

An Analysis of Grotesque Elements in the Spatial and Characterization of Japanese Black Anime

With an emphasis on paprika anime

Zahra Moghimi*

Akram Ghasempour**

Abstract

Modern man in today's crowded society and world is full of repressed desires and emotions. He is always trying to find a way to get out and eliminate his unpleasant feelings. For this reason, it is possible to turn to cases that are reprehensible in society and in terms of moral and human values, one of the ways to achieve the emotions that have accumulated deep within human beings is to identify with various fantasies with the help of imagination. This can be done with the help of black cinema. The frames and scenes in the black anime convey feelings such as fear, disgust, emptiness and emptiness due to their aesthetics and unique structure, according to their content and content. Grotesque's works have the same function, and it can be said that some Japanese animations are imbued with elements of grotesque.

The purpose of this study is to investigate the structure and nature of animation, especially Japanese anime, and to investigate the influence of Grotesque on characterization, space making and narration of black works which is done in a descriptive and analytical manner. Understanding the function of the elements of grotesque in films requires analysis

Keywords: Animation, Anime, Grotesque, Black Fantasy, Characterization, Space Creation.

* MSc Student of Sooreh University (Corresponding Author), taramogimi@gmail.com

** Faculty Member of Sooreh University, akramghasempour@yahoo.com

Date received: 06/10/2024, Date of acceptance: 29/12/2024



واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت پردازی انیمه های سیاه ژاپنی با تاکید بر انیمه ی پاپریکا

زهرامقیمی*

اکرم قاسمپور**

چکیده

انسان مدرن در اجتماع و جهان پرهیاهوی امروز، مملو از امیال و احساسات سرکوب شده است. او همیشه تلاش می کند راهی برای برون ریزی و از بین بردن احساسات نامطلوب خویش پیدا کند. یکی از راههای دستیابی به احساساتی که در اعماق وجود آدمی ته نشین شده است، همذاتپنداری با فانتزی های هنجارشکن، پیچیده و یا عمیقی است که در برخی انیمه ها وجود دارد. انیمه ی پاپریکا سرشار از تصاویر شگفت انگیز و متناقض است، این انیمه می تواند میل انسان را به تاریکی، نامیرایی و اکتشاف، ارضا کند. انیمه ی پاپریکا کارناوالی را به تصویر می کشد که کلاژی (Collage) از فرهنگ ها، مذاهب، سمبل ها و وقایع ملت های مختلف است که مرز بین رؤیا و هنر با جهان واقعی است و می توان آن را مصداقی بر نظریه ی کارناوال باختین دانست. سؤال این است که به کارگیری عناصر گروتسک چه تأثیری بر فضا سازی، شخصیت ها و به طور کل روایت اثر می گذارد؟ این مقاله در تلاش است بر اساس نظریه ی کارناوال باختین، تأثیر عنصر گروتسک در انیمه ی پاپریکا با تحلیل سبک شناسانه و زیبایی شناسی بصری، بررسی کند. نتیجه ی این بررسی نشان می دهد، عناصر گروتسک در پاپریکا می توانند هویت متفاوت و شفاف تری به فضا و شخصیت های انیمیشن ببخشند. گروتسک رهایی بخش، به سرکوب ها، میل ها

* دانشجوی ارشد دانشگاه سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول)، taramoqimi@gmail.com

** عضو هیئت علمی دانشگاه سوره، تهران ایران، akramghasempour@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۰/۰۹



و چشمداشت‌ها و تخیلات ناممکن یا پردشده‌ی انسان می‌پردازد و جهانی ناشناخته را به انسان معرفی می‌کند

کلیدواژه‌ها: انیمه، انیمیشن، گروتسک، فانتزی، پاپریکا، باختین.

۱. مقدمه

فرهنگ‌های گوناگون متناسب با امکاناتی که دارند، موقعیت‌هایی را پدید می‌آورند که به‌واقع، بازتابی از اجتماع مردم هستند. انیمیشن‌ها، آثار سینمایی و نمایش‌های مختلفی که وجود دارد، خارج از این گفتار نیستند و اتفاقاتی که در جهان جریان دارد بر آن‌ها تأثیر می‌گذارد. انیمیشن‌ها را با در نظر داشتن ساختار محتوایی و هویت بصری یا شکل ارائه‌ی آن، می‌توان دسته‌بندی کرد. شخصیت‌پردازی و فضاسازی انیمه‌های ژاپنی گویی از یک الگوی خاص پیروی می‌کند. نوع انیمیت، پالت‌های رنگی، خشم‌ها، کشتارها، وحشت‌ها، موجودات عظیم‌الجثه و... در برخی انیمه‌ها به شکل اغراق‌آمیز و هنجارشکنی حضور دارد.

جهان متفاوتی که انیمه‌ی پاپریکا در شکل یک رؤیا معرفی می‌کند، آشکارکننده‌ی دنیایی کاملاً متفاوت با تناسبی جداگانه از تعارف پیشین است و دنیای واقعی ناگهان و به‌طور کامل برای ما بیگانه می‌شود. فضاسازی یعنی ایجاد جهانی احساسی، بصری و معنایی که قصد دارد مخاطب را در خود غرق کند، گویی جهانی تازه خلق می‌شود. کاربرد گروتسک در انیمه‌های ژاپنی، مرز باریکی با فانتزی در انیمه‌ها دارد به شکلی که غالب انیمه‌ها فانتزی هستند اما نمونه‌های محدودی ویژگی‌های گروتسک دارند. در اینجا می‌توان این سؤال را مطرح کرد که **تصاویر و قاب‌های** انیمه‌های ژاپنی چگونه پذیرای ویژگی‌های گروتسک می‌شوند؟ تعریف جامع و کاملی از گروتسک نمی‌توان یافت چراکه مفهومی چندوجهی و گسترده است و با یک جمله‌ی ثابت و مشخص نمی‌توان کارکرد و ابعاد گسترده‌ی آن را دربر گرفت. از بررسی عناصر و مؤلفه‌هایی که در نظریه‌های مختلف به آن‌ها اشاره شده و مکاتبی که آثار آغشته به عناصر گروتسک را دارا هستند می‌توان بازه‌ی چرستی و استفاده‌ی گروتسک را پیدا کرد؛ برای مثال هنگامی که در یک مکتب هنری ترکیب‌بندی‌ها و قواعدی استفاده می‌شود که انزجار، وحشت و دیگر احساسات این‌چنینی را برمی‌انگیزد، می‌توانیم بگوییم خصوصیات این مکتب می‌تواند به خصوصیات گروتسک نزدیک باشد و برای مطمئن شدن از این موضوع باید مؤلفه‌ها و عناصر گروتسک را که در نظریه‌های مختلف ارائه شده، واکاوی کرد.

بعضی از انیمه‌ها که عناصر گروتسک، مثل مظاهر نامأنوس افراط و اغراق، استهزا، آیینهای معجون با اجزای ناهمگون، ضد و ... دارند، می‌توانند انعکاس‌دهنده‌ی کنش‌های مردم در جهان مدرن مانند جنگ‌ها، تخریب‌های محیط‌زیست، زیاد شدن جمعیت، فقر، خشونت و ... باشند. گروتسک بخشی از زندگی آدمی و دشواری‌های او را به تصویر می‌کشد. گروتسک در لغت به معنای عجیب و غریب، اما در اصطلاح هنری و ادبی، به سبکی اطلاق می‌شود که در آن عناصری متضاد و نامتجانس، به گونه‌های غیر طبیعی و اغراق‌آمیز، حسی آمیخته از دافعه و جاذبه ایجاد می‌کند. گروتسک به این دلیل اهمیت پیدا می‌کند که بیان‌کننده‌ی شکل عمیقی از خواسته‌های بشر است، چه آن‌ها که قابل بیان هستند و محدودیت ندارند و چه گره‌هایی که در پشت‌صحنه‌ی انسان قرار دارند و مورد توجه قرار نمی‌گیرند. این گونه زشتی‌های زندگی به شکل دیگری تعبیر می‌شوند. انسان مدرن با توجه به شرایط روزمره‌ی اجتماعی و سیاسی و در هم تنیدگی ذهن خود دچار تضادهایی می‌شود. می‌توان چنین گفت که انسان برای امان گرفتن از این احساسات به هنری رو می‌آورد که از طرفی آنچه در ذهنش وجود دارد را بیرونی سازد و در آثار دراماتیک، با کاراکترها همزادپنداری کند و از نگاه دیگر، نتیجه‌ی خیال‌پردازی‌های روزمره خود را که هیچ‌گاه امکان به وقوع پیوستن آن وجود ندارد در قالب یک اثر هنری ببیند. گروتسک گاهی جنبه کمدی و گاهی روح اغراق‌گویی محض و عشق به افراط و رکیک نگاری دارد.

