهد شد بی‌آن که همانند مکتب شعر وحشت و ادبیات گوتیک با هدف ترساندن خوانشگر نبسته شده باشند زیرا در هر صورت غریب‌گردانی جهان و نمود ابعاد دیگر هستی در تخیل کارتونی نوعی فضای رعب‌انگیز را نیز گاه و بی‌گاه ایجاد و ایجاب می‌کند، چه ترس عام و چه ترس موضوعی. شعرفانتزی در دیسکورس کارتونی آن می‌تواند کاراکترهای شگفت‌انگیز، غلوآمیز و در یک کلام ابرقهرمان‌ها یا ضدقهرمان‌های خاص خویش را بیافریند اما به جای دستکاری در موجودات برای ساختن ورژن غلویافته و شاخ و برگ دادن به یک قهرمان و یا ضدقهرمان برای شگفت‌سازی و غریب‌گردانی آن که شیوهی شعر فانتزی است در شعر انیمیشن مسخ و استحاله تا بدان‌جا ادامه می‌یابد که کاراکترهای ممنوع‌الوجود، ممکن‌الوجود خواهند شد یعنی به جای خارق‌العاده‌سازی موجودات که خاص تخیل فانتزیست آفرینش موجودات بی‌سابقه و ناطبیعی در شعر انیمیشن، اصل و محور نگارش و سرایش خواهد شد. تبدیل و دگردیسی دو عنصر یا کاراکتر بر بنیان شباهت فرمیک، محتوایی یا ساختاری آن دو به هم، تکنیک مسخ یا متمورف را در فیلم‌های کارتونی می‌سازد که بی‌گمان این تکنیک تحت تأثیر دو مکتب باروک و اکسپرسیونیسم پدید آمده. با عنایت به ایضاح و تمایز دو ژانر شعر انیمیشن و فانتزی در جهان شعر کارتونی مشخص است که شگرد متمورف در فانتزی‌سرایی کاربردی بنیادین دارد زیرا دگردیسی و دگرگونی پدیده‌ها هسته‌ی اصلی شعر فانتزی به شمار می‌رود. در شعر فانتزی و شاخه‌ی کلاسیک آن یعنی غزل فانتزی جابه‌جایی هستی‌مندان غیرانسانی، حیوانات، نباتات و جمادات بر بنیاد آنیمیسم به جای هم و غالباً به جای انسان از شیوه‌های نگارش و سرایش این استایل نوشتاری است. به عبارت دیگر انواع مورف‌ها از تکنیک‌های

شعر فانتزی و البته ادبیات خوابنما (تعبیرگرا) هستند و ریشه‌ی اصلی متامورف در شعر فانتزی و شاخه‌ی غزل آن برمی‌گردد به افسانه‌های جن و پریان، فضای جادوگری و طلسم شدن کاراکترها.

به هر روی بر اساس نظریه‌ی فرم و ماده در فلسفه‌ی ارسطو، فرم نه به معنای ریختمان ظاهری آن‌چنان که عوام می‌پندارند بلکه به معنای کارکرد است و تغییر کارکرد یا هیولی یا فرم و ماده با هم تا آن‌جا که از فراطبیعی بودن به ناطبیعی شدن و خرق عادت از قوانین طبیعت و اجرای روابط بی‌سابقه و موجودات ناشناخته‌ی محیرالعقول بینجامد ما را وارد فضای شعر انیمیشن کرده است زیرا انیمه‌سرایان به جای دستکاری در فرم و محتوای پدیدارها به گونه‌ی کلی شبیه خدایان المپ، فرم یعنی کارکرد بی‌سابقه‌ای را به ماده‌ی خام پدیده‌ها خواهند داد آن‌چنان که فقط برخی حالات و عواطف و ساحت‌های روانی کاراکترهای انیمیشن می‌تواند ما را به رابطه‌ی آن‌ها با جهان واقع پیوند بزند و لا غیر.

