

سوالات فصل اول

- ۱- در شب یا محل تاریک از لامپی که به رئوستائی وصل شده استفاده کنید و نور را کم یا زیاد کنید - زاویه و محل نور و مقدار آن را تغییر دهید. تغییرات فضا و احساسی را که از این تغییرات پیدا می‌کنید بیان کنید.
- ۲- روی سایه‌ها با نور موازی مثل خورشید و نور مخروطی مثل چراغ برق معمولی یا نور شمع آزمایشاتی روی پرده انجام دهید با گرفتن اشیاء یا تصاویر کدر، مات و شفاف رنگی در مقابل نور، سایه‌هایی را روی پرده بیاندازید ببینید می‌شود مجموعه‌ای با معنی از سایه‌ها ایجاد کرد. با تغییر فاصله‌های اشیاء یا تصاویر تخت تا نور بزرگی سایه‌ها را به حساب آورید.
- ۳- از اشیاء طوری عکاسی کنید که نتوان تشخیص داد آن شیء چه بوده است. عناصر و عوامل محیطی را می‌توانید به خدمت بگیرید مانند نور، تغییر وضعیت شیء.
- ۴- چند داستان کوتاه یا موضوع آن را با تغییر اندازه یا با تغییرات غیرعادی با استفاده از قوه تخیل خودتان بنویسید هر داستان حداکثر ۱۰ سطر.
- ۵- از پوست میوه‌ها بخصوص با بافت زبر از نزدیک عکاسی کنید نتیجه را با عکس‌های هوایی از سطح زمین در فواصل مختلف مقایسه کنید. شباهت‌ها را بیان کنید - توضیح دهید از کجا معلوم می‌شود کدام عکس مربوط به کدام موضوع است.
- ۶- با بزرگ و کوچک کردن بخشی از یک عکس یا با تغییر درشت‌نمایی عدسی میکروسکوپ، اشیاء دگرگون می‌شوند. چند تمرین در مدرسه انجام دهید.
- ۷- سه تصویر را که دارای پرسپکتیو هستند انتخاب کنید سعی کنید محل ناظر را (از زاویه دید کسی که تصویر را عکاسی کرده یا نقاشی کرده است) تعیین کنید.
- ۸- در فضای شهر چند نوع پرسپکتیو می‌بینید. سعی کنید چند مورد مشخص را انتخاب نموده با هم مقایسه کنید که هر کدام از چه پرسپکتیوی تبعیت می‌کند، نقاط گریز آنها را تعیین کنید.

برای اطلاعات بیشتر به کتاب‌های زیر مراجعه کنید.

کتاب پرسپکتیو - تألیف گوشن وایت ترجمه هرمز معزز

کتاب اصول و مبانی هنرهای تجسمی زبان، بیان، تمرین تألیف دکتر محمد حسین حلیمی

فصل دوم

فضای ارتباط‌های تصویری

- گرافیک
- نماها و کاربرد آن‌ها در بیان مفاهیم داستان
- نمای کلی وسیع
- نمای کلی
- نمای عمومی
- نمای متوسط
- نمای نزدیک
- نمای درشت
- موقعیت شخصیت‌ها به تصویر معنی می‌دهد
- دید از بالا به پایین
- دید از پایین به بالا
- داستان مصور
- فضای قدرت و نفرت
- تصویرسازی کتاب‌های کودک و نوجوان
- فضای داستانی
- تداوم فضا در تصویرسازی

گرافیک

نقاشی، بخشی از نیازهای جامعه را برطرف می‌کند لکن ازدیاد جمعیت، نیازهای ارتباطی، اطلاع‌رسانی تبلیغات در شکل‌های متنوع، سرعت انتشار پیام، ابعاد متفاوت نیازهای شهرهای بزرگ و جوامع در حال رشد هستند. همه اینها زمینه‌ای از هنر را اقتضا می‌کند که تکثیر و سرعت پیام‌رسانی وسیع از ویژگی‌های بارز و حتی ذاتی آن باشد.

گرافیک با شاخه‌های متعددی که دارد، توانسته است پاسخگوی این نیاز مهم باشد.

طراحی آرم، پوستر، علائم و حروف، بسته‌بندی گرافیک محیطی در مقیاس خرد و کلان مثل محیط‌های بسته و شهرهای بزرگ طراحی نمایشگاه، کاتالوگ‌ها، بروشورها و از همه مهم‌تر طراحی کتاب و انتشارات دیگر و تصویرسازی برای کتاب‌های علمی آموزشی، هنری، کودکان و نوجوانان، سرگرمی‌ها، ... و اسباب‌بازی‌ها و نظایر آن از شاخه‌های گرافیک است. گستردگی این زمینه هنری به اندازه‌ای است که امروز کمتر موردی پیدا می‌شود که ردپای از گرافیک در آن نباشد مثلاً طراحی صنعتی (یا طراحی وسایل زندگی) از تلفن، اتومبیل، هواپیما و وسایل آشپزخانه و معماری داخلی، طراحی لباس، فیلم زنده، عروسکی، انیمیشن، ارتش و کامپیوتر، یک اثر گرافیک می‌تواند در چاپخانه خلق شود و هیچ نمونه اصلی هم نداشته باشد.

گرافیک عمدتاً با سطح و فضاهای دوبعدی سروکار دارد. معمولاً گرافیک کار را برای منظور و محل خاصی سفارش می‌گیرد.

● معمولاً مخاطب عام یا خاص دارد.

● پیام اثر نباید مبهم باشد و سریع به مخاطب منتقل شود.

● در هر کار تعداد پیام‌ها ترجیحاً یک و یا حداقل باشد.

● می‌تواند اندازه و محل معینی نداشته باشد.

