

مجله‌ی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، مقاله‌ی علمی-پژوهشی
سال چهاردهم، شماره‌ی دوم، پاییز و زمستان ۱۴۰۲ (پیاپی ۲۸)، صص ۲۲۷-۲۴۸
DOI: [10.22099/JCLS.2022.40144.1871](https://doi.org/10.22099/JCLS.2022.40144.1871)

بررسی و تحلیل عناصر و ویژگی‌های ژانر عامیانه‌ی کمیک‌استریپ

رامین محرمی*

نسیم نیکنام**

چکیده

کمیک‌استریپ در ایران بیشتر در چهار ژانر عمده خلق شده که شامل ژانر مذهبی، ژانر حماسی، ژانر جنگی و ژانر عامیانه است. ژانر عامیانه به فرهنگ بومی توجه دارد و در کمیک‌استریپ‌های کودکان اهمیت بیشتری دارد. از بدو ورود کمیک به ایران، داستان‌ها و افسانه‌های محلی و عامیانه، ضرب‌المثل‌ها، متل‌ها و حکایت‌ها با فرم ویژه‌ی کمیک، روایت و تصویرسازی شده‌اند. در داستان‌های ژانر عامیانه هدف، یادگیری و جلب توجه کودکان به ضرب‌المثل‌های ایرانی است. جامعه‌ی آماری پژوهش حاضر کتاب‌های کمیک کودکان مانند کمیک احسان ماندگاری، کمیک مثل‌آباد، کمیک ماهنامه‌ی نبات از آثار سعید رزاقی است که بیشترین میزان کمیک‌های این ژانر متعلق به اوست. این پژوهش براساس مطالعات کتابخانه‌ای و تحلیل محتوا و بررسی عناصر و ویژگی‌های ژانر عامیانه کمیک‌استریپ انجام گرفته است. نتایج، گویای آن هستند که در ژانر عامیانه، موضوعات اخلاقی و اجتماعی به‌منظور آشنایی با راه‌ورسم صحیح زندگی بیان شده است. طرح داستان‌های ژانر عامیانه‌ی کمیک‌استریپ ساده است و شخصیت‌پردازی و حتی زاویه‌ی دید در آن از طریق گفت‌وگو اتفاق می‌افتد. فضای داستان‌ها شاد و هیجان

* استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی moharami@uma.ac.ir (نویسنده مسئول)
** دانش‌آموخته‌ی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی، niknam.nasim64@gmail.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۸/۲۱

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۳/۶

انگیز و رنگ‌های استفاده‌شده در تصاویر نیز بر شادی و هیجان‌انگیزی فضای داستان می‌افزاید.

واژه‌های کلیدی: آموزش تصویری، ژانر عامیانه، عناصر، کمیک‌استریپ، ویژگی‌ها.

۱. مقدمه

کمیک‌استریپ یا داستان مصور، روایتی است که با استفاده از تصاویر پیاپی بیان می‌شود. در این داستان‌ها، در حین کنش یا واکنش شخصیت‌ها، حباب یا بالنی بالای سرشان ظاهر می‌شود که شامل گفت‌وگوها یا نمود حالت‌های رفتاری‌شان است. «از این رو می‌توان آن را قصه‌های دوزبانه قلمداد کرد که از طریق کلمات و تصاویر با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند و می‌توان آن‌ها را هم از جنبه‌ی بصری و هم از جنبه‌ی کلامی فهمید» (صادقی، ۱۳۸۴: ۸۵).

اولین داستان‌های مصور با طراحی سعید رزاقی در مهرماه سال ۱۳۶۶ با عنوان *ماجراهای امین و اکرم* نوشته‌ی احمد عربلو شکل گرفت. این داستان‌ها، بعدها در انتشارات برگ با همین عنوان و به شکل کتاب ارائه شد. در روزنامه‌ی آفتابگردان نیز از داستان‌های مصور دنباله‌دار، با طرح‌های سعید رزاقی استفاده شد. طراحی‌ها و رنگ‌آمیزی مناسب، با توجه به ترکیب‌بندی طرح‌ها و صفحات و انتخاب نماهای سینمایی باعث می‌شود که آثار سعید رزاقی را به عنوان تنها نمونه‌های موفق این زمینه‌ی هنری در کشورمان به شمار آورد (اقبال، ۱۳۸۶: ۴۱).

تاریخ چندساله‌ی کمیک در غرب، ژانرهای متنوعی چون وسترن، علمی‌تخیلی، جنایی، کارآگاهی، عاشقانه و... تا ژانرهای ابرقهرمانی را آزموده است. همچنین آمیزه‌ای از گونه‌های مختلف، مثلاً داستان ابرقهرمانی با ردپایی از گونه‌ی کارآگاهی یا جنایی را به خود دیده است. در ایران داستان‌های مصور، تنها در چند ژانر عمده خلق شده است. کمیک‌استریپ به شیوه‌ی امروزی در ایران از ترجمه‌ی آثار غربی یا با برداشتی از آن‌ها شروع شده است؛ اما تنوع گونه‌های داستان‌های مصور در ایران به پای ژانرهای کمیک‌استریپ در غرب نمی‌رسد. در ایران تا این زمان، کمیک اغلب در چهار ژانر

عمده: ژانر مذهبی، ژانر حماسی، ژانر جنگی و ژانر عامیانه خلق شده است (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۳۹).

