

شیوه های قهرمان سازی در بانددسینه ها (با تاکید بر آثار دو کشور فرانسه و بلژیک)^۱

مصطفی گودرزی^۲

یاسمن امامی^۳

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۱/۲۶

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۸/۱۱

چکیده

بانددسینه، به آن دسته از کمیک استریپ‌هایی گفته می‌شود که در کشورهای فرانسوی زبانی چون سوئیس، فرانسه و بلژیک تولید می‌شوند. یکی از مسئولیت‌های خطیر این قالب هنری، قهرمان‌سازی می‌باشد. روش‌های متفاوتی برای این امر در فرهنگ‌های متفاوت در کشورهایی چون آمریکا، ژاپن، فرانسه و بلژیک وجود دارد. پرسش اصلی پژوهش در این راستاست که دو کشور فرانسه و بلژیک - که اصلی‌ترین کشورها در تولید بانددسینه می‌باشند - از چه روش‌هایی جهت خلق قهرمانان خود استفاده می‌کنند و این روش‌ها چه مزایا و مضراتی در طول تاریخ بانددسینه برای آن‌ها داشته‌است؟ هم‌چنین، هدف از این پژوهش، دست یافتن به علل موفقیت و شکست‌های دو کشور نامدار در تولید بانددسینه و خلق قهرمان می‌باشد و ضرورت این امر در کسب تجربه از متخصصان این هنر و صنعت و نهایتاً، به‌کارگیری یافته‌ها در نمونه‌های تولید داخلی و ملی است. بدین جهت تلاش شده، تا با بررسی برخی نظریات در رابطه با شیوه‌های گوناگون قهرمان‌سازی و سپس، مطالعه چند نمونه از موفق‌ترین قهرمانان بانددسینه فرانسوی و بلژیکی به این مهم دست یافته‌شود. فرانسوی‌ها و بلژیکی‌ها، عمدتاً، از قهرمانانی استفاده می‌کنند که از نوع زندگی انسان‌های عادی جامعه چندان فراتر نیستند. نه از نظر قوانین فیزیکی و طبیعی و نه از نظر مسایل ظاهری، اجتماعی، فرهنگی و... بنابراین، ارتباط عمیق و نزدیکی میان مخاطبان و این قهرمانان ایجاد می‌شود و مخاطبان، به‌راحتی، می‌توانند به این شخصیت‌ها اعتماد کرده و آن‌ها را الگوی خود قرار دهند.

واژگان کلیدی: بانددسینه، کمیک استریپ، قهرمان‌سازی، فرانسه، بلژیک

مقدمه:

بانددسینه^۱ معادل فرانسوی واژه کمیک استریپ^۲ می- باشد و به آن دسته از کمیک استریپ‌هایی اطلاق می- شود که در کشورهای فرانسه زبان تولید می-شوند. مشهورترین این آثار -که از اوایل قرن بیستم پا به عرصه هنر و صنعت گذاشتند- متعلق به دو کشور فرانسه و بلژیک می-باشند. در حقیقت، این دو کشور پس از سوئیس از پیشگامان این هنر محسوب می- شوند. نقش این قالب هنری، رفته‌رفته، آن قدر وسیع شد که پس از سینما و تلویزیون، به عنوان هنر نهم نام‌گذاری گردید. این هنر محبوب نیز به نوعی، مانند تلویزیون و سینما نوعی رسانه محسوب می‌شود و وظیفه خطیر انتقال پیام به مخاطب را بر عهده دارد.

همان‌طور که هنر هفتم و هشتم با بیان روایت‌های جذاب و آفریدن قهرمانان فراموش ناشدنی در مسیر انتقال پیام قدم برداشتند، کمیک استریپ نیز به دلیل ویژگی‌های مشابه روایتی و بعضاً، بصری -که با تلویزیون و سینما داشت- در همین جهت حرکت کرد و حتی در برخی موارد، به دلیل خصلت‌های منحصر به فرد از دو هنر پیشین خود نیز پیشی گرفت و گاه، به عنوان الگو و پیش تولید آن‌ها نیز در نظر گرفته شد.

قهرمان‌سازی -که از دیرباز از درون ادبیات سر بر آورده بود- بار دیگر، در رسانه‌های نام‌برده به شکل فراگیرتری پا به عرصه وجود گذاشت. در گذشته، هر ملتی از قهرمانانی که در قالب افسانه، شعر، داستان و... آفریده می‌شد، برخوردار بود؛ همانند رستم برای ایرانیان و آشیل و هراکلس برای یونانیان. اما با گذشت زمان و پیدایش رسانه‌های جدید، این قهرمانان از مرز کشورها عبور کرده و جهان‌گیر شدند و تبدیل به وسیله‌ای برای آشنایی با سایر فرهنگ‌ها و تاثیرپذیری هر چه بیش‌تر از یک‌دیگر گشتند.

پیشینه پژوهش

از میان منابع فارسی‌زبان می‌توان به مقاله «بررسی چگونگی ترویج پگانیسم در فیلم‌های ابرقهرمانی به‌وسیله استریوتایپ‌سازی از رنگ‌ها(طی سال‌های ۱۹۸۹ تا ۲۰۱۲م، با تاکید بر سری فیلم‌های بَت‌مَن)» نوشته زهرا حسین آبادی و مهدی فنائی(۱۳۹۸)، اشاره کرد و در زمینه قهرمان‌سازی در سینما و انیمیشن، میراحمد میراحسان(۱۳۸۱)، مقاله «معنای پنهان قهرمان‌سازی در سینمای غرب» را نوشته است؛ کتاب

«خلق شخصیت‌های ماندگار: راهنمای شخصیت‌پردازی در سینما، تلویزیون و ادبیات داستانی» نوشته لیندا سیگر(۱۳۹۴) نیز از کتاب‌های ترجمه شده در این باب است. و از میان کتاب‌های انگلیسی‌زبان می‌توان به کتاب «بازتاب سایه‌ها: خلق قهرمانان و ضدقهرمانان به یاد ماندنی در سینما و تلویزیون» نوشته جفری هرشبرگ(۲۰۱۵)، اشاره کرد. در زمینه قهرمان‌سازی در کمیک استریپ و بانددسینه نیز می‌توان از کتاب «ابرقهرمانان سیاه، نقطه عطف کمیک‌ها و هواداران‌شان» نوشته جفری براون(۲۰۰۱) نام برد؛ که به مطالعه برخی ابرقهرمانان آمریکایی و روند شکل-گیریشان می‌پردازد. و در میان کتاب‌های فرانسوی زبان می‌توان به کتاب «خلق ابرقهرمان‌های شما» نوشته ژان-مارک لِن(۲۰۰۸)، اشاره کرد که به شرح چگونگی ساختن تعدادی از ابرقهرمانان آمریکایی می-پردازد.

روش پژوهش

روش این پژوهش تحلیلی-توصیفی می‌باشد. بدین منظور، تعدادی از برجسته‌ترین قهرمانان بانددسینه‌ها انتخاب شده و با بررسی محتوایی بانددسینه‌های مربوط به هر یک، به شرح، توصیف و تحلیل این شخصیت‌ها در بستر داستان‌ها پرداخته شده است.

قهرمان کیست و چگونه خلق می‌شود؟

واژه قهرمان در لغت‌نامه دهخدا این‌گونه ترجمه شده- است: «وکیل یا امین دخل و خرج... قایم به کارها و خزانه دار و وکیل و نگهدارنده آنچه در تصرف او هست.» همچنین معنای این واژه در فرهنگ فارسی و فرهنگ معین نیز به ترتیب به این صورت آمده‌است: «قهرمان: پهلوان، دلیر، کارفرما، درعربی به معنی وکیل و امین دخل و خرج می‌گویند.» «پهلوان، دلاور، رئیس، سالار» و در آخر، فرهنگ عمید نیز واژه قهرمان را با این عبارت معنا کرده: «کسی که در ورزش، مبارزه، یا جنگ، موفقیت به دست آورده‌است، پهلوان، وکیل، امین دخل و خرج، نگهدارنده» (URL8)؛ به عبارت ساده‌تر، قهرمان، شخصیت مثبتی است که به دلیل ویژگی‌های منحصر به فردش از آدم-های معمولی تفکیک می‌شود. این ویژگی‌های متمایزکننده، وی را از توانایی کمک‌رسانی به دیگران برخوردار می‌کند؛ و او، به همین دلیل، مورد علاقه و احترام دیگران است. یک قهرمان در ابتدا، وظیفه‌ای برای نجات دیگران ندارد. او از خودگذشتگی کرده و خود را وقف دیگران می‌نماید. اما به مرور، این عمل در

نگاه مردم و حتی در نگاه خود قهرمان تبدیل به یک وظیفه می‌شود و در حوادث بحرانی، انتظار همگان از وی بالا رفته و یک جهان چشم انتظار کمیک‌های اوست.

