

# روایت تصویری؛ مقایسه‌ی تطبیقی هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ (داستان مصور دنباله‌دار)

فاطمه ماهوان\*

## چکیده

روایت داستانی می‌تواند هم با زبان متن و هم با زبان تصویر بازگو شود. اگر روایت با زبان تصویر بیان شود به آن «کمیک استریپ» یا «داستان مصور دنباله‌دار» می‌گویند. کمیک استریپ یکی از شیوه‌های بیان بصری است که یک روایت یا داستان را با زبان تصویر بازگو و از طریق سلسله تصاویر مخاطب را با خود همراه می‌کند. این شیوه‌ی بیان، بر توالی تصاویر تمرکز دارد و گاه با همراه کردن جملاتی در کنار تصویر بر وضوح و روشنی روایت می‌افزاید. گرچه کمیک استریپ در هنر غرب عمر چندانی ندارد، اما ریشه‌های آن را در دیوارنگاری غارها و نقاشی‌های مصر باستان می‌توان جست. این شیوه‌ی روایت تصویری در هنرهای تصویری اعم از نگاره‌های نسخ خطی و نمونه‌های کهن‌تر آن نظیر دیوارنگاره‌ها و سنگ‌نگاره‌ها به خوبی قابل‌بازایی است. پژوهش حاضر بر آن است تا با رویکردی تطبیقی، وجوه مشابهت روایت در هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ را بازنماید. پرسش پژوهش این است که هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با هم دارند؟ فرضیه‌ی تحقیق هنرهای تصویری ایرانی و کمیک استریپ را به لحاظ شیوه‌ی روایی به هم شبیه، اما شیوه‌ی تصویرگری را در آن‌ها متفاوت می‌داند. برای آزمودن فرضیه به این روش عمل می‌کنیم که نگاره‌ها را بر اساس سیر تاریخی بررسی و شاخصه‌ها و شباهت‌های آن با کمیک استریپ را تحلیل می‌کنیم. اهمیت و ضرورت چنین پژوهش‌هایی در آن است که ضمن معرفی قابلیت‌های تصویری ویژه‌ی هنرهای تصویری، از این قابلیت‌ها در راستای جهانی شدن هنر ایرانی بهره می‌گیرد.

واژه‌های کلیدی: کمیک استریپ، روایت تصویری، نگارگری، هنرهای تصویری، داستان مصور دنباله‌دار.

تاریخ پذیرش: ۹۹/۶/۲۵

تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۳/۱۴

f.mahvan@ferdowsi.um.ac.

\* استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فردوسی مشهد.

## ۱. مقدمه

منظور از کمیک استریپ<sup>۱</sup> بیان یک روایت از طریق تصاویر متوالی است، به همین دلیل به «داستان مصور دنباله‌دار» نیز ترجمه شده است. پیشینه‌ی کمیک استریپ به نقاشی دیواری غارها و تصویرگری‌های مصر باستان بازمی‌گردد، اما در دوره‌ی معاصر کمیک استریپ به نوعی خاص از نقاشی اطلاق می‌شود که در قرن ۱۸ در اروپا شکل گرفت و امروزه معمولاً در قالب چند تصویر متوالی همراه با متن در روزنامه‌ها و مجلات به چاپ می‌رسد.

در هنرهای تصویری ایران نمونه‌هایی از روایت بصری را در حجاری‌ها، نسخ خطی مصور، تزیینات روی ظروف و سفالینه‌ها، دیوارنگاره‌ها، سکه‌ها، سنگ‌نگاره‌های تخت جمشید و ... می‌توان یافت. یکی از بهترین نمونه‌های تجلی کمیک استریپ، در هنرهای تصویری ایران به ویژه نسخ ادبی مصور قابل ملاحظه است. به همین دلیل بررسی تطبیقی کمیک استریپ و هنرهای تصویری ایران را موضوع پژوهش حاضر قرار داده‌ایم. پرسش اصلی تحقیق این است که کمیک استریپ چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با هنرهای تصویری ایرانی دارد؟ روش تحقیق مبتنی بر خوانش کمیک استریپی هنرهای تصویری ایران است که آن را در نمونه‌های تصویری متعددی اعم از سفالینه‌ها، سنگ‌نگاره‌ها، دیوارنگاره‌ها و مهم‌تر از همه نگاره‌های نسخ خطی بررسی کرده‌ایم. یافته‌های تحقیق را بر اساس توالی تاریخی تنظیم کردیم تا روند تاریخی و سیر تکامل این هنر نیز بازگو شود. این جستار نشان می‌دهد که نسخ ادبی مصور، هم روایت متنی را بیان می‌کنند و هم شیوه‌هایی برای بیان روایت تصویری پیش می‌کشند. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با هنر ایرانی رهیافتی است تا از سویی قابلیت‌های تصویری ویژه‌ی نگارگری را معرفی کنیم و از سوی دیگر بتوانیم از این قابلیت‌ها در راستای جهانی شدن فرهنگ و هنر ایرانی بهره‌گیریم.

### ۱.۱. پیشینه‌ی تحقیق

درباره‌ی ارتباط هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ تاکنون تحقیق مستقلی انجام نگرفته، اما برخی مقالات بخشی را به بررسی وجوه اشتراک این هنرها اختصاص داده‌اند: محمدرفیعی ضیایی (۱۳۸۳: ۵۲-۵۵) در مقاله‌ای کوتاه با عنوان «یافتن زمانی برای شروع کمیک استریپ در ایران» به مقایسه‌ی کاریکاتور و کمیک استریپ پرداخته و تاریخچه‌ی آن را در غرب بررسی می‌کند. در انتهای مقاله چند نمونه‌ی از مجالس نگارگری که به صورت داستان دنباله‌دار تصویر شده‌اند، ذکر شده است. آرمین ولی‌پور (۱۳۹۰) در پایان‌نامه‌ی «بررسی رابطه‌ی ساختار تصویری نقاشی خیالی‌نگاری با داستان‌های مصور دنباله‌دار» به بررسی وجوه افتراق و اشتراک نقاشی خیالی‌نگاری با داستان مصور دنباله‌دار پرداخته و بیان کرده‌است که نقاشان خیالی‌ساز سعی داشتند پشتوانه‌های فرهنگی و هنری خود را با شیوه‌های تصویری نوین پیوند بزنند. کتاب *تاریخچه‌ی تحلیلی کمیک استریپ اثر مهدی ترابی مهربانی* (۱۳۸۸)، سیر تحول این هنر در غرب و تأثیرات آن را بررسی کرده‌است؛ اگرچه جنبه‌ی تاریخی این کتاب به مراتب بر جنبه‌ی تحلیلی آن غلبه یافته‌است.