ژانر عامیانه از ژانرهایی است که به فرهنگ بومی توجه دارد و داستان‌ها، افسانه‌های محلی و عامیانه، ضرب‌المثل‌ها، مثل‌ها و حکایات در این ژانر اهمیت بیشتری دارد. موضوع داستان‌های ژانر عامیانه، اخلاقی و اجتماعی است و پدیده‌ها و حادثه‌ها، درون مایه‌ی داستان را به نمایش می‌گذارند. در ژانر عامیانه، زبان تصویر، به روانی، سادگی و شیرینی زبان گفت‌وگو کمک می‌کند. هدف از همراهی تصویر و داستان در ژانر عامیانه توجه کودکان و نوجوانان به ضرب‌المثل‌های ایرانی است. بنابراین با در نظر گرفتن دایره‌ی لغات مخاطب و با زبانی ساده و بدون تعقید، مخاطب را با خود همراه می‌کند. شخصیت اصلی داستان‌ها با گفت‌وگو و اعمال خود، اخلاق و منش درست را به مخاطبان می‌آموزد و مخاطب با قهرمان داستان، احساس هم‌ذات‌پنداری می‌کند. طرح داستان‌های ژانر عامیانه ساده است و رابطه‌ی علی و معلولی میان اجزای آن وجود دارد و این ویژگی باعث می‌شود پیرنگ داستان قوی باشد.

زاویه‌ی دید در داستان‌های ژانر عامیانه براساس گفت‌وگو، به دو شیوه‌ی مونولوگ و دیالوگ شکل می‌گیرد. در داستان‌های ژانر عامیانه، کوچک‌ترین کلمات و حرف‌ها در پیش‌بردن داستان نقش اساسی دارند، به‌همین دلیل اصوات و برخی از علامت‌های سجاوندی از اهمیت بیشتری برخوردار هستند.

۱. ۱. سؤال‌های پژوهش

ژانر عامیانه‌ی کمیک استریپ چه ویژگی‌هایی دارد؟

چرا در ایران ژانر عامیانه در میان ژانرهای کمیک اهمیت بیشتری دارد؟

۲. پیشینه‌ی تحقیق

منابع در زمینه‌ی کمیک استریپ در داستان‌های ژانر عامیانه چندان پر بار نیست. ژانر عامیانه، مخاطبان و علاقه‌مندان زیادی در بین کودکان و نوجوانان دارد؛ ولی کتاب،

مقاله و پایان‌نامه‌ای در زمینه‌ی کمیک‌استریپ در داستان‌های ژانر عامیانه و تأثیر آن بر ادبیات کودکان و نوجوانان نوشته نشده است که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌کنیم:

در آثاری مثل «ادبیات کودکان و نوجوانان» از صوفیا محمودی (۱۳۹۲)، «کتاب ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن» از ثریا قزل‌ایاق (۱۳۸۳)، «ادبیات کودکان و نوجوانان» از بنفشه حجازی (۱۳۸۵) و «زبان و ادبیات کودکان» از محمود فضیلت (۱۳۸۶)، مختصری به کمیک‌استریپ و مقوله‌ی تصویر در کتاب کودکان و پرداخته شده است. مهدی ترابی‌مهربانی (۱۳۸۸) در کتاب تاریخچه‌ی تحلیلی کمیک‌استریپ که منبعی تخصصی درباره‌ی کمیک است به تاریخچه‌ی کمیک در جهان و ایران و انواع آن پرداخته است. اسکات مک‌کلود در کتاب «هنر کمیک» به ترجمه‌ی رامین رحیمی (۱۳۹۴) به بررسی ویژگی‌های کمیک پرداخته است. پرویز اقبالی (۱۳۸۹) در مقاله‌ی «داستان‌های تصویری دنباله‌دار» به بررسی استفاده از متن تصویری و نوشتاری در زمینه‌های داستانی و علمی تخیلی پرداخته است. مرتضی اسماعیلی‌سهی (۱۳۷۵) در مقاله‌ی «ویژگی‌های فنی کمیک‌استریپ» به بررسی زوایای دید و ترکیب‌بندی تصاویر کمیک پرداخته است. شیوا بیرانوند (۱۳۸۹) در مقاله‌ی «نقش کمیک‌استریپ در رشد و خلاقیت کودکان» به بررسی پتانسیل‌های موجود کمیک‌استریپ و تبدیل آن به یک امر آموزشی برای بهبود خلاقیت کودکان پرداخته است.

۳. بحث و بررسی

۳.۱. کمیک‌استریپ

کمیک‌استریپ یا داستان مصور از پرکاربردترین انواع ادبی در ادبیات کودک و نوجوان است. کمیک‌استریپ به معنای نوارهای تکه‌تکه‌ی فکاهی است و در زبان فارسی آن را به داستان مصور، داستان‌های گرافیکی، تصاویر داستانی دنباله‌دار و... ترجمه کرده‌اند. کمیک‌استریپ‌ها ابتدا با ژانرهای کمدی پایه عرضه نهادند؛ بنابراین واژه‌ی «کمیک» به‌عنوان نام آن‌ها ماندگار شد؛ اما در واقع امروزه دیگر کمیک‌ها فقط کمدی نیستند

و انواع دیگری هم دارند. در اصطلاح، به مجموعه‌ای از تصاویر کشیده شده در کنار هم که معمولاً به‌طور افقی مرتب و برای خواندن یک روایت با توالی زمانی طراحی شده‌اند، کمیک استریپ گفته می‌شود. داستان در این فرم معمولاً ابتکاری است و کلمات، ممکن است درون تصاویر یا نزدیک تصاویر، مطرح یا به کلی حذف شوند. کمیک استریپ در اصل رسانه‌ای جمعی است که در روزنامه‌ها یا کتاب‌ها چاپ می‌شود (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۴).

زبان در آثار کمیک استریپ باید ساده و روان باشد و نویسنده باید از به‌کاربردن جملات پیچیده و مبهم خودداری کند. لغات در این گونه داستان‌ها باید با در نظر گرفتن گنجینه‌ی لغات مخاطب و با زبانی شیرین و بدون تعقید بیان شود؛ به عبارتی دیگر زبان و نثر داستان متناسب با توانایی‌ها و مهارت‌های زبانی مخاطب و سطح دانش او باشد. زبان باید بیان‌کننده‌ی عواطف و روابط احساس انسانی باشد و نویسنده هم باید با آگاهی از آهنگ و ظرفیت تاریخی و عاطفی زبان، به شیوه‌ای صحیح از آن در پیشبرد نثر داستانی استفاده کند.

