

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## تعهدنامه

اینجانب محمود علیمرادی اعلام می‌دارم که تمام فصل‌های این پایان‌نامه و اجزای مربوط به آن برای اولین بار (توسط اینجانب) انجام شده است. برداشت از نوشته‌ها، کتب، پایان‌نامه‌ها، اسناد، مدارک و تصاویر پژوهشگران حقیقی یا حقوقی (فارسی و غیر فارسی) با ذکر مآخذ کامل و به شیوه تحقیق علمی صورت گرفته است.

بدیهی است در صورتی که خلاف موارد فوق اثبات شود مسئولیت آن مستقیماً به عهده اینجانب خواهد بود.

تاریخ

امضاء

۱۳۹ / ۱۱ / ۱

## چکیده

در این پژوهش که به روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است و جمع آوری اطلاعات آن به شیوه میدانی صورت پذیرفته است هدف آن بوده که ویژگی های کمیک استریپ در دو دهه ی اخیر را در کشور آمریکا مورد بررسی قرار داده و با نگاهی علمی خصوصیات آن مشخص و معرفی شوند و همچنین تأثیرات کمیک استریپ کشورهای دیگر نظیر ژاپن، بر کمیک استریپ آمریکا مورد مطالعه قرار گیرد. در این تحقیقات به ویژه تأثیرات کمیک استریپ اروپا و نیز کشور ژاپن بر کمیک استریپ آمریکا مورد مطالعه قرار گرفت و تأثیر پذیری قابل ملاحظه کمیک استریپ آمریکا از این کشورها، در زمینه ی قصه پردازی و نیز فضای خاص کمیک استریپهایی نظیر کمیک استریپ ژاپن مورد مطالعه واقع شد. همچنین چگونگی دو جریان کمیک استریپ آمریکا (جریان اصلی و جریان آلترناتیو) مورد پژوهش قرار گرفت و نوع تعامل این دو جریان نسبت به هم مشخص و معرفی شد. با تحلیل داده های حاصل از بررسی کمیک استریپ در دو دهه ی اخیر آمریکا می توان حذف آلترناتیوها را یکی از دلایل اصلی ضعف نسبی کمیک استریپ در دو دهه ی اخیر دانست. همچنین حرکت جریان اصلی به سمت درآمد سرشار مالی، حتی به قیمت افت کیفیت آثار از دلایل دیگر این ضعف بود. در ضمن تأثیرات کشورهای دیگر نظیر اروپا و ژاپن نیز مضاف بر این دلایل شد. در نهایت می توان گفت آلترناتیوهای آمریکا به دلیل خلاقه بودن و بداهه گی و تیراژ پائین و به طور کلی هم خوانی زیاد با شرایط فغلی کمیک استریپ در ایران، می تواند الگوی مناسبی برای موارد مشابه در ایران باشد.

**واژگان کلیدی: کمیک استریپ ، کمیک استریپ آمریکا ، کمیک استریپ ژاپن ، کمیک استریپ اروپا**

## فهرست مطالب

۱	مقدمه
	<b>کلیات پژوهش</b>
۱	بیان مسئله
۲	پیشینه تحقیق
۳	ضرورت تحقیق
۴	روش شناسی
۴	هدف
۴	کلیتی در باره فصول پایان نامه
	<b>فصل اول : معرفی کمیک استریپ</b>
6	اولین نشانه‌های کمیک استریپ
10	بنیان‌گذاران کمیک استریپ
10	ویلیام هوگارت
12	اسحاق کروئیشانک
12	جیمز گیلری
13	توماس رولاندسون
14	فرانسیسکو گویا
14	ویژگی‌های فنی کمیک استریپ
15	ویژگی‌های نویسنده کمیک استریپ

17	تصویرگری کمیکاستریپ
17	کادر و اهمیت آن در کمیکاستریپ
18	ترکیب بندی
19	توازن و تعادل
20	نور و رنگ
20	تضادهای تیره روشن
21	حرکت و توهم حرکت
22	نما (پلان)
23	شخصیت پردازی
23	صوت و گفتار
24	دیدگاه های داستان
24	کمیکاستریپ در ایران
28	فوتو رمان های زن روز
30	تَن تَن در ایران
32	کمیکاستریپ بعد از انقلاب اسلامی

