

جریان‌شناسی غزل پشستاز امروز (غزل انیمیشن)

آرش آذرپیک^۱، نیلوفر مسیح^۲

چکیده

در ادامه جریان‌های نوآور غزل دهه هفتاد می‌توان در دهه هشتاد و نود غزل انیمیشن را نام برد که توانسته ابداع‌گرایانه از غزل سنتی فراروی کند. شعر انیمیشن و غزل انیمیشن یکی از ژانرهای مکتب اصالت کلمه در شعر معاصر است که با توجه و تأکید بر انیمیشن توانسته نوآوری‌های فرمی-زبانی-محتوایی و ساختاری را در غزل ایجاد کند. آرش آذرپیک با توجه به پتانسیل انیمیشن در داستان این ساحت را در شعر و غزل گسترش داد. این نوشتار ضمن معرفی غزل انیمیشن و خصوصیات آن چند اثر را با توجه به شاخصه‌های بیان شده تحلیل و بررسی نموده. از این رو با بررسی این آثار مشخص شد که غزل انیمیشن فرمی نوین را در غزل گسترش داده که بیانگر هنر انیمیشن به عنوان یک هنر زبانی است. ساحت انیمیشن تا به حال در غزل تجربه نشده است. بنابراین می‌توان آن را جزء ژانرهایی دانست که توانسته در غزل پتانسیلی نوین را ابداع نماید. از این پس انیمیشن در دو ساحت پویانمایی در صنعت سینما و شعر انیمیشن مورد توجه قرار خواهد گرفت. داده‌های این پژوهش به صورت کتابخانه‌ای و میدانی جمع‌آوری شده، پژوهش از نوع بنیادی و روش پژوهش توصیفی-تحلیلی است.

کلمات کلیدی: غزل انیمیشن، غزل دهه هفتاد، سوژه دکارتی-کانتی، سوژه مرلوپونتی، سوژه دکارتی-پونتی

Arashazarpeik5858@gmail.com

^۱. دانش آموخته کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی.

niloufarmasih@gmail.com

^۲. دانش آموخته کارشناس ارشد زبان‌شناسی.

مقدمه:

غزل انیمیشن و خصوصاً شعر انیمیشن با ابداع فرمی نوین از غزل توانسته است به زبان و ساختار مختص به خود دست یابد تا پیش سال ۱۴۰۰ خورشیدی در جهان انیمیشن تنها هنری برآمده از دل صنعت سینما بود، اما پس از سال ۱۴۰۰ و اعلام جنبشی ادبی-فلسفی تحت عنوان جنبش ادبی ۱۴۰۰، آرش آذریک انیمیشن را علاوه بر هنری نمایشی و بصری به عنوان هنری زبان‌ورزانه به جهان شعر و شعر جهان معرفی نمود. در کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰، در توضیح شعر انیمه می‌خوانیم «انیمه ژانر خاصی است که به عنوان مثال هم می‌تواند در شعر آزاد تجربه شود هم کلاسیک، هم در فراشعر بیاید هم در منظومه‌ای نوین و... و در انحصار هیچ زبان و ملتی هم نیست تقید خاصی به هیچ ایدئولوژی و مرامنامه‌ای در ادبیات ندارد و دروازه خود را به روی تمام فضاهای ادبی باز گذاشته است». (ر.ک مقدمه، همتی و رشیدی ۱۴۰۰: ۵۶) پویانمایی «معمولاً به صورت ایجاد تصور حرکت با پشت هم قرار دادن تعدادی تصاویر ثابت تعریف می‌شود». (تیلور، ۱۳۹۳: ۹) و می‌توان آن را به سه دسته کلی تقسیم کرد:

۱. پویانمایی واقع‌انگارانه: پویانمایی واقع‌انگارانه می‌تواند رویکردهایی مبالغه‌آمیز داشته باشد اما آن‌چه که در نهایت به نمایش درمی‌آید همان تقلید از هستی و جهان واقع‌بینانه هست که تنها فضا، مکان و کاراکترهای آن به صورت کارتون درآمده‌اند. (آذریک و سوشیان، ۱۴۰۱: ۴)
۲. پویانمایی فانتزی: در دنیای فانتزی کاراکترهایی خلق می‌شوند که در جهان رئال کاربردی ندارند اما کانسپت آن‌ها فضا و جهان رئال و واقعی است.
۳. پویانمایی انیمیشن: آفرینش خلاقانه نیستی است و برخلاف رویکرد فانتزی، کاراکترها، پدیدارها و رخدادها از عدم خلق می‌شوند.

سوژه یکی از کلیدواژگانی است که در نویسش غزل انیمیشن به گونه‌ای اختصاصی در جهان فلسفه به کار رفته، هر فیلسوفی نوعی سوژه را به هستی معرفی می‌کند؛ سوژه عقل‌گرا، سوژه بدنمند، سوژه تاریخی و... هر یک به ساحتی از وجود انسان اصالت داده‌اند. در شعر انیمیشن ساحت‌های متفاوت سوژه نمود یافته است. این نوشتار ضمن معرفی این سوژه‌ها، با توجه به ویژگی‌های برجسته غزل انیمیشن به بررسی سبک‌شناسانه آن پرداخته است.

بیان مسئله:

این نوشتار در مورد غزل انیمیشن با توجه به نظریات آرش آذربیک است که در ادبیات ایران و شعر جهان شکل گرفته و به بررسی سبک‌شناسانه چند غزل از وی می‌پردازد که با توجه به شاخصه‌های انیمیشن شکل گرفته‌اند. از این رو این پژوهش به بررسی موارد زیر می‌پردازد.

- تعریف غزل انیمیشن
- ویژگی‌های غزل انیمیشن
- بررسی انواع سوژه در غزل انیمیشن
- و تحلیل چند غزل بر اساس شاخصه‌های سبکی این نوع غزل

در واقع این نوشتار درصدد بیان این مسئله است که نوع نگرش تازه به انیمیشن و جهان انیمیشنی می‌تواند در انواع قالب‌های شعری نمود یافته و انواع تشبیه، صفت، استعاره، روایت و... مختص به خود را شکل دهد.

هدف و ضرورت تحقیق:

هدف این پژوهش بررسی ساحات مختلف غزل انیمیشن، تحلیل چندین اثر و پاسخ به این پرسش اساسی است که آیا نوع نگاه جدید به انیمیشن و غزل توانسته نگارش نوینی با شاکله‌های نوینی ارائه دهد یا خیر؟

پیشینه تحقیق:

درباره بررسی انیمیشن در داستان و سینما مقالات و کتب فراوانی نگاشته شده که از جمله می‌توان به کتب زیر اشاره کرد:

دایره‌المعارف تکنیک‌های انیمیشن؛ بکرمن، هوارد/ مترجمین: خوشبخت، فرناز/ کشکولی‌نیا، مریم (۱۳۹۷)، همه چیز درباره انیمیشن؛ بورن، کیت‌لی، مترجمین: جعفرزاده، مهیار/ کاشانیان، پریسا/ بیانی، مریم، (۱۳۹۷)، کتاب جامعه انیمیشن، قبادی، فرزانه/ حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۳) و..

اما در مورد غزل انیمیشن مباحث تئوریک در مقالات زیر آمده است:

۱_ «شعر کارتونی و کارکرد متامورف در آن» (آرش آذرپیک، سستی سارا سوشیان)

۲_ «غزل کارتونی و دکترین عدم‌نگاری» (آرش آذرپیک، سستی سارا سوشیان)

۳_ و...

