



The Study of the Visual Structure of Comic Strips (A Case Study of the Adventures of Tintin and Spies in Persepolis)

Shima Davoodi¹, sara sadeghinia² (Corresponding Author)

¹ Master student of video communication, Ferdous Institute of Higher Education, Mashhad, Razavi Khorasan, Iran

² Assistant Professor, Department of Digital Arts, Faculty of Art, Damghan University, Damghan, Iran
(Received: 20.05.2024, Revised: 10.07.2024, Accepted: 27.07.2024)

<https://doi.org/10.22075/aaj.2024.34194.1246>

Abstract:

Comics are usually a story in the form of a number of consecutive images which are often but not always accompanied by text. In terms of dimensions, these stories can include a single image up to thousands of images. In this type, each image carries an independent message, but the images as a whole complete the story and offer the reader a new image at the heart of the story from the previous images. The form of recording these images on a page follows the system of writing and pagination of books, which usually consists of a series of images in the form of paintings or photographs in horizontal directions. The comic strip in its historical journey and within the framework of the arts visually, they have acquired a specific identity and structure. This led these works to become, on the one hand, a special means of expression and, on the other hand, to constantly expand their sphere of influence and sales market. In the digital age and the rapid growth of visual media, understanding the nature of illustrated stories as a new visual language can suggest the pattern and aesthetic system of these works as well as the reasons for their appeal and success. In this regard, knowing its historical journey, knowing the leading countries in this field, the link of this art with other arts such as animation and cinema, and analyzing and knowing the graphic elements of these works can help in the objectives of research. Studying the visual structure of these stories, in addition to helping and teaching to illustrate comics, will be a great contribution to the publication and expansion of this valuable art. According to the content exposed, in this research it is attempted to study the visual structure of two examples of external and internal comics strip, and at the end, comparing the two works, highlighting the aspects of difference and commonalities. For this purpose, to examine two examples of comic strip, the adventures of Tintin are discussed as foreign examples and spies in Persepolis as domestic examples. This research has a descriptive-analytical character in terms of practical objective. The results show that one of the most important reasons for the acceptance of comics is to transform the charge of vocal energy into visual energy so that the audience can understand the message using the sequence of images. Therefore, knowing the structure and visual elements such as composition, color, rhythm, angle of view, etc. can greatly contribute to the success and popularity of these works. As in the leading countries of this industry, such as America and Japan, due to the importance of this art, a specialized area has been devoted to the training of people in universities, if we also pay attention to this importance in our country, the development of this valuable art, which in addition to spending full-fledged free time, can also be effective in the discussion of children's education, will be of great help.

Keywords: Adventures of Tintin, Comic Strip, Spies in Persepolis, Visual Structure.

1- Email: shymadawdy@gmail.com

2- Email: sadeghis@du.ac.ir

How to cite: Davoodi, S., & sadeghinia, S. (2023). The study of the visual structure of comic strips (A case study of the adventures of Tintin and spies in Persepolis). *Journal of Applied Arts*, 3(3), 29-44.

Doi: doi.org/10.22075/aaj.2024.34194.1246

بررسی ساختار بصری داستان‌های مصور دنباله‌دار (مطالعه موردی ماجراهای تن تن و جاسوسان در تخت جمشید)*

شیماداودی^۱
سارا صادقی نیا (نویسنده مسئول)^۲

^۱ دانشجوی کارشناس ارشد ارتباط تصویری، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، خراسان رضوی، ایران
^۲ استادیار، گروه هنرهای دیجیتال، دانشکده هنر، دانشگاه دامغان، دامغان، ایران
(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۲/۳۱، تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۴/۲۰، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۵/۰۶)
مقاله علمی-پژوهشی <https://doi.org/10.22075/aaj.2024.34194.1246>

چکیده

داستان‌های مصور دنباله‌دار یا کمیک استریپ در سیر تاریخی خود و در محدوده هنرهای تجسمی، به هویت و ساختار مشخصی دست یافته‌اند. این امر باعث شده تا این آثار از یک سو، به یک وسیله بیانی خاص تبدیل شوند و از سوی دیگر حیطه نفوذ و دامنه بازار فروششان را دائماً گسترش بخشند. محتوای داستان‌های مصور که معمولاً با زبان طنز همراه است، اجتماعی-فرهنگی است. در عصر دیجیتال و با رشد سریع رسانه‌های تصویری، شناخت ماهیت داستان‌های مصور به عنوان یک زبان تصویری جدید می‌تواند الگو و نظام زیباشناسانه این آثار و دلایل جذابیت و موفقیت آن‌ها را توسعه دهد. در این بین، آشنایی با سیر تاریخی آن‌ها، شناخت کشورهای پیشرو در این زمینه، ارتباط این هنر با سایر هنرها چون انیمیشن و سینما و تحلیل و شناخت عناصر گرافیکی این آثار می‌تواند در راستای اهداف پژوهش یاری‌رسان باشد. بدین منظور، به بررسی دو نمونه از داستان‌های مصور موفق؛ ماجراهای تن تن (جلد ۱ فرار از شوروی) به عنوان نمونه خارجی و جاسوسان در تخت جمشید به عنوان نمونه داخلی پرداخته شده است. این پژوهش از نظر هدف کاربردی و ساختاری توصیفی-تحلیلی دارد. این پژوهش در پی رسیدن به دلایل محبوبیت داستان‌های مصور منتخب در میان خودشان است. نتایج نشان می‌دهد یکی از مهم‌ترین دلایل استقبال از کمیک استریپ‌ها ارتباط کلامی به فرم بصری است تا از طریق آن مخاطب بتواند به مدد توالی تصاویر، پیام را درک کند. لذا شناخت ساختار و عناصر بصری چون ترکیب‌بندی، رنگ، ریتم، زاویه دید و... می‌تواند کمک شایانی به موفقیت و محبوبیت این آثار نماید. به جز عنصر رنگ که از مهم‌ترین وجوه افتراق دو نمونه منتخب است، در سایر عناصر گرافیکی مورد مطالعه چون ریتم، حرکت وهمی، نوع انتخاب کادر و حباب‌های متن نقاط اشتراک زیادی دیده می‌شود.

واژه‌های کلیدی: جاسوسان در تخت جمشید، داستان‌های مصور دنباله‌دار، ماجراهای تن تن، ساختار بصری.

* این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم در رشته ارتباط تصویری است.

1- Email: shymadawdy@gmail.com

2- Email: sadeghis@du.ac.ir

شیوه ارجاع به این مقاله: داودی، شیماد و صادقی نیا، سارا. (۱۴۰۲). بررسی ساختار بصری داستان‌های مصور دنباله دار (مطالعه موردی ماجراهای تن تن و جاسوسان در تخت جمشید). نشریه هنرهای کاربردی، ۳(۳)، ۲۹-۴۴. Doi: 10.22075/aaj.2024.34194.1246

مقدمه

داستان‌های دنباله‌دار، معمولاً حکایتی در قالب تعدادی تصاویر متوالی است که اغلب و نه همیشه با متن همراه است. از نظر ابعاد، این داستان‌ها می‌توانند شامل یک تصویر منفرد به بالا تا هزاران تصویر را شامل شوند. در این نوع، هر تصویر پیام مستقلی دارد؛ اما تصاویر در مجموع، روایتی را کامل می‌کنند و به خواننده براساس تصاویر پیشین، تصویر جدیدی را در دل داستان روایی عرضه می‌کنند. شکل ثبت این تصاویر در یک صفحه از نظام نوشتاری و صفحه‌بندی کتاب‌ها تبعیت می‌کند که به‌طور معمول، سلسله‌ای از تصاویر به شکل نقاشی یا عکس در مسیرهای افقی به دنبال هم قرار می‌گیرند (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴: ۱). معادل داستان‌های دنباله‌دار در فرهنگ لغات فرانسه «باند دسینه»^۱ است به معنای سلسله‌ای از تصاویر که یک موضوع را حکایت می‌کنند و در نوشته‌ها و افکار مربوط به شخصیت‌ها در داخل حباب‌هایی جای می‌گیرد (همان). در این نوع داستان‌ها، روایت به تکه‌ها و قطعاتی تصویری که سرریزاً قابل فهم هستند، تقسیم شده و با قراردادهای پذیرفته‌شده‌ای از جهت نمایش گرافیکی ارائه می‌شوند، نظیر بالون‌ها یا حباب‌های گفت‌وگو و خطوط سرعت. متن داستان معمولاً به سه شکل، یعنی «حکایت داستان»، «گفت‌وگو و مکالمه افراد» و «تأثیرات صوتی» بازگو می‌شود. حکایت‌ها اغلب در فضای مشخصی در بالای تصویر و معمولاً برای معرفی داستان و موقعیت‌ها ظاهر می‌شوند. گفت‌وگوها نوعاً درون بالون‌ها یا حباب‌ها جای می‌گیرند و سرانجام تأثیرات صوتی که اغلب از خود صداها تقلید می‌شوند، در عین حال، در این بالون‌ها سلسله‌ای از صداها یا رویدادها به شکل گرافیکی نظیر انفجار، ضربه مشت، شکستن شیشه و... ظاهر می‌شود.

