

داستان مصور

جاسوسان

در تخت جمشید



کتاب دانستنیها

مدیر هنری مجموعه کتاب دانستنیها: سید اسماعیل جعفری

صفحه آرایي: جلال افشار

همه حقوق برای ناشر محفوظ است.

www.nashreshahr.com



مقدمه

کار طراحی تلم‌گیری و لی‌اوت صفحه باعث شد کاری که من برای سال‌ها در جهان، توسط یک گروه ۶-۷ نفره انجام می‌شود، یک‌باره اجرا شود. چرخه تولید «داستان مصور» به این شکل است که نویسنده، داستان را به صورت اسکرپیت می‌نویسد. من بر اساس اسکرپیت و بیسی همان دکوپاژ کردن در سینما هستم. من علاوه بر طراحی «طراحی» است. مرحله بعد قلم‌گیری یا جوهری کردن کار است. روی کار طراحی شده انجام می‌شود. رنگ‌آمیزی، ری‌زایش متن، ان‌گذاری و قرار دادن متن، طراحی جلد و انجام انیمیشن و افیک‌های مراحل بعدی کار هستند. من ابتدا اسکچ یا طراحی سریع و لی‌اوت اولیه را با کمک قلم‌نوری در نرم‌افزار فتوشاپ شروع می‌کنم. سپس طراحی‌های اولیه را تکمیل کرده و شروع به اضافه کردن جزئیات و ایجاد فضای مثبت و منفی کار می‌کنم که منظور همان سیاه و سفید کردن کار است. بعد از آن لی‌اوت را تکمیل و نهایی می‌کنم تا در مرحله بعد گذاشتن بالن یا حباب در کار و متن‌گذاری را انجام بدهم.

تولید کمیک‌استریپ در ایران به واسطه وجود طراحان خوب و داستان‌های عالی می‌تواند گسترده‌تر شود اما به علت هزینه‌ی بالا و زمان‌بری، متأسفانه ناشران روی این موضوع سرمایه‌گذاری نمی‌کنند.

ولی با وجود تمام این نکات مثبت و منفی امیدوارم که تولید و انتشار داستان مصور «جاسوسان در تخت جمشید» مورد توجه علاقه‌مندان دنیای کمیک قرار بگیرد و راه را برای تولید چنین آثاری هموارتر کند.

فراز بزاززادگان

ایده طراحی کمیک «جاسوسان در تخت جمشید» از کجا آمد؟ ماجرا از زمانی شروع شد که در حال کار روی یک مجموعه درباره تاریخ معاصر ایران بودم. در حین مطالعه و بررسی تاریخ به حواشی رسیدم که برایم بسیار جذاب بود. خیلی‌ها وقتی اسم تاریخ می‌آید؛ آن را در حد چند اسم و عدد می‌بینند ولی وقتی به حواشی آن نگاه می‌کنید جذابیت‌های بسیاری در آن نهفته است.

یکی از دوران‌های پر حاشیه تاریخ کشور ما سال ۱۳۲۰ خورشیدی است. سالی که متفکین سر جریان جنگ جهانی دوم، وارد کشور ما شدند. من در نتیجه خواندن این بخش‌های تاریخ، تصمیم گرفتم مجموعه‌ای را در این زمینه تهیه کنم و کاراکتری برایش خلق کنم تا با آن داستان را پیش ببرم. از طرفی ورود متفکین به کشور ما هم‌زمان بوده با آغاز علم باستان‌شناسی در ایران. این هم من را مجاب کرد که کاراکترم را باستان‌شناس، زبان‌شناس و ماجراجو خلق کنم تا قصه حول او هیجان‌انگیزتر روایت شود. هیجان‌انگیزتر، به خاطر اینکه باستان‌شناس‌ها همیشه به دنبال ناشناخته‌ها و سفر به مکان‌های پر رمز و راز هستند. در پایان باید بگویم که من در خلق این شخصیت، نگاهی به ادبیات عامه پسند دهه ۴۰ هم داشتم. همه این جذابیت‌ها سبب شد با سردبیر مجله «دانستیها» صحبت کنم و با استقبال ایشان، کار را شروع کنم.

به عنوان اولین تجربه در یک نشریه ایرانی، با چالش‌هایی روبه‌رو بودم که در تجربیات قبلی با آنها درگیر نبودم؛ از نوشتن داستان تا فرستادن محمودی به کره ماه و برخوردش با هیتر افشار کاری ۹ ماهه از نویسندگی آنلاین، دکوپاژ،