بحث و یافته‌های تحقیق:

غزل انیمیشن:

در سال‌های اخیر (۱۴۰۰) با ورود انیمیشن به عرصه شعر و ادبیات رونقی بدیع و تازه در حوزه غزل رخ داده است زیرا انیمیشن ساحتی برای توسعه قوه تخیل در اختیار شاعر و زبان قرار می‌دهد که پا را از مرزهای ملی فرا گذاشته و تبدیل به یک هنر جهانی شده از این رو ادبیات ایران نیز از این پتانسیل‌ها بی‌نصیب نمانده با تولید محتوای انیمیشینی و بهره بردن از این پتانسیل در ادبیات معاصر جایگاه ویژه‌ای به خود اختصاص داده است. انیمیشن (Animation) در لغت به معنی «جان بخشیدن و تحرک دادن است». (مظلومی، ۱۳۹۸: ۷) و ابتدا از سینما و تلویزیون آغاز شد. انیمیشن هنری است که جدا از جنبه سرگرمی و جذابیت، قابلیت فراوانی در استفاده از ساختار افسانه و ارائه آن در چشم‌اندازی جدید دارد. از این رو انیمیشن یک پتانسیل بوده که علاوه بر سینما و ادبیات کودک، غزل نیز از آن، جهت انتقال اندیشه و مفاهیم گرانقدر بهره برده است. در این راه از شیوه‌هایی چون اقتباس و بازآفرینی استفاده می‌کند تا پیش از غزل انیمیشن، این پتانسیل در ساحت داستان با خلق داستان‌های انیمیشینی که دارای عناصر دراماتیکی مانند درون‌مایه، گره‌گشایی، تعلیق، کشمکش، گره‌افکنی، گفت و شنود و پایان مناسب هستند در ادبیات کودک آغاز شد. انیمیشن به دلیل برخورداری از قابلیت‌های ویژه‌ای چون رسانه‌ای مناسب برای نمایش دادن، شخصیت‌های فرازمینی، حرکات اعجاب‌انگیز، اعمال غیرواقعی و فوق‌بشری رسانه‌ای مناسب برای به تصویر کشیدن تخیلات کودکانه، شاعرانه و غیرواقعی است. «اقتباس آزاد یعنی بازگرداندن و بازسازی یک شکل هنری به شکل ساختاری جدید و در اصطلاح یعنی خلق یک اثر هنری به واسطه استفاده از یک الگو و با استفاده از سه اصل گرفتن و اخذ کردن، تبدیل از شکلی به شکل دیگر، سازگاری و تطابق شکلی با محیط خلق شده جدید». (بنی‌اسدی، صرفی و دیگران، ۱۳۹۷: ۲۰۵)

یکی دیگر از شیوه‌های خلق انیمیشن بازآفرینی است بازآفرینی یعنی خلق متن، رویداد، حادثه یا پدیداری که نتوان در جهان واقع همانند آن را پیدا کرد. بنابراین بازآفرینی دارای قواعد و اصول خاصی است. مانند:

(۱) در بازآفرینی نویسنده از ایده اصلی متن، حکایت و یا رمان الهام می‌گیرد و اثر متعلق به خودش را خلق می‌کند.

(۲) در بازآفرینی نویسنده می‌تواند هرگونه تغییری متناسب با افکار خویش در ایده اصلی ایجاد کند تنها رگه ضعیفی از آن باقی خواهد ماند.

(۳) اشراف نویسنده به انواع تکنیک‌های نوشتاری.

از این رو با توجه به انواع روش‌های خلق انیمیشن می‌توان گفت سه نوع غزل کارتونی وجود دارد. ۱. غزل واقع‌انگارانه، ۲. غزل فانتزی و ۳. غزل انیمیشن.

و هر یک دارای ویژگی‌های خاص خود هستند از جمله:

۱. غزل واقع‌انگارانه دارای ویژگی‌های 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 (آذربیک و سوشیان، ۱۴۰۱: ۶)

این نوع غزل به دلیل نداشتن ساحات زیبایی‌شناسیک و والایی‌شناسیک فاقد جنبه هنری است.

۲. غزل فانتزی نیز به دگرآفرینی خلاقانه در هستی منجر می‌شود به صورت خلاصه جهان غزل فانتزی شامل موارد زیر می‌شود:

- دگرآفرینی خلاقانه هستی

• ساحت بیسیک آن در واقعیت است.

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

• در جهان فانتزی خیال‌انگاری و خیال‌سوژگی اصل است.

• جاندارپنداری اشیاء در جهان فانتزی مورد نظر است.

۳. در غزل انیمیشن ساختار و شاکله به هم می‌خورد و جهانی بر پایهٔ وهم و پدیدارهای غیرقابل 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

• وهم‌انگاری و شکست مرزهای واقعیت

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

• ساحت بیسیک آن در عدم است

• بنیان‌آفرینی، ساختارآفرینی، گفتمان‌آفرینی

• تجربهٔ لمس ناواقعیت‌ها به واسطهٔ خلق بدون استفاده از داده‌های حسی (همان)

انواع سوژه در غزل انیمیشن:

شعر انیمیشن در سه ساحت متفاوت اتفاق افتاده و سه نوع سوژهٔ نوپیش متفاوت ایجاد کرده که عبارتند از:

۱. سوژه دکارتی_کانتی:

ذهن‌گرایی معادل Subjectivism از ریشه Subject به معنای فاعل، شخص، سوژه است. این واژه در برابر Object به معنای ابژه و شیء مادی قرار دارد و منظور از آن هر چیز غیرمادی، ناملموس و درونی است. (آریان پور، ۱۳۸۵: ۷۷۴) و در اصطلاح، رویکرد ذهنی برخورد با واقعیت را مورد

مطالعه قرار می‌دهد، آن‌چنان‌که قضاوت‌های ارزشمند محقق در کار تحقیق راه یابند. ذهن‌گرایان معتقدند که شناخت علمی پدیده‌های اجتماعی تنها به صورت کمی و عینی میسر نیست، بلکه توجه به ابعاد ذهنی در پژوهش‌های اجتماعی نیز ضرورت دارد. (ساروخانی، ۱۳۷۰: ۸۵۸)

مؤلفه‌های ذهن‌گرایی:

۱. ذهنی‌بودن و درونی‌بودن واقعیت؛ از منظر جامعه‌شناسی ذهن‌گرا، واقعیت در ذهن افراد وجود دارد و در تعامل آن‌ها با یکدیگر شکل گرفته، ساخته شده و تثبیت می‌گردد.

۱. تفهم‌گرایی؛ نظریات ذهن‌گرا واقعیت اجتماعی را ذهنی و در اندیشه و نیت افراد جستجو می‌کنند. از منظر آنان واقعیت اجتماعی همان چیزی است که از رفتار و کنش انسان معنا می‌شود. آنان برای تبیین واقعیت اجتماعی به عنصر فهم رو می‌آورند و معتقدند برای شناخت واقعیت اجتماعی باید رفتار انسان را تفسیر و تفهم کرد؛ یعنی به نیت درونی وی از کنشی که انجام می‌دهد، پی برد.

۲. تفاوت پدیده‌های طبیعی و پدیده‌های انسانی؛ در واقع مبنای اصلی تفاوت بین عین‌گرایان و ذهن‌گرایان، تفاوت در رابطه‌ای است که بین علوم طبیعی و علوم انسانی در نظر می‌گیرند. از دیدگاه تفهم‌گرایان ذهن‌گرا، واقعیت‌های اجتماعی از آن جا که توسط انسان ساخته شده و با انسان سر و کار دارند، با پدیده‌های طبیعی عینی متفاوتند. بنابراین در علوم طبیعی با واقعیت اجتماعی عینی، ولی در علوم اجتماعی با واقعیت معنادار ذهنی سر و کار داریم. (لیتل، ۱۳۷۳: ۱۱۳)

از نگاه کانت دریافت‌های حسی، احساس‌هایی منفعل و بی‌ارتباط با هم هستند و برای آن‌که در حیطه شناخت سوژه شناسنده قرار گیرند؛ هم باید به هم پیوسته شوند و هم باید از طریق اطلاق مفاهیم، معنادار و فهم‌پذیر شوند. کانت مفاهیم بنیادین را امری پیشینی و امکان ذاتی ذهن می‌داند. به نظر کانت داده‌های حسی و مفاهیم محض دو حیطه مجزا از هم هستند و برای حل مسئله، امر سومی را جستجو می‌کند که واسطه مقولات و ادراک باشد. تخیل را پیشنهاد می‌دهد و می‌گوید تخیل قوه‌ای است که می‌تواند بین فاهمه و حس وساطت کند و همین تخیل است که حامل شاکله‌هاست. شاکله‌ها امری پیشینی هستند که از طرفی کثرت داده‌های پراکنده را نظم می‌بخشند و از طرف دیگر، ارتباط بین ادراک و فهم

را برقرار می‌سازد. شاکله‌سازی عملی از امکانات ذهن است که اولین مرحله از شناخت جهان پدیدارها را ممکن می‌کند. (کاپلستون، ۱۳۷۵: ۲۷۰-۲۷۱)

غزل انیمیشن اگر چه مصالح را از حواس پنجگانه می‌گیرد اما تمام کاراکترها رخدادها، پدیدارها، مکان‌ها و زمان‌های خاص انیمیشنی را در ذهن و تخیل خود می‌آفریند و صانع آن‌ها جهان ذهنی است و محدوده قدرت تخیل ذهنی شاعر مرز جهان انیمیشنی کیفیت آن را شکل می‌دهد هر چقدر تخیل شاعرانه یا تخیل انیمیشنی شاعر گسترده‌تر، شگفت‌انگیزتر و خلاف آمدتر باشد ما با تخیل انیمیشنی و در نتیجه شعر انیمیشنی عاقلانه‌تری در ساحت انیمیشن زبانی و شعری روبرو هستیم.

