

جناس؛ آرایه ادبی، آرایه بصری مقایسه تطبیقی جناس‌های لفظی و بصری در انیمیشن

فرید یا حقی

دانش‌آموخته کارشناسی ارشد انیمیشن

دانشگاه هنر

چکیده

هنرها از آنجا که خاستگاه مشترک انسانی دارند، ذاتاً یکسان و تنها در صورت متفاوت‌اند؛ بنابراین، می‌توان چگونگی رسیدن به شیوه‌های بیانی در یک رسانه هنری را با اندکی تغییر ظاهری برای رسانه‌ای دیگر مورد استفاده قرار داد. در این مقاله، ضمن معرفی جناس به‌عنوان یکی از شیوه‌های بلاغی زبان، معادل‌های بصری آن در دنیای تصویر و به‌ویژه در انیمیشن جست‌وجو شده است. جناس، هم‌نشینی دو کلمه است که در شکل یا تلفظ همسان و در معنا متفاوت باشند. از جناس معمولاً در نظم و نثر به‌عنوان یک آرایه ادبی برای زیبایی و گاه طنزآمیز کردن کلام استفاده می‌شود. اما با توجه به نظریات مدرنی که در باب جناس به‌ویژه از دیدگاه نشانه‌شناسی مطرح شده است، تعاریف سنتی جناس - که آن را به کلمات محدود می‌کرد - جایگاهی ندارد. از این دیدگاه، جناس را دو نشانه متشابهی می‌دانند که بر دو دال متفاوت دلالت کند. بنابراین، دو نشانه تصویری متجانس که دو مفهوم متفاوت را نشان می‌دهند نیز می‌توانند گونه‌ای جناس بصری قلمداد شوند؛ مانند تصویر چهره انسان و ماه که هر دو گرد هستند. با جابه‌جایی تصویر و کلمه، می‌توان برای انواع جناس‌های لفظی، که پیشتر تعریف شده‌اند، معادل‌های تصویری قابل‌بحثی در انیمیشن عرضه کرد که خوانش آن همانند

زبان وابسته به زمان است. این مقاله بر آن است با مقایسه تطبیقی جناس در ادبیات و تصویر متحرک، تحلیل روشمندتری از بازی‌های تصویری به دست دهد که معمولاً به‌طور ذوقی و تصادفی در نگاه هنرمندان به وجود می‌آید.

واژه‌های کلیدی: جناس، انیمیشن، تصویر متحرک، نشانه‌شناسی، کلمه.

مقدمه

کمتر کسی است که تا کنون زیبایی و ظرافت جناس را درک و آن را تحسین نکرده باشد. با اینکه واژه جناس، در نظر عوام، ظاهراً اندکی نسبت به دیگر آرایه‌های ادبی (مانند تشبیه، استعاره، ایهام و کنایه) ناآشنا تر به نظر می‌رسد، اما مفهوم آن اتفاقاً بسیار پرکاربرد و حتی تا حدودی دم‌دستی‌تر از دیگر آرایه‌هاست. شاید بتوان گفت جناس از آن دسته مفاهیمی است که به‌آسانی قابل درک است؛ اما توضیح آن دشوار می‌نماید. برای یافتن جناس اصلاً نیازی نیست به آثار کلاسیک ادبی مانند **گلستان** سعدی یا آثار خواجه عبدالله انصاری رجوع شود. کافی است تنها لحظه‌ای به ساختار ساده‌ترین لطیفه‌هایی که هر روز می‌بینیم و می‌شنویم و می‌خوانیم دقت کنیم تا حضور پررنگ جناس را در تزیین و بسیاری از موارد طنزآمیز کردن کلام درک کنیم.

گونه‌ای از جناس را یکی از صاحب‌نظران (اخوت، ۱۳۷۲: ۱۲۵-۱۲۶) همانندی دو کلمه دانسته است که در لفظ یکسان و در معنا مختلف باشد؛ مانند کلمه‌ی شیرم در این بیت مولانا:

کار نیکان را قیاس از خود مگیر
گرچه باشد در نوشتن شیر شیر
و یا کلمات «شیر» و «بادیه» در این شعر:

آن یکی شیر است اندر بادیه
این یکی شیر است اندر بادیه
آن یکی شیر است کادم می‌خورد
این یکی شیر است کادم می‌خورد

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، در اینجا مقصود از واژه‌ی شیرم هم شیر آشامیدنی است و هم شیر جنگل و منظور از بادیه، ظرف و بیابان. شیر و شیر و بادیه و بادیه متجانس‌اند؛ زیرا در حروف، حرکات، تلفظ و نوشتن یکسان‌اند و فقط از لحاظ معنا

تفاوت دارند. درست است که در گذشته، تلفظ شیر و شیر با هم متفاوت و فقط نوشتن آن یکسان بوده، امروزه آن تلفظ فراموش شده است.

این مقاله، در واقع پژوهشی است که به لطف پیوند زدن رشته‌های متفاوت هنری نوشته شده است. آن گونه که گفته شد، جناس آرایه زبانی و ادبی ساده‌ای است که معمولاً به طنز منجر می‌شود. اما اگر در بسیاری از آثار هنری، در حوزه ارتباطات تصویری (مانند طراحی گرافیک، کاریکاتور و کمیک) و ارتباطات چندرسانه‌ای (مانند فیلم زنده، انیمیشن و طراحی وب) دقت شود، موارد بی‌شماری از بازی‌های تصویری یافت می‌شود که می‌تواند به کمک مبانی جناس تجزیه و تحلیل شود.

حقیقت این است که انسان‌ها همیشه نمی‌توانند غیرمبهم صحبت کنند و کم و بیش علاقه‌مندند گاهی حرف خود را غیرمستقیم بزنند. این نکته در مورد هنرمندان نیز صادق است که از ابزارهای ارتباطی متفاوتی استفاده می‌کنند. هنرمند همواره در حال ترجمه لفظ به تصویر و تصویر به لفظ است و هیچ‌گاه ذهن سیال خود را به ابزار بیانی خود محدود نمی‌کند. ساده‌ترین شکل بیان مفاهیم معمولاً آخرین چیزی است که هنرمند به آن می‌اندیشد. از این رو، آشنایی با جناس و شاید بهتر باشد بگوییم آشنایی با تفکر حاکم بر جناسی که در زبان شناخته شده است، می‌تواند هنرمند را در رسیدن به راه‌حل‌های نمایشی گوناگون یاری رساند.

