

بررسی ویژگی‌های طنز مجموعه پویانمای «دیرین دیرین» با استفاده از نظریه عمومی طنز کلامی

حامد نوروزی*

ستاره عبقری**

سیدمحمدحسین قریشی***

چکیده

مجموعه پویانمای «دیرین دیرین» یکی از موفق‌ترین مجموعه‌های پویانمای طنز بزرگسال است که به موضوعات مختلف جامعه نگاهی انتقادی دارد و مخاطبان فراوانی جذب کرده است. در این مقاله، نگارندگان در پی تحلیل عوامل طنز آفرین در این پویانما بوده‌اند. تحلیل حاضر با استفاده از نظریه عمومی طنز کلامی انجام شده است. این نظریه طنز را با استفاده از شش منبع: دانش تقابل انگاره‌ها، شگرد منطقی، هدف، موقعیت، شیوه روایت، و زبان بررسی می‌کند. به این منظور، ۶۵ قسمت از این مجموعه به صورت گزینشی انتخاب و براساس نظریه عمومی طنز کلامی تحلیل شده است. براساس نتایج به دست آمده در قسمت‌های بررسی شده، منابع تقابل انگاره (میانگین ۲/۲۷)، شگرد منطقی (میانگین ۲/۶۱)، شیوه روایت، و زبان در تمام قسمت‌ها یافت شد و در بخش موقعیت ۷۵ درصد از قسمت‌های تحلیل شده دارای موقعیتی بودند که خود خالق طنز بوده است. در بخش منبع دانش، ۲۳ قسمت دارای هدف انتقادی و ۴۳ قسمت دارای هدف آموزشی برآورد شد. براساس یافته‌های این تحقیق، منابع دانش تقابل انگاره‌ها، شگرد منطقی، و زبان مهم‌ترین عوامل خلق طنز در این مجموعه محسوب می‌شوند.

کلیدواژه‌ها: مجموعه پویانمای «دیرین دیرین»، نظریه عمومی طنز کلامی، تقابل انگاره‌ها، شگرد منطقی، شیوه روایت، موقعیت، زبان.

*دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بیرجند، خراسان، ایران، (نویسنده مسئول) hd_noruzi@birjand.ac.ir
**کارشناس ارشد زبان‌شناسی همگانی دانشگاه بیرجند، خراسان، ایران، setareh.abghari.as@gmail.com
***دانشیار زبان و ادبیات انگلیسی دانشگاه بیرجند، خراسان، ایران، smhghoreishi@birjand.ac.ir



تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۲/۱۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۷/۱۱

دوفصلنامه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی، سال ۳۱، شماره ۹۴، بهار و تابستان ۱۴۰۲، صص ۲۸۱-۳۰۸

Investigating the Humorous Features of “Dirin Dirin” Animation Series Using the General Theory of Verbal Humor

Hamed Nowrouzi*

Setareh Abghari**

Seyyed Mohammad Hossein Ghoraishi***

Abstract

“Dirin Dirin” animation series is one of the most successful adult comic animation series, which has a critical view on various social issues and has attracted many audiences. In this article, the authors have sought to analyze the humor-creating factors in this animation. The present analysis was conducted using the general theory of verbal humor. This theory investigates humor using six sources: the knowledge of script opposition, logical mechanism, target, situation, narrative strategy, and language. For this purpose, 65 episodes of this series were randomly selected and analyzed based on the general theory of verbal humor. The obtained results indicated that the sources of script opposition (average 2.27%), logical mechanism (average 2.61%), narrative strategy, and language were found in all the episodes, and for situation source, 75% of the analyzed episodes had a situation which itself created humor. In the source of knowledge, 23 episodes had a critical purpose, and 43 episodes had an educational purpose. Based on the findings of this research, the sources of the knowledge of script opposition, logical mechanism, and language are the most important factors in creating humor in this animation series.

Keywords: “Dirin Dirin” Animation Series, General Theory of Verbal Humor, Script Opposition, Logical Mechanism, Narrative Strategy, Situation, Language.

* Associate Professor in Persian Language and Literature, Birjand University, Khurasan, Iran, (Corresponding author) *hd_noruzi@birjand.ac.ir*

** M.A in General Linguistics, Birjand University, Khurasan, Iran, *setareh.abghari.as@gmail*

*** Associate Professor in English Language and Literature, Birjand University, Khurasan, Iran, *smhghoreishi@birjand.ac.ir*

۱. مقدمه و بیان مسئله

از مشروطه تا انقلاب استبداد موجود در حاکمیت باعث تبلور طنز در ادبیات ایران شد و دلیل آن عدم پابندی طنز به قانون و راهی خلاقانه برای قیام ضد استبدادی بود (حسینی، ۱۳۹۷: ۷۸). از این رو طنز و گونه‌های مختلف آن در ادبیات فارسی پیشینه‌ای کهن دارد. امروزه نیز استفاده از طنز رونق زیادی دارد و زبان طنز به تمام بخش‌های زندگی مدرن راه یافته است. سینما و انیمیشن، که از بارزترین جلوه‌های زندگی مدرن به‌شمار می‌روند، از طنز به‌صورتی گسترده بهره می‌برند. انیمیشن‌های طنز بسیاری ساخته می‌شوند که بدون در نظر گرفتن متغیرهای سنّی، جنسی، طبقاتی و جز اینها، جامعه هدف و مخاطبان بسیاری را جلب می‌کنند. هدف این‌گونه انیمیشن‌های طنز معمولاً انتقاد، فرهنگ‌سازی، آموزش و در نهایت خنداندن مخاطب است.

یکی از موفق‌ترین انیمیشن‌های تولیدشده در سال‌های اخیر، مجموعه طنز «دیرین دیرین» است. این پویانما، که در استودیو ناس، به تهیه‌کنندگی ابوالحسنی، نویسندگی و کارگردانی درخشی و گویندگی علیمردانی تولید می‌شود، روزانه در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام منتشر می‌شود. به‌گفته درخشی، این مجموعه در سال ۱۳۸۸ کار خود را شروع کرده است و سعی دارد به جنبه‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه بپردازد (تلیانی، ۱۳۹۵: ۱۰). هر قسمت از این مجموعه به‌طور میانگین دو دقیقه است و به یک موضوع اجتماعی اختصاص دارد.

از زمان آغاز پخش این مجموعه، پویانماهای طنز فراوانی تولید و منتشر شده‌اند، اما عموم مردم (فارسی‌زبانان) از این آثار استقبال نکرده‌اند. پرسش اصلی مقاله حاضر حول این محور اصلی می‌گردد که عامل موفقیت این مجموعه و اقبال عمومی به آن چیست. تاکنون، نظریه‌پردازان بسیاری تلاش کرده‌اند دلایل و عوامل موفقیت مجموعه‌های طنز یا به‌عبارت ساده «دلیل خنده‌دار بودن» طنز موفق را مشخص کنند، اما هنوز هیچ‌یک از نظریات موجود به‌صورت جامع به بررسی همه ابعاد طنز نپرداخته است. در این مقاله، نگارندگان با استفاده از نظریه عمومی طنز کلامی^۱، که جامع‌ترین نظریه در حوزه طنز به‌شمار می‌رود، به این پرسش پاسخ خواهند داد. براساس نظریه عمومی طنز، منابع طنز آفرین عبارت‌اند از: ۱. تقابل انگاره‌ها؛^۲ ۲. شگرد منطقی؛^۳ ۳. هدف؛^۴ ۴. موقعیت؛^۵ ۵. شیوه روایت؛^۶ و ۶. زبان.^۷ پرسش‌های فرعی این

مقاله چنین خواهند بود: مهم‌ترین منبع طنزآفرین مطابق نظریه عمومی طنز در مجموعه «دیرین‌دیرین» کدام است؟ کدام منبع کمترین نقش را در ایجاد طنز داشته است؟ لازم است یادآوری شود پاسخ‌های نگارندگان به پرسش‌های فوق در چارچوب نظریه عمومی طنز خواهد بود و عوامل طنزآفرین دیگر، نظیر جلوه‌های صوتی، موسیقی و جز آن را دربرنمی‌گیرد.

۱.۱. پیشینه تحقیق

در ایران، مطالعاتی که از جنبه زبانی طنز را بررسی کرده باشند کمیاب‌اند. در حوزه مطالعه مقاله حاضر، یعنی طنز در پویانماهای فارسی، نیز تاکنون پژوهشی انجام نشده است، اما نظریه عمومی طنز و برخی از منابع آن تاکنون در سه مقاله مورد توجه قرار گرفته است:

۱. مقاله «بررسی طنز منشور در برخی از مطبوعات رسمی کشور براساس نظریه عمومی طنز کلامی» (شریفی و کرامتی‌یزدی، ۱۳۸۸: ۱۲۸) که از بین شش متغیر پایه، متغیرهای تقابل انگاره‌ها و شگرد منطقی را از جمله عواملی معرفی کرده است که در بیشتر متون طنز حضور دارند. در این مقاله، منابع شگرد منطقی و هدف برای ایجاد طنز، غیرضروری و منابع دیگر، ضروری معرفی شده است.

۲. مقاله «بررسی زبان‌شناختی طنز کلامی در زبان فارسی»^۸ (مدرسی^۹ و غفوری‌صالح،^{۱۰} ۲۰۱۳: ۲۷۹۵) نظریه عمومی طنز را به صورت کلی برای بررسی متون طنز فارسی کارآمد معرفی کرده است.

۳. مقاله «معرفی نظریه انگاره معنایی طنز و بررسی ایرادات آن بر مبنای داده‌های زبان فارسی» (شریفی و کرامتی‌یزدی، ۱۳۸۹: ۱۰۷) نیز نظریه انگاره معنایی را در تحلیل و بررسی متون طنز بلند ناتوان دانسته است.

