

طراحی شخصیت های کارتونی (مانگا)

کریستوفر هارت



فرهنگسرای میردشتی

Hart.christopher	هارت. کریستوفر
طراحی شخصیت های کارتونی (مانگا) / مولف کریستوفر هارت:	
مترجم هادی مهرابی: ویراستار عبدالرضا قریشی زاده. - تهران:	
فرهنگسرای میردشتی. ۱۳۸۴	
۱۶ ص: مصور: ۲۹x۲۲ س.م.	
ISBN964-71-41-06-8	
فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.	
۱. داستانهای فکاهی مصور - ژاپن - فن. ۲. طراحی - فن.	
۳. داستانهای فکاهی مصور - فن. الف. مهرابی. هادی. مترجم.	
ب. قریشی زاده عبدالرضا. ویراستار. ج. عنوان.	
۷۴۱/۵۹۵۲	NC۱۷۶۴/۵/۲۵۲
۱۳۸۴	
م ۸۴-۲۵۶۱۳	کتابخانه ملی ایران



عنوان: طراحی شخصیت های کارتونی (مانگا)

مولف: کریستوفر هارت

مترجم: هادی مهرابی

ویراستار: سید عبد الرضا قریشی زاده

صفحه آرای: محسن برآبادی

نظارت فنی: محسن برآبادی

لیتوگرافی: تذهیب نگاران

چاپ اول: زمستان ۱۳۸۴

چاپ و صحافی: معراج

ناشر: فرهنگسرای میردشتی

شمارگان: ۲۵۰۰

شابک: ۹۶۴-۷۱-۴۱-۰۶-۸

تهران: میدان انقلاب، ابتدای کارگر جنوبی، نبش وحید نظری، مجتمع تجاری نادر

انتشارات میردشتی تلفن: ۰۲۱-۶۶۴۹۰۶۶۱-۲ نمابر: ۰۲۱-۶۶۴۹۱۹۶۸

مشهد: چهار راه لشکر، بطرف میدان ده دی، پاساژ دیدنیها

تلفن: ۰۵۱۱-۸۵۴۴۹۵۱ نمابر: ۰۵۱۱-۸۵۱۴۷۶۱

استفاده از متن و تصاویر کتاب بدون اجازه کتبی از ناشر ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

All right reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, Electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher and copyright holders.



فهرست مطالب

۴-۵ مقدمه

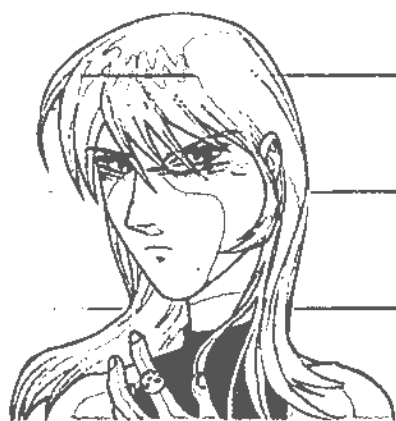


۶ نکات اساسی در مانگا

۲۵ حالت های حرکتی

۴۳ پسرید در مانگا

۵۳ زانرهای مانگا



۶۳ قلمرو خیالی مانگا

۸۵ روایت های هولناک و موجودات بی احساس

۱۰۵ طراحی صحنه های پویا



مقدمه :

مانگا (با تکیه روی حرف گ) در زبان ژاپنی به معنای کمیک است و برای کتابهای کمیک ژاپنی استفاده می شود. اغلب آمریکاییان مانگا را بخاطر آنامی (با تلفظ آن - آ - می) می شناسند که یک به معنی انیمیشن ژاپنی می باشد. ولی معمولاً این کتابهای مانگا هستند که الهام بخش کارتونهای تلویزیونی بوده اند. کمیکهای ژاپنی طرفداران بسیاری در آمریکا دارند و بیش از پیش در حال قبضه بازار انتشارات کمیک غربی هستند. مانگا همچنین دارای طرفدارانی بسیار جدی می باشد. در واقع جمعیتهای کتابهای کمیک زیادی در آمریکا وجود دارند که فقط برای اشاعه هنر مانگا دور هم گرد آمده اند.



گرچه به نظر مبالغه آمیز می آید ولی مانگا در ژاپن و دیگر بخشهای آسیا عظمتی توصیف نشدنی دارد. مانگا یک پدیده خاص است. عمومیت آن تمام گروههای سنی و هر دو جنس زن و مرد را در بر می گیرد. در مقابل مخاطب کتابهای کمیک غربی فقط پسران دوازده تا بیست ساله می باشد. ولی همانطور که انتظار می رود مردم در نیویورک مجله وال ژورنال را در سرکار و خانه مطالعه کنند در ژاپن مردم را می بینید که سوار بر ترن با علاقه کتابهای مانگای مورد علاقه خود را مطالعه می کنند. مانگا طوری طراحی شده که بتوان آن را با سرعت خواند بنابراین متون موجود در بادکنکهای گفتگو به حداقل رسیده و حرکات و حالتها داستان را بیان می کنند. کتابهای مانگا، در مقایسه با مشابه های غربی ۲۲ صفحه ای، ممکن است به ۲۰۰، ۳۰۰، یا حتی ۱۰۰۰ صفحه نیز برسد. هنرمندان مانگا در ژاپن از موقعیت اجتماعی بالایی برخوردارند و هنرمندان سرشناس مانگا زمینه های تولید مانگا را با بکارگیری هنرمندان زیادی فراهم می آورند تا به آنان در تولید صفحات بیشمار برای ارضای اشتیهای سیری ناپذیر طرفداران مانگا کمک کنند.

سالها قبل مالپود مانگا را کشف کرد و آنرا به شکل انیمیشن های تلویزیونی از قبیل پسر فضایی - کیمبا شیر سفید، جاینگتور، تندران، و توبور مرد هشتم به نمایش در آورد. امروزه هالیود هنوز هم در ژاپن بدنبال نمایشهای انیمیشنی است ولی کتابهای سرگرمی بیش از پیش به نمایشهای تلویزیونی، نمایشهای تلویزیونی به فیلم و فیلمها به اسباب بازی ها و امپراطوری های انحصاری تبدیل می شوند. کیست که نام دی جی مون، اژدهای توک زد، ماه ملوان و پوک مون را نشنیده باشد؟ ولی اکنون کتابهای مانگای ترجمه شده از ژاپنی بیش از گذشته در حال انتشار در غرب وجود دارد. تهاجم مانگا با آخرین سرعت در حال انجام است.

چه چیزی عامل جذابیت مانگا است؟ یک چیز، سبک آن منحصر به فرد و فوراً قابل درک است: چشمهای درشت و درخشان و بینی های کوچک و سریالا، موهای رقصان در باد و دهانهای فوق العاده پرتحرک. بعلاوه مانگا اصولاً بر شخصیت پردازی از روی مردم عادی تاکید دارد در حالیکه کمیک های غربی بیشتر بر آناتومی فوق بشری، قدرت و خشونت تاکید دارند. به همین دلیل ارتباط برقرار کردن با یک شخصیت مانگا از یک مثلاً قهرمان جنگاور که صبحانه اش پلاتونیوم است و یک دیوار بتونی را در هم می شکند راحت تر است. نتیجتاً برای افرادی که خیلی در جریان طراحی زنده و آناتومی نیستند عموماً طراحی مانگا آسان تر است. صورتها ساده ترند و لازم نیست بدن دارای عضلاتی پرورش یافته باشند. احساسات را می توان بوسیله چشمها یا از طریق حالات بدن منتقل کرد.

کتابهای زیادی درباره مانگا از نقطه نظر تاریخی نوشته شده اند. گرچه از طریق این کتابها می توانید اطلاعات خود را درباره هنر مانگا افزایش دهید ولی هدف اصلی این است. هدف اصلی ما ارائه دستورالعملهایی تصویری به شما است که برای طراحی و خلق شخصیتهای کتابهای کمیک در تمام ژانرهای معروف مانگا نیاز دارید. این ژانرها شامل کمیک های شونن (پسران)، شوجو (دختران)، مدرسه ای، نوجوانان، خیالی، علمی - تخیلی، روبات، سامورایی و بسیاری دیگر می باشد. بعلاوه این کتاب گذشته از نحوه طراحی شخصیتهای جذاب، از طریق مثالهای تصویری جذابی به شما نشان می دهد چگونه حالتها و بدنی را ایجاد کنید، چگونه به آنها لباس ببوشانید و چگونه قاب صفحه های کتابهای کمیک را به بهترین وجه طراحی نمایید.