

مر تضى اسماعیلی سهی

ویژگیهای فنی کمیک استریپ

زمینه آشنایی

کمیک استریپ، مجموعه‌ای از تصاویر است که می‌تواند مستقل از نوشتار، داستانی را روایت کند. در این نوع داستان، بیشترین بخش انرژی «توصیفی - گفتاری» به انرژی «توصیفی - تصویری» تبدیل می‌شود. ارتباط با مخاطب نیز از طریق تصاویر و کلمه‌ها و یا تصاویر بدون متن، برقرار می‌شود.

در کمیک استریپ، کلمه‌ها و واژه‌ها نقش کمی دارند و توضیح لازم از طریق زنجیره و پیوستگی تصاویر، ارائه می‌شود. به بیانی دیگر، از نوشتار، تنها در جایی استفاده می‌شود که تصاویر قادر به بیان مفهومی خاص یا مورد نظر، نباشند. مخاطب کمیک استریپ، تصاویر متوالی را می‌بیند و حتی اگر خواندن نداند، پیام را دریافت می‌کند؛ پنداری کلمه‌ها را می‌شنود. تصاویر عینی، همواره پیش از متن نوشته شده، مطرح می‌شوند و تخیل تصویری بر تخیل ادبی مقدم است. مخاطب، با دیدن تصویر به راحتی خیالپردازی می‌کند. تصاویر، معمولاً به اندوخته تجربی کودک محدود نمی‌شوند و عموماً، کودکان در برخورد با تصاویر، شخصاً به آنها روح می‌دهند. بر همین اساس، تصاویر کتابهای کمیک استریپ، معانی و مفاهیم عمیقتری را در اختیار کودک می‌گذارند.

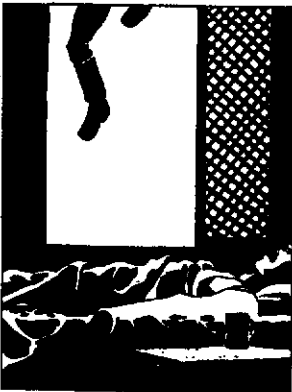
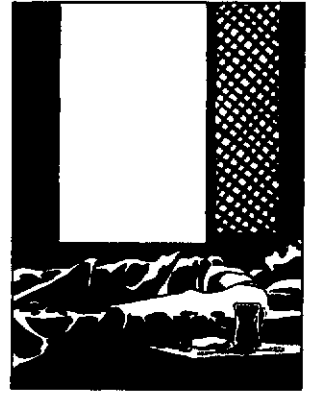
مر تضى اسماعیلی سهی از تصویرگران خوب کتاب کودک و نوجوان است. کتاب «برگه‌ای او جایزه اول نمایشگاه بولونیای ایتالیا - مهمترین و بزرگترین نمایشگاه کتاب کودک جهان - را از آن خود کرد. همچنین کتاب دیگر او «Look what I did with leaf» - «ببین با برگ چه کردم!» در آمریکا، کانادا و مکزیک به دو زبان انگلیسی و اسپانیایی به طبع رسیده است. سهی کارشناس ارشد رشته انیمیشن و مدرس دانشگاه است. معرفی آثار و شرح نمایشگاهها و جوایز او به طور کامل در شماره بعد پژوهشنامه پیش از گفتگوی او با سعید رزاقی (تصویرگر کتابهای کمیک) درج خواهد شد.

در کتابهای کمیک استریپ، زنجیره تصاویر حرف اول را می‌زنند. می‌توان گفت کمیک استریپ اندیشه رخدادهای داستانی را توسط تصویرگر و به شکل «توصیفی - تصویری» به خواننده ارائه می‌دهد. تصویرگر برای ایجاد تغییر فیزیکی گفتار به تصویر، پیش طرحی (آرود) از رویدادهای قصه را با در نظر گرفتن اصول زیبایی شناسی و قوانین دراماتیک داستان و متناسب با توانایی و درک مخاطب، ترسیم می‌کند. این پیش طرح، باید به وسیله تصاویر و تا حد مقدور بدون نوشتار، جزئیات داستان را توضیح بدهد. به این زنجیره تصاویر، کمیک استریپ گفته می‌شود.

کلید یا راه حل اساسی ایجاد این نوع داستانها، تقسیم بندی داستان برای تصویرپردازی (دکوپاژ) است.

اگر می‌خواهیم بدانیم با تکیه بر فرهنگ غنی هنری، ادبی و تصویری خویش، چگونه می‌توان اقدام به تولید این نوع کتابها از نظر فنی، تکنیکی و هنری کرد، ابتدا باید به تفاوت عمده‌ای که کتابهای کمیک استریپ با کتابهای مصور کودکان و نوجوانان دارند، اشاره شود. مهمترین تفاوت این است که در «کتابهای مصور»، تصاویر بیشتر بعد بصری به قصه می‌دهند و بدون آنها نیز می‌توان قصه را کاملاً ترک کرد و فهمید. به بهانی دیگر، متن

قصه خود شامل انگاره (ایماژ) تصویر است و اگر تصویر برای آن ترسیم می‌شود، فقط تأکیدی بر توصیفها و توضیحات نوشتاری قصه است. اما در (کمیک استریپ) متن قصه با روش فیلمنامه تهیه



می‌شود. یعنی، متن قصه با تقسیم بندی برای تصویر سازی، نگارش یافته و به اصطلاح «نکوپاژ» می‌شود. به بیانی دیگر، بدون کمک تصاویر پیوسته و متوالی، مفهومی واضح و عینی از قصه به دست نخواهد آمد.

تصویرگری کتابهای کمیک استریپ، از قانونمندی خاص خود بهره‌وری می‌کند و با تصویرگری کتابهای مصور، کاملاً تفاوت دارد. (در این مورد بیشتر سخن خواهیم گفت.)

ویژگیهای نویسنده کمیک استریپ

نگارش قصه کتابهای کمیک استریپ، از ویژگیهای خاصی برخوردار است و با شیوه‌های شناخته شده نوشتن داستانهای کوتاه یا رمان، تفاوت بسیاری دارد. نویسنده این نوع داستانها، باید علاوه بر برخورداري از تخیل قوی بصری و تسلط بر رمز و رازهای نویسندگی، با مسایل تکنیکی تصویرگری و تا حدی نیز با کیفیتهای تکنیکی سینما آشنایی داشته باشد. او باید افزون بر ترک احساس مخاطب، روش توصیفی - تصویری نوشتن را به خوبی بداند و همانند یک فیلمنامه نویس عمل کند.

برای نوشتن داستان کمیک استریپ، باید تمام ریزه‌کارها و زوایا، به شکل کلمه‌ها و بر حسب قوانین معینی نظم و ترتیب یابند و در قالب یک کادر یا قاب تصویر، عینی و مشخص شوند. به کمک «نکوپاژ» می‌توان داستانها و حکایتها را که دارای قابلیت لازم برای پذیرش تقسیم بندی تصویری هستند، به نوشتار تصویری تبدیل کرد.

