

اعجوبه‌ای به نام شان تن^۱

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی / سحر ترهنده

نیاز یا عدم نیاز کتاب‌های نوجوانان به تصویر، موضوعی مناقشه برانگیز و بسیار گسترده است. بنا بر نظر عده‌ای از نظریه‌پردازان و منتقدان، تصاویر در کتاب‌های نوجوانان، تخیل ادبی متن و سیالیت ذهن خواننده را محدود می‌کند. از سوی دیگر، عده‌ای بر این باورند که اگر تصاویر خلاق و هنرمندانه باشد، کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان از دیدن آن‌ها در کنار متن لذت برده، تخیل‌شان گسترش خواهد یافت. همان‌طور که تصویر در کتاب‌های کودکان به غنای ادبیات و انتقال مفاهیم کمک می‌کند، اگر تصاویر متناسب با نیازها، قدرت درک، استدلال و تخیل نوجوان خلق شود، این گروه سنی نیز می‌تواند از دنیای عظیم و عمیق بصری لذت ببرد. بحث در این زمینه، نیاز به فرصتی دارد که در این مقاله نمی‌گنجد. در این جا سعی خواهد شد تا به اختصار، به گونه‌ای از کتاب کودک و نوجوان بپردازیم که در ایران چندان شناخته شده نیست: «رُمان گرافیکی/تصویری»^۲. پس از آن، زندگی‌نامه کوتاهی از شان تن ارائه خواهد شد و آن‌گاه آثار او مورد تحلیل و نقد قرار خواهد گرفت.^۳

رُمان گرافیکی عموماً کتابی کمیک (کمیک استریپ) است که داستانی طولانی با پی‌رنگی پیچیده، مانند رُمان دارد و از کمیک‌های سریالی و موجود در مجلات متفاوت است. این کتاب‌ها دارای ظاهری شبیه کتاب‌های رُمان‌اند، تصاویری بسیار هنرمندانه دارند و سطح آن‌ها بالاتر از کمیک‌های معمول است و غالباً در کتاب‌های فروشی‌ها و نه روزنامه‌های فروشی‌ها، عرضه می‌شوند. دست‌اندرکاران خلق این گونه آثار، اصرار دارند که کتاب‌هایشان رُمان گرافیکی نامیده شود، چون از جنبه هنری و ادبی، کاری بسیار فراتر از کمیک‌های معمولی است. داستان این کتاب‌ها طرحی کامل، با نقاط اوج و فرود متعدد و شخصیت‌پردازی‌هایی مشخص دارد و خلاف کتاب‌های کمیک، دنباله دار بودن یا تکرار یک شخصیت در آن‌ها بسیار

نادر است. این کتاب‌ها کمیک‌هایی سطح پایین و برای صرف سرگرمی خردسالان نیستند، بلکه کتاب‌هایی جدی‌تر و برای افرادی خاص‌تر باسلیق ادبی و تصویری ویژه‌اند. زمانی که واژه «رُمان گرافیکی» روی جلد کتابی از ویل ایزنر^۴ (مجموعه داستان‌های کوتاهی با عنوان قرار دادی با خدا^۵ ۱۹۷۸) ظاهر شد، استفاده از این اصطلاح جنبه عمومی یافت (هر چند تاریخ پیدایش این اصطلاح، به چندین سال قبل از این مجموعه باز می‌گردد). موفقیت این کتاب در میان منتقدان و مخاطبان، باعث گردید تا این اصطلاح در اذهان عمومی به ثبت برسد. رمان‌های تصویری هر چند برای سنین نوجوانی به بالا خلق می‌شوند، بار اصلی روایتگری را در آن‌ها تصاویر به عهده دارند و در میان نوجوانان و جوانان بسیار رایج و محبوب‌اند. علل محبوبیت این کتاب‌ها در میان نوجوانان متفاوت است که در این‌جا به آن نخواهیم پرداخت، اما موفقیت این گونه ادبی در بازار نشر، این فرضیه را که تصویر در کتاب نوجوانان امری ضروری یا مفید نیست، زیر سوال می‌برد. کتاب‌های شان تَن نمونه‌هایی موفق‌اند که این نوع نگرش را مورد چالش قرار می‌دهند.

شان تَن، در سال ۱۹۷۴ میلادی، در حومه شمالی شهر پرس، در غرب استرالیا به دنیا آمد. در مدرسه به عنوان «بهترین طراح» مشهور بود، امری که کوتاه‌قدترین بودن او را تا حدی جبران می‌کرد. او در سال ۱۹۹۵، در رشته هنرهای زیبا و ادبیات انگلیسی، از دانشگاه WA^۶ فارغ‌التحصیل شد و در حال حاضر به عنوان طراح گرافیک، نویسنده و تصویرگر مشغول به کار است. او کار طراحی و نقاشی خود را با کشیدن تصویر برای داستان‌های ترسناک و علمی تخیلی، در یک مجله کوچک مخصوص نوجوانان آغاز کرد و در حال حاضر، بیشتر وقت و انرژی خود را بر روی خلق و طراحی کتاب‌های تصویری گذاشته است. آثار شان تَن جوایز داخلی و بین‌المللی بسیاری دریافت کرده است. مهم‌ترین این‌ها که او در سال ۲۰۰۸، به عنوان تصویرگر برگزیده استرالیا، کاندیدای دریافت جایزه هانس کریستین آندرسن شد. کتاب‌های او تا کنون در بسیاری از کشورها شناخته شده و به زبان‌های بسیاری ترجمه شده است.

بهترین توصیف از کارهای تصویری تَن، این است که آن‌ها را «کتاب‌های تصویری برای خوانندگان با سنین بالا» بخوانیم. تصور همگان بر آن است که کتاب‌های تصویری، تنها برای کودکان پیش‌دستان یا خردسالان مناسب است و عموماً بر اساس نیاز و متناسب با درک و فهم این گروه سنی خلق می‌شود، حتی اگر این کتاب‌ها بزرگسالان را هم به خود جذب کند و تجربه‌های بصری نابی برای تمامی گروه‌های سنی در بر داشته باشد. اما کتاب‌های تصویری شان تَن، از این قاعده کلی مستثنی است. کتاب‌های او دارای سبک‌های بصری خلاقانه و بسیار پیچیده و مفاهیم عمیق و دشواری چون مهاجرت، استعمار، دلمردگی‌های فردی و اجتماعی، تفاوت‌های فرهنگی، حافظه و افسردگی است. در کتاب‌های تَن، ردپای همزمان کتاب‌های تصویری، کمیک استریپ و رمان‌های گرافیکی را می‌توان یافت. در کتاب خرگوش‌ها (۲۰۰۳)، با تصویرگری شان تَن و نوشته جان مارسدن^۷، صحنه‌هایی وجود دارد که یادآور کتاب‌های کمیک استریپ است. کتاب شیء گم شده (۲۰۰۴)، نوشته و تصویر شده توسط تَن، علاوه بر کتاب تصویری می‌تواند در زیر گروه رمان گرافیکی نیز قرار گیرد و سرانجام این که کتاب ورود (۲۰۰۶)، کتابی تصویری بدون کلام و یک رمان گرافیکی تمام عیار است. منتقدان در توصیف این کتاب تا آن‌جا پیش می‌روند که آن را انقلابی در تصویرگری رمان‌های تصویری می‌دانند.



