

## مقایسه‌ی تطبیقی باند‌دسینه‌های فرانسه و بلژیک از لحاظ بصری\*

مصطفی گودرزی\*\*، یاسمن امامی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> استاد دانشکده هنرهای تجسمی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد تصویرسازی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۱۲/۲۳، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۷/۲۹)

### چکیده

باند‌دسینه (معادل فرانسوی کمیک استریپ) ابتدا در فرانسه و بلژیک متولد شد. باند‌دسینه‌ها به مرور، موفق به خلق قهرمانانی منحصر به فرد شدند که نوجوانان سراسر جهان را تحت تاثیر خود قرار دادند. عوامل بصری هوشمندانه‌ی بسیاری مورد استفاده‌ی هنرمندان این آثار قرار گرفته‌اند که هدف از تحقیق پیش رو، واکاوی این عوامل در برترین باند‌دسینه‌ها در جهت شناخت بهتر عوامل موفقیت و شکست این آثار و نهایتاً به‌کارگیری این عوامل در کمیک استریپ‌های داخلی است. سوال اصلی این پژوهش در این راستاست که چه تفاوت‌ها و شباهت‌های بصری میان آثار این دو کشور وجود دارد؟ همچنین این آثار در گذر زمان از لحاظ بصری دستخوش چه نوع تغییراتی شده‌اند؟ اطلاعات مورد نیاز این پژوهش با استفاده از اسناد و منابع کتابخانه‌ای گردآوری شده و با روش تحقیق تحلیلی و قیاسی به این نتیجه دست یافته که باند‌دسینه‌های فرانسوی و بلژیکی از لحاظ بصری، بسیار به یکدیگر شباهت دارند و تفکیک آنها گاهی بسیار سخت می‌نماید. از آنجایی که آثار فرانسوی مقدم بر بلژیکی خلق شده‌اند، همواره منبع الهامی برای باند‌دسینه‌های بلژیکی محسوب می‌شده‌اند. به همین خاطر آثار فرانسوی، مقدمه‌ی باند‌دسینه و آثار بلژیکی نقطه‌ی اوج آن است. در نهایت همین موضوع منجر به پیشرفت آثار بلژیکی و بدست آوردن عنوان کشور تولیدکننده باند‌دسینه در جهان شده است.

### واژه‌های کلیدی

باند‌دسینه، کمیک استریپ، باند‌دسینه‌های فرانسه، باند‌دسینه‌های بلژیک.

\* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد نگارنده‌ی دوم با عنوان: «بررسی کمیک استریپ‌های فرانسوی‌زبان» است که در تیرماه ۱۳۹۷ به راهنمایی نگارنده‌ی اول، در دانشکده هنرهای تجسمی پردیس هنرهای زیبای دانشگاه تهران به انجام رسیده است.

\*\* نویسنده مسئول؛ تلفن: ۰۲۱-۶۶۴۱۹۵۷۱-۶۶۶۲۵۹۳، شماره: ۰۲۱-۶۶۶۲۵۹۳، E-mail: mostafagoudarzi@ut.ac.ir

## مقدمه

کتابخانه‌ای به شرح توضیحات ابتدایی در مورد هراترپرداخته و سپس به صورت متمرکز ویژگی‌های بصری هراتر تحلیل شده است. در ادامه جداولی نیز تنظیم گشته تا مقایسه‌ای منسجم میان مشخصه‌های بصری هریک از دو بخش مورد نظر صورت پذیرد. هدف از این تحقیق، دست یافتن به چکیده‌های از علل موفقیت و شکست‌های دو کشور فرانسه و بلژیک در تولید بانددسینه است و از آنجایی که آثار بلژیکی خود از یافته‌ها و تجربه‌اندوزی‌های فرانسوی‌ها بهره برده و بدین ترتیب در گذر زمان این کشور عنوان «کشور کمیک استریپ‌ها» را به خود اختصاص داده است، مقایسه‌ی آثار مطرح بلژیکی با فرانسوی، ما را به خلاصه‌ای از دست‌یافته‌های مطلوب فرانسه و سپس بلژیک در زمینه‌ی این هنر به خصوص می‌رساند و ضرورت دست یافتن به این امر، استفاده‌ی هر چه بهتر و مفیدتر از این دست‌یافته‌ها در جهت پیشبرد هنر کمیک استریپ در کشورمان ایران است. تلاش می‌شود در پژوهش ذیل به این سوالات پاسخ داده شود:

۱. بانددسینه‌های بلژیکی و فرانسوی چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی با یکدیگر دارند؟
۲. بانددسینه‌های فرانسوی و بلژیکی در طول زمان از لحاظ بصری چه تغییراتی کرده‌اند؟

بانددسینه<sup>۱</sup>، معادل فرانسوی واژه‌ی کمیک استریپ<sup>۲</sup> است. در حقیقت این واژه به آن دسته از کمیک استریپ‌هایی اطلاق می‌شود که در کشورهای فرانسوی زبان مانند فرانسه، بلژیک و سوئیس تولید می‌شوند. طراحی‌های فانتزی، رنگ‌های تخت و شاد، کادربندی‌های منظم و... از جمله ویژگی‌هایی است که این آثار را تبدیل به قالبی مناسب برای کودکان می‌کند اما گفتنی است که مخاطب بانددسینه‌ها، صرفاً کودکان نیستند. بزرگسالان نیز از طرفداران پروپاقرص این قالب هنری هستند و علت جذب مخاطب بزرگسال را بیشتر می‌توان در محتوای این آثار و نه ویژگی‌های بصری آنها جستجو کرد. در این میان، بانددسینه‌های فرانسوی و بلژیکی، برجسته‌ترین‌ها در جهان محسوب می‌شوند که علیرغم اثرپذیری از یکدیگر، بنا بر تقدم و تاخرشان هر کدام از ویژگی‌های منحصر به فرد خود نیز برخوردار هستند.

در تحقیق پیش رو فرض بر این است که بانددسینه‌های فرانسوی و بلژیکی به علت فرهنگ مشابه خاستگاهشان، دارای ریشه‌ی مشترک و شباهت‌هایی هستند و با تأثیرات متقابل خواسته یا ناخواسته موجب پیشرفت یکدیگر شده‌اند. در این پژوهش با گزینش جامعه‌ی آماری از اوایل قرن بیستم تا اواخر آن در ابتدا با استفاده از مطالعات

## بانددسینه‌های فرانسه

نامبرد. یکاسین، اولین زن قهرمان کمیک استریپ در تاریخ محسوب می‌شود و شاهکارهایی که او در طول جنگ جهانی دوم انجام داد موجب تقویت روحیه‌ی مردم فرانسه شد. بسیاری از مفسران فرهنگی آن زمان از یکاسین به عنوان اثری کودکانه و هم ارز آثار پرورست<sup>۳</sup> نام می‌بردند (URL 15). ماجراهای دخترکی سر به هوا و خوش قلب که به عنوان خدمتکار مشغول به کار شده بود. از خانه‌ای به خانه‌ی دیگر و از کشوری به کشور دیگر سفر می‌کرد و ماجراهای زیادی را پشت سر می‌گذاشت. یکاسین نمونه‌ی یک بانددسینه‌ی کاملاً اخلاق‌گرا در فرانسه است. نکات اخلاقی در قالب رفتارهای ساده‌لوحانه‌ی این شخصیت به مخاطب منتقل می‌شوند. در داستان‌های یکاسین که از اولین نمونه‌های بانددسینه هستند هنوز بالون‌های گفت‌وگو استفاده نمی‌شوند و داستان زیر هر یک از تصاویر نگاشته می‌شود. قلم مورد استفاده در این متون، ماشینی و نه دست‌نویس است و افکت‌های صوتی ابداً در این مجموعه به چشم نمی‌خورند. به طور کلی متن در فضای درون تصویر جایی ندارد. داستان‌های یکاسین در ابتدا دارای کادر به معنای یک خط بسته دور هر تصویر نبودند و هر قاب با رعایت فاصله‌ای در کنار قاب دیگر قرار می‌گرفت اما به مرور زمان خطوطی

هرچند که بانددسینه در واقع از سوئیس آغاز شده است و اولین بانددسینه‌ی فرانسوی زبان مربوط به این کشور است اما با گذشت زمان چندان به آن پرداخته نشد. بنابراین در حال حاضر سوئیس کشور مطرحی در تولید بانددسینه ناست. برعکس، کشور فرانسه و به دنبال او، بلژیک از اولین سردمداران این صنعت و هنر محسوب می‌شوند. بنابراین در تحقیق پیش‌رو، سیر بررسی این آثار از کشور فرانسه به عنوان پیشگام آنچه امروز بدان بانددسینه می‌گوییم، آغاز می‌شود. بانددسینه‌های فرانسوی در طول تاریخ، مراحل گوناگونی را پشت سر گذرانده‌اند. تا قبل از دهه ۱۹۳۰، این آثار متعلق به کودکان بودند و پس از آن شاهد تهاجم کمیک‌های آمریکایی در نشریات فرانسوی هستیم. سال‌های ۱۹۵۰ تا ۱۹۷۰، با بانددسینه‌هایی برای نوجوانان مواجه می‌شویم و پس از آن به مرور زمان، ژانر این آثار بیشتر به سمت مخاطب بزرگسال گرایش پیدا می‌کند (URL 10). در ادامه با چند نمونه از آثار شاخص فرانسوی آشنا خواهیم شد.

### الف. یکاسین<sup>۳</sup>

از میان آثار به اصطلاح کودکانه‌ی فرانسوی می‌توان از یکاسین، ل‌پیه نیکلز<sup>۴</sup> (نیکل‌های پادراز)، زیگ! پوس (زیگ و پوس)<sup>۵</sup> و...

به دلیل جنبه‌های غیراخلاقی برای جامعه‌ی فرانسه شوکه‌کننده بود، اما به مرور این مجموعه تبدیل به یکی از محبوب‌ترین آثار فرانسوی شد.

