



دانشگاه الزهرا

دانشکده هنر

پایان نامه جهت اخذ گواهی کارشناسی ارشد

رشته ارتباط تصویری

سال تحصیلی ۹۰-۸۹

پایان نامه نظری: بررسی کتاب های کمیک به عنوان زمینه ای برای تولید انیمیشن

پایان نامه عملی: طراحی کمیک و استوری برد برای یک داستان مشترک

استاد راهنما: دکتر اینانو

تحقیق و نگارش: الهه بهین

به نام یزدان

به نام یزدان

سپاس از معلمینم

و سپاس از

دوستانی که در تهیه این رساله از یاری بی دریغشان

بهره بردم:

محمود نفیسی

آیدین انزابی پور

مطالعه در قرن بیستم چیزی بیش از فهم معنی کلمات را می‌طلبد. خواندن کلمات تنها قسمتی از فعالیت بزرگ بشری در ارتباطات است، که شامل کدگشایی نمادها، ترکیب اطلاعات و سازمان دهی می‌شود.

جنبه های ادبیات ارتقا پیدا کرده و گسترش یافته اند. ادبیات بصری - توانایی درک اطلاعات تصویری - یکی پایه ای ترین مهارت ها در قرن بیستم است. و کتاب های کمیک که مرز بین تصویر و کلمه را کمرنگ می‌کنند، در مرکز این پدیده هستند. کتاب های کمیک نقش تیزهوشانه ای در انقلاب رسانه دیجیتالی به عهده دارند. و زمینه را برای ادبیات جدید می‌گشایند، ادبیاتی که با ترکیب دیگر اشکال سنتی هنری (کلامی، موسیقی، بصری) در نهایت به رسانه ای دیگر به نام تلویزیون تبدیل می‌شود. و مسلماً عادت و مهارت خواندن کتاب های کمیک، رسانه «وب» را به رسانه ای قابل فهم و پذیرفتنی از سوی مردم تبدیل کرده است.

قدرت قصه گویی منحصر به فرد کتاب های کمیک بر رسانه های دیگری چون ادبیات، هنرهای تجسمی، موسیقی و بازیهای کامپیوتری برتری دارد. این باور وجود دارد که کتاب کمیک نوع جدیدی از هنر قصه گویی نیست بلکه در اصل هنر قصه گویی تصویری یک شکل اصیل هنری است که همه هنرهای دیگر زاده این هنر قصه گو هستند و امروزه این هنر قصه گو کتاب کمیک نام دارد. هرچند حتی بدون در نظر گرفتن ریشه های تاریخی یا جغرافیایی کتاب های کمیک ارزش مطالعه دارند چرا که آنها زبانی هستند که دستور زبان و منطق خود را دارد.

می‌توان گفت کتاب های کمیک، با انتشار در تیراژهای چشمگیر و جلب مخاطبان از هر قشر و سنی در دنیا یکی از ستارگان پرنور کهکشان گوتنبرگ است، رسانه ای که زمینه ای برای ورود به کهکشان دیجیتال را فراهم کرد و با این وجود در دنیای دیجیتال هم، در شکل کمیک های اینترنتی، به زندگی خود ادامه داد.

کتاب کمیک یک شکل هنری ما بین ادبیات و هنرهای تجسمی نیست بلکه به حق خود رسانه ای

جدیست.

چه بیان خلاقانه ای می توان در نظر گرفت طبیعی تر از ترکیب تاثیرگذار کلمات نوشته شده و نمادهای بصری؟ احتمالاً رمان های گرافیکی قسمت اعظم از اشکال ادبی قرن ۲۱ به حساب می آیند.

سابقه تبادل بین دنیای سینما و کتاب های کمیک به سال های آغازی تولد انیمیشن برمی گردد. این تاثیر گذاری که کارکردی تکنیکی داشت با پیشرفت قابلیت های سینمایی و گسترش دامنه بیانی کتاب های کمیک فزونی یافته است. علاوه بر اینکه کتاب های کمیک موضوعات خود را از برنامه های محبوب تلویزیونی و شخصیت های مشهور سینمایی برگزیده اند روند برعکس نیز، کاملاً کارا و طبیعی جلوه کرده است.

