



مترجم: مهرداد کروسی

رابرت اس. پترسن



تاریخ روایت‌های تصویری

رابرت اس. پترسن

کمیک‌ها، مانگاها، و رمان‌های مصور

(تاریخ روایت‌های تصویری)

مترجم

مهرداد گروسی



۱۳۹۵

Petersen, Robert S.

سرشناسه	: پترسن، رابرت اس، ۱۹۶۱ - م.
عنوان و نام پدیدآور	: کمیک‌ها، مانگاها، و رمان‌های مصور (تاریخ روایت‌های تصویری) / رابرت اس. پترسن؛ مترجم: مهرداد گروسی.
مشخصات نشر	: تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۹۴.
مشخصات ظاهری	: شانزده، ۲۵۶ ص.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۱-۸۰۵-۷
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
یادداشت	: عنوان اصلی:
موضوع	: داستان‌ها، مجله‌ها و فکاهیات تصویری -- تاریخ و نقد
موضوع	: داستان‌های تصویری
شناسه افزوده	: گروسی، مهرداد، ۱۳۶۳ - ، مترجم
شناسه افزوده	: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۹۴ ک ۸۱۰ / پ ۶۷۱۰ PN
رده‌بندی دیویی	: ۷۴۱/۵۰۹
شماره کتابشناسی ملی	: ۴۰۱۰۲۳۹

.Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives

کمیک‌ها، مانگاها، و رمان‌های مصور (تاریخ روایت‌های تصویری)

نویسنده: رابرت اس. پترسن

مترجم: مهرداد گروسی

چاپ نخست: ۱۳۹۵

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

حروفچینی و آماده‌سازی: انتشارات علمی و فرهنگی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: شرکت چاپ و نشر علمی و فرهنگی کتیبه

حق چاپ محفوظ است.

انتشارات
علمی و فرهنگی



اداره مرکزی و مرکز پخش: خیابان نلسون ماندلا (افریقا)، چهارراه حقانی (جهان کودک)، کوچه کمان، پلاک ۲۵؛
کد پستی: ۱۵۱۸۷۳۶۳۱۳؛ صندوق پستی: ۹۶۴۷ - ۱۵۸۷۵؛ تلفن اداره مرکزی: ۷۰ - ۸۸۷۷۴۵۶۹؛ فکس: ۸۸۷۷۴۵۷۲؛ تلفن
مرکز پخش: ۲۹ - ۸۸۶۶۵۷۲۸؛ تلفکس: ۴۵ - ۸۸۶۷۷۵۴۴

www.elmifarhanghi.ir info@elmifarhanghi.ir

www.ketabgostar.com info@ketabgostar.com

آدرس اینترنتی:

فروشگاه یک: خیابان انقلاب، روبه‌روی در اصلی دانشگاه تهران؛ تلفن: ۱۶ - ۶۶۹۶۳۸۱۵ و ۶۶۴۰۰۷۸۶

فروشگاه دو: میدان هفت تیر، خیابان کریمخان زند، بین قائم مقام فراهانی و خردمند، پلاک ۱۳؛ تلفن: ۷ - ۸۸۳۴۳۸۰۶

فروشگاه سه: بزرگراه شهید حقانی، بعد از ایستگاه مترو حقانی، خروجی کتابخانه ملی، کتابخانه ملی (نمایشگاه و
فروشگاه دائمی کتاب)

فروشگاه چهار: خیابان کارگر شمالی، روبه‌روی پارک لاله، نبش کوچه ستاره، نمایشگاه و فروشگاه محصولات فرهنگی
سازمان تأمین اجتماعی، پلاک ۱

فهرست مطالب

پیشگفتار.....هفت

مقدمه.....نه

داستان‌های درون تصاویر.....نه

عمل خوانش هنر.....یازده

فصل اول: زبان روایت‌های تصویری.....۱

هنر روایی پیش از نوشتار.....۱

سواد و هنر روایی.....۸

هنر روایی تک‌فریم.....۹

هنر روایی چندفریمی.....۱۳

فصل دوم: چاپ عامه‌پسند و کاریکاتور.....۱۷

چاپ‌های عامه‌پسند در چین.....۱۷

چاپ عامه‌پسند اروپای قرون وسطی و رنسانس.....۱۹

ابداع کاریکاتور.....۲۵

فصل سوم: داستان‌های مصور.....۳۱

روایت‌های تصویری در ژاپن.....۳۱

روایت‌های تصویری اولیه در بریتانیا.....۳۷

استادان بریتانیایی کاریکاتور.....۴۰

داستان‌های مصور رودلف تاپفر.....۴۲

فصل چهارم: روایت‌های تصویری هنر مدرن.....۴۷

چاپ‌های نفیس بلیک.....۴۷

موس‌های گویا.....۴۹

تبدیل چاپ به هنر.....۵۱

«کتاب‌های بی‌کلام» اکسپرسیون.....۵۳

روایت‌های سوررئال.....۵۵

زندگی؟ یا تئاتر؟ شارلوت سالومون.....۵۸

فصل پنجم: مجلات فکاهی.....۶۳

مجلات کاریکاتور فرانسوی.....۶۴

مجلات کاریکاتور بریتانیایی.....۶۷

خون و تندر.....۶۹

ادبیات مصور کودکان.....۷۲

مجلات کمیک بریتانیایی.....۷۷

مجلات کمیک در ایالات متحد.....۸۰

فصل ششم: کمیک‌ها در عصر روزنامه‌نگاری زرد.....۸۳

فصل یازدهم: روایت‌های تصویری در هنر پس از جنگ جهانی دوم.....	۱۶۷
پاپ آرت.....	۱۷۲
دنیا‌های خیالی.....	۱۷۷
کمیک‌های هنری.....	۱۷۹
نمایشگاه‌های هنر کمیک.....	۱۸۰
فصل دوازدهم: بازگشت روایت‌های تصویری بزرگ‌سالان.....	۱۸۳
مد از کمیک تا مجله.....	۱۸۳
نشر زیرزمینی.....	۱۸۷
دزدان هوایی و دیزنی.....	۱۸۹
آلبوم‌های کمیک برای بزرگ‌سالان.....	۱۹۱
حیوانات بامزه و حقوق خالق.....	۱۹۴
کمیک‌های خودشرح‌حالی.....	۱۹۶
مجله راور و ظهور کمیک‌های آلترناتیو.....	۱۹۷
کمیک‌های غیرتخیلی.....	۱۹۹
فصل سیزدهم: کمیک‌های دیجیتال.....	۲۰۳
ابزار دیجیتال.....	۲۰۳
کمیک‌های دیجیتالی شده.....	۲۰۴
کمیک‌های خودساخته.....	۲۰۷
کمیک‌های اینترنتی.....	۲۰۹
تغییر در فرهنگ‌های خوانش.....	۲۱۱
یادداشت‌ها.....	۲۱۵
واژه‌نامه.....	۲۲۷
نمایه.....	۲۳۱

ضمیمه یکشنبه رنگی.....	۸۴
کمیک‌های روزانه و خاستگاه کمیک استریپ‌های پیوستگی.....	۹۲
تأثیر انیمیشن در کمیک‌ها.....	۹۸
فصل هفتم: روایت‌های تصویری در آسیا.....	۱۰۱
قهرمانان هندوی کمیک‌های هندی.....	۱۰۱
روایت‌های تصویری پوپولیستی در چین مدرن.....	۱۰۵
حزب کمونیست چین و توسعه پروپاگاندا‌ی چاپی.....	۱۰۸
مدرنیزاسیون ژاپن و ابداع مانگا.....	۱۱۲
فصل هشتم: ابرقهرمان‌ها و کتاب‌های کمیک.....	۱۱۹
کمیک‌های ماجراجویی در روزنامه‌ها.....	۱۲۰
عصر طلایی کتاب‌های کمیک.....	۱۲۴
سینما و کمیک‌های امریکایی.....	۱۳۳
فصل نهم: جریان اصلی کمیک‌های امریکایی بعد از جنگ جهانی دوم.....	۱۳۷
کمیک‌های ترسناک و عاشقانه.....	۱۳۹
نهضت‌های ضدکمیک.....	۱۴۳
کمیک‌های «عصر نقره‌ای».....	۱۴۵
عرضه مستقیم به فروشگاه‌های کمیک.....	۱۴۹
مرگ سوپرمن.....	۱۵۱
فصل دهم: مانگاها بعد از جنگ جهانی دوم.....	۱۵۵
اوسامو تزوکا، خدای مانگا.....	۱۵۶
ظهور مانگا‌های دخترانه.....	۱۶۲
ایریمانگاها (مانگا‌های امریکایی) و اسکن‌جمه (اسکن - ترجمه)‌ها.....	۱۶۵

پیشگفتار

نیست، بلکه تاریخ توسعه گسترده و تدریجی روش جدیدی در خلق روایت‌هاست که اساساً به واسطهٔ دمیدن روح خلاقیت در بازار به شدت رقابتی نشریات تجاری موجودیت یافته است.