نظریه‌پردازی به نام باختین ایده‌ی کارناوال را بیان می‌کند. این اصطلاح به معنی نفوذ و تاثیر منطبق و روحیه‌ی کارناوال در ساختار و محتوای آثار ادبی و فرهنگی است. یک جشن همگانی و موقت، که در آن سلسله مراتب اجتماعی معکوس می‌شود. این ایده به ما در فهم عملکرد و کنش گروتسک در انیمه‌ی پاپریکا یاری می‌کند. حوادثی که در جریان فیلم‌نامه وجود دارد با ماهیت گروتسک هم‌راستا است. از نگاه باختین انسان بر اطرافش و اطراف بر انسان، اثرگذار است. این تأثیرات به عمق احساسات و تفکرات یک انسان می‌تواند نفوذ کند و در ناخودآگاه او تجلی یابد.

۲. پیشینه‌ی موضوع

تفاوت مهم این پژوهش با سایر پژوهش‌هایی که با این موضوع پیش رفته‌اند در بررسی کیفیت‌های گروتسک در دنیای انیمیشن ژاپن است. ساختار متفاوت این انیمه‌ها چه از نظر بصری و چه از نظر محتوا محوریت این پژوهش است.

تحلیل طراحی شخصیت و فضا سازی آثار سیلویین شومر از منظر گروتسک / زهره ملایری
استاد راهنما: فرزاد معافی / دانشگاه هنر سوره / نیمسال دوم ۹۸_۹۷

زهره ملایری سبک آثار سیلویین شومر را مورد بررسی قرار داده و فرض او این است که مؤلفه‌های آثار وی و ویژگی‌ها و کیفیت‌هایی که به این آثار، اضافه می‌کند، از مؤلفه‌های گروتسک برخوردار است. در این پژوهش تلاش شده، بامطالعه‌ی معطوف به فرم در آثار شومر، ویژگی‌های فنی مؤثر در موفقیت آثار او برای ایجاد دستورالعمل مناسب برای ساخت انیمیشن، استخراج شود.

سلمان صدیق/هنرهای زیبا ۱۳۹۶/در مقاله‌ی «بررسی ضرورت تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن» از اهمیت و ارزش تخیل و فانتزی صحبت می‌کند که باعث ایجاد شدن جذابیت بیشتر برای مخاطب می‌شود و مسئله‌ی اساسی آن مقاله این است که ویژگی‌های تخیل و فانتزی را بشناسد و با تکیه بر دیدگاه نظریه‌پردازان و متخصصان در این زمینه، تعاریف تخیل و فانتزی بررسی شود و انیمیشن‌های سینمایی بر این اساس مورد نقد و بررسی قرار گیرند.

بررسی ابعاد و عناصر گروتسک در ادبیات داستانی معاصر فارسی/معصومه دلفان/استاد راهنما:

دکتر منوچهر جوکار/دانشگاه شهید چمران اهواز/بهمن ۱۳۹۸

این پژوهش در نظر دارد میزان بهره‌گیری داستان‌نویسانی را از گروتسک و عناصر گروتسک مورد بررسی قرار دهد تا عناصر و ابعاد گروتسک در ادبیات داستانی معاصر فارسی، ویژگی‌های و مؤلفه‌های بنیادی گروتسک در آثار نویسندگان، رابطه‌ی میان عناصر گروتسک در ادبیات داستانی معاصر فارسی با وقایع و حوادث اجتماعی و فرهنگی و سیاسی جامعه را پیدا کند.

بررسی تأثیر ادبیات گروتسک بر تصویرسازی چهل سال اخیر ایران/شادی مهدوی/استاد

راهنما: دکتر علیرضا اصفهانی زاده/دانشگاه هنر پردیس فارابی/بهمن ۹۶

این پژوهش تأثیرگذاری ادبیات گروتسک بر تصویرسازی چهل سال اخیر ایران را و تأثیر ادبیات گروتسک بر دوره‌های مختلف را بررسی کرده است. همچنین جایگاه ویژه‌ی تصویرسازی معاصر ایران در سطوح بین‌الملل و تأثیری که تصویرسازان معاصر ایران از ادبیات گروتسک گرفتند مورد بررسی قرار داده است.

جنبه‌های زیبایی‌شناختی گروتسک در آثار انیمیشن بیل پیلیمپتون/فاطمه مبارکی/استاد راهنما:

محمدعلی صفورا/دانشگاه تربیت مدرس/شهریور ۹۴

فاطمه مبارکی در این پژوهش انیمیشن‌های بیل پیلیمپتون که ساختاری گروتسک دارند از منظر زیبایی‌شناسی بررسی کرده است. علاوه بر بررسی دیدگاه‌های مختلف پژوهشگران به مقوله گروتسک تعاریف و توضیحات نظری پیرامون گروتسک کاویده شده و سپس عناصر، اهداف و کارکردهای گروتسک به‌ویژه بر اساس نگاه فیلیپ تامسون بررسی شده است.

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۱۹۷

حسن زیربایی در مقاله‌ی «سینمای مستند انیمیشن، پارادوکس خیال و واقعیت» از محدوده‌ی تفکیک دنیای زنده و مستند و انیمیشن می‌گوید و غیرواقعی بودن را مفهومی جز دور بودن از واقعیت‌های پیرامون زندگی ما نمی‌داند. در این پژوهش آمده که

به عقیده‌ی پسا ساختارگرایان دسترسی به واقعیت ناممکن است و دسترسی به هر واقعیتی تنها از طریق متن امکان‌پذیر است بنابراین خارج از حوزه‌ی زبان امکان دسترسی به واقعیت وجود ندارد چون ذهن انسان نمی‌تواند از حوزه‌ی زبان خارج شود و این خود آیا دلیلی نیست که به این منطق روی آوریم که اگر نمی‌توانیم هیچ واقعیتی را به‌طور کامل بازتاب دهیم و همه‌شان کم‌وبیش اسیر ذهنیت هستند و این خود یک اصل جاری و واقعی در فیلم‌های مستند است، چرا دنیای خیالی و ذهنی انیمیشن جایگزین و مترادف آن نباشد؟

این مقاله از این جهت می‌تواند به موضوع پژوهش ما کمک کند که ارتباط بین واقعیت و میزان وفادار بودن یا نبودن قصه به واقعیت را با جهان خیال و رؤیا بررسی می‌کند.

حسن حسینی نیز دنیای فیلم‌سازی و جهان تیمبرتون را با پس‌زمینه‌ی کار انیمیشن، در جستاری تحت عنوان «سینمای امروز: بازگشت تیمبرتون» بررسی می‌کند. اینکه چگونه ذهنیت امروزی او شکل گرفته منابع الهام او چگونه بوده است و با توجه به گفته‌های خود برتون، این نکته مؤکد است که فیلم‌هایش درواقع، گوشه‌هایی از زندگی خود او هستند.

۳. چهارچوب مفهومی

۱.۳ تاریخچه و تعریف انیمه

کلمه «انیمه» (Anime) از لفظ ژاپنی انیمشون، ترجمه‌ی مستقیمی از کلمه‌ی انگلیسی انیمیشن (Animation) است. انیمه در اصل حاوی مجموعه‌های تلویزیونی به وجود آمده در ژاپن، نمایانگر شخصیت‌های برجسته و متفاوت، داس تانگویی‌های طویل و زیبایی‌شناسی منحصر به فرد شده است. انیمه و محصولات مرتبط، مانگا) کمیک یا رمان‌های گرافیکی که سرمنشاء آن ژاپن است و انیمه‌های بسیاری تحت تأثیر آن‌ها ساخته شدند)، اسباب‌بازی‌ها، عروسک‌های اکشن و بازی‌های ویدیویی بارزترین صادرات ژاپن است. در کشور ژاپن هر محصول انیمیشنی را انیمه می‌گویند، اما خارج از این کشور، واژه «انیمه» منحصر به ژاپن است. گرافیک، رنگ‌بندی، طراحی شخصیت و فانتزی آن‌ها تا حدی با یکدیگر هارمونی دارد. این انیمه‌ها، با انیمیشنهای دیگر شرکتها، مانند دیزنی و پیکسار متفاوت هستند.

