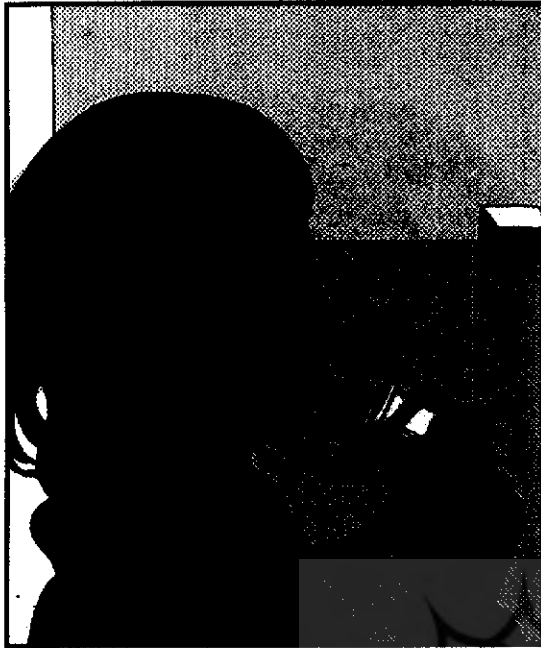


داستان مصور:

یک اکسپرسیون آمریکایی

● ترجمه: مهتاب محمدی



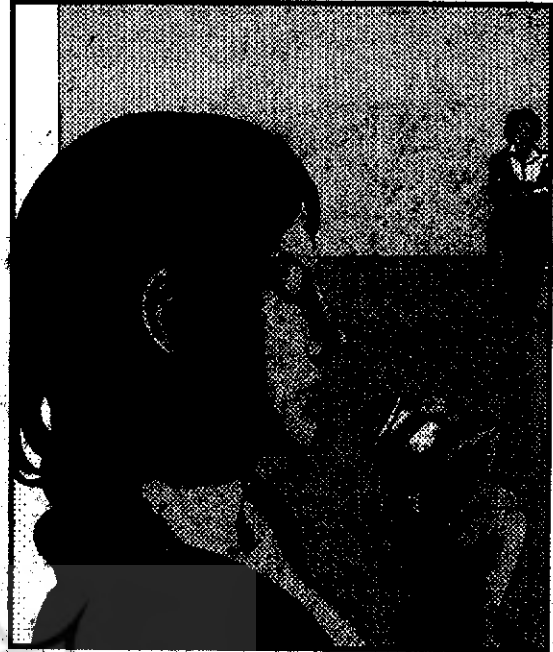
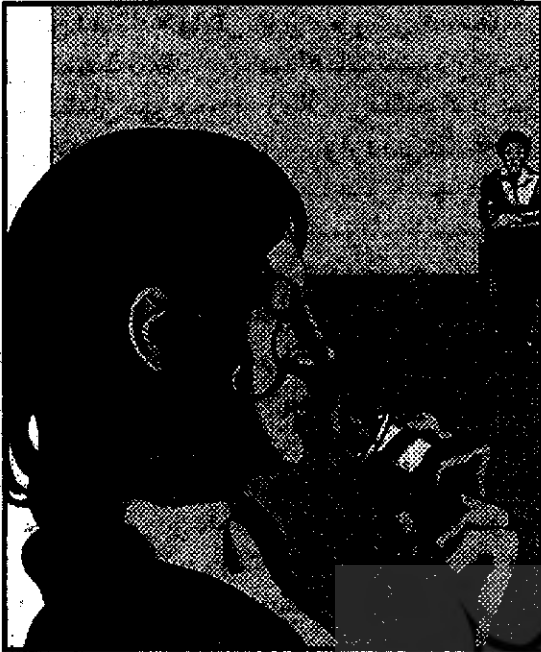


هایی هستند که اصولاً در داستانهای مصور و فیلمهای سینمایی دیده می‌شوند. مدتها طول می‌کشد تا مسیر داستان مصور و سینما از یکدیگر جدا شوند. سرزمین آمریکا، یگانه مأمّن کاملاً

