



کارتون‌ها و نمادها

کاربرد نمادها در کاریکاتور ایرانی

گیت معروف شد این واقعه سبب خلق نمادهایی در آثار کارتون‌نویسان شد که مربوط به همان جریان مفصلی در تاریخ است با ماجرای عملیات فروری ۱۱ سپتامبر که طی آن برج‌های دوقلو در نیویورک فروریخت و دستمایه خلق بسیاری از آثار کارتون‌نویسان شد که دارای سمبل‌های مشخص آن دوره بود یا تصویری که از شکنجه‌های آناری و شکنجه‌های آن دوره قابل مشاهده بود. کارتون‌های آن دوره قابل مشاهده بود. طی سال‌های مختلفی که از ورود کاریکاتور به ایران می‌گذرد در دوره‌هایی که این هنر فرصت بروز و خودنمایی یافته است سمبل‌هایی را می‌بینیم که بر اساس یک رویداد یا ظهور برخی چهره‌ها و شخصیت‌ها به کارتون‌ها یا گنجانده شدند. مثلا در دهه اخیر، ظهور برخی گروه‌هایی که می‌خواستند افکار خود را از طریق خشنودن در جامعه رواج دهند باعث شد که کارتون‌نویسان از سمبل‌هایی استفاده کنند که بی‌شک نقد به این نوع تفکر بوده است. آثار به گذشته‌های دورتر برمی‌گردد، نشانی چون «گل آقا» یا «طنز و کاریکاتور» برای نقد سیاست‌های دولت سمبل شخصیتی چون دکتر حسن حبیبی - که معاون اول دولت وقت بود - را به عنوان سمبل دولت در کارتون‌های خود استفاده می‌کردند.

لذا سمبل‌های کلاسی را می‌توان در کارتون‌هایی دید که دارای دیالوگ و نوشته هستند. این کارتون‌ها - که بیشتر کارتون‌های «دنیای پدال» یا مطبوعاتی نام گرفته‌اند - برای بیان نقد همراه با طنز، از کلام استفاده می‌کنند. در این نوع سمبل‌ها نیز کلماتی هستند که با فرهنگ یک ملت گره خورده‌اند و در طول سال‌ها در آن خاصیت کلامی خود را از دست نمی‌دهند. این گونه سمبل‌ها را بیشتر برگرفته از حکایت‌ها و ضرب‌المثل‌ها و اشعار مختلف و معروف می‌توان دید. لذا گروهی دیگر از سمبل‌های کلاسی هستند که مربوط به مقطع خاصی از تاریخند که حادث شدن یک رویداد سبب خلق آنها شده است. شاید این سمبل‌ها را بتوان در میان کلماتی که مردم کوچه و بازار رد و بدل می‌کنند دید. پادشاه لطیف‌هایی که دهان به دهان می‌چرخند، جست‌وجو کرد شناخت و مطابقت و آگاهی از نمادهای بین‌المللی و بومی سبب می‌شود که رمزگشایی از یک اثر کارتون برای یک مخاطب راحت‌تر و لذت‌ناک‌تر است. آن‌ها پیش از پیش باشند نمادها و نشانه‌ها یا سمبل‌ها باعث می‌شوند تا آثار کارتون، مضامین خود را در لایه‌های مختلف به مخاطب ارائه کنند.