هنرمند از زبان خودش

شان تَن در مورد دوران کودکی خود می‌گوید: پدرم مهندس معمار بود و مادرم علاقه‌ای عجیب به کشیدن تصاویر غول‌پیکر دیزنی روی دیوار اتاق من و برادرم داشت. در کل، من دوران کودکی بسیار شاد و پر از داستان و تصویری داشته‌ام. مادرم زمانی که ما کوچک بودیم عادت داشت برای مان کتاب بخواند. البته خانواده من چندان «ادبیاتی» نبود و کتاب‌ها را با وسواس و سخت‌گیری انتخاب نمی‌کرد. این امر در مورد فیلم و برنامه‌های تلویزیونی هم صادق بود. یکی از داستان‌هایی که مادرم در کودکی برای من خواند و عجیب بر ذهن من تاثیر گذار بود داستان مزرعه حیوانات^۸، اثر جورج اورول بود. داستانی که به احتمال قوی مادرم فکر کرده بود برای بچه‌ها خلق شده است. هیچ کدام از ما مفاهیم سیاسی موجود در داستان را دریافت نکردیم، اما همه ما موافق بودیم که داستان بسیار زیبا و هیجان‌انگیز است. در واقع این حقیقت که داستان پایان خوشی نداشت، امری بسیار جذاب بود. من هنوز هم گاهی به این داستان فکر می‌کنم و از آن به عنوان منبع الهام و مرجع نوشته‌ها و تصاویرم استفاده می‌کنم، چراکه مزرعه حیوانات داستانی است ساده، مضحک و صادق. اولین کتاب تصویری‌ای که می‌توانم از دوران کودکی خود به یاد بیاورم، کتاب شعر ترسناکی است با نام اسب سوار بی سر امشب خواهد آمد^۹. کتاب نوشته جک پرپلوتسکی^{۱۰} بود با تصویری مرموز و غیرعادی، با تکنیک قلم و مرکب اثر آرنولد لوبل^{۱۱}. هنوز هم می‌توانم تک تک تصاویر کتاب را هر چند محو به یاد بیاورم. خوب در خاطر هست که این کتاب را بارها و بارها از کتابخانه به امانت گرفتم. در واقع هر چیزی در ارتباط با هیولاها، موجودات فضایی و غیر واقعی و روبات‌ها مرا به خود جذب می‌کرد. اولین کتابی را که خودم با تمامی پس اندازم در هفت سالگی خریدم، خوب به یاد دارم. کتابی بود مملو از تصاویر دایناسورها، تصاویری که بارها تماشای شان کردم و می‌کوشیدم آن‌ها را کپی و نام تمامی دایناسورها را حفظ کنم.



تن در زمینه علت علاقه‌اش به تصویرگری و نقاشی می‌گوید: من از همان ابتدای کودکی به طراحی و نقاشی علاقه داشتم. البته فکر می‌کنم این علاقه در تمامی کودکان به صورت بالقوه وجود دارد. شاید بتوان گفت تنها تفاوت من با دیگر همسالانم، این بود که هیچ‌گاه از انجام این کار باز نایستادم. انگیزه نوشتن و خلق تصویر، ذاتاً در بزرگسالان نیز وجود دارد، تنها برای انجام این کار بزرگسالان تجربه‌های بیشتری برای پرداختن و استفاده دارند. پدر و مادر من همواره سعی داشتند تا من و برادرم را در انجام کاری که به آن علاقه داشتیم، تشویق و حمایت کنند. همان طور که برادر من از شش سالگی علاقه‌ای عجیب به جمع کردن سنگ داشت (او در حال حاضر به عنوان زمین شناس مشغول به کار است) من همواره می‌خواستم نقاشی و طراحی کنم. من هم چنین علاقه داشتم مجسمه بسازم، شعر بگویم و داستان بنویسم. برخی اوقات برای داستان‌هایی که می‌نوشتیم، تصویر هم می‌کشیدم. من تا مدت‌ها نمی‌دانستم که در واقع می‌شود از راه هنر، خرج زندگی را در آورد. بنابر این زمانی که در دبیرستان بودم سعی کردم بیشتر بر روی علاقت دیگرمان مانند تاریخ و علوم کار کنم. در آن زمان، تصمیم گرفتم که در آینده به عنوان زیست شناس مشغول به کار شوم و همزمان نقاشی و طراحی را به عنوان سرگرمی ادامه دهم. اما سرانجام در دانشگاه، ادبیات انگلیسی و هنر خواندم. در آن زمان، دیگر می‌دانستم که این‌ها مسائلی هستند که عمیقاً به آن‌ها علاقه‌مندم. درس‌های دانشگاهی من بیشتر بر مباحث نقد و تئوری استوار بود. در طول دوران تحصیل در دبیرستان و بعدها در دوران دانشجویی، با تصویرگری برای مجلات (بیشتر مجلات علمی تخیلی)، روزنامه‌ها و روی جلد کتاب‌ها کمک خرجی به دست می‌آوردم. اما در واقع این طراحی‌ها موقعیت‌های بسیار استثنایی برای من به وجود آوردند، چرا که تکنیک‌ها و فضاهای متفاوت تصویرگری را در این کارهای کوچک تجربه کردم تا به تکنیک و روش‌های دلخواه خود دست یافتم. پس از پایان دانشگاه، به صورت جدی و فزاینده‌ای با ادبیات کودکان و کتاب‌های تصویری درگیر شدم، شاید به این دلیل که تعداد زیادی از نویسندگانی که در مجلات علمی تخیلی با آن‌ها همکاری می‌کردم برای کودکان داستان می‌نوشتند.

تن درباره ادامه زندگی حرفه‌ای خود می‌گوید: زمانی که اولین پیشنهاد تصویرگری را برای یک کتاب تصویری دریافت کردم، چیز زیادی درباره این گونه از کتاب‌ها نمی‌دانستم، اما پیشداوری و نظر بسیاری از افراد را که می‌پنداشتند کتاب تصویری حوزه‌ای است تنها متعلق به خردسالان و در آن جایی برای روشنفکری و خلاقیت‌های هنرمندانه نیست، قبول داشتم. همکاری با گری کرو^{۱۲} در اولین کتاب‌هایم - سری داستان‌های کوتاه وحشت‌انگیز، با عنوان پس از تاریکی و کتاب تصویری علمی-تخیلی، با نام مشاهده‌گر- باعث شد تا به پدیده کتاب تصویری به صورتی جدی و عمیق‌تر فکر کنم. زمانی که بحث روایت‌های تصویری^{۱۳} در میان باشد، گری پدیدآورنده و محقق بسیار با استعداد و خوش ذوق است. او یکی از حامیان سرسخت این ایده است که کتاب تصویری تنها متعلق به خردسالان یا کودکان نیست، بلکه می‌تواند برای خوانندگان نوجوان، جوان و بزرگسال نیز مناسب باشد. این ایده و علاقه را از او وام گرفتم و از آن پس تلاش کردم تا در حوزه‌های دیگر و برای گروه‌های سنی متفاوت تصویرگری کنم. البته این کتاب‌ها از نظر مالی مرا تأمین نمی‌کند و به همین دلیل، در کنار تصویرگری کتاب، به کارهای گرافیکی یا انیمیشن و طراحی تأثیر هم مشغول هستم. این در آمدهای جانبی، به من امکان می‌دهد که به نوشتن و تصویرگری کتاب‌هایی که خود می‌خواهم، بپردازم.