کتاب های کمیک و رمان های گرافیکی در طول زمان منبع الهام ساخت بسیاری فیلم ها و انیمیشن ها بوده اند. دلیل این امر را نمی توان تنها ملاحظات مالی، صرفه جویی در روند تولید در نظر گرفت. روش تالیف و خوانده شدن دو رسانه چنان شباهت های ذاتی فراوانی به هم دارند که این تبادل، نمونه ای است پررنگ، از کمرنگ شدن مرز بین رسانه ها.

کلید واژگان:

هنر سکانسسی / کتاب کمیک / کمیک استریپ / انیمیشن / استوری برد / ژانر / اقتباس از کمیک

فهرست مطالب

چکیده	۵
کلید واژگان.....	۶
مقدمه	۹
کلیات پژوهش.....	۱۲

فصل اول

تاریخچه کتاب های کمیک	۱۵
نگاهی گذرا به تاریخچه انیمیشن	۲۴
تاریخچه ای از استوری برد در تولید فیلم و انیمیشن.....	۲۶
سابقه اقتباس سینمایی از کتاب های کمیک.....	۲۹
خلاصه ای از مصاحبه مجله پژوهشنامه با استاد مرحوم « مرتضی ممیز»، «کتاب های کمیک، بودن یا نبودن»	۳۵

فصل دوم

اهمیت کتاب های کمیک	۴۱
تعریف کتاب های کمیک	۴۲
مدل ارتباطی یک کتاب کمیک	۴۶
کدگذاری.....	۴۹
طبقه بندی کتاب های کمیک.....	۷۰
تعریف انیمیشن	۷۵
ژانردر انیمیشن.....	۷۵
عناصر انیمیشن	۸۴

تمهیدات انیمیشن.....	۸۸
فیلم زنده و انیمیشن، تاثیر و تاثر.....	۸۹
نقش استوری برد.....	۹۲
انواع استوری برد.....	۹۴
چه چیز به استوری برد تبدیل می شود؟.....	۹۸
چه کسانی در تهیه استوری برد مشارکت می کنند؟.....	۹۹
استوری برد در انیمیشن.....	۱۰۰
مدل ارتباطی استوری برد.....	۱۰۲
اصطلاحات فهرست نما.....	۱۰۳

فصل سوم

اقتباس از کتاب های کمیک.....	۱۱۴
تفاوت های کتاب کمیک و انیمیشن.....	۱۱۵
باز آفرینی واقعیت در سینما.....	۱۱۹
مقایسه مونتاز در اثر کمیک و در انیمیشن.....	۱۲۲
شباهت های کتاب کمیک و انیمیشن.....	۱۲۴
انواع اقتباس از کمیک.....	۱۲۵
مطالعات تصویری.....	۱۲۶

فصل چهارم

شرح کار عملی.....	۱۴۴
چکیده انگلیسی.....	۱۵۴
منابع.....	۱۵۶

این مقاله با بررسی ویژگی های هنری، فنی و رسانه ای کتاب های کمیک از طرفی و انیمیشن به عنوان شکلی از بیان سینمایی از طرف دیگر و نیز پی گیری چگونگی تبادل این دو رسانه در نمونه هایی، به کنکاش در نوع تاثیر گذاری کتاب های کمیک در تولید انیمیشن ها می پردازد.

در این راه علاوه بر بررسی کلیات هر رسانه بر نقش، کارکرد و ویژگی های استوری برد (به عنوان یکی از پایه ترین مراحل ساخت فیلم و انیمیشن) متمرکز خواهیم شد. با این توضیح که تبادل بین کتاب های کمیک و فیلم از دیرباز تا به امروز به طور وسیعی و به صورت دو طرفه وجود داشته است. اما این مقاله تنها فیلم های انیمیشنی را که از کتاب های کمیک الهام گرفته شده اند در نظر گرفته است. تاثیر کتاب های کمیک در تولید فیلم های سینمایی زنده خود مبحثی است بسیار جذاب و وسیع که در این مقاله نمی گنجد. و نیز این مقاله با وجود ذکر نمونه هایی به تاثیر پذیری کتاب های کمیک از سینما و انیمیشن نخواهد پرداخت.