بیان فضا در گرافیک

رابطه و فاصله چند شکل به صورت نقطه یا سطح یا حجم را وقتی در یک مجموعه قرار می‌گیرند، فضا می‌گویند.



وقتی تصاویر در یک صفحه از نظر فضا سازی بررسی شوند می‌توانیم آنها را به صورت زیر دسته‌بندی کنیم. تصاویری که روی هم قرار گرفته‌اند را قطع می‌کنند.



تصاویری که دور هم جمع شده یا یک نقطه مشترک با هم دارند.



تصاویری که متحدالمرکز هستند.



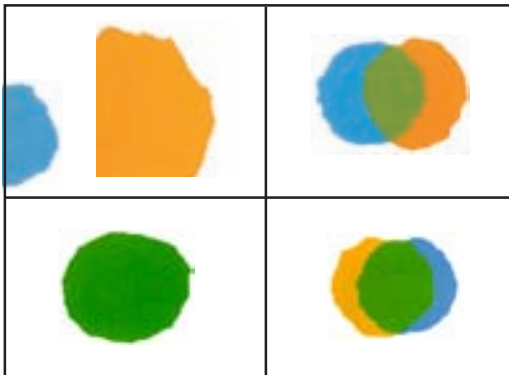
تصاویری که فاصله و اختلاف را نشان می‌دهند.



تصاویری که توپر بودن را القا می‌کنند.



تصاویری که به تدریج تغییر کرده، شکل ثانویه‌ای را به وجود می‌آورند و باعث انتقال تدریجی و تکامل می‌شوند مانند تصاویر انیمیشن.

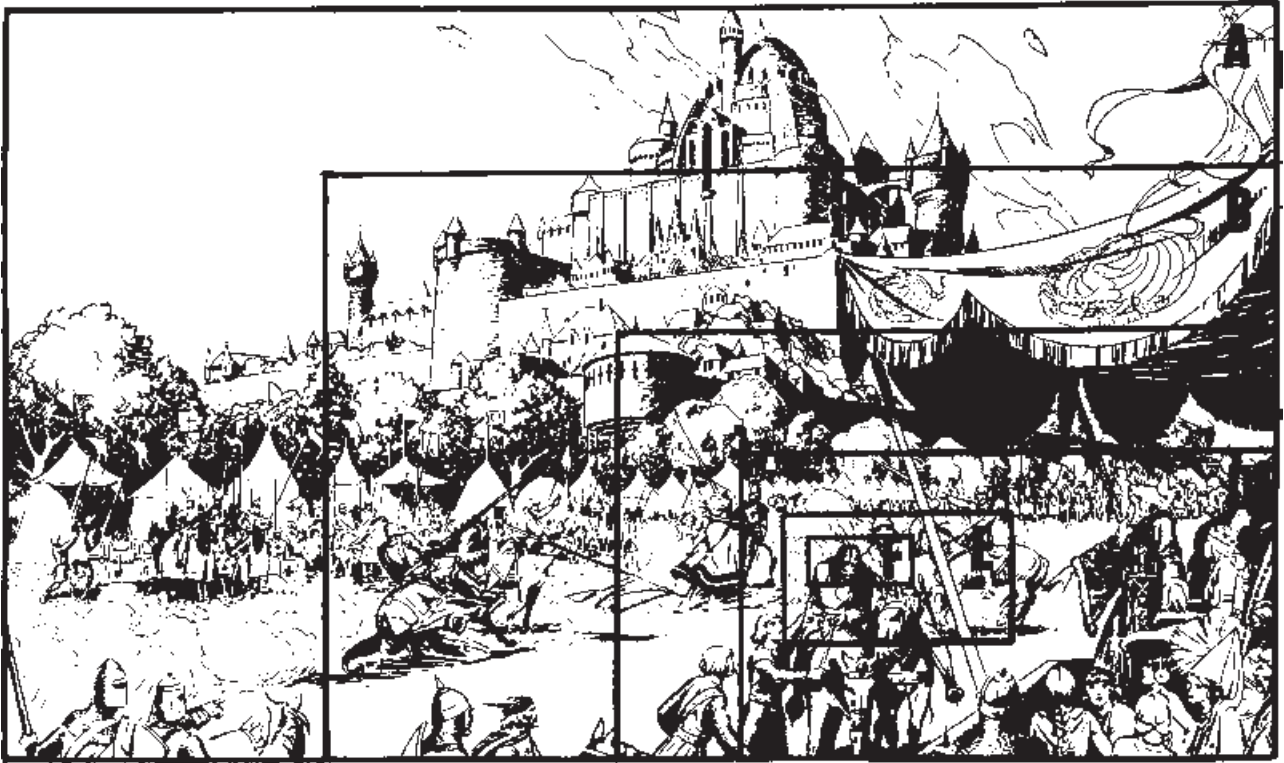


تصاویری که خالی بودن را القا می‌کنند.



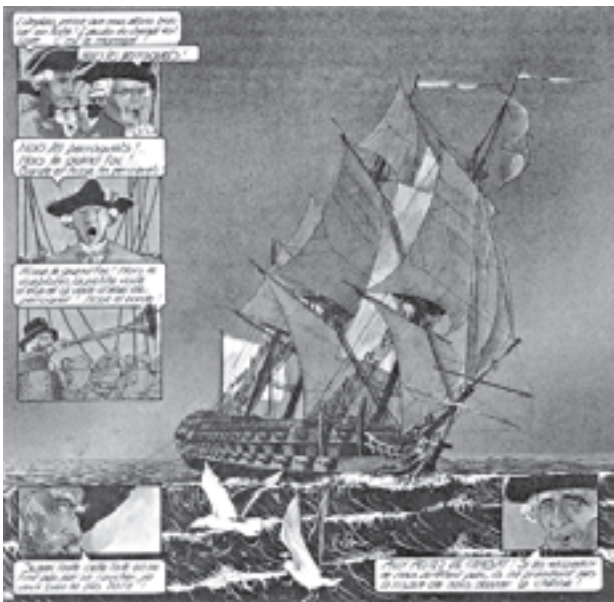
تصاویری که روی هم یا در جلو و پشت سر هم قرار گرفته‌اند.





