**بررسی نمودهای گروتسک بر شخصیت پردازی و روایت بازی های هوشمند معاصر کودکان در ایران با تکیه بر نظریه میخاییل باختین[[1]](#footnote-1)**

**صدیقه ادراکی1، حسین عابددوست2\* ، زیبا کاظم پور3**

**1- دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکدۀ هنر و معماری، دانشگاه گیلان، رشت، ایران**

Email: sd\_edraki@yahoo.com

**2-\* استادیار گروه گرافیک، دانشکدۀ هنر و معماری، دانشگاه گیلان، رشت، ایران** (نویسنده مسئول)

Email: habeddost@guilan.ac.ir

**3-استادیار گروه هنر، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران**

Email: z.kazempoor@uma.ac.ir

چکیده

گروتسک گونه ای ادبی و هنری در قرن 16 میلادی به شمار می آید که به معنای بیان رمزگونه اندیشه‌ها و نگاه عجیب انسان به جهان، در ادبیات فرانسه ظهور یافته است. گروتسک نمود دنیای توهم آمیز و از خود بیگانه است. میخاییل باختین نظریه پرداز ادبیات در سده بیستم، مفهوم گروتسک را در بازگشت به خود می یابد. جایگاه گروتسک در طراحی شخصیت و روایت بازی های هوشمند معاصر ایرانی، به عنوان یکی از عناصر تأثیرگذار بر ذهنیت کودک قابل مشاهده است که موجب رشد و تکامل او می گردد. پژوهش حاضر با این پرسش آغاز گردیده است که بازی های هوشمند معاصر کودکان، تا چه میزان به ادبیات گروتسک توجه داشته و نمودهاي جادویی در طراحی شخصیت و روایت بازی ها چگونه است. هدف پژوهش بررسی نقش ادبیات گروتسک در شکل گیری بازی های هوشمند معاصر کودکان در ایران با تکیه بر نظریه میخاییل باختین است. روش تحقیق توصیفی تحلیلی است و روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای از طریق فیش‌برداری و تصویرخوانی است. روش تجزيه و تحليل داده‌ها كيفي است. نتایج پژوهش نشان می دهد که نگرش به گروتسک در تقابل با واقعیت هایی قرار دارد که کودک در محدوده های دیداری تجربه می کند، بدین سبب دارای معانی و محتوای بسیاری از دگرگونی های ذهنی است که حس بازگشت امری آشنا را تداعی می کند. دریافتی که از قبل در اندیشه کودک به واسطه خیال پردازی هایش حضور داشته، با مفهوم گروتسک همراه است. بنابراین بازی های هوشمند معاصر، از لحاظ فرم و محتوا تجربه ای نو را برای کودک فراهم می آورد و امری غیر واقعی را در فضای حقیقی او خلق می کند که باعث همراهی دنیای درونی کودک با روایت بازی می شود.

**کلمات کليدي: گروتسک، شخصیت پردازی، روایت بازی هوشمند، معاصر ایران، باختین.**

**1-مقدمه**

گروتسک با عنوان عجایب پردازی، به شیوه آرایش دیوار و سقف سردابه های مکشوف در ویرانه های روم باستان سده شانزدهم اطلاق می شد که به شکل های اغراق آمیز، ترسناک و غیرعادی اشاره داشت [1]. براین اساس واژه گروتسک برگرفته از نقاشی های رومی موسوم به گروت بوده است که زوایای تاریک و پنهان انسان را آشکار می ساخت [2]. ویژگی برجسته این آثار حرکت درونی خود هستی در گذار از یک شکل به گونه ای دیگر و در قالب ماهیت همواره ناتمام هستی ارائه شده است که نشان از نوعی آسودگی در تخیل پردازی هنری و رهایی شادمانه از محدودیت های متعارف داشتند. در اندیشه باختین گروتسک در پیوند با کارناوال قرار دارد که در تقابل با جشن های رسمی، آزادی و رهایی موقت از حقایق و نظم تثبیت شده حاکم جشن گرفته می شد. انسان در کارناوال بخشی از کلیت جهان مورد تمسخر خود است تا در چرخه مرگ و تولد مجدد قرار گیرد [3]. «ایماژ کارناوالی امر مقدس و امر دنیوی، سطح بالا و سطح پایین، امر بزرگ و امر کوچک و عاقل و احمق را گرد هم می آورد و وحدت می بخشد» [4]. حضور گروتسک در تمدن و هنر ایران باستان نیز پیشینه ای طولانی دارد و به تمدن پنج هزارساله جیرفت باز می گردد که نقوشی بدیع و عجیب بر روی ظروف سفالی به نمایش گذاشته می شد. تصاویر نقش شده با شکل های ناهنجار، چشم های بر آمده و درخشان، موجودات افسانه ای و هیولاگونه و نگاره های درهم تنیده ای که به ظرافت و دقت در برخی از ظروف کنار هم ترسیم می شدند جایگاه گروتسک را پررنگ تر می سازند [5]. فضاسازی جادویی و خیالی، در هنرهای معاصر ایران به ویژه در شخصیت پردازی و روایت بازی های هوشمند همواره مورد توجه قرار داشته است. هدف از تحقیق حاضر، بررسی نقش ادبیات گروتسک درشکل­گیری بازی های هوشمند معاصر کودکان در ایران با تکیه بر نظریه میخاییل باختین است تا نشان داده شود که تعامل میان قلمرو روایی بازی و تخیل کودک با تجلی نمودهای گروتسک همراه بوده است و کودک به دور از طبقه بندی ها، معیارها را کنار گذاشته و تفاوت هارا می پذیرد. پرسشی که در این راستا مطرح می شود این است که طراحان بازی های هوشمند معاصر کودکان، تا چه میزان به ادبیات گروتسک توجه داشته اند و آن را چگونه می توان از نگاه باختین تحلیل کرد و ویژگي های فضاسازی جادویی و فانتزی را در طراحی شخصیت و روایت بازی های معاصر ایرانی بیان کرد. با توجه به نقش مؤثر بازی های رایانه ای معاصر در رشد شخصیتی و اجتماعی کودک، گروتسک به دنیای کودکان راه می یابد و زندگی در دنیای آینده را رقم می زند.

