

زنجیره و پیوستگی تصاویر کمیک استریپ

مرتضی اسماعیلی سهی

کمیک استریپ، مجموعه‌ای از تصاویر است که می‌تواند مستقل از نوشتار، داستانی را روایت کند. در این نوع داستان، بیش‌ترین بخش انرژی توصیفی - گفتاری به انرژی توصیفی - تصویری تبدیل می‌شود. ارتباط با مخاطب نیز از طریق تصاویر و کلمه‌ها و یا تصاویر بدون متن، برقرار می‌شود.

در کمیک استریپ، کلمه‌ها و واژه‌ها نقش کمکی دارند و توضیح لازم از طریق زنجیره و پیوستگی تصاویر، ارائه می‌شود. به بیانی دیگر از نوشتار، تنها در جایی استفاده می‌شود که تصاویر قادر به بیان مفهومی خاص یا مورد نظر، نباشند. مخاطب کمیک استریپ، تصاویر متوالی را می‌بیند و حتی اگر خواندن نداند، پیام را دریافت می‌کند، پنداری کلمه‌ها را می‌شنود. تصاویر عینی، همواره پیش از متن نوشته شده، مطرح می‌شوند و تخیل تصویری بر تخیل ادبی مقدم است. مخاطب، با دیدن تصویر به راحتی خیال‌پردازی می‌کند. تصاویر، معمولاً به اندوخته تجربی کودک محدود نمی‌شوند و عموماً، کودکان در برخورد با تصاویر، شخصاً به آنها روح می‌دهند. بر همین اساس، تصاویر کتاب‌های کمیک استریپ، معانی و مفاهیم عمیق‌تری را در اختیار کودک می‌گذارد.

در کتاب‌های کمیک استریپ، زنجیره تصاویر حرف اول را می‌زنند. می‌توان گفت کمیک استریپ اندیشه رخدادهای داستانی را توسط تصویرگر و به شکل توصیفی - تصویری به خواننده ارائه می‌دهد. تصویرگر برای ایجاد تغییر فیزیکی گفتار به تصویر، پیش‌طرحی (اتود) از رویدادهای قصه را با در نظر گرفتن اصول زیبایی‌شناسی و قوانین دراماتیک داستان و متناسب با توانایی و درک مخاطب، ترسیم می‌کند. این پیش‌طرح، باید به وسیله تصاویر و تا حد مقدور بدون نوشتار، جزئیات داستان را توضیح بدهد. به این زنجیره تصاویر، کمیک استریپ گفته می‌شود. کلید یا راه حل اساسی ایجاد این نوع داستان‌ها، تقسیم‌بندی داستان برای تصویربرداری (دکوپاژ) است.

اگر می‌خواهیم بدانیم با تکیه بر فرهنگ غنی هنری، ادبی و تصویری خویش، چگونه می‌توان اقدام به تولید این نوع کتاب‌ها از نظر فنی، تکنیکی و هنری کرد، ابتدا باید به تفاوت عمده‌ای که کتاب‌های کمیک استریپ با کتاب‌های مصور کودکان و نوجوانان دارند، اشاره شود. مهم‌ترین تفاوت این است که در کتاب‌های مصور، تصاویر بیش‌تر بعد بصری به قصه می‌دهند و بدون آنها نیز می‌توان قصه را کاملاً درک کرد و فهمید. به بیانی دیگر، متن قصه خود شامل انگاره (ایماژ) تصویر است و اگر تصویری برای آن ترسیم می‌شود، فقط تأکیدی بر توصیف‌ها و توضیحات نوشتاری قصه است. اما در کمیک استریپ متن قصه با روش فیلمنامه تهیه می‌شود. یعنی، متن قصه با تقسیم‌بندی برای تصویرسازی، نگارش یافته و به اصطلاح "دکوپاژ" می‌شود. به بیانی دیگر، بدون کمک تصاویر پیوسته و متوالی، مفهومی واضح و عینی از قصه به دست نخواهد آمد.

تصویرگری کتاب‌های کمیک استریپ، از قانون‌مندی خاص خود پیروی می‌کند و با تصویرگری کتاب‌های مصور، کاملاً تفاوت دارد. (در این مورد بیش‌تر سخن خواهیم گفت.)

ویژگی‌های نویسنده کمیک استریپ

نگارش قصه کتاب‌های کمیک استریپ، از ویژگی‌های خاصی برخوردار است و با شیوه‌های شناخته شده نوشتن داستان‌های کوتاه یا رمان، تفاوت بسیاری دارد. نویسنده این نوع داستان‌ها، باید علاوه بر برخورداری از تخیل قوی بصری و تسلط بر رمز و رازهای نویسندگی، با مسائل تکنیک تصویرگری و تا حدودی نیز با کیفیت‌های تکنیکی سینما آشنایی داشته باشد. او باید افزون بر درک احساس مخاطب، روش توصیفی - تصویری نوشتن را به خوبی بداند و همانند یک فیلمنامه‌نویس عمل کند.

برای نوشتن داستان کمیک استریپ، باید تمام



و احساسات درونی و ارتباط‌های اجتماعی شخصیت‌ها، نقش اشیا و وسائل، گفت‌وگوها و صدهای گرافیکی، باعث پدید آمدن زبان تصویری ارزشمند و مهمی می‌شوند که در نوع خود زبانی جدید است. بر این اساس، روش نویسندگی کمیک استریپ، هنری مستقل است که قواعد و فنون خاص خود را دارد.

مشخصات کمیک استریپ

داستان کمیک استریپ، شامل توالی‌های تصویری زیادی است که پیشروی حوادث را از آغاز تا پایان در بر می‌گیرد و به همین دلیل، بهتر است که روشن، ساده، آموزنده و سرگرم کننده باشد.

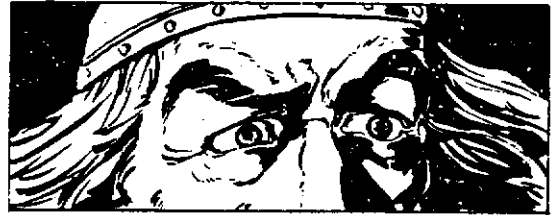
در کتاب‌های کودک، ایجاد احساس لذت امری لازم است. در داستان‌هایی که برای کودکان نوشته می‌شود، معمولاً رویدادها برای فردی اتفاق می‌افتد که مخاطب به او اهمیت می‌دهد. خواننده هنگامی به داستان اهمیت می‌دهد که شخصیت یا شخصیت‌های داستان، دوست داشتنی باشند و مورد توجه او قرار گیرند و موضوع داستان

ریزه‌کاری‌ها و زوایا، به شکل کلمه‌ها و برحسب قوانین معینی نظم و ترتیب یابند و در قالب یک کادر یا قاب تصویر، عینی و مشخص شوند. به کمک "دکوپاژ" می‌توان داستان‌ها و حکایت‌هایی را که دارای قابلیت لازم برای پذیرش تقسیم‌بندی تصویری هستند، به نوشتار تصویری تبدیل کرد.