در دنبال کردن این تاریخ وسیع از روایت‌های تصویری، علاوه بر ویکتور میر، مرهون تعداد بسیاری از دیگر محققان پیشگام و برجستهٔ این عرصه، که سهم بزرگی در شناخت کمیک‌ها و هنر روایی داشته‌اند، نیز هستم. از بین آن‌ها می‌توان از این افراد نام برد: ویدیا دهیجیا^۱ به خاطر تحقیق در مورد روایت‌های بودایی در هند، دیوید کانزل^۲ برای کار گسترده‌اش بر روی نمونه‌های چاپی اولیه در اروپا و جان لنت^۳ به خاطر کار بر روی کمیک‌های آسیایی. در به انجام رساندن این پروژه بلندپروازانه، به خاطر داشتن همکارانی فوق‌العاده با تخصص‌هایی خاص بسیار خوش‌شانس بودم. از استیون کنفیلد^۴ به خاطر بینشش در منابع و مطالب فرانسوی، از جنت مارکوارت^۵ به خاطر دانشش در زمینهٔ هنر قرون وسطی و از استیون اسکیلسون^۶ به سبب اطلاعاتش در زمینهٔ طراحی گرافیک و هنر معاصر تشکر می‌کنم؛ کسانی که مشتاقانه در مورد

این کتاب انعکاس‌دهندهٔ ورود غیرمستقیم من به موضوع کمیک‌ها از طریق مطالعهٔ هنر و نمایش روایی است. وقتی جوان‌تر بودم کمیک می‌خواندم، اما هیچ وقت مجموعه‌دار مشتاقی نبودم و حتی سال‌ها قبل از این که در ۱۹۹۲ با کتاب *ماوس*^۱ آرت اسپینگلمن^۲ و سه سال بعد با کتاب *درک کمیک‌ها*^۳ اثر اسکات مک‌کلود^۴ آشنا شوم، علاقه‌ام به مطالعهٔ کمیک‌ها را تا حد زیادی از دست داده بودم. هرچند این کتاب‌ها اشتیاقم به کمیک‌ها را از نو تجدید کردند، هیچ گاه به اندازهٔ کتاب *نقاشی و نمایش*^۵ (۱۹۸۸) ویکتور میر^۶، که سرانجام الهام‌بخش من برای نوشتن این کتاب شد، تأثیرگذار نبودند. میر چهارچوب‌های نوعی سنت باستانی نقالی تصویری را در هند تا آسیای جنوب شرقی، چین، ژاپن و سرتاسر خاورمیانه تا اروپا دنبال کرده و نشان داده است که تاریخ به هم پیوستهٔ وسیع‌تر و عمیق‌تری از سنت‌های هنر روایی در دنیای باستان وجود داشته که تا دوران مدرن نیز ادامه یافته است. نقالی تصویری به شالودهٔ سواد بصری فرم داد؛ همان چیزی که به تدریج به صورت روایت‌های تصویری مدرن توسعه پیدا می‌کند. این توسعه در مجموع تاریخ تعداد محدودی انسان خلاق

1. *Maus*

4. Scott McCloud

7. Vidya Dehejia

10. Stephen Canfield

2. Art Spiegelman

5. *Painting and Performance*

8. David Kunzle

11. Janet Marquardt

3. *Understanding Comics*

6. Victor Mair

9. John Lent

12. Stephen Eskilson

کارم بحث کردند و در طول مسیر راهنمایی‌های باارزششان را از من دریغ نکردند. به خاطر مطالعهٔ صبورانهٔ نسخهٔ ابتدایی این نوشتار، خصوصاً مرهون دکتر اسکیلسون هستم که کمک شایانی به شفاف‌سازی بعضی حاشیه‌روی‌ها و بحث‌های درهم‌پیچیده‌ام کرد. نیاز به گفتن نیست که مسئولیت اشتباهات باقی‌مانده در کتاب نیز همه متوجه خودم است. هم‌چنین، باید تشکر ویژه‌ام را تقدیم کنم به گلن هیل^۱، رئیس دپارتمان هنر دانشگاه ایلینوی شرقی^۲، نه فقط به خاطر در اختیار گذاشتن اطلاعاتش در مورد کمیک‌های مستقل و زیرزمینی، بلکه هم‌چنین به خاطر پشتیبانی مشتاقانه‌اش از کلاس من در مورد تاریخ روایت‌های تصویری، که فرصت‌های ارزشمندی برای بحث و مناظره دربارهٔ ایده‌های مطرح‌شده در این کتاب با دانشجویهایم در اختیار گذاشته است. خطاب به دانشجویهایم نیز باید بگویم که به خاطر آشنا کردن من با دیدگاه‌های جدید در مورد روایت‌های تصویری و به خاطر مطرح کردن سؤال‌های سختی مثل «این‌ها واقعاً چه ربطی به کمیک‌ها دارند؟» از شما بی‌نهایت متشکرم.

مقدمه

«آینده کمیک‌ها در گذشته است».

آرت اسپگلن

پی ببرد؛ طوری که هر نگاره نشان‌دهنده لحظه‌ای از زمان باشد که در زنجیره‌ای از وقایع به لحظه‌ای دیگر ختم می‌شود. طی قرن‌ها، هنرمندان راه‌های خلاقانه بسیاری برای بیان داستان‌ها از طریق تصاویر پیدا کرده‌اند، هرچند این تصاویر اغلب به صورت رمزی باقی مانده‌اند؛ زیرا بر نشانه‌های قراردادی و سمبل‌هایی استوارند که فقط مخاطبان اصلی‌شان در همان زمان‌ها قادر به درک آن‌ها بوده‌اند؛ طوری که امروز تصاویر داستان‌های فراموش‌شده منقوش بر دیوار غارها — مربوط به پیش از پیدایش خط — تصویر کاملی از ماجراجویی‌های اقوام باستانی به دست نمی‌دهند. با مشاهده انسانی که در حال پرتاب نیزه‌ای به سمت یک حیوان است، ممکن است به آسانی نتیجه بگیریم که این فرد در حال شکار بوده، اما نمی‌توانیم بفهمیم که علت شکار چه بوده یا این که آیا شکار موفقیت‌آمیز بوده یا نه؛ چون این جنبه‌های داستان قبل و بعد از لحظه به‌نمایش درآمده اتفاق می‌افتند. روایت داستان برای تصاویر کار آسانی نیست؛ زیرا تصاویر کمابیش به طور هم‌زمان و در یک لحظه از زمان درک می‌شوند، در حالی که داستان‌ها طبیعتاً به تدریج و در طول زمان

داستان‌های درون تصاویر

در شعر عامیانه *نشانه‌ای*^۱ (۱۹۶۶) جان فارنیوال^۲، یک صفحه ۲۵خانه‌ای آرایشی انتزاعی از دایره‌ها و سه‌گوش‌ها ارائه می‌دهد که وقتی درست خوانده شود نشان‌دهنده رابطه عاشقانه بین یک پسر و دختر خواهد بود. ابتدا مخاطب باید کلیدواژه ارائه‌شده در پایین تصویر را درک کند که عناصر ترکیب‌بندی را به صورت یک «پسر جوان»، یک «دختر جوان» و «رود رای» معرفی می‌کند. این واژه‌ها به داستان‌ها و ترانه‌های دیگری اشاره دارند که برای درک کاملشان نیاز به اطلاعات بیشتری است. با این حال، به اندازه کافی الهام‌بخش و آشنا هستند تا شخص برای درک معنای پشت فعل و انفعالات فرم‌ها حتماً به دانستن شعر رابرت برنز^۳ که به شعری عامیانه با عنوان *عبور از رود رای*^۴ تبدیل شده، نیازی نداشته باشد. هرچند کل داستان کاملاً آشکار و قابل مشاهده است، مخاطب باید ببیند این فرم‌ها چگونه در طول زمان قابل درک خواهند بود و چگونه می‌توان بین این نگاره‌ها از بالا به پایین ارتباطی منطقی پیدا کرد. در آخر نیز مخاطب باید به ارتباط علی بین اتفاقات رخ داده در تصاویر

