

آقای گریفیث، وینسور مکی را ملاقات می‌کند

جان ال. فیل، ترجمه لایلا هدایت‌پور

انیمیشن، فیلم و داستان مصور هم‌زمان متولد شدند؛ اگرچه هر کدام جدا و مستقل از دیگری ظاهر شد، اما این سه فرم وابسته به هم دربردارنده گرایشی عمیق‌اند که شالوده تمامی قرن نوزدهم را تشکیل می‌دهند.

پیرکوپری

در ابتدا داستانهای مصور روزنامه‌ها، رقابت تنگاتنگی با رمانهای موسوم به ده سستی داشتند. که البته این جریانی گذرا و ناپایدار بود. ظهور داستانهای مصور، هم‌زمان با پیشرفت سینما رخ داد. پس از خلق انیمیشن، موفقترین هنرمندان داستانهای مصور، در هر دو زمینه شروع به فعالیت کردند. تاریخنگاران سینمایی سعی دارند داستانهای مصور را تا زمان ماجراهای فکاهی دهه سی نادیده بگیرند؛ یعنی همان فکاهی‌هایی که باعث پیدایش نسل جدیدی از ملودرام‌نویسان پر تلاش شد که از تکنیکهای سینمایی کش می‌رفتند.

در حقیقت بیشتر این ماجراها حقیقت دارد. هارولد فوستر (پرنس والیان)، الکس ریמוند (فلاش گوردون) و روی کرین (کاپیتان ایزی) همگی پایه‌گذار داستانهای واقع‌بینانه‌ای بودند که همپای وسترنها و داستانهای جنایی - ماجراجویی هالیوود در سالهای رکود اقتصادی پیش می‌رفتند. پیشگام آنها میلتن کانیف بود

فیلم
و
سنت‌های
روایت

که با تری و دزدان دریایی به سبک شخصی و خاصی رسید؛ تصاویر سایه‌نمای مخصوص، رنگهای تند، کنتراست بالا و نور ملایم. وی همچنین زاویه دوربینی خلق کرد که به طور استثنایی همانند عملکرد ژان رنوار در نمای نزدیک در برابر نمای متوسط و پس زمینه کار بود. چنین مصوری، اغلب از سوی مدرسان سینما، به خاطر توالی یکدست و منظمش که در تدوین فیلم نیز نتیجه می‌دهد، به عنوان وسیله‌ای کمک آموزشی استفاده می‌شود.

به هر حال اگر افق دیدمان را وسعت بخشیم، متوجه وجوه مشترک دیگری میان فیلم و داستان مصور می‌شویم؛ و آن، مسئله مشترک بین نقاشان داستانهای مصور و فیلمسازان در برابر زمان و مکان برای رعایت قواعد شرح داستان است.

داستان مصور، مجموعه‌ای از تابلوهای پیاپی با یک خط داستانی و تعدادی شخصیت ثابت است که از رقابتهای خصمانه میان پولیتر و هرست [در طول دهه ۱۸۹۰] شکل گرفت. و همانند حرکتی نو، بخشی از تماشاگران پنج سستی شاهکارهای لومیر، ادیسن و ملی‌س را به خود جلب کرد؛ اما در این میان، رنگ باعث شد تا این 'کارتونهای مصور' خوانندگان خاص خود را بیابد. کارتونهای مصور در ضمیمه یکشنبه‌ها به چاپ می‌رسید که خود محصولی جدید از دستگاه چاپ با سرعت بالای روتاری بود.

هرست در مورنینگ ژورنال، ۱۷ اکتبر ۱۸۹۸، با غرور می‌گوید: ممکن است سردمداران بانکو، ذهنیات شما را با ضمیمه رنگی‌شان منحرف کنند؛ یک ضمیمه چهار صفحه‌ای ضعیف با رنگهای مشکی و قهوه‌ای، رنگهایی آبکی و درهم و برهم، چهار صفحه به درد نخور و بدون خواننده که حتی جوهر سیاه را هم هدر داده است، اما ژورنال هفتگی رنگی کمیک! آه، تفاوت در همین جاست.