داستان‌های مصور دنباله‌دار غالباً بر تخیل تکیه دارند و از نظر تاریخی، بیشترین تعداد از این داستان‌ها فکاهی بوده‌اند، به همین دلیل با عنوان کمیک یا کمیک استریپ^۲ شهرت پیدا کرده‌اند. در داستان‌های مصور دنباله‌دار از یک نگرش سینمایی استفاده می‌شود. شکل و ترکیب بین نماها از نماهای سینما الهام می‌گیرد و زوایای مختلف دید هنرمند همچون زاویه دید دوربین بر جذابیت این داستان‌ها می‌افزاید. در عین حال، برخی از قواعد تدوین در سینما مانند دیزالو^۳ (ادغام تدریجی نماها در هم) یا روش جام کاتینگ^۴ که برگشت سریع از یک صحنه به صحنه دیگر است نیز کاربرد دارد.

از ویژگی‌های این نوع داستان‌ها می‌توان به انتقال اطلاعات به‌صورت واضح و قابل فهم در کوتاه‌ترین زمان و در قالبی فشرده اشاره کرد. «تحقیقات اخیر بر روی تولید جزوات آموزش نظامی توسط وزارت دفاع آمریکا نشان داده است که از تمام گزینه‌های ممکن تصویری، داستان‌های دنباله‌دار ثابت کرده‌اند که اثربخش‌ترین گزینه برای دریافت اطلاعات لازم از بین بقیه بوده‌اند» (Sabin, 1993: 18).

داستان‌های مصور علاوه بر یک اثر هنری (تصویرسازی)، یک بیان اجتماعی و فرهنگی‌اند که عموماً به مسائل سیاسی و اجتماعی به‌صورت طنز می‌پردازند. کمیک‌ها با خلق و عرضه سالانه میلیاردها تصویر برای مصرف میلیون‌ها انسان در دنیا، یک انقلاب بصری را در قرن معاصر رقم می‌زنند. عناصر بصری همچون ترکیب‌بندی تصاویر (اندازه یا جاگذاری قطعات) رنگ‌ها و علل استفاده از آن‌ها، سطوح و شیوه قرارگیری آن‌ها در کنار هم، اشکال و فرم‌ها که عموماً به‌صورت معنادار و اشاره به ویژگی‌های شخصی‌تری کارا کتر استفاده می‌شوند، بافت و خطوط به‌کاررفته در تصویرسازی‌ها، روند بیان داستان یا موضوع را کنترل می‌کنند؛ از این‌رو، مطالعه ساختار بصری این داستان‌ها علاوه بر کمک و آموزش در نحوه تصویرسازی کمیک‌ها، کمک بزرگی به نشر و گسترش این هنر ارزشمند خواهد بود. با توجه به مطالب بیان‌شده، در این پژوهش سعی می‌شود به مطالعه ساختار بصری دو نمونه از داستان‌های مصور دنباله‌دار خارجی و داخلی پرداخته شود و در پایان با مقایسه دو اثر، ضمن اشاره به جنبه‌های افتراق و اشتراک عناصر بصری، ویژگی‌های تصویرسازی هر یک بیان گردد.

پیشینه پژوهش

به‌طور کلی، در پژوهش پیش‌رو منابع مطالعاتی زیادی وجود ندارد، منابع در دسترس شامل چند پایان‌نامه و تعدادی مقاله و کتاب‌اند که چندان در راستای روند این تحقیق قرار ندارند. از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به محمد رضا حسنائی و سعیده‌سادات موسوی (۱۳۹۷) در مقاله «مقایسه تطبیقی نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در گفتمان هویت ملی در ژاپن و ایران» اشاره کرد که به مطالعه و تطبیق فرهنگی داستان‌های مصور و انیمیشن به‌عنوان گفتمان‌های ملی پرداخته‌اند. فاطمه ماه‌وان (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «مقایسه تطبیقی روایت تصویری، هنرهای تصویری ایران و داستان مصور دنباله‌دار» به مطالعه ادبی و سیر تاریخی داستان‌های مصور دنباله‌دار و مقایسه آن با هنرهای تصویری ایران

پرداخته است. در این مقاله، مقایسه بین سیر تحول هنرهای تصویری ایران از نقاشی و نگارگری گرفته تا نقش‌برجسته‌ها تحلیل شده و در نهایت، نقاط اشتراک و افتراق آن‌ها با کمیک‌ها مقایسه گردیده است. آرمین ولی‌پور (۱۳۹۰) در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی رابطه ساختار تصویری نقاشی خیالی‌نگاری با داستان‌های مصور دنباله‌دار»، به بررسی تفاوت‌ها و اشتراکات نقاشی خیالی‌نگاری با داستان‌های مصور دنباله‌دار پرداخته و بیان می‌کند که نقاشان خیالی‌ساز به کمک شیوه‌های تصویری نوین در تلاش بودند که پیوند معناداری برقرار کنند. حسین ملایمی (۱۳۸۹) در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی عوامل جذابیت در کمیک استریپ و انیمیشن»، پس از بررسی دیدگاه فیلسوفان در باب هنر و زیبایی، به بررسی ساختار کمیک‌ها و انیمیشن‌ها پرداخته است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که بررسی‌ها و تحقیقات میدانی نیز علاوه بر شناخت عوامل بصری می‌تواند عامل جذب مخاطب در این هنرها باشد. مسعود شجاعی طباطبایی (۱۳۷۴) در پایان‌نامه خود با عنوان «داستان‌های گرافیک دنباله‌دار»، به بررسی روند تاریخی داستان‌های مصور در جهان و ورود آن به ایران، طبقه‌بندی آن‌ها و ارتباط این آثار با سایر رسانه‌ها به‌ویژه سینما پرداخته و در نهایت، به قواعد زیباشناسانه این داستان‌ها اشاره می‌کند. کتاب تاریخچه تحلیلی کمیک استریپ اثر مهدی ترابی مهربانی (۱۳۸۸)، به سیر تحول این هنر در غرب و تأثیرات آن پرداخته است. البته جنبه تاریخی این کتاب بر جنبه تحلیلی آن می‌چربد. در پژوهش پیش‌رو به تحلیل ساختار بصری دو نمونه موفق داخلی و خارجی پرداخته می‌شود و ضمن مقایسه، نقاط مشترک مورد تحلیل قرار می‌گیرد و می‌تواند برای هنرمندانی که در حوزه داستان‌های مصور فعالیت دارند، مؤثر باشد.

روش پژوهش

در پژوهش حاضر، انتخاب آثار با اولویت معرفیت و نزدیکی موضوع و حتی الامکان مشابهت هر چند اندک تصویری است. تمرکز اصلی بیشتر بر ساختار بصری هر نمونه است و در تجزیه و تحلیل تصاویر نمونه‌های منتخب، به علت گستردگی تصاویر و صفحات این‌گونه داستان‌ها، سعی شده صفحاتی انتخاب شود که امکان مقایسه ساختار بصری آن‌ها فراهم گردد. ساختار پژوهش، توصیفی-تحلیلی است و به روش کتابخانه‌ای و استفاده از منابع زبان اصلی است.

دو کتاب کمیک جاسوسان در تخت‌جمشید اثر فراز بزازادگان، انتشارات نشر شهر، سال ۱۳۹۶ هـ.ش، به‌عنوان نمونه داخلی و ماجراهای تن‌تن اثر ژرژ پروسپه رمی، انتشارات قدیانی، ترجمه گروه رایحه اندیشه، چاپ ششم، سال ۱۳۸۴ هـ.ش، به‌عنوان نمونه خارجی (جلد ۱)، فرار از شوروی) انتخاب شده‌اند. علت انتخاب این دو اثر، علاوه بر موفقیت هر یک در ژانر خود، اشتراک در سبک و تا حدودی محتوای آن‌هاست. هر دو داستان در خلال جنگ جهانی دوم اتفاق می‌افتد، سبک داستان‌ها ماجراجویانه، علمی-تخیلی و گاهی با رویکرد سیاسی است. هر دو داستان، استعمار، نژادپرستی، رقابت میان دو ابرقدرت، مافیای جنگ نفت و دیگر شاخص‌های تاریخ معاصر را به تصویر می‌کشند.

