

چگونه خنده را در کار خود به وجود آوریم؟

O ترجمه ژیل هادای

به عنوان یک تصویرگر کتاب‌های کودکان، من کار خودم را کاملاً جدی می‌گیرم، ولی هر چقدر که ممکن باشد، شوخی و طنز در آن می‌گنجانم. به تصویر آوردن طریقی که یک شخصیت داستانی حرکت می‌کند و لباس می‌پوشد، می‌تواند لبخندی به لبان خوانندگان از هر سنی بیاورد. وقتی من تصویری می‌کشم، ابتدا شخصیت‌ها را خلق می‌کنم، بعد آن‌ها را با متن هماهنگ می‌سازم و سپس با جوهر و آبرنگ می‌کشم.

خلق بهترین شخصیت برای یک داستان، به منزله دقت در جزئیات شخصیتی قهرمان داستان و به تصویر درآوردن آن‌هاست.

متن یک داستان ممکن است اطلاعات زیادی در مورد خصوصیات فیزیکی و ظاهری قهرمان داستان به ما ندهد، ولی شخصیت او را به ما نشان می‌دهد؛ از خلال گفتارها و خیلی نشانه‌های دیگر. من راهی مشخص برای تصویرگری کتاب‌های کودکان دارم و به همین طریقی، از کتابی به کتاب دیگر، کارم را شروع می‌کنم. ابتدا طرحی از یک بچه کاملاً معمولی می‌کشم. سپس همان‌طور که متن را می‌خوانم، می‌فهمم که چگونه ظاهر آن طرح را تغییر دهم که مطابق با جزئیات بچه‌ها با توجه به شخصیت‌شان بشود.

یکی از راه‌های مهم به تصویر درآوردن شخصیت، از طریق لباس است. در کتاب‌های «روزا و مارکو» و «سه آرزو» که Borlara Berner نوشته است، متن دیالوگ‌های خنده‌داری داشت که روزا را به عنوان موجودی شلوغ و پرحرف معرفی می‌کرد. بنابراین، من موهایی آشفتنه و لباس‌های خال خالی، با یک کلاه بزرگ که بندش زیر چانه گره می‌خورد، به او بخشیدم. مارکو، خلاف

خواهرش، یک تی‌شرت سفید و ساده با یک شورت و یک کلاه کوچک پوشیده است.

در کتاب «پسران عزیز»، نوشته M.C.Hellobrfer، من شخصیت‌ها را خلق کردم و با توجه به شخصیت‌ها، به آنها لباس پوشاندم. من می‌دانستم که رنگ سفید در طول کتاب باید زیاد به کار ببرم. بنابراین، به پسرها پیش‌بندهایی سفید و کلاه‌های سفید آشپزی پوشاندم. تی‌شرت‌هایی که با رنگ‌های براق راه‌راه شده است، به آن‌ها احساسی حاکی از سادگی و در عین حال بازه می‌بخشد. زلف‌های چتری آن‌ها تأکیدی بر این حالت بود. بعد از خلق و کار کردن روی شخصیت‌ها، تصاویر را روی کاغذهای بزرگ منتقل می‌کنم و سراغ کتاب‌های مرجع می‌روم برای خلق وسایل اطراف آن‌ها: مثلاً روزا و مارکو، برای یافتن قایق و نان پسرها. این‌ها صفحه سفید را می‌پوشاند و به من کمک می‌کند تا محیط اطراف شخصیت‌ها را به وجود آورم. البته، مرحله‌ای هم وجود دارد که من مایلم بیشتر روی نکات خاص شخصیت داستان انگشت بگذارم.

O تصمیم‌های بزرگ

سپس، من طرح روی جلد داستان را پدید می‌آورم که کل کتاب را پی‌ریزی می‌کند. کار من خیلی زیاد به این مرحله بستگی دارد. در این قسمت، من برای طرح کلی تصمیم می‌گیرم و طرحی برای تصاویر در نظر می‌گیرم. برای طرح روی جلد داستان، به این سؤال‌ها پاسخ می‌دهم که چگونه وارد داستان شوم، چگونه آن را پی بگیرم و صفحه‌ها را تزیین و رنگ‌آمیزی کنم. من دقیقاً تصمیم می‌گیرم که چه تصویری بکشم و این کار را با انتخاب قسمت‌هایی از داستان که طنز

بیشتری دارند، انجام می‌دهم. ممکن است چندین بار، حتی سه یا چهار بار برای کشیدن طرح روی جلد سعی کنم.

در این مرحله است که مهم‌ترین تصمیم‌ها را می‌گیرم. برای مثال، در طرح روی جلد داستان روزا و مارکو، من فهمیدم که اندازه صفحه‌ها مناسبند؛ چون طرح‌ها در همان قالب جا می‌شدند و از قالب متن کوتاه و آسان بیرون نمی‌زدند. زمینه ساده اقیانوس، اجازه کشیدن طرح‌هایی در حاشیه را به من داد. در عوض، کتاب «پسران عزیز» متنی بزرگ‌تر، اعمال زیاد و یک زمینه پر از جزئیات داشت. هرچیز دیگر غیر از حاشیه سفید، برای این داستان ناخوشایند بود.

قرار دادن متن، تنها یک تصمیم مربوط به صفحه‌آرایی نیست. در کتاب روزا و مارکو، من متن‌ها را در قسمت‌های سفید خارج از تصاویر قرار دادم تا خوانندگان جوان بتوانند به راحتی داستان را از قسمتی به قسمتی دیگر دنبال کنند. یک کتاب موفق تصاویرش با متن، هم از جهت aesthetical و هم از لحاظ ادبی، آن‌چه لغات معنی می‌دهند، هماهنگی دارد. جاگذاری متن مهم است؛ چون دیگر با کارکرد و جزئیات تصویر، رقابت نخواهد کرد.

وقتی طرح روی جلد تمام شد، سراغ سایر نقش‌های متن، در اندازه معمولی می‌روم و این، همان نقطه‌ای است که در واقع، همه کتاب مجتمع می‌شود. کشیدن طرح هر قسمت، به عوامل مختلفی از قبیل پرسپکتیو، شخصیت‌ها، جزئیات و آن‌چه متن می‌گوید، نیاز دارد. هدف من یافتن جزئیات خنده‌دار، بدون خنده وارد کردن به عمل و نقش اصلی هر قسمت از داستان است. مثلاً در داستان روزا و مارکو، من گربه و سگ‌ماهی‌ها را اضافه کردم که در متن، از آن‌ها سخن به میان

نیامده بود. من اجزای مختلف در هر صفحه را روی کاغذهای "Papers Tracing" می‌کشم. بنابراین، حرکت دادن اجزا و به‌وجود آوردن عکس‌العمل‌ها آسان است. بعضی وقت‌ها راه‌حل مشخصی وجود دارد. مواقع دیگر راه‌حل چندان مشخصی وجود ندارد. برای مثال، در «پسران عزیز»، متن شخص غریبه را با صفاتی از قبیل «مخفی و دستکش پوشیده» معرفی می‌کرد و فقط رنگ ساعتش را که سیاه بود، متذکر شده بود. بعد از خواندن دوباره این شخصیت، بحثی بین من و سردبیر و نویسنده بر سر وضعیت ظاهری شخص غریبه درگرفت. ما به این نتیجه رسیدیم که رنگ سیاه که در متن به کار رفته بود، برای کودکان خیلی سنگین است. من دوباره روی وضعیت ظاهری این شخصیت کار کردم تا جنبه‌ای دیگر به او در داستان ببخشم. شخص غریبه، هم‌چنان اسرارآمیز بود، ولی این بار به وضعی خنده‌دار و تا آخر داستان هم همین‌طور باقی ماند.

● رنگ‌آمیزی شخصیت‌های داستان

برای قسمت‌های به اتمام رسیده، کاری متفاوت از شبیه‌سازی می‌کنم. من تصاویر روی کاغذ "traeing paprs" و جعبه روشنم را برای انتقال تصاویر به سایز ۱b-۱۴۰ روی کاغذ آب‌رنگ داغ پرس شده به کار می‌برم. ممکن است تغییراتی در این جا بدهم، ولی تصمیمات اساسی همان جایی است که قبلاً گرفته شده است.

سپس سراغ جوهری کردن طرح‌ها می‌روم و بعد به سایه زدن و رنگ کردن با آبرنگ می‌پردازم. طراحی‌های جوهری، برای نشان دادن شخصیت‌ها بسیار مهم‌اند. برای این کار، من اندازه‌های مختلف نوت‌های rapid را به کار می‌برم و تمام طرح‌ها را جوهری می‌کنم که در سرتاسر

من در ذهنم کودک را به عنوان مخاطب در نظر دارم، ولی هم‌چنین برای کودک درون خودم کار می‌کنم. من به خودم اجازه نمی‌دهم که در دامن بازار یا موفقیت بازرگانی گرفتار شوم؛ زیرا نمی‌خواهم سد راه قدرت خلاقیتم شود



خلق بهترین شخصیت برای یک داستان، به منزله دقت در جزئیات شخصیتی قهرمان داستان و به تصویر در آوردن آن‌هاست

کتاب، همین‌طور باقی می‌ماند.

من از وسط کتاب، شروع به کار با آبرنگ می‌کنم. این روش، باعث می‌شود که هماهنگی در میان تمام قسمت‌های کتاب برقرار باشند به جای پیشرفت از قسمت کم‌رنگ‌تر به قسمت پررنگ‌تر. من از رنگ ارغوانی ملایم، برای سایه زدن استفاده می‌کنم. رنگ ارغوانی حالتی براق دارد و احساس شوخی را در انسان بیدار می‌کند که حتی در نگاه‌های بعدی هم قابل تشخیص است. از آن جایی که من آبرنگ‌هایم را روشن و غیر کدر نگاه می‌دارم، لایه‌های رویی کم‌تر درهم می‌شوند. من می‌خواهم هر رنگی، هرچقدر که ممکن است، روشن و براق باشد. رنگ‌های مناسب، همراه با خطوط به طنز نوشته می‌افزاید. روزا به عنوان مثال، احتیاج به رنگ قرمز تند داشت تا خوی آتشینش را نشان دهد. همان‌طوری که برای پسرها در «پسران عزیز»، احتیاج به آبی و سبز

روشن داشتم. من زمان زیادی را برای مخلوط کردن رنگ‌ها صرف می‌کنم و خیلی کم‌رنگ سیاه به کار می‌برم (به جز همان شخص غریبه که رنگ سیاه را برای نشان دادن حالت اسرارآمیز او به کار بردم). سپس تمام رنگ‌ها را روی قطعات بزرگ کاغذ می‌گذارم که مطمئن شوم وقتی آن‌ها را روی کاغذ می‌گذارم و مخلوط می‌کنم، نم پس نمی‌دهد. وقتی رنگ‌ها تثبیت شدند، آن‌ها را نامگذاری می‌کنم «میز»، «غریبه» و یا هر چیز دیگری که آن رنگ را برایش در نظر گرفته‌ام.

من معمولاً شخصیت‌ها را جلوی صحنه می‌کشم و با رنگ خیلی روشن زرد، رنگ‌آمیزی را پایان می‌دهم که مکمل همان ارغوانی اولیه است. سپس مدادهای رنگی و مدادهای کنته را برای افزودن جزئیات حروف و غیره به کار می‌برم. بالاخره، با یک مدارنگی ارغوانی، تمام سایه‌ها را

دوباره صیقل می‌دهم و این تأثیر، همان ارغوانی اولیه را دوباره به‌وجود می‌آورد.

هدف اصلی من، این است که صفحه سفید را به صورت تصویری درآورم که سبب خنده و شادی افراد شود. من در ذهنم کودک را به عنوان مخاطب در نظر دارم، ولی هم‌چنین برای کودک درون خودم کار می‌کنم. من به خودم اجازه نمی‌دهم که در دامن بازار یا موفقیت بازرگانی گرفتار شوم؛ زیرا نمی‌خواهم سد راه قدرت خلاقیتم شود. همیشه موقع تحویل کار، غمگین هستم. زیرا به کتابی که تحویل می‌دهم وابسته می‌شوم و در واقع، شخصیت‌های داستان به دوستانم تبدیل می‌شوند. هم‌چنان که روی کتاب کار می‌کنم، در دنیای آن‌ها به سر می‌برم، ولی همین که از آتلیه من بیرون رفتند، من، انرژی و نوقم را به خلق خنده و شخصیت در پروژه‌های جدید اختصاص می‌دهم.