نویسندگان، نو دسته‌اند: آنهایی که داستان ادبی می‌نویسند، مانند قصه‌نویسان و رمان نویسان، دسته دیگر آنهایی که داستان را به روش بیان تصویری تنظیم می‌کنند، مانند نویسندگان نمایشنامه و فیلمنامه. نویسنده کمیک استریپ، باید جزو هر دو گروه باشد، یعنی هم ادبی بنویسد

و هم با تسلط بر فن «نکوپاژ» داستان خود را تنظیم کند.

در کمیک استریپها، صحنه‌های توصیفی کمتر وجود دارد، زیرا ریتم و پیوند تصاویر، مخاطب را به دنبال خود می‌کشد. بر همین اساس، انتقال مفاهیم داستان بر مبنای تصویر، طراحی و تخیل می‌شود و دیگر عوامل داستان، مانند: زمان، فضا و محیط قرار گرفتن شخصیتها، افکار و احساسات ترویجی و ارتباطهای اجتماعی شخصیتها، نقش اشیا و وسایل، گفتگوها و صدهای گرافیکی، باعث پدید آمدن زبان تصویری ارزشمند و مهمی می‌شوند که در نوع خود زبانی جدید است. براین اساس، روش نویسندگی کمیک استریپ، هنری مستقل است که قواعد و فنون خاص خود را دارد.

مشخصات کمیک استریپ

داستان کمیک استریپ، شامل توالی‌های تصویری زیادی است که پیشروی حوادث را از آغاز تا پایان در برمی‌گیرد و به همین دلیل، بهتر است که روشن، ساده، آموزنده و سرگرم کننده باشد.

در کتابهای کودک، ایجاد احساس لذت امری لازم است. در داستانهایی که برای کودکان نوشته می‌شود، معمولاً رویدادها برای فردی اتفاق می‌افتد که مخاطب به او اهمیت می‌دهد. خواننده هنگامی به داستان اهمیت می‌دهد که شخصیت یا شخصیتهای داستان، پوست داشتنی باشند و مورد توجه او قرار گیرند و موضوع داستان نیز درباره واقعه‌ای مشخص باشد. کودک به این ترتیب، تجلی وجود خویش را در یکی از شخصیتهای داستان می‌بیند و همذات پنداری می‌کند. بنابراین، توجه به جزئیات امری ضروری است و به کمک همین جزئیات می‌توان تخیل خواننده را به کار انداخت و صفات ترویجی شخصیتها را برای او آشکار کرد.

در طول داستان، این سؤال که چه اتفاقی برای شخصیت مورد توجه و علاقه او رخ خواهد داد؟ و

کمیک استریپ، اندیشه‌های رخدادهای داستانی را توسط تصویرگر و به شکل «توصیفی - تصویری» به خواننده ارائه می‌دهد.

مجموع، موضوعی واحد را بیان می‌کنند.

نکوپاژ داستان، تقسیم صحنه‌ها به بخشهایی کوچکتر است که هر بخش، یک کادر «توصیفی - تصویری» به شمار می‌آید. نکوپاژ یک داستان از لحاظ تأثیرگذاری مفاهیم، با نکوپاژ داستانی دیگر، تفاوت دارد. در واقع سبک و محتوای داستان اعم از تاریخی، حماسی، اجتماعی، کمدی، تراژیک، حادثه‌ای و غیره، نوع نکوپاژ لازم را تعیین می‌کند.

نویسنده کمیک استریپ، داستان را برای سهولت کار، سکانس بندی می‌کند تا فضای کلی شناخته شود. آنگاه، هر سکانس را صحنه بندی می‌کند تا گفتار شخصیت‌های داستان مشخص شود. نویسنده، از زمان و مکان به طوری ماهرانه استفاده می‌کند و حوادث را به گونه‌ای تنظیم و مرتب می‌کند که تصویرسازی آنها آسان شود.

در هر داستان، محیط زندگی موجوداتی گوناگون تصویر می‌شود و به همین دلیل باید دارای صدای هر موجود در محیط زندگی خود باشد. به این صداها صدای محیط گفته می‌شود. نویسنده چون می‌داند که حوزه تصویر برای نشان دادن صدا محدود است، به طریقی توضیح لازم را می‌نویسد تا تصویرگر با کمک نشانه‌ها و خط‌های گرافیکی، صداها را به صورت جزئی از تصویر، ترسیم کند. در نکوپاژ، آنجا که حرکت و گفتار به صورت جداگانه نوشته می‌شوند، غالباً داستان از شکل حکایت نویسی رایج خود خارج می‌شود. برای نگارش حرکت و گفتار، معمولاً گفتگوها را در سمت چپ کاغذ می‌نویسند و حرکتها را در سمت راست آن.

نگارش داستان کمیک استریپ باید به گونه‌ای باشد که افزون بر طبیعی بودن و متقاعد کنندگی موضوع برای مخاطب، تصویرگر نیز بتواند وزن،

آیا به هدف خود می‌رسد یا نه؟ همواره برای مخاطب مطرح است. در یک داستان موفق، مخاطب قادر به پیش بینی حوادث بعدی نخواهد بود. نویسنده باید شگردهایی را که برای ایجاد حالت تعلیق در مخاطب به کار برده است، در پایان داستان برطرف کند و ماجرا را با صراحت به پایان برساند و به پرسشهای مخاطب پاسخ بدهد. هر داستان کوپکانه به پایانی قطعی نیاز دارد، زیرا کوپکان قصه را به طور ترویجی پندیرا می‌شوند و ماجرای ناتمام و یا تکرارهای بی پایان، برای آنها ناراحت کننده و خستگی آور است. کوپکان برخلاف بزرگسالان علاقه‌ای ندارند که پایان داستان را به کمک ذهنیات خود، تکمیل کنند.

نکوپاژ (تقسیم بندی داستان به روش نگارش تصویری کادر به کادر)

به منظور رعایت توالی حوادث، وقایع، ریتم و نظم داستان در کمیک استریپ، قصه را به چند بخش تقسیم می‌کنند. در فیلمنامه نویسی، به هر کدام از این بخشها، سکانس گفته می‌شود. سکانسها را نیز به بخشهایی کوچکتر تقسیم کرده و به هر کدام از آنها صحنه می‌گویند.

نویسنده کمیک استریپ، طرح اصلی قصه را در قالب تعدادی «صحنه» (سکانس) مورد نظر قرار می‌دهد، به طوری که از هموستن چند سکانس، داستانی کامل پدید آید. کادر یا قاب تصویر، ممکن است به خودی خود معنایی نداشته باشد، اما به کمک کلمه‌ها و حتی حرفهای مناسب، مفهوم و معنای خاص خود را خواهد یافت. همچنین، می‌توان مفهومی را که بر اعمال یا حرکتاتی دلالت دارد، در چند کادر متوالی نشان داد. به این کاربرهای متوالی نمای نوشتاری چند کادره (پلان) گفته می‌شود. معمولاً هر «صحنه» از تعدادی «نمای نوشتاری» تشکیل می‌شود که روابط نزدیکی با هم دارند و در

رہتم، انتقال از صحنه‌ای به صحنه‌ای دیگر، رابطه گفتار و تصاویر ذهنی شخصیت‌ها و صداهای محیطی مورد نظر نویسنده را به راحتی دریافت و بشناسد. تصویرگر می‌بایستی با مهارت هنری، دانش زیبایی‌شناسی و درک روان‌شناختی خاص هر تصویر از نظر دراماتیک و اهمیت تأثیرگذاری آن بر مخاطب، هر صحنه را به قطعاتی کوچکتر تقسیم کند تا معنا و پیام لازم را به راحتی منتقل سازد.

