شعر کارتونی و کارکرد متامورف در آن

آرش آذرپیک* hdaneshgah@yahoo.com

کارشناسی ارشد ادبیات پایداری- دانشگاه رازی

سِتی سارا سوشیان sarasooshiyan@gmail.com

کارشناسی- پژوهشگر اندیشکده کلمه گرایان ایران

چکیده

در برخورد نخست با کلیدواژه‌ی کارتون آنچه که به ذهن مخاطب القا می‌شود حالت بصری و سینمایی این کلیدواژه است، اما در این مقاله بررسی خواهیم کرد که تعیین نظری کارتون دیگر تنها در صنعت پویانمایی امکان‌پذیر نیست بلکه این‌بار کارتون می‌تواند در جهان شعر و شعر جهان نیز پرده از رخ بردارد و به شکوفایی برسد. شعر کارتونی خود تعریف‌گر بنیان‌روایتی دوشیزه در جهان شعر است که رویکردی نوین و آفرینشگرانه و خلاقانه را سامان می‌بخشد، شعر کارتونی اتفاقی‌ست که در زبان رخ می‌دهد و به دو شاخه‌ی کلی تقسیم می‌شود:

۱. شعر فانتزی

۲. شعر انیمیشن

شعر کارتونی در هر دو شاخه‌ی خود (فانتزی و انیمیشن) می‌تواند در ژانرها، سبک‌ها و قالب‌های گونه‌گونه آفرینش‌هایی خلاقانه را به منصه ظهور برساند همچون غزل انیمیشن، غزل فانتزی، فراشعر فانتزی و...

در این نوشتار بررسی می‌شود که تکنیک متامورف در صنعت پویانمایی می‌تواند به شگردی برای نگارش شعر کارتونی مبدل گردد چرا که متامورف در شعر کارتونی کاربردی بنیادین دارد و دگردیسی و دگرگونش پدیده‌ها هسته‌ی اصلی شعر کارتونی به شمار می‌روند، همچنین در این مقال ضمن خوانش مانیفست عدم نگاری (یکی از تئوری‌های ارائه شده‌ی آرش آذرپیک در جنبش ادبی ۱۴۰۰) تفاوت‌های جهان فانتزی و انیمیشن در شعر کارتونی را بیان می‌کنیم که در این زمینه شاید بتوان گفت این بررسی رویکردهایی بکر و دوشیزه را به جهان هنری از جمله ادبیات و سینما تقدیم می‌کند. روش این پژوهش به صورت کتابخانه‌ای، بنیادی، توصیفی و تحلیلی است.

واژگان کلیدی: کارتون، انیمیشن، فانتزی، متامورف، پویانمایی، ادبیات کارتونی، شعر انیمیشن، شعر فانتزی

۱. مقدمه

صنعت پویانمایی را می‌توان به صورت کلی به سه ژانر پویانمایی واقع‌انگارانه، پونمایی فانتزی و پویانمایی انیمیشنی تقسیم کرد، این سه ژانر دارای تفاوت‌های بنیادینی هستند که در ادامه‌ی این نوشتار به آن‌ها خواهیم پرداخت، اما در تعریف کلی جهان کارتونی شاهد آن هستیم که گاها سه کلیدواژه‌ی کارتون، انیمیشن و فانتزی به جای هم به کاربرده می‌شوند و این عدم مقوله‌بندی تئوریک این صنعت را به نمایش می‌گذارد اما به نظر می‌رسد که آرش آذرپیک توانسته است برای نخستین بار تعریف واضح و مبرهنی را از جهان کارتونی و ژانرها و ساب‌ژانرهای آن ارائه دهد که می‌توان این تقسیم‌بندی را به صنعت پویانمایی نیز تعمیم داد.

تا پیش از سال ۱۴۰۰ خورشیدی کارتون و دو شاخه‌ی فانتزی و انیمیشنی آن هنرهایی برآمده از صنعت پویانمایی انگاشته می‌شدند، اما در سال ۱۴۰۰ با چاپ کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰ آذرپیک اذعان داشت که شعر کارتونی «برآیند هم‌افزایی انواع تخیلات شاعرانه و تخیلات انیمیشنی (کارتونی) است که در آن برای نخستین بار در شعر جهان، آفرینشِ کاراکترهای انیمه‌ای و فضاسازی انیمیشنی پیشنهاد می‌شود که بر پایه و مایه‌ی جهان شاعرانه و زبان‌ورزی‌های آن خلق خواهند شد» (ر.ک مقدمه رشیدی، همتی، ۱۴۰۰: ۱۱۵). آذرپیک با ارائه مانیفست عدم‌نگاری برخلاف دیدگاه هایدگر بیان می‌کند که «نیستی خانه‌ای در زبان است» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۳) و تمایز شعر فانتزی و انیمشن را اینگونه بیان می‌کند «...انیمیشن آفرینش خلاقانه‌ی نیستی و ... فانتزی دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی‌ست» (همان: ۱۷).

لذا این مقاله ضمن خوانش دکترین عدم نگاری، به مقوله‌بندی جهان کارتونی در ژانرها و ساب‌ژانرهای آن از دیدگاه آذرپیک نیز می‌پردازد و بیان می‌کند که نخستین تقسیم‌بندی فضای کارتونی در شعر جهان و جهان شعر را آرش آذرپیک در کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰ به صورتی تعمدی و بسامدمند مطرح کرده است، اگرچه پیشینه‌ی این رویکرد نگرشی و نگارشی در آثار او از سال ۱۳۷۶ به بعد در ژانرها، قالب‌ها، سبک‌های متفاوت به خوبی قابل مشاهده است.

۲. پیشینه‌ی تحقیق

درباره‌ی بررسی دنیای کارتونی در ساحت سینمایی آن تا به امروز مقالات و کتب بسیاری نگاشته شده است که به اختصار به چند کتاب جامع در این زمینه اشاره می‌کنیم:

تیلور، ریچارد، مترجم: جعفرزاده مهیار (۱۳۹۳)، دایره‌المعارف تکنیک‌های انیمیشن؛ بکرمن، هوارد/ مترجمین: خوشبخت، فرناز/ کشکولی‌نیا، مریم (۱۳۹۷)، همه چیز درباره‌ی انیمیشن؛ بورن، کیت‌لی، مترجمین: جعفرزاده، مهیار/ کاشانیان، پریسا/ بیانی، مریم، (۱۳۹۷)، کتاب جامعه انیمیشن، قبادی، فرزانه/ حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۳)، شیوه بیانی تکنیک متامورف در بازنمایی تخیل شاعرانه در انیمیشن و...

اما در مورد ساحت زبان‌ورزانه‌ی انیمیشن یعنی شعر انیمه در قالب‌های مختلف آن به صورت تئوریک به کتب زیر اشاره می‌شود:

رشیدی، علی/ همتی، آریو (۱۴۰۰) جنبش ادبی ۱۴۰۰؛ هاشمی، شبنم (۱۴۰۰) بانوی واژه‌ها؛ حسینی تکیه، فرحناز

(۱۴۰۰) خورشید به چشمان فرازن دلباخت؛ مسیح، نیلوفر (۱۴۰۰) جنس سوم – عاشقانه‌های یک فرازن-؛ نوروزعلی، زینب (۱۴۰۰) آنتولوژی زبان‌نویسان ایران؛ نوروزعلی، زینب (۱۴۰۰) فرامرد -معشوق باستانی زن‌های مشرقی-؛ بررسی دگرباره ادبیات سبز از سال ۱۳۸۳ تا ۱۴۰۰، این کتب تحت عنوان جنبش ادبی ۱۴۰۰، مقدمه‌های آرش آذرپیک در زمینه شعر انیمیشن شامل می‌شود، همچنین لازم به ذکر است که بسامد تعمدی و نگارشی غزل کاتونی در دو مجموعه غزل آذرپیک یعنی آذرپیک، آرش (۱۳۹۷) دوشیزه به عشق بازمی‌گردد و آذرپیک، آرش (۱۳۹۹) و آنگاه شیخ اشراق عاشق می‌شود، آذرپیک، آرش/ سوشیان، ستی سارا (۱۴۰۱) غزل کارتونی و دکترین عدم نگاری و...؛ نیز قابل مشاهده هستند.

۳. بیان مسئله و سوالات تحقیق

این نوشتار با تکیه بر نظریات آرش آذرپیک در حیطه‌ی نمود جهان کارتونی در شعر جهان و جهان شعر به بررسی مقوله‌های زیر خواهد پرداخت:

• پویانمایی و انواع ژانرهای آن

• بررسی شعر کارتونی و تقسیم‌بندی آن به دو جهان فانتزی و انیمیشن

• بیان مقوله‌ی «نیستی خانه‌ای در زبان است» در تقابل با نظریه هایدگیر مبنی بر «زبان خانه‌ای در هستی است»

• تکنیک متامورف در شعر کارتونی

• بررسی نگرگاه ارسطو صورت به مثابه کارکرد

در واقع در این مقاله با طرح دکترین عدم‌نگاری بررسی خواهیم کرد که نیستی چگونه می‌تواند خانه‌ای در زبان داشته باشد و با طرح دو مقوله‌ی شعر انیمیشن و شعر فانتزی و بیان تمایزهای بین این دو درخواهیم یافت که ادبیات کارتونی رویکردی هراکلیستی‌ست نه رویکردی اتمیستی، چرا که جهان کارتون چه در سینما و چه در ادبیات بر پایه‌ی حرکت بدون مکس بنا نهاده شده است و جهان انمیشین همواره در پی بنیان‌آفرینی، ساختارآفرینی و گفتمان‌آفرینی است برخلاف جهان فانتزی که در پی دگرآفرینی‌های خود همواره در حال بنیان‌فکنی، ساختارفکنی و گفتمان‌فکنی است.

۴. بحث و یافته‌های تحقیق

۴. ۱. پونمایی و انواع آن

خلق جهان پویانمایی «معمولا به صورت ایجاد تصور حرکت با پشت هم قرار دادن تعدادی تصاویر ثابت تعریف می‌شود» (تیلور، ۱۳۹۳: ۹). «پویانمایی در ذات خود نه یک ژانر بلکه جنس سومی به شمار می‌آید از هم‌افزایی توانش‌های نمایشی سینما و شگردهای خاص هنرهای تجسمی گرافیک و نقاشی که در این اواخر با گسترش نرم‌افزارهای رایانه‌ای وسعت بصری بیشتری یافته است» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۲۴) همچنین پل ولز در ویژگی‌های روایی انیمیشن از روابط وابسته نام می‌برد «که اصولا بر اساس مدل‌های پیشنهادی می‌باشند و تصاویر نامتصل و یا

جدا شده را به صورت منطقی و با به گونه‌ای سورئال به یکدیگر متصل می‌کنند» (wells, 1998: 93) که با روش‌های صنعتی مختلف سنتی، متحرک سازی، طلق، استاپ موشن و... قابل اجرا می‌باشد. در تقسیم‌بندی پویانمایی با سه رویکرد مواجه‌ایم:

۱. پویانمایی واقع‌انگرانه (Realism)

در واقع تنها تمایز پویانمایی واقعیت‌انگارانه با فیلم‌های زنده در کارتونی بودن فضا، زمان و مکانِ همان واقیت زنده است و این نوع پویانمایی نیز همانند «تصاویر فیلم‌های زنده از اتفاق‌های جهان به وجود می‌آید» (تیلور، ۱۳۹۳: ۱۶).