در ادبیات، درباره جناس کم‌وبیش پژوهش‌هایی در کتاب‌های صناعات و آرایه‌های ادبی صورت گرفته است. مانند بحث احمد اخوت در یکی از فصل‌های کتاب **نشانه‌شناسی مطایبه** در باب جناس از دیدگاه طنز و نشانه‌شناسی؛ یا پژوهشی که جلیل تجلیل در کتاب **جناس در پهنه ادب فارسی** انجام داده است. اما آنچه در این مقاله مورد توجه است، معرفی جناس در دیگر ساحت‌های نشانه‌ای، به جز زبان (در اینجا تصویر) است. ادعای این نکته که چیزی به نام بی‌جناس بصری هم وجود دارد، زاویه دید گسترده‌تر و قبول پیش‌فرض‌های ابتدایی‌تری را می‌طلبد؛ از این رو پیش از بحث اصلی، نگاهی ویژه به نظریات مدرن در باب جناس افکنده می‌شود و این بحث مقدمه‌ای برای معرفی جناس در انیمیشن قرار داده می‌شود که موضوع اصلی این مقاله است.

نظریات مدرن

به نظر می‌رسد مشکل اساسی تعاریف و دسته‌بندی‌های سنتی جناس این است که همگی گرفتار دیدی صوری و سطحی‌اند و جناس را تنها نوعی صنعت بدیعی به‌شمار می‌آورند که برای زیبایی کلام به‌کار می‌رود و اصلاً به ساختار آن توجه نکرده‌اند؛ از این رو، به کلی‌گویی دچار شده‌اند. امروزه، در نظریات مدرن دیگر جناس را تنها آرایه ادبی نمی‌شمارند، بلکه به آن اغلب از لحاظ دلالت می‌نگرند و به‌همین دلیل جناس را بنیاد زبان می‌دانند.

ما در زبان اغلب با دلالت روبه‌رویم و جناس هم در واقع چیزی جز دلالت نیست: دلالت یک دال بر دو مدلول متفاوت یا بهتر است بگوییم دلالت دو دال متجانس بر دو مدلول نامتجانس. پس در اینجا دیگر تعریف سنتی جناس که آن را تنها به‌ی کلمات متجانس محدود می‌کرد، جایگاهی ندارد. اگر به ریشه کلمه جناس هم بنگریم، می‌بینیم که در اصل آن را برای مجانست دو چیز می‌گفتند؛ یعنی دو چیز همجنس در کنار هم یا به‌جای هم بیایند. بنابراین، اگر جناس به‌عنوان فرایندی مفهومی مورد توجه واقع شود به این معنا که تنها به کلمات و اساساً زبان محدود نباشد، می‌توان تمامی فرایندهای ذهنی را که ساختاری شبیه به آن چیزی دارند که در بازی با کلمات رخ می‌دهد، در زمره جناس قرار داد.

از سوی دیگر، پذیرش این نکته که آرایه‌های ادبی چون تشبیه، استعاره، مجاز و جناس تنها مخصوص زبان (کلام) نیستند، یعنی ورای اطلاعات زبانی نیز درک‌پذیرند، می‌تواند به باز کردن بحث کمک کند. به نظر می‌رسد این مقولات پیش از اینکه ادبی یا زبانی باشد، به‌شدت انسانی و فطری است؛ ذوق کشف تشابهات و پیوند دادن چیزهایی که در ظاهر به هم ربطی ندارد در ذات تمام انسان‌ها هست. به قول اپیکتوس^۱ انسان درگیر تصویری است که از اشیاء دارد، نه دل‌مشغول خود اشیاء. م (به نقل از کریچلی، ۱۳۸۳: ۹). در واقع تنها شکل بیان این تصورات متفاوت است. ساخت اولین ابزارهای زندگی روزمره بشر (قبل از اختراع زبان و خط) مرهون کشف شباهت‌هایی بوده که میان اشیاء وجود داشت؛ مانند برخی ابزارهای شکار و جنگ که با توجه به شکل شاخ‌های حیوانات ساخته می‌شد. به‌همین صورت، در هنرهای تصویری نیز این

آرایه‌ها نمود تصویری می‌یابد؛ برای مثال ققنوس که پرنده‌ای اسطوره‌ای است و وجود خارجی ندارد، در آثار نقاشی و تصویرگری هنرمندان همواره با پر و بالی آتشین و شعله‌مانند تصویر می‌شود. حال اگر ققنوس بر فرض آهویی آتشین بود، آیا هنرمندان می‌توانستند از آن، تصویری به همان اندازه زیبا بیافرینند؟ به یقین، شباهت بین شکل بال و پرها و شعله‌های آتش نقش مهمی در زیباتر شدن تصویر ققنوس و القای معنای اسطوره‌ای آن در تابلوهای نقاشی داشته است.

محمد رضا شفیعی کدکنی در مقاله‌ای با اشاره به یکی از مهم‌ترین عوامل تعیین‌کننده در تأثیرات صوری/آوایی زبان (گفتار و نوشتار) و شیوه‌های بلاغت که آن را یجادوی مجاورت می‌خواند، یکی از علایق فطری انسان را کنار هم قرار دادن عناصر متشابه به لحاظ تصویری یا آوایی، فارغ از شباهت‌های معنایی‌شان، می‌داند. ی‌ما در پرتوی جادوی مجاورت، از رهگذر تشابه صوری عناصر یا وحدت صوتی آن‌ها، نسبت به جنبه معنوی آن‌ها - که چقدر از یکدیگر دورند - غافل می‌شویم و آن‌ها را چنان‌که در صورت، در معنا هم نزدیک به هم احساس می‌کنیم. م (۱۳۷۷: ۲۳).

این همان جادویی است که در شعر موجب زیبایی کلام می‌شود؛ برای مثال مولانا در این بیت با استفاده از جناس یا به‌گفته شفیعی کدکنی جادوی مجاورت و با مقدم دانستن چگونگی تلفظ کلمات هم‌شکل بر معنای آن‌ها موجب زیبایی شعر شده است:

عذرخواه عقل کلّ و جان تویی جان جان و تابش مرجان تویی

به نظر نگارنده، در تصویر هم این جادوی مجاورت به‌شکلی مطرح می‌شود و آن زمانی است که هنرمند از خطوط، سطوح، اشکال و رنگ‌های متشابه یا متجانس برای اهداف زیباشناسانه خود در تصویر بهره می‌جوید. البته باید دانست تا زمانی که تصویر به کمک تغییرات بصری نتواند بر مفهوم دیگری جز خود دلالت کند، یعنی به اصطلاح «دوپهلو» نشود، جناس نامیده نمی‌شود.