کمیک استریپ ۵

عبارت «داستان مصور» صرفاً به داستانی اشاره دارد که به‌صورت بصری به تصویر کشیده شده است. یک داستان مصور یا کمیک استریپ، نمایشی بصری است که شامل یک نقاشی منفرد یا مجموعه‌ای از نقاشی‌های متوالی است که روایتی را منتقل می‌کند. در این مثال، تصاویر در کنار هم در فریم‌های متوالی با فرمت‌های متفاوت قرار می‌گیرند و بیننده را قادر می‌سازد تا حس حرکت را در طول روایت درک کند. داشتن درک عمیق از تکنیک‌های کادربندی برای به تصویر کشیدن موثر گذر زمان در فیلم بسیار مهم است. در آثار مکتوب، مانند ادبیات، ارجاعات به نوشتن و داستان‌سرایی به شیوه‌ای بصری، اغلب شبیه بادکنک یا ابر به تصویر کشیده می‌شوند و معمولاً به زبانی که شخصیت‌های داستان استفاده می‌کنند، ارائه می‌شوند (نصیری، ۱۳۹۵: ۱۳). ارائه تعریفی دقیق از کمیک استریپ (داستان‌های مصور) اندکی مشکل است و نیاز به بررسی مصادیق و تاریخچه آن دارد. در انگلیسی، کمیک استریپ در اصل به معنای نواری از «تصاویر طنزآمیز و کمیک» است. بنابراین، کمیک استریپ (داستان‌های مصور)، نقاشی یا مجموعه‌ای از نقاشی‌های دنباله‌دار است که ماجرای را روایت می‌کند. ویل آیسنر^۶ کارتون‌نویست در تعریف آن می‌گوید: «کمیک استریپ همان هنر متوالی است» (سپهرافغان، ۱۳۸۰: ۷۶). از دیدگاه رزاقی، «فقط ظاهرش به تصویرگری شباهت دارد. در واقع، به سینما و انیمیشن شباهت بیشتری دارد. این هنر، انیمیشنی ثابت است؛ اما اگر فقط تصویر باشد، شباهت زیادی

از اهمیت بسزایی برخوردارند. بی‌شک زیباترین و جالب‌ترین کمیک استریپ‌ها توسط دو طراح به نام‌های جو کوبرت^{۱۳} و راس منینگ^{۱۴} خلق شده است و ناشرینی چون مارول^{۱۵} و دی سی و دارک هورس کمیکز^{۱۶} آن را به‌صورت کمیک استریپ چاپ کرده‌اند. تا همین اواخر، عقیده عمومی بر این بود که «کودک زردپوش» اولین کمیک استریپ تاریخ بوده است؛ اما با پیدا شدن کمیک استریپی در کالیفرنیا ثابت شد که قدمت این مجلات مصور به دوره ویکتوریایی (منسوب به ویکتوریا) می‌رسد (همان: ۱۶).

دوره ویکتوریایی

ماجرای «آبادیا الد باک»^{۱۷} را اولین داستان مصور دنباله‌دار می‌دانند که در سال ۱۸۳۷ م. به چند زبان اروپایی به چاپ رسید و در سال ۱۸۴۱ م. به زبان انگلیسی ترجمه شد. یک سال بعد، در شهر نیویورک مجدداً به چاپ رسید و بدین ترتیب، اولین کمیک استریپ آمریکای شمالی شکل گرفت (ملایمی، ۱۳۸۹: ۴۰). «ماجرای آبادیا الد باک» کتابی با چهل صفحه و هر صفحه شامل شش تا دوازده تابلو بود. داستان با استفاده از متن زیر تصاویر به جای حباب گفتاری که به‌طور سنتی در کمیک استریپ برای گفت‌وگوی شخصیت‌ها استفاده می‌شود، طراحی شده بود. رودولف تاپفر^{۱۸} از کشور سوئیس، به‌عنوان خالق این کمیک استریپ شناخته شد. او معمولاً در اروپا و اخیراً در آمریکا به‌عنوان مبتکر روایت‌های مصور شناخته می‌شود. در سال ۱۸۲۷ م.، او پیش‌گام اولین رمان گرافیکی (داستان گرافیکی) است که تاکنون ضبط شده است. تاپفر پس از آن، هفت رمان گرافیکی دیگر منتشر کرد که محبوبیت روایت‌های مصور را تا حد زیادی به سطح بی‌سابقه‌ای رساند. بعضی از این آثار به آمریکا نیز راه یافتند و چاپ مجدد آن‌ها تا سال ۱۸۷۷ م. ادامه داشت. البته هنوز مشخص نیست دقیقاً چه تعداد کمیک استریپ در این دوره خلق شدند؛ اما تحقیقات بعدی در این زمینه همچنان ادامه دارد.

در دوران ویکتوریا، «براونی‌ها: کتاب آن‌ها»^{۱۹} یک کمیک استریپ بسیار تأثیرگذار از پالمراکس^{۲۰} بود که در مجله کودک سنت نیکولاس^{۲۱} در سال ۱۸۸۳ م. به چاپ رسید. این کمیک اولین کمیک استریپ تولید آمریکای شمالی است که در سطح بین‌المللی نیز به موفقیت‌های بسیاری دست یافت (ترابی مهربانی، ۱۳۹۳: ۱۶) (تصویر ۱).

دوره طلای سفید ۱۹۳۷-۱۸۹۷

کاریکاتور در آمریکا از سال ۱۸۹۶ م. تا ۱۹۰۷ م.

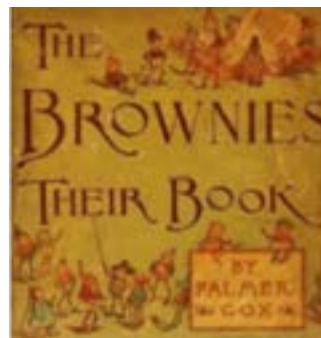
به کاریکاتورهای بدون شرح و دنباله‌دار پیدا می‌کند. باید متنی در کنار این تصاویر قرار بگیرد، حداقل متن» (رزاقی، ۱۳۷۵: ۳۶). با توجه به توضیح گسترده مک کلود^۲ در درک کمیک، چیدمان عمده تصاویر نقاشی‌شده و سایر تصاویر با هدف انتقال اطلاعات یا برانگیختن یک واکنش زیباشناختی خاص، جزء کلیدی همه انواع کمیک است. آن‌ها درک خوبی از مخاطب داشته و در کمدهای مهارت دارند. این تعریف ساختار بنیادی کمیک استریپ‌ها را در بر می‌گیرد که شامل مجموعه‌ای از جلوه‌های بصری است و شامل انواع کمیک‌هایی است که بر محتوای نوشتاری تکیه نمی‌کنند. توالی تصاویر در کتاب‌های کمیک استریپ از اهمیت زیادی برخوردار است. هنرمند برای تبدیل ارتباط کلامی به فرم بصری، با در نظر گرفتن زیبایی‌شناسی، عناصر نمایشی و سطح درک و تخصص مخاطب، بازنمایی بصری داستان را با دقت می‌سازد (اسماعیلی سهی، ۱۳۷۵: ۵).

تاریخچه کمیک استریپ

نقل داستان با بهره‌گیری از تصاویر از زمان مصر باستان وجود داشته است. برخی از کارشناسان قدمت کمیک استریپ را به عصر حجر و به انسان‌های اولیه نسبت می‌دهند. تصاویر کشیده شده بر دیوار سنگی غارها، شاهد این مدعا است (ملایمی، ۱۳۸۹: ۴۰). اگر شرح روایت مدرن را در نظر بگیریم، کمیک اولین بار در کشورهای آلمان و انگلستان پا گرفت. در سال ۱۹۰۱ م. اولین کمیک استریپ تمام‌رنگی تاریخ با نام «تمشک‌های سیاه» به چاپ رسید. در همین دوران بود که یکی از اولین حیوانات فکاهی تاریخ به نام «گره دیوانه»^۸ خلق شد. در سال ۱۹۱۰ م. «جورج هریمن»^۹ از شخصیت گربه دیوانه در روزنامه خودش استفاده کرد که به محبوبیت زیادی دست یافت. در دهه ۳۰ میلادی با به وجود آمدن رکود اقتصادی در آمریکا، کمیک‌استریپ‌ها به‌خصوص کمیک استریپ‌های رایگان رواج گسترده‌ای پیدا کردند (ترابی مهربانی، ۱۳۹۳: ۲۵). از میان آن‌ها می‌توان به کمیک «باک راجرز»^{۱۰} اشاره کرد. راجرز به نوعی پدر ابرقهرمانان آمریکایی نیز محسوب می‌شود. در سال ۱۹۳۶ م. دو سندیکا، سندیکا شیکاگو تریبون^{۱۱} و سندیکای کینگ فیچرز^{۱۲} در خلق شخصیت‌های کمیک همچون «دیک تریسی»، «تری و دزدان دریایی»، «اسکی»، «مات وجف» و... نقش داشتند. شخصیت‌های کمیکی که از اواخر دهه ۳۰ میلادی به بعد در آمریکا به وجود آمدند، چون «باک راجرز»، «تارزان» و «تن‌تن»



تصویر ۲- باستر براون و سگش تایگ، کودک زردپوش.
منبع: (نصیری، ۱۳۹۵: ۱۳)



تصویر ۱- طرح جلد کتاب. براونیز کتاب آن‌ها.
منبع: (ترابی مهربانی، ۱۳۹۳: ۱۶)

