

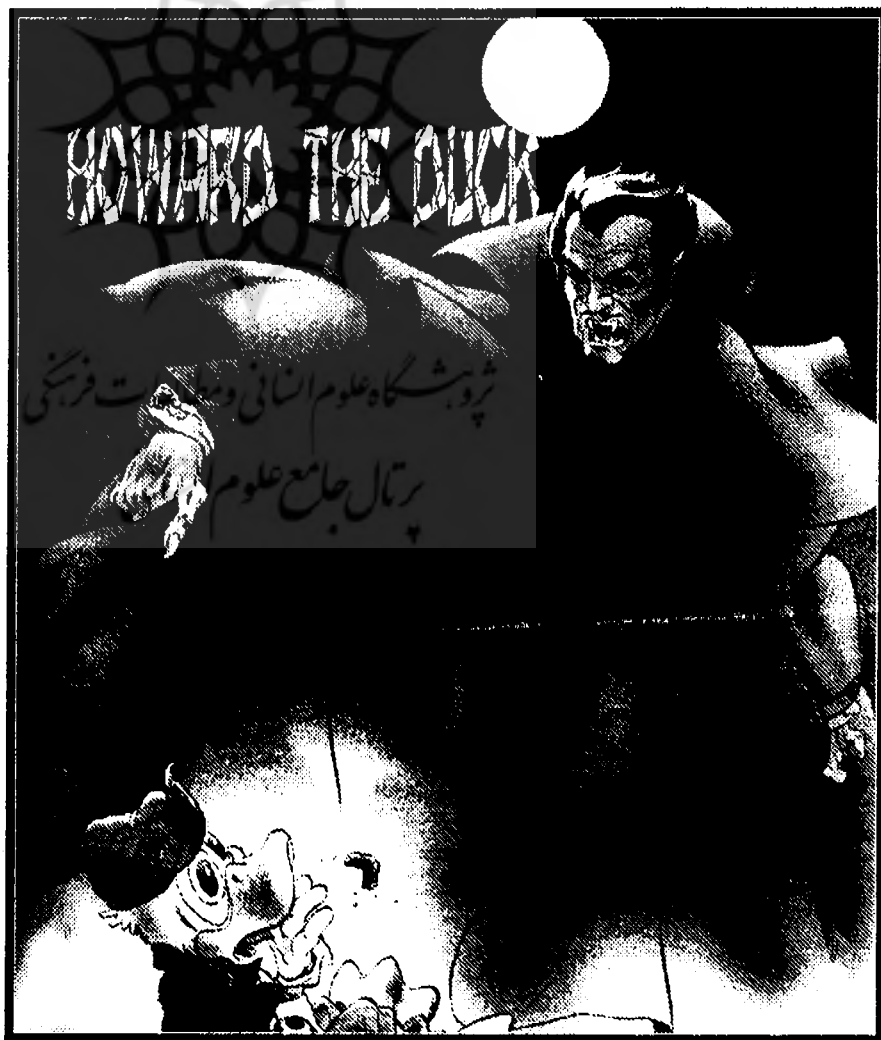
کمیک استر

و سایه

با در نظر گرفتن روند تاریخی کمیک استریپ به این نتیجه غیرقابل انکار می‌رسیم که این داستانها در رسانه‌های گوناگون و زمینه‌های هنری مختلف وارد شده‌اند. با بررسی و نگاهی اجمالی به این روند می‌توان ارتباط متقابل کمیک استریپ را با سایر رسانه‌ها دریافت.

اگر تاریخ کوتاه داستانهای مصور دنباله‌دار را بررسی کنیم، در می‌یابیم که ارتباط متقابل این زمینه هنری (نسبت به سایر زمینه‌ها) با رسانه‌های دیگر بسیار قوی بوده است. دو عامل اصلی را در این زمینه می‌توان موثر دانست. نخست آنکه استریپ‌ها با پیش زمینه تاریخی‌شان رسانه موفق برای خلق و آفرینش شخصیت‌هایی بوده که بسیار تاثیرگذار و ماندگار بوده‌اند. عامل دوم حضور و جذابیت داستانهای مصور دنباله‌دار در میان فرهنگهای مختلف است که زمینه ظهور قهرمانان آنها را ایجاد کرده است. این جذابیت به حدی است که رسانه‌های دیگر نیز از این شخصیت‌ها وام گرفته و از آنها بهره‌مندی کرده‌اند.