غیر از مقالات فوق، مقالات و پایان‌نامه‌های دیگری نیز با هدف بررسی طنز نوشته شده، اما چارچوب نظری هیچ‌یک از آنها نظریه عمومی طنز نبوده است؛ از جمله پایان‌نامه «بررسی ترجمه متون طنز» (پیلتن،^{۱۱} ۲۰۱۰) که در آن زبان طنز متون ترجمه‌شده با زبان طنز متن مبدأ مقایسه شده است. در پایان‌نامه «بررسی شاخص‌های طنز رادیویی: تحلیل زبان‌شناختی برنامه‌های طنز شبکه‌های رادیویی ایران و جوان» (براتی‌جوآباد، ۱۳۸۸) بخش جدیدی از زبان طنز، که صوت و آوا را نیز شامل می‌شود، بررسی شده است. کتاب مفیدی نیز که یکی از منابع این پژوهش بوده، *نشانه‌شناسی مطالبیه* (اخوت، ۱۳۷۱) است. از دیگر مقالاتی که

زبان طنز را از دیدگاه زبان‌شناختی بررسی کرده، مقاله «هنجارگریزی اجتماعی در زبان صوفیه» است. در این مقاله تلاش بر آن بوده که به رابطه بین زبان و اجتماع پرداخته شود و زبان صوفیه از این منظر بررسی شود (مشرف، ۱۳۸۵).

۲.۱. روش تحقیق

در این مقاله شصت‌وپنج قسمت از پویانمای طنز «دیرین دیرین» به صورت گزینشی انتخاب شده است. علت انتخاب گزینشی این قسمت‌ها، تبلیغاتی بودن برخی قسمت‌های مجموعه بود که در صورت انتخاب تصادفی، از نظر موضوع و محتوا قابل قیاس با بقیه قسمت‌ها نبود؛ بنابراین، قسمت‌هایی از پویانما انتخاب شد که از نظر محتوای آموزشی-انتقادی سطحی یکسان و قابل تطبیق داشته باشند. تمام شصت‌وپنج قسمت براساس شش منبع طنز معرفی شده در نظریه طنز عمومی بررسی شدند؛ سپس، بسامد هر منبع محاسبه و به صورت نمودار ارائه شد. برخی از منابع نیز، که به بررسی کیفی نیاز داشت، به صورت کیفی مورد ارزیابی قرار گرفت. به صورت خاص، در منبع هدف سعی شد اهداف دیگر این مجموعه نیز مانند هدف آموزشی، تبلیغاتی و سپاسگزاری بررسی شود؛ گرچه براساس نظریه عمومی طنز کلامی، این منبع طنز تنها در مواردی وجود دارد که هدف انتقادی باشد. از آنجا که بسیاری از طنزها جنبه انتقادی ندارند، در این مقاله سعی شد اهداف دیگر این مجموعه نیز بررسی شود. لذا، منبع دانش هدف به هفت بخش انتقادی، آموزشی، تشکر و قدردانی، تبلیغاتی، انتقادی-آموزشی، انتقادی-تبلیغاتی، و آموزشی-تبلیغاتی تقسیم شد. در قسمت شیوه روایت نیز سعی شد هر کدام از شیوه‌های روایت مورد استفاده در این پویانما طبقه‌بندی شوند. در قسمت تقابل انگاره‌ها، با توجه به تنوع زیاد انگاره‌ها، امکان طبقه‌بندی وجود نداشت؛ بنابراین، سعی شد تا در هر قسمت تعداد (کمیت) تقابل انگاره‌های موجود محاسبه شود.

۲. بحث و بررسی

۲.۱. مروری بر نظریات مرتبط با طنز

نظریات مرتبط با طنز را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: ^{۱۲} نظریه خصومت، ^{۱۳} نظریه رهش، ^{۱۴} و نظریه عدم تجانس. ^{۱۵} نظریه خصومت، که هابز ^{۱۶} در کتاب *لویاتان* ^{۱۷} در سال ۱۶۵۱ مطرح کرد (پائولوس، ^{۱۸} ۱۹۸۰: ۲)، تحت تأثیر نظریات افلاطون و ارسطو بود؛ زیرا این نظریه بر جنبه‌های منفی طنز ^{۱۹} تأکید دارد. هابز خنده را ناشی از احساس برتری دانسته و آن را

واکنشی به دیدن شیء، شخص یا گروهی از مردم زیردست و حتی خودمان در گذشته به‌شمار آورده است، زمانی که پایین‌مرتبه‌تر بودیم (ایر، ۲۰۱۵: ۴). او بین دو نوع خنده تفاوت قائل بود: نخست خنده به ضعف و ناتوانی دیگران، و دوم خنده به لطیفه یا کنایه‌ای که نوعی مسخرگی را منتقل کند (چوارز، ۲۰۱۰: ۴۸). گرانر^{۲۲} معتقد است که این جنبه از طنز در تمام متون طنز یافت می‌شود و تمام مثال‌های طنز را مانند یک بازی می‌داند که در آن رقابتی بین بازنده و برنده وجود دارد (گرانر، ۲۰۰۰: ۵). گرانر بعدها نظریه برتری یا خصومت را هدف بازنگری قرار داد (مولدر^{۲۳} و نیجهولت^{۲۴}، ۲۰۰۴: ۳). این نظریه مورد توجه جامعه‌شناسان قرار گرفت؛ برای مثال، برگسون^{۲۵} طنز را نوعی مصلح اجتماعی برای اصلاح رفتارهای نادرست می‌دانست (برگسون، ۱۹۰۰: ۴۳).

نظریه عدم تجانس را کانت^{۲۶} و شوپنهاور^{۲۷} در قرن ۱۹ مطرح کردند (پائولوس، ۱۹۸۰: ۳). عدم تجانس در بیشتر تحقیقات زبان‌شناختی طنز، از جمله انگاره معنایی طنز^{۲۸} که راسکین در سال ۱۹۸۵ مطرح کرد و نظریه عمومی طنز کلامی، تأثیرگذار بود. به اعتقاد کانت، طنز زمانی به‌وجود می‌آید که در دو یا چند شیء یا مفهوم، که بین آنها ارتباط دوطرفه وجود دارد یا در یک چیز با هم اشتراک دارند، دو یا چند قسمت متناقض و نامتجانس دیده شود (مگنوتا^{۲۹} و استرول، ۲۰۱۱: ۱۲۸). عده‌ای معتقدند که عدم تجانس برای ذهن انسان سرگرم‌کننده نیست و گاهی می‌تواند آزاردهنده باشد (کولکا، ۲۰۰۷: ۷). امروزه، این نظریه رایج‌تر از نظریات دیگر است.

نظریه رهش را در قرن نوزدهم اسپنسر^{۳۲} تحت تأثیر عقاید فروید^{۳۳} مطرح کرد. اسپنسر معتقد بود که معمولاً خنده با احساس شعفی همراه است که نتیجه طغیان انرژی روانی است که از ماهیچه‌های صورت و دستگاه تنفسی آزاد می‌شود (پائولوس، ۱۹۸۰: ۶).

۲.۲. نظریه عمومی طنز کلامی

این نظریه را آتاردو^{۳۴} و راسکین^{۳۵} در سال ۱۹۹۱ مطرح کردند. این نظریه صورت اصلاح‌شده نظریه انگاره معنایی راسکین و مدل باز نمود پنج‌سطحی^{۳۶} آتاردو است. در این نظریه، تقابل انگاره‌ها و بحث‌های شناختی، نقش مهمی در تولید طنز ایفا می‌کنند. برخی پژوهشگران معتقدند که با گذشت دو دهه، این نظریه تاکنون نتوانسته نظر مثبت تمام محققان را به خود جلب کند. حتی برخی معتقدند که این نظریه تنها توانایی تحلیل فکاهی را دارد (داینل، ۲۷).

۲۰۱۳: ۸۳). از دیگر موارد مورد بحث، موضوع داستان‌سرایی است که در این نظریه جایی برای آن وجود ندارد. به عبارت دیگر، نوع تعریف و بیان یک داستان معمولی می‌تواند در جذابیت آن تأثیر داشته باشد (همیلتون، ۲۰۱۳: ۶).

درعین حال، این نظریه محدوده طنز را وسعت داده و غیر از مفهوم تقابل انگاره‌ها، پنج منبع دیگر را برای زبان طنز معرفی کرده است. آتاردو و راسکین براساس این نظریه منابع دانشی^{۳۹} را منبع طنزآلودشدن متن معرفی می‌کنند. همان‌گونه که پیشتر نیز اشاره شد، این منابع عبارت‌اند از: ۱. تقابل انگاره‌ها؛ ۲. شگرد منطقی؛ ۳. هدف؛ ۴. موقعیت؛ ۵. شیوه روایت؛ ۶. زبان (آتاردو، ۱۹۹۴: ۲۲۲). درک طنز به صورت خطی اتفاق می‌افتد. این نظم و ترتیب به این دلیل است که برخی از این منابع‌ها روی دیگری تأثیر می‌گذارند و آنها را محدود می‌کنند (آتاردو، راش و راسکین، ۱۹۹۳: ۴۰؛ ۱۲۷). در ادامه، هریک از منابع طنز به صورت مختصر معرفی و سپس نمونه‌هایی از آن در پویانمای دیرین‌دیرین نشان داده خواهد شد.

۳. شرح منابع طنز و بررسی آنها در پویانمای دیرین‌دیرین

۱.۳. تقابل انگاره‌ها

این نظریه سازوکار طنز را هم برای فکاهی‌های کوتاه و هم برای متن‌های پیچیده‌تر به وسیله انگاره توضیح می‌دهد. از نظر آتاردو و راسکین، در هر متن طنز، گونه‌ای از تقابل و اشتراک انگاره‌ها وجود دارد (همیلتون، ۲۰۱۳: ۶۰) و مفهوم انگاره، که یکی از مفهوم‌های اصلی این نظریه محسوب می‌شود، یکی از مواردی است که ریشه‌های روان‌شناختی دارد. انگاره شامل اطلاعاتی است که نمونه‌ای از هر پدیده تشریح می‌کند؛ مانند اموری که معمولاً برای انجام یک کار دنبال می‌شود. در ساده‌ترین سطح آن، انگاره با معنی‌های لغوی یک کلمه (اولیه، ثانویه و جز آن) برابر است. هر انگاره یک ضامن لغوی دارد که باعث فعال‌شدنش می‌شود. البته، استثناهایی نیز وجود دارد؛ یعنی انگاره‌هایی هستند که هیچ‌گونه معادل لغوی ندارند (آتاردو، ۲۰۰۱: ۳). انگاره می‌تواند کاملاً شخصی و براساس تجربیات فرد، یا کلی و براساس فرهنگ و جامعه‌ای باشد که شخص در آن زندگی می‌کند. انگاره تمام اطلاعاتی است که برای درک متن لازم است.