خلق جهان واقع‌انگارانه شامل موارد زیر می‌شود:

• عدم تصرف در جهان رئال و واقعی

• تقلید از هستی و جهان واقع‌بینانه

• انعکاس جهان زنده و عینی در غالب کاراکترهای کارتونی

• عدم دگرآفرینی هستی و آفرینش نیستی

از پویانمایی‌های واقع‌انگارانه می‌توان به کارتون آنشرلی، بابا لنگ دراز، خانواده دکتر ارنست و... اشاره کرد.

۲. پویانمایی فانتزی (Fantasy)

پویانمایی فانتزی دگرآفرینی خلاقانه هستی‌ست. در این رویکرد انیماتور با سوژه قرار دادن خیال، یک پای پرگار آفرینش را در هستی استوار می‌کند و پایه‌ی دیگر را برای خلق جهانی فانتزی به گردش در می‌آورد. کانسپت یا طرح اولیه‌ی جهان فانتزی در هستی و جهان عینی؛ و گفتمان‌ها و دیسکورس‌های آن در جهان نیستی سامان می‌یابند، در جهان فانتزی این تجربه و کارکرد پدیدارهاست که تغییر می‌کند نه شاکله و ساختار آن‌ها؛ در واقع جهان فانتزی «برخی از خصوصیات شخصیت انسانی را به گونه‌ای در ذهن ما حک کند، که نه یک هنرپیشه‌ی زنده و نه یک انسان کارتونی نمی‌تواند، به خوبی این کار را انجام دهد» (همان: ۱۶) اما باید توجه داشت که تغییر دو مقوله‌ی تجربه و کارکرد در جهان فانتزی ارتباط ما با جهان واقعیت را قطع نمی‌کند و در نهایت این رویکرد به دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی منجر می‌شود. به صورت خلاصه جهان فانتزی شامل موارد زیر می‌شود:

• دگرآفرینی خلاقانه هستی

• ساحت بیسیک آن در واقعیت است

• با نوعی آفرینش ذهنی همراه است و در خیال قابل تصور است

• درجهان فانتزی خیال‌انگاری و خیال‌سوژگی اصل است

• جاندارپنداری اشیأ در جهان فانتزی مورد نظر است

از پویانمایی‌های فانتزی می‌توان به پسر شجاع، گارفیلد، هری پاتر، مرد عنکبوتی و... اشاره کرد؛ در این نوع پویانمایی می‌بینیم که ریشه‌ها در جهان واقعیت هستند و شاخ و برگ آن در تخیل ناواقع‌مند حادث شده است، در جهان فانتزی ما با جلوه‌های ویژه و کاراکترهای زنده‌ی انسانی و یا انسان کارتونی به عالی‌تری شکل ممکن روبه‌رو می‌شویم؛ این کاراکترهای انسانی می‌توانند در جهانی سنت یا مدرن زندگی کنند اما در عین حال «از ویژگی‌هایی برخوردار باشند که در جهان عینی و رئال فاقد کاربرد و باور باشند.» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۹)، به صورت کلی در جهان فانتزی «کاراکترها آفریننده‌ی کسانی دیگر هستند و نباید تقلید شوند» (بکرمن، ۱۳۹۷: ۱۰۹) و در این روند ارتباط خود با هستی را قطع نمی‌کنند بلکه با نقض کارکرد و تجربه‌ی اصلی پدیدارها به دگرآفرینی خلاقانه‌ی آن‌ها می‌پردازند.

۳. پویانمایی انیمیشنی (Animation)

گفتیم که در جهان فانتزی این تجربه و کارکرد پدیدارهاست که استحاله و تغییر پیدا می‌کند و موجب دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی می‌شود؛ اما در جهان انیمیشن علاوه بر تجربه و کارکرد، شاکله و ساختار پدیدارها نیز تغییر می‌کنند تا جایی که در جهان انیمیشن «آفرینش خلاقانه‌ی نیستی» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۹) اتفاق می‌افتد. در جهان انیمیشن ساختار و شاکله به هم می‌خورد و جهانی بر پایه‌ی وهم و پدیدارهای غیر قابل لمس در جهان واقعیت شکل می‌گیرد، در واقع در ساحت ذهنی جهانی از عدم سامان می‌یابد که نقض شاکله‌ها و قوانین جهان رئال را در پی دارد.

به صورت خلاصه می‌شود در جهان انیمیشن به موارد زیر اشاره کرد:

• آفرینش خلاقانه نیستی

• وهم انگاری و شکست مرزهای واقعیت

• تغییر اساسی چهار مقوله‌ی ساختار، شاکله، تجربه و کارکرد

• ساحت بیسیک آن در عدم است

• بنیان‌آفرینی، ساختارآفرینی، گفتمان‌آفرینی

• تجربه‌ی لمس ناواقعیت‌ها به واسطه‌ی خلقِ بدون استفاده از داده‌های حسی

از پویانمایی‌های انیمیشنی می‌توان به باب اسفنجی، عصر یخبندان، شرک و... اشاره کرد، این‌ها «انیمیشن‌هایی با روح مستقل» (بورن، ۱۳۹۷: ۱۱) هستند که هر کدام تلاش دارند تاریخچه‌ای از وهم و خیالِ دست نایافتنی برای کاراکترهای خود آن هم در نیستی خلق کنند، یک فیلم انیمیشن «دنیایش را خودش می‌سازد [...] و برخی از خصوصیات شخصیت انسانی را به گونه‌ای در ذهن ما حک می‌کند که نه یک هنرپیشه زنده و نه یک انسان کارتونی نمی‌تواند به خوبی این کار را انجام دهد» (تیلور، ۱۳۸۹: ۱۶) و «باطبع و بالتبع هر چقدر فاصله‌ی تمایز بنیادین این هستی‌مندان با هستی‌مندان عالم واقع بیشتر باشد خود به خود مکانیت مکان و زمانیت زمان [...] نیز از جنس دیگر می‌شود و حتی به زمان-کاراکتری و مکان-کاراکتری متفاوتی دست خواهیم یافت.» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۶).

۴. ۲. شعر کارتونی

براهنی می‌گوید: «معیار در شعر جدید این است که شاعر، شعر خود را خود امضا کند؛ یعنی شاعر در فرمی شعر بگوید که قبل از فرم آن شعر، وجود نداشته است و در آن فرم کسی قبل او شعری نگفته است؛ و به همین دلیل شاعر مدرن و پست‌مدرن توضیح می‌دهند» (براهنی، ۱۳۸۸: ۱۲۳) لذا آذرپیک با ارائه مانیفست شعر کارتونی بسامد تعمدی خود که از سال ۱۳۷۶ آغازیدن گرفته است را با عنایت به سیستم نقد عمیق‌گرا توضیح می‌دهد که در درونه‌ی هستی‌شناسی شعر سیستم‌های فراوانی تحت لوای مکتب، سبک و ژانر متولد شده‌اند و هر سیستم شعری دارای دو ساحت هم‌افزاست؛ یعنی ساحت کشف و ساحت خلق.

۱. ساحت کشف: یکی از امکانات وجودی (لوگوسیک) جهان هنری کلمه است که بنابر ضرورت‌های زبانی یا اندیشگانی جامعه، در جایگاه انکشاف قرار می‌گیرد.

۲. ساحت خلق: آن ساحت کشف شده که در چارچوبه‌ای خاص تعیین می‌یابد و این تعین و نمود تئوریک و متودیک، باعث درکی روشن از تمایز و ضرورت خلق متون در آن سسیستم خواهد شد.

بنابراین او با ارائه دو ساحت خلق و کشف در شعر کارتونی (انیمه) آن را این‌گونه تعریف می‌کند: «برآیند هم‌افزایی انواع تخیلات شاعرانه و تخیلات انیمیشنی است که در آن برای نخستین بار در شعر جهان، آفرینشِ کاراکترهای انیمه‌ای و فضاسازی انیمیشنی پیشنهاد می‌شود که بر پایه و مایه‌ی جهان شاعرانه و زبان‌ورزی‌های آن خلق خواهند شد» (آذرپیک ر.ک مقدمه رشیدی، همتی، ۱۴۰۰: ۱۱۵). شعر کارتونی که خود به دو ساحت فانتزی و انیمیشن تقسیم می‌شود «از تخیل و جهانِ دیگرسان و خلاقانه‌ی انیمیشن و تخیل فانتزیک آن‌چنان بهره می‌گیرد که گویی از ازل از آنِ شعر و ادبیات بوده‌اند یعنی پتانسیل‌هایی که هیچ گاه در شعر جهان و جهان شعر تا پیش از کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰ نه به صورت یک مانیفست ادبی و نه به صورت بسامد تعمدی تحقق نیافته بود» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۹۳).

۴. ۲. ۱. کاراکتر در شعر کارتونی

کاراکترسازی با رویکرد تحلیلی-پدیدارشناختی برای نخستین بار با ژانر فراشعر به شعر جهان و جهان شعر معرفی گردید، اما کاراکترسازی در جهان کارتونی (منظور دو شاخه‌ی فانتزی و انیمیشن) «به علت نداشتن مابه‌ازای بیرونی متعین» (آذرپیک ر.ک مقدمه هاشمی، ۱۴۰۰: ۴۶) داستان متفاوتی را رقم می‌زند، این نوع کارکترسازی «پرسش‌های وجودی_موجودی ما را به شیوه‌ای ناقالب‌مند، خودخواسته و برساخته پاسخ خواهد داد؛ و شعر انیمه والاترین و زیباترین هم‌افزایی هنری است از جهان تخیل شاعرانه و دنیای تخیل انیمیشنی.» (آذرپیک ر.ک مقدمه رشیدی، همتی، ۱۴۰۰: ۱۱۵).

«کاراکترها، رخدادها، اتمسفر و روایت آنیمیستی_فانتزی در جهان شعر انیمه آن‌قدر برساخته‌ی ذهن و زبان شاعرانه‌اند که روایت آن‌ها به گونه‌ای کلی قابلیت دراماتیک‌شدگی و تجسم عینی و بازی‌های معمول را ندارد.» (همان: ۱۱۶) و این‌جاست که این نوع کاراکترسازی به کمک ما می‌آید تا بتوانیم کاراکترهایی فرامنطق بین و خلاق را خلق کنیم، کاراکترهایی که بنابر «بسیاری از دغدغه‌های اگزیستانسیل و درنگ‌های انتقادی-عاطفی ما، نمی‌توانند با توجه به

هستی و هستی‌مندها آن‌گونه که ما درمی‌یابیمشان خود را بر ما آشکار می‌کنند» (آذرپیک ر.ک مقدمه نوروزعلی، ۱۴۰۰: ۵۲۸)، پس شاعر و انیمه‌نگار در اینجا همانند ذهن‌های معصوم و خلاقانه‌ی کودکان شروع به دخل و تصرف و کشف و آفرینش هستی و هستی‌مندان می‌کند، در اینجا هستی و هستی‌مندانی خلق می‌شوند که «که یا به گونه‌ای کلی زاده‌ی تخیل اختراعی_ابتکاری و دنیای ناواقع‌نگرِ ذهنی_عاطفی ما هستند و یا انتزاعی استحاله‌گر و تخیلی_اندیشگانی از برخی هستی‌مندهای بیرونی و زاده‌ی ذهن فراواقع‌نگرمان به شمار می‌آیند؛ یعنی گونه‌ای دگرگونش و مسخ مینیاتوریِ انیمه_شعری در شاکله‌های هزارچمِ درونی و بیرونی آن‌ها رخ داده است که جهان و کاراکترهایی بی‌سابقه را در فضای شعر رقم خواهد زد» (همان: ۵۲۹) که البته کاراکتر در شعر فانتزی و انیمیشین دارای تفاوت‌هایی می‌باشند که در ادامه به آنها اشاره خواهیم کرد. انیمه کارکترهایی شگفت می‌تواند داشته باشد شبیه «گیسویی که به دنبال مردی کچل می‌گردد که او را در کودکی کنار در بسته‌ی آرایشگاه رها کرده است، کوهی که در اثر نفرین به توده‌ای عظیم از ژله تبدیل شده و...» (آذرپیک ر.ک مقدمه تکیه، ۱۴۰۰: ۵۸).

