

قصه‌های

درون قاب

فرحناز صدیقی مقدم

کمیک از نظر لغوی به معنی مضحک، خنده‌دار و استریپ به معنی نوار، خط گفته می‌شود. «کمیک استریپ» یا به اصطلاح فرانسوی‌ها «باندسویه» داستان گرافیکی دنباله‌داری است که حکایتی را در قالب تعدادی تصاویر متوالی که با متن همراه می‌باشد، ارائه می‌دهد که پیام و روایتی را در مجموع تصاویر دنبال می‌کند. از نظر محتوی بیشتر بر تخیل و از نظر تاریخی بر فکاهی بودن آن دلالت دارد به همین دلیل به «کمیک استریپ» شهرت یافته است.^۱

«نخستین مجموعه‌ی «کمیک» را در سال ۱۷۳۱ م. «ویلیام هوگارت» تصویرگر انگلیسی پدید آورد و این پدیده در قرن نوزدهم، به صورت رشته «کمیک» و به عنوان بخشی از فکاهیات روزنامه‌ها، «کمیک‌سازی» شد که سابقه‌اش به قرن بیستم و حدود دهه‌ی ۱۹۳۰ م. می‌رسد. این مجموعه‌ها، نخست همان رشته کمیک‌های مجله‌ها و روزنامه‌ها بودند که به صورت کتاب منتشر شدند. سپس، «کمیک‌سازان» به تهیه‌ی قصه‌ها و مطالبی خاص «کتابچه» کمیک پرداختند و شخصیت‌های خاصی را در قصه‌هایی با طرح‌های گوناگون گنجانند هم‌چون: تن تن و میلو در معبد خورشید، سوپرمن و...»^۲

«در ابتدای کار و رونق «کمیک استریپ» دارای دو خصوصیت بود: نخستین این که سوژه‌هایش همه کمدی بودند، دیگر این که تصور می‌شد این داستان دنباله‌دار تصویری فقط می‌تواند مورد توجه کودکان قرار گیرد... اما به تدریج سازندگان آن به این نتیجه رسیدند که، تغییرات و تحولات در مضامین سناریوها می‌توانند مخاطبانی از قشرهای دیگر اجتماع را هم داشته باشد.»^۳

«کم داستان‌های کمدی کودکانه جای خود را به کمدی‌های هزل و انتقادی و بعد از آن به کمدی‌های خانوادگی و سپس داستان‌های انتقادی و اجتماعی و سیاسی دادند. که البته رونق سوژه‌های خانوادگی و سیاسی، کمیک استریپ‌های خنده‌دار و کمدی را از میدان به‌در نبرد.»^۴

«فرانسه با کمیکس «استریکس» مخاطبان جدیدی پیدا کرد. کمیک‌های انگلستان با قهرمان‌هایی مانند «تیفانی جونز و مودستی بلیز» امکان آن را پیدا کردند که از جزیره بریتانیا قدم فراتر گذاشته و به قاره اروپا وارد شوند و مخاطبان تازه‌ای پیدا کنند. بلژیک با همکاری فرانسه موفق شد مکتب خاصی به نام «اکول فرانکوبلژ» به وجود آورد که سمبل و سبک روش کار «هرژه» خالق تن تن و میلو است. و همین‌طور از تولیدات این مکتب «لوک خوش‌شانس» است که توانست با طنز ملایم و فانتزی عمیق خود و استفاده از مناظر زیبا و مهارتی که طی آن قهرمان قادر است حتی از سایه‌ی خود نیز سریع‌تر تیراندازی کند، مخاطبان زیادی را در سطح جهان به خود جلب کند. بررسی کمیک استریپ طی سال‌های ابداع و تغییر و تحول آن در سطح جهانی نشان می‌دهد که بعضی از آن‌ها از نظر هنری در سطح بسیار بالایی قرار دارند و هنر واقعی محسوب می‌شود.»^۵

