

مانگا

اولین ماهنامه تخصصی هنر مانگا در ایران
شماره چهارم تیر ماه 99



چگونه
یک خالق باشیم



گفتگویی صمیمی
با پدر کمیک ایران

به نام خدا

پیام سر دبیر

سلام به شما عزیزان و همراهان همیشگی مانگاگا ، باری دیگر و با چهارمین شماره از ماهنامه مانگاگا در خدمت شما عزیزان هستیم.

در این شماره از ماهنامه ، مجله دچار تغییراتی شد ، از جلد گرفته تا روند معرفی هنرمندان و ...

از این به بعد آثار برتر ماه به جای مجله ، در وب سایت مانگاگا قابل مشاهده و پیگیری خواهد بود.

تشکر میکنم از مهندس فناوری اطلاعات سحر سلیمانی ، مهندس کامپیوتر ابراهیم طاهرنژاد و مهندس فناوری اطلاعات محسن باقری عزیز و شرکت حرفه ایشون ، شرکت نرم افزار سرخوشان که در راه اندازی و تاسیس سایت کمک های بسیار زیاد و ویژه ای کردند و تشکر از دوست قدیمی محمد خضری که زحمت پوستر مجله رو کشیدند.

همچنین در این شماره از مجله گفتگویی صمیمی با پدر کمیک ایران استاد سعید رزاقی داریم.

در راستای حمایت شما عزیزان از مجموعه مانگاگا و بزرگتر شدن مجموعه بیش از پیش ، افتخار خدمت بیشتری رو به شما داشتیم و با کمک همکارم علی داوری عزیز موفق به تاسیس فروشگاه مانگاگا شدیم ، در فروشگاه مانگاگا میتونید تمام لوازم طراحی مانگا و کمیک رو با بالاترین کیفیت ممکن دریافت کرده و لذت خواندن مانگا های جیبی و اورجینال رو با فروشگاه مانگاگا تجربه کنید !

با تشکر از همراهی صمیمانه و گرم شما

حسین معمارزاده

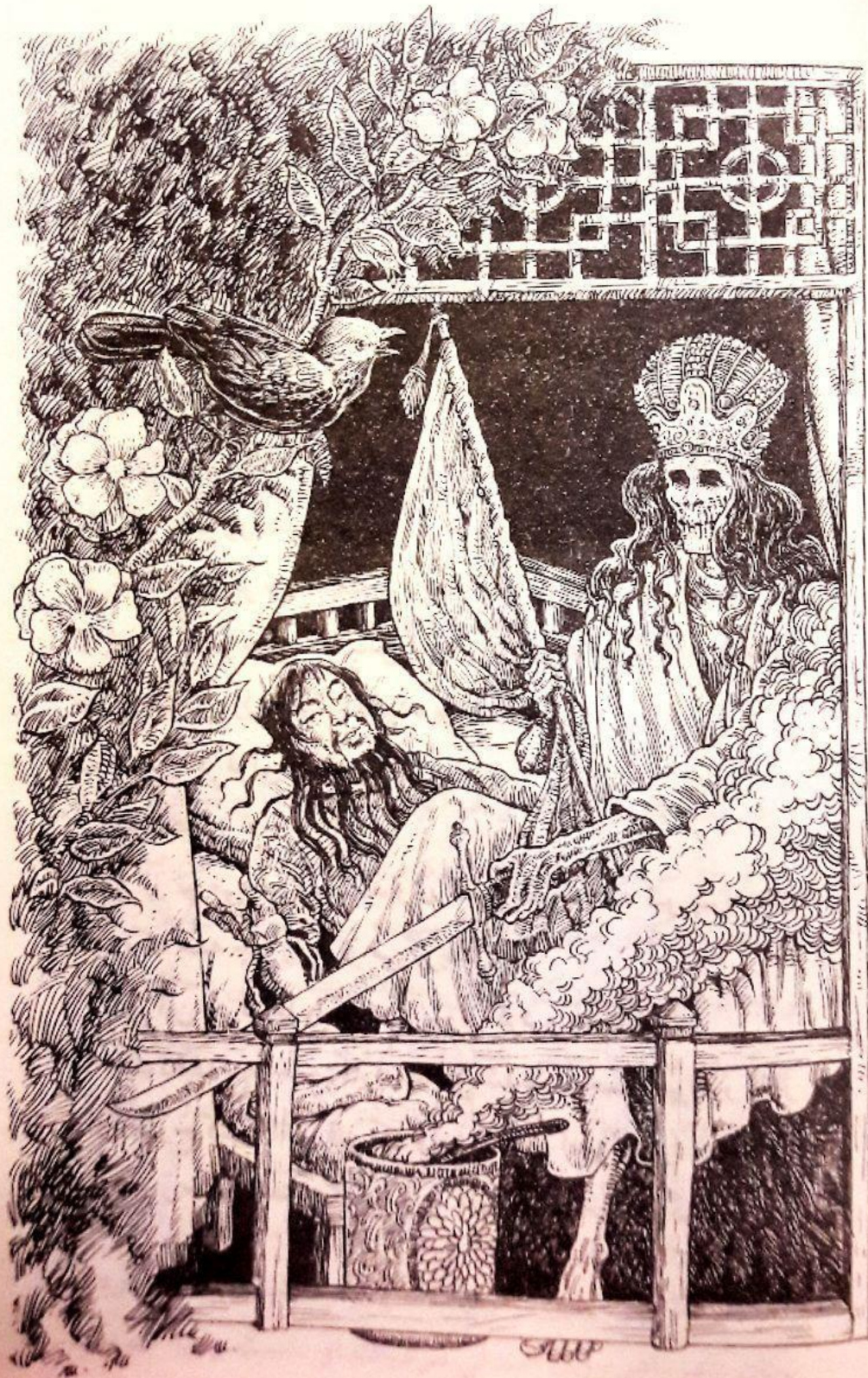
گفتگویی صمیمی با پدر کمیک ایران

اولین متن مجله رو اختصاص میدم به گفتگویی گرم با بزرگ مرد کمیک ایران بله درست حدس زدید ، میهمان گفتگوی ما کسی نیست جز پدر پی نمای ایران ، استاد سعید رزاقی. خالق سبکی به نام پی نما که توضیح کوتاه و مختصر اون میشه بومی سازی شده کمیک.

از اونجایی که استاد رزاقی از سال 66 آثارشون رو به چاپ رسوندند بیشتر ماها در دوران کودکی کتاب داستان مصور های ایشون رو خوندم و با اونها بزرگ شدیم.

از یک خاطره کوتاه شروع میکنم ، یادم میاد حدود دوازده سال پیش و زمانی که در دوران تحصیلی راهنمایی بودم کتابی در مدرسه نظرم رو جلب کرد ، تصویر سازی هایی از شخصیت مرگ با ردایی کهنه و بدنی سراسر استخوانی ، تصویر سازی های اون کتاب خیلی برام جذاب بود، فردای ان روز کتاب رو از کتابخانه مدرسه خریدم و شروع به خواندن کردم ، و امروز پس از گذشت دوازده سال با پی نماگر همان کتاب گفتگویی گرم و مفصل رو خواهیم داشت.