کمیک استریپ‌هایی که ژانر وحشت را به تصویر می‌کشند، محبوبیت قابل توجهی پیدا کردند؛ اما به دلیل ماهیت خشونت‌آمیزشان نتوانستند علاقه زیادی را از سوی معلمان و شخصیت‌های مذهبی جلب کنند. آن‌ها معتقد بودند که قرار گرفتن کودکان در معرض محتوای خشونت‌آمیز نامناسب است و از این رو درخواست نظارت کنگره بر صنعت کمیک را داشتند. اداره کمیک کد در سال ۱۹۵۴ م. برای نظارت بر محتوای کتاب‌های طنز تأسیس شد (صبغی خسروی، ۱۳۷۴: ۴۵). حاصل این نظارت، تولید کمیک‌های مناسب برای کودکان بود. در همین هنگام، کمیک استریپ مشهور و محبوب بادام زمینی‌ها^{۲۷} اثر چارلز شولتز^{۲۸} آغاز شد. این اثر، یکی از محبوب‌ترین کمیک استریپ‌های جهان است که تا سال ۲۰۰۰ م. بی‌وقفه تولید شد و سود مالی بسیار زیادی برای شولتز به همراه داشت. هنرمندان عصر نقره‌ای از جنبش‌های هنری چون سوررئالیسم الهام می‌گرفتند. قهرمانان کمیک استریپ‌های این دوره در فضای عجیب و غریب زندگی می‌کردند. دوره مدرن کمیک استریپ از سال ۱۹۹۳ م. آغاز شد و تا امروز نیز ادامه دارد. در سال‌های آغازین این دوره، شخصیت‌های کمیک بسیاری بازسازی و کمیک استریپ‌های مستقل بسیاری ساخته شد و بسیاری از نشریه‌ها جنبه تجاری پیدا کردند. پیشرفت تکنولوژی، صنعت فیلم‌سازی و پیدایش بازی‌های ویدئویی باعث شد اقتباس‌های زیادی از این کمیک‌ها صورت بگیرد و طرفداران کمیک استریپ نیز بیشتر و بیشتر شوند (ضیایی، ۱۳۸۳: ۱۴۵).

کمیک استریپ در ایران

داستان‌های مصور دنیاله‌دار در ایران با ظهور مطبوعات و انتشار روزنامه پا به عرصه وجود گذاشت و برای اولین بار در قالب تصاویر و طرح‌های هجایی و طنزآمیز مطرح شد. به عبارت دیگر، داستان‌های

دوره رشد و توسعه چشمگیری را تجربه کرد. در طول نیم قرن، کمیک استریپ راه خود را به رسانه‌های مختلف از جمله کتابچه‌های آموزشی، خلاصه تصویری متون مذهبی و رمان‌های محبوب و حتی تبلیغات باز کرد. عبارات جذاب در این قطعات، تکنیک‌های نقاشی به‌کرات بدون هیچ نشانی از طنز، چه در اجرا و چه در موضوع، به کار گرفته شده است (ابراهیمی الوند، ۱۳۷۵: ۲۴). در سال ۱۸۹۷ م. کتابی با عنوان «کودک زردپوش ساکن آپارتمان مک فادن» توسط شرکت دیلینگهام^{۲۲} در ۱۱۶ صفحه سیاه‌وسفید با قیمت ۵۰ سنت منتشر شد. بسیاری از افراد بر این باورند که این کتاب اولین کمیک استریپ معتبری است که تاکنون ساخته شده است. در واقع، این کتاب خاص بود که عبارت «کمیک بوک»^{۲۳} را در زبان انگلیسی از طریق گنجاندن آن روی جلد ایجاد کرد. این کمیک استریپ آغاز دوران طلای سفید را نشان می‌دهد (تصویر ۲). در سال‌های بین ۱۸۷۴ تا ۱۸۹۴ م. کمیک استریپی به نام «جماعت خل و چل»^{۲۴} توسط جیمز هندرسون^{۲۵}، صاحب روزنامه اسکاتلندی در لندن منتشر شد. این کمیک شانزده اینچ^{۲۶} پهنا و دوازده اینچ طول داشت و باعث شد بیشتر کمیک استریپ‌های این دوره در همین قطع چاپ شود و به‌عنوان الگوی تمام کمیک‌های بعدی در بریتانیا مطرح گردد. شایان ذکر است که تا این سال تمام مجلات مصور به تجدید چاپ داستان‌های کمیک قدیمی می‌پرداختند و داستان تازه‌ای در آن‌ها به چشم نمی‌خورد (ترابی مهربانی، ۱۳۸۸: ۱۷). در همین دوره است که اولین کمیک استریپ تمام‌رنگی «تمشک سیاه» که پیش‌تر نیز به آن اشاره شد، به چاپ رسید.

در طول دهه ۱۹۵۰ تا دهه ۷۰ که به عصر نقره‌ای شهرت دارد، تمرکز اصلی کمیک استریپ‌ها بر روایت‌های جنایی بود. در این دوره زمانی،

مصور در ایران همراه با موج انتشار مطبوعات، همزمان با انقلاب مشروطه رواج یافت. همچنین شاید بتوان آثار نقاشان پیش از مشروطیت را که به صورت طرح‌های مصوری از مسائل مذهبی و سنتی با عنوان خیالی‌نگاری رواج داشت، از اولین نشانه‌های این زمینه تصویری در کشورمان به شمار آورد (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴: ۱۴۷).

برای نخستین بار طرح‌هایی به شکل دنباله‌دار (غالباً در دو تا چهار تصویر دنباله‌دار) با پیدایش نشریه «ملانصرالدین» در ایران مطرح شد. این مجله در هفتم آوریل ۱۹۰۶ م. مصادف با ۱۲ صفر ۱۳۲۴ هـ.ق به مدیریت محمد قلی‌زاده در شهر تفلیس به شیوه چاپ سنگی منتشر شد (همان: ۱۴۷). ظهور اولین داستان‌های مصور دنباله‌دار به شکل مداوم و مشخص و با تیراژ زیاد را باید در نشریه‌های چون «کیهان بچه‌ها» دنبال کرد. اولین داستان‌های مصور دنباله‌دار در اولین شماره کیهان بچه‌ها در ششم دی‌ماه ۱۳۳۵ هـ.ش چاپ شد. «ملکه گل‌ها» و «هرمز» از این نمونه‌اند که توسط مصطفی مصباح‌زاده به چاپ رسیدند. مأخذ و نام هنرمندان طراح این دو داستان مشخص نیست؛ اما به نظر می‌رسد این داستان‌ها از نشریات مصور انگلیسی اقتباس شده‌اند. مجله «زن روز» نیز از نشریاتی بود که از اولین شماره خود اقدام به چاپ فتورمان‌های فرانسوی و ایتالیایی کرد. اولین مجموعه از این داستان‌ها «ناشناس» نام داشت که در ۱۶ اسفند ۱۳۴۳ هـ.ش منتشر شد (همان: ۱۵۴). مجموعه تن‌تن پیش از انقلاب در ایران از موفق‌ترین و پرتیراژترین داستان‌های مصور دنباله‌دار بود که کودکان و نوجوانان بسیاری را به خود جذب کرد. انتشارات یونیورسال، ناشر یک دوره ۲۱ جلدی از تن‌تن بود. در این کتاب‌ها نام مترجم مشخص نیست. در سال‌های بعد از انقلاب، به دلیل جلوگیری از چاپ آن، این کتاب‌ها بازار سیاه پروونقی یافت. انتشارات ونوس نیز نه جلد از ماجراهای تن‌تن را چاپ کرد که البته برخی تجدید چاپ کتاب‌های یونیورسال است. بعد از انقلاب به تدریج روند قابل‌قبولی در بعضی از نشریات و کتاب‌ها برای ارائه داستان‌های مصور دنبال‌دار ایرانی شکل گرفت. در این میان، «رشد نوآموز» از نشریاتی است که بعد از انقلاب با اهمیت دادن به هنرمندان ایرانی، زمینه را برای ارائه داستان‌های مصور ایجاد کرد. هنرمندانی نظیر آراسته رزاقی، محمدحسین صلواتیان، سعید رزاقی، غلامعلی مکتبی و پرویز اقبالی با

مصورسازی داستان‌هایی به شکل دنبال‌دار، آثار نسبتاً مطلوبی در این زمینه به نمایش گذاشتند. در این میان، سعید رزاقی به دلیل استمرار کارش شاید تنها هنرمند ایرانی باشد که توانسته به شکل حرفه‌ای به کار مصورسازی داستان‌های دنباله‌دار پردازد.

عناصر بصری در کمیک استریپ‌ها

- رنگ: یکی از مهم‌ترین عناصر بصری در داستان‌های مصور دنباله‌دار، رنگ است. در این نوع داستان‌ها به دلیل محدودیت‌هایی چون حرکت یا موسیقی، رنگ به عنوان عنصر بصری که می‌تواند در برانگیختن احساسات مخاطب نقش اصلی را ایفا کند، اهمیت می‌یابد. در این آثار، رنگ برای ایجاد زمینه‌های گوناگون حس، موقعیت‌های طنزآمیز یا هیجان‌های ناشی از برخوردهای خشونت‌آمیز استفاده می‌شود. شناخت سواد بصری و آشنایی با مفاهیم رنگ‌ها نیز در این بین بسیار مؤثر است. - ریتم: در داستان‌های مصور، گسترش گرافیکی یک داستان بسیار مهم است. این امر باید با ریتم مشخصی از آغاز به سوی پایان دنبال شود. در این مسیر صرف‌نظر از تعداد نماها باید ریتم و حرکت به گونه‌ای انتخاب شوند که علاوه بر گویایی تک‌تک تصاویر، بر نکته اصلی داستان تأکید شود و در عین حال، مخاطب سیر منطقی در مسیر دیدن تصاویر به شکل نما به نما را طی کند. در واقع، هر تصویری که ما می‌بینیم، حاصل برخی انفعالات عناصر بیرونی و درونی است. عناصر بیرونی همان تصاویری‌اند که در مقابل ما قرار دارند و خارج از ذهن ما موجودند؛ اما عناصر درونی مجموعه‌ای از ویژگی‌های فیزیولوژیکی، فرهنگی و روان‌شناختی هستند که تنها در وجود و ذهن انسان حضور دارند. هدایت این عناصر توسط هنرمند با شکل‌های درست گرافیکی به وجود خواهد آمد تا امکان انتقال پیام و هدف مد نظر هرچه سریع‌تر و مناسب‌تر انجام شود.