در ابتدای سده بیستم، شاهد شروع ساخت نخستین انیمه‌ها هستیم. قدیمی‌ترین انیمه‌ای که شناخته شده است و از فیلم‌سازان ژاپنی در دسترس است و در آن به تجربه‌های متفاوت پرداخته بودند در سال ۱۹۰۷ تولید شده، انیمه‌ای متشکل از پنجاه فریم که به‌طور مستقیم روی نوار سلولوئید کشیده شده است. این انیمیشن بینام که در چند ثانیه یک مفهوم را منتقل می‌کند، پسری را در حال نوشتن حروف چینی نشان می‌دهد که به سمت بیننده برمی‌گردد، کلاهش را از سرش برمی‌دارد و سلام می‌کند. این اثر طبق تعریف انیمیشن، انیمیشن محسوب می‌شود اما تنها سه ثانیه دارد. یک دهه بعد از آن، اثری به نام ناماکورا گاتانا (Namakura Gatana) در سال ۱۹۱۷ ساخته شد که داستان یک سامورایی و شمشیر او است، این انیمیشن صامت، نقطه‌ی شروعی برای انیمیشن ژاپن به حساب می‌آید و در سال ۲۰۰۸ در یک عتیقه‌فروشی، در اوساکا پیدا شد.

انیمه، با هنرمندان گوناگون و استودیوهای مختلف، سبک‌های متنوعی را به تصویر می‌کشد و هر استودیو، نگاه و برداشت خاص خود را از این هنر ارائه می‌دهد. در برخی از فیلم‌ها و سریال‌های انیمه، از شیوه‌های اغراق‌آمیز هم در طراحی و هم در متحرک‌سازی به‌طور گسترده استفاده می‌شود. در مقابل، بسیاری دیگر از انیمه‌ها در طراحی و حرکت به سمت واقع‌گرایی تمایل دارند، مانند "خانواده بچه‌های آلپ" و "دکتر ارنست". "همچنین، برخی از انیمه‌ها هم از نظر ساختار و هم از نظر محتوا، رویکردی کاملاً نوآورانه داشته‌اند که با تصورات رایج از ساختار انیمه بسیار متفاوت است. آثار میازاکی نمونه‌ای از این پدیده هستند که با استفاده از عناصر فانتزی و خیال خلق شده‌اند.

بسیاری از رویکردهای اجرای انیمه، امروزه به‌صورت کلیشه‌ی مشترک اغلب انیمه‌ها یا درواقع به‌صورت هویت بصری هنر انیمه اجرا شدند. می‌توان در این موضوع به شکل طراحی چهره، چشم، موها و شیوه‌ی خاص گریه کردن، خنده، خجالت کشیدن یا درد کشیدن، خط‌های چهره و استفاده از اشکال و حروف ژاپنی در یک ابر گفت‌وگو، برای منتقل کردن آواها یا حس‌های مختلف اشاره کرد». نکته‌ی دیگری که انیمه‌ها را از دیگر سبک‌های انیمیشن متمایز می‌کند، استفاده از خطوط در طراحی شخصیت‌ها یا زمینه‌ی پشت ایشان است، به‌صورتی که گاهی این خطوط اغراق‌آمیز می‌شود. خطوط طیف وسیعی از پهنه‌های مختلف و انحناها و شکستگی‌های متفاوت جزء جدایی‌ناپذیر چهره و بدن بسیاری از شخصیت‌های انیمه هستند، این موضوع به شیوه‌ی خاص نگارش و خوشنویسی ژاپنی برمی‌گردد که در آن به‌جای مداد با قلم فلزی از قلم‌مو و برس استفاده و تأثیر مستقیمی بر تمام مظهرهای فرهنگی و هنری ژاپن گذاشته است. یکی دیگر از مشخصات بارز انیمه، ریشه داشتن آن در هنر مانگا و استفاده از تصاویر آن در مابین پلان‌ها است.

دیده می شود که برای شروع یک انیمه، ابتدای داستان به وسیله تصویر مانگا روایت می شود» (دهم، 1398: 35).

انیمه ها گونه های مختلفی دارند و توجه این مقاله بر گونه ی شیاطین، وحشت، فانتزی و تاندازه های اکشن است که انیمه ی پاپریکا این ژانرها را در خود جای داده است. فضا سازی های تاریک و موسیقی ها رنگ ها و... همگی به تناسب یکدیگر در آن قرار گرفتند. پاپریکا، فضای رئالیستی دارد و اغلب کاراکترها، آشنا و رئال هستند و فانتزی های عجیب و آشنایی زدایی (Defamiliarization) خاص خودش را دارد و شکست ها و اغراق ها به شکلی وحشتناک ایجاد می شود. به نوعی ایجاد کننده ی حس غربت، نسبت به روایت و فضا سازی است.

در برخورد با انیمه ها و اینکه آگاهیم غالبشان از مانگاها و کمیک های ژاپنی آمده اند، احساسی از زنده شدن نقاشی ها به وجود می آید. تصاویر کمیک سبک خود را دارند و فضا سازی در این نقاشی ها شبیه به هم است. انیمه های ساخته شده از آن ها، به شدت چه از لحاظ فرم و چه روایت به هم نزدیک اند و حتی گاهی از کمیک ها در برخی پلان ها استفاده می شود. مهم ترین اختلاف آن ها در حرکت آن ها است. این حرکت که برخلاف انیمیشن های دیزنی که بیشتر 25 فریم بر ثانیه اند، انیمه ها 8 یا 12 فریم بر ثانیه هستند که منجر به فضا سازی خاص خودشان می شود.

۲.۳ عناصر مشترک انیمه و مانگا

در هنر باستانی ژاپن اصل مانگا و به قرن دوازدهم بازمی گردد، مانگا در ژاپن بسیار محبوب است و تأثیرات فرهنگی مورد توجهی دارد. این موضوع به جنسیت یا سن محدود نمی شود و مخاطبان گسترده ای از کودکان تا بزرگسالان دارد. مانگاها معمولاً سریالی هستند و خوانندگان مشتاقانه سری مورد علاقه ی خود را دنبال می کنند.

مانگا یا کمیک های ژاپنی گویی یک قاب از انیمه ها هستند و ویژگی مشترک آن ها عبارت است از: تصویر پس زمینه که با جزئیات نیست و حتی بخش هایی از آن تار است. همین ویژگی فضایی مبهم و تعلیق ایجاد می کند. «چیدمان کاراکترها لزوماً رئال نیست و ممکن است کاراکترهای فرعی اجزای صورتشان کامل ترسیم نشده باشد و صورت کاراکترها، دهان، چشمان، ابروها و بینی بسیار اغراق شده ای دارند. مانگاها اکثراً سیاه و سفید هستند اما ممکن است چند صفحه ی محدود اول و تصویر جلد رنگی طراحی می شدند. ترجمه ی تحت اللفظی مانگا» تصاویر تصادفی «است. مانگا منحصرأ اشاره به کمیک استریپ های ژاپنی یا آن دسته از کمیک هایی که به وضوح دنبال کننده ی شکل بصری مانگا هستند، به کار می رود. زمانی که آمریکا در اواخر قرن نوزدهم شروع به تجارت

با ژاپن کرد، ژاپن وارد عصری به نام «مدرنیزه شدن سریع» شد. ژاپن هنرمندان خارجی را به کشور خود وارد کرد تا مواردی همچون طراحی خطوط، فرم طراحی و رنگ آمیزی، به دانشجویان ژاپنی آموزش دهند) «ترابی مهربانی، ۲۵۶: ۱۳۹۳ و ۲۵۵»

۳.۳ میخائیل باختین ((Mikhail Bakhtin(1895_1975))

میخائیل باختین، نظریه پرداز ادبی، فیلسوفی روس تبار و زبان شناس بود. او به عنوان یک منتقد توانا در زمینه آثار ادبی معاصر شناخته می شد و نظریه پرداز مهمی در مورد مفهوم گروتسک به شمار می رفت. باختین معتقد بود که زبان، ادبیات، فرهنگ و دیدگاه ما به جهان همواره در حال تغییر و تحول هستند و این تغییرات از طریق تعاملات گفت و گویی و صداها و گوناگون شکل می گیرند. او گروتسک را چیزی شیطانی می دانست و بر این باور بود که تمام خنده های ناشی از آن، ماهیتی اهریمنی دارند و از سقوط و انحطاط بشریت سرچشمه می گیرند.

به نظر باختین، انسان نقطه کانونی است که همه فعالیت های دنیای واقعی، از جمله هنر، حول او سازماندهی می شوند. انسان بر محیط اطراف خود تأثیر می گذارد و در مقابل، محیط نیز بر او اثر می گذارد. بنابراین، آثار هنری نه تنها می توانند ارتباط گفت و گویی و تعاملی با افراد و محیط پیرامونشان برقرار کنند، بلکه ممکن است در گذر زمان و با تغییر شرایط، تفسیرهای جدیدی پیدا کنند.