«کنون با بیش از ۱۷۰ سال که از ابداع این نوع بیان داستان می‌گذرد و با آن که تلویزیون، کارتون‌ها و نقاشی‌های متحرک تا اندازه‌ای از اوج دوران شکوفایی آن کاسته، هنوز کتاب‌های کمیک استریپ با تیراژهای چند میلیونی به چاپ می‌رسند و هم‌چنان در خیال کودکان و نوجوانان علاقه‌مند و خریداران مشتاقانی دارد.»^۶

«با این که اعتبار و گسترش استریپ وابسته به فرهنگ غرب است اما در شرق به‌خصوص خاور دور، این نوع روایت (تصویری - نوشتاری) سابقه‌ی طولانی دارد. چنان‌که در ژاپن در آغاز قرن نهم شخصی به نام «اما کیمونو» بر روی یک طومار



کاغذی داستان و اخبار جنگی را تعریف می‌کرد. و یا در چین افسانه‌های فلسفی صحنه‌های زندگی روزمره و کتاب‌های کوچک مصور با عکس‌های پی در پی (به روش کمیک استریپ امروزی) یافت شده‌اند.^۷

«شکل‌گیری داستان‌های گرافیکی دنباله‌دار در ایران، با ظهور مطبوعات و انتشار روزنامه‌ها صورت گرفت و ابتدا در قالب تصاویر و طرح‌هایی هجایی و طنزآمیز نمود یافت. به بیانی دیگر این داستان‌ها هم‌زمان با انقلاب مشروطه رواج یافت. اولین نشانه‌های پیدایش داستان‌های مصور در کشورمان را شاید بتوان با آثار نقاشان پیش از مشروطیت، که به صورت طرح‌هایی مصور از مسایل مذهبی و سنتی، با عنوان خیالی‌نگاری وجود داشتند، هم‌زمان دانست. در «نشریه‌ی ملانصرالدین»، برای نخستین بار طرح‌هایی به شکل دنباله‌دار در ایران مطرح شد. و مجلاتی هم‌چون زنبور، طوطی، لک‌لک، بابای امیر، مشعل و بهلول و نشریه‌های دیگر در این زمینه کار می‌کردند. اولین داستان‌های مصور دنباله‌دار توسط کیهان بچه‌ها منتشر شد. کمیک استریپ در کیهان بچه‌ها با داستان‌های دیگری با عنوان بلبل اثر اندرسن ترجمه توانگر دنبال شد. به تدریج در برخی از شماره‌ها هنرمندان تصویرساز ایرانی با به میدان گذاشتند، اما تکنیک ضعیف و طراحی ناموفق و ابتدایی آن‌ها در مقایسه با آثار خارجی، اجازه‌ی حضور مستمر به آن‌ها نداد. بعد از انقلاب نیز تا مدت‌ها آثار مصور ارایه شده در این مجله، هم‌چنان وارداتی بود؛ داستان‌های مصوری چون: قصه‌ی فردینالد، شغال و گربه‌های آبی و افسانه‌ی دیگ سحرآمیز، مؤید این نظر است. مجموعه‌ی تن‌تن، پیش از انقلاب موفق‌ترین و پرتیراژترین داستان مصور دنباله‌دار ایران بود که کودکان و نوجوانان بسیاری را به خود جذب کرده بود. بعد از انقلاب، به تدریج در بعضی نشریات و کتاب‌ها، روند قابل قبولی برای ارایه داستان‌های مصور دنباله‌دار ایرانی شکل گرفت.

از نخستین تلاش‌ها می‌توان به «ماجراهای امین و اکرم» با طراحی «سعید رزاقی» اشاره کرد. در روزنامه‌ی آفتابگردان نیز از داستان‌های مصور دنباله‌دار با طراحی‌های «سعید رزاقی» استفاده شد. طراحی‌ها و رنگ‌آمیزی مناسب با توجه به ترکیب‌بندی طرح‌ها و صفحات و انتخاب نمادهای سینمایی، از ویژگی‌های آثار این هنرمند است. در کیهان بچه‌ها بعد از انقلاب، با این‌که توجه بیش‌تری به داستان‌های مصور دنباله‌دار ایرانی معطوف می‌شود، اما به واسطه‌ی ضعف قالب و محتوای آثار، از تأثیرات لازم بی‌بهره می‌ماند. داستان‌هایی هم‌چون: «میوه زندگی»، «ماجراهای سنگول» و «آسیابان و پسرش» نمونه‌های از این داستان‌های مصورند.^۸