- زاویه دید: انتخاب زوایای متعدد و متنوع به هنرمند این امکان را می‌دهد که از صحنه‌های متعددی برای نمایش و بیان هدفش استفاده کند. مهم‌ترین کارکرد این عنصر، ایجاد شبکه متنوعی از نقاط دید است و به این ترتیب برای مخاطب این امکان فراهم می‌شود که با تمامی اشیای صحنه آشنا شود. تسلط و ارائه مناسب این عنصر، سبب تأثیرگذاری بیشتر در نمایش شخصیت‌ها می‌شود. تغییر زاویه دید علاوه بر ایجاد تنوع، عامل مناسبی برای جذابیت داستان

و پرهیز از یکنواختی است. استفاده از زاویه دید مناسب حتی می‌تواند طبیعت ذاتی شخصیت‌ها را نیز آشکار کند. به‌عنوان مثال، برای نمایش خصوصیت ظالمانه و خشن می‌توان از زاویه دید پایین، نمای بسته و دفرمه چهره استفاده کرد. استفاده از زوایای گوناگون باید حس پیشرفت داستان را به همراه داشته باشد، بدین ترتیب که هر نمایی نمای قبل را تکمیل و زمینه مناسب برای نمای بعد ایجاد کند. البته عدم تسلط بر استفاده بجا از این عنصر، زمینه‌ساز ارتباطی نادرست و موجب سردرگمی مخاطب می‌شود.

- بالون یا حباب: بالون‌ها فضاهایی برای نوشته‌ها، حرف‌ها و صداها در داستان‌های مصورند که غالباً به شکل ابر، دایره یا بیضی هستند که گوشه‌ای از آن‌ها به‌سوی شخصیتی که گفته از آن اوست، نشانه می‌رود. حباب‌ها می‌توانند اشکال گوناگونی به خود بگیرند؛ مربع، مثلث یا شکل‌های دیگر که متناسب با حرف‌ها و صداها باشند و بتوانند اندیشه‌های بیان‌نشده، خاطرات، رویاها و غیره را شکل دهند. بخشی از این حباب‌ها به نشانه‌های صداها مهم و کمابیش تکراری (انفجار، ضربه مشت، شکستن شیشه، صدای حیوانات و...) به کار می‌روند. به‌عنوان مثال، برخی از معمولی‌ترین انواع حباب‌ها، یک لامپ الکتریکی است با شعاع‌هایی که نماد به هوش آمدن پس از یک دوره گیجی و منگی است یا تصویر یک اره در حال بریدن قطعه‌ای چوب که نشانگر صدای خرناس کسی در خواب است یا انفجار ستاره‌ها که برای نشان دادن ضربه به سر شخصیت‌ها به کار می‌رود (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴: ۱۹۵). این عنصر سبب می‌شود نقصان در زمینه صدا، افکت و موزیک به این شیوه جبران شود و این داستان‌ها بتوانند هم‌عرض با سینما و انیمیشن حرکت کنند. طراحی حروف در داستان‌های مصور متنوع است؛ اما نکته بااهمیت ارتباط گرافیکی نوع حروف با تصاویر و کاراکتر و شخصیت حروف با موضوع داستان است. درعین حال، جای‌گیری حروف در بالون با فاصله‌های مناسب و خطوطی متناسب و متعادل از مسائلی است که در وحدت گرافیکی داستان‌های مصور مؤثر خواهد بود.

- کادر: از دیگر عناصر تأثیرگذار در داستان‌های مصور دنیالهدار می‌توان به کادر اشاره کرد. کادر به‌تهایی می‌تواند یک مبحث انتزاعی در نظر گرفته شود. کادرهایی که خطوط عمودی در آن‌ها از اهمیت برخوردارند، صرف‌نظر از محتویات آن، معمولاً مفاهیمی چون جنبش، حرکت، گرما،

نگرانی، سقوط و... را ایجاد می‌کنند و بر انرژی تصویر می‌افزایند. کادرهایی که خط افق بر آن‌ها حاکم است، نوعی تعادل، آسایش، سکون، عمق و سردی را القا و کادرهای مربع معمولاً حالت خنثی را در ذهن تداعی می‌کنند. هرچه اندازه کادر از عمق و وسعت بیشتری برخوردار باشد، به فضای کل موضوع نزدیک‌تر است و بیانگر تنهایی، دوری، سردی و کم‌حرکی است و هرچه اندازه کادر بسته‌تر باشد، دارای شدتی بیشتر و ارزش تصویری و تأثیرگذاری کامل‌تر است. در آغاز، داستان‌های مصور با قاب‌های مشخص مربع یا مستطیل و با موقعیت‌های دقیق تعریف‌شده، شکل گرفتند. وینزور مک کی^{۲۹} در اوایل قرن معاصر برای اولین بار با ارائه کادرهایی نامتجانس به این مسئله توجهی خاص نمود. مک کی از کادرهای متغیر برای گسترش دادن یا محدود ساختن حوزه دید مورد نیاز در داستان‌هایش استفاده کرد. او حتی به این وسیله توانست به دو ماجرای متفاوت به‌طور هم‌زمان پردازد و تکنیکی را که در سینما با عنوان مونتاژ موازی ارائه می‌شود، با کادرپردازی‌های خود در عرصه داستان‌های گرافیکی پدید آورد (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴: ۱۹۳). اهمیت کادر بعد از مک کی و در حدود دهه ۳۰ میلادی به شکل نوینی مطرح شد و توجه به خصوصیات موضوعی و گرافیکی، کادر را به‌عنوان عنصری مهم از داستان مصور متجلی ساخت. در واقع، انتخاب کادر متناسب علاوه بر مفاهیم زیباشناسانه گرافیکی، هنرمند را قادر می‌ساخت که توجه مخاطبانش را بر موضوع داستان متمرکز سازد. به‌تدریج کادرها به اشکال متنوعی ظاهر شدند و در بعضی موارد، بازی با کادر و قائل شدن شخصیت جداگانه، از کادر مفهومی نمادین ساخت. در داستان مصور «عطسه سامی کوچولو» از مک کی، شاهد فروریختن کادر به‌وسیله عطسه سامی هستیم (تصویر ۳).



تصویر ۳- پلانی از داستان «عطسه سامی کوچولو»، مک کی، ۱۹۰۵ میلادی. منبع: (URL:1).

انتخاب کادر مناسب با موقعیت‌ها می‌تواند در نشان‌دادن فضای موجود به طراح یاری رساند. به‌عنوان مثال، کادربندی مایل، به ایجاد هیجان و اضطراب در تصویر کمک می‌کند. کادرها با برش‌ها و آرایشی که به خود می‌گیرند، با شکل‌های متنوع و گاه متضاد ولی به‌هم‌پیوسته به‌عنوان ابزاری برای ایجاد جاذبه بصری، هنرمند را قادر می‌سازند که از فضایی ساکن و یکنواخت خارج شود و به تصاویر، حرکت و پویایی دهد. با این روش، فضا در داستان‌های مصور از حالت خشک و سرسخت، دارای قابلیت‌های گوناگونی برای ایجاد تأثیرات مختلف می‌شود.

- نما (پلان): شناخت نماها کمک مؤثری برای طراح است تا بتواند تصویر لازم در کادرهای مختلف را با هدف تداعی مفاهیم مد نظر، آگاهانه ترسیم کند. به‌طور کلی، نماهای گوناگون براساس میزان مرئی‌بودن قامت انسان تعریف می‌شوند. تفاوت تصویرگر معمولی با تصویرگر آشنا به فن سینما، در استفاده از تکنیک ناسازی یا پلان‌بندی تصاویر است و توانمندی تصویرگران آشنا با تکنیک نماها، در خلق آثار کمیک استریپ کاملاً نمایان می‌شود. از انواع نماها می‌توان به نمای بسیار دور اشاره کرد که معمولاً به‌عنوان معرف شناخته شده و به معرفی فضا و موقعیت مکانی داستان می‌پردازد. از این نما بیشتر در داستان‌های تاریخی، حماسی و جنگی استفاده می‌شود و برای نشان‌دادن عظمت مکان یا موقعیت یا شخصیت و شیء خاص به کار می‌رود. نمای دور^{۳۰} طول قامت یک انسان را در ارتباط با فضا و شخصیت‌ها و اشیای دیگر نشان می‌دهد. این نما احساس حرکت را کند کرده و بیشتر برای نشان‌دادن انسان در محل‌های مختلف است. نمای متوسط معمولاً قامت انسان از کمر به بالا را شامل می‌شود و از آن برای نشان‌دادن اعمال فیزیکی و حالت‌های عاطفی و احساسی شخصیت‌ها استفاده می‌شود. نمای نزدیک^{۳۱} برای تأکید هرچه بیشتر بر حالت‌های چهره و حالت‌های روحی و روانی شخصیت‌ها، جلب نظر مخاطب به جزئی‌ترین اجزای صورت، اهمیت نمادین یک شکل یا شیء و نشان‌دادن نوعی تفکر به کار می‌رود. به‌عنوان مثال، کادربندی یک تصویر با نمای نزدیک و از پایین کادر، بیانگر حرکتی شدیدتر و سریع‌تر است. در طول داستان، می‌توان نگاه مخاطب را به‌طور مرتب از نمای نزدیک به نمای متوسط و حتی دور هدایت کرد. گاهی انتقال از یک نمای بسیار نزدیک به یک نمای دور، شگردی سودمند برای ایجاد ریتم و معرفی دوباره موضوع است. چگونگی کاربرد این

نماها در آفرینش تصاویر مناسب و دارای مفاهیم روان‌شناختی و زیباشناختی، میزان توانایی تصویرگر داستان‌های مصور را مشخص می‌کند.

