

# فن - تکنیک و چگونگی به کارگیری آن از سوی کاریکاتوریست‌ها

هیچ کاریکاتور و کارتون‌ساز نیست که در آفرینش آن از عناصر اولیه و بصری شامل نقطه، خط، شکل، بافت و... استفاده نشده باشد و یا هیچ ترکیب‌بندی کاریکاتوری و کارتون‌ساز به وجود نمی‌آید مگر اینکه هنرمند عناصر اولیه بصری را به کمک گیرد و آن‌ها را در درون یک ترکیب‌بندی به کار برد. اینکه هر هنرمند کارتون‌ساز و یا کاریکاتوریست چگونه عناصر اولیه بصری را در درون یک ترکیب‌بندی به کار می‌برد، را فن و یا تکنیک می‌گوییم. پس تکنیک عبارت است از چگونگی به کارگیری عناصر اولیه بصری برای آفرینش یک «ترکیب‌بندی».

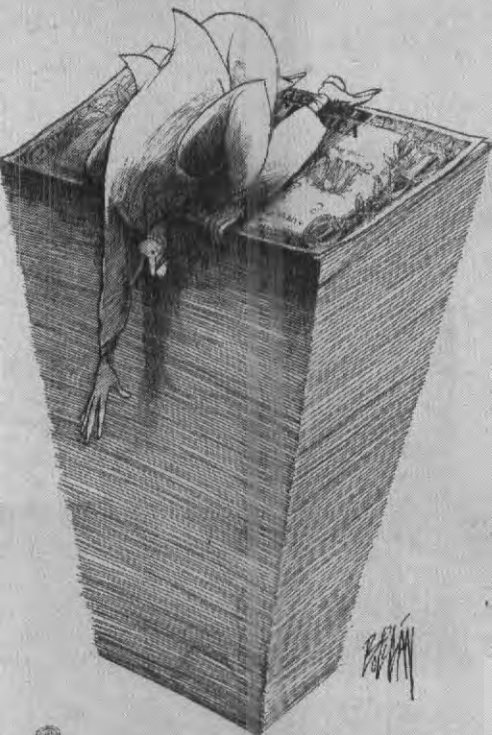
اگر این مسئله را به صورت پیش‌فرض در نظر بگیریم که هر هنرمند کاریکاتوریست در به کارگیری عناصر اولیه بصری امکان چینی و ترکیب‌بندی‌های مختلف را دارد، ناچار به این نتیجه خواهیم رسید که آن‌ها می‌توانند از فنون و تکنیک‌های مختلفی استفاده کنند.

قبل از ادامه بحث، اشاره کنیم که به کارگیری تکنیک‌های مختلف، مغایرتی با شیوه و سبک کار هنرمند ندارد. در اصل، وقتی یک هنرمند کاریکاتوریست صاحب شیوه و یا سبک خاصی می‌شود، از میان شیوه‌های مختلف در هم آمیختن عناصر اولیه بصری، به نوعی ترکیب‌بندی که ویژه آثار خود اوست، عادت می‌کند و یا در آن تبحر می‌یابد که به این جهت بیننده در آثار او می‌تواند به کارگیری فنون همسانی را پیگیری کند. برای مثال، کاریکاتوریست‌هایی چون براد هلند، تسوال و استدمن از جمله هنرمندان صاحب‌سبکی هستند که همگی از عناصر اولیه بصری استفاده کرده‌اند، اما هر کدام به شیوه و سبک خود آن‌ها را به کار گرفته‌اند. از سوی دیگر، مجموعه آثار هر کدام از این هنرمندان نیز دارای ویژگی‌های «فن-تکنیک» خاص خود آن‌هاست که با تکنیک کار دیگران متفاوت است.

بنابراین، کاریکاتوریست‌ها برای آفرینش آثارشان می‌توانند از تکنیک‌های بی‌شماری استفاده کنند و اصولاً نمی‌توان چارچوب‌های معین و مشخص و یا قابل‌شمارشی برای «تکنیک و فن» در کاریکاتور بیان کرد.