استاد رزاقی تاکنون بیش از 1900 صفحه پی نما و بیش از 5 هزار صفحه تصویر گری و کاریکاتور در کارنامه هنری خود دارند.



پس به کسانی که میخوان وارد این قالب هنری بشن توصیه میکنم که اول از همه در خودتون تعمق کنن و از خودتون سوال کنن که چقدر عاشق و مجنون سینما و انیمیشن هستن؟! و بعد اگه جوابتون به این سوال مثبت بود، اونوقت وارد این عرصه شده و دنبال این هنر بکنن چون شرط اول قدم آنست که مجنون باشی !!

حسین معمارزاده : کلمه پی نما و پی نما گر چطوری ساخته شد و داستانش چیه ؟

سعید رزاقی : این سوال رو بارها و بارها جواب دادم و دیگه زبونم مو در آورده!! و راستش رو بخواین خیلی از توضیح چندین و چند باره دربارش خسته هستم! پس فقط بخشی از توضیحاتم رو که در کانال تلگرامی خودم(من+پی نما!) گفتم در اینجا بازنشر میدم

یکی بود و یکی نبود !

یه روز این پدر پی نمای ایران(یعنی خودم) در اون زمانها که چیزی به اسم پی نما وجود خارجی نداشت و همه این هنر رو کمیک استریپ(نعوذبالله!) صدا میکردن، با دوست آخوند و خوشفکرش به نام حاج آقای زائری توی نشریه همشهری محله نشسته بود، و داشتن دو تایی توی سر خودتون و توی سر معادل سازی اسامی غیر قابل قبول میزدن که تیشه بحثتون گیر کرد به گوشه عبای کمیک استریپ!!(آخه چون اون موقعها تا به فلان جناب مدیر میومدیم و میخواستیم که بهش توضیحات لازم در مورد این مورد بدیم، باید یه ساعت زمینه چینی میکردیم تا یه وقتی فکر بدی در موردمون نکنه خدای نکرده!!! امان از هر چی مدیر بیسواده !!)

در هر صورت! بگذریم...محمدرضای زائری عزیز یه دفعه خطاب به من گفت:با کلمه (پی نما) نظرتون چیه؟؟

و بعد در توضیحاتی بیشتر گفت که پی مخفف پی در پی بودن (توالی تصاویر در کمیک استریپ) و نما هم واژه فارسی تصویر! و این دو بخش در کنار هم تا حدودی میتونه کلمه سینما رو از لحاظ تلفظی در ذهن یادآوری کنه !!

و بعدش که به چهره مردد من نگاه کرد ، حرفشو تکمیل کرد: که البته میدونم که این کلمه کافی نیست و باز هم باید روی این کلمه بیشتر فکر کرد !!

اون روز تموم شد و سه سال هم گذشت!! و یه روزی در حالیکه یه ورکشاپ گروهی ده روزه که خودم مسئول برگزاریش بودم، با تعدادی از شاگردام در نمایشگاه بین المللی کتاب تهران (که از طرف انتشارات منادی تربیت راه انداخته بودم)، خبرنگاری اومد و با من مصاحبه کرد، و ازم در مورد معادل فارسی کلمه کمیک استریپ پرسید! نمیدونم که چرا این خطا رو یهویی مرتکب شدم و اتوماتیکوار این کلمه ی پی نما اونجا از دهنم پرید!! و در یه اقدام پیش بینی نشده روز بعدش دیدم این خبر پخش شده !!!

بععهعهعه!! و از اونروز به بعد کارم حسابی در اومد! چون باید پای حرفی که زده بودم وایمیستادم!! و همه جا دفاع میکردم از این کلمه جایگزین و تکمیل نشده!!! و راستشو بخواین توی این مدته کوچکتترین تشویق و صدآفرینی از هیچ کجا که ندیدم هیچ، ولی در عوضش تا دلتون بخواد توهین و فحش و مسخره کردنها از بعضی جوونایی که نمیشناختمشون دیدم!! و برای خودم خیلی عجیب بود این قضیه که هر چقدر بیشتر این رفتارها و ناسزاها رو مشاهده میکردم، بیشتر مصمم میشدم تا به راهی که رفتم ادامه بدم

بعد از مدتها با تعجب بسیار متوجه شدم که بی خبر از من و بدون اجازه از طرف مرکز علمی و فناوری هم یه خانه پی نما راه انداختن!!! (خب الهی صد هزار مرتبه شکر!) تقسیم ارث و میراث خوبی کرده بودن!! اونا خاااااانه ی پی نما رو راه انداخته بودن و من هم الکی شده بودم پدر پی نما در ایران!! خونه ۶ دنگ پی نما مال اونا شده بود! (فحش و بد و بیراههای بعضی از هنرمندای جوون هم شده بود مال من!) الهی صد هزار مرتبه شکر در هر حال این مدته ظاهرا به نظر اونایی که ندیده و نشناخته به من بد و بیراه و ناسزا میگفتن من پدر خوانده و مافیای پی نما شده بودم !!!

ولی با این وجود هر کاری که از دستم بر میامد انجام دادم!! در ضمن اعتراف میکنم به چند فقره جرم دیگه در این رشته! مثلاً فرهنگسازی (پی نماگر) به جای تصویرگر و (پی نمانویس) به جای این رشته ...!!

ضمناً هر کاری از دستم بر اومد برای اشاعه این کلمه و اسم در مراکز و نشریات و انتشاراتیهای مختلف انجام دادم!

حسین معمارزاده : کمیک های dc و marvel رو بیشتر میپسندید یا dark horse
نظرتون در مورد کمیک چیه؟

سعید رزاقی : من برام فرقی نمیکنه که کامیکها مال دی.سی باشه یا مارول و یا حتی دارک هورس! برای من جذابیت داستانی و گرافیک تصویریشون ارزشمند هستن! هر چند که داستان پردازیهای کامیکهای مارول رو همیشه بیشتر میپسندیدم ولی از شخصیتهای کامیک دی.سی بیشتر خوشم میامده! در این بین آثار جذابی هم بوده که به حالت مستقل در دارک هورس دیدم و از گرافیک خاصشون خوشم اومده!(مثل هلبوی)

حسین معمارزاده : وضعیت داستان مصور و کمیک در ایران چطوری هست به نظرتون؟

MANGAKA

سعید رزاقی : افتضاً!!!!!!ح!!