پژوهش‌هایی که در زمینه‌ی «همزمانی فضا در نگارگری» صورت گرفته، ممکن است در ابتدا با موضوع مورد بحث این مقاله مشابه به نظر برسند، اما مراد ما از کمیک استریپ پدیده‌ای متفاوت از همزمانی فضا در نگارگری است؛ زیرا همزمانی فضا از نوع خاص پرسپکتیو در نگارگری ناشی می‌شود؛ اما موضوع مورد بحث ما تنها به پرسپکتیو محدود نمی‌شود و بیشتر به چینش قاب‌های تصویری در کنار یکدیگر اشاره دارد. از همزمانی فضا در نگارگری با عناوین دیگری نظیر «نمایش پلان‌های موازی» و «فضای چندساحتی» نیز یاد شده است، از جمله این مقالات: مصطفی گودرزی و گلناز کشاورز (۱۳۸۶: ۸۹-۱۰۰) در مقاله‌ی «بررسی مفهوم زمان و مکان در نگارگری ایرانی» بیان کرده‌اند که فضای نگارگری ایرانی فضای عالم مثال است و در ترسیم این فضای

مثالی نباید به زمان و مکان خاصی محدود بود. به همین جهت نگاره‌ها به زمان و مکان فیزیکی محدود نیست و در یک زمان اشیاء و مکان‌ها را از چند زاویه و گاه به طور همزمان روایت می‌کنند. موسوی لری و اسحاق‌زاده (۱۳۹۱: ۲۳-۳۶) در مقاله‌ی «بعد چهارم (مطالعه‌ی تطبیقی بعد چهارم در نگارگری، نقاشی کوبیسم و طراحی نشانه)» به بررسی بعد چهارم یا به عبارت دیگر «همزمانی فضا» در نگارگری پرداخته‌اند و بیان داشته‌اند «با استفاده از عناصر ملموس یا مادی و تمهیدات بصری در سطحی دو بعدی، به ادراک کیفیت‌های غیرمادی و غیرملموس اما محسوس نائل می‌شود؛ همچون نمایش عمق یا سه بعدنمایی یا بیان پویایی و حرکت و ثبت نماهای متنوع از یک موضوع به‌طور همزمان» (همان: ۲۴). سپس با مقایسه‌ی بعد چهارم در نگارگری و نقاشی کوبیسم پرداخته‌اند؛ البته همان‌طور که گفته شد همزمانی فضا در نگارگری اگرچه در برخی از بخش‌ها شباهت‌هایی با موضوع پژوهش ما دارد؛ اما موضوع صحبت ما به مراتب وسیع‌تر از آن است.

## ۲-۱. روش تحقیق

این تحقیق با رویکردی تطبیقی به مقایسه‌ی کمیک استریپ و هنرهای تصویری ایرانی می‌پردازد: ابتدا کمیک استریپ اروپایی را تعریف و سپس برای این مقایسه‌ی تطبیقی، نگاره‌ها را از نظر سیر تاریخی بررسی می‌کنیم. ساختار تصویری کمیک استریپ را با قدیمی‌ترین نمونه‌های تصویری هنر ایران که بر سفالینه‌ها و سنگ‌نگاره‌ها نقش بسته بررسی می‌کنیم و سپس نشان می‌دهیم که چگونه همان شیوه‌ی تصویری به نگاره‌های نسخ خطی و در نهایت به نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای راه یافته است. در نهایت تأکید می‌کنیم که این شیوه‌ی تصویرگری یک «روایت تصویری» را بازگو می‌کند. این شیوه‌ی بررسی نشان می‌دهد که ساختار تصویری کمیک استریپ برخاسته از غرب نیست و در هنر مشرق زمین به ویژه هنر ایرانی می‌توان سرچشمه‌های آن را یافت.

## اهداف تحقیق

- نشان دادن قابلیت‌های هنرهای تصویری ایران
- بررسی هنرهای تصویری ایران با رویکردهای جدید
- ایجاد نگرشی تازه نسبت به هنرهای سنتی ایران از طریق معرفی شباهت‌های هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ.
- معرفی هنرهای تصویری ایرانی و به تبع آن ادبیات فارسی در جامعه‌ی بین‌المللی از طریق نشان دادن شباهت‌های هنرهای تصویری ایرانی و کمیک استریپ.

## ۳-۱. ضرورت تحقیق

مقایسه‌ی تطبیقی هنرهای تصویری ایران با کمیک استریپ از آن رو اهمیت دارد که یکی از شیوه‌های روایت تصویری را معرفی و قابلیت‌های نهفته هنرهای بومی را آشکار می‌کند. همچنین نشان می‌دهد که چگونه می‌توان هنرهای تصویری ایران را با زبان نو و نگرش هنری امروز تحلیل کرد. از دیگر سو کمیک استریپ یک شیوه‌ی روایی برای بیان یک داستان است و گاه از این شیوه برای آموزش به کودکان نیز استفاده می‌شود، پس از این قابلیت روایی هنرهای تصویری ایران، برای آموزش به کودکان یا آموزش زبان فارسی به غیر فارسی زبانان بهره جست. از دیگر ضرورت‌های این پژوهش می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- رهیافتی جدید برای به‌روزرسانی هنرهای سنتی ایران
- جذب مخاطب بیشتر و وسیع‌تر برای ادبیات فارسی
- کمک به آموزش زبان فارسی

## ۲. مبانی نظری تحقیق

### ۱.۲. کمیک استریپ چیست؟

کمیک استریپ روایتی در قالب چند تصویر متوالی است که گاه متن نیز به آن افزوده می‌شود. در کمیک استریپ تصاویر معمولاً به شکل افقی در کنار هم تنظیم می‌شوند و داستان در فریم اصلی جای می‌گیرد. چند جمله که روشنگر تصویر است در داخل یا کنار هر تصویر و گاه به صورت یک بالن یا قاب نمایش داده می‌شود (Comic Strip: Encyclopedia Britannica). داستان ترسیمی (داستان مصور) یک نظام روایی است که در آن به گونه‌ای بنیادین از نشانه‌های دیداری استفاده می‌شود و پیام مجموعه‌ای است از تصاویر ترسیم شده (Strip) که در بیشتر موارد از نشانه‌های زبانشناسیک و نوشتاری نیز در آن استفاده می‌شود (احمدی، ۱۳۸۶: ۸۷).

اولین نشانه‌های داستان مصور را در نقاشی‌های دیواری غارها می‌توان مشاهده کرد که به صورت طرح‌های دنباله‌دار روایتی را بازگو می‌کردند. قرن‌ها بعد مصریان باستان با نقاشی بر دیوارهای معابد و آرامگاه‌ها، از زبان تصویر برای بیان داستان زندگی مردم روزگار خود استفاده کردند؛ اما کمیک استریپ به شکل امروزی آن در اروپا شکل گرفت؛ در سده‌ی ۱۸ میلادی از طریق کمیک استریپ، ولنگاری و فساد دودمان بوربون<sup>۲</sup> با بیانی هجوآمیز مورد انتقاد قرار گرفت (ترابی مهربانی، ۱۳۸۸: ۱۲). کمیک استریپ معمولاً در روزنامه‌ها مجلات به چاپ می‌رسد و گاه به طور متناوب در قالب یک کتاب که در اینصورت به آن «کمیک بوک»<sup>۳</sup> می‌گویند. در زبان فارسی از معادل‌های پی‌نما، پی‌نگار، داستان تصویری فکاهی و داستان مصور دنباله‌دار برای کمیک استریپ استفاده می‌شود که از این میان داستان مصور دنباله‌دار از همه رایج‌تر است (همان: ۱۲) (تصاویر ۱ و ۲).