## فصل دوم : روند کمیکاستریپ در آمریکا از آغاز تا دو دهه اخیر

40 ژانر قهرمانی

44 ژانر غیر قهرمانی

46 بازگشت قهرمانان

48 تحولی تازه در داستان‌های قهرمانی

52 استقلال هنرمندان کمیکاستریپ

55 کمیک‌های زیرزمینی

## فصل سوم : تاثیر کمیکاستریپ‌های اروپا و ژاپن بر کمیکاستریپ آمریکا در دو دهه اخیر

64 تاثیر کمیکاستریپ اروپا بر کمیکاستریپ آمریکا

74 تاثیر کمیکاستریپ ژاپن بر کمیکاستریپ آمریکا

## فصل چهارم : بررسی جریان کمیکاستریپ در دو دهه اخیر آمریکا

87 بررسی جریان رایج کمیکاستریپ آمریکا در دو دهه اخیر

98 بررسی جریان آلترناتیو کمیکاستریپ در دو دهه اخیر آمریکا

116 مقایسه جریان آلترناتیو و جریان اصلی در کمیکاستریپ آمریکا

121 نتیجه‌گیری

123 شرح پروژه عملی

۱۲۴

۱۳۴

پروژه عملی

فهرست منابع

فهرست تصاویر

- تصویر ۱-۱: نقاشی روی دیوار غار/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 6
- تصویر ۱-۲: بشقاب فینیقی/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 7
- تصویر ۱-۳: داستان سانتا ماریا/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 9
- تصویر ۱-۴: نقاشی قهوه خانه ای/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 10
- تصویر ۱-۵: نمونه ای از آثار بعد از هوکارث / شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 11
- تصویر ۱-۶: اثری از جیمز گیلری / شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 13
- تصویر ۱-۷: پیوستگی تصاویر کمیک استریپ/ اسماعیلی سهی، ۱۳۷۵ / 15
- تصویر ۱-۸: کادر در کمیک استریپ/ اسماعیلی سهی، ۱۳۷۵ / 18
- تصویر ۱-۹: ترکیب بندی در کمیک استریپ/ اسماعیلی سهی، ۱۳۷۵ / 19
- تصویر ۱-۱۰: تضاد تیره روشن در کمیک استریپ / اسماعیلی سهی، ۱۳۷۵ / 21
- تصویر ۱-۱۱: تصویری از نشریه ملا نصر الدین/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 25
- تصویر ۱-۱۲: تصویری از داستان ملکه گلها/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 26
- تصویر ۱-۱۳: تصویری از داستان خلبان بی باک/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 28
- تصویر ۱-۱۴: تصویری از فوتو رمانهای زن روز/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 29
- تصویر ۱-۱۵: تصویری از روی جلد مجله تن تن/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 31
- تصویر ۱-۱۶: نمونه ای از تصاویر ماجرا های امین و اکرم/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 32
- تصویر ۱-۱۷: نمونه ای از داستان پسران یعقوب/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 33
- تصویر ۱-۱۸: تصویری از قصه ناز دونه اثر وکیلی/ شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ / 34
- تصویر ۲-۱: تصویری از کمیک استریپ کار ناوال کمیک بوک ها/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 38
- تصویر ۲-۲: نمونه ای از کمیک استریپ های کاراگاهی/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 40
- تصویر ۲-۳: تصویری از کمیک استریپ پاک راجرز/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 41
- تصویر ۲-۴: تصویری از ابر قهرمانان/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 42
- تصویر ۲-۵: نمونه ای از کمیک استریپ های روزنامه ای/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 45
- تصویر ۲-۶: مرد عنکبوتی / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 47
- تصویر ۲-۷: اغراق های بیش از اندازه در کمیک استریپ/ ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 54
- تصویر ۲-۸: نمونه ای از کمیک های زیر زمینی / راجر سایین/ 56
- تصویر ۲-۹: کمیک زیر زمینی/ راجر سایین، ۱۳۸۳، ۴۷۶ / 58



