



روایت مصور

داستان فوتبال

دیوید اسکوایرز

معین فرضی



گرافیک ناول در قالب داستان شروع شد اما به داستان محدود نشد و روایت‌های غیرداستانی پا به دنیای روایت مصور گذاشتند. روایت‌های تاریخی، خودزندگی‌نامه‌ها، سفرنامه‌ها و گزارش‌های مطبوعاتی هم در قالب گرافیک ناول متولد شدند. به دلیل تنوع قالب‌ها در گرافیک ناول، نمی‌شود به راحتی از معادل رایج «رمان مصور» برای «گرافیک ناول» استفاده کنیم؛ اصطلاحی که تعریفش در محافل دانشگاهی هم روشن و واضح نیست و منتقدان و کارشناسان در مورد آن اختلاف نظر دارند. شاید اگر شرایط خاص فرهنگی آمریکا و بریتانیا نبود، «گرافیک ناول» اصلاً به دنیا نمی‌آمد و همچنان از اصطلاح «کتاب کمیک» برای اشاره به انواع کتاب مصور استفاده می‌شد.

البته در همین دوره‌ای که آمریکایی‌ها و بریتانیایی‌ها هنوز کتاب کمیک را به فضای جدی کتاب‌خوانی راه نداده بودند، فرانسوی‌ها کمیک را به عنوان فرمی هنری ادبی قبول داشتند و آن‌جا کمیک‌های بزرگسالان در کنار کمیک‌های مخصوص کودکان و نوجوانان منتشر می‌شد. ژاپنی‌ها هم در همان زمان مانگا یا کمیک ژاپنی می‌خواندند و به شکلی تازه از روایت تصویری نیازی نداشتند.

سال ۱۹۷۸ «ویل آیزنر» از معروف‌ترین طراحان کمیک، کتاب «قراردادی با خدا» را با عنوان گرافیک ناول منتشر کرد. البته آیزنر اولین کسی نبود که از این اصطلاح استفاده کرد اما گرافیک خاص و حال و هوای متفاوت و فروش خوب و نقدهای مثبت کارشناسان به این کتاب بود که باعث شد هم‌زمان با انتشار آن، اصطلاح گرافیک ناول بین کتاب‌خوان‌ها جا بیفتد.

مهم‌ترین تأثیر کار آیزنر این بود که باعث شد خوانندگان بزرگسال با خیال راحت کتاب کمیک دست بگیرند و مجبور نباشند خواندنش را از دیگران پنهان کنند؛ ناشرها هم آسان‌تر سراغ نشر این نوع کمیک بروند. با ادامه‌ی این روند، از دهه‌ی هشتاد میلادی کمیک بزرگسال رونق زیادی پیدا کرد. هم شرکت مارول که بخشی مهمی از تصور کتاب‌خوان‌ها درباره‌ی کمیک را شکل داده بود خط تولید گرافیک ناول راه انداخت و هم نمونه‌های هنری تر گرافیک ناول مثل «ماوس» اثر آرت اسپیگلمن (اولین گرافیک ناول برنده‌ی جایزه‌ی پولیتزر) فضا را برای همراه کردن مخاطبان بیشتر آماده کردند. بعد هم که قرن بیست و یک از راه رسید و منتقدان و کارشناسان با چنین جملاتی گرافیک ناول را بیشتر از قبل ستودند «کیفیت خوب این آثار قابل مقایسه با پیچیدگی و یکپارچگی ژانرمان است. به علاوه به خاطر همراهی تصویرسازی با متن محدودیت‌های رمان را هم ندارند.»

به نظر می‌آید هر چقدر گرافیک ناول آن طرف آب ارج و قرب پیدا کرده، در ایران پیش نیامده و به مسیر پیوسته و پویایی دست نیافته است. از انتشار کمیک استریپ در مجله‌ی کیهان بچه‌ها در دهه‌ی چهل شمسی و انتشار ماجراهای تن‌تن و میلودر نشر یونیورسال تا امروز که

درباره‌ی مجموعه‌ی «روایت مصور»

- چرا کتاب مصور بخوانیم، کتابی که بیشتر برای دیدن است تا خواندن؟
- چرا کتاب مصور بخوانیم که فقط مناسب بچه‌ها و خوانندگانی است که حوصله‌ی خواندن متن‌های طولانی و جدی را ندارند؟
- چرا کتاب مصور بخوانیم و پای اسپایدرمن و بتمن و ابرقهرمان‌های خوش‌بر و بازوی کتاب‌های کمیک را به دنیای کتاب‌های بزرگسال باز کنیم؟

تا دهه‌ی هفتاد میلادی کتاب‌خوان‌های جدی با تردیدهایی شبیه این، کتاب «کمیک» را پس می‌زدند. از نظر آن‌ها کتاب کمیک، مجموعه داستان تصویری کودکان و نوجوانان همراه با تبلیغات و مسابقه و سرگرمی بود که هفتگی یا ماهانه منتشر می‌شد و در دهه‌های روزنامه‌فروشی به فروش می‌رسید. هر چند این نگاه‌های تنگ‌نظرانه و محدود، مانع تولد کتاب کمیک بزرگ‌ترها نشد، بلکه باعث شد «گرافیک ناول» به دنیا بیاید و به قفسه‌ی کتاب‌فروشی راه پیدا کند؛ داستان بلند و تصویری با مخاطب بزرگسال که مضمونی عمیق‌تر و تصویرسازی پیچیده‌تری نسبت به شکل‌های دیگر روایت تصویری داشت و به کیفیت هنری خاصی نزدیک شده بود.



تیرک‌هایی از جنس استخوان ران

فوتبال اولیه



ابنای بشر از اولین سپیده دم پیدایش شان در تمام قاره‌ها بالاخره نوعی از فوتبال را بازی می‌کردند. در بعضی موارد، دنبال توده‌ی لباس کهنه می‌رفتند و در بعضی دیگر با مثانه‌ی حیوانات را بونا می‌زدند. اولین گزارش‌های بعد بازی را می‌توان در تصویرنگاری‌های مبتدیانه‌ی داخل غارها پیدا کرد، جایی که نقشه‌های حرارتی خرچنگ‌قورباغه یا آمار پاس‌های به مقصد رسیده با رنگ‌های نخستین مشخص می‌شدند.

همین قدر می‌دانیم که «توپ»، مستقل از این‌که چقدر ابتدایی بوده، مطمئناً در هیچ شبکه‌ی اجتماعی‌ای عضو نبوده. خب، این هم توضیح قانع‌کننده‌ای برای این‌که چرا این همه طول کشید تا فوتبال به بازی محبوب امروزی بدل شود، بازی تحت سلطه‌ی ماشین پول‌سازی.



فکر خوبی
جاستین ولی
کارهای اجرایی
همچین برنامه‌ای
واسه مغزهای
بدوی ما زیادی
پیچیده‌س.

خیلی باحاله. باید
با قبیله‌ی اون‌ور
آتش فشان
یه مسابقه راه
بندازیم.



اما یه روز رؤیای
من محقق
می‌شه و مردم از
سفرهای دور و
دراز می‌آن این‌جا
تا بهترین تیم
جمع‌ه شوت‌کن
تمام سرزمین‌ها
معلوم شه!



تازه ما داریم کله‌ی رهبرشون رو
می‌ذاریم جای توپ. می‌دونی؟ یه
حالیته دیگه.

آره انگاری.





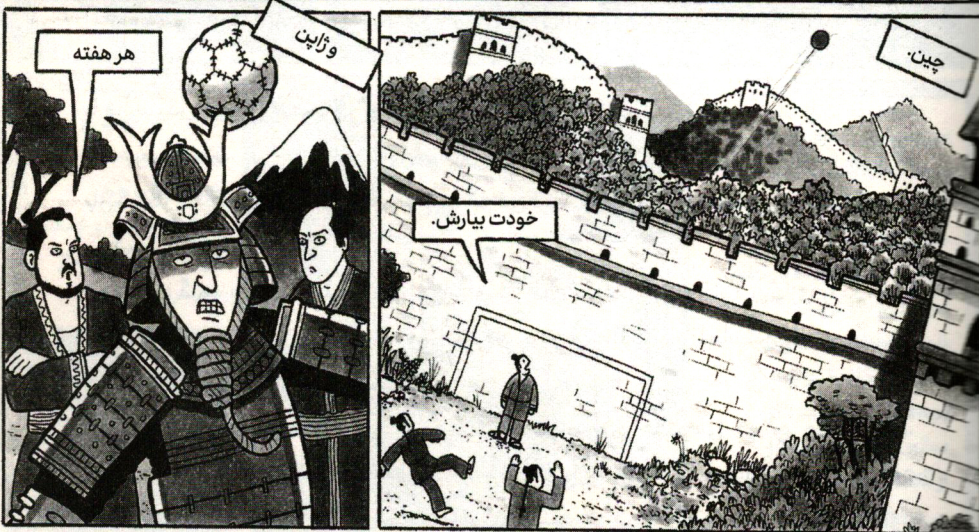
در تمدن‌های کهن هم بازی‌های توپی رقابتی وجود داشتند.

عالیه! به نظر می‌آد مایاها تونستن به جور تقویم درست کنن.

نه، ویلسون. این برنامه‌ی بازی‌هاست.

انواع گوناگونی از بازی‌های شبیه به فوتبال در آمریکای جنوبی و مرکزی و بسیاری مناطق دیگر انجام می‌شد.

جناب، این چارو، جدول تیم‌ها.



چین

خودت بیارش.

وزاین

هر هفته



در ایتالیا رومی‌ها ورزشگاهی بی نظیر برای فوتبال ساختند: کولوسئوم.

سلاح چیه؟

اما ترجیح می‌دادند در خدمت انواع دیگری از سرگرمی از آن بهره ببرند.

یه توپ ساده. با حرکات نمایشی دل همه رو می‌برم.

باستانیان یک چیز را خوب فهمیده بودند.

مایاهای جادویی فوتبال در فرهنگ‌های باستان



در بسیاری از فرهنگ‌های اولیه شکلی از فوتبال بازی می‌شد. در چین باستان و ژاپن میانه نوعی مسابقه انجام می‌شد که کماری محبوب‌ترین‌شان بود. کماری یک تکه زمین خاکی لازم داشت و درخت‌هایی که در هر گوشه کاشته شده بود. اگر ورزشگاه‌های انگلیس در دهه‌ی ۱۹۸۰ را دیده باشید ناغافل سفری به ژاپن قرن دوازده را تجربه کرده‌اید. به جز این، هدف اصلی کماری هم مثل فوتبال انگلستان این بود که توپ تا جایی که ممکن است روی هوا بماند. در این جا تاریخ‌نگاران دو دسته می‌شوند، آن‌هایی که معتقدند سامورایی‌های چت از استنشاق چسب‌های اولیه می‌افتادند دنبال تماشاگران تیم مهمان تا به ایستگاه اتوبوس‌شان برگردند و آن‌هایی که این ماجرا را تکذیب می‌کنند. بومیان استرالیا و آمریکای شمالی هم بازی‌ای می‌کردند که شامل شوت کردن اشیا توپ‌مانند می‌شد، مردمان آمریکای میانه هم از توپ‌های سنگین منعطفی استفاده می‌کردند که از درخت کائوچوی محلی ساخته می‌شد. کارشناسان معاصر ممکن است بگویند توپ توی هوا زیادی حرکت می‌کرد.

فاتحان اسپانیایی که در قرن شانزدهم سر رسیدند شیفته‌ی این بازی توپی غریب شدند و توپ، بازیکن‌ها و تجهیزات بازی را فرستادند نزد شاه چارلز پنجم و دیگر اعضای خاندان سلطنتی تا برایشان بازی کنند. کاستیایی‌ها در ابتدا از این کشف تازه ذوق‌زده شدند و مشتاقانه در انتظار طلاهایی بودند که قرار بود با فروش شنل‌های کپی و رولحافی دست به دست شود اما خاندان سلطنتی خیلی زود خسته شدند و کمی بعد شاه آشکارا با کمک رسانه‌های محلی به واردات آرتک‌ها روی آورد.

در قرون وسطا و در فلورانس هم اشراف‌زادگان ثروتمند کالجیو بازی می‌کردند. دو تیم بیست و هفت نفره با دست و پا توپ را به سمت دروازه‌ی مقابل شوت می‌کردند که کل عرض زمین شنی را در بر می‌گرفت. اگر فکر می‌کنید دروازه‌ای به آن عظمت را حتی هلدیر پوستیگای قرون وسطا هم باز می‌کند، سخت در اشتباهید؛ علاوه بر دو دروازه‌بان، یک مقام مسئول هم روی خط دروازه در چادر می‌نشست تا راه توپ را ببندند. رخت بر بستن خیمه‌ها سنگین‌انگیز دیگری بود بر این‌که ورزشی که خیلی‌ها به آن اعتقاد داشتند، روح خودش را از دست داده است. «علیه کالجیوی مدرن».