تصویرگری کمیک استریپ

برای تصویرگری یک کمیک استریپ، ابتدا تصویرگر، قصه تنظیم و نکوپاژ شده را در خیال خود مجسم می‌کند؛ پیش طرح (آتود) را از طریق کادر بندی، فضاسازی و ترکیب بندی رسم می‌کند؛ حجم را در نظر می‌گیرد و حرکت کلی و حرکت شخصیت‌های داستان را نشان می‌دهد. در مرحله بعد، شخصیت‌های داستان را طراحی و پریازش می‌کند تا جای خود را متناسب با رخدادهای قصه، بپایند؛ کنتراستها و تضادهای غالب و نور و رنگ را در نظر می‌گیرد. آنگاه عوامل گفتاری، نوشتاری و صداهای محیطی را در طراحی و ترکیب بندی خود می‌گنجانند. در مرحله نهایی، پس از پایان یافتن طراحی پیش طرح (آتود)، طرح اصلی کمیک استریپ را اجرا و تکمیل می‌کند.

ترکیب بندی (کمپوزیسیون)

واژه کمپوزیسیون به معنای تطبیق، استقرار و ارتباط عناصر از طریق ایجاد نظم و وحدت در میان آنهاست. این واژه، اگر چه مفهومی وسیعتر از «ترکیب بندی» دارد، ولی به همین معادل اکتفا می‌کنیم.

ترکیب بندی، بر ترکیب عناصر در مجموعه‌ای واحد تأکید دارد و وحدتی خاص را در یک تصویر و نهایتاً در کل تصاویر ایجاد می‌کند. در ترکیب بندی،

سه مسئله:

- استقرار اجسام در فضای تصویر و رابطه آنها با یکدیگر،

- تقسیم موزون سطح (انتقال فضای سه بُعدی بر سطح دو بُعدی تصویر)،

- نقطه دید یا عمق میدان (پرسپکتیو)،

از اهمیت خاصی برخوردار است. تقابلی و توازنی در ترکیب بندی، نوعی تعادل روانی بین عناصر تصویر برقرار می‌سازد و تکرار موضوع در فاصله‌های معین (رہتم) حرکتی ویژه به تصاویر می‌بخشد.

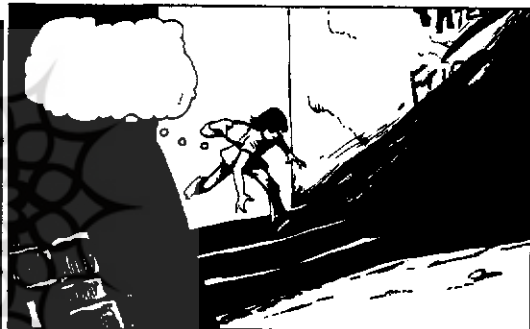
در کمیک استریپ، طراحی کادر برای تصویر با مسئله ترکیب بندی، ارتباطی تنگاتنگ دارد. ایجاد کادر تصویر از موارد مهم و کلیدی ترکیب بندی برای خلق این نوع داستانهاست.

کادر و اهمیت آن در کمیک استریپ

کاسار یا قاب در هر تصویر، از قواعد کمپوزیسیون نقاشی، عکاسی و تصویرسازی، پیروی می‌کند. در کمیک استریپ، ترکیب بندی اساساً متحرک تصور می‌شود و حرکت به وسیله انتقال از یک کادر به کادری دیگر و یا حرکت در داخل فضای هر کادر، تحرکی خاص را تداعی می‌کند. این نوع حرکت در ترکیب بندی ساکن، وجود ندارد. تمام ریزه‌کاریهای لازم از نظر زیبایی‌شناسی که می‌بایستی در ترکیب بندی برای هر کادر مستقل در نظر گرفته شود، باید با نحوه شیوه ترکیب بندی برای تمام کادرهای تصویری صحنه‌ها، نماها (پلانها) و سکانسهایی که کمیک استریپ را تشکیل می‌دهند، هماهنگ و مرتبط باشد. در این نوع تصویرسازی، به دلیل زیاد بودن سلسله تصاویر و تغییرات اندازه کادرها، ترکیب بندیهای متغیر و متنوع به وجود می‌آید.

کادر تصاویر کمیک استریپ، به قصد جداسازی تداوم زمانی تصویر از زمینه کلی داستان

و با جدایی یک تصویر از تصاویر دیگر، طراحی
 نمی‌شود. در اینجا هر کادر، بار و تأثیری زمانی و
 دراماتیک دارد و در کنار کادرهای دیگر، ارتباط و
 پیوند زمانی و مکانی داستان را پدید می‌آورد.



تصویرگر این گونه داستانها بر خلاف عکاس یا نقاش، کادر را با ترکیب بندی وفق نمی‌دهد، بلکه ترکیب‌بندیهای مختلف را با کاربرهای مورد نظر خود، هماهنگ می‌سازد، چرا که ناچار است از کادر



می آید.

در روش تصویرسازی کمیک استریپ، محتوای قصه با آرایش فرم و بافت و رنگ در سطحی دو بعدی، بیان می‌شود. محتوا از بیشترین اهمیت برخوردار است، چرا که سبک و تکنیک کار، با توجه به خصوصیات آن مشخص می‌شود. هنرمند تصویرگر، به گونه‌ای غریزی یا خودآگاه، نسبت به فرم و محتوا حساسیت نشان می‌دهد، زیرا مفاهیم از طریق شگردهای تصویری، قابل بیان و تجسم هستند. تصویرگر به خوبی می‌داند که برای تصویرگری داستان کمیک استریپ، نباید در هر یک از کارهای تصویری، اغتشاش بصری به وجود آورد. چشم مخاطب، گرایش به ایجاد تعادل در میان عناصر عمده فرم در یک مجموعه دارد و سعی می‌کند که در یک طرح پیچیده، شکلهای بافتها و رنگهای مانند هم را به یکدیگر ارتباط بدهد و عناصر گوناگون را منظم و دسته بندی کند.

تکرار فرم، بافت و رنگ، نوعی وزن یا ریتم بصری به تصاویر می‌دهد و این امکان را فراهم می‌سازد که چشم، از سطح یک تصویر به سوی سطح تصویری دیگر بلغزد.

توازن و تعادل

انسان به طور ذاتی، سعی در ایجاد تعادل و توازن در هر نوع ترکیب بندی دارد. اگر چه اکثر ترکیب بندیهای متقارن (که وزن بصری به طور یکنواخت به نور مرکز آن توزیع می‌شود) کمتر مورد استفاده تصویرگران قرار می‌گیرد، اما تعادل و توازن لازم، همواره به شیوه‌های گوناگون به وجود می‌آید. به عنوان مثال، یک فرم ممکن است وزن یک رنگ را خنثی کند و با یک عنصر، وزن عنصری دیگر را بی اثر سازد.