نویسندگان، دو دسته‌اند: آنهایی که داستان ادبی می‌نویسند، مانند قصه‌نویسان و رمان‌نویسان، دسته دیگر آنهایی که داستان را به روش بیان تصویری تنظیم می‌کنند، مانند نویسندگان نمایشنامه و فیلمنامه. نویسنده کمیک استریپ، باید جزو هر دو گروه باشد، یعنی هم ادبی بنویسد و هم با تسلط بر فن "دکوپاژ" داستان خود را تنظیم کند.

در کمیک استریپ‌ها، صحنه‌های توصیفی کم‌تر وجود دارد. زیرا ریتم و پیوند تصاویر، مخاطب را به دنبال خود می‌کشد. بر همین اساس، انتقال مفاهیم داستان بر مبنای تصویر، طراحی و تخیل می‌شود و دیگر عوامل داستان، مانند: زمان، فضا و محیط قرار گرفتن شخصیت‌ها، افکار

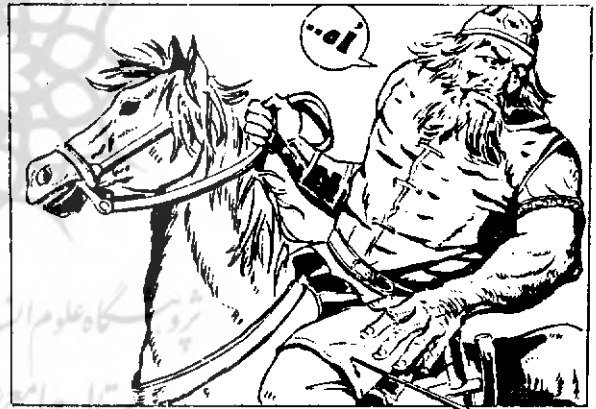
کودکانه به پایانی قطعی نیاز دارد زیرا کودکان قصه را به طور درونی پذیرا می‌شوند و ماجرای ناتمام و یا تکرارهای بی‌پایان، برای آنها ناراحت کننده و خستگی‌آور است. کودکان بر خلاف بزرگسالان علاقه‌ای ندارند که پایان داستان را به کمک ذهنیات خود، تکمیل کنند.



اکنون که چنین می‌خواهی
بس آماده باش!

دکوپاژ (تقسیم‌بندی داستان به روش نگارش تصویری کادر به کادر)

به منظور رعایت توالی حوادث، وقایع، ریتم و نظم داستان در کمیک استریپ، قصه را به چند بخش تقسیم می‌کنند. در فیلمنامه‌نویسی، به هر کدام از این بخش‌ها، سکانس گفته می‌شود. سکانس‌ها را نیز به بخش‌هایی کوچک‌تر تقسیم کرده و به هر کدام از آنها صحنه می‌گویند.



نویسنده کمیک استریپ، طرح اصلی قصه را در قالب تعدادی 'صحنه' درون 'سکانس' مورد نظر قرار می‌دهد، به طوری که از پیوستن چند سکانس، داستانی کامل پدید آید. کادر یا قاب تصویر، ممکن است به خودی خود معنایی نداشته باشد، اما به کمک کلمه‌ها و حتی حرف‌های مناسب، مفهوم و معنای خاص خود را خواهد یافت. همچنین، می‌توان مفهومی را که بر اعمال یا حرکاتی دلالت دارد، در چند کادر متوالی نشان داد. به این کارهای متوالی نمای نوشتاری چند کادره (پلان) گفته می‌شود. معمولاً هر 'صحنه' از تعدادی 'نمای نوشتاری' تشکیل می‌شود که روابط نزدیکی با هم دارند و در مجموع، موضوعی واحد را بیان می‌کنند.

نیز درباره واقعه‌ای مشخص باشد. کودک به این ترتیب، تجلی وجود خویش را در یکی از شخصیت‌های داستان می‌بیند و همذات‌پنداری می‌کند. بنابراین، توجه به جزئیات امری ضروری است و به کمک همین جزئیات می‌توان تخیل خواننده را به کار انداخت و صفات درونی شخصیت‌ها را برای او آشکار کرد.

دکوپاژ داستان، تقسیم صحنه‌ها به بخش‌هایی کوچک‌تر است که هر بخش، یک کادر توصیفی - تصویری به شمار می‌آید. دکوپاژ یک داستان از لحاظ تأثیرگذاری مفاهیم، با دکوپاژ داستانی دیگر، تفاوت دارد. در واقع سبک و محتوای داستان اعم از تاریخی، حماسی، اجتماعی، کمدی، تراژیک، حادثه‌ای و غیره، نوع دکوپاژ را تعیین می‌کند.

در طول داستان، این سؤال که چه اتفاقی برای شخصیت مورد توجه و علاقه او رخ خواهد داد، و آیا به هدف خود می‌رسد یا نه؟ همواره برای مخاطب مطرح است. در یک داستان موفق، مخاطب قادر به پیش‌بینی حوادث بعدی نخواهد بود. نویسنده باید شگردهایی را که برای ایجاد حالت تعلیق در مخاطب به کار برده است، در پایان داستان برطرف کند و ماجرا را با صراحت به پایان برساند و به پرسش‌های مخاطب پاسخ بدهد. هر داستان

نویسنده کمیک استریپ، داستان را برای سهولت کار، سکانس‌بندی می‌کند تا فضای کلی شناخته شود. آن گاه، هر سکانس را صحنه‌بندی می‌کند تا گفتار شخصیت‌های داستان مشخص شود. نویسنده، از زمان و مکان به طوری

ماهرانه استفاده می‌کند و حوادث را به گونه‌ای تنظیم و مرتب می‌کند که تصویر سازی آنها آسان شود.

در هر داستان، محیط زندگی موجوداتی گوناگون تصویر می‌شود و به همین دلیل باید دارای صدای هر موجود در محیط زندگی خود باشد. به این صداها صدای محیط گفته می‌شود. نویسنده چون می‌داند که حوزه تصویر برای نشان دادن صدا محدود است، به طریقی توضیح لازم را می‌نویسد تا تصویرگر با کمک نشانه‌ها و خط‌های گرافیکی، صداها را به صورت جزئی از تصویر، ترسیم کند. در دکوپاژ، آن جا که حرکت و گفتار به صورت جداگانه نوشته می‌شوند، غالباً داستان از شکل حکایت‌نویسی رایج خود خارج می‌شود. برای نگارش حرکت و گفتار، معمولاً گفتگوها را در سمت چپ کاغذ می‌نویسند و حرکت‌ها را در سمت راست آن.