۲. سوژه مرلوپونتی:

دوگانه انگاری «تن» و «روح» از زمان افلاطون آغاز و با دکارت و طرح سوژه و ابژه به اوج رسید. پس از آن با آغاز دوران مدرن و تجربه‌گرایی گرایش به تن سوژگی ادامه یافت و در نظریات موریس مرلوپونتی، این‌همانی ذهن و بدن و بدن و ادراک جایگاه خاصی را به خود اختصاص داد.

هوسرل با طرح ایده در اپوخه قرار دادن پیش‌فرض‌ها برای رسیدن به اصل و حقیقت چیزها نقش بدن را برای درک پررنگ‌تر نمود که بعدها مرلوپونتی با ارائه فلسفه ی تن_آگاهی پدیدارشناسی هوسرل را گسترش داد. در فلسفه پدیدارشناسی مرلوپونتی این‌همانی بدن و ذهن و ادراک سبب شناخت ما از جهان اطراف می‌شود. بر این اساس ادراک و نه حتی ذهن، مجرد از بدن به فهم نمی‌آید از این رو ما مدرکاتی بدنمند هستیم و بدن به مثابه شیء یا اجزایی که بین آن‌ها روابطی مکانیکی وجود دارد نگریسته نمی‌شود. پس بدن نه شیء است و نه مانند روح، که هیچ مکان و زمان خاصی ندارد. مرلوپونتی در پی نشان دادن اتحاد یا این‌همانی بین روح یا ذهن و امر بدنی و مدرک بودن بدن است و از گذاره روان_تنی هوسرل که آمیزه‌ای از آگاهی و تن اما در عین اصالت به آگاهی بود فراروی می‌کند و تنها به تن اصالت می‌دهد. لذا میان آگاهی و بدن نسبتی درونی وجود دارد. پس اندیشیدن، حک کردن، تخیل، و هر حالت با هر درجه‌ای از انتزاع از اساس وابسته به تن و بدن است. بنابراین ادراک و بدن بنیاد تمام دلالت‌های معنادار موجود است. هوسرل تکوین آگاهی از پدیدارها را در ذهنیت محض بیان می‌کند اما مرلوپونتی برای وارد شدن به بحث بدنمندی از ادراک حسی آغاز

می‌کند. به نظر مرلوپونتی ادراک نه دریافت‌کننده کیفیت‌های حسی چیزهاست و نه حکم درباره آن‌ها و نه دریافت منفعلانه اجزاء منفصل امور حسی است و نه حاصل استدلال قوای عقلانی بلکه شیوه مواجهه بدنی ما و شکل دستیابی ما به جهان است و این شیوه مواجهه مقدم بر تفکر است. «هریک از ما پیش از آن که آگاهی باشد، بدنی به شمار می‌رود که جهان را دریافت می‌کند و شکل می‌دهد.» (مرلوپونتی، ۱۳۹۱: ۱۷) در این راستا پریموزیک می‌گوید: ادراک حسی از بسیاری جهات آغازین و اساس پیش‌آگاهانه است، یعنی پیش از آن که ذهن ما معنای ادراک حسی را یک مضمون قابل تعقل بیابد، تأثرات آن را به طور عینی و ملموس ادراک می‌کند. نتیجه آن که بدن در ادراک نقش مسلط و غالب دارد. (پریموزیک، ۱۳۸۷: ۲۶) ادراک امری وابسته به بدن است که به حس‌های منفرد بدن محدود نمی‌شود. ادراک، «دریافتن» به واسطه بدنمندی است، بدون این‌که در مورد آن حکمی صادر شود و یا حتی درباره آن اندیشه و تأمل شود. ادراک حسیتی است که دانستن به شیوه بدنی و نه از طریق ذهن را ممکن می‌کند. «حس کردن چیزی به این معنا صرف ثبت کردن یا احساس کردن آن نیست بلکه دریافتن آن یا سردرآوردن از آن است.» (کارمن، ۱۳۹۰: ۹۸) با تأکید بر نگرش مرلوپونتی مبتنی بر اینکه ادراک از طریق حواس پنجگانه شیوه‌ای منفعلانه و غیرپویا یعنی فقط اندامی برای پذیرش حواس متفاوت نیست، بلکه آن را وضعیتی پیچیده از درک تمام حواس می‌داند که همراه اعصاب حسی_حرکتی با جهان واقع مواجه می‌شود. بنابراین این سوال مطرح می‌شود که بدن برای درک پدیدارها وسیله است یا هدف/از نگاه رشیدیان، بدن در وهله اول وسیله و واسطه ادراک است. (رشیدیان، ۱۳۸۴: ۴۱۸) از نگاه مرلوپونتی ادراک، پدیداری بدنی است و ما احساس خود را از امور جهان نه از طریق حالات ذهن و نه به واسطه حس‌های مجزای بدنمان، بلکه به صورت حالات بدنمان تجربه می‌کنیم. وی می‌گوید چیزها و جهان در امتداد بدن من به من داده شده‌اند این به معنای امتداد هندسی نیست؛ این پیوستگی و اتصال دو سطح از یک واقعیت است که نقش یکسانی دارند. (merleauPonty, 2005: 236)

در غزل انیمیشن مرلوپونتی در نقد همه جانبه بر سوژه دکارتی «می‌اندیشم پس هستم» با تعریفی دگرگون و استدلال‌مند اثبات کرد که هستی بیش و پیش از آن که معطوف به امکانات پیشینی و قوای فاهمه شود فرایند و برآیند بدن‌مندی ماست یعنی شعور بشری در کلیت خود پروسه‌ای از دیالکتیک تنانه موجودات با هم است. از جمله ماتریال‌های موجود در

جهان فیزیکال و زبان‌شناسی شناختی آن در زبانیت زبان و شعور انسانی برآیند فلسفه مرلوپونتی است. برای فهم ساده‌تر آن اشاره می‌کنیم به انیمیشن معروف تام و جری در این انیمیشن چرا نیم تنه آن خانم سیاه پوست فربه دیده می‌شود و هرگز مخاطب بالاتنه او را نمی‌بیند چرا در خانه‌ها فقط قسمت میز و صندلی مشاهده می‌شود؟ و سقف و نیمه بالایی دیوارها را بیننده نمی‌بیند؟

پاسخ به خلاقیت سازندگان آن‌ها باز می‌گردد زیرا آن‌ها تمام انیمیشن را با توجه به جثه تام و جری و قدرت مشاهده تام و جری به تصویر می‌کشند نه من انسانی و این یکی از رازهای ماندگاری این انیمیشن مطرح جهانی است ما انسان‌ها بنابر اندازه، محدودیت و مرز حواس پنجگانه خود می‌توانیم هستی را مشاهده کنیم و لاغیر. یعنی اگر تمام انسان‌ها اندازه یک موش بودند با همین شکل، قدرت ذهنی و عقلانی آیا جهان ما، انتظارات ما، اکتشاف‌های ما، هنرهای ما، قوانین ما، اخلاقیات معنویات و غیره همین شکلی بود که الان هست؟ پاسخ مشخص است به هیچ وجه. اگر ما آدم‌ها به جای دو دست پنج انگشتی چنگال عقابگون داشتیم تلویزیون‌ها چه شکلی بودند؟ تمام روابط و مناسبات انسانی چگونه بود؟ مناسک‌ها، باورها، هنرها، اختراعات بی‌تردید شکل دیگری بود. آن گونه که انگار ما در عالمی به شدت متفاوت قرار خواهیم گرفت. اگر جثه انسان‌ها اندازه موش بود آیا درخت همین بود که هست؟ پشه‌ها چه زنبورها و شیرها و نگ‌ها هم همین گونه بودند؟ (آذریک، ۱۳۹۶: ۳۴۸)

۳. سوژه دکارتی_پونتی:

غزل انیمیشن جنس سومی از ذهن انیمیشن‌ساز و تن دگرگون شده است. تجسم کنید اگر ما کلاغ بودیم و عقلانیت کلاغی داشتیم چه اتفاقی می‌افتاد. این ساحت اولین ساحت سوژه دکارتی_پونتی است یعنی ذهن نیز کاملاً انسانی نیست، تن هم انسانی نیست اما غزل انیمیشن در یک دگرسوژه پیشینی شکل می‌گیرد. مانند دگرسوژه کلاغی، دگرسوژه موشی ما با ویژگی‌های انسانی.