۴-۲- هستی‌شناسی شعر انیمه

از دیدگاه استاد آرش آذرپیک بنیانگذار مکتب ادبی-فلسفی اصالت کلمه، در فلسفه انیمیشن، نیستی خانه‌ای در زبان دارد. در انیمیشن اگر گربه‌ای وجود دارد همان گربه بیرون و واقعی نیست بلکه کارکرد گربه انیمیشنی تغییر یافته و عوض شده است؛ همچنان اگر سگی در انیمیشن حضور دارد کارکرد متفاوتی با سگ واقعی دارد بنابراین هر کلمه-پدیداری که در انیمیشن حضور دارد کارکرد دیگری در انیمیشن دارد و این به مفهوم آفرینش آنچه نیست، در زبان است. بنابر نظر هادیگر، دیگر نیستی هم خانه‌اش در زبان

است و شاعران اند که این کار را می کنند به نمونه ای از غزل انیمه از آرش آذرپیک م
یپردازیم:

غار ژله هفت آدمک لوزی دمدار/ با هفت نگهبان همه پیوند سگ و مار
سگ-مار، اگر نیمه ی سگ عاشق پونه است / مارش، دو سه تا بره نهارش شده است
سگ-مار دلش عاشق دوشیزه ی بادست/ اواره و سرگشته ی هر بادیه، انگار
این باد وزن آه زمین است که آرام/ امروز کشید از گل صد صاعقه سیگار
هر حلقه ی دودش چه به سگ-مار شبیه است/ انگار که سگ-مار مدار است که هر بار
چرخانده زمینم را در آن، پی هر دور/ هفت آدمک لوزی دمدار و اخبار
از قول پریسا نفر هفتم نسا/ گفته که زمین له شده در سینه ی آوار
زیرا که خودش دیده شبی، خرس بزرگی/ بلعیده شده با بدل هفت سگ هار
غار ژله را هم سی و سه تکه که کردند/ کردند درون سی و سه قوطی عطار

...

از بطن مدار سی و سه دلبری آمد/ در مردمکش بافته فسفرتن منقار
کیک ژله ای، صاعقه، مهمان عروسی/ نه گربه و هفت آدمک لوزی دمدار

(آذرپیک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

برای مثال تعبیری مثل غار ژله ای یا هفت آدمک لوزی دمدار با هفت نگهبان همه پیوند
سگ و مار که در این اثر از استاد آرش آذرپیک آمده است، در این کار محاکاتی وجود
ندارد، تقلیدی از طبیعت وجود ندارد و روابط بر اساس تشابه یا همانندی هم ایجاد نشده

اند، بلکه از نظر فلسفی، "صورت" که همانا کارکرد پدیدارهاست تغییر یافته است. کارکرد پدیدارها به مفهوم فلسفی ارسطو، همان صورت پدیدارهاست و صورت پدیدار هم همان کارکرد پدیدار است آن گونه که ارسطو صورت را می اندیشید و آن را از ماده تمایز می داد - و همین به تعبیر استاد آرش آذرپیک بنیان فرمالیسم هم شده است - که البته نقش مهمی در آفرینش و تخیل دارد. در مثال فوق اگر آدمک، به عنوان کلمه-پدیدار وجود دارد، کارکرد آن کلمه- پدیدار واقعی را ندارد. آدمک هایی که لوزی شکل هستند و دم دارند غاری که ژله ای است، نگهبان هایی که پیوند سگ و مار هستند، نیمه ی سگ عاشق پونه است، سگ -مار عاشق دوسره ی باد و....همگی مصداق طبیعی ندارند و پدیدارهای طبیعی هم نیستند که به گونه ای آنها را دستکاری کرده باشیم. اساساً غاری از ژله یا موجودی سگ-مار گونه در هستی وجود ندارند. اما چرا فانتزی محسوب نمی شوند؟ زیرا در دنیایی با فضای واقعی یا طبیعی هم زندگی نمی کنند در نتیجه کانسبت است که بین فانتزی و انیمیشن تفاوت معناداری از نظر کانسبت و فضا ایجاد میکند. در فانتزی حتا موجودی که مصداق طبیعی ندارد در فضایی طبیعی زندگی می کند و به عبارتی هستی دارد اما در انیمیشن فضا و کانسبت هم مصداق عینی و طبیعی ندارد.