تفاوت کمیک استریپ با داستان‌های مصور

«کمیک استریپ را نباید با داستان‌های مصور کودکان یکی دانست. در داستان‌های مصور کودکان اصل متن نوشته می‌شود و تصویر جنبه‌ی تزئینی و زیباشناختی دارد به این معنی که اگر داستان کودکان بدون تصویر باشد یا با دست روی تصاویر را بپوشانیم داستان بدون توجه به عکس‌های آن برای مخاطب مفهوم می‌شود در حالی که در کمیک استریپ بر عکس است؛ نقش اصلی را تصاویر ایفاء می‌کنند و با پوشاندن تصاویر، داستان به هیچ وجه مفهوم نمی‌شود و جز کلمات و جملات کوتاهی که مقدار کمی از متن را می‌رساند، چیز دیگر فهمیده نمی‌شود!»^۹

«در کمیک استریپ‌ها واژه‌ها و کلمه نقش کمی دارند. به بیانی دیگر، از نوشتار، تنها در جایی استفاده می‌شود که تصاویر قادر به بیان مفهومی خاص یا مورد نظر نباشد و هم‌چنین بدون کمک تصاویر پیوسته و متوالی، درکی واضح و عینی از آن قصه به دست نخواهد آمد.»^{۱۰}

مخالفان و موافقان کمیک استریپ

مخالفان

مخالفان بر این باورند که کمیک بر نقص استوار است؛ یعنی هم در متن داستان و هم در نقاشی‌ها به جزئیات ضروری و شاخ و برگ‌های لازم پرداخته نمی‌شود، بلکه همه چیز سطحی و کلی است. متن به سرعت می‌دود و تصویر هم باید با آن بدود.

«در موضوع کمیک استریپ، منظور تولید و عرضه‌ی کمیک‌های هنری و ذهنی است در حالی که دلیل منتقدین، حضور کمیک‌های بدمعده و مخرب است. با این همه نمی‌توان گفت که در این موضوع، اختلاف نظری جدی مطرح نیست. عده‌ای معتقدند که هر نوع کمیکی، در هر شرایط مکانی و زمانی، چه تألیفی و چه ترجمه‌ای، و چه آموزشی و چه داستانی و چه برای خردسال و چه برای سنین بالاتر، چه در قالب کتاب و چه در قالب نشریه، حتی اگر به دست هنرمندترین نویسندگان و نقاشان خلق شود، بچه‌ها را از نظر ذهنی تبیل بار می‌آورد و آن‌ها را بیش‌تر به مطالعه‌ی سطحی عادت می‌دهد و از مطالعه‌ی آثار اصیل و عمیق ادبی باز می‌دارد. کمیک استریپ سینما را وارد ادبیات می‌کند و اصالت آن را مخدوش می‌سازد. وقتی که کودک متنی ادبی می‌خواند، فضایی را در ذهنش تخیل می‌کند و به نوعی در ساختن دنیای داستان مشارکت می‌ورزد اما در کمیک‌ها، فضا پیش‌ساخته و آماده است و کودک را تنها در یک برداشت تصویری خاص، محدود می‌کند.



00:02:21



00:06:18



00:10:15



00:14:11



00:18:08



00:22:04

کمیک‌ها برای جوامعی خوب است که در آن‌ها عادت به مطالعه وجود دارد و اگر کسی کتاب نخواند، عقب‌مانده تلقی می‌شود. در آن جوامع، آدم‌های سطحی و کم حوصله برای این‌که عقب نمانند کمیک می‌خوانند. در جامعه‌ی ما عادت به مطالعه وجود ندارد و کمیک باعث رواج مطالعه‌ی سطحی می‌شود.^{۱۱}

موافقان

مطالعه را نباید تنها مطالعه‌ی متنی تلقی کرد. کودک به مطالعه‌ی تصویری نیز نیاز دارد، مگر این‌که تصویر ضعیف باشد. چنین ضعفی درباره‌ی متن هم متصور است.