**2-پیشینۀ تحقیق**

گروتسک در دوران معاصر نقش برجسته‌ای در غنا و گسترش مطالعات هنر و ادبیات داشته است. افتخاری یکتا و نصری (1395) در مقاله ای با عنوان "نمود بدن گروتسک در نقاشی های محمد سیاه قلم بر مبنای اندیشه میخائیل باختین" به بررسی وجوه خاص گروتسک و فرم های کارناوالی در پیکره هاى سیاه قلم می پردازند و ارزش زیبایى شناختى آثار او را در استفاده از عناصر جشن و خصلت هاى عصیان گرایانه میان پیکره ها که تمرکز بر بدن و کالبد دارد بیان می کنند. شور و هیجان غیرمعمول در اشکال و بدن هاى ناهموار او نشان تجدید دوباره است و با خصایص بازنمودى بدن گروتسکى باختین تناسب دارد. امامی و کامرانی (1398) در مقالة "بررسی ویژگی های بدن گروتسک در چهار نقاش معاصر ایران" ضمن بهره گیری از نظریات باختین دربارة گروتسک و نزدیکی آن با ویژگی های حاضر در نقاشی معاصر ایران، به تحلیل نمونه های مطالعاتی می پردازند. براین اساس انسجام و تمامیت بدن از میان رفته و آشنایی زدایی را به عنوان نتیجه ای برای ایجاد شوک در تصویر مطرح می کنند و تخریب و دگردیسی را از ویژگی های وضعیت تازه بدن در این آثار برگزیده ارزیابی می کنند. حسینی، شریفی ولدانی و طغیانی اسفرجانی (1397) در مقالۀ "بررسی گروتسک و سیر و پیشینه آن در ایران" ضمن بررسی سیر تحول تاریخی و کاربرد گوناگون گروتسک در دوره های هنری ایران، نتیجه می گیرند که نمونه های گروتسک در ایران قبل از ورود به حوزه ادبیات علاوه بر جنبه تزئینی با عقاید و باورهای دینی همراه بود که با توجه به شرایط اجتماعی نمود های متفاوتی می یافت. مهدوی (1396) در پایان نامه خود با عنوان "بررسی تأثیرادبیات گروتسک بر تصویرسازی چهل سال اخیر ایران" نتیجه می گیرد که برخی از نمادهاي تصويري گروتسک بازسازي شده اند و در نمونه هایی که تأثیرپذیری از ادبیات گروتسک صورت گرفته، كيفيت های متفاوت از شيوه ي بازنمایی آن در هنر تصویری معاصر قابل مشاهده است که باعث خلق نمونه های جديدتري شده است. با وجود تفاوت هايي ميان پژوهش های مورد مطالعه با نوشتار حاضر، تحلیلی جامع در بررسی تأثیر ادبیات گروتسک بر شخصیت پردازی و روایت بازی های هوشمند معاصر کودکان در ایران با تکیه بر نظریه میخاییل باختین يافت نشده است و بديع بودن موضوع مشخص مي گردد.

**3-روش تحقیق**

روش تحقیق در پژوهش حاضر توصیفی تحلیلی است و گردآوری منابع بر اساس اسناد کتابخانه ای و تصویرخوانی انجام شده است. روش تجزیه تحلیل اطلاعات پژوهش بر پایه تحلیل محتوایی، کیفی و با تأکید بر اندیشه میخاییل باختین صورت گرفته است.