- حرکت: یکی دیگر از موارد مهم در تصویرسازی داستان‌های مصور دنباله‌دار، ایجاد توهّم حرکت، فعالیت و سرعت است. استفاده آگاهانه از خط، یکی از مهم‌ترین شگردها برای ایجاد توهّم حرکت است. براساس یافته‌های روان‌شناختی، با استفاده از خط‌هایی مشخص می‌توان حرکت‌هایی جهت‌دار را پدید آورد. خط‌های مورب ذاتاً پویا بوده و در نقل و انتقال‌ها در حال حرکت به‌سوی بالا به نظر می‌رسند. خط‌های عمودی و افقی، ساکن به نظر می‌رسند؛ اما با مشاهده حرکت، جهت حرکت خط‌های عمودی از پایین به بالا و هماهنگ با مسیر حرکت نگاه بیننده بوده و حالتی اوج‌گیرنده می‌یابند. برعکس این وضعیت، هنگامی که حرکت داخل کادر رو به پایین باشد، احساس تنش یا رودررویی در مخاطب برانگیخته می‌شود؛ چون نگاه بیننده تمایل به حرکت رو به بالا دارد. سمت حرکت خط‌های افقی از چپ به راست است و از نظر روان‌شناختی، حرکت فیزیکی در این جهت طبیعی به نظر می‌رسد. این در حالی است که حرکت از راست به چپ دشوار می‌نماید. پدیده روان‌شناختی خط‌ها در تصویرگری داستان‌های مصور از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و شناخت این ویژگی‌ها می‌تواند به تقویت تفکر دراماتیک و محتوایی داستان به تصویرگری یاری رساند. حرکت را می‌توان با بهره‌گیری از کنتراست یا تضادهای رنگی نیز ایجاد کرد.

داستان مصور ماجراهای تن‌تن

تن‌تن یکی از اسطوره‌های به‌یادماندنی قرن بیستم است که در دوره جدید، مبلغ تفکر و فرهنگ غربی بود (اقبالی، ۱۳۸۶: ۵۸). طراح، نویسنده و خالق این شخصیت، شخصی به نام ژرژ رمی^{۳۲} ملقب به «هرژه» بود. در میان داستان‌های مصور دنباله‌دار، تن‌تن دارای نوع خاصی از جذابیت‌های تصویری است که با روانی و سادگی خاصی همراه است. رزاقی معتقد است اگر تن‌تن نبود، احتمالاً یکی از پایه‌های کمیک استریپ اروپایی و (حتی جهانی) کم بود و چقدر حیف می‌شد اگر دنیای کمیک، ژرژ رمی را به خود نمی‌دید (رزاقی، ۱۳۸۶: ۶۲). شاید نتوان رابطه معناداری میان تن‌تن و سینما برقرار کرد، به این دلیل که تن‌تن یک شخصیت کارتون‌ساز بود که همه جذابیتش را از داستان‌های دنباله‌دار می‌گرفت. طبیعی است که

کمتز کارگردانی در سینما سراغ چنین شخصیتی برود. در عین حال، مستندی به نام «من، تن‌تن» در اواخر دهه ۷۰ میلادی ساخته شد که به هرزه تقدیم شد. پس از آن، در دهه ۹۰ میلادی، تلویزیون بلژیک تمام داستان‌های تن‌تن را به صورت کارتون پخش کرد و در سال ۱۳۷۷ هـ.ش از تلویزیون ایران نیز پخش شد (آزرم، ۱۳۸۱: ۷۸). کمیک استریپ تن‌تن از نظر ساختار طراحی و نوع بیان تصویری شاید خیلی مناسب سینما نباشد، بلکه بیشتر با دنیای انیمیشن پیوند برقرار می‌کند و به آن دلیل که در فضای فانتزی و اغراق‌آمیز سیر می‌کند تا دنیای واقعی، بیشتر در ذهن مخاطب باقی می‌ماند. مجموعه‌ها به خاطر تصویرسازی‌های تمیز و گویای خود، مورد ستایش واقع شده‌اند. ماجراهای تن‌تن و میلو داستان‌هایی رئالیستی و برگرفته از رویدادهای تاریخ معاصرند که از دوره زمانی بین جنگ جهانی اول و دوم آغاز شده و تا اوج دوران جنگ سرد امتداد می‌یابد. استعمار، نژادپرستی، رقابت میان دو ابرقدرت، مافیای جنگ نفت و دیگر شاخص‌های تاریخ معاصر در داستان‌های تن‌تن تبلور یافته‌اند. نمونه مورد انتخاب پژوهش حاضر، اولین داستان از مجموعه تن‌تن، با عنوان «فرار از شوروی» است که

در سال ۱۹۲۹ م. به صورت سیاه و سفید و هفته‌ای یک صفحه در مجله قرن بیستم چاپ می‌شد. هشت کتاب دیگر این مجموعه نیز در ابتدا به صورت سیاه‌وسفید به چاپ رسیدند؛ اما در فاصله سال‌های ۱۹۴۵ تا ۱۹۵۵ م. به درخواست انتشارات کاسترمن که ناشر کتاب‌های تن‌تن بود، رنگی شدند (عسگری فراهانی، ۱۳۹۴: ۲۸). در فرار از شوروی، شخصیت اصلی، تن‌تن، خبرنگار جوان و کنجکاو و زیرک برای مأموریت به روسیه می‌رود تا از آنچه در جمهوری شوروی می‌گذرد، گزارش تهیه کند؛ اما ظاهراً اوضاع در روسیه چندان مساعد نیست و عده‌ای نمی‌خواهند اخبار بد به بیرون از کشور درز کند. به همین منظور، به دنبال تن‌تن هستند تا او را از بین ببرند و از منتشر شدن اخبار جلوگیری کنند. وی در این ماجرا ضمن حل معماهای پیچیده، دوستانی نیز پیدا می‌کند که در قسمت‌های مختلف به کمکش می‌آیند. دوستان همیشه همراه تن‌تن، میلو (برفی) سگ وفادارش و کاپیتان هادوک هستند. البته شخصیت‌هایی چون پروفیسور تورنسل و دو مأمور پلیس هم از شخصیت‌های اصلی داستان‌های تن‌تن محسوب می‌شوند (جدول ۱).

جدول ۱- شخصیت‌های داستان مصور فرار از شوروی. منبع: (نگارندگان).



اولین حضور در داستان	ویژگی شخصیت‌ها	شخصیت‌های اصلی	
تن‌تن در سرزمین شوراها	خبرنگار جوان و چابک شخصیت اصلی داستان‌ها		تن‌تن
خرچنگ پنجه‌طلایی	دوست و همراه باوفای تن‌تن		کاپیتان هادوک
گنج‌های راکهام	مخترع کم‌نوا و گیج و دوست مشترک تن‌تن و کاپیتان هادوک		پروفیسور تورنسل
تن‌تن در سرزمین شوراها	سگ بامزه و باوفای تن‌تن، در طول داستان همراه وی است.		میلو
سیگارهای فرعون (در صفحه اول تن‌تن در کنگو نیز دیده می‌شوند)	دو برادر و مأمور پلیس خنگ و کم‌حواس و بامزه		دوپنت و دوپنت