نمونه‌هایی از کارکترآفرینی در شعر کارتونی (فانتزی و انیمیشن):

۱. «خواب یک‌باره از خودش برخاست● بی‌قرار● کابوس‌وار: «راز این رؤیای مکرر چیست؟» (آذرپیک، ۱۴۰۰: ۱۵۶)
۲. ناگهان باد وحشیانه وزید● کوه داشت هم‌بال عقابان● صعودش را جشن می‌گرفت● که یک‌باره ابرهای عقیم زیر پایش را خالی کردند● و تا ته دره سقوط...● از درد، آتش‌فشانِ مچاله‌اش را تنوره کشید● و بی‌اعتنا به لوده‌زارِ ریگ‌ساران● خود را نعش‌گونه روی زمین افتاد● و سرانجام رساند به صاعقه‌ای ایستاده● (همان: ۱۵۶)
۳. شب پیش● یک عصای کور● چون باد گذشت● کوچه سوراخ شد● از قصر ماه● یک فرشته آمد● نقطه را دوخت● و شاعر خندید● (آذرپیک، ۱۳۷۸: ۱۹)

۴. ۲. ۲. تخیل در شعر کارتونی

اگرچه تخیل یکی از اصلی‌ترین ارکان شعر جهان تا امروز بوده است، اما در شعر انیمیشین این تخیل خلاق به نهایت خود می‌رسد، نهایتی که تا به امروز بروز نداده است، چراکه این نوع تخیل جنس سومی‌ست از تخیلات شاعرانه و تخیلات جهان دوشیزه‌ی انیمیشن در صنعت پویانمایی به خصوص شاخه‌ی انیمه‌ی آن؛ «تخیلِ فرارونده در شعر انیمه‌گرا گونه‌ای تخیل هنریِ استعلایی است زیرا در این‌گونه، هم تخیل شاعرانه که بسیط‌ترین ساحت تخیل‌گرایی را در جهان هنری کلمه در ادبیات دارد از خود فراروی می‌کند و هم ساحت تخیلات انیمیشنی که بزرگ‌ترین جولانگاه رقصانمود هنر فانتزی در جهان فیلم و سینماست وادار به رویکردی استعلایی برای نمود دیگرگون در جهان هنری کلمه و خلق کاراکترهایی بی‌سابقه خواهد شد» (آذرپیک ر.ک مقدمه، مسیح، ۱۴۰۰: ۱۱۱).

تخیل در شعر کارتونی «بر بستر زبانیت زبان با تمام بازی‌ها و شگردهای زیبایی‌شناختیِ آن جهانی شگرفاشگفت را در فراخنای مفاهیم والایی‌شناسیک هنر برای بنیادین‌ترین و رهاترین دیالوگ لایه‌های اندیشگانی_هستی‌شناسیک شعر با هستی خواهد ساخت» (آذرپیک ر.ک مقدمه نوروزعلی، ۱۴۰۰: ۵۳۰). در عرصه‌ی شعر کارتونی و جهان فانتزی و

انیمیشن اجتماع نقیضین بلامانع است؛ بنابراین شعر کارتونی با در نظر گرفتن تمام نوآوری‌های خود «آفرینش‌گر و زادنگاه جدی‌ترین و بشکوه‌ترین نیستن‌های هست‌مند خواهد شد و همین دیالکتیک نمود عینی-زبانیِ نیستن با عوالم بی‌پایان عریان و پنهانِ هستن و امر واقع، ما را بیش از پیش به امکانات وجودی و ظرفیت‌های مشکک موجودی برای عریانیت بیشتر لوگوس در روانگاهمان آگاه خواهد ساخت.» (آذرپیک ر.ک مقدمه هاشمی، ۱۴۰۰: ۴۸).

گفته شد که مکاتب و سبک‌های ادبی در هنر شعر به گونه‌ای کلی چهار مواجهه با امر واقع دارند: انعکاس واقیعت هستی، تصرف در واقیعت، دگرگونش در واقعیت، واقعیت‌ستیزی به این منظور آرش آذرپیک در بیان تمایز دو شاخه‌ی شعر کارتونی اعتقاد دارد که شعر انیمیشن داستانی دیگر دارد چرا که شعر انیمیشن وارون چهار دسته‌ی کلی شعر – یعنی تمام مکاتب و سبک‌های کهن تا امروز در جهان شعر و شعر جهان- هیچگونه مواجه با واقعیت را مطمح نظر خویش قرار نداده است چرا که شعر انیمیشن بر پایه‌ی عدم‌نگاری سامان می‌یابد.

۴. ۳. چهار مواجهه شعر با امر واقع

مکاتب و سبک‌های ادبی در هنر شعر به گونه‌ای کلی چهار مواجهه با امر واقع دارند: انعکاس واقیعت هستی، تصرف در واقیعت، دگرگونش در واقعیت، واقعیت‌ستیزی

۱. انعکاس واقعیت هستی: به طور کلی «اصول واقع‌گرایی عبارت است از تحلیل اجتماعی، مطالعه و تجسم روابط اجتماعی، روابط میان فرد و جامعه و نیز ساختمان خود جامعه» (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۳۳۷) بنابراین در انعکاس واقعیت هستی اصالت با ابژه (متعلق شناخت) است آن هم در ساحات مختلف خود (چه فردی، چه اجتماعی، چه طبیعت‌گرایانه) و یا به زبان دیگر انعکاس واقعیت هستی همان «داده‌های حواس پنج‌گانه و تجربه‌ی مشاهده محور ما از هستی و هستی‌مندان» است (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۱)، لذا این مورد می‌تواند در پویانمایی واقعیت انگارانه نیز تعینی شاعرانه داشته باشد همچنین خوانش مکاتبی چون امپریسیسم و پوزیتیویسم به درک بینشمندانه‌ی این نوع‌های ادبی آنچنان کمک می‌کنند که ستون‌های یک ساختمان به تمامیت بنا.[۱]

۲. تصرف در واقیعت: تصرف در واقعیت می‌تواند با نگرگاه مبالغه‌آمیز عاطفی همانند رویکرد رمانتیست‌ها سامان یابد و همچون باور آن‌ها «هنرمند باید خود را از قواعد و معیارهای دست و پاگیر رها کند تا بتواند نبوغ خویش را به منصه ظهور برساند» (حسینی، ۱۳۹۸: ۷۸) تا بتواند «اعتقاد به جنون و هذیان و بیماری و روح و اسرار و اوهام و مخالفت با خرد» (شمیسا، ۱۴۰۰: ۶۴) در اثر پدیدار کند. هچنین تصرف در واقعیت می‌تواند همانند رویکرد سمبولیست‌ها رفتن به ژرفای پدیدارها «در سطحی پیچیده و مبهم در کلیت و ساختار اثر» (تسلیمی، ۱۳۹۶: ۲۶۹) برای کشف جا نمایه‌های پنهان آن‌ها باشد و یا همچون اصالت دادن به تظاهرات خودنمایانه‌ی چیزها در مکتب باروک برای خلق «فضایی ابهام‌آمیز و پر از خیال و وهم و حالتی از گروستک» (میرصادقی، میرصادقی، ۱۳۷۷: ۳۹) باشد.

در پویانمایی فانتزی و همچنین شعر فانتزی می‌توان تعیین این سه رویکرد را به خوبی مشاهده کرد.

---

[۱] در این‌جا در تحلیل واژه‌ی محاکات می‌توان گفت که نظریه‌ی محاکات بیشتر از آنکه بر تقلید از طبیعت و واقعیت بنیاد شده باشد بر انعکاس ذات آن‌ها تاکید دارد، پس واژه‌ی تقلید در ترجمه‌ی این نظریه نمی‌تواند حق مطلب را ادا کند.

۳. دگرگونش در واقعیت: در این مقوله جهان را در دنیای درونی خود چنان بر هم می‌ریزیم که واقعیت درونی ما بر واقعیت ظاهری و رئال رجحان یابد، طوری که «هنرمندی که می‌خواهد حقیقت بنیادین هستی را منتقل کند، نه به برش ناتورالیستی زندگی، بلکه به تخیل تداعی‌گر شاعر روی می‌آورد» (بیگزبی، ۱۳۷۵: ۵۶) و در این زمینه « مکتبی چون سورئالیسم اصل واقعیت را در لایه‌های پنهان ذهن موسوم به ناخودآگاه _چه فردی و چه جمعی_می‌جوید، که با رانش امیال سرکوب‌شده‌ی فردی یا تاریخی شکل گرفته است» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۰۲). در این مقوله نیز می‌توان اصل جهان فانتزی یعنی دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی را شاهد بود.

۴. واقعیت‌ستیزی: واقعیت‌ستیزی با شعار مرگ کلان‌روایت‌های ایدئولوژیک و تئولوژیک در جهان اندیشه مطرح شد و با همین بهانه معناگریزی را به معناستیزی کشاند و در نهایت به فقدان معنا در همه چیز به ویژه جهان شعر انجامید، چراکه دوره‌ی موسوم به پست مدرن «عصر بی اعتقادی به پیشرفت و فروپاشی روایت‌های مرسوم جهان است [...] و بر آن است که سخن گفتن معنادار درباره‌ی واقعیتی که وجود مستقل دارد غیرممکن است و باید نوعی برداشت اجتماعی-زبانی و برساخته‌گرایانه از واقعیت را جایگزین آن کرد» (حسینی، ۱۳۹۸: ۲۰۸-۲۰۹) و از این رو «ابژه قرار دادن زبان و هدف قرار گرفتن بازی‌های زبانی، از مؤلفه‌های اصلی شعری بود که هر گونه ارجاع به جهان و واقعیت‌های آن را مذموم می‌دانست زیرا به زبان خودارجاع‌گر باورمند بود» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۲) و اما در همین هنگام، شاعری که پیاپیش از دربار رانده شده و به کوچه و بازار روانه بود را با توسل به فرضیه اتاق شیشه‌ای و با فریاد شکستن تابوها وارد خصوصی‌ترین حریم‌های خصوصی انسان همانند رختخواب کرد و بر اساس این برداشت‌ها «هویت افراد را عمدتا گروه‌های اجتماعی-زبانی بر می‌سازند که تکه‌تکه‌اند» (هیکس، ۱۳۹۱: ۱۹).

در این مقوله نیز می‌توان تعیین جهان فانتزی را مشاهده کرد چراکه رویکرد واقعیت‌ستیزی نقض جهان رئال و عینی است و پدیدارها با تکیه بر نقض جهان رئال و در هم شکستن مرز واقعیت‌ها جهانی غیرقابل لمس را به تجربه خواهند نشست.

بنابر آنچه که رفت شاخه‌ی شعر فانتزی در شعر کارتونی در هر چهار مقوله‌ی بالا تعیینی شاعرانه و هنرورزانه دارد، اما در این مقاله خواهیم خواهند که شاخه‌ی دیگر شعر کارتونی یعنی شعر انیمیشن داستانی دیگر دارد، چرا که این شاخه از شعر کارتونی وارون چهار دسته‌ی کلی شعر (هیچ‌کدام از مکاتب و سبک‌های کهن تا امروز در شعر جهان و جهان شعر) هیچ‌گونه مواجهه با واقعیت را مطمح نظر خود قرار نداده است. چراکه اگرچه انیمه‌نگاران «ناگزیر از کلمه_پدیدارها _یعنی مصالح این جهانی در زبان_ بهره می‌جویند، اما در نگرگاه آنها برخلاف باورداشت هایدگر دیگر زبان خانه‌ی وجود نیست» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۳)، در راستای این موضوع در ادامه خوانشی خواهیم داشت بر دکترین آرش آذرپیک تحت عنوان مانیفست عدم‌نگاری.