جناس بصری

لوئیس جی هلر^۲، استاد بخش زبان‌های کلاسیک کالج سیتی نیویورک، درباره جناس به‌عنوان مبحثی که به معنای م و ی نشانه‌ها اشاره دارد، مطالبی نوشته است. به نظر او، جناس‌ها می‌توانند به‌مانند نشانه‌های زبانی، نشانه‌های تصویری نیز داشته باشند. او مثال مردی را می‌زند که زن جوانی را تا داخل تالاری دنبال می‌کند که در آنجا برنامه

حراحی اجرا می‌شود. آن مرد برای جلب توجه زن برایش دست تکان می‌دهد غافل از اینکه بالا رفتن دست او، از سوی مجری حراج به منزله موافقت با رقم اعلام شده تلقی می‌شود. ناگهان مرد درمی‌یابد که او یک قیمت بالای چند هزار دلاری را برای خرید اثری هنری پیشنهاد داده است (گارفیلد^۲، ۱۹۸۷).

پس ساختار جناس به گونه‌ای است که به آسانی برای تصاویر و با توجه به این مثال، برای حرکات نیز می‌تواند صادق باشد؛ بدین معنا که هر تصویر به فراخور زمینه‌ای که برای آن طراحی شده است، می‌تواند به جای تصویر دیگری - که مثلاً به لحاظ شکل با آن شباهت دارد - بنشیند و بیننده را غافلگیر کند. برای نمونه در یکی از اولین فیلم‌های تاریخ سینما به نام «سفر به ماه^۳»، اثر ژرژ مهلیس^۴، ماه به جای چهره انسان قرار می‌گیرد. در اینجا گرد بودن ماه و چهره انسان عامل شباهت و جابه‌جایی این دو بوده است (شکل ۱). در غرب این شکل از جناس را جناس بصری^۵ نامیده‌اند که در واقع نوعی «ابهام تصویری» یا «بازی با تصویر»، و بحث اصلی این مقاله است.

شکل ۱: صحنه معروف برخورد فضاپیما به کره ماه در فیلم سفر به ماه



امروزه، جناس را نه تنها دو کلمه متجانس (به لحاظ آوایی، نوشتاری و دستوری) می‌دانند، بلکه تمام ابهام‌های ناشی از چندمعنایی دال‌ها را در مبحث جناس مورد توجه

قرار می‌دهند. کلمات تنها یکی از راه‌های نامیدن مفاهیم‌اند. عکس، نقاشی، صدا (و حرکت در موارد خاص) نیز مجموعه‌های نشانه‌ای‌اند که هر کدام به‌روش خاص خود بر مفاهیم دلالت می‌کنند.

استیون هلر^۷، پژوهشگر ارتباط تصویری، جناس بصری را این‌گونه تعریف می‌کند: «تصاویری هستند با دو یا چند معنای متفاوت که وقتی با هم ترکیب شوند پیام واحدی را القا می‌کنند. جناس بصری مخاطب را به درک ایده‌ای با بیش از یک موضوع وادار می‌کند. هرچند اگر ایده‌ای در کار نباشد، جناسی نیز وجود نخواهد داشت.» (۲۰۰۲: ۵۷).

اما با توجه به آنچه ذکر شد، لازم است تعریف دقیق‌تری از جناس بصری عرضه شود. جناس بصری هم‌نشینی یا جانشینی دو تصویر متشابهی (تشابه شکلی) است که به دو مدلول متفاوت دلالت می‌کند. البته به‌نظر می‌رسد برای تعریف جناس بصری همواره با شکلی از ابهام روبه‌رو باشیم. اینکه خود تصویر چیست و مرزهای جناس بصری تا کجا ادامه دارد، پرسش‌هایی‌اند که چگونگی پاسخ دادن به آن‌ها می‌تواند اشکال متفاوتی را برای تعریفی که ذکر شد به‌وجود آورد.

ماریو ساراکنی^۸، پژوهشگر ارتباط تصویری، در کتاب *The Language of Comics (زبان داستان‌های مصور)* مسئله «خواندن» تصاویر و «دیدن» کلمات را مطرح می‌کند. ی در هنرهای تصویری، کلمات می‌توانند همان‌طور که خوانده می‌شوند دیده هم بشوند و معنای آن‌ها همان‌طور که از مفهوم زبانی آن‌ها دریافت می‌شود می‌تواند از شکل ظاهری آن‌ها نیز استنباط شود. م (۲۰۰۳: ۱۸-۲۲).

زمانی که تصاویر وجه نمادین یافته، به‌طور قراردادی بر مفاهیم دلالت می‌کنند، کارکردی نزدیک به کلمات می‌یابند. این امکان شمایی / نمادین^۹ بودن تصاویر و کلمات در هنرهای تصویری، حتی بدون در نظر گرفتن مباحث مربوط به هرمنوتیک و چگونگی تأویل نشانه، بررسی جناس‌های بصری را در سطوح بالاتر با مشکل روبه‌رو می‌کند. از این‌رو، در این مقاله تنها به معرفی ساده‌ای از جناس بصری بسنده، و به ذکر نمونه‌هایی از آن در هنر انیمیشن پرداخته می‌شود.

جناس در انیمیشن

در ادبیات، جناس‌ها انواع گوناگونی دارند و شاید بتوان آن دسته‌بندی‌ها را با اندکی تغییر و جابه‌جایی، برای تصاویر نیز به‌کار برد. نویسنده مقاله با معرفی بخشی از مهم‌ترین جناس‌های ادبی و مقایسه آن‌ها با آنچه در دنیای انیمیشن رخ می‌دهد، قصد دارد علاوه بر آشنایی با چگونگی تحلیل طبقه‌بندی‌شده‌تر بازی‌های تصویری در انیمیشن، روش‌های گوناگونی را معرفی کند که به‌واسطه نظریه جناس برای آفرینش طنز بصری در انیمیشن کاربرد دارند.

یکی از اصلی‌ترین شرط‌های جناس بنا بر کتاب *جناس در پهنه ادب فارسی*، اختلاف در معناست با حفظ همانندی، یا همانندی گونه‌ای در لفظ (تجلیل، ۱۳۶۷: ۱۳۷). این شرط تقریباً در مورد تصاویر نیز صادق است. اما در مورد انیمیشن، همواره باید این نکته مورد نظر باشد که فیلم هنری چندرسانه‌ای است و به‌همین دلیل در مقایسه با مثلاً کتاب - که تک‌رسانه‌ای است - آزادی‌های به‌مراتب بیشتری دارد.