- تصویر ۳-۱: تن تن / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 65
- تصویر ۳-۲: ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 67
- تصویر ۳-۳: تصویری از کمیک استریپ آستریکس راجر سابین، ۱۳۸۳ / ۶۸
- تصویر ۳-۴: نمونه ای از کمیک استریپ متال هورلان / راجر سابین، ۱۳۸۳ / ۷۱
- تصویر ۳-۵: اثری از اسامو تزوکا / راجر سابین، ۱۳۸۳ / ۷۵
- تصویر ۳-۶: تصویری از اثر آکیرا / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 80
- تصویر ۳-۷: آکیرا / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 81
- تصویر ۴-۱: نمونه ای از کمیک استریپ های دوران موسوم به زلم زیمبو / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 87
- تصویر ۴-۲: نمونه ای از آثار کیری / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 89
- تصویر ۴-۳: کاراکتر اسپان / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 91
- تصویر ۴-۴: نمونه ای از تردینگ کارت / ترابی مهربانی، ۱۳۸۸ / 95
- تصویر ۴-۵: کمیک استریپ کیجن سینک / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 100
- تصویر ۴-۶: کمیک استریپ مائوس / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 102
- تصویر ۴-۷: اد دلفک شاد اثر چستر براون / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 106
- تصویر ۴-۸: تصویری از مجموعه تنفر / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 107
- تصویر ۴-۹: تصویری از آثار دان کلاوز / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 108
- تصویر ۴-۱۰: نمونه ای از آثار جیمی هرناندز / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 110
- تصویر ۴-۱۱: نمونه ای از آثار هاروی پکار / راجر سابین، ۱۳۸۳ / 112



## مقدمه

سالانه بیش از ۴۰ درصد از انتشارات ژاپن به کمیک استریپ اختصاص دارد. که این رقم چیزی معادل یک میلیارد و پانصد میلیون نسخه کمیک استریپ را شامل می شود . در سرتاسر جهان و در کشورهای که کمیک استریپ تولید می کنند رقمهای نجومی صرف این هنر - صنعت می شود . بطوریکه بعضی از عنوانها به تیراژ ۵ الی ۶ میلیون نسخه نیز رسیده است . این هنر - صنعت بارها و در نقاط مختلف دنیا موضوع بحث دولتمردان کشورهای پیشرفته بوده و نهادها و ارگانهای قدرتمند دولتی گاهی از آن حمایت و گاه مانع تولید آن شده اند . تأثیر این رسانه به حدی بوده که در برخی موارد مقامات ذیصلاح یک کشور ورود کمیک استریپهای کشورهای دیگر را ممنوع کرده اند .

کمیک استریپ به صورت فوق العاده جذاب و با استفاده از امکانات تصویر، می تواند روایتگر هر ژانری باشد. این هنر روایتگر پیشرفته می تواند واقعیات ناگفته را بازگو کند و با استفاده از جذابیت تصویر به بیشترین حد از موفقیت در جلب توجه مخاطبان دست یابد . داشتن قابلیتهای مختلف روایت و نیز عمق نفوذ به اذهان مخاطب، از مواردیست که متولیان و دلسوزان هر جامعه‌ای به آن نیاز دارند. البته این امکانات غیر قابل چشم پوشی می تواند در خدمت افکار بیمار و قدرت طلب نیز قرار گیرد و همین مسئله باعث می شود تا همه‌ی جوامع در پی دست یابی به این شاهراه بزرگ تصویری - روایی باشند . کمیک استریپ دارای نوعی جذابیت ذاتی در نوع تصویرسازی است و در نویسندگی به حدی ویژه است که از آن به گونه‌ای ادبی یاد می شود همچنین در رابطه با هنر - صنعتهای بزرگی نظیر سینما و انیمیشن نیز تعامل قابل ملاحظه‌ای دارد و این می تواند از دلایل اهمیت این هنر - صنعت باشد .

## بیان مسئله

کمیسیون استریپ آمریکا که تادو دهه اخیر با دو روحیه‌ی موازی در حال حرکت بود به ناگاه رکود خاصی را تجربه می‌کند. این رکود با تأثیر پذیری از کمیسیون استریپ‌های اروپا و ژاپن نمود بیشتری پیدا کرد. گرچه حضور و گسترش کمیسیون استریپ‌های خارجی در آمریکا، نظیر مانگاهای ژاپن، تا حدود زیادی به عملکرد مناسب کشورهای صادرکننده‌ی این رسانه به آمریکا حکایت داشت ولی ضعف نسبی‌ای که در کمیسیون استریپ آمریکا دیده می‌شد دلیل اصلی این امر بود. عمده‌ترین دلایل ضعف کمیسیون استریپ در آمریکا یکی حذف کمیسیون استریپ‌های آلترناتیوها<sup>۱</sup> بدلیل ملاحظات سیاسی جناح راست گرا در آمریکا و دیگری درگیر شدن کمیسیون استریپ‌های اصلی به نوعی چرخه‌ی مکارانه و سودجویانه در جهت کسب سود مالی فراوانی بود.