تاریخ به ما نشان می‌دهد که، وقتی سرزمینی مورد هجوم بیگانگان قرار می‌گیرد، نیاز به قهرمان‌سازی و قهرمان‌پروری در میان مردم احساس می‌شود (لک، ۱۳۸۴: ۶۴). ابرقهرمان‌های مدرن در آغاز جنگ جهانی دوم و دورانی افسرده و غمناک پا به زندگی گذاشتند. آمریکایی‌ها ترسیده بودند و ابرقهرمانان راهی برای آسایش و فرار آن‌ها محسوب می‌شدند. **سوپرمن**^۳ اولین ابرقهرمان بود. او در اولین داستان‌ها با روبات‌ها یا آدم فضایی‌ها نمی‌جنگید؛ بلکه با انسان‌های شروری می‌جنگید که مردم در آن دوران، از آن‌ها نفرت و ترس داشتند. یعنی گانگسترها، سیاستمداران فاسد، فاشیست‌ها و آدم‌های سودجو. بعد از حمله **پرل هاربر**^۴، ابرقهرمانان تبدیل به مسکات‌هایی از تلاش-های جنگی شدند (Knowles, 2007: 3). حتی در ایران هم نمونه‌هایی از این امر در طول تاریخ مشاهده می‌شود.^۵ آغاز قهرمان‌سازی باندسینه‌ها نیز از دوران جنگ جهانی اول با قهرمانی به نام **بکاسین**^۶ آغاز شد. قهرمانی با ویژگی‌هایی متفاوت که در ادامه شرح داده خواهند شد.

قهرمان‌سازی از دیرباز یکی از مولفه‌های ادبیات و هنر جهان محسوب می‌شد. **ولادیمیر پروپ**^۷ به هفت گستره اصلی در حکایت‌ها اشاره می‌کند که عبارتند از:

- ۱) قهرمانی جستجوگر که معمولاً به نتیجه‌ی دلخواهش می‌رسد؛
- ۲) شاهدختی که قهرمان در جستجوی اوست؛
- ۳) پیش‌گو که قهرمان را می‌آزماید و معمولاً یاور است؛
- ۴) یاور و همراه قهرمان است؛
- ۵) فرستنده که قهرمان را به ماموریتی می‌فرستد؛
- ۶) شریر که دشمن قهرمان است و می‌کوشد تا مانع موفقیت او شود؛
- ۷) قهرمان دروغین که خودش را به عنوان قهرمان جا می‌زند (احمدی، ۱۳۷۴: ۳۳۳).

گفتنی است که پروپ این ویژگی‌ها را بر اساس تراژدی‌های کهن یونانی برشمرده است. اسطوره نام دیگر قهرمان است. ابراهیم پورداوود^۸ در رابطه با شیوه اسطوره‌سازی چنین می‌گوید: «یکی از اصول همگانی اسطوره - که بین اقوام جهان، نمونه‌های آن به فراوانی

به چشم می‌خورد- اصل «خودمرکزی» است؛ بدین معنی که همه اقوام، تلاش می‌کنند خود را مرکز جلوه دهند و دیگران را حاشیه. آن‌ها از این رهگذر، خود و داشته‌های خود را نخستین و بهترین معرفی می‌کنند و داشته‌های دیگران را در رده‌های پایین‌تر از آن خود جای می‌دهند... اقوام هرچه از قدمت تاریخی و فرهنگی و گستره جغرافیایی بیش‌تری برخوردار باشند، در این خصوص با جلوه آشکارتری ظاهر می‌شوند... برای نمونه، در اساطیر ایرانی، از **ایرانویچ** (سرزمین اولیه ایرانیان) به عنوان مرکز هفت اقلیم جهان یاد شده است» (محمودزهی، ۱۳۹۴: ۱۷۰).

در این میان، نزدیک به یک قرن است که کمیک-استریپ‌ها، به‌خوبی از عهده قهرمان‌سازی برآمده‌اند؛ با این حال، کشورهای مطرح در تولید کمیک‌استریپ، روش‌های متفاوتی را برای رسیدن به این مهم برگزیده‌اند و صاحب‌نظران در رابطه با ویژگی‌های یک قهرمان نظریات گوناگونی را ارائه داده‌اند. در ادامه، به دو نظریه مهم در قهرمان‌سازی کمیک‌استریپ اشاره خواهیم کرد.

مایک بنتن^۹ معتقد است که یک قهرمان باید لباسی بپوشد که او را از دیگران تفکیک کند. او باید دارای قدرت‌های ویژه‌ای باشد که از طرف خداوند به او اهدا شده‌اند؛ یا از طریق علم و یا در طول سال‌ها با خودپروری به دست آورده‌است. بنتن بر این باور است که شخصیت قهرمان، باید پشت یک ماسک از دوگانگی و هویت رمزآمیز پنهان شود. او باید توسط یک نیروی خصمانه تحریک گردد، تا بتواند در مقابل شیطان بجنگد (Brown, 2001: 148). توضیحات بنتن به شیوه‌ای از قهرمان‌سازی که عمدتاً، مورد علاقه آمریکایی‌هاست، می‌پردازد و شیوه‌های مرسوم دیگر را - که توسط سایرین استفاده می‌شوند- نادیده می‌گیرد. قهرمانان کهن تمدن‌های بزرگی چون ایران، یونان، رم، هند و... نیز چندان فاصله‌ای با ویژگی‌های مورد نظر بنتن ندارند. «در جای جای متون باستانی ایرانی دیده می‌شود که قهرمانان ایرانی (پیامبر، شاه، موبد، پهلوان و...) از نعمت «فره ایرانی» برخوردارند و مادام که به وظایف واقعی خود پایبند باشند، این فره آن‌ها را شکست‌ناپذیر می‌سازد. در اساطیر ایرانی، شخص به کمک قهرمانش، و قهرمانش در سایه فره‌اش بر اهریمن پیروز می‌شود» (محمودزهی، ۱۳۹۴: ۱۷۸).

نظریه دوم متعلق به **میخائیل باختین**^{۱۰} است. وی بر این باور است که: «قهرمان نباید چون کسی که قبلاً، به تکامل رسیده و تغییر نمی‌کند، باشد. باید کسی

باشد که از زندگی درس می‌آموزد» (باختین، ۱۳۸۲: ۲۲۳)؛ باختین معتقد است که یک قهرمان باید صفات منفی و مثبت را به یک نسبت داشته‌باشد (همان). نویسنده، نباید اجازه دهد که جانبداری او از قهرمانان مثبت داستان و دشمنی با شخصیت‌های منفی در اثر برجسته شود (رهگذر، ۱۳۸۵: ۷۰). آشکاری جبهه-گیری نویسنده در داستان، اعتماد خواننده را از بین می‌برد و از نظر باورپذیری ضعیف جلوه می‌کند (همان: ۷۱).

شیوه‌های قهرمان‌سازی بانددسینه‌ها

آغاز قهرمان‌سازی در بانددسینه از کشور فرانسه، در سال ۱۹۰۵ م. با شخصیتی به نام **بکاسین** بود. فرانسه نیز مانند آمریکا و سایر مناطق در آغاز جنگ جهانی دوم، نیاز به یک قهرمان را احساس کرد؛ شیوه قهرمان‌سازی در فرانسه بیش‌تر به نظریه باختین، مبنی بر این که «یک قهرمان نباید از پیش تکامل یافته باشد؛ بلکه باید ویژگی‌های مثبت و منفی را در کنار هم داشته‌باشد و به مرور تربیت شود»، نزدیک است. بدین معنا که در آثار فرانسوی، خبری از ابرقهرمانان نیست. فرانسوی‌ها در طول دوران جنگ به سوپرمن نیاز نداشتند تا در آسمان‌ها اوج گیرد و آن‌ها را از چنگال دشمنان نجات دهد؛ بلکه این مردمان دست به دامان دخترک خدمتکار ساده و سر به هوایی شدند که در ادامه، در مورد وی بیش‌تر توضیح داده خواهد شد.