با وجود اینکه نخستین کتابهای کمیک (طبق تعریف ما کتابهای کمیک به شکل امروزی از هنگام اختراع چاپ زاده شده اند) از کشورهای اروپایی بوده است، اما جامعه آمریکا، صرفنظر از کیفیت، بیشترین و متنوع ترین تولیدات کتاب های کمیک را در طول زمان به خود اختصاص داده است. علاوه بر این نخستین و بیشتری مبادلات بین کتاب های کمیک و سینما و انیمیشن را در تولیدات هالیوود و کمپانی دیزنی می توان دید. از سوی دیگر کتاب های کمیک در جامعه آسیایی ژاپن جایگاه خاصی دارد و هر ماه تعداد بیشماری کمیک ژاپنی (به نام مانگا) به چاپ می رسد که بسیاری از آنها منشا تولید انیمیشن شده اند. در واقع تقریبا تمام انیمیشن های ژاپنی امروزه از روی مانگاها ساخته می شوند و شرکت های تولید انیمیشن و مانگا از هم جدا نیستند. مانگاهای ژاپنی جای خود را در اروپا و آمریکا نیز گشوده اند. اما به دلیل ویژگی خاص این مانگاها، که متأثر از خواص فرهنگ ژاپن، دستگاه آوایی پیچیده ژاپنی و نگاه خاص آنها، مطالعه این مقوله خود، مقاله ای عظیم می طلبد. بنابراین لازم به ذکر است که مباحث تئوریک طرح شده مربوط به تولیدات غربی است. با وجود

این سعی شده است نگاهی محققانه نسبت به این مباحث شود تا شاید راهگشایی باشد برای آشنایی بیشتر با این رسانه، قدرت آن در داستان گویی، برقراری ارتباط و تاثیر آن در رسانه های دیگر، انیمیشن، تلویزیون و... .

متأسفانه در حالی که کتاب های کمیک به یکی از اشکال پر قدرت ارتباطی در دنیا تبدیل شده اند و هرروزه بار بزرگی از وظیفه سرگرمی و آموزش را در جامعه بشری بردوش دارند، با فروش گسترده خود سود مالی هنگفتی به بار می آورند و حتی همچون هر رسانه ای تحت سوء استفاده مراجع قدرت و یا فساد برای گسترش مقاصدشان قرار می گیرند، جامعه ایرانی حتی در قشر فرهنگی، هنوز با فرهنگ مطالعه و تولید کتاب های کمیک آشنا نیست. در این راستا، درباره جای خالی این رسانه در جامعه مان خلاصه ای از مصاحبه استاد مرحوم «مرتضی ممیز» درباره کتاب های کمیک در گفت و گویی با مجله پژوهشنامه تحت نام «کتاب های کمیک، بودن یا نبودن» را در انتهای بخش ۳ آورده ام.

فصل اول را می توان به سه بخش تقسیم کرد. در این سه بخش به تاریخچه کتاب های کمیک، انیمیشن - در زیرمجموعه آن ورود استوری برد به عرصه تولید- ، و تبادلات بین کتاب های کمیک و سینمایی انیمیشن خواهیم پرداخت. با این اشاره که پرداختن به کل تاریخ انیمیشن خارج از حوصله این مقاله است، برای بحث مورد نظر این رساله، بر روی استوری برد در مرحله تولید آن متمرکز خواهیم شد. از طرفی مبدا این تحقیق از کتاب های کمیک آغاز شده تا در مورد چگونگی تاثیرگذاری در دنیای انیمیشن به بررسی بپردازد، و نیز توانایی ها و کارکردهای این رسانه برای خواننده ایرانی کمی غریبه است، پس بخش بزرگتری به بحث در این باره خواهد پرداخت.

در فصل دوم به بررسی ویژگی هرکدام از رسانه های کتاب های کمیک و انیمیشن خواهیم پرداخت. پدیده کتاب های کمیک هنوز مجال رشد در جامعه مان را نیافته، بنابراین برای آشنایی با آن چاره ای جز بررسی اش در جامعه دیگری وجود ندارد، پس برای دست یافتن به شناختی از ویژگی های آن ناگزیر از ترجمه منابع انگلیسی بوده ام. مسلماً برخی از ویژگی هایی که از جهاتی مختص یک

جامعه غربی است، اگر از جنبه دیگر پرداخته شود، آغازگر مطالعه طبیعت این رسانه خواهد بود. در فصل سوم با توجه به داده هایمان از مقایسه اجمالی دو رسانه آغاز کرده و به تحقیق در نوع اقتباس از کتاب های کمیک برای انیمیشن می پردازیم. برای روشن تر شدن این مسئله نمونه های تصویری برای مقایسه آورده شده است.

بخش چهارم به توضیح کار عملی اختصاص دارد. برای آزمودن مباحث نظری این تحقیق، داستانی انتخاب و برای آن تصاویر کمیک و استوری برد تهیه شده است.

