

# ساختارهای تکنیکی

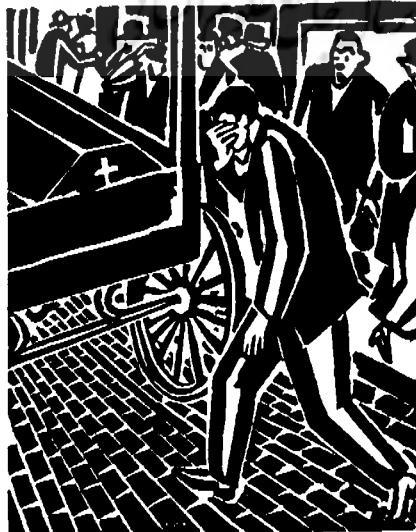
مسعود شجاعی طباطبایی

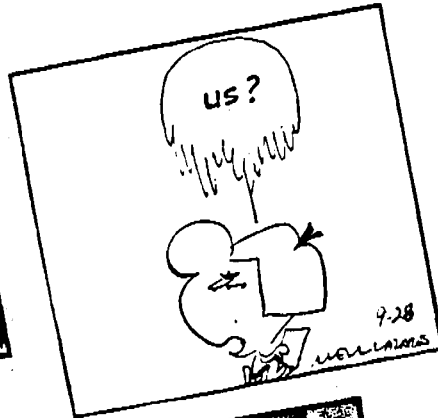
## تعریف

داستانهای گرافیکی، و به تعبیری کمیک استریپ، امروزه از محدوده یک کار هنری در عرصه تصویرسازی دنباله‌دار به درآمده است و به عنوان یک صنعت در جهان امروز مطرح شده است. اکنون، داستانهای گرافیکی متکی به دنیای مادیگرایی است که تنها سودایش سود است و ناشرانش با این طرز تفکر و با اندازه‌گیری و تشخیص سلیقه عامه مردم برای آن تنها قانونی به نام «فروش» را می‌شناسند. به این دلیل داستانهای گرافیکی در طول همه فراز و نشیبهایش در عرصه زیبایی شناسی و در محدوده هنرهای تجسمی به تدریج شکل و هویتی خاص یافته و تبدیل به یک وسیله بیانی کاملاً جدا از حیطه نفوذ سایر هنرها (بویژه سینما) شده تا بتواند تواناییهای خودش را توسعه و دامنه بازار فروش را دائماً گسترش دهد.

گرچه قانون «فروش» به تدریج از جلوه‌های هنری و بیان موضوعی این تصاویر کاسته است اما «هنوز» در این یاور ما که داستانهای گرافیکی می‌توانند دنیای جذاب و خاص خودشان را ایجاد کنند، تغییری نداده است.

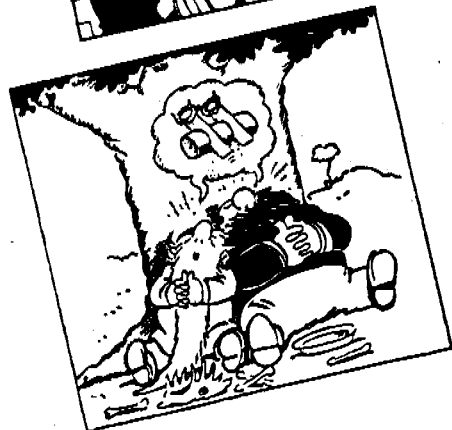
داستانهای گرافیکی با تبدیل شدن به یک زبان، راهی تازه را برای انسان معاصر برای داستان‌سرایی می‌کشاید. شیوه و فن گفتار در این گونه داستانها و روشهای تصویری برای خلق آنها هر روز چهره‌ای کاملتر به خود می‌گیرد و به این تصور که دنیای آینده در زمینه انتشارات متعلق به داستانهای گرافیکی است، دامن می‌زند. البته نباید فراموش کرد که شاهکارهایی که در ابتدای خلق این گونه آثار توسط هنرمندان بزرگی چون وینزور مک‌کی، آلن سنت اوگان (ALAIN SAINT-OGANO)، الکس ریورز (ALEX RARMOND)، پورن هوگارت (BURNE HOGARTH)، میلتون کانیف (MILTON CANIFF)، هارولد فوستر (HAROLD FOSTER) به وجود آمد، زمینه لازم را برای تکامل سریع این هنر تصویری فراهم آورد و نفوذ و جذابیتی تضمین شده را در عرصه فنون گفتاری داستانهای گرافیکی و شیوه‌های ارائه تصاویر آن به وجود آورد.