نخستین داستانهای کمیک مصور غالباً برای طبقه کارگر خلق می‌شدند و به همین دلیل نزدیکی زیادی با فرهنگ این طبقه داشتند. به عنوان مثال، یکی از شخصیت‌های تاثیرگذار در این داستانها الی اسلوپر **ALLY Sloper** بود (این شخصیت موضوع بسیاری از آوازه‌هایی بود که گروه‌های موسیقی اجرا می‌کردند) به تدریج با معروفیت این داستان کمیک ماجراهای او در سالنهای نمایش به اجرا درآمد و نمایشهای خیمه شب‌بازی با عروسکهای الی اسلوپر از استقبال مناسبی بین مردم برخوردار شد. با پدید آمدن سینما و روانه شدن طبقه کارگر از سالنهای نمایش به سالنهای سینما برای گذران اوقات فراغت، شخصیت الی اسلوپر نیز وارد سینما شد و چندین فیلم از فیلمهای ابتدای حیات سینما را به خود اختصاص داد. پتر بیللی (Peter Bailey)، منتقد معروف سینما، در این باره می‌گوید: «الی اسلوپر سالهای قبل از جنگ جهانی اول را می‌توان با



هوارد دارک
Howard the duck



سازنده‌ها

شخصیت‌های خلق شده توسط والت دیسنی هم‌ردیف دانست.»^۱

داستانهای دیگر مصور اولیه نیز تاثیراتی اینچنین (البته در مقیاس کوچکتر) داشتند. به عنوان نمونه، می‌توان به شخصیت‌های تقلید شده از الی اسلوپر مانند ویری ویلی (Weary Willie)، تایرد تیم (Tired TIM) اشاره کرد که به سالنهای نمایش و فیلمها نیز راه یافتند. چارلی چاپلین برای نخستین بازی خود از شخصیت اصلی داستان مصور دنباله‌دار «ترامپ کوچولو» (The Little Tramp) ایده گرفت. او نمایشی با همین نام در یکی از سالنهای نمایش لندن اجرا کرد.

اوج رواج کمیک استریپ در خلال دهه‌های ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۰ بود که تاثیر زیادی بر سایر رسانه‌ها گذاشت. در این چند دهه، در دو کشور آمریکا و انگلیس داستان مصور دنباله‌دار مراحل اوج تکامل خویش را طی می‌کرد. هر چند داستانهای مصور انگلیسی در این دوره تاثیر چندانی بر سایر رسانه‌ها نداشتند که دلیل آن را می‌توان امتناع دی سی تامسون (DC Thomson) و آی پی سی (IPC) (دو شرکت انتشاراتی عمده در این زمینه) از دادن اجازه استفاده از شخصیت‌های خلق شده‌شان دانست.^۲ در عوض، داستانهای مصور دنباله‌دار در آمریکا حضوری همه جانبه یافتند. نخستین فیلمهایی که موضوعات داستانهای مصور الگو آنها بودند، «بتمن» و «سوپر من» در سالهای ۱۹۴۰ تا ۱۹۵۰ بود که زمینه پیدایش بسیاری از قهرمانان دیگری از این دست را در سینما و تلویزیون به وجود آورد. «بتمن» و «سوپرمن» کمی بعد موضوعاتی برای ساخت مجموعه‌های تلویزیونی شدند و فیلمهای سینمایی متعددی براساس این دو ساخته شد. در عین حال، کارتونهایی که شخصیت‌های اصلی آنها حیوانات جالب و با نمک بودند، مجموعه دیگری از این تولیدات را شامل می‌شدند تا جایی که شرکت‌های والت دیسنی و وارنر رقابت شدیدی را در این زمینه آغاز کردند. این کارتونها هم برای تلویزیون و هم

