

# نگاهی به سبک و شیوه طراحی مجموعه استریکس

محمد رضا دوست محمدی

بودند. شکلات‌هایی که برای خوردنشون اول باید به شخصیت روی آن خیره می‌شدم و بعد می‌خوردمش. آشنایی عجیبی بود. این حسن تصادف همزمانی مزه خوش شکلات و شخصیت‌های بامزه «استریکس» آغاز یک آشنایی شیرین میان من و استریکس‌ها بود. البته کمبود کتاب‌های استریکس در اطرافم در همان زمان باعث کمرنگ شدن ارتباط من با این مجموعه بود. اما اثرش هنوز باقی است و هنوز که هنوز است استریکس برایم شیرین‌ترین کمیک است و آن را از تن‌تن خیلی بیشتر دوست دارم. اکنون می‌خواهم به یاد آن طعم شیرین شکلات‌ها و شخصیت‌ها، کمی در مورد

برعکس خیلی‌ها من جز کمیک استریپ‌خوان - های حرفه‌ای «تن‌تن» نیستم و از همان قدیم در جمع‌های «تن‌تن» دوستان حرف‌های داغی برای گفتن نداشته‌ام. نمی‌دانم چرا کودکی و نوجوانی من با عشق به «تن‌تن» گره نخورد. شاید به این خاطر که این کتاب - ها خیلی در دسترس نبود یا شاید هم در ملاقات‌های انگشت‌شمار من و «تن‌تن»، هیچ - کدام از ما نتوانستیم جایی تو دل دیگری باز کنیم! اما داستان آشنای من با «استریکس» کمی متفاوت است. آشنایی که در حدود ۱۷ یا ۱۸ سال پیش با یک بسته شکلات آغاز شد. بسته شکلاتی که اسمش استریکس بود و ۵ شخصیت اصلی این داستان روی جعبه و تکتک شکلات‌ها نقش بسته شده





سبک و شیوه طراحی این مجموعه البته بسیار مختصر و به اندازه اطلاعات و مجال محدود صحبت کنم. حرف‌هایم را با بررسی ۳ بخش طراحی شخصیت، طراحی فضا و رنگ‌آمیزی داستان جمع‌وجور می‌کنم.

#### طراحی شخصیت‌ها

در ابتدای این بحث لازم می‌دانم بگویم در خلق یک شخصیت داستانی موفق، نویسنده اولین و مهمترین گام را بر می‌دارد و در خلق شخصیت‌های داستانی آستریکس، این وظیفه بر عهده طنزنویس چیره‌دست فرانسوی رنه گوسینی بوده است اما بنا به اقتضای زمان و مکان (!) با احترام به روح مرحوم گوسینی، بحث من مربوط می‌شود به زحمات آقای آلبرت اودرزو، طراح و تصویرساز آستریکس.

ساختار طراحی شخصیت‌های مجموعه آستریکس برخلاف ظاهر پیچیده‌شان، بسیار ساده و شبیه به هم است. اسکلت اصلی تصویر ۵ شخصیت اصلی داستان یعنی آستریکس، ایلیکس، گتافیکس، کاکوفونکس و ایتال استاتیس‌تیکس از فرم‌های گلابی و دایره‌ای شکل پیروی می‌کند. این گلابی‌ها متناسب با شرایط زمان و مکان کوچک، بزرگ و یا کوتاه-بلند شده‌اند. با ساده‌کردن فرم شخصیت‌ها به یک گلابی و دست و پا و سر می‌توانیم تصور کنیم که دیگر ساکنان دهکده گل می‌توانند چه شکلی باشند و اگر دوست داشته باشیم، می‌توانیم چند روستایی تازه را وارد این

زمینه آن‌هاست.

در بیشتر مواقع، بینی، دهان، گوش‌ها و کوفه شخصیت‌ها از یک فرم سیب‌زمینی شکل که به مقتضای شرایط زمان و مکان کمی کوچک، بزرگ و یا کشیده می‌شود، پیروی می‌کند.

در فضای ساده خطوط شخصیت‌ها، طراحی دست و انگشتان آن‌ها قدرت و تسلط طراح را به خوبی به رخ بیننده می‌کشد. این توجه به جزئیات در دست‌ها باعث ناهماهنگی اجزا نشده بلکه به زیبایی آن‌ها کمک کرده است. نکته کلی دیگری که به جذابیت و باورپذیری شخصیت‌ها کمک کرده است، توجه به جزئیات و میمیک فوق‌العاده چهره‌ها و انعطاف‌پذیری بدن آن‌هاست.