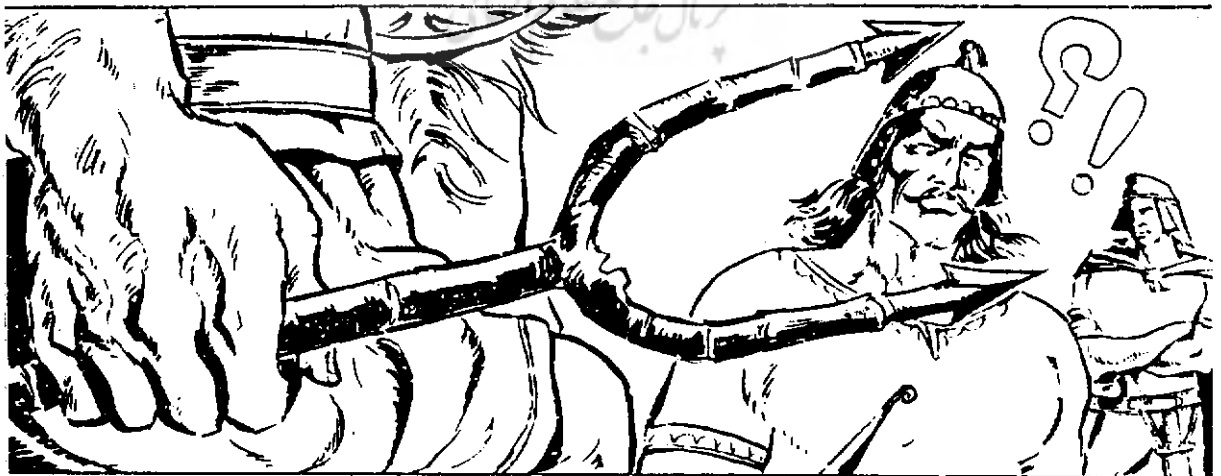
تصویرگری کمیک استریپ

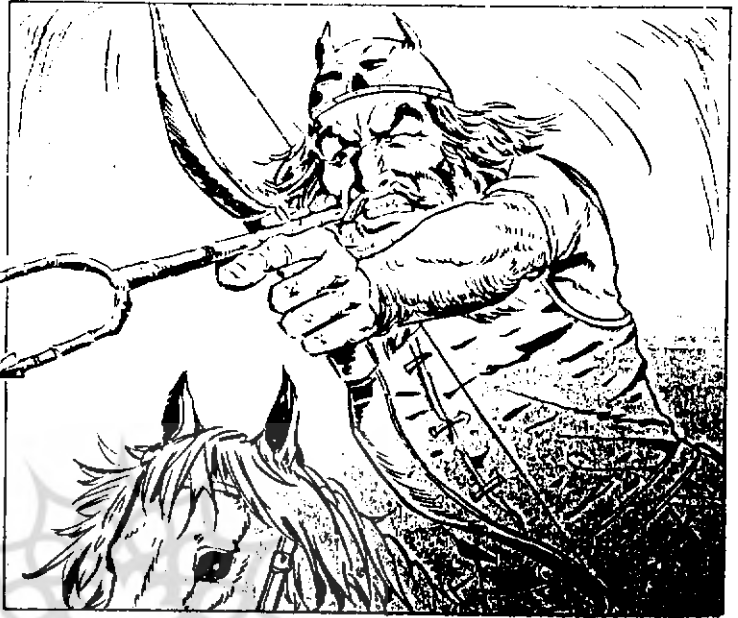
برای تصویرگری یک کمیک استریپ، ابتدا تصویرگر، قصه تنظیم و دکوپاژ شده را در خیال خود مجسم می‌کند، پیش طرح (اتود) را از طریق کادربندی، فضا سازی و ترکیب‌بندی رسم می‌کند، حجم را در نظر می‌گیرد و حرکت کلی و حرکت شخصیت‌های داستان را نشان می‌دهد. در مرحله بعد، شخصیت‌های داستان را طراحی و پردازش می‌کند تا جای خود را متناسب با رخدادهای قصه، بیابد و همچنین کنتراست‌ها و تضادهای غالب و نور و رنگ را نیز در نظر می‌گیرد. آن گاه عوامل گفتاری، نوشتاری و صداها را در طراحی و ترکیب‌بندی خود می‌گنجانند. در مرحله نهایی، پس از پایان یافتن طراحی پیش طرح (اتود)، طرح اصلی کمیک استریپ را اجرا و تکمیل می‌کند.

نگارش داستان کمیک استریپ باید به گونه‌ای باشد که افزون بر طبیعی بودن و متقاعد کنندگی موضوع برای مخاطب، تصویرگر نیز بتواند وزن، ریتم، انتقال از صحنه‌ای به صحنه دیگر، رابطه گفتار و تصاویر ذهنی شخصیت‌ها و صداها را در محیطی مورد نظر نویسنده را به راحتی دریافته و بشناسد. تصویرگر می‌بایستی با مهارت هنری، دانش زیبایی‌شناسی و درک روان‌شناختی خاص

ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون)

واژه کمپوزیسیون به معنای تطبیق، استقرار و ارتباط





حرکت به وسیله انتقال از یک کادر به کادری دیگر و یا حرکت در داخل فضای هر کادر، تحرکی خاص را تداعی می‌کند. این نوع حرکت در ترکیب‌بندی ساکن، وجود ندارد. تمام ریزه‌کاری‌های لازم از نظر زیبایی شناختی که می‌بایستی در ترکیب‌بندی برای هر کادر مستقل در نظر گرفته شود، نباید با نحوه و شیوه ترکیب‌بندی برای تمام کادرهای تصویری صحنه‌ها، نماها (پلان‌ها) و سکانس‌هایی که کمیک استریپ را تشکیل می‌دهند، هماهنگ و مرتبط باشد. در این نوع تصویرسازی، به دلیل زیاد بودن سلسله تصاویر و تغییرات اندازه کادرها، ترکیب‌بندی‌های متغیر و متنوع به وجود می‌آید.

کادر تصاویر کمیک استریپ، به قصد جداسازی تداوم زمانی تصویر از زمینه کلی داستان و یا جدایی یک تصویر از تصاویر دیگر، طراحی نمی‌شود. در این‌جا هر کادر، بار و تأثیری زمانی و دراماتیک دارد و در کنار کادرهای دیگر، ارتباط و پیوند زمانی و مکانی داستان را پدید می‌آورد. تصویرگر این‌گونه داستان‌ها بر خلاف عکاس یا نقاش، کادر را با ترکیب‌بندی وفق نمی‌دهد، بلکه ترکیب‌بندی‌های مختلف را با کادرهای مورد نظر خود، هماهنگ می‌سازد، چرا که ناچار است از کادر تصویر خود به بهترین شیوه ممکن، استفاده کند.

