یادداشتهایی درباره شوخی بصری

نوئل کارول
ترجمهٔ سعید خاموش

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

وقتی پای تاریخ سینما به‌میان می‌آید، ادعا دربارهٔ «اولین»ها بحث‌انگیز است، ولی بسته به‌اینکه تاریخ ساختِ عطسهٔ فِرِد اُت را ۱۸۸۹ بدانیم یا ۱۸۹۲، می‌توان گفت که نخستین فیلم، کمدی بوده است.

به‌هر تقدیر کمدی خیلی زود در تاریخ سینما برای خود جا باز کرد. توماس ادیسون «شهر فرنگ»هایی از تصاویر دلقک‌ها و یک سری برنامه برای دستگاه‌های «کینه تُسکپ» با عنوان *Monkeyshines* ترتیب داد که اشاره به‌اعمال کمیک دارد. در نخستین جلسه نمایشی هم که لومیر در ۱۸۹۵ برپا کرد، یک کمدی هم بود به‌نام *باغبانِ آب پاشی* شده، که در آن یک باغبان بخت برگشته را یک آدم شوخ که با شلنگ باغبان ور می‌رود، خیس می‌کند.

در فیلم‌های ژرژ ملیس هم کمدی به‌چشم می‌خورد ــ اگر چه نه آن نوع مُفرّحی که معمولاً به‌شوخی ولطیفه ربط داده می‌شود. این، گونه‌ای شادی و نشاط است که از دیدنِ حوادثِ محیرالعقولِ فیزیکی و تغییر شکل‌های شگفت‌انگیز در بیننده به‌وجود می‌آید: اجسام، از هم پاشیده و دوباره شکل نخستین را به‌خود می‌گیرد. نوعی کمدی که از بهره‌برداری از عوامل جادویی سینما نشئت گرفته و با رها کردن خود از بندهای متافیزیکی نمودار امکاناتی است که حکومت قوانین فیزیکی بر قوهٔ تخیل را نشان می‌داد. تجربیاتِ ملیس دست‌مایه‌ای شد برای ظهور گونهٔ «فیلم‌های ترفندی» که با به‌تصویر کشیدن تغییرات عجیب و غریب در اجسام و با به‌حرکت درآوردنِ جامدات،

به‌اشاعهٔ «بی‌وزنی» می‌پردازد. در این‌جا، آن شورِ خلاقهٔ غیرقابلِ انکار، کمتر دغدغهٔ چیزی را دارد که ما «طنز» می‌نامیم و بیشتر در پی بهره‌بردن از آزادیِ تازه به‌دست آوردهٔ خود است: قدرت شکل دادنِ اجسام برپایهٔ تصور و خیال و به‌نوعی، برآورده ساختنِ آرزوهای هستی، به‌دست بشر.

کمدی‌های نخستین به‌اجرای کارهای خشن و **slapstick** هم گرایش پیدا کرد. در اینجا، مایهٔ اصلی به‌هم ریختن و شلوغ‌بازی بود. آدم‌های لوده‌که فقط با کمی دست بردن در لباس‌های دلقکی‌شان قابل شناسایی بودند، شروع می‌کردند به‌رد و بدل کردنِ مشت و لگد، پشت هم شلیک کردن، با چنگک به‌یکدیگر سیخ زدن و باآجر توی سر و کلهٔ هم زدن.

چون اشاره شده بود که این دلقک‌ها مثل آدم‌های عادی نیستند، بنابراین می‌شد بی‌محابا آنها را مشت باران کرد، به‌زمین زد، با ماشین روی زمین کشید، بهشان آب پاشید، آتششان زد و لگد مالشان کرد.

پس از باب شدنِ «پاسبان‌های کی استون»، این بازیگران کمدی با ساختارِ جسمی غریبشان، اجرایِ کارهای سادیستی را رایج کردند. در حالی که «فیلم‌های ترفندی» قوانین فیزیکی را زیرپا می‌گذاشت، فیلم‌هایی که آدم‌هایی چون مک سنت می‌ساختند، به‌زیر پا گذاشتن قوانین اجتماعی ــ به‌ویژه برسبنایِ قواعدِ مناسبِ رفتار با انسان ــ گرایش داشت. در هر دو مورد، کمدی، فقط با به‌نمایش گذاردنِ عامل انکار شده عمل می‌کرد. ولی به‌تدریج نمونه‌هایی از کمدی با ساختاری متشکل، سرچشمهٔ اصلی طنز در فیلم‌های صامت شد. این کمدی، «شوخی بصری» بود که این مقاله به‌بررسی آن می‌پردازد.

* * *

«شوخی بصری» شکلی از طنزِ تصویری است که نشاط و سرگرمی در آن، با دستکاری در اجراهایِ متناوب به‌نمایش گذاشته شدهٔ یک یا چند تصویرِ پیاپی، تولید می‌شود.

«شوخی بصری» پیش از تکامل سینمایی، در تئاتر وجود داشت و اگر چه این طنز، ویژگی سینمای صامت شناخته می‌شود، در فیلم‌هایی نیز دیده می‌شود که نه صامت است و نه کمیک.

برای درک بهتر مطلب، مثال معروفی از یک «شوخی بصری» را در فیلم ۳۹ پله [۱۹۳۶] هیچکاک در نظر بگیرید. دستِ شخصیتی که رابرت دُنات نقش او را ایفا می‌کند با دستبند به‌دست زنی که می‌دانیم از او متنفر است، بسته شده. آنها به‌مهمان‌سرایی می‌آیند که زن مهانخانه‌دار آنان را به‌جای تازه عروس ـ دامادهایی می‌گیرد که به‌شدت عاشق یکدیگرند. «صمیمیتِ» بیش از اندازهٔ آنها در واقع با قضایای دستبند به‌بیننده نشان داده شده، وقتی دُنات زندانیش را به‌طرف خودِ می‌کشاند، برای کنترل بیشتر بر او است. خانمِ مهمانخانه‌دار، تقلایشان را حمل بر عشق شدید آنانَ می‌کند، در حالی‌که ما می‌شنویم که آن دو دارند به‌یکدیگر بد و بیراه می‌گویند.