1. *Semiotic Folk Poem*

2. John Furnival

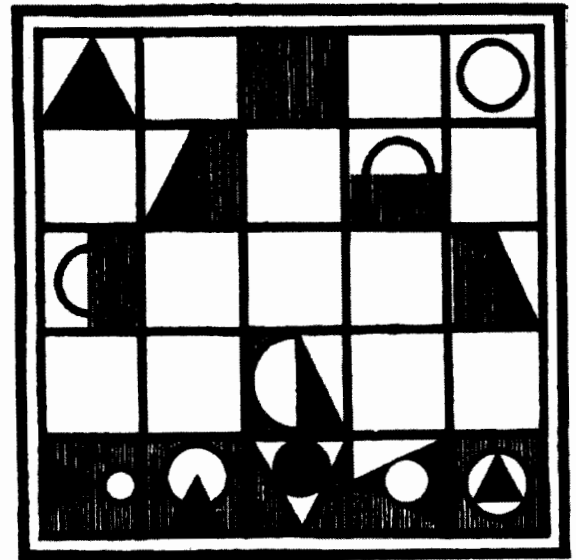
3. Robert Burns

4. *Coming Through the Rye*

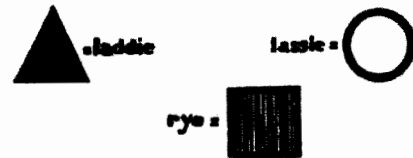
ترتیب زمانی را بدهد. دید زمان‌محور به خواننده اجازه می‌دهد تا ترتیب وقایع را درک کند و دید هم‌زمان به او امکان می‌دهد لحظات را به هم وصل و موضوعات و مفاهیم وسیع‌تری را که در طول زمان آشکار می‌شوند، مشاهده کند.

شعر عامیانه نشانه‌ای فارنیوال نمونه خوبی از روایت‌های تصویری است که در واقع داستانی است که با استفاده از تصاویر غیرمتحرک بیان می‌شود. این موضوع در مورد کتاب‌های کمیک و رمان‌های مصور نیز صادق است، اما نه در مورد فیلم‌ها و انیمیشن‌ها. بسیار اهمیت دارد که بین کیفیت‌های هنری روایت‌های تصویری و کارتون‌های انیمیشن تمایز قائل شویم؛ زیرا حتی آن‌جا که از سبک و سیاق بصری مشترکی استفاده می‌کنند، از کدهای بصری متفاوتی برای روایت داستان بهره می‌برند و مخاطب آن‌ها را به روش‌های متفاوتی تجربه می‌کند. در مورد روایت‌های تصویری، سرعت خواندن داستان بیشتر شبیه خواندن کتاب است تا تماشای فیلم یا نمایش‌های تلویزیونی‌ای که در آن‌ها سرعت روایت را رسانه دیکته می‌کند. با این حال، بر خلاف کتاب خواندن، مخاطب روایت‌های تصویری لزوماً همیشه داستان را در یک سیر خطی دنبال نمی‌کند؛ مثلاً شعر عامیانه نشانه‌ای فارنیوال تصاویر را مثل کلمات روی صفحه جداگانه و تکتک روایت نمی‌کند، بلکه مخاطب با نگاه به کل تصویر و مشاهده روابط بین واحدهای تصویری کوچک‌تر — که برخی خالی‌اند و برخی با فرم‌های درهم‌فرورفته پر شده‌اند — به احساسی از حرکت در طول زمان دست می‌یابد. با این مثال مشخص می‌شود که خواندن روایت‌های تصویری در مقایسه با دیگر ژانرهای داستان‌سرایی یا مواجهه با هنر دربردارنده فرآیندهای ادراکی متفاوتی است.

روایت تصویری با وجود تاریخ طولانی و ابزار ارتباطی بی‌ظیرش به صورت حوزه‌ای نامشخص بین هنر و ادبیات باقی می‌ماند که برای برپایی زبان منحصر به خود (ترمینولوژی اختصاصی) و تئوری‌های توصیف‌گر نحوه عملکردش سختی‌های بسیاری تحمل کرده است. «روایت تصویری» اصطلاحی نسبتاً



Lexical Key



جان فارنیوال، شعر عامیانه نشانه‌ای، ۱۹۶۶ (چاپ با اجازه هنرمند)

روایت یا نوشته می‌شوند. بدین ترتیب، به منظور درک یک داستان از روی تصویری منفرد باید حتماً ایده و پیش‌زمینه‌ای از آنچه هنرمند قصد انتقالش را داشته، در ذهن داشته باشیم. حتی زمانی که هنرمند با توصیف وقایع قبل و بعد از تصویر اصلی اطلاعات بیشتری در مورد داستان در اختیار می‌گذارد، بسیار مهم است که مخاطب بداند چطور باید مسیر داستان را از خلال تصویر دنبال کند. این چالش‌ها که مانع درک داستان از طریق تصویری منفرد می‌شوند، همان عناصری هستند که در هنر باشکوه تصاویر روایی خودنمایی می‌کنند؛ چون هم‌زمان که در حال تماشای یک تصویر هستیم، هنرمند ترکیب‌بندی را طوری طراحی کرده تا چشم‌هایمان را هدایت کند و به داستان امکان روایت شدن با یک

که روایت همیشه بین بازگویی‌ها جای دارد و مثل خود زبان بر پایه ساختارهای مشترک برقراری ارتباط شکل می‌گیرد. روایت اساساً رابطه‌ای بین داستان‌سرا و مخاطبان برقرار می‌کند و به همین دلیل است که روایت‌ها طوری تنظیم می‌شوند که تضمین‌کننده درک متقابل همه طرف‌های درگیر در روایت از یکدیگر باشند.

روایت‌های تصویری ایده‌ها را از طریق تبدیلاتشان به داستانی بیان می‌کنند که در آن عملکرد شخصیت‌ها به فرصتی برای توصیف تجارب و احساساتی فراتر از تجارب روزمره افراد تبدیل می‌شود. با وجود چنین هدف مشترکی در همه فرم‌های داستان‌سرایی، ابزارهای ارتباطی گوناگون ذاتاً به گونه‌های مختلفی از خوانش متصلند که از فرهنگ‌های مختلفی برخاسته و حامل ارزش‌ها و قضاوت‌های متفاوتی هستند. لرا بورودیسکای^۷ بر روی ساختارهای زبانی «معنا» در فرهنگ‌های مختلف و این که آن‌ها چطور روش درک و بازگو کردن پدیده‌ها توسط مردم را تغییر می‌دهند، مطالعه کرده است. او مشاهده کرده که وقتی مجموعه‌ای از تصاویر از عملی خاص، مثل انسانی در حال پیر شدن یا فرد در حال موز خوردن، به مردم داده شود، آن‌ها این تصاویر منفرد را با قرار دادنشان در همان جهتی که معمولاً می‌نویسند یا می‌خوانند، به صورت یک روایت مرتب می‌کنند. این جهت برای انگلیسی‌زبان‌ها از چپ به راست و برای عبری‌زبان‌ها از راست به چپ است و در زبان بومی کیوک تایور^۸ که هیچ کلمه‌ای متناظر با مفهوم چپ یا راست در آن وجود ندارد، تصاویر^۹ فارغ از جهت نشستن خواننده همیشه از شرق به غرب چیده می‌شوند. بورودیسکای از بررسی انواع روش‌هایی که در آن‌ها زبان در آگاهی تأثیر می‌گذارد نتیجه می‌گیرد که «نفوذ و فراگیری فرآیندهای زبانی در اغلب حوزه‌های بنیادین اندیشه انکارناشدنی است؛ طوری که به صورت ناخودآگاه ما را از ابتدایی‌ترین اجزای

جدید است که اول بار دیوید کانزل از آن استفاده کرد (۱)، اما بعد از آن بسیاری دیگر از محققان از جمله هیلاری شوت^۱ و ماریان دیکوون^۲ نیز از آن استفاده کردند؛ اصطلاحی که، به سبب نداشتن ارتباط تاریخی یا فرهنگی با دوره زمانی یا سبکی خاص، از لحاظ محتوایی خنثی‌تر از «کمیک» به نظر می‌رسد. اصطلاح «روایت تصویری» تمرکز ما را روی دو مفهوم عمده نگه می‌دارد: «تصویر» به معنای یک فرم بصری مرکب و بدون حرکت؛ «روایت» به معنای داستانی ساخته و پرداخته. اصطلاح مشابه دیگری که آن هم بر محتوای خاصی دلالت ندارد اصطلاح فرانسوی *bande dessinée* است به معنای «طراحی‌های به خط‌شده» که اغلب به صورت BD خلاصه می‌شود؛ اما این اصطلاح به این که مشخصاً یک داستان باید در حال روایت باشد، اشاره‌ای ندارد. حتی در مقایسه با «ادبیات تصویری» که تأکید بی‌موردی بر کلمات دارد، باز هم عبارت روایت تصویری با اهداف این کتاب همخوان‌تر به نظر می‌رسد. اگرچه امروز بسیاری از مردم با واژه‌هایی چون «هنر کمیک» و تا حدودی «رمان مصور» احساس راحتی بیشتری می‌کنند، صحبت کردن از گستره وسیع هنرهای روایی عامه‌پسند رایج در جای‌جای جهان صرفاً با عنوان «کمیک» یا با استفاده از اصطلاحاتی چون مانگا^۳، سرگام^۴ یا فومتی^۵ صحیح به نظر نمی‌رسد. اصطلاح روایت تصویری شاید به گیرایی بعضی از این اصطلاحات یا به خاطر سپردنش به آسانی آن‌ها نباشد، اما به‌خوبی تداعی‌کننده گستره وسیعی از آثار است که به گوناگونی حال حاضر و تاریخ گسترده این حوزه معنا می‌بخشند.