کند.
نمای کلی

- A - نمای کلی خیلی بزرگ
- B - نمای کلی
- C - نمای عمومی
- D - نمای متوسط
- E - نمای نزدیک
- F - نمای درشت

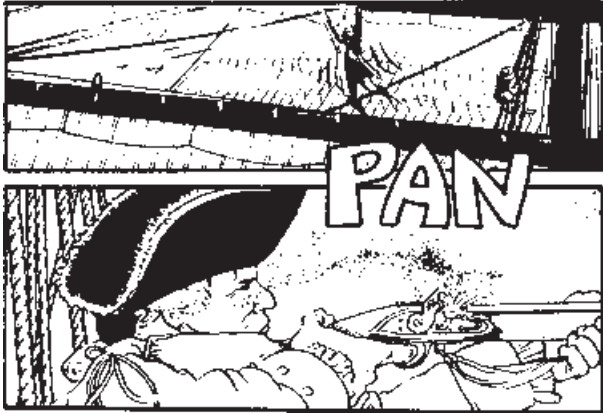


نمای کلی عمدتاً توصیفی است. دکور، منظره و گروه

در داستان‌های مصور که مانند سینما دارای کادر هستند و به صورت صحنه‌های پشت سر هم داستان را مجسم می‌کنند، نماها نقش مهمی در معرفی شخصیت‌ها از فاصله نزدیک و دور دارند.

زمانی که تصاویر از تنوع کافی برخوردار باشند نماهای مختلف می‌توانند از یکنواختی موضوع که همواره از یک فاصله دیده می‌شود جلوگیری کنند. همچنین هر نمایی ارزش روانشناسانه و بیان مناسب خودش را دارد و می‌تواند عمل یا احساس شخصیت‌ها را در صحنه از نقطه نظر نمایشی برجسته

دکور و جای شخصیت‌هایی که نقش دوم داستان را بازی می‌کنند، در نمای پشت قرار می‌گیرد.
نمای نزدیک



ما اینجا، حالا در وسط حادثه هستیم. این لحظه جایی است که پیش‌بینی نمای نزدیک می‌شود که در آن یک یا چند شخصیت را که به‌طور مستقیم مربوط به داستان هستند و در میان شخصیت‌های دیگر و یا در میان زدوخورد قرار دارند، قاب کرده و در نمای اول نزدیک به ما قرار می‌دهد.
نمای درشت



شخصیت‌ها در مرکز حادثه احساساتشان را بیان می‌کنند یا هیجان‌اتشان را با شدت زیاد ظاهر می‌سازند و همین‌طور برای جلب توجه روی یک رفتار یا عمل جزئیاتی از آن در یک قاب بسیار نزدیک به ما قرار می‌گیرد.

شخصیت‌های داستان را در کل وسعتش نشان می‌دهد همچنین مکان عمل را بدون اینکه حرکات و جابه‌جایی اشخاص داستان را مورد توجه قرار دهد، توصیف می‌کند.
نمای عمومی



در نمای عمومی، نظر ما فوراً به شخصیت‌هایی که دارای نقشی برای بازی در داستان دارند، جلب می‌شود.
در کادر نمای عمومی، افراد به صورت گروه یا شخص جدا نشان داده می‌شوند اما هنوز در فاصله‌ای نسبتاً دور قرار دارند.
نمای متوسط



در نمای متوسط گروه یا شخصیتی که از بین شخصیت‌های دیگر بیشترین و مستقیم‌ترین ارتباط را با وقایع داستان دارند، جدا می‌شوند و مرکز توجه قرار می‌گیرند. در این صورت، آنها در نمای اول تصویر قاب می‌شوند.



زاویه دید با روش های مختلفی معرفی می شود. گاهی نگاه از بالا باعث پست کردن و تحقیر شدن افراد نگاه شونده و باعث تکبر، برتری و عظمت بخشیدن به شخص یا اشخاص نگاه کننده می شود.

دید از پایین به بالا



ارزشی روانشناسانه و مخالف نگاه از بالا به پایین دارد. در این حالت اثر تفوق، قدرت، بیروزی، حاکمیت، تهدید بر سوژه مشهود است. در تصویر بالا ما به عنوان ناظر جای سوژه قرار گرفته ایم. به عناصر تفنگ، سگ، چراغ، نورافکن ها و

موقعیت شخصیت ها به تصویر معنی می دهد

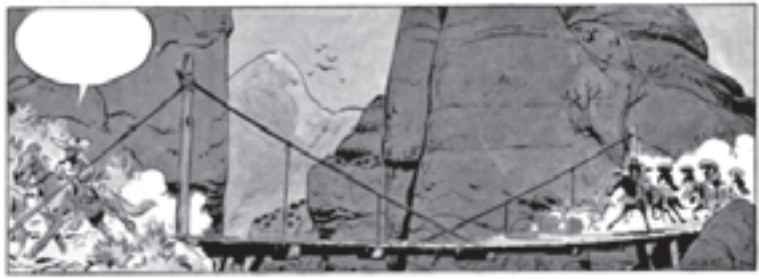
در تصویرسازی، همینطور در سینما، محل قرار گرفتن شخصیت ها در صحنه و زاویه دید و نوع نگاه آنها نسبت به هم حائز اهمیت است. گاهی ما به عنوان ناظر از بیرون کادر به تصویر نگاه می کنیم و شاهدی بر واقعه هستیم. گاهی نوع پرسپکتیوها گونه ای است که ما را در محل شخصیت اصلی واقعه یا دیگر شخصیت ها قرار می دهد و به نظر می آید که ما هم در صحنه هستیم، گاهی خود ما مورد خطاب واقع می شویم در این صورت خود ما شخصیت اصلی هستیم.