مطالعه و بررسی این جریان‌ها و نیز تأثیرات خارجی‌ای که در کمیسیون استریپ دو دهه‌ی اخیر آمریکا وجود داشت، می‌تواند ایران را در راه رسیدن به یک جریان قوی کمیسیون استریپ‌ی‌اری نماید. به صورتی که با در نظر گرفتن جمیع اثرگذارها و اثرپذیری‌ها در کیفیت کمیسیون استریپ آمریکا و تطبیق آن با امکانات و کاستی‌های کمیسیون استریپ در ایران می‌توان به متودی هرچه دقیق‌تر برای مدیریت جریان کمیسیون استریپ ایران رسید.

## پیشینه تحقیق

در مورد کمیسیون استریپ چند اثر مکتوب در قالب پایان‌نامه، مقاله و کتاب به چاپ رسیده است. عمده این تحقیق‌ها به دلیل مشخص نبودن مسیر کلی کمیسیون استریپ در ایران و جهان با پیش‌روی قرار دادن مسیری شکل‌گرفته‌اند که، گرچه بی‌ارزش نیستند ولی در بهترین حالت نمی‌توانسته‌اند خوانندگان را به عمق اهمیت این رسانه‌ی بزرگ متوجه سازند یا روشن‌نگری خاصی در مورد معضلات کمیسیون استریپ ایران صورت‌دهند. به‌عنوان مثال بررسی یک عنوان کمیسیون استریپ نظیر تن-تن یا مرد عنکبوتی گرچه می‌تواند در شرایط خاصی مفید باشد ولی در شرایط فعلی چندان مؤثر نیست.

---

۱ - آلترناتیو نام یک جریان کمیسیون استریپ در آمریکاست که به صورت موازی ولی مجزا با جریان اصلی وجود داشته است. معنای تحت‌اللفظی آن "دیگر" می‌باشد. برای این لغت معادل دقیق فارسی نمی‌توان در نظر گرفت.

از مهمترین این آثار می توان به کتاب در کمیک استریپ از آغاز تا امروزه (ترابی مهربانی ، ۱۳۸۸) مقاله‌هایی در مله ی فارابی (راجر سابین ، ۱۳۸۳) و پایان نامه‌ای درباره‌ی کمیک استریپ (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴) اشاره کرد .

اثر ترابی مهربانی گرچه دارای اطلاعات و جزئیات فراوانی درباره‌ی کمیک استریپ آمریکاست، ولی به دلیل غفلت از آلترناتیوها (که به حق از مهمترین وجوه کمیک استریپ آمریکاست) ناقص به نظر می رسد . پایان نامه‌ی شجاعی طباطبایی با دقت و تلاش زیادی جمع آوری شده است، اما روح حاکم بر کمیک استریپ در این پژوهش به درستی بررسی نشده و در آن به اسامی و ژانرها اکتفا گردیده است . در حالی که تأثیرات این هنر صنعت بر جامعه‌ی مخاطبین و بده بستانهای این رسانه بزرگ با سایر رسانه‌ها و همچنین مراکز قدرت و ثروت به مراتب مهمتر و اساسی تر از اسامی و ژانرهاست. نوشته های راجر سابین بسیار عالی به نظر می رسد و با خواندن آن می توان تا حدود زیادی مرام خالقان، مدی‌ان و مخاطبان این رسانه‌ی بزرگ را ردیابی کرد. اما این نوشته ی ارزشمند درباره‌ی جامعه‌ی ایرانی حساسیتی نداشته و اصولاً جایی برای آن در نظر نگرفته است .