در شروع داستان‌های مصور کودک و نوجوان باید نوعی جاذبه و کشش وجود داشته باشد تا بتواند مخاطب را تا پایان داستان با خود همراه کند. زبان داستان‌های کمیک، ساده، شیرین و روان است و گاهی به زبان محاوره‌ای نزدیک می‌شود. زبان تصویر نیز به سادگی، روانی و شیرینی زبان گفت‌وگو کمک می‌کند و باعث تعلیم مباحث اخلاقی و رفتار اجتماعی درست به کودکان می‌شود. تصاویر به فهم بهتر داستان کمک می‌کند و سبب هم‌ذات‌پنداری مخاطب با قهرمانان داستان می‌شود. لحن زبان صمیمانه است و توضیحات تکمیلی از طریق تصاویر ارائه می‌شود. تصاویر به خوبی جزئیات داستان‌ها را توضیح می‌دهد. داستان‌ها در کنار سادگی زبان، فضای شاد، جذاب و کشش خاصی دارند تا بتوانند مخاطب را تا پایان داستان با خود همراه کنند.

همانند هر داستانی، داستان‌های کمیک استریپ هم عناصر و ویژگی‌های خاصی دارند که هر کدام از این عناصر در شکل‌گیری داستان و اقناع مخاطبان نقش اساسی دارند. از

بین این عناصر، شخصیت‌پردازی، طرح داستان، گفت‌وگو، فضا، زاویه‌ی دید، درون‌مایه و... در این مقاله بررسی شده است.

۳. ۱. ۱. شخصیت و شخصیت‌پردازی

به‌طورکلی، در شخصیت‌پردازی، هر نویسنده باید در تمامی اوقات با شخصیت‌های داستانش همراه باشد و با آن‌ها زندگی کند و با آن‌ها انس داشته باشد و احساس‌ها، خاطره‌ها، خوبی‌ها، بدی‌ها، زشتی‌ها، زیبایی‌ها و تداعی‌های ذهنی را از زبان شخصیت‌های داستان بیان کند؛ یعنی داستان خود را به‌کمک شخصیت‌های داستانی در قالب رفتار و گفتارهای آنان پیش ببرد. در داستان‌های مصور یا کمیک‌استریپ‌ها قسمت عمده‌ی شخصیت‌پردازی‌ها برعهده‌ی تصاویر است؛ اما باید به این نکته هم اشاره کرد که افزون‌بر تصاویر، گفت‌وگوها و اعمال شخصیت‌های داستان نیز در درجه‌ی بعدی در خلق شخصیت و شخصیت‌پردازی مؤثرند. از مهم‌ترین ویژگی‌هایی که می‌توان برای داستان مصور یا کمیک‌استریپ برشمرد، همان احساس یگانگی با قهرمان داستان است.

در داستان‌های مثل‌آباد، شخصیت‌ها ساده است و این باعث می‌شود که شخصیت‌ها آشنا و به‌دور از ابهام و پیچیدگی باشد. شخصیت‌ها انسان، غیرواقعی و چهره‌ی شخصیت‌ها جذاب و دلنشین است. در داستان‌های مثل‌آباد شخصیت‌ها ایستا هستند. شخصیت‌های داستان کم است و خواننده به‌خوبی با آن‌ها ارتباط برقرار می‌کند. شخصیت‌ها با اعمال و افکارشان باعث جذب مخاطب می‌شوند و مخاطبان به‌کمک رفتار و گفتار شخصیت‌ها به صفات درونی آنان پی می‌برند.

در داستان احسان ماندگاری شخصیت‌های داستان غیرواقعی هستند. داستان یک شخصیت اصلی دارد و بقیه‌ی شخصیت‌ها فرعی هستند. شخصیت اصلی این داستان با کارها و گفت‌وگوها، اخلاق و منش درست را به مخاطبان خود می‌آموزد. در شخصیت‌پردازی داستان افزون‌بر گفت‌وگوها، تصاویر هم به درک اعمال و رفتار احسان کمک می‌کند. مخاطب به‌طور ضمنی به درست یا اشتباه‌بودن اعمال و شخصیت داستان پی می‌برد. شخصیت‌ها در حین گفت‌وگو یا در جریان داستان معرفی می‌شوند. تصاویر

به‌خوبی، شیطنت، بازیگوشی، احساس مسئولیت، فداکاری و گذشت شخصیت‌ها را به نمایش می‌گذارند. مخاطب نوجوان، با قهرمانی آشنا می‌شود که می‌تواند او را الگو و قهرمان خود در نظر بگیرد (تصاویر ۱ و ۲).



تصویر شماره‌ی ۱. کمیک مَثَل‌آباد نو که آمد به... تصویر شماره‌ی ۲. کمیک مَثَل‌آباد نو که آمد به ...

۳. ۱. ۲. طرح داستان‌ها

طرح کتاب‌های کمیک، معمولاً ساده و کوتاه است. داستان سیر روشنی دارد و معمولاً برای مخاطب کودک، تعداد شخصیت‌های آن زیاد نیست؛ ولی ممکن است برای مخاطبان نوجوان و جوان، با شخصیت‌های بیشتری روبه‌رو شویم؛ اما به‌طور کلی شخصیت‌ها کم هستند. در داستان‌هایی که برای مخاطبان کودک نوشته می‌شود، داستان باید پایان درست و قطعی داشته باشد؛ زیرا این‌گونه مخاطبان از داستان، پایانی قطعی و پذیرا می‌خواهند و در غیر این صورت داستان برای آن‌ها خسته‌کننده و ملال‌آور خواهد بود. اما در داستان‌های مصوری که مخاطبان آن نوجوان و جوانان هستند، به‌دلیل درک بالای مخاطب و ذهنیت باز، آنان می‌توانند خودشان پایان داستان را حدس بزنند و حتی گاهی خودشان آن را تمام کنند.