دید از بالا وقتی ناظر بالاست

در شکل پایین، نتیجه منطقی حالتی که سربازها به خود گرفته اند و شکل کلی فضا، بیرون رانده شدن شخصیت اصلی داستان است.



تمام صحنه از دید ناظری بالاتر از شخصیت اصلی دیده می شود برای مثال از بالای یک کوه، بام خانه و ... که بسته به حالت ها و وسعت زاویه دید، فضا وصف می شود اغلب باعث کم ارزش کردن شخصیت ها و توانایی غلبه بر آنها می شود.



ساختمان‌های پشت سر، سایه و روشن، چهره‌ها، پرسپکتیو و کادر توجه کنید. همه عناصر در تصویر در یک جهت به هم کمک می‌کنند.

در تصاویر این صفحه صحنه‌ها از زوایای مختلفی دیده شده‌اند، نگاه افقی که نگاه معمولی است و بیشتر یک صحنه را توصیف کرده است. (عبور سواره‌ها از روی پل). نگاه از بالا (در تصویر سمت چپ بالا) اول نگاه ما به عنوان ناظر که از بالا به صحنه است و دیگر نگاه افراد در نمای اول تصویر به سواره‌هایی که از دور می‌آیند. به القای مفهوم انتظار برای یک حادثه به نوع فرارگیری و حرکت آنها در صحنه توجه کنید. در تصویر سمت راست بالا نگاه ما از پایین به بالا است و ما ناظر بر اتفاقی هستیم که در شرف وقوع است. در تصویر پایین، حضور ما در صحنه را می‌بینید. زاویه نگاه و محل ناظر در القای مفهوم و حوادث داستان و فضای آن مؤثر است.

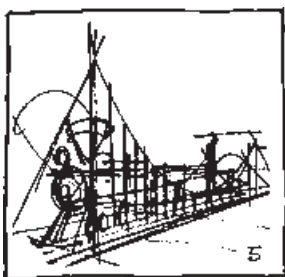
داستان مصور

داستان مصور با استفاده از ادبیات و تصویر تا حدودی شبیه به کاری که در سینما انجام می‌شود، طراحی و چاپ می‌شود. انواع مختلفی مانند تاریخی، پلیسی، ماجراجویی، جنگی، تخیلی، تبلیغاتی و ... دارد که طراحان با توجه به فضای حاکم بر داستان با استفاده از تکنیک خاص هر یک در طراحی، صفحه‌آرایی، رنگ، تسلسل تصاویر و نوشته‌ها آن را تا مرحله چاپ آماده می‌کنند. طراح داستان مصور علاوه بر تسلط زیادی که به طراحی دارد، باید شناخت کاملی از تیپ‌شناسی، بیان هنری حرکت، صحنه‌بندی و زمان‌بندی، صفحه‌آرایی، شناخت روحیه فضا، تداوم و تسلسل تصاویر در بیان داستان و چاپ داشته باشد. همچنین داشتن روحیه تحقیق، صبر و حوصله و علاقه بسیار مهم است. مراحل انجام کار که بر اساس متن داستان سناریوی نهایی تهیه می‌شود، عبارتند از: طراحی صحنه‌های مختلف برای بیان داستان مطابق سناریو، تهیه گفتگوهای لازم برای صحنه‌های مختلف، شخصیت‌پردازی، صفحه‌آرایی و صفحه‌آرایی کتاب به اندازه‌های مطلوب، مراجعه به مدارک برای طراحی فضا در زمان داستان ایجاد هارمونی مطلوب بین تصاویر، نوشته‌ها، اندازه‌ها با توجه به حوصله خواننده، ایجاد تعادل‌ها و کشش‌های لازم بصری در تصاویر و تداوم آن، ایجاد جاذبه، زیبایی، دادن روحیه مناسب به فضای داستان در کل کتاب، طراحی نهایی و نظارت بر چاپ. برای مثال بخش‌هایی از یک کتاب و مراحل انجام آن را ملاحظه کنید.

– تبدیل متن به تصاویر لازم و متعدد.