### ضرورت تحقیق

با توجه به آنچه گفته شد می توان در اهمیت کمیک استریپ را به عنوان یک رسانه و یک هنر - صنعت، نپوگ و قدرتمند تصویری - روایی شک نداشت . همچنین به دلیل ضعفهایی که در پژوهشهای انجام شده در این زمینه وجود دارد، می توان ضرورت انجام مطالعاتی بیشتر را به راحتی دریافت. پژوهش حاضر به دلیل تمرکز روی دو دهه‌ی اخیر آمریکا و بررسی همه جانبه ی این د و دهه می تواند ناگفته‌های بیشتری را مورد بررسی قرار دهد .

### روش شناسی

در پژوهش حاضر بنابر مسیر پیش روی، شیوه ی گردآوری منابع به دو صورت کتابخانه ای و مشاهده‌ی موردی می باشد. به طوریکه با بررسی مجموعه مقالات و کتاب های معتبری که در این زمینه به تحریر درآمده است و در زمینه‌ی روشن تر ساختن مسیر کمیک استریپ در ایران قدمی برداشته شود. روش تحقیق در این پژوهش بر اساس هدف در نظر گرفته شده، کاربردی و بر اساس

ماهیت از گونه‌ی توصیفی - تحلیل می باشد. بطوری که با توصیف جامعه‌ی کمیک استریپ آمریکا و جریان‌ها و مولفه‌های این هنر - سرعت بزرگ و تحلیل داده‌های توصیفی در جهت شناسایی راهبردهای این کشور در به نتیجه رساندن این هنر - صنعت، سعی می‌شود راهکارهایی مناسب با اوضاع ایران ارائه گردد.

## هدف

هدف از این تحقیق بررسی ویژگیهای کمیک استریپ در دو دهه‌ی اخیر آمریکا و نیز بررسی تأثیرات کمیک استریپ سایر نقاط دنیا بر کمیک استریپ آمریکاست. قطعاً با مشاهده‌ی این تأثیرات می‌توان به صورت بهتری نظام کمیک استریپی حاکم بر کشور آمریکا که از بنیان‌گذاران و پیشرفته‌ترین کشورهای دنیا در این زمینه است را مطالعه نمود و گام مؤثری در مسیر توسعه‌ی این هنر - صنعت بزرگ در ایران برداشت.