نظریه پریازان و روان شناسان دریافته‌اند که بخشهای معینی از ترکیب بندیها، ذاتاً دارای وزن هستند. به عنوان مثال، بخش بالایی کار تصویر

تصویر خود به بهترین شیوه ممکن، استفاده کند. یک تصویرگر موفق کمیک استریپ، گاهی موضوعها را برای تأکید و یا جلب توجه مخاطب، به خارج از کادر منتقل می‌کند، گاهی کادر را محدود و عدم تناسبها را تنظیم و تصحیح می‌کند و گاهی با کادرهای پی در پی، فقط پاره‌ای از رخدادهای داستان را نشان می‌دهد.

می‌توان گفت که کادر یا قاب تصویر، پایه و مبنای ترکیب بندی در کمیک استریپ است. اصولاً کادر حالتی تفکیک کننده دارد و این امکان را فراهم می‌سازد که توجه مخاطب را به چیزی معطوف کنیم که در زمینه‌ای وسیعتر، کمتر مورد توجه قرار می‌گیرد. کادر، شگردهای قاعده ساز و بنیادی است و نظمی را ارائه می‌دهد که موضوع را از پراکنندگی بیرون کادر جدا می‌سازد.

گاهی از کادر به عنوان نمایی نزدیک (کلوزآپ) و یا نمایی پسند نزدیک و با هدف بیان حالتهای روحی و روحی شخصیتهای داستان استفاده می‌شود، گاهی برای ریزبینی و تأکید بر جزئیات مورد نظر به کار می‌رود؛ گاهی برای برانگیختن احساس محدودیت و تنگنا؛ گاهی به عنوان پنجره‌ای برای ایجاد حس کنجکاوی در مخاطب و سوزک کشیدن او به جزئیات خصوصی شخصیتهای داستان و گاهی نیز برای تعاشق‌های روایت داستان مشابه آنچه در صحنه تئاتر و یا بر پرده سینما می‌بینید.

از فضای منفی خارج از کادر تصویر هم می‌توان به خوبی بهره گرفت و با ایجاد تضادی تاریک و روشن با کادر، احساسی پر رمز و راز پدید آورد.

فرم و محتوا

شکلهای و فرمها، در مکانها مفهوم پیدا می‌کنند و این مفهوم، ساختار یک ترکیب بندی را مشخص می‌سازد. فرم و شکل، همان شیوه بیان محتواست که خود از عوامل پدید آورنده ترکیب بندی به شمار

سنگین‌تر از قسمت پایین آن است. بر همین اساس، ستون‌ها، هرم‌ها و ساختمان‌های بلند، هر چه رو به بالا می‌روند باریک‌تر می‌شوند، زیرا در غیر این صورت نوک آنها سنگین‌تر جلوه می‌کند. همچنین، برای طراحی یک منظره، خط افق را به ندرت از وسط کادر ترسیم می‌کنند، چرا که در بیننده احساس سنگینی و فشار آسمان بر زمین را پدید می‌آورد. جنبه بسیار مهم ترکیب بندی، در عمق میدان (پرسپکتیو) یا محل قرارگیری «خط افق» است. بالای خط افق اهمیت بیشتری دارد و هر چه که بالای این خط قرار گیرد، احساس تماایل به غلبه بر کل اثر را پدید می‌آورد. اشیای زیر خط افق، کوچک‌تر به نظر می‌رسند و از اهمیت آنها کاسته می‌شود. اگر خط افق پایین موضوع قرار گیرد، بر اهمیت آن موضوع افزوده می‌شود.

گرایش ذاتی ما به دیدن تصاویر از چپ به راست است و معمولاً سمت چپ تصویر را سنگین‌تر می‌کنند تا سنگینی ذاتی سمت راست را خنثی کند. در ترکیب بندیها، رنگهای روشن و گرم انرژی بیشتری دارند و خود را به جلو می‌کشند، اما رنگهای تیره و سرد از انرژی کمتری برخوردارند و خود را به عقب تصویر می‌کشند؛ مثلاً، رنگ سفید بزرگتر از رنگ سیاه جلوه می‌کند.

یک فرم تک و جدا از گروه فرم‌های دیگر، سنگین‌تر به نظر می‌رسد. بر همین اساس، شخصیت اول را در بیشتر موارد جدا از شخصیت‌های دیگر رسم می‌کنند. در این نوع کادرها، عنصر جدا می‌تواند به گروهی از شکل‌های مشابه، تعادل و توازن ببخشد.

حرکت و توهم حرکت

یکی از دیگر موارد مهم در تصویرسازی کمیک استریپ، ایجاد توهم حرکت، فعالیت و سرعت است. استفاده آگاهانه از خط، یکی از مهمترین نشکریها برای ایجاد توهم است. براساس یافته‌های روان

شناختی، با استفاده از خط‌هایی مشخص می‌توان حرکت‌های جهت دار را پدید آورد و القا کرد.

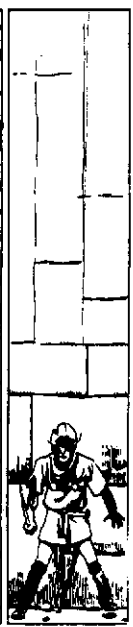
خط‌های مورب، ذاتاً پویا بوده و در نقل و انتقالها، در حال حرکت به سوی بالا به نظر می‌رسند و معمولاً در جهت حائزترین زاویه قرار دارند. جهت‌های مورب، خارج از کنترل و در حال انتقال به نظر می‌رسند و بر حالتی تهاجمی یا نیزه‌وار تأکید می‌ورزند. خط‌های مورب، به طور کلی دارای حالت گریز از محدوده کادر تصویر بوده و باعث ایجاد احساس نبود توازن و وجود پریشانی می‌شوند. تصویرگران، بیشتر برای برجسته‌سازی، ایجاد تحرک و بیان خشونت و خونسری، از این خط‌ها استفاده می‌کنند.

خط‌های افقی و عمودی، ساکن به نظر می‌رسند، اما با مشاهده حرکت، جهت حرکت خط‌های عمودی از پایین به بالا و هماهنگ با مسیر حرکت نگاه بیننده بوده و حالتی اوج‌گیرنده می‌یابند. به عکس این وضعیت، هنگامی که حرکت داخل یک کادر رو به پایین باشد، احساس تنش یا روبرویی در مخاطب برانگیخته می‌شود، چون نگاه بیننده تماایل به حرکت رو به بالا دارد.

سمت حرکت خط‌های افقی از چپ به راست است و از نظر روان شناختی، حرکت فیزیکی در این جهت، طبیعی به نظر می‌رسد. این در حالی است که حرکت از راست به چپ دشوار می‌نماید.