کتاب‌های تصویری در تعریف رایج و عام خود، عموماً قطعی بزرگ دارند، آسان خوانده می‌شوند و پی‌رنگ داستانی‌شان ساده است. این گونه کتاب‌ها برای مخاطبانی مشخص (کودکان خردسال) خلق شده‌اند و در کتاب‌فروشی‌ها و کتابخانه‌ها، در بخش خردسالان و کودکان طبقه بندی می‌شوند. این کتاب‌ها با ادبیات کودکان مترادف و هم معنا هستند. اما آیا این مفهوم، پاسخ‌گوی تمامی امکانات موجود و نشان دهنده جایگاه واقعی کتاب‌های تصویری است؟ شان‌تن در این مورد می‌گوید: سادگی ساختار داستان‌ها در کتاب‌های تصویری، شکل ظاهری آثار و اختصار موجود در آن‌ها خواننده کودک را طلب می‌کند. در واقع بسیاری از این کتاب‌ها برای دیدن و آموختن هستند، کتاب‌هایی که چونان پنجره‌ای به جهان لغات و یادگیری باز می‌شوند، کتاب‌هایی که رابطه‌ای زیبا و عمیق میان ادبیات و دنیای تصویر ایجاد می‌کنند. اما آیا این ارتباط و زیبایی‌های موجود در کتاب‌های تصویری، باید با پایان دوران کودکی پایان یابد؟ در واقع این که فکر کنیم ساده بودن چیزی با فرهیختگی و پیچیده بودن آن در تضاد است، تصویری نابه جاست؛ چرا که «هنر» آن گونه که آینشتاین آن را معرفی می‌کند «روشی است که در آن عمیق‌ترین و عظیم‌ترین فکرها و ایده‌ها به ساده‌ترین شیوه بیان می‌شود» و چیزی که غیرقابل انکار است، این است که خوانندگان نوجوان و حتی افرادی در سنین من و شما (بزرگسالان) هم از تخیل و بازی موجود در تصاویر، قصه‌گویی‌ها و یاد گرفتن این که چگونه می‌توان به چیزها و موضوعات از زاویه‌های متفاوتی نگریست، لذت می‌برند. به عقیده من، هیچ توجیهی وجود ندارد که یک کتاب تصویری که برای کودکان لذت بخش است، نتواند به همان میزان برای نوجوانان و جوانان هم لذت بخش باشد. سایر رسانه‌های تصویری چون فیلم، انیمیشن، تلویزیون، نقاشی و حتی مجسمه‌سازی دچار این باریک بینی‌ها و دسته‌بندی‌های سنی نمی‌شوند. من به جای فکر کردن روی تفاوت میان خوانندگان جوان‌تر و مسن‌تر به احتمال وجود نکات مشترک میان آن‌ها فکر می‌کنم. به‌طور مثال، ما همه بازی کردن را دوست داریم. دوست داریم تا به اشیاء، افراد و مفاهیم از زوایایی غیر متعارف نگاه کنیم و از مورد سؤال قرار دادن تجربیات عادی و روزمره لذت می‌بریم. چیزی که برای من بسیار مهم است، ایده‌ها و احساسات است. قدم بعدی یافتن کلمات و تصاویری است که بتواند این ایده‌ها و احساسات را به بهترین نحو به نمایش بگذارد. تمامی آثار من، به عنوان یک تصویرگر، مستقیم یا غیرمستقیم در مشاهدات من از زندگی و جهان پیرامون ریشه دارد. من علاقه بسیاری به طراحی چیزهایی که خوب آن‌ها را می‌شناسم، دارم، چیزها و مکان‌هایی نظیر خیابان، پارک، محله و افراد آشنا. بدون درک و مشاهده دنیای اطراف، بسیار بعید است که روح زندگی و زنده بودن را بتوان در تصاویر به وجود آورد.

شان‌تن هیچ‌گاه به صورت آکادمیک، تصویرگری را نیاموخته است. او خود در مصاحبه‌ای عنوان می‌دارد که حتی برنامه‌ای هم برای تصویرگر شدن نداشته است. آن طور که خود می‌گوید تا مدت‌ها دقیقاً نمی‌دانسته می‌خواهد چه حرفه‌ای را پیش گیرد. همان طور که پیشتر عنوان شد، او در دانشگاه ادبیات انگلیسی و هنر خوانده است و تحصیلش بیشتر معطوف بر تئوری بوده تا پروژه‌های عملی. تن نقاشی را به عنوان علاقه فردی پیش برده و سبک‌ها و شیوه‌های بسیاری را چون هنر آبستره، هنر مفهومی، طراحی فیگوراتیو و کاریکاتور سیاسی آزموده است. او خود درباره تأثیر تحصیلاتش بر تصویرگری می‌گوید: در دانشگاه، ما باید تحقیقات بسیاری انجام می‌دادیم و مقالات فراوانی ارائه می‌کردیم. انجام این کارها در تصویرگری برایم بسیار مفید واقع شد، چرا که تحقیق و پژوهش، جزء جدایی‌ناپذیر کارهای من شده است. من هیچ کاری را بدون مطالعه فراوان درباره موضوعات و جزئیات تصاویر انجام نمی‌دهم. اولین کار من در برخورد با هر پروژه‌ای، مطالعه گسترده درباره موضوع و تهیه تعداد فراوانی طراحی و نوشته بر پایه پژوهش‌هایم است. نکته مثبت دیگری که تحصیلات آکادمیک برایم در بر داشت، این است که صبر مرا در انجام کارها بیشتر کرده است. من زمان بسیاری را صرف فکر کردن، برنامه‌ریزی و تهیه مقدمات کارها می‌کنم و می‌خواهم که همه چیز در آثارم از نظر ساختاری سلامت و قابل دفاع باشد.

تن در مورد شیوه و زمان خلق آثارش می‌گوید: اغلب کتاب‌های تصویری که من خلق کرده‌ام، تا تکمیل شدن، یک یا چند سالی به طول انجامیده‌اند. برای من بخش بزرگی از این زمان صرف فکر کردن، تحقیق و جمع‌آوری منابع می‌شود. تخیل من با نشستن و خیره شدن به یک ورق سفید تحریک نمی‌شود و به پرواز در نمی‌آید. به همین دلیل، به صورتی جدی به مشاهده اطرافم می‌پردازم و سعی در یافتن منابعی می‌کنم که بتواند ایده‌ها و تفکراتم را تحت تأثیر قرار دهد.



اصل، می‌توانم بگویم ایده‌های منحصر به فرد و خوب به ناگهان و اتفاقی ظاهر نمی‌شود بلکه باید به دنبال آن‌ها گشت. تحقیق، خواندن، نگاه کردن به نقاشی‌ها و کتاب‌های تصویری، بازی با مواد متفاوت جلوی رخوت و انفعال را می‌گیرد و امکانات نامحدودی پیش روی تصویرگر قرار می‌دهد. من همواره سعی می‌کنم با هر کتاب تصویری منابع جدیدی را دیده یا مطالعه کنم و موضوعات جدیدی را فراگیرم. نقاشی و تصویرگری به عقیده من به معنای خلق کردن مطلق نیست، بلکه به معنی دگرسازی و تغییر شکل دادن است. اما در مورد تقدم و تأخر خلق تصاویر و نوشتن داستان، نمی‌توانم به صورت قطع چیزی بگویم. به طور کلی کتاب‌های من با یک یا دو تصویر که می‌تواند ذهنی یا طرحی بسیار ابتدایی باشد، شروع می‌شود؛



تصاویری که ابتدا هیچ معنایی ندارد - ماهی شناور در خیابان، پسری که به یک هیولا غذا می‌دهد و بوفالویی که به چیزی اشاره کرده است - بعد من شروع به بازی با کلمات و جمله‌ها می‌کنم. برای این که توضیح بدهم چه اتفاقی در حال رخ دادن است، تعداد بی شماری کلمات و جملات بی ربط به هم نوشته می‌شود. بعد شروع به جابه جایی و شکل دادن به آن‌ها می‌کنم. در حالی که هر کدام از آن‌ها را با تعداد بسیاری تصاویر کوچک تفسیر کرده‌ام. در بسیاری موارد تعدادی از ایده‌ها را بیشتر مورد بررسی قرار می‌دهم و رویشان کار می‌کنم، بعد باز به عقب برمی‌گردم و دوباره ایده‌های دیگری را مورد بررسی قرار می‌دهم و تمام این فرایندها با طراحی‌ها، مواد و متریکال‌های متفاوت و گسترده‌ای همراه است. پس از مطالعه بسیار روی ایده اولیه، تصمیم می‌گیرم که آیا این ایده، ارزش تبدیل شدن به یک کتاب را دارد یا از نظر مفهومی و حسی جذاب است یا خیر. زمانی که داستان و مفاهیم موجود در آن به نظرم قدرتمند و با ارزش بیاید، آن را با ناشری در میان می‌گذارم، با جواب مثبت از سوی ناشر، کار اصلی آغاز می‌شود. در این مرحله، من یک کتاب مصنوعی (آزمایشی) با تمامی صفحات و در اندازه کتاب اصلی می‌سازم. صفحات این کتاب مملو از طراحی‌های جدید، کپی‌هایی از طراحی‌های اولیه، کلاژ عکس و نوشته است. سعی می‌کنم تا جایی که می‌شود، این عناصر را کلاژگونه و با چسب کاغذی در صفحه قرار دهم تا بتوانم در زمان‌های متفاوت، مکان آن‌ها را تغییر دهم تا به بهترین ترکیب برسم. در این حالت، کپی‌ای از کتاب آزمایشی را برای ویراستارم (ویراستار هنری) می‌فرستم تا نظر و پیشنهادها را

هم داشته باشم و بعد دوباره طراحی‌های جدید و کار بیشتر. این پروسه برخی اوقات، بیش از یک سال طول می‌کشد و پس از آن است که من به کار روی کتاب اصلی می‌پردازم. در تمام مراحل، سعی می‌کنم طراحی‌ها و کارها در اندازه‌های نزدیک به آن‌چه بیننده در نهایت خواهد دید، باشد. در بسیاری موارد، تصویرگران در سایزهای بزرگ کار می‌کنند و وقتی تصاویر در سایز کوچک اسکن می‌شود، بیشتر جزئیات از دست می‌رود. در مرحله کار روی تصاویر رنگی، ابتدا طرح‌هایی بسیار سریع با اکریلیک کار می‌کنم تا رنگ‌های مورد نظر و تن‌های خاکستری‌ای را که می‌خواهم، به دست آورم و بعد طرح‌های اصلی را روی این لایه ابتدایی با رنگ روغن کار می‌کنم، چرا که رنگ روغن دیر خشک می‌شود و به من امکان می‌دهد تا در لحظات نهایی هم تغییراتی در کار ایجاد کنم.