**4-نتایج و بحث**

**گروتسک از منظر میخاییل باختین**

اندیشه باختین در مورد کارناوال سده های میانه همسو با تخیل گروتسک، در تقابل با جهان رسمی به اوج شکوفایی رسید. کارناوال در این عصر تصور انسان معمولی از آزادی و موجودیت بود و به منزله زندگی دوم توده مردم به شمار می رفت. باختین تاریخ اجتماعی گروتسک را از نو تفسیر نمود و فرهنگ کارناوالی سده‌های میانه را در جهان آگاهی بخش اجتماعی و سیاسی در نظر گرفت [6]. باختین دنیای آرمانی انسان معمولی را در پایان سده های میانه، مابین جشن های خیابانی، کارناوال ها، ادبیات شفاهی، حکایت های کودکان و ترانه های عامیانه آشکار می ساخت تا تفسیری زمینی از انسان را در مقابل ادراک رمزآمیز و عارفانه دنیای طبقات حاکم ارائه دهد [7]. بر این مبنا «بدن گروتسک تجلی جهانی ناتمام و همواره در حال تغییر و صیرورت با ذاتی دوگانه است که در آن مرگ و زندگی در تقابل باهم قرار دارند. منطق هنری گروتسک، هر نوع سطح بسته و غیر‌قابل نفوذ را رد می‌کند» [8]. ریشه دو وجهی بودن جهان و زندگی انسان به اسطوره باز می گردد که از سویه جدی و شوخی بودن آیین های انسانی، هردو به میزان برابر تقدس یافتند [9]. این تقدس بخشی در نظم اجتماعی و ساختار طبقاتی حکومت امری محال بود که موجب پدیداری فرهنگ فکاهی در گستره غیررسمی شد و به رغم طرد هنرگروتسک از هنر رسمی، انگاره پردازی گروتسک در هنر و ادبیات راه یافت [10]. در موقعیت کارناوال گرایی، چنان استبداد، اجبار و خشونتی از سوی فرهنگ رسمی اعمال می شود، که هیچ کاری نمی توان کرد مگر خنده و استهزاء [11]. از نمودهای گروتسک می توان به عنصر ناهماهنگی، به معنای تضاد امور ناهمگون و آمیختگی اجزای متجانس اشاره کرد. عنصر ديگري كه گروتسك را مشخّص مي كند، «اغراق و زياده روي» به معنای، فرا رفتن از تعادل و افراط بیش از حد است [12]. از ویژگی دیگر گروتسک می توان به القای حس همزمان خنده و ترس به مخاطب همچون پدیده ای دوسویه اشاره کرد که به نجات از دیدگاه مسلط و تک صدا در جهان و به رهایی از همه رسوم و حقایق معمول یاری می رساند و وجود نگاهی نو را در عالم امکان پذیر می کند [13]. در عرصة تاریخ ادبیات، هنر و فرهنگ بشری همواره قوانین، هنجارها و تناسبات کلاسیک در تباین با گروتسک بوده اند که هرگونه معیاری را نفی می کنند. نگاه های متفاوت با یکدیگر ستیز می کنند، گاه تحت تأثیر متقابل قرار می گیرند و گاه به یکدیگر پیوند می خورند. یکی دیگر از انگاره های گروتسک تعامل بدن با جهان از راه خوردن و آشامیدن است. بدن از محدودة خود بیرون می آید، جهان را می چشد، می بلعد، تکه تکه می کند و بخشی از وجود خود می سازد. یکی دیگر از مهم ترین مضامین کارناوالی بازنمایی مرگ به شمار می رود. مفهوم مرگ در این انگاره پردازی با تفاسیر معنوی عزیمت از قلمرو حیات به دنیای مردگان متفاوت است. مرگ عنصر جدایی ناپذیر از چرخه حیات پیکرة جمعی مردم است که بخشی از سیر حیات طبیعت به شمار می آید. زمین که مهد تولد موجودات زندة دیگر است آن ها را می بلعد و بارور می شود تا امکان زایش بعدی فراهم آید. بنابراین مرگ رویدادی تراژیک نیست و می توان آن را شادمانه جشن گرفت. مفهوم بازی نیز نقش مهمی در انگاره پردازی گروتسک برعهده دارد. بسیاری از بازی ها دارای مفاهیمی نمادین هستند. بازی های مردمی که فاقد ویژگی هدفمندی و ارائه الگوهای رفتاری اند، با خلق فضای آزادانه به معنای جدیدی از واقعیت راه می یابند. از دیگر نمودهای گروتسک، مضمون دیوانگی است. جنون موجب می شود انسان به جهان از دریچه ای متفاوت بنگرد. در گروتسک مردمی، دیوانگی به معنای تقلید تمسخرآمیز و شادمانة عقل رسمی و جدیت محدود حقیقت رسمی است. انگاره های ولگرد، ابله و دلقک نیز به سبب ضدیتشان با هنجارهای متعارف اجتماعی، سیاسی، مذهبی و فرهنگی به ایجاد فضای کارناوالی کمک می کنند [14]. با توجه به نمودهای گروتسک برای توصیف چند جانبه آثار گوناگون و ماهیت چندصدایی بعضی از متون ادبی و هنری، گروتسک در عصر حاضر نیز، به منزلة روشی نو در نقد آثار گوناگون به کار گرفته می شود و فضایی را برای فهم عمیق در تحلیل هنرهای بصری فراهم می آورد.