پدیده‌های روان شناختی خط‌ها، در تصویرگری کمیک استریپ از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. تصویرگر حساس، از ویژگی‌های خط‌های مختلف به منظور تقویت تفکر دراماتیک و محتوایی داستان بهره می‌برد. در بسیاری از موارد، جهت حرکت قهرمان داستان از سمت چپ کادر به سوی سمت راست آن انتخاب می‌شود و جهت حرکت ضدقهرمانان داستان برعکس این مسیر است. در فیلم‌های سینمایی به فراوانی دیده‌ایم که وقتی قهرمان از صحنه نبرد می‌گریزد، جهت حرکتش از راست به چپ است و

هنگامی که دوباره به مبارزه ادامه می‌دهد، جهت حرکتش از چپ به راست انتخاب می‌شود. با انجام یک آزمایش فیزیکی می‌توان پی برد که برای ترسیم یک خط قطری از زاویه چپ پایین یک کاسر به سوی



پژوهشگاه علوم انسانی
پرتال جامع علوم انسانی

زاویه راست بالای آن \square با یک حرکت میج نست یا قلم مو می‌توان به راحتی آن را رسم کرد، اما برای کشیدن همین خط قطری از زاویه راست پایین کنار به سمت زاویه چپ بالای آن \square باید بازوی خود را به حرکت برآورد و کاری تقریباً نشوار و با شدت عمل، انجام داد.

تمهید دیگری که برای ایجاد حس حرکت مورد استفاده تصویرگر قرار می‌گیرد، حرکت شخصیت در داخل کادر تصویر است. ایجاد این نوع حرکت، متضمن به وجود آوردن توهم حرکت در فضا و زمان کادر است و سمت حرکت در تعیین مفهوم آن، اهمیت بسیاری دارد.

تصویرگر از وزن ذاتی سطح دو بُعدی تصویر، آگاهانه سود می‌برد. او براساس روایت داستان و متناسب با آن، در مورد حفظ موضوع در داخل کادر و یا هدایت موضوع به خارج از کادر، تصمیم می‌گیرد. اوست که تعیین می‌کند حرکت، برهم زنده تعادل یک کمپوزیسیون است یا خیر. هر یک از این موارد، بر مفاهیم محتوایی و روان شناختی معینی دلالت دارد. هنگامی که تصویرگر با تغییر محل یک شخصیت یا شیء، تعادل کمپوزیسیون را از حالت موازنه خارج کرده و ایجاد خلاء می‌کند، با استفاده از حرکت شخصیت یا اشیاای دیگر، خلأ تصویر را تصحیح و توازن لازم را برقرار می‌کند تا احساس موازنه روان شناختی را تداعی کرده باشد. طراحی حرکت شخصیتها در کادر، اگر به سمت دور یا نزدیک شدن آنها باشد، تصویر از جنبه بهانی براماتیک، برخوردار خواهد شد.

تغییر نقطه دید تصویر و یا به بهانی دیگر، تغییر پرسپکتیو تصویر نیز، حرکت را القاء می‌کند. چشمهای تصویرگر می‌تواند برای ایجاد حالتهای گوناگون، همانند یک دوربین فیلمبرداری عمل کند و داخل پرسپکتیوهای طراحی شده خود، حرکتهایی را از زوایایی مختلف در جهت‌های متفاوت، به تصویر بکشد. همچنین، حرکت را می‌توان با بهره‌گیری از

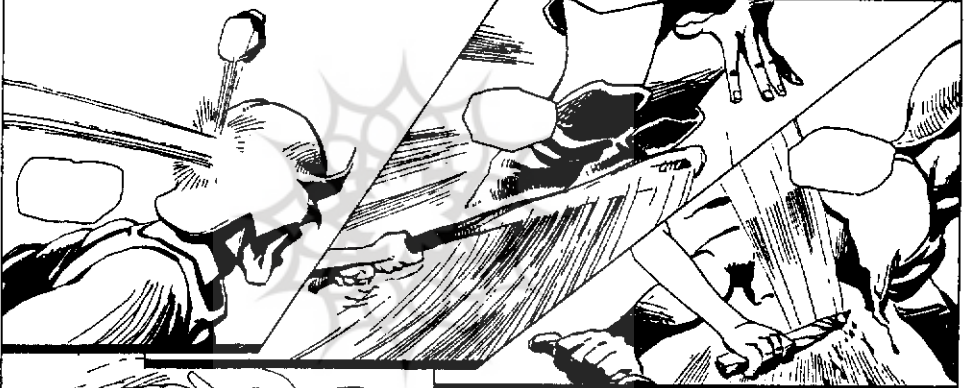
کنتراستها یا تضادهای تیره و روشن، نور و رنگ نیز به تصویر کشید.

تضادهای تیره و روشن (کنتراستها)

از دیگر تمهیدات مفیدی که در تصویرگری کمیک استریپها به کار می‌رود، بهره‌گیری از تضادهای تیره و روشن است. برای انجام این کار، بهترین بخش از سازماندهی تصاویر، حول تضادی غالب صورت می‌گیرد و با تضادهای فرعی کامل می‌شود. کنتراست یا تضاد غالب و اصلی، مرکز توجه مخاطب قرار می‌گیرد و در طول داستان با نگاه او الفت و هماهنگی پیدا می‌کند. با استفاده از این ویژگی، تصویرگر می‌تواند نگاه مخاطب را به هر بخش از سطح تصویر هدایت کرده و هر بخش دلخواه را مرکز اصلی توجه مخاطب قرار دهد. در کتابهای کمیک استریپی که به روش سیاه و سفید و گرافیکی تهیه می‌شوند، از کنار هم قرار دادن روشناییها و تاریکی‌ها، تضادهایی گویا به وجود می‌آید. در این کتابها، تصویرگر با تأکید بر عنصر شکل و فرمی که با دیگر عناصر تصویر در تضاد است، به این تضادهای دلخواه دست می‌یابد و نگاه مخاطب را به بخشی از تصویر می‌کشاند. در کتابهای رنگی، این تضاد با به کار برین رنگ چشمگیر در میان رنگهای دیگر، پدید می‌آید. در عمل، می‌توان با استفاده از عناصری مثل فرم، رنگ، خط، بافت تصویری و غیره، به تضاد دلخواه خود دست یافت.

مخاطب، پس از ادراک تضاد غالب یا برتر، نگاه خود را به وارسی‌هایی از تضادهای فرعی معطوف می‌دارد و حضور همین تضادها، حرکت را در ذهن او تداعی می‌کند. یک تصویرساز کمیک استریپ، راههای بسیاری برای القا و انتقال مفاهیم به مخاطب دارد. او می‌تواند: تضادهای غالب را برجسته کند، از خطها برای نشان دادن خشونت استفاده کند، از رنگهای پرخاصگر با آرام بهره ببرد، تضادهایی تند و

تیز به وجود آورد؛ کمپوزیسیونهایی متوازن با
 نماهای باز و بسته انتخاب کند و با از ترفندهای
 نامتوازن خلق کند؛ زوایای دید مختلفی پدید آورد؛
 دیگری سود ببرد.



نما (پلان)

شناخت نماها، کمک مؤثری برای تصویرگر است تا بتواند تصویرهای لازم بر کادرهای مختلف را، با هدف تداعی مفاهیم مورد نظر نویسنده، آگاهانه‌تر ترسیم کند.