۵-۲- تقسیم بندی مکاتب بر اساس واقعیت از دیدگاه آرش آذرپیک

استاد آذرپیک معتقد است تمام مکاتب را می توان در چهار رده قرار داد:

- ۱- مکاتبی که انعکاس واقعیت اند مثل مکتب رئالیسم یا شعر هایکو
- ۲- مکاتبی که تصرف در واقعیت اند مثل مکتب رمانتیسیسم که با عاطفه و تخیل با سیستمی افراط گونه دست به دخل و تصرف در کاراکترها و پدیدارها می زند.

۳- مکاتبی که دگرگونش واقعیت اند از قبیل مکتب های اکسپرسیونیسم و سورئالیسم. برای مثال در اکسپرسیونیسم آنچه در درون ماست با احساسات درونی دگرگونش یافته و هستی بیرونی می یابد.

۴- مکاتبی که زبان _ابژگی اند در این مکاتب زبان ابژه پنداشته شده است و شاعر سوژه است. درواقع اشیا و عناصر و در کل پدیدارها از این منظر ابژه پنداشته نمی شوند بلکه زبان ابژه و واقعیت است و هر آنچه که قبلا واقعی پنداشته شده است خود یک هستی زبانی است و از طریق زبان ظاهر و نمود یافته است پس ظهوری زبانی داشته و اینجاست که زبان مقدم بوده و ابژه باید خود زبان باشد. در واقع زبان به بیرون ارجاع پیدا نمی کند. تمام این چهار سیستم در واقعیت و بر اساس موقعیت واقعی هستی دارند اما آرش آذریک می گوید در انیمیشن هیچ کاری با واقعیت، ابررئالیسم و دنیای " هست " نداریم آنچه مهم است " نیست " است به مفهوم عدم .

ما در انیمیشن می خواهیم " نیست " را بیافرینیم و این نیستی نیز در زبان تولید می شود. زبان در شعر و غزل انیمیشن مولد "نیستی" است و همین اساس تخیل انیمیشنی است. غزل انیمیشن، مثنوی انیمیشن و...و هر شاخه ای از انیمیشن تخیل شاعرانه را حذف نمی کند اما وجوه تخیل انیمیشنی اگر چه در ساحت جزء این تخیلات شاعرانه را می پذیرد اما در کلیت انیمیشن آنچه که ارتباطی با هستی ندارد، آفریده می شود.

تخیل فرارونده در شعر انیمه گرا گونه ای تخیل هنری استعلایی است زیرا در این گونه، هم تخیل شاعرانه که بسیط ترین ساحت تخیل گرایی را در جهان هنری کلمه در ادبیات دارد از خود فراروی می کند و هم ساحت تخیلات انیمیشنی که بزرگترین جولانگاه رقصانمود هنر فانتزی در جهان فیلم و سینماست وادار به رویکرد استعلایی برای نمود دیگرگون در جهان هنری کلمه و خلق کاراکترهای بی سابقه خواهد شد و به راستی

آفرینش عالمی دیگر و آدمی دیگر در دیالکتیک هم افزای این دو ساحت هنری بر بستر زبانیتِ زبان، با تمام بازی ها و شگردهای زیبایی شناختیِ آن جهانی شگرفاشگفت را در فراخنای مفاهیم والایی شناسیک هنر برای بنیادی ترین و رهاترین دیالوگ لایه های اندیشگانی_ هستی شناسیک شعر با هستی خواهد ساخت و اینجا یعنی شعر انیمه، نقطه ای است که زبان دیگرآنچنان هادیگر در شعر هولدرلین دریافته بود فقط خانه ای که هستی در آن زایش یافته نخواهد بود، بلکه آفرینشگر و زادنگاه جدی ترین و بشکوه ترین نیستن های هست مند خواهد شد و همین دیالکتیک نمود عینی _زبانی نیستن با عوالم بی پایان عریان و پنهانِ هستن و امر واقع، مارا بیش از پیش به امکانات وجودی و ظرفیت های مشککِ موجودی برای عریانیت بیشتر لوگوس در روانگاهمان آگاه خواهد ساخت (همتی و همکاران، ۱۴۰۰: ۱۱۶).