**4-1-تحلیل نمودهای گروتسک در بازی "علیمردان خان در ملاقات با مرلین جادوگر"**

بازی، سفر علیمردان به دوران جادوگری مرلین را روایت می‌کند که با شیطنت هایش در پی بدست آوردن شمشیر اکس کالیبور است. گروتسک، آگاهی انسان از تناقضات زندگی است [15]. نمود گروتسک در روایت بازی با محتوای فکاهی و طراحی شخصیت با تیپ های ویژه، کمیک و متفاوت شامل نقاش، پادشاه، وزیر و مورگانا ساحره بدجنس قابل مشاهده است. انگاره عاميانه انسان، در ویژگی های گوناگون و در روايت هاي عاميانه همواره، خود را پيرامون بنمايه هاي تغيير شكل و هويت سازماندهي مي كند [16]. اين انگاره در بازي عليمردان خان ديده مي شود. تغییر در ظاهر شخصیت اصلی بازی، وضعیت جدیدی را مطرح می سازد. با توجه به تصویر 1، استفاده از تنالیته قرمز روی گونه و بینی، چینش دندان های نامنظم و بیرون آمده از دهان همچنین ویژگی هایی نظیر برخورد واقعیت و فضای انتزاعی در یک زمینه واحد، به لحاظ مضمون و محتوا همسو با گروتسک قرار دارد و بیانگر الگویی است که در ذات خود، نوعی پایداری در برابر زیبایی‌شناسی مرسوم و تسلط فرهنگ غالب بر روایت اصلی بازی را دارد. همان‌گونه كه باختين مطرح كرده است گروتسك «مرز مشخصی با جهان ندارد و با منافذ و روزنه‌هایی با جهان هستی ارتباط دارد [17]. باختين در كتاب رابله، به عناصر دوگانه، به عنوان مبنای گروتسک اشاره می کند [18]. عناصردوگانه در بازي عليمردان خان بارز است. به کارگیری رنگ گرم در صورت علیمردان به همراه نگاه خیره و اخم های درهم او در برابر لبخندی که بر لب دارد می تواند با ایجاد خشونت در بازی حسی دوگانه را به مخاطب القا کند که در آن ترس و خوشی در تقابل باهم قرار گیرند. بايد توجه داشت گروتسك با طراحي فرمي منحصر به فرد همراه است، درواقع «بدن، فرمی ثابت و هماهنگ نیست، ناتمام است، از خود خارج می شود و مجموعه‌ای از تعارض‌ها میان اندام‌هاست. مفهوم بدن گروتسک اغراق آمیز است» [19]. اغراق در طراحي بدن در بازي عليمردان خان نموديافته است. بازنمايي اجزاي بدن شخصیت های دیگر بازی در شکل هاي غيرهندسي و اندام وار به صورت طبيعتگرايانه بازنمایی شده اند که با اغراق در قسمت هایی از بدن، مثل کشیدگی صورت، کوتاه و بلندی پاها و فاصله میان عضلات همراه اند. بايد توجه داشت «پذیرش ارزش های زیبایی شناسانه، به شرایط اجتماعی باز می گردد و در پیوند با قضاوت ها و سلیقه های فردی نیز قرار دارد. بر این مبنا تقابل فرد و دیگری، تضاد مختلف و ناهماهنگی را ایجاد می نماید» [20]. همان‌طور که در تصویر 2 مشاهده می شود، آنچه علیمردان در پیرامونش تجربه می کند، با پوشیدن لباس شاهزاده خانم به نمایش گذاشته شده است. تجربه ای که با غافلگیری و تغییر در مضامین انتخابی و تأکید بر ویژگی های گروتسک واقعیت روایت را آشکار می‌سازد. بنابراین ناهماهنگی در قرارگیری جایگاه علیمردان خان به عنوان یک شاهزاده خانم نیز نمودی از گروتسک در روایت بازی به شمار می رود. براین اساس دیالوگ های فراوان، کارکتر های متنوع، رویداد های ناگهانی در روایت بازی و طراحی شخصیت، مخاطب را از ابتدای داستان همراه می سازد و در نهایت به صورت تعامل او با محیط، روند بازی سپری می شود. فضای ترسیم شده در ترکیب‌بندی‌های بازی ساختارشکنانه است که به واسطة کاتارسیس درونی و رنگ و فرم پرسوناژها معنا می‌یابد.





شکل 1: بازی علیمردان خان در ملاقات با مرلین جادوگر [21] شکل 2: بازی علیمردان خان در ملاقات با مرلین جادوگر [21]

4-2-تحلیل نمودهای گروتسک در بازی "خوش نفس"

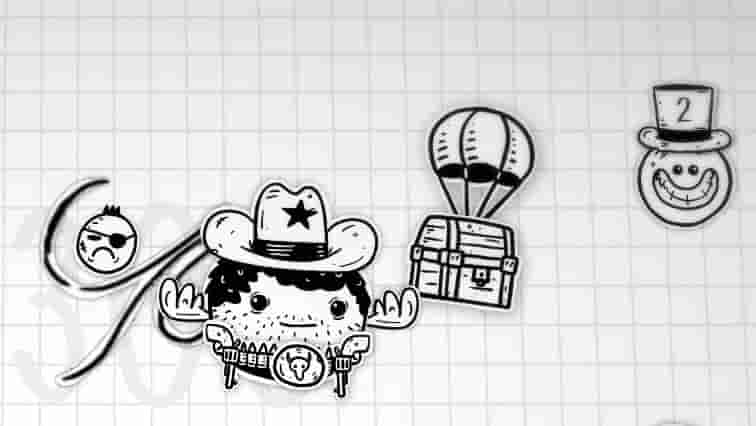
مکالمه گرایی در اندیشه باختین، باعث پیوند وجوه دوگانه در تفکر است که در كارناوال نمود می یابد. کارناوال روابط آشنا را غریبه می کند. گروتسک، بدنی در حال صیرورت یا شدن است [22]. روایت بازی عليمردان خان با شخصیتی به نام خوش نفس آغاز می شود که هنگام آبیاری گل های باغچه اش، با رویدادی غیر منتظره مواجه می گردد و با موجودات پلید و در عین حال رنگارنگ و طنزآمیز که به منظور سمی کردن محیط در آسمان پخش شده اند روبرو می شود. نمود گروتسک در روایت بازی با تقابل حس دوگانه مثبت و منفی موجودات پلید و در عین حال خوشرنگ آغاز می شود و در ادامه اهمیت موضوع فوت کردن توسط خوش نفس به عنوان شخصیت اصلی بازی برای دور شدن موجودات انجام می پذیرد که بیانگر خلق دنیایی است که یک شخص خیالی با خواسته های انسان گونه دارای ظاهری به رنگ گرم و هویت جدید، در پی رهایی و آزادی است. اين اصل مورد توجه است كه اتصال و ارتباط بیرون زدگی اندام در یک شخصیت، به منظور تعامل آن با جهان خارج صورت می گیرد تا مخاطب با تجربه ای از دنیای گروتسک همراه شود. بدن های از ریخت افتاده و اغراق آمیز، نماینده حس شوخ طبعی توأم با ترس شناخته می شوند [23]. با توجه به تصویر 3، شخصیت خوش نفس دارای بدنی غیر انسانی است و به عنوان فردی ناشناخته از جهانی دیگر مشاهده می شود. خوش نفس با دگردیسی، دفرمه شدن، بیرون آمدگی همراه با اغراق در بینی و حذف اعضای بدن به تصویر درآمده است. «همه نشانه‌ها و ویژگی‌های ناتمام، رشد و تکثیر» نمود های گروتسک به شمار می روند. [24]. همان‌گونه که در تصویر 4 دیده می شود، آفرینش شخصیت های نو و تعادل بین عناصر بصری به صورت جنگ دوسویه میان خوش نفس و دیگر موجودات که در فضا رو به افزایش اند ظهور یافته است و ترسیم فرم های منحنی و دایره وار که در تقابل با رنگ قدرتمند قرمز خوش نفس قرار دارد، فضای خیالی و گروتسک را در این بازی تداعی می کند.