دومین ویژگی سوژه دکارتی_پونتی ساختن موجودات ترکیبی و عدمی و ساختن ذهنی دگرسوژه‌نما و ساختن عالمی دگر بر اساس آن است.

غزل کارتونی به دو شاخه غزل فانتزی و غزل انیمیشنی تقسیم می‌شود. غزل فانتزی بر بنیان موجودات و پدیدارهای پیشینی جهان کارتونی را در هر سه سوژه بالا می‌آفریند اما انیمیشن به جای دگرآفرینی و تصرف در سوژه‌های دیگر به عدم‌آفرینی و خلق سوژه‌هایی به شدت نامتعارف تمایل دارد یا حرکت می‌کند. اسب تک‌شاخ دگرآفرینی و فانتزی‌پست و موجود سه گوش ژله‌ای دم‌دار عدم‌آفرینی می‌باشد. بنابراین در جهان انیمیشن و غزل انیمیشنی اگر کاراکتر خفاش باشد استعاره خورشید، روز صبح و نور دیگر امری زیبا نیست و استعاره شب ظلمت غار معنایی دگرگون می‌یابد زیرا می‌بایست بر اساس جهان خفاش تعریف شود. خفاش روی معشوقش را گل و ماه تشبیه نمی‌کند یا عشق را آتشین نمی‌داند. بنابراین استعاره‌ها، تشبیه‌ها و کنایه‌ها براساس جهان انیمیشنی تعریف می‌شوند. (همان)

ویژگی‌های غزل انیمیشن:

(۱) کاراکتر انیمیشنی:

در جهان انیمیشن «کاراکترها آفریننده کسان دیگری هستند و نباید تقلید شوند». (بکرم، ۱۳۹۷: ۱۰۹) انیمیشن گاهی برای برانگیختن دغدغه‌های انسانی از همذات‌پنداری کاراکترها در ساختار که شامل کشمکش‌ها، بحران‌ها و... می‌شود، بهره می‌برد اما این موضوع به مثابه مشابه‌سازی کاراکترهای زنده و انیمیشنی نیست بلکه انیمیشن می‌تواند هر ممکن و غیرممکنی را با تغییر فکر، سبک، طرح و یا حرکت به درآورد و کالبدی از عدم برای آن بیافریند.

شعر انیمیشن «برآیند هم‌افزایی انواع تخیلات شاعرانه و تخیلات انیمیشنی است که در آن برای نخستین بار در شعر جهان، آفرینش کاراکترهای انیمه‌ای و فضا سازی انیمیشنی پیشنهاد می‌شود که بر پایه و مایه جهان شاعرانه و زبان‌ورزی‌های آن خلق خواهند شد» (ر.ک مقدمه رشیدی، همتی، ۱۴۰۰: ۱۱۵). در شعر کارتونی دو نوع کاراکتر وجود دارد: (۱) کاراکتر انیمیشنی که از عدم خلق می‌شود و در جهان به ماهو موجود وجود ندارد. مانند: «آدمک لوزی دم‌دار»

از بطن مدار سی و سه، دلبری آمد/ در مردمکش بافته فسفر تن منقار

کیک ژله‌ای، صاعقه، مهمان عروسی / نه گربه و هفت آدمک لوزی دمدار «آذریک، وزن دنیا
(۱۴۰۱: ۵۴)

در این ابیات آدمک لوزی دمدار موجودی است که ذهن خلاق و تخیل‌محور شاعر خلق کرده است و ریشه‌های چنین موجودی در عالم واقع یافت نمی‌شود.

این‌گونه کاراکترها در غزل انیمیشن یافت می‌شود که پدیدار و اتمسفر آن ریشه در واقعیت ندارد. بنابراین رخداد نیز صرفاً تخیلی است و روایت در این نوع غزل‌ها می‌تواند تمثیلی باشد. پس هم پدیدار و هم رخداد در غزل انیمیشنی واقعیت‌گریز هستند.

و ۲) کاراکتر فانتزی که حاصل دخل و تصرف شاعر در واقعیت و محصول آفرینش شاعر است و بسیار از واقعیت فاصله دارد به گونه‌ای که انگار ریشه در واقعیت ندارد. مانند: «گل گوشتخوار موتورسوار».

شکسته، لب پنجره، بی‌قرار / گرسنه، گل عاشق گوشتخوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه / برایش بنفشه‌ترین سوگوار

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

_ مبار آب بی پشه بر پای من / نفس بی‌پشه، دم به دم زهرمار! (همان)

در کاراکتر «گل گوشتخوار» گل بودن ریشه در جهان واقع دارد اما ترکیب گل عاشق گوشتخوار در طبیعت یافت نمی‌شود. شاعر با بهره بردن از تصرف در واقعیت در اشعارش چنین موجودی خلق کرده است. بنابراین در غزل فانتزی پدیدار واقعی اما رخداد صرفاً تخیلی است و روایت در آن تمثیلی نیست.

۱) آرایه‌های انیمیشنی

الف: تشبیه:

در تشبیه چیزی که وجه اشتراکی با چیز دیگر داشته باشد به یکدیگر تشبیه و همانند می‌شود اما در تشبیه انیمیشنی پدیداری به پدیدار دیگر همانند و تبدیل می‌شود که هیچ شباهتی به یکدیگر ندارند و ماهیت آن پدیدار نیز عوض نمی‌شود. از این رو در غزل انیمیشن

بیش از تشبیه شاهد ناتشبییه‌گرایی هستیم زیرا عناصر و پدیدارها به چیزی تشبیه می‌شوند که میان آن دو پدیدار هیچ وجه شباهتی وجود ندارد.

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 (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

در این بیت غار ژله‌ای یک «ناتشبییه» است که بر اساس تعریف تشبیه شکل گرفته است با این تمایز که در تشبیه میان غار و ژله هیچ وجه شباهتی وجود ندارد. پس تشبیه در غزل کارتونی به گونه‌ای متفاوت از تعریف تشبیه خودنمایی می‌کند.

ب: استعاره

در استعاره انیمیشنی نویسنده دو پدیدار یا رخداد با ارتباط دور را با یکدیگر مقایسه می‌کند به گونه‌ای که استعاره در لغت به معنی عاریت گرفتن یا گرفتن است و در اصطلاح به سخنی گفته می‌شود که در غیر معنی حقیقی خود به کار می‌رود. در استعاره تشارک و تشابه هم درونی است و ظاهری، به همین دلیل تصویر هم شفاف است و هم مبهم.

در استعاره انیمیشنی ارتباط و علاقه، معنی حقیقی و مجازی بر مبنای مشابَهت نیست که از ارکان و عوامل تشبیه (مشبه، وجه شبه، ادات تشبیه و...) در آن استفاده شود بلکه در استعاره انیمیشنی وجه شبه حذف شده است و دو چیز همانند و یکی می‌شوند که هیچ وجه شباهتی بین آن‌ها وجود ندارد. در واقع استعاره انیمیشنی جنس سومی از آیکون و استعاره است.

چرخانده زمینم را در آن، پی هر دور/ هفت آدمک لوزی دمدار و اخبار

از قول پریسا نفر هفتم ناسا / گفته که زمین له شده در سینۀ آوار (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

«سینۀ آوار» استعاره از ویرانی و خرابی است آوار به انسانی تشبیه شده است که زمین در سینه‌اش له شده است.

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 (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

«غار ژله» ترکیب استعاری دیگری است که بر اساس ناتشبییه‌گرایی شکل گرفته وجه شبه بین غار و ژله وجود ندارد و بر خلاف تعریف معمول استعاره که ابهام و روشنی را به وضوح نشان می‌دهد در این ترکیب استعاری مخاطب در درک معنای آن دچار توقف و تأخیر می‌شود زیرا تصور غار ژله‌ای مبهم و غیرشفاف است.

بنابراین دو نوع استعاره انیمیشنی وجود دارد: (۱) استعاره انیمیشنی پیوندی مانند «کاکتوس موتورسوار» زیرا کاکتوس در موتورسواری با انسان شباهت دارد از این رو میان کاکتوس و انسان وجه شبه وجود ندارد بلکه توسط رخداد موتورسواری با انسان پیوند خورده است. (۲) استعاره انیمیشنی تشبیه

ج: تشخیص:

آنیمیسیم ادبی: آنیمیسیم به معنای جان و روح می‌باشد در این نگرش ادبی مظاهر طبیعت دارای روح و جان تصور می‌شوند و به نوعی روح‌گرایی برای تمام اشیاء و پدیده‌ها معتقد است. ریشه آنیمیشن نیز از آنیمیسیم به معنای جان بخشیدن و جاندار کردن گرفته شده است که به معنای نقاشی متحرک است. در ادبیات چندین نوع ارتباط میان اشیاء و جانداران یا آنیمیسیم وجود دارد از جمله:

(۱) تشخیص به معنای نسبت دادن صفات، رفتارها و افعال انسان به غیرانسان است. غیرانسان شامل همه موجودات از جمله، سنگ، خاک، فلز، گیاهان، جانوران و پدیده‌های ذهنی مانند غم، شادی و... می‌شود.