افرادی مانند کاتز^{۴۱} و فودور^{۴۲} حوزه اطلاعات عمومی را خارج از محدوده انگاره می‌دانند، اما راسکین و آتاردو این نوع اطلاعات را نیز نوعی از انگاره به نام «انگاره اطلاعات محدود»^{۴۳}

می‌دانند (آتاردو، ۲۰۰۱: ۶). انگاره‌ها به سه نوع واژی،^{۴۴} جمله‌ای^{۴۵} و استنباطی^{۴۶} تقسیم می‌شوند. انگاره‌های واژی در کلمه مستقرند، ولی انگاره‌های جمله‌ای درون جمله هستند و تاحدودی اطلاعات دستوری را نیز دربرمی‌گیرند و انگاره‌های استنباطی نیز به آنها وابسته‌اند. انگاره‌های استنباطی، بدون اینکه ضامن لغوی آنها فعال شود، توسط بافت^{۴۷} فعال می‌شوند (آتاردو، همپلمن،^{۴۸} و دی‌مایو،^{۴۹} ۲۰۰۲: ۲۰). نکته مهم دیگری که از ویژگی‌های انگاره محسوب می‌شود، ابطال‌پذیری آن است (آتاردو، ۲۰۰۱: ۶)؛ بدان‌معنی که زمانی که ما جمله یا متنی را می‌خوانیم، با خواندن هر کلمه، انگاره‌هایی به ذهنمان می‌آید که ممکن است در ادامه و با بیشترشدن اطلاعات بفهمیم که انگاره‌های قبلی اشتباه یا ناقص بوده‌اند. تقابل انگاره در نظریه عمومی طنز کلامی اولین و مهم‌ترین منبع دانش محسوب می‌شود. به‌عقیده راسکین، متن می‌تواند طنزآمیز باشد، اگر این‌دو شرط را داشته باشد: (۱) دست‌کم بین دو انگاره موجود در متن، اشتراکی وجود داشته باشد؛ (۲) این‌دو انگاره درعین‌حال تاحدودی یا کاملاً با هم اصطکاک داشته باشند و در تقابل با هم قرار بگیرند (آتاردو، ۲۰۰۱: ۱).

البته، انگاره مجموعه‌ای از مفاهیم است که انگاره‌های دیگری را نیز دربرمی‌گیرد. براساس این نظریه، زمانی که یک مطلب طنز خواننده یا شنیده می‌شود، یک طرح یا انگاره در ذهن انسان پدیدار می‌شود؛ سپس، آن انگاره با اطلاعات جدیدی که در متن می‌یابد (انگاره دوم) در تقابل قرار می‌گیرد؛ بنابراین، فرد در این مرحله دو گام را در درک طنز برداشته است: نخست، مقدمه‌چینی یا همان شکل‌گیری یک انگاره در ذهن، و دوم عدم تجانس و برخورد با انگاره‌ای که با انگاره اول در تقابل است (وید^{۵۰} و همکاران، ۲۰۰۲: ۲). گام سوم برای درک طنز در شگرد منطقی برداشته می‌شود.

۳.۲. تقابل انگاره‌ها در مجموعه «دیرین‌دیرین»

در این بخش، نمونه‌هایی از تقابل انگاره‌ها را در مجموعه پویانمای «دیرین‌دیرین» بررسی خواهیم کرد. در قسمت «تاق انتظار»، نویسنده داستان دو انگاره «پزشک» و «پزیشک» را در مقابل هم قرار داده است. هر دو انگاره پزشک هستند، اما از نظر خصوصیات نشان‌داده‌شده در داستان با هم تفاوت‌هایی نیز دارند. پزشک فردی است که برای بیماران اهمیت قائل است، اما پزیشک این‌گونه نیست. نویسنده توانسته است از طریق طنز زبانی، قیاس و اغراق این‌دو انگاره را متقابل سازد.

در قسمت «عصاب خُردان» دو انگاره «مشکل» و «رفع مشکل» در مقابل یکدیگر قرار گرفته‌اند. نویسنده مشکلات اساسی را نام می‌برد، اما شخصیت‌های داستان به مشکل دیگری اشاره می‌کنند و برای رفع آن مشکل تلاش می‌کنند. تا پایان داستان، بیننده فکر می‌کند منظور شخصیت‌ها هم همان مشکلات است، درحالی‌که مشکل شخصیت‌ها در مقابل مشکلات فهرست‌شده در داستان هیچ اهمیتی ندارد. نویسنده توانسته است این دو انگاره را از طریق ابهام ارجاعی و فراطنزی، که در بخش شگرد منطقی به آن اشاره خواهد شد، در مقابل هم قرار دهد. در قسمت «المپیک» انگاره‌های «المپیک» و «المپیک»، «جنگنده» و «پُکنده» و «ورزش» و «قلیان» دوبه‌دو در مقابل هم قرار گرفته‌اند. واژه «المپیک»، که از طریق قیاس و طنز زبانی از واژه «المپیک» ساخته شده است، تمام خصوصیات المپیک را دارد، با این تفاوت که مسابقه بین افرادی است که قلیان می‌کشند.

در قسمت «تاریخ پرافتخار»، دو انگاره «آثار باستانی» و «یادگاری» در مقابل هم قرار می‌گیرند. نویسنده با استفاده از اغراق و واژگونی نقش‌های این دو انگاره، آنها را در مقابل هم قرار داده است.

در قسمت «تعطیلی بیماری» نیز نویسنده دو انگاره «نوروز» و «بیماری» را از طریق ترسیم توانایی‌های یک انگاره در دیگری و همچنین این استدلال اشتباه که به دلیل تعطیلی نوروز بیماری هم تعطیل است و کسی مریض نمی‌شود و نیز اغراق، این دو انگاره را در مقابل هم قرار داده است. نمونه‌های متعدد دیگری نیز از تقابل انگاره‌ها در این پویانما وجود دارد که بررسی تک‌تک آنها بحث را به درازا خواهد کشید.

۳.۳. شگرد منطقی

شگرد منطقی سطح دوم نظریه عمومی طنز کلامی محسوب می‌شود. در این مرحله، عدم تجانس^{۵۱} دو انگاره متقابل، از طریق منطق موجود در ذهن، تحلیل و درک می‌شود. این منطق می‌تواند یک منطق محدود^{۵۲} محسوب شود که تنها در یک متن، معنادار باشد. این سطح از تحلیل طنز از «مدل تحلیل عدم تجانس^{۵۳}» گرفته شده است (آتاردو، ۲۰۰۱: ۲۵). در این مدل عقیده بر این است که در زمان خواندن طنز در ذهن خواننده انتظاراتی به وجود می‌آید؛ یعنی همان انگاره‌های اولیه که در ذهن پدیدار می‌شوند؛ اما بعد از ادامه‌دادن متوجه می‌شود که این انتظارات اشتباه است و منظور نویسنده انگاره‌های دیگری بوده است. درک این اشتباه

با کمک مکانیسم منطقی انجام می‌پذیرد. مکانیسم‌های منطقی انواع مختلفی دارند. فهرست آنها در جدول ذیل^{۵۴} به تفصیل ارائه شده است.

جدول ۱. فهرست شگردهای منطقی

Table 1. List of Logical Mechanisms

شماره	شگرد منطقی	توضیح
۱	ابهام ارجاعی Referential ambiguity	به ارتباط بین اشیاء و ارجاع به آنها برمی‌گردد. این موضوع در سطح لغوی خود را از طریق چندمعنایی و هم‌اواها نشان می‌دهد. تغییر در ارجاعات در یک گفتمان می‌تواند آثار طنزآمیزی داشته باشد. این نوع ابهام تنها به ابهامات مربوط به ضمیرها ختم نمی‌شود و ابهام ارجاع در جملات را نیز دربرمی‌گیرد.
۲	الحاق یا هم‌جواری Juxtaposition	زمانی است که دو انگاره در کنار هم قرار می‌گیرند و یک ارتباط را نشان می‌دهند، اما چنین ادعایی ندارند. وقتی نویسنده یا گوینده طنز بخواهد از کنار هم گذاشتن آیتم‌ها در ذهن خواننده چیزی به وجود آورد، برای مثال وقتی قسمت‌های مختلف یک فیلم که با هم مربوط نیستند، کنار هم قرارگیرد تا مفهومی را نشان دهد، در این شگرد، دو انگاره هم‌زمان در یک موقعیت ارائه می‌شود، درحالی‌که با هم هیچ ارتباطی ندارند.
۳	صنعت قلب Chiasmus	وقتی دو عبارت در کنار هم قرار گیرد و سپس ترتیب آنها عوض شود. وقتی یک ساختار گرامری یا یک عقیده نیز برعکس شود، این صنعت اتفاق افتاده است.
۴	فراطنزی Meta-humor	زمانی است که از شنیدن طنز برای شنونده انتظاراتی ایجاد می‌شود، اما به ناگاه این انتظارات به هیچ تبدیل می‌شود.
۵	ترسیم توانایی‌ها Potency mapping	عنصرها و ویژگی‌های یک انگاره به انگارهای دیگر که توانایی کمتر یا بیشتری در انجام کار دارد، منتقل می‌شود. معمولاً از این روش برای انتقال ویژگی‌های بین انسان و حیوان استفاده می‌شود. به بیان دیگر، ویژگی‌های یک انگاره با ویژگی‌های انگاره دیگر جایگزین می‌شود.
۶	اغراق Exaggeration	ویژگی‌های یک انگاره به صورتی اغراق‌آمیز نشان داده می‌شود.
۷	تعویض نقش‌ها Role Exchange	شرکت‌کنندگان در یک انگاره در یک انگاره دیگر جایگزین می‌گردند یا دو انگاره که نقش‌های مشابهی دارند یا یک شرکت‌کننده در یک انگاره که نقش‌کننده کار را دارد، در انگاره دیگر نقش پذیرنده کار را ایفا می‌کند.
۸	استنباط نتایج Inferring consequences	زمانی که مقدمات یک اتفاق به شنونده اطلاع داده می‌شود و او باید براساس آن اطلاعات، نتیجه را استنباط کند و نتیجه به صورت مستقیم مطرح نمی‌شود. البته، گاهی نتیجه مشخص می‌شود و ما باید براساس نتیجه، انگارهایی را که به صورت غیرمستقیم به آنها اشاره شده است، استنباط کنیم.
۹	استدلال اشتباه Faulty reasoning	وقتی شرکت‌کننده در یک موقعیت نتواند چیزی را که به طور آشکار ارائه شده است، تشخیص دهد یا تصدیق کند، به طور کلی، شگرد منطقی به دو قسمت استدلال صحیح و استدلال اشتباه تقسیم می‌شود.
۱۰	تقارن parallelism	استفاده از حروف ربط و برابردانستن دو انگاره که در تقابل یکدیگرند.
۱۱	هم‌اتفاقی coincidence	زمانی که دو انگاره متقابل در کنار هم می‌آیند یا باهم اتفاق می‌افتند.
۱۲	نادیده گرفتن موارد آشکار	زمانی که در یک موقعیت چیزی کاملاً آشکار نادیده گرفته می‌شود.