توضیح دیگر اینکه تصاویر کمیک که در رساله برای مقایسه و مطالعه آمده است، مطابق با زبان به کار رفته در آنها خوانده می شوند، تصاویر کمیکهای با زبان انگلیسی از چپ به راست و کمیک های با زبان فارسی از راست به چپ.

به نظر می رسد کمیک های تن تن در فصل برای مقایسه با استوری بردهای انیمیشن آن آمده است، هنگام چاپ در ایران، با زینک برعکس چاپ شده اند تا از راست به چپ چیده شوند، بنده هم ناگزیر تصاویر استخراج شده از انیمیشن را برای آسان تر شدن مقایسه به صورت معکوس در رساله آورده ام، که در ترکیب تصاویر تغییراتی به وجود آورده است.

سئوالات پژوهش:

آیا میزان زیاد تبادلات بین کتاب های کمیک و سینما (به طور عام) و انیمیشن (مورد نظر ما در این پژوهش) به ویژگی های مشترکی بین دو رسانه اشاره دارد؟

آیا اقتباس از کمیک برای سینما و انیمیشن به خاطر اشتراکات ذاتی دو رسانه است یا فقط شامل شباهت های تکنیکی آنها می شود؟

آیا ویژگی ترکیب عناصر کلامی و تصویری در کتاب های کمیک زمینه ای برای برداشت آثار سینمایی که دارای مشخصه ترکیبی بودن هستند، می باشد؟

چه ویژگی های مشترکی بین کتاب های کمیک و تولیدات انیمیشنی می توان یافت؟

نقاط افتراق دو زمینه بیانی، کتاب های کمیک و آثار انیمیشنی چیست؟

یک اثر کمیک برای تبدیل به یک اثر انیمیشنی چه مسیر تغییر و تحولی را طی می کند؟

اهداف و ضرورت پژوهش:

در حالی که کتاب های کمیک به یکی از اشکال پر قدرت ارتباطی در دنیا تبدیل شده اند و هرروزه بار بزرگی از وظیفه سرگرمی و آموزش را در جامعه بشری بردوش دارند، با فروش گسترده خود سود مالی هنگفتی به بار می آورند و حتی همچون هر رسانه ای تحت سوئی استفاده مراجع قدرت و یا فساد برای گسترش مقاصدشان قرار می گیرند، جامعه ایرانی حتی در قشر فرهنگی، هنوز با فرهنگ مطالعه و تولید کتاب های کمیک آشنا نیست. از طرفی امروزه مساله اقتباس از کتاب های کمیک برای آثار انیمیشن به دلایل هنری، بیانی و تکنیکی و صرفه جویی اقتصادی اهمیت مضاعفی یافته است. این تحقیق به امکانات و مشخصات چنین اقتباسی می پردازد.

فرضیات پژوهش:

کتاب کمیک نوع جدیدی از هنر قصه گویی نیست بلکه در اصل هنر قصه گویی تصویری یک شکل

اصیل هنری است که همه هنرهای دیگر زاده این هنر قصه گو هستند و امروزه این هنر قصه گو کتاب کمیک نام دارد.

هرچند حتی بدون در نظر گرفتن ریشه های تاریخی یا جغرافیایی کتاب های کمیک ارزش مطالعه دارند چرا که آنها زبانی هستند که دستور زبان و منطق خود را دارد.

در کتاب های کمیک تصویر خوانده می شود و کلمه کشیده می شود. یکی از درجات دسته بندی کتاب های کمیک و سنجش میزان موفقیت آنها توانایی آنها در تنیدن دو عنصر تصویر و کلام است. در کتاب های کمیک با کم رنگ شدن مرز بین تصویر و کلمه قدمی به سوی رسانه های ترکیبی مثل سینما و تلویزیون برداشته شده است.

اما با وجود نمونه های اقتباس کاملاً وفادارانه، داستان در انتقال از دنیای کتاب های کمیک به انیمیشن دستخوش دگرگونی های بیانی و تکنیکی می شود که این مساله به تفاوت های این دو رسانه صحنه می گذارد. اقتباس از کتاب کمیک برای انیمیشن به مشخصات اصلی این رسانه یعنی قصه گویی تصویری، تکرار و تداوم، اهمیت زمان، ریتم، ترکیب عوامل مختلف، حرکت و پرش و مونتاژ بستگی دارد.