### حباب (بالون)

حبابها فضاهایی هستند که نوشته‌ها و حرفها و صداهای شخصیت‌های داستانهای گرافیکی در آنها جای می‌گیرد. حبابها می‌توانند اشکال گوناگونی به خود بگیرند: مربع، مثلث، دایره و شکلهای دیگری که متناسب با حرفها و صداها باشند، و بتوانند اندیشه‌های بیان نشده، خاطرات، رویاها و غیره را شکل دهند. از جمله برخی از معمولی‌ترین انواع حبابها، یک لامپ الکتریکی است یا شعاعهایی که نماد به هوش آمدن پس از یک دوره گیجی و منگی است. دیگری تصویری از یک اره در حال بریدن یک قطعه چوب است که نشانگر صدای خرناس کسی در خواب است. انفجار ستاره‌ها که برای نشان دادن ضربه‌ای به سر شخصیتها به کار می‌رود، نیز نوعی دیگر است. به این ترتیب، حبابها در دست خلاق هنرمند طراح می‌توانند شکلهای بی‌پایانی بگیرند و متناسب با هر موقعیتی به شکلی متفاوت ظاهر شوند. این ویژگی سبب می‌شود تا داستانهای گرافیکی از دیگر هنرهای تجسمی متمایز شود و هم عرض با سینما و فیلمهای انیمیشن حرکت کند.





در آغاز کادرها معمولاً به شکل ساده و اغلب به شکل مربع طراحی می‌شود، و آنچه که در کانون توجه طراح بود در چارچوب کادر جای می‌گرفت. اما با تحولی که مک کی و سپس جورج هریمان و دیگران در این عرصه به وجود آوردند، به تدریج کادر علاوه بر مربع به شکلهای مستطیل، مثلث و یا کروی ظاهر شد. همچنین در بعضی مواقع، بازی با کادر و قائل شدن شخصیت برای کادر مفهومی نمادین ساخت. مانند آنچه در تصاویر دنباله‌دار «عطسه تامی کوچولو» از مک کی شاهدیم. به عنوان مثال دیگر، در داستان بلوبری از گیرچارلیر (GIR CHARLIR) شخصیت‌های داستان از طراح می‌خواهند تا کادر را طولانی‌تر کرده و به آنها فضای بیشتری برای عملیاتشان بدهد! یا در کاریکاتوری از کابو (CABU)، هنرمند فرانسوی، قاب پاره شده‌ای ابداع می‌شود تا به عنوان صفحه کنده شده از یک کتاب تمرین به کار رود. و یا فرید من به دنبال مک کی کادر بزرگتر و در عین حال واحدی را به کار می‌گیرد تا تنوعی از حالات شخصیت‌هایش را در هم بیامیزد. انتخاب کادر متناسب با موقعیتها می‌تواند در نشان دادن فضای موجود طراح را یاری دهد. به عنوان مثال، کادربندی مایل یا اریب گرچه در شرایط عادی یک نقص و عیب محسوب می‌شود، اما اگر متناسب با موضوع به کار رود، به ایجاد هیجان،

اضطراب و یا وحشت در صحنه کمک می‌کند. در طراحی‌هایی که از فیلم «اکتبر» اینشتاین، کارگردان معروف سینما به جای مانده آرزوی وی برای نشان دادن اضطراب و هیجان صحنه در حالتی غیر ممکن، یعنی کج شدن پرده سینما، سرانجام با چرخش دوربین در زاویه‌ای مایل عملی می‌شود و بلشویک‌های غیرنظامی در قالب توده‌های انبوه و کوهی از انسان خم شده به سمت جلو، به نظر می‌رسند که از سرایشی تپه‌ای به پایین فرو می‌ریزند و حالت نیروی غیرقابل مقاومت را به وجود می‌آورند. کادرها با برشها و آرایشی که به خود می‌گیرند، با شکلهای متنوع و بعضاً متضاد ولی به هم پیوسته به عنوان ابزاری برای ایجاد جاذبه بصری هنرمند را قادر می‌سازند تا از فضایی ساکن و یکنواخت خارج شود و به تصاویر حرکت و پویای دهد. با این تکنیک فضا در داستانهای مصور از حالت خشک و جامد و رام‌نشده و سرسخت خود خارج می‌شود و همچون ماده‌ای سیال دارای قابلیت‌های گوناگونی برای ایجاد همه‌گونه تاثیرات می‌گردد. این امر در فضای مادی دوبعدی برای بیان اندیشه، تصور و تجسم و یا بیان یک رویا به خوبی به کار می‌آید.