ولی حالا از این بدبینی مطلق اگه یه مقداری کوتاه پیام میتونم بگم که:

اگه کشور ایران رو به چشم یه برهوت و بیابان ببینیم (که در اون هیچ آبادی برای تولیدات داستانهای پی نما نیست!) و اگه یه در این صحرا فقط یه ریل راه آهن باشه و ما گوشمون رو به این خط آهن بچسبونیم، با دقت میتونیم متوجه لرزش خفیف این ریل بشیم که یعنی یه قطار داره میرسه!(پس اگه میخوایم اولین مسافرها این قطار باشیم، خودمون رو آماده پریدن و آویزون شدن از قطار کنیم چون معلوم نیست که قطار بعدی چه موقعی عبور کنه!)

حسین معمارزاده : پرترفدار و پرفروش ترین اثارتون رو بهمون معرفی کنید

سعید رزاقی : هیچکدومشون!! هنوز چیزی با این عنوان نداشتم!(قضاوتش باشه با بقیه)

حسین معمارزاده : از کدام یک اثارتون لذت بیشتری بردید و کدوم اثارتون رو بیشتر از همه دوست دارید؟

سعید رزاقی : مجموعه مثل آباد- مجموعه امام علی(ع)-مجموع سرداران ملی-مجموعه مدرسه زندگی و این آخرین کتابم که داستان زندگی حضرت زینب هست!

حسین معمارزاده : دلیل برجستگی کمیک استریپ های امریکایی و مانگا های ژاپنی چیه و چرا تصویرگر ایرانی یا به قول معروف پی نماگر ایرانی هنوز نتونسته مثل کمیک ارتيست ها و مانگاها به اون درخشش برسه به نظر شما دلیل این ضعف چیه؟

MANGAKA

سعید رزاقی : مدیریت فرهنگشون درست و حسابی بوده! ولی ما در ایران متاسفانه هیچوقت و در هیچ دولتی مدیر فرهنگی مناسبی برای این هنر نداشتم و اگر هم بعضی افراد مدعی در این هنر داشتیم دو ایراد اساسی داشتن!

یا مدیر نبودن، یا فرهنگی نبودن!!

چون به نظر خودم یه مدیر هنری باید خیلی قابلیتها داشته باشه!

-به روز بودن و اطلاعات کافی و علم موثر در زمینه و جایگاهی تحت مدیریتش

-نگاه مخاطب شناسانه و دقیق در کنار پیشبرد اهداف تاثیرگذار فرهنگی

-نگاه دقیق در زمینه بازاریابی و ایجاد زمینه صنعتی در حوزه ی تحت الامر خود

-تبلیغات مناسب و تاثیرگذار برای بدست آوردن مخاطبین بیشتر و بیشتر

-توجه لازم به آموزش و پرورش نیروهای متخصص در زمینه ای مدیریتش رو بر عهده گرفته

-یکسویه نگاه نکردن به زمینه های فرهنگی و بدون تعصب به ژانرهای هنری و فرهنگی مختلف پر و بال دادن

-بسترسازی مناسب از سنین کودکی مخاطبین آن رشته در قالب کتاب و نشریه

.....

حسین معمارزاده : به نظر شما مهم ترین و اصلی ترین دلایل برای موفقیت و پیشرفت در کار و رسیدن به یک استایل متفاوت و بومی چیه؟

سعید رزاقی : به نظر من اگر از الان همگی بکوب مشغول تولید و چاپ و توزیع و مدیریت درست فرهنگی بشیم، این هنر شاید از ده سال بعد اولین نشانه های بومی شدنش رو شاهد باشیم! چون الان از صنعت بودن این هنر هنوز به نقطه از ن صنعت (.) هم نرسیدیم!!

بومی و ایرانیزه شدن فقط لباس و چهره و تیپ و فضا سازی و دیالوگهای بومی نیست! چون ممکنه همه این اتفاقها بیافته ولی در نهایت یه داستان پی نما به همراه تصاویرش همه و همه تقلیدی از داستانهای مانگا و یا کامیک و حتی باندسینه باشه!

به نظر من اگه هنرمند روحش کاملاً در اختیار این مرز و بوم باشه، کم کم قلمش هم برای این مرز و بوم شکل میگیره! و همینطور بالعکس هم شاهدیم که متأسفانه هنرمندای جوون و با استعدادی رو میبینم که از ایرانی بودن فقط لاف میزنن و عاشق این هستن که یا اونطرف آب براشون بلیط دعوتنامه و یا پیشنهاد استخدام در فلان کمپانی کامیک یا مانگا رو بفرستن! و همیشه هم حرفشون فقط یه چیزه! ایران جای موندن نیست و قدر من رو در این کشور نمیدونن! و حیف از من که در اینجا بمونم!!

حسین معمارزاده : نظرتون در مورد مجموعه مانگا ، و رشد هنر مانگا در ایران چیه؟

سعید رزاقی : همه این قالبهای مشابه گرافیکی-فرهنگی مثل کامیک و یا مانگا و باندسینه باید با توجه به معذوریتهای ملی و فرهنگیمون و سبک زندگی ایرانی-اسلامی چاپ و تولید بشه و در چاپ آثار مناسب برای ترجمه هیچگونه تعصب کورکورانه نداشت! چون خود پیامبر(ص) فرمودن که: علم حتی اگر در چین هم باشد به جستجوی آن بشتاب!

پس خیلی قواعد تعریف تصویری این داستان رو میشه از کشورهای دیگه الگو برداری مناسب و بجا کرد و با پی نمای خودمون به سمت بالندگی این هنر نوپا و نوزاد پیشرفت کرد!

هر چند که من به شخصه معتقدم که ما در پیشینه فرهنگی ایران چه قبل و چه بعد از اسلام داستانهای مشابه پی نما و کامیک داشتیم! مثل نقش برجسته های تخت جمشید که در پنلهای بر در و دیوارها روایتهایی از جنگ و شکار و تاجگذاری رو تعریف میکردن و همچنین در بعد از اسلام میشه به پرده خوانیهای عاشورایی دقت کنیم که عملاً و خودبخود شباهت زیادی به کامیک امروزی دارن! و در این تابلوهای مذهبی شاهد نمای کلوزآپ و لانگ شات هستیم به همراه چهره هایی از شخصیتهای ابرقهرمان(اولیا) و نقش منفی ها(اشقیایا) به همراه اغراقهای تصویری فراوان!!

باز هم اگه به نقاشیهای قهوهخانه ای شاهنامه دقت کنیم میبینیم که در مقابل یه پنل با اغراقهای کامیک استریپ طرفیم!

و همه و همه اینها چیزهاییه که ما در پیشینه فرهنگی خودمون داشتیم ولی بهشون بی توجهیم! و هنرمند نسل جوونمون هم مثل همون بیت آنچه خود داشت ز بیگانه تمنا میکرد شده!

والسلام نامه تمام

ممنون استاد رزاقی عزیز ، در اخر به عنوان حسن ختام این مصاحبه چه پیامی هست که باید به گوش دیگر هنرمندانمون در این زمینه برسونید

سعید رزاقی : یسشهد میکنم کاری که من انجام دادم و حداقل برای خودم جواب داده رو همگی انجام بدن!