نیکل‌ها سه مرد دزد و خرابکار بودند که دست به هر کاری می‌زدند تا پول بدست آورند. هر یک از آنها تخصص خود را در خلافکاری داشت؛ کروکیگنول<sup>۱</sup> در جعل سند، فیلوکارد<sup>۲</sup> در جیب‌بری و ریبولدینکو<sup>۳</sup> در برنامه‌ریزی برای نقشه‌ها. آنها به سراسر دنیا سفر می‌کردند و برای انجام هر کاری و قرار گرفتن در هر موقعیتی آماده بودند. نیکل‌ها همیشه پولی که از دزدی بدست می‌آوردند را به نحوی از دست می‌دادند. چرا که علی‌رغم تفاوت فاحش آنها با باند‌دسینه‌های اخلاقی هم‌عصرشان، به هر حال این آثار برای نوجوانان کار می‌شدند و قوانین حمایت از جوانان به آنها اجازه نمی‌داد که حداقل مرزهای اخلاقی را در هم شکنند (URL 4).

لی پیه نیکلز و زیگ اِپوس، از اولین نمونه‌های باند‌دسینه حاوی بالون‌های گفت‌وگو هستند. در اولین داستان‌های لی پیه نیکلز، علاوه بر بالون، شاهد متن‌هایی در پایین هر تصویر برای شرح داستان نیز هستیم. بالون‌ها به صورت مربع و مستطیل‌هایی با خطوط موج طراحی شده و گاه در طول داستان، دفرمه و یا دچار شکستگی هم می‌شوند. نوشته‌ی درون بالون‌ها به صورت دست‌نویس و تمام حروف، بزرگ یا اصطلاحاً کپتال<sup>۴</sup> نوشته شده اما نوشته‌های زیر تصاویر در قالب فونت ماشینی هستند.

در اولین نمونه‌ها، اثر چندانی از افکت‌های صوتی دیده نمی‌شود و به مرور این افکت‌ها به داستان‌ها اضافه شدند. به طوری که در داستان‌های متاخر جزء لاینفک این مجموعه بودند. کادربندی‌ها همانند پکاسین در ابتدا دارای خطوط بسته و مشخصی نبودند و صرفاً با کنار هم قرار گرفتن قاب‌های تصاویر مجزا می‌شدند اما به مرور کادرهایی برایشان تعبیه شد که کاملاً منظم و بدون هیچ شکست یا تنوع خاصی بودند. کادرهایی مستطیل شکل که در یک امتداد و پشت سرهم قرار دارند. نسبت به پکاسین تنوع بیشتری در نماها دیده می‌شود و گاه در کنار نماهای لانگ شات، که عمده‌ی نماها را

نیز به منظور تعیین محدود‌ی هر تصویر تعبیه شدند. کادرها همیشه مستطیلی بودند و تصویر کاملاً در داخل آنها گنجانده می‌شد. در این آثار هیچ‌گاه شاهد شکسته شدن هیچ کادری توسط عناصر تصویری داستان نیستیم و فقط گاهی این کادرهای مستطیلی به جای قرار گرفتن در یک ردیف، مختصری بالا و پایین می‌شوند. در باند‌دسینه‌های پکاسین چندان اثری از زوایای سینمایی، که در آثار آمریکایی به وفور دیده می‌شود، نیست. زاویه عمدتاً از روبه‌رو و نمای مورد استفاده لانگ شات<sup>۵</sup> است. طراحی کاراکتر اصلی یعنی پکاسین، یک طراحی فانتزی و طنزانه است. پکاسین یک خدمتکار ساده است و همیشه یک پیراهن سبز با دامن پف‌دار با یقه‌ای بلند تا زیرگلو به تن دارد. جوراب‌های مشکی و کفش‌هایی قهوه‌ای رنگ شبیه قرص نان به پا دارد. همیشه یک سرپند و پیشبند سفید نیز بر روی موها و لباسش پوشیده است. چهره‌های گرد با چشمان نقطه‌ای و بینی کوچکی دارد اما نکته‌ی عجیب این است که پکاسین، اصلاً دهان ندارد. هرچند که او علی‌رغم دهان نداشتن در طول داستان حرف می‌زند و حتی گاهی وراجی می‌کند. پکاسین همیشه همین ظاهر را دارد مگر در مواقع خاص با ماموریتی ویژه؛ مثلاً وقتی برای خلبانی ناچار به پوشیدن لباس خلبان می‌شود و...

این مجموعه همیشه رنگی کار می‌شد اما در اوایل کار تصاویر عمدتاً همراه با یک پس‌زمینه سفید بدون هیچ فضاسازی و جزئیاتی بودند و به مرور زمان فضاسازی‌ها بیشتر شد هرچند که همچنان بسیار ساده و با حداقل جزئیات طراحی می‌شدند. رنگ‌ها به نسبت آثار باند‌دسینه و کمیک‌استریپ متاخر، کمی کدر به نظر می‌رسیدند و این احتمالاً به خاطر کاهی بودن کاغذ مورد استفاده‌ی روزنامه‌های آن دوره بوده است (تصویر ۱).

## ب. لی پیه نیکلز<sup>۶</sup> نیکل‌های پادراز

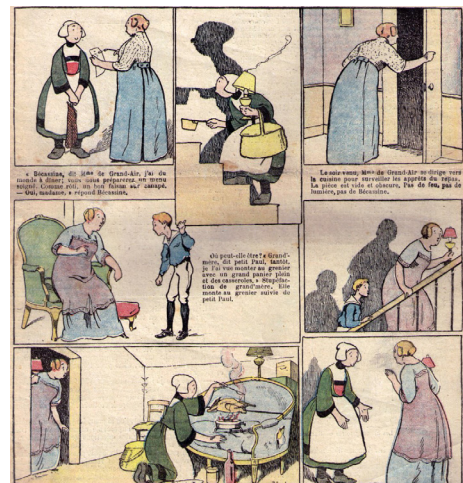
لی پیه نیکلز نیز مسیر مشابهی را پیش گرفت و البته عمر طولانی‌تری نسبت به پکاسین برایش رقم خورد. در ابتدا این اثر



تصویر ۳- زیگ اِپوس.  
ماخذ: (bedetheque.com)



تصویر ۲- لی پیه نیکلز.  
ماخذ: (bedetheque.com)



تصویر ۱- باند‌دسینه پکاسین.  
ماخذ: (bdzoom.com)

ظاهر زیگ اِ پوس تغییر کرد، افکت‌های صوتی هم جزء لاینفک این آثار شدند. کادربندی این آثار متشکل از مربع و مستطیل‌های منظم و متوالی است که هیچ‌گاه توسط عناصر داستانی یا بالون‌ها شکسته نمی‌شود. در نماهای این مجموعه در همان اوایل کار هم نسبت به آثاری چون پیکاسین تنوع بیشتری وجود داشت و حتی گاه نماهای اینسرت<sup>۱۶</sup> و کلوزآپ<sup>۱۷</sup> هم در آن دیده می‌شد و یا هر از گاهی شاهد تغییر زاویه‌ی دوربین از نمای روبه‌رو به نگاه از بالا و... هستیم.

طراحی کاراکترهای زیگ و پوس به همان شیوه‌ی فانتزی معمول است. دو پسر کوتاه قد با چشمان نقطه‌ای، بینی کوچک و دهانی که از یک خط منحنی تشکیل شده است. یکی از آنها کمی چاق و کوتاه و دیگری لاغر و بلند است و عموماً کلاهی بر سر دارد. شلوارهایی که در پوتین‌ها فرو کرده و کفش‌های نان باگتی که ما را به یاد پیکاسین و نیکل‌ها می‌اندازد. در اولین نمونه‌های این باند دسینه، به دلیل مسایل اقتصادی دوران جنگ، از رنگ‌های محدودی چون قرمز، آبی، سفید و سیاه برای رنگ‌آمیزی استفاده می‌شد. رنگ‌ها تخت بودند و اثری از سایه‌روشن در آنها دیده نمی‌شد اما به مرور این آثار تنوع رنگی پیدا کردند (تصویر ۳).

### د. ل پت اِ مُرت<sup>۱۸</sup> وحشی مرده است

وقتی جنگ جهانی دوم به مرحله‌ی اروپا پیش رسید به وضعیتی خونین و اجتناب‌ناپذیر بدل شد. ملیت‌هایی که مورد بردگی قرار داده شده بودند، برای احیای سرزمین‌های مادری و غرور ملی‌شان تلاش می‌کردند. در سرتاسر جهان داستان‌های بلندی که تا به حال سرکوب شده بودند، برخی حقیقی و برخی افسانه، منتشر شدند. با وجود اینکه کارنشر در فرانسه شدیداً تحت کنترل بود (حتی در مورد کتاب‌های کمیک)، اما نازی‌ها نمی‌توانستند جلوی روح خلاق و مقاومت‌های شهروندان را بگیرند (URL 22).

در این میان می‌توان از باند دسینه مشهور ل پت اِ مُرت نامبرد که مشخصاً داستان و شخصیت‌هایش را وقف جنگ و نقد

می‌سازند، شاهد نماهای مدیوم شات<sup>۱۳</sup> هم هستیم. همچنین گاهی زوایای دوربین به زوایای متنوع‌تری چون نگاه از بالا و... هم تغییر می‌کند، اما نه آنقدر زیاد و متنوع که بتوان آنها را سینمایی نامید. تمام کاراکترها، فانتزی طراحی شده‌اند. مشخصه‌های ظاهری سه شخصیت اصلی منطبق با فعالیت آنها، انواع خلاقیتی است. چشمان درشت، بینی‌های بزرگ قرمز، کت و شلوار به تن، کلاهی بر سر و... از ویژگی‌های مشترک این سه نفر است. گفتنی است که طراحی این سه شخصیت در طول زمان بسیار دگرگون شده و به مرور به سمت طراحی واقع‌گرایانه رفته است. رنگ‌های به کار رفته در این مجموعه شاد و تخت هستند. اوایل، رنگ زرد زمینه، رنگ غالب بود، اما به مرور تنوع بیشتری پیدا کرد (تصویر ۲)

### ج. زیگ اِ پوس<sup>۱۴</sup> زیگ و پوس

ماجرای دو نوجوان به نام زیگ و پوس که همواره به دنبال راهی برای رفتن به آمریکا و میلیون‌ها شدن هستند، اما معمولاً در سفرهایشان با کمبود پول و اتفاقات متعددی مواجه می‌شوند که مانع رسیدن آن دو به آمریکا می‌شود. آنها در داستان‌های متفاوت به کشورها و مناطق گوناگونی سفر می‌کنند بلکه راهی به سوی آمریکا بیابند. در یکی از این سفرها به قطب شمال با پنگوئنی به نام آلفرد<sup>۱۵</sup> آشنا می‌شوند و او را به عنوان حیوان خانگی خود می‌پذیرند. از آن پس آلفرد نیز همسفر جدید زیگ و پوس در طول داستان‌ها است. حضور آلفرد، یک مد جدید را در باند دسینه به وجود آورد که بعدها در بسیاری از آثار ادامه پیدا کرد (URL 23).

بالون‌های گفت‌وگو در این داستان‌ها به فرم مربع یا مستطیل با خطوط کناره‌نمای موج و گاه با شکست‌های مختصر همراه است و متن داخل بالون‌ها به صورت دست‌نویس و تماماً با حروف بزرگ نوشته شده است. در اولین قسمت‌های این باند دسینه، کمتر با افکت‌های صوتی مواجه می‌شویم و گاه آنها در قالب حرفی نازک و بزرگ‌تر از نوشتار بالون‌ها مشاهده می‌شوند اما به مرور زمان که



تصویر ۶- ل پم پیژ. ماخذ: (casterman.com)



تصویر ۵- ل پت اِ مُرت. ماخذ: (branchesculture.com)



تصویر ۴- ل پتی آنی. ماخذ: (bdzoom.com)

تخیلی امروز دیده می‌شد. در این آثار نیز بالون‌های گفت‌وگو به فرم دایره و بیضی طراحی شده‌اند. نوشتار درون کادرها دست‌نویس، با حروف بزرگ و نازک است. فاصله‌ی زیادی بین حروف و سطرها از یکدیگر وجود ندارد و حروف درون هر کادر کمی فشرده و در هم به نظر می‌رسد. به ندرت از افکت‌های صوتی استفاده می‌شود. صرفاً برای نشان دادن صدای تلفن و چیزهایی مشابه آن و نه برای هر نوع حرکت و صدایی که در محیط وجود دارد.

کادرها کماکان مستطیلی و منظم در کنار هم قرار گرفته‌اند اما تفاوتی که در آنها با باند‌دسینه‌های قبلی مشاهده می‌شود در شکسته‌شدنشان در برخی مواقع توسط بالون‌ها و یا بخشی از عناصر داستان است. ل فم پیژ همانطور که از لحاظ پرداختن به موضوع و... به آثار آمریکایی شباهت بیشتری پیدا کرده‌است، در نزدیک شدن به فضای سینمایی با استفاده از تنوع نما و زوایای دوربین نیز، که مورد علاقه‌ی کمیک‌های آمریکاییست، تلاش مضاعف کرده و بارها در آن شاهد نماهای اینسرت و... هستیم. با اینکه در طراحی به سمت واقع‌گرایی رفته، اما نوعی اغراق در کشیدگی پیکرها و طراحی اشیاء دیده می‌شود که همچنان آن را از آثار آمریکایی متمایز کرده و جنبه‌ی هنری تری به آن بخشیده‌است. در این باند‌دسینه، از رنگ‌های محدودی استفاده شده اما این بار نه به دلیل شرایط اقتصادی دوران جنگ بلکه به این خاطر که نویسنده و تصویرگر، این اثر را دقیقاً برای مخاطب بزرگسال نوشته و طراحی کرده‌اند و به همین خاطر از استفاده‌ی رنگ‌های شاد و درخشان عمداً اجتناب شده‌است (تصویر ۶).

## تحلیل بصری باند‌دسینه‌های فرانسه

همانطور که مشاهده شد آثار فرانسوی عمدتاً از کلیشه‌ی مشخصی پیروی کرده‌اند. از زمانی که بالون‌های گفت‌وگو پدید آمد، شاهد تغییر فرم آنها از مربع و مستطیل به دایره و فرم‌های دالبری هستیم. خطوط موج‌کناره‌نمای بالون‌ها تبدیل به خطوط صاف و دقیقی شدند اما نوشتار درون بالون‌ها، تقریباً در تمام دوران با همان فرمت دست‌نویس و حروف بزرگ ادامه پیدا کرد. افکت‌های صوتی نیز کم‌کم مورد استفاده قرار گرفتند اما کاربرد زیادی از آنها دیده نمی‌شود و شاید در نمونه‌های متاخرتر باند‌دسینه‌های فرانسوی، بیشتر بتوان با این ویژگی خاص مواجه شد. کادربندی‌ها در تمام این دوران در قالب کادرهای مربع مستطیل منظم ادامه پیدا کرد و تنها در موارد خاص و متاخری مانند ل فم پیژ، شاهد شکسته شدن کادر توسط عناصر تصویر نیز هستیم؛ اما غالباً شیوه‌ی کادربندی آثار فرانسوی سبک کلاسیک است. نماها و زوایای دوربین، چندان تلاشی برای نزدیک شدن به فضای سینمایی ندارند و غالباً سعی می‌کنند تا از نماهای روبه‌رو، لانگ‌شات و مدیوم‌شات استفاده کنند و در موارد معدودی شاهد نماهای اینسرت، کلوزآپ و یا نگاه از بالا، پایین و... هستیم.

کاراکترها عمدتاً در فضای فانتزی طراحی می‌شوند و اکثرشان نوعی الگوپردازی از نمونه‌ی اولیه یعنی بکاسین هستند؛ چهره‌های گرد با

آن کرده‌بود. نویسنده، جنگ را در قالب جنگلی متصور شده که هر کدام از حیوانات آن نماد یکی از کشورهای حاضر در میدان نبرد هستند و دیدگاه مد نظرش را در قالب جنگ میان این حیوانات بیان کرده‌است. در ابتدای داستان نویسنده به توصیف جهان قبل از رخدادن جنگ می‌پردازد؛ خانواده‌ها خوشحال در کنار هم زندگی می‌کنند. همه‌ی مردم شغل دارند و همیشه در حال شادی هستند. از طرف دیگر گرگ‌ها را می‌بینیم که در حال تمرین در بخشی از جنگل هستند که بیشتر شبیه به جهنم است. سگ انگلیسی، کفتار ایتالیایی، گرگ آلمانی، سگ دانمارکی، توله شیر بلژیکی، شیر ایتالیایی، کانگورو استرالیایی، میمون‌های زرد ژاپنی، گاو میش آمریکایی، خرس قطبی روسی، قورباغه، لک‌لک، خرگوش و سنجاب فرانسوی، پلنگ‌هایی که سربازان استعماری جمهوری بودند، چوپان‌های سویسی، گربه‌های ایرانی و بوفالو و اژدهای چینی حیوانات این جنگ جهانی را تشکیل می‌دهند (URL 18).

ل پت اُمرت نیز مانند ل پتی اُنی از بالون‌های دایره‌ای و بیضی استفاده می‌کند اما فونت مورد استفاده‌اش دیگر دست‌نویس نیست و از نوعی فونت خوشنویسی لاتین که ماشینی است، استفاده می‌کند. به طور کلی ظاهر باند‌دسینه‌ی ل پت اُمرت با سایر باند‌دسینه‌های هم‌عصرش متفاوت است. در هیچ کجای داستان اثری از افکت‌های صوتی دیده نمی‌شود، کادربندی‌ها به شیوه‌ای کاملاً متفاوت در قالب دایره، مربع و مستطیل است که لزوماً به ترتیب خاص و منظمی نیز در کنار هم قرار نگرفته‌اند و گاه شاهد کادرهای تمام صفحه که قاب‌های کوچک‌تر بر رویشان قرار می‌گیرند نیز هستیم. تنوع نمایی زیادی در این اثر وجود دارد اما نمای مورد استفاده، عمدتاً لانگ‌شات است. کاراکترها به شیوه‌ی رئال-فانتزی طراحی شده‌اند؛ یعنی نوعی واقع‌گرایی که همراه با اغراق است. این بار شاهد رنگ‌گذاری به همراه سایه‌روشن هستیم و تمام این عوامل منجر می‌شوند تا این باند‌دسینه‌ی مشهور از سایر آثار هم دوره‌اش متمایز شود (تصویر ۵).

## ه. باند‌دسینه‌های بزرگسالان

از دهه ۷۰ با باند‌دسینه‌های متفاوتی در فرانسه روبه‌رو هستیم که در حقیقت برای مخاطب بزرگسال نوشته و طراحی شده‌اند. در این میان می‌توان از آثار هنرمند مشهور انکی بیلال<sup>۱۹</sup> نام برد. این آثار در حقیقت باند‌دسینه‌های بزرگسالانه‌ای بودند که تاریخ در آنها مطرح بود. برای مثال اثری با نام ل فم پیژ<sup>۲۰</sup> (تله‌ی زن) کار شد که داستان‌های یک روزنامه‌نگار به نام ژیل بیوسکوپ<sup>۲۱</sup> با موهایی آبی رنگ بود. در این داستان با رابطه عجیبی که این روزنامه‌نگار با ماشین تایپ عجیب و غریبش دارد مواجه می‌شویم. این ماشین این امکان را به ژیل می‌داد تا مقالاتش را در روزنامه‌ای که متعلق به سال ۱۹۹۳ بود چاپ کند. همچنین او به داروهایی اعتیاد دارد که در فراموشی و پاک کردن حافظه به او کمک می‌کنند و دردهای او مانند درد شکست عشقی را التیام می‌دهند (URL 13).

در آثار انکی بیلال که مختص بزرگسالان نوشته و طراحی می‌شدند، نوعی تخیل و فانتزی شبیه به آثار سینمای علمی-

خوراندن اندیشه‌های مورد نظر به مخاطبان خود هستند. در حقیقت این آثار با استفاده از ویژگی‌های نامبرده آثار خود را در تعادلی میان مخاطبان بزرگسال و کودک خود قرار می‌دهند تا هر دو طیف را پوشش دهند. در جدول ۱، ویژگی‌های بانددسینه‌های کشور فرانسه مشاهده می‌شود.

### بانددسینه‌های بلژیک

وقتی سال‌ها پیش بانددسینه‌های بلژیکی برای اولین بار ظاهر شدند، هنوز بالون‌های حاوی دیالوگ در کمیک کار نمی‌شدند. به دلیل کمبود منابع، اولین نویسندگان بلژیکی، پیشرفت و ترقی این فرم هنری جدید را از آثاری که از آمریکا به بلژیک می‌آمد دنبال می‌کردند. با وجود اینکه بسیاری از هنرمندان بلژیکی متأثر از کمیک‌های آمریکایی بودند، اما بانددسینه‌های بلژیکی هرکدام با استفاده از کدها و زمینه‌های مورد علاقه‌شان پیش می‌رفتند

چشمان نقطه‌ای، لب‌ها و بینی کوچک، لباس‌ها نیز عمدتاً در طول مجموعه‌ها تغییر نمی‌کنند مگر در موارد و ماموریت‌های خاص. به مرور فاصله‌ی بانددسینه‌های فرانسوی با یکسین بیشتر شد و آنها به سمت فضای رئال-فانتزی رفتند. همیشه سبک طراحی‌ها، این آثار را از هم‌تایان آمریکایی‌شان متمایز می‌کند. عمدتاً رنگ‌گذاری تخت، شاد و متنوعی دارند مگر در مواردی که به دلیل شرایط اقتصادی دوران جنگ، چاره‌ای جز تعداد محدود رنگ وجود نداشته‌است. تمام این عوامل دست در دست هم داده‌اند تا بانددسینه‌های فرانسوی را از سایر کمیک‌استریپ‌های دنیا تفکیک کند. این ویژگی‌ها عمدتاً کلاسیک هستند و تعمداً زیاد به فضای هیجانی و سینمایی نزدیک نمی‌شوند چرا که هدف آنها، چیزی والاتر از کمیک‌های آمریکاییست که صرفاً با ساختن ابرقهرمان‌ها مخاطب را مجذوب خود کرده و چیزی جز خیال‌پردازی‌های دور و دراز ندارند. فرانسوی‌ها به دنبال اهداف بلندمدت‌تری هستند و با انتخاب شیوه‌ای کلاسیک در آثار، سعی بر تمرکز در محتوا و

جدول ۱- بانددسینه‌های فرانسه.

رنگ	کاراکترهای اصلی (قهرمان)	زاویه‌بندی و نما	کادربندی	افکت‌های صوتی	نوشتار	بالون‌های گفتوگو	
تنوع رنگی، تخت، بدون سایه‌روشن، همراه دورگیری، در ابتدا زمینه‌ها رنگ نداشت.	فانتزی	روبه‌رو، لانگ‌شات	در ابتدا بدون کادر، در ادامه‌ی کار مستطیل‌های منظم و بدون شکستن قاب	ندارد	زیر هر تصویر با حروف ماشینی	ندارد	یکسین
تنوع رنگی، تخت، بدون سایه‌روشن، همراه دورگیری، رنگ زرد به عنوان زمینه غالب است.	فانتزی	در ابتدا روبه‌رو و لانگ‌شات و مدیوم‌شات، در ادامه نگاه از بالا و... هم اضافه شد.	در ابتدا بدون کادر، در ادامه‌ی کار مستطیل‌های منظم و بدون شکستن قاب	در اولین مجموعه‌ها به ندرت هست اما در اواخر به وفور	بالون: دستنویس با حروف بزرگ زیر تصویر: حروف ماشینی	مربع مستطیل با خطوط موج	لِ پیه نیکلز
در ابتدا رنگ‌های محدود، قرمز و آبی و سیاه و سفید، تخت و بدون سایه‌روشن، همراه دورگیری نازک، در ادامه با تنوع رنگی	فانتزی	نماها و زوایای متفاوت، استفاده از نمای اینسرت و کلوز آپ در برخی موارد	مستطیل‌های منظم و بدون شکستن قاب	در اولین مجموعه‌ها به ندرت هست اما در اواخر به وفور	دست‌نویس با حروف بزرگ	مربع مستطیل با خطوط موج	زیگ اِ پوس
تنوع رنگی با سایه‌روشن همراه با دورگیری	رئال - فانتزی	دارای تنوع زاویه است اما نماها عمدتاً لانگ‌شات هستند.	کادرهای متنوع، دایره‌ای، مربع، مستطیل، تمام صفحه و... بدون توالی نظام‌مند	ندارد	حروف ماشینی، خوشنویسی لاتین	ندارد	لَ بتِ مُرت
رنگ‌های محدود و تیره همراه با سایه‌روشن، دورگیری‌های یکنواخت ندارد.	رئال - فانتزی	تنوع نما و زاویه، نزدیک به قاب‌های سینمایی	مستطیل‌های منظم و همراه با شکستن قاب	گاهی استفاده می‌کند.	دست‌نویس با حروف بزرگ	دایره‌ای و بیضی	لَ فَمِ پیژ

بالون‌های گفت‌وگو در این باند‌دسینه، از فرم‌های مدور و دالبری استفاده می‌کنند و نوشتار درون آنها همانند آثار فرانسوی دست‌نویس و با حروف بزرگ نوشته می‌شوند. فاصله‌ی میان سطرها کم است و این منجر به فشردگی متون داخل بالون‌ها می‌شود. در این مجموعه از افکت‌های صوتی هم استفاده می‌شود و عمدتاً این افکت‌ها مانند دیالوگ‌ها درون بالون قرار گرفته‌اند. کادربندی بلان‌دین اسپیرز کلاسیک است و عمدتاً قاب‌ها با عناصر داستان شکسته نمی‌شوند مگر در موارد خاصی که با یک شکستگی خیلی کوچک همراه می‌شوند. مثلاً وقتی یک توپ تنیس به هوا افتاده و کمی از کادر بیرون می‌زند. البته این شکستگی‌ها آنقدر ناچیز هستند که چندان به چشم نمی‌آیند. تا حدودی شاهد تغییر نما در تصاویر هستیم؛ نماهایی چون لانگ‌شات، مدیوم‌شات، کلوز‌آپ و گاه اینسرت.

شیوه‌ی طراحی کاراکترها فانتزی است. دو پسر نوجوان قد کوتاه با سرهای بزرگ که شبیه آناناس هستند. چشمان کاراکتر سفیدپوست، نقطه‌ای و چشمان کاراکتر سیاه‌پوست، درشت‌تر است که احتمالاً به دلیل رنگ چهره‌اش اینگونه در نظر گرفته شده تا سفیدی چشم‌ها بیشتر جلوه کنند. لباس‌های آنها در هر یک از مجموعه‌ها تغییر می‌کند و تقریباً می‌توان گفت که لباس ثابت و مشخصی ندارند. رنگ‌آمیزی این باند‌دسینه به همان شیوه‌ی تخت و بدون سایه‌روشن فرانسوی و دارای تنوع رنگی است (تصویر ۷).

### ب. تن‌تن<sup>۲۷</sup>

«عموماً در خانواده‌ها کمیک‌های متوسط بیشتر با کودکان همراه می‌شدند. حضور ناگهانی یک شخصیت، یک جابه‌جایی در تولید کمیک از فرانسه به بلژیک ایجاد کرد؛ تن‌تن، پسر ماجراجوی جیغ‌جیغویی که توسط هرژه خلق شد» (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۵، ۹). تن‌تن برای هر نژاد و ملیتی یک نسخه می‌پیچید و در ذهن مخاطب یک کلیشه دلخواه از اعراب، چینی‌ها، آفریقایی‌ها و حتی آمریکایی‌ها درست می‌کرد (رزاقی، ۱۳۸۶/ب، ۶۳). او

(URL 8). این در حالی بود که آثار فرانسوی که با اختلاف زمان اندکی مقدم بر آثار بلژیکی تولید شده بودند نیز به دلیل اشتراکات زیادی همچون زبان، فرهنگ و نویسندگان و تصویرگران مشترک با آثار بلژیکی، تأثیر ناخودآگاهی بر این آثار نهادند و به نوعی باند‌دسینه‌های بلژیکی در ابتدا ملغمه‌ای از کمیک‌های آمریکایی و باند‌دسینه‌های فرانسوی محسوب می‌شدند. تا اینکه به مرور زمان شکل گرفته و شخصیت منحصر به فردی برای خود بدست آوردند. در ادامه با چند نمونه از این آثار بلژیکی آشنا می‌شویم.

### الف. بلان‌دین اسپیرز<sup>۲۸</sup> و سیرز

در سال ۱۹۲۰، لُ پتی بلژیک از اولین مجلات باند‌دسینه‌ای بود که در بلژیک منتشر شد (URL 5). این گاهنامه تنها در مدارس کاتولیک و کلیساها فروخته می‌شد. داستان‌های مصور این نشریه در حقیقت متون روشنفکرانه‌ای بودند که همراه تصاویر چاپ می‌شدند. در ابتدا این نشریه بسیار متفاوت از سایر نشریاتی بود که در سرتاسر اروپا وجود داشت. در سال ۱۹۳۴، اولین باند‌دسینه توسط ژان واتر اسکوت<sup>۲۹</sup> طراحی و چاپ شد (URL 11). لُ پتی بلژیک عمیقاً متأثر از هرژه<sup>۳۰</sup> بود. هرژه خود از باند‌دسینه‌های فرانسوی الهام می‌گرفت. برای مثال در قرار دادن حجم زیادی متن در پایین تصویرسازی‌هایش، از فرانسوی‌ها تقلید می‌کرد و بسیاری از مجلات دیگر مانند لُ پتی بلژیک در آثارشان همین روند را داشتند (Hunt, 2004, 1002).

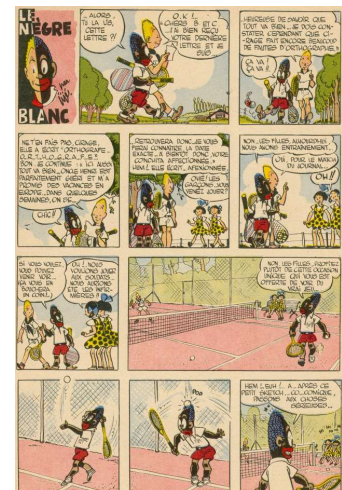
یکی از داستان‌های مشهوری که در این نشریه برای اولین بار معرفی شد، بلان‌دین اسپیرز نام داشت. باند‌دسینه‌ی محبوبی که توسط ژرژ<sup>۳۱</sup> در سال ۱۹۳۹ طراحی شد (URL 12). بلان‌دین یک پسر سفیدپوست با موهای بلوند و سیرز سیاه‌پوست است. این دو دوست با یکدیگر ماجراهای پلیسی و متفاوتی را پشت سر می‌گذارند؛ از مواجه شدن با گانگسترهای آمریکایی گرفته تا حل معمای پرواز بشقاب‌پرنده‌ها. بلان‌دین یک قهرمان واقعی است. چیزهای زیادی می‌داند و مسائل را با هوش زیادش حل می‌کند اما قهرمان اصلی این مجموعه، سیرز است (URL 6).



تصویر ۹- اسپيرو.  
ماخذ: (steemit.com)



تصویر ۸- تن‌تن.  
ماخذ: (francco.blog2b.net)



تصویر ۷- بلان‌دین اسپيرز.  
ماخذ: (dboullies)

به ذهنش خطور کرد. به سراغ نقاشی زبردست رفت و سفارش خدمتکار مورد نیازش را به او داد. نقاش هم شخصیت مورد نظر را به تصویر کشیده، با اسپری جادوکننده‌اش او را احیا و آماده‌ی بانددسینه‌ی اسپرو نمود.

اسپیرو از ابتدای خلقتش توسط راب ول<sup>۳۰</sup>، یک پادوی هتل بود. او در ابتدا برای آفریدن ماجراهای زیادی اینگونه و با آن لباس به خصوص طراحی شد. لباس قرمز رنگ اسپرو، به مرور از دلالت شغلی که داشت عبور کرده و صرفاً تبدیل به یک فانتزی شاد در داستان هایش گشت (URL 14). اسپرو تبدیل به یک روزنامه‌نگار ماجراجو شد که با آدم‌های شرور زیادی در سراسر جهان می‌جنگید. از دانشمند وحشتناک زورگلوب<sup>۳۱</sup> و دزد دریایی شیطان صفت به نام جان هیلنا<sup>۳۲</sup> گرفته تا مافیای ایتالیایی. اسپرو برخلاف سایر قهرمانان بانددسینه یک شخصیت کاملاً مدرن است. او در زمان خودش زندگی می‌کند و با ماجراجویی‌هایش تکامل پیدا می‌کند. اسپرو با زمان پیش می‌رود. در طول داستان‌ها می‌بینیم که حتی ابزار، ماشین‌ها و... به روز می‌شوند. اسکوترها به موتورسیکلت تبدیل می‌شوند و... (URL 17).

شخصیتی که از یک بخشی از داستان به اسپرو می‌پیوندد فانتزیو<sup>۳۳</sup> نام دارد. او قبل از اینکه به شغل اصلی خود که عکاسی در یک روزنامه است برسد شغل‌های متعددی را امتحان می‌کند اما در نهایت شغل روزنامه‌نگاری شغل مناسبی برای سفر کردن و ماجراجویی‌های لازم برای یک بانددسینه به نظر می‌رسد (URL 16). فانتزیو نیز مانند اسپرو شجاع است اما کمی هم بیدقت. او نیز مثل دوستش یک قهرمان محسوب می‌شود اما به خاطر اشتباهاتی که گه‌گاه از او سر می‌زند کمی محبوب‌تر به نظر می‌رسد. سرنوشت همیشه او را دچار ماجراهای مضحکی می‌کند. او برای نجات جان اسپرو همیشه حاضر است هر نوع مصیبت و تمسخر و... را تحمل کند. در یک کلام او نمونه‌ی یک دوست کامل و ایده‌آل است (URL 7). اسپرو و فانتزیو همانند

گزارشگری بود که همراه با سگ وفادارش میلو<sup>۳۴</sup> از این کشور به آن کشور سفر می‌کرد و به اکتشافات جدیدی می‌رسید.

بالون‌های گفت‌وگویی تن‌تن کاملاً کلاسیک به شکل مستطیل‌های کوچک و بزرگ طراحی شده‌اند که چهار گوشه‌شان کمی پخ است و دسته‌ی بالون نیز عمدتاً به شکل صاعقه است. نوشتار دورن بالون‌ها دست‌نویس، ریز و نازک است و برخلاف سایر بانددسینه‌ها تمام حروف بزرگ نیست. افکت‌های صوتی به وفور دیده می‌شوند و به صورت حروف درشت و سیاه خارج از بالون‌ها قرار دارند. کادربندی‌ها نیز کلاسیک هستند. به شدت با تنوع نما و زوایای دوربین مواجه هستیم که هر کدام با توجه به موضوع و فضای هر تصویر انتخاب شده‌اند. طراحی کاراکترها فانتزی است و به وضوح می‌توان اثرات طراحی شخصیت اصلی پکاسین را در شخصیت تن‌تن مشاهده کرد. همان چهره‌ی گرد، چشمان نقطه‌ای، بینی کوچک و صورت بدون دهان. البته تن‌تن به مرور دهان پیدا کرد اما به هر حال الگوی اولیه‌ی او پکاسین است. لباس تن‌تن نیز به مرور کمی تغییر کرد اما در نهایت چندان تفاوتی با ظاهر بانددسینه‌های هم‌عصر خود نداشت. او در تمام مجموعه‌ها یک لباس برتن دارد مگر در ماموریت‌های خاص که لباسش تغییر می‌کند. رنگ‌گذاری تن‌تن نیز مانند اغلب بانددسینه‌ها به همان شیوه‌ی تخت و بدون سایه‌روشن است (تصویر ۸).

### ج. اسپرو<sup>۳۵</sup>

معروف‌ترین اثری که بی‌شک ملیت بلژیکی دارد، بانددسینه‌ی اسپرو است. اسپرو، پسر بچه‌ی پادوی یک هتل است که رفتاری بسیار شبیه به تن‌تن دارد (شجاعی طباطبایی، ۱۳۷۵، ۹). او در اولین داستان از داخل یک بوم نقاشی جان گرفت و بیرون آمد. داستان از این قرار بود که رییس یک هتل برای استخدام خدمتکار یک آگهی چاپ کرد و عده‌ی زیادی برای استخدام نزد او آمدند. رییس که از عهده‌ی مصاحبه با تک‌تک این افراد بر نمی‌آمد، فکری



تصویر ۱۲- تورگال.  
ماخذ: (imgur.com)



تصویر ۱۱- بلیک اورتیمور.  
ماخذ: (bdzoom.com)



تصویر ۱۰- استریکس.  
ماخذ: (otakia.com)



استفاده قرار می‌گیرد، نمای اکستریم لانگ شات<sup>۴۱</sup> است که با طراحی پر جزئیات آستریکس، ظاهری جذاب به خود می‌گیرد. کاراکترها کاملاً فانتزی هستند و اغراق‌های زیادی به آنها اضافه شده که به جذابیت اثر می‌افزاید. در حقیقت این اغراق‌ها در تمامی بخش‌های این مجموعه از جمله طراحی اشیاء، نماها، افکت‌های صوتی و... قابل مشاهده است. آستریکس نیز از جمله باند‌دسینه‌هایی است که همچنان بر رنگ تخت و بدون سایه‌روشن وفادار مانده و در عوض ارزش خطی بالایی دارد که میان باند‌دسینه‌ها بسیار شاخص است (تصویر ۱۰).

#### د. بلیک | مورتیمور<sup>۴۲</sup> | بلیک و مورتیمور

پرفسور فیلیپ مورتیمور<sup>۴۳</sup>، دانشمند هسته‌ای، و کاپیتان فرانسیس بلیک<sup>۴۴</sup>، سردسته‌ی ام. آی. فایو<sup>۴۵</sup>، قهرمان‌های اسطوره‌ای هنر نهم هستند. این قهرمانان بسیار فراتر از عصر خود بودند و با ماجراهای عجیب و غریبی که پشت سر می‌گذاشتند، به دنبال کشف پدیده‌های متفاوت و خاصی می‌گشتند (URL 1). مورتیمور عاشق ویسکی<sup>۴۶</sup> و تنباکوست و به باستان‌شناسی علاقه دارد. او آدم دقیق و فکوری است و از دیگر خصوصیات وی می‌توان به رگ بودن، وفاداری، تاثیرگذاری و مبتکر بودنش اشاره کرد. هرگاه غمگین شود یک بطری کامل ویسکی را سر می‌کشد. او دارای لقب بارون است اما ترجیح می‌دهد با همان نام پرفسور نامیده شود. مورتیمور باور دارد که آینده از آن علم و دانش است بنابراین عمر خود را وقف مطالعه و تحقیق در زمینه‌ی فیزیک هسته‌ای کرده (URL 2). بلیک نیز رییس ام. آی. فایو و مامور مخفی است. در ابتدا کاپیتان نیروی هوایی سلطنتی و پس از آن در نیروی دریایی مشغول به خدمت شد. شیفته‌ی شراب اسپانیایی است و یک شخصیت جذاب بریتانیایی را به تصویر می‌کشد. او یک مبارز است و تنها زمانی استراحت می‌کند که مشکلات را حل کرده باشد (URL 3).

بالون‌های این باند‌دسینه‌ی مشهور مانند تن تن، مستطیلی با گوشه‌های پخ و دسته‌ی صاعقه مانند و نوشتار درونشان دست‌نویس، نازک و ایتالیایی است و تمام حروفش بزرگ نوشته نمی‌شوند. از افکت‌های صوتی به ندرت استفاده شده چرا که داستان چندان فانتزی نیست و این افکت‌ها در باند‌دسینه‌های بلژیکی عمدتاً برای آثار فانتزی به کار می‌روند. کادرها از روش کلاسیک متداول پیروی کرده و تنوع زیادی در نماها و زوایای دوربین مشاهده می‌شود. طراحی کاراکتر به خاطر فضای داستان به رئال نزدیک‌تر است اما در رنگ‌آمیزی، همچنان اثری از سایه‌روشن نیست و رنگ‌های مورد استفاده نسبت به آثار قبلی کمی تیره‌تر انتخاب شده‌اند (تصویر ۱۱).

#### ه. تورگال<sup>۴۷</sup>

تورگال یک قهرمان اسکاندیناویایی است که در قرون وسطی زندگی می‌کند. داستان‌های تورگال کمی علمی-تخیلی، کمی رمانتیک و کمی هم اسطوره‌ای هستند (URL 21). تورگال یک مرد جنگجو با صورت زخمی است که عاشق شاهزاده‌ی وایکینگ‌ها<sup>۴۸</sup>

بیشتر باند‌دسینه‌ها همسفر دیگری نیز دارند و او کسی نیست جز سنجاب خانگیشان به نام اسپپ<sup>۴۹</sup>.

طراحی بالون‌ها در قالب فرم‌های مدور و دالبری است و نوشتار درون آنها دست‌نویس، نازک و تماماً با حروف بزرگ. در اولین داستان‌ها چندان اثری از افکت‌های صوتی نیست، اما به مرور استفاده از آن به وفور دیده می‌شود. کادرهای مورد استفاده کلاسیک و از تنوع زوایای دوربین و نماها برخوردار است. رنگ‌گذاری نیز بر اساس اسلوب کلاسیک پیشین، تخت و بدون سایه‌روشن است. طراحی کاراکتر اسپپرو، کاملاً فانتزی است و او نیز مانند تمامی باند‌دسینه‌هایی که بلندمدت منتشر شده‌اند در داستان هنرمندان متفاوت تغییرات زیادی کرده و در نهایت در عین حفظ کردن هویت مشخص خود، تبدیل به شخصیتی جدید شده که با نمونه‌ی اولیه بسیار متفاوت است (تصویر ۹).

#### و. آستریکس<sup>۴۵</sup>

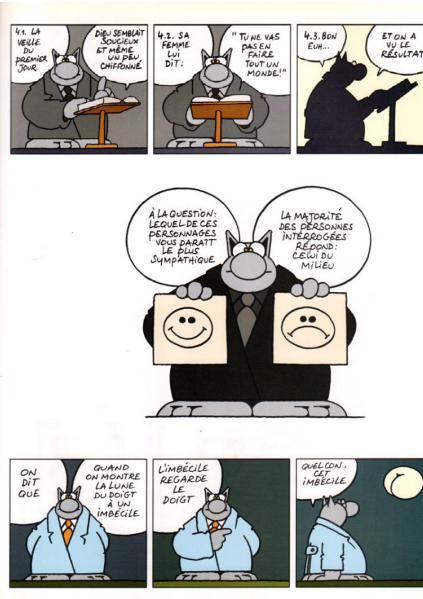
در سال ۱۹۵۹، باند‌دسینه‌ی مشهور آستریکس در نشریه‌ی پیلوت<sup>۴۶</sup> منتشر شد. آستریکس و دوست فریبش اوبلیکس<sup>۴۷</sup>، پس از مدتی تبدیل به یکی از محبوب‌ترین باند‌دسینه‌های جهان شدند. داستان اولیه‌ی آستریکس از این قرار است که ژولیو سزار<sup>۴۸</sup> اقوام گل<sup>۴۹</sup> را به سه قسمت تقسیم کرده و می‌کوشد تا قوانین رومی را بر آنها حاکم کند. تنها یک دهکده به چنین چیزی تن نمی‌دهد و آن دهکده‌ی رزمندگان جنگجوست. علت این شکست ناپذیری، معجون است که فالگیر مخصوص دهکده به تمام اهالی خورانده‌است تا همیشه پیروز باشند. به همین خاطر آنها در برابر رومی‌ها کاملاً بی‌اعتنا هستند و البته برترین جنگجوی این دهکده کسی نیست جز آستریکس (URL 9).

اوبلیکس، دوست چاق و مهربان آستریکس است. او برخلاف ظاهرش بسیار حساس و زودرنج است و البته حریص. او بیشتر شبیه بچه‌ایست که خیلی سریع رشد کرده و از توانایی‌های خود بی‌خبر است. بی‌نهایت شیرین‌کاری می‌کند. به خصوص وقتی در حال جنگیدن است یا وقتی عاشق می‌شود و یا در اوقاتی که نوشیدنی‌های الکلی مصرف می‌کند (URL 14). شخصیت سومی که همیشه همراه این دو است، سگ کوچک سفیدرنگی به نام ایده‌فیکس<sup>۴۰</sup> است که به خاطر نگرانی‌های زیست‌محیطی‌اش شهرت دارد. او نمی‌تواند آزار رساندن به درخت‌ها را تحمل کند (URL 11).

بالون‌های گفت‌وگو در مجموعه آستریکس نیز با فرم مدور دایره‌ای و بیضی طراحی شده‌اند و متن داخلشان دست‌نویس و با حروف بزرگ است. افکت‌های صوتی به وفور در این داستان‌ها استفاده می‌شوند و گاه فرم‌های خاصی هم به خود می‌گیرند که متناسب با فضای داستان است. با تمام جنب‌وجوشی که در طول این مجموعه داستان به چشم می‌خورد، همچنان شیوه‌ی کادربندی باند‌دسینه‌ی همان مستطیل‌های منظم و بدون شکست است. حتی گوشه‌ی یک بالون هم از حصار کادرها بیرون نیامده اما در عوض تنوع نما و زوایه‌ی دوربین فراوان دیده می‌شود. یکی از نماهایی که در این باند‌دسینه زیاد مورد

می شود و تمام این ماجراها در یک جهان قرون وسطایی اتفاق می افتد (URL 19).

تورگال در کودکی توسط وایکینگ های شمالی در یک طوفان سهمگین پیدا شد. رهبر وایکینگ ها او را به سرپرستی پذیرفت و نامش را تورگال به معنای دشمن طوفان گذاشت. در ششمین سالگرد پیداکردن تورگال از دریا، ناپدریش یک تکه از فایق فلزی که شش سال پیش تورگال در آن پیدا شده بود را به او هدیه داد. این قطعه فلزی این قدرت را به تورگال می داد تا به کمک کیهان برود و این اولین تجربه ای او در آشنایی با جهان موازی، خدایان و دیوها بود (URL 20) بالون ها در باند دسینه ی تورگال به شیوه ی کاملاً متفاوت، دفرمه و بدون شکل مشخصی هستند که این با فضای جنگلی و پرهیجان داستان کاملاً همخوانی دارد. نوشتار درون بالون ها دست نویسی، نازک و با حروف بزرگ است و استفاده ی زیادی از افکت های صوتی به عمل نیامده است. کادرها کماکان منظم و مستطیلی هستند و گاه دچار شکست هایی در حد بیرون زدن بالون گفت وگواز کادر می شوند. تا حدودی در چینش کادرها نیز نسبت به آثار قبلی تنوع ایجاد شده و کادرها صرفاً از چپ به



تصویر ۱۳- ل ش.

ماخذ: (bedetheque.com)

جدول ۲- باند دسینه های بلژیک.

رنگ	کاراکترهای اصلی (قهرمان)	زاویه بندی و نما	کادربندی	افکت های صوتی	نوشتار	بالون های گفت وگو	
بدون تخت، تنوع رنگی، بدون سایه روشن، ارزش خطی زیادی ندارد	فانتزی	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین	مستطیل های منظم و شکست قاب در موارد بسیار کوچکی	دارد (داخل بالون)	دست نویسی، حروف تماماً بزرگ	مدور و دالبری	بلانددین! سیزز
بدون تخت، تنوع رنگی، بدون سایه روشن، ارزش خطی زیادی ندارد	فانتزی	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین	مستطیل های منظم و بدون شکستن قاب	دارد	دست نویسی، تمام حروف بزرگ نیستند	مستطیلی	تن تن
بدون تخت، تنوع رنگی، بدون سایه روشن، نمونه های اولیه ارزش خطی زیادی ندارد اما به مرور جزئیات و تنوع ضخامت زیاد می شود	فانتزی	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین	مستطیل های منظم و بدون شکستن قاب	دارد	دست نویسی، حروف تماماً بزرگ	مدور و دالبری	اسپیرو
بدون تخت، تنوع رنگی، بدون سایه روشن، قلم گیری با ضخامت های خیلی متفاوت	فانتزی با اغراق زیاد	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین (استفاده از نمای واید)	مستطیل های منظم و بدون شکستن قاب	دارد	دست نویسی، حروف تماماً بزرگ	مدور	آستریکس
بدون تخت، تنوع رنگی، بدون سایه روشن، رنگ های تیره، ارزش خطی زیادی ندارد	رئال	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین	مستطیل های منظم و بدون شکستن قاب	دارد	دست نویسی، ایتالیک، تمام حروف بزرگ نیستند	مستطیلی	بلیک! مورتیمور
تنوع رنگی، همراه با سایه روشن، قلم گیری با ضخامت های متنوع و پرجزئیات	رئال	همراه با تغییر نما و زاویه دوربین	مستطیل های منظم با توالی متفاوت و همراه با شکستن قاب	دارد	دست نویسی، حروف تماماً بزرگ	دفرمه	تورگال
گزینه رنگی محدود، بدون تخت، بدون سایه روشن، قلم گیری یکنواخت و بدون ارزش خطی	فانتزی هندسی	تغییر چندانی در نما و زاویه دوربین ندارد. عمده نماها لانگ شات و روبه رو هستند	مستطیل های منظم و بدون شکستن قاب	دارد	دست نویسی، حروف تماماً بزرگ	مدور	ل ش

جدول ۳- مقایسه باند‌دسینه‌های فرانسه و بلژیک

بلژیک	فرانسه	
اشکال مستطیلی یا مدور	اشکال مستطیلی یا مدور	بالون‌های گفت‌وگو
دست‌نویس، تمام حروف بزرگ	دست‌نویس، تمام حروف بزرگ	نوشتار
استفاده به وفور با طراحی‌های خاص	استفاده به ندرت	افکت‌های صوتی
کلاسیک	کلاسیک	کادربندی
تغییر نما و زاویه بیشتر	تقریباً یکنواخت	زاویه‌بندی و نما
فانتزی، جزئیات و اغراق بیشتر	فانتزی، بدون جزئیات زیاد و ساده	کاراکترهای اصلی (قهرمان)
تخت، تنوع رنگی بالا، قلم‌گیری با ارزش خطی زیاد	تخت، گزینه رنگی محدود، قلم‌گیری یکنواخت	رنگ

نزدیک است. او در زمینه‌های ساده قرار می‌گیرد که جزئیات چندانی ندارند همچنین رنگ‌ها تخت و بدون سایه و قلم‌گیری‌ها نیز تقریباً یکنواخت و بدون ارزش خطی هستند (تصویر ۱۳).

## تحلیل بصری باند‌دسینه‌های بلژیک

آثار بلژیکی شدیداً متأثر از همتایان فرانسوی خود هستند؛ این شباهت در نحوه‌ی کادربندی‌های منظم و کلاسیک این آثار، اسلوب طراحی کاراکترها و پس زمینه‌های دقیق و پر جزئیات، شیوه‌ی رنگ‌گذاری تخت و پالت رنگی منتخب هنرمندان به وضوح دیده می‌شود. یکی از دلایل عمده‌ی این شباهت ناگزیر، حضور نویسندگان و طراحان بلژیکی در نشریات فرانسویست اما به هر حال تفاوت‌هایی نیز در این آثار مشاهده می‌شود. برای مثال طراحی‌های بلژیکی، بیشتر از فرانسوی به سمت اغراق می‌روند. حرکت در این آثار بیشتر دیده می‌شود. استفاده از افکت‌های صوتی با طراحی‌های جذاب نیز از ویژگی آثار بلژیکی است. همچنین تنوع در زوایا، بالون‌ها و... به طور کلی آثار فرانسوی پیش‌درآمدی برای آثار بلژیکی محسوب می‌شوند و آنچه امروزه با عنوان باند‌دسینه در جهان مشهور است، بیشتر به نمونه‌های بلژیکی مربوط می‌شود تا فرانسوی.

## مقایسه‌ی باند‌دسینه‌های فرانسه و بلژیک

همانطور که توضیح داده شد، بلژیک و نه فرانسه به عنوان کشور کمیک استریپ‌ها مشهور است و دیوارهای بروکسل با تصاویر باند‌دسینه‌ها پر شده‌اند، اما در حقیقت آثار بلژیکی، ثمره‌ی

راست دنبال هم نیامده‌اند و گاهی ترتیب از بالا به پایین هم دارند. به وفور شاهد تنوع نما و زوایای دوربین هستیم که به خوبی از عهده‌ی بیان فضای تهاجمی و پر حرکت تورگال برآمده‌اند. کاراکترها و فضای داستان رئال هستند. در برخی قسمت‌ها شاهد سایه‌روشن‌کاری‌های خفیفی نیز هستیم که به همراه قلم‌گیری پر جزئیات اثر، به فضای واقع‌گرایانه‌ی آن کمک می‌کند (تصویر ۱۲).

## و. لُ شْ | گربه

یک گربه‌ی خاکستری با گوشه‌ای تیز و بینی بزرگ و دهانی که چندان مشخص نیست. او مثل انسان‌ها روی دو پایش می‌ایستد و کت و شلوار می‌پوشد و مستقیماً با مخاطبانش صحبت می‌کند. گربه‌ی نامبرده گاهی شغل‌های سیاسی دارد. در برابر جبهه‌ی ملی می‌ایستد، به عقاید دینی باور ندارد. او صاحب یک خانواده است. یک روان‌شناس دارد که مشکلاتش را با او در میان می‌گذارد و به جز موش خوردن، شباهت چندانی به گربه‌ها ندارد.

لُ شْ یک اثر کاملاً فانتزی با طراحی ساده است که تمام عناصر آن نیز از همین سادگی پیروی می‌کنند. بالون‌های گفت‌وگو، دایره‌هایی با خطوط صاف با اندازه‌های متفاوت هستند که نوشتار درون‌شان به شیوه‌ی دست‌نویس با حروف بزرگ نوشته شده است. افکت‌های صوتی وجود دارند اما برخلاف نمونه‌های سابق، مانند آستریکس که حاوی افکت‌هایی با حروف درشت و شکل‌دار بودند، در این مجموعه افکت‌ها با حروف نازکی شبیه دیالوگ‌ها درون کادر قرار می‌گیرند. کادربندی‌ها کلاسیک و تنوع نما و زاویه‌ی خاصی در طول داستان دیده نمی‌شود و عمدتاً نمای مورد استفاده از روبه‌رو و لانگ شات است. کاراکتر لُ شْ یا همان گربه، یک کاراکتر کاملاً فانتزی و ساده است که به فرم‌های هندسی

که در آثار بلژیکی نسبت به آثار فرانسوی وجود دارد هم از همین ویژگی اغراق برخوردارند. اما کادربندی های آثار فرانسوی و بلژیکی، هر دو بر همان شیوه ی کلاسیک وفادارند. البته هر از گاهی در آثار بلژیکی و در برخی آثار فرانسوی، شاهد نقض این قوانین هستیم و بیشتر در باند دسینه های بلژیکی؛ اما به طور کلی فرمت منظم قاب ها و توالی آنها تقریباً هیچ گاه از بین نرفته است. حتی در آثاری مانند تورگال که از هیجان بیشتری برخوردارند و تا حدودی به آثار آمریکایی نزدیک تر می شوند هم، اثری از کادربندی های آمریکایی نیست و کماکان وفاداری بر اصول کادربندی باند دسینه وجود دارد. تنوع نما و تغییر زاویه ی دوربین نیز از عواملی است که عمدتاً در کمیک های آمریکایی به وفور دیده می شود و آثار را به قاب های سینمایی نزدیک تر می کند و این ویژگی در آثار بلژیکی تا حدودی به چشم می خورد، اما در آثار فرانسوی کمتر دیده می شود. جدول ۳، بیانگر تفاوت های باند دسینه های فرانسه و بلژیک است.

اندیشه و فرم آثار فرانسوی هستند و نمی توان تفاوت فاحشی را میان آنها برشمرد. با این حال با توجه به بررسی های به عمل آمده بر این اساس که باند دسینه های بلژیکی با استفاده از تجارب آثار فرانسوی در واقع باند دسینه های پیشرفته تری محسوب می شوند، می توان تفاوت هایی را نیز میان این دو برشمرد. از جمله در نوع طراحی؛ در هر دو کشور سعی بر ارائه ی یک فضای فانتزی مورد پسند برای مخاطبان کودک و بزرگسال داشته، اما بلژیک در این امر گوی سبقت را ربوده و با استفاده از اغراق های مناسب و به جا، به فانتزی های جذاب تری دست پیدا کرده است. در حقیقت اغراق یکی از عوامل اصلی موفقیت آثار بلژیکی است. این ویژگی در تمام وجوه این آثار دیده می شود. برای مثال افکت های صوتی که عضو جدایی ناپذیر این باند دسینه ها هستند و نسبت به آثار فرانسوی کاربرد بیشتری دارند نیز در طراحی، فرم و اندازه نوعی اغراق متناسب با فضای کل کار دارند. تنوع رنگی زیاد آثار و حرکت بیشتری

## نتیجه

باند دسینه در گذر زمان هستند و شکافی میان آثار این دو منطقه ایجاد نمی کنند. در واقع این دو کشور با همکاری یکدیگر، باند دسینه را به جهان شناسانده اند و به همین دلیل نمی توان آن دو را به طور کامل از یکدیگر تفکیک کرد. شاید امروزه باند دسینه های بلژیکی جهانگیرتر و مشهورتر از نمونه های فرانسوی باشند، اما در واقع این آثار فرانسوی بودند که هویت و شاکله ی اصلی باند دسینه ها را چه از لحاظ بصری و چه محتوایی پدید آوردند؛ اما نهایتاً کارهای چاپ شده در بلژیک به پختگی، تکامل و شهرت بیشتری دست یافتند. با شرح بیشتر می توان چنین اذعان داشت که باند دسینه های بلژیکی، با حفظ شیوه ی کلاسیک فرانسوی در نحوه ی به کار بردن کادرهای منظم و مستطیلی شکل و متوالی، رنگ بندی های تخت و بدون سایه روشن، پالت های رنگی متنوع و شاد و عمدتاً مناسب برای نوجوانان و... ویژگی هایی همچون اغراق، تحرک، شکستن محتاطانه ی برخی قوانین کلاسیک و... تحولی در این آثار پدید آورد و نهایتاً به «کشور کمیک استریپ ها» بدل گشت.

آثار بلژیکی در ادامه و به دنبال نمونه های فرانسوی تولید شده و چه در محتوا و چه در فرم، متأثر از آثار فرانسوی هستند و جدا کردن این آثار از یکدیگر، کاری بس دشوار است. با این حال علی رغم شباهت های بصری و محتوایی زیادی که میان آثار این دو کشور وجود دارد، تفاوت هایی هم در این بین به چشم می خورد. بیشترین تفاوتی که در میان این آثار وجود دارد، از حیث بصری و نه محتوایی است. تفاوت هایی که در حقیقت با حذف ضعف های آثار فرانسوی و با الهام از علل موفقیت های آنها، گامی رو به جلو نهاده اند. در حقیقت نویسندگان و هنرمندان مشترکی که در ابتدا در نشریات فرانسوی و سپس در نشریات بلژیکی مشغول به کار بودند، عاملین اصلی این پیشرفت و ترقی در هنر باند دسینه محسوب می شوند. این هنرمندان دستاوردهای بسیاری را با خود از فرانسه به بلژیک آورده و با نگاهی تحلیلی، از عوامل موفقیت و محبوبیت آثار خود در نشریات فرانسوی بهره برده و در آثار متأخر بلژیکی شان به اجرا گذاشته اند. لازم به ذکر است که این تفاوت ها، در حقیقت بیانگر پیشرفت قالب

## پی نوشت ها

به دنبال هم بودن اشاره دارد و می شود: پی نما و وقتی تلفظ می شود کلمه سینما را در ذهن یادآوری می کند (رزاقی، ۱۳۹۵، ۱۶ - ۱۹)

3 Bécassine.

4 Les Pieds Nickelés.

5 Zig et Puce.

1 Bande Dessinée.

۲ Comic Strip، لازم به ذکر است که سعید رزاقی، پدر کمیک استریپ ایران، واژه ی بی نما را به عنوان معادل باند دسینه و کمیک استریپ برگزیده است. وی در این رابطه می گوید: «بی نما همان واژه ی فارسی کمیک استریپ است که از ترکیب دو کلمه (پی در پی) و (نما) می آید که به تصویری بودن و

49 Le Chat.

### فهرست منابع

رزاقی، سعید (۱۳۸۶/ب)، راز ماندگاری تن تن، کیهان کاریکاتور، شماره ۱۸۵ و ۱۸۶، صص ۶۲ تا ۶۷.

رزاقی، سعید (۱۳۹۵)، پدر بی‌نما؟! من من کله‌گنده، کیهان کاریکاتور، ۲۹۵۲، صص ۱۶ تا ۱۹.

شجاعی، طباطبایی (۱۳۷۵)، تن تن و اسپيرو حاکمان بی‌رقیب کمیک استریپ، کیهان کاریکاتور، شماره ۴۹ و ۵۰، صص ۶ تا ۹.

Hunt, Peter (2004), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, Routledge, New York.

Marshall, Bill (2005), *France and The Americas Culture, Politics and History*, ABC-Clio, United States of America.

Mckinney, Mark (2008), *History and politics in French-language comics and graphic novels*, University Press of Mississippi, United States of America.

Miller, Ann (2007), *Reading Bande Dessinee: Critical Approaches to French-Language Comic Strip*, Intellect, United Kingdom.

### منابع اینترنتی

URL 1: <https://www.cinebook.co.uk/blake-mortimer-01-the-yellow-m-p-3957.html> (25/10/1396, 10:38).

URL 2: <https://www.centaureclub.com/forum/search.php?keywords=mortimer> (25/10/1396, 11:6).

URL 3: <https://www.centaureclub.com/forum/search.php?keywords=blake> (25/10/1396, 11:13).

URL 4: <http://matthieu.chevrier.free.fr/decouv.html> 10/9/1396, 18:45).

URL 5: <https://europa.eu/youth/be/article/41/4505-en23/7/1396>, 16:10).

URL 6: <http://www.bdoublies.com/journalspirou/series1/blondin.htm>

(18/9/1396, 18:45).

URL 7: <http://www.spirou.com> (26/9/1396, 21:00).

URL 8: <http://www.europecomics.com/history-belgian-comics-part-1/>

27/7/1396, 16:45).

URL 9: <http://www.toonopedia.com/asterix.htm> (20/9/1396, 20:35).

URL 10: <http://www.understandfrance.org/French/Caroons.html> (7/1396, 17:5).

URL 11: <https://www.asterix.com/en/portfolio/dogmatix/> (20/9/1396, 21:15).

URL 12: <https://www.lambiek.net/artists/j/zjje.htm> 23/7/1396, 16:50).

URL 13: <https://www.casterman.com/Bande-dessinee/Catalogue/albums-la-trilogie-nikopol/la-femme-piege>

(17/10/1396, 18:30).

URL 14: <https://www.asterix.com/en/portfolio/obelix/> (20/9/1396, 20:15).

URL 15: <http://www.valiseetparapluie.com> 8/6/1396, 10:30).

URL 16: <http://http://www.franquin.com/gaston/personnages-lebrac-gaston.php> (26/9/1396, 20:7).

URL 17: <http://www.spirou.com> (26/9/1396, 20:38).

URL 18: <http://www.wukali.com/Calvo-La-a-bete-est-morte->

۶ Marcel PROUST (۱۸۷۱-۱۹۲۲)، فرانسه، نویسنده‌ی رمان، معروف‌ترین اثر او *À la recherche du temps perdu* (در جست‌وجوی زمان از دست‌رفته)

۷ Long Shot، نمای عمومی که در شخص‌یای یک شیء را در ارتباط با محیط اطرافش نشان می‌دهد.

8 Les Pieds Nickelés.

9 Croquignol.

10 Filochard.

11 Ribouldingue.

12 Capital.

۱۳ Medium Shot، نمای از کمر به بالا.

14 Zig et Puce.

15 Alfred.

۱۶ Insert، درشت‌ترین نما در سینما از اشیاء.

۱۷ Close Up، نمای درشت از چهره‌ی انسان که گویای حالات روحی او در شرایط مختلف است.

18 La Bête est Morte.

19 Enki BILAL.

۲۰ La Femme Piège (۱۹۸۶)، فرانسه.

21 Jill BIOSKOP.

22 Blondin et Cirage.

۲۳ Le petit Belge (۱۹۲۰)، بلژیک، نام یک کمیک استریپ.

۲۴ Jan WATERSCHOOT (۱۸۹۲-۱۹۶۹)، بلژیک، تصویرگر و طراح کمیک استریپ.

25 Hergé.

26 Jijé.

27 Tintin.

28 Milou.

29 Spirou.

۳۰ Robert VELTER (۱۹۰۹-۱۹۹۱)، فرانسه، طراح کمیک استریپ.

۳۱ Zorglub، نام یکی از شخصیت‌های کمیک استریپ اسپيرو و فانتزیو.

۳۲ John HELENA، نام یکی از شخصیت‌های کمیک استریپ اسپيرو و فانتزیو.

33 Fantasio.

34 Spip.

35 Asterix.

36 Pilote.

37 Obélix.

۳۸ Julius CAESAR، ژولیو [ژولیوس] سزار، ایتالیا، رم، دیکتاتور و رهبر نامدار سیاسی و نظامی جمهوری روم بود.

۳۹ Gaul، گل روم متشکل از ناحیه‌ای ایالتی بود که هم اکنون جایگاه فرانسه، لوکزامبورگ و غرب آلمان است. روم توانست ۶۰۰ سال برای آن منطقه حکمرانی کند.

40 Idéfix.

۴۱ Extreme Long Shot، نمایی بسیار دور از انسان‌ها یا شهرها... که فرد در این نما تأثیر ندارد بلکه محیط و عوامل آن بر مخاطب تأثیر دارند.

42 Blake et Mortimer.

43 Philip MORTIMER.

44 Francis BLAKE.

۴۵ MI5، نام سازمان اطلاعات داخلی پادشاهی متحد بریتانیا است که زیر نظر کمیته مشترک اطلاعات بریتانیا اداره می‌شود. وظایف این سازمان عملیات ضد اطلاعات و عملیات امنیتی در داخل خاک بریتانیا است.

۴۶ نام یک نوشیدنی الکلی.

47 Thorgal.

۴۸ Viking، به مردمانی اطلاق می‌شود که در اوایل قرون وسطی در کشورهایمانند نروژ، دانمارک و سوئد زندگی می‌کردند.

toire / (25/10/1396, 12:8).

URL 22: <https://www.comicsreview.co.uk/now-readthis/2011/08/17/the-beast-is-dead-world-war-ii-among-the-animals/16/5/1396>, 11:00.

URL 23: <http://www.fracademic.com> 11/9/1396, 20:15.

1944-1945-La-Bande-dessinee-au-combat-2376. 16/9/1396, 21:10).

URL 19: <http://www.thorgal.com> (25/10/1396, 12:25).

URL 20: <http://www.thorgal.com> (25/10/1396, 13:00).

URL 21: <http://www.thorgal.com/article/pegasus-un-peu-dhis->

## Comparative Comparison between French and Belgium Bande Dessinée in a Visual Aspect\*

Mostafa Goudarzi<sup>1</sup>, Yassaman Emami<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Professor, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

<sup>2</sup> M.A. in Illustration, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received 14 Mar 2018, Accepted 21 Oct 2019)

**F**rance and Belgium are the pioneer countries that are so popular in producing famous and fabulous bande dessinées and the early works of these French language countries which illustrate the first and basic features of this art format are those that relate to 20th century. So, the word “bande dessinée” in this article indicates the 20th century’s bande dessinées. The main question of this research is “what are the most important visual resemblances and differences between French and Belgian works?” Actually, by studying significant aspects of some famous and important works of each country and comparing those with each other, we achieved to these similarities and differences. As a matter of fact, French works precede the Belgians so they are kind of source of inspiration for the second country. It means that they obey the specific rules in bande dessinée that at the first time French artists and writers have decided to choose and use them in a useful manner in their bande dessinées. Of course they have their particular aspects too and that is the thing that makes a few differences between these works and the French ones but the number of similarities is more than the number of differences. As a result, there have to be so many similarities between bande dessinées of these regions and because of that it is very interesting to know that sometimes it is so hard to distinguish accurately these artworks from each other and so many times people make a mistake about the source of them. They think of French works as Belgians and Belgian works as Frenches and the true reason relates to what has mentioned above.

It means that Belgium started its activity in making bande dessinée right after the time that France had passed this way before and by valuable experiences which have been obtained through the time had reached to many specific and exclusive features for its own works and in fact France was the one which had defined a unique identity for the art format with its French name bande dessinée in the world and Belgium was the one which pursued France’s way and reached to the goals. Eventually the Belgian bande dessinées have improved faster and better than expected and got more fame and importance as the country of bande dessinée than French ones. To put it in a nut shell, Belgian bande dessinées by troubleshooting the French works had this chance to learn a lot before starting its own way in writing and illustrating bande dessinée and of course Belgian artists and writers honestly tried very hard to get the weaknesses and strengths of this experienced art format according to French bande dessinées and also they tried to be so faithful to the basic and classical principles and rules and finally they achieved to the goal which is making bande dessinée a popular and beloved art format in the all over the world and make themselves well-known and popular as the country of bande dessinée.

### Keywords

Bandes Dessinée, Comic Strip, French Bandes Dessinée, Belgian Bandes Dessinée.

\*This article is extracted from the second author’s M.A. thesis entitled: “an Analysis of French-Language comic strips” under supervision of first author.

\*\*Corresponding Author: Tel: (+98-21) 66419571, Fax: (+98-21) 66962593, E-mail: mostafagoudarzi@ut.ac.ir.