

تصویرسازی با صفر و یک

نگاهی به تصویرسازی رایانه‌ای

فرزانه نجفی

با پیشرفت تکنولوژی و رشد فناوری رایانه‌ای، رایانه‌ها ابعاد گوناگون زندگی انسان عصر ماشین را تحت سیطره خود قرار داده‌اند. در مسیر این تحولات، رایانه‌ها تأثیر شگرفی بر بنیان ارتباط تصویری و هنر خصوصاً گرافیک، عکاسی و تصویرسازی معاصر نهاده‌اند. در دنیای رایانه‌ها، تصاویر دیگر دو بعدی و خطی نیستند بلکه عنصر حرکت، صدا، زمان واقعی، تعامل و مخاطب را نیز دارند.

همین امر موجب گردیده تا حتی سنتی‌ترین شکل تصویرسازی معاصر، دستخوش تحولات اساسی شود و شیوه اجرای تصویرسازی و نیز تنوع و بیان تکنیکی جدیدی در عالم تصویرسازی پدید آید که قطعاً می‌تواند تأثیر مهمی بر روند شکل‌گیری تصویرسازی معاصر دنیا، خصوصاً تصویرسازی آینده ایران بگذارد.

لذا بررسی و نقش این تأثیرات، وجوه تفاوت و تشابه و نیز نقاط قوت و ضعف تصویرسازی دیجیتال در قیاس با تصویرسازی دستی امری ضروری است تا علاوه بر این که مطالبی مدون در این زمینه برای سایر علاقه‌مندان تهیه می‌شود، راه‌گشای تصویرسازی دیجیتال و محاسن و معایب استفاده از این روش برای تصویرسازی معاصر در ایران نیز گردد. با توجه به این که چیزی بیش از دو دهه به صورت جدی از عهد رایانه‌ها و تأثیرات دیجیتال بر هنر معاصر دنیا نگذشته، بنابراین منابع مکتوب کافی برای دسترسی به اطلاعات جامع در این زمینه در اختیار نداریم. منابع مکتوبی که به نوعی در ارتباط با مطالب این مقاله هستند، هیچ کدام اختصاصاً به تصویرسازی کتاب کودک در ایران و سیر تحولات آن در رسیدن به عرصه دیجیتال نپرداخته‌اند، بلکه به صورت تخصصی، بیشتر به تأثیرات دیجیتال و اینترنت از جنبه‌های فلسفی، فنی و زیبایی شناسانه بر هنر معاصر و نیز مباحث فنی ساخت و طراحی دیجیتال پرداخته‌اند.

بنابراین، برای دستیابی به مطالب این مقاله، کوشیده‌ایم تا حدامکان از مطالب و منابع موجود در چند پایان‌نامه‌ای که در دانشکده هنر شاهد، در ارتباط با دنیای دیجیتال و نیز پایان‌نامه‌ای با عنوان تصویرسازی دیجیتال در دانشکده هنرهای زیبا و مقالات و منابع حائز اهمیت در اینترنت و سایر کتبی که در ارتباط با مطالب این مقاله بوده و نیز مصاحبه با برخی تصویران کتاب کودک استفاده کنیم و با بسط و گسترش مطالب موجود، به نتایجی دست یابیم و سپس با دسته‌بندی مطالب و اطلاعات در اختیار داشته، به تفصیل به تعریف تصویرسازی کتاب کودک، مفهوم تصویرسازی دستی (آنالوگ) و تصویرسازی رایانه‌ای (دیجیتال)، امکاناتی که رایانه و نرم‌افزارها در تصویرسازی در اختیار تصویرگر قرار می‌دهند و نیز به قیاس تصویرسازی دستی و سنتی پردازیم.