یک تصویرگر موفق کمیک استریپ، گاهی موضوع‌ها را برای تأکید و یا جلب توجه مخاطب، به خارج از کادر

عناصر از طریق ایجاد نظم و وحدت در میان آنهاست. این واژه، اگرچه مفهومی وسیع‌تر از ترکیب‌بندی دارد، ولی به همین معادل اکتفا می‌کنیم.

ترکیب‌بندی، بر ترکیب عناصر در مجموعه‌ای واحد تأکید دارد و وحدتی خاص را در یک تصویر و نهایتاً در کل تصاویر ایجاد می‌کند. در ترکیب‌بندی، سه مسأله: - استقرار اجسام در فضای تصویر و رابطه آنها با یکدیگر.

- تقسیم موزون سطح (انتقال فضای سه بعدی بر سطح دوبعدی تصویر).

- نقطه دید یا عمق میدان (پرسپکتیو)، از اهمیت خاصی برخوردار است. تقارن و توازن در ترکیب‌بندی، نوعی تعادل روانی بین عناصر تصویر برقرار می‌سازد و تکرار موضوع در فاصله‌های معین (ریتم) حرکتی به ویژه به تصاویر می‌بخشد. در کمیک استریپ، طراحی کادر برای تصویر با مسأله ترکیب‌بندی، ارتباطی تنگاتنگ دارد. ایجاد کادر تصویر از موارد مهم و کلیدی ترکیب‌بندی برای خلق این نوع داستان‌هاست.

کادر و اهمیت آن در کمیک استریپ

کادر یا قاب در هر تصویر، از قواعد کمپوزیسیون نقاشی، عکاسی و تصویرسازی، پیروی می‌کند. در کمیک استریپ، ترکیب‌بندی اساساً متحرک تصویر می‌شود و

منتقل می‌کند؛ گاهی کادر را محدود و عدم تناسب‌ها را تنظیم و تصحیح می‌کند و گاهی با کادرهای پی‌درپی، فقط پاره‌ای از رخداد‌های داستان را نشان می‌دهد. می‌توان گفت که کادر یا قاب تصویر، پایه و مبنای ترکیب‌بندی در کمیک استریپ است. اصولاً کادر حالتی تفکیک‌کننده دارد و این امکان را فراهم می‌سازد که توجه مخاطب را به چیزی معطوف کنیم که در زمینه‌ای، وسیع‌تر، کم‌تر مورد توجه قرار می‌گیرد. کادر، شگردی قاعده‌ساز و بنیادی است و نظم‌ی را ارائه می‌دهد که موضوع را از پراکندگی کادر جدا می‌سازد.

گاهی از کادر به عنوان نمای نزدیک (کلوزآپ) و یا نمای بسیار نزدیک و با هدف بیان حالت‌های درونی و روحی شخصیت‌های داستان استفاده می‌شود؛ گاهی برای ریزبینی و تأکید بر جزئیات مورد نظر به کار می‌رود، گاهی برای برانگیختن احساس محدودیت و تنگنا، گاهی به عنوان پنجره‌ای برای ایجاد حس کنجکاو در مخاطب و سرک کشیدن او به جزئیات خصوصی شخصیت‌های داستان و گاهی نیز برای تماشای روایت داستان مشابه آن چه در صحنه تئاتر و یا بر پرده سینما می‌بینید. از فضای منفی خارج از کادر تصویر هم می‌توان به خوبی بهره گرفت و با ایجاد تضاد تاریک و روشن با کادر، احساسی پر رمز و راز پدید آورد.

فرم و محتوا

شکل‌ها و فرم‌ها، در مکان‌ها مفهوم پیدا می‌کنند و این مفهوم، ساختار یک ترکیب‌بندی را مشخص می‌سازد. فرم و شکل، همان شیوه بیان محتواست که خود از عوامل پدید آورنده ترکیب‌بندی به شمار می‌آید. در روش تصویرسازی کمیک استریپ، محتوای قصه با آرایش فرم و بافت و رنگ در سطحی دو بعدی، بیان می‌شود. محتوا از بیش‌ترین اهمیت برخوردار است، چرا که سبک و تکنیک کار، با توجه به خصوصیات آن مشخص می‌شود. هنرمند تصویرگر، به گونه‌ای غریزی یا خودآگاه، نسبت به فرم و محتوا حساسیت نشان می‌دهد، زیرا مفاهیم از طریق شگردهای تصویری، قابل بیان و تجسم هستند. تصویرگر به خوبی می‌داند که برای تصویرگری داستان کمیک استریپ، نباید در هر یک از کادرهای تصویری،

اغتشاش بصری به وجود آورد. چشم مخاطب، گرایش به ایجاد تعادل در میان عناصر عمده فرم در یک مجموعه دارد و سعی می‌کند که در یک طرح پیچیده، شکل‌ها، بافت‌ها و رنگ‌های مانند هم را به یکدیگر ارتباط بدهد و عناصر گوناگون را منظم و دسته‌بندی کند. تکرار فرم، بافت و رنگ، نوعی وزن یا ریتم بصری به تصاویر می‌دهد و این امکان را فراهم می‌سازد که چشم، از سطح یک تصویر به سوی سطح تصویری دیگر بلغزد.

توازن و تعادل

انسان به طور ذاتی، سعی در ایجاد تعادل و توازن در هر نوع ترکیب‌بندی دارد. اگرچه اکثر ترکیب‌بندی‌های متقارن (که وزن بصری به طور یکنواخت به دور مرکز آن توزیع می‌شود) کم‌تر مورد استفاده تصویرگران قرار می‌گیرد، اما تعادل و توازن لازم، همواره به شیوه‌های گوناگون به وجود می‌آید. به عنوان مثال، یک فرم ممکن است وزن یک رنگ را خنثی کند و یا یک عنصر، وزن عنصری دیگر را بی‌اثر سازد.

نظریه پردازان و روان‌شناسان دریافته‌اند که بخش‌های معینی از ترکیب‌بندی‌ها، ذاتاً دارای وزن هستند. به عنوان مثال، بخش بالایی کادر تصویر سنگین‌تر از قسمت پایین آن است. بر همین اساس، ستون‌ها، هرم‌ها، و ساختمان‌های بلند، هر چه روبه بالا می‌روند باریک‌تر می‌شوند، زیرا در غیر این صورت نوک آنها سنگین‌تر جلوه می‌کند. همچنین، برای طراحی یک منظره، خط افق را به ندرت از وسط کادر ترسیم می‌کنند، چرا که در بیننده احساس سنگینی و فشار آسمان بر زمین را پدید می‌آورد.