عمل خوانش هنر

ولفگانگ کمپ^۶ عنوان می‌کند: «روایت‌ها — حتی اولین نمونه‌های آن‌ها — به‌ندرت به‌تنهایی ظاهر می‌شوند و به‌ندرت ابتکاری‌اند» (۲). در واقع، کمپ به این موضوع اشاره دارد

1. Hillary L. Chute

4. cergam

7. Lera Boroditsky

2. Marianne DeKoven

5. fumetti

8. Kuuk Thaayorre

3. manga

6. Wolfgang Kemp

شناخت و معرفت گرفته تا رفیع‌ترین مفاهیم انتزاعی و تصمیمات اساسی زندگی‌مان تحت تأثیر قرار می‌دهند» (۳).

با نگاه به تاریخ روایت‌های تصویری مشاهده می‌شود که روایت‌های تصویری در حکم نوعی از ارتباط اغلب کیفیتی آموزشی دارند؛ از این جهت که به نظر می‌رسد در مورد عملکردهایی که به نمایش می‌گذارند دست به نتیجه‌گیری‌های اخلاقی می‌زنند، چه با ستایش فضیلت‌های اخلاقی چه با نفی و تقبیح رفتارهای زشت. تاریخچه معتبر دیوید کانزل از کمیک استریپ‌های آغازین نشان می‌دهد که «کیفیت اخلاقی کمیک استریپ‌ها نسبت مستقیمی با قدرتمندی عنصر روایت در آن‌ها دارد؛ زیرا روایت کردن قبل از هر چیز عبارت است از قطبی‌سازی دنباله‌ای از اتفاقات به شکل قبل و بعد، گذشته و حال، علت و نتیجه، و جرم و جزاء» (۴). کانزل به شباهت این نوع از استراتژی روایی با بسیاری از داستان‌های فولکلور که تقابل درست و اشتباه یا خیر و شر را به نمایش می‌گذارند، اشاره می‌کند. اخلاق یا حتی بی‌اخلاقی ضرورتی در روایت تصویری ندارد، اما می‌تواند روایت را بیشتر در کانون توجه قرار دهد و بر بُعد دراماتیک آن بیفزاید.

طلوع روایت تصویری در اروپا هم‌زمان با استقبال از ملودرام‌های عامه‌پسند است و همین جاست که شباهت‌های مهمی نهفته است. پتر بروکس^۱ ملودرام‌ها را مثل اکثر روایت‌های تصویری در مورد «سطح دنیا - سطح رفتارها و ظواهر متن» و هدف چنین فعالیت‌های هنری‌ای را در نهایت استفاده از دنیای پیرامون برای معنا بخشیدن به خود می‌داند. به عبارت دیگر، ملودرام در مورد «شناخت و شفاف‌سازی است؛ این‌که در مورد ضررها و منفعت‌ها و این‌که نشانه‌هایشان چه چیزهایی هستند و چطور باید با آن‌ها روبه‌رو شد، شفاف باشیم» (۵).

به همین طریق، روایت‌های تصویری نیز، مبتنی بر شناختن از این‌که چطور دنیای اطرافمان را درک می‌کنیم، بر عناصری نمادین و نمایشی تکیه دارند. از این منظر، عناصر

بصری در روایت‌های تصویری به اشیای روی صحنه نمایش شباهت دارند. آن‌ها در واقع معانی‌ای ورای چیزی که به سادگی در دنیای واقعی به نمایش می‌گذارند اتخاذ می‌کنند و با مفاهیمی بالقوه به تصویر درمی‌آیند. یکی از تفاوت‌های مهم روایت‌های تصویری با تئاتر در این است که به هیچ وجه لزومی ندارد طراحی‌های تشکیل‌دهنده داستان در روایت تصویری اشیائی واقعی در فضا و زمانی واقعی باشند تا داستان شکل بگیرد، بلکه در این‌جا تصاویر در ذهن خواننده همگردانی و استنتاج‌ها از شباهت‌ها و تفاوت‌های بین فرم‌های بصری موجود و نسبت آن‌ها با تجارب واقعی استخراج می‌شوند؛ درست مثل شعر *عامیانه نشانه‌ای* فارنیوال که وقتی کدها را درک کنیم دیگر لازم نیست حتماً چند فیگور واقعی را ببینیم تا متوجه شویم در حال تماشای چند فیگور هستیم.

روایت‌های تصویری صرفاً به دنبال ارائه توصیفی تقریبی از دنیای واقعی نیستند، بلکه خصوصاً با تمرکز بر روش‌های توصیف فیگورهای در حال حرکت، تمایل به فیگوراتیو بودن دارند؛ به‌خصوص که فیگور انسانی ابزاری برای هم‌دلی احساسی در اختیار خواننده‌ها قرار می‌دهد. فیگورها هم‌چنین می‌توانند به داستان نوعی حالت خودانگیختگی القا کنند و به خواننده اجازه دهند تا به عمل به‌نمایش درآمده در داستان به نحوی نگاه کند که گویی در حال وقوع یا روایت در جلوی چشم خود اوست. فیگورها و خصوصاً چهره‌ها، از طریق ارتباط نزدیکشان با درک ما از زبان بدن، با این نوع از خودانگیختگی مرتبطند. خواننده‌ها طبیعتاً به فیگورها و چهره‌ها نگاه می‌کنند تا سرنخ‌هایی برای تعیین حالات آن‌ها به دست آورند. به نظر می‌رسد که انسان‌ها ذاتاً مستعد نگاه کردن به چهره‌ها و حالاتند؛ همان‌طور که پیشگام عرصه هنر کمیک مدرن، رودلف تاپفر^۲، در مطالعه‌اش در زمینه چهره‌شناسی می‌گوید: «هرگز نباید فراموش کرد که هر چهره انسانی هر چقدر هم که خام‌دستانه و کودکانه کشیده شده باشد، به خاطر حقیقت وجودی‌اش، حالتی

کاملاً مشخص دارد» (۶). اسکات مک کلود نیز در بحث‌های اخیرش در این زمینه اشاره می‌کند که ظرفیت انسان در درک چهره‌های تشکیل‌شده از فرم‌های انتزاعی نتیجه‌ای از توانایی ما در بازتاب و تصویر کردن خودمان در آن فرم‌هاست. مک کلود در ادامه نتیجه می‌گیرد که این بازتاب‌ها چون هنوز به هویت و خودآگاهی مان متصلند، به تصاویری آشنا و الهام‌بخش تبدیل می‌شوند که نفوذ زیادی در ما دارند (۷).