مناسبی است که داستان تصویری «کمیک» می‌تواند در آن به غایت رشد و تعالی خود دست یابد. در این دنیای جدید رقابت در عرصه مطبوعات، انتشار نسخه‌های فوق‌العاده در روزهای یکشنبه، قیمت پائین کاغذ و مرکب، فاکتورهایی هستند که در جهت جلب توجه عموم به سمبولها و استعارات سریع الانتقال به رقابت می‌پردازند. حکایت افسانه‌های صد ساله در داستان مصور، شیوه بیان آنها و استفاده گسترده از عناصر متحرک و پرنرژی که از قدرت بیان بالایی برخوردار می‌باشند، کاملاً با تعریف کلاسیکی که از مکتب اکسپرسیونیسم ارائه می‌شود انطباق دارد. اکسپرسیونیسم داستانهای مصور کاملاً وارد تناقضات میان آرزوهای انسانی و شیوه زندگی که از سوی تکنولوژی زمان بر او تحمیل می‌شود، شده

در آستانه پایان قرن بزرگی هستیم. قرن بیستم آخرین ابداعات خود را که تعدادشان نیز بسیار زیاد می‌باشد گرد هم آورده به «دنیای جدیدی»^(۱) وارد می‌کند که در آن همه چیز برای بارور ساختن آنها مهیا می‌باشد: سرمایه‌ها، پراکماتیسیم، و اندیویدوئالیسم، همگی عناصر مناسبی هستند که هر چیز جدیدی را تحت‌الشعاع قرار می‌دهند. رهایی از معضل بردگی، پیروزی سرخپوستان آمریکا، اشاعه شبکه عظیم راه‌آهن به سرزمین‌های ناشناخته، زندگی گاوچرانان، مهاجرت‌های دسته جمعی در داخل و به خارج از کشور، همگی بحرانهای روبه‌رشدی هستند که با قرار گرفتن در کنار یکدیگر افسانه غنی و بدیع این قرن را می‌سازند. در جریان سیر تکاملی قرن، نوآوری و میتولوژی به یکدیگر آمیخته، منشاء پیدایش پدیده‌هایی می‌شوند که در میان آنها سینمای خنده دار و داستان مصور «کمیک» اساساً آمریکایی هستند.

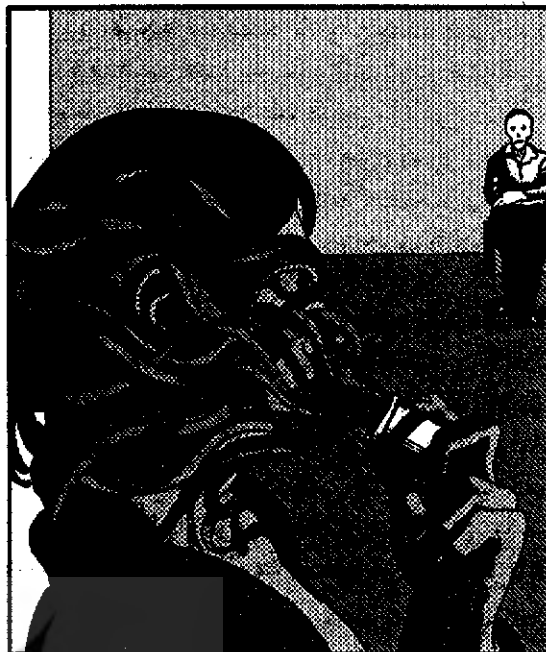
مخاطبین این دو پدیده آمریکایی، نو مهاجرانی هستند که اساساً مردمانی بی‌سواد، فقیر و عمیقاً متأثر از فرهنگ «دنیای قدیم»^(۲) می‌باشند. با پیدایش ماشین چاپ دورانی سریع و تکنیک «طرحهای متحرک»، شکل کمدی جدیدی در هنر شکل می‌گیرد که در حقیقت «دمونولوژی»^(۳) اروپایی را از سر گرفته و نقش آن را ایفا می‌کند. این ارتباط بصری با مخاطبانی که زبان انگلیسی نمی‌دانند، تنها از طریق ترسیم تصاویری خشن و ابتدایی از محیطها، حوادث و قهرمانان باستانی گونه برقرار گشته و با ایجاد جوی خنده‌آور و ملودرام سعی در ایجاد نشاط و رفع کسالت بیننده خود دارد. پرتاب شیرینهای کرمدار به صورت یکدیگر، سقوطهای فوق‌العاده، تعقیب کردنها و دیگر کارهای خنده‌آور صحنه