نیازهای روزافزون به خدمات لیتوگرافی و عکاسی باعث اصلاح دستگاههای چاپ و آزادی بیشتر طراحان در استفاده از قلم و مرکب در طراحی‌ها شد. و تصویرگراوری نوری (phoroengraving) چنین آزادی عملی را در خود داشت، پس از ظهور عکاسی نیم-رنگی در دهه ۱۸۸۰، نیاز به ابزارهای حکاکی و وسایلی برای کارهای گرافیکی مطبوعات کاملاً رفع شد. کارگران چاپخانه، زمینه کاری طراحیهای نقاشان کارتون

را میدانی برای آزمایش ترکیب رنگها و حلالهای خشک‌کن یافتند. در ابتدا مصورهای رنگی تنها در حوزه کاری متصدی چاپخانه بود.

نیموی کوچک در سرزمین خواب (وینسور مک کی، ۱۹۰۵) احتمالاً اولین مصوری است که در آن رنگها با پرده رنگ ثابت و مکانی فکر شده برای آنها، کاملاً ماهرانه به کار گرفته شده است. (زمانی که به نسخه‌های کپی صفحه‌های اولیه ضمیمه یکشنبه‌ها نگاه می‌کنیم گویی صحرای سرخ و تصادف را به صورت سیاه و سفید می‌بینیم.) نقاش داستان مصور، تکنیکها و روشهای تصویربردازان و تصویری سده نوزده را در نظر می‌گرفت. نیازهای مخاطب و سردبیرش او را به سمت گونه‌ای فرم تصویری رهنمون می‌کرد که با توصیف عنصر زمان، قاب‌بندی با رعایت توالی زمانی، داستانی را نیز می‌طلبید.

فیلمسازان اولیه با محدودیتهای مشابهی روبرو بودند؛ تصورات آنها نیز تصویری و مخاطبانشان نیز یکی بود. نویسنده/کارگردانهای اولیه برای طرح شخصیتها و پیرنگ داستانی از اصول و قواعد کمدهای موزیک هال، رمانهای پنج سستی و ملودرامهای تئاتری پیروی کردند. با وجود این، برخلاف فیلمسازی، یک صفحه مصور، بعد زمان را از طریق یک پیوستار خطی نمایش می‌دهد. حتی پس از اینکه خوانندگان، داستان را از تصویری دیگر دنبال می‌کنند، تابلوها با تقسیم‌بندی و جهش زمانی کوبیسم به یکدیگر ربط پیدا می‌کنند. تصویر پرده سینما درست در لحظه حساس ناپدید می‌شود اما تابلوی مصور را می‌توان دوباره خواند و چشم می‌تواند با حرکت مجدد آن را با تصویر کناری‌اش ارتباط دهد. به همین دلیل است که مصورها اساساً با فیلمنامه مصور انیماتورها متفاوت‌اند؛ و باز هم به همین علت است که هر دوی این هنرها در یک انگیزه سینمایی مشترک‌اند؛ انگیزه‌ای که تا همین اواخر در صحنه سینما متناقض به نظر می‌رسید: حرکت به سوی تصویری منفرد و قابل تعویض و رفتن به سمت هنر تصویری چندگانه و مقارن. نقاش تمثالی با مشکل تطبیق 'صبغه' محلی موضوع با تغییر تدریجی رنگ برای نمایش عمق و بعد مواجه است. عکاس این مشکل را به وسیله دستگاه یا مواد شیمیایی حل می‌کند؛

اگرچه خود او هم باید تصمیم بگیرد چگونه رنگدانه‌های خاکستری یا رنگی را در سطح عکس جای دهد. فیلمبردار علاوه بر تسخیر حرکت (که فضا را می‌رساند) ابزارهای عکاسی را هم به کار می‌برد.

نقاش موضوعاتش را به وسیله الگو در فضا جای می‌دهد و عکاس نیز به طور مکانیکی منبع نور و اثراتش را ضبط می‌کند. در مقابل، نقاش اولیه کارتون از تمامی این امکانات محروم بود و با در اختیار گرفتن صنعت چاپ، تنها می‌توانست برای نمایش پرسپکتیو، از نقاط محو، کوچکتز نمایش دادن اشیای دور، تیره کردن اشیای نزدیکتر، نسبت به شیء بزرگتر استفاده کند. او حتی می‌توانست به طریقه ابتدایی با هاشورهای عمودی و یا مخالف یکدیگر، سایه کار کند. مرکبهای رنگی، تخت و صاف بودند و نقاش کارتون نمی‌توانست عمق کار را با روغن جلای درخشان نشان دهد.