گرچه عناصر بصری هر اثر هنری در اختیار همگان است، یعنی هر کس می‌تواند از عناصر اولیه بصری چون خط، شکل، بافت و... استفاده کند و مثلاً با مداد بر روی کاغذ خط‌ها و یا شکل‌ها و یا بافت‌هایی را بکشد، اما آیا این نوع به کارگیری عناصر اولیه بصری به آفرینش هنری ختم می‌شود؟ طبعاً نه، تنها نوعی از به کارگیری عناصر اولیه بصری که به صورت آگاهانه توسط یک هنرمند در درون یک ترکیب‌بندی منطقی با هم گرد آمده باشد، می‌تواند یک اثر هنری را پدید آورد.

از سوی دیگر، هیچ کدام از عناصر اولیه بصری به تنهایی نمی‌توانند معنایی را منتقل کنند که عمومیت داشته باشد. مثلاً نقطه به تنهایی نقطه است و یا خط به



تنهایی یک پاره خط است. عناصر بصری وقتی دارای معنی می‌شوند که توسط هنرمند انتخاب شوند و در درون یک ترکیب‌بندی قرار گیرند. هنرمند کاریکاتوریست در پایان کار مجموعه‌ای از عناصر بصری را در تابلوی خود در کنار هم می‌چیند تا از آن ترکیب‌بندی به معنا برسد.

پس هنرمند کاریکاتوریست علاوه بر اختیار داشتن عناصر اولیه بصری، باید مهارت لازم را در به کارگیری این عناصر داشته باشد یا به زبان دیگر، طراحی را آموخته باشد. هنرمند باید برای انتقال واقعیت بیرونی تابلو، شبیه‌سازی را فراگرفته باشد. هر شکل در کارتون و کاریکاتور شبیه چیزی است که در دنیای واقعی وجود دارد. هنرمند با تصویر هر شیء کارایی آن را هم به تابلو منتقل می‌کند. مثلاً اگر یک تبر و یک درخت باید در تابلو مطرح شوند، هنرمند باید بتواند هر دو را شبیه به هستی بیرونی آن‌ها در تابلو تصویر کند و به مجرد انتقال تصویر آن‌ها به تابلو، «کارایی» هر کدام هم منتقل شود. به این جهت نوعی معنا در تابلو گنجانده می‌شود.

این که مجموعه‌ای از شکل‌ها چگونه در ترکیب‌بندی در کنار هم قرار گیرند، نیز می‌تواند به نتایج متفاوتی ختم شود. یکی از عمده‌ترین شگردهای تکنیکی هنرمندان کاریکاتوریست و کارتون‌ساز به کارگیری انتزاع است تا جایی که در مواردی هنرمندان کارتون‌ساز آفرینش عناصر بصری را تنها



94/1

با طراحی‌های بسیار ساده خطی انجام می‌دهند، مانند خط‌های «پیرامونی» (Contour) که تنها مرز یک شکل را با شکل دیگر مشخص می‌کند و یا خط‌های کنار هم. گذر از یفرنجی در طراحی و رو آوردن به انتزاع در کار کارتون‌نویست، تقریباً یکی از تکنیک‌های عمومی‌ت یافته است که در آثار بسیاری از هنرمندان طنزپرداز کارتون‌نویست می‌توان پیگیری کرد.

مفهوم انتزاع در کارتون و نقاشی کاملاً متفاوت است. تاکنون هیچ کارتون‌نویستی به شیوه انتزاعی نقاشان کار نکرده است. انتزاع در آثار کارتون‌نویست‌ها به مفهوم ساده کردن شکل‌هاست به گونه‌ای که هر شبیه‌سازی تنها با خطوط بسیار ساده‌ای به تابلو انتقال می‌یابد تا بتواند تنها معنای شکلی شیء شبیه‌سازی شده را منتقل کند و در ترکیب‌بندی نقش معنایی خود را بیابد. علاوه بر شبیه‌سازی، کارتون‌نویست‌ها از شکل‌های انتزاعی و ساده‌ای که دارای مفاهیم و هویت‌های مجازی‌اند، نیز استفاده می‌کنند. برای مثال، «تیر» هم به مفهوم نوعی ابزار است و هم می‌تواند به عنوان یک مفهوم «بازدارنده» یا «قطع‌کننده» و «از بین برنده» استفاده شود. این‌گونه مفاهیم برای تصاویر هویت‌های جدیدی را می‌سازند. مثلاً کبوتر و شاخه زیتون، متفاوت از معنای واقعی‌شان، می‌توانند دارای مفهوم سیاسی نیز باشند. یا صلح میان انسان‌ها هیچ ربط منطقی به کبوتر و شاخه زیتون ندارد. وقتی یک کارتون‌نویست این تصاویر را با معانی جدیدی مطرح می‌کند، در اصل برای آن‌ها نوعی مفهوم و هویت مجازی قائل می‌شود. باید اشاره کنیم که بسیاری از شکل‌هایی که کارتون‌نویست‌ها در آثارشان استفاده می‌کنند، دارای مفاهیم مجازی هستند و هویت جدیدی را برای اشیاء و یا حضور حیوانات در تابلو می‌سازند. این‌گونه «نمادسازی» به آفرینش گسترده رموزها و خرده‌رمزها ختم می‌شود. هر شکلی می‌تواند به صورت رمزی، نماد (سمبل) هویتی جدید باشد و بیننده در بازخوانی تابلو باید بتواند رموزها را کشف کند و به معنی مورد تاکید هنرمند دست یابد.

بسیاری از هنرمندان کارتون‌نویست از رمز و نماد به عنوان یک فن استفاده می‌کنند و در آثارشان همیشه باید بیننده به دنبال درک هویت‌های جدید اشیاء و شکل‌ها باشد تا بداند که حضور هر شکل در ترکیب‌بندی چه معنایی دارد. نوع و مقدار تحریک‌پذیری هنرمند نیز در شرایط مختلف متفاوت است. این حالت برای هنرمندان کارتون‌نویست و کاریکاتوریست که ناچار بخش عمده‌ای از آثارشان با برداشت‌های سیاسی، اجتماعی و اقتصادی جامعه ارتباط دارد، خیلی بیشتر است. در مورد آثار نقاشان معمولاً شیوه دیدن را مثال می‌زنند، اما در مورد کارتون‌نویست‌ها نوع بینش آن‌ها نسبت به مسائل سیاسی، اجتماعی و اقتصادی عامل تعیین‌کننده است. مسائل سیاسی و اجتماعی همچون دیدن یک منظره نیست یا صحنه‌آرایی برای طبیعت بیجان

و یا نقاشی از روی مدل‌های زنده. در مورد بسیاری از هنرها، معمولاً عامل ناخودآگاهی را در آفرینش هنری بسیار مؤثر می‌دانند. در مورد کارتون‌نویست‌ها و کاریکاتوریست‌ها باید خودآگاهی را که عامل برخورد آگاهانه و هدفدار است، بیشتر تعیین‌کننده دانست تا عامل ناخودآگاهی.