دیالوگ در کمیک استریپ به صورت یک گفتگو بین دو یا چند نفر است که با نقاشی‌های ساده‌ای ترکیب یافته است. این نقاشی‌ها در خدمت ایجاد ارتباط است تا

شخص ثالث (مخاطب) در نتیجه آن اطلاعاتی را از مکالمه بین افراد به دست آورد. همچنین از رنگ‌ها برای ارایه محتوای احساسی جملات، اندیشه‌ها و سوالات استفاده می‌شود (Gray, 1994: 1). یک داستان مصور دنباله‌دار می‌تواند از یک تصویر منفرد تا هزاران تصویر را شامل شود. هر تصویر پیامی مستقل دارد؛ اما تصاویر در مجموع روایتی کامل را بیان می‌کنند. تماشاگر و خواننده، بر اساس تصاویر پیشین، هر تصویر جدید را در دل داستان روایی جای می‌دهد. داستان ترسیمی از دیدگاه طراحی به دو دسته تقسیم می‌شود: نوع اول از طراحی و نقاشی‌هایی تشکیل شده که به «شبه‌کشی» یعنی ایجاد حداکثر شباهت میان تصویر و دنیای واقعی استوار شده است. در نوع دوم بینان کار «شکل‌شکنی» است، تصاویر گاه استوارند به کاریکاتور و گاه قاعده‌های «مضحک قلمی» را رعایت می‌کند. در مواردی معدود هر دو شیوه به کار می‌رود، یعنی شماری از شخصیت‌ها واقعی یا ناتورالیستی - رالیستی ترسیم می‌شود و شماری دیگر غیر واقعی (احمدی، ۱۳۸۶: ۸۷). معروف‌ترین ژانر کمیک، ژانر ابرقهرمانی است که با سوپرمن آغاز شد. در آمریکا ابرقهرمان کتاب کمیک را به یک رسانه قابل دوام تجاری تبدیل می‌کند (Duncan & Smith, 2009: 215).

یکی از کاربردهای امروزی کمیک استریپ، استفاده از آن برای آموزش است از آن جمله می‌توان به کتاب *Comic Grammar Strip* (Greenberg, 2000) برای آموزش گرامر به کودکان اشاره کرد. هدف کتاب آن است تا به شیوه‌ای جذاب و سرگرم‌کننده گرامر زبان انگلیسی را از طریق ۴۰ داستان مصور به کودکان آموزش دهد. یکی از شیوه‌های نوین برای آموزش علوم و دانش‌ها استفاده از داستان‌های کمیک استریپ است؛ نظیر کتاب *Comic Strip Math* (Greenberg, 2000) که برای آموزش ریاضیات تدوین شده است.



1. کمیک استریپ ایرانی، مجموعه کمیک رستم و اسفندیار، اثر سیروس راد

(علوی و دیگران، ۱۳۹۳: ۵۲)





۲. کمیک استریپ غربی (6: Syma & Weiner, 2013)

## ۲.۲. مبانی نظری نگارگری ایرانی

منظور از نگارگری، تصاویر نسخ خطی ادبی، علمی، تاریخی و مذهبی است. تصاویری که در حوزه‌ی فرهنگ اسلامی به دست نگارگران ایرانی آفریده شد به لحاظ خصوصیات فنی، معنایی و صوری از نقاشی‌های فرهنگ‌های دیگر متمایز است. نگارگری ایرانی با نقاشی طبیعت‌گرای اروپایی تفاوتی اساسی دارد. عمده‌ترین ویژگی‌های نگارگری، عبارت است از: ۱. ویژگی بینشی که حکمت کهن ایرانی و عرفان اسلامی تأثیر می‌گرفت. ۲. ویژگی ساختاری که بر پایه سنت‌های تصویری پیش از اسلام و تحت تأثیر نقاشی چینی است و با با ناتورالیسم مغایرت دارد. مهم‌ترین اصل در این نظام فضا‌سازی معنوی برای تجسم عالم مثال است ۳. ارتباط درونی متن و تصویر ۴. ویژگی فنی: در نگارگری ایرانی هنر با نوعی صناعت ظریف و بغرنج آمیخته است. کمال استادی نگارگر در قدرت ریزه‌کاری شگفت‌انگیز جلوه می‌کند که حاصل یک عمر ممارست و کار عبادت‌گونه است (رک: پاکباز، ۱۳۸۸: ۶۰۱-۵۹۹).

### ۱. بحث و بررسی: مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با هنرهای تصویری ایران

در این مبحث شباهت‌های بخش‌هایی از هنر تصویری ایران شامل نقوش سفالینه‌ها، دیوارنگاره‌ها، سنگ‌نگاره‌ها، نگاره‌های نسخ مصور ادبی و نقاشی قهوه‌خانه‌ای بررسی می‌شود:

### ۱-۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با نخستین انیمیشن جهان (بز و درخت آسوریک)

قدیم‌ترین انیمیشن جهان، تصویر بز و درخت بر روی یک سفالینه‌ی ایرانی است (با ارتفاع ۱۰ س.م، قطر دهانه ۸ س.م) که از شهر سوخته به دست آمده و قدمت آن به هزاره‌ی سوم پیش از میلاد می‌رسد. ایده‌ی تصاویر انیمیشنی این سفالینه را نخستین بار منصور سید سجّادی (۱۳۸۵) مطرح کرد و بعد از آن دلارام کی‌منش (۱۳۸۹) با تحقیق بر روی این سفالینه، نقش روی آن را به منظومه‌ی «درخت آسوریک» نسبت داد که در واقع مکالمه‌ی میان بز و درخت نخل به زبان پارسی را روایت می‌کند (تصویر ۳).

درختی رسته است، سراسر [تر] کشور سورستان

بُش خشک است، سرش است تَر

برگش [به] نی ماند، بَرش ماند [به] انگور

شیرین بارآورد، برای مردمان

آن درخت بلند، با بُز نبرد کرد [هم نبردید]

که من از تو برترم، به بسیار گونه چیز ... (منظومه‌ی درخت آسوریک، ۱۳۴۶: ۴۳-۴۱)

ارتباط نقوش سفالینه با انیمیشن به این شرح است که بز در پنج حرکت به سمت درخت (درخت آسوریک) می‌جهد و برگ‌های آن را می‌خورد. پس همینشینی و توالی نقوش یک نوع حرکت مجازی و پویانمایی ایجاد کرده است. لازم به ذکر است که در بسیاری از ظروف اشکانی یک نقش تکرار شده است؛ اما حرکتی ندارد.



۳. سفال اشکانی، درخت آسوریک و نخستین انیمیشن جهان در شهر سوخته (کی منش، ۱۳۸۹)

### ۲-۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با دیوارنگاره‌های پنجگنت

قدمت دیوارنگاره‌های پنجگنت<sup>۴</sup> به قرن پنجم یا آغاز قرن ششم میلادی می‌رسد. در بعضی از این دیوارنگاره‌ها، تصاویر با تسلسل در کنار هم تکرار شده است، به گونه‌ای که کنار هم قرار گرفتن آن‌ها نوعی روایت تصویری را بازگو می‌کند (تصویر ۴). برای نمونه الکساندر بلنیتسکی (۱۳۹۰: ۳۱) نقاشی‌های دیوارهای غربی و شمالی (مکان ۴۱ و ۴۲) را اینگونه وصف می‌کند: در این دیوارنگاره‌ها چهار ردیف تصویر ترسیم شده است که هر ردیف با نواری از مرواریدهای درشت از دیگری جدا می‌شود: در دیوار غربی صحنه‌ی نبرد دو گروه سواره نظام ترسیم شده است. در قسمتی از این ردیف، تصویری با دو نما به چشم می‌خورد. در نمای عقب دو سواره نظام دیده می‌شوند که به سمت چپ حرکت می‌کنند و مسلح به شمشیر و کمان هستند. در نمای جلو مردانی ملبس به ردای منقوش ایستاده‌اند؛ به طوری که شمشیرهایشان از حمایل آویزان است تا سواران جنگجو را بپوشانند. محتوای کلی این دیوارنگاره احتمالاً به مشایعت جنگجویان اشاره دارد و همراه با صحنه‌ی پیکار در دیوار غربی مجاور، یک روایت تصویری می‌سازد.