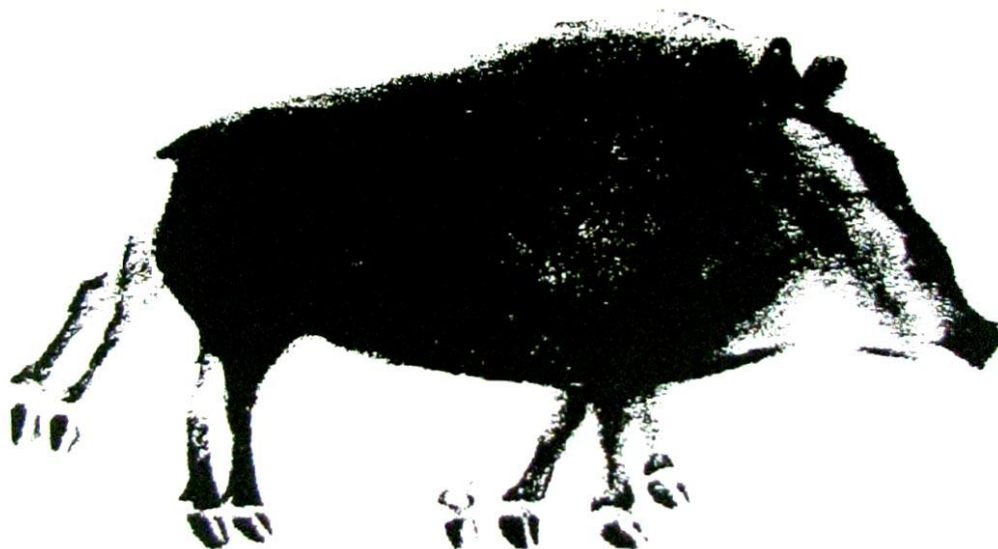
## کلیتی درباره فصول پایان نامه

در فصل اول این پژوهش با پرداختن به اولین نشانه‌های بروز کمیک استریپ و بنیان‌گذاران آن و نیز ویژگیهای فنی آن، سعی بر آن بود تا بتوان خواننده را با فضای کمیک استریپ آشنا کرد. در فصل دوم روند کمیک استریپ آمریکا که از ابتدا به صورت زنجیر وار در حال پیشرفت بود، بررسی شد تا با تغییرات و تحولات و به طور کلی روح حاکم بر بازه‌ی مورد نظر (دو دهه‌ی اخیر آمریکا) آشنایی بیشتری به دست آید. فصل سوم درباره‌ی تاثیر کمیک استریپ‌های اروپا و ژاپن بر کمیک استریپ آمریکا به نوبه‌ی خود نقش به‌سزایی در شکل‌گیری کمیک استریپ در دو دهه‌ی اخیر آمریکا دارند. در فصل چهارم کمیک استریپ آمریکا در دو دهه‌ی اخیر به صورت دو جریان موازی و مجزا بررسی شده و در یک متن، اثرگذاری و اثرپذیری آنها نسبت به هم و نسبت به هنر - صنعت‌های دیگر مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت و در نهایت با تطبیق نتایج آن نسبت به کمیک استریپ حال حاضر ایران، متودی برای مدییت و پیشرفت این رسانه‌ی بزرگ در ایران ارائه شده است.



## اولین نشانه های کمیک استریپ

بررسی آثار کمیک استریپ را در تاریخ می توان از نقوش غارها آغاز نمود. حدود ۲۵ تا ۴۰ هزار سال پیش اولین تلاش هنرمندان روی دیوار غارهای جنوب اسپانیا و فرانسه برای خلق تصاویر دنباله دار شکل منسجمی گرفت. معروفترین این تصاویر ، نقوش روی دیوار گچی به عرض ۱۴ متر، در غارهای التامیرای اسپانیاست (تصویر ۱-۱) . این نقاشی ها به طرز خاصی نمایانگر حرکت جانداران است ، به طوری که « تجسم حالت واقعی و طبیعی این حیوانات و تداوم این تصاویر شگفت انگیز است» (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ : ۶).



تصویر ۱-۱: نقاشی روی دیوار غار (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴)

شگفت انگیزترین نکته ای که از خلال این نقوش دریافت می شود ، این است که هنر شکارچیان گوزن های کوهی، در علاقه و عشقی بوده است که به نشان دادن حرکت در زندگی داشته اند. « یعنی اصرار می ورزیدند که حیوان ها را در حالاتی پر جنب و جوش و ترسیم نمایند و تعجب در این است که به خوبی نیز از عهده ای این مهم بر آمده اند « (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴ : ۶).



در سال ۱۹۶۲، یک گروه فرانسوی این تصاویر را عکاسی کرد و آنها را به صورت انیمیشن نمایش داد. اگرچه نتیجه‌ی کار شبیه آثار والت دیسنی نبود، ولی دقت در حرکت حیوانات از سوی طراحان آن کاملاً بارز می‌نمود. در یک بشقاب فینیقی و بر حاشیه دوایر آن نیز، می‌توان نمود حرکت را دید. ما در این اثر انسانها و حیواناتی را می‌بینیم که به دنبال هم و در تصاویری متوالی بیانگر حرکت هستند (تصویر ۱-۲).



تصویر ۱-۲: بشقاب فینیقی (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴)

در نقش برجسته‌ای از دوران امپراطوری مصر میانه نیز می‌توان توالی و حرکت را در نقوشی که نمایان‌گر زورآزمایی دو کشتی‌گیر هستند، مشاهده کرد. هنرمند مصری با تمهیدات ویژه و بدون استفاده از پرسپکتیو، ده‌ها صحنه از یک ماجرا را در یک قاب

تصویر جای داده و توانسته حادثه یا ماجرا را قدم به قدم جلو ببرد . در نسخه ای دیگر از مصر که قدمت آن به ۱۰۰۰ قبل از میلاد می رسد ، حیواناتی با رفتاری شبیه انسانها دیده می شوند که بیانگر تلاش برای روایت تصویر در چند فریم و ایجاد حرکت است.

نمونه ی دیگر تورات آشبورنام<sup>۱</sup> مربوط به قرن ۷ میلادی است که در آن روایتی از تورات به صورت تصاویر دنباله دار نمایش داده شده است.

تهاجم نورمنها به انگلستان در قرن یازدهم در مجموعه ای از تصاویر متوالی گلدوزی شده در فرش معروف بایو<sup>۲</sup> به نمایش درآمد. این فرش به خوبی نمایانگر کاردانی طراح آن است.