هادی هودی رمزگشایی از کارتون‌ها جذاب‌ترین کاری است که هر مخاطب در رویارویی با آنها تجربه می‌کند. کارتون‌ها به دلیل داشتن ایهام، همواره متناسب با مخاطبان گوناگون، مفاهیم متفاوتی از خود به دست می‌دهند. در این میان از عوامل مهمی که دستمایه کارتون‌نویسان برای خلق مضامین حاوی ایهام قرار می‌گیرند، نمادها و نشانه‌ها یا سمبل‌های رایج است. شناخت سمبل‌ها و در مرحله بعد، تحلیل آنها در یک اثر کارتون، رمز ورود به معنای آنها است. در میان کشورهای دنیا، کارتون‌نویسان به خلق اثر می‌پردازند که آثارشان نه تنها هجوهای سطحی و کمپایه نیست بلکه مملو از مضامین عمیق و حاوی سمبل‌های فراوان است. کارتون‌نویسان اروپای شرقی را می‌توان معدن‌ترین هنرمندانی دانست که کارتون‌هایشان دارای چنین ویژگی‌هایی است. ایران نیز کارتون‌نویسان را به جهان معرفی کرده است که می‌توان آنرا را کارتون‌نویسان سمبلیست نامید. فضای خاص سیاسی و خطوط فرم نامعلوم و بسیاری دیگر از عوامل سبب خلق آنرا می‌شوند که دارای لایه‌های مختلف و مملو از نشانه‌ها و نمادهای فراوان است.

اما چگونه می‌توان از طریق شناخت سمبل‌ها از تصاویر طنزآمیز کارتون‌نویسان رمزگشایی کرد؟
 ۱- سمبل‌های تصویری: ۲- سمبل‌های کلامی
 در میان این ۲ دسته سمبل‌هایی هستند که مربوط به یک فرهنگ و قوم و ملتند و گروهی دیگر، سمبل‌هایی که جنبه بین‌المللی داشته و می‌توان در تمام دنیا فهمی همگون از آنها داشت. به طور مثال، پرندة صلح یا شاخه زیتونی که در منقار دردمندی از آرایش و صلح است که در تمام جهان، شناخته شده و در بسیاری از آثار قابل مشاهده است. سمبل‌های یک کشور را می‌توان سمبل‌های بومی نامید. در نگاهی دقیق‌تر، باید گفت که برخی نمادها در طول زمان، معنا و مفهوم خود را از دست نداده و با تاریخ یک ملت آمیخته شده‌اند. می‌توان این گونه نشانه‌ها و سمبل‌ها را در ضرب‌المثل‌ها و اشعار برجسته یک فرهنگ جست‌وجو کرد. برخی نشانه‌ها اما بر اساس یک واقعه تاریخی سرزبان‌ها می‌افتد و به تصویر کارتون‌نویسان می‌شوند. اگر بخواهیم به نمونه‌ای از این گونه وقایع اشاره کنیم، می‌توان به ماجرای رسوایی اخلاقی بی‌بیل کلبتون - رئیس جمهور سابق ایالات متحده - اشاره کرد که به ماجرای مونیکا