طرح در داستان‌های مَثَل‌آباد ساده است. رابطه‌ی علی و معلولی میان اجزای آن وجود دارد. تصاویر آن قدر جذاب، دلنشین و زیباست که بسیاری از اعمال شخصیت‌ها در ذهن خواننده شکل می‌گیرد و خواننده به‌طور ضمنی به اعمال و افکار شخصیت‌ها پی می‌برد. حوادث داستان کم و طبیعی است و رگه‌هایی از طنز دارد. عنصر گفت‌وگو در آن بارز

است. قوی‌بودن پیرنگ داستان‌های مثل‌آباد، به نوع روایت آن‌ها نیز بستگی دارد که راوی به تناسب حوصله‌ی مخاطب خود، داستان را به‌صورتی روایت می‌کند که در فهم مخاطب بگنجد و برای او مقبول باشد. ساده‌بودن شخصیت‌ها، ساده‌بودن روایت و ساده پیش‌رفتن رویدادهای داستان را نیز تاحدی نشان می‌دهد. گفت‌وگوها جای عمل را می‌گیرد و مثل، خالی از حادثه و صرفاً در گفت‌وگوی میان شخصیت‌ها خلاصه می‌شود.

زمان درون‌متنی داستان ثابت است و خواننده نسبت به آن‌ها در حرکت است و از یک مکان به مکان دیگر می‌رود. افزون‌بر نشانه‌های تصویری، نشانه‌های زبانی دیگری مانند کمی بعد، چند دقیقه بعد، یک روز بعد و... دلالت بر زمان روایی داستان‌ها دارد. طرح در داستان احسان ماندگاری ساده ولی تعداد شخصیت‌های داستان زیاد است و هرکدام باعث ایجاد حوادث و وقایع جدید در داستان می‌شوند. داستان سیری روشن و پایان درست و منطقی دارد و حتی مخاطبان می‌توانند خودشان پایان داستان را حدس بزنند و گاهی خودشان آن را تمام کنند.

طرح در داستان‌های ماهنامه‌ی نبات ساده و روشن است و چون مخاطب آن کودک است، تعداد شخصیت‌ها زیاد نیست. شخصیت‌ها، غیرواقعی هستند و بیشتر انسان نیستند. مضمون داستان‌ها، تخیلی و درعین‌حال منطبق با درک و فهم و نیازهای آنان است. داستان پایان قطعی دارد و با جذابیت همراه است (تصویر ۳).



تصویر شماره‌ی ۳. کمیک
مثل‌آباد، نو که آمد به بازار
کهنه میشه دل‌آزار

۳.۱.۳. گفت‌وگو

شخصیت یا شخصیت‌های کمیک‌استریپ در طی داستان، حین کنش یا واکنشی، بالنی بالای سرشان ظاهر می‌شود که در داخل آن‌ها، گفت‌وگوها نوشته شده است. در این بالن‌هایی که در بالای سر شخصیت‌های داستان ظاهر می‌شود، به‌طور کلی می‌توان گفت دو نوع گفت‌وگو یا دیالوگ نوشته می‌شود: نوع اول، گفت‌وگویی است که بین شخصیت‌های داستان صورت می‌گیرد؛ نوع دوم، شامل گفتارهای ذهنی مخاطب با خودش است که از آن به‌عنوان «حدیث نفس» یاد می‌کنند.

در داستان‌های مثل *آباد* گفت‌وگوها به زبان ساده و طنزآمیز است. تصاویر به جذابیت گفت‌وگوها کمک می‌کند. شخصیت‌پردازی نیز با کمک گفت‌وگوها صورت می‌پذیرد، بالن‌های گفت‌وگو، درون شخصیت‌ها و افکار و عقاید آن‌ها را به‌خوبی نشان می‌دهد. گفت‌وگوهای شخصیت‌ها در داخل بالن‌های گفت‌وگو و به‌صورت دایره یا بیضی است و اندیشه‌های برزبان‌نیامده‌ی شخصیت‌ها داخل دایره‌ی کوچک نمایان است. در داستان احسان ماندگاری گفت‌وگوها درعین‌حال که کوتاه و مختصر هستند، تعداد گفت‌وگوها و بالن‌های گفت‌وگو در هر کادر تصویری بیشتر از حد متوسط است. علت این امر آن است که شخصیت‌های بیشتری در حال گفت‌وگو هستند. گفت‌وگوها، درست، به‌جا و منطقی استفاده شده‌اند و حالت روحی شخصیت‌های داستان و شیطنت شخصیت‌ها را آشکار می‌کند. در بعضی از کادرهای تصویری، گفت‌وگوها به‌صورت مونولوگ است و شخصیت با خود به‌صورت نجوایی صحبت می‌کند. تصاویر به زیبایی و جذابیت گفت‌وگوها کمک می‌کند. در داستان‌های *ماهنامه‌ی نبات* نیز گفت‌وگوها کوتاه و مختصر است؛ ولی تعداد گفت‌وگوها زیاد است؛ به‌طوری‌که در تمامی کادرهای تصویری گفت‌وگوها دیده می‌شود ولی درست و به‌جا استفاده شده و زیبایی بصری بیشتری به تصویر و داستان بخشیده‌اند (تصاویر ۶۵).



تصویر شماره‌ی ۵. دزد که به دزد بزنه میشه شاه دزد تصویر شماره‌ی ۶. دزد که به دزد بزنه...

۳. ۱. ۴. فضای داستان

در داستان‌های مصور یا کمیک استریپ‌ها، اغلب فضا را تصاویر و رنگ‌ها نشان می‌دهند؛ درکل عوامل بصری هستند که در ایجاد فضا و انتقال آن به مخاطب، مهم هستند و نقش مؤثری دارند. فضا می‌تواند شاد یا غمگینانه باشد. فضای داستان به تبع درون‌مایه‌ی داستان می‌تواند سرد و بی‌روح، پرامید و اضطراب‌آور باشد. رنگ‌های گرم در تصاویر داستان‌های مصور فضای شاد و زنده‌ای را به مخاطب منتقل می‌کند و استفاده از رنگ‌های سرد، فضای داستان را سرد و بی‌روح نشان می‌دهد. پس درکل، فضا در تأثیرگذاری موضوع داستان‌های مصور بر مخاطبان، بسیار مهم است.

