

گشودن فصلی درباره کمیک استریپ و توجه به آن بسیار حائز اهمیت است، زیرا پس از گذشت ۱۳۰ سال، این پدیده هنری عامیانه تأثیرات شگرف ارتباطی و بصری بر مخاطبان خود به جای گذارده است. مخاطبانی که به عنوان نسل مصرف کنندگان کمیک استریپهای روزانه، هفتگی و ماهانه وقتی که خود بر مسند تولید فیلم، کتاب، قصه و غیره قرار گرفتند، کارهایشان بشدت نمودی از حضور ذهنی کمیک بوده است.

پس از گذشت سالها، کمیکها و شخصیتهایشان حضور گسترده تر و همه جانبه تری یافته اند. کارتهای پستال و دعوت، آگهی های تلویزیونی و دیواری، اعلاناتهای نشریات، فیلمهایی که براساس شخصیتهای کمیک ساخته می شوند، کاریکاتورهایی که بر اساس نشانه های بدیهی و همه گیر کمیکها به نتایج طنزآلود خود می رسند، ساکهای تبلیغاتی خرید، برجسیها، پوسترهای یادبود و دهها نمونه دیگر نمایانگر روشن این حضور همه جانبه است.

عنوان کردن این نمونه ها نه به این دلیل است که صرفا کمیکها را به خاطر این حضور در اوج بدانیم و ستایش کنیم، بلکه به عنوان ارائه مستند ادعایی است مبنی بر وجود قدرتی ارتباطی در این روش بیانی که به اندازه ای اعجاب انگیز، بدیع و هیجان آور بوده است که تا این حد تصاویر دوبعدی و مسطح قدیمی جایگاهی انسانی و مشخصی برای خود به دست آورده اند. این جمله مشهور ژنرال دوگل خطاب به آندره مالرو که: «می دانی تنها رقیب بین المللی من (تن تن، است)؟» نیز دلیلی بر این مدعاست.

اکنون دیگر یافتن منشاء تمامی این ابداعات ارتباطی مشکل است. تنوع و تعدد کمیکها و دستیابی طراحان گوشه و کنار دنیا به نتایج گاه یگسان، و ارائه همزمان این ابداعات، سبب شده که تمامی این نمودها بدون سروصدا و بی هیچ ادعا و جنجالی متولد شوند و در عرصه این حوزه داستانی مصور حضوری آشنا و مکرر را آغاز کنند.

کمیک استریپها بخشی از تاریخند، خاطراتی لحتلای و بدون بار گسترده معانی که سبب می گردد تجسم و تصور خواننده بیننده در جهات دلخواه جریان یابد. هنری که با صدا سازی، سوت زدن و جلوه های صوتی خود ساخته، داستان را برجسته و بنا به ذوق خود آن را اجرا کند.

علاقه انسان به تولید هنرمندانه داستان مصور منجر به آفرینش وقایع نگارهای مصور در ایام آغازین تمدن بشری شده است. حجارهای یونانی، ایرانی، رومی و مصری در ثبت برخی از صحنه های جنگ، گرفتن اسرا، و آوردنشان به بارگاه پادشاهان نوعی روایت تصویری دنباله دار است. در قرن نهم، در ژاپن شخصی به نام اما کیمونو روی لوله کاغذ داستان و اخبار جنگی را نقل می کرد. در چین قدیم، تصاویر پیاپی که برای به تصویر درآوردن افسانه ها و صحنه های روزانه زندگی بوده است، یافت شده است. سرانجام ۱۳۰ سال پیش ماکس و مورنیتز، پسرهای شرور، اولین شخصیتهای کمیک استریپ توسط دیویدل بوش، طراح می شدند.

در دسته ای از کمیکهای اولیه، که هنوز سبکهای مشخصی برای این فرم را به دست نیآورده بودند و تصویرسازهای آنها به همان روش معمول دیگر قصه صورت می گرفت، تنوع در زوایا و کارها کمتر به چشم می خورد. همچنین آنها دارای حاشیه های تزئینی شلوغ بودند. مجله (Comiccuts)، تحت عنوان ثانوی تصویرها، جایزه ها و لطیفه ها سالها منتشر می شد و لطیفه های یک صفحه ای و یا حتی دارای چند تصویر را در قالب کمیک عرضه می کرد. از عمده ترین طراحان

کمیک استریپ، زبان روایتی گرافیک

علیرضا جلوه نژاد

For Twenty Years the Leading Comic Home Journal!



No. 1,000. REGISTERED. PRICE ONE HALFPENNY. July 10, 1909.

A RECORD CATCH AT MULBERRY FLATS.



4. And he did the proper thing, and he brought all the fish from them, and stood all the Comic Cuts' characters a banquet to celebrate the 1,000th number of Comic Cuts (and not prolonged drinking). You may see everybody enjoyed themselves as much as you will this second number of ours.



4. And he did the proper thing, and he brought all the fish from them, and stood all the Comic Cuts' characters a banquet to celebrate the 1,000th number of Comic Cuts (and not prolonged drinking). You may see everybody enjoyed themselves as much as you will this second number of ours.

این سالها جورج داوی طراح «Lot-O-Fon»، برتی براون طراح سلسله کمیکهای «Puck»، تام براون و تام ویلکینسون اند.

در ۱۹۲۰، والت دیسنی طراحی قهرمانان تصاویر متحرک خود را آغاز کرد و همزمان سری میکی ماوس به شکل کمیک عرضه شد. میکی ماوس بسیار زود به موفقیت و شهرت جهانی دست یافت. در ۱۹۲۵، کمیک استریپهای عرضه شده توسط آلن سنت اوگان آمریکایی از پرطرفدارترین کمیکهای زمان خود بودند. چهار سال بعد کمیکهای قهرمانی متولد شدند.

تارزان، قهرمان جنگل، که از شخصیت خلق شده‌ای به همین نام الهام گرفته بود، توسط ادگار رایس باروز در ۱۹۱۴ ساخته شد. نوزاد سفیدپوستی که در جنگلهای آفریقا گم میشود، توسط قبیله میمونها حمایت می‌شود و پس از سالها مبدل به قهرمان جنگل با قدرتهای فیزیکی برتر و خصلتهای آمیخته انسان و حیوان می‌گردد. تا سال ۱۹۲۹، که شخصیت تارزان به عنوان شخصیتی کمیک عرضه می‌شد، فیلمهای بسیاری براساس این شخصیت بر پرده سینما رفت. تارزان به صورتی شناخته‌شده‌تر از قبل برای طراحان کمیک عرضه‌ای برای خلق ماجرا و طراحی شکل‌های مورد علاقه قرار گرفت. پس از آن شخصیت «بلوندی» (۱۹۳۰) و ابرقهرمانان عصر ماشین «بتمن» (۱۹۳۶) و «سوپرمن» (۱۹۳۸) با به دنیای کمیک گذاشتند.

کمیکهای طراحی شده به وسیله مجله، روزنامه، و کتاب از ۱۹۴۸ به طور ثابت عرضه شدند و هر یک طرفداران خود را یافته‌اند. بسیاری از قهرمانان کمیک به عنوان شخصیت‌های آشنا و مثال‌زدنی در عرصه‌های گوناگون مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

امروزه، تیراژ مجموعه کمیکهای انتشار یافته در آلمان تا مرز ۱۲ میلیون جلد بالا رفته است. از مجموعه‌های «Till Eulenspiegel»، «Munchhausen»، جمعا ۳۰۰۰۰۰ جلد در ۱۹۲۰ به فروش رسید. فروش مجموعه‌های میکی ماوس، شخصیت ابداعی والت دیسنی که یکی از محبوبترین شخصیت‌های کارتونی و کمیک در اروپاست، به وسیله نشریات کمیک تا مرز ۴۲۷۰۰۰ نسخه پیش رفته است. همچنین مجموعه‌های دیگری «لاسی»، «پیانوتز»، «بلوندی»، «سوپرمن»، «بتمن» و «داستریکس» که این آخری مجموعه‌هایش در فرانسه به صورتی گسترده از یک میلیون و نیم و در آلمان یک میلیون و سیصد هزار تیراژ به فروش رفته است.

چاپ «باربارا» در ۱۹۶۲ در پاریس که توسط مارست طراحی شده بود، یکی از جنجال برانگیزترین داستانهای مصور و مشهورترین و پر فروش‌ترین آنهاست. این شخصیت کمیک به عنوان نقطه عطفی در تاریخ کمیک استریپ مطرح است. داستان «باربارا» که به صورتی ظریف انباشته از تخیل مبتنی بر علم طراحی شده بود، به سبب کیفیتهای بصری و داستانی‌سیرازانه‌اش خیلی زود به چاپ دوم رسید. «باربارا» به عنوان یک سبک در کمیک داستانهای هم خانواده‌ای را به دنبال داشت که معروفترین آنها، «Phoboszeit-Geist» و «ژوردل» است. شخصیت فراگیر و معروف دیگر کمیک «دن تن» است که در دهه ۴۰، توسط یک خبرنگار بلژیکی بانام منتشار هرزه با به عرصه کمیک گذاشت. از اوایل دهه ۶۰ طراحی ماجراهای این شخصیت ادامه داشته و با موفقیت هر چه بیشتر تا همین سالها به ۱۷ زبان دنیا منتشر شده است. سبک کار هرزه از آغاز کار طراحی شخصیت «دن تن» تا به انتها در زمینه‌های فرم، رنگ و طراحی رو به تکامل داشته است. شاید در هیچ اثر مشابهی نتوان داستانی‌گویی روان و شسته رفته و تأثیرات خدشه ناپذیر طنز و ماجرا را همچون «دن تن» یافت.

سبک هرزه بعدها توسط مدرسه بلژیکی «comics» تکامل یافت در بخش رنگ و طراحی طرحهای این مدرسه شیوه خود را از سبک کار ایتالیاییها، ژاپنیها، آمریکاییها و بخصوص گروه‌های موسوم به «MARVELCOMICS GROUP» و «DCCOMICS» جدا ساخت استفاده اندک از سیاه (فقط در حد دورگیری طرحها) و آوردن رنگهای کمتر درخشان و با تنوع بیشتر از ویژگیهای اصول طراحی کمیک این مدرسه است.

تأثیرات اصول مختلف طراحان کمیک در سبکهای متفاوت نه تنها در داستانهای مصور تولید آنها، بلکه در عرصه‌های گوناگون نمود داشته‌است. گای بیلوت، تصویر گر آمریکایی، اساسا شیوه تصویر گریهای خود را بر پایه‌ی همان اصول تعلیمی مدرسه بلژیکی «COMICS» قرار داده است که بنا به طرافت ایده وی در کارهایش بسیار جا افتاده و موفق می‌نماید. طراحان آرژانتینی، اندونزیایی، هندی، الجزایری و آنگولایی مشخص ترند.

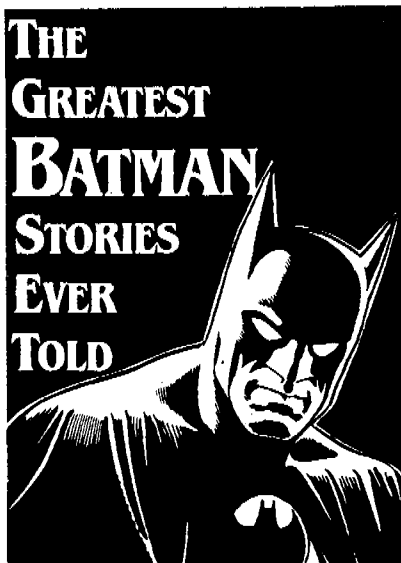
کمیک استریپها وظیفه ندارند چیزی را ثابت کنند یا بار سنگین ادبی-هنری به دوش بکشند با اینهمه آنها در همین قالب حرکتی متکامل و رو به رشد را طی کرده‌اند. آنها با موفقیت در ایجاد ارتباطی خاص و تکامل بخشیدن به مصور سازی ایده‌ها و فنون و با شناسایی غیر معمول به قالبهای متنوعی در فرم و زیبایی شناسی دست یافته‌اند. از طراحیهای ملیح و چشم نواز «پدرو و پسر» (۱۹۳۴) تا تخیل ناب و افسانه‌ای «باربارا» (۱۹۶۲).

کمیک استریپها در قالبهای تصویری و فرمهای بصری ابداعی خود به شیوه‌های ادبی در کلام و آهنگ جمله دست یافتند.

هنر کمیک به ضرورت از طراحی و مواد و مصالح طراحی گرافیکی برای ایجاد ارتباط می‌جوید. کمیکها آمیزه‌ای از نمایش تکه‌های تصویری از یک واقعه با بهره گیری از رنگهای روشن و درخشان - که بالک‌های سیاه تعریف شده‌اند - صحنه‌های غیر ادیبانه، و نمودهای گرافیکی از قواعد صدا و استفاده از طراحی خطوط برای تفهیم تلفظات، آهنگ کلام و لهجه هستند.

کمیکها مانند تمام جلوه‌های هنری معاصر از هنرهای دیگر و مسائل پیرامون خود انباشته‌اند. جنبش هنری پاپ آرت از تأثیرات ویژه کمیک استریپ بهره برد و تأثیر عمده‌ای نیز بر آن به جای می‌گذارد. در یک نگاه دقیقتر در می‌یابیم که برخی از کمیکها بی تکلفی و تنوع اشکال و فرمها و جسارت کنار هم قرار دادن آنها را به نوعی از تجربیات هنرمندان پاپ آرت گرفته‌اند. قابلیت‌های فنی و عدم قابلیت‌های سیلیک نیز بر جهت گیری بصری کمیکها تأثیر گذار بود.

ولی وسوسه تحقیق در زمینه همانندیهای بیانی بین سینما و کمیک و تأثیرات این دو هنر بر یکدیگر همواره اصلیت و قویتر در پس زمینه این نگاه قرار داشته است. این وسوسه آنگاه جهت می‌گیرد که در می‌یابیم تاریخ سینما و تاریخ کمیک از زمینه‌های یکسان، شخصیت‌های مشترک و نگاه نمایشی همگون برخوردار بوده‌اند. برآستی نمی‌توان مشخص کرد که کدام یک از این دو گستره هنری توجه بیشتری به آن دیگری داشته است. گاه سینما شخصیت‌های کمیک را در تهیه فیلمهایی به عاریه گرفته و بر اساس آشنایی مخاطبانش با این قهرمانان - که تبلیغی از پیش انجام یافته تلقی می‌شود - برآورد مالی تولید خود را تنظیم کرده است. (باربارا ۱۹۶۷ کارگردانی، روزه وادیم)؛ و گاه طراحان کمیک در راستای موج به وجود آمده به دلیل نمایش یک فیلم موفق روز، کمیکهایی را طراحی کرده‌اند که در تلاطم پر شر و شور آن موج خواهان



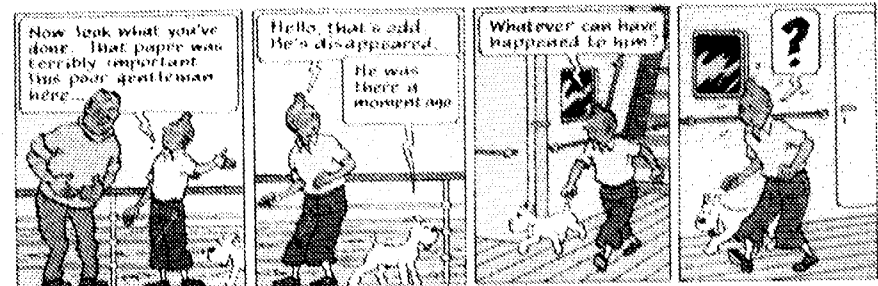
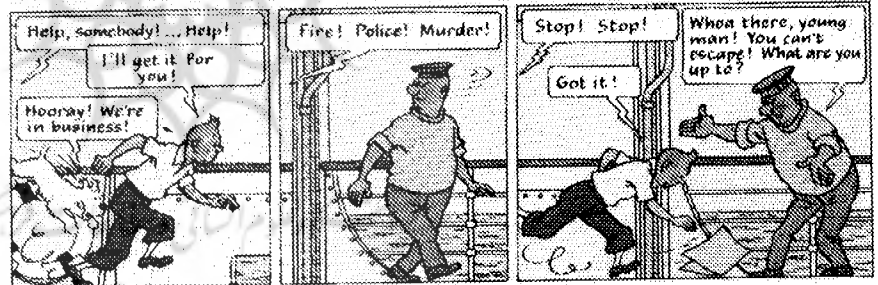
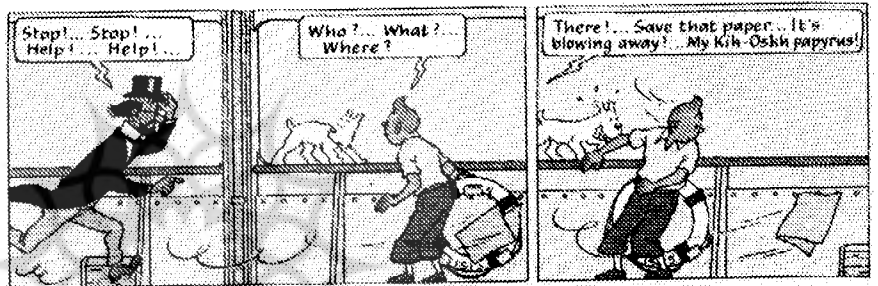
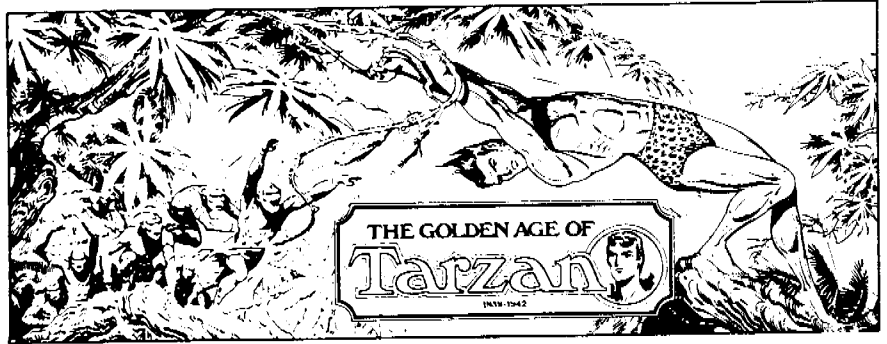
فراوان داشته است (جنگهای ستاره‌ای) از گروه کمیکهای مارول.

اما آنچه که قابل بررسی است، در راستای برگردانهای عینی این دو عرصه به یکدیگر نیست، بلکه تاثیراتی است که پس از سالها حضور این دو هنر در کنار یکدیگر به جای مانده است. آنچه که از سینما به کمیک رسیده است، تقطیع، ریتم و تداوم منطقی تصاویر است که با تکامل سینما در کار طراحان کمیک هم نمود بیشتری داشته است. البته این امر در شیوه‌های اروپایی و بخصوص بلژیکی آن دیده میشود. امریکاییها همواره به تک تصویبهای کنار هم قرار گرفته‌ای قائل بوده‌اند که هر یک تحرک، هیجان و نمایش عوامل بصری خود را داشته باشند.

به نظر می‌رسد که هرزه در «تن تن» برای تفهیم موقعیتها، جغرافیا و تشریح واقعه‌ها به نظم در بیان، اندازه تصاویر در کادرها با یکدیگر و ریتم واقعه (یعنی اینکه اتفاق افتادن یک موضوع در چند کادر به تصویر کشیده شود) توجه بسیار کرده است. ولی در شیوه‌های آمریکایی کمیک جسارت بیشتری در شکستن خط فرضی، درشت‌نمایی و برش تصویر در کادر، شکستن کادر و تداخل موضوع از کادری به کادر دیگر دیده می‌شود. همچنین در این شیوه تنوع اشکال کادرها به چشم می‌خورد و طراحان زیاد در بند مشخص نمودن کل فضا و دادن جهت واضح حرکتی در فضای حادثه نیستند.

نسل جدید سینماگران غربی که با کمیکها خاطرات عمده و رشد موازی داشته‌اند، در سینمای جدید خود به شدت تحت تاثیرات بصری این هنر هستند. سینمای کلاسیک که مکلف به توضیح و تشریح صحنه است، در سینمای نو جای این ویژگی خود را به تاثیرات و شکل‌های جا به جا از پس مجموعه تصاویر عرضه شده، داده است. این امر از جاری بودن فرهنگی تصویری در پس زمینه تولید فیلم است که البته بخش عمده‌ای از این فرهنگ را کمیکها به وجود آورده‌اند. اما این تاثیرپذیری سینما از کمیک استریپ به دو صورت بروز کرده است. در ۱۹۷۸، هنگامی که کمپانی «برادران وارنر» دست به تهیه و تولید فیلمی براساس شخصیت‌های کمیک استریپ سوپرمین زد، جان باری (طراح صحنه) محلها و صحنه‌ها را براساس آنچه که از داستانهای مصور سوپرمین استخراج شده بود، طراحی کرد. کراهی بزرگ بر تارک ساختمان روزنامه «دبلی پلانت» قرار گرفت. جزئیات سیاره «گریتونایت» نیز همچنان طراحی شد که در کمیکها به چشم می‌خورد و یوین بلیک، طراحی لباس فیلم، نیز لباسهای سوپرمین و کلارک کنت و دیگر شخصیتها را مطابق اصل نقاشیهای داستان طراحی کرد. بسیاری از وقایع سنتی داستانهای سوپرمین در پی فیلم گنجانده شد و تمامی شخصیت‌های اصلی داستان در فیلم حضور یافتند.

«دیک ترسی» (۱۹۹۰- کارگردان، وارن برنی) با هوشمندی بسیار ریچارد سیلبرت (طراح صحنه) و ویتوریو استورارو (مدیر فیلمبرداری) از این هم پیشتر رفت. در این فیلم که براساس کمیکهای «چستر گلد» تحت عنوان «دیک ترسی» ساخته شد، تمامی مکانهای وقوع حوادث عیناً بازسازی شد. این دو تا آن حد به دنیای چستر گلد نزدیک شدند که محدودیت رنگ و اغراق در چهره‌پردازی را در برنامه‌ی بصری پروژه‌ی خود گنجانده‌اند. براساس محدودیتهای رنگ در کمیکهای چستر گلد «رنگ برای فیلم برگزیده شد، سه رنگ اصلی و سه رنگ فرعی. صحنه‌پردازی برخلاف صحنه‌پردازیهای معمول سینما که پر شینی و با دیوارهای پر از قاب عکس است، برهنه و خالی (همچون پس زمینه‌های داستان دیک ترسی) ساخته



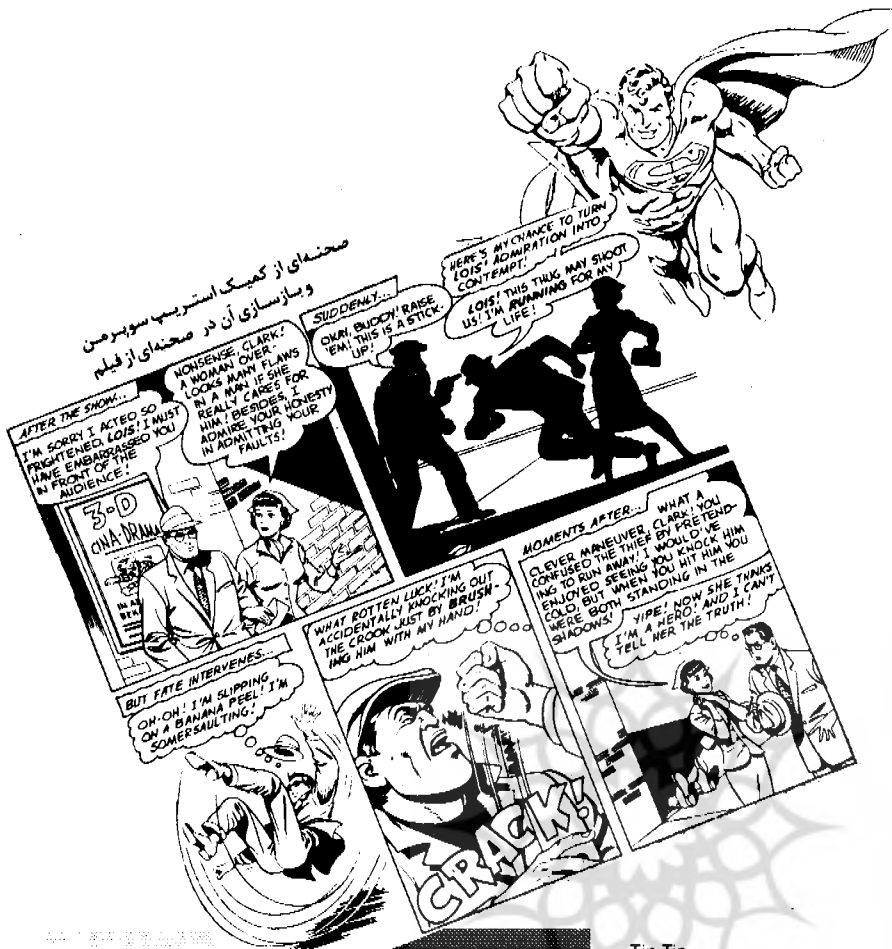
شد. تنوع لباس از شخصیتها گرفته شد. همه چیز ساده آنچنان که در کمیک وجود دارد، صورت گرفت و حتی در ختان به دلیل فرم پیچیده‌شان از کادر حذف شدند. وقایع فانتزی و جهت نگاه فیلم همراه با تبلیغات از پیش صورت گرفته، همگی یادآور فضای کمیکهای دهه ۳۰ و ۴۰ جسترگلداند.

به نوعی شاید بتوان گفت که دیک تریسی تجلیلی از کمیک و تجلیل از محدوده بسیار خاص آن است. «دیک تریسی» در نوع خود جسورانه‌ترین فیلم کمیک استریپ است. اما تاثیرات خاصتر را ما در آثار مستقیما از کمیک گرفته شده، نمایی‌بایم بلکه در برخورد‌های نو با سینما و ابزار ارتباطی آن پیدا می‌کنیم. «تنگه وحشت» (۱۹۹۱)، کارگردان، مارتین اسکورسیسی، را بدون آنکه تحت عنوان ساختاری مشخص مورد بحث قرار گرفته باشد، با ویژگیهای داستانی‌گویی خاص خود می‌یابیم. این فیلم تجربه‌ای تکامل یافته از استفاده تمامی عناصر کلیشه‌ای سینمای تجاری است. فیلم مجموعه‌ای از کادربندیهای اغراق‌آمیز، نورپردازی مشخصاً بی‌منطق، تحرک عصبی عوامل و دوربین در مجموعه تصویر، موسیقی‌ای با ملودی ساده ولی پرتینین است. بدون شک، روح کار بشدت تحت تاثیر و شناخت عوامل کمیک است. فیلم همان راه بصری‌ای را طی می‌کند که کمیک آمریکایی بدعت‌گذار آن است، یعنی توجه به ساختار تصویر به صورت منفرد نه در کنار کل تصاویر، به عبارت دیگر تداوم منطقی تصاویر به شکل آکادمیک آن مد نظر نیست.

در کمیکهای این نوع سعی می‌شود هر کادر محدود‌های برای عرضه یک فیگور قهرمانی پرتحرک باشد. ممکن است دو سوم کادری که در آن گفتگوها در حد خداحافظی شخصیتها با هم باشد، را یک دست و یک سیگار روشن پر کنند. ایجاد چنین وضعیتی نه به خاطر اهمیت دست و سیگار در قصه، بلکه به دلیل رعایت همان ویژگی ذکر شده است. بنابراین اسکورسیسی به این ترتیب کار دشواری را به ثمر می‌رساند. چه در سینما رعایت فضای بصری‌ای تا این حد تجریدی به دلیل ماهیت عوامل موتناز و تقطیع با اشکالات دو چندان می‌مواجه است. می‌توان عنوان کرد اسکورسیسی در «تنگه وحشت»، از سواد بصری و تجسم عینی بافت تصویری قابل توجهی بهره برده است. روح کار بصری فیلم که با فانتزی داستان نیز همگون است بشدت با خصوصیات ویژه کمیکها تشابه دارد.

و اما گفتن این نکته در پایان ضروری است که در حال حاضر محتوای آنچه که در غرب در این قالب می‌گنجد، زیاد دلچسب ما و فرهنگ ما نیست. از قهرمانان این محدوده گرفته تا پرداختن خشن و گاه بی‌دبانه آنها آن چیزی نیست که نگارنده را به توجه واداشته است، بلکه کمیک استریپها این خاصیت را دارند تا محدوده سالمی برای تخیل و ابداع تصویری گردند. و لحظاتی با ایجاد شور و هیجان برای انسان مشوش همیشه در تب و تاب زندگی، تعادل‌دهنده باشند.

می‌توان با کمیکها زندگی کرد، آنها فرمهای گرافیکی‌ای هستند که از لحظات زندگی استخراج شده‌اند. کمیکها نمودهای گرافیکی تخیلات زمانه ما هستند.



- Tin Tin
- Max & Mortz
- Wilhelm Busch
- George Davey
- Bertie Brown
- Tom Brown
- Tom Wilkinson
- Walt Disney
- Micky Maus
- Alain Saint-ogan
- Tarzan
- Blondie
- Batman
- Superman
- Lassie
- Peanuts
- Asterix
- Barbarella
- Herge
- Father & Son
- Rouger Vadaim
- Star Wars
- John Barry
- Daily planet
- Krypton
- Dick Tracy
- Varen Beity
- Richard Silbert
- Vittorio Storaro
- Chester
- Horror Strip
- Martin Scorsicy