(۲) جاندارپنداری، علاوه بر این اگر ویژگی‌های موجودات زنده (انسان، جانوران و گیاهان) را به موجودات بی‌جان و پدیده‌های ذهنی نسبت بدهیم جاندارپنداری اتفاق افتاده است.

(۳) اسناد مجازی: نسبت دادن صفات و افعال و رفتارهای موجودات به یکدیگر اسناد مجازی است مثلاً «رویدن خورشید» نسبت دادن صفات گیاهان به خورشید است.

۴) آنیمیسیم زبانی: علاوه بر موجودات و پدیدارها در مکتب اصالت کلمه نیز آرش آذریک در شعر دال کلمات را نیز دارای روح و جان می‌داند و معتقد است کلمات در متن موجودات زنده‌ای هستند که می‌توانند افعال، صفات و رفتارهایی مانند موجودات زنده داشته باشند. از این رو در آنیمیسیم زبانی کلمات می‌توانند صفات و رفتارها و ویژگی‌های جمادات، نباتات، حیوان و انسان را بپذیرند. بنابراین اگر روایت تمثیلی شود در شعر دال که با آنیمیسیم زبانی مواجه هستیم تمثیل زبانی به وجود می‌آید. گزاره_کاراکتری اولین تشخیص جمله‌مند در ادبیات است که در غزل انیمیشن آشنایی‌زدایی از آنیمیسیم ادبی به شمار می‌رود اما در غزل‌های انیمیشن ارائه شده این گزاره نمود عینی نیافته اما در شعر دال گزاره_کاراکتری تعیین عینی یافته است.

۵) آنیمیسیم انیمیشنی: تمام جاندارپنداری‌های فوق با تمرکز بر وجه شبه و شباهت بین دو پدیدار یا جاندار اتفاق می‌افتد اما در آنیمیسیم انیمیشنی تشخیص و جان‌بخشی با فراروی از اصل وجه شبه اتفاق می‌افتد مانند شباهت میان سگ و مار در ابیات زیر که در واقع میان سگ و مار هیچ شباهتی نیست بلکه تشخیص بر اساس عدم شباهت به کار رفته است یا می‌توان از «هفت آدمک لوزی دم‌دار» نام برد که هیچ شباهتی میان، آدم، لوزی و دم‌دار بودن وجود ندارد و این تشخیص بر اساس عدم وجه شباهت ایجاد شده است.

غار ژله، هفت آدمک لوزی دم‌دار / با هفت نگهبان همه پیوند سگ و مار

سگ‌مار، اگر نیمهٔ سگ عاشق پونه‌ست / مارش، دو سه تا بره نهارش شده هر بار (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

مشخص است که شخصیت‌بخشی در غزل انیمیشن به گونه‌ای است که نویسنده با بهره‌گیری از رفتار کلامی و دادن زبان و لحن مناسب هر شخصیت، مخاطب را با هویت شخصیت‌ها آشنا می‌سازد. شخصیت‌های اصلی غزل، با شخصیت‌هایی باورناپذیر، پویا و فراتر از جهان واقع و فانتزی هستند. گفتگوها، کنش‌ها، و کشمکش‌ها، مکان، زمان همه و همه ناشی از نوع نگاه، شخصیت‌ها می‌باشد. بنابراین تشخیص انیمیشنی یعنی تشخیص و تجسم بخشیدن به اشیاء یا مظاهر طبیعت به صورتی غیرمعمول است، با این تفاوت که در تشخیص اشیاء و پدیدارها خصوصیات انسانی می‌یابند اما در تشخیص انیمیشنی خصوصیات و رفتارها به انسان تشبیه نمی‌شود بلکه منحصر به پدیدار یا شیء مورد نظر است.

چ: کنایه، با توجه به تعریف تشبیه و استعاره در غزل انیمیشن که بر ناتشبییه‌گرایی افراطی استوار است آذرپیک تکنیک کنایه انیمیشنی را در لباسی تازه و مطابق با جهان فانتزی و انیمیشنی استفاده کرده است.

پس از مرگ پشه گل از دست رفت/ و شد بر در بتکده کفش‌دار

خداوند قورباغه‌گان امر کرد/ شود گل در آن قلعه خدمتگزار (آذرپیک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

«شد بر در بتکده کفش‌دار» کنایه از نزول مقام و منزلت نزد مردم است که در این ابیات به شیوه‌ای تازه بیان شده است.

سر میز شامم نهنگان رامم/ بین سفره شاهانه شد بی‌درآمد

برای جهاز پر از آفتاب/ سی و هفت کشتی بی‌لنگر آمد (همان)

«سی و هفت کشتی بی‌لنگر» کنایه از کشتی‌هایی است که در راه توقف نمی‌کنند و به سرعت عازم مقصد می‌شوند.

ما در زمین کنارهٔ متنییم و هیچ‌وقت/ مضمون رویداد مهیبی نبوده‌ایم

با یک مگس سه روز و سه شب سیر مانده‌ایم/ مانند کرم داخل سیبی نبوده‌ایم

«مانند کرم داخل سیبی نبوده‌ایم» کنایه از انگل نبودن است که نویسنده با بهره بردن از فضای زندگی کرم و مگس به زیبایی این کنایه را خلق کرده است.

ح: صفت، یکی دیگر از تکنیک‌های بیانی در غزل انیمیشن صفت است. در تعریف معمول صفت گفته می‌شود که «صفت کلمه‌ای است که به اسم افوده می‌شود تا حالت یا چگونگی آن را بیان کند.» (ناتل خانلری، ۱۳۷۷: ۶۵) بنابراین کار صفت وصف اسم‌ها، یعنی واقعیت‌ها است. (محمدی، ۱۳۸۰: ۱۴۲)

با توجه به این تعاریف از صفت، در غزل انیمیشن صفت تعریف متفاوت‌تری می‌یابد زیرا در غزل انیمیشن صفت‌ها وصف واقعیت‌ها نیست و ممکن است صفت در جهان خارج بر اسم‌ها یا پدیدارها اطلاق نشود. در غزل انیمیشن پدیدارها از عدم خلق می‌شوند و صفت نیز می‌تواند عدم باشد و تنها در تخیل صورت بپذیرد از جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد.

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

پشه از عقابان پرنده‌تر است/ دلش چه غریب است در این دیار! (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۵)

در ابیات فوق «آب بی‌پشه» و «نفس بی‌پشه» صفتهایی هستند که در جهان در جهان واقع کمتر دیده شده یا اصلاً دیده نمی‌شود.

پشه خیره شد، آسمان تیره شد/ ندارد در این شهر دل اعتبار

پشه در پشه وقت قربان شدن/ خداوند؛ قورباغه شاخدار

«قورباغه شاخدار» ترکیب وصفی دیگری است که صفت آن با جهان واقعیت تطابق ندارد. از این رو در غزل انیمیشن با ترکیب‌های وصفی متفاوت و متنوعی روبه رو هستیم که تا به حال در غزل معاصر ماندنی نداشته است.

۲) تخیل انیمیشنی

اگرچه تخیل یکی از اصلی‌ترین ارکان شعر جهان تا امروز بوده است، اما این تخیل خلاق در غزل انیمیشن به عنوان یکی از شاخه‌های شعر انیمه به نهایت خود می‌رسد، نهایی که تا امروز بروز نداده است. «تخیل فرارونده در شعر انیمه‌گرا گونه‌ای تخیل هنری استعلایی است زیرا در این‌گونه، هم تخیل شاعرانه که بسیط‌ترین ساحت تخیل‌گرایی را در جهان هنری کلمه در ادبیات دارد از خود فراوری 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» (ر.ک مقدمه، مسیح، ۱۴۰۰: ۱۱۱) به این ترتیب واقع‌گرایی انیمیشنی پیشاپیش منتفی است و انیمیشن واقع‌گرا و انعکاسی جزء شعر انیمیشنی محسوب نمی‌شود و نوعی پویانمایی است. در غزل انیمیشنی تخیل شعری و تخیل انیمیشنی به هم‌افزایی رسیده و هوای تازه‌ای در تخیل ایجاد می‌شود در تخیل شعری با عناصری چون تشبیه، استعاره، محاکات و... مواجه هستیم و در تخیل انیمیشنی نیز با سوژه انیمیشنی (ناتشبه‌گرا) روایت غزل پیش می‌رود.