خواندن روایت‌های تصویری، مثل کمیک‌های مدرن، مستلزم ترجمه تصاویر کدگذاری‌شده به تجارب واقعی است؛ هرچند عموماً تصاویر در معنا شفاف و گویا هستند و برای درکشان نیازی به دستورالعمل یا واژه‌نامه خاصی نیست. این یکی از دلایلی است که مک کلود از اصطلاح «هنر نامرئی» برای اشاره به کمیک‌ها استفاده می‌کند؛ زیرا در آن‌ها خواننده‌ها به آسانی و بدون تقریباً کوچک‌ترین نیازی به توضیح قراردادهای بصری را می‌پذیرند. کمیک استریپ طولانی ارنی بوشمیلر^۱ با عنوان *نانسی*^۲ نمونه خوبی از این دست قراردادهای روایت‌های کمیک استریپ است؛ به طوری که آن‌قدر روان و گویاست که در توصیفش گفته شده: «خواندنش راحت‌تر از نخواندنش است». کمیک استریپ *نانسی* با وجود اندک اطلاعاتی که سبک نقاشی بسیار ساده‌اش در اختیار می‌گذارد، از تکنیک تقدم — جایی که می‌بینیم باقی بچه‌ها در حال خیس شدن‌اند — و تأخر — جایی که می‌دانیم *نانسی* آماده شوخی اسلاگو^۳ است — وقایع به خوبی برای خلق یک موقعیت طنز از پیش طراحی‌شده استفاده می‌کند. به همین سبب، به خاطر ترکیب خاصی که بوشمیلر در این کمیک به کار برده در نهایت خیس شدن اسلاگو کاملاً بدیهی به نظر می‌رسد و برای این‌که خواننده به طنز ماجرا پی ببرد اصلاً نیازی به نشان دادن آن نیست.

از میان قراردادهای روایت‌های تصویری اساسی‌ترینشان این است که خواننده‌ها به آسانی قادر باشند ترتیب وقایع

را به صورت دنباله‌ای معنادار از تصاویر تشخیص دهند. روایت‌های تصویری اغلب خود به خواننده شدن در مسیری مشخص کمک می‌کنند. در واقع، به نحوی ترکیب می‌شوند که چشم خواننده به راحتی از واقعای به واقعۀ دیگر حرکت کند. در کمیک *نانسی* در ابتدا تمرکز بر روی *نانسی* قرار می‌گیرد؛ چون در انتهای حصارها ایستاده که باعث می‌شود بزرگ‌تر و نزدیک‌تر به ما به نظر برسد. سپس، چشم‌هایمان به سمت اسلاگو حرکت می‌کنند که در حال خیس کردن یک دختر است، چون اسلاگو فعال‌ترین عنصر تصویر است. با وجود این، او در درجه دوم توجه قرار دارد، چون کوچک‌تر است و به سمت راست تصویر تمایل دارد. در آخر هم دختری را می‌بینیم که در حال خیس شدن با آب است و حالت بدنش از نوعی عکس‌العمل به اتفاقی که دارد برایش می‌افتد حکایت دارد. از طرفی، نزدیکی‌اش به *نانسی* حاکی از آن است که *نانسی* نیز در خطر خیس شدن است. پس از آن، چشم به سمت تصویر کوچک‌تر بعدی حرکت می‌کند که در آن اسلاگو در جایگاه اصلی قرار دارد، چون در سمت چپ تصویر قرار گرفته و فعال‌ترین نقش را هم در تصویر بازی می‌کند. اما اسلاگو حالا کوچک‌تر از قبل شده و خط افق هم اندکی به سمت بالا حرکت کرده که حکایت از مکان و زمان دیگری دارد. هرچند این تصویر ما را از تهدیدی که متوجه *نانسی* است دور می‌کند، موضوع اصلی داستان و این را که احتمالاً *نانسی* نفر بعدی است تقویت می‌کند. در این جا اندازه کوچک‌تر تصویر باعث می‌شود تا عملکرد درون آن را سریع‌تر درک کنیم که در نتیجه آن را کم‌اهمیت‌تر از تصویر آخر می‌کند که در آن دوباره *نانسی* را در موقعیت برتر در انتهای حصارها می‌بینیم. اما این دفعه شلنگ وصل شده به شیر در حال چکه کردن در مرتبۀ اول توجه قرار دارد که مستقیماً ما را به سمت *نانسی* که حالا رو در روی اسلاگو ایستاده هدایت می‌کند. اسلاگو تکیه کلام کابویی‌اش را

تکرار کرده و از قرائن قبلی این‌طور به نظر می‌رسد که در آستانه خیس کردن نانسی است. اما این بار نانسی در سمت چپ تصویر در موقعیت برتر قرار داشته و تقریباً با اطمینان می‌توان گفت قبل از این‌که اسلاگو بتواند کاری انجام دهد او اسلاگو را خیس خواهد کرد. در این‌جا مشاهده واقعی آخرین آب‌پاشی نیست که باعث خنده می‌شود، بلکه درک پتانسیل وقوع آن است که ما را به خنده می‌اندازد.

بوشمیلر به‌طور پیش‌فرض می‌دانسته که خواننده‌های انگلیسی‌زبان‌ش نگاهشان را از چپ به راست حرکت خواهند داد، اما برای تقویت تجربه‌مان از خواندن و درکمان از موقعیت طنز ماجرا در ترکیب‌بندی عناصر موجود در تصاویر بسیار فراتر از این حرف‌ها رفته است. این نوع استراتژی‌های ترکیب‌بندی اتصالاتی بصری بین عناصر ایجاد می‌کنند که با عنوان «مسیرها» شناخته می‌شوند (۸). چنین مسیرهایی عموماً در انواع گونه‌های هنر و طراحی ظاهر می‌شوند. آن‌ها ممکن است حامل روایت باشند یا نباشند، اما روایت‌های تصویری برای سازمان‌دهی اطلاعات بصری در قالب دنباله‌ای معنادار همواره متکی به مسیرها هستند. مسیرها ابزاری در اختیار خواننده می‌گذارند تا اطلاعات پیچیده ترکیب‌بندی را بر مبنای اهمیت نسبی‌شان به شکلی معنادار درجه‌بندی و مرتب کنند. هنرمندان از این استراتژی‌ها درست مثل شعبده‌بازی که از تردستی برای هدایت چشم بیننده و خلق فریب بصری استفاده می‌کند، بهره می‌برند. هنرمند با تجربه‌ای چون بوشمیلر از مسیرها برای بیان مختصرتر و مفیدتر لطیفه استفاده می‌کند، با این اطمینان که خواننده دقیقاً همان چیزی را که انتظار می‌رود و با همان ترتیب صحیح مشاهده و درک خواهد کرد.

دیگر مهارت بااهمیتی که هنرمند باید در آن تبحر داشته باشد بهره‌گیری از قراردادهای بصری است که به او اجازه می‌دهند تا از نوعی اختصار برای توصیف ایده‌ها و پدیده‌ها

استفاده کند. بالون‌ها و حباب‌های کلام از جمله قراردادهای آشکارتر و در عین حال نسبتاً نامرئی در کمیک‌ها هستند. فرم نامشخصی که متن را در خود جای می‌دهد در حقیقت بالون یا هر چیز واقعی دیگری را به نمایش نمی‌گذارد، بلکه محلی است برای جای دادن نوعی اطلاعات که به صورت نماینده‌ای از یک صدا یا اندیشه درک می‌شود. ما ناخودآگاه می‌دانیم که کلمات به‌کاررفته در هر کدام از بالون‌های کلام اسلاگو نماینده هیچ یک از اشیای موجود در صحنه نیستند، بلکه صداها و کلماتی جدا از صحنه را به نمایش می‌گذارند که با این حال وضوحی به اندازه خود شخصیت‌های داستان دارند. با وجود این، اگر طراحی بالون کلام با جای‌گیری نامناسب یا با داشتن دنباله بسیار طولانی یا بیش از اندازه نزدیک به شخصیت در حال صحبت توجه‌ها را بیش از حد به خود جلب کند، شاید باعث ناکارآمدی این تکنیک شود.

بالون‌های کلام در انواع شکل‌ها یا اساساً بدون شکل مشخص ظاهر می‌شوند و با طراحی‌شان می‌توانند نحوه خواننده شدن متن را تغییر دهند. استفاده از بالون‌های کلام تاریخچه طولانی‌ای دارد که ردپای آن را می‌توان تا قرون وسطی دنبال کرد که در آن زمان به صورت نوار یا نوار کلام شناخته می‌شدند. اگرچه این برجسب‌ها هیچ شباهتی به بالون‌های کلام امروزی نداشتند، کارکرد کاملاً مشابهی برای بازنمایی کلام و صدا به گونه‌ای تصویری داشتند. ایده بال‌های کلام ارتباط مستقیمی با کدهای بصری‌ای دارد که به منظور بازنمایی عناصر غیرقابل مشاهده‌ای چون موسیقی، صدا، اندیشه و حرکت در روایت‌های تصویری ظاهر می‌شوند. این عناصر با اسامی متفاوتی شناخته می‌شوند که در این‌جا به اختصار همگی‌شان را به صورت اماناتا^۱، به معنی «احساس‌نما» یا «کلام‌نما»، توصیف می‌کنیم (۹).