همه این محدودیتها باعث شد تا نقاش اولیه به خود اعتماد کند و سبکی بصری بیافریند. با توجه به سنت کاریکاتورریستها، تخیل، منبع اصلی کار نقاش کارتون شد. فضای کار، اغلب به وسیله محصوراتش بیان می‌شود. پسزمینه و صحنه‌آرایی در کارهای ابتدایی بیشتر به سمتی گرایش داشت که سعی می‌کرد با خست به خرج دادن در اطلاع‌رسانی و سرنخهای بصری، خواننده را به درک جزئیات وا دارد. یکی از روشهای مشترک در آن زمان، جای دادن کنش در یک فضای داخلی بود؛ جایی که کاغذدیواری، درها، پنجره‌ها و حداقل طراحی صحنه، می‌توانست در بهترین وضعیت، زمان و مکان محل وقوع حادثه را نشان دهد.

تازمانی که نقاش گرافیکست خود را به رعایت پرسپکتیو، سنت پیش صحنه‌ای و یا دیدگاه تماشاگر تئاتر پایبند نکرده است، برای کشف فضای اطراف موضوعش آزاد و رهاست. (درست مانند حرکت دوربین متحرک که تا یکی دو دهه در سینما رخ نداده بود. اولین بار دیوید وارک گریفیث در نتیجه کوششهای کارگردانان آلمانی و روسی از دوربین متحرک استفاده کرد.) مصوره‌های اولیه به فاصله‌های متوسط گرایش داشتند. البته این الزامی نبود. در برخی سکانسها، تابلوها به طرز اعجاب‌آوری به فیلم می‌مانند؛ چه در مورد شخصیت و چه توصیف بصری موضوع. وینسور مک‌کی به طور

خارق‌العاده‌ای به این تأثیرات بصری دست یافته بود. دو سال پیش از آنکه بر روی فیلم انیمیشن کار کند، تکنیکهای بصری را در مصوره‌های روزانه‌ای با عنوان *Rarebit Filend* به کار گرفت. در یکی از این مصوره‌ها، او یک نمای متحرک بسیار عظیم را اجرا کرد. در کار دیگری که مربوط به یک سال قبل (۱۹۰۶) است تصاویر چشمگیرتری دیده می‌شوند. مردی از روی یک پل به پایین می‌پرد. ظاهراً او از مبارزه ناموفق هرست برای نامزدی مقام شهرداری نیویورک آزرده است. در هر نمای سقوط به سطح زمین، سقوط‌کننده در مرکز پایین‌ترین بخش کادر قرار دارد. در هر تابلو، زاویه پل و برخی جزئیات قابل مشاهده همراه با آن از جمله سیم، برج و کناره‌ها تغییر می‌کند. سپس در دومین صحنه، وضعیت او، درست مانند ترفندهای اولیه سینما، برعکس می‌شود و وی به جای اصلی‌اش باز می‌گردد. پرسپکتیو تابلوها با بقیه هماهنگ نیست (در پی یافتن شباهتهایی با کادر دوربین، یک بنیادگرای هنر سینما ممکن است در این مورد بحث کند که به نظر می‌رسد مرد در یک جهت هم به سمت بالا و هم پایین می‌چرخد و اینکه قایق بدون هیچ دلیل مشخصی از ابتدا تا انتها در مرکز قرار گرفته است. البته این بدان معنا نیست که نقاش از رسانه دیگری تقلید کرده است، بلکه نشان می‌دهد که او برای مشکلی مشابه، به راه‌حلی مشابه دست یافته است.)

حرکت درون کادر هنگامی که نقطه دید ثابت است، شبیه به شیوه ملی‌یس برای نمایش صندلیهای ارکستر نیست. که در آن گذشت زمان از طریق تأثیرات نوری نمایش داده می‌شوند. یک نمونه خوب، چهار صحنه از مصوره جی. آر. بری محصول ۱۹۰۵ است که او مقصودش را با وضعیت ثابت آقای «او. یو. ایست مایند» جامه عمل می‌پوشاند. بری بعدها نقاش کارتون می‌شود و می‌گویند که اثر او *Debut of Thomas Cat* (۱۹۱۶) اولین کارتون رنگی است (هر چند ملی‌یس نیز برخی کارهای اولیه‌اش را رنگ می‌کرد.)