مفهوم تصویرگری

تصویرگری برای کتاب‌های کودکان، پیش از آن که لطفی و مهری در حق کودکان باشد، لطف و مهری است که نثار تصویرگر کتاب کودکان می‌شود؛ چرا که به این بهانه می‌تواند دمی شریک جهان غریب کودکان شود. تصویرگر در این جا باید در دنیایی سراپا تخیل و شوق و ماجرا، جهان بزرگسالانه‌اش را مدتی رها کند و پا در راهی بگذارد که مساحت و ابعادی دیگر دارد. تصویرگر کتاب کودکان، بزرگسالی است که باید ذهن و دل خود را بسپارد به این همراهی شگفت‌انگیز که در این پرواز، هر وقت کم بیاورد از دوام و خیال بافی، در میانه پرواز ساکن می‌ماند و آن گرده پرتالو چشمک‌زن پرلمعان حراست کننده، از گرداگردش فرو می‌ریزد و رها می‌شود رو به پایین تا به تنبیه، دوباره پایش روی زمین سفت و ناهنجار مستقر گردد. تصویرگر کتاب کودک باید بداند - و حتماً می‌داند - که دارد مدخلی می‌سازد رنگین و غریب و شگفت‌انگیز برای عبور خیال پیچیده و بی حد و حصر بچه‌ها که قرار نیست نادان تر و محدودتر و بی‌تجربه تر از ما باشند. نباید این نکته را از نظر دور داشت که هر تصویرگر کتاب کودک، هر بار به زبانی سخن می‌گوید که نه بر پایه لغت معنی‌های رایج که بر پایه خلاقیتش ساخته می‌شود و در هر تصویری نمادها، معنی‌ها و لغت‌هایی وضع و توافق می‌شود که باید به تأیید و تصویب هردو برسد: به تأیید و تصویب «کودک» و «تصویرگر» با هم. شاید به همین علت است که بچه‌ها عموماً تصویرگری‌هایی را که به شیوه نقاشی خودشان است، خیلی تحویل نمی‌گیرند و تقلید چیزی را که خودشان بلد هستند، از بزرگ‌ترها نمی‌پذیرند و شاید نقاشی‌های خیلی پرکار و تصویرگری‌هایی را که خیلی دقیق و واقعی هستند نیز نپذیرند. کودکان هر بار، با گشودن کتاب مصوری که برای‌شان خریده‌اند، آماده‌اند تا با جهان تازه‌ای که برای‌شان ساخته و پرداخته‌اید، همراه و همدل شوند. به شرط این که جهان شما تازه و خاص و شگفت‌انگیز باشد. تصویرگر کتاب کودکان، روی بند نازکی راه می‌رود که اگر نبوغ، تعادل و دقت لازم را نداشته باشد، خیلی زود به زیر می‌افتد، افتادنی که در جا و بلافاصله معلوم نمی‌شود، اما با هر افتادنی، فرهنگ بصری کودکان، لحظه‌ای ثابت می‌ماند و هر ثابت ماندنی عقب ماندن است (آغداشلو، ۱۳۷۸). بنابراین، نباید آن‌چه را که کودک برای آموزش و شکل‌گیری هر چه صحیح‌تر خلاقیتش لازم دارد، با تصاویر از بین ببریم. باید بیاموزیم که چگونه با دنیای کودکان ارتباطی منطقی برقرار کنیم.

پیشینه تاریخی تصویرسازی کتاب کودک در ایران

تصویرسازی یعنی هر گونه نوشتاری که تصویر شدنش بتواند نشان دهنده مضمون آن باشد، ولی تصور عامه و حتی بعضی مدعیان کارشناس و متخصص بر این است که تصویرسازی، وسیله‌ای است که برای تزئین یک متن به کار می‌رود (گفت‌وگو با فرشید مقالی ۱۳۷۹). به نظر می‌رسد تصویرسازی کتاب باید با توجه به تعریف ذکر شده، پیشینه‌ای قدیمی‌تر



گروه اول
اعتقاد دارند
تصویرسازی
دیجیتال،
هر محصول
پرداخته شده
تصویری را
که از خروجی‌های
کامپیوتر
به دست می‌آید،
توصیف می‌کند.
در حقیقت،
عقیده این گروه
بر این است که
روند کار اگر
در کامپیوتر
انجام شود و
محصول
هر چه باشد،
حتی اگر با
شیوه‌ها و
ابزارهای دیگری
نیز قابل حصول
باشد، باز
دیجیتال
نامیده می‌شود