۶-۲- تفاوت انیمیشن و فانتزی

در فانتزی همواره یک کاراکتر انسانی به صورت زنده می تواند آن اثر را اجرا کند اما در انیمیشن بیس و اساس کار بر عدم آفرینی است و جهان آن به علت هستی‌مندان متفاوت در زبان و مکان متفاوت، قابلیت اجرا توسط انسان را ندارند. دیسکورت فانتزی این جهانی اما جادویی است اما دیسکورت انیمیشن عدمی است وضعیت و کارکرد هستی در آن تغییر یافته است. فانتزی ها اگرچه ممکن است موجودات غریب و این جهانی نباشند اما در این جهان اتفاق می افتند و بستر شکل گیری آن ها این جهانی است و عموماً کارکرد در فانتزی این جهانی است. «فانتزی ادبیات تناقض است؛ کشف واقعیت است از درون آنچه غیرواقعی است؛ کشف پذیرفتنی است از دل آنچه غیرقابل پذیرفتن است؛ کشف باورکردنی است، از دل آنچه باور نکردنی است» (نادلمن و همکاران، ۱۰).

۷-۲- فیلم انیمیشن و شعر انیمیشن

بستر فیلم انیمیشن بر پویانمایی است که به مفهوم تحرک چند تصویر و تبدیل شدن آنها به فیلم به عنوان پویانمایی است در حالیکه بستر، در شعر انیمیشن زبان است، بر این اساس دو نوع انیمیشن در پیش روست: ۱- شاخه پویانمایی انیمیشن که همان فیلم و سینمای انیمیشن است ۲- شاخه زبانی انیمیشن که ظهور شعر انیمیشن با مکتب اصالت کلمه است.

روایت در هردو شاخه پویانمایی و شعر انیمیشن بر اساس تخیل انیمیشن است با این تفاوت که ماتریال فیلم انیمیشن پویانمایی است اما به اعتقاد آرش آذرپیک بناینگذارشعرانیمیشن، از آنجا که دنیای رئال را هم می توان پویانمایی کرد، اصالت انیمیشن بر پویانمایی نیست بلکه بر آفرینش از " نیستی" است، نیستی است که از طریق انیمیشن هستی می یابد.

در شاخه زبان ورزی انیمیشن، تخیل شاعرانه و پویانمایی هردو اتفاق می افتد:

شکست، لب پنجره، بی قرار/گرسنه، گل گوشتخوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه/برایش بنفشه ترین سوگوار

گل گوشتخواری که سیگاری است/شفق، حلقه در حلقه اش دود و دار

- مبار آب بی پشه بر پای من/نفس بی پشه، دم به دم زهر مار!

پشه از عقابان پرنده تراست/دلش چه غریب است در این دیار!

به گلدان اجدادی اش پشت کرد /سوار موتور یک دله رهسپار

به آنجا که از گوشتخواران تهی ست/به شهرگورو پرور بوکسار

-چه در کوله داری گل ریشه کن؟!/- فقط پشه معشوق بی انتظار!

- تو باید اجازه بگیری و بعد/بسوزی بعد از کوچ نسل بهار!
پشه خیره شد، آسمان تیره شد/ ندارد در این شهر دل اعتبار
پشه در پشه وقت قربان شدن/ خداوند؛ قورباغه ی شاخدار
پس از مرگ پشه گل از دست رفت/ و شد در بتکده کفشدار
خداوند قورباغگان امر کرد/ شود گل در آن قلعه خدمتکار

غضب

قلعه

غم

قورباغه

قدم

بهار

انتقام

گل گوشتخوار

(آذربیک، وزن دنیا ۱۴۰۱:۵۴)

" گل گوشتخوار که عاشق یک پشه شده است پشه ای که تنها خوراک او هم هست، گل گوشتخوار از گلدان دل می کند کنار پنجره می رود و سیگار می کشد. گل گوشتخوار شنیده است که در یک گوشه از دنیا(هندوستان) فقط گیاهخواری می کنند بنابراین او