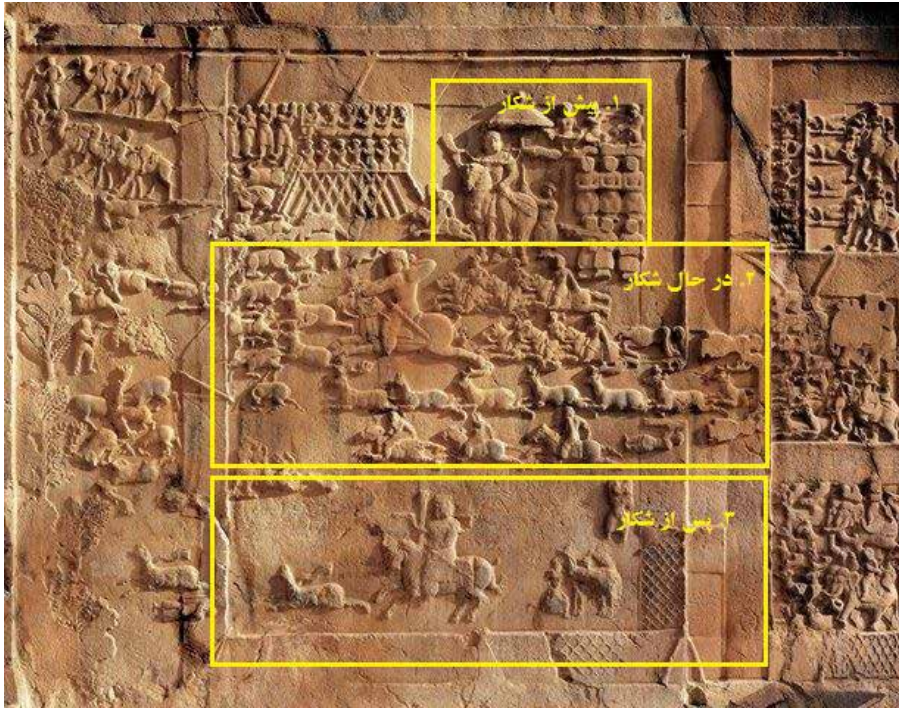
۱. بازسازی دیوارنگاره‌های پنجکنت

(www.pinterest.com)

### ۳-۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با سنگ‌نگاره‌های طاق‌بستان

سنگ‌نگاره‌های طاق‌بستان تصویر شکار جرگه<sup>۵</sup> در دوره‌ی خسرو دوم (۵۹۱-۶۲۸ م) را به صورت یک روایت بیان می‌کند: در دیوار سمت راست شکار گوزن به تصویر درآمده‌است، در قسمت میانی خطوطی شبیه به حصار ترسیم شده‌است. شکارچیان گوزن‌ها را تعقیب می‌کنند و گوزن‌ها از دریچه‌ای که در جانب راست حصار تعبیه شده به درون حصار می‌جهند؛ اما اوج روایت تصویری در آن است که پادشاه به طور همزمان در سه صحنه حضور دارد: ۱. پیش از شکار: نخست در ردیف بالا در حالیکه بر اسب نشسته و زنی چتری را سایبان او ساخته‌است. در پشت سر او زنان رامشگر (تصویر زنان نوازنده‌ی شیپور و چنگ) صف کشیده‌اند. این صحنه تفریح پادشاه پیش از شکار را نشان می‌دهد ۲. شکار: در ردیف دوم پادشاه با کمان به زه در پی آهوان و گوزن‌ها می‌تازد ۳. پس از شکار: در ردیف

سوم پادشاه از شکار فارغ شده است (تصویر ۵).



۵. سنگ‌نگاره‌ی طاق بستان، خسرو در شکارگاه

(www.pinterest.com)

در بخش دیگری از همین دیوارنگاره، پادشاه سوار بر قایق و با کمان بزه ایستاده و زنی تیری را به او تقدیم می‌کند. در صحنه‌ی دوم شاه دو گراز را از پای درآورده و در صحنه‌ی سوم شاه از شکار فارغ شده است (رک: جواد، آورزمانی، ۱۳۸۸: ۱۰۹-۱۰۷).

این دیوارنگاره‌ها را بر اساس شیوه‌ی کمیک استریپ می‌توان به سه روایت زیر تقسیم کرد: پادشاه پیش از شکار، پادشاه در حال شکار، پادشاه پس از شکار. کنار هم قرار گرفتن این سه روایت، داستان شکار شاهانه را به زبان تصویر بازگو می‌کند و از این سه روایت خُرد، یک کلان روایت واحد می‌سازد یعنی کلان روایت شکار شاهانه.

### ۴-۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با سفالینه‌ی بیژن و منیژه

داستان بیژن و منیژه از عاشقانه‌های *شاهنامه* است: بیژن و گرگین میلاد برای دفع گرازان اعزام می‌شوند؛ اما گرگین از روی خبث و فرصت‌طلبی، بیژن را به تنهایی به نبرد می‌فرستد. گرگین برای به دام انداختن بیژن، او را به جشنگاه زنان پریچهر دربار فرا می‌خواند. در این بزم بیژن و منیژه همدیگر را ملاقات می‌کنند و دلباخته همدیگر می‌شوند. منیژه برای اینکه بیژن را در نزد خود نگاه دارد، در غذایش داروی بیهوشی می‌ریزد و به این طریق بیژن به کاخ منیژه برده می‌شود. دربان که حضور مردی بیگانه را در کاخ می‌بیند، به افراسیاب گزارش می‌دهد و همین موجب دستگیری بیژن می‌شود و در نهایت او را در چاه زندانی می‌کنند. منیژه که دل‌سپرده بیژن است، شب و روز بر سر چاه بیژن اشک می‌ریزد. کیخسرو از طریق جام جهان‌نما از اسارت بیژن در چاه مطلع می‌شود و رستم را برای رهایی بیژن می‌فرستد. در نهایت نیز رستم، بیژن را از چاه می‌رهاند. بخشی از ابیات *شاهنامه* را در این خصوص نقل می‌کنیم:

چو دایه بر بیژن آمد فراز	برو آفرین کرد و بردش نماز
پیام منیژه به بیژن بگفت	همه روی بیژن چو گل برشکفت
چنین گفت خودکامه بیژن بدوی	که من ای فرستاده خوب‌روی
سپاوش نی‌ام نز پری‌زادگان	از ایرانم از شهر آزادگان
منم بیژن گیو از ایران به جنگ	به زخم گراز آمدم تیزچنگ
سرانشان بریدم فکندم به راه	که دندان‌هاشان برم نزد شاه
چو زین بزمگاه آگهی یافتم	سوی گیو گودرز نشتافتم
مگر چهره دخت افراسیاب	نماید مرا بخت فرخ به خواب
همی بینم این دشت آراسته	چو بتخانه چین پر از خواسته
اگر نیک رای‌ی کنی تاج زر	تو را بخشم و گوشوار و کمر
مرا سوی آن خوب‌چهر آوری	دلش با من ایدر به مهر آوری

چو بیژن چنین گفت شد دایه باز به گوش منیژه سرایید راز  
(فردوسی، ج ۳، ص ۱۱۸، ب- ۱۷۸-۱۸۹)

بر روی یک سفالینه متعلق به قرن ۶ داستان بیژن و منیژه نقش بسته است. این جام سفالی احتمالاً در ری یا کاشان ساخته شده و اکنون در گالری فریر واشنگتن نگهداری می‌شود. این جام داستان بیژن و منیژه را از ابتدا تا انتها روایت می‌کند به این ترتیب که تصاویر روی این سفالینه در سه ردیف چهارتایی (در مجموع ۱۲ تصویر) تنظیم شده است و با کنار هم قرار گرفتن این ۱۲ تصویر داستان از ابتدا تا انتها شرح داده می‌شود. برای خوانش تصاویر، همانند خط فارسی، باید از راست به چپ حرکت کرد. شرح این ۱۲ نگاره در زیر آمده است (رک: فاضل و خزائی، ۱۳۹۴: ۴۹-۵۸)، (تصویر ۶):

نگاره ۱. کیخسرو به تخت نشسته و کارگزاری جام به او می‌دهد.