او گروتسک را ابزاری برای مقابله با محدودیت ها و مسائل پذیرفته شده می دانست. باختین بر این باور بود که ادبیات از طریق زبان، دیدگاهی منحصر به فرد نسبت به تجربه های بشری ارائه می دهد. او در جستجوی اصولی بود که بتواند دلیل این دیدگاه را برای درک خود از گفتار و ایده های مبتنی بر گفت و گو روشن کند؛ همین جستجو، اساس نظریه ادبی او را شکل داد. باختین معتقد بود که انسان در دنیای مدرن قربانی یک دیدگاه و فرهنگ بورژوازی شده است. این فرهنگ، درک دقیق و سالم از خود به عنوان یک موجود اجتماعی و ارزش قائل شدن برای قدرت گفت و گو را که به بهترین شکل در همین خود اجتماعی نمایان می شود، از بین برده است. در این فرهنگ، انسان ها قربانیانی هستند که بر اساس نگرشی فردی و شکل گرفته از عوامل نامرتبط، فکر می کنند. به نظر باختین، اصالت و پشتوانه ای فراتر از جامعه وجود دارد که می تواند انسان ها را از تأثیرات جامعه رها کند. این نگرش، خود و اعمال بشر را به صورت تجزیه ناپذیری در نظر می گیرد که منجر به تعبیر و ظاهر متفاوتی می شوند. ارزش ها و اشکال مدنی طبقاتی، همگی الگوهای از

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۰۱

پیش تعیین شده زندگی هستند که از طریق یک فرهنگ رسمی و تشریفاتی به انسان‌ها آموخته شده‌اند.

یکی از مهم‌ترین و بزرگ‌ترین دستاوردهای باختین، مفهوم گفتگوگرایی است. این ایده بر نقش اساسی گفت‌وگو در فهم زبان و معنا تأکید دارد. به گفته باختین، معانی و مفاهیم از طریق تعاملات و تبادل نظر بین صداها و دیدگاه‌های گوناگون شکل می‌گیرند. به عبارت دیگر، معنا در یک فضای تک‌صدایی و ایستا به وجود نمی‌آید، بلکه محصول پویایی و تعامل دیدگاه‌های مختلف است. همچنین، ایده کارناوال از دیگر مفاهیم برجسته باختین است. او کارناوال را به عنوان تعلیق موقت و گذرا قوانین و هنجارهای اجتماعی در طول رویدادهای جشن و جشنواره توصیف می‌کند. در این فضای کارناوالی، فعالیت‌های هنجارشکنانه و رفتارهایی که معمولاً شرارت‌آمیز تلقی می‌شوند، فرصتی برای رهایی موقت و ابراز وجود پیدا می‌کنند. باختین معتقد بود که این رهایی موقت از قید و بندهای اجتماعی، می‌تواند به نوعی پالایش و تجدید حیات فرهنگی منجر شود. باختین در یک واکنش در پی روشی است تا جهان جدید را بسازد. خواهسته‌ی او این است که گونه‌ای نو به منظور «بودن» مهیا کند. در همین نقطه‌ی فهم دنیای جدید و رساندن آن به واقعیت، گروتسک برای باختین مهم شمرده می‌شود، چراکه تمثیلی بنیادین از گفتگو و شراکت و نگاهی مبارز در فهم این دنیای جدید ارائه می‌دهد که فارغ از فرهنگ‌های بورژوازی و دیکتاتوری است (آدامز و یتس، ۱۳۹۵، ۴۲):

گروتسک جلوه‌گر دنیایی تماماً ناهمگون با تناسبی دیگر است و دنیای حاضر ناگهان و به‌طور کامل برای ما ناآشنا می‌شود، چراکه امکان یک جهان مساعد و موافق مانند دوران طلایی و حقیقت کارناوال یا خوش‌گذرانی در آن ظهور می‌یابد (آدامز و یتس، ۱۳۹۵، ۴۴):

خلاف کایزر که گروتسک را شیوه‌ای واقع‌گرایانه از گلاویز با نیروی مستمر شر در زندگی بشر می‌داند، ادراک این مطلب آسان است که بدانیم فهم باختین از گروتسک مثبت‌تر از فهم کایزر است چراکه به واسطه‌ی هم‌مسیر شدن با گروتسک یا همان نهاد کارناوالی، جهانی تازه را تجربه می‌کنیم و از عصر طلایی بهره‌بر می‌شویم.

به عقیده‌ی باختین، کارناوال در مرز بین هنر و زندگی قرار گرفته است. در اصل کارناوال خود زندگی است. بسیاری از بازی‌ها دارای مفاهیمی نمادین یا بی‌معنا هستند و ارتباطی با کنشهای منطقی زندگی ندارند. به نظر باختین، بازی‌ها و کارناوال‌ها شرکت‌کنندگان را به خارج از زندگی هرروزه راهنمایی می‌کند، آن‌ها را از هنجارها و رفتارهای متداول می‌رهانند و قوانین سهلگیرانه‌ی خود را جایگزین متعارفات تثبیت‌شده‌ی رسمی می‌کنند. کارناوال از ابزارهایی

مثل خنده، گروتسک، انواع متنوع وارونگی یا آشفتگی ساختاری استفاده می‌کند تا پرده از ایدئولوژی حاکم بردارد و آن را بازتعریف کند. خنده‌ی مردمی مراسم کارناوالی با تمسخر همه‌ی اهتمامها، قدرتطلبی‌ها، اندیشه‌های مستحکم سیاسی، مدنی و مذهبی، شرکت‌کنندگان در کارناوال را از زندان سلسله‌مراتب قراردادی رها میکند؛ از این‌رو ویژگی برجسته‌ی کارناوال تعلیق همه‌ی رده‌بندیها، تشخیصها، هنجارها و حد و حدود است. (افتخاریکتا، 1393: 65)

در هنر گروتسک، جهانی نو و متفاوت ارائه می‌شود؛ جهانی که در آن زندگی پس از مرگ، و زندگی و مرگ به طور همزمان به تصویر کشیده می‌شوند. این آثار، افراد را از محدودیت‌های فرهنگی رها می‌کنند تا تجربه‌هایی را که فرهنگ رایج منع می‌کند، از سر بگذرانند.

ابعاد عمیق و ترسناک آثار گروتسک می‌توانند دیدگاهی تازه از یک دوران جدید ارائه دهند. کایزر نوعی درک را مطرح می‌کند که ما را به نگاهی نو وامی‌دارد تا حقیقت پنهان و گاه شیطانی زندگی بشر را بررسی کنیم و همچنین به طبیعت محدود و گذرای زندگی فانی خود آگاه شویم. باختین، ریشه‌های گروتسک را در دل کارناوال‌های عمومی و پرهیاهوی مردم می‌یابد؛ همان جایی که مردم صورتک‌های عجیب و غریب بر چهره می‌گذارند و در شکلی بی‌پرده و ابتدایی ظاهر می‌شوند.

باختین بر این ایده است که ذات بنیادین و حقیقی و نیک انسان، در حجم فراوانی از واداشتگیها و باید و نبایدها و آدابهای پیشین، غیر واضح و تاریک مانده و گروتسک مسیر آزادی از اجتماع ظاهرنا و طبقاتی را، معرفی میکند و پلیدیهای انسان و جامعه را به نمایش می‌گذارد. کارناوال به عنوان بخشی از فرهنگ توده‌ی مردم، با از میان بردن قوانین مدنی و رتبه‌های اجتماعی، قدرتمندان و گمان برتری‌شان بر دیگران را به استهزا می‌گیرد. بزمهای کارناوال با استفاده از انگاره‌های گروتسک، بدن انسان را بدنی گروتسک (Grotesque body) می‌شناسانند که در رشد و باروری است و این دگرگونی همواره، شکلی از معیوب شدن و ناتمامی در شکل را دارد که در تقابل با بدن تکامل‌یافته‌ی کلاسیک است که فرهنگ جامعه آن را قبول میکند. نقاب که تکه‌ی جدانشدنی کارناوال است، با تحول و تمرّد علیه محدودیتهای ذاتی و اجتماعی همراه است. منطق حاکم بر کارناوال، وارونگی است. تقلدگری و ریشخند تمسخرآمیز از فرهنگ عرفی اجتماع در حین انکار و رد به جانبخشی و بازسازی آنها می‌پردازد) «رمضانی و ایزدی، (1394: 248)

۴.۳ فضا سازی و شخصیت پردازی

اعمال و رفتارهای یک شخصیت در مواجهه با محیط پیرامونش، ویژگی های درونی او را آشکار می سازد. محیط اطراف کاراکتر، رویدادها و موقعیت هایی را پیش روی او قرار می دهد و او را در بوته آزمایش می گذارد. در واقع، هر کنشی که شخصیت انجام می دهد، واکنشی است به دنیای فیلم. اتفاقات داستان نیز تعاملات او را برمی انگیزند. تعاملات بین شخصیت ها نیز در شکل گیری فضای داستان نقش مهمی ایفا می کند؛ به عنوان مثال، در انیمه "پاپریکا"، تعاملات شخصیت چیا با خود دیگرش، فضایی پرتنش ایجاد می کند. از آنجایی که پاپریکا نیمه تاریک و سرکوب شده چیا است، گفتارها و واکنش های هر دو کاراکتر به وهم آلودگی فضا قدرت می بخشد. در واقع، می توان گفت که کاراکترها همچون کاتالیزگرهایی هستند که معنا را به مخاطب منتقل کرده و فضای مورد نظر را القا می کنند.