۴. ۴. عدم‌نگاری

۴. ۴. ۱. نیستی خانه‌ای در زبان

بنا بر باور هایدگر «زبان خانه‌ای در هستی است» (Heidegger, 1993: 222)، او معتقد است که «در میان تمام خواسته‌های بشری، زبان در بالاترین جایگاه ایستاده است» (Heidegger, 1971b: 146) بنابراین بشر در زبان است که وجود را درک می‌کند.

در باورداشت او آنچه مانع پرسشگری هستندگانی مانند سنگ و نباتات و... می‌شود، عدم زبان‌ورزی این هستندگان است، جایی که زبان نباشد، وجود پرسش‌گرانه‌ای هم نخواهد بود در نتیجه آنجا که زبان نباشد دازاین هم نیست «در جایی که زبان حضور ندارد، به عنوان نمونه در جماد و نبات و حیوان، چیزی هست اما رویی به جانب گشودگی نیست. آن هنگام که گشودگی نیست از هیچ، چه انتظاری می‌توان داشت؟ زبان با نام‌گذاری بر چیزها برای نخستین بار آنها را در قالب کلمات به ظهور می‌رساند تنها این نامیدن چیزهاست که هستندگان را از درون هستی‌شان به هستی می‌گمارد» (Heidegger, 1971a: 71).

ما زیستگاه خود را گم کرده‌ایم، همواره در پی آنیم که هستی حقیقی خود را بیابیم، این را هایدگر می‌گوید که همواره در پی یافتن بنیادهای نخستین بشری است، او می‌خواهد آنی را پیدا کند که پیش از این بوده و اکنون از دست رفته است، لذا او باور دارد که «تأمل زبان به معنی دست یافتن به زبان چنان است که زبان سکنا و ایستگاهی امن برای انسان‌های میرا عرضه می‌کند تا در آن احساس در خانه بودن، پناه داشتن و مأمنی برای زندگی داشته باشند» (Heidegger, 1971c: 192) بنابراین «زبان خانه‌ای در هستی است».

اما آنچه که آرش آذرپیک در مانیفست عدم‌نگاری مطرح می‌کند چیزی‌ست وارون نظر مارتین هایدگر. او می‌گوید «نیستی خانه‌ای در زبان است» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۰۴) و وجود شاعر روشنگاه به تعیین درآمدن عدم است.

اما در این‌جا زبان از نگرگاه آذرپیک به زادنگاه و باشنگاه نیستن‌ها مبدل خواهد شد؛ در واقع عدم خانه‌ای در زبان می‌سازد که این خانه هم به زبان و هم به جهان بشری هوایی تازه پیش‌کش می‌کند چراکه این رویکرد زبان را به گونه‌ای دیگر می‌سازد و در وادی‌ای دیگر می‌اندازد به طوری که ظریفت‌های ناگفته و نهفته‌ای در آن نمود می‌یابند (خلق و آفرینش عدم). در این آفرینش اگرچه ناگریز از کلمه-پدیدارها و مصالح این جهانی هستیم اما کلیت این آفرینش از عدم است و به بیان روشن‌تر تمام زمان، مکان و فضا از عدم و در عدم خلق می‌شود تا جایی که شاکله و ساختار و تجربه و کارکردی نوین را شاهد هستیم.

پدیدارها در عدم‌نگاری هیچ مصداق بیرونی‌ای نخواهند داشت و شکل و فرم آن‌ها در جهان واقعیت کارکرد ندارد چراکه در این‌جا صورت یا فاعل صوری مطرح شده در نگرگاه فلسفه‌ی ارسطو فقط ناظر بر شکل نیست، بلکه ناظر بر کاربرد پدیدارهاست. اینجاست که نقدی بر شارحان و مترجمین ارسطو وارد می‌شود که آنچه که در فلسفه ارسطو به عنوان شگل‌گرایی مطرح می‌شود در واقع همان کاربردگرایی‌ست نه شکل‌گرایی.

۴. ۴. ۲. کارکردگرایی

در دو اصل اساسی که ارسطو آن‌ها را بیان می‌کند یعنی صورت و هیولا، صورت به مثابه کاربرد و هیولا به مثابه ماده‌ی خام بیان می‌شوند. 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 انیمه‌سرایان فرم یعنی کارکردِ بی‌سابقه‌ای را به ماده‌ی خام پدیده‌ها خواهند داد تا حدید که تنها برخی از عواطف و حالات و ساحات می‌تواند جهان انیمیشن را با جهان واقع پیوند بزند.

بنابراین در ساحت تخیل شعر کارتونی به ویژه شاخه‌ی انیمیشنی آن با دو رویکرد مواجهه خواهیم بود:

۱. «ماده یا هیولا در کانسپتی شبیه به پدیدارهای دیگر و با ظاهری شبیه هستی‌مندان دیگر ظاهر می‌شوند، اما کارکرد و صورت متفاوت از کارکرد اصلی و رئال پدیدارها را نمایان می‌شوند و به بیان واضح‌تر کارکرد و صورت آن‌ها در عدم آفریده می‌شود» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۴) ، مانند کارتون تام وجری و انیمیشن‌های شبیه به آن، که در ظاهر، این کاراکترها موش و گربه هستند و ما ظاهر آنها را در تشابه با موجوداتی به نام موش و گربه درک می‌کنیم اما کارکرد آن‌ها در این جهان نمودی عینی ندارد و در عدم آفریده می‌شوند.

۲. «صورت و هیولا هر دو در عدم آفریده می‌شوند، یعنی ماده و کارکرد هر دو در عدم ساخته می‌شوند» (همان: ۱۵)، همانند انیمیشن‌های عصر یخبندان، شرک، باب اسفنجی و... این نوع انیمیشن‌ها در جهان واقع نمودی عینی ندارد خمیرمایه و ماده‌ی آنها نیز همچون صورت و کارکرد آن آفریده‌هایی در جهان عدم هستند، مثلا کاراکتر باب اسفنجی که هیچ‌گونه عینیت و تشابهی در هستی ندارد، بلکه تماما هم در ساحت ماده و هم در ساحت صورت عدم‌آفرینی شده است.

در واقع باید بیان کرد که در عدم‌نگاری انیمه‌نگاران به خلق نیستی می‌پردازند دقیقا وارون آنچه که تا پیش از این مرسوم بوده است یعنی همان بحث محاکات و دخل و تصرف در پدیدارها. تا پیش از این «هنرمند با نیروی تخیل در موضوعات و پدیده‌ها دخل و تصرف» (شمیسا، ۱۳۹۱: ۷۱) می‌کرد اما در عدم‌نگاری دخل و تصرف اعرابی از معنا نخواهد داشت چراکه هنرمند در پی آن است تا ساختاری را بیافریند، نه اینکه ساختاری را به منظور دگرآفرینی بیافکند.

۴. ۴. ۳. ساختارآفرینی

مسئله بنیادین در عدم‌آفرینی و به تعمیم آن شعر انیمیشن آفرینش در عدم است، یعنی در این رویکرد ما باید به چند مولفه بنیان‌آفرینی، ساختارآفرینی، گفتمان‌آفرینی روبه‌رو باشیم در عین و حینی که این آفرینش‌ها دارای منطق و روایت خاص خود باشند. در این روند چهار مقوله‌ی ساختار، کارکرد، شاکله و تجربه تماما تغییر می‌کند.

استروس، قوم‌شناس و انسان‌شناس فرانسوی، همواره «به دنبال عناصر نامتغیری است که بتواند بر مبنای آن‌ها، معنای نهایی و ژرف‌ساخت پدیده‌ی مورد بحث را کشف کرد» (ذبیحی، پیکانی، ۱۳۹۶: ۳۰) از نظر او «ساختارگرایی یعنی جستجو برای یافتن عنصر نامتغیر در میان تفاوت‌های سطحی» (استروس، ۱۳۸۵ :۲۴).

در باور استروس ساختار ذهن ما انسان‌ها در طول هزاره‌ها تغییر نکرده، بلکه این فرم آن است که مورد تغییر واقع شده؛ بنابراین بر اساس نظریه استروس در درازنای تاریخ ساختار ذهن آدمی تغییر نکرده و این تجربه بوده که همواره تغییر و استحاله یافته است، که در پی این تغییر و استحاله‌ی تجربه فرم‌های جدید خلق شده‌اند.

بنابر آنچه که رفت به صورت کلی این فرم‌ها هستند که تغییر می‌کنند، نه ساختارها چراکه ساختارها در طول تاریخ ثابت می‌مانند. اما آنچه در مانیفست عدم‌نگاری بیان می‌شود بر هم خوردن ساختارها به منظور آفرینش ساختاری ناتقلیدمند و ناقیاس‌مند است.

ساختار آفرینی در عدم مصادق این بیت از شیخ اجل سعدی شیرازی‌ست «یا مکن با پیل‌بانان دوستی/ یا بنا کن خانه‌ای خورد پیل» (سعدی، ۱۸۴) ساختار در اینجا خانه‌ای در خورد پیل است و پیل همان عدم است. عدم‌نگاری خلق ماده با ساختار، کارکرد، تجربه و شاکله‌ای نوین است و باید توجه داشته باشیم که این موضوع با خلاءنگاری یکی پنداشته نشود، چرا که عدم‌نگاری از پیش رابطه‌ای بینامتنی با جهان بیرونی دارد، به این منظور که عدم‌آفرینی رابطه‌ی خود را به صورت کامل با جهان بیرونی قطع نمی‌کند بلکه با آن رابطه‌ای بینامتنی دارد در عین و حینی که عدم‌آفرینی با خود واقعیت رابطه بینامتنی ندارد و در رد جهان رئال برمی‌آید، به عنوان مثال می‌توان به تاثیر اسطوره‌ها برای خلق موجودات دیگر اشاره کرد، در این‌جا به الهه‌ی شیوا اشاره می‌کنیم که کارکردی خدایگانی دارد، اما تماما آفرینش شده در عدم است و تجربه‌محور نیست، چراکه در خلق این الهه نه از تقلید و نه از قیاس استفاده شده است.

در عدم‌نگاری ما تجربه‌محور نخواهیم بود و از تمام قیود ساختاری فراتر خواهیم رفت چراکه تجربه در کالبد و بستری پیشینی شکل می‌گیرد و موجب به ساختارآفرینی نخواهد شد در حالی که در عدم‌نگاری ما با رد جهان رئال روبه‌رو خواهیم بود، بنابراین در عدم‌آفرینی تغییر و استحاله چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار پدیدارها امری ارادی است که موجب خلق و آفرینشی نو در/ از عدم می‌شود، نه دگرگونش پدیدارها، در واقع زمانی که زمینه برای تغییر هر چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار فراهم شود، این دیگر هنر نگارنده است که ساختار و بستری از و در عدم را بیافریند و جهانی دیگرسان موازی با جهان واقعیت را خلق کند.