خودآگاهی هدفدار می‌تواند پیام بصری را ساده‌تر منتقل کند. تنها مشکل پیچیده آثار کارتون‌نویست‌ها این است که مجموعه‌ای از رموزها را به صورت نمادین مطرح می‌کنند. مثلاً در آثار نقاشان پستی و بلندی، سیاهی و سفیدی، سبزی، سرخی، بزرگی و کوچکی همان مفهوم بصری بی‌واسطه خود را دارند. اما در آثار کارتون‌نویست‌ها هر کدام از این مفاهیم ممکن است به صورت یک رمز مطرح شده باشند و به عنوان سمبل وضعیتی و یا چیزی استفاده شوند که در این صورت باید آن‌ها را رمزگشایی کرد. پس بیننده در دیدن آثار کارتون‌نویست‌ها گرچه با تفکر بصری سرو کار دارد و باید آن‌ها را بی‌واسطه دریابد، اما معنی آن شکل‌ها همان نیست که بتواند آن را بی‌واسطه درک کند. به کارگیری اغراق‌آمیز این فن، یعنی آفرینش آثار پیچیده و بیش از اندازه رمزگونه، باعث می‌شود که بیننده نتواند آن‌ها را رمزگشایی کند. این موضوع در مورد آثار هنرمندانی که دست به آفرینش «نمادهای شخصی» می‌زنند، نیز صدق می‌کند. در این حالت، بیننده کلید رمزی را نمی‌شناسد تا با آن نمادهای به کاررفته در تابلو را بشناسد. در مواردی که نمادها آشناست،

انتقال بسیار سریع است؛ به گونه‌ای که خود نماد به طور مستقیم و بی‌واسطه نقش خود را در انتقال معنا بازی می‌کند. بهترین حالت در یک کاریکاتور و کارتون زمانی رخ می‌دهد که طرح کلی در یک ترکیب‌بندی به عنوان تجسمی از تفکر بدون استفاده از کلام و نوشتار به طور خوشایندی معنا را القا کند.

وقتی یک کارتون‌نویست و یا کاریکاتوریست دست به خلق یک اثر جدید می‌زند، واقعا نمی‌داند که در نهایت چه از آب در می‌آید. گرچه او ممکن است شخصیت‌ها و یا سوژه‌ای را که می‌خواهد روی آن کار کند، بداند اما اینکه ترکیب‌بندی کلی چگونه خواهد بود، را نمی‌داند. در این مرحله، او همه آن فن‌هایی را که می‌شناسد به کار می‌برد تا به مرحله قابل قبولی برسد. به این جهت ممکن است اقدام‌های اولیه را تغییر دهد، بر آن‌ها چیزهایی بیفزاید، قسمت‌هایی را از بین ببرد، اتودها را کاملاً پاره کند، دوباره و چندباره شروع به کار کند، زاویه‌های دید را تغییر دهد و تکنیک‌های اجرایی متفاوتی را آزمایش کند. وی ممکن است در نیمه راه نظر خود را تغییر دهد و این حالت سردرگمی و یا تصمیم‌گیری مرحله‌ای است که نمی‌توان گفت در آن، حالت‌های کشف و شهود وجود ندارد. در این مرحله، مجموعه‌ای از احساسات، عواطف و تجربیات یا سوژه اصلی همراه می‌شود و هنرمند می‌کوشد با فونمی که در آن تبحر دارد، همه را در یک جا جمع کند، به کارگیری فن و تکنیکی که بتواند بر اساس یک معیار قابل





R. DE

قبول. ترکیب‌بندی را بیاراید در این مرحله بسیار مؤثر خواهد بود. یک نویسنده که با واژه و کلمات کار می‌کند، تمام این مراحل را طی می‌کند و جملات را می‌نویسد، اما اگر او به فنی دست نیافته باشد که بتواند ذهنیات خود را تصویر کند، نمی‌تواند به معیار قابل قبول بصری دست یابد. به هر حال، هنرمندی که شیوه کارش آفرینش بصری است، فنون این کار را می‌داند. در این مرحله او کاملاً هشیار است، به گونه‌ای که با ابزار کار چون یک صنعتگر کار می‌کند و کارایی هر کدام از ابزار را می‌داند. با تمام این تفصیلات، ممکن است بسیاری از کارتون‌نویست‌ها در نهایت از حاصل کار چندان راضی نباشند؛ یعنی اولین بیننده اثر و قضاوت‌کننده، خود آن‌ها هستند. این مطلب باز نشان می‌دهد که کار آن‌ها کاری است کاملاً آگاهانه که مسیری برای اجرای فن و یا فونونی را طی کرده است.

سرانجام منتقدان و یا بینندگان عادی با چه اثری روبه‌رو خواهند بود. شاید بگوییم که منتقدان نیز برداشت‌های بینندگان عادی را در قالبی علمی‌تر بررسی می‌کنند. یک بیننده عادی ممکن است در مقابل یک اثر به طور ساده بگوید: «چند خط کشیده، زده به دیوار» و یا بگوید: «چقدر خط‌خطی کرده». پس بیننده عادی نیز می‌تواند پی به دو حد «ساده و بفرنج» ببرد. یک منتقد هنری هم این معیار فنی را میان دو حد متضاد در نظر می‌گیرد. واژه‌های متداول در برداشت نهایی، دو کلمه «زشت و زیباست». اینکه در کل یک اثر را زشت بدانیم و یا زیبا بخوانیم، باز دوری در میان آن دو حد متضاد است. در کاریکاتور و کارتون، عمده‌ترین فونونی که به کار می‌بریم شامل فنون محتوایی و فنون ساختاری است.

#### فنون محتوایی

درباره فنون محتوایی می‌توان به این موارد اشاره کرد:

۱- کاریکاتور و کارتون در تحلیل نهایی در شاخه شوخ‌طبعی تصویری بررسی می‌شوند و در گونه‌ها یا ژانرهایی چون شوخی ساده، فکاهی، طنز، طنزسیاه، گروتسک، طراحی طنزآمیز، فانتری، هجو و هزل قابل بررسی‌اند. به این جهت، باید گونه یا ژانری که هنرمند کاریکاتورریست به آن پرداخته است، مشخص شود. مثلاً کار فکاهی است؟ طنز است؟ طنزسیاه است؟ و یا طراحی طنزآمیز است؟ درک این طبقه‌بندی هر اثری را در گونه مربوط به خود بررسی می‌کند. برای ساخت و ویژگی‌های هر ژانر ناچار باید از تکنیک ویژه آن گونه استفاده کرد. شیوه طراحی در کارتون‌های فکاهی با شیوه طراحی در طراحی‌های طنزآمیز کاملاً متفاوت است.

۲- آثار بعضی از کارتون‌نویست‌ها و کاریکاتورریست‌ها در اصل طرح‌هایی است بدون اغراق. آثار عده‌ای دیگر با اغراق کمی همراه است و در آثار جمعی از هنرمندان، اغراق بیشتری به کار رفته است و جمعی نیز از اغراقی غلوآمیز و یا افراط در اغراق

استفاده می‌کنند و آثار را به ترکیبی گروتسکی می‌کشانند. به این جهت، آثار باید از نظر شدت به کارگیری حدود اغراق نیز مورد بررسی قرار گیرد. این گونه اغراق، اغراق ساختاری و شکلی است. اما سرانجام در اغراق شکلی، می‌توان کار را به هجو کشاند که این موضوع در مورد کاریکاتور چهره قابل بررسی است.

۳- غافلگیری در مقابل قابل پیش‌بینی بودن. امروزه، در بسیاری از نمایشگاه‌های جهانی کارتون، به آثاری که در آن‌ها موضوعی کاملاً غافلگیرکننده تصویر شده باشد، جایزه می‌دهند. این غافلگیری از درم آمیختن دو عامل متضاد و متناقض یا نامتجانس و ناماهنگ حاصل می‌شود. هر چه شدت به کارگیری این فن بیشتر باشد، حالت غافلگیری بیشتر است. اما در حالت‌هایی که از سوژه‌های قابل پیش‌بینی استفاده شده باشد، در نهایت اثر می‌تواند به تکرارهای مرسوم در آفرینش کارتون ختم شود.