جنبه بسیار مهم ترکیب‌بندی، در عمق میدان (پرسپکتیو) یا محل قرار گیری "خط افق" است. بالای خط افق اهمیت بیش‌تری دارد و هرچه که بالای این خط قرار گیرد، احساس تمایل به غلبه بر کل اثر را پدید می‌آورد. اشیا زیر خط افق، کوچک‌تر به نظر می‌رسند و از اهمیت آنها کاسته می‌شود. اگر خط افق پایین موضوع قرار گیرد، بر اهمیت آن موضوع افزوده می‌شود. گرایش ذاتی ما به دیدن تصاویر از چپ به راست است و معمولاً سمت چپ تصویر را سنگین‌تر می‌کنند تا سنگینی ذاتی سمت راست را خنثی کنند.

در ترکیب‌بندی‌ها، رنگ‌های روشن و گرم انرژی بیشتری دارند و خود را به جلو می‌کشند، اما رنگ‌های تیره و سرد از انرژی کم‌تری برخوردارند و خود را به عقب تصویر می‌کشند؛ مثلاً، رنگ سفید بزرگ‌تر از رنگ سیاه جلوه می‌کند.

یک فرم تک و جدا از گروه فرم‌های دیگر، سنگین‌تر به نظر می‌رسد. بر همین اساس، شخصیت اول را در بیش‌تر موارد جدا از شخصیت‌های دیگر رسم می‌کنند. در این نوع کادرها، عنصر جدا می‌تواند به گروهی از شکل‌های مشابه، تعادل و توازن ببخشد.

حرکت و توهم حرکت

یکی از دیگر موارد مهم در تصویر سازی کمیک استریپ، ایجاد توهم حرکت، فعالیت و سرعت است. استفاده آگاهانه از خط، یکی از مهم‌ترین شگردها برای

ایجاد توهم است. بر اساس یافته‌های روان‌شناختی، با استفاده از خط‌هایی مشخص می‌توان حرکت‌هایی جهت‌دار را پدید آورد و القا کرد.

خط‌های مورب، ذاتاً پویا بوده و در نقل و انتقال‌ها، در حال حرکت به سوی بالا به نظر می‌رسند و معمولاً در جهت حادترین زاویه قرار دارند. جهت‌های مورب، خارج از کنترل و در حال انتقال به نظر می‌رسند و بر حالتی تهاجمی یا نیزه‌وار تأکید می‌ورزند. خط‌های مورب، به طور کلی دارای حالت گریز از محدود کادر تصویر بوده و باعث ایجاد احساس نبود توازن و وجود پریشانی می‌شوند. تصویرگران، بیش‌تر برای برجسته‌سازی، ایجاد تحرک و بیان خشونت و خودسری، از این خط‌ها استفاده می‌کنند.

خط‌های افقی و عمودی، ساکن به نظر می‌رسند، اما با مشاهده حرکت، جهت حرکت خط‌های عمودی از پایین به بالا و هماهنگ با مسیر حرکت نگاه بیننده بوده و حالتی اوج گیرنده می‌یابند. به عکس این وضعیت، هنگامی که حرکت داخل یک کادر رو به پایین باشد، احساس تنش یا رودرویی در مخاطب برانگیخته می‌شود، چون نگاه بیننده تمایل به حرکت رو به بالا دارد. سمت حرکت خط‌های افقی از چپ به راست است و از نظر روان‌شناختی، حرکت فیزیکی در این جهت، طبیعی به نظر می‌رسد. این در حالی است که حرکت از راست به چپ دشوار می‌نماید.

پدیده‌های روان‌شناختی خط‌ها، در تصویرگری کمیک استریپ از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. تصویرگر حساس، از ویژگی‌های خط‌های مختلف به منظور تقویت تفکر دراماتیک و محتوایی داستان بهره می‌برد. در بسیاری از موارد، جهت حرکت قهرمانان داستان از سمت چپ کادر به سوی سمت راست آن انتخاب می‌شود و جهت حرکت ضد قهرمانان داستان بر عکس این مسیر است. در فیلم‌های سینمایی به فراوانی دیده‌ایم که وقتی قهرمان از صحنه نبرد می‌گریزد، جهت حرکتش از راست به چپ است و هنگامی که دوباره به مبارزه ادامه می‌دهد، جهت حرکتش از چپ به راست انتخاب می‌شود. با انجام یک آزمایش فیزیکی می‌توان پی‌برد که برای ترسیم یک خط قطری از زاویه چپ پایین یک کادر به سوی زاویه راست بالای آن با یک حرکت مچ دست یا قلم مو



می‌توان به راحتی آن را رسم کرد، اما برای کشیدن همین خط قطری از زاویه راست پایین کادر به سمت زاویه چپ بالای آن باید بازوی خود را به حرکت درآورد و کاری تقریباً دشوار و با شدت عمل، انجام داد.

تمهید دیگری که برای ایجاد حس حرکت مورد استفاده تصویرگر قرار می‌گیرد، حرکت شخصیت در داخل کادر تصویر است. ایجاد این نوع حرکت، متضمن به وجود آوردن توهم حرکت در فضا و زمان کادر است و سمت حرکت در تعیین مفهوم آن، اهمیت بسیاری دارد.

تصویرگر از وزن ذاتی سطح دو بعدی تصویر، آگاهانه سود می‌برد. او بر اساس روایت داستان و متناسب با آن، در مورد حفظ موضوع در داخل کادر و یا هدایت موضوع به خارج از کادر، تصمیم می‌گیرد. اوست که تعیین می‌کند حرکت، برهم زننده تعادل یک کمپوزیسیون است یا خیر. هر یک از این موارد، بر مفاهیم محتوایی و روان‌شناختی معینی دلالت دارد. هنگامی که تصویرگر با تغییر محل یک شخصیت یا شیء، تعادل کمپوزیسیون را از حالت موازنه خارج کرده و ایجاد خلاء می‌کند، با استفاده از حرکت شخصیت یا اشیای دیگر، خلاء تصویر را تصحیح و توازن لازم را برقرار می‌کند تا احساس موازنه روان‌شناختی را تداعی کرده باشد. طراحی حرکت شخصیت‌ها در کادر، اگر به سمت دور یا نزدیک شدن آنها باشد، تصویر از جنبه بیانی دراماتیک، برخوردار خواهد شد.

تغییر نقطه دید تصویر و یا به بیانی دیگر، تغییر پرسپکتیو تصویر نیز، حرکت را القاء می‌کند. چشم‌های تصویرگر می‌تواند برای ایجاد حالت‌های گوناگون، همانند یک دوربین فیلمبرداری عمل کند و داخل پرسپکتیوهای طراحی شده خود، حرکت‌هایی را از زوایایی مختلف در جهت‌های متفاوت، به تصویر بکشد. همچنین، حرکت را می‌توان با بهره‌گیری از کنتراست‌ها یا تضادهای تیره و روشن، نور و رنگ نیز به تصویر کشید.

تضادهای تیره و روشن (کنتراست‌ها)

از دیگر تمهیدات مفیدی که در تصویرگری کمیک استریپ‌ها به کار می‌رود، بهره‌گیری از تضادهای تیره و روشن است. برای انجام این کار، بیش‌ترین بخش از

سازماندهی تصاویر، حول تضادهای غالب صورت می‌گیرد و با تضادهای فرعی کامل می‌شود. کنتراست یا تضاد غالب و اصلی، مرکز توجه مخاطب قرار می‌گیرد و در طول داستان با نگاه او الفت و هماهنگی پیدا می‌کند. با استفاده از این ویژگی، تصویرگر می‌تواند نگاه مخاطب را به هر بخش از سطح تصویر هدایت کرده و هر بخش دلخواه را مرکز اصلی توجه مخاطب قرار دهد. در کتاب‌های کمیک استریپی که به روش سیاه و سفید و گرافیکی تهیه می‌شوند، از کنار هم قرار دادن روشنایی‌ها و تاریکی‌ها، تضادهایی که با تأکید بر عنصر شکل و فرمی که با دیگر عناصر تصویر در تضاد است، به این تضادهای دلخواه دست می‌یابند و نگاه مخاطب را به بخشی از تصویر می‌کشانند. در کتاب‌های رنگی، این تضاد با به کار بردن رنگ چشمگیر در میان رنگ‌های دیگر، پدید می‌آید. در عمل، می‌توان با استفاده از عناصری مثل فرم، رنگ، خط، بافت تصویری و غیره، به تضاد دلخواه خود دست یافت.

مخاطب، پس از ادراک تضاد غالب یا برتر، نگاه خود را به واریاسیونی از تضادهای فرعی معضوف می‌دارد و حضور همین تضادها، حرکت را در ذهن او تداعی می‌کند. یک تصویر ساز کمیک استریپ، راه‌های بسیاری برای القاء و انتقال مفاهیم به مخاطب دارد. او می‌تواند: تضادهای غالب را برجسته کند؛ از رنگ‌های پرخاشگر یا آرام بهره ببرد، تضادهایی تند و تیز به وجود آورد؛ کمپوزیسیون‌هایی متوازن یا نامتوازن خلق کند؛ زوایای دید مختلفی پدید آورد، نماهای باز و بسته انتخاب کند و یا از ترفندهای دیگری سود ببرد.

نما (پلان)

شناخت نماها، کمک موثری برای تصویرگر است تا بتواند تصویرهای لازم در کادرهای مختلف را، با هدف تداعی مفاهیم مورد نظر نویسنده، آگاهانه تر ترسیم کند. به طور کلی، نماهای گوناگون بر اساس میزان مرئی بودن قامت انسان تعریف می‌شوند. تفاوت تصویرگر معمولی با تصویرگر آشنا به فن سینما، در استفاده از تکنیک ناماسازی یا پلان‌بندی تصاویر است و توانمندی تصویرگران آشنا با تکنیک نماها، در خلق آثار کمیک

استریپ کاملاً نمایان می‌شود.

نمای بسیار دور: این نما به عنوان نمای معرفی شناخته شده و به معرفی فضا و موقعیت محلی داستان می‌پردازد. از این نما بیش‌تر در داستان‌های تاریخی، حماسی و جنگی استفاده می‌شود و برای نشان دادن عظمت و شکوه مکان یا موقعیت و یا شخصیت و شیء خاص به کار می‌رود.

نمای دور: این نما، طول قامت یک انسان را در ارتباط با فضا و شخصیت‌ها و اشیای دیگر، نشان می‌دهد و تماشای آن همانند دیدن صحنه‌های تئاتر است. این نما، احساس حرکت را کند کرده و بیش‌تر برای نشان دادن وجود انسان در محل‌های مختلف به کار می‌رود. نمای متوسط: در این نما، معمولاً قامت انسان از کمر به بالا طراحی می‌شود و از آن برای نشان دادن اعمال فیزیکی و حالت‌های عاطفی و احساسی شخصیت‌ها، استفاده می‌شود.

نمای نزدیک (کلوزآپ) و نمای بسیار نزدیک: این نماها، برای تأکید هر چه بیش‌تر بر حالت‌های چهره و حالت‌های روحی و روانی شخصیت‌ها، جلب نظر مخاطب به جزئی‌ترین اجزای صورت، اهمیت نمادین یک شکل یا شیء و نشان دادن نوعی تفکر، به کار می‌روند. به عنوان مثال، کادربندی یک تصویر با نمای نزدیک و از پایین کادر، بیانگر حرکتی شدیدتر و سریع‌تر است. برای ایجاد حس حرکت در داستان‌های تراژیک و حماسی، استفاده از این نماها، الزامی است.

در طول داستان، می‌توان نگاه مخاطب را به طور مرتب از نمای نزدیک به نمای متوسط و حتی دور هدایت کرد. گاهی، انتقال از یک نمای بسیار نزدیک به یک نمای دور، شگردی سودمند برای ایجاد ریتم و معرفی دوباره موضوع است. چگونگی کاربرد این نماها در آفرینش تصاویری مناسب و دارای مفاهیم دروان‌شناختی و زیبایی‌شناختی، میزان توانایی و شعور تصویرگر کمیک استریپ را مشخص می‌سازد.

شخصیت‌پردازی

در این مقاله، بر آن نیستیم که قواعد شخصیت‌پردازی و چهره‌پردازی را مطرح کنیم، که این

خود بحثی مفصل و مجالی بیش‌تر را می‌طلبد. اشاره ما به نکاتی مهم مانند زوایای دید است که از نظر روان‌شناختی و زیبایی‌شناختی بسیار موثر بوده و در تداوم تصویری و ارتباط کادر به کادر تصاویر نقش مهمی دارند.

انتخاب زاویه دید مناسب، می‌تواند در نشان دادن صفات شخصیت‌ها بسیار موثر باشد. به عنوان مثال، طراحی فردی با زاویه سرپایین با طراحی همان فرد از زاویه دیگر، دو معنای متفاوت را القا می‌کند. زاویه دید می‌تواند همانند وضعیت ناظر صحنه در شرایط عادی، زاویه دیدی نرمال باشد. یا تغییر این زاویه و یا ارتفاع آن، می‌تواند بار دراماتیک به تصاویر داد.