تن می‌کوشد در تمامی مراحل تولید کتاب، تا جایی که ممکن است، حتی تا نوشتن متن با دست - درخت سرخ و شیء گم شده - دخیل باشد و مراحل مختلف کار را با حساسیت بسیار طراحی می‌کند؛ مرحله انتخاب فونت نوشتار، صفحه‌آرایی و طراحی جلد. او خود در این باره می‌گوید: به نظر من انتخاب فونت و صفحه‌آرایی، بخش جدایی ناپذیر تصویرگری یک کتاب است و می‌تواند تنوع و گونه‌گونی بسیاری حتی همپای گونه‌گونی سبک‌های تصویرگری داشته باشد. فونت‌ها می‌توانند متحرک یا منحنی باشند، خرد شده و تکه تکه باشند، واژگون و از پایین به بالا قرار گیرند و هزاران اتفاق دیگر در آن‌ها رخ دهد. هر کدام از این حالات می‌تواند معنی و مفهوم یک متن را به کلی تغییر دهد و بیننده را برانگیزد تا معنی مورد نظر تصویرگر را از آن تصویر خاص دریافت کند. تصویر روی جلد، همواره آخرین تصویری است که کار می‌کنم. به نظر من با این که این تصویر نقش چندانی در بازگویی داستان کتاب ندارد، اما از جهات دیگر بسیار با ارزش است. یکی از مهم‌ترین تأثیرات تصویر روی جلد جلب کردن نظر مخاطب است. تصویر روی جلد باید به گونه‌ای بسیار حرفه‌ای، نمایانگر ماجرای درون کتاب باشد؛ چرا که تنها تصویری است که در کتاب فروشی‌ها و کتابخانه‌ها در معرض دید مخاطب قرار می‌گیرد. مردم عموماً خوب یا بد بودن کتاب‌ها را از روی جلدشان قضاوت می‌کنند!

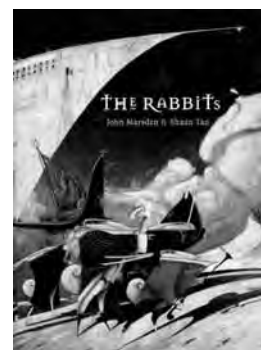
در اغلب آثار شان تن، حسی از مزاج و شوخی وجود دارد. او خود در این باره می‌گوید: استفاده از طنز برای ورود همزمان به دنیای کودکان و بزرگسالان، روشی بسیار عالی است؛ چرا که طنز و شوخی لایه‌های متفاوتی می‌سازد و گونه‌های متفاوت افراد را به خود جلب می‌کند. در واقع چیزی خیال بافانه و غریب، می‌تواند به گونه‌ای بسیار جدی درک ما را از

دنیا پیرامون مان مورد آزمایش قرار دهد و تمرکزمان را به جهتی بدیع و نو معطوف کند. به خصوص نشان دادن عنصری مضحک در بستری جدی و آشنا، باعث می‌گردد قوه ادراک مخاطب از انفعال و بی‌ارادگی خارج شود. این گونه عناصر، حسی از جست و جو برای درک مفاهیم جدید بر می‌انگیزد و خواندن کتاب را جذاب‌تر می‌کند. چیز دیگری که من در مورد شوخی دوست دارم، این است که قابل آموزش و تعلیم نیست. افراد بنا بر قدرت درک و تجربه‌های فردی‌شان، این مفاهیم را کشف می‌کنند.

یکی از مهم‌ترین توصیه‌ها و رهنمودهای شان تَن به تصویرگران جوان، این است که از کاری که می‌کنند، لذت ببرند و آن را تنها یک حرفه یا وظیفه ندانند، بلکه تصویرگری را به نوعی به دلمشغولی و سرگرمی خود تبدیل کنند. همواره تلاش کنند تا تصاویری بیافرینند که بسی فراتر از کافی و خوب باشد. افرادی قابل اطمینان باشند و مهم‌تر آن که بشود با آن‌ها راحت کار کرد (این تنها دلیلی است که مشتری‌ها باز هم به یک تصویرگر کار سفارش می‌دهند). برقرار کردن ارتباط درست بسیار مهم است. هرچند در حرفه تصویرگری، هنرمندان زمان بسیاری را در تنهایی به کار مشغول‌اند، یک تصویرگر باید بتواند ایده‌ها و نظرات خود را به خوبی با دیگران مطرح کند و با افراد ارتباط بگیرد. چیزی که بیش از همه در ایجاد ارتباط و پیشبرد کار تصویرگری تأثیر دارد، این است که تصویرگر بتواند به راحتی گفت و گو کند و در صورت نیاز، تن به حل اختلاف بدهد و مهم‌تر این که ذهنی باز و آماده شنیدن نظریات و انتقادات دیگران داشته باشد. به عقیده تَن داشتن قابلیت‌های بالای تکنیکی برای تصویرگر، به عنوان یک هنرمند امری ضروری است، اما تکنیک صرفاً وسیله‌ای است برای تفهیم ایده‌ها. بدون تخیل و ایده‌ای قوی، به نمایش گذاشتن مهارت‌های تصویرگری، سبک‌ها و جلوه‌های بصری هیچ ارزش ذاتی‌ای ندارد. ایده‌های خوب و تخیلات قوی نیز بدون کار سخت و تلاش بسیار به ثمر نخواهند نشست.

تحلیل آثار

حال با در نظر داشتن نظریات و شیوه کار تصویرگر، به تحلیل تعدادی از کتاب‌های او خواهیم پرداخت. **خرگوش‌ها**^{۱۴} (۱۹۹۸)، به نویسندگی جان مارسلن و تصویرگری شان تَن، کتابی است که در لایه ظاهری خود تاریخ استعمار استرالیا توسط بریتانیا را بازگو می‌کند، اما در اصل کتابی است در مورد مهمان‌نوازی بومیان، طمع اشغالگران و از میان رفتن دنیای بومی منطقه (داستانی که درباره تاریخ هر نوع اشغالگری و استعماری صادق است). «خرگوش‌ها سالیان سال پیش، تک تک یا گروهی به سرزمین ما آمدند. ابتدا مهربان بودند و اشیای جالبی با خود داشتند. پدرهای مان به ما هشدار دادند. خرگوش‌ها حیوانات و غذاهای جدید با خود آوردند. تعداد آن‌ها روز به روز زیادتر شد. زمین‌های ما را گرفتند و حیوانات شان گیاهان ما را خوردند...» این کتاب خلاف تصاویر سورئال و فراواقعی‌اش، بر پایه تحقیقاتی بسیار قوی و دقیق شکل گرفته و در شورای کتاب استرالیا، به عنوان بهترین کتاب سال انتخاب شده است. هرچند این کتاب موضوع بحث‌های بسیار و



خرگوش‌ها

اظهارنظرهای سیاسی شده، در حال حاضر در بسیاری از دبیرستان‌های استرالیا مورد مطالعه قرار می‌گیرد. یکی از موضوعات بحث‌برانگیز درباره این کتاب، دشواری در رده بندی سنی آن است. خرگوش‌ها کتابی تصویری است و بنا بر باور همگان مناسب کودکان کم سال. با وجود آن که کودکان می‌توانند از این کتاب بسیار بیاموزند و با تصاویر خلاقانه و منحصر به فرد آن تخیل کنند، این کتاب چون اکثر کتاب‌های تصویری قصه‌ای برای زمان خواب نیست. این کتاب نیاز به فکر کردن و دیدن چندباره دارد.