	Ignoring the obvious	
زمانی که دو انگاره متفاوت را شبیه به هم فرض کنیم، تنها به این دلیل که یک ویژگی مشترک دارند، درحالی که در بقیه جهات شبیه هم نیستند یا آن ویژگی اصلاً وجود ندارد یا کم‌اهمیت است.	قیاس اشتباه False analogy	۱۳
زمانی که حوزه وسعت یک انگاره را محدود کنیم و با آوردن جوابی که درست نیز هست آن انگاره را به یک مورد کوچک محدود کنیم؛ برای مثال، پستاندار بدون دندان یعنی مادرزنگ من.	محدودکردن حوزه Field restriction	۱۴
این شگرد بیشتر در نمایش‌های انتقادی استفاده می‌شود و زمانی اتفاق می‌افتد که دو نقش کاملاً متفاوت، یا به‌عبارتی دو انگاره متقابل جای خود را با هم عوض کنند. مانند زن و شوهر، یا والدین و بچه.	واژگونی نقش‌ها Role-reversal	۱۵
زمانی که متن بصورتی شروع می‌شود که خواننده یا شنونده به‌اشتباه می‌افند. به‌عبارت‌دیگر، جمله بصورتی شکل گرفته یا ویرایش شده که خواننده را گول می‌زند و باید متن را دوسه‌بار بخواند یا چند لحظه‌ای درباره‌اش فکر کند تا منظور را بفهمد.	گاردن پس Garden-path	۱۶
این مورد از شگرد منطقی به هم‌صداها، هم‌آواها و مشتقات برمی‌گردد. این شگرد منطقی را می‌توانیم زیرمجموعه‌ای مهم ارجاعی نیز بدانیم.	طنز زبانی	۱۷
گاهی یکی از شرکت‌کنندگان براساس مقدمات نادرستی که در ذهن دارد، استدلال و پیش‌بینی می‌کند.	استدلال براساس مقدمات نادرست Reasoning from false premises	۱۹
در این مورد، مقدماتی اشتباه ارائه می‌شود؛ سپس، براساس آن مقدمات، نتیجه که می‌تواند هم درست باشد و هم اشتباه به‌دست می‌آید؛ برای مثال، وقتی می‌پرسند چرا زنان بیشتر از اینکه به بهترکردن ذهن خود توجه کنند، به ظاهر خود اهمیت می‌دهند و در جواب می‌گویند چون بیشتر مردان خنگ هستند و تعداد کمی مرد کور وجود دارد. در اینجا مقدمات اشتباه است و نتیجه‌گیری نیز هم می‌تواند اشتباه باشد و هم درست.	حلقه گمشده Missing link	۲۰
وقتی دو انگاره در تقابل یا یکدیگر مقایسه شوند	قیاس analogy	۲۱

به‌طور کلی، شگردهای منطقی به انواع استدلال اشتباه و استدلال درست تقسیم می‌شود. فرق بین استدلال درست و نادرست در این است که استدلال معتبر یا درست به یکی از ویژگی‌های مهم و اساسی بین دو موضوع اشاره می‌کند و استدلال اشتباه شامل نادیده‌گرفتن موارد آشکار، قیاس نادرست، اغراق، و محدودکردن حوزه می‌شود (آتاردو، همپلمن و دی‌مایو، ۲۰۰۲: ۷). از نظر آتاردو، وجود این منبع طنز برای طنزآمیزشدن مطلب ضروری نیست (آتاردو، ۲۰۰۱: ۲۵).

۴. شگرد منطقی در پویانمای «دیرین‌دیرین»

در این بخش، شگرد منطقی را در قسمت‌هایی از پویانمای «دیرین‌دیرین» بررسی خواهیم کرد؛ برای مثال، در قسمت «داروین» تقابل انگاره «شش» و «آب‌شش، خاک‌شش و

دودشش» اتفاق افتاده است. نویسنده با استفاده از شگرد منطقی استدلال اشتباه (جانوران داخل آب دارای آبشش هستند؛ پس، جانداران داخل خاک دارای خاکشش و آنهایی که در دود تنفس می‌کنند، دارای دودشش هستند)، سه انگاره را در تقابل با هم قرار داده است. در قسمت «گانده»، دو انگاره «گانده» و «گانده» تصویر می‌شود. این دو انگاره با استفاده از شگردهای منطقی طنز زبانی (استفاده از بازی‌های زبانی و تشابه‌های موجود)، ترسیم توانایی‌ها (استفاده از توانایی‌های «گانده» در شخصیت «گانده») و فراطنزی (ناگاه شخصیت‌های داستان متوجه می‌شوند فردی که صحبت می‌کند «گانده» نیست) در تقابل با هم قرار می‌گیرند.

نویسنده در قسمت «بحران انتقام»، دو انگاره «بحران» و «وضعیت عادی» را از طریق نادیده‌گرفتن موارد آشکار و استدلال اشتباه در کنار هم قرار داده است؛ بدین‌صورت که یکی از شخصیت‌های داستان بحران‌های مختلف مانند سیل، ریزگرد، و کم‌آبی را نادیده می‌گیرد و هرکدام را با استدلالی نادرست و اشتباه، مانند اینکه سیل خوب است و کم‌آبی را از بین می‌برد، یا گردوغبار موجود در هوا نمی‌گذارد ریزگردها دیده شوند، نادیده می‌گیرد.

در قسمت «بغالی»، نویسنده دو انگاره «بغالی» و «بقالی» را از طریق ترسیم توانایی‌ها و طنز زبانی در کنار هم قرار می‌دهد. نویسنده مغازه‌ای را نشان می‌دهد که شبیه بقالی است، اما چیزی که در آنجا به فروش می‌رسد بَغَل است. نویسنده توانسته است با قرض گرفتن خصوصیات و توانایی‌های بقالی و استفاده از بازی زبانی، این دو انگاره را در مقابل هم قرار دهد.

در قسمت «زنبور هوشمند» نیز دو انگاره «نصیحت» و «نوش»، که هیچ شباهتی باهم ندارند، از طریق قیاس اشتباه در مقابل هم قرار گرفته‌اند. در مقاله حاضر، سعی شد شگردهای منطقی هرکدام از تقابل انگاره‌های کشف‌شده بررسی و محاسبه شود. باید توجه داشت که امکان دارد در برخی قسمت‌ها یک شگرد منطقی چندین بار اتفاق افتاده باشد، اما در هنگام بررسی کمی، تعداد هرکدام از شگردهای منطقی یکبار محاسبه شده‌اند؛ برای مثال، در قسمت «راه‌های عجیب»، شگردهای منطقی اغراق، ترسیم توانایی‌ها و طنز زبانی هرکدام سه‌بار اتفاق افتاده‌اند، اما در هنگام محاسبه یکبار لحاظ شده‌اند.

۳.۵. موقعیت

موقعیت به فضای پس‌زمینه‌ای اطلاق می‌شود که در آن لحظه وجود دارد و در آن طنز به‌وجود می‌آید. آتاردو این سطح یا منبع طنز را پایه و پشتیبان طنز معرفی کرده است. میزان

استفاده و تکیه‌کردن به این منبع طنز در متون مختلف متفاوت است. هر طنزی اتفاق یا موقعیتی را درون خود جای داده است؛ مانند کشتن یک فرد، مهمانی‌رفتن و جز این. تمام این موارد به‌همراه ابزارهای مورد استفاده، شرکت‌کنندگان، وسایل و فعالیت‌ها، همه، در این قسمت جای می‌گیرند و از طنز پشتیبانی می‌کنند (آتاردو، راش و راسکین، ۱۹۹۳: ۱۲۵). بخش موقعیت دو نوع است: موقعیتی که در درک مطلب تأثیر دارد و دیگری موقعیتی که خود باعث خلق طنز می‌شود؛ برای مثال، موقعیت در قسمت‌هایی از انیمیشن «دیرین‌دیرین»، مانند «دندان‌درد»، «رمز» و «عزلت» باعث ایجاد طنز نمی‌شود، گرچه با طنز همراه است، اما در قسمت «عیدی» فضا و تصویر باعث خلق طنز می‌شوند. از جمله فضاهایی که در این قسمت طنز ایجاد می‌کند، نشان‌دادن مغازه‌ای است که روی در ورودی آن تابلوی «برادران ستمگر» نصب شده است. این مغازه فروشگاه «شکنج‌افزار» (ابزار شکنجه) است و شخصیت داستان می‌خواهد از این مغازه برای دوستش یک وسیله شکنجه به‌عنوان عیدی بخرد.