تفکر و تخیل تنها جنبه‌ی انتزاعی ندارد بلکه کودک به تفکر و تخیل تصویری هم نیازمند است و این به معنای تنبیل شدن ذهن او نیست. حتی اگر فرض کنیم که کمیک، سینما را وارد ادبیات می‌کند، این برای کمیک یک امتیاز به‌شمار می‌آید، زیرا کسی در هنری بودن سینما تردید ندارد و اصولاً تلفیق دو هنر مانند شعر و موسیقی تأثیر و ماندگاری آن‌ها را بیشتر می‌کند. کودک با بزرگسال فرق دارد. نباید از او توقعات بزرگسالانه داشت، تجربه‌ی او اندک و مخزن واژگانش محدود است. تخیل محدود کودک با این تصویرها کامل می‌شود. اساساً تخیل تصویری کودک مقدم بر تخیل کلامی اوست. در سنین خردسالی بیش‌تر تخیل تصویری اصل است و کودک به تدریج (با بزرگ‌تر شدن) قدم به مرحله‌ی تخیل ادبی می‌گذارد.

در کمیک استریپ پیوستگی و حرکت وجود دارد. در کمیک‌ها، سرعت مطرح است و با سطحی بودن یک قالب، در نهایت قالب‌ها یک‌یک از مقابل چشم می‌گذرند



و کلیت آن‌ها، نقص را به کمال تبدیل می‌کند.

«به هر صورت پسندیده باشد یا ناپسند، کامیک راه خود را می‌رود و هر ساله میلیون‌ها کامیک چاپ و منتشر می‌شود و میلیاردها کودک و نوجوان و بزرگسال هر ساله آن‌ها را می‌خوانند.»^{۱۲}

این گسترش، بدین معناست که در میان عامه‌ی مردم، کامیک پسندیده است وای بسا که گروهی از اهل ادبیات کودکان و نوجوانان هم آن را اگر نپسندند، رد نکنند.

دلیل این گروه این است که کامیک‌ها با تصاویر رنگین و چشم‌گیر خود به رشد ذهنی کودک کمک می‌کنند و به او کلمه‌های تازه می‌آموزند. اما در برابر گروهی از دست‌اندرکاران ادبیات کودکان و نوجوانان کامیک‌ها را به صراحت، نه می‌پسندند، نه کتاب می‌شمارند و نه اجازه‌ی استفاده از این پدیده‌ی همه‌جاگیر را صادر می‌کنند. ایراد این گروه بر کامیک‌ها، یکی از لحاظ اخلاقی و اجتماعی، و دیگری از لحاظ ادبی و هنری می‌باشد.

ایراد اول؛ اخلاقی و اجتماعی: منتقدین، کمیک‌ها را مجموعه‌هایی بالقوه و بالفعل مبتذل و عامل انتقال ابتذال، بی‌هویتی و در مواردی تعصب غربی‌گرایی و تحقیر ملل و اقوام غیر غربی می‌شمرند، و از لحاظ ادبی و هنری، این مجموعه‌ها را کتاب‌نمایی می‌بینند با متنی شکسته و خوارمایه و با تصاویر سطحی و بی‌مایه، که اعتیاد به آن‌ها کودک و نوجوان را به سوی ابتذال و سطحی‌نگری می‌کشاند و عادت صحیح و طبیعی خواندن را از او سلب می‌کند. ایراد اول به ویژه در مورد کامیک‌های صادراتی محسوس است و نگاهی کوتاه به مجموعه کامیک‌های تن‌تن و میلو و غیره این حقیقت را روشن می‌کند.

ایراد دوم: دامنه‌ی بلندتری دارد.^{۱۳} منتقدین معتقدند که «نویسنده‌ی متن و تصویرگر کامیک، همه‌ی ظرایف کلام و شاخ و برگ‌های آرایشی آن را دور می‌ریزند و فقط به نشان دادن طرح و اسکلت اثر می‌پردازند.»