۴. ۴. ۴. عدم‌نگاری به مثابه رویکردی هراکلیستی

«مهم‌ترین هنر انیمیشن، هنر حرکت است» (بورن، ۱۳۹۷: ۸۱) از این رو آذرپیک می‌گوید: «جهان کارتونی به دلیل عدم مکث و توقف و اینکه همواره در حال شدن است ماهیتی هراکلیستی دارد.» (آذرپیک، سخنرانی‌ها، ۱۴۰۰) به این شعار هراکلیستی توجه کنید «در یک رودخانه نمی‌شود دو بار شنا کرد» از این رو در آفرینش خلاقانه‌ی نیستی که بنیان شعر انیمیشن را سامان می‌بخشد باید همواره توجه داشته باشیم که نمی‌توان در این خلق از تجربه و تکرار و قیاس بهره‌ای برد، بلکه با توجه به هراکلیسی بودن این رویکرد هر بار باید رودخانه‌ای جدید را برای شنا کردن در نظر بگیریم، که بستر و فضایی نو داشته باشد و نمی‌توان در این رویکرد به گونه‌ای اتمیستی و با تکیه با ساختاری پیشینی حرکت کرد؛ حتی بر خلاف نظر ارسطو نیز نمی‌توان در عدم‌نگاررری دو رویکرد هراکلیستی و اتمیستی را به اعتدال رساند، چراکه در این اعتدال التقاط و ترکیب صورت می‌گیرد که این خلاف فراروندگی و خلق نوآورانه در عدم خواهد بود، مگر در زمینه جهان فانتزی که دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی را به دنبال دارد، اما به صورت کلی با توجه به شدن‌گرایی و عدم توقف و ایستایی در رویکرد هراکلیستی می‌توان جهان کارتونی چه در سینما و چه در شعر را هنری هراکلیستی دانست.

۴. ۵. شعر انیمیشن

همانطور که گفته شد انیمیشن آفرینش خلاقانه‌ی نیستی است و جهان آن بر پایه وهم‌انگاری و یا به بیان دیگر وهم‌سوژگی سامان می‌یابد. شعر انیمیشن با تکیه بر جهان آنیمیستی «در ساحت آیکونیکال تمام عواطف ۹۹گانه‌ی بشری که در ساحات دیگر شعر کمتر رواج داشته‌اند را به مخاطب انتقال می‌دهد، همانند خشم، حسادت، زرنگی، تنبلی و...» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۱۸). در شعر انیمیشن انیمه‌نویسان بدون محوریت و اصل قرار دادن آرایه‌هایی همچون تشبیه، استعاره و... هستی و هستی‌مندانی می‌سازند که هیچگاه وجود نداشته‌اند و هیچ ربط ماهوی با هستی-مندان رئال در آن‌ها یافت نمی‌شود. شعر انیمیشن به صورت کلی ریشه خود را از امرواقع جدا ساخته است و ارکان آن دیگر برآیندِ صرف از آرایه‌ی تشخیص، جاندارپنداری و جهان آنیمستی نیست چراکه در این نوع از شعر کارتونی دیگر این زبان است که خانه‌ی عدم می‌شود و همین مقوله موجب پدید آمدن آرایه و تخیلی دیگرگون در شعر انیمیشین می‌شود، «شعر انیمه قدم نهادن به برساخته‌ترین وجوه خلاقانه‌ی این‌گون جهان‌های شگفت‌آمیز و غیرقابل ارجاع و اجرا در جهانِ واقع است و در این میانه بهره بردن از بازی‌های فراارجاع‌گر که در زبانیت زبان زایش می‌یابد، می‌تواند یاری‌گر ادبیت بیشتر متن باشد.» (آذرپیک، ر.ک مقدمه هاشمی، ۱۴۰۰: ۴۶). در شعر انیمیشن حالات و وجوه عاطفی بشر که جنبه عینی ندارند و جنبه‌ی درونی دارند مد نظر هستند، یعنی انواع رفتارها، پندارها، حالات، روحیات و ساحات درونی بشر ساحتی انیمیشنی و کاراکترمند به خود می‌گیرند و تعیینی بیرونی می‌یاند. به غزل انیمیشین زیر دقت کنید:

«یک رودخانه، قطره‌قطره ماه و ابریشم/ در عمق آن شش نخل پیچان، از نژاد بم

قلاب خرماگیری‌ام، صیاد قهاری‌ست/ جان کندن خرما، کنارش چای تازه‌دم

قلاب من ماری‌ست با شش چشم آویزان/ من یک مترسک، بین گرگ و کوسه و آدم

خرما که جان می‌کند چشمش رنگ دریا شد/ امشب به دریا می‌زنم امواج نامحرم

در خود مرا تا چشم مست سرکشش بردند/ چشمی که من را ریخت مثل گیسویش در هم

چشمان تو گربه‌ترین گربه‌ست اما باز/ چشمان تو یک شعر تر هم‌قافیه با غم

تو رفتی اما چشم تو نُه شب کنارم ماند/ ماری شد و بلعید من را در خودش کم‌کم

پس‌مانده‌ای افتاده در اشکم برای هیچ/ بعد از تو دیگر از هر آن‌چه چشم می‌ترسم.» (آذرپیک، ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۲۸)

در این شعر شاهد ایماژهای بی‌سابقه، ترکیب‌سازی‌های بی‌سابقه و روایت‌هایی بی‌سابقه هستیم که همگی تعیین‌گر این موضوع هستند که زبانه خانه‌ای در عدم است. شعر انیمیشین:

- هنر لمس ناواقعیت‌هاست
- هنر شکستن مرزهای واقعیت

• هنر خلق، بدون استفاده از داده‌های هستی

بنابراین دنیای شعر انیمیشین با عنایت به آنچه که گفته شد با تغییر و استحاله‌ی چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار، جهانی از و در عدم خلق می‌کند که ارتباطی حداقلی با جهان واقع دارد چراکه زمینه و زمانه را در تمام ساحات خود از عدم خلق شده‌اند، حال اگر کاراکتری انسانی در این جهان ظاهر شود به معنای رد فضای انیمیشن نیست بلکه با توجه به امر بینامتنیت که پیش‌تر درباره آن سخن رفت، کاراکترهای با حفظ اصل بینامتنیت در جهانی از عدم حضور می‌یابند و به زندگی معمولی خود ادامه می‌دهند، اما حضور چنین کاراکترهایی به معنای برطرف شدن جهان انیمیشن و عدم‌انگار نخواد بود، همانند کارتون‌هایی مثل کارخانه هیولاها که کارکترهای انسانی در جهانی که از عدم خلق شده‌اند نقش آفرینی می‌کنند اما در کارتون باب اسفنجی می‌بینیم که تمام کارکترها و حتی مکان و زمان نیز از عدم خلق شداند در حالی که هر یک از آن‌ها دارای «شخصیتی با قابلیت شناسایی سریع و شخصیت‌پردازی مشخص و منحصربه‌فرد» (بکرمن، ۱۳۹۷: ۱۰۹) هستند و بنابر دکترین عدم‌نگاری شامل موارد تقلید و قیاس و تشبیه و... نمی‌شوند، ژانر انیمیشین چه در ساحت سینمایی خود و چه در ساحت ادبیاتی خود «دنیایش را خودش می‌سازد [...] قطار ذهن را به گونه‌ای در می‌آورد که با هر منطق و قوانین فیزیکی دنیوی در تضاد باشد» (تیلور، ۱۳۸۹: ۱۶) همچنین در شعر انیمیشن آفرینش موجودات بی‌سابقه و ناطبیعی اصل و محور نگارش و سرایش است، لذا در شعر انیمیشین از آرایه‌ای منحصربه‌فرد بهره خواهیم برد به نام آکونیکال، که مانیفست این آرایه را آرش آذرپیک در سال ۱۴۰۰ با رویکردی بسامدی و تعمدی ارائه داده است.

۴ ۵. ۱. آرایه آکونیکال

کانسپت آرایه‌ی آیکون وهم و خیال است که در نهایت منجر به عدم‌آرینی خواهد شد «شعر آیکونیکال به هیچ عنوان معطوف به ارائه‌ی معنا در چارچوب ایده یا عقیده نیست بلکه تنها ارائه دهنده‌ی یک فضا است» (آذرپیک ر.ک مقدمه نوروزعلی، ۱۴۰۰: ۵۷)، از آن رو که این آرایه فضایی باز را در اختیار نگارنده قرار می‌دهد ما در شعر انیمیشین با عدم هرگونه چرایی روبه‌رو خواهیم شد و «بر اساس نظریه‌ی فرم و ماده در فلسفه‌ی ارسطو [...] 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» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۲۷) اتفاق می‌افتند و «انیمه‌سرایان به جای دستکاری در فرم و محتوای پدیدارها به گونه‌ی کلی شبیه خدایان المپ، فرم یعنی کارکردِ بی‌سابقه‌ای را به ماده‌ی خام پدیده‌ها خواهند داد آن‌چنان که فقط برخی حالات و عواطف و ساحت‌های روانیِ کاراکترهای انیمیشن می‌تواند ما را به رابطه‌ی آن‌ها با جهان واقع پیوند بزند و لا غیر.» (همان)؛ بنابراین تمام فضاهای انیمه‌ای در شعر انیمیشن، دیگر نماد و تمثیل نیستند بلکه انیمه‌نگار آفریننده و ارائه‌دهنده‌ی فضاهای آیکونیال در عدم هستند و با عنایت به فلسفه‌ی ارسطو که پیشتر گفته شد، ماده و صورت در فضاهایی از عدم شکل خواهند گرفت، چرا که دیگر محاکات و همانندپنداری با جهان، در شعر انیمیشن رخ نخواهد داد.

۴. ۶. شعر فانتزی

جهان فانتزی دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی‌ست و با تکیه بر خیال‌سوزگی و نقض و قیاس پدیدارها سامان می‌یابد. شعر فانتزی در دیسکورس کارتونیِ خود می‌تواند کاراکترهای شگفت‌انگیز، غلوآمیز و در یک کلام ابرقهرمان‌ها یا ضدقهرمان‌های خاص خویش را بیافریند، در جهان فانتزی دگردیسی و متامورف برپایه‌ی قیاس و تبدیل چیزی به چیز دیگر شکل می‌گرد و دقیقا در همین‌جاست که یکی از تفاوت‌های شعر فانتزی با شعر انیمیشن رقم می‌خورد چراکه در دنیای انیمیشن «به جای دستکاری در موجودات برای ساختن ورژن غلویافته و شاخ و برگ دادن به یک قهرمان و یا ضدقهرمان برای شگفت‌سازی و غریب‌گردانیِ آن که شیوه‌ی شعر فانتزی است در شعر انیمیشن مسخ و استحاله تا بدان‌جا ادامه می‌یابد که کاراکترهای ممتنع‌الوجود، ممکن‌الوجود خواهند شد یعنی به جای خارق‌العاده‌سازیِ موجودات که خاص تخیل فانتزی‌ست» (همان: ۱۲۶). تمایز دیگر شعر فانتزی و شعر انیمیشن در نحوه‌ی استفاده از آرایه‌هاست، گفتیم که شعر انیمیشن برای خلق و آفرینشی بکر و دوشیزه از آرایه‌ی آکونیکال بهره می‌برد؛ اما آرای‌ی مورد نظر در شعر فانتزی جنس‌سومی از استعاره و مجاز است. در ادامه به مواردی اشاره خواهیم کرد که زمینه‌ساز شکل‌گیری شعر فانتزی هستند.