روش دیگر در نمایش حرکت، ربط دادن موقعیت یک جسم نسبت به نقطه‌ای ثابت در افق است. این شیوه بعضی اوقات چیزی بیش از اثر یک نمای تعقیبی است؛ درست مانند ماجراهای *Peck's Bad Boy* که در اوایل دهه ۱۹۰۰ دوگال آن را می‌کشید.

زمانی که موقعیت بیننده (مثلاً همراه با یک دوربین متحرک) نسبت به جسمی متحرک تغییر کند، ظرافت و جلوه‌های فیلم، بیشتر توجه را جلب می‌کنند. در تصورات بسیار اولیه از *Hair* *breath Harry* (که در اینجا وی Boy Hero بود) سی. و کاهلس، دوربینش را برای تعقیب هری و یک خرس قطبی در برف از یک کلبه برفی به سمت تابلوی *One and Only North Pole* تغییر می‌دهد و سپس اطراف و بالای تیرک را نشان می‌دهد. تاریخ این مصور ۲۹ سپتامبر ۱۹۰۷ است و در آن کاهلس در تطبیق موقعیت خورشید و 'پسزمینه' با جابجایی متناسبش موفق نیست.

وینسور مک کی در نمایش با پرسپکتیو، بسیار هوشمندانه‌تر و ظریفتر عمل کرده است. در مصوری به تاریخ ۱۰ دسامبر ۱۹۱۱، او فیلیپ را از بالای یک دیوار، نزدیک یک در، به درون حیاط قصر تعقیب می‌کند؛ و سپس در نمای کوتاهی فاجعه پیاورد آن را نشان می‌دهد. البته سایه فیلیپ هنگام فرار در چمن، نشان می‌دهد که مک کی موقعیت خورشید را در تمامی لحظه‌ها تغییر نداده است.

در یک ماجرای هوایی، عبارت نیمه درباره مجسمه آزادی امریکا، به وسیله چشم‌اندازی سندیت می‌یابد که اکستریم کلوزآپ را در برابر نمایی بلند قرار می‌دهد گویی دوربین به درون فضایی عقب می‌نشیند که عاری از بناهای مرئی است. در چنین مجموعه‌ای از طراحیهاست که انسان تصورات نقاش کارتون را خارق‌العاده می‌یابد؛ او دقیقاً مکانی را اختراع می‌کند تا از طریق آن شاهد ماجراهایی باشیم که او با نمای هوایی دوربینی که هرگز وجود ندارد، نشانمان می‌دهد.

طنزپردازان معاصر مانند جولز فایفر و چارلز شوتر (و باب نیوهارت و شلی برمن) به هجو و اغراق‌آمیز جلوه دادن ضعفهای بسیاری از قراردادهای مصورهای اولیه پرداختند؛ تمایل به استفاده از رُستهای خاص همانند مهره‌های اصلی صحنه‌های کمیک و خنده‌دار.

Mutt & Jeff دومین مصور روزانه بود که توسط کلر بریگز ترسیم شد و سه سال اول بسیار مورد توجه قرار گرفت. از لحاظ بصری حرکت‌های اولیه در *Mutt & Jeff* اغلب همراه با طنز بود اما *Comic Cuts* (۱۸۹۰) اغلب ضعفهای این روش را نشان می‌دهد و اینکه این شیوه به ضربه‌ای مانند سقوط پل

وینسور مک کی احتیاج دارد، آنچه که برای یک شخصیت رخ می‌دهد، باید شاهدهی بر دلیل و علت ترسیمش باشد که می‌تواند ناشی از خصلتهای خشونت، صراحت، سادگی و ساده لوحی و بی‌تجربگی نیز باشد.

کریزی کت (که در اصل ناخواسته در مصور دیگری در ۱۹۱۳، مدتی کوتاه در نقش شخصیتی دیگر وارد شده بود) اولین و آخرین تلاش برای ترسیم این گونه ابتکاری از کلیشه بود. در حقیقت کریزی کت معادل گذشته تام و جری و *Roadrunner* است.