۳.۵.۱. موقعیت در پویانمای «دیرین‌دیرین»

در این بخش، به بررسی موقعیت در برخی از قسمت‌های پویانمای «دیرین‌دیرین» خواهیم پرداخت. در قسمت «اتاق انتظار» تصویر و موقعیت داستان در اتاق انتظار یک «پزشک» اتفاق می‌افتد. این اتاق با اتاق‌های انتظار پزشکان دیگر متفاوت است؛ برای مثال، تابلوی «سکوت» روی دیوار، مردی عصبانی با سیبل‌هایی کلفت است که به همه گوشزد می‌کند که سکوت را رعایت کنند. در نمونه‌ای دیگر در همین اتاق، فردی وارد می‌شود که به‌دلیل کار فوری روی سرش چراغ گردان نصب شده است.

در قسمت «بدون عنوان» یک «مال‌مردم‌خور» به تصویر کشیده شده است. این فرد همانند اسمش مال مردم را درون دهان می‌گذارد و می‌خورد. در قسمت «انشاء» که مربوط به خاطرات عید نوروز شخصیت‌های داستان است یکی از شخصیت‌ها ماشینی دارد که در واقع یک الاغ است، با این تفاوت که دارای کابین، فرمان و پلاک است. تصویر و موقعیت داستان در این قسمت با موضوع داستان، که انتقاد از فرهنگ نابجای ریختن آشغال و خراب‌کردن طبیعت است، همراه و متناسب است.

نویسنده در قسمت «حیای گربه»، که درباره فیلترینگ اینترنت است، جعبه اینترنتی را مانند یک جعبه واقعی نشان می‌دهد که به خریدار تحویل داده می‌شود و پدیده فیلترینگ را مانند فردی واقعی نشان می‌دهد که همه‌جا حضور دارد و اینترنت را کنترل می‌کند.

۳.۶. هدف

منبع دانش هدف که وجودش اختیاری است، در طنزهایی وجود دارد که با هدف انتقاد ساخته شده‌اند. مخاطب این انتقاد می‌تواند شخص یا وضعیت خاصی باشد که نویسنده طنز آنها را هدف انتقاد و تمسخر قرار داده است. این منبع طنز از نظریه رهش گرفته شده است. این منبع هدف از ساخت مطلب طنز را مشخص می‌کند. بنابراین طنزی که حالت تهاجمی و انتقادی دارد، از این منبع دانش بهره می‌برد. از آنجاکه بسیاری از طنزها جنبه انتقادی ندارند، در این مقاله سعی شد اهداف دیگر این مجموعه نیز بررسی شود. لذا، منبع دانش هدف به هفت بخش انتقادی، آموزشی، تشکر و قدردانی، تبلیغاتی، انتقادی-آموزشی، انتقادی-تبلیغاتی، و آموزشی-تبلیغاتی تقسیم شد.

باتوجه به آنچه گفته شد، قسمت‌هایی که هدفشان انتقاد نیست، از این منبع دانش بی‌بهره‌اند؛ برای مثال، قسمت «فشار چون» هدف انتقادی ندارد و بیشتر هدف آموزشی را دنبال می‌کند، یا قسمت «کادوی مناسب» اهداف تبلیغاتی دارد، اما در قسمت «مجرم» نویسنده هدف انتقادی را دنبال می‌کند. برخی از قسمت‌ها نیز دو هدف را دنبال می‌کنند؛ مانند «کامی و کاملیا» که هدف آموزشی-انتقادی دارد.

۳.۶.۱. هدف در پویانمای «دیرین‌دیرین»

در این قسمت، به بررسی هدف در برخی قسمت‌های پویانمای «دیرین‌دیرین» خواهیم پرداخت. در قسمت «بازنشسته»، نویسنده سعی کرده است از وضعیت مالی بازنشسته‌ها انتقاد کند و در این راه از اغراق استفاده کرده است. نویسنده بازنشسته‌ای را در داستان مثال می‌زند که برای خرید مایحتاج زندگی بیرون رفته است، اما با درآمدی که دارد، حتی نمی‌تواند از کنار مغازه‌ها رد شود.

در قسمت «بحران انتقام»، نویسنده از این منبع دانش بهره برده است و مسئولان کشور را هدف انتقاد قرار داده است. در این قسمت، شخصیت‌های داستان نزدیکی از مسئولان کشور می‌روند و از وجود بحران‌هایی مانند ریزگرد و سیل شکایت می‌کنند، اما مسئول یا مشکلات را نمی‌بینند یا آن را با استدلالی اشتباه یک موهبت می‌دانند.

در این مجموعه، قسمت‌هایی نیز وجود دارند که از این منبع دانش استفاده نکرده و اهداف دیگری را پی گرفته بودند؛ برای مثال، در قسمت «بوی خوش آشنایی» نویسنده سعی کرده است با ایجاد موقعیتی خنده‌دار یک موضوع را آموزش دهد و به بینندگان، که بسیاری از آنها کودک هستند، گوشزد کند که مسواک‌زدن در صبح اهمیت فراوانی دارد. در قسمت «پند مؤثر» نیز نویسنده سعی کرده است به بینندگان موضوع پرهیز از تجملات را آموزش دهد.

۳. ۷. شیوه روایت

شیوه روایت به نوع سامان‌دهی و طریقه روایت مطالب طنز مربوط می‌شود (آتاردو، ۲۰۰۱: ۲۳). می‌توان از شیوه‌های متفاوتی برای روایت طنز استفاده کرد؛ از جمله روایت داستانی، مکالمه یا تلفیق این دو و حتی طرح یک معما. به عبارت دیگر، اینکه یک مطلب طنز چگونه و چطور بیان شود در خنده‌دار بودن آن بسیار مؤثر است؛ زیرا گاهی موضوعی طنز به شیوه‌ای بیان می‌شود که به دلیل شیوه روایت نادرست به نظر شنونده یا بیننده خنده‌دار نیست. براساس این منبع دانش، شیوه روایت داستان در طنز تأثیرگذار است. در این مقاله، سعی شد انواع شیوه روایت قسمت‌های تحلیل‌شده بررسی و بسامد استفاده از هر یک تحلیل شود. برای مثال، نویسنده در قسمت «کامی و کاملیا» شیوه روایت مکالمه‌ای داستانی را دنبال کرده و در قسمت «کوزه» شیوه روایت مکالمه‌ای داستانی و ریتمیک را به کار برده است.

۳. ۱. ۷. شیوه روایت در پویانمای «دیرین دیرین»

در این بخش، به بررسی شیوه روایت در برخی قسمت‌های پویانمای «دیرین دیرین» خواهیم پرداخت. در قسمت «استاد»، نویسنده سعی کرده است قسمتی از مکالمه‌های شخصیت‌های داستان را بیاورد و در آخر، راوی داستان موضوع داستان را جمع‌بندی می‌کند. به این دلیل، می‌توان شیوه روایت داستان را مکالمه‌ای معرفی کرد، اما برخی قسمت‌های این مجموعه اندکی آهنگین به نظر می‌رسند. نویسنده سعی کرده است با آوردن کلماتی که از نظر آوا با هم شباهت دارند، آهنگ و ریتم نیز ایجاد کند؛ برای مثال، در قسمت «پیشگیری از سرطان»، نویسنده، با حذف بخشی از فعل در آخر جملات شخصیت‌های داستان، جملات آنها را آهنگین کرده است؛ مانند: از «سیگار و قلیان بر حذر»، «میو (میوه) و سبزی صرف»، «وزن خود را کن تَرَل». در این نمونه‌ها، نوعی وزن هجایی و گاهی مبتنی بر تکیه نیز مشاهده می‌شود که بررسی تک‌تک آنها به مرور عوامل زهرنجیری و وزنی زبان نیاز دارد. قسمت‌هایی از این پویانما نیز کاملاً به صورت

شعر و آهنگ هستند، اما همچنان حالت داستانی خود را حفظ کرده‌اند؛ مانند قسمت «خانم گل» که از ریتم و آهنگ یکی از ترانه‌های معروف بهره برده است.

۳.۸. زبان

عینی‌ترین سطح طنز زبان است که شامل کلمات، آواها، خصوصیات زبرنجیری و نحو جملات می‌شود که به موفقیت طنز کمک می‌کند (آتاردو، ۲۰۰۱: ۲۲). به عبارتی، می‌توان گفت زبان فعلیت‌بخشی به طنز است. اینکه در یک مطلب از چه خصوصیات زبانی، از چه کلمات و جمله‌بندی‌ای استفاده شده است، می‌تواند هم مطلب را جذاب‌تر کند و هم منظور سازنده طنز را بهتر برساند. نحوه بیان و انتخاب کلمات در جذابیت طنز تأثیر فراوانی دارد و خود می‌تواند به صورت مستقل مطالعه شود.