وایت^۲ در جایی می‌گوید: «تجزیه تحلیل طنز مثل کالبدشکافی یک قورباغه است که عده چندان زیادی به آن علاقه ندارند و

تصاویر آشنایی نداشته باشد ممکن است در تشخیص ترتیب صحیح آن‌ها به مشکل برخورد؛ مثلاً شخصی که در نواحی روستایی زندگی می‌کند ممکن است با نحوه تاکسی گرفتن آشنایی نداشته باشد یا یک شهرنشین ممکن است با شیوه دوشیدن گاو آشنا نباشد. علاوه بر تشخیص محتوا به نظر می‌رسد انسان‌ها از نوعی ظرفیت فطری نیز در شناسایی نشانه‌ها برخوردارند که به آن‌ها اجازه می‌دهد تا، از میان قطعات مختلف اطلاعات، روایتی منسجم و منطقی را فرمول‌بندی کنند. این که یک هوش معمولی قادر به بازسازی داستانی بصری به همان ترتیب مورد نظر هنرمند است، حکایت از این دارد که هنر روایی از مکانیسم‌های ادراکی بنیادین موجود در مغزمان، که به ما اجازه می‌دهند تا دست به ارزیابی و پیش‌بینی بزنیم، بهره می‌برد.

بوریس بریگر^۲ (۱۹۵۶) به استنباطی جالب از توانایی غریزی انسان در شناسایی الگوهای روایی دست پیدا کرد مبنی بر این که اگرچه انسان‌های مختلف روایت‌های تصویری را به شکل مشابهی مرتب خواهند کرد، تفسیرهایشان از اعمال به تصویر درآمده، به تأثیر از پیشینه فرهنگی‌شان، تفاوت‌های فاحشی با هم خواهند داشت؛ به طوری که امریکایی‌ها، آلمانی‌ها و ژاپنی‌ها در تست هوش توصیفات متفاوتی برای ترکیب‌های مشابهی از تصاویر ارائه می‌کردند (۱۱). هرچند مطالعات زیادی در این زمینه انجام نگرفته، اما بر این ایده صحنه می‌گذارد که در پس فرآیند خواندن تصاویر، فرآیندی اساساً انسانی در جریان است که باید با روش‌های معمول انسان‌ها در فرآوری تجارب و خاطرات واقعی همبستگی داشته باشد. ایده‌های فرهنگی بیشتر از آن که فرآیند تفسیر را تغییر دهند به آن معنا و اهمیت می‌بخشند. این درسی ارزشمند برای خواننده‌های امروزی روایت‌های تصویری کهن است تا به یاد داشته باشند که حتی اگر به نقشه و الگوی یک داستان پی ببرند، هنوز ممکن است قادر به درک اهمیت اعمال و رفتارهای موجود در آن نباشند.

در نتیجه آن قورباغه نیز می‌میرد». واقعاً که هیچ چیز بدتر از توضیح دادن موقعیت‌های خنده‌دار نیست. لطیفه هیچ وقت نمی‌تواند تأثیر لازم را بگذارد مگر این که عناصر اساسی طنز در آن کاملاً گویا و خودبیان‌گر باشند. سخت‌ترین بخش تفسیر طنز درک و احساس موقعیت آن است یا به عبارتی درک این که چرا شخصیت‌ها در آن آن طور که به نظر می‌رسد رفتار می‌کنند. روایت‌های تصویری عناصر کاملاً شناخته‌شده‌ای به مخاطب ارائه می‌کنند، اما با جای‌دهی همین عناصر شناخته‌شده در ترتیب و آرایشی متفاوت ایجاد طنز و بداعت می‌کنند. در واقع، مقصود کمیک استریپ نانسی برای مخاطبی که با تفنگ آب‌پاش، شلنگ باغچه، شیر آب و بازی کابوی آشنایی داشته باشد، کاملاً گویا و بدیهی خواهد بود. ترکیب مبتکرانه این عناصر شناخته‌شده پیچش معنایی مطلوبی ایجاد می‌کند که هم مؤید دانش قبلی‌مان است و هم احتمالات و امکانات جدیدی ارائه می‌کند. کمیک نانسی هم‌چنین به طور ضمنی با احساس عدالت اجتماعی ما بازی می‌کند — انتظار این که اسلاگو باید به سزای اعمالش برسد — و در کنار نمایش رقابت بازی‌گونه پسرها و دخترها نشان می‌دهد که چطور با خلاقیت می‌توان بر موقعیت‌های بد فائق آمد. بدون این که سعی داشته باشیم معانی نامرتبیطی به این طنز نسبت دهیم، کاملاً بدیهی است که کمیک نانسی یکی از محصولات جنبی فرهنگ امریکایی دهه ۱۹۵۰ است و سبک طنزپردازش درک و احساسات آن دوران امریکایی‌ها را هدف می‌گیرد (۱۰).

با وجود ارجاعات فرهنگی موجود در داستان نانسی، تقریباً هر خواننده امروزی‌ای می‌تواند عملکردهای اساسی آن را رمزگشایی کند و درک درستی از اتفاقی که قرار است بعد از تصویر آخر بیفتد داشته باشد. روان‌شناسان دست‌اندرکار در پروژه مقیاس هوش بزرگ‌سالان و کسلر^۱ یا وکسلر — بلویو^۲ نشان داده‌اند که افرادی سطح هوشی معمولی‌ای دارند قادرند مجموعه‌ای از تصاویر را به درستی به نحوی مرتب کنند که به صورت یک عمل منفرد در حال وقوع قابل درک باشند. تنها وقتی که فرد با محتوای

هدف این کتاب ردیابی ایده‌های فرهنگی‌ای است که به فرم و محتوای روایت‌های تصویری شکل داده‌اند. با توجه به این که هیچ متنی به‌تنهایی نمی‌تواند این موضوع را تمام و کمال پوشش دهد، این کتاب نیز مشخصاً به سه توسعه مفهومی عمده که به این مسیر شکل داده‌اند یعنی سواد، کاریکاتور و به تصویر کشیدن حرکت متوالی خواهد پرداخت. سواد اولین مفهوم توسعه‌یافته در فرهنگ بشری بود که این ایده را که نشانه‌ها را می‌توان با ترتیبی عمدی و حول محور یک گرامر مرتب کرد، پایه‌گذاری نمود. سواد نه تنها باعث شد داستان‌های شناخته‌شده با جزئیات بیشتری نقل شوند، بلکه در توسعه ساختاری از نشانه‌ها به منظور روایت تصویری داستان‌های ابتکاری نیز نقش مهمی ایفا کرد. سپس، هنر کاریکاتور به خاص‌تر شدن زبان بصری هنر روایی کمک کرد. بر خلاف طبیعت‌گرایی که در آن همه سطوح و فرم‌ها ارتباطی مشخص و سازگار با دنیای قابل رؤیت دارند، کاریکاتور نشان داد که، با اعمال تغییر شکل‌های عامدانه در نمایش چهره یا بدن، فیگور مربوطه حتی ظرفیت‌های بیشتری برای انتقال پیام یا حرکت خواهد داشت. پیش از آن، هنر روایی و غیرروایی در بستر مشترکی فعالیت داشتند، اما با ابداع کاریکاتور در قرن ۱۶ مسیر جدیدی برای ساده‌سازی و اغراق در چهره‌ها و فیگورها شکل گرفت که به روایت‌های تصویری کمک می‌کرد تا گویاتر و خودانگیزتر به نظر برسند؛ چنان که گویی عمل مورد نظر درست جلوی چشم بیننده اتفاق می‌افتاد. سومین و آخرین جنبه از توسعه روایت تصویری به تصویر کشیدن حرکت متوالی بود. سواد و کاریکاتور به روایت‌های تصویری کمک کردند تا ابزار نوظهور انتقال جریان تجارب را به طرز چشمگیری در طول زمان تکامل دهد. اما استفاده از حرکت متوالی در روایت‌های تصویری، در قرن هجدهم، داستان‌ها را قادر ساخت تا ارتباطات پیچیده بین گروه‌های تصاویر را از طریق آنچه مونتاژ شناخته می‌شود، انتقال دهند؛ آنجا که تغییرات موجود در دنباله‌ای از تصاویر تجربه کاملاً جدیدی در بیننده ایجاد می‌کنند که در هیچ تصویر منفردی قابل مشاهده و درک نیست.