فضا از کنار هم قرار گرفتن عناصر بصری متنوع شکل می گیرد. نوع چیدمان و ساختار این عناصر، بخشی از فضا سازی مورد نظر را به وجود می آورد. اتمسفر فیلم یا نمایش، در اصل، همان حس و حالی است که از وضعیت فرضی داستان نشأت می گیرد. فضای آثار مختلف، از نقاشی ها گرفته تا قاب های فیلم و انیمیشن، از جزئیات بصری فراوانی تشکیل شده است که با قرار گرفتن در کنار یکدیگر، وضعیتی با ویژگی های خاص را ایجاد کرده و در نهایت، فضای اثر را می سازد. معمولاً این عناصر به صورت هماهنگ با یکدیگر به کار گرفته می شوند و مفهوم مشخصی را منتقل می کنند. با این حال، گاهی اوقات ممکن است سلیقه هنری خالق اثر، تمام قواعد و اصول را از نو بنا کند و به شکلی قانع کننده، محصول ذهنی خود را به نمایش بگذارد.

هم زمان که فضا و روایت بر کاراکتر مؤثر است، شخصیت نیز بر روال و ریتم و حوادث داستان اثر می گذارند. معمولاً شخصیتها از حد طبیعی خود در زندگی حقیقی بزرگ ترند به این دلیل که دراماتیک و مهیج بودن خصوصیت های آنها منتهی به ترغیب برای اکتشاف شخصیت میگردد). البته ممکن است در برخی آثار، مانند نمایشنامه های ابروورد، با شخصیتی رویارو شویم که تعمداً بیش از حد کسالتبار است و الزاماً خاصیت متمایز و شاخصی نداشته باشند که میتوان گفت در این آثار، روایت، قصه، شخصیت پردازی، فضا سازی و دیگر عناصر تشکیل دهنده، در اعتبار دادن به این تعمد مؤثرند و تمامیت اثر بررسی و تجزیه و تحلیل میشود (بیشتر خصوصیات شخصیتها باید به تماشاگر معرفی شود، بنابراین طراحی شخصیت اکثر اوقات باید به طور بیرونی، پرداخته شود. آنها تجزیه میشوند، و ساخته میشوند و یا استحاله میابند. نویسنده و طراح شخصیت، آنها را از منابع گوناگون میگیرد و منحصرأ تقلیدی از زندگی نیستند) (کاستانیو، 1387: 103-105).

طراحی شخصیت با نظمدهی و پیشبینی دو بعد اصلی ظاهری، دربردارندهی ادا و اطوارها، طرز صحبت کردن، آداب حرکت سر و دست، جنسیت، مکان زندگی و چگونگی زیست او است و بعد حقیقی که در پشت این نقاب ظاهری قرار دارد و تشکیلشده از افکار، ایدئولوژیها، ارزشهای اخلاقی و عاطفی او، چون مهربانی، صداقت، وفا، شجاعت و... پرداخته میشود. خواستهی شخصیت، نحوهی رشد او، چرایی و چگونگی پذیرفتنها و رد کردنهای مسائل مختلف شخصیت را شکل میدهد و او را به ما معرفی میکند (مککی، ۱۳۸۷: ۲۴۶).

۴. پاپریکا (Paprika(2006))

۱.۴ روایت پاپریکا

پاپریکا اثری از ساتوشیکن از مانگایی با همین عنوان به نویسندگی یاسوناکا سوسوی گرفته شده است. در این انیمه همهچیز امکان وقوع دارد چراکه اکثر زمان آن در خواب و رؤیا می‌گذرد. خواب‌هایی که کنترل می‌شوند، درهم‌اند و گهگاه مرز میان خواب و واقعیت گم می‌شود. این انیمه‌ی سورئال (Surreal)، دنیای شگفتانگیز خواب و رؤیاها را تصویر می‌کند. کم‌وبیش هیچ قاعده و چهارچوبی در آن وجود ندارد و هر اتفاقی در آن ممکن است. از دیدگاه فروید رؤیاها شکلی از طلب شکلگیری یا شکلپذیری تمنا در فرد است. او رؤیا را راه اصلی وصول به ناخودآگاه می‌داند.

در فیلم، ابتدا همه‌چیز مرموز و نامشخص به نظر می‌رسد و به تدریج ابعاد مختلف داستان و روابط شخصیت‌ها آشکار می‌شود. دستگاه دیسیمی وجود دارد که قادر است رویاها و تخیلات انسان را رمزگشایی کرده و آن‌ها را روی کامپیوترها نمایش دهد. چپا از این وسیله استفاده می‌کند تا از اضطراب و تنش بیماران روانی بکاهد و به بازرس کوناکوا، که درگیر یک رویای تکراری آزاردهنده است، کمک کند. مهم‌ترین همکار چپا در این راه، شخصیتی با استعداد و مخترع به نام توکیتا است. او یک نابغه در زمینه کاری خود محسوب می‌شود، شخصیتی کودکانه در جسمی بزرگ دارد و علاقه‌ی زیادی به خوردن دارد. توکیتا کسی است که دستگاه دیسیمی را اختراع کرده، اما از پیامدهای منفی احتمالی آن آگاه نبوده است.

کارگردان در این فیلم برای منتقل کردن مفهوما و معانی گوناگون فیلم تلاش نمیکند. ما تصاویری را نظاره خواهیم کرد و تلاش میکنیم تا ارتباط میان این قابها را کشف کنیم. در صحنه‌های مربوط به رویا، رنگ‌ها معمولاً اشباع شده، گرم، تند و پر جنب و جوش هستند. رنگ‌های قرمز، نارنجی و زرد، با درخشش و اغراق شدگی خاص، احساس روان‌پریشی و

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۰۵

بی‌مرزی را القا میکنند. در مقابل، دنیای واقعی با رنگ‌های سردتر، خنثی‌تر و طبیعی‌تر نشان داده می‌شود؛ مانند خاکستری، آبی یا قهوه‌ای که نوع حس نظم و چارچوب جهان واقعی را تداعی میکنند. یکی از برجسته‌ترین جنبه‌های پاپریکا، مرز مبهم میان رویا و واقعیت است. صحنه‌های رژه‌های خیالی، استفاده از آینه‌ها، حرکتهای غیر طبیعی و نمادهای سورئال مثل عروسکها و حیوانات سخنگو، همه برای ایجاد فضای وهم‌آلود به‌کار رفته‌اند. انیمه‌ی پاپریکا به شکلی است که خیلی از کادرهای آن به‌تنهایی میتوانند روایتگر یک داستان باشند. نوع داستان‌پردازی آن جریان سیال ذهن دارد؛ به این معنا که به ذهن، ذهنیات و ناخودآگاه کاراکترها پرداخته می‌شود. از خصوصیت‌های داستانی که جریان سیال ذهن دارد میتوان به پریشانی‌های پی‌درپی، چه از نظر زمان و چه مکان اشاره کرد که به هم ریختگی‌های منطقی در آن ارائه میشود. تصاویر سورئالی که در این فیلم وجود دارد، قابهای رؤیایی، شکستن حد و مرزهای حقیقت، آشنایی‌زدایی، گسستگی و آشفتگی و مسیری که ما را برای کشف چیزهای نامعقول و عجیب، ترغیب می‌کند و... قصد دارد مخاطب را به قصد درک این اتمسفر تا پایان فیلم بکشانند.