زاویه دید رو به پایین از لحاظ روان‌شناختی، حس قدرت را به مخاطب القا کرده و بیننده احساس می‌کند که همه چیز را در کنترل خود دارد. برای طراحی از این زاویه، ارتفاع اشیاء کاهش داده می‌شود و به همین دلیل برای نشان دادن حرکت و سرعت، مفید و موثر نیست. شخصیت‌هایی که از بالا تصویر می‌شوند، به نظر بی‌آزار و حقیر می‌آیند. زاویه دید رو به بالا حالت عمودی را تداعی می‌کند. در این نما، ارتفاع اشیاء افزایش می‌یابد و تحرک و اهمیت موضوع بیش‌تر جلوه می‌کند. شخصیت‌های تصویر شده از این زاویه، حس هراس و هیبت و احترام مخاطب را بر می‌انگیزد. این زاویه دید، در داستان‌های قهرمانی، حماسی و اساطیری، کاربرد بسیاری دارد. زاویه دید مایل، حس تنش، انتقال و حرکت را تشدید می‌کند و برای نشان دادن جنگ و گریز و اغتشاش تصویر و صحنه‌های خشونت‌آمیز به کار می‌رود. در این زاویه دید، خط‌های عمودی و افقی نیز به صورت مایل در می‌آیند.

نور

در ترکیب‌بندی تصویر، نور عاملی تعیین‌کننده است و چگونگی استفاده هنرمند از منشاء و منبع فرضی نور، در خود تصویر نهفته است. ترکیب نور و رنگ برای هر کمپوزیسیونی ضرورت دارد. تصویرگر، برای دستیابی به مقاصد روان‌شناختی مورد نظر، به نوعی از ایجاد سایه - روشن‌ها بهره می‌برد. در تضادهای رنگی با سیاه و سفید، از تیرگی برای نشان دادن ترس، ناشناخته‌ها و شر استفاده می‌شود و روشنی برای نشان دادن امنیت، تقوا، حقیقت و

تصویر، بیننده را وا می‌دارد که نوعی سفر بصری را با داستان آغاز کند.

رنگ

رنگ، از دیگر عوامل مهم و تعیین کننده در هر ترکیب‌بندی است. برای تصویرسازی یک داستان کمیک استریپ، تصویرگر باید رنگ را برای حالت‌ها، مقاصد نمادین، تأثیرگذاری زیبایی شناختی و برانگیختن مخاطب، فعالانه به کار بگیرد و از تضادهای تاریک و روشن و رنگ‌های مکمل بهره بگیرد. رنگ‌ها را می‌توان برای جذب یا دفع مخاطب به کار برد. رنگ‌های سرد و گرم می‌توانند منفعل بودن یا فعال بودن یا تعابیری منفی و مثبت را پدید آورند. رنگ‌های گرم برای نشان دادن حالت برانگیختن و تهاجم و رنگ‌های سرد برای القای آسودگی و فراغت و یا نمایش امور فکری و عقلانی مورد استفاده قرار می‌گیرد. از رنگ‌های روشن برای جلو آمدگی‌ها و از رنگ‌های تیره برای عقب رفتگی‌ها استفاده می‌شود. از رنگ سیاه برای بیان نمادین حالت‌های اکسپرسیونیستی، از تضاد رنگ‌ها برای بیان پرخشگری و تحسّرک، و از هارمونی رنگ‌ها برای ایجاد نوعی وحدت و پیوستگی در

خبر به کار می‌رود. توجه به نور، برای بیان حالت‌های گوناگون، شخصیت‌پردازی و فضاسازی، امری ضروری است. در سبک‌های مختلف داستانی، نورپردازی تفاوت کاربردی مختلفی دارد و اصولاً از محتوای داستان پیروی می‌کند. نورپردازی یک چهره از بالا، حالتی روحانی چهره می‌دهد و همین چهره با نورپردازی از پایین، به نظر ترسناک و شوم خواهد آمد. از منابع فرضی نور برای جدا کردن پس‌زمینه و پیش‌زمینه در طرح‌ها و نشان دادن پرسپکتیو هوایی (از بالا به پایین) نیز استفاده می‌شود. نور را می‌توان متمرکز و هدایت شده، منتشر و پراکنده، واقعی یا غیر واقعی، مختلط و یا مفهومی محض، در نظر گرفت. نور مفهومی، بر پیام اثر تأکید دارد و در نقاشی مذهبی، از نور نمادین استفاده می‌شود. منبع نورانی را می‌توان داخل تصویر فرض کرد، مانند شمع، فانوس و یا شعله آتش که نوعی سایه روشن منطقی را در تصویر به وجود می‌آورد. منبع نوری که در خارج از تصویر به فرض می‌شود، به شکل‌هایی گوناگون در ترکیب‌بندی فضایی و زمان کاربرد دارد. تصویرگر با استفاده از نور، توجه مخاطب را به بخش خاصی از کمپوزیسیون هدایت می‌کند و با تقسیم و توزیع نور در بخش‌های مختلف



کل تصاویر داستان بهره گرفته می‌شود. از معانی رنگ‌ها نیز به فراوانی استفاده می‌شود. این ارتباط گاهی با استفاده از رنگی خاص ایجاد می‌شود و مخاطب را وامی‌دارد تا ارتباطی نمادین با محتوایی با تصاویر داستان برقرار سازد. یادآور می‌شویم که در صورت استفاده از یک رنگ به عنوان نماد یا رمز، نباید از همان رنگ برای رنگ‌آمیزی ترکیب‌بندی‌ها و فضاها استفاده شود.

صوت و گفتار

یکی از دیگر عوامل ترکیب‌بندی در کمیک استریپ، صورت و گفتار است. معمولاً سخن گفتن انسان‌ها با حرکاتی همراه است؛ حرکت سر، دست، چشم، چهره و دهان، همگی بیانگر حالت گفتگو هستند. یکی از مشخصات بارز تصاویر کتاب‌های کمیک استریپ، همین صداها و نوشتارهاست و به وسیله آنها می‌توان تأثیر کلام را از چهره‌ای به چهره دیگر و همچنین بازتاب و تأثیر دراماتیک صداها را به نمایش گذاشت. در کمیک استریپ، صداها لازم به دلیل محدودیت

حوزه تصویر، به وسیله خط‌های گرافیکی و نشانه‌های دیداری ترسیم می‌شوند و مخاطب از طریق چشم، صداها را خوانده و درک می‌کند. گاهی، انتقال بار حسی و حرکتی و پیوند تصویری، فقط بر عهده این صداها و گفتگوهاست. صداها می‌تواند به وسیله تمهیدات تصویری بیان کرد، به طوری که مخاطب احساس کند در طول داستان آنها را می‌شنود؛ صداهایی مانند: ترمز اتومبیل، غرش حیوان‌ها، باد، تندر، پژواک شلیک گلوله، هیاهوی صحنه جنگ، سوت قطار، عبور هواپیما و فریادهای شادی یا خشم و صداها دیگر. حتی صدای موسیقی را می‌توان به تصویر کشید.