تا زمان *Smokey Stover* اثر هولمان به سال ۱۹۳۵ که در روزنامه‌های غرب میانه منتشر می‌شد، شخصیتها همچنان مطیع و آرام در چارچوب کادرهایشان باقی می‌ماندند؛ هرچند ممکن بود به گونه دیگری رفتار کنند. رفتن از یک تابلو به تابلوی بعدی، درست مانند انتقال نما به نمای فیلمهای روایتی است. روش همیشگی دنبال کردن موقعیت یا عمل قبلی در لحظات بعدی بود؛ اما شاهدهی دال بر توانایی نقاشان کارتون در به تصویر کشیدن آن چیزی وجود دارد که تدوینگران آن را Pickup یا نمای مستقیم (cut - in) می‌نامند. یکسان کردن نمای مستقیم با یک بخش مجزا، گونه‌ای ترفند بود که گریفیث برای همسان کردن جزییات بزرگتر و چشمگیرتر نماهای قبل با نماهای بعد به کار می‌برد.

یکی از آخرین مصورها، به عنوان مثال، کار اوپر در ۱۹۰۷ بود. همانند روش گریفیث، او نیز با تقطیع داخلی یک منظره، از طریق صحنه‌های اطرافش که قابل رویت نیست، توجه تماشاگر را جلب می‌کند. نمای (۱) دخترکی از پنجره بیرون را نگاه می‌کند، نمای (۲) نمایی از دید او، یک جنایتکار، نمای (۳) دختر خود را عقب می‌کشد. چنین تکنیکی در ۱۹۰۸ در بخشی از یک کار فرانسوی اثر لویی فورتون با نام *La Bonde Nickelés - des Pied* نیز تکرار شد. وینسور مک کی بیش از هر شخص دیگری در زمان خودش، تکنیک انتقال بصری را به کار گرفت. نموی کوچک، هر شبیه رویای دنباله‌داری را می‌آفرید و در آخرین تابلو به تختش باز می‌گشت و بیدار می‌شد. بنابراین، مطابق معمول، انتقال هم در زمان و هم در مکان رخ می‌داد. یعنی دقیقاً همان چیزی که بعدها تدوینگران بدان هماهنگ کردن (مچ کردن) می‌گفتند؛ همان که نیمو را به

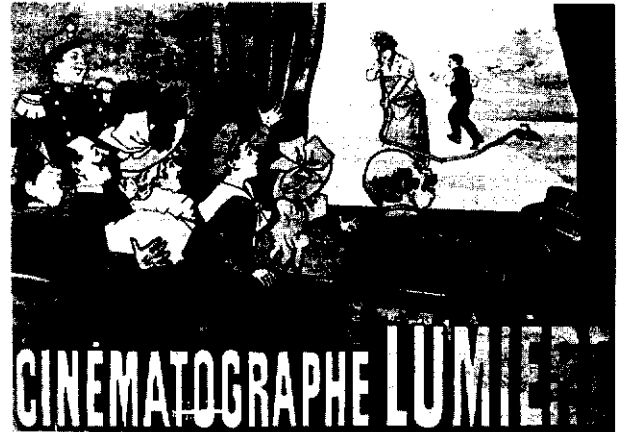
۱۹۴۰ (که در فیلادلفیا رکورد به چاپ می‌رسید) سعی داشت از طریق بینی‌اش صحبت کند.

ابره‌های گفتاری از نظر خصلت و سرشت، به عملکرد میکروفن نزدیک‌اند؛ منتها حضور قوی‌تری دارند، هر چند این تمایز ممکن است در پرسپکتیو تصویر، نمود داشته باشد. ناهمخوانی و عدم انسجام در مصورها، می‌تواند به پایانه‌های طنزآمیز منجر شود. یک مصور ناطق درست مانند فیلم ناطق است، با این وجود نویسنده خلاق می‌تواند واژگان، احساسات و اصول اخلاقی هماهنگ با سبک بصری خلق کند. حتی ابره‌های رویایی تصویر شده در آتش‌نشان آمریکایی اثر پورتر، هم‌تا و نظیری در کار ناپفر داشت (تصویر ۲۵). اگرچه تابلوهای او از طرح و نقشه خاصی پیروی نمی‌کردند؛ اما او از شخصیتی توأمان هم در صحنه‌های روایتی کمیک و هم در تک صفحه‌های گرافیکی استفاده می‌کرد. در سالهای اخیر، این گونه تجربه‌ها بیشتر در کتابهای مصور کودکان دیده می‌شود. در واقع عناوین ضمیمه یکشنبه‌ها هیچ‌گاه به طور کامل پاسخگویی نیاز ناشر او را در دهه چهل، برای کاهش قالب کار به یک سوم یا بیشتر برای هماهنگی با قطع کوچک نبود؛ البته بدون توجه به اینکه آیا این قطع کوچک مورد پسند خواهد بود یا خیر.