در داستان‌های مثل آباد فضای داستان، شاد، جذاب، هیجان‌انگیز، متحرک و زنده است. فضای کادرهای تصویری شادی، و نشاط را به مخاطب انتقال می‌دهد و باعث می‌شود که کودکان با دقت و میل بیشتری به خواندن داستان بپردازند. لباس‌های شیک داخل مغازه، توصیف لباس‌ها، توصیف لباس‌های پسر بچه، ساختمان قصر، برای نشان دادن فضا سازی به تصویر کمک می‌کنند و برای نشان دادن فضا سازی، مکان‌های مختلفی را به تصویر می‌کشد. در داستان احسان ماندگاری رنگ‌آمیزی به بهترین شکل، فضای مدرسه، شخصیت دانش آموزان و ویژگی روحی آن‌ها را نمایش می‌دهد و حس و حال هیجان‌انگیز دانش آموزان داستان

را به مخاطب نشان می‌دهد و چون مخاطب هم در سنین شخصیت‌های قصه است، به‌خوبی فضای داستانی را در ذهن خود متصور می‌شود و با شخصیت‌های قصه هم‌ذات‌پنداری می‌کند. برای فضاسازی داستان نیز از مکان‌های متفاوتی استفاده می‌شود تا شخصیت را در آن موقعیت قرار دهد و باعث ایجاد هیجان، تخیل همراه با واقع‌گرایی در مخاطب شود. در داستان‌های ماهنامه‌ی نبات نیز فضای داستان با استفاده از رنگ‌های روشن و به‌تعبیری هارمونی رنگ‌ها، شاد و لذت‌بخش است (تصاویر ۷ و ۸).



تصویر شماره‌ی ۷. کشاورز، کمیک ماهنامه‌ی نبات، داستان زو تصویر شماره‌ی ۸. کشاورز، داستان زو

۳. ۱. ۵. موضوع و درون‌مایه

موضوع یا سوژه‌ی داستان باید جالب، گیرا و جذاب باشد و با تجربه‌ها و نیازها، علایق و قدرت درک و فهم مخاطب، متناسب باشد، به‌طوری‌که برای خواننده، طبیعی، مقبول، منطقی و معقول باشد و بتواند پاسخگوی نیاز خوانندگان و پرسش‌های آنان و همچنین محرک و مشوق تخیل و کنجکاوی خوانندگان به‌سوی هدفی متعالی و مثبت باشد.

تصاویر داستان و گفت‌وگوها به‌خوبی درون‌مایه‌ی داستان را برای خواننده آشکار می‌کند و خواننده به‌طور ضمنی به درون‌مایه‌ی داستان‌ها پی می‌برد. در داستان نوکه / اومد به بازار کهنه همیشه دل‌آزار درون‌مایه‌ی داستان احساس بهتر آدم‌ها به جنس نو و مقایسه‌ی

بین نو و کهنه است و در داستان دزد که به دزد بزنه میشه شاه‌دزد نیز درون‌مایه‌ی داستان به تلاش نافرجام و کوشش بی‌بهره اشاره می‌کند.



تصویر شماره‌ی ۹. رزاقی، کمیک احسان ماندگاری تصویر شماره‌ی ۱۰. رزاقی، کمیک احسان ماندگاری

موضوع داستان احسان ماندگاری مباحث اخلاقی و تربیتی است. احسان با رفتار خود راه‌ورسم زندگی اسلامی را به کودکان می‌آموزد. درون‌مایه داستان، همکاری، تلاش، گذشت و علم همراه عمل است.

موضوع داستان‌های ماهنامه‌ی نبات نیز اخلاقی تربیتی و همراه با آموزش و سرگرمی است. درون‌مایه‌ی داستان‌های بررسی‌شده، متفاوت است. در داستان میکروب، رعایت بهداشت، درون‌مایه‌ی اصلی داستان است. در داستان پسر فوتبالی مشارکت دانش‌آموزان مطرح شده و در داستان زو همکاری زنبورها برای تهیه‌ی عسل به‌تصویر کشیده شده است (تصاویر ۹ و ۱۰).

۳. ۱. ۶. زاویه‌ی دید داستان

زاویه‌ی دید یا راوی در داستان‌های مصور یا کمیک‌استریپ، معمولاً مانند هم است؛ در داستان‌های مثل آباد و داستان‌های ماهنامه‌ی نبات از زاویه‌ی دید خبری نیست، زیرا

داستان براساس گفت‌وگو به دو شیوه‌ی مونولوگ و دیالوگ شکل می‌گیرد. دیالوگ‌ها در داستان مثل *آباد* و داستان *زو*، بیشتر سؤال یا واکنشی را بیان می‌کند. در داستان *احسان مانداگاری* در قسمت بالای داستان، توضیحات مختصری برای تکمیل متن داستان وجود دارد که با زاویه‌ی دید بیرونی و راوی اول شخص داستان را روایت می‌کند. سپس گفت‌وگوها به صورت دیالوگ یا مونولوگ در کادرهای تصویری، روند داستان را ادامه می‌دهند. البته در داستان‌های *احسان مانداگاری* از حرکات و رفتار شخصیت‌ها نیز به راحتی به جای دیالوگ استفاده شده است. دیالوگ‌ها در هر چهار داستان، نمایشی است، یعنی شخصیت‌ها در حال انجام دادن کار حرف می‌زنند. در اینجا مونولوگ باعث پیشبرد روایت در داستان می‌شود (تصویر ۱۱).



تصویر شماره‌ی ۱۱. رزاقی، کمیک مثل *آباد*؛ دزد که به دزد بزنه میشه شاه‌دزد گاهی نیز دیالوگ باعث پیشبرد روایت داستان می‌شود (تصویر ۱۲).