روزی پشه را سوار بر موتور می کند و به آن سرزمین می رود اما پس از مدتی می فهمد در آن سرزمین قورباغه ای پادشاه است که عید قربانی پشه دارد، بر همین اساس پشه در ورطه هلاکت قرار می گیرد یعنی معشوق گل گوشتخوار قربانی پادشاه می شود؛ گل گوشتخوار بعد از آن راهب معبدی در آن سرزمین می شود و در سکوت و تقدس فرو می رود و آنقدر خدمتگذار خوبی می شود که روزی پادشاه به دنبال او می فرستد و او را به خدمت خود در می آورد تا اینکه در یک خلوت که دست می دهد گل گوشتخوار دهانش را باز می کند و قورباغه را می بلعد" در این تخیل اساس کار انیمیشن است. کارکرد پشه با پشه، گل گوشتخوار، قورباغه و... با کارکرد طبیعی متفاوت است. آنها رفتارهای متفاوت با مصداق های طبیعی دارند. عشق بین گل گوشتخوار و پشه، موتور سواری پشه و گل گوشتخوار، سیگار کشیدن گل گوشتخوار، کوله داشتن گل گوشتخوار، پادشاهی قورباغه، مراسم قربانی پشه توسط قورباغه، راهب شدن گل گوشتخوار، خدمت گذاری گل گوشتخوار در معبد و.... کارکرد های متفاوت با مصداق های طبیعی از گل گوشتخوار، پشه و قورباغه هستند و تنها در اسم می توان گفت تشابه دارند!

شعر انیمیشن می تواند در ژانر و قالب های متفاوت اتفاق بیفتد برای نمونه در غزل ماکسیمال (غزل مطول) و یا در غزل مینیمال هر دو در مکتب اصالت کلمه توسط استاد آرش آذریک و قلم هایی دیگر تجربه شده است.

۸-۲- تفاوت انیمیشن با آنیمیسیم

اصل آنیمیسیم هنری خود به دو شاخه تقسیم می شود: الف- جاندار پنداری هستی مندهای غیر جاندار

-یک پدیده جمادی شبیه درخت، گل و... را دارای رشد و نمو دانستن

- پدیده های جمادی و نباتی را به نوعی به سان پدیدارهایی همانند پرندگان، خزندگان و... پنداشتن

ب- به هستی‌مند های غیر انسانی، شئون، حیثیت و کاراکتر انسانی بخشیدن (تشخیص) قابل تقسیم می باشد. (نوروزعلی، ۱۴۰۰: ۲۱۱).

پیداست در آنیمیسم اعتقاد بر زنده پنداری جهان واقع و رئال است بدانگونه که همه هر آنچه هست جان دارد بلکه روح دارد در حالیکه در انیمیشن اساس کار بر آفرینش " نیستی " است و کاری با عالم واقع و چگونگی آن ندارد. بنابراین بجای تمرکز بر یک پدیدار طبیعی و تغیر در کارکرد آن به نحو انیمیستی، تمرکز بر خلق چیزی نو دارد که مصداق طبیعی ندارد!

۹-۲- کاراکتر سازی در شعر انیمیشن (شعر انیمه)

کاراکتر سازی و رویکرد تحلیلی - پدیدارشناختی در جهان شعر و شعر جهان با ژانر فرا شعر متولد شد و گونه ای از آن خلق کاراکترهای انیمه است که به علت نداشتن مابه ازای بیرونی متعین چه بست در وهله ی نخست این پیش فرض را ایجاد می کند که روح هم ذات پنداری با پدیدارهای هستی را از ما می گیرد، اما از آن رو که با عنایت به هستی شناسی شاعرانه، بسیاری از دغدغه های اگزیستانسیل و درنگ های انتقادی - عاطفی ما نمی توانند با توجه به هستی و هستی مندها - آن گونه که ما در می یابیمشان یا بهتر بگوییم خود را بر ما آشکار می کنند- ارضا شوند. ما همانند ذهن های معصوم بی واسطه تر، فرامنطق بین و خلاق کودکانه می توانیم به دخل و تصرف و کشف و آفرینش کاراکترهای شگفت و برساخته ای دست یازیم که یا به گونه ای کلی زاده ی تخیل

اختراعی - ابتکاری و دنیای ناواقع نگرذهنی - عاطفی ما هستند و یا انتزاعی استحاله گر و تخیلی - اندیشگانی از برخی هستی مندهای بیرونی و زاده ی ذهن فراواقع نگرمان به شمار می آیند؛ یعنی گونه ای دگرگونش و مسخ مینیاتوری انیمه- شعری در شاکله هزار چم درونی و بیرونی آن رها رخ داده است که جهان و کاراکترهایی بی سابقه در فضای شعر رقم خواهد زد و پرسش های وجودی - موجودی ما را به شیوه ای ناقالب مند، خود خواسته و برساخته پاسخ خواهد داد؛ و شعر انیمه والاترین و زیباترین هم افزایی هنری است از جهان تخیل شاعرانه و دنیای تخیل انیمیشنی. (همتی و همکاران، ۱۴۰۰: ۱۱۶).