موسی محمودزهی در این رابطه معتقد است که، جوامع ناتوان با اتکا به نیروهای مافوق انسانی برای خود پشتوانه می‌جویند؛ تا با کمک آن‌ها، عقده‌های حقارتشان را تا حدی بکشایند. این دیدگاه، آن‌ها را آرمان‌گرا می‌کند. حال آن‌که جوامع توانا به اتکای قدرت مادی و زور می‌خواهند مرکز و محور قرار گیرند؛ و این عامل، باعث افزایش خوی استکباری و نقش پدرخواندگی آن‌ها می‌گردد (محمودزهی، ۱۳۹۴: ۱۷۷). این نظریه، تاحدی، در رابطه با کمیک‌های آمریکایی و فرانسوی تطابق و تاحدی نیز مغایرت دارد. آمریکایی‌ها، به‌راستی، مردمانی رویاپرداز هستند و فروش بالای کمیک‌های ابرقهرمانی، یکی از شواهد این امر است؛ اما مردمان فرانسه واقع‌گراتر می‌باشند؛ و عمدتاً، احساس نیاز به موجودی با توانایی مافوق انسانی را ندارند. اما نمی‌توان گفت که آمریکایی‌ها، به علت رویاپردازی دچار ضعف گشته و این مساله آن‌ها را محکوم به شکست می‌کند. چرا که قدرت و استکبار

جهانی آن‌ها چیزی نیست که بر کسی پوشیده‌باشد. اما می‌توان این امر را از این منظر نگاه کرد که، کمیک‌ها و قهرمانانشان مصرف‌کننده‌های مشخصی دارند و این مصرف‌کننده‌ها در حقیقت توده مردم می‌باشند. هم‌چنین، بسیاری از تولیدکنندگان این آثار در واقع، تولیدکنندگان اندیشه‌ای هستند که با استفاده از این رسانه، خط مشخصی را به توده جامعه منتقل می‌کنند. آمریکایی‌ها، این خط مشی را با ابرقهرمان‌ها می‌سازند و فرانسوی‌ها، با قهرمانانی ساده و برآمده از توده آحاد مردم.

هر کدام از این روش‌ها فواید و ضررهایی دارند. در یک اسطوره خودمرکزی، شخص با پدیده اسطوره‌ای رابطه-ای نزدیک پیدا می‌کند و وجود خود را در آن متجلی می‌بیند. یک نوجوان آمریکایی با دیدن فیلم سوپرمن، وجود آن شخصیت را در خود حس می‌کند و به آن رنگ و روی حقیقت می‌بخشد؛ و یا یک سیستانی با تصویری از رستم، وجود او را در خود احساس کرده و به او حقیقت می‌بخشد (همان). اما در شیوه دوم، قهرمان از نظر توانایی‌ها باید در شرایط اگر نه کاملاً یک‌سان، اما لاقلاً نزدیک با شخص، دارای قابلیت تاثیرپذیری و پیروی باشد (رهگذر، ۱۳۸۵: ۷۲). رهگذر، بر این باور است که در این روش اگر برای مثال، قدیسان دینی فوق بشر باشند، نمی‌توانند الگویی قابل حصول برای انسان‌ها در نظر گرفته شوند (همان) در ادامه، به شرح تعدادی از قهرمانان مشهور و موفق در بانددسینه‌های فرانسوی و بلژیکی می‌پردازیم.

۱. بکاسین



تصویر ۱- بانددسینه بکاسین (URL).

بکاسین، نام بانددسینه‌ای است که در سال ۱۹۰۵م، اولین بار در نشریه‌ای با نام **لَ سَمِن دُ سوزِت**^{۱۱} به نویسندگی **ژکلین دُ ریویر**^{۱۲} و تصویرگری **ژوزف پینگن**^{۱۳} در کشور فرانسه به چاپ رسید؛ یعنی نه سال قبل از جنگ جهانی اول. البته، گفتنی است که این بانددسینه تا سال ۱۹۱۳م، دست و پا شکسته جلو می‌رفت و از زمان شروع جنگ بود که تازه شکل مشخص و پذیرفته‌شده‌ای به خود گرفت (URL13).

بکاسین، در حقیقت، اولین زن قهرمان کمیک‌استریپ در طول تاریخ محسوب می‌شود و شاهکارهای او در طول جنگ جهانی اول موجب تقویت روحیه مردم فرانسه شده‌است. بسیاری از مفسران فرهنگی آن زمان از بکاسین، به عنوان اثری کودکانه - که هم ارز آثار **پروست**^{۱۴} می‌باشد - نام می‌بردند. هرچند که به‌طور هم‌زمان این مجموعه، **خار چشم رژیم نازی** به حساب می‌آمد (Ibid). بکاسین، بیش از هر داستانی بر اساس ویژگی‌های خاص فرانسوی‌ها نوشته شده است. او دختری کندذهن، روستایی و دوست‌داشتنی است که زادگاهش، برتانی^{۱۵} را به قصد کار در یک خانواده اشرافی در پاریس ترک می‌کند. برخورد رفتارهای ساده روستایی او با پیچیدگی زندگی شهری پاریسی-ها، صحنه‌های جذابی را در طول داستان به‌وجود می‌آورد (6: Screech, 2005). در حقیقت، بکاسین، یک نام مستعار است و نام اصلی این دخترک، **آناتیک لاپورنز**^{۱۶} می‌باشد (URL3). بکاسین، نام یک پرنده است که توسط عمومی او به دلیل شباهت بینی دخترک به منقار آن پرنده انتخاب شده‌است. البته، این واژه در زبان فرانسه به معنای احمق می‌باشد.

بکاسین در ابتدا، در هیبت یک آدم احمق و ساده‌لوح تصویر می‌شد. یک روستایی طرفدار رژیم سابق، که کاملاً وفادار است، حتی اگر صلاحیتی در آن دیده نمی‌شود. به مرور، این شخصیت و داستان‌هایش عمق بیش‌تری پیدا کردند؛ تا این‌که تبدیل به یک قهرمان واقعی شد (URL13). بکاسین، نماد تمام عیار یک قهرمان فرانسوی است. فردی برآمده از جامعه، فاقد نیروهای خارق‌العاده و حتی با سطح هوشی پایین‌تر از افراد معمولی. آن‌چه در مورد بکاسین، مورد ستایش قرار می‌گیرد، همین سادگی و شفافیت اوست. ویژگی که به مرور زمان، او را به خوبی، در دل‌ها جا می‌کند و از او شخصیتی قابل اعتماد می‌سازد. همین اعتماد بود که این اجازه را به بکاسین داد، تا با شروع جنگ جهانی اول تبدیل به قهرمان یک ملت شود؛ به جنگ

برود؛ از سربازان پرستاری کند؛ اولین عکاس جنگی و اولین خلبان زن شود و... ویژگی که به مرور زمان به بکاسین اضافه شد، وطن-پرستی بود؛ که خیلی ظریف به آن اشاره می‌شد و این یکی از معدود اشارات بانددسینه‌ها به جنگ در ابتدای جنگ جهانی اول بود. نویسنده، بر خلاف سایر کمیک-استریپ‌های دوراننش - که تمام تلاششان برای تبدیل شدن به آثاری پروپاگاندا^{۱۷} بود- هیچ گرایشی به این سمت و سو نداشت؛ و تنها اشارات ظریفی علیه بروکراسی نظامی می‌کرد. اما وقتی اوضاع جنگ به گونه‌ای شده بود که نوجوانان نیز خود درگیر این شرایط شدند و شاهد کمبود غذا و کالا و سلسله مرگ-های اطرافیان‌شان بودند، ناشر نیز ناچار شد، به این موضوع تن دهد. به همین منظور، داستان بکاسین ش ل تورک^{۱۸} در سال ۱۹۱۹م، منتشر شد. در این بانددسینه، دیوهای گاز خردل، بمباران هوایی و مانورهای زیردریایی‌های آلمانی در مدیترانه به تصویر کشیده شدند. البته، هم‌چنان طنز در این داستان‌ها به چشم می‌خورد و عمدتاً، هم شوخی‌ها در مورد دولت جمهوری و بی‌کفایتی کارمندان آن بود (URL13). درست در زمانی که ادبیات پروپاگاندا فرانسه بر این نکته تمرکز داشت که زنان نیز باید سهم خود را در جنگ بپردازند، داستان‌های بکاسین به این سمت رفت، که این قهرمان زن را وارد جنگ کند. بکاسین آن‌جاست، تا به مردم اطمینان خاطر دهد، آموزش‌هایی به کودکان بدهد و همراه با طنز کمی از سختی آن روزها بکاهد (Tholas-Disset&A.Ritzenhoff, 2015: 2)؛ تا پیش از بکاسین و حتی پس از آن، نوعی نگاه جنسیتی در کتاب‌های کودکان نسبت به دختران و زنان به چشم می‌خورد. «در کتاب‌های کودکان تبعیض‌های جنسیتی علیه دختران در ابعاد کیفی و کمی صورت می‌گیرد. در بعد کیفی، می‌توان به نقش ضعیف و نیازمند حمایت دختران، در مقابل نقش‌های مستقل و متکی به خود پسران اشاره کرد. هم‌چنین، می‌توان به قهرمان‌سازی از جنس پسر، که در اغلب داستان‌ها شاهد آن هستیم، در مقابل نقش‌های ضعیف و منفعل دختران اشاره کرد» (نوروزی، ۱۳۹۵: ۲۴۸). به گفته رقیه نوروزی، حتی نویسندگان زن نیز قهرمانان خود را از میان مردان انتخاب می‌کنند و شاید علت این باشد که آن‌ها، شرط موفق شدن در جامعه را مرد بودن یا در خدمت مردان بودن می‌دانند (همان). بکاسین، یک قهرمان زن واقعی بود. او نه به مردان، بلکه به مردم خدمت می‌کرد. او دختری

۲. تن تن



تصویر ۲- بانددسینه تن تن (URL7).