تصویر شماره‌ی ۱۲. رزاقی، کمیک احسان ماندگاری

۲.۳. آواها و آواها

در داستان‌های کمیک استریپ، همه‌ی واژه‌ها حتی کوچک‌ترین کلمات و حرف‌ها در پیش بردن داستان نقش دارند؛ به‌همین دلیل اصوات مانند «آخخخ»، «اوههههه»، «اههههه» و... و همچنین برخی از علامت‌های سجاوندی در پیشبرد داستان نقش مهمی را ایفا می‌کنند و در شکل‌گیری روند داستان بسیار مؤثر هستند. همین اصوات، به‌تنهایی می‌توانند سکansı مستقل داشته باشند و بخشی از داستان را تشکیل بدهند. گاه در حباب‌های بالای سر شخصیت‌های داستان، فقط نشانه‌ی تعجب یا سؤال دیده می‌شود که در درک بهتر داستان نقش دارد. نشانه‌ها به‌تنهایی حالت روحی و روانی شخصیت یا شخصیت‌های داستان را بیان می‌کنند.

در داستان‌های مثل آباد نسبت به سایر داستان‌ها از اصوات و آواهای بیشتری استفاده شده است. برای نشان‌دادن حالت‌های خشم، تعجب، صدای جیغ‌وداد، صدای پرت‌کردن کلاه، صدای خروپف، از اصوات مختلف، به رنگ سفید و با سایز قلمی متفاوت از متن استفاده می‌شود. اصوات و آواها به زبان عامیانه است و باعث می‌شود داستان با کودکان یا نوجوانان ارتباط بهتری برقرار کند (تصاویر ۱۳ و ۱۴).



تصویر شماره‌ی ۱۳. رزاقی، کمیک مثل آباد، دزد که به دزد بزنه... تصویر شماره‌ی ۱۴. رزاقی، دزد که به دزد بزنه...

۳.۳. رنگ در داستان‌های کمیک استریپ

در کل مجموعه‌ی مثل آباد، استفاده از رنگ‌های روشن، جذابیت داستان را بیشتر می‌کند و باعث جذب مخاطب می‌شود. رنگ‌های شاد و روشن حتی به فضا سازی داستان هم کمک می‌کند و باعث می‌شود مخاطب از داستان لذت بیشتری ببرد. استفاده از رنگ‌های روشن انرژی و گرمی زیادی به تصاویر می‌دهد و موجب می‌شود که تصاویر، خود را بهتر نشان دهد. به عبارت دیگر، استفاده از هارمونی رنگ، وحدت و پیوستگی کل تصاویر را نشان می‌دهد. برای برافروختگی چهره، خشم، ترس، عصبانیت، جذابیت صورت شخصیت‌ها و توصیف فضا از رنگ‌های متعدد استفاده می‌شود. در داستان احسان ماندگاری از ترکیب رنگ‌های مختلف برای تصاویر داستان و کادرهای تصویری استفاده شده است و تصاویر، باعث جذب مخاطب می‌شود و بار عاطفی و روحی تصویر را به مخاطب منتقل می‌کند. رنگ‌ها به خوبی فضای داستانی را به مخاطب منتقل می‌کند. بیشترین فضای داستانی مربوط به کلاس درس، مدرسه، دانش‌آموزان، شیطنت‌ها و زنگ تفریح است. رنگ‌ها به خوبی حال و هوای فضای داستانی را توضیح می‌دهد. از رنگ‌های گرم برای نشان دادن حالت شیطنت، خجالت کشیدن، از رنگ‌های تیره برای نشان دادن عصبانیت و خشم و از رنگ‌های سرد برای نمایش امور فکری و عقلانی استفاده شده است. هارمونی رنگ‌ها، پیوستگی تصاویر را نشان

می‌دهد. در تمامی داستان‌های مصور *ماهنامه‌ی نبات*، استفاده از رنگ‌های شاد و روشن در توصیف فضا نقش عمده‌ای به‌عهده دارد. رنگ‌های شاد، احساسات شخصیت‌ها را به خواننده نشان می‌دهد. در کمیک‌های *ماهنامه‌ی نبات* استفاده از رنگ‌های روشن و شاد و هارمونی رنگ‌ها، بار عاطفی و روحی تصاویر را به‌دوش می‌کشد و به خواننده منتقل می‌کند. برای بیان حالت‌های گوناگون شخصیت و هم‌چنین زیبایی فضا، از رنگ‌های شاد و روشن استفاده شده است که برانگیختن احساس مخاطب را موجب می‌شود. هم‌چنین در بعضی از داستان‌های *ماهنامه‌ی نبات*، مانند داستان میکروب، از رنگ‌ها برای تعبیر مثبت و منفی استفاده شده است (تصاویر ۱۵ و ۱۶).



تصویر شماره‌ی ۱۵. کشاورز، کمیک *ماهنامه نبات*، پسر فوتبالی. تصویر شماره‌ی ۱۶. کشاورز، کمیک *ماهنامه‌ی نبات*، میکروب.

۳.۴. شش عنصر متن کمیک استریپ

شش عنصر هر متن کمیک استریپ عبارت‌اند از: رئالیسم، اغراق، هیجان، غافل‌گیری، نشانگاه و خصومت که در ادامه به توضیح هریک می‌پردازیم.