۴. ۶. ۱. مکاتب تاثیرگذار در شعر فانتزی

در ادامه به وجوه تاثرگذار مکاتبی چون رئالیسم جادویی، اکسپرسیونیسم، سورئالیسم، خواب‌نما، گوتیک، باروک و قصه پریان اشاره خواهیم کرد:

۱. رئالیسم جادویی:

• «آمیزش واقعیت و جهان فانتزی» (تسلیمی، ۱۳۹۶: ۳۴۸)

• «طرح‌های تودرتو/ تداخل رویاها، اسطوره‌ها و افسانه‌ها» (همان)

• «اندیشه‌های رازآمیز، ابهام، هراس» (همان)

• «عنصرشگفتی و شوک ناگهانی و نیرومند» (همان)

• مسخ شخصیت‌ها در حالتی طبیعی اما جادویی

• «امر جادویی به عنوان بخشی از واقیت روزمره» (حسینی، ۱۳۹۸: ۲۴۹)

تفاوت جهان شعر و به تبع آن غزل فانتزی، با رئالیسم جادویی این است که کانسپت آن مکتب (رئالیسم جادویی) بر واقع‌گرایی و نقد اجتماع استوار است و موجودات جادویی در وضعیتی قرار دارند که:

۱. نمادهایی از جهان درونی یا بیرونی دنیای مدرن برای نقد آن هستند

۲. حضور این کارکترها یا رخدادهای جادویی یک اتفاق ناشگفت و معمولی به شمار می‌آید

اما در شعر فانتزی «شگفت‌سازی کارکترها و رخدادها می‌تواند اتفاق بیفتد و همچنین نمادسازی خاصی از جهان واقع نباشند چراکه همانطور که گفته شد به نوعی فضای غزل فانتزی با الهام از فضا –و نه سیستم- سه آبشخور مکتبی

یعنی رئالیسم جادویی، اکسپرسیونیسم و سوررئالیسم در بنیان روایت خود بازگشتی آوانگارد دارد به قصه‌های پریان و افسانه‌های کهن و اسطوره‌های ملل البته به بازسازی، به سازی و دگرسازی آنها در فضای امروزینه‌ی خود.» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۲۱)

۲. اکسپرسیونیسم

• تعیین و دیدن نگرگاه مسخ‌سازی و استحاله‌گردانی پدیده‌ها در چشم‌اندازی مینیاتوری

• نمایش دنیای درونی انسان‌ها در زمخت‌ترین و عصیانی‌ترین و در فشارترین حالات

• استحاله و مسخ کالبدی هستی‌مندان

• عدم رعایت قوانین نگارش و امور عقلانی (شمیسا، ۱۴۰۰: ۱۴۲)

• توجه به «کابوس‌ها و رویاهای غیرمتعارف» (همان)

اگرچه شعر فانتزی رابطه‌ی بینامتنی خاصی با مکتب اکسپرسیونیسم در استحاله و مسخ کالبدی هستی‌مندان دارد، اما «طغیان عواطف و تندانگی اعتراض به واقعیت‌نمایی با نمایش دنیای درونی انسان‌ها در زمخت‌ترین و عصیانی‌ترین و در فشارترین حالات در اکسپرسیونیسم را که به حذف وجوه آرامش بخش و دلبرانه هستی می‌انجامید را بر نمی‌تابد؛ زیرا به نوعی غرل فانتری آن نگرگاه مسخ‌سازی و استحاله‌گردانی پدیده‌ها را بیشتر در چشم‌اندازی مینیاتوری می‌بینند.» (آذرپیک، سوشیان، ۱۴۰۱: ۲۲)

۳. سورئالیسم

رابطه‌ی بینامتنی شعر فانتزی در ادبیات پارسی، با مکتب سورئالیسم در اصل بنیادین دگرگونش‌سازی هستی‌مندان محرز است، اما غزل فانتزی هرگز نمی‌تواند «تن به خودکارنویسی، تداعی ناخردورزانه‌ی تصورات و گسست بی منطق حضور پدیدارها در شعر بدهد و تمام وجوه عقلانی هنرآفرینی و دستآمدهای زیبایی شناسیک را نادیده انگارد؛ زیرا شعر فانتزیک و به تبع آن غزل فانتزی در درونه‌ی روایت و شاکله‌ی ایماژهای خود با تمام دگرآفرینی‌های شگفت انگیز و زیبایی بر پایه شگفت آفرینی در هنر که از نگرگاه سورئالیسم نیز تاثیر فراونی پذیرفته است، سراسر داری منطقی خاص و بی گسست ناموجه است.» (همان)

۴. ادبیات خوانما

فروید ذهن انسان را به سه بخش تقسیم میکند «خودآگاه، پیشآگاهی و ناخودآگاه» (اسنودن، ۱۳۹۷ :۱۰۴) در بررسی سه بخش هوشیار، نیمه‌هوشیار و ناخودآگاه، قسمت نیمه‌هوشیار ذهن وظیفه‌ی ارتباط بین بخش خودآگاه و ناخودآگاه را بر عهده دارد، و خواب و رویا در همین بخش اتفاق می‌افتند. رویا تجربه‌ای شخصی‌ست که آینه‌ی تمام نمای ذهن ناخودآگاه و ماهیت حقیقی و تجلی واقعی و بالفعل ناخودآگاه ذهن است. اما مکتب ادبیات خواب‌نما در این زمینه به شیوه‌ای دیگر رفتار می‌کند، از نگرگاه آرش آذرپیک «خواب را می‌توان بهترین جلوه‌ی مقام جامع هنری کلمه دانست، زیرا برخالف دیدگاه چاچوبه‌مند و بسته‌ی سورئالیست‌ها به خواب، تمام جلوه‌ها و فضاهای رومانتیستی، سمبولیستی، رئالیستی، دادائیستی، پسامدرنیستی و... را می‌توان بدون تقید، تکلف، محصوریت و محدودیت فضای اثر، در ساحاتی

حتی گاه فراشعرانه و فراداستانی در این عالم بی‌پایان سحرآمیز یافت» (آذرپیک، ۱۳۹۹: ۸۹)، بنابراین ادبیات خواب‌نما همان تکنیک رویانویسی در مکتب سورئالیسم نیست، چرا که «نویسنده اصل را بر رؤیای صادقه می‌نهد و خوانش متون را صرفاً به برداشت خواننده وانمی‌گذارد. بر همین مبنا مبرهن است که یک متن خواب‌نما در ساحتی کاملاً معنامند و نیت‌پذیر از سوی مؤلف شکل می‌گیردو مؤلف بنا بر دانشِ تعبیر خواب و میراث بزرگان این علم در سنتِ هر ملت، می‌تواند رمزگانِ رؤیابینی پدیدارها را به جامه‌ی هنری نویسش درآورده و ایماژهای دوشیزه و شگرفی را خلق و کشف کند؛ البته ناگفته نماند که برای برخی پدیدارها نیز چند ساحت معنامند و مفهوم متفاوت ارائه شده است» (همان). در مورد رویانویسی می‌توان چنین گفت که نویسنده به صورتی اتمیستیکی ساحت انسانی خواب را به قلم می‌آورد و در مورد آن خواب می‌نویسید و آن را تحلیل می‌کند، اگرچه خواب خود دارای دو کارکرد تراکم‌سازی و جابه‌جایی است و «عرصه‌ی حکومت بی‌منطقی‌هاست» (آریانپور، ۱۳۵۷: ۲۳۲) و بنابر گفته‌ی فروید «شیوه‌هایی که در رویا برای بیان مقولات تضاد و تناقض وجود دارد واقعا جالب است. گویی کلمه «نه» آگاه نیست بلکه در این ماهر است که چیزهایی مباین و متناقض را یک جا جمع کند و به صورت یک چیز واحد نشان دهد» (فروید، ۱۳۸۲: ۲۲۷) اما رویا نویسی بیشتر بر تعبیر و تحلیل خواب بر اساس برداشت آزاد خوانشگر تکیه می‌کند و به بازنمایی رویا در زمانی کوتاه می‌پردازد و یا به بیان دیگر همانطور که فروید می‌گوید «فعالیت‌های نمادی در حکم قدرت مرکزی تمام رویاست» (همان: ۷۳) و کار رویانویسان کشف این نمادهاست چراکه «رویاها از نمادها برای مبدل کردن لباس ناپیدای افکار خود بهره می‌گیرند» (مهرگان، ۱۳۸۵: ۲۷)؛ درحالی که همانطور که گفته شد ادبیات خواب‌نما به هیچ هنوان رویکردی نمادین نیست بلکه فضایی‌ست دوشیزه و بکر که در بطن و متن دنیا و فضایی خواب گونه با عنایت به تمام رویه‌های فانتزیک و خرق عادت‌گونه اتفاق می‌افتد و فضایی دیگرگونو فانتزیک را سامان می‌دهد، قابل ذکر است اگر این رویکردها تا جایی پیش روند که موجب تغییر و آفرینش خلاقانه‌ی چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار شوند فضای ادبیات خواب‌نما به جهان انیمیشنی نزدیک می‌شود.

۵. مکتب گوتیک

در شعر کارتونی چه در شاخه‌ی فانتزی و چه در شاخه‌ی انیمیشنی آن ممکن است دگرآفرینی‌ها و یا آفرینش‌های انیمه‌نگار تا جایی پیش رود که موجب القای فضایی ترسناک و هولناک شود، اگر آفرینش‌ها تا حدی پیش روند که فضا کاملا دور از دسترس و ناممکن بنماباند به ساحت انیمیشینی آن نزدیک شده‌ایم. اما در این مقوله باید توجه داشته باشیم که چنین متونی «همانند مکتب شعر وحشت و ادبیات گوتیک با هدف ترساندن خوانشگر» (آذرپیک ر.ک مقدمه سلیمان‌پور، ۱۴۰۱: ۱۲۵) اما القای ترس می‌تواند براساس «غریب‌گردانیِ جهان و نمودِ 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.» (همان)

۶. مکتب باروک

مکتب ادبی باروک جهان نمایش دنیای بی ثبات است، دنیایی که همواره در حال تغییر و دگرگونش تونلی و یا متامورفیست، باروک «آینه‌ای از بی ثباتی انسان و آمادگی او برای استحاله است» (حسینی، ۸۱: ۳۹)، در یک کلام باروک دنیای استحاله و حرکت است که در آن آرایه‌ی استعاره کاربردی بنیادین دارد و در صورت بصری آن می‌توان گفت که تکنیک متامورف کاربردی اساسی خواهد داشت. که در ادامه‌ی این مقاله به تکنیک متامورف خواهیم پرداخت.

۷. قصه‌ی پریان

در شعر کارتونی و هر دوشاخه‌ی فانتزی و انیمیشن آن 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، همپنین در شعر فانتزی شاکله و ساختار دو ساحت تغییر ناپذیر خواهند بود تنها تجربه و کارکرد پدیدارها در این ساحت تغییر می‌کند ولادیمیر پراپ زبان‌شناس آلمانی تمام قصه‌های پریان و عامیانه را شکل‌های مختلفی در نظر می‌گیرد که در بازآرایی و روایت‌های مختلف خود موجب کارکردهایی متفاوت شده‌اند، او به صورت کلی هفت نوع شخصیت ثابت[۲] را برای قصه‌ی پریان در نظر می‌گیرد و نتیجه گیری می‌کند که:

۱. «کارکردها و شخصیت‌ها ثابت هستند، بئون توجه به اینکه چگونه و توسط چه کسی به وجود آمده‌اند

۲. تعداد کارکردهای شناخته شده در قصه‌ی پریان محدود است

۳. سلسله مراتب (توالی) تمام کارکردها یکسان است.