شکل 3: بازی خوش نفس [25] شکل 4: بازی خوش نفس [25]

4-3-تحلیل نمودهای گروتسک در بازی "پاپالند: فرار کله‌ها"

مسخ، الگویی برای ترسيم تمامیت حیات شخص در مهم ترین لحظات زندگی براي نشان دادن چگونگي تبديل فرد به چيزي غير از آن چه بوده است، قرار دارد. انگاره هاي گوناگون و متفاوت، به منزله دوره ها و مراحل مختلف زندگي در جريان حيات با هم يكي مي شوند و جایگاه تولدي ديگر را رقم می زنند. [26]. روایت بازی پاپالند: فرار کله‌ها، اهمیت موضوع نقاشی و جهان خلق شده آن را توسط مداد سیاه بازگو می کند و نمود گروتسک، با آفرینش جهانی نو توسط مدادی تیره و تاریک آشکار می گردد. قیچی که کاغذهای مچاله شده را برش می دهد، مخاطب را همسو با دنیای پاپالند و نقاشی های عجیب و غریب کودکی قرار می دهد. مضمون تغییر، به ویژه تغییر شکل در انسان و هویت انسانی، برگرفته از جهان پيش طبقاتي فرهنگ عامه است [27]. با توجه به تصویر 5، شخصیت‌هایی با نام کله‌ها با آرامش در این سرزمین زندگی می کنند تا زمانی که نیروهای بیگانه ظهور می یابند. مشکي و سفيد تنها رنگ هاي موجود در اين بازی به شمار می روند و خط، نقش اصلي را برعهده دارد. به دلیل عدم وجود نور و سایه فضا به صورت خیالی و غیر واقعی ترسیم شده است که جایگاهی آشنا را به واسطه نقاشی های روی کاغذ تداعی می کند. موجوداتی مثل ابر، درخت گوشتخوار که گرسنه و عصبانی است و دلقک های بادکنکی دارای صدای متفاوت هستند و در محیط و روایت بازی به خوبي تأثير فضاي جادويي را نشان مي دهند. اين تضادها و جابه جايي ها از مواردي هستند كه دلالت بر وارونگي هاي موجود در فضايي دارند كه داراي حياتي با ويژگي هاي كارناوالي است و به نوعي « زندگي وارونه» و «جهاني وارونه» اشاره دارد [28]. «در بدن گروتسک، ناسازگاری و عدم‌قطعیت به موجب انعکاس امور نامعمول در بدن/ چهره است، به نحوی که قرارداد‌های رایج در بازنمایی بدن/ چهره کنار نهاده می‌شوند و بدن به امری غریب و آشنا بدل می‌شود» [29]. همان‌طور که در تصویر 6 مشاهده می شود، پرسوناژ اصلی بازی، کله ای است که به جای اتصال به بدن با دو بال ترسیم شده پرواز می کند و در بالاي تصوير قرار می گیرد كه نشان از آزادي و رهايي اوست. بنابراین تحلیل فرمی گروتسک در شخصیت کله هایی که در هوا معلق اند قابل مشاهده است. نحوه ترسیم بدنی چندپاره و تکه تکه شده، بخشی از واقعیت و نه تمامیت آن را آشکار می سازد [30]. به اعتقاد باختين «گروتسك آشكار كننده پتانسيل جهاني ديگر با نظمي ديگر و شيوهاي ديگر از زندگي است» [31]. مخاطب به عنوان یک نقاش تصور آفرینش و خلق شخصیت های بازی را دارد، چنان که گویی خود بخشی از روایت بازی است، بنابراین نمادهای ترسیم شده، مانند كيف مدرسه نشان مي دهد فضاي بازی در دنیای واقعی و مرتبط با دنياي خيالي يک کودک نقش شده است که باعث القای حسی دوگانه به صورت همزمان می گردد. تصویر و مضمون روایی بازی ارتباط مستقيم با زندگي انسانی دارد که در تلاش برای لذت بردن از موجودیت خود، به آرزو و تخيل روی می آورد و جهانی دیگر را می آفریند.