نگاره ۲. بیژن با گرازان می‌جنگد.

نگاره ۳. بیژن منیژه را از بیرون چادر نگاه می‌کند. در بخشی دیگر از نگاره، بیژن و منیژه در چادر کنار هم نشسته‌اند.

نگاره ۴. در بز می بیژن به منیژه گلی تقدیم می‌کند.

نگاره ۵. باغبان یا کارگزار، گزارش بزم دخترش با مرد ایرانی را به افراسیاب می‌دهد.

نگاره ۶. بیژن به دست سربازان افراسیاب دستگیر می‌شود.

نگاره ۷. بیژن را دست بسته به پیشگاه افراسیاب می‌آورد.

نگاره ۸. بیژن در چاه است و فیل سنگ را بر روی چاه می‌گذارد (نشان از سنگینی سنگ)

نگاره ۹. گرگین و اسبش چشم به راه بیژن هستند.

نگاره ۱۰. رستم، منیژه و فردی جام به دست بر سر چاه ایستاده‌اند. رستم سنگ را از سر چاه برمی‌دارد و بیژن سر از چاه بیرون می‌آورد.

نگاره ۱۱. کاروان ایرانیان در حال بازگشت است.

نگاره ۱۲. بیژن و منیژه به ایران باز می‌گردند.

در نهایت با کنار هم قرار گرفتن زنجیره نگاره‌ها، داستان با زبان تصویر روایت می‌شود. درست همانند یک کمیک استریپ که داستان را از طریق تسلسل تصاویر بیان می‌کند.



۶. داستان مصور دنباله‌دار در سفالینه‌ی بیژن و منیژه، محفوظ در گالری فریر واشنگتن (منبع: فاضل و خزائی، ۱۳۹۴: ۴۹)



نمایش نقوش سفالینه به صورت نوار تصویری





### ۳-۵. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با نگاره‌های متون ادبی

ارزنده‌ترین نمونه‌های هنرهای تصویری ایران را در نگاره‌های نسخ خطی می‌توان یافت. قدیم‌ترین نمونه‌های برجای مانده از سنت کتاب‌آرایی و نگارگری به دوره ایلخانان تعلق دارد و آخرین نمونه‌های آن از دوره قاجار برجای مانده است. برجسته‌ترین نمونه‌های نگارگری در نسخ خطی ادبی مصور نظیر *شاهنامه فردوسی*، *خمسه نظامی*، *دیوان حافظ*، *اشار جامی* و... یافت می‌شود.

### ۳-۵-۱. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ با نگاره‌های شاهنامه

در میان آثار ادبی، نگارگران بیش از همه *شاهنامه فردوسی* توجه داشتند. *شاهنامه* نگاری سنتی متداول در هنر ایرانی بود چنانکه هر پادشاه و حکمرانی به مصورسازی شاهنامه‌ای نفیس دستور می‌داد تا قدرت و هنر عصر خویش را در نگاره‌های آن به نمایش بگذارد.

به همین دلیل در این بخش از پژوهش بیشترین نمونه‌های تصویری را بیشتر از شاهنامه فردوسی انتخاب کردیم. بیش از ۳۰۰ نگاره شاهنامه را از مکاتب و دوره‌های مختلف بررسی کردیم و در این میان چند نگاره را یافتیم که شاخصه‌های کمیک استریپ در آن بیشتر نمایان بود، شامل: مرگ ارجاسب به دست اسفندیار از شاهنامه‌ی بایسنغری، ازدواج زال و رودابه از شاهنامه‌ی داوری، گذر سیاوش از آتش که به شرح آن می‌پردازیم:

### ۱-۳-۵. مرگ ارجاسب به دست اسفندیار در رویین دژ

خواهران اسفندیار به دست ارجاسب اسیر می‌شوند و اسفندیار برای نجات آن‌ها با نیرنگ وارد رویین دژ (کاخ ارجاسب) می‌شود. وی با مست کردن سپاهیان ارجاسب، قدرت را از آن‌ها سلب کرده و می‌تواند به کاخ راه یابد، ارجاسب را از تخت به زیر بکشد و او را به قتل برساند و در نهایت خواهرانش را آزاد کند. بخشی از ابیات شاهنامه را نقل می‌کنیم:

چو خورشید تابان ز گنبد بگشت	خریدار بازار او درگذشت
دو خواهرش رفتند از ایوان به کوی	غریوان بر کتف‌ها بر سبوی
به نزدیک اسفندیار آمدند	دو دیده تر و خاکسار آمدند
چو اسفندیار آن شگفتی بدید	دو رخ کرد از خواهران ناپدید
شد از کار ایشان دلش پر ز بیم	بپوشید رخ باستین گلیم
برفتند هر دو به نزدیک اوی	ز خون برنهاد به رخ بردو جوی ...
... بدینسان دو دخت یکی پادشا	اسیریم در دست ناپارسا

(فردوسی، ج ۵، ص ۲۴۷-۲۴۶، ب- ۵۳۴-۵۴۵)

نگارگر برای روایت تصویری این داستان، توالی صحنه‌ها را به شیوه‌ی داستان‌های کمیک استریپ به تصویر کشیده، به گونه‌ای که چند صحنه به طور همزمان در یک قاب تصویری نمایش داده شده است: ۱. فضای بیرون دژ ۲. حیاط داخلی دژ ۳. داخل اتاق‌ها ۴. سقف اتاق‌ها ۵. شاه نشین. برای نمایش همزمان این صحنه‌ها، نگارگر به یک زاویه دید بسنده

نکرده، بلکه صحنه را به طور همزمان از دو زاویه دید متفاوت، یکی از بالا و دیگری از روبه رو، نمایش داده است. این نگاره دو صحنه را روایت می‌کند: در مرکز تصویر اسارت خواهران اسفندیار و در بالا سمت راست مرگ ارجاسب به دست اسفندیار. به لحاظ ویژگی‌های بصری، خطوط منحنی و مورب که گاه با هم تلاقی پیدا می‌کنند فضایی پیچیده و هولناک را به تصویر درآورده‌است که از سویی تشویش و اضطراب را القا می‌کند و از سویی دیگر روایتگر دشواری راه عبور اسفندیار برای دست یافتن به ارجاسب و رهایی خواهرانش باشد (تصویر ۷).



۷. مرگ ارجاسب به دست اسفندیار، شاهنامه‌ی بایسنغری

(منبع: چاپ عکسی شاهنامه‌ی بایسنغری)

## ۱-۲-۳. ازدواج زال و رودابه

داستان زال و رودابه از برجسته‌ترین عاشقانه‌های *شاهنامه* و حتی ادب فارسی است. این داستان یکی از روایت‌های مرکزی *شاهنامه* است؛ زیرا حاصل این عشق، فرزندى به نام رستم است که *شاهنامه* حول پهلوانی‌های او می‌چرخد.