این باد وزان آه زمین است که آرام/ امروز کشید از گل صد صاعقه سیگار

هر حلقهٔ دودش چه به سگ مار شبیه است / انگار که سگ مار مداريست که هر بار (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۵)

در این بیت سیگار کشیدن گل صد صاعقه ناشی از تخیل خلاق شاعر در حیطهٔ صنعت انیمیشن و شعر فانتزی است که امور غیرقابل باور و دور از واقعیت را هستی می‌بخشد.

- مبار آب بی‌پشه بر پای من / نفس بی‌پشه، دم به دم زهرمار!

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

به گلدان اجدادی‌اش پشت کرد / سوار موتور یک‌دله رهسپار

به آنجا که از گوشتخواران تهی ست / به شهرگورو پرور بوکسار (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۶)

در ابیات فوق گل گوشتخوار سوار موتور می‌شود، به گلدان اجدادی پشت می‌کند و به شهر گوروپرور بوکسار سفر می‌کند. این افعال و کنش‌ها در مورد گل گوشتخوار تنها در جهان فانتزی صورت می‌پذیرد.

۳) روایت انیمیشنی

از لحاظ روایت غزل انیمیشن دارای یک روایت منسجم است که تمام ارکان روایت را در خود پرورش داده است از جمله فضاسازی، ابتدا، نقطهٔ اوج، گره‌افکنی و گره‌گشایی و پایان باز یا بسته دارد. زیرا غزل انیمیشن می‌تواند به علت حضور کاراکترها و جهان فانتزی، غزل انیمیشن دارای یک ساختار روایی مستحکم و منجم است.

شکسته، لب پنجره، بی‌قرار / گرسنه، گل عاشق گوشت‌خوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه / برایش بنفشه‌ترین سوگوار

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

- مبار آب بی‌پشه بر پای من / نفس بی‌پشه، دم به دم زهرمار!

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

به گلدان اجدادی‌اش پشت کرد/ سوار موتور یک‌دله رهسپار
 به آن‌جا که از گوشت‌خواران تهی‌ست / به شهر گوروپروور بوکسار
 _چه در کوله داری گل ریشه کن؟! / فقط پشه معشوق بی‌انتظار!
 _تو باید اجازه بگیري و بعد/ بسوزی پس از کوچ نسل بهار!
 پشه خیره شد، آسمان تیره شد/ ندارد در این شهر دل اعتبار
 پشه در پشه وقت قربان شدن/ خداوند؛ قورباغه شاخدار
 پس از مرگ پشه گل از دست رفت / و شد بر در بتکده کفش‌دار
 خداوند قورباغه‌گان امر کرد/ شود گل در آن قلعه خدمتگزار

غضب

قلعه

غم

قورباغه

قدم

بهار

انتقام

گل گوشت‌خوار (آذربیک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

در غزل فوق از ابتدای تا انتها با یک روایت منسجم و حضور کاراکترهایی خلاف عادت مواجه هستیم که هر یک با بیان جهان خاص خود زاویه دید منحصر به فردی در غزل انیمیشن ارائه می‌دهند. در این غزل روایت یک گل گوشت‌خوار بیان شده است که دل به یک پشه سپرده و اظهار می‌کند که نمی‌تواند حتی یک لحظه بدون حضور پشه طی کند. از این رو پشه را برمی‌دارد و از سرزمین اجدادی‌اش که گلدان بوده و گلدان نشان محدود بودن و یکجانشینی

است به همراه پشه سوار بر موتور به جای دیگری که خالی از گل گوشت‌خوار است کوچ می‌کند در این مکان که ظاهراً مکان مقدسی‌ست پشه طعمه قورباغه می‌شود و گل گوشت‌خوار در این بت‌کده به عنوان خدمت‌گذار انتخاب می‌شود.

۴) فضا‌سازی انیمیشنی

فضا‌سازی در انیمیشن با چگونگی ظهور اثر یا فرم آن رابطه متقابل دارد و اگر بخواهیم ریشه‌ای‌تر برخورد کنیم فضا‌سازی با دیزاین مترادف و هم‌ریشه است. در واقع فضای اثر به معنای مکان و زمان و موقعیت خلق اثر است. در غزل انیمیشن این ابزارها عبارتند است، آرایه‌های ادبی، توصیفات، ترکیبات، بازی‌های زبانی، کاراکترها و در نهایت انواع آشنایی‌زدایی‌هایی که در غزل اتفاق می‌افتد.

شکسته، لب پنجره، بی‌قرار / گرسنه، گل عاشق گوشت‌خوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه / برایش بنفشه‌ترین سوگوار

در این بیت نویسنده ابتدا با بیان حالت‌های احساسی و عواطف مانند شکسته بودن، بی‌قراری و گرسنگی خصوصیات کاراکتر روایت را توصیف می‌کند و با ذکر لب پنجره مکان را مشخص می‌کند. در ادامه نویسنده توضیح می‌دهد که گل گوشت‌خوار عاشق یک پشه شده و ماه در غم این فراق و بی‌قراری برای گل گوشت‌خوار سوگوار است. با این توصیفات و توضیحات مخاطب رفته رفته وارد متن روایت می‌شود. نکته قابل توجه در این روایت آن است که عواطف و احساسات شخصیت‌های متن تابع موجودی است که کاراکتر متن است. احساسات یک گل گوشت‌خوار، یک سگ‌مار یا یک آدمک لوزی دمدار صرفاً احساسات و عواطف این موجودات انیمیشنی و فانتزی است که گاهی این فضاها با دخل و تصرف در واقعیت نمود می‌یابد و گاهی از عدم خلق می‌شود. فضا‌سازی در بیت فوق متعلق به یک فضای فانتزی است و با تصرف در واقعیت پدیدارها و رخدادها نمود می‌یابد. بنابراین در این فضاها پدیدارها و رخدادها ریشه در واقعیت دارد اما در ابیات زیر که از یک غزل انیمیشن انتخاب شده است.

غار ژله، هفت آدمک لوزی دمدار / با هفت نگهبان همه پیوند سگ و مار

سگ‌مار، اگر نیمه سگ عاشق پونه‌ست / مارش، دو سه تا بره نهارش شده هر بار

سگ‌مار دلش عاشق دوشیزه بادست/ آواره و سرگشته هر بادیه، انگار

این باد وزان آه زمین است که آرام / امروز کشید از گل صد صاعقه سیگار

کاراکترها، مکان و زمان و حتی توصیفات فراتر از واقعیت و متعلق به جهان تخیل است. لذا پدیدارها و رخدادها در غزل انیمیشن ریشه در واقعیت ندارد. تفاوت ایماژها و تصاویر در در غزل انیمیشن و آثار سورئالیستی در آن است تصاویر در غزل انیمیشن از عدم خلق شده‌اند اما در تصاویر سورئالیستی فراواقعیت‌ها واقعیت پنداشته شده و نه خودآگاه، از سوی دیگر اکسپرسیونیسم یک واقعیت مسخ شده را در آثارشان نمود می‌بخشند، رومانتیسم‌ها واقعیت را توسط تخیل و احساس غلوآمیز جلوه می‌دهند. در نهایت کلیت مکاتب آوانگارد واقعیت استحاله یافته و واقعیت مسخ شده یا تصرف شده را انعکاس می‌دهند و تعداد اندکی از مکاتب انعکاس واقعیت‌ها هستند اما غزل فانتری ناواقعیت‌مند بوده و ارتباط با واقعیت را کاملاً کاهش می‌دهد. از این رو پدیدار واقعی و رخداد غیرواقعی است اما در غزل انیمیشن پدیدار و رخداد ریشه در واقعیت ندارند و قطع ارتباط با واقعیت است و از عدم خلق همه چیز خلق می‌شود. چیزی که در مسخ و استحاله واقعیت و غزل فانتری اتفاق نمی‌افتد و قاعدتاً فضا سازی تابع رخدادها و پدیدارها در غزل انیمیشنی و فانتری است.

نکته دیگر آن که فرم حاصل تکوین تصاویر در متن است که سبب شده تصاویر پراکنده همدیگر را کامل کنند و یک روایت منسجم یا یک فرم منسجم را تشکیل دهند.

۵) سوژه انیمیشینی

همان‌گونه که گفته شده سه نوع سوژه انیمیشنی وجود دارد: ۱. سوژه دکارتی_کانتی یا سوژه عقل‌گرا که با استفاده از مصالح حواس، پدیدارها و رخدادهای ذهنی می‌سازد.