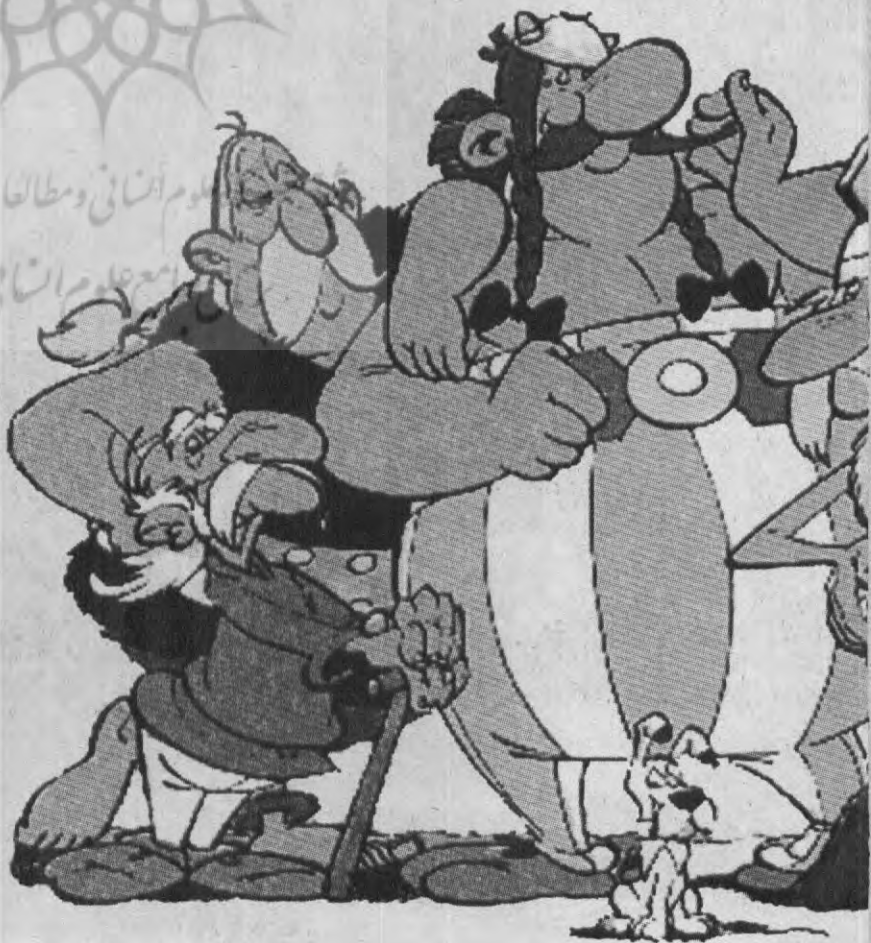
در اینجا ذکر این نکته لازم است که به نظر می‌رسد شیوه طراحی داستان‌های آستریکس به شدت تحت تأثیر سبک طراحی کمیک‌بوک‌های آمریکایی زمان خود بوده است. شاید فضای طراحی کمیک معروف و معاصر آستریکس یعنی لاکو که البته آن هم مجموعه‌ای اروپایی به حساب می‌آید، بیانگر فضای حاکم گرافیکی بر کمیک‌های آن زمان باشد. نوع قلم‌گیری، طراحی اجزای کاراکترها، خطوط شکل‌دهنده فضا و رنگ‌آمیزی تخت، عناصر مشترک بسیاری از کمیک‌های آمریکایی و اروپایی آن زمان بوده است.

عامل هماهنگ‌کننده دیگر در طراحی شخصیت‌های آستریکس، توجه به لباس‌ها و نوع آرایش موها با توجه به تاریخ وقوع داستان‌ها یعنی ۵۰ سال قبل از میلاد است. حال کمی جزئی‌تر به گفت‌وگو درمورد تکنیک شخصیت‌های اصلی داستان می‌پردازیم:

۱- آستریکس، قهرمان اصلی داستان، بدنی گلابی‌شکل و ریزه‌میزه دارد با بینی نه چندان جمع‌وجور و مو و سیبیل زرد و ابرویی نسبتاً تیره و ضخیم که به شجاعت او کمک کرده است. چشمانش نسبتاً درشت است و کلاه‌خودی دارد با دوپال سفید که جهت بال‌ها با حال و هوای آستریکس عوض

#### روستا کنیم!

فرم‌های منحنی و دایره اصلی‌ترین فرم‌های تشکیل‌دهنده شخصیت هستند و به ندرت در طراحی آن‌ها و فضا از خطوط شکسته و خشک و هندسی استفاده شده است. خطوط دارای ضخامت یکسان نبوده، ارزش خطی با ابزاری شبیه به قلم‌مو در سراسر طراحی چشم را می‌تواند. شخصیت‌ها دارای خطوطی ضخیم‌تر و پرنکتر نسبت به محیط هستند و این تفاوت ضخامت یکی از دلایل جدایی موفق شخصیت‌ها از پس-





جزئیات پس زمینه حذف شده تا شخصیت - شده است. نکته قابل توجه در ترکیب بندی این مجموعه رعایت چهار رکنه بودن قابها در تمام صفحات کتاب (البته با کمی استثنا به جهت تنوع و تأکید) و ارتفاع یکسان آنها با طولهای متفاوت است که کمک فوق العاده ای به بهتر دیده شدن و بهتر خوانده شدن داستان در فضای شلوغ خطوط و فرمها کرده است.