چنین داد پاسخ که ای ماه‌چهر	درودت ز من آفرین از سپهر
چه مایه شبان دیده اندر سماک	خروشان بدم پیش یزدان پاک
همی خواستم تا خدای جهان	نماید مرا روی تو در نهران
کنون شاد گشتم به آواز تو	بدین چرب گفتار با ناز تو
یکی چاره راه دیدار جوی	چه پرسی تو بر باره و من به کوی
پری روی گفت سپهد شنود	ز سر شعر گلنار بگشاد زود
کمندى گشاد او ز سرو بلند	که از مشک از آن سان نیچد کمند
خم اندر خم و مار بر مار بر	بران غبغش نار بر نار بر
بدو گفت بریاز و برکش میان	بر شیر بگشای و چنگ کیان
بگیر این سیه گیسو از یک سوام	ز بهر تو باید همی گیسوام
نگه کرد زال اندر آن ماه‌روی	شگفتی بماند اندر آن روی و موی
چنین داد پاسخ که این نیست داد	چنین روز خورشید روشن مباد
که من دست را خیره در جان زخم	بدین خسته‌دل نوک پیکان زخم
کمند از رهی بستد و داد خم	بینداخت خوار و نزد هیچ دم
به حلقه درآمد به سر کنگره	برآمد ز بن تا به سر یکسره

(فردوسی، ۱۳۸۹: ۱، ۱۹۹-۲۰۰، ۵۱۵-۵۲۹)

شیوه روایی کمیک استریپ در شاهنامه‌ی داوری<sup>۶</sup> که یکی از آخرین شاهکارهای نگارگری است و در دوره‌ی قاجار به تصویر درآمد، دیده می‌شود. نگاره‌ی «ازدواج زال و رودابه» این بزم شاهانه را در سه پلان به تصویر در آورده است: پلان نخست در قسمت بالای تصویر

ترسیم شده و مجلس خواستگاری را با حضور سیمین دخت، سام، زال، مهرباب شاه کابلی و زال به نمایش گذاشته است. پلان میانی نوازندگانی را نشان می‌دهد که به شادی و طرب مشغول هستند و در نهایت در پلان پایانی مجلس زفاف زال و رودابه به تصویر درآمده است (عناوین هر پلان و اسم هر شخصیت در کنار تصویر نوشته شده است)، (تصویر ۸).



۸. ازدواج زال و رودابه، شاهنامه‌ی داوری

(منبع: چاپ عکسی شاهنامه‌ی داوری، به کوشش کمالی سروستانی)

## ۱-۳-۵-۳. گذر سیاوش از آتش

یکی از نمونه‌های جالب توجه این شیوهی تصویرگری در شاهنامه‌های مصور هند به ظهور می‌رسد. اگرچه این نسخ متعلق به ایران نیست و در هند مصور شده است؛ اما از آنجا که در این مبحث نگاره‌های شاهنامه، اعم از شاهنامه‌های مصور در ایران و خارج ایران، را بررسی می‌کنیم پس این نسخ نیز از دایره بررسی ما خارج نیست و باید بررسی شود. در نگاره‌ی گذر سیاوش از آتش، دو روایت در دو صفحه در کنار هم به تصویر درآمده است: در یک برگ صحنه‌ی پیش از گذر سیاوش از آتش و در برگ مقابل آن صحنه‌ی پس از گذر از آتش ترسیم شده که در کنار هم تصویری شبیه کمیک استریپ را به وجود آورده است (تصاویر ۱۱، ۱۲).



۱۱-۱۲ گذر سیاوش از آتش، نسخه ۲۰۹ محفوظ در کتابخانه Staatsbibliothek برلین، ۱۲ محرم ۱۰۷۷

shahnama.caret.cam.ac.uk

نسخه‌ی هندی دیگری نیز الگویی مشابه را به کار گرفته است به این شرح که سه پلان تصویری را به نمایش گذاشته است: در پلان نخست کیکاووس بر تخت نشسته و سر در گریبان تفکر فرو برده است و با اطرافیان مشورت می‌کند. پلان دوم رودابه را نشان می‌دهد که زنان دربار را گردآورده و در جستجوی راهکاری برای رهایی از این مخمصه است. در نهایت پلان سوم، اوج داستان یعنی گذر سیاوش از آتش را به نمایش گذاشته است. به این ترتیب روایت تصویری به شیوه‌ی داستان‌های کمیک استریپ روایت شده و از سوی

دیگر داستان از زبان هر شخصیت اصلی (کیکاوس، سودابه و سیاوش) بازگو شده است (تصویر ۱۳).



گذر سیاوش از آتش، نسخه ۶۸ محفوظ در کتابخانه‌ی Nazionale ناپل ایتالیا، قرن ۱۸م. هند  
(shahnama.caret.cam.ac.uk)

### ۳-۵-۲. نگاره‌های هزار و یکشب

نگارگری در دوره قاجار تا حد زیادی از نقاشی غربی تأثیر گرفت و به تدریج از شاخصه‌های سنتی خود فاصله گرفت. در این دوره تحت تأثیر نقاشی غربی، پرسپکتیو، سایه - روشن، پرتو، ترسیم مختصات چهره و ... در نگاره‌ها وارد شد و به لحاظ ویژگی‌های سبکی تغییراتی در آن به وجود آمد. در میان نگاره‌های این دوره یکی از بهترین نمونه‌هایی که شاخصه‌های نقاشی کمیک استریپ را منعکس می‌کند، نسخه مصور هزار و یکشب است. به این دلیل این نسخه را انتخاب کردیم که از بهترین نمونه‌های نسخ مصور متأخر است که شاخصه‌های نقاشی کمیک استریپ را رعایت کرده و به دلیل همین جامعیت، ذکر این نمونه ما را از ذکر نمونه‌های مشابه در این دوره بی‌نیاز می‌کند.

هزار و یکشب از دیگر آثاری است که نگاره‌های آن با این ویژگی به تصویر درآمده است. این نسخه مورّخ ۱۲۳۲ است و صنیع الملک<sup>۵</sup>، نقّاش دربار قاجار، با همکاری چند نگارگر دیگر طی هفت سال کار روی این نسخه، توانست تعداد ۱۱۳۴ نگاره برای آن به تصویر درآورد. نگاره‌های این نسخه به شیوه‌ی کمیک استریپ پلان‌بندی شده است، در هر قاب تصویری ۳ پلان جای گرفته و البته گاه تعداد پلان‌ها افزایش یافته و به ۶ پلان هم می‌رسد. هر پلان یک بخش از داستان را روایت می‌کند و گاه برای روشنی بیشتر، جملاتی از متن نیز تصویر را همراهی می‌کند. تسلسل تصاویر در کنار هم روایت هزار و یکشب را با زبان تصویر نقل می‌کند (تصاویر ۹ و ۱۰).



۹-۱۰ نگاره‌هایی از هزار و یکشب، مورّخ ۱۲۳۲، نگارگر صنیع الملک، دوره‌ی قاجار



### ۵-۳-۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ و نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای

نقاشی قهوه‌خانه‌ای اصطلاحی است برای توصیف نوعی نقاشی روایی رنگ‌روغنی با درون‌مایه رزمی، مذهبی، بزمی است که در دوران جنبش مشروطیت بر اساس سنت‌های هنر مردمی و دینی و با اثرپذیری از نقاشی طبیعت‌گرایانه مرسوم آن زمان به دست هنرمندانی مکتب ندیده پدید آمد (پاکباز، ۱۳۸۶: ۸۵۶). داستان‌های شاهنامه فردوسی، خمسه نظامی، وقایع کربلا، قصص قران و حکمت‌های عامیانه موضوع اصلی این نقاشی‌ها بود که نقاش آن را مطابق با شرحی که از زبان نقال، تعذیه‌خوان، مداح و روضه‌خوان می‌شنید تصویر می‌کرد. شاید بتوان قهوه‌خانه را خاستگاه این نوع نقاشی دانست؛ زیرا نه فقط پیوندی نزدیک با این نوع نقاشی داشت؛ بلکه صاحبان قهوه‌خانه از نخستین سفارش‌دهندگان آن به شمار می‌آمدند (همان: ۵۸۷).

