

مروری بر تاریخچه رمان های گرافیکی



رمان های گرافیکی یا گرافیک نوول ها، گونه ای از کتابهای تصویری همانند کمیک استریپ ها هستند که معمولا کلبه ویژگی های ساختاری یک رمان ادبی را دارا بوده و برای مخاطبان بزرگسال طراحی می شوند. این اصطلاح گاهی در مورد داستان های کوتاه کمیک نیز به کار می رود.

قدیمی ترین نمونه به دست آمده از رمان های گرافیکی را منسوب به غارنشینان عصر حجر می دانند. قصه گویی و ارتباط منطقی تصاویر منقوش بر دیوار غارها و موضوعات روزمره ای که نقاشان باستان به آن می پرداختند؛ دلیل این انتساب است. پس از آن دیوار نگاره هایی که نقاشان رنسانس از داستان های کتاب مقدس بر دیوارها و سقف کلیساها از خود به یادگار گذاشتند دیگر سند تاریخی رمان های گرافیکی به شمار می روند. حضور رمان های گرافیکی در قفسه های کتابفروشی ها به سال های ۱۹۷۰ باز می گردد. بسیاری از مورخان معتقدند که نام گرافیک نوول تنها برای جلب مشتریان از دست رفته کتاب های کمیک دهه هفتاد به کار برده شد. مجموعه داستان کوتاهی با عنوان عهدی با خداوند و چند داستان کوتاه دیگر کتابی بود که با انتشار خود در اکتبر ۱۹۷۸ جنبه رسمی به این عنوان داد.

داستان های این کتاب روایتگر حوادث روزمره زندگی مردم عامی بود و به خاطر آنکه از گونه کتاب های کمیک تمیز داده شود اصطلاح رمان گرافیکی را برای آن استفاده کردند. این نامگذاری در به زعم برخی از منتقدان بیشتر جنبه تبلیغاتی داشت، بعدها منجر به خلق آثاری شد که با کتاب های کمیک از لحاظ موضوع و مخاطب بسیار متفاوت بودند.

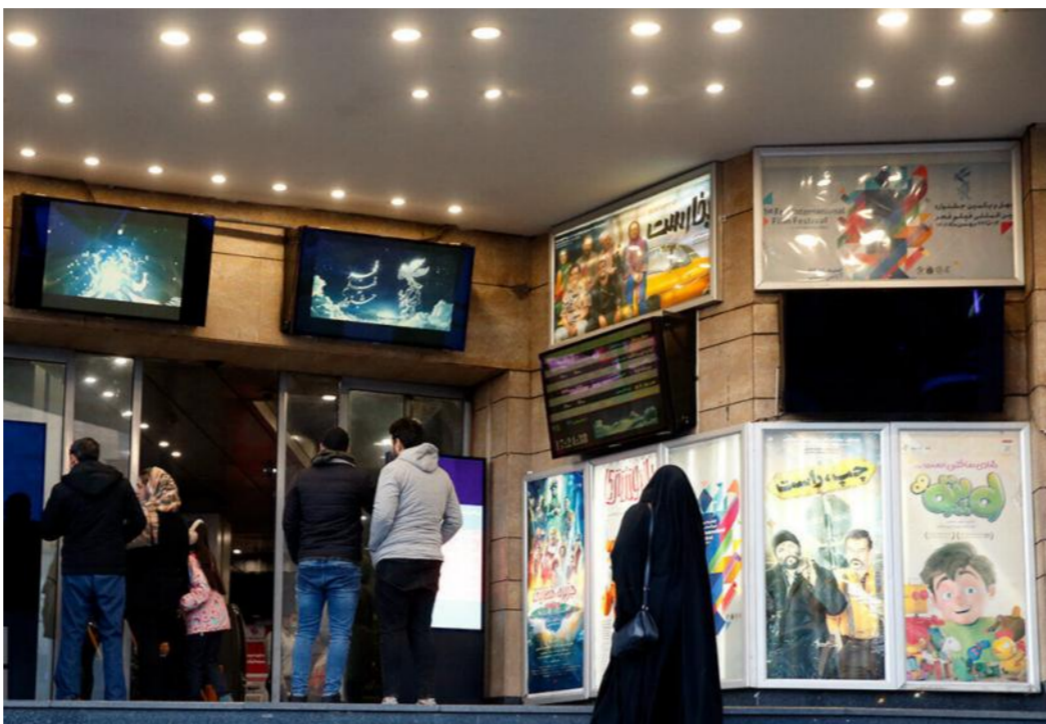
گرچه شیوه اجرای تصویری رمان های گرافیکی و کتاب های کمیک مشابهت بسیاری با هم دارند ولی محتوای متفاوت این دو و نیز شیوه ارائه آنها سبب شده تا فاصله بسیاری بین علاقه مندان تصاویر کمیک و دوستداران رمان های گرافیکی به وجود آید. گرافیک نوول ها مشخصا برای خوانندگان بزرگسال طراحی می شوند و گاهی رفتن سراغ سوزه های خنثون بار یا روانشناسی فهم آنها را برای مخاطبان متعارف کمیک های کلاسیک که همان نوجوانان خیال پرداز فانتزی دوست هستند مشکل می سازد. قصه هایی که در گرافیک نوول ها باز گو می شوند همانند یک داستان دارای ابتدا، میانه و پایان هستند و تنها می توان گفت که تصاویر به جای کلمات نقش قصه گوئی را بر دوش دارند.