به‌نظر نگارنده، مهم‌ترین ویژگی انیمیشن از دیدگاه نشانه‌شناسی، امکان ترکیب تمامی نشانه‌های دیداری و شنیداری در یک ظرف است. زمانی که فیلم‌ساز بخواهد مفهوم شیر جنگل را نشان بدهد، قدرت انتخاب بیشتری در مقایسه با نویسنده دارد؛ زیرا می‌تواند از کلمه شیر (نوشتاری/گفتاری)، تصویر شیر و یا صدای شیر استفاده کند و اگر جناس مورد نظرش باشد، می‌تواند برای مثال صدای غرش شیر را هم روی تصویر شیشه شیر بگذارد. در اینجا صدا و تصویر هیچ همانندی با هم ندارند، بلکه با اشاره به دو مدلولی که دال‌های زبانی مشترکی دارند موجب به‌وجود آمدن جناس می‌شوند. بنابراین، اختلاف در معنا با حفظ همانندی نمی‌تواند شرط بی‌چون و چرایی برای جناس در فیلم تلقی شود. از آنجا که پرداختن به مباحث نشانه‌های شنیداری و ترکیب آن‌ها با نشانه‌های دیداری، خود بحث مفصلی است، در این مقاله تنها بر جناس‌های بصری در انیمیشن تمرکز می‌شود.

انواع جناس

اگر امکان آفرینش جناس به یک رسانه (در اینجا تصویر) محدود شود، شرطی که جلیل تجلیل به آن اشاره کرده است، یعنی به‌کار بردن نشانه‌هایی که اشکال یکسان ولی

معانی متفاوتی دارند، قابل توجه می‌شود. به نظر می‌رسد جناس‌های بصری می‌توانند از همان قواعد جناس‌های لفظی پیروی کنند. به همین سبب، می‌توان براساس دسته‌بندی‌های جناس‌های لفظی گونه‌های متفاوتی را برای جناس‌های بصری برشمرد. جناس‌های لفظی به دو دسته کلی تقسیم می‌شود: جناس تام و جناس ناقص.

جناس تام

جناس تام که تعاریف بسیاری دارد، بهترین نوع جناس در ادبیات به‌شمار می‌آید. این جناس زمانی اتفاق می‌افتد که دو واژه از حیث نوع، تعداد، ترتیب و حرکت حروف، یکسان و از نظر معنا متفاوت باشند؛ مانند شیر و شیر (شیر خوردنی و حیوان شیر)، دل و دل (دل حقیقی و دل مجازی) یا گور و گور (قبر و گورخر).

نمونه‌ای از این نوع جناس در این بیت منسوب به خیام دیده می‌شود:

بهرام که گور می‌گرفتی همه عمر دیدی که چگونه گور بهرام گرفت

جناس ناقص

جناسی است که در آن دو کلمه در یکی از حروف یا حرکات یا ترتیب، و نه بیشتر، با هم اختلاف داشته باشند؛ مانند قالب و غالب، آسوده و آلوده، مُشک و مَشک، و یا کوه و شکوه در این بیت از سلمان ساوجی:

با شکوه کوه حلمت ابر گریان بر جبال با وجود جود دستت برق خندان بر سحاب

اگر بخواهیم این تقسیم‌بندی از جناس را در مورد تصاویر به‌کار بریم، با توجه به ویژگی‌هایی زبان بصری، این تعاریف به‌دست می‌آید:

جناس تام، جناسی است که در آن دو تصویر با معانی متفاوت از لحاظ شکل، اندازه، رنگ و بافت مانند هم باشند.

جناس ناقص، جناسی است که در آن دو تصویر با معانی متفاوت تنها به‌لحاظ شکل، یا اندازه، یا رنگ و یا بافت شبیه‌هم باشند. در واقع، جناس تام در مورد تصاویر صددرصد اتفاق نمی‌افتد؛ یعنی به‌ندرت دو تصویر با دو معنای متفاوت وجود دارد که از هر نظر مانند هم باشد. علت این هم به ماهیت زبان تصویر برمی‌گردد که به کمک آن اطلاعات گوناگونی را در مورد مدلول می‌توان به‌دست آورد؛ برای مثال

جانشینی تصویر پنبه به جای تصویر ابر، جناس (جناس ناقص) است. البته باید به این نکته توجه کرد که معادل جناس بصری در زبان همیشه به جناس لفظی نمی‌انجامد؛ برای مثال براساس دیدگاه یاکوبسن، جانشینی پنبه به جای ابر یک استعاره است. مرز بین جناس و استعاره در زبان تقریباً مشخص است؛ اما در تصویر این‌گونه نیست. دیدگاه‌های متفاوتی در این زمینه هست؛ حتی برخی زبان‌شناسان بر این عقیده‌اند که ی در هر استعاره‌ای یک جناس وجود دارد.م (هایزینگا، ۱۹۵۶: ۱۲). به‌هرروی، تنها زمانی جناس‌های تصویری می‌توانند به جناس تام نزدیک شوند که یکی از دو حالت زیر اتفاق بیفتد:

۱. تصاویر از نشانه‌های شمایی به سمت نشانه‌های نمادین نزدیک شوند که غایت آن‌ها کلمات هستند. پرچم‌ها و علامت‌های ترافیکی نمونه‌هایی از این دست تصاویرند. نمونه‌ای از این نوع جناس می‌تواند از بازی با مفاهیم و تعجب و ی‌خطر ساخته شود که هر دو یک نشانه تصویری دارند.

۲. تفاوت‌های معنایی یک نشانه تصویری در دو فرهنگ متفاوت باعث به‌وجود آمدن تناقض شود؛ مانند اژدها که در چین نماد پادشاهی و قدرت، اما در ایران نماد پلیدی و بدبختی است.

از آنجا که حالت‌های گفته‌شده اتفاقات نادری است که در فیلم رخ می‌دهد، می‌توان گفت بیشتر جناس‌های تصویری از نوع ناقص است. موجودات فراوانی در دنیا هست که به‌لحاظ شکل، اندازه، رنگ و بافت، نه یکسان بلکه متشابه‌اند. توجه به این نکته علاوه بر اینکه اصلی‌ترین عامل در به‌وجود آمدن شوخی‌های تصویری شناخته شده، علت بسیاری از خلاقیت‌هایی بوده که در طول تاریخ به اکتشافات و اختراعات چشمگیری منجر شده است.