به هیچ عنوان خودتون رو با هیچکسی مقایسه نکنین الا با خودتون!! و در این مقایسه خود با خودتون، سعی کنین دائماً شاخ خودتون رو بشکونین و از خودتون در رقابت جلو بزنین! و سعی کنین که امروزتون با دیروزتون فرق داشته باشه و هی با خودتون کشتی بگیرین و پشت خودتون رو به خاک برسونین! مطمئن باشین بعد از مدتی که از دیدن پیشرفت خودتون خیلی متعجب خواهید شد!!

در ادامه با اثار استاد سعید رزاقی گفتگو رو به پایان میرسونیم. نکته جالب در مورد اثار استاد رزاقی سنتی بودن ابزار هاست. تمام کار های ایشون کاملاً دستی و بدون استفاده از هیچگونه ابزار دیجیتالی هست و عموماً با ابزار های ابرنگ، گواش ، اکولین و دیگر ابزار ها اثارشون رو رنگامیزی میکنن.







تاریخچه پیدایش کمیک

کمیک رسانه ای که از دوره ی باستان بر روی معابد مصر و تمدن های دیگه نقش بسته و در حال حاضر ما به عنوان کمیک،مانگا یا ...در کشور خودمون پی نما میشناسیم.

کمیک اتفاقات زیادی رو پشت سر گذاشته است تا به این جایی که هست برسد. کمیک در اواسط دهه ی سی میلادی به رسمیت شناخته شد که در واقع این دوره را دوره ی عصر طلایی و ظهور ابرقهرمان ها میدانند.

این عصر مخاطبان بزرگسال را مورد هدف قرار داده بود به دلیل آن که آمریکا در جنگ جهانی شرکت کرده بود و سرباز ها باید دور از خانه با دشمن خود میجنگیدند اما کمیک بخش دلنشینی برای سرباز ها به شمار میامد و در آن دوره به تمرکز زیاد برای خواندن نیاز نداشت همین طور کمیک ها با ظهور ابرقهرمان هایی مثل کاپیتان آمریکا توانست کاری برای روحیه ی سربازانش و بازیابی آن ها کند. اما کمیک شروع اینجا نبود از دوران باستان که دور شویم و به قبل از عصر طلایی بیاییم درون روزنامه ها مجلات فکاهی وجود داشت که از مسائل روزمره ی جامعه صحبت میکرد اما با پیشرفت صنعت چاپ،کمیک ها به یک رسانه ی جدا تبدیل شدند و با ابر قهرمان ها و دوران نیازمندی روحیه دادن به سربازها یکی شدند و عصر طلایی را رقم زدند و در دکه های روزنامه فروشی به شکل مستقل ظاهر شدند.



دوران پس از جنگ کمیک ها کم کم از ظاهر مستقل خود بیرون آمدند و حالت صنعتی گرفتند اما بزرگ ترین مشکلی که نشریه های کمیک با آن مواجه شده بودند استقبال نکردن مخاطب از ژانر ابرقهرمانی بود و شرکت هایی مثل DC که نود درصد تولیداتش ابرقهرمانی بود مجبور شد این میزان را به زیر پنجاه درصد برساند. پس از جنگ همه چیز عوض شد و مطالب جدیدی برای مخاطب کمیک تهیه شد در آن زمان نوجوانان مخاطب اصلی کمیک شدند و دلیل آن هم وجود ژانر های عاشقانه یا داستان های وسترن یا جنایی باعث جذب این مخاطبین کم سن شد. اما گروه (کتاب کمیک سازان) به سمت ایده های جدید و نوآوری حرکت کرد که این ژانر ها را به وجود آورد.

در آن زمان وقتی کتابی پرفروش میشد تمامی ناشران به سمت آن هجوم میبردند و درست به ساخت آثاری مشابه دست میزدند تا بر موج فروش و سلیقه ی مخاطب سوار شوند و کسب درآمد کنند.



شروع عصر نقره ای به نفع شرکت های کمیک استریپ نبود طولی نکشید که مردم شروع به اعتراض کردند تا کمیک هایی با ژانر وحشت و جنایی که به دلیل دارا بودن خشونت بالا جنجال آفرین شده بود و باعث خشن شدن کودکان یا بزهکار شدن آنها بودند برچیده و با قوانین سفت و سختی رو به رو شود در این بین کتابی به نام فریب معصومانه اثر فردریک ورتام در سال 1955 چاپ شد و اعلام جنگ کرد و مردم را متوجه خشونت بالا در کمیک ها و تاثیر آن بر قشر نوجوان را نشان داد.

یک سال بعد مهرتایبیدیه و آیین نامه ای برای کمیک تنظیم شد که نامش CCA (COMICS CODE AUTHORITY) بود قوانینی برای ناشران کمیک تنظیم کرد که باعث کاهش خشونت و حتی برچیده شدن چند ژانر بود هرچند این آیین نامه برای جلوگیری از سانسور های دولت تاسیس شده بود تا برای همیشه کمیک تبدیل به یک جسم بی جان و بی انگیزه نشود اما با روی کار آمدن CCA وضعیت کمیک با سقوط شدیدی رو به رو شد و خود به خود باعث حذف چند ژانر و آسیب رسیدن به فروش نشریه های مختلف، کمیک ها چاپ شد.

بعد از پستی و بلندی های مختلف در دهه ی پنجاه و شصت میلادی بود که شرکت های مارول و دی سی دست به ساخت تیم های ابرقهرمانی زدند و باعث رشد چشمگیری در فروش، طراحی و همکاری های متعددی میان طراحان و نویسندگان ها شد. رشد بزرگ ابرقهرمان ها و دیده شدنشان در هر رسانه ای کم کم شروع شد.

در اواخر دهه ی شصت میلادی بعد از رشد تیم های ابرقهرمانی به لطف جک کربی به بالا ترین حد ممکن رسیدند. کمیک های زیرزمینی که با نام «کام ایکس» شناخته میشدند و بیشتر بین قشر هیپی های آن دوران شهرت پیدا کرده بود وارد بازار زیرزمینی کمیک ها شدند البته این نوع کمیک ها هیچ ربطی به کمیک های مارول و دی سی نداشت و بیشتر با زبان خودش سخن میگفتند بیشترین حرف هایی که این کمیک ها برای گفتن داشتند جنبش های ضد فرهنگی بود، در آن زمان آمریکا نام گرفتند که مسائلی مانند آزادی زنان یا حقوق مدنی و اعتراض به جنگ ویتنام مشغول بودند.

این کمیک ها تاثیرات زیادی بر هنر کمیک داشتند و باعث شدند که صنعت کمیک آزادی عمل بیشتری داشته باشد و حقوق برابر نویسندگان و طراح هر کمیک اجرا شود پس همیشه نتیجه گرفت کام ایکس ها که در دنیای امروز هم با نام کمیک های متفاوت مشغول کار هستند تاثیرات مثبتی داشته باشند.