در آسیا نسبت به غرب داشته باشد. چنانچه تاداشی ماشویی، در یکی از مقالات خود در این باره چنین می‌گوید: «... دیر زمانی است که در آسیای شرقی برای نوشتن و نقاشی، از یک نوع قلم مو و تقریباً یک نوع تکنیک در زدن ضربه‌های قلم مو استفاده می‌شود. به همین دلیل، مانعی بر سر راه نوشتن متن و تصویر کردنش در همان صفحه، وجود نداشته است. در غرب فقط در اوایل قرون وسطی، نمونه‌هایی پراکنده از این قبیل تصویرسازی را می‌بینیم و دیگر تا مدت‌ها بعد، یعنی تا سال ۱۸۶۷، در نمایشگاه جهانی که نوشته و تصویر با هم روی پوسترها دیده شدند، نمونه دیگری نداریم. در عین حال، این سنت در آسیای شرقی از قرن چهارم به بعد معمول بوده و نسل به نسل منتقل شده است. در ایران نیز تاریخ تصویرگری کتاب، به اواسط سده ۳ م. با تصویرسازی کتاب ارژنگ



مانی باز می‌گردد. (مجلات، ۱۳۸۴) با این که نسخ تصویرگری شده‌ای از کتاب‌های ساسانی در دست نداریم، اما با استناد به نوشته‌های مورخان اوایل سده اسلامی، تصویرگری کتاب‌های آن دوره بر ما مسلم است. پس از سقوط ساسانیان تا حدود یک قرن، جایی برای کتاب، جز قرآن کریم و کتب حدیث باقی نماند. در زمان عباسیان، کتب علمی و افسانه‌ای کم و بیش وجود داشتند که به حرمت اسلام، نشانی از صورتگری نداشتند، ولی مانویان به صورت پراکنده، بعد از این دوران، کتاب‌های خود را به صورت نیمه مصور منتشر می‌کردند.

اولین کتاب مصوری که به کودکان توجه مختصری داشته، کتاب «کلیله و دمنه» است. بعد از این تاریخ، کتاب‌های ادبی و شعر، خصوصاً شاهنامه فردوسی، به کرات در دوره‌های مختلف تصویرسازی شده‌اند که همه این تصاویر، علی‌رغم این که در تاریخ هنر تحت عنوان هنر نگارگری یا نقاشی ایرانی

نامیده شده‌اند، اما به واسطه حالت روایی که دارند، می‌توانند جزء تاریخ تصویرسازی کتاب در ایران نیز محسوب شوند. از نمونه‌های این کتب به شاهنامه فردوسی، «منافع الحيوان» (مکتب تبریز اول - مغول)، «کلیله و دمنه» (مکتب بغداد)، سمک عیار (مکتب بغداد) و... می‌توان اشاره کرد. اما به نظر می‌رسد که پیدایش تصویرسازی به معنای امروزی آن در عرصه هنرهای ایرانی، به تأسیس مدرسه دارالفنون در تهران امروز بر می‌گردد که موجب پیدایش کتاب‌های مصوری چون «تأدیب الاطفال» و نیز «الفبای مصور»، نوشته مفتاح الملک شد. تردیدی نیست که مفتاح‌الملک، اولین کسی است که به ارزش تصویرگری برای کودکان پی برده است (مجلات، ۱۳۸۴).

تعریف تصویرسازی دستی (آنالوگ)

منظور از تصویرسازی دستی (آنالوگ) ارائه آثاری است که صرفاً با کمک دست و بدون دخالت رایانه انجام می‌شود. این نوع تصویرسازی، در برگیرنده انواع تکنیک‌های مصورسازی چون آبرنگ، گواش، کلاژ، چاپ، اسکرچ‌بورد و... است. در این روش از تصویرسازی، فقط در مراحل اسکن و چاپ اثر است که از حیطة فعالیت دستی هنرمند خارج می‌شود.

تعریف تصویرسازی رایانه‌ای (دیجیتال)

تصویرسازی دیجیتال، به کلیه فرآیندهایی گفته می‌شود که امکان ایجاد تصاویری از طریق زبان ۰ و ۱ کامپیوتر را فراهم کند. البته در این جا چند نوع نظر متفاوت مطرح می‌شود. نخست کسانی که اعتقاد دارند تصویرسازی دیجیتال، هر محصول پرداخته شده تصویری را که از خروجی‌های کامپیوتر به دست می‌آید، توصیف می‌کند. در حقیقت، عقیده این گروه بر این است که روند کار اگر در کامپیوتر انجام شود و محصول هر چه باشد، حتی اگر با شیوه‌ها و ابزارهای دیگری نیز قابل حصول باشد، باز دیجیتال نامیده می‌شود. یولاندا زاپاترا (Yolanda zapatra)، در مقدمه کتاب «Electreinic workshop Illustration» می‌گوید: «هر آن چه کامپیوتر در ساخت آن دخیل باشد، در حیطة تصویرگری دیجیتال قرار می‌گیرد». اما گروه دوم، تصویرسازی دیجیتال را مجموعه تصویرسازی‌هایی می‌دانند که انجام آن‌ها در دیگر رسانه‌ها و

اما گروه دوم،

تصویرسازی

دیجیتال را

مجموعه

تصویرسازی‌هایی

می‌دانند که انجام

آن‌ها در دیگر

رسانه‌ها و ابزارهای

متداول امکان پذیر

نیست. مجموعه

شبیه سازهایی که

در کامپیوتر

انجام می‌شود،

طبق نظر

این گروه خارج از

حیطه تصویرسازی

دیجیتال قرار می‌گیرد

در دنیای

غیردیجیتال،

تکنیک‌های

تصویرسازی و

ابزارهای آن کاملاً

شناخته شده هستند

و تنها خلاقیت

هنرمند است که باعث

خلق تصویری

متفاوت می‌گردد.

در حالی که در دنیای

غیردیجیتال، گاه با

تصویرهایی مواجهیم

که شناخت فرآیند

تصویرسازی آن‌ها

عملاً امکان پذیر

نیست

ابزارهای متداول امکان پذیر نیست. مجموعه شبیه سازهایی که در کامپیوتر انجام می‌شود، طبق نظر این گروه خارج از حیطه تصویرسازی دیجیتال قرار می‌گیرد. بنابراین، در تعریف تصویرسازی یا آن طور که مونکریف معتقد است ترادجیتال، باید به تفاوت ابزارهای یک سوپه سنتی و ابزار محاوره‌ای دیجیتال دقت کرد (بخشی ۱۳۸۱). نظریه دیگری تصویرسازی دیجیتال را چنین مطرح می‌کند: «تصویرسازی دیجیتال، گستره‌ای است که در محیط دیجیتالی به نیت تصویرسازی انجام می‌شود.» دیجیتال امروزه به فضایی اطلاق می‌شود که به صورت صفر و یک مطرح می‌گردد و متفاوت با محیط آنالوگ است. در این فضا، آبر تصویر (Haype Image) شکل می‌گیرد که شاخصه‌های آن با حیطه‌های قبل متفاوت است، منظور از ابر تصویر، واژه‌ای است که امروزه در واژه‌شناسی دیجیتال و همپوشانی با واژه‌هایی چون آبر متن (Haypertaxt)، آبر صوت (Haypersound) آبر حرکت (Haypermotion) قرار می‌گیرد و بُعدهای افزوده‌ای چون صدا، موسیقی، حرکت و زمان واقعی به علاوه فعالیت تعاملی (Interactive) را به همراه دارد. با این مختصات، تعریف القبای شناخته شده و در اصطلاح آنالوگ، به عرصه‌های تازه‌ای دست می‌یابد که خود نیز در این محیط باز یافت می‌شود و جالب این که با ورود به این محیط دیجیتالی، اصل و تکثیر در مرحله تقدم و تأخر، به یکسانی و موازات می‌رسد (حسین‌زاده، ۱۳۸۳).

قیاس تصویرسازی دیجیتال و غیر دیجیتال

در مقایسه بین تصویرسازی دیجیتال و سنتی، وجوه شباهت و تفاوت‌های بسیاری و نیز نظرهای متفاوتی وجود دارد که به موارد عمده و اصلی‌تر آن خواهیم پرداخت:

الف- در تصویرسازی دیجیتال، اگر بخواهیم به نظر گروه اول استناد کنیم، حیطه تصویرگری را چنان گسترش داده‌اند که اکنون فرآیندهای غیر دیجیتال هم در کامپیوتر قابل اجرا هستند. در حقیقت، گستردگی و تنوعی که نرم‌افزارهای گرافیک و تصویرگری در اختیار ما قرار می‌دهند، نخستین وجه افتراق تصویرسازی دیجیتال و غیر دیجیتال است. در دنیای غیر دیجیتال، تکنیک‌های تصویرسازی و ابزارهای آن کاملاً شناخته شده هستند و تنها خلاقیت هنرمند است که باعث خلق تصویری متفاوت می‌گردد. در حالی که در دنیای غیر دیجیتال، گاه با تصویرهایی مواجهیم که شناخت فرآیند تصویرسازی آن‌ها عملاً امکان پذیر نیست. حیطه گسترده ابزارهای موجود در نرم‌افزارها و راه‌های متفاوتی که برای رسیدن به یک تصویر می‌توان طی کرد، شناخت مسیر کار عملی هنرمند را با مشکل مواجه می‌کند.

ب- امکان برگشت (undo) هر عمل در کامپیوتر، این فرصت را در اختیار کاربر قرار می‌دهد که به آسانی دست به تجربه‌گری بزند، هم‌چنان که با توجه به تاریخ یا history می‌توان به کرار، آن را در فرمت و نام‌های مختلف ذخیره کرد. در حالی که در دنیای غیر دیجیتال، هر عمل باید با محاسبه ماتریال‌ها، نوع کار و هدف مشخص شود، چرا که هر عمل اغلب غیر قابل برگشت است و در صورت بروز هر مشکل، کار را باید از ابتدا آغاز کرد. تصویرسازی در کامپیوتر، به کاربر امکان می‌دهد که رنگ حاصله در چاپ و لیتوگرافی را از طریق نرم‌افزارهای ویژه مدیریت کند یا به طور مستقیم چاپ دیجیتال انجام دهد. اما در شرایط سنتی هر تصویرسازی، باید پس از اسکن اصلاح رنگ و به لیتوگرافی تحویل داده شود که این مسئله باعث ایجاد تغییرات ناخواسته بسیار در کیفیت رنگ‌های نهایی خواهد شد. البته در اینترنت تکثیر، نمونه و مدل رنگی آن به RGB تغییر پیدا می‌کند و در این حالت با گستره ۲۵۶ میلیون رنگ مربوطه روبه‌رو می‌شویم. در حالت‌های عادی و سنتی، امکان دسترسی به این تعداد رنگ، در بهترین وضعیت هم وجود ندارد. در حالی که در محیط مجازی، با فیلترهای مخصوص می‌توان این تعداد رنگ را افزایش داد و یا با ارتقای سیستم

می‌توان تعداد رنگ‌ها را با وضوح مختلف نمایان کرد مثل مدل BSH.

پ- تصویرسازی دیجیتال امکان ترکیب نوشته با تصویر را در نرم‌افزارها فراهم می‌کند. چند لایه‌ای بودن و امکان وجود لایه‌های شفاف، باعث می‌شود که تصویر و نوشته‌ها به شکل دلخواه تصویرگر ترکیب شوند. در حقیقت، بخشی از مراحل طراحی نیز به این ترتیب وارد حیطه تصویرگری شده است. در تصویرسازی غیر دیجیتال، طراحی گرافیک صفحات پس از





تصویرسازی و با محدودیت بسیار انجام خواهد شد.

ج- کامپیوتر آن طور که فرشید مثقالی بیان می‌کند، باعث به حداقل رسیدن توانایی‌ها و مهارت‌های دستی در تصویرسازی شده است (مثقالی، ۱۳۸۵). به همین دلیل، طیف تصویرسازان معاصر، به ناگهان گسترده شده است و بسیاری از آماورها در کنار تصویرسازان حرفه‌ای قرار گرفته‌اند.

در دنیای غیر دیجیتال، تکنیک‌های تصویرسازی، کار مداوم و عمری می‌طلبد تا تصویرساز مهارت لازم را در آن‌ها کسب کند. اگر چه مقوله رنگ‌شناسی و طراحی در شرایط دیجیتال و غیر دیجیتال به طور یکسان مهارت دانش و استعداد می‌طلبد، تکنیک‌ها در کامپیوتر بسیار ساده‌تر قابل اجرا هستند و به همین دلیل، عده بیشتری جذب اجرای شیوه‌های ساخت تصویر شده‌اند.

تغییر فرمت‌ها:

ما در آثار سنتی در هم آمیختن تکنیک‌ها را داریم، ولی سرانجام، اصل اثر با تغییرات مختلف از بین خواهد رفت و تصویر به تصویری غیر از آن‌چه قبل از تغییرات ایجاد شده وجود داشته، تبدیل خواهد شد و اصل باقی نمی‌ماند تا در رجوع دوباره بتوان از آن به نوعی دیگر استفاده کرد. در حالی که در رایانه، با توجه به تغییر فرمت‌های تصویر می‌توان تصویر را به فرمت‌های دیگر تبدیل کرد بدون این‌که اصل آن را از بین ببریم. شایان ذکر است که منظور از اصل، همان اولین نسخه از نظر زمانی است، نه از نظر کیفیت.

دید مجازی:

یکی از شاخصه‌های مهم در تصویرسازی دیجیتالی، ادامه دید صنعتی است که ریشه در نظریات سزان، یعنی تبدیل واقعیت طبیعت به واقعیت تصویر دارد. یعنی در کم‌ترین ثانیه می‌توانیم به ریزترین عنصر در تصویر برسیم و در همان ثانیه هم می‌توانیم تصویر را به طور کلی ببینیم. این دید مجازی در تصویرسازی سنتی وجود ندارد. البته این دید در واقعیت بیرونی، در واقعیت مجازی و حتی در زندگی عمومی هم وجود دارد.

گاه این دید در تصویرسازی‌ها نیز وجود دارد، یعنی تصاویری را نقش می‌کنیم که به هیچ وجه با حالت معمولی و نرمال چشم قابل دیدن نیستند. در صورتی که با چشم مسلح یا دید لنزی و یا دید عکس‌وار، می‌توانیم به این زاویه از تصویرسازی دست پیدا کنیم که در جای خود بسیار مهم است. هم‌چنان که در حافظه تاریخی نقاشی‌مان نیز ممکن است چنین تصاویری را دیده باشیم. نقاشی‌های بسیاری در ایران و خارج از کشور وجود دارند که با لنز یا چشم عدسی گونه، طراحی و نقاشی شده‌اند (بخشی ۱۳۸۰).

اسکن کردن تصاویر:

در تصویرسازی دیجیتال لازم نیست که تمام تصاویر را بکشیم و یا با حالت کشیدن ماوس یا سطح تماس با حرکت فیزیکی دست تصویری را مهیا کنیم، بلکه با اسکن کردن و رندر کردن تصویر می‌توان به تصاویر نابی دست یافت.

تکثیر:

یکی از قابلیت‌های دنیای دیجیتال، تکثیر بدون محدودیت و بدون افت کیفیت است. تصویر کپی شده، هیچ فرقی با تصویر اولیه (اصل)، جز در مقیاس تاریخی و زمانی ندارد و تیراژ میلیونی آن با تیراژ اول آن هیچ فرقی نمی‌کند و این قضیه در تکنولوژی چاپ دیجیتال هم مطرح می‌گردد. در حالی که در تصویرسازی سنتی، ما تصاویر اصل و کپی، با شاخصه‌هایی داریم که علاوه بر زمان، بحث افت کیفی تصاویر نیز مطرح می‌گردد. گفتنی است که در چاپ افست هم این افت کیفیت و

یا تغییر تصاویر، با توجه به کارکرد زینک و فرسودگی دستگاه و غلظت مرکب، تغییر می‌کند و این موضوع به عنوان یکی از مهم‌ترین تمایزهای مطرح شده، فرق اصل با بدل را برای اولین بار در تاریخ تجسمی از بین می‌برد و بر سلسله مباحثی که قبلاً از جنبه‌های زیبایی‌شناسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی، به موضوع اصل و تکثیر پرداخته، چون مکتب فرانکفورد و نظریه تکثیر مکانیکی بنیامین، خط بطلان می‌کشد (البته در دنیای دیجیتال).

د- نحوه ارائه در تصویرسازی سنتی و حتی تبدیل آن به عرصه‌های چاپی، به صورت شناخته شده و هم‌خانواده است؛ یعنی یک تصویر، بزرگ یا کوچک، کم رنگ یا پر رنگ، سیاه سفید یا رنگی می‌شود، اما تبدیل به یک شکل خاص دیگر چون لوح فشرده و CD و دیسکت نمی‌شود که فرمت اولیه آن با محصول نهایی آن فرق ندارد. می‌دانید که در محیط اینترنت، این تکثیر بر مبنای عدد (۱۰ و ۱) بوده و این کدهای رقمی، با محتوای خود متفاوت است.

نتیجه

طبق نظریه تیمورتی دراکری: «بسیاری از طراحان، از این‌که افراد غیر حرفه‌ای وارد قلمرو طراحی شوند، ابراز نگرانی می‌کنند و بسیاری از حرفه‌ای‌ها از این می‌ترسند که در دنیایی که هر کسی می‌تواند به کمک رایانه شخصی خود و نرم‌افزارهایی با کاربرد آسان، به طراحی بپردازد و به راحتی آن‌ها را چاپ کند، تخصص آن‌ها بی ارزش گردد.» در جمع‌بندی مطالب ذکر شده در این مقاله، می‌توان اشاره کرد که تصویرسازی کتاب کودک از دیرباز تا به امروز، مراحل رشد و سیر تکمیلی خود را هم‌زمان با صنعتی و دیجیتالی شدن زندگی انسان مدرن طی کرده است و تصویرگران کتاب کودک، بنابه دلایلی (در تصویرسازی با رایانه نسبت به شیوه دستی و آنالوگ) چون صرفه‌جویی در زمان، عدم نگرانی از رنگ و تغییراتی که در کار نهایی به شیوه سنتی بعد از چاپ در اثر به‌وجود می‌آید، دسترسی به لایه‌های مختلف، امکان اسکن، کلاژ تصاویر، استفاده از فیلترها، امکان برگشت به عقب (undo)، امکان تکثیر اثر بدون ایجاد کم‌ترین تغییراتی در اثر تکثیر شده نسبت به اصل اثر، تمیزی اثر خلق شده در رایانه نسبت به کار به شیوه دستی، تهیه CD های آموزشی و مالتی‌مدیا از آثار خود و بسیاری دیگر از موارد موجود و ذکر شده در این مقاله، جذب کار و یا تجربه آندوزی به شیوه دیجیتالی شده‌اند. امید است تصویرگران جوان، با مطالعه و دریافت محاسن و معایب کار به هر دو شیوه دستی و رایانه‌ای، کتاب‌ها را آن‌چنان که شایسته تصویرسازی به شکل حرفه‌ای باشند، بسازند.

منابع و مأخذ

- آغداشلو، آیدین. برگرفته از مقدمه کتاب جهان مهر و ماه، تهران، چاپ سروش ۱۳۷۸
 - ابراهیمی، نادر. **مصورسازی کتاب کودکان**، تهران، نشر آگاه، چاپ اول ۱۳۷۹
 - احمدی، بابک؛ **از نشانه‌های تصویری تا متن**، تهران، نشر مرکز، چاپ سوم ۱۳۸۱
 - اکرمی، جمال‌الدین؛ **کودک و تصویر**، تهران، انتشارات مدرسه برهان، چاپ اول ۱۳۸۳
 - بخشی، علی؛ **تصویرسازی دیجیتال**، دانشگاه تهران، دانشکده هنرهای زیبا، کارشناسی ارتباط تصویری ۱۳۸۱
 - تهمتنی، ایلیا؛ **الگروا (اسکیز و فرنی)**، تهران، نشر سفیر علم، چاپ اول ۱۳۸۲
 - **جهان عاشقانه‌ها**، تهران (چاپ افسست، قدیانی، فرهنگسرای نیاوران، شباویز)، چاپ اول ۱۳۸۱
 - حسین‌زاده، مصطفی؛ **طراحی دیجیتال در انقلاب دوم رایانه**، دانشگاه هنر شاهد، دانشکده هنر شاهد، کارشناسی ارشد پژوهش هنر ۱۳۸۳
 - راشل، مایکل؛ **هنر دیجیتال یا دیجیتال آرت**، ترجمه سیمین دخت کرامتی، فصل‌نامه هنر معاصر، شماره ۱۷، ۱۳۸۳
 - ساجدی، مهدی؛ **تحقیق درباره چند رسانه‌ای**، تهران، انتشارات رمز، چاپ اول ۱۳۸۲
 - **گفت‌وگوی جمعی از تصویرگران با فرشید مثقالی (تولید یک طرفه تصویر)**، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، تهران، ش ۱۱-۱۲، ۱۳۷۹
 - محلاتی، محمد؛ **در امتداد سنت**، فصلنامه نشان، شماره ۷، پاییز ۱۳۷۲
 - نجفی، فرزانه؛ سیر تحول تصویرسازی معاصر کتاب کودک در ایران (با رویکرد ویژه به تصویرسازی رایانه‌ای)، (مصاحبه با فرشید مثقالی)، دانشگاه شاهد، دانشکده هنر شاهد، کارشناسی ارشد تصویرسازی، ۱۳۸۵
- Mackoy, katrin, Gra phic design inaMultcul Turalword, 1995, New York Zappatra,
Yoland, Electerinic workshop, 1998, New York.

WWW.ArashKhosronejad.com

* تصاویر کار شده در این مطلب از آثار پژمان رحیمی‌زاده است.