جورج رمی^{۱۹} با نام مستعار **هرژه**^{۲۰} با یک خبرنگار به نام **تن تن**، صحنه را منفجر کرد. تن تن، در داستان- هایش، یا اتفاق‌های سیاسی، اجتماعی، علمی و غیره را هدف قرار می‌داد و یا به سراغ بخشی از تاریخ آمیخته به ماجراجویی می‌رفت و مخاطبان خود را سرگرم یا بهتر است بگوییم درگیر می‌کرد (رزاقی، ۱۳۸۶ الف: ۶۳). تن تن، پسر جوان خبرنگاری است با پوششی شبیه به لباس‌های جوانان اروپایی اوایل قرن بیستم^{۲۱} که به همراه سگ سفید رنگش **میلو**^{۲۲} به کشورهای گوناگونی سفر می‌کند و به دنبال کشف معماها می- گردد. شخصیتی که از تن تن در ابتدا، به نمایش گذاشته می‌شود، پسری با ظاهری معمولی، اما هوش زیاد است. شخصیتی کاملاً ملموس که به راحتی، می- توان نمونه بیرونی در جامعه برایش پیدا کرد. او عاشق ماجراجویی، صادق، ساده و دوست‌داشتنی است. تن تن با وسایلی مدرن پا به کشورهای مختلف می- گذارد. او موجودی خارق‌العاده است که خلبانی، کشتی‌رانی، اتومبیل‌رانی، موشک‌سواری و فضاپیمایی را می‌داند. در عین حال او به دلیل آشنایی با زبان همه مردم دنیا، یکی از مبلغان استعمار نو است (شجاعی- طباطبایی، ۱۳۸۶: ۷۲). بنابر این تعریف، بلژیکی‌ها نیز همانند آمریکایی‌ها نسبت به خلق موجودات فراواقعی چندان بی‌رغبت نیستند. اما مرز مشخصی میان این نوع از قهرمانان در کمیک‌استریپ‌ها و بانددسینه‌ها

ساده‌دل بود که برخلاف ابرقهرمانان آمریکایی -که سال‌ها پس از او متولد شدند- بدون استفاده از زیبایی- های جسمی خود توجه همگان را جلب کرد و تبدیل به الگویی برای پیروی مردم شد. یک ابرقهرمان زن آمریکایی، قادر به انجام امور پرقدرتی است که در واقعیت، معمولاً نمی‌تواند انجام دهد (S. Robinson, 2004: IX). اما بکاسین، برای قهرمان شدن نیاز به قدرتی شبیه به قدرت مردان نداشت. او به خاطر ویژگی‌های انسانی خود تبدیل به یک قهرمان شد و این نقطه اوج موفقیت در قهرمان- سازی است.

بیش‌تر داستان‌های بکاسین در آن زمان، بیانگر نقش زنان در جنگ و به دست گرفتن امور در غیاب مردان بود. زنانی که علاوه بر نگهداری فرزندانشان، باید کارهای مردان را نیز برعهده می‌گرفتند. بکاسین شغل- های مردانه بسیاری را انجام می‌داد؛ ریاست ایستگاه قطار، حراست راه‌آهن، سرباز پیاده و ... او در زمانی که خدمتکار بود، پس از شروع جنگ دایما خود را سرزنش می‌کرد و خود را «مادرخوانده دوران جنگ» می‌نامید. به همین خاطر، به سوی جنگ شتافت و از آن پس، دیگر آن دخترک خدمت‌کار قبل نبود (Tholas-Disset&A.Ritzenhoff, 2015: 2). انجام کارهای مردانه بسیار متفاوت از نوع مردانه بودن ابرقهرمانان آمریکایی است. بکاسین، داستانی واقع‌گرا بود؛ به همین خاطر به آن دسته از اموری می‌پرداخت، که شاید انجام آن‌ها در جامعه آن روز فرانسه غیرمعمول بود؛ اما اموری فراتر از ویژگی‌های زنان نبود و در حقیقت، امری قابل دسترس برای زنان و دخترانی بود که مخاطب بانددسینه‌های بکاسین بودند.

پس از جنگ، شخصیت بکاسین دوباره تغییر کرد. او حالا تبدیل به یک همدم وفادار و فداکار شده بود. بکاسین جدید یک پرستار، دایه و مدیر بود. در این میان، تلاش‌های بسیاری صورت گرفت، تا زندگی زنان حاضر در داستان‌های بکاسین را همانند زنان روز جامعه کنند. نویسندگان عمده، بسیاری از جنبه‌های زندگی دورانش را در تک‌تک داستان‌ها لحاظ می‌کرد و این در حالی بود که سایر نشریات کودکان در آن دوره، بیش‌تر تمرکزشان روی مفاهیمی چون وطن‌پرستی، استعمارگرایی و تکالیف دینی بود. آن‌ها ادعا می‌کردند که، موضوعاتشان را صرفاً جهت سلاقی متفاوت انتخاب می‌کنند؛ اما در حقیقت، در حال طرفداری از رژیم نازی در فرانسه بودند؛ اما بکاسین به تنهایی از این جریانات روی گرداند (URL13) (تصویر ۱).

وجود دارد. آمریکایی‌ها فراواقعی بودن را به حد افراط و تخیلات غیرقابل دسترس جلو می‌برند؛ اما بلژیکی‌ها تنها تا جایی پیش می‌روند که فراواقعی بودن برای مخاطبان تبدیل به یک آرزوی قابل تامل شود. برای مثال، شاید هر نوجوانی آرزوی اسپایدرمن^{۲۳} بودن را داشته‌باشد؛ اما از همان ابتدا، برای او واضح است که دست یافتن به چنین آرزویی از محالات است. اما رویای دست یافتن به تن‌تن، چندان دور از واقعیت نیست. شاید نتوان مثل تن‌تن در تمام مواقع، نجات دهنده بود، اما می‌توان به بخشی از نجات‌دهندگی‌های این قهرمان دست پیدا کرد. به عبارت ساده‌تر، این قهرمان قابل دسترس است و هر نوجوانی می‌تواند تبدیل به اشل کوچکی از تن‌تن شود. حتی می‌توان در مدل مو، لباس و دیگر خصوصیات ظاهری بسیار به او نزدیک شد. حال آن‌که ظاهر قهرمانان آمریکایی، مانند باطن‌شان تنها در مواقع خاص، مانند جشن هالووین کاربرد دارند!

همان‌طور که پیش‌تر نیز گفته‌شد، یکی از ویژگی‌های یک قهرمان به خصوص، برای سنین پایین در داشتن خصوصیات ملموس و نزدیک به مخاطب می‌باشد و قهرمانان بلژیکی به خوبی، از این اصل پیروی می‌کنند؛ و این امر موجب می‌شود که این قهرمانان بتوانند به راحتی، در تاریخ حرکت کنند و با مسایل روز جامعه و جهان همگام باشند و به وسیله‌ای برای فرهنگ‌سازی در جامعه و انتقال پیام‌ها و ایدئولوژی‌های خاص به مخاطبان تبدیل شوند.

برای مثال در مجموعه تن‌تن، نوع خاصی از اندیشه خیلی ظریف به اذهان بکر کودکان و نوجوانان وارد می‌شود. به‌طور مثال، تن‌تن برای هر نژاد و ملیتی یک نسخه می‌پیچد و در ذهن مخاطب یک کلیشه دل‌خواه از اعراب، چینی‌ها، آفریقایی‌ها و حتی آمریکایی‌ها درست می‌کند. در این مجموعه، سیاه‌پوستان هیچ‌گاه، در جایگاه یک شخصیت درجه اول قرار نمی‌گیرند و بیش‌تر در قالب یک نوکر برای سفیدپوستان ظاهر می‌شوند. اعراب، جماعتی بدوی تصویر می‌شوند. آن‌ها حتی اگر در یک کاخ مجلل هم باشند، باز در وسط سالن پذیرایی چادر و خیمه برپا می‌کنند و مهم‌ترین دلیل تحمل کردن آن‌ها از سوی اروپایی‌ها، این است که روی چاه‌های نفت خوابیده‌اند. آمریکایی‌ها نیز به دو دسته تقسیم می‌شوند؛ یا متمدن و شهرنشین هستند و یا دهاتی و گاوچران. اگر متمدن باشند، احتمالاً، گانگستر و خلاف‌کاری تحت فرماندهی رهبر جنایتکاران آمریکا، آل کاپن،^{۲۴}