تَن در مورد نوع کار و خلق این کتاب می‌گوید: کتاب خرگوش‌ها یکی از بحث‌برانگیزترین کتاب‌های من بود. از یک سو این کتاب بیان‌کننده داستان آشنا و تاریخی اشغال استرالیا به وسیله اروپاییان است، اما اگر بخواهیم کمی به آن جهانی‌تر نگاه کنیم، کتاب بیانگر داستان استعمار، قدرت، نادانی و تغییرات فرهنگی و زیستی در هر نقطه از جهان است. زمانی که متن داستان جان مارسلن را از طریق ناشرم دریافت کردم، دچار حسی شدم که در آغاز اکثر کارهایم به آن دچار



خرگوش‌ها



خرگوش‌ها

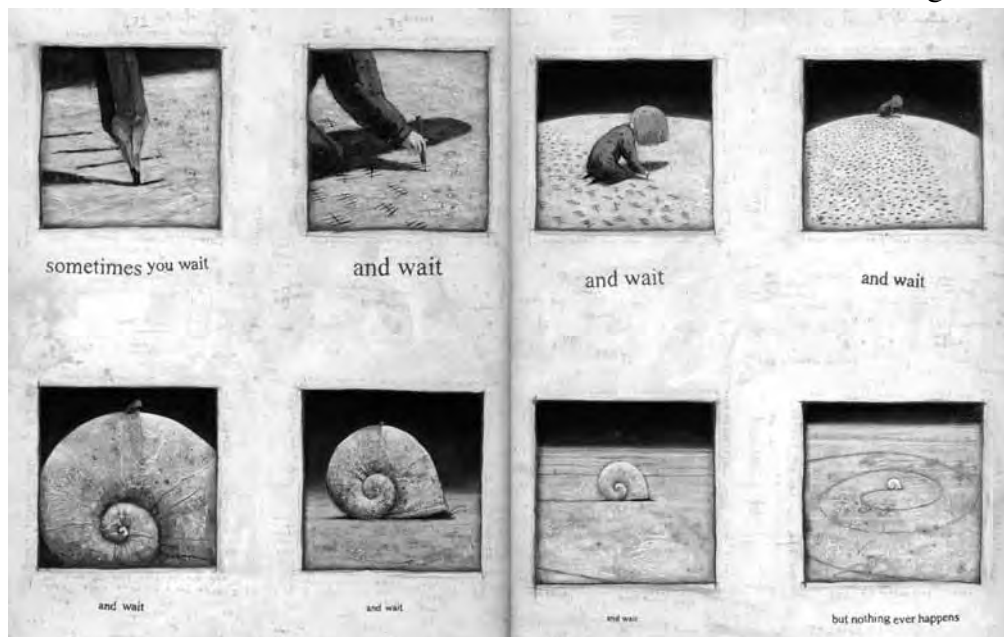
می‌شوم، این که نمی‌دانم باید چه بکنم یا از کجا شروع کنم. خود متن به تنهایی (نصف ورق A4) چندان روشنگر و تخیل برانگیز نبود. با فکر کردن بسیار روی متن، رفته رفته دریافتم که بهترین راه، استفاده از تصاویری استعاری است. بهترین راه تصویرگری عین به عین متن نبود، بلکه باید تخیل و سمبل‌های موجود در آن را بیشتر و عمیق‌تر می‌ساختم تا در کنار متن، تصاویر هم داستانی برای گفتن داشته باشند. همان طور که پیشتر نیز گفتم، برای من اولین مرحله در شروع هر کاری تحقیق و پژوهش است. تحقیقات روی این متن دامنه بسیار وسیعی داشت؛ از طراحی و تحقیق روی انواع کانگورو گرفته تا مطالعه منابع تاریخی مربوط به استعمار و جمع‌آوری عکس‌های موجود در این زمینه. یکی از منابع بسیار مفید در این مرحله، اثری بود از هنری رینولد^{۱۵}؛ کتابی که در آن مطالبی جالب در مورد بومیان استرالیا، کشتی‌های اروپایی، حیواناتی که به همراه آورده بودند، نوع پوشش‌ها و تکنولوژی مورد استفاده‌شان در بر داشت. این کتاب هم چنین بیانگر مشکلات دوران هجوم اروپاییان، تفاوت‌های فرهنگی میان بومیان و استعمارگران و جنگ‌های داخلی



خرگوش‌ها

بود. پس از آن کتاب‌هایی را در مورد ساختمان‌ها و اشیای آنتیک و قدیمی و پوشش‌های مختلف خواندم و در تمامی این مراحل، دفتر طراحی‌ای به دنبال داشتم که مدام از طرح‌های سریع و اولیه انباشته می‌شد. در واقع تصاویر این کتاب، به صورتی آگاهانه و بعضاً ناآگاهانه ملهم از عناصر و تصاویر گوناگونی است که من در طی تحقیقاتم آن‌ها را دیدم. یکی از کتاب‌هایی که تن، نویسنده و تصویرگر آن است، **درخت سرخ**^{۱۶} (۲۰۰۱) نام دارد؛ کتابی تصویری که نمایانگر سفری است در دنیای تیره و خوفناک افسردگی. تن با خلق تصاویری زیبا و خلاقانه، داستانی ساده را به اثری هنری تبدیل کرده است. شخصیت اصلی کتاب، دختری با موهای سرخ است. از این دختر در هیچ کجای متن نامی برده نمی‌شود. متن کوتاه کتاب، از زاویه دید دوم شخص نگاشته شده. نویسنده از ابتدای کتاب، خوانندگان را مورد خطاب قرار می‌دهد: «برخی روزها بدون آن که چیزی برای انتظار داشته باشند، آغاز می‌شوند. همه چیز از بد به بدتر تبدیل می‌شود. تیرگی تمام وجودت را می‌گیرد و هیچ کس تو را درک نمی‌کند...». تصاویر فراواقعی (سوررئال) به خوبی نمایشگر نگرانی‌ها و افسردگی‌های





درخت سرخ



درخت سرخ

دختر است. در واقع بار اصلی روایت داستان، بر عهده تصاویر است. در میان تمامی تصاویر کتاب، از درخشنده‌ترین آن‌ها تا تصویری که سیاهی همه جا را فراگرفته، همواره برگ کوچک سرخی وجود دارد، برگی که در نگاه اول شاید دیده نشود یا حتی بی‌اهمیت به نظر آید. اما این برگ، برگی جان سخت است؛ چرا که استعاره‌ای از امید و روزهای بهتر در خود دارد. برگی که در روی جلد و آستر بدرقه حضور دارد و در طول داستان، شخصیت اصلی را همراهی می‌کند و در صفحه پایانی، چونان درختی زیبا و سرخ‌فام شکوفا شده و دخترک را با معجزه امید روبه رو می‌کند. کتاب مفاهیم فلسفی عمیقی در بر دارد؛ مفاهیمی چون هویت فردی، چرایی حیات، بی‌معنایی جهان پیرامون، تنهایی انسان و غیره. تصاویر کافکایی و تیره کتاب، بیننده را به فکر وامی‌دارد و سؤالات بسیاری در ذهن ایجاد می‌کند، اما نقطه اوج کتاب، پایان داستان است، جایی که امید بر یاس و ناامیدی و رنگ بر تیرگی پیروز می‌شود (رنگ در آثار شان تن نقشی مفهومی و بیانگرا دارد).