۲.۴ شخصیت چیبا و پاپریکا

چیبا کاراکتر اصلی فیلم پاپریکا است. او زنی معقول و مصمم است و در برابر کاراکتر پاپریکا قرار دارد. چیبا احساسات خود را بیرونی نمیکند و حتی به سبب تحکم حرف‌هایش به شخص مقابل صدمه نیز می‌زند. پاپریکا در برابر این شخصیت قرار دارد و افراد مختلف از همراهی و همنشینی با او لذت می‌برند. پاپریکا قسمت سرکوب‌شده‌ی چیبا است. رابطه‌ی این دو شخصیت و فلسفه‌ی

دوپارگی بین خودآگاه و ناخودآگاه چیا در فیلم آشکار نیست، به این سبب که ما سرگذشت یا زیست مشخصی از چیا دریافت نمیکنیم تا او را عمیقتر تحلیل کنیم. در هر صورت، رؤیاها و چیزی که در رؤیا میآید بازتابی از واقعیت بیرونی در ذهن ماست، بازتابی از سرکوبها و خواستههای محقق نشده. پاپریکا ناخودآگاه دکتر چیا است. چیا، پاپریکا را میپذیرد و او را در ذهنش هضم میکند. در کابوس کارناوال چیا و پاپریکا با یکدیگر مواجه میشوند و چیا در تکاپوی مدیریت و کنترل پاپریکا است. پاپریکا در جواب او میگوید: «اشتباه میکنی که فکر میکنی همواره حق با تو است.» چیا از سرکشی پاپریکا خشمگین میشود و به او میگوید: «تو بخشی از وجود من هستی و باید از من فرمان ببری.» پاپریکا هم همین فکر را در برابر او دارد و چیا را بخشی از وجود خودش میداند. چیا در نهایت خود حقیقش را با ابراز احساسات به توکیا آشکار میکند. در این فیلم هنگامی که شخصیتها با خود درونی کنار میآیند، حقیقت بیرونی آنها در حالت ایدهآل قرار میگیرند و به شکلی نیروی سرکوبگری که در وجودشان است، مهار میکنند.

۳.۴ فضاسازی در فیلم پاپریکا

این فیلم روایت پرتراکم و فشردهای دارد و ایدههای چالشبرانگیز در آن جریان دارد با توجه به ذوق مخاطب، قابها و جو این فیلم میتواند کابوس یا رؤیا تعبیر شود. چیدمان مفهومیهای مختلف و آشنایی از همهی یافتهها و دریافتهایمان از جهان و زنده شدن روح اجسام، نوعی دیوانگی و افسارگسیختگی برای مخاطب به وجود میآورد. هنگام معرفی واقعیت، فضاها شبیه به دنیای اطراف ما هستند و همهی این مکانها و اشخاص در خواب و رؤیا امکان دفرمگی دارند. تغییر ناگهانی محیطها، اشیای زنده، درهمریختگی زمان و مکان، نماهای خیلی پایین و خیلی بالا، حرکات روان و بیوقفهی دوربین و... همگی در خدمت فضاسازی مورد نظر ساتوشی کن هستند. این استفادهی خلاقانه از زاویهها و برشها، از ویژگیهای بارز سبک این کارگردان است. سبک فیلمسازی ساتوشی کن در پاپریکا بسیار ویژگیمند و متمایز است، اما همچنان ردپای امضای هنری او در دیگر آثارش نیز دیده میشود. در مقایسه با آثار دیگر مانند آبی تمام عیار، می توان به چند نکته مهم اشاره کرد. در پاپریکا، مرز بین رویا و واقعیت تقریباً محو میشود. این ویژگی در انیمهی آبی تمام عیار نیز وجود دارد، اما در پاپریکا با رنگها، حرکات سیال و تکنولوژی رویاپردازی، حالتی فراواقع گرایانه تر پیدا می کند. کن علاقه مند بود که ذهن مخاطب را درگیر کند تا بین واقعیت و خیال تفاوت قائل نشود. یکی از ویژگی های بارز آثار کن، استفادهی استادانه از کاتهای سریع و ترکیب صحنه هاست. این موضوع در Millennium Actress و پاپریکا به وضوح دیده می شود؛ او با

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۰۷

تدوین صحنه‌ها، شخصیت‌ها را از یک فضا به فضای دیگر می‌برد بدون آن‌که مرز زمانی یا مکانی مشخصی وجود داشته باشد.

پاپریکا از نظر طراحی بصری یکی از پررنگ‌ترین و رنگارنگ‌ترین آثار کن است. این در تضاد با انیمهی آبی تمام عیار قرار دارد که رنگ‌های سرد و واقع‌گرایانه دارد. رنگ‌ها در پاپریکا بازتابی از دنیای ذهن و ناخودآگاه‌اند.



در انیمهی پاپریکا، رئیس موسسه تحقیقات روان‌پزشکی فکر میکند به قلمروی خیالها ابداً نباید حمله شود. او رؤیای عجیبی دارد، سیاهچالهای که جهان را میبلعد و انسان‌ها را به دنیای ناآشنایی میبرد. رنگ خاکستری رئیس و فرم عظیم و عاقبتی که برای جهان در این رؤیا یا کابوس اتفاق میافتد، همه رعب و وحشت مخاطب را برمیانگیزد. خنده‌ها و انگیزه‌های رئیس و تمامیتخواهی او به تعریف پاپریکا از او یک هیولای تاریک میسازد. علاوه بر صدای باد و تصاویر پرتله‌اب، صحبت‌های پاپریکا که با لحنی آرام و سرشار از آگاهی گفته میشود، در فضا سازی تأثیر میگذارد. این همان ارتباط شخصیتپردازی با فضا سازی است. شخصیتها با فعل، عکسالعمل، لحن و دیالوگ‌های خود در اتمسفر روایت و روند رویاگونهی آن مؤثرند.

۴.۴ بررسی همذات‌پنداری مخاطب با روایت پاپریکا

در فیلم پاپریکا روایت و کاراکترهای ناملموس و خاص، فضاهای متفاوتی ایجاد میکنند. شاید بشود گفت این فیلم به دلیل قصه‌پردازی فانتزی و سورئال خود، آن‌قدر از جهان حقیقی و حوادث معمولی هرروزه دور است و مخاطب جزء همگونی برای منطبق کردن با زندگی خود پیدا نمیکند

و بهترین لذت در دیدن این انیمه، کشف ارتباطات علت و معلولی، قابهای پیچیده و پررمز و راز و گشایش از گرهای فیلمنامه است. درستتر آن است که بگوییم ما میتوانیم با اجزا و برخی موقعیتهای این فیلم همزادپنداری کنیم، لحظههای گنگی که در خواب دیده‌ایم به یاد آوریم. ایضاً عناصر جادویی موجود در آن، بر وهم و گنگی آن میافزاید و احساسات ما را به هیجان می‌آورد.

۵.۴ عناصر گروتسک در انیمه‌ی پاپریکا

در فیلم صحنه‌های عجیب و غریبی را شاهدیم که غیرمنتظره هستند؛ مانند کابوس کارناوال، اغراق و دگرگونی، مغایرتهای متنوع. در صحنه‌ی خواب رئیس، تناقض و فانتزی و طنز وجود دارد، پاپریکا در بدن رئیس فرو میرود و باعث میشود رئیس به قدری بزرگ شود که منفجر شود. انسانی به چندین تکه تبدیل میشود در حالی که زنده است.



صحنه‌ای از فیلم پاپریکا

دیسیمینی هم قابلیت این را دارد که مفید و جالب باشد و به بشر کمک کند، و هم مسبب بیماری‌ها و سوءاستفاده میشود. زمانی که هیمورو دوست توکیتای مخترع، آن دیسیمینی که مراحل تکاملش کامل نشده بود را میدزد، باعث میشود چند نفر به خاطر رؤیاهای خود، خودکشی کنند. خود دیسیمینی شاید بیش از گروتسک بودن، فانتزی باشد اما کارکرد آن نتیجه‌ای گروتسک دارد، چراکه به ناحیه‌ای وارد می‌شود که واقعیت و خیال به هم آغشته هستند و **ناهنجاری** ایجاد میکند که منجر به خودکشی آدمها میشود.