۳.۸.۱. زبان در پویانمای «دیرین‌دیرین»

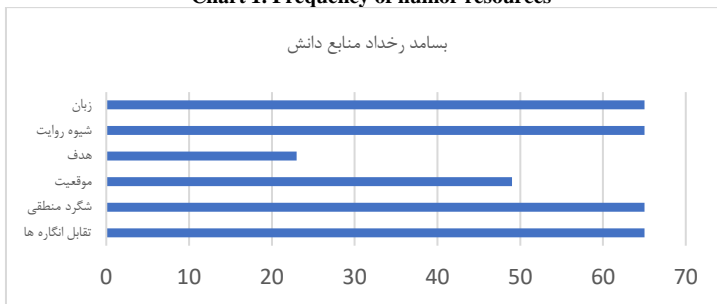
در قسمت‌های تحلیل‌شده پویانمای «دیرین‌دیرین»، مثال‌های فراوانی برای بخش زبان یافت شد که بررسی آنها پژوهشی مستقل می‌طلبد، اما در این بخش، به اختصار برخی از طنزهای مبتنی بر زبان را در این مجموعه بررسی خواهیم کرد. از جمله می‌توان به نام شخصیت‌های داستان اشاره کرد که از این قرارند: «آبیه»، «فرمزه»، «وی» و «قهوه‌ای». عبارت «با کمرشان به حریف ضربه می‌زنند»، در قسمت «گودا گیش بوخ آخ»، واژه‌هایی مانند «پکنده» و «آلمپک» به جای «آلمپیک» در قسمت «آلمپیک»، عباراتی مانند «الا ای عیال» در قسمت «اوف»، «ای دروغ‌زن» به جای «دروغ‌گو» در قسمت «بابای چون‌شکلی» و عبارت «بی‌سروسامانیان» در قسمت «بازگشت از سفر» تنها گوشه‌ای از ابتکارات زبانی موجود در این مجموعه است. این کلمات در قالب هنجارگریزی‌های زبانی قابل بررسی هستند و نتایج جالب‌توجهی به دست خواهند داد. ساخت واژه «پزرشک» در قسمت «اتاق انتظار»، که از تلفیق واژه «پزشک» و «زرشک» ساخته شده است، استفاده از عبارت‌های «گوجه‌فرنگی خانگی»، «کله‌کدوی ارگانیک»، «آهن‌آلات زنگ‌زده» و «مس» به منزله ناسزا در قسمت «عموی قهوه‌ای»، استفاده از واژه «منیش» به منزله فعل به معنی «تیش زن»، یا استفاده از واژه‌های «طول و ارتفاع بالا» برای افراد به اصطلاح «گردن‌کلفت» و خطاب کردن آنها با استفاده از اصطلاح «مرتفع» در قسمت «سرعت صوت» از دیگر مواردی است که می‌توان در بخش زبان به آن اشاره کرد.

۴. تحلیل نتایج

در این بخش، نتایج بررسی‌های کمی و کیفی پویانمای «دیرین دیرین» با استفاده از نظریه عمومی طنز کلامی به صورت آماری نشان داده خواهد شد. مطابق این نظریه، وجود همه منابع طنز، به جز شگرد منطقی و هدف ضروری است، اما وجود بقیه منابع برای تولید طنز الزامی نیست. بررسی این پویانما نشان می‌دهد تمام منابع پیش‌گفته در قسمت‌های مختلف قابل مشاهده است. براساس نتایج به‌دست‌آمده، بسامد این منابع به شرح نمودار ۱ است:

نمودار ۱. بسامد منابع طنز بر اساس نظریه عمومی طنز کلامی

Chart 1. Frequency of humor resources



همان‌طور که در نمودار پیداست، منابع تقابل انگاره‌ها، شگرد منطقی، شیوه روایت، و زبان در تمام موارد وجود داشت؛ البته، موقعیت نیز در تمام موارد وجود داشت، اما در تحلیل تنها مواردی لحاظ شد که موقعیت در خلق طنز تأثیرگذار باشد. منبع شگرد منطقی نیز با وجود اینکه غیرضروری است در تمام قسمت‌ها یافت شد.

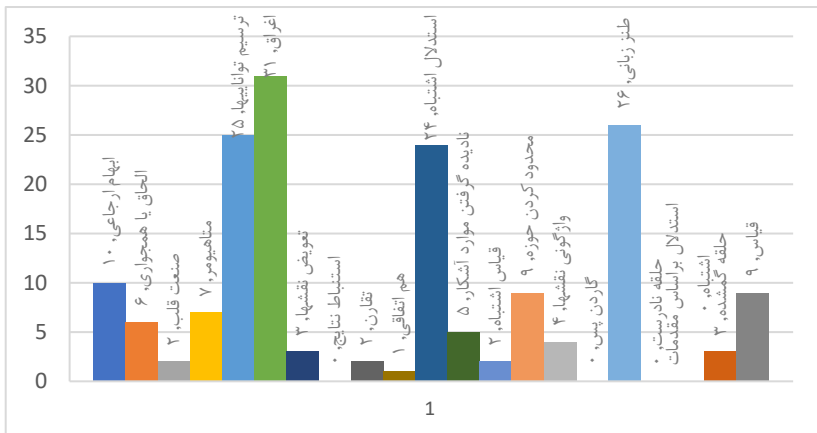
در کل ۶۵ قسمت تحلیل شده، ۱۴۸ تقابل انگاره یافت شد. میانگین رخداد تقابل انگاره در هر قسمت ۲/۲۷ است. از آنجاکه تنوع انگاره‌ها زیاد است، نمی‌توان از منظری دیگر آن را بررسی کرد. ذکر این موضوع ضروری است که امکان دارد تعداد انگاره‌های موجود در هر قسمت بیشتر از آن چیزی باشد که در تحلیل‌ها اشاره شده است؛ زیرا انگاره، شناختی درونی و ذهنی است و شاید براساس تجربه‌ها و دانسته‌های هر شخص یا گروه و کشور، اندکی یا به‌طور کلی تغییر کند؛ بنابراین، شاید از نگاه یک فرد انگاره‌های مطرح‌شده درک شود و از نگاه شخصی دیگر تقابل انگاره دیگری یافت گردد، اما به‌هرروی، وجود آن برای خلق طنز ضروری است. شاید یک مطلب طنز را بیابیم که زبان آن برای ما طنزآمیز باشد، اما در کل از خواندن و شنیدن آن چندان لذت نبریم. دلیل این موضوع می‌تواند عدم درک و لمس تقابل انگاره‌های موجود در آن مطلب باشد، حال آنکه، در

میان تحلیل‌های انجام‌شده، قسمتی یافت شد که چندان طنزآمیز نبود و تقابل انگاره‌ای هم برای آن پیدا نشد. ۵۵. شاید مخاطبی دیگر این قسمت را طنز بداند، ولی این موضوع به درک موضوع انگاره‌های موجود در آن قسمت بستگی دارد.

در این قسمت‌ها، بسامد وقوع شگردهای منطقی ۱۷۰ بار بود و بنابراین میانگین رخداد این منبع ۲/۶۱ بار در کل ۶۵ قسمت است. از آنجاکه شگردهای منطقی محدودند، بسامد رخداد هر کدام از آنها را نیز می‌توان بررسی کرد. در نمودار ۲، بسامد رخداد هر کدام از شگردهای منطقی نمایش داده شده است.

نمودار ۲. بسامد رخداد شگردهای منطقی

Chart (2) Frequency of Logical Mechanisms



همان‌طور که در شکل پیداست، در میان شگردهای منطقی به‌ترتیب عراق، طنز زبانی، ترسیم توانایی‌ها و استدلال اشتباه بیشترین کاربرد را داشته‌اند. برخی از این شگردها مانند استدلال براساس مقدمات اشتباه، حلقه نادرست و استنباط نتایج در کل یافت نشده‌اند و به‌ترتیب حلقه گمشده، تعویض نقش‌ها، تقارن، قیاس اشتباه، صنعت قلب، و هم‌اتفاقی کمترین کاربرد را داشته‌اند. در بخش موقعیت، در قسمت‌های بررسی‌شده حدود ۴۹ قسمت از ۶۵ قسمت، دارای موقعیتی بودند که در خلق طنز تأثیرگذار بوده است. البته، مواردی هستند که در تمام قسمت‌ها هم وجود دارند؛ مانند شخصیت‌های «دیرین‌دیرین» که تا حدودی به موقعیت نزدیک‌اند و باعث طنزآمیز شدن موضوع می‌شوند.

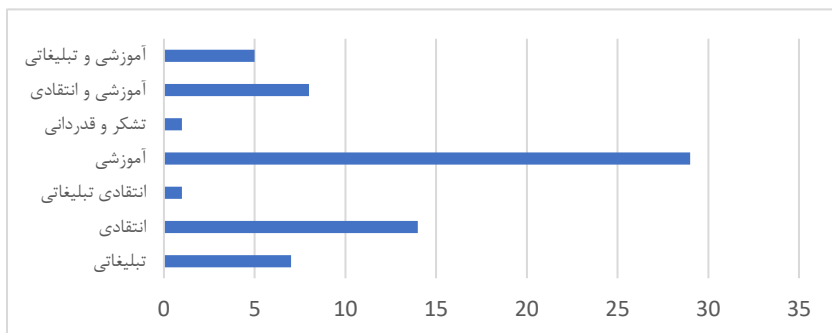
یکی دیگر از مواردی که در تحلیل‌ها یافت شد، استفاده از نوعی هنجارشکنی موقعیتی است؛ برای مثال، در قسمت «آلمپک» از موقعیت و هنجار المپیک به صورتی هنجارشکنانه برای طرح مسئله ضرر و زیان مصرف قلیان استفاده شده است. در قسمتی دیگر، به جای تیرچراغ برق از تیری استفاده شده که روشنایی آن را شمع به جای لامپ تأمین می‌کند. در قسمتی دیگر ماشینی را نشان می‌دهد که نه خر است و نه ماشین؛ چیزی است میان این دو: مانند حیوان دست و پا و سر دارد، ولی درعین حال لوله آگروز، فرمان و کابین دارد. در یکی دیگر از قسمت‌ها با موضوع اینترنت و سرعت آن، شخصی کاملاً همه چیز را کنترل می‌کند. این شخص در اصل پدیده فیلترینگ است که جسمیت یافته و همه جا حضور دارد. همه این موضوعها نشان می‌دهد که در بخش موقعیت، هنجارشکنی‌هایی رخ می‌دهد که باعث طنزآمیزتر شدن این مجموعه شده‌اند و خود به تنهایی می‌تواند موضوعی برای تحقیق باشد.

یکی دیگر از مواردی که بحث درباره آن در این قسمت لازم است، استفاده از شخصیت‌های معروف مانند «گاندی» در قسمت «گاند» است. شخصیت این افراد نیز به صورتی هنجارشکنانه تصویر شده و درخور تأمل است.