کمال شباهت میان کمیک استریپ و نگارگری، در نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای به جای مانده‌است. در نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای، درست همانند کمیک استریپ، یک روایت یا داستان را با توالی تصاویر بیان می‌کند. این شباهت استحکام بیشتری می‌یابد، وقتی که متن و تصویر در هم تلفیق می‌شوند؛ یعنی آن دسته از نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای که در کنار هر پلان تصویری، موضوع آن هم نوشته می‌شود؛ به عنوان نمونه تابلو زیر وقایع مختلف روز عاشورا را روایت می‌کند و در کنار هر واقعه، عنوان و موضوع آن نیز نوشته شده‌است: مثلاً در سمت چپ بالای تصویر روایت «توبه نمودن حرّ ریاحی» و در سمت راست بالای تصویر «نماز ظهر عاشورا» نوشته و نگاشته شده‌است.

به لحاظ بصری ساختار این نگاره به دو بخش تقسیم می‌شود: امام حسین (ع) سوار بر اسب سپید در قلب تصویر جای گرفته و با مرکزیت او تصویر به دو بخش بالایی و زیرین تقسیم می‌شود. در بخش زیرین، روایت اصلی یعنی نبرد دو سپاه حق و باطل ترسیم شده و در بخش بالایی خرده روایت‌هایی نظیر نماز ظهر عاشورا، توبه کردن حرّ ریاحی و شخصیت‌هایی نظیر فضه، حضرت ابوالفضل (ع)، درویش، شمر و... به تصویر درآمده

است. یکی از ابتکارات نگارگر وارد کردن بعضی عناصر و شخصیت‌های معاصر یا نزدیک به زمان ما به نگاره است: در پلان سمت چپ بالای تصویر، امام حسین (ع) با شخصی که لباس رسمی اروپایی بر تن دارد و نام سلطان قیس یا سلطان قمیص (نام خوانا نیست) در کنار او نوشته شده، مشغول گفتگو است و با او دست می‌دهد. وزیر سلطان نیز با جامه قاجاری در کنار او به تصویر درآمده است. شاید مقصود نگارگر از تلفیق نگاره عاشورا با شخصیت‌های قاجاری آن باشد که بگوید واقعه عاشورا تنها مربوط به گذشته نیست؛ بلکه در جامعه‌ی امروز هم می‌توان یاران و دشمنان امام حسین (ع) را بازشناسی کرد یا به عبارت دیگر تاریخ تکرار می‌شود (تصویر ۱۴).



۱۴. روز عاشورا، اثر هنرمند معاصر حسین اسماعیل‌زاده مشهور به چلیپازاده



۱۵. بزرگنمایی تصویر بالا، دیدار امام حسین (ع) و سلطان قیس

نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای شاهنامه هم به وفور این شیوه‌ی توالی تصویری را به نمایش گذاشته‌اند و البته تردیدی نیست که این شیوه‌ی تصویرگری، برای نقالان که می‌خواستند روایت را از روی پرده برای طیفی از مخاطبان نقل کنند، کارآمدتر بوده و با کار ایشان سنخیت بیشتری داشته است. در تابلو زیر داستان رستم و سهراب از نقطه‌ی شروع یعنی رفتن رستم به شکارگاه (گوشه‌ی سمت راست بالای تصویر) تا راه یافتن به دربار شاه سمنگان و ازدواج با تهمینه صحنه به صحنه نموده شده و در نهایت به مرگ سهراب در قلب تصویر خاتمه یافته است. به این ترتیب داستان رستم و سهراب من البدو الی الختم در یک قاب تصویری گنجانده شده که همانا یادآور نقاشی‌های کمیک استریپ است (تصویر ۱۶).

### ۶۳. مقایسه‌ی تطبیقی کمیک استریپ و تصاویر چاپ سنگی

میرزا علیقلی خویی در آخرین صفحات یک نسخه‌ی چاپ سنگی، نگاره‌ای با موضوع «چاپخانه» ترسیم کرده که به شیوه‌ی کمیک استریپ مراحل آماده‌سازی کتاب چاپ سنگی را روایت می‌کند. این نسخه از خمسه نظامی مورخ ۱۲۶۴ ه.ق است و در کتابخانه‌ی ملی تهران نگهداری می‌شود (تصویر ۱۷). در قسمت پایین نگاره، کارگری مشغول ساییدن ماده‌ای برای ساخت جوهر است. در میانه‌ی چپ پایین، شخصی با قبای قاجاری در حال

صیقل دادن لبه سنگ لیتوگرافی است. در قسمت دیگر تصویر، مردی خم شده تا سنگ لیتوگرافی را برای چاپ حمل کند. در حاشیه‌ی بالای تصویر مرد کهنسالی در حال قلیان کشیدن است و مردی که مشغول نقاشی است به چشم می‌خورد. بخش مرکزی تصویر، چگونگی چاپ سنگی را نشان می‌دهد. مردی که بر روی سکویی نشسته چرخ چوبی را با پا به حرکت درمی‌آورد. طناب چرمی این دستگاه سنگ وزنه چاپ را که با تخته‌ای محکم شده بلند می‌کند. چاپچی کاغذی زیر وزنه می‌گذارد و سنگ را روی آن قرار می‌دهد. به این ترتیب با گردش چرخ و ضربه سنگ، چاپ سنگی شکل می‌گیرد (فلاح و شادقزویی، ۱۳۹۰: ۴۱).



۱۶. نقاشی قهوه‌خانه‌ای، شاهنامه، اثر منصور وفا، ۱۳۸۲ شمسی



۱۷. نگاره‌ی چاپخانه، میرزا علیقلی خویی، خمسه نظامی، مورخ ۱۲۶۴، محفوظ در کتابخانه‌ی ملی تهران

#### ۴. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

با وجود تمام شباهت‌هایی که میان روایت تصویری در کمیک استریپ و هنرهای تصویری برقرار است؛ اما در برخی از وجوه نیز با هم تفاوت دارند. بارزترین شباهت هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ، آن است که هر دو یک روایت یا داستان را به زبان تصویر و از طریق چینش تصاویر در کنار هم بیان می‌کنند که گاه جملاتی از متن نیز با تصویر

همراهی می‌کند. مقاله‌ی حاضر نمونه‌های این اشتراک را از کهن‌ترین نمونه‌های تصویری هنر ایران تا دوران متأخر مورد بحث و واکاوی قرار داده است. عمده‌ترین تفاوت‌های هنرهای تصویری ایران و کمیک استریپ را در دو بخش شیوه‌ی تصویرگری و ارتباط متن و تصویر می‌توان بیان کرد: از نظر شیوه‌ی تصویرگری باید گفت که کمیک استریپ امروزی یک نقاشی کاملاً واقع‌گرایانه است؛ اما همانطور که می‌دانیم نگارگران ایرانی سعی داشتند از واقع‌گرایی به سوی انتزاع حرکت کنند تا در نهایت تصویری آرمانی از جهان یا به عبارت دیگر عالم مُثَل را به دست بدهند. پس برخلاف کمیک استریپ که واقع‌گرایانه است، هنرهای تصویری ایران فراواقع‌گرایانه است. به لحاظ ارتباط متن و تصویر باید به این نکته اشاره کرد که در نگارگری ایرانی، تصویر در خدمت متن است؛ یعنی ابتدا متن خلق می‌شود و سپس برای روشنگری متن، تصویر یا نگاره نقش می‌بندد؛ اما در کمیک استریپ متن و تصویر تقریباً ارزشی همسنگ دارند و هیچ یک نسبت به دیگری اولویت و ارجحیت ندارد. به بیان دیگر در نگارگری، متن بدون وجود تصویر هم هویت و استقلال خود را حفظ می‌کند و ارزش متن وابسته به تصویر نیست؛ اما در کمیک استریپ هویت و ارزش متن و تصویر وابسته به یکدیگر است و هیچ‌یک بدون وجود دیگری ارزش و اعتبار چندانی ندارد.