به طور کلی، نماهای گوناگون براساس میزان مرئی بودن قامت انسان تعریف می‌شوند. تفاوت تصویرگر معمولی با تصویرگر آشنا به فن سینما، در استفاده از تکنیک‌های نماسازی یا پلان بندی تصاویر است و توانمندی تصویرگران آشنا با تکنیک نماها، در خلق آثار کمیک استریپ کاملاً نمایان می‌شود.

نمای بسیار دور: این نما به عنوان نمایی معرف شناخته شده و به معرفی فضا و موقعیت محلی داستان می‌پردازد. از این نما بیشتر در داستانهای تاریخی، حماسی و جنگی استفاده می‌شود و برای نشان دادن عظمت و شکوه مکان یا موقعیت و یا شخصیت و شیء خاص به کار می‌رود.

نمای دور: این نما، طول قامت یک انسان را در ارتباط با فضا و شخصیتها و اشیای دیگر، نشان می‌دهد و تماشای آن همانند دیدن صحنه‌های تئاتر است. این نما، احساس حرکت را کند کرده و بیشتر برای نشان دادن وجود انسان در محلهای مختلف به کار می‌رود.

نمای متوسط: در این نما، معمولاً قامت انسان از کمر به بالا طراحی می‌شود و از آن برای نشان دادن اعمال فیزیکی و حالت‌های عاطفی و احساسی شخصیتها، استفاده می‌شود.

نمای نزدیک (کلوزآپ) و نمای بسیار نزدیک: این نماها، برای تأکید هر چه بیشتر بر حالت‌های چهره و حالت‌های روحی و روانی شخصیتها؛ جلب نظر مخاطب به جزئی‌ترین اجزای صورت؛ اهمیت نمادین یک شکل یا شیء و نشان دادن نوعی تفکر، به کار می‌روند. به عنوان مثال، کادر بندی یک تصویر با نمای نزدیک و از پایین کادر، بیانگر

حرکتی شدیدتر و سریعتر است. برای ایجاد حس حرکت در داستانهای تراژیک و حماسی، استفاده از این نماها، الزامی است.

در طول داستان، می‌توان نگاه مخاطب را به طور مرتب از نمای نزدیک به نمایی متوسط و حتی دور هدایت کرد. گاهی، انتقال از یک نمای بسیار نزدیک به یک نمای دور، شگردهای سوئمنند برای ایجاد ریتم و معرفی دوباره موضوع است. چگونگی کاربرد این نماها در آفرینش تصاویری مناسب و دارای مفاهیم روان شناختی و زیبایی شناختی، میزان توانایی و شعور تصویرگر کمیک استریپ را مشخص می‌سازد.

شخصیت پردازی

در این مقاله، بر آن نیستیم که قواعد شخصیت پردازی و چهره پردازی را مطرح کنیم؛ که این خود بحثی مفصل و مجالی بیشتر را می‌طلبد. اشاره ما به نکاتی مهم مانند زوایای دید است که از نظر روان شناختی و زیبایی شناختی بسیار مؤثر بوده و در تداوم تصویری و ارتباط کادر به کادر تصاویر نقش مهمی دارند.

انتخاب زاویه دید مناسب، می‌تواند در نشان دادن صفات شخصیتها بسیار مؤثر باشد. به عنوان مثال، طراحی فردی با زاویه سرپایین با طراحی همان فرد از زاویه دیگر، دو معنای متفاوت را القا می‌کند. زاویه دید می‌تواند همانند وضعیت ناظر صحنه در شرایط عادی، زاویه دیدی نرمال باشد. با تغییر این زاویه و یا ارتفاع آن، می‌توان بار دراماتیک به تصاویر داد.

زاویه دید رو به پایین از لحاظ روان شناختی، حس قدرت را به مخاطب القا کرده و بیننده احساس می‌کند که همه چیز را در کنترل خود دارد. برای طراحی از این زاویه، ارتفاع اشیاء کاهش داده می‌شود و به همین دلیل برای نشان دادن حرکت و سرعت، مفید و مؤثر نیست. شخصیت‌هایی که از بالا

تصویر می‌شوند، به نظر بی‌آزار و حقیر می‌آیند. زاویه دید رو به بالا حالت عمودی را تداعی می‌کند. در این نما، ارتفاع اشیا افزایش می‌یابد و تحرک و اهمیت موضوع بیشتر جلوه می‌کند.



شخصیتهای تصویر شده از این زاویه، حس هراس
و هیبت و احترام مخاطب را برمی انگیزند. این زاویه
دید، در داستانهای قهرمانی، حماسی و اساطیری،
کاربرد بسیاری دارد.



واقعی یا غیرواقعی، مختلط و یا مفهومی محض، در نظر گرفت. نور مفهومی، بر پیام اثر تأکید دارد و در نقاشی منمهی، از نور نمادین استفاده می‌شود. منبع نورانی را می‌توان داخل تصویر فرض کرد، مانند شمع، فانوس و یا شعله آتش که نوعی سایه - روشن منطقی را در تصویر به وجود می‌آورد. منبع نوری که در خارج از تصویر فرض می‌شود، به شکلهایی گوناگون در ترکیب بندی فضایی و زمانی کاربرد دارد. تصویرگر با استفاده از نور، توجه مخاطب را به بخش خاصی از کمپوزیسیون هدایت می‌کند و با تقسیم و توزیع نور در بخشهای مختلف تصویر، بیننده را وادار می‌دارد که نوعی سفر بصری را با داستان آغاز کند.

نور

در ترکیب بندی تصویر، نور عاملی تعیین کننده است و چگونگی استفاده هنرمند از منشاء و منبع فرضی نور، در خود تصویر نهفته است. ترکیب نور و رنگ برای هر کمپوزیسیونی ضرورت دارد. تصویرگر، برای بستنایی به مقاصد روان شناختی مورد نظر، به نوعی از ایجاد سایه - روشن بهره می‌برد. در تضادهای رنگی یا سیاه و سفید، از تیرگی برای نشان دادن ترس، ناشناخته‌ها و شر استفاده می‌شود و روشنایی برای نشان دادن امنیت، تقوا، حقیقت و خیر به کار می‌رود.

توجه به نور، برای بیان حالت‌های گوناگون، شخصیت پردازی و فضاسازی، امری ضروری است. در سبک‌های مختلف داستانی، نورپردازی تفاوت کاربردی مختلفی دارد و اصولاً از محتوای داستان پیروی می‌کند. نورپردازی یک چهره از بالا، حالتی روحانی به چهره می‌دهد و همین چهره با نورپردازی از پایین، به نظر ترسناک و شوم خواهد آمد.