تاریخ روایت‌های تصویری هم‌چنین نحوه پذیرش این تحولات و نحوه تقویت یا تضعیفشان با سانسور، قوانین کپی‌رایت، تکنولوژی نشر و حقوق خالقان و مؤلفان را در بر می‌گیرد. روی هم رفته تاریخ روایت‌های تصویری بیان‌گر تکامل نوع خاصی از سواد بصری است که طی هزاران سال توسعه و در اقصی نقاط دنیا انتشار یافته است. متأسفانه اغلب مطالعات انجام‌گرفته در زمینه روایت‌های تصویری منحصرراً بر روی کتاب‌های کمیک کثیرالانتشار امروزی تمرکز دارند. نتیجه چنین نگاهی نیز محدودسازی تحلیل فرم به نمودهای امروزی آن است. طوری که این نوع از محدودسازی، با اغراق در اهمیت ژانرهای جدیدی چون ابرقهرمانی و در نتیجه نادیده گرفتن توسعه بنیادین و گسترده‌تر این زبان بصری، طبیعت مدیوم کمیک‌ها را به انحراف کشانده است.

عادت رایج تمرکز بر کمیک‌های آمریکایی در قرن بیستم منجر به نوعی «تبعیض‌گرایی» شده که در آن مدیوم کمیک به نوعی با مدیوم‌هایی چون فیلم و تلویزیون مقایسه می‌شود؛ چیزی که قبل از اختراع دوربین فیلم‌برداری یا لامپ‌های پرتو کاتد اصلاً معنا نداشت. تبعیض‌گرایی هم‌چنین مشارکت تعداد محدودی از بدعت‌گذاران و انتشاراتی‌ها را به طور اغراق‌آمیزی برجسته می‌کند، بدون آن‌که به تحولات گسترده‌تری که چنین ابداعاتی را ممکن ساخته‌اند اشاره‌ای داشته باشد. قطعاً کمیک‌ها به صورت یک جا و تمام و کمال و در نتیجه یک ابتکار یا پیشرفت تکنولوژیک منفرد به دست نیامده‌اند، بلکه حاصل تغییراتی کند و گسترده در ادبیات بصری هستند که طی قرن‌ها و در بین صدها هنرمند در نقاط مختلف دنیا اتفاق افتاده‌اند. به همین سبب، مطالعه روایت‌های تصویری معاصر (کمیک‌ها، مانگاها، مانهواها، طراحی‌های به‌خط‌شده، هیستوریتاها، سرگام‌ها، فومتی‌ها و ...) باید دربردارنده تاریخ وسیع‌تر هنر روایی باشد؛ زیرا بدون برقراری ارتباط با این تاریخ مطالعه کمیک‌های امروزی کاملاً بی‌ارتباط با گرامر عمیق‌تر این زبان تصویری باقی خواهد ماند.

فصل اول

زبان روایت‌های تصویری

وقایع بر اساس تاریخ به پایه‌ریزی نوع پیچیده‌تری از سواد بصری کمک کرد و وقتی ایده استفاده از دنباله‌های تصاویر باب شد، هنرمندان قادر بودند آثارشان را در قالب الگوهای ساختاریندی کنند که به تدریج برای درکشان کمتر به راوی یا متن نیاز بود.

برای درک اثر سواد در روایت‌های تصویری، این بخش انواع استراتژی‌های بصری روایت داستان را که در فرهنگ‌های پیش از سواد و آغازین سواد در سرتاسر دنیا شکل گرفته‌اند بررسی و ابزارها و روش‌هایشان را در انتقال محتوای روایی با هم مقایسه می‌کند. اگرچه این بخش به هیچ شکل تاریخ کاملی از هنر روایی آغازین ارائه نخواهد داد، سعی خواهد کرد فرم‌های متمایز و متنوع هنر روایی را معرفی و خصوصیات ذاتی آن‌ها را توصیف کند. در واقع، با مقایسه فرم‌های مختلف هنر روایی، تشخیص بلوک‌های زیربنایی سازنده این نوع از سواد بصری نیز امکان‌پذیر خواهد شد.

هنر روایی پیش از نوشتار

هرچند بخش بزرگی از هنر پارینه‌سنگی را هم‌چنان نمی‌توان رمزگشایی کرد، تعدادی از فرهنگ‌های کهن مربوط به دوران

تاریخ روایت‌های تصویری در هسته مرکزی خود دربردارنده دنباله‌ای از توسعه‌های مفهومی است که مسیر مشابهی را در اختراع الفبا پشت سر گذاشته است. هر یک از مراحل توسعه الفبا، از هیروگلیف‌های تصویری مصر و خط میخی بین‌النهرین گرفته تا الفبای یونانی، بر عصری از ارتباطات پیش از خود مبتنی بودند که در آن راهبردهای جدید به‌کندی توسعه می‌یافتند. سرانجام، گسترش سواد منجر به پیشرفت‌های جدیدی در نوشتار شد که با بهره‌گیری از حروف و علامت‌گذاری‌های ساده‌تر امکان ارتباط پیچیده‌تر و مؤثرتری را فراهم می‌کرد. بدین ترتیب، نوشتار که به منزله ابزاری برای کمک به ثبت اطلاعات آغاز به کار کرده بود، سرانجام به بستری برای ثبت گسترده وسیع‌تری از تجارب در قالب فرم‌هایی چون شعر حماسی و رمان تبدیل شد.

پیشرفت‌ها در روایت‌های تصویری اگرچه به واسطه تکنولوژی‌های جدید اما بیشتر بر پایه سواد بصری گسترده‌ای که نتیجه انتشار گسترده تصاویر و نشانه‌های مشترک است، توسعه پیدا کرده‌اند. تصاویر برای این‌که بتوانند داستان‌های پیچیده‌تری را انتقال دهند، به درک مشترکی از نشانه‌ها و اهمیت آن‌ها نیاز داشتند. بدین ترتیب، سواد با ارائه ابزاری برای مرتب کردن

تعدادی فیگورهای بزرگ است که بخشی انسان و بخشی حیوانند. این امر در واقع نشان‌دهندهٔ قرابتی است که مردمان سن در سفرهای روحانی خود به حیوانات احساس می‌کرده‌اند. در اطراف سر یک فیگور دراز کشیده که سُم‌های حیوانی دارد تعدادی ماهی در حال حرکتند؛ امری حاکی از این که تجربهٔ روحانی دارای حالتی غوطه‌ور و سرخوش مثل شنا کردن در آب‌های عمیق است. هم‌چنین، در نزدیکی سر این فیگور، ماری بر عکس دیده می‌شود که از دماغش خون بیرون می‌آید که از نوعی وانمود کردن به مرگ یا سفری موقت به دنیای مردگان و خون‌دماغ‌های مکرر در حین این نوع تجارب روحانی حکایت دارد.

چیزی که این لوح را به نمونه‌ای بسیار جالب از هنر روایی تبدیل می‌کند شیوه‌ای است که در آن نمادهای گوناگون تجربهٔ روحانی با خط قرمز ظریفی که با نقطه‌های سفید علامت‌گذاری شده به هم وصل شده‌اند. این خط از دهان فیگور خارج شده، به چند شاخه تقسیم شده و حیوانات و انسان‌ها را به هم متصل کرده است؛ به طوری که شبیه طناب پیچیده‌شدهٔ بین پاها یا ردپاهای درون صحرا به نظر می‌رسد. خطوط متقاطع نامنظمی که در کل سطح صخره به چشم می‌خورند نشان‌دهندهٔ جنبهٔ خاصی از اسطوره‌شناسی سن به نام گی^۷ هستند؛ یعنی نوعی نیروی طبیعی که در همه چیز جریان دارد. خطوط^۸ بیان‌گر نوع خاصی از روابطند و احتمالاً به نوعی تغییر شکل در طول زمان اشاره دارند. هرچند صحبت دربارهٔ ترتیب و نحوهٔ وقوع اتفاقات توصیف‌شده در نقاشی‌ها غیرممکن است، به‌راحتی می‌توان تشخیص داد که این نقاشی‌ها از نمادهای متعددی تشکیل شده‌اند که به شکل یک صورت فلکی حول مرکزی نامشخص پراکنده شده‌اند. این نوع خاص از استراتژی روایت بصری «روایت هم‌زمان» نامیده می‌شود؛ چون در آن دو یا تعداد بیشتری داستان با یکدیگر هم‌پوشانی دارند و هیچ نظم و ترتیب خاصی بین وقایع روایت‌شده در آن‌ها وجود ندارد.