گفتی، چندان سر و کاری با شروط لازم ندارند. در عین حال از مایه خواهند طنز را سبب و استعداد بازی طبیعی بدست می‌آورند. آنها می‌کوشند توجه ما را معطوف به شهادت‌های ساختاری بین بافت بازی و بافت طنز کنند تا بگویند آنچه در مورد بازی صادق است در مورد طنز نیز صحت دارد. نظریه پردازان بازی اغلب برای بررسی طنز از رویکرد کردارشناختی استفاده می‌کنند و آن را از طریق رشد تکاملی دنبال می‌کنند. آنها عوامل خنده‌آور نظیر تقلید را - که در بعضی کارهای دیگر هم یافت می‌شود - بررسی می‌کنند تا بگویند که در طنز، Ontogeny تعبیری از Phylogeny است. مارکس ایستمن در کتاب «ذات خنده» نظریه بازی طنز را با یک داستان توضیح و بسط می‌دهد. به گمان او مایه توکم مشابه‌های طنز را در رفتار حیوانات - خاصه در شیخنده شمشیرزما هنگام تقلید کردن - ببینیم. او تا اینجا پیش می‌رود که می‌گوید در حیوانات یک سبک خوشحال صورتی از خنده طنزآمیز است چرا که ایستمن می‌خواهد تعریف خنده را گسترده کند تا دیگر پاسخ‌های مقطعی به لذت را در بر بگیرد. دل در بحث اختصاصی در مورد طنز می‌گوید که مادر دنیایی با می‌گزاریم که در آن، نعمت خندیدن به طور فطری به ما داده شده و این احساس در پاسخ به دردهای است که به صورت بازی آید ما آن را تجربه می‌کنیم. بنابراین گزارش ایستمن، آنچه در مورد طنز و بازی محوریت دارد. آن است که هر دو مستلزم یک نگاه بی‌طرفانه به آن چیزی است که جدی تلقی می‌شود. ایستمن، طنز را صورتی از بازی می‌داند زیرا طنز متضمن یک دیدگاه و موضع بی‌طرفانه است. برخی از انواع طنز مستلزم توهین و بر خشکی ساختگی است و برخی صورتی منجر به خنده طنزآمیز می‌شوند یا توجه به اینکه ایستمن بازی را اقتباس از رویکرد بی‌طرفانه تعریف می‌کند. طنز نباید تعریفی صورتی از بازی به شمار می‌رود. اما این مسئله ظاهر اهم بسیار محدود کننده است و هم بسیار مبهم و گمانی تواند ترسیم مناسب و دقیقی برای بازی باشد. جان هوزینگا در کتاب Homoludens نام یک کتاب انگلستان بازی با خنده یا کمیک انتقاد می‌کند. گرچه هر دو، آنها مستلزم نوعی تضاد یا جدیت هستند اما بسیار نامتعارف نیستند. می‌گوید خنده خاص انسان است اما بازی در مستعدان و پرندگان دیگر یافت می‌شود. به علاوه اگر ما برخی انواع بازی را باطنی در نظر بگیریم، در این صورت یک تلقی غیرجدی برای بازی ضروری نخواهد داشت. در مورد طنز نیز همین گونه است. یکی گرفتن کمیگ یا طنز با بازی، دشوار و مستلزم است چرا که بازی بی‌فکری نه برای بازیگر و نه برای مردم، کمیگ نیست. هوزینگا سوال می‌کند که آیا طنز و بازی در هیچ شرط لازمی مشترکند؟ البته اگر طنز زورخانه بازی قرار گیرد این لازمه رابطه است. این به نحوه تعریف ما از طنز و بازی - که هر دو اینها را می‌گیرند - نیز بستگی دارد. دخنده اصلی نظریه پردازان بازی مسئله تعریف کارکرد طنز به منظور توضیح اصطلاح پذیر و سازش پذیری آن است. وظیفه‌ای که دیگر نظریه‌های بی‌توجهی طنز نیز برعهده دارند. طبق آنها شهادت‌های بین بازی و طنز بیشتر آن است که اصطلاح پذیر بازی همانند اصطلاح پذیر طنز است. محققان دیگری که بر مسائل کارکردی تاکید کرده‌اند طنز را واجد رشد شناختی، یادگیری مهارت‌های اجتماعی، وهایی از تنش، مدیریت احساس، وهایی از استرس و تعهد اجتماعی می‌دانند. البته این مسائل ابتدا توسط روان‌شناسان جامعه‌شناسان انسان‌شناسان و محققان علوم پزشکی مورد بررسی قرار می‌گیرد. اما در عین حال پژوهش‌های آنان به مفهوم رویه رشد و تکامل طنز متکی است و به آن کمک می‌کنند. ترجمه علیرضا ضابط