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۰۹



صحنه‌ای از فیلم پاریکا

در خواب بازرس کوناکاو که در اصل کابوس اوست، آشنایی زدایی، اغراق و وحشت، هم‌زمان باهم وجود دارد. او در مسیر درمان این رؤیاهای تکرارشونده است، موجوداتی با صورت‌های شبیه به خود بازرس به او حمله می‌کنند که عنصر تکرار و همین‌طور تناقض صورت‌ها با بدنشان نیز مشاهده می‌شود. بازرس کوناکاو وقتی چهره‌ی خودش را در سایر بدن‌ها می‌بیند، دچار احساس انزجار و غریبگی با چهره‌ی خودش می‌شود و از این رؤیاهای تحت عنوان کابوس یاد می‌کند.



صحنه‌ای از فیلم پاریکا

در پلان دیگری از فیلم، عناصر گروتسک و فانتزی و خیال عجین می‌شوند. اجزا و هویت‌های ناهماهنگ در کنار هم قرار می‌گیرند. پاپریکا در هنگام فرار به داخل نقاشی‌ها می‌رود و به آن‌ها تبدیل می‌شود و نوعی جان‌بخشی ایجاد می‌شود. برای مثال در بدن یک سگ پرنده جان می‌گیرد و پرواز می‌کند. عنصر نقاشی و رنگ‌های موجود یک فضایی کهنه ایجاد می‌کند و تصاویر حاصل شکلی اسطوره‌وار ارائه می‌دهد... در گروتسک، شاهد نمونه‌های بسیاری هستیم که حیواناتی، سر انسانی و یا انسان‌هایی که سر حیوانی دارند؛ چینی‌شی متناقض.



صحنه‌ای از فیلم پاپریکا

در موقعیتی دیگر از فیلم، تصاویری از یک کارناوال مشاهده می‌شود، حیوان‌هایی که شبیه انسان‌ها در حرکت هستند، نمادهای مختلف فرهنگی و اجتماعی از بودا و نمادهای فرهنگی ژاپن تا مجسمه‌ی آزادی آمریکا و گلاادیاتورها در این صحنه حضور دارند. این رؤیا، مثالی از تأثیر و بروز ناخودآگاه جمعی بر ناخودآگاه فردی در این خواب است. دیالوگی در این خواب وجود دارد که می‌گوید: «خدا و بودا، دین‌ها را تغییر خواهند داد، دنیای شاد و عادی، خشم خودش را خالی خواهد کرد.» در این صحنه رؤیاها و واقعیت با یکدیگر عجین می‌شوند و تمییز دادن حقیقت و خیال سخت می‌شود. گویی همه‌چیز بدون کنترل و سرکوب بروز پیدا می‌کند. انسان بر اطرافش تأثیر می‌گذارد و اطراف انسان نیز بر او تأثیرگذار است و در این صحنه تمسخر و هم‌زمان بیان ایدئولوژی را مشاهده می‌شود که بر ایده‌ی کارناوال باختین، صحنه می‌گذارد.

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۱۱



۱. صحنه‌ای از فیلم پاپریکا، کابوس کارناوال



۲. صحنه‌ای از فیلم پاپریکا _ بلعیدن رؤیا و بزرگ شدن کودک

در موقعیتی دیگر شاهد بلعیده شدن یک خواب توسط پاپریکا هستیم. وحشت، عادت شکنی، اغراق و بی تناسبی و عدم هماهنگی را به شکلی در هم مشاهده می شود که فضایی عجیب و غریب ایجاد می کند. جهانی که می شناسیم (از نظر ظاهر) در شکم پاپریکا جمع و سپس به کل بدن او منتقل می شود. او بزرگ می شود. از یک کودکی با جثه ی غول، تبدیل به زنی بالغ و عظیم می شود که با هیولای تاریکی مقابله می کند.

۶.۴ فانتزی و گروتسک در پاپریکا

گروتسک مرز میان واقعیت و فراواقعیت یا خیال است. فانتزی تماماً در حیطه‌ی تخیل و خیال‌بافی شرح داده می‌شود، درباره‌ی این انیمه می‌توان گفت که به دلیل جریان سیال ذهن، قوه‌ی خیال جاری در آن، چارچوبشکنیها و رؤیاهای فانتزی است. همچنین آنجا که واقعیت‌ها بر خواب‌ها تأثیر می‌گذارند و امیال و احساسات سرکوب‌شده در خواب و رؤیاهای بیدار می‌شوند و رعب و وحشت صاحب خواب را برمی‌انگیزند. همچنین در این انیمه موقعیت‌های بسیاری وجود دارد که از عناصر گروتسک بهره گرفتند؛ بنابراین این انیمه فانتزی است و نیز از عناصر گروتسک برخوردار است. درواقع می‌توان گفت این فیلم تنش‌های میان دنیای خواب و رؤیا را با واقعیت و توانایی‌های روانی انسان را در مواجهه با این موقعیت به تصویر می‌کشد. در انیمه‌ی پاپریکا، گروتسک از طریق تضادهای بصری شدید و تحریف واقعیت منتقل می‌شود. رنگ‌های اشباع‌شده و ناهماهنگ مثل قرمزهای تند و سبزه‌های سمی در رژه کابوس زیبایی و وحشت را درهم می‌آمیزند، زوایای دوربین مورب و نمای‌های ذهنی مثل شات‌های کج در صحنه‌های روان‌پریشی بی‌ثباتی روانی را القا می‌کنند، نورپردازی تئاتری با سایه‌های خشن و نورهای چشمک‌زن مثل سکانس‌های نفوذ رویا به واقعیت مرز بین خیال و حقیقت را می‌شکنند.

این عناصر با تحریف بدن‌ها چهره‌های کش‌آمده، عروسک‌های هیولایی و تلفیق طنز و ترس، گروتسک را به عنوان اختلال در نظام طبیعی نمایش می‌دهند.

در سکانس رژه کابوس، موجودات عجیب با رنگ پوست رنگی، سبز و نارنجی و ... ظاهر می‌شوند که هم خنده‌دار و هم ترسناک است. این رنگ‌پردازی غیرواقعی، مرز بین زیبایی و وحشت را محو می‌کند مشخصه اصلی گروتسک در صحنه‌هایی که شخصیت‌ها در حال از دست دادن کنترل واقعیت هستند مثل زمانی که دکتر چیا تحت تأثیر دستگاه قرار می‌گیرد، دوربین کج می‌شود تا حس عدم تعادل روانی را منتقل کند. این تکنیک در سکانس‌های کابوس به کار می‌رود تا بیننده را نیز دچار سرگیجه کند.

در صحنه بلعیده شدن توسط دنیای رویا، دوربین از فاصله‌ای دور، شخصیت‌ها را در میان انبوهی از اشیاء عجیب و غریب نشان می‌دهد که به شکل غول‌آسا یا کوچک‌شده هستند این کار حس تهدید و انزوا را تقویت می‌کند.

گاهی دوربین از زاویه دید یک موجود عجیب مثل عروسک‌های متحرک یا هیولاهای رویایی فیلمبرداری می‌شود تا بیننده را در موقعیت قربانی قرار دهد.

واکاوی عناصر گروتسک در فضا سازی و شخصیت ... (زهره مقیمی و اکرم قاسم پور) ۲۱۳



۵. نتیجه گیری

نتایج این پژوهش می تواند در پاسخ به سؤال های مورد نظر پژوهشگر ارائه شود. این سؤال ها عبارت اند از:

موقعیت های انیمه های ژاپنی به چه شکل ویژگی های گروتسک را می پذیرند؟

این سؤال را پس از تحلیل انیمه‌های گوناگونی که مشاهده کردیم چنین می‌توان پاسخ داد، همه‌ی اجزای سازنده‌ی یک قاب که تشکیل شده از رنگ‌ها، المان‌ها، تیرگی یا روشن بودگی، در به وجود آمدن یک مجموعه دخالت دارند، چیدمان عجیب و غریب، غلوآمیز همین عناصر در کنار یکدیگر که از یک ایده‌ی اصلی پیروی می‌کنند و باهم هارمونی دارند، یک هدف را دنبال می‌کنند و قاب‌ها را می‌سازند. توالی قاب‌های هماهنگ، ساختار اتمسفر فیلم‌ها را پدید می‌آورد. اتمسفر حاصل، با خلق وخو و کش و واکنش کاراکترها تناسب دارد و به شناخت شخصیت قدرت می‌دهد؛ بنابراین خصلت‌های گروتسک فضا را با خود همراه و هماهنگ می‌کند و شکل‌ها و مفاهیم خارق‌العاده در یک فضای گروتسک توجیه می‌شود. همچنین رابطه‌ی فضا با شخصیت‌ها، هارمونی دارد و مستقیم و تأثیرگذار است.