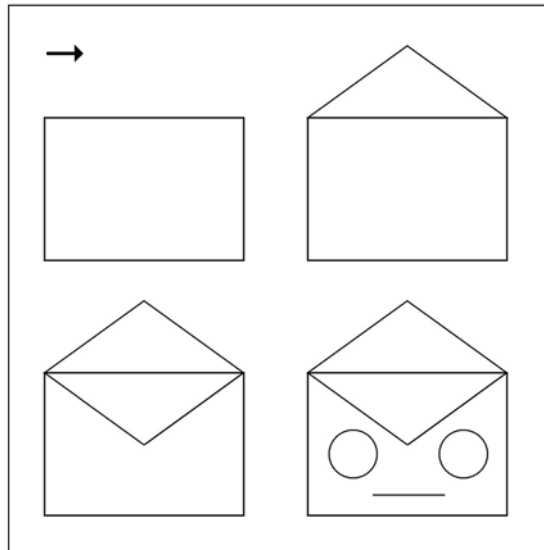
اما جناس ناقص در زبان با توجه به وضعیت‌های گوناگونی که واژه‌ها می‌توانند در برابر هم داشته باشند، صورت‌های مختلفی می‌یابد. در اینجا بخشی از این جناس‌ها معرفی، و معادل‌های تصویری قابل بحثی برای آن‌ها عرضه می‌شود:

جناس زاید

جناس زاید در ادبیات به جناسی گفته می‌شود که در آن یکی از دو رکن متجانس حرفی زاید بر دیگری داشته باشد. اگر این حرف اضافی در آغاز باشد آن را جناس زاید می‌گویند؛ مانند رمیده و آرمیده و اگر در پایان باشد جناس مُزَّیَل؛ مانند خام و خامه (همایی، ۱۳۶۱: ۵۱).

در بسیاری از جناس‌های تصویری نیز چیزی شبیه به جناس زاید رخ می‌دهد. بارها اتفاق افتاده است که با افزودن خطی به یک تصویر، به تصویری دیگر تبدیل شود. یک مربع تنها یک مربع است و می‌تواند هر تصویر مربع‌شکلی را تداعی کند؛ اما وقتی با دو خط مثلی بالای آن رسم شود، به خانه بدل می‌شود. اگر در تصویر جدید دو خط قطره‌های مربع به هم وصل شود، خانه به پاکت‌نامه باز شده تبدیل می‌شود. به همین ترتیب ممکن است با افزودن جزئیات دیگر، شکل‌های متفاوت دیگری نیز پدید آید (شکل ۲).

شکل ۲



از این نوع جناس اتفاقاً در انیمیشن بسیار استقبال می‌شود؛ زیرا علاوه بر این، با استفاده از تکنیک مورف - که یکی از ویژگی‌های انیمیشن است - می‌توان به زیبایی

اشکال متشابه را به هم تبدیل کرد. برای مثال در فیلم "Anijam" (مارو نیولند^{۱۱}، ۱۹۸۴) که شامل ۲۲ سکانس از ۲۲ انیماتور مختلف درباره شوخی‌هایی است که با یک شخصیت خرگوش‌نما می‌شود، با کم و اضافه شدن جزئیات، تصاویر به سرعت به یکدیگر تبدیل می‌شوند و شوخی‌های تصویری جذابی را پدید می‌آورند. نکته جالب این است که در این فیلم هیچ انیماتوری از اتفاقات سکانس‌های قبل و پس از سکانسی که خود طراحی کرده است، خبر ندارد. بنابراین او هر برداشت تصویری را که از آخرین فریم سکانس قبلی دارد، آزادانه به کار می‌گیرد و به چیزهایی تبدیل می‌کند که قصد تصویر کردن آن را دارد.

جناس مزدوج

جناسی است که در آن دو واژه متجانس بلافاصله پشت سر هم بیایند.

چون به طرف باغ بنماید گل خودروی روی

دست دلبر گیر و جای اندر کنار جوی جوی

(همایی، ۱۳۶۱: ۵۹)

این گونه جناس معمولاً در آثار منثور به صورت سجع و در آثار منظوم به صورت قافیه دیده می‌شود. البته ارکان جناس مزدوج یا مکرر در سجع و قافیه معمولاً از هم فاصله دارند. این جناس به دلیل حضور دو عنصر متجانس در روساخت متن از نوع آشکار است. از سوی دیگر، به دلیل شباهتی که بین زبان (گفتار و نوشتار) و فیلم به لحاظ وابستگی خوانش آن‌ها به زمان وجود دارد، این شکل از جناس برخلاف نقاشی و کاریکاتور، در انیمیشن کاربرد فراوانی دارد. اگر تنها بر روی این نوع از جناس‌های بصری آشکار در انیمیشن تمرکز شود، باید به حالت‌های متنوعی اشاره کرد که با استفاده از ویژگی‌های ساختاری سینما در این زمینه به دست می‌آید:

۱. یکی از ابتدایی‌ترین تأثیراتی که این جناس به اصطلاح مزدوج بر متن می‌گذارد، به وجود آوردن ریتم است. منوچهر احترامی، طنزنویس، اصولاً طنز را ماهیتی ریتمیک می‌پندارد (۱۳۸۷: ۶۵). با اینکه این نظر اندکی اغراق‌آمیز می‌نماید، دست کم در مورد جناس کاملاً صدق می‌کند. کافی است بخش آغازین مناجات *الهی‌نامه* خواجه عبدالله انصاری را بخوانید، تا متوجه ریتم آوایی آن شوید که به کمک آرایه

سجع پدید آمده است. حتی اگر با این دید، به ترانه‌های موسیقی رب-جایی که طنز به کمک جناس‌ها به خوبی نمود می‌یابد- گوش دهید، متوجه ریتمی خواهید شد که به کمک تنها شکل تلفظ کلمات پدید می‌آید.

در انیمیشن نیز ترتیب و توالی تصاویر متشابه می‌تواند به همین صورت ریتمیک باشد و علاوه بر طنزی که ممکن است بیافریند، خوشایندی بصری نیز برای مخاطب داشته باشد. چینش حساب‌شده تصاویر متجانس می‌تواند به روانی و یکپارچگی روایت تصویری داستان کمک اساسی کند. برای مثال در فیلم «۷۸ تور»^{۱۲} (جورجژ شوویزگل^{۱۳}، ۱۹۸۵) به تصویر کشیدن اشکال دایره‌ای مانند میز، فنجان، چرخ و فلک، بشقاب، پلکان مارپیچ و ساعت، در کنار حرکت عناصر و دوربین و انتخاب موسیقی مناسب موجب به وجود آمدن فضایی کاملاً ریتمیک و روان در سراسر فیلم شده است.

۲. تقطیع و اتصال نماها و سکانس‌ها، مقوله‌ای کاملاً سینمایی است که در انیمیشن می‌تواند یکی از بسترهای نوآوری باشد. حتی به این دلیل که در انیمیشن تدوین فیلم (در اینجا به معنای زمان‌بندی و مشخص کردن ابتدا و انتهای نماها) قبل از متحرک‌سازی صورت می‌گیرد، به نظر می‌رسد این نکته حساسیت‌های بیشتری را در انیمیشن داشته باشد. در بسیاری از آثار توجه عمدی به شباهت‌های بصری در آغاز و پایان نماها شده است. این نکته فارغ از غرض‌های شوخ‌طبعانه، معناگرایانه یا احساس‌برانگیزانه فیلم‌ساز، می‌تواند با به وجود آوردن ریتم و فضایی شاعرانه تحسین و رضایت خاطر بیننده را برانگیزاند؛ برای مثال، نمای آغازین فیلم کوتاه «Lifted» (پیکسار، ۲۰۰۶) با یک دیزالو (هم‌گذاری) حساب‌شده از آخرین نمای آرم کمپانی پیکسار به دست می‌آید. نورانی‌ترین نقطه تصویر آرم پیکسار، یعنی صورت همان چراغ مطالعه معروف، به آرامی به نورانی‌ترین نقطه اولین نمای فیلم، یعنی قرص کامل ماه در آسمان تبدیل می‌شود. این جناس بصری با اینکه ظاهراً طنزآمیز نیست، توانسته است به شیوه شیرینی به بیننده خوشامد بگوید (شکل ۳).