هستند و اگر در شهرهای کوچک غرب آمریکا به سر می‌برند، نقش یک کابوی دردسرساز را باید بازی - کنند. سرخ‌پوستان، گروهی وحشی، خرافاتی و مرعوب فناوری‌های جدید هستند و اگر فرهنگی داشته‌باشند، در راستای خون‌ریزی و قربانی کردن اسرا می‌باشد(رزاقی، ۱۳۸۶: ۶۳). کشورهای آمریکای لاتین، مردم بیکاری هستند که کاری جز کودتا کردن بر علیه یک‌دیگر بلد نیستند. کشورهای بلوک شرقی - که نام مستقیمی از آن‌ها برده نمی‌شود- دایما، درگیر جنگ سرد با غرب هستند و جاسوسان خود را برای دزدیدن تکنولوژی غربی اعزام می‌کنند. هندی‌ها یا مهاراجه‌ها،^{۲۵} با ادب و مهمان‌نوازند و یا راهبان اشاعه- دهنده خرافات و یا ملتی گاوپرست که هر چیز و هر کسی را برای گاوهایشان قربانی می‌کنند. چینی‌ها، به‌دنبال قاچاق مواد مخدر هستند و اگر آدم خوبی در آن‌ها پیدا شود، در مرتبه‌ای پایین‌تر از قهرمان داستان قرار می‌گیرد؛ و اما مردم اروپای غربی، انسان‌هایی با شعور بالا، متمدن، صلح طلب، مودب و پیشرفته هستند؛ که به ندرت از هر هزار نفر، یک آدم ناجور در آن‌ها یافت می‌شود. به ویژه، اگر بلژیکی باشند(همان: ۶۵).

تن‌تن، هیچ‌گاه، ازدواج نکرد و حتی به فکر تشکیل خانواده نیافتاد و رویاهای ماجراهای عاشقانه را نیز از خود دور کرد و دقیقاً، به همین خاطر از ۱۹۳۰- ۱۹۷۶، که آخرین کتاب او چاپ شد، او هم‌چنان جوان بود. آن‌قدر که خوانندگانش به این جوانی و آسیب‌ناپذیری غبطه می‌خوردند و حتی کسی مثل شارل دوگل،^{۲۶} خودش را با تن‌تن مقایسه کرد و ادعا کرد که او و تن‌تن جزو آدم‌های کوچکی هستند که قدرت- های بزرگ آن‌ها را نمی‌ترسانند(اشرف‌ابیان، ۱۳۸۳: ۵۴۵).

در مجموعه تن‌تن سکس و خشونت، محلی از اعراب ندارد و معمولاً، مشت و لگدهایی که آدم‌های داستان حواله هم‌دیگر می‌دهند، پنبه‌ای است و شدت برخورد آن‌ها را با چند ستاره رنگی اطراف ضربه وارد آمده تلطیف می‌کند(رزاقی، ۱۳۸۶: ۶۵). تن‌تن برای همیشه نزد آمریکایی‌ها یک غریبه ماند. غریبه‌ای که باید کاری کند، تا بتواند در شیکاگو بماند. گویی شهروندان آمریکایی با زبان بی‌زبانی به او می‌گفتند که برای حل مسایل ریز و درشت انسان، به اندازه کافی، قهرمان دارند و نیازی به یک قهرمان بلندپرواز اروپایی نیست. در حقیقت، فرهنگ آمریکایی آن‌قدر انعطاف نداشت، تا با یک شخصیت داستانی اروپایی بده بستان

فرهنگی برقرار کند(اشرف‌ابیان، ۱۳۸۳: ۵۴۷). اما برخلاف آمریکا، کشورهای زیادی از جمله ایران با این بانددسینه و قهرمانش ارتباط عمیقی برقرار کردند(تصویر ۲).

۳. اسپيرو



تصویر ۳- بانددسینه اسپيرو(URL11).

اولین بار شخصیت اسپيرو در بانددسینه‌ای به همین نام در اولین شماره از نشریه بلژیکی **لُ ژورنال دُ اسپيرو**^{۲۷} در ۲۱ آپریل ۱۹۳۸ توسط هنرمند پارسی، **رابرت وُلتر**^{۲۸} خلق شد(URL 12). اسپيرو از ابتدای خلقش توسط **رابول**^{۲۹}، یک پادوی هتل بود. لباس قرمز رنگ اسپيرو، به مرور، از دلالت شغلی که داشت، عبور کرده و صرفاً، تبدیل به یک فانتری شاد در داستان‌ها گشت(URL10). در حقیقت، در گذر زمان، لباس قرمز رنگ کار او تبدیل به کاپشن شلوار قرمز رنگی شد که تنها وظیفه‌اش پیوستگی به شخصیت اولیه اسپيرو بود.

اسپيرو تبدیل به یک روزنامه‌نگار ماجراجو شد که با آدم‌های شرور سراسر جهان می‌جنگید. از دانشمند وحشتناک **زورگلوب**^{۳۰} و دزد دریایی شیطان‌صفت به نام **جان هلنا**^{۳۱} گرفته تا مافیای ایتالیایی. اسپيرو برخلاف سایر قهرمانان بانددسینه یک شخصیت کاملاً مدرن است. اسپيرو با زمان پیش می‌رود. در طول داستان‌ها، مشاهده می‌کنیم که حتی ابزار، ماشین‌ها

و... به روز می‌شوند. اسکوترها به موتورسیکلت تبدیل می‌شوند و... (URL15).

شخصیتی که از بخشی از داستان به اسپيرو می‌پیوندد، **فانتزیو**^{۳۲} نام دارد. او قبل از این که به شغل اصلی خود -که عکاسی در یک روزنامه است- برسد، شغل‌های متعددی را امتحان کرد؛ اما در نهایت، شغل روزنامه‌نگاری شغل مناسبی برای سفر و ماجراجویی‌های لازم برای یک بانددسینه، به نظر می‌رسید(URL10). فانتزیو نیز مانند اسپيرو شجاع، اما کمی بی‌دقت است. او هم مثل دوستش یک قهرمان محسوب می‌شود؛ اما به خاطر اشتباهات گاه و بی‌گاهش، کمی محبوب‌تر به نظر می‌رسد. سرنوشت همیشه او را دچار ماجراهای مضحکی می‌کند؛ اما او برای نجات جان اسپيرو همیشه حاضر است، هر نوع مصیبت و تمسخری را تحمل کند. او نمونه یک دوست ایده‌آل است(URL15). اسپيرو و فانتزیو نیز مانند اکثر بانددسینه‌ها در ماجراجویی‌هایشان با حیوان خانگی، که یک سنجاب به نام اسپپیپ^{۳۳} است، همراه می‌شوند. در میان قهرمانان ذکر شده، بکاسین یک قهرمان تنها بود. تن‌تن با سگ خانگی خود، میلو، همراه می‌شد؛ هرچند که دوستانی چون **کاپتان هادوک**^{۳۴} نیز گاهی در کنارش بودند؛ اما اسپيرو، به مرور زمان، از تنهایی چیره شده بر قهرمانان فرانکوفون بیرون آمد و علاوه بر حیوان خانگی خود، دوستی وفادار به نام فانتزیو نیز پیدا کرد. البته، پیش از ماجراهای اسپيرو، بانددسینه‌های دیگری نیز وجود داشتند که از همکاری دو یا چند دوست حکایت می‌کردند. همانند **زیگ و پوس**^{۳۵} و **لِ پیه نیکل**^{۳۶}، به طور کلی، این قهرمانان خانواده‌ای شامل پدر، مادر، خواهر یا برادر ندارند و این می‌تواند ناشی از فرهنگ اروپایی باشد که مستقل از خانواده است. اما در هر صورت، چیزی که به چشم می‌آید، قهرمانی تنهاست که زندگانی خود را وقف دیگران کرده است. با این که ظاهری شبیه به افراد معمولی جامعه دارد و فاقد نیروی مافوق طبیعی است، اما هیچ‌گاه خسته نمی‌شود؛ از شرایط زندگیش شکایتی ندارد و احساس نیاز به هم‌دردی نمی‌کند. به همین خاطر است که مخاطبان در عین هم‌ذات‌پنداری و احساس نزدیکی به چنین قهرمانی، با اطمینان کامل به او تکیه می‌کنند و چون شمعی در باد به هر سو، که او می‌خواهد، می‌روند. نکته حایز اهمیت دیگری که می‌توان در بسیاری از بانددسینه‌ها مشاهده نمود، طبقه اجتماعی، شغل و وضعیت معیشتی قهرمانان است. بکاسین،

دختر خدمت‌کار روستایی بود. زیگ و پوس، دو نوجوان از طبقه متوسط جامعه بودند که دایما به دنبال جمع‌آوری پول برای سفر به آمریکا می‌گشتند. اسپرو در ابتدا، یک پادوی هتل بود و نیکل‌ها دزد و خلاف‌کار و از طبقه پایین جامعه بودند. همان‌طور که مشاهده می‌شود، اکثریت این قهرمانان از طبقات پایین و متوسط و از میان قشر کارگر انتخاب شده‌اند. هرچند که در گذر زمان، این اصل کمی تغییر کرد و قهرمانان متفاوت‌تری نیز خلق شدند. اما به هر حال تن‌تن با داشتن دوستان ثروتمندی، مانند کاپیتان هادوک و اشراف بر آداب این طبقه از جامعه، کمی با دیگر قهرمانان متفاوت می‌باشد. او به راحتی، می‌تواند با هر طبقه اجتماعی، فرهنگ و ملیتی خود را تطبیق دهد و به همین خاطر بیش‌ترین شهرت از قهرمانان فرانسوی و بلژیکی را از آن خود کرده‌است (تصویر ۳).