روش تصویرسازی در کمیک استریپ



در روش تصویرسازی کمیک استریپ، محتوای قصه با آرایش فرم و بافت و رنگ در سطحی دوبعدی، بیان می‌شود. هنرمند تصویرگر، به گونه‌ای غریزی یا خودآگاه، نسبت به فرم و محتوا حساسیت نشان می‌دهد، زیرا مفاهیم از طریق شگردهای تصویری، قابل بیان و تجسم هستند. تصویرگر در طرحی پیچیده، شکل‌ها، بافت‌ها و رنگ‌های مانند هم را به یکدیگر ارتباط می‌دهد و عناصر گوناگون را منظم و دسته‌بندی می‌کند تا در چشم مخاطب، گرایش به تعادل در میان عناصر عمده در یک فرم ایجاد شود و اغتشاش بصری به وجود نیاید و از تکرار فرم، بافت و رنگ، نوعی وزن و یا ریتم بصری به تصاویر بدهد و این امکان را فراهم سازد که چشم از سطح یک تصویر به سوی سطح تصویری دیگر بلغزد.

یکی از موارد مهم در تصویرسازی کمیک ایجاد توهم حرکت و فعالیت و سرعت است. استفاده‌ی آگاهانه از خط، یکی از مهم‌ترین شگردها برای ایجاد توهم است. خط‌های مورب، ذاتاً پویا بوده و در نقل و انتقال‌ها، در حال حرکت به سوی بالا به نظر می‌رسند و معمولاً در جهت حادثترین زاویه قرار دارند. تصویرگران، بیشتر برای برجسته‌سازی، ایجاد تحرک و بیان خشونت و خودسری، از این خط‌ها استفاده می‌کنند.

خط‌های عمودی و افقی، ساکن به نظر می‌رسند. سمت حرکت خط‌های افقی از چپ به راست است. از نظر روان‌شناختی، حرکت فیزیکی در این جهت طبیعی به نظر می‌رسد.

در بسیاری از موارد جهت حرکت قهرمان داستان از سمت چپ کادر به سوی سمت راست آن انتخاب می‌شود و جهت حرکت ضد قهرمانان داستان بر عکس این مسیر است. تصویرگر براساس روایت داستان و متناسب با آن، در مورد حفظ موضوع در داخل کادر و یا هدایت موضوع به خارج از کادر تصمیم می‌گیرد. او تعیین می‌کند حرکت، برهم زنده‌ی تعادل یک ترکیب‌بندی است یا خیر.

هر یک از این موارد بر مفاهیم محتوایی و روان‌شناختی معین دلالت دارد. همچنین حرکت را می‌توان با بهره‌گیری از کنتراست‌ها یا تضادهای تیره و روشن، نور و رنگ نیز به تصویر کشید. در تصویرهای سیاه و سفید تصویرگر از کنار هم قرار دادن روشنایی‌ها و تاریکی‌ها، تضادهایی به وجود می‌آورد و با تأکید بر عنصر شکل و فرم که با دیگر عناصر تصویر در تضاد است، به تضاد دلخواه دست می‌یابد تا نگاه مخاطب را به بخشی از تصویر بکشاند. در کتاب‌های رنگی، این تضاد با به کار بردن رنگ پدید می‌آید و با استفاده از عناصری مثل رنگ، فرم، خط و بافت تصویری و غیره، تضاد دلخواه به دست می‌آید.

نور یکی از عوامل تعیین‌کننده برای ایجاد سایه-روشن است. در تضادهای رنگی یا سیاه و سفید، از تیرگی برای نشان دادن ترس، ناشناخته‌ها و شر استفاده می‌شود و روشنی برای نشان دادن امنیت، تقوی، حقیقت و خیر به کار می‌رود. توجه به نور، برای بیان حالت‌های گوناگون شخصیت‌پردازی و فضاسازی امری ضروری است. نورپردازی یک چهره از بالا حالتی روحانی به چهره می‌دهد و همین چهره با نورپردازی از پایین، به نظر ترسناک و شوم خواهد آمد. تصویرگر با استفاده از نور، توجه مخاطب را به بخش خاصی از ترکیب‌بندی هدایت می‌کند و با تقسیم و توزیع نور در بخش‌های مختلف تصویر، بیننده را وا می‌دارد که نوعی سفر بصری را با داستان آغاز کند.