به عنوان مثال در غزل زیر سوژه ذهن‌گرایانه و از سوژه دکارتی_کانتی تبعیت می‌کند.

شکسته، لب پنجره، بی‌قرار/ گرسنه، گل عاشق گوشت‌خوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه/ برایش بنفشه‌ترین سوگوار

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

- مبار آب بی‌پشه بر پای من / نفس بی‌پشه، دم به دم زهرمار!
 پشه از عقابان پرنده‌تر است / دلش چه غریب است در این دیار!
 به گلدان اجدادی‌اش پشت کرد / سوار موتور یکدله رهسپار
 به آن جا که از گوشت‌خواران تهی‌ست / به شهرگورو پرور بوکسار
 - چه در کوله داری گل ریشه کن؟! / فقط پشه معشوق بی‌انتظار!
 - تو باید اجازه‌گیری و بعد / بسوزی پس از کوچ نسل بهار!
 پشه خیره شد، آسمان تیره شد / ندارد در این شهر دل اعتبار
 پشه در پشه وقت قربان شدن / خداوند؛ قورباغه شاخدار
 پس از مرگ پشه گل از دست رفت / و شد بر در بتکده کفشدار
 خداوند قورباغه‌گان امر کرد / شود گل در آن قلعه خدمت‌گزار

غضب

قلعه

غم

قورباغه

قدم

بهار

انتقام

گل گوشت‌خوار (آذریک، وزن دنیا ۱۴۰۱: ۵۴)

در این غزل دو سوژه «گل گوشت‌خوار» و «پشه» وجود دارد. پشه نه تبدیل به موجودی خارق‌العاده و غیرواقعی شده و نه در بدنمندی‌اش تصرفی رخ داده است بلکه همان پشه

معمولی است اما گل گوشت‌خوار یک سوژه دکارتی-کانتی است زیرا در اثر تصرف ذهن در واقعیت پدیدار شده و تبدیل به موجودی تخیلی شده به گونه‌ای که سیگار می‌کشد، سوار موتور می‌شود و می‌رود در بتکده‌ای ساکن می‌شود و... پس ذهن با تصرف در واقعیتی به نام گل‌گوشت‌خوار با استفاده از قوه تخیل به او صفات و رفتارهایی را نسبت می‌دهد که تنها در اثر عمل ذهنی رخ می‌دهد و وابسته به تن و بدنمندی نیست. دکارت، حقیقت آدمی را ذهن و آن را به طور کلی از جسم، مستقل و متمایز می‌داند از این رو بهترین راه شناخت طبیعت نفس، دانستن این مطلب است که نفس جوهری به کلی متمایز از بدن است زیرا تحقیق در این که ما -که فکر می‌کنیم هیچ چیز جز فکر شک‌اندیش ما حقیقت یا حتی وجودی ندارد- چه هستیم، آشکارا به این نتیجه می‌انجامد که وجود ما نیازی به امتداد، شکل، واقع بودن در مکان یا چیز دیگری از صفات بدن یا جسم ندارد. (Descartes, 2003: 24) در غزل‌هایی با سوژه دکارتی-کانتی نیز بدن و بدنمندی دچار دگرگونی یا تغییر نمی‌شود بلکه اموری که نیازی به امتداد شکل و مکان ندارد دچار دگرگونی و تغییر می‌شود. مانند عشق گل گوشت‌خوار به پشه که یک امر ذهنی و انتزاعی می‌باشد.

در ابیات زیر

شکسته، لب پنجره، بی‌قرار / گرسنه، گل عاشق گوشت‌خوار

دلش را به یک پشه بخشیده، ماه / برایش بنفشه‌ترین سوگوار

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

دل سپردن ماه به پشه استفاده از مصالح حسی و خلق تصاویر ذهنی است. در بیت بعد نیز سیگاری بودن گل گوشت‌خوار از نمودهای سوژه دکارتی-کانتی در غزل انیمیشن است. زیرا گل گوشت‌خوار کاراکتری در جهان واقع است که در ذهن رخدادها، وقایع، مکان‌ها و زمان‌های غیرواقعی و خیالی را تجربه می‌کند.

به گلدان اجدادش پشت کرد / سوار موتور یکدله رهسپار

در این بیت نیز سوژه دکارتی-کانتی است زیرا گل گوشت‌خوار سوار موتور شده است. سوار موتور شدن رخدادی است که مصالح آن این جهانی اما در کل تصویر توسط ذهن و امور تخیلی ذهن خلق شده است.

پس از مرگ پشه گل از دست رفت/ و شد بر در بتکده کفشدار

خداوند قورباغه‌گان امر کرد/ شود گل در آن قلعه خدمت‌گزار

در این ابیات نیز کفش‌دار شدن و خدمت‌گذار شدن گل گوشت‌خوار نمودهای سوژه دکارتی_کانتی است. زیرا گل گوشت‌خوار در موقعیت‌ها، مکان‌ها و زمان‌های غیرقابل باوری حضور دارد که آن‌ها را تنها می‌توان در ذهن تصور کرد.

برای دکارت، ذهن یا فاعل اندیشه عبارت است از چیزی که شک می‌کند، می‌فهمد، ادراک می‌کند، به ایجاب و سلب حکم می‌کند، می‌خواهد، نمی‌خواهد، و همچنین احساس می‌کند (Descartes, 1637:15). پس او تصور خود از ذهن را به فعالیت‌هایی مانند ادراک حسی و تخیل بسط می‌دهد، در حالی که این فعالیت‌ها نزد مدرسی‌ها به یک بدن دارای نفس، به عنوان یک فاعل، نسبت داده می‌شود. (Rozemond, 2008: 374) در این اثر گل گوشت‌خوار به عنوان یک حقیقت یا پدیداری در طبیعت معرفی می‌شود که توسط ذهن و قوه تخیل در طبیعت آن تصرف، تغییر و دگرگونی رخ داده است. به گونه‌ای که گل گوشت‌خوار از ابژه به سوژه اندیشنده تبدیل شده که می‌فهمد، درک می‌کند، عاشق می‌شود، غمگین می‌شود و... و این افعال محصول ذهن آدمی است. زیرا ذهن عبارتند از «مجموعه‌ای از حالات و رویدادها مثل افکار، باورها، عواطف، قصدها، احساسات، امیال، اهداف و ادراکات حسی که در کل حیات ذهنی هر شخص را تشکیل می‌دهد. (دهباشی و شجاعی، ۱۳۹۵: ۲)

۲. سوژه مرلپونتی که با توجه به بدن‌مندی و ویژگی‌های فیزیولوژیکی سامان می‌یابد. در این غزل‌ها با سوژه مرلپونتی مواجه نبودیم لذا از ذکر مثال صرف‌نظر می‌کنیم.

۳. سوژه دکارتی_پونتی که حاصل رویکردهای ذهنی و حواس پنجگانه است.

غار ژله، هفت آدمک لوزی دمدار/ با هفت نگهبان همه پیوند سگ و مار

سگ‌مار، اگر نیمه سگ عاشق پونه‌ست/ مارش، دو سه تا بره نهارش شده هر بار

سگ‌مار دلش عاشق دوشیزه بادست/ آواره و سرگشته هر بادیه، انگار

این باد وزان آه زمین است که آرام / امروز کشید از گل صد صاعقه سیگار

هر حلقه دودش چه به سگ‌مار شبیه است/ انگار که سگ‌مار مداريست که هر بار

چرخانده زمینم را در آن، پی هر دور/ هفت آدمک لوزی دمدار و اخبار

از قول پریسا نفر هفتم ناسا/ گفته که زمین له شده در سینه آوار

زیرا که خودش دیده شبی، خرس بزرگی/ بلعیده شده با بدل هفت سگ‌ها

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 فسفر تن منقار

کیک ژله‌ای، صاعقه، مهمان عروسی/ نه گربه و هفت آدمک لوزی دمدار (آذربیک، وزن دنیا

(۱۴۰: ۵۴)