۴. تمام قصه‌ی پریان از نظر ساختار یکی هستند» (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۷۳-۱۸۳)

اما در نگرگاه شعر انیمیشن تمام الهه‌ها و اسطوره‌ها غیرقابل دسترس‌تر و تا آن‌جا که فضای متن اجازه دهد مرموزتر خواهند شد زیرا همانطور که در مبحث کارکردگرایی گفته شد انیمه‌سرایان به جای دستکاری در فرم و محتوای پدیدارها به گونه‌ی کلی شبیه خدایان المپ، فرم یعنی کارکردِ بی‌سابقه‌ای را به ماده‌ی خام پدیده‌ها خواهند داد آن‌چنان که فقط برخی حالات و عواطف و ساحت‌های روانیِ کاراکترهای انیمیشن می‌تواند ما را به رابطه‌ی آن‌ها با جهان واقع پیوند بزند.

* تفاوت جهان فانتزی و انیمیشن در بررسی دو کاراکتر سیمرغ و ققنوس

در بررسی دو کاراکتر اسطوره‌ی دیرآشنای سیمرغ و ققنوس یک تفاوت بنیادین وجود دارد که با در نظر گرفتن تفاوت دنیای انیمیشن و فانتزی این تفاوت به خوبی درک و شناخته می‌شود.

سیمرغ، واقعیت اغراق شده و دگرگونش‌یافته‌ای است که خلقتی ترکیبی دارد و ققنوس پدیداری از و در عدم آفریده شده است، تنها وجه تشابه ققنوس با عالم واقع پرنده بودن این پدیدار است، وگرنه ویژگی‌های دیگری مثل آتش گرفتن و خلق دوباره از خاکستر، عدم زایش و جفت داشتن آن و... دال بر این گفته است که ققنوس پرنده‌ایست آفریده شده از و در عدم، که هستی و شاکله و ساختار خود را در جهانی آفریده شده در عدم ادامه می‌دهد. دقیقا بر خلاف پدیدار دیگر یعنی سیمرغ؛ دارای شباهت با دیگر انواع پرنده است، در شاکله و ساختار آن قیاس‌های زیادی شکل گرفته و...

۸. جادو (magic)

بنیان مقوله‌ی جادو بر دگردیسی سامان می‌یابد، در عمل جادو چیزی به چیز دیگر تبدیل می‌شود و زمینه و بستر تغییر نخواهد کرد، جادو دارای منطقی پیشینی است که در طی آن دو چیز در حالتی قیاس‌گونه به یکدیگر تبدیل

[۲] آدم شرور، اهدا کننده یا تامین کننده، قهرمان یا قربانی، فرستنده یا اعزام کننده، یاری دهنده، پرنس و پدرش، قهرمان دروغین

می‌شوند «یک تصویر انگار به وسیله کیمیاگری به خیلی چیزهای دیگر دگرگون می‌شود، به نظر می‌رسد ساختار اتمی آن از هم گسسته می‌شود» (wells, 1998: 69) در حالت بصری جادو برای به نمایش کشیدن یک امر جادویی تکنیک مورف به خوبی عمل می‌کند.

۴. ۶. ۲. آرایه در شعر فانتزی

اساسی‌تری مکانیسم دنیای شعر اصل تشابه است، «در چهارچوب همین اصل تصاویر پراکنده‌ی ذهن نگارنده سامان می‌یابند و در ترکیبی مبتنی بر شباهت تولید معنا می‌کنند» (ضابطی جهرمی، ۱۳۸۸: ۳۳۵)، حال آنکه اگر در روند مشابهت یابی بتوان از ترکیب چند نما و پدیدار استفاده کرد در فرآیندی سنتزگونه ما به چند معنایی می‌رسیم و می‌توانیم در این زمینه تجربه‌ای پیچیده‌تر را ارائه دهیم، جهان فانتزی بر همین اساس از ترکیب نماهای مختلف به دگرآفرینی خلاقانه‌ای دست می‌زنند و هستی را از فضاهای ظاهری و واقعیت‌مدار فاصله می‌دهند، این نوع دگرآفرینی می‌تواند رویکردهایی استعاره‌مند، قیاس‌گونه، نقادانه و... داشته باشد.

استعاره نقشی اساسی در آفرینشی جهان فانتزی دارد، «استعاره یکی از کاربردهای گوناگون زبان است که آنچه در آن بیان می‌شود، دال بر معنای واقعی کلمات نیست» (کوهن، ۱۳۸۷: ۱۲۰) در استعاره ذهن میان تصاویر مقایسه‌ای صورت می‌دهد و وجوه تشابه آنها را ادراک می‌کند و بر اساس رابطه‌ی شابهت و جانشینی برای مخاطب معناسازی می‌کند و پدیدارهایی را خلق می‌کند که تجربه و کارکرد نوینی را به ما انتقال می‌دهند در این حالت «زبان از حالتی که هدفش ارتباط است خارج می‌شود و در ساحتی دیگر که فراتر از ارتباط معمولی و دارای بعد زیبایی شناختی است وارد می‌گردد و به عرصه‌ی شعر نزدیک می‌شود، ویژگی استعاری شعر به آن ابهام می‌دهد و مخاطب را در درک معنا به چالش وا می‌دارد» (آراتو، ۱۳۸۵: ۷۶)، در واقع استعاره «شکل تکامل یافته و فشرده شده‌ی تشبیه است» (کاظمی، ۱۳۹۰: ۴۵) در استعاره کارکرد فشرده سازی و تبدیل هستی‌ای به هستی دیگر مورد توجه ما است.

مجاز در معنای لغوی خود یعنی «استعمال لفظ در معنی حقیقی خودش، چنانچه دست و پای را بگویند و مقصودشان همان اندام و اعضای بدن باشد» (معینیان، ۱۳۶۳: ۲۸۳) به عبارت ساده‌تر «هرگاه واژه‌ای را به جای واژه‌ای دیگر بیاوریم» (کاظمی، ۱۳۹۵: ۴۸) مجاز شکل گرفته.

معنا در مجازز از طریق رابطه‌ی همنشینی زاده می‌شود اما در این نوع هر نوع جابه‌جایی و همنشینی مورد پذیرش نیست، بلکه «باید بین دو واژه‌ای که جایگزین هم شده‌اند رابطه‌ای باشد که این جابه‌جایی را توجیه کند» (همان)

۴. ۶. ۳. شیوه‌ی بیانی متامورف

متامورف تکنیکی سینمایی است که می‌توان آن را فراتر تکنیک صنعتی و به عنوان شیوه‌ای بیانی که ساختاری استعاری دارد نیز در ادبیات نظر گرفت؛ «تکنیک مورف، توانایی ایجاد تغییر از یک شک به شکل دیگر بدون دستکاری کردن است» (wells, 2007: 22).

متامورف در زبان انگلیسی از دو بخش meta و morph is تشکیل شده است، meta به معنای فراتر و فعل morph in to به معنای به شکل دیگر رفتن و یا تبدیل شدن به کار برده می‌شوند، داریوش آشوری متامورف را «دگردیسی» (آشوری، ۱۳۸۴: ۱۰۰) معنا می‌کند.

مورف دارای ساختاری دو بخشی که در پی آن دو شکل به هم تبدیل می‌شوند، دو شکلی که دارای شباهت‌های ظاهری و یا مفهومی هستند، این شباهت خود عامل جانشینی و معناسازی است. در اینجا می‌توان به رابطه‌ی بینامتنیتی که متامورف با آرایه‌های ادبی استعاره و مجاز مرسل دارد اشاره کرد، طبق نظریه یاکوبسن در بیان محورهای هم‌نشینی و جانشینی در معناسازی و دو شیوه‌ی «بیان استوار بر استعاره و استوار بر مجاز مرسل» (احمدی، ۱۳۸۰: ۸۰)، در بیان استوار بر استعاره عناصر براساس رابطه‌ی شباهت و جانشینی، برای مخاطب معنا سازی می‌کنند و در بیان استوار بر مجاز مرسل از طریق رابطه‌ی همنشینی چراکه در مجاز «نمی‌توان معنی اصلی کلمه را اراده کرد» (معینیان، ۱۳۶۳: ۲۸۳).

متامورف دارای حرکتی تدریجی است، در این تکنیک «چیزهایی که در زمان طولانی رخ می‌دادند، به اتفاقاتی سریع بدل می‌شوند» (بورن، ۱۳۹۷: ۱۱۲). حرکت در متامورف شبیه به مجاز مرسل است، اما نتیجه به‌سان استعاره؛ در تکنیک متامورف چیزی به چیز دیگر تبدیل می‌شود اما همچون قانون سوم نیوتون ماده از بین نمی‌رود بلکه تنها از حالتی به حالت دیگر تبدیل می‌شود و تنها تجربه و کارکرد پدیدارها تغییر می‌کنند. در متامورلف ارتباط بین پدیدارها سیال است و پدیدارها در فرآیند مورف همواره در حال شدن هستند. در بررسی ارتباط بین دو پدیدار در تکنیک متامورف‌نویسی و بررسی آرایه‌ها آنگاه که جزء به کل تبدیل شود مثل تبدیل شدن یک قطعه چوب به یک کلبه، مجاز مرسل به‌کار برده می‌شود و هنگامی که شباهت و جانشینی رخ دهد آرایه استعاره استفاده شده است، همچون تکنیک‌های جادویی.

مورف در جهان کارتونی یک تمهید منحصربه‌فرد است که توانایی تبدیل یک تصویر به تصویری کاملا متفاوت از طریق تکامل تدریجی خطی، تغییر فرم خمیر و دستکاری اشیا و فضاها را دارد، مورف در بخش‌های مختلف انیمیشن قابل اجرا است بخش‌هایی همانند خلق ایده، شخصیت‌پردازی، روایت و... مورف می‌تواند در حکم یک شیوه‌ی بیانی در رسانه‌ی انیمیشن و فراتر از یک تکنیک بصری در انتقال مفهوم عمل کند؛ لذا شیوه بیانی مورف به شیوه بیانی مجاز مرسل نزدیک‌تر است، به این منظور روند تکامل یک خط را در نظر بگیرید یک خط به یک شکل می‌رسید مثلا از یک سیب به درخت سیب تبدیل می‌شود، این نوع رابطه از جزء به کل رسیدن است. اما در شیوه‌ی استعاری مورف دو چیز که دارای ارتباطی خطی با یکدیگر نیستند در یک نظام معنایی به هم تبدیل می‌شوند. آنچه که شیوه‌ی بیانی متامورف تا حدی از آرایه‌ی تشبیه دور می‌کند عدم حضور همزمان دو پدیدار تبدیل شونده به هم در یک است، بنابراین استعاره دانستن مورف محتمل‌تر است.