رمان های گرافیکی در شکل و شمایل هم تفاوتی با کمیک های کلاسیک دارند. برخی از ناشران معتبر کتاب های کمیک همچون دی سی کمیکس یا مارول محصولاتشان را به صورت هفتگی و در مجلداتی نازک با قیمت نازل عرضه می کنند. این محصولات - که ممکن است از سری اسپایدرمن یا ایکس من یا پنمن و... - باشد معمولا داستان های دنباله داری هستند که به نقطه انجام رسیدن هر داستان مستقل بین ۸ تا ۴ قسمت طول می کشد.

اما گرافیک نوول ها اغلب در همان نخستین چاپ به شکل مستقل و به صورت کتاب وارد بازار می شوند و اغلب در کتابفروشی ها عرضه می شوند و نه همانند کتاب های کمیک در دکه روزنامه فروشی ها. تصویرسازی نشریات هنفگی کمیک به علت سرعت کار مجال چندان برای خلاقیت های هنری طراح باقی نمی گذارد. این تصاویر ابتدا به صورت اتودهای دستی زده شده، بعد توسط اشخاص دیگری تکمیل و رنگ می شوند. به همین دلیل در نشریات کمیک کلاسیک به ندرت به تصویرسازی متفاوت یا پر جزئیات و خیره کننده نر می خوریم. حال آنکه تصویرهای گرافیک نوول همیای قصه، سر فرصت و به عنوان یک کار هنری دقیق پرداخت و اجرا می شود و هر فریم به اندازه یک نقاشی خوب از جنبه ترکیب بندی، استفاده از فرم، رنگ، بافت و اجرا حائز اهمیت و جذاب است. علاوه بر این به تعداد تنوع سبک های تصویرسازی، تنوع اجرایی در رمان های گرافیکی وجود دارد.

سویر قهرمانان کمیک های کلاسیک ممکن است در گرافیک نوول های بزرگسالان هم نقشی داشته باشند. بسیاری از این قهرمانان تصویری، مدیاهای متفاوتی را برای جابجایی تجربه کرده اند. از بازی های رایانه ای تا فیلم های بلند سینمایی و انیمیشن. ولی همچنان با تصاویر جذابشان علاقه مندان خود را به مطالعه تصاویر داستان سریال رمان های گرافیکی شوقی می کنند.

رکورد ۲۳ ساله مخاطبان سینما شکسته شد



سینمای ایران در سال جاری به آماری در زمینه جذب مخاطب دست یافته که طی ۲۳ سال اخیر به دست نیاورده بود. تا امروز بیش از ۲۷ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر به سینما رفتند که این آمار از ابتدای دهه ۸۰ تا به امروز محقق نشده بود. به گزارش خبرنگار سینمایی ایرنا، با فروش شب گذشته، تعداد مخاطبان سینما در سال ۱۴۰۲، ۵۰۰ هزار نفر فراتر رفت تا این آمار، رکورد تعداد مخاطبان سینما طی ۲۳ سال اخیر را بشکند. در واقع سینمای ایران پس از سال ۷۹ که ۳۳ میلیون مخاطب را تجربه کرد، هیچ گاه به مانند امسال مخاطب نداشته است.

سینماها در بهار امسال، ۶ میلیون و ۳۰۰ هزار مخاطب داشتند. در فصل تابستان به دلیل تلاقی این فصل با ماه های محرم و صفر، تعداد مخاطبان سینما به ۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر تقلیل پیدا کرد. شمار مخاطبان در پانز به ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر رسید و در زمستان نیز تا پایان شب گذشته، ۶ میلیون و ۵۰۰ هزار نفر به سینما رفتند. علاوه بر این، ۷۱۵ هزار نفر نیز طی ماه های ابتدایی امسال، به تماشا می نشستند تا اینکه از انقلاب پر مخاطب ترین فیلم پس از انقلاب ۲۰۰۰ سال نخست نمایش خود، به میزان مخاطب دست یافته است (به عنوان آن که عقاب ها) ۲۷ میلیون و ۵۱۵ هزار نفر برسد. فیلم هتل، بیجه زرننگ، شهر هرت، هاوایی، بیجه