در غزل فوق سوژه‌هایی چون «آدمک لوزی دم‌دار، گربه و سگ‌مار» وجود دارد. آدمک لوزی دم‌دار یک سوژه دکارتی-پونتی است زیرا از یک سو با موجودی روبه رو هستیم که از لحاظ بدن‌مندی و ویژگی‌های بدنی در جهان واقع آن تصرف شده یعنی از لحاظ بدن‌مندی لوزی و آدمک پدیدارهایی در جهان واقع‌اند اما دم‌دار شدن آن‌ها توسط امور ذهنی و تخیلات اتفاق افتاده است و از سوی دیگر با توجه به ویژگی‌های بدنی در مکان و زمان‌های مخصوص به خود حضور دارد و ذهن فضاهایی را برای حضور آن‌ها ترسیم کرده که تنها مختص به این موجود و موجودیت این پدیدار عجیب‌الخلقه است. پس سوژه در این غزل دکارتی-پونتی بوده و اتفاقات و رخداد نیز تابع این نوع سوژه هستند. «گل صد صاعقه» سوژه دیگری است که از یک سو ماهیت دکارتی-کانتی دارد و از سوی دیگر ماهیت بدن‌مند مرلوپونتی زیرا علاوه بر دخل و تصرف در ابژه بودن آن در تن و بدن آن نیز دخل و تصرف شده لذا می‌توان این گونه پدیدارهای خلق شده را سوژه دکارتی-پونتی نام نهاد. ماهیت بدن‌مند گل در «گل صد صاعقه» متحول و دگرگون شده است و این تغییر به واسطه دخل و تصرف در بدن و تن آگاه گل رخ داده است. زیرا در نگاه مرلوپونتی و اخلاقی، بدن‌مندی به مثابه توانمندی حسی و حرکتی، آمیخته با قصدیت ادراکی، چگونگی جهت یافتن سوژه را در جهان رقم می‌زند. من به واسطه جهان از بدنم آگاهم، همان طور که به واسطه بدنم از جهان آگاهی دارم. بدن من، ابزاری

برایِ فعالیت من نیست، بلکه ادراک به واسطهٔ بدن‌مندی، زیر آستانهٔ قصد و آگاهی عمل می‌کند. (کارمن، ۱۳۹۰: ۱۵۶)

غار ژله، هفت آدمک لوزی دمدار/ با هفت نگهبان همه پیوند سگ و مار

سگ‌مار، اگر نیمهٔ سگ عاشق پونه‌ست/ مارش، دو سه تا بره نهارش شده هر بار

در این ابیات تمام کاراکترها با این که ریشه در جهان واقع دارند همه ساختهٔ ذهن هستند. نگهبانانی که پیوند سگ و مار هستند تشکیل موجوداتی داده که با توجه به این پیوند نمودهای خاص این پیوند را به مخاطب نشان می‌دهد به عنوان مثال سگ‌ماری که نیمهٔ سگ آن عاشق پونه است و نیمهٔ مار برای نهار دو سه بره را می‌خورد. با توجه به این که مرلپونتی می‌گوید من با بدنم می‌اندیشم در اینجا نیز سگ‌مار با بدنش جهان تازه را می‌اندیشد زیرا نه سگ است و نه مار. بلکه موجودی غیرواقعی و کاملاً ذهنی است. ادراک امری وابسته به بدن است که به حس‌های منفرد بدن محدود نمی‌شود، ادراک «دریافتن» به واسطهٔ بدن‌مندی است، بدون این که در مورد آن حکمی صادر شود و یا حتی دربارهٔ آن اندیشه و تأمل شود. ادراک، حسیتی است که دانستن به شیوهٔ بدنی (و نه از طریق ذهن) را ممکن می‌کند. (خبازی‌کناری و سبطی، ۱۳۹۵: ۸۲) «حس کردن چیزی به این معنا صرف ثبت کردن یا احساس کردن آن نیست، بلکه دریافتن آن، یا سر در آوردن از آن است» (کارمن، ۱۳۹۰: ۹۸)

نتیجه‌گیری:

با توجه به بررسی جزء به جزء ویژگی‌های غزل انیمیشن و فانتزی این نوع غزل دارای شاخصه‌های سبکی منحصر به فردی است که به صورت بسامد تعمدی در آثار آذریک تکرار شده است تا پیش از غزل انیمیشن و فانتزی پویانمایی تنها در عرصهٔ سینما و غالباً در ادبیات کودک به صورت واقع‌نگاری داستان‌های تاریخی و اسطوره‌ای به صورت انیمیشن رخ می‌داد، اما با ورد انیمه به عرصهٔ شعر کوتاه در کتاب جنبش ادبی ۱۴۰۰ این رویکرد به غزل نیز راه یافت و توانسته است. شاخصه‌های متمایزی را ارائه دهد. در این نوع غزل با انواع کاراکترها و انواع سوژه‌ها مواجه هستیم که سوژهٔ دکارتی-کانتی و دکارتی-پونتی بیشترین بسامد را دارند. خلق موجوداتی از عدم و ساختن مکان‌ها و زمان‌ها و رخدادها و پدیدارهای ذهنی از ویژگی‌های دیگر این نوع غزل است.

منابع:

آذربیک، آرش، (۱۳۹۶)، *غزل فانتزی*، www.orianism.com.

آذربیک، آرش، (۱۴۰۱)، *ماهنامه وزن دنیا*، شماره ۲۲، الکترونیکی.

آذربیک، آرش، سوشیان، ستی‌سارا، (۱۴۰۱)، «شعر کارتونی و کارکرد متامورف در آن»، *پژوهشنامه اورمزد*، دوره ۱۳، شماره ۶۰، ۳۷-۴۰.

آذربیک، آرش، سوشیان، ستی‌سارا، (۱۴۰۱)، «غزل کارتونی و دکترین عدم‌نگاری» *نشریه مطالعات نقد زبانی و ادبی*، شماره ۲۰، صص ۵-۲۶.

آریان‌پور، عباس و منوچهر آریان‌پور، (۱۳۸۵)، *فرهنگ انگلیسی به فارسی*، تهران: امیرکبیر.

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

بنی‌اسدی، زینب، صرفی، محمدرضا، آقاعباسی، یدالله، صفورا، محمدعلی، (۱۳۹۷)، *مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی*، (بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید) «مطالعات فرهنگ و ارتباطات»، سال نوزدهم شماره ۴۴، صص ۲۲۸-۲۰۳.

پریموزیک، د، ت، (۱۳۸۷)، *مرلویونتی، فلسفه و معنا*، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: نشر مرکز.

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

دهباشی، مهدی، شجاعی، نسرین، (۱۳۹۳)، «تحلیل و ارزیابی رهیافت‌های گوناگون در رابطه ذهن و بدن و نظر غالب ارسطو»، *پژوهش‌های علوم انسانی نقش جهان*، دوره جدید، سال اول، شماره ۱، صص ۱-۱۶.

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

رشیدیان، علی، (۱۳۸۴)، *هوسرل در متن آثارش*، تهران: نی.

- ساروخانی، باقر، (۱۳۷۰)، *درآمدی بر دایره‌المعارف علوم اجتماعی*، تهران: کیهان.
- کاپلستون، ف.چ، (۱۳۸۸)، *تاریخ فلسفه (فیلسوفان انگلیسی از هابز تا هیوم)* مترجم: امیر جلال‌الدین اعلم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- کارمن، تیلور، (۱۳۹۰)، *مرلوپونتی، ترجمه مسعود علیا*. تهران: ققنوس.
- لیتل، دانیل، (۱۳۷۳)، *تبیین در علوم اجتماعی*، عبدالکریم سروش، تهران: مؤسسه فرهنگی صراط.
- محمدی، عباسقلی، (۱۳۸۰)، *رازهای خلق یک شاهکار ادبی*، مشهد: انتشارات دانشگاه فردوسی.
- مرلوپونتی، موریس، (۱۳۹۱)، *جهان‌آدرک*، ترجمه فرزاد جابرالنصار. تهران: ققنوس.
- مسیح، نیلوفر، (۱۴۰۰)، *جنس سوم (عاشقانه‌های یک فرازن)*، چاپ نخست، کرمانشاه: دیپاچه.
- مظلومی، احسان، (۱۳۹۸)، *کلید/نیمیشن*، چاپ چهاردهم، تهران: کلید آموزش.
- مهدی خبازی کناری صفا سبطی، (۱۳۹۵)، «*بدن‌مندی در پدیدارشناسی هوسرل*، مرلوپونتی و لویناس»، سال سوم شماره، دوازدهم، صص ۷۵-۹۸.
- ناتل خانلری، پرویز، (۱۳۷۷)، *دستور زبان فارسی*، تهران: توس.

Descartes, René (1637). Discourse on the Method of Rightly Conducting the Reason and Seeking Truth in the Science, {<http://www.literature.org/authors/descartes-rene/reason-discourse/>}, Accessed 01/05/2010

Descartes, René (2003), *The Principles of Philosophy*, University of Glasgow. Descriptive Application. Stanford: Stanford University Press

Merleau-ponty, M. (2005) *phenomenology of perception*, translated by colinsmith. (firstpublished (1962), new York and London: routledge.

Rozemond, Marleen (2008), "Descartes's Dualism", in Broughton,