از منابع فرضی نور برای جدا کردن پس زمینه و پیش زمینه در طرحها و نشان دادن پرسپکتیو هوایی (از بالا به پایین) نیز استفاده می‌شود. نور را می‌توان متمرکز و هدایت شده، منتشر و پراکنده،

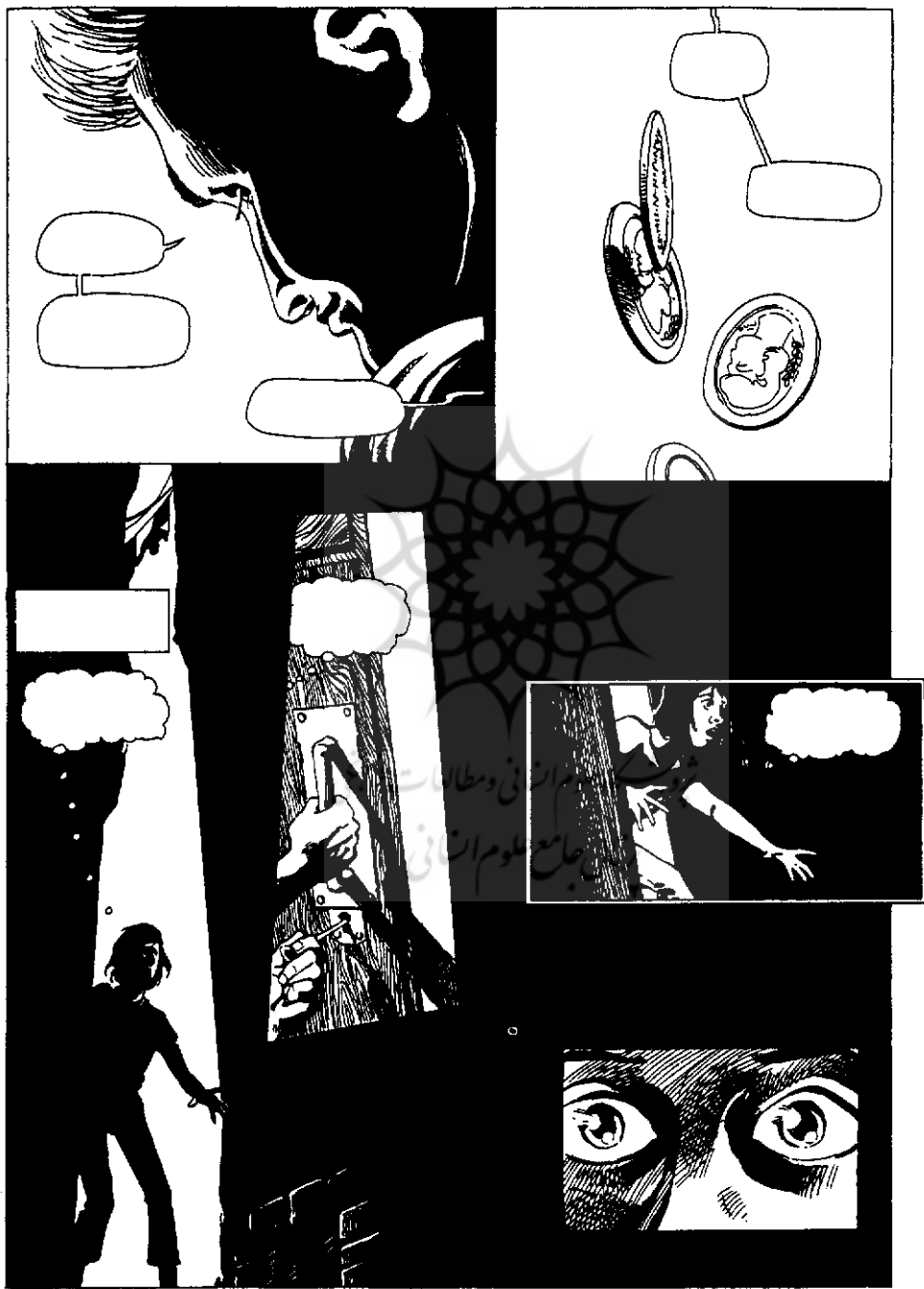
رنگ

رنگ، از دیگر عوامل مهم و تعیین کننده در هر ترکیب بندی است. تمام تصویرگران با مبادی رنگ آشنایی دارند و ما در این مورد بحث نمی‌کنیم. برای تصویرسازی یک داستان کمیک استریپ، تصویرگر باید رنگ را برای بیان حالتها، مقاصد نمادین، تأثیرگذاری زیبایی شناختی و برانگیختن مخاطب، فعالانه به کار بگیرد و از تضادهای تاریک و روشن و رنگهای مکمل بهره ببرد. رنگها را می‌توان برای جذب یا دفع مخاطب به کار برد. رنگهای سرد و گرم می‌توانند منفعل بودن یا فعال بودن و یا تعابیری منفی و مثبت را پدید آورند.

رنگهای گرم برای نشان دادن حالت برانگیختگی و تهاجم و رنگهای سرد برای القای آسودگی و فراغت و یا نمایش امور فکری و عقلانی مورد استفاده قرار می‌گیرد. از رنگهای روشن برای جلو آمدگیها و از رنگهای تیره برای عقب رفتگیها استفاده می‌شود. از رنگ سیاه برای بیان نمادین حالت‌های اکسپرسیونیستی، از تضاد رنگها برای بیان پرخاشگری و تحرک، و از هارمونی رنگها برای ایجاد نوعی وحدت و پیوستگی در کل تصاویر داستان

رنگی خاص ایجاد می‌شود و مخاطب را وامی‌دارد تا ارتباطی نمادین یا محتوایی با تصاویر داستان

بهره گرفته می‌شود. از معانی رنگها نیز به فراوانی استفاده می‌شود. این ارتباط گاهی با استفاده از



در کمیک استریپ، صداها به دلیل محدودیت حوزهٔ تصویر، به وسیلهٔ خط‌های گرافیکی و نشانه‌های دیداری، ترسیم می‌شوند و مخاطب از طریق چشم، صداها را خوانده و درک می‌کند.

یکی از قراردادهای الزامی در تهیهٔ کمیک استریپها، عینی و واضح کردن ایده‌های کلی و انتزاعی با استفاده از زبان مجازی تصویری است.

برقرار سازد.

موسیقی را می‌توان به تصویر کشید.

از دیگرشگردهای متداول کمیک استریپ، نشان دادن گفتگوی درونی شخصیتها و فکرکردنها و نقشه کشیدنهای آنهاست. برای انجام این کار، بالای سر هر شخصیت حبابهای دایره‌ای شکل کوچک تا بزرگی کشیده می‌شود و رؤیا، اندیشه، آرزو و گفتگوی شخصی او را مجسم می‌کند.

یکی از قراردادهای الزامی در تهیه کمیک استریپها، عینی و واضح کردن ایده‌های کلی و انتزاعی با استفاده از زبان مجازی تصویری است. برای دستیابی به این هدف، زمان و فضا تکه تکه (بکوپاژ) می‌شود و با استفاده از نمادها، استعاره، عوامل گرافیکی، خط، رنگ، زاویه، سطح، حجم، بافت و ریتم، بازنمایی می‌شود.

اگر به این نوع انبساط با تأمل بیشتری نگریده شده، می‌توان گفت که مانند نمایشنامه نویسی، از غنا و ظرفیت بالایی برخوردار است. گفتگوها و معانی و مفاهیم را می‌توان با استفاده از نگارش تأکیدی، فاصله‌های بصری، ریز و درشتی حروف و کلمات، فاصله گذاری مکتوب بین کلمات، به صورت عینی و بصری آشکار کرد و به مکثها و تردیدها، جلوهای عینی بخشید. می‌توان به نوشتار هم فرم تصویری داد و ظرایف صدای انسان را تداعی کرد. به این جمله‌ها و طرز نگارش آنها توجه کنید:

من، ... او را خواهم دید،

من او را، خواهم دید.