شکل 5: بازی پاپالند: فرار کله‌ها [32] شکل 6: پاپالند: فرار کله‌ها [32]

4-4-تحلیل نمودهای گروتسک در بازی "قهرمان ما"

روایت بازی، در مورد اتفاقات عجیبی است که در شهر، موجودات زنده را تبدیل به موجودات پلیدی کرده است. قهرمان بازی یک لوله‌بازکن ساده با خصوصیات اخلاقی خاص بوده و سعی دارد منشا این اتفاقات عجیب را پیدا کند و آن را نابود کند. در روایت بازی، تقابل همزمان نظم و بی نظمی و چرخه نابود شونده و نجات دهنده مشاهده می شود. در بطن ايده كارناوال باختين، تضاد زندگي و مرگ قرار دارد. اینگونه تضاد، نابودی را در نوسازی چرخه زندگی و بخشی از فرآیند صیرورت حیات بخش در نظر می گیرد. بنابراین، صیرورت عاملی تواناتر از مرگ محسوب می شود [33]. بازتاب نظريه باختين را در روايت بازي قهرمان ما مي توان شناسايي كرد. با توجه به روایت بازی و همان‌گونه که در تصویر 7 دیده می شود، شخصیت اصلی، فردی محکم و استوار نقش نشده است و همواره دچار نوعي آشفتگي و ويراني است. نمایش نابسامانی در شخصیت اصلی برگرفته از صیرورتی پایان ناپذیر است كه نجات شهر را رقم می زند. دیگر شخصیت ها و گاهی محیط نیز برای مخاطب واضح و قابل تشخيص نيستند وعنصر نابسامانی مشاهده می شود. بازنمایی درد‌ و ‌رنج در قالب خود ویرانگر یا بدنی که فاقد تمامیت است، بدنی نامنسجم را به نمایش می‌گذارد [34]. در گروتسک، زندگی از تمامی ابعاد گذر می کند. از ابتدایی ترین شکل تا برترین و پویاترین صورت، براین مبنا گروتسک مفاهیم مرسوم و شناخته شده را نقض می کند و ویژگی های گوناگون را در کنار یکدیگر به منظور وحدت یافتن، مطابقت می دهد [35]. با توجه به تصویر 8، ترسیم فیگورهای ریز و درشت، عدم استحکام در بدن، چشم های بیرون آمده، توده رنگی جانوران خیالی، فضای تیره و تاریک، درهم تنیده و پر از جزییات و گاهی روشن، به خوبي تأثير فضاي جادويي داستان را در تصوير نشان مي دهد. در هردو تصویر تناليته هاي تاريك و روشن مانند بنفش، قرمز و سبز تضاد را ایجاد کرده است. حضور تمامی اجزا در شکل‌دادن کل یکپارچه روایت بازی نیز با ایده‌های باختین در کارناوال دنیا مطابقت دارد و می ‌تواند استعاره‌ای از چرخه‌ی مرگ و تولد دوباره باشد.





شکل 7: بازی قهرمان ما [36] شکل 8: بازی قهرمان ما [36]

4-5-تحلیل نمودهای گروتسک در بازی "غار اژدها"

روایت بازی، با چهار اژدهای رنگارنگ شروع می شود که نگاه مثبتی نسبت به زندگی دارند و از غار خود در برابر دشمن محافظت می کنند. در اندیشه باختین اجزاي جسماني عميقا مثبت هستند و به عنوان يك فرم شخصي و خودپسندانه كه از ديگر جنبه هاي زندگي جدا شده اند ارائه نمي شوند؛ بلكه به عنوان يك عنصر جهاني و نشان دهنده تمام افراد به نمايش در مي آيند». گروتسك، فاش كننده دنيايي كاملا متفاوت با تناسبي ديگر است و دنياي حاضر، ناگهان و به طور كامل، براي انسان بيگانه مي شود؛ زيرا امكان يك جهان مساعد مانند دوران طلايي و حقيقت كارناوال يا خوشگذراني در آن تجلي مي يابد. بشر دوباره به خود باز مي گردد. جهان نابود مي شود، تا دوباره به شيوه اي نو شكل گيرد و در حالي كه مي ميرد، متولد مي شود [37]. با توجه به تصویر 9، فضاسازی این بازی، حسی ناراحت‌کننده از مرگ و حسی ترسناک از وجود اژدها را به بیننده منتقل نمی کند، بلکه با وجود فرم‌های نرم در کنار عناصر تیز، رنگ و پویایی، دنیایی مملو از خوشی و راحتی را به تصویر کشیده است. در تصویرپردازی نیز علاوه بر رنگ‌های شاد استفاده شده در محیط، چهار اژدهایی که وجود دارند، از درون خود، اتفاقات را پشت سر می گذارند و جوابي براي آن ها می يابند. همان‌گونه که در تصویر 10 مشاهده می شود، یک اژدها با رنگ های سرد، مایل به آبی، از دهان خود یخ پرتاب می کند و اژدهایی دیگر در روایت بازی تخصص در آتش دارد. بنابراین اصل وارونگی و تقابل بین شخصیت ها و ویژگی هر کدام از آن ها قابل مشاهده است. بر همین اساس، اژهای دیگر، سنگ انداز ماهری به شمار می آید که با دوشاخ روی سر، زبان بیرون آمده از دهان و اغراق در ترسیم بدن دیده می شود. اژدهای آخر نیز دکتر است و متخصص در بیماری و شناسایی ویروس ها ترسیم شده است. گروتسک در این بازی، بیانگر دنیایی متفاوت است که برانگيزاننده احساسی نو برای مخاطب می شود.