نتیجه گیری

انیمیشن عدم آفرینی در زبان است و در واقع کشف آن ساحت از وجود بی نهایت کلمه است که نه مصداق طبیعی دارد و نه در فضا و بافت و کانسپتی طبیعی یا واقعی هستی دارد. به عبارتی اگر چه ممکن است در نام و جزئیاتی در فرم یا شخصیت تشابه اندکی داشته باشد اما کارکرد متفاوت در فرم و محتوای متفاوت با دیگر هستنده های واقعمند دارد و همین محدوده ی تعریفی انیمیشن است. این نوع نگاه منجر به خلق تصاویر و روایت متفاوتی خواهد شد که در ادبیات برای نخستین بار توسط استاد آرش آذرپیک تئوریزه شد و نمونه اثر نیز ارائه گردید. «شبیه سازی واقعیت را انکار نمی کند بلکه تمایز بین تصویر و دیگر مراتب تجربه را محو می کند، یا به عبارتی مرز بین واقعیت و تصویر را مخدوش می کند» (مهدیان، ۱۳۹۸: ۱۷۴). فرم، شکل، صورت، ساختار، روایت، دیالوگ، عواطف، احساسات و... در شعر انیمه وجود دارد اما نه به آن شکل که پدیدارها

دردنیای طبیعی دارند ، نه به شکل تقلید از طبیعت و نه محاکات و نه دستکاری و تغییر در طبیعت و مونتاژ کردن پدیده ها بلکه خلق از طریق کارکرد متفاوت در صورت و فرم و روایت و....و کارکرد نیز به مفهوم فلسفی ارسطویی آن یعنی خود خلق است، آنچه که ماده‌ی اولیه یا هیولی را متمایز می کند و هویت می بخشد.

کتاب نامه

کتاب

بورن، کیت لی، (۱۳۹۷)، کتاب جامع انیمیشن، مترجمین، مهریار جعفرزاده، پریسا کاشانیان، مریم بیانی، چاپ دوم، تهران، سوره مهر.

بکرمن، هوارد، (۱۳۹۷) همه چیز درباره انیمیشن، مترجمین: فرناز خوشبخت، مریم کشکولی نیا، چاپ دوم، تهران، سوره مهر.

تیلور، ریچارد، (۱۳۹۳)، دایره المعارف تکنیک های انیمیشن، مترجمین، مهریار جعفرزاده، چاپ دوم، تهران، سوره مهر.

رشیدی، علی، همتی، آریو، ۱۴۰۰، جنبش ادبی ۱۴۰، آنتولوژی فراشعرنویسان مولتی فونیک، تهران، نشر مهرو دل.

نوروزعلی، زینب، ۱۴۰۰، آنتولوژی زبانه نویسان ایران (خیزش کوتاه نویسان شعر ۱۴۰۰ عریان‌یسم)، تهران، نشر شاپرک سرخ.

نوروزعلی، زینب، ۱۴۰۰، فرامرد (معشوق باستانی زن های مشرقی)، تهران، نشر شاپرک
سرخ.

مقاله

آذریک، آرش، سوشیان، ستی سارا، ۱۴۰۱، غزل کارتونی و دکترین عدم نگاری، رخسار
زبان، سال ششم، شماره بیستم.

مهدیان، حفیظه، ۱۳۹۸، بررسی انتقادی مولفه های محتوایی جذابیت در انیمیشن ها از
منظر فلسفه اسلامی، فصلنامه علمی مطالعات قدرت نرم، سال نهم شماره اول.

نادلمن، لین، راث، ۱۳۷۹، فانتزی فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت، ترجمه ی حسین
ابراهیمی (الوند)، پژوهشنامه ی ادبیات کودک و نوجوان، سال شش، شماره بیست و سه.