جامعه آماری:

مؤلف با نظریه که مدعی است کتاب های کمیک، ریشه آمریکایی دارند موافق نیست چراکه مورخان که چنین عقیده ای دارند، کمیک استریپ را مدنظر داشته اند. اما به خاطر تنوع و کمیت کتاب های کمیک منتشر شده در آمریکا و اروپا و میزان تبادلات بیشمار بین کتاب های کمیک و انیمیشن (سینما به طور عام) در این مناطق، همچنین منابع در دسترس برای بررسی ویژگی های فنی کتاب های کمیک، این تحقیق بر تولیدات غربی متمرکز خواهد بود. همچنین انیمیشن های ژاپنی به خاطر ویژگی های منحصر به فرد تکنیکی و زبانی در محدوده این تحقیق نمی گنجد. با وجود جریان دوطرفه تبادل بین کتاب های کمیک و انیمیشن (سینما) این مقاله تنها جریان اقتباس از کتاب های کمیک برای انیمیشن را در نظر خواهد گرفت.



تاریخچه کتاب های کمیک:^۱



از اعقاب کمیک ها گراورهایی بود که در دوران ویکتوریایی داستان صحنه های اعدام را در پانل هایی به تصویر می کشید و به عنوان سوغات به بازدیدکنندگان شهری فروخته می شد.

داستان از واقعیت نمی گریزد بلکه وسیله ای است که ما را در جستجوی واقعیت به پیش می برد،

بهترین تلاش ما برای معنا بخشیدن به هرج و مرج هستی است.

رابرت مک کی^۱

پیدایش هنرهای سکansı^۲ با نیاز قصه گویی بشر گره خورده است و به آغاز فعالیت هنری بشر بر می گردد زمانی که بشر با ترسیم تصاویر متعدد بر روی دیواره غارها در پی تعریف داستانی از زندگی خود بود. از آن پس نمونه هایی از اعقاب هنر سکansı امروزین را بر دیواره اهرام مصر (۱۳۰۰ ق.م.) ستون تراژان (۱۱۳ ب.م.) تا نقاشی مقبره های مکزیکی (۱۵۰۰ ب.م) می توان برشمرد. برخی، نمونه های مشخص تر را نقاشی های «هوغارث» یا حکاکی های «گویا» می دانند که به نوعی قصه ای را در چند تصویر دنباله دار بیان می کرد.

اما هنر سکansı کتاب های کمیک به شکل امروزین - چندین تصویر لی اوت شده در صفحه در ترکیب با متن - از زمان تولد صنعت چاپ، با قابلیت گسترش بین عامه مردم، موجودیت یافته اند. از زمانی که آثار به سوی مخاطبین روانه شدند و مخاطبین برای دیدن آنها بی نیاز از سفر به سویشان.

1- Duncan, Randy. Smith, Matthew J./ The Power of Comics کتاب

2-Robert Mckee

داستان، ساختار، سبک و اصول فیلمنامه نویسی

3-Sequential Art

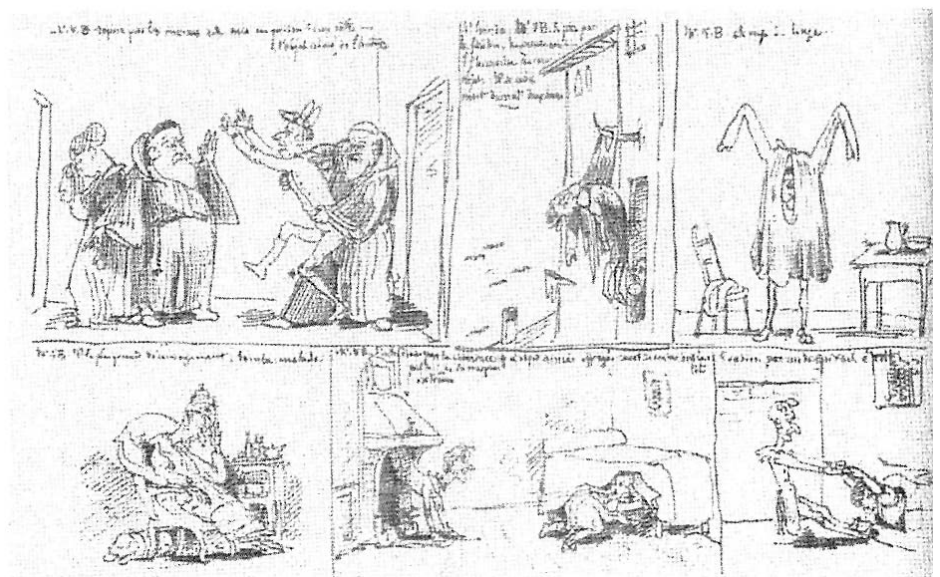
به قول مورخی، «کمیک‌ها اختراع نشده‌اند، تنها متحول شده‌اند».