در بخش هدف، از دید نظریه عمومی طنز کلامی، هدف قراردادن شخص یا گروهی و انتقاد از آنها مورد نظر است، اما آنچه در منبع هدف و تحلیل داده‌ها یافت شد، نشان داد که برخی از قسمت‌ها هدف انتقادی ندارند یا گاهی این انتقاد آمیخته با آموزش یا هدفی دیگر است. بسامد استفاده از این منبع به شرح ذیل است:

نمودار ۳. بسامد رخداد منبع هدف

Chart (3) Frequency of Target

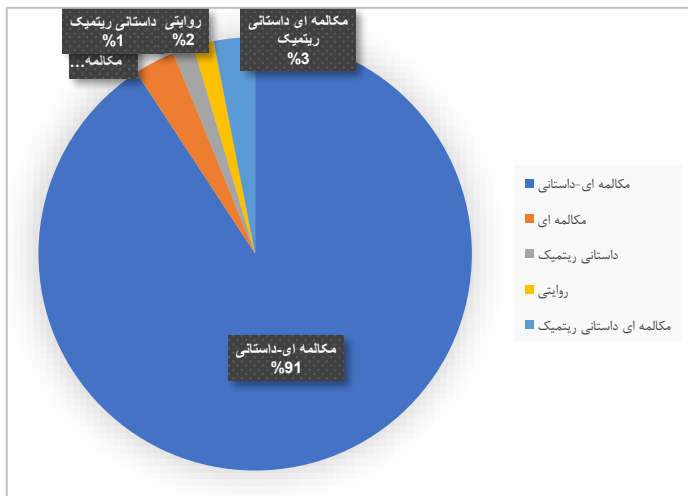


همان‌طور که در نمودار ۳ پیداست، بیشتر قسمت‌ها (۲۹ قسمت) با هدف آموزشی ساخته شده‌اند. هدف انتقادی-آموزشی نیز مرتبه دوم را به خود اختصاص داده است. در این میان، هدف تشکر و قدردانی و انتقادی-تبلیغاتی کمترین میزان رخداد (یکبار) را داشته است. البته، برخی دیگر از قسمت‌ها هدف آموزش را در کنار هدف فرعی دیگری داشتند؛ مانند آموزشی-انتقادی و آموزشی-تبلیغاتی. با احتساب این موارد، می‌توان گفت ۴۳ قسمت از ۶۵ دارای این منبع هستند که هدف انتقادی داشته باشند، این موضوع نیز باید مورد نظر قرار گیرد که ۲۳ قسمت از ۶۵ قسمت این مجموعه هدف انتقادی داشتند.

یکی از منابع تأثیرگذار در خلق طنز، از دیدگاه نظریه عمومی طنز کلامی، شیوه روایت مطلب است. براساس تحلیل‌های انجام‌شده در مجموعه «دیرین‌دیرین» از چهار الگو برای روایت استفاده شده است که عبارت‌اند از مکالمه‌ای-داستانی، مکالمه‌ای، داستانی-ریتیمیک، روایتی، و مکالمه‌ای-داستانی-ریتیمیک. بسامد رخداد این موارد به شرح ذیل است:

نمودار ۴. بسامد رخداد منبع شیوه روایت

Chart (4) Frequency of Narrative Strategy



همان‌طور که در نمودار ۴ پیداست، شیوه روایت مکالمه‌ای-داستانی با بیشترین بسامد وقوع (۹۱ درصد)، فاصله زیادی با دیگر شیوه‌های روایت دارد. شیوه‌های روایت مکالمه‌ای-داستانی-

ریتیمیک و مکالمه‌ای (هرکدام ۳ درصد) در ردهٔ دوم قرار دارند. باید توجه داشت که می‌توان شیوهٔ مکالمه‌ای-داستانی-ریتیمیک را زیرمجموعهٔ شیوهٔ روایت مکالمه‌ای-داستانی محسوب کرد و به‌این ترتیب، ۹۴ درصد از قسمت‌های بررسی‌شده شیوهٔ روایت مکالمه‌ای-داستانی دارند. در منبع زبان طنز، آنچه قطعی است اینکه زبان این مجموعه با زبان عادی و معیار متفاوت است. در قسمت‌های تحلیل‌شده، نویسندگان با واژه‌سازی، بازی با کلمات، استفاده از عبارات و اصطلاحات قدیمی که دیگر کاربردی ندارد، مانند حرف منادای «ا» در عبارت «پیرن‌قرمزا» در قسمت «استاد»، ساخت واژه‌هایی مانند «دندان‌طیب» در قسمت «دندان‌درد»، کاربرد واژه‌هایی مانند «شمایان» در «حمایت» و بسیاری از عبارات دیگر که استفاده از آنها در زبان امروز مرسوم نیست، به بار طنز مجموعه افزوده‌اند. استفاده از سبک ادبی، امثال، اشعار، و عباراتی که از نظر معنایی با معنای هنجار متفاوت است، نیز به طنزآمیزتر شدن مجموعه کمک فراوانی کرده است. برخی از واژه‌سازی‌هایی که در این مجموعه مشاهده شد عبارت است از: (۱) ساخت افعال جدید مانند «دان‌ملودی» (که به معنی «دانلود نکنی» است: دان + مَ + لودی) در «حیای گربه»، «تفکرید» (به معنی فکر کرد)، در قسمت «دیرون‌روی»، «صادرِد» (به معنی صادر کند)، در «اتاق انتظار»؛... (۲) ساخت صفات جدید مانند «نان‌آجری» در عبارت «پیرمرد نان‌آجری» در قسمت «حیای گربه»، که از اصطلاح «آجرکردن نان دیگران» استفاده کرده است؛ «خاک‌شش‌دار» در «داروین»؛ (۳) ساخت واژه‌هایی که از راه قیاس با دیگر واژه‌ها ساخته شده‌اند؛ مانند «شیرینیایی» و «آجیلیوم» در عبارت «بمب آجیلیوم» در «بمب» که از عبارت «بمب هلیومی» به دست آمده است. (۴) استفادهٔ خلاف قاعده از قواعد صرفی نیز در زبان این مجموعه بسیار مشاهده شد. در این باره می‌توان به واژه‌هایی مانند «مُضرجات و خامه‌ای‌جات» در «تعطیلی بیماری» یا «قیمتان» در «روی زمین نمی‌مانیم» اشاره کرد. (۵) در برخی از این قسمت‌ها نویسنده سعی کرده است با آوردن واژگانی که از نظر آوایی به هم نزدیک‌اند، جملات و جان کلام را پرنرنگ و زیباتر کند. واژه‌هایی مانند «نوش» و «نیش» در کنار هم در قسمت «زنبور هوشمند» از این نوع است. این موارد تنها گوشهٔ کوچکی از ابتکارها و خلاقیت‌های زبانی این مجموعه بود. متأسفانه، آوردن تمام موارد در این مقاله امکان‌پذیر نیست، اما مسلم است با وجود تمام تغییراتی که نویسنده در زبان معیار داده است، از شیوایی و طنز مجموعه کاسته نشده است.

۵. نتیجه‌گیری

همان‌طور که در بخش تحلیل داده‌ها مشاهده شد، منابع دانش معرفی‌شده در نظریه عمومی طنز کلامی هر کدام به‌نوعی در طنزآمیزترشدن قسمت‌های مجموعه سهیم بودند. پس از بررسی قسمت‌های موردنظر نتایج زیر به‌دست آمد:

تقابل انگاره‌ها و شگرد منطقی ازجمله مواردی بود که نه‌تنها در تمام قسمت‌ها یافت شد، بلکه میانگین رخداد آنها به‌ترتیب ۲/۲۷ و ۲/۶۱ در هر قسمت بود. این بسامد، اهمیت وجود این دو منبع دانش را در خلق طنز نشان می‌دهد. به‌همین دلیل، قسمت‌هایی که تقابل انگاره و متعاقب آن شگرد منطقی نداشته باشند، از نظر طنزآمیزی در درجه بسیار پایینی قرار خواهند گرفت. می‌توان استنباط کرد که وجود تقابل انگاره و شگرد منطقی لازمه خلق طنز قوی است. دلیل دیگر برای اثبات این موضوع، طنزهایی است که برخی افراد بعد از مدتی فکرکردن به آنها می‌خندند.

۴۹ قسمت از ۶۵ قسمت دارای موقعیتی بودند که خود به طنزآمیزترشدن این مجموعه کمک می‌کرد. لذا، تصویرسازی و ایجاد موقعیتی که بتواند خلق طنز کند، در طنزآمیزترشدن مطلب طنز تأثیرگذار است. به‌عبارتی، طنز قوی باید این قابلیت را داشته باشد که فضایی را تصویرسازی کند که خود به‌تنهایی خالق طنز باشد.

۲۳ قسمت از مجموعه بررسی‌شده هدف انتقادی محض داشت. حال آنکه، هدف آموزشی در ۲۹ قسمت مشاهده شد که با احتساب قسمت‌هایی که در کنار دیگر اهداف، اهداف آموزشی را نیز دنبال می‌کردند، قسمت‌هایی که هدف آموزشی داشتند ۴۳ قسمت محاسبه شدند. این موضوع شاید به رسالت تولید این مجموعه برگردد که هدف آن بیشتر فرهنگ‌سازی و آموزش است. این مجموعه توانسته است با استفاده از طنز اثری بیافریند که در کنار لذت‌بردن از تماشای آن، مخاطب را آموزش دهد. پیام‌داربودن هر کدام از قسمت‌های مجموعه خود عاملی برای موفقیت طنز است؛ زیرا طنزی که تنها خنده‌دار باشد، بعد از مدتی کسل‌کننده می‌شود. ۹۴ درصد از این قسمت‌ها شیوه روایت مکالمه‌ای-داستانی داشتند. استفاده از شیوه مکالمه توانسته است احساس صمیمیت و سادگی را به این انیمیشن اضافه کند تا مخاطب خود را قسمتی از داستان بداند. این احساس صمیمیت خود می‌تواند به طنز کمک کند.

در تمام قسمت‌های تحلیل‌شده، منبع زبان به طنز مجموعه کمک بسیاری می‌کرد. زبان این مجموعه ویژگی‌هایی دارد که می‌توان آن را بسیار خلاقانه دانست. این مجموعه توانسته است با بازی‌های زبانی زبان طنز مختص خود را بسازد و با تمام تغییراتی که در زبان ایجاد کرده، از شیوایی کلام این مجموعه کم نشده است. استفاده از اصطلاحات و واژگان زبان قدیم، واژه‌سازی‌هایی که از راه قیاس انجام شده، و استفاده از استیل کلامی و ریتم شعرهای گوناگون، از جمله ویژگی‌های زبان این مجموعه طنز محسوب می‌شود.