فضای گروتسک انیمه‌ها، به چه شکل در تعریف و تأثیر غایت قصه، می‌تواند تمرینش باشد؟ شکستن حدود مرزها، استهزا با مفاهیمی که مقدس شمرده می‌شود، چهارچوب‌شکنیها و خرق عادت‌ها همگی کارکردهای گروتسک هستند که تفکرات و عقاید مخاطب را به چالش می‌کشد. این پرسش که چطور باوجود چهارچوب‌شکنی‌های پی‌درپی در اثر گروتسک، انسان مشتاق به موشکافی آن است؟ را می‌توان این‌طور تحلیل کرد که گروتسک آزادی‌بخش است، به سرکوب‌ها، امیال و آرزوها و تخیلات ناممکن یا طردشده‌ی انسان می‌پردازد. مکانیزم‌های دفاعی انسان که نقش خودفریبی دارد و آن‌ها را از پذیرفتن واقعیت دور می‌کند و باعث مسخ ادراک انسان از واقعیت‌ها می‌شوند، در مواجهه با گروتسک از کار می‌افتند، مفهوم و شناخت بدیهی و اولیه‌ای که نسبت به پدیده‌های دارد شکسته و یا از بین می‌رود و به گفته‌ی برشت میل به کشف و اکتشاف و کنجکاوی برانگیخته می‌شود. این فرایند انسان را ترغیب و تشویق به دیدن یا خواندن این آثار می‌کند و هرچه برون‌ریزی حقیقت و آشکار بودن آن بیشتر باشد هم انزجار بیشتر است و هم اکتشاف و میل؛ این تناقض در واکنش انسان نیز جزو فرایند گروتسک است و خاصیت دافعه و جاذبه‌ی هم‌زمان دارد و سرگذشت و مزاج مخاطب در واکنش او مؤثر است.

به کارگیری عنصر گروتسک چگونه موجب جذب مخاطب برای انیمه‌ها می‌شود؟

با شناخت ساختار انیمیشن و به‌خصوص انیمیشنهای ژاپن و تأثیر مستقیم عناصر گروتسک بر شخصیت‌ها و فضای انیمه‌ها، می‌توان چنین نتیجه گرفت که فرم انیمه‌ها می‌تواند عملکرد گروتسک را بهبود بخشد و عناصر و پیچیدگی‌های گروتسک به اثربخشی و عمیق‌تر نمودن احساسات مخاطب کمک می‌کند. عناصر گروتسک که جهانی ناشناخته را برای انسان آشکار

می کند بر وهم آلودی و دهشتناکی فضای انیمه ها می افزاید و پوچی ها و انزجارهای اثر را به دلیل اغراق آمیز بودن و ایجاد احساس و تأکید بیشتر، برجسته تر می نماید.

در نهایت می توان این طور نتیجه گرفت که کیفیت گروتسک در انیمه های سیاه ژاپن و همچنین قاب های مختلف آن ها که ناهماهنگی، آبرونی، تضاد و تناقض، وحشت و مهم تر از همه خیال را به ارمغان می آورد، تلاش بر برانگیخته کردن درونیات و احساسات عمیق مخاطب دارد، درونپاتی که سرکوب، حذف و طرد شده اند.

بخش های مختلف گروتسک از چه طریق در فضا سازی و شخصیت پردازی شکل پیدا می کند؟

رشته های متفاوتی که بر فضاها تأثیر می گذارند هنگام خلق یک اثر گروتسک همگی به خدمت عناصر گروتسک در می آیند و نمی توان گفت که اجزای مختلف فضا در یک لحظه احساسات بی ثبات به مخاطب منتقل می کند. ممکن است در صحنه ای بخندیم و در صحنه ای دیگر غمگین شویم اما غم و خنده هایی که در روند روایت دچار می شویم، برای یک مقصد از یکدیگر پیروی می کنند و بر هم تأثیر می گذارند. مغایرت ها و ضدیت ها در آثار گروتسک به معنی مشخص نبودن درون مایه و ایده ای اصلی نیست بلکه آن ایده و تفکر اصلی همه ی اجزای فیلم را پوشش می دهد و در زیر مجموعه ی یک گونه یا سبک شرح داده می شود.

فانتزی سیاه با عناصر گروتسک چه ارتباطی دارد؟

فانتزی از عناصر گروتسک در یک دنیای کاملاً خیالی بهره می برد و با دگر دیسی ها، طنزهای دو گانه، عادت شکنیها، فضا سازی هایی که متعلق به دنیای ما نیست، قصد دارد تفکر مخاطب را از موضوعی به موضوع دیگر سمت و سو بدهد و او را در جهانی ساختگی غرق کند. می توان گفت فانتزی سیاه از عناصر گروتسک استفاده می کند اما راندمان همین مواد و عناصر در اتمسفر و فضای گروتسک، جنبه ی تفننی و هیجان انگیز خود را از دست می دهند و انسان را تا انتهای واهمه می برد که ممکن است از فرط بهت، واکنشی نداشته باشد.

در انتها، فرضیه ها می توانند با جواب به این پرسش ها حل بشود. خالق های انیمه های سیاه ژاپن، عناصر گروتسک استفاده می کنند تا فضا، شخصیت ها و داستان، تأثیر گذاری عمیق تری بر انسان داشته باشند. انسانی که تشکیل شده از محیط اطراف، تفکرات، نوستالژی، زندگانی و جهان بینی شخصی خودش است، با وجود عناصر گروتسک در آثار هنری، شکلی از رهاسازی برای او اتفاق

می‌افتد و کیفیت گروتسک موجود در انیمه‌های سیاه ژاپن منجر به برانگیخته شدن درونیات انسان و انگیزه دادن به او برای اکتشاف فیلم خواهد شد.

کتاب‌نامه

- احمدی، بابک (۱۳۹۱)، حقیقت و زیبایی، انتشارات مرکز
- ادهم، مرضیه (۱۳۹۸)، *مطالعه‌ی مصرف مخاطبان/انیمه و مانگا در ایران*، انتشارات پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات
- اسلین، مارتین (۱۳۹۷)، نمایش چیست، ترجمه‌ی شیرین تعاونی، تهران: انتشارات نمایش
- اسون، پل لوران (۱۳۹۶)، واژگان فروید، ترجمه‌ی کرامت مولی، تهران: نشر نی.
- افتخاری یکتا، شراره (۱۳۹۳)، تحلیل نقاشی‌های پیتر بروگل بر اساس اندیشه‌ی باخنین، راهنما: جمال عرب زاده، تیرماه ۱۳۹۳ (پایاننامه)
- آدامز، جیمز لوتر؛ یِتس، ویلسون (۱۳۸۹)، گروتسک در هنر و ادبیات، ترجمه‌ی آتوسا راستی، تهران: نشر قطره
- برتون، آندره (۱۳۹۸)، سرگذشت سورئالیسم: گفت‌وگو با آندره برتون، ترجمه‌ی عبدالله کوثری، تهران: نشر نی
- بوهم، دیوید (۱۳۸۱)، درباره‌ی خلاقیت، ترجمه‌ی محمدعلی حسین نژاد، تهران: نشر ساقی .
- تامسون، فیلیپ (۱۳۶۹)، گروتسک، ترجمه‌ی غلامرضا امامی، تهران: نشر شیوا .
- ترابی مهربانی، مهدی (۱۳۹۳)، تاریخچه‌ی تحلیلی کمیک استریپ، تهران: انتشارات سوره‌ی مهر .
- جاور، سعیده؛ علیزاده، ناصر (۱۳۹۷)، بررسی عناصر گروتسک در رمان خوف اثر شیوا ارسطویی، نشریه زبان و ادب.
- جمعی از نویسندگان (۱۳۹۹)، زیبایی، زشتی، گروتسک، ترجمه‌ی فربرز مجیدی، تهران: فرهنگستان هنر .
- رمضانی، ابوالفضل؛ یزدانی، انسیه، بررسی سه مضمون باخنینی: کارناوال، گفت‌وگویی و کروئوپ در نمایشنامه‌ی «سر فرود آورد تا پیروز شود «یا» اشتباهات یک شی «اثر الیور گلداسمیت
- کاستانیو، پل (۱۳۷۸)، راهبردهای نمایشنامه‌نویسی جدید، ترجمه‌ی مهدی نصرالله زاده، تهران: انتشارات سمت .
- کمالی نیا، فرزین (۱۳۸۸)، جنبش‌ها و سبک‌های سینمایی، تهران: نگاره پرداز صبا .
- مسعودی، شیوا (۱۳۸۷)، مقدمه‌ای بر فانتزی، تهران: انتشارات نمایش .
- مککی، رابرت (۱۳۸۷)، داستان، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس