

او دیگر تنها نیست...

مسعود مجاوری آگاه

کتاب‌های تصویری، زندگی کودکان را غنی می‌سازند. قصه می‌گویند و مفاهیم را استادانه با مجموعه‌ای از اطلاعات ارائه می‌دهند. کتاب‌های تصویری کودکان منحصر به فردند؛ زیرا با قطع و اندازه‌ای خاص مشخص می‌شوند. کودکان در هر مقطع سنی که باشند، نیازمند دیدن تصویرند و ارزش کتاب‌های تصویری مطابق با نوع، کیفیت متن و کیفیت هنری آن مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. گروهی از کتاب‌های تصویری که با داستان همراهند، به دلیل داشتن دو زبان متفاوت، یعنی زبان نوشتاری و زبان تصویری، در دو بخش مجزا مورد بررسی قرار می‌گیرند؛ به دلیل ناهماهنگی بین متن و تصویر. اما بسیاری از کتاب‌های تصویری کودکان، به دلیل داشتن موضوعی جذاب و تصاویر درخور و شایسته، مورد توجه کودکان هستند. این کتاب‌ها از هر نوع که باشند، افسانه، شعر، فانتزی، تخیلی یا واقعی، از معیارهایی برخوردارند قابل بررسی. در کتاب‌های تصویری، فضا، زمان و مکان داستان و به عبارتی اتمسفر کلی اثر، از راه تصویرها و نگاره‌ها به سادگی به چشم مخاطب اثر می‌رسد و در این صورت، جزئیات دیداری مربوط به زمان و مکان، به روشنی به تصویر کشیده می‌شوند.

کتاب «وسلی آباد»، اثر پُل فلیش من و با تصویرگری کوین هاوکس، از جمله کتاب‌های ادبیات تخیلی است که از این قاعده مستثنی نیست. پُل فلیش من از چهره‌های شاخص ادبیات کودک و نوجوان آمریکاست. کتاب Joyful Noise وی، در سال ۱۹۸۹ میلادی برنده جایزه نیوبری شد. پسرک شلاق خور، کتاب دیگری است از این نویسنده که به قلم نسرین وکیلی، ترجمه و به همت نشر چشمه منتشر شد و عنوان تقدیری کتاب سال ۱۳۸۱ را از کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان دریافت کرد.

کوین هاوکس، تصویرگر این کتاب، متولد فرانسه، فارغ‌التحصیل رشته تصویرگری از دانشکده (Utah) یوتاست.

وسلی، شخصیت اصلی داستان، با دنیای متمدن اطرافش میانه خوبی



عنوان کتاب: وسلی آباد

نویسنده: پُل فلیش من

مترجم: نسرین وکیلی - پدram مهین پور

تصویرگر: کوین هاوکس

ناشر: مبتکران - پیشروان

نوبت چاپ: اول - ۸۵

شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه

تعداد صفحات: ۳۶ صفحه

بها: ۱۲۰۰ تومان



و فرار کردن از دست آنها تنها ورزشی بود که در آن بهارت داشت.

۴



۱۰



یک روز یکی از همسایهها پرسید:
این‌ها کوجعفرنگی‌اند، یا لوبیا، یا کلم؟
و وسلی پاسخ داد: هیچ کدام!

۱۲

ندارد. او از پیتزا و فوتبال خوشش نمی‌آید و حاضر نیست موهایش را به مدل رایج بین بچه‌های مدرسه آرایش دهد. به همین دلیل هم وقتی می‌خواهد برنامه‌ای برای تعطیلات تابستانی خود انتخاب کند، فکر فوق‌العاده‌ای به ذهنش می‌رسد؛ تصمیم می‌گیرد تمدنی به فکر و سلیقه خودش، در حیاط پشت خانه، بنا کند. دنیای شگفت‌انگیز، رویایی و خارق‌العاده وسلی‌آباد، از همین‌جا شکل می‌گیرد و رشد می‌کند. ویژگی‌های شخصیت داستان «وسلی»، با توضیحات و بی‌واسطه با اعمال و رفتار او، در طول داستان شناخته می‌شود؛ درست مثل زمانی که شما با شخصیت اصلی یک فیلم زندگی می‌کنید و به مرور با اخلاق و روحیات او آشنا می‌شوید. مکان‌هایی که ماجرا و حوادث در آن‌جا رخ می‌دهد، چندان عجیب و نامأنوس نیست و زندگی در تمامی فضاهای معرفی شده توسط نویسنده جریان دارد. روش درک و سازمان‌دهی تجسمی تصویرگری اثر، فضای داستان را از متن ادبی‌ای که به صورت تخیلی نگاشته شده است، برای مخاطب باورپذیرتر می‌کند. در دل تمامی اتفاقات و روند اصلی تصاویر، ماجراهایی شکل می‌گیرد که به کشف اسراری که مد نظر نویسنده بوده، جذابیت بیش‌تری می‌دهد. هم‌چنین، کشش داستان را به صورت روایتی آموزنده که هدفی را جست‌وجو می‌کند، مطرح می‌سازد. هجوم عناصر در فریم اول کتاب در شروع و تأکید روایت‌گراییانه روی جنبه‌های معنادار، در عین نمایش عمومی شخصیت‌ها، با بهره‌گیری از زاویه دید مناسب، اولین چیزی است که نگاه بیننده را در اثر کوبین هاوکس، به خود معطوف می‌کند. با توجه به این‌که کتاب به صورت بیاضی طراحی شده، دو فرم روبه‌روی هم، با مد نظر گرفتن متن به هم مرتبط، اما هر کدام دارای بیان خاصی است. تصویرگر روش هوشمندانه‌ای در سازمان‌دهی تجسمی به کار برده است. او به واسطه شناخت فضا و رنگ، نگاه ویژه‌ای به ساختار ادبی داشته و بنابر احساس و مفهوم کلمات، مقاطع تصویری خاصی را انتخاب کرده است. هم‌چنین، بر اساس تئوری طراحی و با در نظر گرفتن نور و سایه برای هر یک از عناصر موجود، نقشی و نسبت به اندازه عناصر، روابطی روایت‌گونه در نظر گرفته است. عناصر در کادر کوبین متعددند، اما هیچ‌گونه گرافه‌گویی تصویری و آلودگی بصری در ساختار تجسمی دیده نمی‌شود. با توجه به این‌که متن داستان، صرف نظر از بُعد روان‌شناسانه، به واسطه طرح موضوع جذابیتی شگفت‌انگیز دارد، از دنیایی سخن به میان می‌آید که کاملاً شخصی است، اما برای بیننده و خواننده آشناست. هر کدام از ما که دوران کودکی را پشت سر گذاشته‌ایم، جدا از زندگی در دنیای واقعی، با توجه به قدرت تخیل خویش، دنیایی ذهنی را با خود به دنبال می‌کشیم. کودکی کوبین هاوکس، تصویرگر این کتاب، در فرانسه سپری شد. او و برادرش بیش‌تر اوقات خود را صرف گردش در جنگل‌های انبوه و موزه‌ها می‌کردند. به گفته خود او، بسیاری از خاطرات آن دوره، به کتاب‌هایش راه یافته‌اند. با توجه به تکنیک کاملاً قابل درک و دریافت آثار، تصویرگر بازی‌گوشی‌هایش را به رخ مخاطب می‌کشد. جدایی میان دو فریم روبه‌روی هم، با رنگ و طراحی و دوری و نزدیکی، با توجه به این‌که برای هر دو فریم زاویه دید کاملاً ثابتی در نظر گرفته شده، هوش و درایت بصری تصویرگر را کاملاً نشان می‌دهد. در نگاه اول، همه چیز کاملاً عمومی به نظر می‌رسد، اما استفاده از عناصر خلاقانه و برخورد با موضوع، در جهت نوشتن متنی تازه با تصویر است که کوبین خوب از عهده‌اش برآمده. سادگی جنس طراحی و نگاه کلاسیک به انتخاب رنگ و نور و سایه‌ها، از درک عمیقی سرچشمه می‌گیرد. حتی تقسیم‌بندی فضا

برای رسیدن به ساختار کلی فریم، در عین آزادی، دارای قواعد کلاسیک در طراحی است. ماهیت تصاویر در راستای هدف نویسنده، اما گاهی جلوتر می‌رود تا متن و تصاویر، دو نوع نوشتار ذهنی همسو و جذاب را پیش ببرند. کوین هاوکس در خلق تصاویر، با شناخت به قصه، روش مستقیم، اما روایتگر را برای برخورد با داستان انتخاب می‌کند و پس‌زمینه کارش در اکثر فریم‌ها با عناصر، ارتباطی مشخص دارند. گاهی پیش‌زمینه نقش آسمان را در کادر بازی می‌کند یا زمینی پر از چمن و گل یا تکه‌ابری که وسعتی از فریم را به خود اختصاص داده است. انتخاب رنگ‌ها در پس‌زمینه، بر اساس فضایی تعریف شده تا عنصر زمان را یادآور شود و در عین حال، مخاطب دچار یک‌نواختی مفاهیم زمانی نگردد. بازی نور در کار کوین و هم‌چنین سایه‌هایی که به موقع اعلام حضور می‌کنند، رابطه بصری شگفتی برای نمایش عناصر به وجود آورده است. بدون ارجاع به متن در کار کوین، چیزی که تصاویر را بیانگر جلوه می‌دهد، شروع و خاتمه‌ای است که برای هر یک از فریم‌ها در نظر گرفته و در تمامی آن‌ها ناظر را مراقب، منتظر یا متعجب از کار شخصیت اول کتاب نشان می‌دهد. ناظران اعمال وسلی، هر کدام شخصیتی مجزا هستند. گاهی موشی ناظر ماجرای است که وسلی رقم می‌زند، گاهی انسانی و در همه حالات، نویسنده کتاب نقشی در به وجود آمدن یا حضور آن‌ها ندارد و یا جایی در کادری، انسانی در انتظار نتیجه عمل وسلی است. به واسطه جای‌گیری این ناظران، کارها فعال می‌شوند و در عین حال حساسیت ماجرا را شدت می‌بخشند.

از آن‌جا که معیارهای مختلفی برای سنجش یک اثر وجود دارد، لاجرم قضاوت‌های مختلفی هم درباره آن خواهد شد. پیچیدگی به لحاظ فرم در کادرها دیده نمی‌شود و تقریباً همه چیز در اندازه‌های متعارف به چشم می‌رسند. حس انتظار در اکثر فریم‌ها موج می‌زند. گاهی حامل این انتظار وسلی است و گاهی حیوانات و عناصر دیداری دیگر. کوین کوشیده در طراحی، بر اساس اهمیت موضوعات، آن‌ها را با اندازه خاصی وارد کادر کند. این روند بصری، به خوبی در کار او نمایان است. برای مثال، شخصیت اول داستان، با اندازه‌های متفاوتی در کادرها قرار می‌گیرد و نسبت او با محیط اطرافش، موضوع مطرح شده در آن بخش از متن را با وضوح بیش‌تری نشان می‌دهد. تصویرگر در اکثر فریم‌ها، نماهای کلی را تصویر می‌کند و جزئیات زیادی را به کار می‌گیرد و به توصیف فضا و غنابخشی تصویری، علاقه بسیاری نشان می‌دهد. با دقت در فریم‌ها، متوجه عناصر کوچکی می‌شویم؛ مثل یک حشره داخل یک گل (ص ۱۳) و یا آفتاب‌پرستی که به گیاهی چسبیده و هم‌رنگ گیاه شده که ناظر ماجراست (ص ۱۸).

توجه به جزئیات، اجازه خروج از کادر تصویر را از چشم می‌گیرد و مخاطب را محکوم به دقت در درک بیش‌تر محتوای تصویر می‌کند و این جزئیات هستند که ساختار ترکیب‌بندی را می‌سازند. در کار او، به دلیل این‌که جزئیات در تصاویر، به مفاهیم نوشتاری و معنای کلی اثر کمک می‌کنند، توجه مخاطب را به لذتی عمیق و فراتر از خواست نویسنده می‌برند و به عنوان برترین عوامل برانگیختن احساس بصری مخاطب و ایجاد هیجان و علاقه در او عمل می‌کنند. ما به سختی می‌توانیم کادرهای کوین را بدون دریافت عناصر کوچک، اما پر از بیانگری رها کنیم. هر یک از این جزئیات، او را به هدفش که بیان بخشی از حقیقت دنیای وسلی است، نزدیک‌تر می‌کند و این تصاویر در درک بهتر متن مؤثرند؛ به ویژه در فریم‌هایی که عنصر خیال نقش پررنگ‌تری



کوکم گیاه‌ها به صوفه نشستند اول زرد رنگ
و بعد از معانی زرد کهربایی
وسلی یکی از آن‌ها را چید و فایز کرد.
دانش‌اش بلندی و پر آب بود.
یک گل از آن خورد. انگار مخلوط خوشمزه‌ای
از هم نوشتارنگی، هلو، پای سیب،
و چند مزه فوق‌العاده دیگر که اسمی
برای‌شان پیدا نمی‌کرد.

۱۳



برعکس شلوار چین که سنگین و زیر بود، این
لباس راحت بود. گرمی کوزشیم را به موشی نصیحت
و یک عالمه هم جیب‌های جور‌جور داشت.

۱۶



۱۸



یک روز مادرش از او پرسید: «پس ساعتات چی شده؟»
 وسلی جواب داد: که دیگر نیازی به آن ندارد.
 او با ساعت یکی از گیاهان، یک ساعت خورشیدی ساخته
 و روز را به هشت قسمت تقسیم کرده بود.
 آخر گل‌های گیاهش هشت گلبرگ داشتند.
 او بر اساس همین رقم هشت،
 یک روش شمارش جدید هم ابداع کرده بود
 و دنیای جدیدش را که زادگاه اختراعاتش به‌شمار خود بود،
 وسلی آباد می‌نمود.

۲۰ و ۱۹



وسلی که هیچ علاقه‌ای به بازاری‌های معمولی نداشت بازاری‌های
 مخصوص خودش را اختراع کرد این بازاری‌ها یک نفره بود و از
 قسمت‌های مختلف گیاه در آن استفاده می‌شد.
 بچه‌ها هم با حسادت به او نگاه می‌کردند.
 وسلی که متوجه شده بود با وارد کردن بچه‌ها به بازاری می‌تواند لذت
 بیش‌تری ببرد، بازاری جدیدی ابداع کرد که کمی پیچیده‌تر بود و امتیاز
 گرفتن در آن کمی سخت‌تر.
 او سعی می‌کرد در برابر نظارتی بازرگانان سیور باشد.

۲۲ و ۲۱

دارد. کوبین بیان و ویژگی شخصیت‌ها و طرح آن‌ها را بر اساس نوع کتاب داستان تصویری که معمولاً در ادبیات تخیلی «به صورت باسماه‌ای، کلیشه‌ای» هستند، تصویر می‌کند؛ مانند شخصیت وسلی که طراحی کاراکترش به صورتی خاص بوده است و شکل فیزیکی او، ما را یاد بچه‌درس‌خوان‌ها می‌اندازد. شخصیت اصلی داستان، توسط تصویرگر به منظور معنابخشیدن به تجربه‌ها و باورهای خود، نیاز دارد افکار و احساسات خود را با نظم خاصی به ثبت برساند و درک و دریافت طرح و رنگ، از جاذبه حسی بی‌واسطه‌ای برخوردار است. عنصر خیال در تصاویر کوبین، به ابداع و نوآوری در کاربردی کردن وسایل روزمره‌ای که وسلی حمل می‌کند و یا با آن سر و کار دارد، برمی‌گردد. مانند کیف‌دستی او (ص ۴)، طرح روی پیراهن وسلی (ص ۱۰)، «طرح ماهی، با ریتمی نامتناوب اما پُر از حرکت» و...

روند تغییر و دیدگاه وسلی توسط تصویرگر در کادرها، به ترتیب بیانگر تکامل تدریجی دنیایی است که وسلی در حال ساخت و پرداخت آن است. در فریم (ص ۱۲ و ص ۱۳)، هنوز وسلی را با لباس‌هایی می‌بینیم که تمام بچه‌ها می‌پوشند، اما سرانجام با شکل‌گیری مراحل ابتدایی دنیای وسلی، یعنی اختراع وسلی‌آباد و کاشت میوه جدید که غذای روزانه او شده است، وارد مرحله جدیدی از برخورد تصویرگر می‌شویم. حالا دیگر لباس او بافته دست خود اوست با دستگاهی شبیه دار قالی.

عناصری در کادر وجود دارد که ذهن را دچار تناقض می‌کند و پرسش‌هایی برمی‌انگیزد که آیا دنیای وسلی، فرار از دنیای مدرن و وجود تکنولوژی است؟ آیا دنیای واقعی ما نیازی به رویکردی به گذشته دارد؟ آیا لازمه رسیدن به آرامش، آشتی با طبیعت است؟ حضور ساعتی از جنس طبیعت (ص ۱۹ و ۲۰) یا لباس وسلی (ص ۱۶) و حتی اختراع زبان نوشتاری یا الفبایی جدید (ص ۳۰) که بیانگر نگاهی سمبولیک یا نمادین به زندگی گذشتگان است، در کتاب فلیش‌من با عنوان تمدنی جدید و ساخت تخیل شخصیت داستان ذکر شده است.

در فریم (ص ۲۱ و ص ۲۲) که نمونه‌ای از سادگی متن، اما پیچیدگی تصویر است، اختراع نوعی بازی دیده می‌شود که توسط تصویرگر به وجود آمده و تنها در متن، اشاره‌ای به سخت بودن نوع بازی شده است و این که وسلی علاقه‌ای به بازی‌های معمولی و تکراری ندارد. تصویرگر هوشمندانه فضایی پُر انرژی و فعال ساخته است و به همین سبب، موجی از خلاقیت در برخورد با زوایای دید متفاوت و هجوم بصری عناصر به چشم می‌رسد که تعلیق داستان را شدت می‌بخشد.

درون‌مایه کار کوین در طراحی که سازنده فضا و رکن اصلی داستان است، دنیای ویژه کودکان را بازگو می‌کند. کتاب مصور حاضر، بیش‌تر به درون‌مایه‌های بزرگ شدن و رشد کردن، افزایش استقلال و اعتماد به نفس و نیز نیرو و توانایی وسلی استوار است که در فریم‌ها، این موضوع آن‌قدر نامحسوس نیست که از دید مخاطبان اثر پنهان بماند. بنابراین، در جست‌وجوها و مکاشفه‌های بصری، تصویرگر کوشیده فضاها و شخصیت اصلی را با توجه به طرح داستان و همراهی متن بپردازد.

کوین در گسترش معنا کوشیده و به نوعی حفظ آهنگ و ریتم میان کلام و تصویر را رعایت کرده است. تصاویر این کتاب، ذهن کودک را به چالش ویژه‌ای می‌کشاند و سؤالاتی را برایش مطرح می‌سازد؛ مثلاً چگونه می‌توانیم دنیایی مانند دنیای وسلی داشته باشیم؟

یافتن موضوع دلخواه کودک و دادن اطلاعات صحیح و دقیق به او، کار ساده‌ای نیست. یک موضوع می‌تواند برای گروه‌های سنی مختلف، متفاوت بیان شود. در این اثر، شیوه برخورد تصویرگر بسیار مناسب است. در اکثر فریم‌ها، نقطه‌ای از کادر نیست که تحرک نداشته باشد. تغییر زوایای دید در فریم‌ها و یا گاهی ادغام چند نمای مختلف، متن را جذاب‌تر کرده است. کتاب‌هایی که دارای اطلاعات تصویری هستند، باید پیام‌ها را معنادار، به روشنی و به طریقی گویا با تصاویری هنرمندانه منتقل کنند. تصاویر کوین هاوکس، دارای نظم حساب شده است و با قوانینی سر و کار دارد تا مخاطب در نگاه اول، بدون تردید فضای کلی را باور کند و بعد به دنبال جزئیات و مفاهیم سازنده آن‌ها باشد.

کوین در فریم آخر، با قرار دادن وسلی در مقابل مخاطب و هم‌چنین گروهی که دنیای او را پذیرفته‌اند و پشت سرش راه می‌روند (کسانی که از همان لباس‌هایی می‌پوشند که او بافته، کلاهی می‌گذارند که او به سر کرده و...) حرف آخر را پُر معنا و رسا به بیننده می‌زند: «او دیگر تنها نبود... تا دل‌تان بخواهد دوست داشت». طراحی نوع نگاه وسلی و جمله پایانی نویسنده، آیا مکمل و مؤید این مطلب نیست که برای برقراری ارتباط با دنیای کودکان و نوجوانان، باید با زبان خودشان با آن‌ها سخن گفت؟ آیا نباید زبان گفت‌وگو با آن‌ها را از خودشان آموخت؟



۳۰



۳۱