شیء گم شده^{۱۷} (۲۰۰۰)، یکی از کتاب‌های دیدنی، خلاق و مملو از نکات بدیع برای کشف و دریافت است. کتابی که تن خود آن را نوشته و تصویر کرده است. کتاب با آستر بدرقه‌ای مملو از در بطری‌های متفاوت آغاز می‌شود. تسلط تصویرگر به تکنیک مورد استفاده، طراحی و روایت از همان ابتدا بیننده را به اعجاب می‌آورد. داستان کتاب در مورد پسر



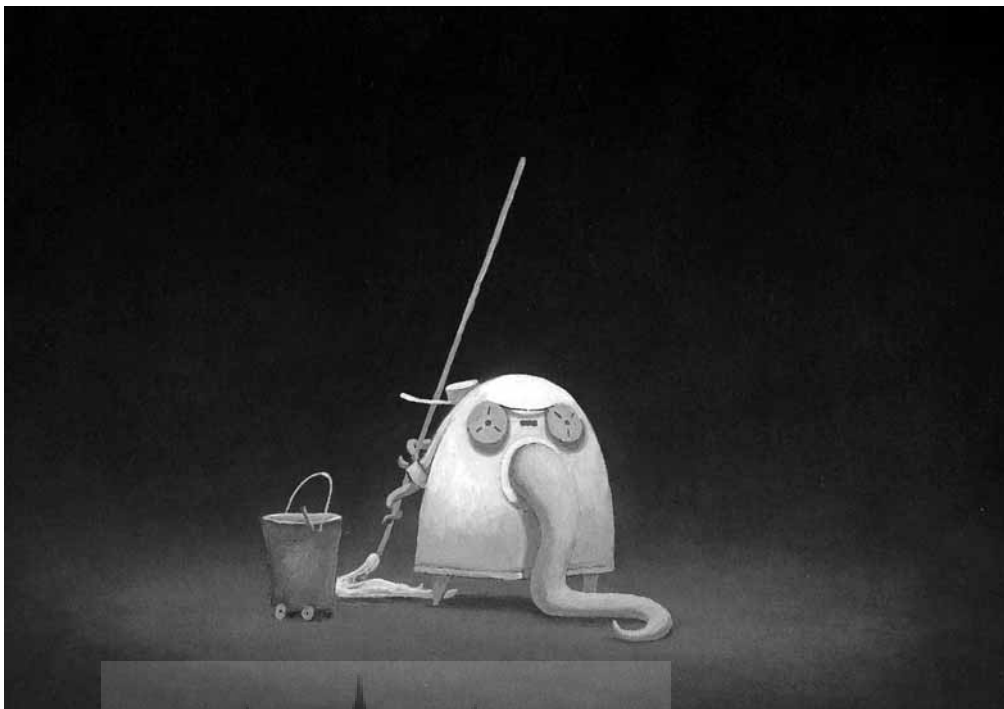
شیء گم شده



شیء گم شده

جوانی است که تخصص و علاقه ای خاص به جمع کردن و طبقه‌بندی در بطری‌ها دارد. او چند تابستان قبل «شیء گم شده» را می‌یابد. پس از جست و جوی فراوان و بی نتیجه برای یافتن صاحب شیء گم شده، پسر آن را با خود به خانه دوست هنرمندش می‌برد. دوستش برای او شرح می‌دهد که گاهی، برخی چیزها متعلق به هیچ کس نیستند؛ آن‌ها در ذات خود فقط چیزی گم شده اند. پسر شیء گم شده را با خود به خانه می‌برد، اما پدر و مادرش تا زمانی که او توجه آن‌ها را به شیء گم شده جلب نکرده، متوجه حضور آن نمی‌شوند. آن‌ها از بودن شیء گم شده در خانه راضی نیستند. بنا بر این، پسر آن را در انبار پشتی خانه پنهان می‌کند. در همان حال، تبلیغی توجه او را به خود جلب می‌کند: «هتلی برای اشیایی که نام ندارند، فراموش شده‌اند یا متعلق به هیچ کس نیستند». پسر تصمیم می‌گیرد به شهر برود و شیء گم شده را به مکان معرفی شده در بروشور ببرد، اما سرایدار هتل به او کارتی می‌دهد با فلشی روی آن و او و شیء گم شده را از هتل دلگیر دور می‌کند. کارت و فلش‌هایی که عاقبت، او را به مکانی به نام «اوتوپیا» (آرمان شهر) می‌رساند. پسر و شیء گم شده بر

شیء گم شده



شیء گم شده

درگاه این سرزمین رویایی و مملو از موجودات عجیب، با هم خداحافظی می کنند. پسر شیء گم شده را رها می کند و به دنیای طبقه بندی شده، متقارن، بی محتوا و خطوط مستقیم خود بازمی گردد.

تن خود درباره شیوه خلق این اثر می گوید: کتاب تصویری من «شیء گم شده»، به شکل طراحی های سریع و نه چندان مهم در دفتر طراحی آغاز شد. البته برای من بسیاری از داستان ها با همین روش، به صورتی غیر منتظره و نه چندان جدی آغاز می شود (منظورم از جدی این است که من ناگهان قصد نمی کنم بنشینم و داستانی بسیار خوب بنویسم. این تصمیم ها معمولاً به کارهایی غمگین و شکست خورده می انجامد! در غیر این صورت، حداقل خود من داستان های بسیاری را در مدت کم می نوشتم). طراحی های ابتدایی در رابطه با مردی بودند که در ساحل با خرچنگی صحبت می کند. ایده اولیه این تصویر، با دیدن عکسی روی جلد مجله ای در مورد طبیعت به ذهنم رسید (عکس روی جلد مجله خرچنگ آبی کوچکی را نشان می داد). من فکر کردم اگر این خرچنگ به یک باره چندین برابر بزرگ شود، چه خواهد شد؟ در واقع من

شیء گم شده

هر سال به طور مرتب طراحی های بسیاری می کنم و بیشتر آن ها چندان توجه ام را جلب نمی کنند، اما این طرح کوچک سوالات بسیاری در ذهنم به وجود آورد: این که این موجود عظیم الجثه از کجا آمده است؟ چرا این مرد به جای آن که فرار کند، با او صحبت می کند؟ و... بعد از یک سال طراحی، تحقیق، نت برداری و تصویرگری، کتاب شیء گم شده به وجود آمد (البته داستان نهایی با آن چه ابتدا در ذهن داشتیم، کاملاً تفاوت داشت).

دنیای موجود در کتاب شیء گم شده، دنیایی است که در آن افراد قدرت و میل خود را برای دیدن و خواندن جهانی خارج از برنامه های تلویزیون، روزنامه، نشانه ها و پول از دست داده اند. تقریباً تمامی افراد موجود در تصاویر یا چشمانی بسته دارند یا عینک طبی و آفتابی زده اند (تا چشمان شان را در برابر نوری که وجود ندارد محافظت کنند). این جا دنیای معامله است، نه تعامل؛ دنیای نقد کردن است، نه گفت و گو، دنیای کار است، نه بازی. دنیایی مسموم با آسمانی سبز و چرک، لوله هایی زنگ زده و خانه هایی صنعتی و خاکستری؛ دنیایی که در آن زنان به مردان شباهت دارند، کودکان مانند



شیء گم شده



شیء گم شده

بزرگسالانند و انسان‌ها همه به مستطیل می‌مانند. دنیایی که در آن کودکان توانایی یادآوری قصه‌ها و دیدن تفاوت‌ها را از دست می‌دهند. کتاب شیء گم شده، استعاره‌ای است از مفهوم تفاوت و تغییر در دنیای صنعتی؛ جایی که ناپدید شدن شیء گم شده در آن، نشانه ناپدید شدن تخیل و تفاوت‌های فردی است. تن در این کتاب، دنیایی را به نمایش می‌گذارد که هیچ‌گاه کاملاً دیده یا تصویر نمی‌شود، مگر زمانی که افراد بتوانند تفاوت‌ها را بخوانند یا ببینند. شاید این مفهوم که آرمان‌شهرها پدید نمی‌آیند، مگر زمانی که افراد بتوانند تفاوت‌های فردی و تخیل خود را گسترش دهند، یکی از موضوعاتی باشد که تن در لایه زیرین این متن به چالش کشیده است.