۴. آستریکس



تصویر ۴- بانددسینه آستریکس (URL 4).

مجموعه آستریکس، اولین بار به نویسندگی گوسینی^{۳۷} و تصویرگری اودرزو^{۳۸} در نشریه پیلوت^{۳۹} منتشر شد. آستریکس، یکی از محبوب‌ترین بانددسینه‌های مجله پیلوت بود. او به همراه دوستش اوبلیکس^{۴۰} در دهکده دورافتاده گل^{۴۱} در امپراتوری رم زندگی می‌کرد. او وقتی نوزاد بود، درون یک بطری معجون افتاد و به همین خاطر از قدرت فوق‌العاده‌ای برخوردار شد. کمی دست و پا چلفتی بود و اغلب، منجر به حوادثی در دهکده‌شان می‌شد. داستان آستریکس از این قرار است که ژولیو سزار^{۴۲} اقوام گل

را به سه قسمت تقسیم کرده و می‌کوشد تا قوانین رومی را بر آن‌ها حاکم کند. تنها یک دهکده به چنین چیزی تن نمی‌دهد و آن دهکده رزمندگان جنگجو است. علت این شکست‌ناپذیری، معجونی است که فال‌گیر دهکده به تمام اهالی خوراند؛ تا همیشه پیروز باشند. به همین خاطر، آن‌ها در برابر رومی‌ها کاملا بی‌اعتنا هستند و البته، برترین جنگجوی این دهکده کسی نیست جز آستریکس (URL 16). آستریکس، تنها ضد قهرمانی است که شکست‌ها و موفقیت‌های زیادی را تجربه کرده. او قدرتش را مدیون معجون پیش‌گو است و این توانایی را دارد که به راحتی، خود را از بند مشکلات رها کند. آستریکس به مرور، تبدیل به یک اسطوره شد. کسی که در برابر امپراطوری‌ها مقاومت می‌کند. درست مثل یک ابرقهرمان واقعی. اوبلیکس، دوست چاق و مهربان آستریکس می‌باشد. او برخلاف ظاهرش حساس و زودرنج است و البته، حریص. او شبیه بچه‌ای است که خیلی سریع رشد کرده و از توانایی‌های خود بی‌خبر است. بی‌نهایت، شیرین‌کاری می‌کند. به خصوص، وقتی در حال جنگیدن است؛ یا وقتی عاشق می‌شود؛ یا در اوقاتی که نوشیدنی‌های الکلی مصرف می‌کند. شخصیت سومی که همیشه همراه این دو می‌باشد، سگ کوچک سفیدرنگی به نام ایده‌فیکس^{۴۳} است که به خاطر نگرانی‌های زیست محیطیش شهرت دارد. او نمی‌تواند آزار رساندن به درختان را تحمل کند (URL 2).

اولین تفاوت این اثر با آثار پیشین، افزوده شدن تخیلات و فانتزی هر چه بیشتر به این داستان‌ها و شخصیت‌هایش است. بالاخره، قدرت‌های مافوق طبیعی هم به بانددسینه‌ها می‌پیوندند و آستریکس به عنوان قهرمانی فراواقعی به همگان معرفی می‌شود. دیگر خبری از هم‌ذات‌پنداری با قهرمان نیست. آستریکس و اوبلیکس در دنیایی زندگی می‌کنند که ما هیچ دیدی نسبت به آن نداریم. دنیایی که از ابتدا تا انتها توسط گوسینی و اودرزو خلق شده‌است و ما صرفاً تماشاگر آن هستیم. اما همچنان تفاوتی میان این ابرقهرمانان بلژیکی با ابرقهرمانان آمریکایی وجود دارد. ابرقهرمانان آمریکایی اکثراً انسان‌هایی مافوق طبیعی می‌باشند که در جهان ما زندگی می‌کنند و همین امر است که آن‌ها را به شدت از ما تفکیک می‌کند. این در حالی است که ابرقهرمان مشهور بلژیکی، یعنی آستریکس، در دنیایی متفاوت از دنیای ما با قوانین مخصوص به خود زندگی می‌کند. بنابراین، ما مخاطبان

این بانددسینه، تنها از تماشای این جهان جدید و قهرمانانش لذت می‌بریم؛ بدون این که احساس نیاز به هم‌ذات‌پنداری داشته باشیم. البته، گفتنی است که تمام این ویژگی‌ها منجر می‌شود، تا این اثر از خصلت منحصر به فرد بانددسینه‌ها - که قابلیت انطباق با زمانه و مشکلات و دغدغه‌های مخاطبان است - دور شود و تنها در دنیای تخیلی خودش سیر کند (تصویر ۴).

۵. بلیک و مورتیمور



تصویر ۵ - بانددسینه بلیک و مورتیمور (URL 14).

کاپیتان نیروی هوایی سلطنتی و سپس، در نیروی دریایی مشغول به خدمت شد. او یک مبارز است و تنها زمانی استراحت می‌کند که مشکلات را حل کرده- باشد (URL6). بلیک و مورتیمور، ظاهری همیشه رسمی و شیک دارند و در آپارتمانی مشترک زندگی می‌کنند. آن‌ها برخلاف قهرمانان بانددسینه‌های پیشین از طبقه کارگر نیستند. در بسیاری از بانددسینه‌ها شاهد عدم حضور زنان هستیم. تن‌تن، اسپرو، زیگ و پوس و... همسر و شریک زندگی ندارند. بلیک و مورتیمور نیز از این قاعده مستثنی نیستند و در طول داستان‌هایشان هیچ‌گاه، به داشتن شریک زندگی برای هیچ یک از آن‌ها اشاره نمی‌شود. آن‌دو که با هم زندگی می‌کنند، یک خدمت‌کار شرقی به نام نصیر دارند که بسیار بدان‌ها وفادار است (URL11).

همان‌طور که در شیوه طراحی این اثر از رئالیسم دقیقی استفاده شده است، در روایت‌گری داستان و شخصیت‌ها نیز همه چیز به واقعیت شباهت دارد. دیگر خبری از یک حیوان خانگی بامزه و سخن‌گو نیست؛ و نویسنده طبق روال پیشین بانددسینه‌ها به ماجراجویی‌های دو قهرمان اکتفا می‌کند. قهرمانان این داستان‌ها بلژیکی نیستند. آن‌ها مردانی انگلیسی می‌باشند و موفقیت‌های آن‌ها نیز تأکیدی بر قدرت امپراطوری بریتانیا دارد و نه بلژیک. اما این سوال مهم پیش می‌آید که چرا این اثر بلژیکی از قهرمانان انگلیسی در آثار خود استفاده کرده، در حالی که نه نویسنده و نه تصویرگر و نه ناشر انگلیسی داشته‌است؟ برای چندین نسل از کودکان فرانسوی زبان، بلیک و مورتیمور، اولین برخورد با فرهنگ انگلیسی محسوب می‌شدند. خوانندگان با باور این بانددسینه‌ها، انگلیسی‌ها را مردانی با کت‌های پشمی راه‌راه، سبیل‌های خاص و در حال پیپ کشیدن تصور می‌کردند... انگلیسی‌ها قهرمانانی شجاع تصویر شده بودند که جهان را نجات می‌دادند و این تصویری متفاوت از آنچه امروزه در فرانسه مشهور است، می‌باشد (URL11). شاید تنها دلیل این امر را بتوان به تاریخ آغاز این مجموعه - که سال ۱۹۴۶، یعنی یک‌سال پس از اتمام جنگ می‌باشد - ربط داد. در طول جنگ جهانی دوم، فرانسه و بلژیک به اشغال نیروهای آلمانی درآمدند و در این زمان انگلستان برای خارج کردن آلمان نازی از خاک این دو، تلاش بسیاری کرد. شاید این یکی از دلایلی باشد که بلیک و مورتیمور در نشریه‌ای بلژیکی به نمایش قهرمانی انگلیسی‌ها پرداخت و این‌گونه از آن‌ها قدردانی کرد. شاید به همین خاطر است که این