فریاد در مورد جوک این است که می‌گوید اینجا که انرژی لازم برای سرکوب یک میل به کار می‌شود که خود جوک به پرخشکی امکان تخنیه (زادگی) می‌دهد. منزل و کارول انتقاد مشابهی از این نظریه مدیریت انرژی دارند. شاید ما بدلیق انرژی سر خورده یا فروخورده چیست اما از انرژی که میل را سرکوب می‌کند تلقی مشخصی نداریم. این نظریه جوکه قرار از مدعی عجیب و غریب بودن منجر به مشاهدات تجربی مورد انتظار مانی شود. بنابراین فریاد اغلب افراد سر خورده ظاهر از جوک بیشترین لذت را می‌برند اما در عین حال عکس این قضیه هم صادق است. نظریه‌های رهایی خنده به ما امکان نمی‌دهند که خنده طنزآمیز را از خنده غیر طنزآمیز جدا کنیم. انرژی ذخیره شده فروبرده به لحاظ نظری غیر قابل تمایز از سایر صورت انرژی است. همان گونه که در مورد اسپنسر دیدیم نظریه‌های رهایی را باید بر نظریه دیگری از طنز سوار کرد تلاش فریاد برای توضیح اینکه چرا ما می‌خندیم نیز تلاشی است جهت تعیین اینکه چرا ما می‌خندیم. جوک‌های منفرقه را خنده‌دار می‌نامیم. انتظار به ناامنا هتگی نظریه نامعاشگسی، نظریه غالب طنز است چرا که به نظر می‌رسد عمده موارد خنده‌دار را توجیه می‌کند. عمده ایجاد نظریه نامعاشگسی صرفا می‌کوشد شروط لازم طنز (در یک نامعاشگسی) را بیان کند و کاری به شروط تکلیفی آن نگذارد. اسطو در Rhetoric اولین نشانه نظریه نامعاشگسی طنز را مطرح می‌کند و می‌گوید بهترین راه خندیدن مخاطب ایجاد یک توقع و ارائه چیزی است که تعریف یا پیشی ایجاد کند. اسطو پس از بحث در مورد قدرت مجاز (استعاره) در ایجاد تعجب در شنونده می‌گوید که «تأثیر جوک به تغییر کلمات یک عبارت بستگی دارد این نیز یک شکفتی است. این امر هم در شعر و هم در نثر وجود دارد. کلماتی که می‌آید، آن چیزی نیست که شنونده تصور می‌کند. این سخنان، شبیه نظریه تعجب طنز است. یعنی شبیه نظریه‌ای که بعدها در کارت آن را مطرح کرد. اما اسطو در ادامه توضیح می‌دهد که چگونه تعجب باید تاحدی با حقایق مطابقت داشته باشد. عد کات در «تقد قوه حکم» تعبیر مشخص تری در خصوص نقش نامعاشگسی در طنز ارائه می‌کنند. در هر چیزی که قرار است خنده ایجاد کند باید چیز مبهم و خود داشته باشد. خنده تأثیری است بر خنده از انتقال ناگهانی یک توقع ساختگی از هیجانی بنابه گفته کات و شویپه‌اور. نظریه نامعاشگسی طنز، شروط لازم موضوع طنز را مشخص می‌کند. تاکید بر شیء طنزآمیز، آن چیز را از محدوده تحلیل طنز خارج می‌کند. چرا که بسیاری از چیزها وجود دارند که نامعاشگک و بی‌تناسب هستند اما خنده ایجاد نمی‌کنند. سخن جدی‌تر در مورد نظریه نامعاشگکی باید شمسال پاسخ خوشایندی باشد که شخص به نشانی طنزآمیز می‌دهد. جان مرس می‌کوشد با تاکید بر پاسخ ما شروط کافی را برای شناسایی طنز ارائه دهد. او خنده یا شادی طنزآمیز را ایجاد شادی و لذت در یک تعریف شناختی (دروانی) می‌داند. نظریه نامعاشگسی را می‌توان نظریه پاسخ‌محوری دانست که مدعی است طنز نوع خاصی از واکنش است که نامعاشگکی تلقی می‌شود. آنظرف‌های بازی توصیف و بیان نظریه‌های بازی در طنز به مثابه یک مکتب یا رویکرد مستقل شاید بزرگ‌ترین و اغراق در مورد دامنه‌های نامعاشگکی در عین حال آنها می‌توانند نماینده شایسته نظریه‌هایی باشند که بر مسئله کارکرد تاکید دارند. نظریه‌های بازی با بررسی ویژگی باطنی می‌کوشند طنز را در قالب فعلیاتی از بازی طبقه‌بندی کنند. نظریه پردازان بازی در این فرایند طبقه‌بندی

روزنامه