۳.۴.۱. رئالیسم و اغراق

رئالیسم و اغراق در کمیک استریپ همانند دو کفه‌ی یک ترازو هستند؛ یعنی در متن کمیک مقدار آن‌ها مساوی است. اگر قرار باشد یکی از این دو کفه، ذره‌ای سنگین‌تر از دیگری باشد، آن رئالیسم است. ضرورت وجود رئالیسم از آنجا نشأت می‌گیرد که مخاطبان باید علیه نشانگاه خاصی، خصومتی مشترک احساس کنند. هرچه متن طنز به واقعیت زندگی تماشاگر

نزدیکتر باشد؛ تماشاگر با آن نزدیکی بیشتری احساس می‌کند. درباره‌ی اغراق نیز ممکن است این سؤال مطرح باشد که چه چیزی اغراق می‌شود؟ هلیتزر می‌گوید: آنچه اغراق می‌شود، امور واقعی و نتایج به‌دست‌آمده است. در متن کمیک شما با یک زمینه‌ی رئالیستی شروع می‌کنید و سپس با هدف ایجاد تأثیر کمیک، آن را کج و منحرف کرده و از شکل طبیعی خارج می‌کنید. در داستان نو که او مد به بازار کهنه همیشه دل‌آزار، پسری برای خرید به بازار می‌رود و پدرش را مجبور می‌کند تا برای او خرید کند و در داستان دزد که به دزد بزنه همیشه شاه‌دزد، پسر بچه‌ای می‌خواهد از کار دزدان سر در بیاورد و رئیس دزدها او را راه نمی‌دهد. در هر دو داستان، رئالیسم وجود دارد. در داستان احسان ماندگاری، احسان، پسری با ادب، درس‌خوان، منظم و بااخلاق است و معلم هم توجه بیشتری به او دارد ولی اسکندر نظیف نژاد، مدام او را اذیت می‌کند که این امر موجب زمینه‌سازی رئالیسم می‌شود (تصاویر ۱۷ و ۱۸).



تصویر شماره‌ی ۱۷. کمیک احسان ماندگاری تصویر شماره‌ی ۱۸. کمیک احسان ماندگاری

در داستان نو که او مد به بازار کهنه همیشه دل‌آزار، اغراق در این قسمت از داستان است که لباسی را که ده‌سال است پوشیده می‌شود، پدر هنوز آن‌ها را تازه می‌داند. در داستان دزد که به دزد بزنه همیشه شاه‌دزد، جاگذاری قلوه‌سنگ به جای طلا توی خورجین دزد و دزدی پسر از قصر بدون نقشه و همراهی رئیس دزدان، دارای اغراق است. بیشترین اغراق

در داستان احسان ماندگاری درباره‌ی شخصیت اسکندر نظیف‌نژاد است که اخلاق و رفتارش دور از آداب و اصول اخلاقی است. بی‌نظم و بی‌انضباط است و برخلاف احسان رفتار می‌کند. در کمیک ماهنامه‌ی نبات، تصاویر متن داستان، اغراق داستان را افزایش می‌دهد (تصاویر ۱۹ و ۲۰).



تصویر شماره‌ی ۱۹. کمیک احسان ماندگاری تصویر شماره‌ی ۲۰. کمیک احسان ماندگاری

۳. ۲. هیجان و غافل‌گیری

هیجان در دل اغراق قرار دارد. یعنی مخاطب در هیجان است تا ببیند این حالت اغراق‌شده چگونه به حالت عادی برخواهد گشت؟ به نظر می‌رسد هیجان ارتباط نزدیکی با تعلیق نمایشی دارد. در تعلیق نیز مخاطب در هیجان و تنش است و می‌خواهد بداند بعد از آن چه رخ خواهد داد. در غافل‌گیری، نویسنده هرگز نباید اجازه بدهد که تماشاگر حتی یک لحظه بتواند اتفاق بعدی را پیش‌بینی کند.

در داستان نو که اومد به بازار کهنه همیشه دل‌آزار، هیجان و نقطه‌ی اوج داستان زمانی است که پسر با گریه و زاری، پدر خود را مجبور به خرید لباس‌های نو می‌کند. در لحظه‌ی آخر، پدر عصبانی می‌شود و به پسرش توجه نمی‌کند. در داستان دزد که به دزد بزنه همیشه شاه‌دزد، پسر، دزدان را غافل‌گیر می‌کند و وارد قصر می‌شود و تاج را می‌دزدد و رئیس دزدها می‌شود. در داستان احسان ماندگاری کارهایی که اسکندر برخلاف مقررات

مدرسه و کلاس انجام می‌دهد، مخاطب را به هیجان می‌آورد تا به دنبال جوابی برای این پرسش باشد که آیا او با این بی‌نظمی‌ها موفق می‌شود؟ اما احسان با رفتار و کارهای عاقلانه و موجه خود، موجب پندآموزی دوستش اسکندر می‌شود. در کمیک ماهنامه‌ی نبات هرکدام از داستان‌ها با رابطه‌ی علی و معلولی بین حوادث و جریان داستان، موجب غافل‌گیری بیشتر می‌شود (تصاویر ۲۱ و ۲۲).



تصویر شماره‌ی ۲۲. کمیک احسان ماندگاری

تصویر شماره‌ی ۲۱. کمیک احسان ماندگاری

۳.۴.۳. نشانگاه و خصومت

هر متن کمیکی در درجه‌ی اول در ارتباط با خصومت با چیزی، کسی یا ایدئولوژی و گفتمانی شکل می‌گیرد. نشانگاه، چیزی است شخصیتی، رفتاری یا هرگونه عیبی که خصومت را برمی‌انگیزاند.

در مجموعه داستان‌های مثل آباد، عمل دزدی و درگیری بین پسر و دزدان و در داستان نو که اومد به بازار کهنه میشه دل‌آزار، طمع و توجه پسر به لباس‌های نو خصومت‌آمیز است. در داستان احسان ماندگاری، اسکندر شخصیتی است که کارهای زشت و ناپسند انجام می‌دهد و برخلاف احسان عمل می‌کند. نشانگاه، کارهای زشت، بی‌انضباطی و اعمال ناپسند اسکندر است که خصومت‌آمیز است. در داستان میکروب‌ها، پسر فوتبالی و داستان زو، نشانگاه، عمل و رفتار شخصیت‌هاست که نشانگاه و برانگیزاننده‌ی خصومت است.