به هر روی می‌توان دوره‌های پیشرفت هنر کمیک را به عنوان نوع پیشرفته‌ای از هنر سکانسی بدین گونه بررسی کرد.

اما قبل از آن شاید لازم به ذکر است که در مسیر پیشرفت یک مقوله، تقسیم‌بندی دوره‌های تاریخی به طور مجزا کمی دور از واقعیت باشد چرا که هر دوره از دوره قبل از خود تأثیر گرفته و بر ماهیت دوره پس از خود تأثیر گذاشته است.

مقدمه: «رودلف تافر»^۱ (۱۸۴۶-۱۷۹۹) را پدر کتاب‌های کمیک می‌دانند. او که سودای نقاش شدن در سر داشت به تدریس می‌پرداخت. ولی برای جستن میل درونی‌اش شروع به ترسیم طرح‌هایی خطی کرد که با دور شدن از قیدهای طراحی کلاسیک و عدم رعایت اصول سلب آکادمیک تحرک و پویایی زیادی در خود داشت. داستان‌های اخلاقی و حکایات قدیمی در طراحی‌های تافر تبدیل به کادرهای متعددی از طرح‌های روان و ساده شدند که داستانی را به کمک متنی در زیر تصویر بیان می‌کردند. (بین سالهای ۱۸۲۷-۱۸۷۷) آثار تافر از طرف جامعه هنری یا آموزشی جدی گرفته نشد.

اما با وجود این او خود پیشه‌اش را با جدیت ادامه داد و حتی جزوه‌ای درباره اصول کارش نگاشت.



طراحی‌های روان «رودلف تافر»

1- Rodolphe Topffer

از اولین نمونه های چاپ شده از کمیک ها در روزنامه «تعطیلات نیمه کاره آل اسلوپرز»

شاید اگر به خاطر اظهار نظر «یوهان ولفگانگ گوته»^۱ نبود، کار او هرگز مورد توجه قرار نمی گرفت. گوته چنین نوشت: «اگر او (تافر) در آینده موضوعات کمتر جدی را برای کار خود برگزیند و خود را کمی محدودتر کند، آثاری فراتر از تصور خلق خواهد کرد.»

او خود از اهمیت کار خود در ترکیب متن و تصویر که هر یک بدون دیگری معنای مبهمی

در کار او داشت آگاه بود. وی به کادربندی، ترکیب کادرها و بیان داستان در قالب طرحهای دنباله شکل داده بود. تنها لازم بود عده ای روش او را در پیش بگیرند.

در دهه های آخر قرن ۱۹ و اوایل قرن بیستم کمیک استریپ ها با هدف به فروش رساندن روزنامه ها و حتی کالاهای دیگر با موضوعات تکراری و شخصیت‌های عادی ای از آثار دیگر ظاهر شدند. در ۱۹۳۱ اولین قهرمان مستقل کمیک به نام «سایه»^۲ در یک مجموعه کار آگاهی جان گرفت. تأثیر این قهرمان اولیه بر ویژگی‌های ابر قهرمانان دوره بعدی بسیار چشمگیر بود.

صنعت نشر کتاب های کمیک در آمریکا در سال ۱۹۲۹ با مجله «فانینز»^۳ پایه گذاری شد. با این مجله ایده نشر کمیک به صورت مستقل پدید آمد و پایه های تاسیس شرکت «دل»^۴، یکی از مهمترین



1- Johann Wolfgang von Goethe
2-Shadow
3-Funnies
4-DELL

ناشران کمیک گذاشته شد.

دوره گسترش: یکی از مهمترین آثار دوران اولیه کتاب های کمیک سه جلدی «فیمس فانینز»^۱ بود تحت نظر یکی از فروشندگان علاقمند و با درایت نشر «دل» چاپ شد و به فروش بالایی دست یافت. در این دوره سنگ بنای تاسیس شرکت «دی سی»^۲ یکی از مهمترین و پردوام ترین ناشران کتابهای کمیک گذاشته شد. اولین مجلات این نشر حاوی شخصیت‌های دست اول و ابداعی بود. هرچند به دلیل ناشناخته بودن شخصیتها، این مجلات در ابتدا فروش چندانی نداشتند، این نشر بود که ایده خلق «سوپرمن»^۳ را از دو طراح جوان «جری سیگل»^۴ و «جوشوستر»^۵ به قیمت ۱۳۰ دلار خریداری کرده و در مجله «اکشن»^۶ معرفی کرد.