## ۵. یادداشت‌ها

1-Comic Strip.

2-Bourbon.

3-Comic Book.

۴- شهری در شمال تاجیکستان در سمت راست رودخانه‌ی زرافشان و ۶۰ کیلومتری شرق سمرقند.

۵- حلقه بسته‌ای که پیرامون حیوانات ایجاد می‌کردند تا شاه در میان حلقه حیوانات را شکار کند.

۶- شاهنامه‌ی داوری به خط نستعلیق و توسط محمد داوری نوشته شده است (برخی نیز خوشنویس آن را وصال شیرازی می‌دانند). کتابت آن نزدیک ۵ سال طول کشید و همین مدت نیز برای تذهیب و نقاشی مجالس آن وقت صرف شد. شاهنامه‌ی داوری ۶۸ نگاره دارد. ۵۵ مجلس از این نسخه

را آقا لطفعلی صورتگر، یک نگاره را فرهنگ و بقیه را داوری (برادر فرهنگ) کار کرده‌است. این نسخه در موزه‌ی رضا عباسی نگهداری می‌شود. شاهنامه‌ی داوری در سال ۱۳۸۲ به کوشش کمالی سروستانی، توسط بنیاد فارس‌شناسی و با همکاری مرکز بین‌المللی گفتگوی تمدن‌ها به چاپ رسید.

۷- ابوالحسن خان غفاری کاشانی، معروف به صنیع الملک، از نقاشان دربار قاجار بود. وی در اواسط سلطنت محمدشاه قاجار به ایتالیا سفر کرد و به این طریق نقاشی به شیوه‌ی غربی را آموخت. پس از بازگشت، اولین مدرسه‌ی نقاشی را در ایران تأسیس کرد و به اولین معلّم نقاشی به شیوه‌ی غربی مشهور شد.

## منابع

احمدی، بابک (۱۳۸۶): *از نشانه‌های تصویری تا متن*، چاپ هفتم، تهران، نشر مرکز.  
 بلنیتسکی، الکساندر (۱۳۹۰): *هنر تاریخی پنچکنت*، مترجم عباس عزّتی، چاپ اول، تهران: فرهنگستان هنر.

پاکباز، رویین (۱۳۸۸): *دایره‌المعارف هنر*، تهران، چاپ هشتم، فرهنگ معاصر.  
 پنجه‌زاده، بهداد و مراثی، محسن: (۱۳۹۲): «مطالعه‌ی تطبیقی همزمانی فضا در نگارگری ایرانی با نقاشی‌های پیکاسو در سبک کوبیسم»، *مطالعات تطبیقی هنر*، سال سوم، شماره ششم، پاییز و زمستان، صص ۵۵-۷۱.

ترابی مهربانی، مهدی (۱۳۸۸): *تاریخچه‌ی تحلیلی کمیک استریپ*، تهران: سوره مهر.  
 جوادی، شهره و آورزمانی، فریدون (۱۳۸۸): *سنگ‌نگاره‌های ساسانی*، تهران: بنیاد نسابور و نشر بلخ.

سیدسجادی، منصور (۱۳۸۵): «انیمیشن شهر سوخته»، *ایران*، سال سیزدهم، شماره ۳۵۸۱.  
 ضیایی، محمد رفیع (۱۳۸۳): «یافتن زمانی برای شروع کمیک استریپ در ایران»، *کیهان کاریکاتور*، شماره ۱۴۶-۱۴۵، صص ۵۵-۵۲.

فاضل، عاطفه و خزائی، محمد (۱۳۹۴): «روایت شاهنامه بر جام سفالین بیژن و منیژه»،  
هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، دوره ۲۰، شماره ۱، بهار، ۴۹-۵۸.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۹): شاهنامه، به تصحیح جلال خالقی مطلق، تهران، مرکز دایره  
المعارف بزرگ اسلامی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۵۰): شاهنامه (نسخه بایسنغری)، تهران: شورای مرکز جشن‌های  
شاهنشاهی، چاپ اول

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۲): شاهنامه (نسخه داوری)، به کوشش کمالی سروستانی، شیراز،  
بنیاد فارس شناسی با همکاری مرکز بین‌المللی گفتگوی تمدن‌ها

فلاح، لیلا و شاد قزوینی، پریسا (۱۳۹۰): «مطالعه تطبیقی نگاره چاپ سنگی «چاپخانه» اثر  
میرزا علی قلی خویی با نگاره کاخ خورنق بهزاد»، جلوه هنر، دوره جدید، شماره ۶. صص  
۳۹-۴۸.

علوی، آناهیتا، گودرزی مصطفی و دوست محمدی، محمدرضا (۱۳۹۳): «بررسی تطبیقی  
ژانرشناسی کمیک ایرانی با نگاهی به کمیک آمریکایی»، هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی،  
دوره ۱۹، شماره ۳، پاییز، صص ۴۵-۵۴.

کی‌منش، دلارام (۱۳۸۹): «نقش سفال شهر سوخته با منظومه‌ی آسوریک»، ثبت اثر ادبی و  
هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، شماره ثبت ۱۲۱، مورخ ۲۰/۷/۱۳۸۹.

گودرزی، مصطفی و کشاورز، گلناز (۱۳۸۶): «بررسی مفهوم زمان و مکان در نگارگری  
ایرانی»، هنرهای زیبا، شماره ۳۱، صص ۸۹-۱۰۰.

موسوی لر، اشرف و اسحاق زاده، هانیه (۱۳۹۱). «مطالعه‌ی تطبیقی بُعد چهارم در نگارگری،  
نقاشی کوبیسم و طراحی نشانه»، باغ نظر، شماره بیستم، سال نهم، صص ۲۳-۳۶.

منظومه‌ی درخت آسوریک (۱۳۴۶): به اهتمام ماهیار نوایی، تهران، انتشارات بنیاد فرهنگ ایران.

ولی‌پور، آرمین (۱۳۹۰): «بررسی رابطه‌ی ساختار تصویری نقاشی خیالی‌نگاری با داستان‌های  
مصور دنباله‌دار»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، دانشگاه شاهد.



- Gray, Carol (1994): *Comic Strip Conversations*, US, Future Horizons.
- Greenberg, Dan (2000): *Comic Strip Grammar*, New York, Scholastic.
- (2000): *Comic Strip Math*, New York, Scholastic.
- Duncan, Randy & Smith, J, Matthew (2009): *The Power of Comics (History, Form and Culture)*, The Continuum International Publishing Group Inc.
- Syma, Carry & Weiner, Robert (2013): *Graphic Novels and Comics in the Classroom (Essay on the Educational Power of Sequential Art)*, Mc Farland & Company Inc, California and London.
- [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)
- <http://shahnama.caret.cam.ac.uk/>
- [www.britannica.com](http://www.britannica.com)