است. از اینروست که داستان تصویری می‌تواند در کنار دیگر محصولات ارتباطی جمعی که به طور روزانه به تفسیر زندگی آمریکایی می‌پردازند، جایی برای خود پیدا کند؛ محصولاتی چون روزنامه‌های تلخیصی، عناوین درشت صفحه اول نشریات، مجلات دیژن، چکیده مجلات، بسلینوگرامها، تصاویر تلویزیون، دستگاهها و امکاناتی که میزان تلاش انسان را در زندگی کاهش می‌دهند و تولیداتی که برای سود دهی بیشتر به انسان ساخته می‌شوند. داستان مصور نیز همانند اکسپرسیونیسم آلمانی چارچوبی به عنوان معیار به وجود می‌آورد که برای پذیرش سبکهای متعددی که در مقیاسهای ملی به رسمیت شناخته شده‌اند به آن استناد می‌شود.

داستان مصور امروز آئینه انعکاس روابط میان انسان و ماشین، ایده‌ها و گرایشات این عصر، و در آینده وسیله باارزشی خواهد بود که به یاری باستان‌شناسان می‌شتابد. این مسئله کاملاً در مورد داستانهای تصویری

Blondie و Peanuts صدق می‌کند. داستان مصور، زبان مادری گرافیک، شیوه‌ای از انتقال پیام است که واقعیت را در یک واحد متن - تصویر متراکم کرده و جای می‌دهد. زبان را می‌خوانند، در حالیکه فیلم را نگاه می‌کنند و گرافیسیم، تصویرها و استمرار «خوانده می‌شوند»، یعنی می‌توانند به واژه‌های انتزاعی ترجمه گردند که نشان دهنده موقعیتها، اماکن، شخصیتها و گروههای اجتماعی مشخص می‌باشند. در داستان مصور همه چیز دارای مفهوم است. متن همراه تصویر ابهام موجود در آن را از بین می‌برد. هیچگاه تصویر خود متن و یا فقدان آن را شرح نمی‌دهد بلکه این هر دو مکمل یکدیگر بوده و به کمک یکدیگر یک داستان کامل را تعریف می‌کنند. از اینروست که داستان مصور، نظم، ادبیات، ادبیات جمعی و بالاخره نوعی زبان محلی شمرده می‌شود که به چاپ می‌رسد. در داستان مصور هیچ اثری از جذابیت بصری هنر نقاشی دیده نمی‌شود: یک داستان مصور «کمیک»، کاملاً فاقد زیبایی تزئینی بوده و تصاویر تنها کمک می‌کنند



داستان مصور را از هنرهای دیگر متمایز می‌سازد. هنر برای انجام چه کاری؟ پاسخ دادن به این سؤال کار چندان مشکلی نیست: هنر برای احاطه بر واقعیت حیرت‌آوری که ما در آن زندگی می‌کنیم و قابل رویت ساختن آن به شیوه بیانی داستان مصور: سفینه‌ای ماه را فتح می‌کند ولی در کمال تعجب می‌بیند که قبایل دوران نوسنگی در آن سکنی گزیده‌اند.

● تجربیاتی در زمینه هنر سکانس

از آنجا که در داستان تصویری پویایی هنرهای بصری و غیر بصری درهم می‌آمیزند، می‌توان گفت هنرمندانی که در این زمینه کار می‌کنند از شیوه بیانی جدیدی برخوردار می‌باشند. با وجود آنکه درباره طبیعت هنر، اهداف و نقش آن نظریات بسیار گوناگونی می‌تواند وجود داشته باشد، می‌توان کل ساختار آن را به دو دسته هنرهای بصری - نقاشی، گرافیک، مجسمه سازی و معماری - و هنرهای غیر بصری - موسیقی، ادبیات، تئاتر، شعر و

تا حالتی از ناخودآگاهی و بی‌واسطگی به کلامها ببخشند. با شکل‌گیری نهضت داستان مصور در اروپا و سطوح مختلف و ابعاد گسترده مطالعاتی که طی سالهای اخیر بر روی آن انجام می‌شود، فرصت مناسبی برای خواننده داستان مصور فراهم می‌آید تا برای اولین بار آن را «بیند»؛ به عنوان مثال می‌توان اصول اخلاقی افرادی چون «رود گلدبرگ» (R.GOLDBERG) را در شیوه کار «بروگل» (BREUGHEL)، «بوش» (BOSCH)، فوتوریست‌ها، سوررئالیست‌ها و اکسپرسیونیست‌ها دید.