سوپرمن و مقلدان او مجلات کمیک را به نهایت موفقیت مالی رساندند ولی متاسفانه شاهدهی بر این مدعا شدند که صنعت کتابهای کمیک زیر سایه قهرمانان مرد و بزرگسال باقی خواهد ماند. در تابستان ۱۹۴۱ حدود ۱۰ میلیون کتاب کمیک در ماه زیر ۱۵۰ عنوان چاپ می شدند و حدود ۲۹ ناشر کمیک فعالیت می کردند.

تا سال ۱۹۴۳ ماهانه ۱۸ میلیون کپی کتاب کمیک نشر می شد که حدود یک سوم مجلات چاپ شده بود و فروشی بالغ بر ۷۲ میلیون دلار داشت.

دوران گوناگونی: پس از سال ۱۹۴۰ با وجود شکوفایی مالی ناشران کمیک نوبت آزمایش موضوعات جدید بود. کمپانی «دل» شروع به نشر ماجراهای حیوانات کمپانی دیزنی کرد. شاید یکی از آثار کمیک که بیشترین تجدید چاپ و محبوبیت را داشته ماجراهای دونالد اردک^۷ (و خانواده اش) بوده است. جالب است که اولین کمیک های عاشقانه توسط خالقان کمیک های ابر قهرمانی خلق شد. اما اوج شکوفایی و تنوع کتاب های کمیک با کمیک های جنایی آغاز شد. وقتی کمیک های ژانر جنایی و وحشت در به تصویر کشیدن خشونت و سکس بی پرده زیاده روی کردند توجه عمومی به نقش مخرب کمیک ها روی نوجوانان و ترغیب آنها به خشونت و جنانت جلب شد. وقتی از رئیس شرکت EC، «گینز»^۸ در برنامه ای درباره طرح جلدی بازخواست کردند او جلد را تصویر بدی نامید. طرح

1- Famous Funnies

2- DC

3- Superman

4- Jerry Siegel

5- Joe Shuster

6- Action Comics

7- Donald Duck

8- William Gaines

جلد تصویر مردی بود که در یک دست چاقو و در دست دیگر سر بریده زنی را گرفته بود. گینز اذعان کرد جلد تصویر خوبی نیست چرا که باید سر بریده بالاتر نگه داشته می شد تا بیننده قطره های خون چکیده را هم ببیند! البته هیچ کدام از اعضای بررسی جنایات نوجوانان با این نظر موافق نبود.

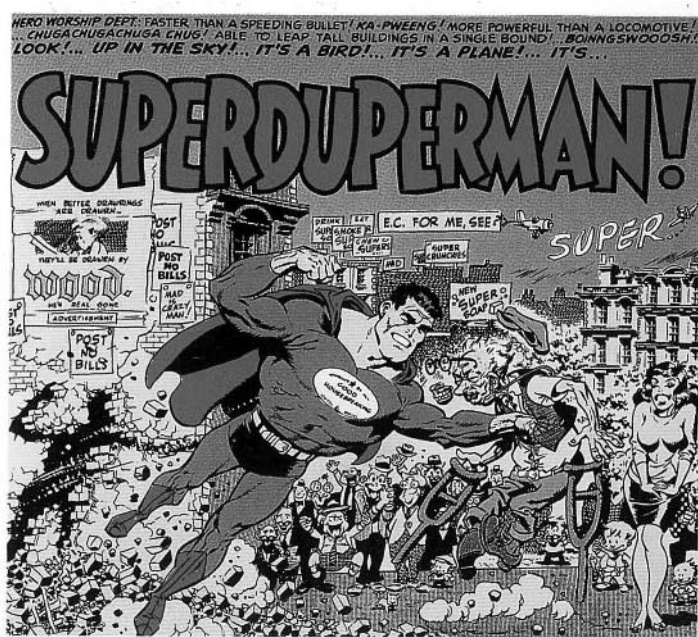
جنجال بالا گرفت و در رأس آن دکتر «فردریک ورتهام»^۱ رئیس بخش روانشناسی بیمارستان نیویورک قرارداد داشت که با چاپ کتاب «اغوی معصومیت»^۲ در مخالفت با کتابهای کمیک تا آنجا پیش رفته بود که ادعا می کرد، کتابهای کمیک با ارائه ابر قهرمانان در حال پرواز، درک کودکان از مسایل فیزیکی و علمی را خدشه دار می کنند.