رنگ، از دیگر عوامل تعیین‌کننده در هر ترکیب‌بندی است. تصویرگر برای تصویرسازی یک داستان باید رنگ را برای بیان حالت‌ها، مقاصد نمادین، تأثیرگذاری زیبایی‌شناختی و برانگیختن مخاطب، فعالانه به کار بگیرد و از تضادهای تیره و روشن و رنگ‌های مکمل بهره ببرد. رنگ‌های گرم برای نشان دادن حالت برانگیختگی و تهاجم و رنگ‌های سرد برای القای آسودگی و فراغت و یا نمایش امور فکری و عقلانی مورد استفاده قرار می‌گیرد. از رنگ‌های روشن برای جلوآمدگی‌ها و از رنگ‌های تیره

برای عقب‌رفتگی‌ها استفاده می‌شود. از رنگ‌های سیاه برای بیان نمادین حالت‌های اکسپرسیونیستی، از تضاد رنگ‌ها برای بیان پرخاشگری و تحرک، و از هارمونی رنگ‌ها برای ایجاد نوعی وحدت و پیوستگی در کل تصاویر داستان استفاده می‌شود. یکی از مشخصات بارز تصاویر کتاب‌های کمیک استریپ صوت و گفتار است که به وسیله آن‌ها می‌توان تأثیر کلام را از چهره‌ای به چهره‌ی دیگر نشان داد و همچنین بازتاب و تأثیر دراماتیک صداها را به نمایش گذاشت. در کمیک استریپ، صداها به وسیله خط‌های گرافیکی و نشانه‌های دیداری ترسیم می‌شوند و مخاطب از طریق چشم، صداها را خوانده و درک می‌کند. صداها محیط‌های مختلف را می‌توان به وسیله‌ی تصویر بیان کرد. صداهایی مانند ترمز اتومبیل، غرش حیوانات، هیاهوی صحنه‌ی جنگ، سوت قطار، عبور هواپیما و فریادهای شادی یا خشم و صداها‌ی دیگر از می‌توان، به‌طوری که مخاطب احساس کند در طول داستان آن‌ها را می‌شنود، به تصویر کشید.

کادر و اهمیت آن در کمیک استریپ

کادر به قصد جداسازی تداوم زمانی تصویر از زمینه‌ی کلی داستان و یا جدایی یک تصویر از تصاویر دیگر، طراحی نمی‌شود بلکه هر کادر، بار و تأثیر زمانی و دراماتیک دارد و کنار کادرهای دیگر، ارتباط و پیوند زمانی و مکانی داستان را پدید می‌آورد.

تصویرگر، کادر را با ترکیب‌بندی وفق نمی‌دهد، بلکه ترکیب‌بندی‌های مختلف را با کادرهای مورد نظر خود، هماهنگ می‌سازد. چرا که ناچار است از کادر تصویر خود به بهترین شیوه‌ی ممکن استفاده کند. می‌توان گفت کادر یا قاب تصویر پایه و مبنای ترکیب‌بندی در کمیک استریپ است و حالتی تفکیک‌کننده دارد و این امکان را فراهم می‌سازد که توجه مخاطب را به چیزی معطوف کند که در زمینه‌ی وسیع‌تر، کمتر مورد توجه قرار می‌گیرد. گاهی از کادر به عنوان نمای نزدیک با هدف بیان حالت‌های درونی و روحی شخصیت‌های داستان استفاده می‌شود، گاهی برای ریزیابی و تأکید بر جزئیات مورد نظر به کار می‌رود.

از فضای منفی خارج از کادر تصویر هم می‌توان به خوبی بهره گرفت و با ایجاد تضاد تاریک و روشن با کادر، احساسی پر رمز و راز پدید آورد!^{۱۴}

«اگر نویسنده‌ای به خلاقیت ذهنی و توانایی ساختاری مجهز باشد و نقاشی و تصویرگری خلاق نیز اثر را همراهی کند، می‌توان اثر قابل و ارزشمندی از روی آثار کهن به وجود آورد. شکل‌های متنوع ساختاری می‌تواند در شناساندن درست چهره‌های پهلوانی بسیار مؤثر عمل کند.