شیء گم شده به هیچ موجودی در دنیای واقعی شباهت ندارد؛ موجودی که نه کاملاً ماشین است و نه به تمامی حیوان، هیچ کارکرد و کاربردی نیز ندارد. این موجود در اصل، بیش از این که گم شده باشد، مربوط به جهان ما نیست. با دیدن تصاویر کتاب، سؤالات بسیاری در ذهن خواننده ایجاد می‌شود؛ سؤالاتی که جوابی برای آن‌ها وجود ندارد. در پایان کتاب، پسر (راوی اول شخص) می‌گوید: «داستان چندان عمیقی نبود،



شیء گم شده

می‌دانم، اما من هیچ وقت هم نکتم که هست و لطفاً از من نپرسید چه نتیجه‌گیری اخلاقی داشت.» بنابراین کشف و درک معنای واقعی کتاب، بر عهده خواننده گذاشته شده است. رنگ‌های مورد استفاده تصویرگر، به خاکستری‌های چرک صنعتی محدودند؛ چرا تمامی مردم و خانه‌ها به هم شباهت دارند؟ علت استفاده از متون فیزیک، جبر و ریاضیات در حاشیه صفحات چیست؟ چرا همه چیز به نوعی در سایه قرار دارد و معنی اشکال ابر مانند چیست؟ اصلاً شیء گم شده چیست و ده‌ها سؤال دیگر که جواب دقیق و روشنی برای آن‌ها وجود ندارد. یافتن پاسخی برای این سؤال‌ها، به درک و تخیل خواننده واگذار شده است. کتاب می‌تواند نقدی باشد بر اقتصاد جهانی و جهانی شدن یا می‌تواند نشان دهنده عبور از دنیای کودکی به بزرگسالی باشد، جایی که پسر دیگر اشیای عجیب یا گم شده را نمی‌بیند؛ چرا که چونان باقی بزرگسالان به امور دیگری مشغول است.

عده‌ای از منتقدان، این کتاب شان تن را نقدی بر دولتمردان و استرالیای معاصر می‌دانند. هم چنین آن را نقدی بر جوامع صنعتی، تکنولوژی، سرمایه‌داری و نظارت ارزیابی کرده‌اند. تصاویر تن دو مکان کاملاً متفاوت را معرفی می‌کنند. مکان اول، دنیایی است که پسر در آن زندگی می‌کند؛ جایی انباشته از افراد، ساختمان‌ها، آلودگی هوا و علائم. اما در واقع حسی که تصاویر به خواننده انتقال می‌دهد، این است که در این مکان انسانیت، تعامل و علاقه از میان رفته است. دنیایی که مردمانش تبدیل به مردگان متحرکی شده‌اند که بیشتر از چند قدمی خود را نمی‌توانند ببینند. در این میان شیء گم شده، نمادی از مقاومت در برابر همسان‌سازی است. با وجود این، در دل این دنیای خسته دل مرده، جهانی وجود دارد بسیار متفاوت، جهانی مملو از رنگ و رهایی با موجوداتی عجیب و منحصر به فرد. جهانی با این پیام که اگر عمیق و درست به جهان پیرامون مان بنگریم، فرصت‌ها و امکاناتی بی‌نهایت و منحصر به فرد خواهیم یافت. این کتاب به خوانندگان پیشنهاد می‌دهد که دنیای اطرافشان را فراتر از آن چه به نظر می‌آید، ببینند و بخوانند. جالب آن که نوع تصویرگری کتاب و پس زمینه‌های تمامی تصاویر که مملو از نوشته است، میل به جست و جو و دیدن و درک معانی را ورای تصاویر اصلی در خواننده ایجاد می‌کند. کتاب خوانندگان جوان خود را تشویق به دقیق دیدن، جست و جو و سؤال کردن، مقاومت در برابر از میان رفتن هویت فردی و میل به ایجاد تغییر می‌کند.

یکی از کتاب‌های شان تن که نظر بسیاری از منتقدان و مخاطبان را به خود جلب کرده، کتاب **ورود**^{۱۸} (۲۰۰۶) است. این اثر با تصویرگری شان تن کتاب تصویری بدون کلام و «رؤمانی گرافیکی» است. کتابی بسیار هنرمندانه و خلاقانه که با عمیق‌ترین احساسات و دقیق‌ترین زوایا، تجربه مهاجرت و شوک‌های فرهنگی آن را به نمایش می‌گذارد. کتاب در مورد پدر جوانی است که برای یافتن زندگی بهتر برای خود و خانواده‌اش، ترک دیار کرده، به سرزمین «فرصت‌های بدیع» می‌رود. ابتدا برای یافتن کار، محلی برای زندگی و غذا دچار مشکل می‌شود. کم‌کم با مهاجران دیگری که پیش از او به این سرزمین آمده‌اند، آشنا می‌شود. به داستان‌ها و ماجرای مهاجرت آنان گوش می‌دهد و محیط نا آشنا و عجیب کم‌کم رنگی آشنا و پذیرا به خود می‌گیرد. زمانی که پدر جوان کار و محل زندگی می‌یابد، خانواده‌اش نیز به این سرزمین وارد می‌شوند

ورود



کتاب ماه کودک و نوجوان
خرداد ۱۳۸۸



و دیدارها تازه می‌شود. در پایان کتاب، سرزمین غریب و نا‌آشنای رویاها، به خانه و وطن مهاجران تبدیل شده است. تن با قرار دادن شخصیت‌هایی بسیار واقع‌گرا بر بستری فراواقعی، توانسته است بدون اشاره به شهر یا زمانی خاص، داستان یک مهاجرت را تبدیل به قصه جهانی مهاجرت کند. بناها و پوشش افراد در تصاویر هم تاریخی و هم مربوط به آینده است. قصه قدیمی و بی پایان خروج انسان‌ها از سرزمینی و ورود به سرزمینی دیگر بازگو شده است. شاید به همین دلیل، تصویرگر نخواست با به کارگیری زبان نوشتاری کتاب را محدود به سرزمینی خاص کند و لذا تمامی داستان را با تصاویری بسیار پر قدرت (هم در تکنیک و طراحی و هم در انتقال مفاهیم و احساسات) پیش برده است.

حضور چهره‌هایی با نژادها و از ملیت‌های گوناگون در صفحه آستر بدرقه کتاب، نشانگر آن است که تجربه مهاجرت شخصیت اصلی کتاب می‌تواند تجربه‌ای همسان برای تمامی افراد بشر باشد. تصاویر سیاه و سفید کتاب که حسی از بازگویی داستانی قدیمی را القا می‌کند، نشان می‌دهد که

جنگ، شکنجه و استثمار باعث شده تا سه مهاجر کتاب مجبور به ترک سرزمین خود شوند. ورود، شاهکاری در گونه رمان گرافیکی و کتاب تصویری است. در این کتاب، تکنیک تصویرگری تن بسیار ملهم از تصاویر باشکوه ون آلسبورگ^{۱۹} است؛ معماری‌هایی مربوط به جهان فراواقعی، پالت رنگی صامت و پرزهای نازک بر لبه تصاویر که باعث می‌شود عکس‌های قرمز قهوه‌ای بیشتر و با قدرت‌تر نمودار شوند.

روی جلد و نوع ترکیب‌بندی تصاویر کوچک در صفحات کتاب، یاد آور آلبوم‌های قدیمی خانوادگی است. کتاب چون یافتن گنجی خانوادگی و بسیار قدیمی، حسی از هیجان و لذت را در بیننده بیدار می‌سازد و صفحات منحصر به فرد

و زیبایی کتاب، احساسات عمیقی را برمی‌انگیزاند. در هیچ کجای کتاب، نامی از شهری که شخصیت اصلی داستان به آن مهاجرت می‌کند، برده نشده است، اما شهر جایی است عجیب، پر از شور و جنبش زندگی و مملو از اختراعات و عناصر غریب، دنیایی غنی و سرشار از حیات. شخصیت بی‌نام کتاب، از شهری بدون نام و نامشخص، به سرزمینی بی‌نام و نامشخص سفر می‌کند. این شهرها می‌تواند هر کجای کره زمین باشد. داستان کاملاً بی‌مکان و بی‌زمان است و هر فردی که تجربه مهاجرت داشته باشد می‌تواند با این کتاب همذات‌پنداری کند. در صفحات ابتدایی کتاب، زمانی که مرد از خانه خود با چمدانی خارج شده و دست در دست همسر و دخترش به سمت لنگرگاه می‌رود، سایه‌ای از دم اژدها روی خانه‌های شهر نقش بسته است. استفاده تن از فانتزی در این جا، بسیار به جا و حساب شده است. او با شجاعت بار اضافی نقل خشونت‌ها، ترس‌ها و امیدهای موجود در جهان واقعی را با استفاده از عناصری رمزگون و استعاره‌های تصویری کم کرده و دریافت این حس‌ها را به عهده خواننده کتاب گذاشته است. اژدهای موجود