مجموعه بلیک و مورتیمور^{۴۴} در سال ۱۹۴۶م. توسط جاکوبز^{۴۵} طراحی شد. بلیک و مورتیمور، ماجراهای دو مرد انگلیسی، یک مامور مخفی و یک دانشمند است. این دو در انواع و اقسام فضاهای مرموز، ترسناک و فانتزی، مانند سفینه فضایی، سفر در زمان، جنگ جهانی سوم و... قرار می‌گیرند (URL12). پرفسور فیلیپ مورتیمور،^{۴۶} دانشمند هسته‌ای، و کاپیتان فرانسویس بلیک،^{۴۷} سردسته ام. آی. فایو،^{۴۸} قهرمان‌های اسطوره‌ای هنر نهم می‌باشند. این قهرمانان، فراتر از عصر خود بودند و با ماجراهای عجیب و غریبی - که پشت سر می‌گذاشتند - به دنبال کشف پدیده‌های متفاوت و خاصی می‌گشتند (URL5). مورتیمور عاشق ویسکی و تنباکو است. به باستان‌شناسی علاقه دارد و دقیق و فکور است. دارای لقب بارون است؛ اما ترجیح می‌دهد با نام پرفسور نامیده شود. مورتیمور بر این باور است که آینده از آن علم و دانش می‌باشد. بنابراین، عمر خود را وقف مطالعه و تحقیق در زمینه فیزیک هسته‌ای کرده‌است (URL 6). بلیک، رییس ام. آی. فایو و مامور مخفی است. در ابتدا،

دو قهرمان با قهرمانان پیشین بلژیکی - که ظاهری فانتزی داشتند و از الگوی خاصی پیروی می‌کردند - فاصله دارند. چرا که این‌ها، دو قهرمان انگلیسی هستند و نه بلژیکی (تصویر ۵).

نتیجه‌گیری

فرانسه پس از ایجاد تعریفی مشخص برای کمیک-استریپ، در گذر زمان، این قالب هنری را به یک رسانه تبدیل کرد. آغاز این فرایند از نحوه به کارگیری هنرمندان فرانسوی از قهرمانان بانددسینه‌ها برای هم‌دلی با مردم جنگ‌زده فرانسه بود. کودکان در روزهای طاقت‌فرسای جنگ، چشم به قهرمانان نشان داشتند و وظیفه این قهرمانان و به طور کلی، کمیک-استریپ‌ها چیزی بیش‌تر از یک روایت داستانی مفرح شده بود. همگان انتظار انتشار پیامی ویژه و یا ترویج شیوه خاصی از زندگی و یا حتی مبارزه را از کمیک-های فرانسوی داشتند. این‌گونه بود که قهرمانان ملی و فرانسوی مانند بکاسین پدید آمدند و کمیک‌استریپ تبدیل به یک رسانه شد. قهرمانان فرانسوی عمدتاً، بومی همان منطقه بودند. حال آن‌که، قهرمانان بلژیکی که با استفاده از تجربیات فرانسوی‌ها به تکامل بیش-تری دست پیدا کرده‌بودند، آغاز به ساخت قهرمان‌هایی جهانی کردند؛ و نه تنها، برای کشور و مردم خود، بلکه برای مردم سراسر دنیا نسخه پدیدند و تعاریف مشخص اجتماعی و سیاسی پدید آوردند. به طور کلی، در مورد قهرمانان فرانسوی و بلژیکی می‌توان چنین گفت، فرانسوی‌ها و بلژیکی‌ها با قهرمانان کمیک-استریپ‌شان زندگی می‌کردند و می‌کنند. این قهرمانان، سال‌ها عمر می‌کنند و جزوی از زندگی مردم جامعه می‌شوند. این یکی از مهم‌ترین موفقیت‌ها و دستاوردهایی است که این آثار بدان دست یافته‌اند.

پی‌نوشت

- 1 Bande dessinée.
- 2 Comic strip.
- 3 سوپر من (Superman)، ۱۹۳۸، آمریکا، ابرقهرمان تولید شرکت DC.
- 4 پرل هاربر (Pearl harbor)، حمله ناگهانی هواپیماهای جنگنده ژاپن در جنگ جهانی دوم به پایگاه دریایی آمریکا در پرل هاربر.
- 5 فردوسی با خلق رستم، آرش کمان‌گیر و... قهرمانانی پدید آورد تا به حفاظت از سرزمین‌شان مشغول شوند. هم‌چنین، به نقل از منوچهر لک، در زمان جنگ ایران و عراق، شاعران برای تقویت روحیه رزمندگان به قهرمان‌پروری روی آوردند و با رویکردی تاریخی به اسطوره‌های ملی، دینی و حماسی رجوع کرده و این‌گونه رفتارهای قهرمانانه و شجاعانه را از رزمندگان طلب می‌کردند (لک، ۱۳۸۴، ۶۶).
- 6 Bécassine.
- 7 ولادیمیر پروپ (Vladimir PROPP)، ۱۸۹۵-۱۹۷۰م، روسیه، محقق.

- 8 ابراهیم پورداوود (۱۲۶۴-۱۳۴۷)، ایران، ایران‌شناس، نخستین مترجم فارسی اوستا.
- 9 مایک بنتن (Mike BENTON)، تاریخ‌شناس کمیک.
- 10 میخائیل باختین (Mikhail BAKHTIN)، ۱۸۹۵-۱۹۷۵م، روسیه، فیلسوف.
- 11 ل سمن د سوزت (La Semaine de Suzette)، ۱۹۰۵-۱۹۶۰م، فرانسه، نام مجله (هفته سوزت).
- 12 ریویر (RIVIERE)، ۱۸۵۱-۱۹۲۰م، فرانسه، سردبیر هفته‌نامه سوزت.
- 13 ژوزف پینکن (Joseph PINCHON)، ۱۸۷۱-۱۹۵۳م، فرانسه، خالق کتاب‌های بانددسینه.
- 14 پروست (Marcel PROUST)، ۱۸۷۱-۱۹۲۲م، فرانسه، نویسنده رمان.
- 15 برتانی (Bretagne)، استانی در فرانسه.
- 16 آناتیک لابورن (Annaïck LABORNEZ).
- 17 تبلیغات سیاسی.
- 18 بکاسین ش ل تورک (Bécassine chez les Turcs)، ۱۹۱۹م، فرانسه، نام بانددسینه (بکاسین در میان ترک‌ها).
- 19 جورج رمی (Georges Prosper REMI)، ۱۹۰۷-۱۹۸۳م، بلژیک، طراح بانددسینه.
- 20 Hergé.
- 21 در آخرین داستان‌ها، لباس‌های او به لباس تینجی‌های دهه هفتاد نزدیک شده‌بود.
- 22 Milou.
- 23 اسپایدرمن (Spiderman)، ابرقهرمان، آمریکایی.
- 24 آل کاپون (Al CAPONE)، ۱۸۹۹-۱۹۴۷م، معروف‌ترین خلاف‌کار آمریکایی.
- 25 مهاراجه، لقبی سانسکریتی است برای شاه بزرگ.
- 26 (۱۸۹۰-۱۹۷۰)، رئیس جمهور سابق فرانسه.
- 27 ل ژورنال د اسپرو (Le Journal de Spirou)، ۱۹۳۸م، بلژیک، نام نشریه.
- 28 رابرت ولتر (Robert VELTER)، ۱۹۰۹-۱۹۹۱م، فرانسه، طراح بانددسینه.
- 29 مخفف نام رابرت ولتر.
- 30 زورگلوب (Zorglub)، از شخصیت‌های بانددسینه اسپرو.
- 31 جان هلنا (John HELENA)، از شخصیت‌های بانددسینه اسپرو.
- 32 Fantasio.
- 33 Spip.
- 34 Captain Haddock.
- 35 زیگ و پوس (Zig et Puce)، ۱۹۲۵م، بلژیک، نام یک بانددسینه.
- 36 Les pieds nickelés ل پیه نیکل (Les pieds nickelés)، ۱۹۰۸م، بلژیک، نام یک بانددسینه (نیکل‌های یادراز).
- 37 گوسینی (GOSCINEY)، ۱۹۲۶-۱۹۷۷م، فرانسه، نویسنده بانددسینه.
- 38 آلبرت اودرزو (Albert UDERZO)، ۱۹۲۷م، فرانسه، طراح بانددسینه.
- 39 پیلوت (Pilote)، ۱۹۵۹م، بلژیک، نام نشریه.
- 40 Obelix.
- 41 گل (Gauls)، منطقه‌ای که هم‌اکنون معادل فرانسه، لوکزامبورگ و غرب آلمان است.
- 42 ژولیو سزار (Julius CAESAR)، ایتالیا، رهبر نامدار جمهوری روم.
- 43 Idefix.
- 44 Blake et Mortimer.
- 45 جاکوبز (JACOBS)، ۱۹۰۴-۱۹۸۷م، بلژیک، طراح بانددسینه.
- 46 Philip MORTIMER.
- 47 Francis BLAKE.
- 48 ام. آی. فایو (MI5)، سازمان اطلاعات بریتانیا.