صحنه‌طوری طراحی و گرفته شده که ما نه تنها از آنچه میان آنِ دو می‌گذرد با خبریم، بلکه هم‌زمان می‌بینیم که چطور یک نفر در جای خانم مهانخانه‌دار ممکن است واقعیت را حمل بر چیز دیگری کند. تفریح خاطر ما از آنجا ناشی شده که نه تنها با کمک سازمان‌دهی صحنه می‌بینیم واقعیت چیست، بلکه درمی‌یابیم چطور یک سری اتفاق می‌توانند از لحاظ بصری به‌چیز دیگری تعبیر شود و در این مثال، یک تعبیر متضاد. این بازی تناوب و تعبیرهای متضاد، بیش و پیش از هر چیز در سازمان‌دهیِ تصویریِ صحنه ریشه دارد و همین باعثِ شادی خاطری می‌شود که از شوخی بصری انتظار می‌رود. نمونهٔ طنزی که «شوخی بصری» یکی از شاخه‌های آن است، بیشتر از نظر «بی‌تناسبی» تجزیه و تحلیل می‌شود.

با این دیدگاه، نشاط خاطر، با کنار هم قرار دادن عواملِ ناستناسب تولید می‌شود: مثلاً جفت‌های کمیک، بیشتر از کنار هم گذاشتن یک مرد یا زن خیلی چاق با یک مرد یا زن لاغر، یا یک هنرپیشهٔ بلند و لاغر با یک آدم چاق و کوتاه و الیٰ آخر ... تشکیل می‌شود. در مثال پیش که از هیچکاک آوردیم، آنچه در کنار هم قرار داده شد، دو استنباط، دو برداشت متفاوت است: از طرفی یک جفت عاشق و در برابر، جفتی که از هم بیزارند. اگر بخواهیم تعریفی از آن به‌دست دهیم، می‌توان گفت که «انبساط خاطر»، یک حالت حسی است؛ و مانند همه یا بیشتر حالت‌های حسی، «انبساط

خاطر»، با هدفش شناسایی می‌شود؛ هدفِ «انبساط خاطر»، طنز است و معیار اصلیش، نامتناسب بودن. ناهمخوانی و نامتناسب بودن در بطنِ موقعیت یا قضیه‌ای ما را سرگرم و شاد می‌کند و گویی قلقلکمان می‌دهد، باعث خنده می‌شود و این خنده، پاسخی است که ما به‌طنز می‌دهیم. در شوخی بصری، معیار این ناهم‌سازی‌ها، استنباط‌های متضادی است که به‌صورت تصویر، در برابر چشم‌های ما به‌بازی درمی‌آید.

«شوخی بصری» با لطیفه [جوک] فرق دارد. لطیفه معمولاً یک نقطهٔ اوج، یک لحظه بنیادی [Punchline] دارد که بی‌دلیلِ بی‌معناییش ،در نگاه نخست،پوچ‌به نظر می‌رسد؛ بی‌درنگ پس از بیان قسمت حساس لطیفه، شنونده باید به‌آن واکنش نامنتظر و در عین حال قابل پیش‌بینی نشان دهد که هم بیانگرِ «گرفتن» لطیفه است و هم معنا دادن به‌آن پوچی و بی‌معنایی ... در پی آن، شنونده انبساط خاطر پیدا کرده و در نتیجه، معمولاً، می‌خندد.

شوخی‌های بصری هم بازیِ تعبیرهای گوناگون خود را دارد. ولی با «شوخی بصری» این «بازی» بیش‌تر به‌صورت تصویر، هم‌زمان، در سراسر «شوخی» در دسترس بیننده است: بیننده نیازی ندارد که منتظر چیزی شبیه Punchline در یک لطیفه شود تا این بازیِ تعبیری را به‌حرکت وادارد. برای آنکه طبیعت «شوخی بصری» را بهتر بشناسیم، اجازه بدهید چند نمونهٔ مهم و مکرر دیده شدهٔ این طنز سینمایی را بررسی کنیم:

۱ـ تداخُلِ متقابل دو یا چند واقعه یا فیلمنامه در یکدیگر

این شکل، بیشترین شکل استفاده شدهٔ «شوخی بصری» است که در اصل از سینما نشئت نمی‌گیرد. [در ۱۹۰۰، هانری برگسون در کتابش، خنده، دربارهٔ تئاتر به‌آن اشاره کرده است.] با این حال، این شکل، به‌ویژه در دوران طلایی سینمای صامت، یک اصل و قاعدهٔ سینمایی شناخته شده است. یکی از روش‌های مشخص کردنش آن است که بگوییم یک واقعه، در شرایطی ویژه، طوری کار می‌شود که دو یا چند واقعهٔ مجزا و شاید در بعضی حالات، به‌صورت یک سری

ـ لطیفه معمولاً یک نقطهٔ اوج، یک لحظهٔ بنیادی دارد که به دلیل بی‌معنایش، در نگاه نخست، پوچ به نظر می‌رسد.

واقعه دیده می‌شود که در هم ادغام شده است. به‌این ترتیب، قضایای جفتِ ۳۹ پله که به‌دنبال جا در مهمانخانه می‌گردند می‌تواند دو واقعه دیده شود: یکی از دیدگاه خانم مهمانخانه‌دار و دیگری از زاویهٔ دید جفت مربوطه، که ماجرایشان به‌هم مربوط و درهم آمیخته است، به‌ترتیبی که هر دو جریانِ به‌تصویرکشیده شده، قابل درک است.