۴- پیام معمولی در مقابل پیام مجازی و یا انتقال صریح و بی‌پرده در مقابل بیان تلویحی. این دو حالت نیز دارای حد متضاد خود هستند. گیرایی پیام‌های مجازی و وقتی مؤثر است که استفاده از نماد قابل درک باشد و بیننده کوشش کند که رمز را کشف کند. در شیوه بی‌پرده و صریح بیننده احساس می‌کند که در بازخوانی تصویر با کشاکشی روبه‌رو نیست و نمی‌تواند آن لذت کشف رمز را ببرد.

۵- خنثی در مقابل مؤکد. کاریکاتور و کارتون با انتقاد اجتماعی، سیاسی و اقتصادی سر و کار دارند و به این جهت این دو حد متضاد در آن‌ها کاملاً مشهود است. کارتون‌های خنثی هیچ‌گونه جهت‌گیری مشخصی ندارند، در حالی که در مقابل آن‌ها کارتون‌هایی هستند که بی‌طرف عمل نمی‌کنند.

۶- واقع‌گرا در مقابل اغراق‌آمیز. ممکن است کارتون‌نویست ضمن اجرای کاری مؤکد و غیرخنثی، پارا از دایره آنچه واقع است بیرون بگذارد و به گونه‌ای اغراق‌آمیز کار را به حد نهایی و نوعی تعرض غیرواقع، یعنی حیطه حد نهایی هجو بکشاند.

در به کارگیری فن و تکنیک در شکل و ساختار، می‌توان آثار هنرمندان کاریکاتورریست و کارتون‌نویست را با این حدود متضاد بررسی کرد:

- سادگی در مقابل پیچیدگی. مثلاً آثار تبالو در مقایسه با آثار براد هلند دارای این دو ویژگی است. این دو ویژگی می‌تواند در دو حد متضاد واژه‌های دیگری چون پرکار و ساده، کم‌گو و مبالغه‌آمیز، صرفه‌جو و پرنفش هم مورد بررسی قرار گیرد. بعضی از کارتون‌نویست‌ها در ساختار شکلی آثار خود از عناصری استفاده می‌کنند که هر کدام از جایی برداشته شده است و به این جهت همگونی تصاویر را در کل ترکیب‌بندی از بین می‌برند.

- بسیاری از کارتون‌نویست‌ها از شخصیت خاصی در همه آثارشان استفاده می‌کنند و آثار آن‌ها عرصه اعمال همین شخصیت و یا چند شخصیت مشخص دیگر است. به این جهت، دو حد متضاد: تکرار و تنوع نیز در بررسی آثار باید در نظر داشت.

- آثار کارتون‌نویست‌ها از نظر حرکت و سکون با هم متفاوت و در پارای از آثار جوی خاموش، مرده، آرام و بی‌حرکت بر تابلو مسلط است. در پارای دیگر، تحرک بر سکون غلبه دارد و به این جهت بررسی دو حد متضاد «سکون و حرکت» نیز قابل توجه خواهد بود.

- طبعاً به کارگیری خط، رنگ، ایجاد شدت و ضعف کنتراست‌ها، استفاده از هاشور و شدت و ضعف آن، استفاده از رنگ‌های خاص مثل رنگ‌های کدر و یا رنگ‌های شفاف، استفاده از یک تکرنگ، کار با خطوط مستقیم و یا منحنی و یا لرزان، کار با وسایل خاص مانند مداد، ذغال، راپید، قلم آهنی و یا سایر ابزار، شیوه کادربندی، استفاده از کادر یا عدم استفاده از آن، شکل و بزرگی و کوچکی امضا و جای امضا در تابلو، همه و همه در بررسی به کارگیری فن و تکنیک توسط هر کاریکاتورریست و یا کارتون‌نویست قابل بررسی است و در نهایت با جمع‌بندی همه این موارد است که می‌توان آثار یک هنرمند را بررسی کرد.