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۷۴). *حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر*. تهران: مرکز.
- اشرف‌آبیانه، شهرام (۱۳۸۳). دل‌بسته مشهورترین خبرنگار دنیا (درباره قصه‌های تن‌تن و میلو)، *فارابی*، شماره ۵۳، ۵۴۳-۵۵۶.
- باختین، میخائیل (۱۳۸۲). روش‌شناسی برای پژوهش درباره رمان، ترجمه شهناز صاعلی، *هنر دینی*، شماره ۱۷ و ۱۸، ۲۱۵-۲۲۴.
- حسین‌آبادی، زهرا و فنائی، مهدی (۱۳۹۸). بررسی چگونگی ترویج پاک‌نیسم در فیلم‌های ابرقهرمانی به‌وسیله استریوتایپ‌سازی از رنگ‌ها (طی سال‌های ۱۹۸۹ تا ۲۰۱۲ با تأکید بر سری فیلم‌های بتمن)، *جلوه هنر*، شماره ۱، ۵۵-۶۲.
- رزاقی، سعید (۱۳۸۶ الف). راز ماندگاری تن‌تن، *کیهان کاریکاتور*، شماره ۱۸۵ و ۱۸۶، ۶۲-۶۷.
- رزاقی، سعید (۱۳۸۶ ب). این رومی‌ها دیوانه‌اند، *کیهان کاریکاتور*، شماره ۱۸۷ و ۱۸۸، ۵۲-۵۵.
- رهگذر، رضا (۱۳۸۵). داستان‌ها و افسانه‌های تاریخی مذهبی برای کودکان و نوجوانان (قسمت آخر)، *ادبیات داستانی*، شماره ۱۰۰، ۷۰-۷۴.
- سیگر، لیندا (۱۳۹۴). *خلق شخصیت‌های ماندگار: راهنمای شخصیت‌پردازی در سینما، تلویزیون و ادبیات داستانی*. ترجمه عباس اکبری، تهران: امیرکبیر.
- شجاعی طباطبایی، سیدمسعود (۱۳۸۶). تن‌تن و اسپرو، حاکمان بی‌رقیب کیمیک‌استریپ، *کیهان کاریکاتور*، شماره ۱۸۵ و ۱۸۶، ۶۸-۷۳.
- لک، منوچهر (۱۳۸۴). درآمدی بر شناخت اسطوره و تبیین کارکردهای هویت‌بخش آن در شعر جنگ، *مطالعات ملی*، شماره ۲۳، ۶۳-۸۴.
- محمودزهی، موسی (۱۳۹۴). اسطوره‌ی خودمرکزی (با تأکید بر نمونه‌های آن در اساطیر و ادبیات ایران)، *زبان و ادب فارسی*، دوره ۶۸، شماره ۲۳۲، ۱۶۹-۱۸۵.
- میراحسان، میراحمد (۱۳۸۱). معنای پنهان قهرمان‌سازی در سینمای غرب، *کتاب ماه هنر*، شماره ۵۱ و ۵۲، ۵۳-۵۸.
- نوروزی، رقیه (۱۳۹۵). نگاهی جامعه‌شناختی به کتاب کودک در «کودک و هژمونی پدرسالارانه»، *نقد کتاب*، شماره ۱۰، ۲۴۳-۲۵۲.
- Ahmadi, B. (1996). *Truth & Beauty: Lectures on the Philosophy of Art*, (32nd ed.), Tehran: Nashr-e Markaz (Text in Persian).
- Ashraf abyaneh, Sh. (2004). In Love the World's Most Famous Journalist (About the Stories of Tintin and Milo), *Farabi*, 53, 543-556 (Text in Persian).
- Bakhtin, M. (2003). Methodology for Research on Novels, Translated by Shahnaz Saeli, *Honar-E-Dini*, 17 & 18, 215-224 (Text in Persian).
- Brown, A. J. (2001). *Black Superheroes, Milestone Comics and Their Fans*, USA: University Press of Mississippi.
- Hirschberg, J. (2015). *Reflections of Shadow: Creating Memorable Heroes and Villains for Film and TV*, USA: Three Act Partners.
- Hosseinabadi, Z., Fanaei, M. (2019). A Study of Promotion of Paganism in Superhero Movies

URLs:

- URL1: <http://www.ancoco.a.n.pic.centerblog.net>
- URL2: <http://www.asterix.com>
- URL3: <http://www.becassine.net>
- URL4: <http://www.beta-blog.travisheightsbevworld.com>
- URL5: <http://www.cinebooks.co.uk>
- URL6: <http://www.cetaurclub.com>
- URL7: <http://www.crunchyroll.com>
- URL8: <http://www.dictionary.abadis.ir>
- URL9: <http://www.Fracademic.com>
- URL10: <http://www.franquin.com>
- URL11: <http://www.geocaching.com>
- URL12: <http://www.lambiek.net>
- URL13: <http://www.nrblog.fr>
- URL14: <http://www.pinterest.com>
- URL15: <http://www.spirou.com>
- URL16: <http://www.toonpedia.com>
- URL17: <http://www.theguardian.com>

The Methods of Creating Heroes in Bande Dessinée (By Emphasis on Bande Dessinée of France and Belgium)¹

M. Goudarzi²
Y. Emami³

Received: 2019-04-15
Accepted: 2019-11-02

Abstract

Bande dessinée is the name of kind of comic strips which are produced in French language countries like France, Belgium and Switzerland. One of the most important duties of this kind of art is to create heroes and superheroes. In fact, there are different types of methods for producing heroes being used in various countries all over the world like the United States of America, Japan, France, Belgium, etc. The main question of this research is that: What methods do France and Belgium, as the main producers of bande dessinées in the whole world, use to create their own superheroes? And also we ask about the advantages and disadvantages of these methods which the mentioned countries have experienced during the history of bande dessinée production. The goal of this research is to reach to the reasons of success and failures that these countries had in their process of producing bande dessinée and creation of superheroes. The necessity to start this research is to make a good use of others' experiences of this global and successful art and industry in order to utilize these facts in our own local comic strips and national superheroes. In fact, we have not paid attention to comic strip as a kind art and industry as much as the world has paid attention to. One of the reasons that America or France or other countries had been successful in giving a birth to many superheroes of their own during the past century has been using efficiently of comic strip. There have been too many years that we are noticing that our children need an Iranian hero with their national culture but although in all these years we knew what we need, we have not gone through the right way. As a result, we have tried to fulfill this research and reach to an appropriate conclusion by using various theories about the methods of creating heroes and also by studying the famous successful superheroes of French and Belgian comic strips. We chose French and Belgian ones because their superheroes are not really Super. They live like ordinary people in the society. They are not much more than normal people in any ways; neither in their physical manner nor in their appearance, social life, cultural aspects, etc. Therefore, a strong relationship would take place between audiences and these kinds of superheroes. This relationship could give fans an opportunity to be able to trust their heroes and rely on them. The truth is that whenever they can rely on their heroes, they will choose them as a role model in their lives. Also another reason that we picked French and Belgian superheroes not the American ones, is that French language comic strips have been more popular among different generations in Iran. People have read Tintin bande dessinées or Asterix during recent years. The American heroes are popular, too. But the most of the people are familiar with the cinematic version of them and not the comic ones and in order that we are going to find out about the comic methods of creating superheroes and not the cinematic methods, we are not going to mention the American heroes in this research. As a matter of fact, that is the exact reason that we are searching for it; to find a way in creating superheroes to make them trustworthy. The fact is that the main and the most important audiences of these art formats are children and adolescents. The superheroes' responsibility is to make a belief in them called trust. They must trust on their hero. That is the duty of a good hero. Whenever he or she could do this job, we can call him or her a successful superhero; someone whom people can imitate from, someone whom people can ask for their solutions in their common problems, someone who can relief them in difficult situations. That is how a real superhero needs to be; someone who trustable.

Keywords: Bande Dessinée, Comic Strip, Superheroes, France, Belgium.

¹10.22051/jjh.2019.25533.1403

The present paper is extracted from the M.A. Thesis by Y. Emami entitled: "A Review of French-Language Comic Strips".

² Professor of Higher Art Studies, Faculty of Visual Arts, Fine Arts Campus, University of Tehran, Tehran, Iran
mostafagoudarzi@ut.ac.ir

³ Master of Illustration, Fine Arts Campus, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author). .
yassamanema@yahoo.com