ورود



ورود



ورود

در شهر می‌تواند سمبلی از جنگ، مشکلات سیاسی، حکومتی ستم پیشه، فقر، گرسنگی، بی‌کاری، بیماری یا چیزی دیگر باشد. تن مورد استفاده از این عناصر فانتزی و سمبلیک می‌گوید: در وهله اول، به عقیده من خلق دنیایی که هیچ مابه‌ازای خارجی ندارد، بهترین راه برای بازگویی حس‌ها و تجربیات مهاجرت است. این شهر، موجودات و عناصر موجود در آن برای همه خوانندگان (و حتی خود من) غریبه‌اند و این غریبه بودن، باعث می‌شود تا خوانندگان بتوانند حس و حال شخصیت اصلی داستان را بهتر درک کنند. هم چنین، به نظر من عناصر فانتزی می‌تواند به عنوان استعاره عمل کند و این امکان را فراهم آورد که خوانندگان از خلال موضوعی واحد ده‌ها ایده و موضوع متفاوت را دریافت کنند.

شان تن درباره آستر بدرقه کتاب می‌گوید: «از همان ابتدای کار، دلم می‌خواست کلکسیونی از عکس‌های پاسپورت داشته باشم. به نظر من آستر بدرقه، بخش سحرآمیزی از کتاب است، چیزی مانند شرح یا تبصره در مورد داستان اصلی.

اولین و آخرین چیزی است که خواننده با آن روبه رو می‌شود. زمانی که آستر بدرقه این کتاب را طراحی می‌کردم، این ایده در من قوت گرفت که با انتخاب هر یک از این چهره‌ها، کتاب می‌تواند داستانی کاملاً متفاوت را بیان کند، گویی هر کدام از این افراد بی‌نام و نشان،



ورود

روایتی جذاب و دیدنی برای بازگو کردن دارند. داستانی که من در رابطه با مردی از سرزمینی متلاشی شده به تصویر کشده‌ام، در واقع یکی از میلیون‌ها داستان واقعی یا کاملاً تخیلی ممکن و قابل طرح بود. در اصل تصاویر آستر بدرقه همه طراحی دستی اند. برخی از آن‌ها

وام گرفته از چهره دوستان و آشنایان و برخی نیز چهره‌هایی است که در سفرهای بسیارم با آن‌ها روبه رو شده‌ام و بسیاری نیز شخصیت‌هایی کاملاً تخیلی اند. (چهره پدرم هم به عنوان فردی که در جوانی مهاجرت را تجربه کرده، در میان این چهره‌ها حضور دارد. پدرم چینی/مالزیایی است که در بیست سالگی به استرالیا مهاجرت کرد.) تن در مورد مراحل خلق این کتاب، در مصاحبه‌ای با جف وندر میر^۲، عنوان می‌دارد: این کار نیز چون بسیاری از کتاب‌هایم با چند تصویر گنگ و مبهم و تعدادی ایده و سؤال شروع شد. با سؤالاتی نظیر «اگر به سرزمینی سفر کنیم که هیچ چیز از آن ندانیم، چه رخ خواهد داد؟» یا «چگونه یک کتاب می‌تواند این تجربه را نقل کند؟» ایده‌های ثانویه کم‌کم و در طول دوران تحقیقاتم روی موضوع شکل گرفت. در این مرحله، من شروع به جمع‌آوری تصاویر و نوشته‌هایی درباره مهاجرت کردم و هم با چنین دوستان و افرادی که تجربه مهاجرت داشتند، حرف زدم. این مصاحبه‌ها و مطالعات در زمینه مشکلات افراد در یافتن و سازگارشدن با مواد



ورود

غذایی، کار، تحصیلات، بیمه خدمات بهداشتی و موضوعات دیگر بود.

در تمامی این مراحل، من دفتر طراحی خود را همراه داشتم با تعداد بسیاری طراحی‌هایی سریع و ابتدایی و نوشته‌ها و جملات کوتاه (تصاویر یا جملاتی که ملهم از دیده‌ها، شنیده‌ها و حس‌ها خلق می‌شدند). به عقیده من طراحی، موضوعی بسیار بنیادین در ایجاد اجماع میان ایده‌ها و حس‌هاست. در این مرحله، با روان نویس هزاران طرح ساده در مربع‌هایی کوچک می‌کشیدم، تصاویری بسیار ابتدایی و حسی که بیشتر اوقات ملهم از ناخودآگاه و خاطرات یا حس‌هایی قدیمی بود. من کاملاً با گزینه کار می‌کردم و چندان تلاشی برای کنترل و معنی بخشی به این طراحی‌ها نداشتم. در مرحله بعد، به ویرایش نقادانه و سرسختانه ایده‌ها می‌پرداختم. زمانی که نقش اولیه‌ای از کل داستان (استوری بُرد) به دست آوردم، تمرکز خود را روی تصاویر نهایی و تحقیقات موضوعی با جزئیات

بیشتر گذاشتم و طراحی‌های جدید و نوشته‌هایی جدید شکل گرفتند. در کتاب ورود، برای زمینه طراحی شخصیت‌ها، عناصر و ساختمان‌ها از عکس استفاده کردم. در بیشتر موارد برای عکاسی حالات و شرایط مختلف شخصیت‌های داستانی از افراد خانواده یا دوستانم استفاده کرده‌ام. من آن‌ها را به تنهایی یا در تعامل با یکدیگر قرار می‌دادم و از این صحنه‌ها فیلم یا عکس می‌گرفتم. بعد این فیلم و عکس‌ها را وارد کامپیوتر می‌کردم و عکس‌هایی را که به حالات روحی و حسی موجود در داستان نزدیک‌تر بودند، انتخاب می‌کردم. سپس از روی این عکس‌ها همه چیز را چندین بار طراحی می‌کردم و جزئیات بیشتری به آن‌ها می‌افزودم. با تکرار چندین باره این فرایند در تک تک تصاویر کتاب، کم کم تصاویر نهایی و دلخواه به دست می‌آمد. این فرایند حرکتی بسیار کند داشت؛ به طور مثال، صفحه‌های از کتاب که شامل دوازده تصویر کوچک بود، یک هفته کامل وقت مرا گرفت. به همین دلیل است که تصویرگری این کتاب، بیش از چهار سال به طول انجامید.

ورود

پی‌نوشت:

- 1 Shaun Tan
 - 2 Graphic novel
 - 3 جا دارد از خانم زهره قایینی، رئیس هیأت داوران جایزه هانس کریستین آندرسن، به این دلیل که کتاب‌های تصویری شان تن را سخاوتمندانه در اختیار نگارنده قرار دادند تشکر کنم.
 - 4 Will Eisner
 - 5 A Contract with God
 - 6 University of Western Australia
 - 7 John Marsden
 - 8 Animal Farm
 - 9 The Headless Horseman Rides Tonight
 - 10 Jack Prelutsky
 - 11 Arnold Lobel
 - 12 Gary Crew
 - 13 Visual narrative
 - 14 The Rabbits
 - 15 Henry Reynold
- ۱۶ The Rea Tree (درخت قرمز، نویسنده شون تن، ترجمه لیدا کاووسی: تهران، نشر نی ۱۳۸۶)
- 17 The Lost Thing
- 18 The Arrival
- 19 Van Allsburg
- 20 Jeff VanderMeer

منابع:

- A conversation with illustrator Shaun Tan «http://findarticles.com/p/articles/mi_hb5270/is_5_82/ai_n29462442/»
- Finding Utopian Impulses in Shaun Tan's the Lost Thing «<http://childlitutopia.com/dudek.htm>», by: Debra Dudek
- Baccolini, Raffaella, and Tom Moylan (2003) 'Introduction: Dystopia and Histories', in R. Baccolini and T.