- برشی از یک شعر فانتزی:

«تلویزیون روشن● و یک‌باره● هزاران تن● در استادیوم● چشمک‌زن● خیره می‌شوند● تو را● در آغوش یک زن● که الهه‌ی توست● فریاد می‌شوی● و خاموش می‌کنی تلویزیون را● و می‌گیری دست گیس ُگلابتون را● و خانه را● با تمام تماشاییانش● از خود● بیرون می‌اندازید.● رو به روی خود● کوچه‌ای می‌سازید.● با چشم‌های معشوقه● شهر را می‌آشوبی● و آن‌چنان● در کوچه پای می‌کوبی● که فرومی‌ریزد● روی یک پل چوبی● یک‌باره● از آن‌سوی پل● ضلع شرقی دشت گل● با دیدن شمایی که● در آیینه● خود مایید● جاده● خودش را● از نرفتن برمی‌گرداند● و به اتوبوس می‌رساند● و به زمین می‌چسباند●» (آذرپیک ر. ک رشیدی، همتی، ۱۴۰۰: ۱۶۴)

۵. نتیجه‌گیری

تا اینجا بیان کردیم که که انیمیشن آفرینش خلاقانه‌ی نیستی و فانتزی دگرآفرینی خلاقانه‌ی هستی است. در این دو جهان دو مقوله‌ی خیال و وهم مورد توجه بودند که جهان انیمیشن با عنایت به مقوله‌ی وهم‌سوژگی یا عدم‌پنداری سامان می‌یابد و جهان فانتزی با تکیه بر مقوله‌ی خیال‌سوژگی. خیال، نقض قوانین و شاکله‌ها را در ساحت ذهنی به دنبال دارد و در نهایت منجر به ساخت جهان فانتزی می‌شود و وهم نیز موجب آفرینش قوانین و شاکله‌هایی ذهنی در ساحات ذهنی می‌شود و در نتیجه خلق جهان از و در عدم می‌شود. در تقابل دو جهان انیمیشن چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار را مطرح ساختیم و بیان کردیم که در جهان انیمیشن این چهار مقوله تماما تغییر می‌کنند و موجب آفرینش هستی و هستی‌مندانی خواهند شد که تا کنون وجود نداشته‌اند، لذا جهان انیمیشن هرگونه تقلید و استعاره و تشبیه را مورد رد خود قرار می‌دهد و در پی آفرینش خلاقانه‌ی پدیدارهایی برمی‌آید که تاکنون تعیینی خارجی نداشته‌اند مگر در ساحت بینامتنیت. اما در جهان فانتزی دو مقوله‌ی شاکله و ساختار ثابت باقی می‌مانند و تجربه و کارکرد هستی و هستی‌مندان مورد دگردیسی و استحاله واقع می‌شوند، بنابراین زمینه (پس‌زمینه) در جهان فانتزی همان جهان رئال است که شاید دچار دگرگونش‌هایی شده باشد.

لذار در بررسی دو جهان انیمیشن و فانتزی باید دو مقوله‌ی هستی و نیستی مورد توجه قرار دهیم و بدانیم که تبدیل شدن چیزی به چیزی دیگر در دیسکورس‌های جادویی، سورئالیستی و دیگر مکاتبی که نام بردیم تنها موجب دگرآفرینی هستی و جهان رئال و در نتیجه تبدیل یک هستی به هستی دیگر و بازنمایی و بازآفرینی دیگرگون جهان فانتزی می‌شود؛ اما آنجا که نگارنده به خلق جهان در عدم می‌پردازد و تمام پدیدارها را از عدم سامان می‌بخشد، دیگر بر بحث تبدیل شدن چیزی به چیز دیگر در میان نخواهد بود، چراکه خلق و آفرینش در عدم هیچ‌گونه قیاس و تشبیه و استعاره و مجازی را بر نمی‌تابد و فضایی بکر و دوشیزه و فرامنطق و تجربه‌نشده‌ای را به مخاطب می‌شناساند.

در جهان انیمیشن هر چقدر که در آفرینش چهار مقوله‌ی تجربه، کارکرد، شاکله و ساختار موفق عمل کنیم، جان، جامعه و جهان بیشتری را خواهیم ساخت، اما باید توجه داشت در این حالت که ساختار و شاکله را ثابت نگه داریم و تغییرات حداکثری را بر تجربه و کارکرد اعمال کنیم، به معنای دگرگونی و خلق جهان انیمیشن نمی‌باشد، بلکه تنها جهان فانتزی را در حالتی پیچیده‌تر دگرآفرینی کرده‌ایم، اما اگر تین حالت به تغییر ساختار و شاکله نیز بیانجامد و در رد جهان رئال برآید تا جایی که به جز حالات چیزی از جهان رئال در اثر باقی نماند، می‌توان گفت که جهان از حالت

به فانتزی به حالت انیمیشن وارد شده است، چراکه در این مورد ساخت خلق شکل می‌گیرد نه دگرگونش. جهان انیمیشن برخلاف جهان فانتزی که همواره در پی تجربه‌محوری، تجربه‌آفرینی است، پایبند به هیچ‌گون قیود ساختاری نمی‌باشد و همواره در پی آن است که بسترها و کالبدهایی نو و بکر را بیافریند.

در به کارگیری نیز متامورف نیز می‌توان گفت که مورف در جهت بر هم زدن روایت‌های کلاسیک موثر است و به صورت یک انتقال و عوض شدن یک صحنه یه صحنه‌ی دیگر عمل می‌کند، لذا در دنیای فانتزی به عنوان یک شیوه‌ی نگارشی به صورتی کاملا موثر ایفای نقش می‌کند و هستی را به هستی‌ای تبدیل می‌کند، توجه داشته باشید که این تغییر تا زمانی که به خلق جهانی دیگر نیانجامد در ساحت فانتزی خود می‌ماند، هر چند که این تغییرات و دیگرگونی‌ها زیاد و پیچیده باشند. در نتیجه در دنیای شعر کارتونی مورف دارای ساختاری بیانی می‌شود که بر اساس ماهیت ارتباط میان دو چیز می‌تواند در ساحت مجاز مرسل و یا استعاره هنرنمایی کند حرکت در متامورف شبیه به مجاز مرسل است، اما نتیجه به‌سان استعاره، استعاره حالتی رمزگونه دارد و مجاز مستقیم است، در نتیجه مورد در شعر کارتونی دارای یک نظام بیانی است که کارکرد آن بازنمایی تخیل شاعرانه است.

۶. کتاب‌شناسی

۱. احمدی، بابک، (۱۳۸۰)، ساختار و تأویل متن، تهران: نشر مرکز

۲. استروس، کلود لوری، (۱۳۸۵)، اسطوره و معنا، مترجم: شهرام خسروی، چاپ دوم، تهران: مرکز

۳. اسنودن، روت، (۱۳۹۷)، خودآموز فروید، مترجم: نورالدین رحمانیان، چاپ ششم، تهران: آشیان

۴. آذرپیک، آرش، (۱۳۹۹)، و آنگاه شیخ اشراق عاشق می‌شود، چاپ نخست، تهران: مهر و دل

۵. آراتو، اندرو، (۱۳۸۵)، تفکر نوکانتی –حلقه مفقوده نظریه انتقادی از دیلتای تا زیمل، مترجم: امید مهرگان، تهران: گام نو

۷. آریانپور، امیرحسین، (۱۳۵۷)، فرویدیسم، تهران: امیرکبیر

۸. آشوری، داریوش، (۱۳۸۴)، فرهنگ علوم انسانی «انگلیسی-فارسی»، تهران: مرکز

۹. براهنی، رضا، (۱۳۸۸)، خطاب به پروانه‌ها، چاپ سوم، تهران: مرکز

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

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

۱۲. بیگزبی، سی. و. ای، (۱۳۹۲)، دادا و سورئالیسم، مترجم: حسن افشار، تهران: مرکز

۱۳. پراپ، ولادیمیر، (۱۳۶۸)، ریخت‌شناسی قصه، مترجم: م. کاشیگر، چاپ اول، تهران: میخک

۱۴. تسلیمی، علی، (۱۳۹۶)، پژوهشی انتقادی کاربردی در مکتب‌های ادبی، چاپ اول، تهران: آمه

۱۵. تکیه، فرح، (۱۴۰۰)، خورشید به چشمان فرازن دلباخت، چاپ نخست، تهران: مهرو دل

۱۶. تیلور، ریچارد، (۱۳۹۳)، دایره‌المعارف تکنیک‌های انیمیشن، مترجم: مهیار جعفرزاده، چاپ دوم، تهران: سوره مهر

۱۷. حسینی، سیدرضا، (۱۳۸۱)، مکتب‌های ادبی، چاپ یازدهم، تهران: نگاه

۱۸. حسینی، مریم، (۱۳۹۸)، مکتب‌های ادبی جهان، چاپ دوم، تهران: فاطمی

۱۹. رشیدی، علی/ همتی،آریو، (۱۴۰۰)، جنبش ادبی ۱۴۰۰، چاپ نخست، تهران: مهر و دل

۲۰. سعدی، حکایات سعدی، ۱۳۵۷، تهران

۲۱. سلیمان‌پور، مهوش، (۱۴۰۱)، آن‌سوی پرده‌ها بوطیقای کلاسیک عریان، چاپ اول، لندن: گفتمان لندن

۲۲. شمیسا، سیروس، (۱۴۰۰)، مکتب‌های ادبی، چاپ چهاردهم، تهران: قطره

۲۳. فروید، زیگموند، (۱۳۸۲)، تعبیر خواب، مترجم: ایرج پورباقر، چاپ هفتم، تهران: آسیا

۲۴. کاظمی، محمدکاظم، (۱۳۹۰)، روزنه، چاپ چهارم، مشهد: سپیده‌باوران

۲۵. کوهن، تد، (۱۳۸۷)، استعاره، از کتاب مسائل زیبایی شناسی، تهران: فرهنگستان هنر

۲۶. مسیح، نیلوفر، (۱۴۰۰)، جنس سوم –عاشقانه‌های یک فرازن–، چاپ نخست، کرمانشاه: دیباچه

۲۷. معینیان، مهدی، (۱۳۶۳)، دستور زبان فارسی، چاپ اول، تهران: جواهری

۲۸. میرصادقی، میمنت، (۱۳۸۸)، واژه‌نامه هنر شاعری، چاپ چهارم، ویراست سوم، تهران: مهناز

۲۹. میرصادقی، جمال/ میرصادقی، میمنت، (۱۳۷۷)، **واژه‌نامه هنر و داستان**، چاپ نخست، تهران: مهناز

۳۰. نوروزعلی، زینب، (۱۴۰۰)، فرامرد –معشوق باستانی زن‌های مشرقی–،چاپ نخست، تهران: شاپرک سرخ

۳۱. نوروزعلی، زینب، (۱۴۰۰)، جنبش زبانه‌نویسان ایران، تهران: شاپرک سرخ

۳۲. هاشمی، شبنم، (۱۴۰۰) بانوی واژه‌ها، کرمانشاه دیباچه

۳۳. هیکس، استیون آر.سی، (۱۳۹۱)، تبیین پست مدرنیسم، مترجم: حسن پورسفیر، تهران: ققنوس

مقالات

۱. آذرپیک، آرش، سوشیان، سارا، (۱۴۰۱)، غزل کارتونی و دکترین عدم‌نگاری، فصلنامه علمی-تخصصی رخسار زبان، سال ششم، شماره بیستم، صص ۵-۲۶

۲. ذبیحی، رحمان، پیکانی، پروین، (۱۳۹۶)، تحلیل ساختار استوره‌ی گیومرد براساس نظریه‌ی لوری استروس، فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهش زبان و ادبیات فارسی، سال ۱۳۹۶، شماره چهل و هفتم، صص۲۷-۵۰

۳. ضابطی جهرمی، احمد، (۱۳۸۸)، جلوه‌های تکنیک سینمایی در شعر کلاسیک پارسی، مجموعه مقالات تخستین همایش ملی انیمیشنی ایران، دانشکده صدا و سیما

۴. عصر پنجشنبه، ۱۳۷۸، مهرماه

۵. سخنرانی‌های آرش آذرپیک در اندیشکده‌ی کلمه‌گرایان ایران، درج شده در کانال آپارات sarasooshiyan، بهار ۱۴۰۰

Heidegger, Martin (1971a). ‘The Origin of the Work of Art’, in Poetry Language, Thought, trans.

Heidegger, Martin (1971b). ‘Building, Dwelling, thinking’, in Poetry Language, Thought, trans.

Heidegger, Martin (1971c). ‘language’, in Poetry Language, Thought, trans. Albert Hofstadter, NewYourk: Harper & Row.

Heidegger, Martin (1993). Letter on Humanism, in Basic Writings, 2ndrev, expanded edn, David F Krell (ed), New York: Harper Collins.

Wells, paul, (1998), Understanding animation Rutledge, London

Wells, paul, (2207), scriptwriting for Animation, AVA, London