می شود. دستها و کفش های او نسبتاً بزرگ است که به تعادل و استحکام نسبی او کمک می کند. در مجموع، این جزئیات به اضافه رفتارهایش، از آستر یکس شخصیتی عاقل، شجاعی و قهرمان نه زشت و نه زیبا می سازد.

۲- ابلهکس: بدنی تشکیل شده از یک کلاهی غول پیکس با کلاهخودی کمی مضحک و غیرمتناسب با هیکلش، دستهایش فوق العاده بزرگ که قدرت او را تشدید می کند، شکم گنده که بیانگر شکمو بودن اوست، آرایش مو و پایپونهای انتهایی آنها، ابروی نازک و چشمان ریز، دماغ گنده و غب غب تیز میل، پاهای نسبتاً کوچک و نیوشیدن پیراهن، همه و همه بیانگر شخصیتی قوی، بی کله، دوست داشتنی و البته تا حدود زیادی رمانتیک و احساساتی است. این تضاد اندازه در ارتباط با شخصیت آستر یکس، کمک دوچندانی به تشکیل زوج موفق تمام داستانهای آستر یکس کرده است.

۳- گنافیس: سر طاس، موهای سفید، ابرو و ریش پر پشت و بلند، بدن کشیده و اندکی نحیف و پوشیدن لباس غیرنظامی بیانگر شخصیت کاهن، عاقل و مغز متفکر داستان - های آستر یکس است؛ تپیی که در بسیاری از داستانها و افسانهها به شکل کیمیاگران، جادوگران و دانشمندان دوران کهن درمی آید.

۴- کاکوفونکس: بینی قلمی و کشیده، پیراهنی طرح دار و لباس غیرنظامی، دستانی کشیده و ظریفتر نسبت به بقیه شخصیتها و آرایش و مدل موی خاص و پر تکلف، بیانگر شخصیت حساس هنری و شاعر مسلک او است. البته ساز سنتی هارپ یا همان چنگ همیشه او را همراهی می کند.

۵- وایتال استاتیس یکس: بر سر داشتن کلاهخودی پر دار، داشتن ابروهای ضخیم و خشن با چشمانی ریز، سبیل و موی قرمز، بدنی کمی چاق و خپل و به همراه داشتن شمشیری فاخر همه بیانگر شخصیت رئیس روستای گل است؛ رئیسی خشن و محبوب اما نه اسطوره ای!

در پایان این بخش، ذکر این نکته لازم است که در طراحی شخصیتها، همچون شکل روایی داستانها، طنزی خاص حاکم است؛ طنزی که سبب می شود شخصیتها تبدیل به اسطوره های دست نیافتنی و بی عیب و نقص نشوند. شخصیتها با همه قهرمان بودنشان، رفتارهای مضحک از خود بروز می دهند، اشتباه می کنند و مسخره می شوند ولی در عین حال از استانداردهای لازم برای ایجاد محبوبیت و پذیرش برخوردارند.

#### فضاسازی

خطوط استفاده شده در فضاهای داستان از تنوع ارزش خطی برخوردارند، اما به طور کلی خطوط فضاهای از خطوط تصاویر شخصیتها نازکتر و ضعیف تر است. جزئیات کامل محل های مختلف، نکات فرهنگی بومی و جغرافیایی به خوبی رعایت شده است. متناسب با روند روایی و کرافیکی داستان، در بسیاری از قابها،

عارضه کورنگی بوده است و رنگ‌آمیزی داستان‌های آستریکس توسط شخص دیگری انجام شده است. اینک به نظر نگارنده، نمونه-برداری و بررسی مجموعه کتاب‌های آستریکس یکی از بهترین شیوه‌های تمرین برای ارتقای سطح طراحی علاقه‌مندان به کاریکاتور و تصویرسازی است.



رنگ‌آمیزی رنگ‌گذاری تخت در سطوح، استفاده کم از سطوح مشکی برخلاف بسیاری از کمیک-های آمریکایی و استفاده از رنگ‌های زنده و شاد، همه و همه به کمک ایجاد فضای طنزآمیز و شیرین و پرانرژی در داستان‌های آستریکس آمده‌اند. حاشیه شنیدنی در این بخش اینکه به روایتی اودرزو دچار