بسیاری از شوخی‌های بصری معروف در سینمای صامت از این دسته است. برای آنکه نمونهٔ دیگری آورده باشیم، بگذارید نگاهی بیندازیم به‌شوخی دوم، که ورودِ «هارولد» را به «کالج تیت» (Tate College) درفیلم *سالِ اولی* [The freshman، ۱۹۲۵، هارولد لوید] نشان می‌دهد. در این صحنهٔ، هارولد، که آرزوی شهرت و محبوبیت در سر دارد، گروهی از دانشجویان را در ایستگاه قطار، استقبال‌کنندگانی فرض می‌کند که برای خوش‌آمدگوییِ ورود او به «تیت»، به‌ایستگاه آمده‌اند. سپس، نمای بسته‌ای داریم از مردی که پشتِ پنجرهٔ قطار می‌خواهد پیپ روشن کند. مرد با اصطکاک چوب کبریتی بر لبهٔ پنجرهٔ قطار، آن را آتش زده و بیرون از «قاب تصویر» می‌اندازد. بعد، نمای خیلی درشتی داریم که فرود چوب کبریت روی یک زمینهٔ پشمی سفید. سپس نمای متوسطی نشان می‌دهد که این زمینهٔ

پشمی سفید، بلوز هارولد است. «لوید» کات می‌کند و به‌نمای چوب کبریت؛ بلوز دارد می‌سوزد. برمی‌گردیم به‌نمای متوسط. مرد پیپ‌کش پایین را نگاه کرده و می‌بیند کبریتی که بی‌ملاحظه بیرون انداخته دارد بلوز هارولد را می‌سوزاند. مرد پیپ‌کش از پنجره قطار بر بیرون خم شده و برای خاموش کردن شعلهٔ آتش به‌پشتِ هارولد می‌زند. ضربهٔ سختی‌ست و هارولد لحظه‌ای توازن خود را از دست می‌دهد. در حینی که هارولد برگشته تا ببیند چه کسی ضربه را زده، مرد پیپ‌کش خود را جمع و جور کرده و نشسته، روزنامه‌اش را می‌خواند. پشت هارولد مردی ایستاده که پیش‌تر رییس «تیت» اعلام شده است. پشت به‌پشت هارولد ایستاده و دارد با گروه متشخصی صحبت می‌کند. به‌تصور «هارولد»، رییس تنها شخصی است که می‌توانست به پشت او بزند ـ ضربه‌ای که در ضمن، هارولد به‌جای یک خوش‌امدگویِ سفت و سخت گرفته است ـ هارولد به‌پشت رییس زده و تقریباً او را می‌اندازد. «لوید» کات می‌کند به‌یک نمای بسته از صورتِ رییس: [رییس] شگفت‌زده و خشمگین است. «لوید» کات می‌کند به‌نمای بسته‌ای از هارولد که می‌خواهد خود را معرفی کند. نمای بستهٔ بعد از رییسِ عصبانی است، که می‌گوید کیست؛ و از بدشگونی آیندهٔ هارولد در «تیت» خبر می‌دهد.

در درون همین یک واقعه [تمام آن را بگذاریم: «هارولد به‌پشت رییس می‌زند.»] سه واقعهٔ در هم آمیخته وجود دارد که هر کدام بسته به‌دیدگاه هر یک از آدم‌های صحنه، لازم و ملزوم یکدیگر است: قضایایِ کسی‌که می‌خواهد آتش را خاموش کند؛/ قضیهٔ برگرداندنِ ضربهٔ «خوش‌آمد»، از سوی هارولد به‌پشتِ رییس؛/ و مسئله اهانت به‌رییس.

هر کدام از این وقایع، علت و معلول‌وار به‌صورتی پسرمعنا در آن یکی ادغام شده است. هیچ‌یک از شخصیت‌ها به‌نظر نمی‌رسد که از ماجرای مربوط به‌خود آگاه است. در واقع، هیچ‌کدام، دریافت کاملی را که تماشاگر از واقعه دارد، ندارند: چون، خیلی ساده، هیچ‌یک از آنها، در داستان، در موقعیتی قرار ندارد که آنچه را ما می‌بینیم، ببیند. از این گذشته، توصیف بعضی از این وقایع، نسبت به‌زاویهٔ دید هر شخصیتی، مغایر است: هارولد فکر می‌کند که دوستی می‌یابد، حال آنکه دارد دشمن‌تراشی می‌کند. این ناهماهنگیِ متضادِ تعبیرها، که در «بازی» زوایای دیدِ متفاوت ریشه دارد، به‌این صحنه، حالت طنزآمیز می‌دهد.

از آنجا که این نوع «شوخی بصری» به‌شدت «مُسری» است، تجزیه و تحلیل یک نمونهٔ دیگر بی‌فایده نیست.

ورود «جانی» به‌قلمرو شمالی‌ها در فیلم *ژنرال* [باستر کیتون ـ ۱۹۲۶] را به‌ذهن آورید. صحنه با این عنوان آغاز می‌شود: فرمان عقب‌نشینی به‌ارتش جنوبی(ها) در برابر «چاتانوگا». نمایی داریم از سواره نظام جنوبی و علامت عقب‌نشینی. سپس نمایی از جاسوسان شمالی، آنها را نشان می‌دهد که در قسمت لوکوموتیوِ ژنرال [قطار ربوده شده]خم شده‌اند. در آخر، «جانی» را می‌بینیم. در نمایی از زاویهٔ بالا، از واگن حامل تیر و تخته، جانی را در حال هیزم بریدن می‌بینیم. سپس «کیتون»، کات می‌کند به‌نمای جنوبی‌های در حال عقب‌نشینی. درادامه، دماغهٔ «تگزاس» [لوکوموتیوی که با آن «جانی»، «ژنرال» را تعقیب می‌کند]، یک دفعه از سمت راست پرده، به‌پیش‌زمینه می‌آید. تگزاس از کنار دوربین عبور می‌کند و «جانی» دیده می‌شود که پشت به‌صحنهٔ نبرد، همچنان هیزم می‌شکند.