در نهایت، می‌توان گفت منابع دانش تقابل انگاره، شگرد منطقی، و زبان در این مجموعه طنز مهم‌ترین نقاط قوت آن هستند. بسامد رخداد هر کدام از این منابع دانش نشان می‌دهد، فارغ از اهمیت تک‌تک آنها، وجود تقابل انگاره، شگرد منطقی، و زبان نه تنها برای خلق طنز قوی ضروری است، بلکه باعث بهتر شدن و موفقیت مجموعه می‌شود. این مجموعه توانسته است با به‌کارگرفتن انگاره‌های ملموس و روزآمد و در تقابل قراردادن آنها با استفاده از شگردهای منطقی، در کنار بازی‌های زبانی فراوان، مجموعه‌ای خلق کند که از لحاظ طنز قوی و موفق باشد. تأکید بر اهمیت این سه منبع دانش بدین معنی نیست که دیگر منابع دانش از اهمیت کمتری برخوردارند، بلکه نبود هر کدام از آنها می‌تواند به طنز متن لطمه بزند. می‌توان این‌گونه استنباط کرد که در کنار لزوم وجود تمام منابع دانش، مجموعه‌ای که از انگاره‌های غنی، شگردهای منطقی درست و بجا و نیز زبان متناسب برخوردار باشد، از اقبال بیشتری برخوردار خواهد بود. با وجود اینکه هر کدام از این منابع دانش یک‌به‌یک در موفقیت این مجموعه سهیم بوده‌اند، نقاط قوت این مجموعه عبارت‌اند از تقابلهای انگاره متنوع، شگردهای منطقی بجا و درست و زبان غنی و هماهنگ با موضوع طنز.

پی‌نوشت

1. General Theory of Verbal Humor
2. Script Opposition
3. Logical Mechanism
4. Target
5. Situation
6. Narrative Strategy
7. Language
8. Linguistic Analyses of Verbal Humor in Persian
9. Modarresi
10. Ghafourisaleh

11. Piltan

۱۲. تقسیم‌بندی‌ها در کتاب‌های مختلف متفاوت است، اما آنچه ملاک است تقسیم‌بندی براساس کتاب آتاردو است.

13. Hostility/ disparagement theory

14. Release theory

15. Incongruity theory

16. Thomas Hobbes

17. Leviathan

18. Paulos

۱۹. افلاطون و ارسطو معتقد بودند که طنز مربوط به افراد پست و فرومایه است و افلاطون معتقد بود طنز و خنده روح را به خرابی می‌کشد.

20. Eyre

21. Schwarz

22. Charles Gruner

23. Mulder

24. Nijholt

25. Bergson

26. Kant

27. Schopenhauer

28. Semantic Script of Humor

29. Magnotta

30. Strohl

31. Kulka

32. Herbert Spencer

33. Fried

34. Salvatore Attardo

35. Viktor Raskin

36. Five level joke representation

37. Dynel

38. Hamilton

39. Knowledge resources

40. Ruch

41. Katz

42. Fodor

43. Restricted knowledge script

44. Lexical scripts

45. Sentential scripts

46. Inferential scripts

47. Context

48. Hempelmann

49. Di Maio

50. Vaid

51. Incongruity

52. Local logic

53. Incongruity resolution model

۵۴. اطلاعات این جدول از مقاله آتاردو، دی‌مایو و همیلن با نام «تقابل انگاره‌ها و شگردهای منطقی» استخراج شده‌است.

۵۵. نام این قسمت «ا» است.

منابع

- اخوت، احمد (۱۳۷۱). *نشانه‌شناسی مطایبه*. اصفهان: فردا.
- براتی‌جوآباد، اعظم (۱۳۸۸). بررسی شاخص‌های طنز رادیویی: تحلیل زبان‌شناختی برنامه‌های طنز شبکه‌های رادیویی ایران و جوان. پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد. دانشکده صداوسیما جمهوری اسلامی ایران.
- بزرگ‌مقام، حنا (۱۳۸۸). بررسی سازوکار طنز در شعر کودک از نقطه‌نظر معنی‌شناسی. پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد. دانشگاه پیام‌نور تهران.
- تلیانی، علیرضا (۱۳۹۵). *دیرین‌دیرین مجموعه‌ای از ایده تا ثروت*. خبرگزاری ایسنا. کد خبر: ۱۰۷۱۶۷۰۸۱۰۰۹۵۰۱۰۷۱۶۷.
- حسینی، میرهادی (۱۳۹۷). طنزپردازان مشروطه‌خواه: معماران تاریخ ایران جدید. *زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی*. دوره بیست‌وششم. شماره ۸۴: ۷۳-۹۶.
- شریفی، شهلا؛ و کرامتی‌یزدی، سریرا (۱۳۸۸). بررسی طنز منثور در برخی از مطبوعات رسمی کشور براساس نظریه عمومی طنز کلامی. *زبان و ادب فارسی دانشگاه علامه طباطبائی*. شماره ۴۲: ۱۱۰-۱۳۱.
- شریفی، شهلا؛ و کرامتی‌یزدی، سریرا (۱۳۸۹). معرفی نظریه انگاره معنایی طنز و بررسی ایرادات آن برمبنای داده‌های زبان فارسی. *پژوهش‌های زبان و ادبیات تطبیقی*. دوره اول. شماره ۲: ۸۹-۱۰۹.
- مشرف، مریم (۱۳۸۵). *هنجارگریزی اجتماعی در زبان صوفیه*. *زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی*. دوره چهاردهم. شماره ۵۲ و ۵۳: ۱۳۵-۱۴۹.
- Attardo, Salvatore & Ruch, Willibald & Raskin, Victor (1993). Toward an Empirical Verification of the General Theory of Verbal Humor. *International Journal of Humor Research* 6(2):123-136.
- Attardo, Salvatore (2001). *Humorous texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore & Hempelmann, Christian F & Di Maio, Sara (2002). *Script Opposition and Logical Mechanisms: Modeling Incongruities*

- and Their Resolution. *International Journal of Humor Research*, 15(1), (3-46).
- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- Bergson, Henri (1911). *Laughter; an essay on the meaning of the comic*. (C. Brereton & F. Rothwell, Trans.). Macmillan.
- Dynel, Marta (2013). *A View on Humour Theory*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Eyre, Shona Ruth (2015). *It's a Funny Old World: The Construction of Possible Worlds in Jokes and Stand-up Comedy*. Master of art thesis. Kent: The University of Kent.
- Gruner, Charles, R. (2000). *The Game of Humor*. New Brunswick and London: Transaction Publishers
- Hamilton, Theresa (2013). *Humorous Structure of English Narrative*. Cambridge, England: Cambridge Scholars Publishing.
- Kulka, Tomáš (2007). *The incongruity of incongruity theories of humor*. *Organon F: Medzinárodný Časopis Pre Analytickú Filozofiu* 14 (3): 320-333.
- Magnotta, Elizabeth & Strohl, Alexandra (2011). A Linguistic Analysis of Humor: A Look at Seinfeld. *The Working Papers of the Linguistics Circle of University of Victoria* (126-135).
- Modarresi, Bahrām & Ghafourisāleh, Golnāz (2013). Linguistic Analyses of Verbal Humor in Persian. *IRJABS: International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. Vol. 4 (2792-2795).
- Mulder, M, P & Nijholt, A (2004). *Humor Research: State of Art*. Netherland: University of Twente.
- Paulos, John Allen (1980). *Mathematics and humor: a study of logic of humor*. London and Chicago: The University of Chicago Press.
- Piltan, Mehrnaz (2010). *A Study of Humor Translation: A Linguistic and Cultural Approach*. Thesis. Iran: Allameh Tabataba'i University.
- Schwarz, Jeannine (2010). *Linguistic Aspects of Verbal Humor in Stand-up Comedy*. PhD Dissertation. Germany: University of Saarlandes
- Vaid, Iyotsna & Hull, Rachel & Heredia, Roberto & Gerken, David & Martinez, Francisco (2003). Getting a Joke: The Time Course of Meaning Activation in Verbal Humor. *Journal of Pragmatics*. 35 (1431-1449).

References in Persian

- Talyāni, Ali Rezā (2016). "Dirin Dirin" Animation Series of Ideas and Wealth". *ISNA News*. Code news: 95081007167 [in Persian]
- Barāti Joābād, Azam (2008). A Survey of Radio Humor Parameters: Linguistic Analysis of Comedy Programs on Iran and Young Radio. Master of Art Thesis. Broadcasting of the Islamic Republic of Iran Department [in Persian].
- Bozorg Maghām, Hannāneh (2010). Investigating the Mechanism of Humor in Children's Poetry From a Semantic Point of View (age groups A, B, C). Master of Art Thesis. Payām-e Nour University of Tehrān [in Persian].
- Hosseini, Mir Hādi (2018). Constitutionalist Satirists: The Makers of Modern Iranian History. *Persian Language and Literature of Khārazmi University*. Volume: 26, Issue 84(73-96) [in Persian].
- Okhovvat, Ahmad (1992). *The Typology of Verbal Humor*. Isfahān: Fardā [in Persian].
- Musharraf, Maryam (2006). Deviation from Social Norms in Sufis Language. *Persian Language and Literature of Khārazmi University*. Volume: 52&53, Issue 14(135-149) [in Persian].
- Sharifi, Shahlā & Kerāmati Yazdi, Sarirā (2009). A Survey on The Prose Humor in Some of the Persian Official Humor Press Based on The General Theory of Verbal Humor. *Persian Language and Literature of Allameh University*. Issue 42 (110-131) [in Persian].
- Sharifi, Shahlā & Kerāmati Yazdi, Sarirā (2010). An Intoduction of the Semantic Script Theory of Humor and The Study of Its Weaknesses on the Basis of Persian Language Data. *Language Related Research (Comparative Language and Literature Research)* Volume:1, Issue 2 (89-109) [in Persian].