با توجه به شرایط تعداد تابلوها، نتیجه این شد که اندازه ابره‌های گفتاری ثابت بماند و تصاویر به سرها یا نماهای دور کاهش پیدا کند و یا اینکه از جزییات و جلوه‌های گرافیکی در تمامی زمینه‌ها کاسته شود.

خوشبختانه، پیشرفت هر روزه کتابهای مصوری درباره آبر قهرمانان اکشن، نشان از مسیر دیگری می‌داد. هیچ قرارداد یا سندیکایی تعداد مشخصی تابلو برای هر صفحه را در نظر نگرفته بود. همان طور که بتدریج از لحظات خشن داستانها کاسته می‌شد (مانند تلاش ایزنشتین برای به تصویر کشیدن فاجعه پلکان آدسا)، این راهبرد جدید با در نظر گرفتن صفحه به عنوان یک تصویر مطلق و یا کند کردن زمان حادثه، باعث جلب توجه و مهم جلوه دادن برخی لحظات خاص شد.

اگرچه باید هر چه زودتر این مبحث را به پایان برد، اما من نترانستم در برابر بحث دستاوردهای مصورها در سالهای نزدیکتر مقاومت کنم.



بیرون آمدن از رویایش فرامی‌خواند؛ مجموعه‌ای حرکات دنباله‌دار که با در کنار هم قرار دادن دو نما با وضعیت و حالت مشابه به دست می‌آمد. سرزمین خواب (Slumberland) دنیایی است با کیفیتهای ناپایدار محیطی که بعدها کریزی کت نیز وارد آن شد.

در تصویری از این اثر زمانی که نیمو و دوستش از یک جنگل انبوه به سمت مزارع و شهر فرار می‌کنند، مک کی حالت پاهایشان را در موقعیتهای مشابه، هنگام قطع، از یک نمای خارجی به نمای خارجی بعدی حفظ می‌کند و البته خطوط پرسپکتیوی مشابهی را نیز رعایت می‌کند.

تا خلق سکانس به یادماندنی باستر کیتن - در نقش یک آپاراتچی - در فیلم شرلوک جونیور (۱۹۲۴) مشابه این آزادی حرکت در فضا، در هیچ فیلمی دیده نشد و بعدها لوییس بونونل در سگ آندلسی و مایا درن در *Meshes of the afternoon* (۱۹۲۳) آن را به کار گرفتند. توجه کنید که دوباره هماهنگی موقعیت صحنه به رختخواب انتقال داده شد.

ابره‌های گفتاری گراوورهای اوایل سده پانزدهم در تصاویر «رولندسن» نیز ظاهر می‌شوند. استفاده از ابره‌های گفتاری نیز همچون صدای فیلم، در نبود هنرپیشه، برای بیان داستان محدودیتی ندارد و آزاد است. در ابره‌های گفتاری سعی می‌شد تا آنجا که ممکن است صدا با حرکات لب تطبیق داشته باشد، که ایمن انتظاری سوررئال بود: روح (The spirit) قهرمان بی‌همتا و یکه‌تاز یکشنبه‌های سال

همتای امروزی تاپفر را در زمان خودمان، در میان مصورهای مارول مانند دکتر استرنج یافتیم. همانند شیوه تاپفر، اینجا نیز از نظر زمانبندی، چهار تابلو در مقابل تابلوی پنجم قرار می‌گیرند. گوی بلورین ما را به دکتر استرنج قوز کرده در سمت راست پایین کادر می‌برد. در بالای صفحه، ابرهای گفتاری همپای درک ما از تصاویر پیش می‌روند. در سمت راست صفحه، دو دسته ابرهای گفتاری ظاهر می‌شوند. پشت سر هم خواندن این تصاویر به یک اندازه ارزش دارد؛ زیرا عمل همزمان انجام می‌شود. تیرها و پیکانهای نشان در ابرهای گفتاری برشور و هیجان سخنان کابوس وار تأکید می‌کنند. گروه هنرمندان مارول، آخرین ابداعات قرن در صفحه‌آرایی و دنباله‌های توأمان را با آبر قهرمانانی چون:

Fantastic, The, Spiderman, Thor, Hulk Sub - Mariner Torch Four پایه‌گذاری کردند.