نبرد در پشت سر «جانی» ادامه می‌یابد. جنوبی‌ها کاملاً عقب‌نشینی می‌کنند و سربازان شمالی پیروزمندانه میدان را در پشت سر «جانی» اشغال می‌کنند. حالا او در قلمرو دشمن است، با این حال به‌هیزم‌شکنی ادامه می‌دهد. در جایی، دستهٔ تبرش می‌شکند. ولی حتیٰ با این وقفهٔ ایجاد شده در کار، کاملاً بی‌خبر از قضایای محاصره در میان سربازان دشمن است. روی هم رفته ۱۲ نما دیده می‌شود تا «جانی» سرانجام می‌فهمد که چه به‌سرش آمده است. او آنچنان غرق کار بوده که حتی نیم نگاهی هم به‌بیرون از جایِ تنگ و باریک محل کارش نینداخته است. این جا هم باز یک ناهمسازیِ چشم‌گیر میان دو تعبیر مختلف داریم، که هر دو به‌کمک تصویر برای تماشاگر قابل درک است: از یک سو سرنوشت «جانی» به‌طرز فاجعه‌باری عوض شده: او حالا در چنگال دشمن

است. از سوی دیگر، از دیدگاه خودش، که ما می‌توانیم به‌خاطر غرق در کار بودنش آن‌را درک کنیم، موقعیتش حدوداً «خوش‌خیم» باقی می‌ماند. تفاوت زوایای دید، که با صحنه‌پردازیِ واقعه بر ما روشن شده، به‌بازیِ تعابیر نامتجانس از موقعیت او منجر شده و این، باعث مسرت خاطر بیننده می‌شود.

راهگشای درک این شوخی «کیتون»، مثل بسیاری از شوخی‌های دیگرش، بی‌توجهی یا ناآگاه بودن قهرمان از محیطِ پیرامون اوست. بیش‌تر شوخی‌های بصری برمبنایِ همین بی‌توجهی و ناآگاهی شخصیت‌ها ساخته می‌شود. ما به‌دلقکی که پایش را روی پوست موزی گذاشته و با پشت به‌زمین خورده، می‌خندیم؛ چون ما پوست موز را دیده‌ایم و او ندیده است و دقیقاً خندیده‌ایم چون «دیده‌ایم» که او آن پوست موز را نمی‌بیند. این به‌صحنه دو تعبیر متفاوت می‌دهد: یکی قضایایی است بر مبنای آنچه «ما» می‌بینیم و قضیهٔ دیگر، بر پایهٔ آن چیزی که ما می‌بینیم که هرپیشهٔ مربوطه نمی‌بیند. این عدم تطابق، که با تصویر در برابر تماشاگر قرار می‌گیرد، مبنای طنز در این موقعیت است. شادی ما تنها یک لذت سادیستی از زمین خوردن یک آدم نیست؛ از برداشت بصریِ متفاوتی است که از چند و چون و طبیعت صحنه زاده می‌شود. به‌عبارتی دو تعبیر متفاوت از یک واقعه با هم تصادم پیدا می‌کنند؛ یا، اصل ماجرا یا واقعه با ذهنیتی که شخصیت فیلم از واقعه در سر دارد، تداخل پیدا می‌کند: نتیجهٔ نهایی این است که عکس انتظاراتی که قهرمان ما از واقعه دارد، اتفاق می‌افتد.

۲ـ استعارهٔ میمیک [The mimed metaphor]

سینمای صامت از پانتومیم استفادهٔ زیادی کرد. گاه پانتومیم برای به‌وجود آوردن «شوخی‌های بصری» ویژه‌ای به‌کار برده شد؛ مثلاً تماشاچی شیئی را که به‌طور مجازی به‌جای شیء دیگری جا زده می‌شد، می‌دید. «فیلم» به‌صورتی استعاری عمل کرده و شباهت‌هایی بصری میان مجموعه‌ای از اشیای گوناگون به‌وجود می‌آورد. در *جویندگان طلا* (۱۹۲۵)، چارلی چاپلین با یک پوتین، مانند غذا رفتار می‌کند: بندهای کفش، جای اسپاگتی؛ میخ جای استخوان؛ و تخت کفش، جای فیله را می‌گیرد. در همان فیلم، شمع، به‌عنوان تخم‌مرغ خورده می‌شود.

در فیلم ***The Rink*** (۱۹۱۶)، چاپلین یک مرغ پُر شده را طوری بالای سر می‌چرخاند که پرنده‌ای در حال پرواز را تداعی می‌کند: وقتی محتویات مرغ از عقبش افتاده و به‌چشم یکی از مشتری‌ها اصابت می‌کند مشکل بتوان آنچه را افتاده به‌جایِ فضلهٔ پرنده‌ای نگرفت. در *بنگاه رهنی* (۱۹۱۶)، چاپلین با یک ساعت شماطه‌دار هنرنمایی چشم‌گیری می‌کند: با ادا و اطوار و حرکاتی که انجام می‌دهد، ساعت شماطه‌دار را در آغاز به‌صورت یک قلب وسپس به‌شکل یک قوطی ساردین می‌بینیم؛ و وقتی پیچ و مهره‌های ساعت، مثل حشراتی به‌روی پیشخوان پرتاب می‌شوند، چاپلین از قوطی روغن مانند یک حشره‌کش استفاده می‌کند. پیش از آن فیلم، چاپلین «دونات» [doughnuts] را به‌وزنه‌های «هالتر» تغییر شکل می‌دهد. در این‌گونه موارد، طنز به‌واسطهٔ دیدن اشیا به‌صورتی که واقعاً هستند و در عین حال، به‌شکل دیگری که حرکات فیلم مجسم می‌کند، به‌وجود می‌آید: دیدن زبانه و پیچ و مهره‌ها به‌صورت سالمی؛ میخ‌ها به‌شکل استخوان‌های بوقلمون. عملکرد در اینجا مجازی است.