مطالعه داستان تصویری از نقطه نظر رابطه‌ای که با دیگر هنرهای بصری دارد، در فرصت کنونی برای ما مقدور نیست. در این جا قصد ما بر آنست که داستان تصویری را به عنوان یک فرم هنری که از ویژگیهای ذاتی خاصی برخوردار است، مورد بررسی قرار دهیم؛ ویژگیهایی چون پویایی، نشاط، نوآوری، شیوه‌های نمایشی چند تصویری، دیژن، زمان، تکه تکه شدن و وجهه افراطی ویژگی خاصی که

مورد آنچه بیننده خواهد دید و آنچه شنونده خواهد شنید تصمیم می‌گیرد، البته زمان دیدن و شنیدن را نیز خود او تعیین می‌کند. هنر فضایی (گروه اول) از نقطه زمانی صفر، از لحظه سکون، آغاز می‌شود. در هنر غیر بصری هر لحظه توسط لحظه بعدی به نابودی کشیده می‌شود. در یک سمفونی، یک نمایشنامه تئاتر، یک فیلم و یا یک باله، درک کل صحنه‌ها در یک لحظه و با یک نگاه میسر نمی‌باشد. در این نوع تصاویر برای دستیابی به یک درک کلی، باید مغز به کمک حافظه تصاویر متعدد و مجزایی را که چشم انسان لحظه به لحظه می‌بیند، گرد هم آورد؛ بدین ترتیب غیر بصرها نیز با بصر دیده می‌شوند.

هنرمندی که داستان تصویری خلق

رقص - تقسیم کرد. در گروه اول، فرم و شیوه کار بر ویژگی فضا استوار بوده و در تعریف، از محدوده خاصی برخوردار می‌باشد که تلاش خالق این نوع آثار همواره در راه نزدیکی به آن صرف می‌شود. حال این فضا چه دو بعدی باشد چه سه بعدی، کل تصویر در یک آن و در یک نگاه به چشم می‌آیند.

در هنرهای غیر بصری اساس کار بر عنصر تعیین کننده دیگری به نام زمان استوار است. البته باید توجه داشت که در برخی از اشکال هنرهای غیر بصری نمایشی، مانند رقص، برخی از جنبه‌های ویژگی فضا نیز نقش دارند. هنرمندی که در زمینه هنرهای بصری کار می‌کند در جریان خلق اثر خود با عنصر زمان ارتباط دارد ولی ویژگی فضا هیچ نقشی در کار او ندارد. او هنرمندی است که به تنهایی در





مسئله در مورد داستان مصور، به ویژه در داستانهای مصور اکشن و حادثه جویی، که در آنها هر مستطیل حاوی معنای مشخصی می‌باشد نیز صادق است. در داستان تصویری اهمیت ریتم داستان، که ماحصل حذف بخشهای حد فاصل میان دو تصویر و یا دو مستطیل می‌باشد، بسیار بیشتر از طراحی تصاویر کشیده شده می‌باشد. ولی در مورد دیزز آنچه در حد فاصل میان مستطیل‌ها می‌گذرد و محتوای خود مستطیل‌ها از اهمیت یکسانی برخوردار می‌باشند. بدیهی است که با وفور تصاویر حذفی در حد فاصل کارها، تا اندازه زیادی از جذابیت داستان تصویری و فیلم کاسته می‌شود. به علاوه ویژگی ارتباط محتوایی میان هر یک از مستطیلها با مستطیل بعدی خود از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. شیوه کادر بندی و گزینش لحظه‌های برتر در روند داستان اساس کار کتابهای کمیک را می‌سازد، در حالیکه در سکانسهای خنده دار چنین اهمیتی احساس نمی‌شود.

در سینما، کمدین‌هایی چون «چاپلین» (CHAPLIN)، «کیتون» (KEATON) و «لانگدون» (LANGDON) از کادر بندی خنثی در کار خود استفاده می‌کنند، در حالیکه

می‌کند می‌تواند لحظه حال را در زمان به عقب و جلو ببرد. در تعریف، داستان تصویری کنترل زمان در داستان هنرمند خالق آن می‌باشد. او می‌تواند داستان را لحظه به لحظه تعریف کند، از بعضی لحظه‌ها و صحنه‌ها صرف نظر کند و یا اینکه حرکت زمان را کاملاً متوقف کند. هنرمند می‌تواند در طی داستان تغییر عقیده دهد، به خواننده خود فرصت تنفس دهد، یک فضا را حفظ کند، متعجب سازد و یا اینکه نابود سازد و بالاخره هنرمند تصویرگر داستان تصویری می‌تواند کاری را انجام دهد که هیچ نقاشی پیش از او انجام نداده است: هیچ گاه، هیچ نقاشی درگیر آغاز، پایان و توالی دیزتیک، آن هم تنها به وسیله تصویر، نبوده است.

● فیلم و داستان مصور

سحرآمیزترین نقطه جهان هستی نوک مدادی است که با سطح کاغذ تماس پیدا می‌کند، چرا که به دنبال آن هنرمند بر اساس تمایلات خود دست به کار آفرینش می‌زند.

■ اصل تداوم داستان یک فیلم در فضای خالی میان تصاویر آن نهفته است. این



مصور (DICK TRACY) اثر «جستر گلد»
 (CH.GOULD) به کرات از این شیوه کار
 استفاده شده است، شخص من عمیقاً این
 داستان مصور را تحسین می‌نمایم. بعد از
 دیدن اثر «ناکجا آباد»، «دولفین سیرینگ»
 (D.SEYRIG)، «ژیورژیو آلبرتازی»
 (G.ALBERTAZZI) و من دریافتیم که همگی
 شدیداً شیفته «ماندراک جادوگر» شده‌ایم.
 دیالوگهای جذاب «لی فالک» (L.FALK) و
 تصاویر باشکوه «فیل داوینز» (F.DAVIS)،
 همراه با شخصیت‌های بسیار خشک و غیر

هنرمندی چون «جری لوئیس» (J.LEWIS)
 کارهای خنده‌دار خود را با استفاده از
 کادربندی و حرکت دوربین انجام می‌دهد.
 محبوبیت فراوان این هنرپیشه آمریکایی،
 در فرانسه، در گرو همین شیوه کار اوست.
 ■ بارها اتفاق می‌افتد که از تصاویر
 داستانهای تصویری من مستقیماً در جای
 دیگری استفاده شود. اگر چه اینکار در نظر
 من نابخردی است ولی با آن موافق هستم.
 پلان سنگین دلست در «جنگ پایان یافته»
 است» یک نمونه از این کار است. در داستان



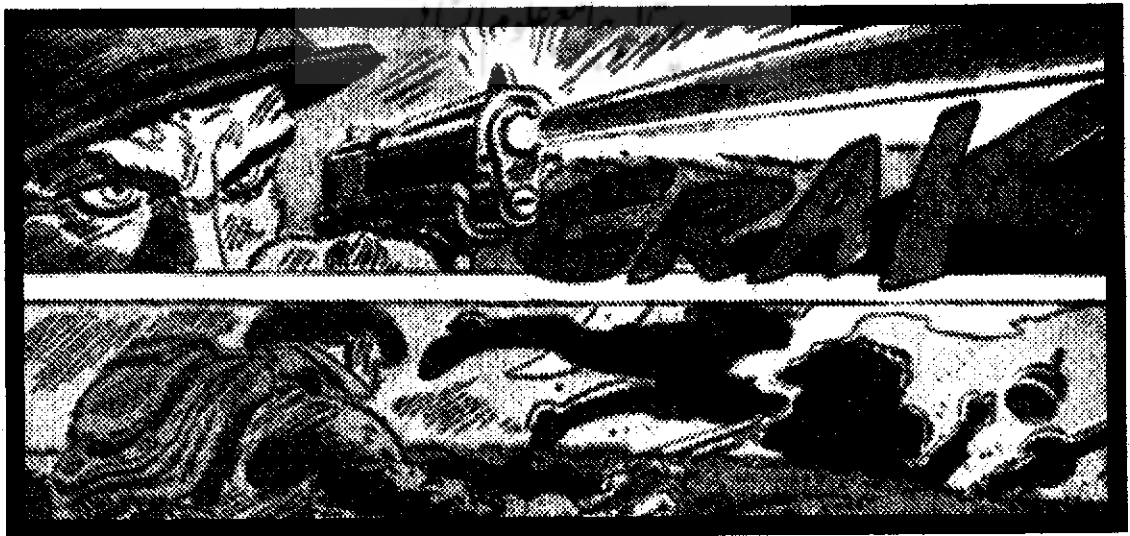


داستان مصور *CORRIERE DEI PICCOLI* استفاده می‌کند. داستان فیلمهای *Satyrcon* و *Flabs Gordon* با یک اتفاق هیجان‌انگیز شروع شده، ادامه پیدا می‌کند و در پایان، با یک جمله یک فعلی، معادل جمله «دنباله دارد» در داستان تصویری، تمام می‌شود. اولین قسمت اثر فیلم *Clowns* به منزله تقدیر و تجلیلی است که از *Little Nemo* اثر *MCCAY* به عمل می‌آید.

■ «منتسکیو» گفته است: خالقان صنایع - ادبیات، شعر... - خواهرانی

قابل انعطاف آن، در ترکیب با یکدیگر پلی برای برقراری ارتباط می‌سازند. بدین ترتیب، ترکیب فضای تصنعی، فرمالیست، تخیلی و زیبایی «ماندراک» با عشقی ساده، از نسخ علاقه‌ای که من به مردم دارم، آن هم در شکلی عامیانه، کاری آسان و شاید هم پیچیده می‌باشد. کاملاً روشن است که شیوه نوشتن دیالوگها بر روی هم در «موریل»، از «میلتون کانیف» (M.CANIFF) و «چستر گلد» اقتباس شده است.

■ هنگامی که منتقدین در اظهار نظر درباره یک فیلم آن را به داستان مصور شبیه می‌دانند، عموماً می‌خواهند بگویند که اکشن فیلم مورد نظر کند بوده و شخصیت‌های آن از جای دیگری اقتباس شده‌اند. در فیلم‌های *THE Magnificent Ambersons* و «همشهری کین» *Citizen Kane* اثر «اورسون ولز» (O.WELLES) به دلیل استفاده از تکنیک «بیشترین وسعت دید ممکن» تأثیر داستان تصویری بر فیلم کاملاً مشهود است. «فدریکو فلینی» (F.FELLINI) که پیشتر سناریست برخی از «فومتی»‌های (Fumetti) ایتالیایی بوده است، بیشتر به داستانهای تصویری دنباله دار علاقمند است. وی در دکورسازی فیلم *Giulietta degli Spiriti* از تصاویر



هستند که در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند. ولی در مورد فیلم و داستان تصویری باید گفت: هر چند که این دو شکل تصویرگری با هم خواهر باشند ولی به یکدیگر شبیه نیستند. «کریس مارکر» (CH.MARKER) که علاقه بسیاری به داستان تصویری دارد، در فیلم «اسکله» برای ایجاد احساس حرکت به جای استفاده از نوعی خطا می‌دید که با

THEN, WITH SPLIT-SECOND TIMING, THE BATMAN DRIVES HIMSELF IN AND AROUND THE FELINE FURY...



...AND INSIDE THE RANGE OF THE RAKING CLAWS, THE BATMAN BEGINS TO FORCE HIS ELBOW FORWARD. LINTY



جزئیات بیهوده پرهیز می‌کند در حالیکه انجام چنین کاری در ساخت یک فیلم از محالات است. در یک داستان مصور خوب باید خواننده بیشترین مشارکت فکری و ذهنی را با روایت داستان داشته باشد.

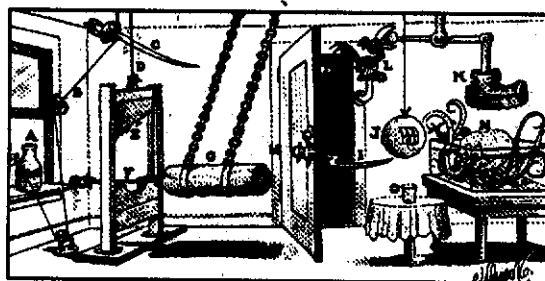
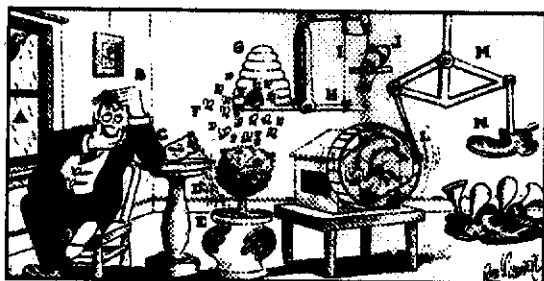


قیمت مناسب هم تمام می‌شود - مانند حرکت قایقها بر روی تابلویی از «بروگل» در فیلم مستندی که من چندی پیش دیدم - از یک سری Stills استفاده می‌کند. به علاوه در این فیلم «مارکر»، برای ایجاد هیجان از انیمیشن تکه‌تکه استفاده شده است. از سوی دیگر، در داستانهای تصویری «گیدو کرپاکس» (G. CREPAX) که از تعداد کثیری مستطیل ناهم شکل و بسیار تکه‌تکه تشکیل شده‌اند، تنظیم تصاویر دقیقاً به صورتی انجام شده است که تنها می‌توانند بر روی یک صفحه به چاپ برسند، به عبارت دیگر به هیچ وجه قابل پیاده شدن بر روی فیلم نیستند. اگرچه «کرپاکس» در مقام توجیه و توضیح خلق آثار خود، عشق فراوانش را نسبت به سینما انگیزه اصلی می‌داند، ولی آنچه او در آثار خود می‌آفریند از میل به سینما نشأت نمی‌گیرند بلکه ریشه در شخصیت قوی او دارند. «کرپاکس» در داستانهای مصور خود از پرداختن به





AT A
SIGNAL FROM
ONE-TUSK, THE
HOWLING TUSK-MEN
DRAG FLASH TOWARD
A HUGE FIRE! -----



بر پرداختن به مسائل فلسفی در فرمهای ساده و پیش پا افتاده، و همچنین توانایی خاص آن در توالی و انسجام بیان، مواردی هستند که بیشتر مورد تأکید بوده‌اند.

تأثیر داستان مصور بر هنرهای کاربردی کمتر مورد توجه و مطالعه قرار گرفته است. علت این امر را می‌توان تا اندازه‌ای در عدم سهولت تشخیص این تأثیر، و همچنین در عدم علاقه منتقدین در پرداختن به هنرهای کاربردی جستجو کرد. به نظر هنرمندان گرافیکست یکی از تحریک‌آمیزترین جنبه‌های تأثیری داستان مصور بر نقاشی، در جا به جایی ویژگیهای بالقوه روایتی و زمانی داستان تصویری نهفته است.

خواننده یک کتاب و یا یک مجله با ورق زدن صفحات به تجربه‌ای واقعی از زمان دست می‌یابد، بنابراین می‌توان گفت کتابها و مجلات وسیله‌هایی هستند که در اکتشاف و شناخت زمان به ما کمک می‌کنند. به خوبی می‌دانیم که یکی از شیوه‌های قدیمی برای نشان دادن گذر زمان در سینما، افتادن برگهای تقویم می‌باشد. اغلب اوقات در تنظیم صفحات مجلات باید سعی شود تا خواننده در جریان ورق زدن بسیار، میل خود را نسبت به خواندن آن از دست ندهد. بدون شک ارزیابی میزان تأثیر داستان مصور و سکانسهای تصویری آن بر روی درک ما از زمان بسیار مشکل است، به علاوه می‌دانیم که تأثیر آن بر روی مجموعه واژگان هنرمندان طراح نیز خارج از شمار است.



● داستان مصور، تبلیغات و تصویرسازی

تاریخ نگاران هنر معاصر بارها به تأثیر داستان مصور بر نقاشی سالهای شصت اشاره داشته‌اند. در این میان ادعاهای مصرانه داستان تصویری مبنی

۱- دنیای جدید: آمریکا

۲- دنیای قدیم: اروپا، آسیا، آفریقا

۳- دمنولوژی (DE MONOLOGIE): مطالعه بر روی شیاطین