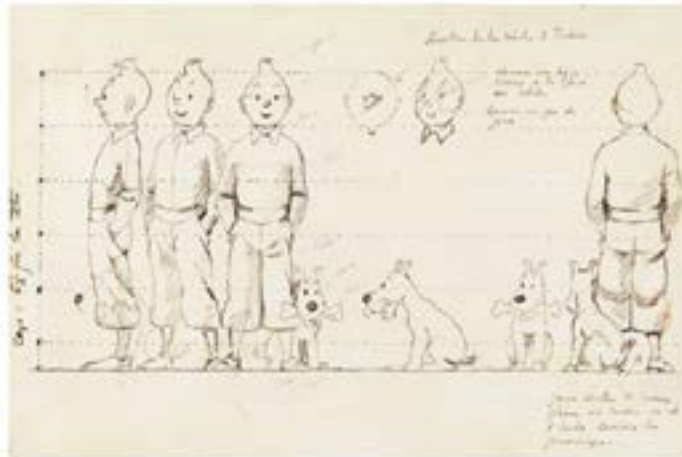
هیجان‌انگیزتر، به خاطر اینکه باستان‌شناس‌ها همیشه به دنبال ناشناخته‌ها و سفر به مکان‌های پر رمز و راز هستند. در پایان بگویم که من در خلق این شخصیت، نگاهی به ادبیات عامه‌پسند دهه ۴۰ هم داشتم و این موضوع سبب شد با سردبیر مجله صحبت کنم و با استقبال ایشان، کار را شروع کنم» (بزاززادگان، ۱۳۹۶: ۱). داستان جاسوسان در تخت‌جمشید در تابستان ۱۹۴۲ میلادی در خلال جنگ جهانی دوم اتفاق می‌افتد، درست زمانی که ارتش آلمان در استالینگراد با نیروهای شوروی به‌سختی در حال نبرد بودند و ارتش متفقین به بهانه حضور جاسوسان آلمانی در ایران، این کشور را اشغال کرده بودند. داستان جاسوسان در تخت‌جمشید در تابستان ۱۳۲۱ هـ.ش یک سال پس از اشغال رقم می‌خورد. محمودی پروفیسور و باستان‌شناس جوان که راه پدر را پیش گرفته بود، با تماسی مشکوک از نایب ابراهیمی، رئیس سابق رکن ۲ لشکر آذربایجان و پس از انفجار خودرو شخصی اش در در ورودی دانشگاه، وارد ماجرای رمزآلود و خیال‌انگیز تاریخی می‌شود.

داستان مصور جاسوسان در تخت‌جمشید
 فرراز بزاززادگان، نویسنده داستان جاسوسان در تخت‌جمشید، در پیشگفتار کتاب می‌گوید: «ماجرای از زمانی شروع شد که در حال کار روی یک مجموعه درباره تاریخ معاصر ایران بودم. در حین مطالعه و بررسی تاریخ به حواشی رسیدم که برایم بسیار جذاب بود. خیلی‌ها وقتی اسم تاریخ می‌آید، آن را در حد چند اسم و عدد می‌بینند، ولی وقتی به حواشی آن نگاه می‌کنید، جذابیت‌های بسیاری در آن نهفته است. یکی از دوران‌های پرحاشیه تاریخ کشور ما سال ۱۳۲۰ خورشیدی است. سالی که متفقین سر جریان جنگ جهانی دوم، وارد کشور ما شدند. من در نتیجه خواندن این بخش‌های تاریخ، تصمیم گرفتم مجموعه‌ای را در این زمینه تهیه کنم و کاراکتری برایش خلق کنم تا با آن داستان را پیش ببرم. از طرفی، ورود متفقین به کشور ما هم‌زمان بوده با آغاز علم باستان‌شناسی در ایران. این هم‌زمانی، من را مجاب کرد که کاراکترم را باستان‌شناس، زبان‌شناس و ماجراجو خلق کنم تا قصه حول او هیجان‌انگیزتر روایت شود»

جدول ۲- شخصیت‌های داستان مصور جاسوسان در تخت‌جمشید. منبع: (نگارندگان).

اولین حضور در داستان	ویژگی شخصیت‌ها	شخصیت‌های اصلی	
انفجار خودرو شخصی وی جلو در دانشگاه و تماس تلفنی مشکوک نایب ابراهیمی با وی	باستان‌شناس و استاد دانشگاه تهران، مردی زیرک و تیزهوش، شخصیت اصلی داستان		پروفیسور پرویز محمودی
عملاً در داستان تصویرسازی نشده، بلکه با نامه‌ها، دفاتر و اسناد و... راهنمای محمودی در این داستان است.	پدر پروفیسور پرویز محمودی است که فوت شده، باستان‌شناسی که در کاوش‌های تخت‌جمشید، لوح‌های سیمین و زرین را کشف و آن‌ها را رمزگشایی می‌کند.		میرزا ابوالحسن خان
در آخر داستان چهره خود را نشان می‌دهد و پروفیسور محمودی را تا پای مرگ می‌کشاند.	رهبر حزب نازی آلمان، فردی مستبد و خشن، در تمام داستان با کمک جاسوسان خود در جست‌وجوی پروفیسور محمودی است و برای او مشکل می‌آفریند.		هیتلر
تماس تلفنی با پروفیسور محمودی و گذاشتن قرار ملاقات با پروفیسور در گرند هتل.	رئیس رکن ۲ لشکر آذربایجان، با تماس ویف ماجرای رمزآلود پروفیسور محمودی آغاز می‌شود.		نایب ابراهیمی
ملاقات پروفیسور محمودی با وی در مصر و گرفتن امانتی ابوالحسن خان از وی.	رئیس موزه قاهره در مصر، دوست قدیمی پدر محمودی و از جاسوسان حزب نازی که در مرگ پدر پروفیسور محمودی دست داشته است.		انور پاشا

<p>پروفسور محمودی را زمانی که به اسارت نازی هادر زیردریایی اس اس درآمد، نجات می‌دهد.</p>	<p>مأمور اطلاعات در مصر که در طول داستان به پروفسور محمودی کمک می‌کند.</p>		<p>کریم</p>
<p>با ورود پروفسور محمودی به مصر به دنبال اوست و تلاش می‌کند وی را دستگیر کند.</p>	<p>جاسوس آلمانی، خشن و کم‌هوش باعث دردسرهایی در طول داستان برای پروفسور محمودی می‌شود و ناکام می‌ماند.</p>		<p>هاینریش</p>



تصویر ۴- طراحی‌های دستی از زوایای مختلف برای کاراکتر تن تن و میلو، هرژه. منبع: (عسگری، ۱۳۹۴: ۳۲).



تصویر ۵- تصویر میلو در حال تفکر و بالون سخن همراه با متن و تصویر، ماجراهای تن تن. منبع: (نگارندگان).

یافته‌های پژوهش

نوع خطوط به کاررفته و کادربندی متناسب از مهم‌ترین ویژگی‌های بصری در داستان‌های تن تن محسوب می‌شود. شخصیت‌پردازی‌های هوشمندانه هرژه باعث شده شخصیت‌ها باورپذیر و دل‌نشین باشند (تصویر ۴). هیچ شخصیتی فراطبیعی به نظر نمی‌رسد و استفاده از واقعیت‌های روزمره به این امر کمک می‌کند. البته در بالون‌های سخن، در مورد شخصیت میلو که علاوه بر زبان حیوانات به زبان انسان هم

براساس بررسی عناصر بصری در نمونه‌های منتخب، آنچه از کمیک تن تن قابل مشاهده است، سادگی و درعین حال روانی و قابل فهم بودن داستان است که در کل صفحات به چشم می‌خورد. بهره‌گیری از زوایای دید متفاوت، وجود حرکت و ایجاد توهم آن، میمیک‌های ساده و گویا، استفاده از رنگ‌های گرم و تخت و استفاده زیرکانه هرژه از آن‌ها در طول داستان،

می‌اندیشد، به‌طور استثنای تصویر در کنار متن دیده می‌شود (تصویر ۵).

کمیک استریپ جاسوسان در تخت‌جمشید به سبک سیاه‌وسفید (سبک کمیک استریپ‌های ژاپن) و در قاب‌های مربع و مستطیل تصویرسازی شده‌است. شخصیت‌ها در قالب ابرقهرمان‌های خارجی همچون بتمن و واقع‌گرایانه به تصویر درآمده‌اند. از نمای نزدیک برای برخی از شخصیت‌ها، اتفاقات و حتی واژه‌ها استفاده شده است. چندین بار در بخش‌های مختلف، مخاطب، نماد نازی‌ها را به‌وضوح می‌بیند که به تاریخی شدن داستان بیشتر کمک می‌کند. استفاده از خطوط مورب در تصویرسازی اثر به‌شدت مشهود است. گاهی شخصیت‌ها و

بالون‌های سخن برای ایجاد هیجان و جلب‌توجه مخاطب، از کادر خود خارج شده‌اند (تصویر ۶) در این داستان، توالی تصاویر از راست به چپ و از بالا به پایین است. بین متن و تصاویر، وحدت و هماهنگی وجود دارد. در این کمیک از اول تا آخر تصاویر و متون از یک شیوه و سبک استفاده شده‌است؛ اما در برخی از صفحات نیاز به عوض کردن سبک بوده تا شدت واقعه بیشتر نمایان شود؛ مثلاً در سفر به ماه، کل صفحه به دو کادر متداخل تقسیم شده‌است (تصویر ۷). در جداول ۳ و ۴ به‌ترتیب به مقایسه عناصر بصری در دو نمونه منتخب و همچنین رابطه بین متن و تصویر پرداخته شده‌است.



تصویر ۶- صفحه‌ای از کمیک استریپ جاسوسان در تخت‌جمشید، همراه با شخصیت‌ها و بالون‌های سخن. منبع: (نگارندگان).



تصویر ۷- صفحه‌ای از کمیک جاسوسان در تخت‌جمشید، کل صفحه به دو کادر تقسیم شده. منبع: (نگارندگان).