«رستم و اسفندیار» در ادبیات کودک و نوجوان به روش داستان‌های تصویری (کمیک استریپ) به وجود آمده است. هر کادر مانند تصویری از فیلم، حالات چهره‌ی قهرمانان و موقعیت و فکر آنان نسبت به یکدیگر را نشان می‌دهد و محیط پیرامون صحنه‌های نبرد و تصاویر فراموش نشده است.

بعضی از حرکات پهلوانان در خارج از کادر تصویر آمده است. این شیوه مخاطب را از یک نواختی کادرها و تصویرها جدا می‌سازد. بعضی از صحنه‌ها با نمای درشت و از نزدیک، حالات خشم و کینه یا فریاد را نشان می‌دهند. اندازه‌ی کادرهای تصویری بنا به اهمیت رویدادها و حالات قهرمانان، در رنگ و بزرگ و کوچکی فرق دارند. تصاویر یا کشیده و چهارگوش و یا عمودی و باریک است.

بیان تصویری حالات احساسی و عاطفی قهرمانان به خوبی انجام شده است. حرکت رنگ‌های سیاه به معنی مرگ و سفید به معنی روح در تصاویر گویا و رسا تصویر شده است.^{۱۵}



© DARGAUD



نحوه‌ی استفاده از حرکات و علائم و اصطلاحات خاص در کمیک استریپ

«در تصاویر کمیک، بر روی بخش‌های خاصی چون حرکات‌های بدنی، حرکات‌های دست و پا و سر و گردن و به هنگام پرتره‌سازی، بر روی خطوط صورت شخصیت و انعکاس عواطف درونی در ظاهر شخصیت‌ها تکیه می‌شود. (کاری که تقریباً در کاریکاتورسازی اعمال می‌شود). در کمیک از این نشانه‌ها برای ایجاد خنده و مزاح، خشم، شیطنت، حوادث ناگهانی و... به شکل گسترده‌ای استفاده می‌شود.»^{۱۴}

برای نشان دادن و رساندن تأثرات، تخیلات و احساسات، علائم شناخته‌شده‌ای به کار گرفته می‌شود. در سال ۱۹۲۵ م. «بالن» یا «حباب» یا «ابر» ابداع شد، تصویرگران از اصطلاحات، کلمات یا علائمی که به تدریج در میان تصویرگران و مخاطبان به صورت زبان شناخته‌شده‌ای درآمد، استفاده کردند. البته بعضی از تصویرگران سعی می‌کنند تصویرها را آن‌چنان گویا بکشند که حتی اگر مخاطب، کودکان باشند، قادر به درک مطلب شوند و یا حتی بزرگسالانی که فاقد سواد یا بی‌اطلاع از زبان خارجی باشند، بتوانند با مشاهده‌ی تصویرها از مفهوم داستان آگاهی پیدا کنند. به‌طور عمومی در کمیک استریپ متن‌های کوتاهی در بالا یا وسط یا پایین تصاویر نوشته می‌شود یا از دهان اشخاص یا اشیاء خارج می‌شود تا به مخاطب امکان دهد با قدرت تخیل خود مضمون کلی داستان را در ذهن خود بپروراند.»^{۱۷}

در کمیک‌ها، استفاده از شخصیت‌های زوج، با اخلاق‌ها و رفتارهای متفاوت همراه است. به این خاطر که در کمیک‌ها، عمدتاً کشش داستانی از طریق حادثه‌پردازی و اتفاق و اشتباه بهتر نمایان می‌شوند. هر یک از این شخصیت‌ها از ابتدا تا انتهای داستان، رفتاری معین دارند که معمولاً با رفتار شخصیت‌های دیگر ایجاد اصطکاک می‌کند. معرفی شخصیت‌های کمیک با یک تفکر و رفتار خاص، آن قدر تکرار می‌شود که معمولاً خواننده قبل از خواندن یک قطعه کمیک، با دیدن شخصیت مورد نظر، رفتار و تفکر خاصی را به ذهن می‌آورد و همین امر، انگیزه‌های اولیه را برای خنده ایجاد می‌کند.

مؤلفان کمیک استریپ معمولاً قهرمان‌های خود را از افسانه‌ها و اسطوره‌ها و یا قهرمان‌های تاریخی یا قهرمان‌های دوران معاصر انتخاب می‌کنند. یکی از عناصر مطرح کمیک، ابرقهرمان‌ها هستند. ابرقهرمان‌ها که زیاد مورد توجه قرار می‌گیرند، موجوداتی با نیروهای مافوق طبیعی هستند. نمونه‌ی مشهور این ابر قهرمان «سوپرمن» است که قادر به انجام هر کاری است. ابرقهرمان‌ها جذابیتی دارند که گاهی مورد انتقاد قرار می‌گیرند؛ زیرا به عقیده‌ی منتقدین، این قبیل داستان‌ها باعث می‌شود مخاطبان حقایق زندگی را به دست فراموشی سپرده، دچار اوهام و تخیلات شوند ولی باید دانست که فانتزی و تخیل یکی از خصوصیات ذهن پاک کودک و نوجوان است. بسیاری از کودکان حتی پیش از آن که کمیک استریپ یا فیلم سوپرمن را دیده باشند، در عالم خیال، خود را در حال پرواز مجسم می‌کنند.»^{۱۸}

پی‌نوشت:

۱. مسعود شجاعی طباطبایی به کوشش: پروین جعفری. داستان‌های دنباله‌دار گرافیکی، پژوهش‌نامه کودک و نوجوان، ش: ۴، سال اول، بهار ۱۳۷۵، ص ۴۶
۲. رویش. شماره هفت، ص ۱۶
۳. سیدسعید پورحقیقی‌زاده، پایان‌نامه. دانشگاه آزاد اسلامی، سال ۷۶-۱۳۷۷، ص ۱۰
۴. شاه‌پری بهزادی. پایان‌نامه. دانشگاه آزاد اسلامی، سال ۷۶-۱۳۷۷، ص ۱۰
۵. همان منبع، ص ۲۶ و ۲۷
۶. همان منبع، ص ۳
۷. بهروز غریب‌پور. انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا. دانشگاه تهران، ۱۳۷۷، ص ۴ و ۷
۸. منصور حسین‌زاده. کمیک‌های مصور در مجله‌های کودکان قبل از انقلاب. پژوهش‌نامه، ش ۴، بهار ۱۳۷۵، ص ۵۴ و ۵۵ و ۵۶
۹. شاه‌پری بهزادی. داستان‌های دنباله‌دار (کمیک استریپ). دانشگاه آزاد اسلامی، سال ۷۶-۱۳۷۷، ص ۲۳
۱۰. مرتضی اسماعیلی‌سهی. ویژگی‌های فنی کمیک استریپ. پژوهش‌نامه کودک و نوجوان، ش ۴، ۱۳۷۵، ص ۴
۱۱. پژوهش‌نامه. ش ۵، ص ۲ و ۳ و ۴ و ۵
۱۲. پژوهش‌نامه. شماره پنجم، ص ۲ و ۳ و ۴ و ۵
۱۳. رویش. شماره هفتم، ص ۱۸
۱۴. مرتضی اسماعیلی‌سهی. ویژگی‌های فنی کمیک استریپ. پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، سال اول، بهار ۱۳۷۵، شماره چهارم، صفحات ۸ و ۱۱ و ۱۲ و ۱۴ و ۱۹ و ۲۱
۱۵. جعفر، پایور. سیری در بازنویسی‌های معاصر از ادب کهن - ۱ (شاهنامه). کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۳۸، آذر ۷۹، ص ۲۱-۲۲
۱۶. منصور حسین‌زاده. کمیک‌های مصور. پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، ش ۴، ۱۳۷۵، ص ۵۰
۱۷. کیهان کاریکاتور. س ۱، ش ۱۱، ص ۷۲
۱۸. شاه‌پری بهزادی. پایان‌نامه. ۷۶-۱۳۷۷، ص ۳۳ و ۳۲



00:03:56



00:07:53



00:11:49



00:15:46



00:19:43



00:23:39