تأکید بر روی حرکات، خشونت، جلوه‌های ویژه علمی - تخیلی و چهره‌های قهرمانان عضلانی، چیزی است که بسیاری از هنرمندان مصور را از زمان الکس ریمود به سوی خود جذب کرده است.

همانند فیلمهای معاصر، نقشهای خوبی نیز برای زنان در نظر گرفته شده است. مهمتر از آن بی‌اطلاعی استادان میانه‌سال سینما اغلب به این معنی است که درک و فهم دانشجویان از معلمان خود بیشتر است.

به نظر می‌آید کارگردانان جدید در میان تصویرگران مصور زیرزمینی، مانند ر. کرامب، با توسعه بخشیدن به صفحه‌آرایی‌های مارول آن را با مضامین سوررئال - پورنوگرافیک پر می‌کنند؛ که بدبختانه تاکنون تنها در کتابهای درجه ج دیده می‌شود.

سالها پیش سرگنی ایزنشتاین، حد و مرز پویایی برای فهم متحرک قائل شد که به راحتی با ترکیب‌بندی اثر هماهنگ می‌شد. من همیشه فکر می‌کردم آثار ایزنشتاین تا اندازه‌ای از روی شوخی ساخته می‌شدند؛ اما در نهایت، همه آنچه فکر می‌کردم در کتابهای مصور نمود یافتند.

نقاش مصورهای اولیه، دلایل قانع‌کننده‌ای برای رهیافتهای تخیلی به منظور رفع بسیاری از مشکلات گرافیکی و داستانی در نظر گرفته بود که در سینمای متحرک اولیه نیز همان

راه‌حلها دیده می‌شدند. گرایش جریان نمایشهای مصور به سمت داستان و تصورات تخیلی، آن را همپای دیگر رسانه‌ها مطرح ساخت.

همان طور که هنرمندان تصویرگر داستانهای مصور در پی حفظ خط روایی داستان بودند، در تصاویر گرافیکیشان نیز بیشتر به ترکیب تکنیکهای تصویری توجه داشتند تا انجام جلوه‌های تصحیحی خوشایند. داستان فکاهی مصور همواره رابطه نزدیکی با فانتزی دارد؛ اگرچه هرگز نمی‌تواند فضایی همچون تصاویر دوربین به دست دهد. همچون دیگر قالبهای هنری، توان تخیلی مصورها که آن را از تکنیکهای پر قید و بند واقعیت نمایی جدا می‌کند، پیشرفت کرده است.

در همان دوره‌های اولیه، به نظر می‌رسید وینسور مک کی ناممکن‌ترین احتمالات در پیشگوییهای فانتزی کمیکها را واقعیت بخشید. مصورهای او اغلب دنیای رویاهایش را نشان می‌دهند. او نه تنها در شخصیتها و رفتارهای عجیب و غریبشان زیاده‌روی می‌کند؛ بلکه به گونه‌ای دوست داشتنی این روش را گسترش می‌دهد و انتقالات، تغییرات، پیچیدگیها، پرسپکتیوهای استثنایی و سرپیچی از جاذبه را به طرز باشکوه و درخشانی به اجرا درمی‌آورد. یکی از جذابترین ویژگیهای «مک کی» در ماجراهای زیبای نیموی کوچک دیده می‌شود. در ابتدا نیموی خجالتی، نگران ورود به عالم خواب است. اما بتدریج خودش را به مردم و سرزمینهای دنیا می‌شناساند. همراه با پیشرفت مصور در طول دهه‌ها، نیمو بیشتر و بیشتر در سرزمین رویاهایش فرو می‌رود. بازپردیابی و هوایما به مسافرتهای میان سیاره‌ای و دریایی در کشورهای عجیب می‌رود. و به طرز روزافزونی به ابتکارها و تدبیرهای جدیدی نیاز پیدا می‌کند. او به رازها و برخی معانی در رویاهایش پی می‌برد و این ماجراها و رخدادها به رشد و بلوغ فکری او کمک می‌کنند. □