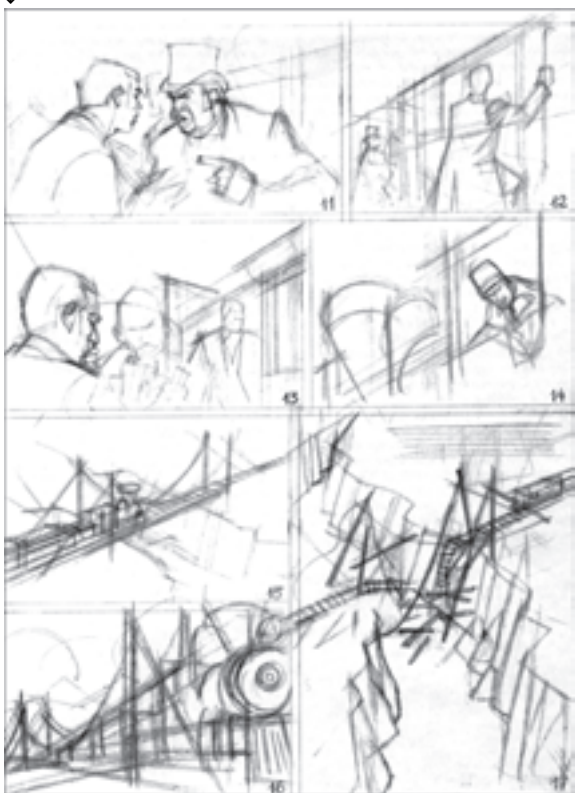
– دسته‌بندی تصاویر در هر صفحه



– پرداختن به هر تصویر و بارز کردن آن

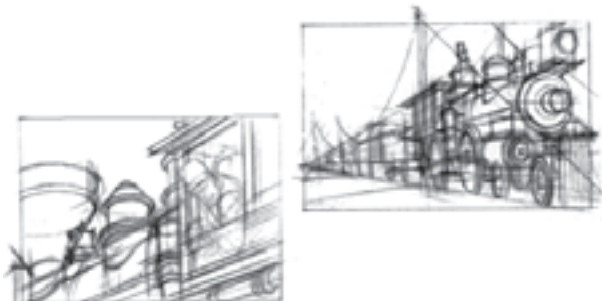
– شخصیت‌پردازی

– مقدمات صحنه‌آرایی و صفحه‌آرایی برای هر صفحه

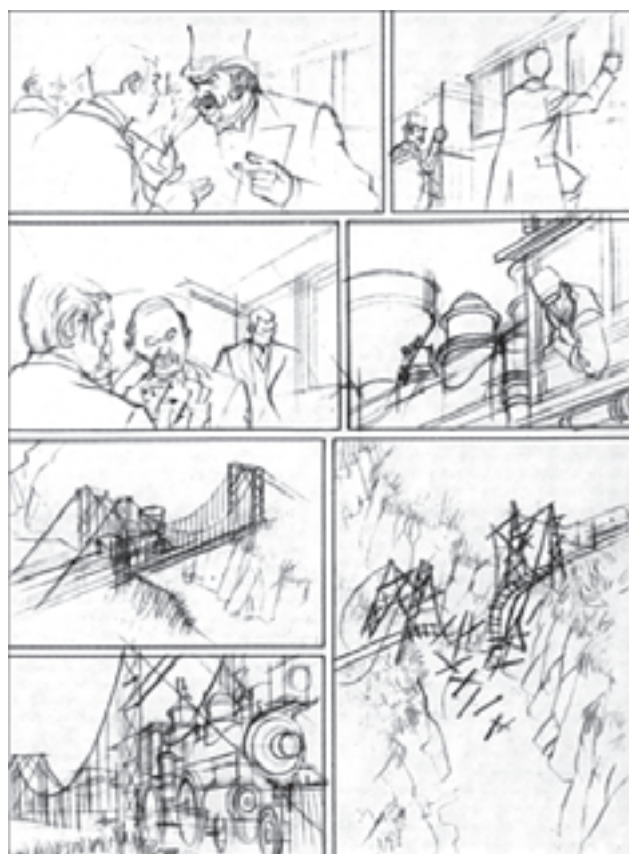


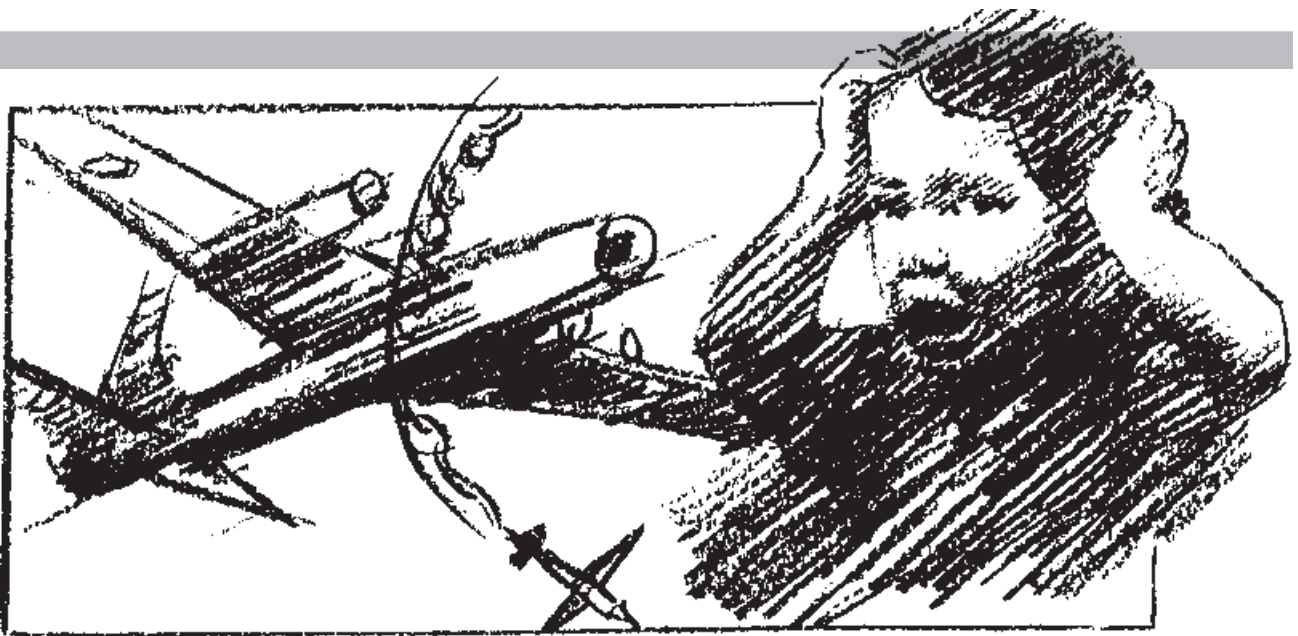


طراحی شدت و ضعف سایه و روشن‌های مطلوب.
طراحی نهایی همراه گفتگوها برای چاپ.



مراجعه به مدارک، منابع و مآخذ برای تصحیح عناصر هر صحنه، اعم از اشیا، لباس‌ها، رفتار و حرکات، تیپ افراد و هر چه در یک صحنه یا کل صفحات به چشم دیده می‌شود و در زمان داستان معمول بوده است. تصحیح و تکمیل صحنه‌ها مطابق مدارک و دخل و تصرف در آنها.





فضای قدرت و نفرت

از یک طرف فرمانده و آفیش‌ها و از طرف دیگر کودکی که با خط‌های موازی و بریده شدن کادر و نوع رفتارش، مظلومیت

ابتدا لازم است به دو نوع فضا اشاره شود. اول فضایی که در خود آلمان و در جهان به واسطه جنگ دوم جهانی ایجاد شده است. جنگی که به خاطر برتری طلبی یک کشور یا گروه بر جهان تحمیل شد. کسانی که در آن زمان حضور داشته‌اند احساس فضای واقعی را کرده‌اند. لذا هیچ فضایی نمی‌تواند زمان حیات یا زمان حوادث در حال وقوع را بازسازی کند. اما از طریق فیلم سینمایی، ادبیات، مستندسازی، عکاسی و تصویرسازی و نظایر آن می‌شود تا حدودی فضای نظیر را تجسم کرد. در اینجا برای ایجاد چنین فضایی از تصاویر استفاده شده و به عوامل خشونت، نظم، صحنه‌ها یا عکس‌های مؤثر در بیان موضوع و عامل تضاد توجه شده است. در تصویر خشونت می‌توان از آثار به جا مانده بی‌به وقوع حادثه برد یا صحنه‌هایی از حادثه را در حال انجام نشان داد و یا تصویر ذهنی براساس ایجاد قراین برای بیننده ایجاد کرد، در این جا با ایجاد تصویر ذهنی، عامل قدرت‌طلبی را نشان داده است. - دو تصویر نقاشی شده (بالای صفحه‌ها) به سرعت فضای جنگ جهانی دوم را معرفی می‌کند.

- حضور فرمانده در حالت فرمان دادن با همه تجهیزات لازم برای انجام مأموریتش و شکل تهاجمی فرمان، فضا را شکل می‌دهد. - نظم در چنین شرایطی می‌تواند القاء‌کننده قدرتی آهنی باشد. - دو تصویر آفیش به سرعت به فضا جهت می‌دهد و آن را معنی می‌کند. - دو عامل متضاد خشونت و ترحم در کنار هم قرار گرفته‌اند.



افراد بی‌گناه را نشان می‌دهد.







صبح زود هنگام طلوع آفتاب



صبح زود - بعد از طلوع آفتاب



اوائل صبح



هنگام ظهر



بعد از ظهر

تصویرسازی کتاب‌های کودک و نوجوان

در تصویرسازی کتاب‌های کودکان و نوجوانان نکات مهم و فراوانی در نظر گرفته می‌شود از جمله: انطباق تصاویر با موضوع داستان، که مسأله بسیار مهمی است.

نکته بعدی ایجاد فضاسازی و رابطه اشخاص و اشکال باهم است که از دو نقطه نظر قابل بررسی است. اول، فضاسازی کل داستان و گسترش آن به تمام کتاب. دوم، دقت طراحی فضاهای مفید، مثبت و منفی* در هر تصویر، و فاصله اشکال نسبت به هم. اثر مثبت این طراحی حساب شده، موجب تفکر و در واقع کلید درک مفاهیم اصلی، رابطه اندازه و احجام، رنگ، نور و سایه است و باعث رشد و باروری ذهن و تخیل و در نهایت منطق در کودکان و نوجوانان می‌شود.

* مثبت خود شکل و منفی فضای بین اشکال است.

در خلق تصاویر کتاب «یک حرف و دو حرف» تصویرگر، کل ماجرا را در یک روز به تصویر کشیده است. یکی از نکات مهم تصویرسازی کتاب‌های کودکان و نوجوانان، تصویر کردن نکاتی است که در متن کتاب به آنها اشاره‌ای نشده است.

در داستان فوق‌الذکر، تمام ماجرا در یک روز اتفاق می‌افتد. تصویرگر ماجرا را در یک روز می‌بیند و وضعیت را که از نظر نور و رنگ در طول روز تغییر می‌یابد، وارد تصویر می‌کند. نکته دیگر – در متن کتاب اشاره‌ای به حالت حروف و شکل الفبا نشده است. تصویرگر با استفاده از اثرگذاری حجم و تجسم آن و رابطه فاصله و فضاهای به‌وجود آمده بین احجام، تصویر را زیباتر و منطقی‌تر جلوه داده است.