برای سینما ساخته می‌شد و در تاریخ سینمای نقاشی متحرک از آن به عنوان «عصر طلایی» یاد می‌شود. دورانی که نقاشی متحرک رسانه مخصوص کودکان نام گرفت.^۳

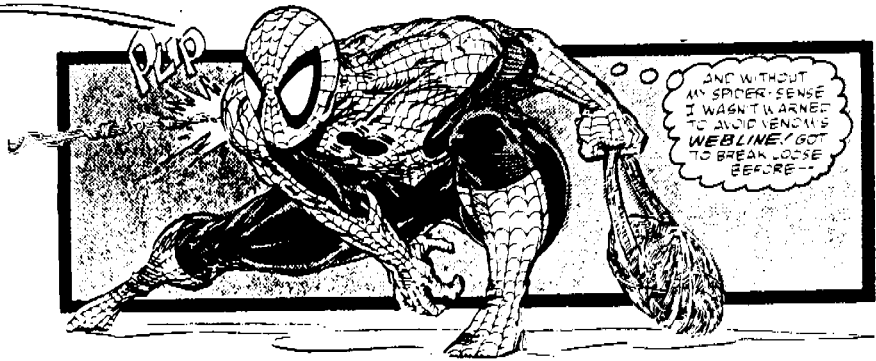
اگرچه اقتصاد صنعت کمیکهای دنباله‌دار در اروپا و آمریکا رو به توسعه بود، اما مبادله با سایر رسانه‌ها برای خالقان این آثار چنان سودآور نبود. ناشران، کمپانی‌ها و سندیکاها آزاد بودند تا هر آنچه می‌خواستند بر سر شخصیت‌های خلق شده بیاورند و امتیاز آنها را بدون در نظر گرفتن حقوق خالق آنها واگذار کنند. نمونه این گونه رفتار را می‌توان برخورد شرکت دیسنی با کارل بارکس مشاهده کرد. بارکس شخصیت‌های مختلفی را خلق کرد که مشهورترین آنها اردکی است به نام عمو اسکروچ (عموی دانلدداک). این شخصیتها سبب شدند میلیونها دلار در سال از سراسر دنیا نصیب کمپانی دیسنی شود. در حالی که بارکس در قبال مبلغ کمی برای این کمپانی کار می‌کرد. به گفته دیوید کانزل (David Kunzle): شرایط کاری بارکس برای دیسنی شبیه کار کردن دانلدداک برای عمو اسکروچ است.^۴

عامل ظهور دوباره کمیکها در دوران جدید، تاثیر متقابل شکل‌های دیگر فرهنگی (مانند فرهنگ هیپی گری که تاثیر فراوانی بر استرپیهای دهه ۷۰ گذاشت، بود) نقاشیهای تخیلی با تاثیرات شدید اکسپرسیونیستی که عموما تحت تاثیر ال اس دی و یا به کارگیری رنگهای تند قرمز و نارنجی بروز می‌کرد، به سرعت زمینه‌ای را برای ارائه داستانهای مصور در قالبهای جدید ایجاد کرد. به زودی بسیاری از خالقان برجسته کمیک استریپ در آمریکا به طراحی پوستر پرداختند. تصویرسازی‌هایی مانند کرامب (Crumb) و شلتون (Shelton) و مقابلا از میسسان طراحان پستوستر هنرمندانی چون ریک گریفین (Rick Griffin)، ویکتور موسکوزو (Victor Moscoso) و رابرت ویلیامز (Robert Williams) به دنیای تصاویر دنباله‌دار تمایل نشان دادند.

ارائه داستانهای مصور به شکل پوستر به تدریج حوزه‌های وسیعتری از هنر گرافیک را شامل شد. این حوزه‌ها از تصاویر تبلیغاتی در فروشگاهها و قاب صفحه‌های موسیقی گرفته تا طراحی تی‌شرت‌ها و اسباب‌بازیها و... گسترش یافت. در انگلستان، نیز هنرمندانی همچون هانت امرسون (Hunt Emerson) و مارتین شارپ (Martin Sharp) به زمینه‌های دیگر هنر گرافیک نظیر پوسترهای بزرگ تبلیغاتی تمایل پیدا کردند.