جدول ۳- مقایسه عناصر گرافیکی کمیک فرار از شوری و کمیک جاسوسان در تخت جمشید. منبع: (نگارندگان).

نام کمیک	ترکیب بندی	حرکت	کادر	ریتم	بالون	زاویه دید	رنگ
فرار از شوری تن‌تن	متمرکز، منتشر، حلزونی، افقی، اریب، عمودی، مقاطع	با استفاده از خط	مستطیل، مربع	شخصیت‌ها، خطوط	کادرهای مستطیل و فضای ابری	از نزدیک، روبه‌رو	رنگ‌های تخت و گرم
جاسوسان در تخت جمشید	متمرکز، منتشر، حلزونی، افقی، اریب، عمودی، مثلثی	با استفاده از خط	مستطیل، مربع، دایره	شخصیت‌ها، خطوط	کادرهای مستطیل، فضای ابری و ستاره	از بالا، روبه‌رو، پایین، نزدیک	سیاه و سفید

جدول ۴- مقایسه رابطه میان متن و تصاویر در کمیک فرار از شوری و جاسوسان در تخت جمشید. منبع: (نگارندگان).

نام کمیک	نسبت متن به تصویر	شکست روایت	ترکیب بندی	صفحه آرای-نما	سبک	ابر قهرمان
فرار از شوری	متوسط	دارد	ترکیب بندی با تشابه	نما متوسط و نزدیک	ماجراجویانه	تن‌تن-میلو
جاسوسان در تخت جمشید	زیاد	دارد	ترکیب بندی با تمرکز	انواع نماها	ماجراجویانه	پروفیسور محمودی

نتیجه‌گیری

مطالعه ساختار بصری داستان مصور فرار از شوری (کتاب اول مجموعه کمیک تن‌تن) به‌عنوان نمونه خارجی و داستان مصور جاسوسان در تخت‌جمشید نشان می‌دهد در هر دو اثر، قالب کلی داستان، ماجراجویانه و تا حدی علمی-تخیلی است. تصاویر کمیک فرار از شوری، دویبعدی و با کمک دورگیری و خطوط روان و سیال انجام شده، درحالی‌که در جاسوسان در تخت جمشید با کمک سطوح سیاه و سفید (به سبک کمیک‌های مانگا) تصاویر، سه‌بعدی طراحی و اجرا شده‌اند. در کمیک تن‌تن، تصاویر به همراه دیالوگ‌های مناسب و تأثیرگذار در داخل کادرهای چهارگوش بالای سر شخصیت‌ها، با قدرت تمام داستان را به جلو می‌برند و از سیر

خطی و روان تبعیت می‌کنند. رنگ‌ها در داستان تن‌تن گرم و چشم‌نواز هستند و درعین‌حال نقش مهم و تعیین‌کننده‌ای ایفا می‌کنند. در واقع، با تغییر هر سکانس، رنگ پس‌زمینه کادرها تغییر می‌کند و مشخص می‌شود زمان و مکان در داستان با تغییر رنگ، تغییر کرده است و برخلاف رنگ‌های تند کمیک‌های آمریکایی یا ژاپنی، رنگ‌ها علاوه بر احساس آرامش بصری، هماهنگ و معمولاً تخت هستند. بیشتر کادرهای استفاده‌شده، مدیوم شات است. در داستان‌های تن‌تن، خشونت محلی از اعراب ندارد و شدت برخوردهای فیزیکی با نشان دادن چند ستاره رنگی اطراف ضربه، تلطیف می‌شود. در داستان مصور جاسوسان در تخت‌جمشید، از نماهای بیشتری نسبت به ماجراهای تن‌تن استفاده شده

دارد. بررسی عناصر و ساختار بصری دو اثر نشان می‌دهد که شناخت این عوامل می‌تواند تأثیر قابل توجهی در جذب بیشتر مخاطب و موفقیت اثر داشته باشد. همچنان که در کشورهای پیشتاز این صنعت، مثل آمریکا و ژاپن، به دلیل اهمیت به این هنر، رشته تخصصی برای تربیت افراد در دانشگاه‌ها اختصاص یافته است، اگر در کشور ما نیز به این مهم توجه شود، به پیشرفت این هنر ارزشمند که علاوه بر پرکردن اوقات فراغت می‌تواند در بحث آموزش کودکان نیز تأثیرگذار باشد، کمک شایانی خواهد کرد.

است. در مورد کادرها نیز علاوه بر کادرهای مربع و مستطیل، در موارد محدود از کادر دایره استفاده شده است. فرم بالون‌ها یا حباب‌های متن در هر دو نمونه تقریباً مشترک است، به جز در جاسوسان در تخت جمشید که از شکل ستاره نیز استفاده شده است. در هر دو نمونه از خط به‌ویژه خطوط مورب برای نشان دادن حرکت بهره گرفته شده است. ریتم از طریق تکرار شخصیت‌ها و خطوط در هر دو نمونه دیده می‌شود. به جز عنصر رنگ که از وجوه اصلی افتراق دو نمونه منتخب است، در بیشتر موارد، نقاط اشتراک زیادی وجود

پی‌نوشت

- ۱ . Bande Dessinée
- ۲ . Comic Strip
- ۳ . Dissolve
- ۴ . Jump cutting
- ۵ . Comic strip
- ۶ . Will Eisner
- ۷ . McCloud
- ۸ . Crazy Kat Harold Gray
- ۹ . George Harriman
- ۱۰ . Buck Rogers
- ۱۱ . Chicago Tribune
- ۱۲ . King Features Syndicate
- ۱۳ . Joe Kubert
- ۱۴ . Russ Manning
- ۱۵ . Marvel
- ۱۶ . Dark horse Comics
- ۱۷ . The adventures of Obadiah oldbuc
- ۱۸ . Rodulph Topffer
- ۱۹ . The Brownies: their book
- ۲۰ . Palmer Cox
- ۲۱ . St. Nicholas Magazine
- ۲۲ . Dillingham's company
- ۲۳ . Comic's book
- ۲۴ . Funny Folks
- ۲۵ . James Henderson
- ۲۶ . هراینچ معادل ۲.۴۵ سانتی‌متر
- ۲۷ . Peanuts
- ۲۸ . Charles Schulz
- ۲۹ . Winsor Maccay
- ۳۰ . Long Shot
- ۳۱ . Close up
- ۳۲ . George Remi (Herge)

منابع

- آزر، محسن (۱۳۸۱)، اسطوره‌های کاغذی، پیلبان، شماره ۱۱، ۷۸ و ۷۹.
- اقبالی، پرویز (۱۳۸۹)، نگاهی به ساختار داستان‌های تصویری دنباله‌دار، کیهان کاریکاتور، شماره ۲۱۹ و ۲۲۰، ۶۴-۵۳.
- _____ (۱۳۸۶)، سنت‌های تصویری در کمیک استریپ‌های آستریکس، کیهان کاریکاتور، شماره ۱۸۷ و ۱۸۸، ۵۷ و ۵۶.
- _____ (۱۳۸۶)، سبک هرژه (نگاهی بر ساختار تصویری داستان‌های دنباله‌دار تن‌تن)، کیهان کاریکاتور، شماره ۱۸۶ و ۱۸۷، ۶۱-۵۸.
- اسماعیلی سہی، مرتضی (۱۳۷۵)، ویژگی‌های فنی کمیک استریپ، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۴، ۲۳-۴.

- رزاقی، سعید (۱۳۸۶)، راز ماندگاری تن‌تن، **کیهان کاریکاتور**، شماره ۱۸۵ و ۱۸۶، ۶۷-۶۲.
- ملایمی، حسین (۱۳۸۹)، **بررسی عوامل جذابیت در کمیک استریپ و انیمیشن**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته تصویرمتحرک، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر.
- شجاعی طباطبایی، سیدمسعود (۱۳۷۴)، **داستان‌های گرافیکی دنباله‌دار**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد گرافیک، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس.
- رزاقی، سعید؛ اسماعیلی سہی، مرتضی (۱۳۷۵)، **چهره به چهره: کمیک استریپ در گفت‌وگوی دو تصویرگر، پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان**، شماره ۵، ۴۷-۳۴.
- صباغی خسروی، جعفر (۱۳۷۴)، **صد سال با کمیک استریپ، کیهان کاریکاتور**، شماره ۴۳ و ۴۴، ۴۵-۴۲.
- نصیری، مریم (۱۳۹۵)، **بررسی انواع کمیک استریپ در تصویرسازی معاصر**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تصویرسازی، پردیس بین‌المللی فارابی، دانشگاه هنر.
- عسگری فراهانی، انوشه (۱۳۹۴)، **بررسی ویژگی‌های تجسمی در آثار ۲۰ هنرمند کارتونیست (هنرمند کمیک استریپ) مابین سال‌های ۲۰۱۴-۱۹۸۰**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تصویرسازی، گروه ارتباط تصویری، واحد تهران مرکز.

References

- Roger Sabin (1993), **Adult comics: The pentagon press office**, Routledge, USA.
-URL1: https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Sammy_Sneeze Accessed at 03-11-2023