نزدیک غروب



نزدیک غروب



غروب آفتاب



شب – مهتاب



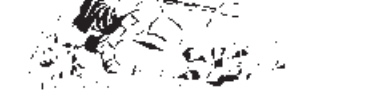
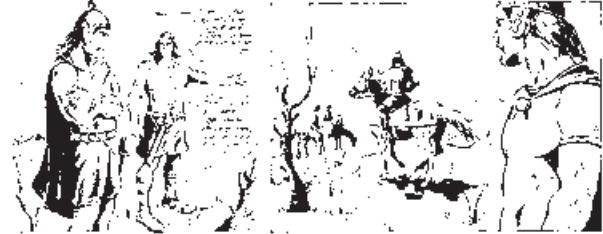
غروب آفتاب

مطلب و اثر از تصویرگر و گرافیست محمدرضا دادگر



تصویرگر، علی اکبر صادقی

و تصویرگران با توجه به سن مخاطبین به ساده کردن داستان‌ها و به کار بردن شیوه‌های مختلف تصویرگری می‌پردازند. در ربع قرن اخیر، تجربیات زیادی در زمینه به کار گرفتن شیوه مینیاتور و ساده کردن آن بخصوص برای بیان حکایت‌های قدیمی انجام شده



تصویرگر، سیروس راد

فضای داستانی

داستان‌های پهلوانی ایران زمین موضوعی همیشگی برای نویسندگان و تصویرگران است که هر یک بنا بر ذوق و دیدگاه خود آن را دوباره می‌نویسند یا دوباره تصویر می‌کنند. کودکان و نوجوانان مخاطبین اصلی این نوع داستان‌ها هستند. نویسندگان

می‌شوند. اما تفاوت آشکار در سن مخاطب است با آنکه قالب و محتوا در شیوه سنتی سازگاری بهتری دارند لکن افراد با سن کمتر مخاطب آن واقع می‌شوند.



اگر از تفاوت تکنیک در تصویر مقابل صرف نظر کنیم، به نظر فضای زیبا و مناسبی برای بیان داستان انتخاب شده است.



تصویرگر، پرویز کلانتری

که بسیار هم موفق بوده است.

تصاویر به علت فضای داستان و مخاطب نوجوان برای ظرف، (شیوه) مناسبی انتخاب شده است.



تصویرگر، مرتضی اسماعیلی سهی



در مقایسه تصاویر این دو صفحه با هم، تصویر صفحه مقابل سمت راست که به شیوه داستان مصور طراحی شده است و از کارهای متداول روز برای نوجوانان است، فضایی سینمایی به صحنه‌ها داده است، حوادث و ماجراهای جزئی هم طرح می‌شود که از فضای تاریخی داستان می‌کاهد. اما در تصاویر سمت چپ به نظر می‌رسد شیوه تصویرگری قالب مناسب‌تری برای بیان فضای تاریخی و پهلوانی پیدا کرده است و حوادث و ماجراها کلی‌تر بیان

تصاویر صفحات ۶۴ و ۶۵ مربوط به کتاب‌های مصور کودکان و ناشر کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است.



الف
ب
میناتور در دو صفحه مقابل هم

تداوم فضا در تصویرسازی

نوشته‌ها در اندازه‌ها و قاب‌بندی‌های مختلف قرار می‌گیرند.

- رنگ آمیزی و قلمگیری بسیار زیبا و به جا
- نبودن پرسپکتیو و ایجاد امکانی برای حضور افراد و اشیاء در اندازه خودشان.
- ایجاد بُعد و القاء آن در صورت لزوم از طریق روی هم قرار گرفتن و محل قرار گرفتن تصاویر در یک قاب.
- شکستن بخشی از دوره ظاهری قاب، به منظورهای مختلف: ● نبودن فضای کافی برای اشیایی که فضا را نامناسب می‌کند. ● به منظور القای بعد. ● ارتباط و اتصال تصویر به صفحه یا جدایی از آن
- تبعیت تصویر از متن مانند موسیقی که از شعر و خواننده تبعیت می‌کند.

امکانات ما در تصویرسازی گذشته برخلاف ظاهرش بسیار وسیع است. و قابلیت پذیرفتن محتواهای مختلف را دارد. متأسفانه مانند هنرهای دیگر، شکل تجارتي آن زشت‌ترین و بدترین شکل استفاده و سودجویی از این استعداد فرهنگی غنی است. بعضی از این ویژگی‌ها و قابلیت‌ها عبارتند از:

- استفاده از قاب: قاب محدوده کار را مشخص می‌کند که معمولاً از شکل‌های هندسی کامل یا شکسته استفاده می‌شود و برای تقویت آن با قلم رسم خط‌کشی می‌شود.
- استفاده از نوشته: خوشنویسی که یکی از معتبرترین هنرهای سنتی ماست تقریباً همواره با مینیاتور همراه بوده است. شباهت خطوط قلمگیری و قلم خوشنویسی آنها را در یک خانواده قرار داده است (تندی و کندی، شدت و ضعف خطوط و ...)



هـ

— تداوم تصویر: فضای مینیاتورها عمدتاً به خاطر موضوع آن باز است و وسیع مانند باغ، شکارگاه، دشت و ... چند نوع تداوم وجود دارد از جمله:

— در صورت بسته بودن قاب تداوم از چهارطرف قاب احساس می‌شود (تصویر د).

— در صورتی که قاب از یک یا دو طرف باز شود (تصویر ج) در این صورت تداوم از جهات بسته قاب احساس می‌شود.

— تداوم در دو صفحه که کار جالبی است در دو صفحه کاملاً جدا با فاصله عطف کتاب، ادامه بخشی از تصویر در دیگری است شکل (الف و ب).

تصویر هـ. بخشی از یک کار مینیاتور است که قاب آن دیده نمی‌شود. درون اتاق را می‌شود دید و نداشتن دیوار نقص به حساب نمی‌آید. حریم برای بیرون و درون وجود دارد اما ما (ناظر) می‌توانیم ببینیم. زیرا پرسپکتیو و ناظر در صحنه وجود ندارد. و ما از هر نقطه‌ای می‌توانیم به داخل و هر جای تصویر به‌طور همزمان و یکسان نگاه کنیم. همانطور که آشکار است نه تنها محدودیتی نیست بلکه همه امکان است.