من او را خواهم، دید

من او را خواهم دید؟

یادآور می‌شویم که در صورت استفاده از یک رنگ به عنوان نماد یا رمز، نباید از همان رنگ برای رنگ آمیزی ترکیب بندیها و فضاها استفاده شود.

صوت و گفتار

یکی از دیگرعوامل ترکیب بندی در کمیک استریپ، صوت و گفتار است. معمولاً سخن گفتن انسانها با حرکاتی همراه است؛ حرکات سر، دست، چشم، چهره و نهان، همگی بیانگر حالت گفتگو هستند. یکی از مشخصات بارز تصاویر کتابهای کمیک استریپ، همین صداها و نوشتارهاست و به وسیلهٔ آنها می‌توان تأثیر کلام را از چهره‌ای به چهرهٔ دیگر و همچنین بازتاب و تأثیر دراماتیک صداها را به نمایش گذاشت.

در کمیک استریپ، صداها لازم به دلیل محدودیت حوزهٔ تصویر، به وسیلهٔ خط‌های گرافیکی و نشانه‌های دیداری ترسیم می‌شوند و مخاطب از طریق چشم، صداها را خوانده و درک می‌کند. گاهی، انتقال بار حسی و حرکتی و پیوند تصویری، فقط بر عهدهٔ این صداها و گفتگوهاست. صداها می‌توانند مختلف محیط (صداها محیط) را نیز می‌توان به وسیلهٔ تمهیدات تصویری بیان کرد، به طوری که مخاطب احساس کند در طول داستان آنها را می‌شنود؛ صداهایی مانند: ترمز اتومبیل، غریش حیوانات، باد، تُندر، پژواک شلیک گلوله، میاهوی صحنهٔ جنگ، سوت قطار، عبور هواپیما و فریادهای شادی یا خشم و صداها دیگر. حتی صدای

کتابهای کمیک استریپ، پیام خود را با شیوه‌های مرکب از کلام و تصویر، منتقل می‌کنند.

برای خلق کتابهای کمیک استریپ می‌توان ... حکایتها، منظومه‌ها، شعرها و حتی قطعات ادبی را نیز تصویرسازی کرد.

معنای شعرها و حکایتها خواهد بود و شیوه تصویرسازی نیز می‌بایستی با ویژگیهای هنری و مفاهیم آن اثر، یگانگی و هماهنگی داشته باشد.

زبان شعر اساساً اشباع شده‌تر و غنی‌تر از زبان نثر ادبی است و بار مفاهیم و ضرباهنگ نثر ادبی نیز با نثر عادی و رایج (غیرادبی) تفاوت دارد. برای تبدیل این نوع آثار به کمیک استریپ، ریتم بصری تصاویر باید با ریتم و ضرباهنگ آنها، هماهنگ و متناسب باشد. تصویرگر با ترک و شعور هنری خود، تصاویر را خلق می‌کند و فضای کلی و مفهوم یا معنای شعر با قطعه ادبی و با حکایت را در قالب تصاویر خود بهمان می‌کند. (بر اینجا، نقش گفتگوها بر عهده شعرهاست.)

در سال ۱۲۵۹ با بدین کتابی تحت عنوان رستم و اسفندیار که به روش کمیک استریپ و توسط کانون پرورشی فکری کودکان و نوجوانان منتشر شده بود، بر آن شدم که برای کسب تجربه در این زمینه، به طراحی این گونه کتابها براساس روش سنتی بهرنام. در نظر داشتم کارم به شیوه نقاشی پرده خوانی نیز نزدیک باشد. بنابراین، همان داستان را با استفاده از مکتب نگارگری قاجاری و بویژه شیوه آقا لطفعلی شیرازی و محمد بن وصال (داوری)، دوباره تصویرسازی تجربی کردم که بهترین قسمت کار در حد طراحی باقی مانده و فقط چند کادر از تصاویر مهم آن، رنگ آمیزی و اجرای اصلی شده است. تصاویری که ملاحظه می‌فرمایید، مربوط به بخشهای پایانی داستان رستم و اسفندیار است و می‌توان آنها را با تصویرگری به شیوه رایج و معمول (واقع گرایی) همین داستان، مقایسه کرد.

من او را خواهم دید!

در این نوع فاصله‌گذاری و استفاده از نشانگان، می‌توان لحنهای مختلفی را در ذهن مخاطب، تداعی کرد. به این ترتیب و با استفاده از تمهیدات دیگر، کتابهای کمیک استریپ پیام خود را با شیوه‌های مرکب از کلام و تصویر منتقل می‌کنند.

دیدگاه‌های داستان

یکی از عواملی که در ایجاد سبک تصویر سازی کمیک استریپ، تأثیری مستقیم و مؤثر دارد، دیدگاه داستانی است. به بیانی دیگر، اهمیت بسیاری دارد که بدانیم رویدادهای داستان از صافی شعور و زبان چه کسی طرح و بهمان می‌شود. آیا زاوی اول شخص که خویش قهرمان داستان است، قصه را تعریف می‌کند؟ آیا زاوی دانای کل که ناظری بر ماجراهاست و می‌تواند دوره‌های زمانی و مکانهای مختلف را پیوند دهد و حتی ذهن شخصیت‌های داستان را می‌خواند و از همه چیز آگاه است، قصه را روایت می‌کند؟ آیا زاوی سوم شخص که ماجراهای داستان را از موضع ذهنی یکی از شخصیت‌های داستان بازگو می‌کند، قصه را باز می‌گوید؟ می‌بینیم که داستان این دیدگاههای متفاوت، بسیار مهم است.

از آنجا که مخاطب کمیک استریپ، خوانان بدین قهرمان داستان است، دیدگاه زاوی دانای کل، برای این گونه داستانها مناسبتر به نظر می‌رسد.

برای خلق کتابهای کمیک استریپ، می‌توان گام را از حیطه داستانهای عادی فراتر نهاد و حکایتها، منظومه‌ها، شعرها و حتی قطعات ادبی را نیز تصویرسازی کرد. در این حالت، تصاویر، تابعی از



نصرتی تو آنکه کان را از زور بران سان که میوخ فروده بود در حین



بزد تیر بر چشم اسفندیار
سیر جهان پیش آن نامدار



تم آورد بالای سر و سوسنی
از دور شد دانش و فرقی
نگون شد ساربانان پرست
بسیار حاجی کاشان پرست



ز خون لعل شد کاک او کوه
که آوردی آن غم زنی ببل
لله آسمان بر زمین پر زخم
بغورم نهالیم از نام و کشت
بخش بر آن باز نامدار

کندیش و پال اسب صیقل
چو رفت برستم بر اسفندیار
نوازی که گنجی در زمین غم
مخازست تو شست ز تو کوه
یک تیر بر کشی از کوه زار



م آنکه سر را بر سر شاه
تو آنکه سر بر سر شاه



تم آنکه سر بر سر شاه
مهور دل مهربان مادرت

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی