



چگونه برای کتاب تصویرسازی کنیم؟

■ فاطمه فاضل / دانشگاه سوربن پاریس

How to illustrate for books?
Fateme Fazel / Sorbonne University

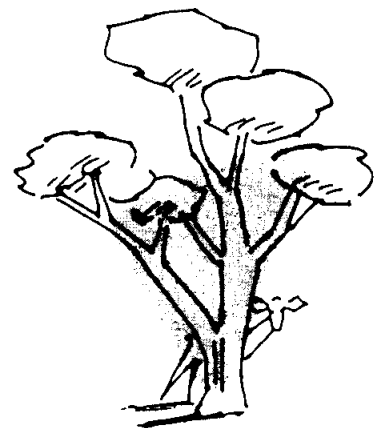
نویسنده که داستان را خلق می‌کند و یک مدیر هنری که کارگردان اثر هنری است و بعد این وظیفه شماست که بر اساس داستان، فضا و شخصیتها را خلق کرده و آنها را در صحنه‌هایی که خلق می‌کنید به بازی وادارید، دقیقاً مانند یک فیلم، باید یک همکاری گروهی را مد نظر داشته باشید و در طول خلق تمام صحنه‌ها در واقع باید با داستان زندگی کنید و مثل یک بازیگر وارد فضای داستان شده و آن را به طور کامل حس کنید، فراموش نکنید که صفحه آرا و حتی چاپخانه هم از جمله همکاران شما در ایجاد این اثر هنری هستند بنابراین صرف اینکه فقط یک سری فضای زیبا خلق کنید نمی‌تواند به تنهایی یک اثر بی نقص را بوجود آورد، بلکه در تمام مراحل، همه چیز را باید مد نظر قرار دهید (فضای خالی برای متن، میزان برش خوردگی صفحات، رنگهای به کار برده شده در صفحات و امکان چاپ آنها با همان کیفیت و ...)

اکثر تصویرگران بعد از خواندن داستان، سعی در ایجاد ارتباط و پیدا کردن شخصیتها و صحنه‌های اصلی و کلیدی داستان نموده و بر اساس آن یک «استوری بورد» کوچک تهیه کرده و متن را بر اساس صحنه‌های مورد نظرشان تفکیک می‌کنند و بعد شروع به

تصویرسازی یکی از شاخه‌های هنری است که طرفداران بسیار زیادی دارد اما متأسفانه در زمینه آموزش همیشه با کمبود کتب آموزشی مواجه خواهید شد و تنها تعداد انگشت شماری کتاب وجود دارد که بیشتر بر روی تکنیکهای کاربردی تأکید کرده‌اند در صورتیکه تکنیک تنها یکی از ۳ رکن اساسی موفقیت یک اثر هنری است. مدت زمان زیادی است که دوران تحصیل و تجربه تدریس را پشت سر گذاشته‌ام اما همیشه در فکر ایجاد یک حرکت برای شروع و تغییر سیستم آموزش سنتی و قدیمی بوده‌ام. در عصر ما که همه چیز به کمک دنیای مجازی و مطالعه امکان پذیر است چرا نباید منابع آموزشی ما به آسانی از طریق مجلات تخصصی در دسترس همگان قرار گیرد، خوشبختانه با انتشار این مجله و کمک و همیاری مدیر مسئول، این امر امکان پذیر شده است، پس از همین جا با یاری و کمک شما سعی در برداشتن این قدم بزرگ خواهیم کرد.

و اما برگردیم به صحبت اصلی که شروع کار تصویر سازی است.

در ابتدا باید این نکته را متذکر شوم که به خاطر داشته باشید، در کار تصویرسازی همیشه یک سفارش دهنده دارید که همان ناشر یا در حقیقت مدیر تولید می‌باشد، یک



THE WOODLANDS

شخصیت پردازی و ساخت کاراکترهای اصلی داستان نموده، بعد از ساختن شخصیت‌های اصلی و فرعی، کار فضاسازی و ترکیب بندی را آغاز می‌نمایند، اما کلیه این مراحل دارای جزئیات و اهمیت بسیار ویژه‌ای است که سعی می‌کنم خیلی راحت و روان آنها را برای شما شرح دهم.

کلاً برای خلق یک اثر موفق سه رکن اصلی وجود دارد که اگر بتوانید آنها را رعایت کنید مطمئناً کار بی‌عیب و نقصی خواهید داشت:

کاراکتر سازی

فضاپردازی و ترکیب بندی

تکنیک متناسب با موضوع و سن مخاطب
فکر می‌کنم تا این جا متوجه شده باشید که تصویر سازی شباهت زیادی به کار انیمیشن دارد، دقیقاً شباهت‌های زیادی وجود دارد، اما تفاوت‌هایی هم هست از جمله، گاهی اوقات انیمیشن با اجبار دارای فضای فانتزی بسیار است، اما تصویر سازی هر چه از این امر دور بماند موفقتر خواهد بود.