با گسترش موجی از وحشت در میان خانواده ها مجلات کمیک موظف به داشتن مهر استاندارد کمیته نظارت بر کمیک ها شدند و ملزم به رعایت محدودیت در استفاده از عناوین خشونت بار اعم از حذف کلمه وحشت از عنوان مجلات، شدند.

دوران محدودیت: به خاطر عدم اعتماد خانواده ها به کتاب های کمیک، محدودیت موضوعات ترسناک و جنایی زیر استانداردهای نظارت که باعث نابودی بسیاری ناشران شد، و به خاطر راهیابی تلویزیون

به خانه ها و چرخه طبیعی صعود- نزول

اقتصادی در صنعت نشر کمیک، این صنعت دچار افول شد. بسیاری از تصویرگران و مؤلفان کار خود را از دست دادند و بسیاری با دستمزد ناچیز فعالیت می کردند. در این میان ناشرانی می توانستند دوام بیاورند که کاملاً در محدوده قواعد نظارت بر استانداردها فعالیت می کردند. به این ترتیب توجه ناشران به سمت موضوعاتی جلب شد



1- Fredric Wertham
2- Seduction of Innocent

که قبلاً امتحان خود را در رسانه های دیگر از جمله تلویزیون پس داده بودند.

دوران پیوستن: ناشران پس از آزمایش ژانرهای مختلف در ابتدای دهه ۶۰ حرکت آهسته و محتاطانه ای را به سمت ژانر ابر قهرمانی آغاز کردند. ناشران موفقیت یا افول مالی همدیگر را برای آزمودن راهکارهای مناسب زیر نظر داشتند.

با خلق کمیک های «اسپایدرمن»^۱ (مرد عنکبوتی) و «چهار شگفت انگیز» از طرف نشر «مارول»^۲ ابرقهرمانان به انسانهایی از گوشت و پوست نزدیک تر شدند. اکنون هر ابرقهرمانی می توانست در داستانهای خود با مسایل مالی، مشکلات خانوادگی یا شخصیتی مثل هر فرد یک جامعه روبرو باشد. این مسئله باعث افزایش همذات پنداری با ابرقهرمانان می شد و ابرقهرمانان را از موجوداتی خداگونه، تخیلی و فرابشری به روی زمین آورد. همزمان ارتباط بین طرفداران و ناشران، مؤلفان و هنرمندان در انجمنهایی شکل گرفت.

در زمانی که انواع و اقسام عجیب و غریب و غیر قابل تشخیص داستان به سوی مخاطبان عرضه می شد ناشری موفق تر بود که بتواند هویتی برای آثار یا هنرمندان خود معرفی کند.

دوران استقلال: رقابت تنها بین ناشران اصلی در جریان نبود، جریان پیشروتری در حال رشد بود. جوانانی که کودکی خود را با خواندن کتاب های کمیک گذرانده بودند به فکر انتشار کتاب های کمیک خود افتادند. تعدادی از این کمیک ها در مجلات دانشگاهی یا روزنامه های محلی امکان بروز یافتند. با گذر زمان این کمیک ها نه تنها در موضوعات بلکه در قطع و اندازه منحصر به فرد استقلال یافتند و با سر پیچی از قواعد نظارت و سیاست گذاریهای نشر و قاعده بندی های ژانری متداول از جریان اصلی جدا شدند. این کتاب های عنوان کمیک های زیرزمینی^۳ گرفتند. در تقابل با اینها ناشران بزرگ و شناخته شده که زیر نظارت و با حمایت دولت فعالیت می کردند، به نام جریان اصلی^۴ معروف شدند.

این کمیک های زیرزمینی مشابیهاتی با آثار قدیمی تر به نام «هشت صفحه ای»^۵ ها داشتند. اما این هشت صفحه ای ها هم در نداشتن مجوز چاپ و هم در استفاده گسترده تر از خشونت و سکس با

1- Spiderman

3-Marvel

3-Underground Comix

4- Mainstream

5-Eight pagesk