با اتفاقاتی که در عصر نقره ای برای کمیک افتاد همچنان مشکلات زیادی برای هنرمندان کمیک بود از جمله رکود فروش کمیک ها بعد از تشکیل شدن CCA هرچند این روند باعث تمام شدن دوره ی کمیک نشد.

در عصر برنز که در اوایل دهه هفتاد میلادی رخ داد که دوران تحقیق و تحول نامگذاری کردن به این دلیل که دی سی و مارول سهم بیشتری از بازار کمیک دریافت کردند و شروع به ساخت کمیک های بزرگسالانه کردند تا از بحران فروش نزولی به صعود برسند هرچند عصر برنز عصر ابتکار در کمیک بود که شرکت های کمیک و کام ایکس ها هم از این فرصت استفاده کردند و جهشی بزرگ و تحولی برای تغییر همه چیز قدم برداشتند.

درست همین دوره بود که سنت های طراحی و داستان گویی کمیک شروع به عوض شدن کرد و تغییراتی انجام شد و به قول خودمون آب دیده شدن و همین باعث شد که ما کمیک های امروزی رو در سطح جهانی با تغییرات چشمگیر ببینیم. اما کسی که بیشتر از همه زبان زد همه برای این تغییرات چشمگیر هست فرانک میلر است در آن دوره یک جوان با استعداد بود، مارول در هر شماره از درویل که پخش میکرد کارها و تغییراتی که فرانک میلر انجام میداد را زیر نظر داشت و همین باعث نجات درویل و باقی ماندنش تا به امروز شده است. هرچند فرانک میلر خودش هم از تقلید کردن به استاد بودن رسیده بود. با تحولاتی که فرانک میلر و هنرمندان جدید وارد کمیک کرده بودند حالا تجارت کمیک نیازمند یک راه جدید بود که با وارد شدن به دهه ی هشتاد میلادی فروشگاه های اختصاصی کمیک راه اندازی شدند که تعداد محصولات را بالا میبرد و محصولات متنوعی وارد بازار میکرد.



با این که از نظر طراحی داستان ها به یک سطح جدید رسیده بودند و سنت های خود را کنار گذاشته بودند داستان سرایی هم به این مورد نیاز داشت که با ظهور سری ایکس من داستان های کمیک هم متحول شدند و یک معنای روانشناختی به خود گرفتند. سری کمیک های ایکس من برای چهارده سال ذهن مخاطب را درگیر کرده بود به این دلیل که در عمق داستان سرایی مسائل مختلفی گنجانده شده بود و حتما خواننده باید شماره های قبلی را میخواند تا شماره ی جدید را متوجه شود همین امر باعث شد که شرکت دی سی هم از قافله عقب نماند و با کمک آلن مورد خالق سری کمیک های «نگهبانان» سری کمیک های Swamp Thing را به نمایش بگذارد و از مسائل سیاسی و فمینیسم مسائل سیاسی روز دنیا صحبت کند هر چند تمامی این کمیک ها ضعف نبود هیجان را داشتند که فرانک میلر توانست در سری کمیک های دردیول آن را اجرا کند و باعث بالا رفتن کیفیت داستانی و خوف انگیز شدن آن شود.

عصر مدرن شروع جدیدی بر داستان گویی و اصلاح شخصیت ها هر چند این اصلا یک شبه اتفاق نیفتاد این اتفاق به خاطر حضور نخبگان داستان سرایی در کمیک بود یعنی آلن مور با کمیک نگهبانان و فرانک میلر با نسخه ی اصلاح شده ی بتمن یعنی بازگشت شوالیه ی تاریکی هر دو تاثیرات جامعه بر ابرقهرمان ها و نبود آن ها را نشان داده بودند و جوی جدید برای داستان سرایی ایجاد کردند.



فرانک میلر نشان داد که میتوان ابرقهرمان ها را اصلاح کرد و به یک شیوه ی جدید زنده نگهشان داشت و آلن مور تاثیر خبر گذاری و جامعه بر ابرقهرمانانی که با سیاست درگیر میشوند را نشان داد که موج جدیدی به نام رمان تصویری در کمیک به وجود آمد. هرچند رمان تصویری قبل از این اتفاق وجود داشت اما توجهی به آن نمیشد. بعد از مدتی قهرمان ها شروع کردند به اصلاح شدن، شرکت های دی سی و مارول رمان های تصویری زیادی منتشر کردند از (V for Vendetta) تا حضور دوباره ی (Punisher) هرچند تنها این دو ناشر نبودند که با هم رقابت میکردند انتشارات مختلف رمان هم شروع به کار کردند مثل پنگوئن، گولانز و...



MANGAKA

این کمیک ها در بازار رقابت تبدیل به کمیک های بزرگسال شدند و دی سی توانست شرکت جدیدی به نام «ورتیگو» را راه اندازی کند و نوآوری را جایگزین کلیشه کند. ورتیگو از ابتدا با کمیک های تک نسخه ای شروع کرد و با سری کمیک های (Sandman) که در دهه ی چهل به وجود آمده بود شروع کرد هرچند نسخه ی قدیمی چنگی به دل نمیزد اما نسخه ی جدیدی در سال 1988 ساخته شد و شهرت زیادی پیدا کرد. در دهه ی نود بود که نشریه های مستقل سروکله شان پیدا شد مثل انتشارات دارک هورس که شخصیت محبوب پسر جهنمی را در اختیار داشت اما این ناشران مستقل شروع به ساخت داستان هایی با اتمسفر تاریک و غم زده و دنیا های پر از جرم شروع کردند و کم کم به شهرت امروزی خود رسید اما برای کاهش خشونت اکثر کارهایشان مثل شهر گناه سیاه و سفید چاپ میشد.

اما در این بین قدرتی بین المللی ظاهر شد که تنها تا اوایل دهه نود در خانه ی خود سکوت کرده بود اما هنرمندان غربی از آثار پدر مانگا یعنی «تزوکا» الهام میگرفتند. این رسانه ی جدید چیزی جز مانگا نبود کمیکی که به شکلی ژاپنی شده بود، هسته ای کمیکی اما درون مایه ای ژاپنی که در حال حاضر سر و صدای زیادی کرده است و همه خواستار مانگا در سرتاسر جهان هستند با وجود رقیب جدیدی که کمیک داشت بازار مصور جهان به دو قسمت مانگا و کمیک تقسیم شد. هرچند یادتان نرود که هنرمندان مستقل هم در این بازار سهم داشتند مثل کام ایکس ها که دیگر زیرزمینی نبودند و با نگرش های متفاوتی کمیک را به نمایش می گذاشتند یکی از مشهور ترین آثار کام ایکس را میتوان کمیک MAUS نام برد که انتشارات پنگوئن در حال حاضر امتیاز نشر این کمیک را در اختیار دارد و با هنرمندی اشپیگل من به نمایش گذاشته شده است. در این زمینه پی نما هم قابلیت رشد دارد فقط نیازمند خلاقیت و همکاری و یادگیری کار گروهی است تا به رشد اصلی خود برسد.