شکل 9: بازی غار اژدها [38] شکل 10: بازی غار اژدها [38]

**جدول 1: تطبیق نمودهای گروتسک بر شخصیت پردازی و روایت بازی های هوشمند معاصر کودکان در ایران با تکیه بر نظریه میخاییل باختین (مأخذ: نگارندگان، 1400).**



**5-نتيجه­گيري**

بازی های هوشمند معاصر کودکان، استعاره و فضايي است كه شرايط ظهور امر گروتسك را در شخصیت پردازی و روایت بازی ها ايجاد مي نمايد. اندیشه باختین در مورد کارناوال سده های میانه همسو با تخیل گروتسک، در تقابل با جهان رسمی به اوج شکوفایی رسید که موجب پدیداری فرهنگ فکاهی در گستره غیررسمی شد. گروتسک در لغت به معنای تحریف شده، زشت، غیرعادی، خیالی یا باورنکردنی است. دیدگاه باختین درمورد گروتسک، برخلاف تصور رایج، که چیزی عجیب، وحشتناک، از ریخت افتاده و پست را مورد اشاره قرار می دهد، دیدگاهی به نسبت مثبت است. با توجه به ویژگی دوسویه زندگی و مرگ درون محتوای کارناوال باختین، جهان نابود می‌شود تا دوباره به شیوه‌ای نو شكل گیرد و درحالی كه می‌میرد، متولد می‌شود. کارناوال، جهان را به شکلی وارونه نشان می دهد و ماهیتی آزادی بخش دارد. یگانه شدن بدن با زمین، به عنوان استعاره ای از جهان هستی، با صیرورت همراه است. در روایت پردازی بازی ها، با نگاه روانشناختی به درون انسان ها و شخصیت های بازی، که هر کدام ویژگی ملموس و خاص خود را دارند، گفتگوهای زنده میان آن ها و محیطشان مشخص می گردد. ایجاد محتوای فکاهی، در برخورد همزمان واقعیت و فضای انتزاعی نمایان است. غافلگیری و نمایش ناهماهنگی در قرارگیری شخصیت ها قابل ملاحظه است. در بازی های معاصر ایرانی و نمونه های مورد تحلیل، کودک با شخصیت هایی که در دنیای متفاوت و گاهی رنگارنگ زندگی می کند، همسو می شود. در اندیشه باختین گروتسک، در مفهوم تولدی دوباره و با معنای تجلی و بازگشت به خود همراه بوده است. با توجه به این نوع نگرش رنگ های شاد، رنگ های تیره و تاریک، خطوط منحنی، تیز و فضای رنگی در کنار شخصیت هایی که به طور خیالی ترسیم شده اند و در بازی های کودکانه معاصر حضور دارند، عناصري هستند که با جنبه ای معناگرایانه در شخصیت پردازی جایگاه و فضاي گروتسک را برجسته می کنند. ترسیم همزمان دو ویژگی متضاد، نمایش بدنی غیرانسانی به همراه دگردیسی و دفرمه شدن، نمایش نابسامانی در شخصیت بازی، اغراق در ترسیم بدن نیز از نمودهای گروتسک در شخصیت پردازی داستان به شمار می رود. تقابل و تعامل شخصیت ها با واقعیت، جذابیت روایت بازی را برای کودک قابل لمس تر می کند. بر این مبنا گروتسک در شخصیت پردازی و روایت بازی های هوشمند معاصر کودکان ایران به عنوان مفهومی فردی و سوبژکتیو درباره جهان به نمایش گذاشته شده است و در عین حال می‌تواند دری به جهان تخیل بگشاید و گوشه‌ای از شکل‌های زندگی متفاوت را برای کودک به نمایش بگذارد.

**6-مراجع**

1. پاکباز، روئین؛ دایرة المعارف هنر، نقاشی، پیکره سازی، گرافیک، نشر فرهنگ معاصر، تهران،1393.

2. امامی، مونا و کامرانی، بهنام؛ بررسی ویژگی های «بدن گروتسک» در چهار نقاش معاصر ایران، فصلنامه کیمیای هنر، شماره33، زمستان 1397، صفحات 21 تا 39.

3. نولز، رونلد؛ شکسپیر و کارناوال پس از باختین (ترجمۀ رویا پورآذر)، نشر هرمس، تهران، 1393.

4. گاردینر، مایکل؛ تخیل معمولی باختین (ترجمۀ یوسف اباذری)، فصلنامه ارغنون، شماره 20، تابستان 1381، صفحات 33 تا 65.

5. حسینی، فرشته سادات؛ شریفی ولدانی، غلامحسین؛ طغیانی اسفرجانی، اسحاق؛ بررسی گروتسک، و سیر و پیشینه آن در ایران، نشریه تاريخ ادبيات (پژوهشنامه علوم انساني)، شماره 2، پاییز و زمستان 1397، صفحات 27 تا 53.