از دیگر شگردهای متداول کمیک استریپ، نشان دادن گفتگوی درونی شخصیت‌ها و فکر کردن‌ها و نقشه کشیدن‌های آنهاست. برای انجام این کار، بالای سر هر شخصیت حباب‌های دایره‌ای شکل کوچک تا بزرگی کشیده می‌شود و رویا، اندیشه، آرزو و گفتگوی شخصی او را مجسم می‌کند.

یکی از قرار دادهای الزامی در تهیه کمیک استریپ‌ها، عینی و واضح کردن ایده‌های کلی و انتزاعی با استفاده از زبان مجازی تصویری است. برای دستیابی به این هدف، زمان و فضا تکه‌تکه (دکوپاژ) می‌شود و با استفاده از نمادها، استعاره، عوامل گرافیکی، خط، رنگ، زاویه، سطح، حجم، یافت و ریتم، بازنمایی می‌شود.

اگر به این نوع ادبیات با تأمل بیشتری نگریسته شود، می‌توان گفت که مانند نمایشنامه‌نویسی، از غنا و ظرفیت بالایی برخوردار است. گفت‌وگوها و معانی و مفاهیم را می‌توان با استفاده از نگارش تأکیدی، فاصله‌های بصری، ریتم و درشتی حروف و کلمات فاصله‌گذاری مکتوب بین کلمات، به صورت عینی و بصری آشکار کرد و به مکتب‌ها و تردیدها، جلوه‌ای عینی بخشید. می‌توان به نوشتار هم فرم تصویری داد و ظرافت صدای انسان را تداعی کرد. به این جمله‌ها و طرز نگارش آنها توجه کنید:

من....

من او را،

من، او را خواهم،



پایان

من او را خواهم دید؟
من او را خواهم دید!
او را خواهم دید،
خواهم دید.

در این نوع فاصله‌گذاری و استفاده از نشانه‌ها می‌توان لحن‌های مختلفی را در ذهن مخاطب، تداعی کرد. به این ترتیب و با استفاده از تمهیدات دیگر، کتاب‌های کمیک استریپ پیام خود را با شیوه‌ای مرکب از کلام و تصویر منتقل می‌کنند.

دیدگاه‌های داستان

یکی از عواملی که در ایجاد سبک تصویرسازی کمیک استریپ، تأثیری مستقیم و موثر دارد، دیدگاه داستان است. به بیانی دیگر، اهمیت بسیاری دارد که بدانیم رویدادها داستان از صافی شعور و زبان چه کسی طرح و بیان می‌شود. آیا راوی اول شخص که خودش قهرمان داستان است، قصه را تعریف می‌کند؟ آیا راوی دانای کل که ناظری بر ماجراهاست و می‌تواند دوره‌های زمانی و مکان‌های مختلف را پیوند دهد و حتی ذهن شخصیت‌های داستان را می‌خواند و از همه چیز آگاه است، قصه را روایت می‌کند؟ آیا راوی سوم شخص که ماجراهای داستان را از موضع ذهنی یکی از شخصیت‌های داستان بازگو می‌کند، قصه را باز می‌گوید؟ می‌بینیم که دانستن این دیدگاه‌های متفاوت، بسیار مهم است. از آن جا که مخاطب کمیک استریپ، خواهان دیدن قهرمان داستان است، دیدگاه راوی دانای کل برای این گونه داستان‌ها مناسب‌تر به نظر می‌رسد.

برای خلق کتاب‌های کمیک استریپ، می‌توان گام را از حیطه داستان‌های عادی فراتر نهاد و حکایت‌ها، منظومه‌ها، شعرها و حتی قطعات ادبی را نیز تصویرسازی کرد. در این حالت، تصاویر، تابعی از معنای شعرها و حکایت‌ها خواهد بود و شیوه تصویرسازی نیز می‌بایستی با ویژگی‌های هنری و مفاهیم آن اثر، یگانگی و هماهنگی داشته باشد. زبان شعر اساساً اشباع شده‌تر و غنی‌تر از زبان نثر ادبی است و بار مفاهیم و ضرب آهنگ نثر ادبی نیز با نثر عادی و رایج (غیر ادبی) تفاوت دارد. برای تبدیل

این نوع آثار به کمیک استریپ، ریتم بصری تصاویر باید با ریتم و ضرباهنگ آنها، هماهنگ و متناسب باشد. تصویرگر با درک و شعور هنری خود، تصاویر را خلق می‌کند و فضای کلی و مفهوم یا معنای شعر یا قطعه ادبی و یا حکایت را در قالب تصاویر خود بیان می‌کند. (در این جا، نقش گفتگوها بر عهده شعرهاست.)

در سال ۱۳۵۹ با دیدن کتابی تحت عنوان رستم و اسفندیار که به روش کمیک استریپ و توسط کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان منتشر شده بود، بر آن شدم که برای کسب تجربه در این زمینه، به طراحی این گونه کتاب‌ها بر اساس روش سنتی بپردازم. در نظر داشتم کارم به شیوه نقاشی پرده‌خوانی نیز نزدیک باشد. بنابراین، همان داستان را با استفاده از مکتب نگارگری قاجاری و به ویژه شیوه آقا لطفعلی شیرازی و محمدبن وصال (داوری)، دوباره تصویرسازی تجربی کردم که بیش‌ترین قسمت کار در حد طراحی باقی مانده و فقط چند کادر از تصاویر مهم آن، رنگ‌آمیزی و اجرای اصلی شده است. تصاویری که ملاحظه می‌فرمایید، مربوط به بخش‌های پایانی داستان رستم و اسفندیار است و می‌توان آنها را با تصویرگری به شیوه رایج و معمول (واقع‌گرایانه) همین داستان، مقایسه کرد.

از آن جایی که کتاب‌های کمیک استریپ (داستان‌های گرافیکی دنباله‌دار) ما را به هدف یعنی فیلمنامه مصور و تولید فیلم انیمیشن نزدیک‌تر می‌سازد و شاید این گونه کتاب‌ها، خود زمینه‌ساز پیدایش انیمیشن و سینما بوده باشند و ما که جای خالی آن‌را در عرصه نشر به لحاظ قرابت و نزدیکی‌اش با سینما و انیمیشن خالی می‌دانیم، در پی تجربه و رهیافتی مناسب در تولید این گونه کتاب‌ها بود که از شیوه نگارگری آن صورتگر نقش عشق آقا لطفعلی شیرازی، هنرمندی که به حق او را از نو می‌یابد شناخت، مدد جستیم و با ویژگی‌های خاص و ابداعی او در نگارگری شاهنامه داوری، ورق‌هایی را بر اساس داستان (رستم و اسفندیار) و لحظه تیرانداختن رستم به چشم اسفندیار را به تصویر کشیدیم.

باشد که روح بزرگ آن هنرمند عابد همیشه زنده تاریخ، ما را در این امر یاری و این جسارت را بر ما ببخشاید. □