نویسنده: سیاوش کفایی

marvel comics که معمولاً به نام مارول کامیکس که قبلاً تحت نام شرکت انتشاراتی «تایملی» شناخته می‌شد و در سال ۱۹۳۹ تأسیس شد، یکی از ابر کمپانی های خلق کمیک در جهان است ، این کتاب ها انقدر در زندگی مردم پر رنگ و تاثیر گذار شدند که بازی های ویدیوی و فیلم های بسیار زیادی تحت تاثیر این مجموعه بزرگ ساخته شده اولین شخصیت کمیک های مارول هیومن تورچ بود. در سال 2009 شرکت والت دیزنی تمام سهم مارول را خرید و امتیاز انرا تصاحب کرد.



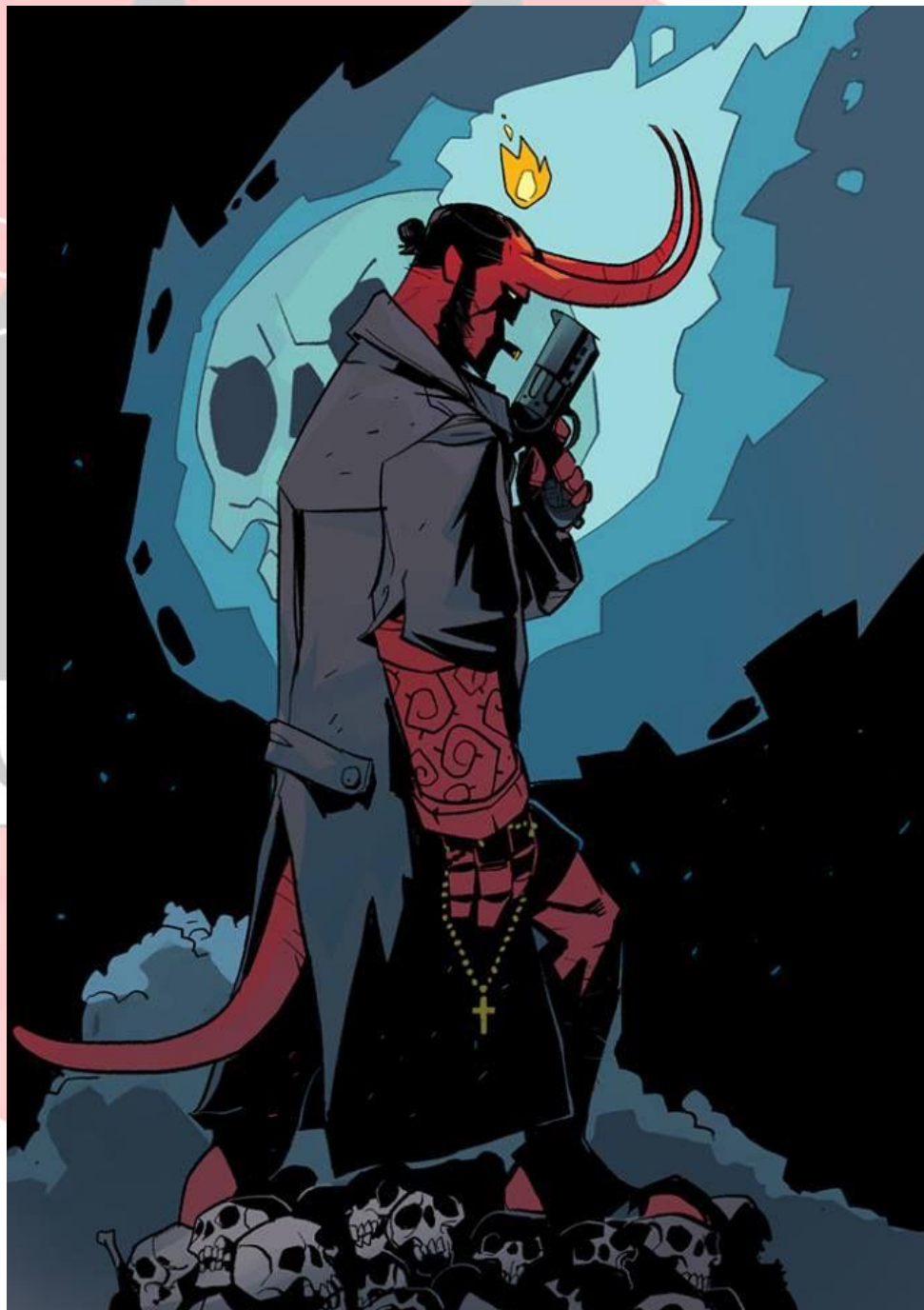
dc comic در سال ۱۹۳۴ تحت نام **National Allied Publications** تشکیل شد. این شرکت اولین شرکت خلق کمیک در جهان و یکی از ابر کمپانی های دنیای کمیک به شمار میرود

دی سی ناشر کتاب های کمیک و یکی از بزرگترین و قدیمی ترین شرکت های تولید داستان مصور در آمریکا است. این شرکت بخش انتشاراتی دی سی انترتیمنت (دی سی سرگرمی) به شمار می رود که خود از زیربخش های برادران وارنر است. از مشهورترین شخصیت هایی که دی سی کامیکس آن را خلق کرده است می توان به شخصیت بنمن، سوپر من، واندروومن، فلش، گرین لنترو... اشاره کرد.

بیشتر رویدادهای کتاب های کامیک دی سی کامیکس در دنیای خیالی دی سی روی می دهند که گروه های مختلفی در آن حضور دارند مثل لیگ عدالت، جوخه انتحار، تایتان های نوجوان و ... از افراد ابرشور این داستان ها می توان به جوکر، زن گربه ای، و... اشاره کرد. شرکت دی سی کامیکس همچنین کتاب های کمیکی را منتشر کرده است که داستان شان در جهانی غیر از دنیای دی سی روی می دهد مثل *نگهبانان*، *وی برای وندتا* و کمیک های بسیار دیگری که تحت عنوان *ور تیگو* (نماد دیگر دی سی کامیکس) منتشر کرده است.



dark horse comics یک ناشر آمریکایی کمیک و مانگا است که در سال ۱۹۸۶ توسط مایک ریچاردسون تأسیس شد. از سرشناس ترین شخصیت های این شرکت میتوان به پسر جهنمی یا **hell boy** اشاره کرد که توسط مایک میگنولا خلق شد. فضای کمیک های این شرکت عموماً تاریک و در دنیای سیاه اتفاق می افتد.