همانگونه که در انیمیشن مهمترین مسئله خلق کاراکتر است در تصویرسازی نیز کاراکتر و خلق آن اهمیت ویژه‌ای دارد.

شاید تا به حال از خود پرسیده باشید که چرا والت دیزنی این اندازه محبوب و موفق شد، مگر میکی ماوس یا تام و جری چه چیز متفاوتی دارند که اینقدر محبوب و جذاب و به یاد ماندنی شدند؟

آیا یک موش واقعی همان جذابیتی را می‌توانست داشته باشد که میکی ماوس داشت؟

نکته اصلی تفاوت در خلق و ابداع کاراکتر بود. کلید معما همین جا است، واقعیت تغییر یافته به نسبت جامعه و فرهنگ، اغراق، ایجاد فانتزی و ...

میکی ماوس تمام خصوصیات یک موش را دارد اما هرگز شبیه موشهایی نیست که من و شما تا به حال دیده‌ایم و همین تفاوت آن را در ذهن ما ثبت می‌کند. (یادم نمی‌رود وقتی که بچه‌های دانشگاه، کاراکترها را با چشمان درشت ژاپنی یا چشمانی مشابه کارتونها

طراحی می‌کردند و وقتی می‌گفتم برو چشم خودت را طراحی کن، چیزی که مال تو باشد نه دیگری، آنها با چشمان گرد به من ذل می‌زدند انگار که من مریخی حرف می‌زدم). خلاصه این موش جذابیتها، عادات، نوع لباس و اخلاق و حتی محیط و فضای خاص خود را دارد، با همان گوشهای گرد، اما با اندازه‌ای غیر طبیعی چشمانی عجیب و جثه‌ای متفاوت.

اما به هر حال به عنوان یک موش کاملاً قابل قبول است. اما همین گوشها اگر به جای شکل گرد، فقط کمی تیز و لوزی شکل می‌شدند آنوقت هیچ کس قبول نمی‌کرد که یک موش است، شاید به گربه شبیه‌تر می‌شد.

پس می‌بینید که مهمترین مسئله برای خلق کاراکتر، ایجاد شخصیتی جدید با وفاداری به حقیقت و کمک گرفتن از اغراق و تغییر و حتی دفرمه کردن است اما نه تا آن حد متفاوت که قابل قبول نباشد.

بی‌شک تمام انسانها درخت را به عنوان گیاهی که دارای یک ریشه، یک تنه و یک قسمت در بالاتنه به عنوان شاخ و برگ، قبول دارند اما اگر چیزی متفاوت و دور از واقعیت را به آنها عرضه کنید برایشان قابل قبول نخواهد بود به عنوان مثال درختی که شاخه‌ها و برگهای زیر تنه باشد، دیگر به عنوان درخت قابل قبول نیست.

پس همیشه این نکته را مد نظر داشته باشید که وفاداری به حقیقت وجودی بسیار حائز اهمیت است.

خوب نگاه کردن یک هنر است پس بیاموزید که خوب و دقیق به اطراف نگاه کنید. شما باید سعی کنید که تفاوتها را به خوبی به خاطر بسپارید، این امر کمک زیادی به شما می‌کند.

برای خلق کاراکتر، می‌توانید از روشهای مختلفی استفاده کنید. متداولترین روشها عبارتند از:

- استفاده از تصاویر ذهنی در ضمیر ناخودآگاه
- تغییر و دفرماسیون یک تصویر واقعی تا رسیدن به هدف دلخواه
- کشف و جستجوی کاراکتر از میان سوژه‌های روزمره زندگی



۱- چگونه از تصاویر ذهنی خود در ضمیر ناخود آگاه استفاده کنیم؟

مطمئناً تا به حال بارها و بارها به این مسئله برخورد کرده یا شنیده‌اید که فردی می‌گوید نمی‌تواند چیزی را که در ذهن دارد به تصویر بکشد یا این که بعد از خلق یک اثر هنری می‌گوید این آن چیزی نیست که در ذهنم تصور کرده بودم، بله حقیقت دارد، مشکل اینجا است که از زمانی که مغز ما دستور حرکت عضلات دست را صادر می‌کند ما بر اساس تصاویری که از طریق چشم و ذهنمان به خاطر سپرده‌ایم یا می‌بینیم شروع به طراحی می‌کنیم. اما بسیاری از این تصاویر در ضمیر ناخودآگاه ما باقی می‌ماند که ذهن خودآگاه ما یا آنها را نمی‌بیند یا در درجه اهمیت کمتری قرار دارند، اما با یک روش ساده قادر خواهید بود این تصاویر را کشف کنید کافی است چشمانتان را ببندید و بدون فکر کردن به سوژه خاصی روی یک کاغذ سفید شروع به خط خطی کنید، کاری که شاید وقتی کوچک بودیم همه ما انجام می‌دادیم و بعد به راحتی آن را به فراموشی سپردیم، شاید در چند برگ اول نتوانید چیز خاصی پیدا کنید اما به خودتان فرصت دهید کافی است بارها از تمام جهات به خط خطی‌ها دقت کنید و سعی نمایید از بین خطوط، تصاویر و کاراکترها را پیدا کنید.

نکته مهم این است که از هر روش که برای خلق کاراکتر استفاده می‌کنید به خاطر داشته باشید که یک کلکسیون از حیوانات و گیاهان و فیگورها برای خود از طراحی‌هایتان تهیه کنید تا در موقع لزوم به سرعت به آن مراجعه کنید.

۲- تغییر و دفرماسیون تصاویر واقعی

این روش بسیار متداول می‌باشد (در طراحی آرم نیز از این روش استفاده می‌شود) شما بر اساس یک فرم واقعی و تغییر و دفرمه کردن آن به فرمی جدید دست پیدا می‌کنید.

۳- کشف و جستجوی کاراکتر

این روش کمی متفاوت اما در عوض بسیار

خلاقانه است. به خاطر داشته باشید، همانطور که گفتیم ما تمام تصاویری را که خلق می‌کنیم براساس آرشئو ذهنیمان و از تصاویر ثبت شده در ذهن ما می‌باشد و همچنین یک سری قرارداد تصویری مفهومی بین انسانها است که تعاریف آنها را از مواد مشابه جدا می‌کند و اگر از این قوانین پافراتر بگذارید تصاویرتان قابل درک نخواهد بود، باید چیزی خلق کنید که شباهتهای اصلی را با موضوع و سوژه مورد نظر داشته باشد.

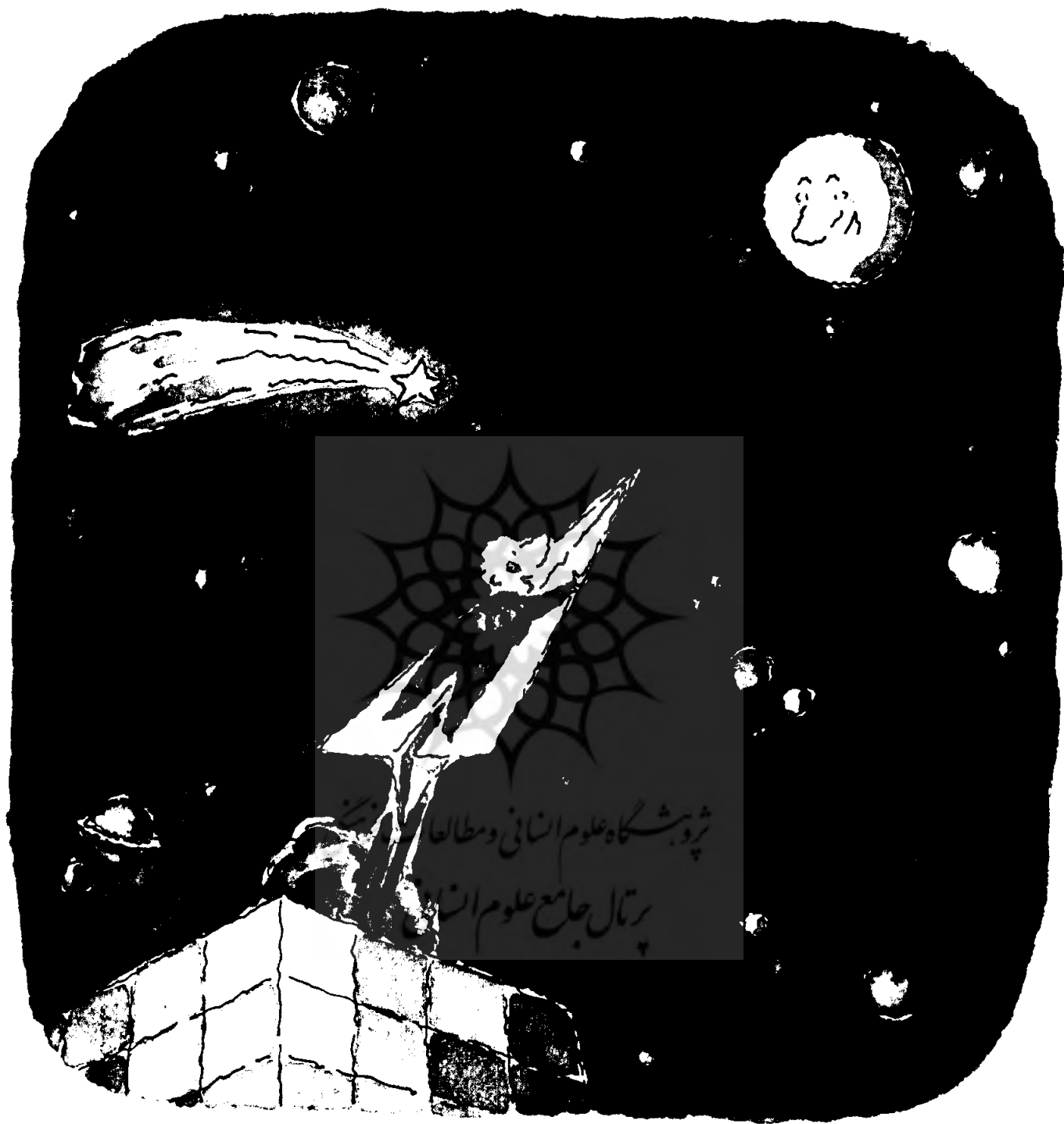
باید به دقت شروع به جستجوی تصاویر کنید، مجله ببینید، کتاب، تلویزیون، حتی نقوش پارچه، پشت ویرترین مغازه‌ها را نگاه کنید، کاراکتر شما همین کنار در یک قدمی شما زندگی می‌کند و فقط شما قادر به کشف آن نیستید.

یادم می‌آید که یک بار از جلوی ویرترین یک لوازم التحریری رد می‌شدم، یک پاکت نامه که روبانی روی آن تا خورده بود توجهم را جلب کرد بله، تابی که روبان خورده بود با ترکیب سوراخ کوچکی که در وسط پاکت وجود داشت دقیقاً لک لکی را که من به دنبالش می‌گشتم برایم آشکار کرد، سریع دفترچه‌ام را بیرون آوردم و شروع به طراحی کردم تا هر چه سریعتر این کاراکتر را روی کاغذ ثبت کنم.

می‌بینید، این شما باید که باید پیدایش کنید، و بعد لذت کشف و داشتش منحصر به شماست.

در یکی از کلاسهای تصویرسازی ام خانم هنرجویی بود که دقیقاً تا روز آخر از هیچ کدام از این سه روش نتوانسته بود به نتیجه برسد اما ناگهان یک روز با کارهایی سرکلاس آمد که من و همه را شگفت زده کرد. وقتی مدت زیادی روی یک سوژه تمرکز کنی یکدفعه در آخرین لحظات اتفاقات شگفتی می‌افتد، کاری که ارائه داد بالاترین نمره خلاقیت را نصیبش کرد، این خانم با استفاده از کلاژ و ذهن خلاقش با ترکیب یک دستگاه DVD و CD ماهی‌های داستانش را طراحی کرد و از ترکیب چند مدل صندلی پرندگان و با ترکیب تصاویر سبزیجات و کلوچه‌های ساده‌ای که





عزیزان به دنیای تصویرسازی امید که با ادامه دادن این مقالات بتوانم تجربیات و نکاتی که اساتید بزرگمان سعی در آموختن آن کردند منتقل کنم تا کمکی هر چند کوچک به دوستان و هموطنان عزیزم بکنم. ■

می‌کردند اما مسئله این است که همیشه شروع یک حرکت تازه با مخالفت مواجه می‌شود و کسی موفق می‌شود که خود را به یک اراده محکم مجهز کرده باشد. متفاوت دیدن موارد و سوژه‌های عادی و روزمره زندگی، چیزی که به آن عادت کرده‌ایم، کار آسانی نیست این مقدمه کوتاهی بود برای آشنایی و ورود شما

در مجلات می‌دید بسیاری از حیوانات را طراحی کرد، جالب اینجاست که خودش به حدی شگفت زده شده بود که دیگر نیازی به سخت‌گیری و تشویق من نبود، یادم نمی‌رود که همیشه مدت زمان زیادی طول می‌کشید تا بچه‌ها بفهمند منظورم چیست و در ابتدا شروع به مبارزه یا نادیده گرفتن مطالب گفته شده