اما همانطور که گفته شد، مهمترین تاثیر داستانهای مصور دنباله‌دار بر نقاشی‌های متحرک بود که با سمت‌گیری این داستانها به تمایلات بزرگسالان و خلق آثاری از این دست، نقاشی‌های متحرکی هم بر این مبنا ساخته شد. مشهورترین نقاشی متحرک این دوره «فریتز کره» (۱۹۷۲) بود که رالف باکشی (Ralph Bakshi) براساس شخصیت کمیکی که رابرت کرامب خلق کرده بود، آن را دوباره‌سازی کرد. این نخستین فیلم کارنونی در انگلستان بود که نمایش آن تنها برای بزرگسالان مجاز شناخته شد. این فیلم که از قالب کمیکهای قبلی خارج شده، برخی مسائل سیاسی و غیراخلاقی را در هم آمیخته بود، سود نشرشاری را نصیب سازندگان کرد. (گرچه برای خود کرامب عایدی نداشت و با مراجعه به دادگاه اسم خود را از روی فیلم برداشت). پس از موفقیت این فیلم، فیلمهای دیگری با شخصیت فریتز و با حال و هوای خاص داستانهای مصور کرامب مانند «نه زندگی فریتز کره» (The Nine Lives Of Fritz The Cat, 1974) «ترافیک سنگین» (Heavy Traffic, 1973) و «کودنسکین» (Coonskin, 1975) ساخته شد که دو فیلم آخر توسط باکشی کارگردانی شد. با وجود اینکه فیلمهای باکشی از نظر کیفیت دارای اشکالات متعددی است، ولی بدون شک او را می‌توان پیشگام نقاشی‌های متحرک تجاری برای بزرگسالان با نیم نگاهی به کمیک استرپیها دانست. باکشی می‌گوید «علی‌رغم این واقعیت که کتابهای مصور کمیک

SKRRRRIP



گسترش بیشتری نسبت به فیلمهای کمیک داشته‌اند، من همیشه خواسته‌ام نقاشیهای متحرکی بر این مینا با قالبهای خاص خودش خلق کنم.»^۵

تأثیرات داستانهای مصور دنباله‌دار را در نمایشهای تلویزیونی نیز می‌توان مشاهده کرد. به عنوان نمونه، کمدی آمریکایی «مانتی پیتون» (Monty Python, 1968-72) اولین نمونه عامه‌پسند برگرفته از داستانهای مصور دنباله‌دار بود. تری گیلیام (Terry Gilliam) پایه‌گذار این نوع برنامه‌ها بود. او سوزه این برنامه‌ها را از داستان مصور هاروی کورتزمن (Harvey Kurtz-man) به نام «کمک» (Help) در اواسط ۱۹۶۰ می‌گرفت. گیلیام با اضافه کردن ماجراهای جنسی به این داستان اسم آن را به «پیتون» تغییر داد و نقاشی‌های متحرک او از مستهجن‌ترین بخشهای نمایش بودند (گیلیام بعدها در عالم سینما فیلمهایی مانند برزیل، بارون مونسها و زن و سلطان ماهیکبر را ساخت).

اگر چه داستانهای مصور دنباله‌دار از نظر اقتصادی سودآور بودند، ولی مشکلاتی در زمینه ارتباط آنها با سایر رسانه‌ها وجود داشت. در اوایل ظهور داستانهای مصور، سوزه‌ها بدون در نظر گرفتن حق مؤلف به شیوه‌های مختلف مورد استفاده قرار می‌گرفت. اولین مشکلات در این زمینه با ظهور فیلمهای فرینز آغاز شد. هنگامی که خالق اثر (گرامب) حق ثابت و غیرقابل تفویض خود را بر داستانهایش اعلام کرد، این امر خالقان این آثار را به موضوع حق مؤلف بیش از پیش آگاه کرد و اتحادیه‌هایی غیررسمی در این مورد تشکیل شد. دنیس کچن (Denis Kitchen) خالق آثار مصور دنباله‌دار در این باره می‌گوید: «کار اتحادیه‌ها چندان جدی نبود، هنرمندان گروههای متفرقی بودند که سازماندهی آنها بسیار مشکل بود، ولی در آن زمان به واسطه کپی‌برداریهای غیرمجاز وضعیتی به وجود آمد که همه را به تلاش و جنب و جوش در این مورد واداشت تا کاری نکنند.»^۶

توسعه فعالیت این تشکلهای در دهه‌های ۷۰ و ۸۰ موجب شد تا موضوعات داستانهای مصور دنباله‌دار برای بزرگسالان بخش‌بندی شود و رابطه هر کدام از این موضوعات با سایر رسانه‌ها مشخص شود و متناسب با آن قانونمندیهایی به وجود آید: موضوعاتی مانند سوزه‌های علمی، تخیلی، داستانهایی که صرفاً جنبه سرگرم‌کننده داشتند و داستانهایی که برداشتهایی از منابع تصویری دیگر (غالباً فیلمها) بودند. در این میان، بدون شک داستانهای دنباله‌دار علمی-تخیلی بیشترین تأثیر را داشتند. سبک تصویرسازی آنها بیشتر فانتزی بود و غالباً از تکنیک‌هایی مانند ایربراش در آنها استفاده می‌شد (داستان علمی دانی فوتورو Dani Futuro یا مثال هورلانت Metal Hurlant. موضوع این داستانهای دنباله‌دار غالباً موجودات عجیب و غریبی را شامل می‌شد که با تکنولوژی پیشرفته با موسیقی و غیره نیز کاربرد داشت. هنرمندان خالق این نوع داستانهای مصور دنباله‌دار غالباً نقاشان





مانت امرسون / پوستر
Hunt Emerson



برجسته‌ای مانند ریچارد کوریون (Richard Corben)، بن انکس مک‌کی (Angus McKie)، بوریس والجو (Boris Vallejo)، فیلیپ درویلست (Philippe Druillet)، کارلوس کیمتر (Carlos Gimenez) و از همه مشهورتر فرانک فرانزا (Frank Frazetta) که به میک آنزبروک‌لین ملقب شد و از پردرآمدترین هنرمندان این گونه داستانهای مصور دنباله‌دار به شماری آمد.

از دیگر جنبه‌های تأثیرگذار تصاویر دنباله‌دار کاربردشان بر روی جلد کتابها بود. دن اسکین (Des Skinn) نقل می‌کند که: «در کتابفروشیها معمولاً روی جلد داستانهای علمی و تخیلی و یا داستانهای کمیک با تصویری که از آثار هنرمندان معروف این زمینه هنری ایده گرفته‌اند، تصویرسازی می‌شود.»^۷ پس زمینسسه‌های هولوئید و موجوداتی که با ساخت و ساز پرکار تکنیکی شکل می‌گرفتند، ویژگی مهم این داستانها بود. این زمینه پادشاه عین حال برای پوسترها، پوشش صفحه‌ها و



فرانک فرانزا
Frank Frazetta

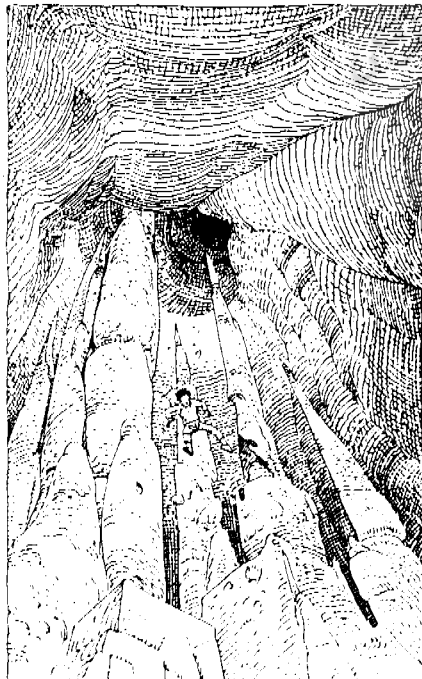
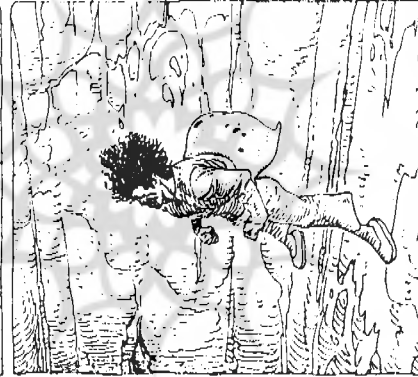


بعدها این روش برای تصویرسازی بسته‌های بازیهای کامپیوتری متداول شد (مقل بازی دایناسورها، رمبو و...).

در بسیاری فیلمهای سینمایی نیز داستانهایی تصور دنباله‌دار تأثیرگذار بودند. بار دیگر رالف پاکشی با فیلمهای «ویزاردز» ۱۹۷۷ (Wizards)، «سلطان رینگها» ۱۹۷۸ (Lord Of The Ring) و «آتش و یخ» ۱۹۸۳ (Ice And Fire) شهرت یافت. «آتش و یخ» مشهورترین فیلم ساخته شده توسط او قلمداد شد که کاملاً براساس طرحهای فراز تا ساخته شده بود. بزرگترین فیلم این دوره «هوی متال» (Heavy Metal) ساخته جرالد پوترتون (Gerald Potterton) در ۱۹۸۱ بود که براساس یک داستان کم‌دی دنباله‌داری با همین نام ساخته شده بود و هاوارد چیکین، انگس مک‌کی و چند تن دیگر آن را طراحی کرده بودند. «هوی متال» یک فیلم کم‌دی موزیکال بود که بر مبنای موزیک راک ساخته شده بود. سبک این فیلم مورد تقلید تعداد کثیری از سازندگان نقاشی متحرک در کشورهای مختلف قرار گرفت. گذشته از برخی جنبه‌های سرگرم‌کننده این فیلم، صحنه‌های ضداخلاقی آن سبب شد تا منتقدان بارها بر آن بنانند.

از سوی دیگر، سازندگان فیلمهای علمی-تخیلی به طور فزاینده‌ای از مخلوقات کمیک برای طرحها و استوری برد فیلمهایشان بهره می‌بردند. موبیوس (Mobios) یکی از شاخص‌ترین آنهاست که به شکلهای مختلفی توسط سینماگران متعددی مورد استفاده قرار گرفت. کسانی مانند ریدلی اسکات (Ridley Scott) در فیلمهای «دوده» و «بیگانه»، استیون لیسبرگر (Steven Lisberger) در فیلم «ترون» (Tron)، الکساندرو جودوروسکی (Alexandro Joderwsky) در فیلم «دون» (Dune) و جرج لوکاس (George Lucas) در فیلم «بازگشت امپراتوری» (The Empire Strikes Back) از این داستانها بهره برداند.

کمیک استریپهایی که برای سرگرمی ساخته می‌شدند در رسانه‌های بسیاری از کشورها حضوری گسترده یافتند. گرچه مسائل فرهنگی این داستانها محدودیتهایی برای انتقال مفاهیم به وجود می‌آورد. ولی جذابیت مسحورکننده‌اشان موفقیت تجاری بسیاری را برای سازندگان آنها به همراه داشت. مجموعه‌های تلویزیونی که به سرعت در بیشتر کشورهای دنیا پذیرفته شده‌اند، همچون «سوپرمن»، «اندرمن» و «هالک» شهادی بر این مدعایند. ولی این موفقیت در مورد داستانهایی مصوری که برای بزرگسالان ساخته می‌شد (منظور داستانهایی که به واسطه تصاویر غیراخلاقی‌شان برچسب بزرگسالان بر روی آنها می‌خورد) به دست نیامد. مورد قابل ذکر از این داستانها که به فیلم تبدیل شد «هاوارد اردک» در ۱۹۸۶ است که براساس داستان مصور استیو کرپر با مضمونی ترسناک ساخته شد.