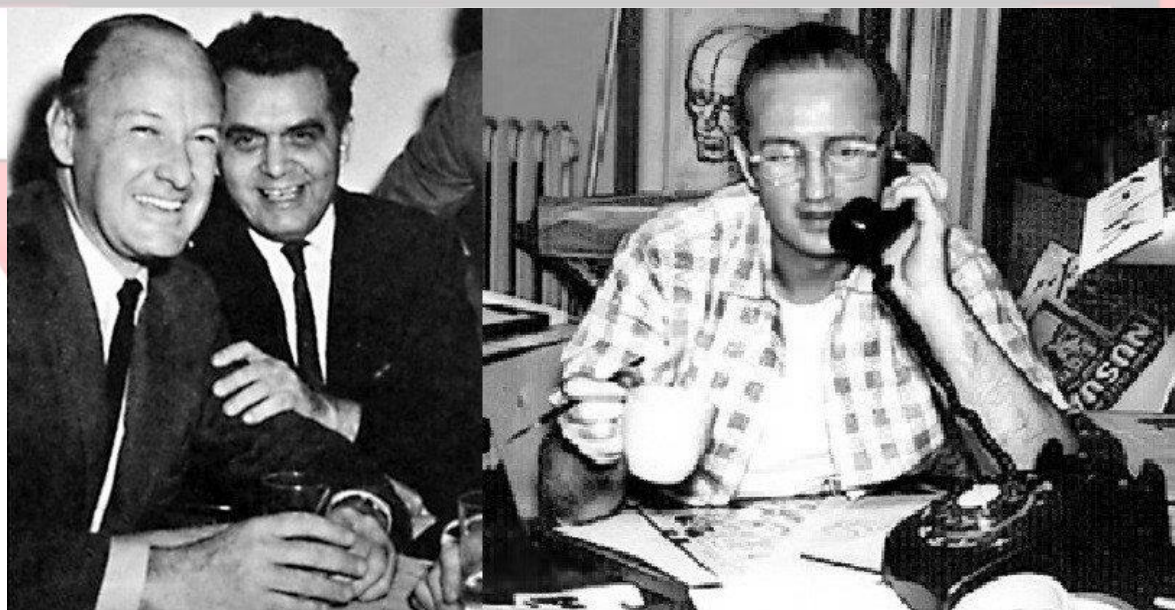


چگونه یک خالق باشیم

Stanley Martin Lieber استنلی مارتین لیبر

معروف به استن لی نویسنده، ویراستار و منتشرکننده کتاب‌های کمیک (مارول)، بازیگر، تهیه‌کننده و مجری تلویزیونی اهل آمریکا بود.

او به همراه چند هنرمند دیگر از جمله جک کربی و استیو دیتکو، شخصیت‌های کمیک محبوب زیادی از جمله مرد عنکبوتی، مرد آهنی، هالک، ثور، دردویل، دکتر استرنج، مردان ایکس و چهار شگفت‌انگیز را خلق کرده بود. وی حضوری تک جلوه در تمام فیلم‌هایی داشت که برگرفته از کتاب‌های کمیک او بودند. وی از سن هفده سالگی در عرصه کمیک فعالیت داشت، اما تا چهل سالگی شهرتی کسب نکرد، در سال ۱۹۶۱ و در سن چهل سالگی توانست به همراه همکار خود جک کربی اولین مخلوق معروف خود یعنی چهار شگفت‌انگیز را خلق کند و پس از آن توانست به سرشناس‌ترین چهره عرصه کمیک بوک تبدیل شود. او در تمام فیلم‌های دنیای سینمایی مارول تابحال کمئو یا همان حضور افتخاری داشته است.



استن لی مارتین لیبر در سال 1922 در خانواده‌ای اهل رومانی که به نیویورک مهاجرت کرده بودند به دنیا آمد. او در جوانی به نوشتن متن آگهی تسلیت و آگهی تبلیغاتی می‌پرداخت و از این طریق درآمد کسب می‌کرد. بعد از فارغ‌التحصیلی از دبیرستان هم به استخدام شرکت «تایملی» - که بعدها به مارول تغییر نام داد- درآمد و شروع به داستان‌نویسی کرد

او داستان‌های خود را با نام مستعار «استن لی» منتشر می‌کرد و بعدها این نام به قدری مشهور شد که او نامش را از «استن لی مارتین لیبر» به «استن لی» تغییر داد. لی در طول شش دهه فعالیتش در مارول علاوه بر نویسندگی، عناوین کارگردانی هنری، سردبیری ارشد، ریاست هیئت‌مدیره و تهیه‌کنندگی آثار سینمایی را هم به عهده گرفت. او برای رسیدن به موفقیت راه دشواری را طی کرد و با ناکامی‌هایی هم مواجه شد اما توانست در کنار مدیران و نویسندگان خلاق دیگری مثل «لی اکسل آلونسو»، «لری لیبل»، «دن باکلی»، «جک کربی» و «استیو دیتکو» بسیاری از محبوب‌ترین ابرقهرمانان دنیای فانتزی همچون اسپایدرمن، هالک، آنت من، چهار شگفت‌انگیز، آیرون من و... را خلق و مارول را به بزرگ‌ترین و مشهورترین تولیدکننده آثار فانتزی و ابرقهرمانی تبدیل کند.



استن لی در دهه 1970 میلادی تصمیم گرفت بین سینما و داستان‌های مصور ارتباط و

پیوندی ایجاد کند از این رو در 1980 به لس‌آنجلس مهاجرت کرد و برای رسیدن به اهداف و تحقق بخشیدن به رویاهایش تلاش‌های زیادی انجام داد. مارول سرانجام توانست با تلاش‌های استن لی پا را از کتاب‌های داستان مصور فراتر بگذارد و وارد دنیای سینما، سریال، انیمیشن و بازی شود. مارول در طول دو دهه با کمپانی رقیبش که با سوپرمین و بتمن بازار را از آن خود کرده بود به رقابت جدی پرداخت. بسیاری از فیلم‌های سینمایی، سریال‌ها، انیمیشن‌ها، بازی‌های ویدئویی و اسباب‌بازی‌ها در دنیای سرگرمی رونق امروزهی خود را مدیون شخصیت‌هایی هستند که استن لی آنها خلق کرده است.

استن لی در بسیاری از فیلم‌های مارول در صحنه‌هایی کوتاه حضوری افتخاری داشت و بعید است که مارول بتواند در آینده جای خالی صحنه‌های حضور او را به راحتی پر کند



استن لی 12 نوامبر سال 2018 در سن 95 سالگی درگذشت. شخصیت‌های دنیای ابرقهرمانان که با نبوغ شگفت‌انگیز او خلق شده بر ادبیات و سینمای فانتزی تأثیر زیادی داشته است. استن لی امروز میان ما نیست اما یاد و نامش همواره همراه با ابرقهرمانانش در یادها باقی خواهد ماند.