6. مکاریک، ایرنا ماریا؛ دانش نامه نظریه های ادبی معاصر (ترجمۀ مهران مهاجر و محمد نبوی)، نشر آگه، تهران، 1388.

7. احمدی، بابک؛ ساختار و تأویل متن، نشر مرکز، تهران، 1382.

*8. Bakhtin, M. M. Rabelais and his World. tr. by H. Isowolsky (Tr.), Bloomington: Indiana University Press, 1984.*

*9. Meletinskii, E. M. Origins of Heroic Epics in Proiskhozhdenie geroicheskogo eposa, Moscow, 1963, pp. 55-58.*

*10. Bakhtin, M. M. Problems of Dostoevsky’s Poetics, trans. Caryl Emerson, Manchester: Manchester University Press, 1984.*

11. انصاری، منصور؛ دموکراسی گفتگویی، امکانات دموکراتیک اندیشه های میخائیل باختین و یورگن هابرماس، نشر مرکز، تهران، 1384.

12. تامسن، فيليپ؛ گروتسك در ادبیات (ترجمۀ غلامرضا امامي)، نشر نوید، شیراز، 1390.

13. باختین، میخاییل؛ سودای مکالمه، خنده، آزادی (ترجمۀ محمدجعفر پوینده)، نشر چرخ، تهران، 1399.

14. نولز، رونلد؛ شکسپیر و کارناوال پس از باختین (ترجمۀ رویا پورآذر)، نشر هرمس، تهران، 1393.

15. تامسن، فيليپ؛ گروتسك در ادبیات (ترجمۀ غلامرضا امامي)، نشر نوید، شیراز، 1390.

16. باختین، میخاییل؛ تخیل مکالمه ای، جستارهایی درباره رمان، (ترجمۀ رویا پورآذر)، نشر نی، تهران، 1396.

*17. Bakhtin, M. M. Rabelais and his World. tr. by H. Isowolsky (Tr.), Bloomington: Indiana University Press, 1984.*

*18. Dentith, S. Bakhtinian Thought: An Introductory Reader, New York: Routledge, 2005.*

*19. Ruck, N. Some Historical Dimensions of the ‘Dialogical Body’: From Bakhtin’s Dialogical Grotesque Body to the Monological Body of Modernity, 2009.*

20. باستید، روژه؛ هنر و جامعه، (ترجمة غفار حسینی)، چاپ اول، تهران: سازمان چاپ و انتشارات وزارت ارشاد اسلامی، 1374.

21. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش بازی های ایرانی، بازی علیمردان خان در ملاقات با مرلین جادوگر، 1400.

*22. Holquist, M. Dialogism: Bakhtin and His World, Routledge, London, 2002.*

*23. Dentith, S. Bakhtinian Thought: An introductory reader, Routledge, New York, 2005.*

*24. Ruck, N. Some Historical Dimensions of the ‘Dialogical Body’: From Bakhtin’s Dialogical Grotesque Body to the Monological Body of Modernity, 2009.*

25. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش بازی های ایرانی، بازی خوش نفس، 1400.

26. باختین، میخاییل؛ تخیل مکالمه ای، جستارهایی درباره رمان، (ترجمۀ رویا پورآذر)، نشر نی، تهران، 1396.

27.امامی، مونا و کامرانی، بهنام؛ بررسی ویژگی های «بدن گروتسک» در چهار نقاش معاصر ایران، فصلنامه کیمیای هنر، شماره33، زمستان 1397، صفحات 21 تا 39.

28. باختين، ميخائيل؛ بوطيقاي داستايوفسكي، زيبايي شناسي آثار داستايوفسكي، (ترجمه عيسي سليماني)، نشر نوای مکتوب، تهران، 1395.

*29.* *Edwards, Justin and Rune Graulund. Grotesque, New York: Routledge, 2013.*

*30. Grigor, Talinn. Contemporary Iranian Art: From the Street to the Studio, London: Reaction books, 2014.*

31. آدامز، جيمز لوتر و يتس، ويلسون؛ گروتسك در هنر و ادبيات، (ترجمه آتوسا راستي)،نشر قطره، تهران،1395.

32. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش بازی های ایرانی، بازی پاپالند: فرار کله ها، 1400.

33. نولز، رونلد؛ شکسپیر و کارناوال پس از باختین (ترجمۀ رویا پورآذر)، نشر هرمس، تهران، 1393.

*34. Grigor, Talinn. Contemporary Iranian Art: From the Street to the Studio, London: Reaction books, 2014.*

*35. Pinsky, L. E. Realism of the Renaissance, Moscow: Goslitizdat, 1961.*

36. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش بازی های ایرانی، بازی قهرمان ما، 1400.

37. آدامز، جيمز لوتر و يتس، ويلسون؛ گروتسك در هنر و ادبيات، (ترجمه آتوسا راستي)،نشر قطره، تهران، 1395.

38. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش بازی های ایرانی، بازی غار اژدها، 1400.

1. مقاله حاضر مستخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، با عنوان "**تحلیل نگاره مصور هزارو یکشب اثر صنیع الملک با تکیه بر نظریه میخائیل باختین**"، با راهنمایی دکتر حسین عابددوست، و مشاور دكتر زيبا كاظم پور در دانشکده هنر و معماری، دانشگاه گیلان، می باشد. [↑](#footnote-ref-1)