کمیکهای دنباله‌دار مصور دیگری هم بودند که به پیشرو بودن شهرت پیدا کردند و غالباً در نشریات کوچک مصور ظاهر می‌شدند. این نوع از داستانها تجربی‌تر از دو نوع قبلی بودند و نزدیکی بیشتری با دیگر رسانه‌ها داشتند. بطور مشخص پدیده «پانک» Pank (آشغال) در اواخر دهه ۷۰ موجب ظهور انواع جدیدتری از این نوع داستان شد، درست به همان نحوی که هیپی‌گری در دهه قبل از آن زمینه بروز چنین آثاری را به وجود آورد. شکنجه، سکس و ابتذال در بالاترین درجه خود در این داستانها به تصویر کشیده می‌شدند و در ارتباط با پدیده کثیف پانک ناشران به نشر داستانهای مصوری پرداختند تا جیبهای خود را سرشار از سودهای حاصل از این معرکه کنند. کسانی مانند گری پنتر «پیتربگ» و برادران هرناندز از خالقان این آثارند که خود نیز بعداً به گروههای پانک می‌پیوندند.

علی‌رغم بهبود وضعیت دستمزد و شرایط کاری خالقان داستانهای مصور دنباله‌دار، این ناشران و سندیکاها و کمیته‌های بزرگ بودند که تصمیم می‌گرفتند و طراحان این داستانها را به سان بازیچه‌ها یا آدمکهایی که از خود اختیاری ندارند، هدایت می‌کردند. این نوع تصمیم‌گیری برای سود بیشتر، سبب می‌شد تا آنها از این عوامل متناسب با موقعیت استفاده کنند. هاوارد چیکین در مصاحبه‌ای با «نیویورک پست» حرف دل بسیاری از خالقان کمیک را به زبان آورد. او در مورد کناره‌گیری خود از تصویرگری داستانهای مصور دنباله‌دار گفت: «از اینکه فراهم آورنده مواد اولیه برای سوژه سندیکاها و فیلمسازان باشم، خسته شده‌ام.

(پانوشتها)

1- Peter Bailley, (Ally Soper's Holiday: Comic Art in The 1880 S, Holiday: Comic Art in The 1880, History, 16 (1983), P. 5.

۲- در این مورد، کتابهای انتشارات «دیر» با شخصیت مشهوری چون «دن دیر» (Dan Dare) موضوع مجموعه‌ای از نمایشهای رادیویی شد که بسیار مورد توجه قرار گرفت.

۳- در داستانهای مصور دنباله‌دار آمریکایی مرزبندی مشخصی بین بچه‌ها و بزرگسالان آنچنان که در انگلیس شاهدیم، وجود نداشت و تکامل تدریجی این زمینه در آمریکا مدتی دوگانه را دنبال می‌کرد. کارتونهای کلاسیکی چون «فلینستون‌ها»، «بتمن» و «باکزیانی» در عین جذابیت برای بچه‌ها، برای بزرگسالان نیز جالب بودند. در عین حال، صنعت نقاشی متحرک در آمریکا در کنار ارائه آثاری برای کودکان به تمایلات بزرگسالان هم توجه داشته است (مانند کارتون فانتازیا Fantasia که بر مبنای کنسرتهای مشهور دنیا متحرک‌سازی‌اش صورت گرفت).

4- David Kunle, introduction to A. Dorfman, How To Read Donald Duck (Aew York: Lnternational General, rev,edn 1991), P. 18n

5- Ralph Bakshi, Interviewed By Ed Naha For (A Comic Book comes A Live), Comics Scene, 9 (May 1983), P. 32.

۶- دنیس کیچن به همراه ترامپ، اسپاین، اسپیکلمن و تنی چند از هنرمندان خالق داستانهای مصور دنباله‌دار اتحادیه‌ای با عنوان اتحادیه خالقین کمیک در آمریکا به وجود آوردند.