نویسنده : امیر محمد رضامند پارسایی

آموزش صفر تا صد طراحی

کرکتر های کمیک همیشه ویژگی های خاص خود را دارند، به طور مثال اغراق هایی که در عضلات کرکتر های کمیک میبینیم رو در کمتر سبک هنری دیگه میشه دید. همچنین نوع روایت و پنل بندی های ان منحصر به فرد و خاص سبک خود هست.

آموزشی که در این شماره از ماهنامه براتون آماده کردیم جامع ترین کتاب آموزشی کمیک هست که توسط استن لی اسطوره بزرگ و جان باسکما به رشته تحریر درآمده.

مطالبی که در این کتاب پی دی اف گنجانده شده مهم ترین اطلاعات برای خلق یک کمیک هست ، از نوع پنل بندی تا نوع بافت ، هاشور ، طراحی مرحله به مرحله کرکتر ها و...

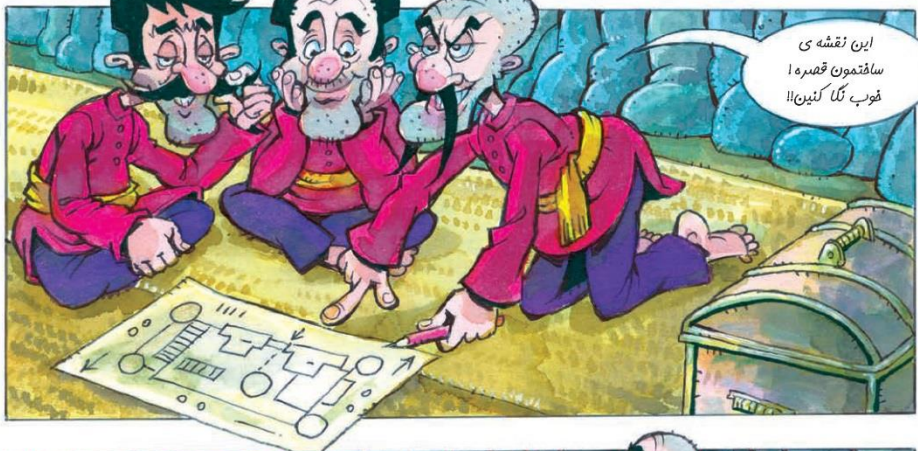


بنا به ترتیب مجله های قبلی ، میرسیم به بخش داستان های مصور که در شماره های پیشین مجله مانگا هایی از هنرمندان خوب گروه مانگاکا بود ولی در این نسخه از مجله یکی از کمیک های استاد رزاقی به نام مثل اباد قرار میگیره.



MANGAKA

دزدی که به دزد بزنه همیشه شاه دزد



این نقشه ی
ساقتمون قهبره ا
فوب، گنا کنین!!



فُبا هر دو تایی تون
ا که آماده این، شروع کنیم.

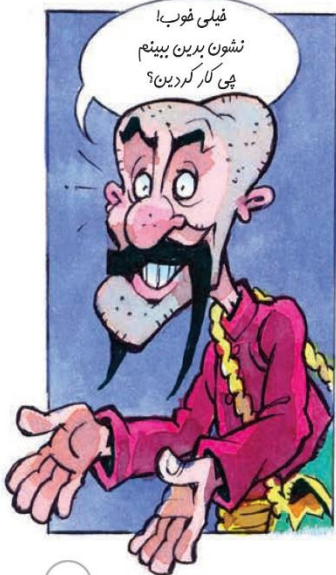
پس من چی؟
من هم میفوام که وارد
عملیات بشم!!













ببینم کسی اینها چیزی کم کرده؟



اهه!! مال من هم نیست! نکته تو راه افتاده باشه زمین!

مال من کجاست؟

ای بابا! این قلمه سنگ به جای تاج شاه توی فوربین من پیکار میکنه!؟



از توی خزانه و... از توی خزانه و...

اطلاق...

وزیر... و...

تالار اصلی قصر!!



ورویک!!

این اموال رو که ما بلندر کردیم! پس دست تو پیکار می کنه!؟

از کجا پیداشون کردی!؟

دیگه کم دارم توی دزدی اعتماد به نفسمو از دست میرم!!



خب! حالا دیگه فکر می کنم که لیاقت این تاج رو داشته باشم و برای خودم ۳۰۰۰۰۰۰۰۰ دارم...

... و رئیس شماها باشم!؟



آبرومون رفت!!

«فکاک بر سرمون!» از به بچه ی فسقلی رو دست خودریم!!

کلام آخر

حرف های زیادی هست که در این بخش باید گفته بشه. اول از همه سراغ وب سایت مانگااکا میرم، وب سایت مانگااکا برای آشنایی هر چه بیشتر مردم ایران عزیزمون با مانگا این هنر غنی هست ، اثار برتر ماه گروه مانگااکا از این به بعد داخل سایت و از طریق بخش اثار کاربران به نمایش در میاد و نام صاحب اثر ها هم ذکر میشه تا هم هنرمندان خوبمون بهتر شناخته بشن و هم سبک مانگا بیش از پیش جای خودش رو در هنر مملکتمون باز کنه.

با سرچ کردن عبارت (وب سایت مانگااکا) یا نوشتن www.mangaka.ir در گوگل میتونید به محتوای سایت مانگااکا دسترسی کامل داشته باشید ، همچنین برای شناخت بهتر و ایجاد یک جامعه مجازی گرم و صمیمی برای ارتقای سطح طراحی و اطلاعات شما در سبک مانگا ، قابلیت های ایجاد گروه ، پیام شخصی ، تغییر پروفایل کاربری و ده ها قابلیت دیگه به سایت اضافه شده تا شما عزیزان بهترین امکانات ممکن رو در وب سایت مانگااکا تجربه کنید.



یکشنبه، 12 جولای 2020 persianmangaka.ir@gmail.com

به کانال تلگرام مانگااکا بپیوندید!

مانگااکا

اولین مرجع تخصصی هنر مانگا در ایران، با ما مانگااکا شوید.



خانه مقالات کتابخانه ورود ثبت نام اثار کاربران

تازه ترین اخبار

همینطور در راستای خدمت بهتر و بیشتر به شما هنرمندان خوب ، با همکاری علی داوری عزیز موفق به تاسیس فروشگاه مانگاکا شدیم و محصولاتی که ارائه میدیم شامل انواع لوازم طراحی مخصوص کشیدن مانگا و کمیک ، مانگا های اورجینال وارداتی، مانگای جیبی ، اکشن فیگور و... با عضویت در فروشگاه مانگاکا میتونید با کیفیت ترین محصولات رو از ما دریافت کنید.



به امید پیشرفت و موفقیت روز افزون شما همراهان همیشگی مجموعه مانگاکا



 www.mangaka.ir

 [mangakachannel](#)

 [persianmangaka](#)