مثال‌های پیشین همه از چاپلین آورده شد؛ و این تصادفی نیست. چون چاپلین به‌گونهٔ خاصی در زمینهٔ قوهٔ تخیل مایه گذاشته است و این یکی از ویژگی‌های شخصیت اوست که می‌تواند چیزها را به‌شکلی ببیند که دیگران نمی‌بینند، یعنی به‌شکلی تخیلی. ولی این شیوه‌ای است که در سراسر دوران سینمای صامت هم به‌چشم می‌خورد. در *پاسبان‌ها* (۱۹۲۲)، «کیتون» به‌طرز ماهرانه‌ای یک آکاردئون را [از آنها که به‌نوعی تلفن شبیه است.] به‌اسلحه‌ای تبدیل می‌کند و در همان حال، یک نردبان را به‌صورت یک الاکلنگ و سپس به‌صورت یک «سنگ قلاب» تصویر می‌کند. کاربرد این «شوخی بصری» بیشتر در سینمای صامت بود تا سینمای ناطق، [برخلافِ «شوخیِ تداخل متقابل» که عاملی مهم در هر دو سینما است] ولی نمونه‌های خوبی هم از آن در سینمای ناطق وجود دارد. هر کسی خانهٔ عموجان (۱۹۵۸) [به دایی‌جان هم موسوم است] «ژاک تاتی» را با آن چشم‌هایش به‌یاد دارد و تأثیر

ـ جنبهٔ ظاهری اشیای تشبیه شده ویژگی‌های لازم را در خود دارد و «تعبیر استعاره‌ای» چندان نیازی به‌صحنه‌سازی ندارد.

ماشین را به‌جای حلقهٔ گل عزاداری در *تعطیلات آقای اولو*، (۱۹۵۳). هم‌چنین استعاره‌ای از شیشه به‌عنوان «هیچ» در وقت تفریح وجود دارد: وقتی که دربان ــ فقط با یک دستگیرهٔ در به‌عنوان وسیلهٔ کار، گویی واقعاً درِ تمام عیاری را در اختیار دارد ــ کارش را ترک می‌کند. در واقع، همان دری که او در اختیار نداشته است. شکسته و تبدیل به‌دانه‌های کوچک یخ می‌شود.

با «استعارهٔ میمیک» از تماشاگر خواسته می‌شود که به‌کمکِ تردستیِ حرکاتِ میم، از اشیا تعبیر دیگری کند. به‌هر حال، این ربطی به‌بازی معروف روان‌کاوان ندارد که به‌مریض می‌گویند «اردک» و بیمار مثلاً بی‌درنگ می‌گوید: «خرگوش»، چون در همان حال که ما میخ را به‌جای استخوان می‌گیریم، میخ را میخ هم می‌بینیم. در اینجا طنز دقیقاً از امکان تعبیرهای دوگانه ناشی می‌شود؛ تعابیری که اگر چه به‌طرز بامزه‌ای با هم نمی‌خواند، بیننده را تشویق و ترغیب به‌برداشت‌های مختلف ــ تعابیر واقعی در برابر تعابیری مجازی ــ می‌کند. صحبت «استعاره‌های میمیک» به‌میان آمد، در اینجا باید تمایزی قائل شد میانِ الف) آنچه «میم» شده است؛ و ب) «میم‌هایی که به‌صورت مجازی، تعابیری را به‌ذهن می‌آورد. وقتی «steamboatBill کوچکه»ی «باستر کیتون» سعی می‌کند به «steamboatBill بزرگه» بگوید که به‌او یک ارّه داده است، ادایِ [میم] ارّه کردن شستش را درمی‌آورد. این یک «استعارهٔ میمک» نیست. چون هیچ شیئی به‌یک شیء دیگر تشبیه نشده است. در «استعاره‌های میمیک» نکتهٔ مهم آن جاست که تماشاگر در برابر اشیای متفاوتی قرار دارد که نیتِ تشبیه‌شان به‌یکدیگر ــ طنز قضیه ــ علی‌رغم نامحتمل بودنِ شباهت‌ها، همان موقعیت تشبیه و تصدیق گرفتن از تماشاچی است. برای این‌منظور، ما باید بتوانیم مستقلاً شیئی واقعی و مشابه مجازیش را بازشناخته و از دو شیء متفاوت صحبت کنیم.

«استعاره‌های میمیک» کارکردِ استعارات و تشبیهات زبانی هم دارد. در *دانشکده* (۱۹۲۷)، کیتون، نقشِ یکی از مقامات عالی‌رتبهٔ دانشکده‌ای را بازی می‌کند که در مراسم تودیع، دربارهٔ مضرات ورزش صحبت می‌کند. همان‌طور که انتقادات تند و تیزش بالا می‌گیرد. در حالی‌که در جای خود ایستاده، به‌طرز اغراق‌آمیزی از چپ به‌راست یله می‌خورد. متوجه می‌شویم که میهمانان محلی هم که در پس‌زمینه نشسته‌اند، به همان ترتیب یله می‌خورند. به یک معنا کیتون محفل را «تکان» داده است؛ و ما این صحنه را هم به‌خاطر خودش و هم درپرتو این استفادهٔ نامنتظر و بامزهٔ استعاری نگاه می‌کنیم.

۳ـ تصویر «غلط‌انداز».

نمای معروفی در فیلم *مهاجر* [۱۹۱۷] چاپلین، چارلی را نشان می‌دهد که به‌لبهٔ قایقی تکیه داده و به عقب و جلو یله می‌خورد. ما فکر می‌کنیم که دربازده شده و می‌خواهد بالا بیاورد. ولی وقتی برمی‌گردد می‌بینیم که تقلا می‌کرد ماهی بزرگی را بالا بکشد. یا باز از چاپلین، چند بار در فیلم‌هایش، شانه‌هایش را می‌بینیم که می‌جنبند، این را ما به‌پای غصه خوردن و گریه می‌گذاریم، ولی از جلو که او را می‌بینیم، معلوم می‌شود که بطری مشروبی را به‌هم می‌زند. در *Safety last* [۱۹۲۳، هارولد لوید]، در آغازفکر می‌کنیم که شاهد یک اعدام خواهیم بود، به‌زودی متوجه می‌شویم که رو دست خورده‌ایم و صحنهٔ خداحافظی رابه‌جایِ آخرین لحظات یک اعدامی گرفته‌ایم. درست مثل *پاسبان‌های* کیتون، که فکر می‌کنیم خواستگار در زندان است، حال آنکه خیلی ساده، ایستاده است آن

طرفِ یک دروازهٔ ... یا «تاتی» که سالن یک فرودگاه را نشان می‌دهد، در حالی‌که ما در بدو امر فکر کرده‌ایم سالن انتظار یک بیمارستان است. همین‌طور در فیلم قایق [۱۹۲۱، باستر کیتون]، نخست تصور کرده‌ایم که «کیتون» درگیر طوفانی دریایی شده است حال آنکه تصویر بعدی نشان می‌دهد که گرفتار بچه‌های خودش، در گاراژ خانه است که طناب‌ها را می‌کشند.

در این‌گونه موارد، پایهٔ یک تعبیر و برداشت قاطع، تصویری به‌ما نشان داده می‌شود که با اطلاعات بعدی، برداشتمان از آن چیز دیگری می‌شود. بنابراین، تصویر آغازین «ناتمام» است. در وهلهٔ نخست، برپایهٔ داده‌های تصویری، چیزی است که در آن شک نمی‌کنیم؛ ولی بعد تبدیل به‌چیزی کاملاً نامنتظم و متفاوت می‌شود. «تصاویر غلط‌انداز»، درس‌هایی از «ابهامات بصری» است. این شکل «شوخی‌های بصری» معمولاً در آغاز فیلم‌ها و سکانس‌ها می‌آید. شاید یک دلیل واضح این است که در چنین لحظاتی از فیلم، کارگردان درگیری‌ها و تعهدات روایی چندانی ندارد که بخواهد با تشبیه و استعاره، آن را پنهان کند.

۴ـ حرکت «غلط‌انداز»

در بنگاه رهنی، چارلی وقت زیادی را در جدال با همکارش می‌گذراند. یکباره رییس وارد شده و مسیرِ مشتِ چارلی، در میانهٔ زمین و هوا، به‌طرفِ کفِ زمین تغییر جهت می‌دهد؛ همان‌جا زانو زده و زمین را تمیز می‌کند. با حرکتی در یک مسیر بدونِ هیچ گسستگی، عملِ مشت زدن، به‌حرکت دیگری تبدیل می‌شود: شستن و تمیز کردن زمین ...

چارلی متفرعن و مغرور، موقع بوکس‌بازی‌روی پاهایش می‌رقصد و رقیب بدبخت را با نیشگون گرفتن بینی‌اش کلافه می‌کند. پاسبانی پشتِ سر چارلی ظاهر می‌شود و چارلی که از حضور پاسبان مُطلع شده، وَرجه ــ وَرجه‌های مشت‌بازی‌اش تبدیل به‌رقص والس مانند می‌شود: گویی دعوا نمی‌کرده و در همهٔ مدت می‌رقصیده است. چارلی به‌این کلک ادامه می‌دهد و بعد دزدکی می‌سُرد توی بنگاه رهنی: ولی تا که چشمش به‌نگاهِ شماتت بار رییس می‌افتد، خرامیدنش تبدیل به‌حالت جدّی کاسبکارانه می‌شود.

در این حالت‌ها، چارلی با تغییر ماهیت ماهرانه و تبدیل یک عمل مشکوک به‌یک عمل معصومانه و عادی، سرگرم فریفتنِ یک«آقا بالاسر» است؛ گویی می‌خواهد بگوید: «فکر می‌کردید دعوا می‌کنم، در حالی‌که می‌رقصیدم.» یا «فکر می‌کردید می‌رقصم، حال که می‌رفتم سرکارم.»

«حرکات غلط‌انداز» غالباً معنایِ تعبیری یک action را وارونه میکند؛ یا صرفاً یک «اَکشن» را به «آکشن» دیگری تبدیل می‌کند: مانند زمانی‌که یک هنرپیشهٔ فیلم‌های صامت، با خوردن ضربه‌ای به‌سرش، تلوتلوخوردن را به‌رقصی مدرن به‌سبک «ایزادورا دانکن» تبدیل می‌کند.

۵ـ شبیه انگاریِ اجسام

این نوع، بسیار شبیه«استعارهٔ میمیک» است. یک نمونهٔ معروف این «شبیه انگاری» را در بنگاه رهنی چاپلین می‌توان یافت. وقتی‌که چارلی، عصایش را در دهانهٔ ساز «توبا» می‌اندازد، گویی یک جا چتری است؛ یا در همان فیلم کلاهش را در قفس پرنده‌ای می‌گذارد انگار یک جعبهٔ کلاه است. یا در پیست یخ [اسکیتینگ] (The Rink) هنگامی‌که کتش را از داخل یک «فر» بیرون می‌آورد، انگار یک جور گنجه است. در این‌گونه موارد یک شیء با شیئی دیگر برابر دانسته شده است؛ یعنی شیء مربوطه از دو جنبه می‌تواند دیده شود: یکی واقعی و دیگری استعاره‌ای. در اینجا اصولاً قوهٔ محرکهٔ کمیک، همچون «استعاره‌های کمیک» عمل می‌کند. اگر نمونه‌های بالا را با «استعاره میمیک» در هم نیامیخته‌ام، به‌این دلیل است که به‌نظر نمی‌آید به‌حرکات میم برای کارکردشان نیازی دارند. آنها به‌حرکاتی که به‌درک و پذیرش یک «دونات» به‌جای «هالتر» کمک می‌کند، نیاز ندارند.

جنبهٔ ظاهریِ اشیای تشبیه شده، ویژگی‌های لازم را در خود دارد و «تعبیر استعاره‌ای» چندان نیازی به‌صحنه‌سازی ندارد. برخلاف لطیفه ــ ولی مانند «استعاره‌های میمیک» ــ شیء تشبیه شده یک تعبیر هم‌زمان به‌دست می‌دهد: دیدن شیء مربوطه به‌صورت واقعی، در عین حال، به‌شکل مجازی است. در نمونه‌ای که از چاپلین آورده شد، تماشاگر به‌شباهت

بصری «توبا» و «جا چتری» توجه می‌کند و در عین‌حال، از تفاوت آنها هم آگاه است. شوخیِ «شبیه‌انگاریِ اجسام» نباید با تفکیک دیگری که در **بسیاری از کمدی‌های اکشن وجود دارد اشتباه شود. وقتی فاجعه‌ای به نظر غیرقابل اجتناب به نظر می‌رسد هنرپیشهٔ کمدی ما چیزی را** به‌دست آورده و پیرورمندانه از آن استفاده دیگری می‌کند. مثلاً وقتی که قایق در فیلم *کالج* می‌شکند، «کیتون» متوجه می‌شود که می‌تواند از پشتش به‌عنوان سُکان استفاده کند. یا در نمونهٔ فیلمی که کم‌تر آکشن دارد، در *دریانورد* (۱۹۲۴)، از تلهٔ خرچنگ به‌عنوان ظرف تخم‌مرغ‌پزی در دیگ بزرگ آشپزخانهٔ کشتی استفاده می‌کند. در اینجا، ازیک شیء به‌گونه‌ای موفقیت‌آمیز برای منظوری که برای آن ساخته نشده است، استفاده می‌شود، شیء مورد نظر، به‌این ترتیب، کارکرد دیگری پیدا می‌کند.

در فیلم *شمال منجمد* (۱۹۲۲)، «کیتون»، گیتارهایش را تبدیل به «کفش‌های برف رو»، یا کفش‌های برفی را مبدل به‌راکت تنیس می‌کند. عادی جلوه کردن این تغییر و تبدیل‌ها ــ که من در ردیف «استعاره‌های میمیک» می‌آورم ــ به‌خاطر شباهتِ فیزیکیِ اشیای مورد گفتگو است.

در پایان *دانشکده*، کیتون از یک تکه چوب که تکیه‌گاهِ بند رخت است به‌عنوان تیر پرش و از یک مشعل به‌عنوان زوبین استفاده می‌کند. اینها نه تنها «دگر کارکردی اشیا» که پای «استعاره‌های میمیک» را نیز به‌میان می‌کشد: چون در متن فیلم، به‌دلیلِ ارتباط این وقایع با وقایع پیشین، مشکل است «شباهت‌های بصری» را درک نکرد.

۶ـ شوخیِ حلالِ مشکلات The Solution gag

گفتگو دربارهٔ «دگر کارکردی اشیا» مرا به‌یادِ گونهٔ دیگری شوخی ــ اگر چه نادر ــ که در فیلم‌های کمیک دیده می‌شود، می‌اندازد. معروف‌ترین نمونه‌اش در *ژنرال* باستر کیتون رخ می‌دهد.

«جانی» [باستر کیتون] یک تراورس در برابرش روی خطوط راه‌آهن می‌بیند. جاسوسان شمالی برای آنکه قطار را از خط خارج کنند، آن‌را آنجا انداخته‌اند. «جانی» سرعت قطار را کم کرده و به‌جلوی لوکوموتیو می‌رود. با دقت به‌پایین «برف روب» لوکوموتیو می‌لغزد. به‌طرفِ چوبهٔ بدشگون رفته و باتقلای زیاد سعی می‌کند آن‌را از روی خط راه‌آهن رد کند. از بخت بد، به‌اندازهٔ کافی سرعت عمل نشان نداده است: در حالی‌که او با این مانع کلنجار می‌رفته، سرعت قطار به‌شدت کم شده است. زمانی موفق به‌بلند کردن و برداشتن چوب می‌شود که لوکوموتیوش او را از جا کنده و رویِ برف‌روب می‌اندازد. چوبی که او از روی خط راه‌آهن برداشته، آن‌چنان سنگین است که او را به‌جلویِ لوکوموتیوش میخکوب می‌کند. ناگهان در فاصلهٔ چند متری می‌بیند که روی خط راه‌آهن، یک تراورس دیگر انداخته‌اند. به‌نظر می‌رسد که این بار در برخورد با آن، لوکوموتیوش همراه با خود او از خط خارج خواهند شد. با این حال، «جانی» ــ و نه تماشاگر ــ در یک چشم به‌هم زدن، راه نجات فوق‌العاده‌ای پیدا می‌کند: متوجه می‌شود که آن چوب، به‌طرز نامتعادلی روی یکی از خط‌های راه‌آهن افتاده است. بنابراین، اگر بتوانند ضربه‌ای به‌یک طرف آویزان چوب بزنند، می‌تواند به‌خارج از خط پرتش کند. چوبی را که روی سینه‌اش افتاده به‌بالای سرش بلند کرده و روی چوب مربوطه پرتاب می‌کند. به‌این ترتیب، با یک تیر، دو نشان می‌زند.

این به «جانی» بستگی داشته که چوب روی سینه‌اش را نه به‌عنوان یک «وبال گردن»، بلکه به عنوان وسیله‌ای برای نجات **از آن مخمصه تلقی کند.** «جانی» این را در می‌یابد، ولی تماشاگر معمولی تا وقتی «جانی» این را عملاً نشان نداده، متوجه نمی‌شود.

اگر چه یک شوخی [gag] بیش از ارتباط با قوّهٔ ادراک، یک حالت فیزیکی است؛ اگر کسی این تصوّر را داشته باشد که «شوخی» از نوعی تفکر و تخیل بصری هم نشئت می‌گیرد، شاید، آنچه راهم در بالا آمد، جزو «شوخی بصری» به‌حساب بیاورد.

باید اعتراف کرد که طبقه‌بندی «شوخی‌های بصری» کار مشکلی است. ولی به‌هر حال به‌یاد بیاریم که این نوشته مدعی پاسخ دادن به این پرسش نبود که چرا اصولاً «شوخی‌های بصری» خنده‌دار است. کوشش شد رابطهٔ «شوخی بصری» با «بی تناسبی در

طنز» تجزیه و تحلیل شود. توضیح اینکه چرا «شوخی بصری» بامزه است برمی‌گردد به‌اینکه دریابیم اصولاً چرا بشر، بی‌تناسب بودن آدم‌ها و موقعیت‌ها و چیزها را خنده‌دار می‌یابد.

* * *

در آغاز اشاره کردیم که «شوخی بصری» را، در هنرهای دیگر و در دوره‌های گوناگون سینمای ناطق و در فیلم‌های غیرکمیک هم می‌توان مشاهده کرد. در عین‌حال، بسیاری از ما، احتمالاً «شوخی بصری» و سینمای صامت را به‌شدت به‌یکدیگر مرتبط می‌دانیم. یکی از دلایلش این است که فیلم صامت دقیقاً جایی است که می‌توان «شوخی‌های بصری» را در آن یافت. ولی این پاسخ قانع‌کننده‌ای نیست. «شوخی‌های بصری» را همه‌جا در تاریخ سینما ــ وتلویزیون ــ می‌توان مشاهده کرد: گذشته از استفادهٔ معمولشان در همه نوع کمدی تلویزیونی، در فیلم‌های جدیدی چون گذری به‌آینده [۱۹۸۵]، بزرگ [۱۹۸۸] و کارهای «پی وی هرسن» [Pee Wee Herman] هم دیده می‌شود.

ولی آیا واقعاً ارتباط ریشه‌دار عمیقی میان «شوخی بصری» و سینمای صامت وجود دارد که انگیزهٔ حس ما است که این دو را این چنین با هم آمیخته می‌بینیم؟ با نگاهی به‌این دسته‌بندی، متوجه می‌شویم که یک مایهٔ اصلی در همهٔ مثال‌هاتکرار می‌شود، چیزی که شاید بشود نام آن را گذاشت «جنبهٔ دو یا چندگانهٔ شوخی‌های بصری». یعنی به‌نظر می‌آید که شوخی‌های بصری را از لحاظ تصویری می‌شود به‌دو یا چند طریقه تعبیر کرد. استدلالم این بود که «نامتناسب بودن» این تعابیر، دلیل اصلیِ خنده‌دار بودن این شوخی‌ها است. در عین حال، زمینهٔ «چندگانه» شان نیز یادآور بحث و جدلی است که در دوران سینمای صامت دربارهٔ «هنر» بودن یا نبودن «فیلم» در جریان بود.

می‌دانیم که سینما در نخستین سال‌هایِ پیدایش ازمشکلی به‌نام «عقدهٔ عکاسی» رنج می‌برد. اعتقاد بر این بود که چون محصولِ عکسبرداری است و عکسبرداری نمی‌تواند هنر محسوب شود، بنابراین فیلم، هنر نیست. دلیل اینکه چرا عکاسی یا فیلمبرداری نمی‌تواند هنر تلقی شود این بود که معتقد بودند عکاسی به‌طریقی کورکورانه و خالی از هرگونه قوهٔ خلاقیت، تنها واقعیت را ضبط می‌کند. بنابراین وظیفه فیلمسازان دورهٔ صامت و نظریه‌پردازان این هنرِ نورس آن بود که این دلایل را با اثبات این مسئله که فیلم نیازی ندارد واقعیت را عیناً به‌نمایش بگذارد و می‌تواند خلاقانه جایگزین آن شود، رد کنند. در این حال و هوا، تصور می‌کنم که «شوخی بصری» با بهره‌گیری از جنبه‌های گوناگون تصویری، جا و مقام والا و نمادینی دارد. چرا که اصل وجودیِ «شوخی بصری» بر آن است که «آغوش» تصویر فیلمیک به‌روی تعابیر مختلف باز است و می‌تواند بیش از یک زاویهٔ دید را به‌نمایش بگذارد، به‌گونه‌ای خلاقانه و کار شده، «مبهم» باشد؛ به‌عبارت دیگر، «شوخی بصری» این پیش‌داوری را که کار سینما فقط محدود به‌ضبط واقعیت از یک زاویه و دیدگاه است باطل می‌کند. با جلوه‌دادن و به‌نمایش گذاردن «ابهام ظواهر»، شوخی‌های بصری، در واقع این اعتقاد بی‌پایه و اساس، که سینما فقط توانا به‌دوباره باز پس‌دهیِ مکانیک بدون عمق و خالی از هرگونه قوهٔ تخیلِ چیزی است که به‌صورتِ تحقیرآمیزی «واقعیت» نامیده می‌شود، تضعیف کرد.

ویژگی فرهنگی سینمای صامت ــ تعهدش به‌سینما نه به‌عنوان وسیله‌ای برای ضبط واقعیت بلکه به‌عنوان وسیله‌ای برایِ تفسیر کردن و به‌دست دادن تعابیر گوناگون از آن ــ اصلِ عملکرد شوخی بصری بود. به‌همین علت این سینما جای خاصی در قلب نظریه‌پردازان سینمای صامت دارد. در عین حال بعضی از ما، وقتی به‌بزرگان کمدی فیلم‌های دوران صامت می‌خندیم، شاید به‌فراست، ضرورت این دیالکتیک را دریابیم: ما کوشش آنان را به‌اعتلا بخشیدن به‌آن‌چه در آن‌وقت به‌عنوان «محدودیت‌های این وسیله ارتباطی» تعبیر می‌شود، درک می‌کنیم. ولی به‌هر تقدیر، همان احساس را دربارهٔ شوخی‌های بصری دوران خودمان نداریم چون هنرز از محدودیت‌های خود بی‌خبریم.

جویندگان طلا