پیش از سواد به اندازهٔ کافی دوام آورده‌اند که ما امروز تا حدی قادر به درک هنر روایی‌شان باشیم. برجسته‌ترین نمونه در این زمینه نقاشی‌های صخره‌ای قبایل سن^۱ در افریقای جنوبی‌اند که زمانی به‌اشتباه تصور می‌شد به تمدنی فنیقی که خیلی قبل‌تر از بین رفته بودند تعلق داشته باشند، اما در اواخر قرن نوزدهم معلوم شد که به اسطوره‌شناسی مردمان به‌جای‌ماندهٔ سن در بیابان کالاهاری مربوط می‌شوند. به علت موقعیت کاملاً بیابانی مناطقی که اکثر این نقاشی‌ها در آن‌ها پیدا شده‌اند، تعیین قدمت بسیاری از آن‌ها دشوار است، اما قدیمی‌ترین نمونه‌هایی که تا به حال با استفاده از آزمایش کربن تعیین قدمت شده‌اند به ۲۵,۵۰۰ تا ۲۷,۵۰۰ سال پیش برمی‌گردند. یکی از مسائل عجیب در مورد این نقاشی‌ها این است که مردم سن با ورود ساکنان اروپایی به سرزمینشان در اواخر قرن نوزده کشیدن آن‌ها را متوقف می‌کنند. به علاوه، به تأثیر از ورود تمدن و جامعهٔ مدرن، تنها آثار اندکی از این تمدن چادر نشین باقی مانده است. وقتی محققان به رمزگشایی تصاویر روی صخره‌ها و مقایسهٔ آن‌ها با پیشینهٔ مردم‌شناسی سن‌ها پرداختند، مشخص شد که هنر صخره‌ای سن بازنمایی صحنه‌هایی از زندگی روزمره نبوده، بلکه نقاشی‌ها به‌وضوح تجربهٔ سفر روحانی یک شفاگر یا شمن^۲ را به تصویر می‌کشند. در این تصاویر، شمن در پایان یک مراسم شفاگری از حالت خلسه خارج می‌شود و تجارب خود از حالت خلسه را با دیگران در میان می‌گذارد. اهالی سن به تجارب روحانی به چشم توهم محض نگاه نمی‌کنند، بلکه آن‌ها را تجاربی واقعی می‌دانند و معانی نمادینشان را جدی تلقی می‌کنند.

لوح لیتون^۳ نمونهٔ آشکاری از نمایش این قبیل تجارب روحانی است. این لوح تخته‌سنگی بزرگ است که از محل اصلی خود در کوه‌های دراکنبرگ^۴ کنده شده و اکنون در موزهٔ افریقای جنوبی^۵ در کیپ تاون^۶ در معرض نمایش قرار دارد. این لوح دربردارندهٔ

1. San

2. shaman

3. Linton Panel

4. Drakensberg mountains

5. South African Museum

6. Cape Town

7. gi

می‌شوند. مالکیت دانش آیینی قلمرو به اعضای کیردا تعلق دارد و سرپرستی و قیمومیت سرزمین بر عهده کوردونگورلوه‌است. اگرچه سرپرست‌ها از حق مالکیت مشابهی بهره‌مند نیستند، مسئول اطمینان از پایبندی کیرداها به تعهداتشان به سرزمین‌ها هستند. بیشتر نقاشان تنها رویاهای مربوط به کیرداهای خودشان را نقاشی می‌کنند و گاهی رویاهایی از حقوق کوردونگورلوه‌ها را نیز به تصویر می‌کشند، اما هیچ‌گاه بدون دعوت و اجازه رویاهای دیگر سرزمین‌ها را نقاشی نمی‌کنند. کوردونگورلوه‌ها نیز گاهی بر نحوه شکل‌گیری نقاشی‌ها نظارت می‌کنند تا مطمئن شوند وقایع اسطوره‌ای به‌درستی به نمایش درمی‌آیند. مشارکت چند نفر در کار بر روی یک نقاشی نیز امری عادی است که در آن در واقع دانش آیینی و مهارت‌های هنری‌شان را در یک اثر به اشتراک می‌گذارند. مناظر نقاشی‌شده سرشار از نشانه‌ها و الگوهای انتزاعی‌اند که تفسیرشان نیازمند دانشی معنوی از رؤیابینی و محل وقوع رویاهاست. رمزگشایی از این نقاشی‌ها وابسته به نمادهای قراردادی مشخصی است؛ مثلاً حفره‌های درون صخره‌ها یا محل اردو زدن‌ها با دایره‌های هم‌مرکز نمایش داده می‌شوند، آب یا باران با خطوط موج، انسان‌های نشسته به صورت طرح‌های U شکل کوچک و ابزار و ادوات به شکل خطوط راست. در اغلب موارد، تصاویر زمین را به شکل نقشه و از نمای بالا نشان می‌دهند و نمادهایی از ردپاها، که گذرگاه‌های نیاکان مقدس را علامت‌گذاری می‌کنند، در آن‌ها تشخیص داده می‌شود. الگوهای نقطه‌ای مشخصی که اکثر سطوح نقاشی‌های اکریلیک بیابان غربی را پوشانده‌اند از تزئینات اشیای آیینی و الگوی نقاشی‌های روی بدن گرفته شده‌اند. الگوها در سه دسته‌بندی متفاوت توصیف می‌شوند؛ به این صورت که ردیف نقطه‌های موازی راه رفتن در خط راست^۱ هستند، ردیف‌های منحنی و موازی از نقطه‌ها دسته‌های بوم‌رنگ^۲ و مارپیچ‌های ساخته‌شده از نقطه‌ها حرکت از حفره‌ای به حفره دیگر^۳. و همگی این‌ها در مجموع مراحل شکار مارمولک‌های گوانا^۴ را توصیف می‌کنند.

چنین جوامع بی‌سواد یا شفاهی‌ای چون جامعه سن‌ویژگی‌های فرهنگی متفاوتی با ویژگی‌های جوامع باسواد دارند؛ زیرا حاوی روش‌های متفاوتی برای ذخیره‌سازی و بازیابی اطلاعات مهم فرهنگی بدون استفاده از نوشتارند. اغلب به اشتباه گفته شده چنین جوامع شفاهی‌ای فاقد تاریخند، در حالی که اغلب در واقعیت ابزار بسیار پیچیده‌ای برای ضبط و به یاد آوردن گذشته دارند. مطالعات نشان داده است که چنین جوامعی معمولاً تمایل به تشریفات پرجزئیاتی دارند که به آن‌ها اجازه می‌دهد مقادیر زیادی از اطلاعات را در قالب آهنگ‌ها، رقص‌ها و فرهنگ بصری‌شان به خاطر بسپارند. فرهنگ‌های شفاهی در مواجهه با تغییرات بسیار محافظه‌کارند؛ زیرا اندک تغییری ممکن است به از دست رفتن بخشی از دانش جمعی‌شان منجر شود. از آن‌جا که فرهنگ‌های شفاهی باید بدون استفاده از نوشتار فعالیت کنند، اطلاعات در حافظه زنده افراد جای می‌گیرند که در نتیجه به یاد آوردنشان نیز به نیاز جامعه به دانستن در مورد گذشته خود بستگی دارد.

دانش آیینی عنصر محوری هنرمندان بومی در بازنمایی داستان‌ها یا رویاهایشان از دنیای ارواح را که مجموعاً تحت عنوان «روزگار رؤیا» شناخته می‌شوند، تشکیل می‌دهد. نقاشی‌های پاپونیا^۱ که نقاشان بومی نواحی مرکزی استرالیا آن‌ها را کشیده‌اند نشانه‌های اسطوره‌ای تفکیک‌شده‌ای را در سرتاسر یک چشم‌انداز به نمایش می‌گذارند. برای اشاره به این نشانه‌ها از اصطلاح «سرزمین‌ها» استفاده می‌شود که انعکاس‌دهنده قطعه‌قطعه بودن اعتقادات بومی این مردمان است. گروه‌های خانوادگی مختلف مسئول حفظ حافظه سرزمین‌های گوناگونی هستند که مسافت‌های وسیعی را در طول اقلیم خشک صحرا پوشش می‌دهند. از طریق ارتباط با سرزمین‌های دیگر گروه‌ها نیز خویشاوندی‌هایی شکل می‌گیرد که به حفظ و سازمان‌دهی آیین‌ها کمک شایانی می‌کند. کودکانی که سرزمین‌ها را از طرف پدری به ارث می‌برند کیردا^۲ و آن‌ها که سرزمین‌ها را از طرف مادری به ارث می‌برند کوردونگورلو^۳ نامیده

1. Papunya

2. kirda

3. kurdungurlu

4. yirrami kanardi

5. wirlki wirlki yirrami

6. rdaku kari rdaku kari

7. goanna