زرننگ و ویلای ساحلی، ۶ فیلم اکران امسال هستند که موفق شدند تا به امروز، بیش از ۶۰ میلیارد فروش داشته باشند. فیلم که رکوردشکنی کرد و توانست با ۷ میلیون و ۵۰۰ هزار مخاطب و ۳۲۵ میلیارد تومان فروش، به دومین فیلم پرمخاطب سینمای پس از انقلاب کشور تبدیل شود. فیلم در شرایطی دومین فیلم پرمخاطب پس از انقلاب دهمه می شود که طی یک سال نخست نمایش خود، به میزان مخاطب دست یافته است (به عنوان آن که عقاب ها) ۲۷ میلیون و ۵۱۵ هزار نفر برسد. انقلاب در سال نخست نمایش خود، کمتر از ۴

میلیون مخاطب داشته است. هتسل نیز در کمال بی ادعایی، به دومین فیلم پرمخاطب این جدول تبدیل شد. این فیلم موفق شد تا در کمتر از ۵ ماه و نیم از آغاز نمایش خود، ۶ میلیون و ۲۰۰ هزار مخاطب داشته باشد. انیمیشن بیجه زرننگ توانست ۱ میلیون و ۹۰۰ هزار مخاطب داشته باشد. شهر هرت نیز ۱ میلیون و ۸۵۰ هزار مخاطب جذب کرد. هاوایی نیز طی ۲ ماه نخست نمایش خود، ۱ میلیون و ۶۰۰ هزار مخاطب داشت. ویلای ساحلی نیز با ۱ میلیون و ۳۵۰ هزار مخاطب، در رده ششمین فیلم پرمخاطب امسال قرار گرفته است.

احتمال حذف و اضافه های در آپاراتچی

که مبتنی بر سلاقی مخاطبان و منتقدان خواهد بود. علی طاهر فر کارگردان فیلم سینمایی آپاراتچی از فیلم های رومانی شده در جشنواره چهل و دوم فیلم فجر که به ترکیب فیلم های اکران نوروز ۱۴۰۳ راه پیدا کرده است، در گفت و گو با خبرنگار ایرنا درباره تغییرات احتمالی این فیلم برای اکران عمومی گفت: فیلم آپاراتچی برای اکران نوروز، تغییر چندان زیادی نخواهد داشت اما بر مبنای بازخوردهایی که از مخاطبان جشنواره، چه در برج میلاد و چه در سینماهای مردمی دریافت کردیم، احتمالاً حذف و اضافه هایی داشته باشیم. چیزی در حد یک ویرایش جزئی و تدوین مجدد که مبتنی بر سلاقی مخاطبان و منتقدان خواهد بود. وی افزود: در ایام نمایش فیلم در جشنواره فجر، بازخوردهایی درباره برخی سکانس ها و موقعیت ها



کارگردان فیلم سینمایی آپاراتچی گفت: احتمالاً حذف و اضافه هایی در آپاراتچی داشته باشیم. چیزی در حد یک ویرایش جزئی و تدوین مجدد

۸۲ قاری برتر کشور به مسابقه تلاوت های تقلیدی قرآن راه یافتند



و زمانی که تلاوت تمام می شود بر اساس امتیازی که در نظر می گیرند، تعداد ستاره ها مشخص می شود.

گلریزان هنر ایران در خانه هنرمندان برگزار می شود

ایران افتتاح می شود. به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی خانه هنرمندان ایران، گلریزان هنر ایران به نمایشگاهی از آثار هنرمندان مهم و عالی هنر تجسمی اختصاص دارد که پنجمین ۱۷ اسفند در تمام فضای نمایشگاهی خانه هنرمندان ایران افتتاح می شود.

در این نمایشگاه آثاری از هنرمندان معاصر چون محمد احصابی، پروانه اعتمادی، نصرالله افجه ای، غلامحسین امیرخانی، ناصر اویسی، فریدون آو، بهمن بروجنی، نیما پتگر، ژازه تسانبایی، صادق تبریزی، علی ترفی چاه، پرویز تساولی، ابراهیم جعفری، مهدی حسینی، رضا درخشان، کامیسیز درمیخ، گازییک درهاکوپیان، ایران درودی،

سر آشپز

قورمه لوبیا

*المازاشراقی



مواد لازم:

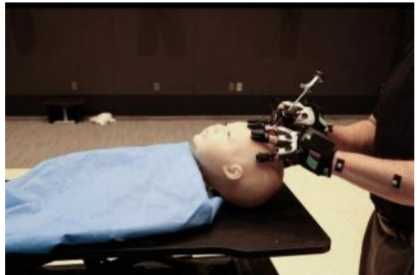
کنسرو خوراک لوبیا ۱ قوطی، پیاز کوچک ۱ عدد، سیر ۳ حبه، کشنیز خرد شده ۲ قاشق سوپ خوری، رب گوجه فرنگی ۲ قاشق غذا خوری، روغن ۳ قاشق غذا خوری، آب ۲ فنجان، زردچوبه ۱ قاشق چای خوری، زیره ۱ قاشق چای خوری، نعناع خشک به مقدار لازم، نمک و فلفل قرمز به مقدار لازم

طرز تهیه:

ابتدا کنسرو را در آبکش ریخته و می شوریم. پیاز را خرد کرده و در روغن سرخ می کنیم تا طلایی متمایل به قهوه ای شود. سپس لوبیا، کشنیز، سیر رنده شده، رب گوجه فرنگی، آب، زیره، زرد چوبه، نمک و فلفل را به پیاز اضافه کرده و هم می زنیم. در ظرف را گذاشته و اجازه می دهیم ۲۰ دقیقه بجوشد. بعد نعناع را افزوده و هم می زنیم. خوراک را در ظرف مورد نظر ریخته و همراه نان سرو می کنیم.

دانستنی ها

آموزش جراحی مغز با آواتار



آزمایشگاه ایمرشن بخش نانو دانشگاه ام آی تی در همکاری با یک استارتآپ حوزه واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، زمینه آموزش جراحی از راه دور، میان قاره های مختلف با استفاده از آواتار فراهم کرده است.

به گزارش گروه علم و آموزش ایرنا از ام آی تی نیوز، بنیامین وارف جراح مشهور اعصاب در بیمارستان کودکان هوستون در آزمایشگاه ام آی تی. تانو استاد و پیش از سه هزار مایل آن طرف تر آواتار مجازی او در کنار ماتیوس واسکونسلوس ریذنت جراحی در کشور برزیل ایستاده و در همین حال این ریذنت یک جراحی دقیق بر روی یک مدل غروسک مانند از مغز کودک را شروع می کند.

واسکونسلوس با یک جفت عنکب مخصوص واقعیت مجازی قادر است انجام جراحی مغز توسط آواتار وارف را تماشا کند و سپس خود او ضمن پرسیدن سوالاتی از جفت دیجیتال وارف می تواند همان کارها را تکرار کند.

درواقع هدف همین است؛ جفت دیجیتال وارف فاصله ها را از میان برداشته و به او اجازه داده است که بطور عملی در آن واحد در دو مکان حضور داشته باشد.

واسکونسلوس ریذنت جراحی اعصاب در دانشکده علوم پزشکی سانتا کاسا دی سانوپولو در ساتوپولو برزیل گفت: این اولین آموزش من با استفاده از این مدل بود که عملکردی عالی داشت. وی افزود: من به عنوان یک ریذنت اکنون احساس اعتماد به نفس بیشتری دارم که می توانم تحت هدایت یک پرופسور این تکنیک را به کار ببرم.

آواتار وارف از طریق یک پروژه جدید اجرایشده توسط شرکت EDUCSIM نامال در زمینه شبیه سازیهای پزشکی و واقعیت افزوده (AR) ایجاد شده است. این شرکت بخشی از یک همکاری سال ۲۰۲۳ با استارت-آپ تانو. تانو است که دسترسی ارزان به لابراتوارهای ام آی تی. تانو برای استارت-آپ های مراحل اولیه را ارائه می دهد.

در مارس ۲۰۲۳، گیسله کویلیو مدیر علمی شرکت یادشده همکاری با کارکنان فنی آزمایشگاه ایمرشن در ام آی تی. تانو را برای ایجاد آواتار وارف شروع کرد. تا ماه نامبر، این آواتار کار آموزش جراحان آینده مانند واسکونسلوس را شروع کرد.

کویلیو به عنوان یک ریذنت جراحی اعصاب از فقدان راهکارهای آموزش فنی چنان به تنگ آمده بود که مدل خودش از یک مغز کودک را ساخت. این مدل فیزیکی دربردارنده تمام ساختارهای مغز است و حتی می تواند خونریزی کند و همه مراحل جراحی را شبیه سازی می کند. او به زودی دریافت که شبیه سازیها (سیمولاتور) و واقعیت مجازی (VR) منحنی آموزش را برای ریذنت های او کاهش می دهند. کویلیو در سال ۲۰۱۷ شرکت EDUCSIM راه اندازی کرد تا از این طریق بتواند آموزش ریذنت ها را گسترش دهد. به گفته کویلیو، این پروژه آواتار بطور خاص برای جراحانی که در مناطق دورافتاده مانند جنگل های آمازون برزیل کار می کنند، بسیار مهم است و از این طریق می تواند به این جراحان نیز همان سطح آموزشی در جاهای دیگر را ارائه داد.