۴. نتیجه‌گیری

ژانر عامیانه چون به فرهنگ بومی توجه دارد، همواره در کمیک‌استریپ‌های کودکان از اهمیت بیشتری برخوردار است و از بدو ورود کمیک به ایران، داستان‌ها و افسانه‌های محلی و عامیانه، ضرب‌المثل‌ها، متل‌ها و حکایات با فرم ویژه‌ی کمیک، روایت و تصویرسازی شده‌اند. در ژانر عامیانه، موضوعات اخلاقی و اجتماعی به‌منظور آشنایی با راه‌ورسم صحیح زندگی بیان شده است. در داستان‌های ژانر عامیانه هدف، یادگیری و جلب‌توجه کودکان به ضرب‌المثل‌های ایرانی است. همراهی داستان‌ها با زبان تصویر، به‌سادگی، روانی و شیرینی زبان گفت‌وگو کمک می‌کند و باعث روایت اخلاقی و رفتار اجتماعی درست به کودکان می‌شود. اصوات و آواها که برای نشان‌دادن حالت‌های خشم، تعجب، صدای جیغ‌وداد و حالت مختلف شخصیت است؛ باعث شده است مخاطب بیشتر با اثر ارتباط برقرار کند. طرح داستان‌های کمیک‌استریپ ساده و فهم‌پذیر برای همه‌ی مخاطبان است و همین امر سبب شده است سیر داستان، سیر روشنی داشته باشد و کودکان و نوجوانان پایان داستان را حدس بزنند و توانایی تمام‌کردن داستان را داشته باشند. تصاویر داستان، درون‌مایه‌ی داستان را برای خواننده آشکار می‌کند و خواننده از طریق دیدن تصاویر در کنار متن، به‌طور ضمنی به درون‌مایه‌ی داستان‌ها پی می‌برد. تصاویر همچنین به جذابیت گفت‌وگوها کمک می‌کند. شخصیت‌پردازی نیز با کمک گفت‌وگوها صورت می‌پذیرد و تصاویر به درک اعمال و رفتار شخصیت‌ها کمک می‌کند. فضای شاد، جذاب و هیجان‌انگیز کمیک‌استریپ‌ای ژانر عامیانه، شادی و نشاط را به مخاطب انتقال می‌دهد و باعث می‌شود که کودکان با دقت و میل بیشتری به خواندن داستان بپردازند. به‌طورکلی می‌توان گفت ویژگی‌های ژانر عامیانه‌ی کمیک می‌تواند به‌عنوان ابزاری برای بهبود ساختار داستان کودکان درخور توجه باشد و جنبه‌ی هنری به ادبیات کودکان بدهد. همچنین آموزش باتکیه‌بر تصاویر دیداری راهی آسان برای انتقال سریع‌تر و بهتر اطلاعات است.

منابع

- اسماعیلی سہی، مرتضی. (۱۳۷۵). «ویژگی فنی کمیک استریپ». پژوهش‌نامه‌ی کودک و نوجوان، شماره‌ی ۴، صص ۴-۲۳.
- اقبال، پرویز. (۱۳۸۶). «سنت‌های تصویری در کمیک استریپ‌های آستریکس». کیهان کاریکاتور، مهر و آبان، شماره‌ی ۱۸۷ و ۱۸۸، صص ۵۶-۵۷.
- _____ (۱۳۸۹ الف). «داستان‌های تصویری دنباله‌دار در ایران». رشد آموزش هنر، تابستان، شماره‌ی ۲۲، ص ۳۹.
- _____ (۱۳۸۹ ب). «نگاهی به ساختار داستان‌های تصویری، دنباله‌دار». کیهان کاریکاتور، خرداد و تیر، شماره‌ی ۲۱۹ و ۲۲۰، صص ۴۶-۵۳.
- بیرانوند، شیوا. (۱۳۸۹). «نقش کمیک استریپ در رشد و خلاقیت کودکان». کتاب ماه کودک و نوجوان، مرداد ۱۳۸۹، شماره‌ی ۱۵۴، صص ۸۰-۸۵.
- ترابی مہربانی، مہدی. (۱۳۸۸). تاریخچه‌ی تحلیلی کمیک استریپ. تهران: مہر.
- حجازی، بنفشہ. (۱۳۸۵). ادبیات کودکان و نوجوانان. تهران: پژوهشگران.
- رزاقی، سعید. (۱۳۹۷). احسان ماندگاری. مشهد: آستان قدس رضوی.
- _____ (۱۳۹۴). داستان پاکان. مشهد: آستان قدس رضوی.
- صادقی، فرہاد. (۱۳۸۵). «داستان‌های مصور یا قصہ‌های دو زبانہ: یادداشت‌هایی در خصوص مصورسازی کتاب‌های کودکان». کتاب ماه کودک و نوجوان، اسفند ۱۳۸۴ و فروردین و اردیہشت ۱۳۸۵، شماره‌ی ۱۰۱-۱۰۳، صص ۲۰۳-۲۰۶.
- عربلو، احمد. (۱۳۹۸). کمیک پهلوانان. تهران: سوره‌ی مہر.
- علوی، آناہیتا و همکاران. (۱۳۹۳). «بررسی تطبیقی ژانرشناسی با نگاهی بہ کمیک آمریکایی». هنرهای زیبا، هنرهای تجسمی، دورہ‌ی ۱۹، شماره‌ی ۳، صص ۴۵-۵۴.
- فضیلت، محمود. (۱۳۸۶). زبان و ادبیات کودک و نوجوان. کرمانشاه: دانشگاه آزاد اسلامی کرمانشاه و طاق بستان.
- قزل‌ایاق، ثریا. (۱۳۸۳). ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن. تهران: سمت.

محمودی، صوفیا. (۱۳۹۲). فرهنگ ادبیات کودک و نوجوان. تهران: نو.
مک کلود، اسکات. (۱۳۹۴). هنر کمیک. ترجمه‌ی رامین رحیمی، تهران: آبان.
ودود، حسن. (۱۳۹۴). مجموعه‌ی خط اول. مشهد: مؤسسه‌ی فرهنگی هنری سلوک افلاکیان.