ج



د

از شاهنامه طهماسبی

نقاشی قهوه‌خانه‌ای

قبل از اینکه تلویزیون ارتباطی یکطرفه را در فضا ایجاد کند و قبل از اینکه نشریات و وسایل و وسایط ارتباط جمعی، ارتباط بین آدم‌ها را ضعیف کنند، قهوه‌خانه‌ها در شهرها بخصوص در شهری مثل تهران، در هر محله‌ای وجود داشت و محل ارتباط جمعی آدم‌ها بود. بسته به شعاع عمل قهوه‌خانه که محلی برای صبحانه، و بیشتر ناهار (دیزی) و همواره آماده پذیرایی با جای بود، در همه فصل‌ها، جوابگوی نیاز مردم به ارتباط با هم می‌شد. ناگفته نماند هنوز هم در روستاها و شهرهای ما قهوه‌خانه‌ها اگر چه قدرت سابق را ندارند، اما محل ارتباط و گفتگو بین اهالی و مشتری‌ها هستند. قهوه‌خانه‌های سنتی اخیراً هم احداث می‌شوند، با آنکه نقال هم دارند و نقاشی هم وجود دارد اما با گذشته بسیار متفاوت است اما تا حدودی فضایی شبیه گذشته دارد و دیدن آنها برای درک فضای گذشته بسیار مفید است.

قهوه‌خانه‌ها زمستان‌ها با فضای گرم خود صدای جوشیدن آب در سماور، صدای استکان و نعلبکی، بوی خوش دیزی، بخار نشسته روی پنجره‌ها، میز و صندلی لهستانی یا نیمکت و گلیم و ... صدای همهمه و صحبت مشتریان با هم احساس خوبی ایجاد می‌کرد.

قهوه‌چی کارگردان این محفل و امین آنها و قهوه‌خانه‌اش پاتوق اهل محل و رفت و آمد مشتریان بود. بعضی از آنها نقال هم داشته‌اند و زمانی را به نقالی بدون نقاشی یا با نقاشی از روی تابلو یا دیوار، فضا را در دست می‌گرفتند.

نقاشی قهوه‌خانه‌ای حاصل کار هنرمندانی از کوچه و بازار، بسیار ساده و بدون ادعا بوده است که در بیان درستی‌ها و جوانمردی‌ها و زشت نشان دادن پلیدی‌ها یا نامردمی‌ها با نقاشی‌اشان پا به پای تعزیه‌داران و گویندگان ذکر مصیبت کربلا بر پرده‌هایی نسبتاً بزرگ حماسه کربلا را می‌ساخته‌اند و در تکیه‌ها و کوچه‌ها در مراسم شرکت می‌کرده‌اند. همچنین در بیان حماسه‌های ملی و سنتی و مورد علاقه مردم آنچه در باورهایشان بود، می‌کشیدند. در فضای قهوه‌خانه که نقالی، روی تابلویی به نقالی

می‌پرداخت گاه باعث حبس نفس‌ها در سینه‌ها می‌شد و فضا را کاملاً متوجه موضوع تابلو می‌کرد، قدرت بیان و تجسم او فضای دیگری را در فضای قهوه‌خانه ایجاد می‌کرد.

حرکات و بیان نقال مانند صحنه نمایش بود.

دو نفر از نقاشان به نام این مکتب، حسین قولر آقاسی و محمد مدبر بودند. موضوع برای این نقاشی مهم‌تر از پای‌بندی به تناسبات و تکنیک‌های رایج و آکادمیک بوده است. آقاسی می‌گوید: (نقل از کتاب نقاشی قهوه‌خانه‌ای)

«... ما کاری نداشتیم که اصل حکایت چه بوده است. آنچه نقالان گفتند و هر چه مردم خواستند برایشان به نقش کشیدیم به رستم علاقه داشتند چون پهلوان دیار خودشان بود و از آنها درس غیرت و عبرت می‌آموختند. حتی گاهی از ما می‌خواستند که دشنه رستم را بر پهلوی سهراب فرو نکنیم، چرا که از مرگ سهراب بیزار بودند. یا سیاوش با پرچم نصر و من الله و فتح‌القرب می‌توانست پیروز شود».

او آنچه را مردم باور داشتند اصل می‌دانست و خود یکی از آنها بود. ارزش نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای به مردمی بودن آنها و سادگی در بیان موضوع است.

نقاشی صفحه‌مقابل، بالا. این تابلو که مانند کتابی مصور، عزیمت حضرت مسلم به کوفه را به طور کامل روایت می‌کند، بسیار پرکار است. مدبر، نقاش این تابلو به این نقاشی بسیار اعتقاد داشت و در زمان حیاتش کار او مورد پسند علاقه‌مندان به نقاشی خیالی قرار گرفت. آوازه شهرتش از قهوه‌خانه مشهدی صفراسکندری بیرون رفت، تا آنجا که سرمشق و مورد تقلید نقاشان دیگر قهوه‌خانه‌ای واقع شد.

نقاشی صفحه‌مقابل، پایین. موضوع این تابلو که جنگ هفت لشکر است از موضوعات پرجاذبه و پرترفدار تابلوهای رزمی قهوه‌خانه‌ای بود. نظم و شکوه به قاعده در صف‌آرایی سپاهیان دو طرف، ترتیب و جای مناسب فیل‌ها و اسب‌ها و پرچم‌ها و نیزه‌ها حال و هوای فضای جنگ را در دشت هموار کاملاً آشکار کرده است.



روایت عزیمت حضرت مسلم به کوفه ابعاد ۲۰۴×۲۵۳ سانتی متر مربع رقم محمد مدبر



نبرد رستم و اشکبوس «جنگ هفت لشکر» ۱۱۳×۲۱۲ سانتی متر مربع ۱۳۱۹ رقم حسین فولر آقاسی