شکل ۳: یک فریم از صحنه دیزالو آرم پیکسار به نمای آسمان در شب



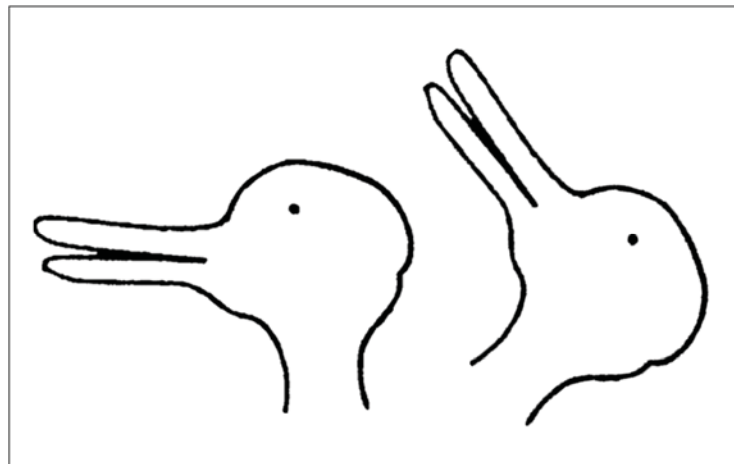
۳. یکی از مزایای تصویر در برابر کلمه، این است که بهتر به یاد می‌ماند. ما چهره افرادی را که سال‌ها قبل با آن‌ها در ارتباط بوده‌ایم به یاد می‌آوریم؛ اما نام آن‌ها را به‌سختی می‌توانیم به‌خاطر بیاوریم. این ویژگی تصویر سبب شده است در انیمیشن جناس‌هایی با فاصله‌های زمانی طولانی‌تری برای دو تصویر برساخته شود. با اینکه ممکن است نمونه‌هایی از این دست کمتر مخاطب را غافلگیر کند، بسته به نوع روایت داستان می‌تواند ارزش‌های تأثیرگذار خود را داشته باشد. روایت‌های غیرخطی -جایی که مجموعهٔ اپیزودها (داستان‌های فرعی)، تدوین‌های موازی، فلاش‌بک‌ها و فلاش‌فورواردها به‌عنوان شکل‌های گوناگونی از داستان‌گویی محلی برای بروز دارند- بهترین نمونه‌های این شکل از جناس‌های به‌اصطلاح دور از هم را در خود دارند.

جناس مقلوب یا واژگونه

این جناس که به‌نام معکوس نیز خوانده می‌شود، جناسی است که در آن حرف‌های دو واژهٔ همگون به‌لحاظ نوع و تعداد برابرند، اما به‌لحاظ ترتیب مخالف و برعکس می‌آیند؛ مانند جنگ و گنج. در این جناس نیز یافتن معادل بصری ساده است. بسیاری از تصاویر وقتی واژگون می‌شوند، به چیز دیگری شبیه می‌شوند و معنا و مفهوم

جدیدی می‌یابند. بعضی از معماهای بصری تنها با برعکس کردن یا چرخاندن تصویر حل می‌شوند (شکل ۴).

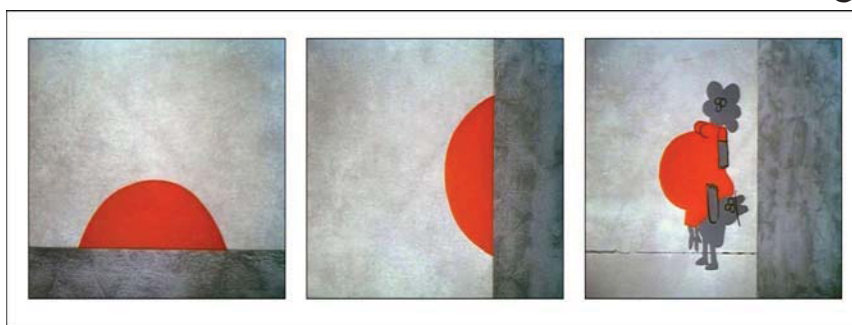
شکل ۴: تصویر سمت چپ که اردکی را نشان می‌دهد تنها با چرخش ۴۵ درجه‌ای در سمت راست به خرگوش تبدیل می‌شود.



این شکل از جناس بیننده را به نکته کلیدی تری در زمینه ارتباط تصویری در انیمیشن رهنمون می‌سازد و آن امکان تغییر زاویه دید به کمک دوربین است. بیننده معمولی هنگام دیدن تصویر یک قاب احتمالاً نمی‌تواند حدس بزند که اگر آن قاب بچرخد، چه شباهت جالبی را با تصویری دیگر به وجود می‌آورد. زاویه دید مناسب می‌تواند در جذابیت و غافلگیری اثر هنرمند نقش ویژه‌ای را ایفا کند. به گفته محمدحسین نیرومند، کاربکاتوریست، وقتی اشیاء از زاویه‌ای غیرمعمولی به نمایش درمی‌آید، شکل متعارف آن‌ها کاملاً دگرگون می‌شود و در انتقال آن‌ها از ذهنیت به عنیت مشکل رخ می‌دهد. اینجاست که تغییر عادت چشم به دیدن اشیاء از زوایای مختلف اهمیت می‌یابد (نیرومند، ۱۳۷۳: ۴۶). سینما این توانایی را دارد که هر حرکت خارق‌العاده و آکروباتیک‌واری را انجام دهد. بنابراین، بیننده می‌تواند آسوده به صندلی خود تکیه دهد

و از دیدن جناس‌های بصری لذت ببرد که این بار با حضور پررنگ دوربین و امکانات حرکتی گوناگون به دست آمده است (شکل ۵).

شکل ۵: در نمای آغازین فیلم زندگی در یک قوطی^{۱۴} (برونو بوزتو^{۱۵}، ۱۹۶۷)، تصویر خورشید در حال طلوع پس از چرخش ۴۵ درجه‌ای، به شکم برآمده مادری تبدیل می‌شود که آماده زایمان است. در اینجا از شباهت بین این دو تصویر برای توصیف هرچه زیباتر طلوع خورشید زندگی قهرمان داستان استفاده شده است.



جناس پنهان، جناس آشکار

همان‌گونه که اخوت در کتاب *نشانه‌شناسی مطایبه* اشاره می‌کند، براساس نظریات مدرن، دسته‌بندی دیگری نیز برای جناس‌ها وجود دارد که یادآوری آن مهم می‌نماید و آن جناس آشکار و پنهان است.

جناس آشکار، جناسی است که دو رکن آن در روساخت متن حضور دارد؛ مانند او بر روی پل پارک نوشت: لطفاً بر روی پل پارک نفرمایید! (جناس بین پارک و پارک).

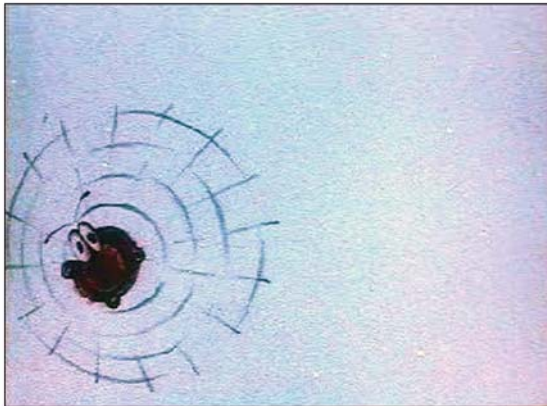
جناس پنهان، جناسی است که یکی از ارکان جناس در ژرف‌ساخت متن پنهان باشد؛ مانند جمعه رو پارک فراموش کردیم! (جناس بین پارک و پاک).

جناس پنهان معمولاً صورت هوشمندانه‌تر و طنزآمیزتری دارد؛ زیرا مخاطب باید عناصر متن را مانند پازل در کنار هم بچیند و در پایان واژه کلیدی را به‌عنوان آخرین قطعه بیابد و پازل را کامل کند. از سوی دیگر، این گونه جناس از جناس آشکار

موجزتر و اقتصادی‌تر است؛ زیرا در جناس آشکار معمولاً مجبوریم برای دو عنصر متجانس دو متن متفاوت را به هم مربوط کنیم.

خلاصه‌گویی یکی از ویژگی‌های اصلی طنز خوب است. با وجود این، اگر نتوانستیم جناس پنهان بسازیم نباید از جناس آشکار صرف‌نظر کنیم. در جناس‌های بصری نیز همین اتفاق می‌افتد. با اینکه امکان هم‌نشینی دو تصویر متجانس در یک قاب وجود دارد، معمولاً ترجیح داده می‌شود یکی به جای دیگری بنشیند؛ برای مثال در فیلم انیمیشن کوتاه «گاگارین»^{۱۶} (الکسی خاریتیدی^{۱۷}، ۱۹۹۴) با توجه به مضمون عشق به پرواز، فضایی طراحی شد که در آن کرم ابریشم از روی کنجکاوی وارد توپ بدمیتون بشود و در آسمان به پرواز درآید. شباهت ظاهری توپ بدمیتون و فضایمای شاتل (فارغ از یکسان بودن نام هر دو در زبان انگلیسی)، با توجه به عنوان فیلم که نام اولین انسان فضاانورد نیز می‌باشد، جناس بصری پنهان و ظریفی را آفریده است. البته در استفاده از جناس‌های پنهان همیشه این خطر هست که بعضی از مخاطبان متوجه ایده نشوند؛ اما کسانی که آن را می‌یابند لذتی دوچندان خواهند برد (شکل ۶).

شکل ۶: نمایی از فیلم گاگارین که در آن کرم بیچاره درون شاتل گرفتار شده است.

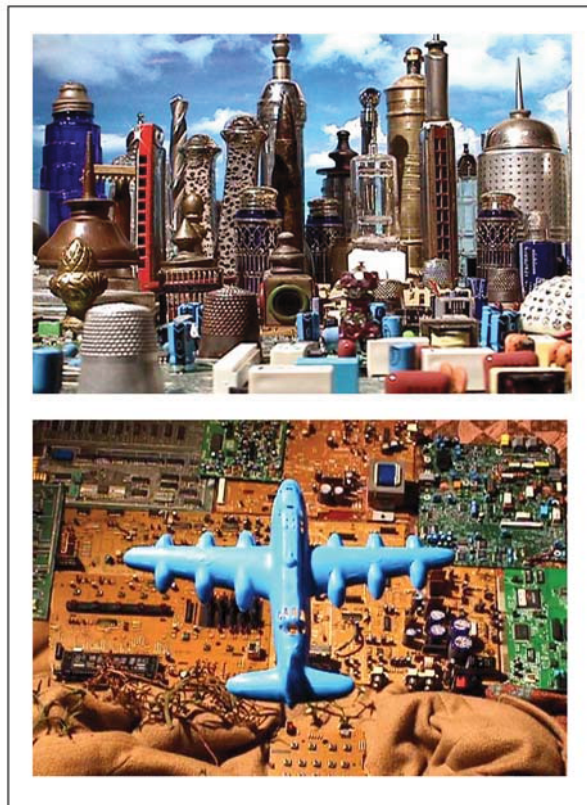


فیلم انیمیشن کوتاه «کابوم»^{۱۸} (PES, ۲۰۰۲) شاید بهترین و گویاترین نمونه برای معرفی جناس‌های بصری در انیمیشن باشد. به‌گفته کارگردان، ایده ساخت این فیلم

زمانی شکل گرفت که او متوجه شد چقدر تخته‌های کیت‌های الکتریکی از زاویه دید هواپیما، شبیه به ساختمان‌ها و فضا‌های سبز شهری هستند. بنابراین، تصمیم گرفت صحنه حمله هوایی به شهر را با تکنیک Stop Motion (توقف-حرکت) و با استفاده از وسایلی شبیه به عناصر واقعی در چنین صحنه‌ای بازسازی کند. در اینجا فقط به مواردی اشاره می‌شود که به لحاظ شباهت ظاهری و احتمالاً کاربردی به جای هم آمده‌اند: چوب‌پنبه‌ها به جای کوه‌ها، هواپیمای اسباب‌بازی به جای واقعی، چوب‌کبریت‌ها به جای موشک‌ها، کلیدها به جای سلاح‌های ضد هوایی، پفیل‌ها به جای افکت دود در آسمان، روبان‌های طلایی گره‌زده شده به جای افکت انفجار، انگشت‌دانه، نمکدان، ساز دهنی، فشنگ، ادکلن و مته‌های دریل به جای تأسیسات و آسمان‌خراش‌ها، و بادام زمینی به جای بمب اتم.

جالب این است که بادام زمینی ساختار بسیار نزدیکی به بمب اتم دارد. هر دو از دو خزانه با ماده‌های متفاوت ساخته، و به وسیله کانال باریکی به هم متصل شده‌اند. نکته جالب دیگر اینکه وقتی شهری بمباران می‌شود، معمولاً چند ساعت بعد برای بازماندگان بسته‌های حاوی مواد خوراکی به همان شکل فرستاده می‌شود و گاهی این بسته‌ها حاوی کره بادام زمینی است (به سبب انرژی و پروتئینی که دارد). بادام زمینی همچنین شباهت نزدیکی با هدایای کریسمس دارد؛ برای به دست آوردنش باید اول بسته‌بندی محکم اولیه‌اش را باز کرد، سپس پوسته نازکش را برداشت تا به آن رسید. با توجه به آنچه گفته شد، می‌توان با یک جناس بصری خوب علاوه بر شوخی ظاهری، امکان تفسیرهای گوناگون را نیز فراهم کرد (شکل ۷).

شکل ۷: در تصویر بالا می‌بینیم که چگونه با کنار هم قرار دادن اشیاء مختلف، نمایی از آپارتمان‌های شهر به وجود آمده است. در تصویر پایین نیز می‌بینیم که چگونه تنها با چند تخته کیت الکتریکی، فضای سبز و تأسیسات یک شهر ساخته شده است.



نتیجه گیری

هرچند پژوهشگران ارتباط تصویری غربی اصطلاح «جناس بصری» را مطرح کرده‌اند، با این حال تاکنون، به‌ویژه از دیدگاه نشانه‌شناسی (آن هم در حوزه تصویر) کمتر مورد تجزیه و تحلیل اساسی قرار گرفته است. این نکته که در اصل جناس (و بسیاری از آرایه‌های ادبی) تنها، ویژه کلام نیست و در دیگر ساحت‌های نشانه‌ای نیز می‌تواند نمود داشته باشد، از اصلی‌ترین دستاوردهای این جستار است. بدون تردید فیلم و به‌ویژه انیمیشن رسانه‌های اند که می‌توانند از متنوع‌ترین ساحت‌های نشانه‌ای دیداری و

شنیداری استفاده کنند و این بستر بسیار مناسبی برای استفاده از انواع جناس‌ها را به وجود می‌آورد. با این حال، مهم‌ترین و ناب‌ترین این جناس‌ها در دنیای تصویر متحرک، جناس بصری است که قبل از افزودن صدا به فیلم به عنوان یکی از اولین ترفندهای خلق شوخی و طنز مورد نظر بوده است. در این مقاله سعی شده است به موازات ارائه نمونه‌هایی از جناس بصری در فیلم‌های انیمیشن، مقایسه‌ای تطبیقی بین انواع جناس‌های شناخته‌شده در ادبیات، و معادل‌های بصری آن‌ها صورت گیرد. به هر روی، نشانه‌های زبانی و تصویری به روش‌های متفاوتی بر مفاهیم دلالت می‌کنند و قواعد خوانش یکسانی ندارند. از این رو، تفاوت‌هایی در دسته‌بندی جناس‌های بصری و ویژگی‌های هر دسته در مقایسه با جناس‌های زبانی وجود دارد. باید گفت لزوم تفکیک و نام‌گذاری انواع بازی‌های بصری در هنرهای تصویری آن‌چنان احساس نمی‌شود و هنرمندان همواره فارغ از روش‌های منطقی و امتحان‌شده، شوخی‌های تصویری بدیعی را می‌آفرینند؛ اما در این پژوهش با تکیه بر ساختار ثابت جناس به عنوان فرایندی دلالتی میان نشانه‌های متجانس، از دیدگاهی دیگر به این مقوله مهم ارتباطی در دنیای تصویر متحرک توجه شده است.

پی‌نوشت‌ها

1. Epictetus
2. Louise G. Heller
3. Garfield
4. A Trip to the Moon
5. George Melies
6. Visual Pun
7. Steven Heller
8. Mario Saraceni
9. نشانه‌ها به سه دسته تقسیم می‌شود: شمایی، نمادین و نمایه‌ای. رابطه نشانه شمایی و موضوعش بر تشابه مبتنی است؛ یعنی نشانه از برخی جهات (شکل ظاهری، صدا، احساس و یا بو) شبیه موضوعش است؛ مانند عکس، کاریکاتور، ماکت و... . نشانه نمادین مشابه موضوعش نیست، بلکه براساس رابطه‌ای قراردادی به موضوع دلالت می‌کند؛ مانند حروف الفبا و چراغ‌های راهنمایی. نشانه نمایه‌ای مستقیماً به طریقی (فیزیکی یا علی) به موضوعش وابسته است؛ مانند نشانه‌های طبیعی (مانند دود، جای پا، پژواک) و نشانگان پزشکی (درد، ضربان قلب، خارش) (سجودی، ۱۳۸۷: ۳۱).
10. Huizinga
11. Marv Newland
12. 78 Tours

13. Georges Schwizgebel
14. A Life in a Tin
15. Bruno Bozzetto
16. Gagarin
17. Alexey Charitidi
18. Kaboom

منابع

- احترامی، منوچهر. (۱۳۸۷). «طنز؛ ژانر یا لحن؟». *خردنامه*. ش ۲۴. ص ۶۵.
- اخوت، احمد. (۱۳۷۲). *نشانه‌شناسی مطایبه*. اصفهان: فردا.
- تجلیل، جلیل. (۱۳۶۷). *جناس در پهنه ادب فارسی*. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- سجودی، فرزانه. (۱۳۸۷). *نشانه‌شناسی کاربرد*. تهران: علمی.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا. (۱۳۷۷). «جادوی مجاورت». *بخارا*. ش ۲. ص ۲۳.
- کریچلی، سیمون. (۱۳۸۳). *در باب طنز*. ترجمه سهیل سمی. تهران: اندیشه امروز.
- نیرومند، محمدحسین. (۱۳۷۳). «زاویه دید». *کیهان کاریکاتور*. ش ۳۹-۴۰.
- همایی، جلال‌الدین. (۱۳۶۱). *فنون بلاغت و صناعات ادبی*. تهران: توس.
- Garfield, Eugene. (1987). "The Crime of Pun-ishment". <http://www.garfield.library.upenn.edu/essays/v10p174y1987.pdf>.
- Heller, Steven. (2002). *Design Humour*. New York: Allworth press.
- Huizinga J. (1956). *Homo ludens*. Hamburg: Rowohit.
- Saraceni, Mario. (2003). *The Languages of Comics*. London: Routledge.