در اروپا و در قرون وسطی ، زندگی قهرمانان و فتوحات و جنگها ی آنان، بر روی تابلوهایی کادربندی شده بود و نیز کتابهای مصوری طبق آنچه امروزه از داستانهای مصور دیده می شود وجود دارد.

به عنوان نمونه داستان سانتاماریا<sup>۳</sup> ، که شرح جنگها و قهرمانیهای شخصیت اول داستان، سانتا ماریاست، در چهارچوبی مربع گونه به نمایش درآمده است. این اثر به صورتی کار شده که می توان آن را یکی از اجداد واقعی آثار کمیک استریپ فعلی به شمار آورد (تصویر ۳-۱).  
مقارن با قرون وسطی، نقاشان ژاپنی نیز آثار خود را روی طومار، به شکل ی که با ، باز شدن تدریجی طومار داستان باز گو شود، می کشیدند. این مسأله نشان می دهد که هنرمندان شرقی نیز همپای هنرمندان غربی، به بازگویی داستانهای مصور دنباله دار تمایل داشتند.

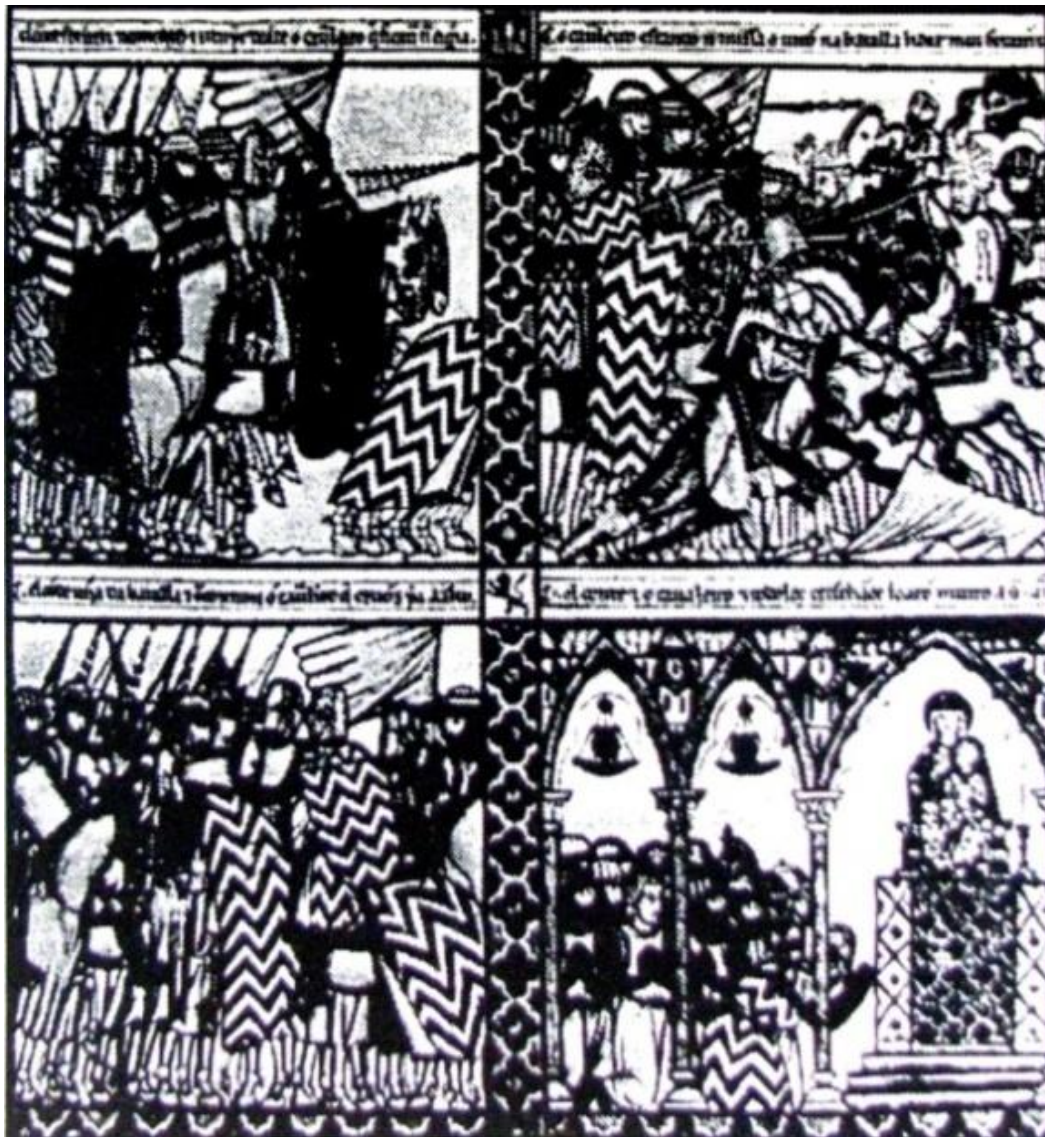
بخشی از نقاشی های ایرانی که به نقاشی قهوه خانه شهرت دارد نیز نمایانگر چنین کوششی است (تصویر ۴-۱). این سنت در ایران بر گرفته از سنت مانوی است . از شروع این رویه تا دوره ی صفوی اثری در دست نداریم . البته به غیر از صفحه ای از کتاب معراج نامه که در موزه پاریس نگهداری می شود. اما نقطه ی آغاز این جنبش از دوره صفوی است و اوج آن را می توان در نقاشی های خیالی دوره ی قاجار دید.

---

1 - Ashburnham

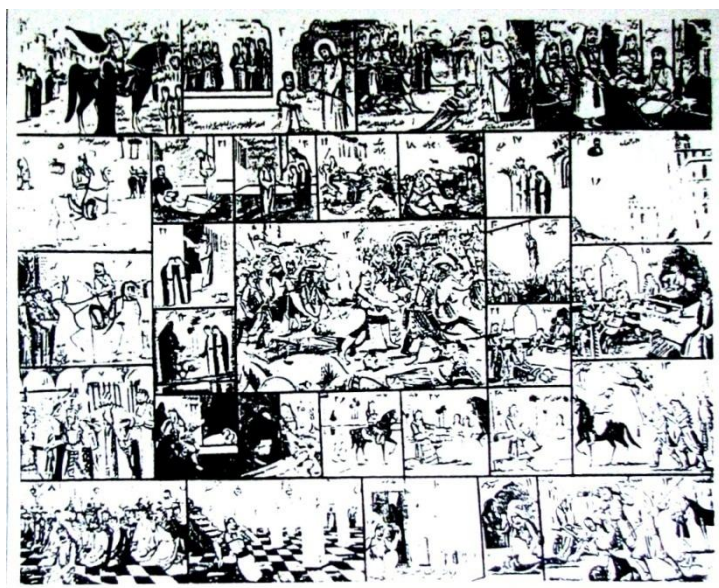
2 - Bayeux

3 - Santamaria



تصویر ۱-۳ : داستان سانتا ماریا (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴)

قدیمی ترین اثری که از این مکتب به جای مانده تصاویری است که در زیر گنبد شاه زید در اصفهان در ذکر مصیبت کربلا ترسیم شده است . از دیگر نمونه ها، دیوار نگاره ی امامزاده سلطان سید علی رودبند، در دزفول، مرقد میر بزرگ در آمل و بقعه ی آقا سید محمد بن امام جعفر (ع) ، در گیلان است. (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴)



تصویر ۴-۱: نقاشی قهوه خانه ای (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴)

از دوره ی صفوی خیالی پردازی روی بوم آغاز شد که در آن به خلق آثار حماسی و مذهبی، روی بوم پرداخته می شد. «نقاش در این سبک، به گونه ای کاملاً ذهنی با تکیه بر معتقداتش، با تصاویری به شکل دنباله دار و پیاپی واقعه ای را حکایت می کند» (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۴: ۱۱)

## بنیان گذاران کمیک استریپ

### ویلیام هوگارت

اولین آثار کمیک استریپی به معنای امروزی را باید در آثار هنرمندان قرن ۱۸ انگلیسی نظیر ویلیام هوگارت<sup>۱</sup>، کروئیکشانک<sup>۲</sup>، جیمز گیلری<sup>۳</sup> و توماس رولاندسون<sup>۴</sup> جستجو کرد. در عین حال باید این شکوفایی را مدیون گسترش و شکوفایی ادبیات آن دوره دانست.

---

1 - William Hogarth  
 2 - Cruikshank  
 3 - James Gillary  
 4 - Thomas Rowlandso