

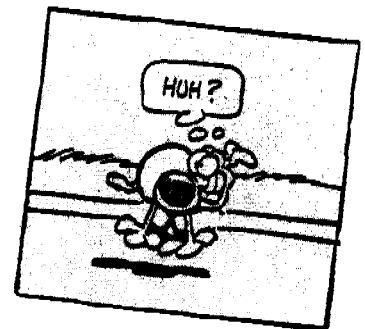
طراحی شخصیت

افشین سبوکی

طراحی شخصیت (کاراکتر) یکی از مراحل حساس و مهم در هنرهای دراماتیک و تجسمی است. اهمیت این مسئله به حدی است که نگاه دیده می‌شود مفهوم و پیام اصلی که توسط این شخصیت‌ها باید منتقل گردد. با بروز اشکال در تعیین آنها به بیراهه می‌رود. برای اثبات این مدعا نمونه‌های بسیاری فیلم، مجموعه، انیمیشن و کاریکاتور خلاقانه می‌توان یافت که با خام دستی و سطحی اندیشی هنرمند در زمینه شخصیت پردازی تلف شده‌اند.

بحث شخصیت را با تعریف آن شروع می‌کنیم. ابتدا باید در این مقوله مرزی میان «شخصیت» و «تیپ» قائل شویم. طبق تعاریف موجود، تیپ خصوصیات مشترک میان یک گروه، دسته، صنف، نژاد و غیره است. که البته بجز انسان در مورد حیوانات و اشیاء نیز صدق می‌کند. اما شخصیت یک فرد را، علاوه بر خصوصیات مشترک با دیگر اعضاء گروهش، خصوصیات ویژه‌ای از دیگران متمایز می‌سازد.

طراحی شخصیت، همانگونه که گفته شد، در همه هنرها بویژه در، رمان، فیلم، انیمیشن و کاریکاتور





نقشی اساسی دارد. تیپ‌ها و شخصیت‌ها در حقیقت زبان گویای هنرمندانند که توسط آنها با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند. پس باید این شخصیت‌ها آنقدر برای مخاطب قابل فهم و حضورشان برای او منطقی و هماهنگ با دیگر عناصر باشد که مخاطب با آنها مانند افراد واقعی اطراف خود همذات پنداری کرده، ارتباط برقرار کند.

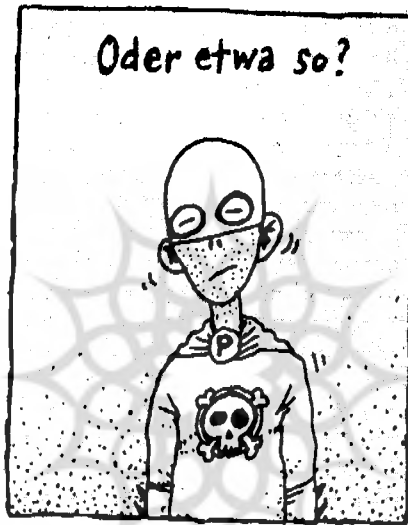
کاربرد شخصیت‌ها

تیپ‌ها همانگونه که ذکر شد، گروه‌های شناخته شده‌ای هستند که خصوصیات و رفتار نسبتاً مشترکی دارند و با ذکر اسم آنها این خصوصیات در ذهن هر کسی تداعی می‌گردد. مثلاً تیپ یک فرد جاهل کلیشه عوامانه‌ای دارد که تقریباً برای همگان تداعی کننده نوع خاصی از چهره، اندام، طرز راه رفتن، صحبت کردن، حرکت دست‌ها لباس و غیره است. حال هر چه به یک فرد از این تیپ نزدیک شویم، خصوصیات ویژه دیگری در وی می‌یابیم که او را از دیگر افراد این تیپ متمایز می‌سازد و حتی ممکن است

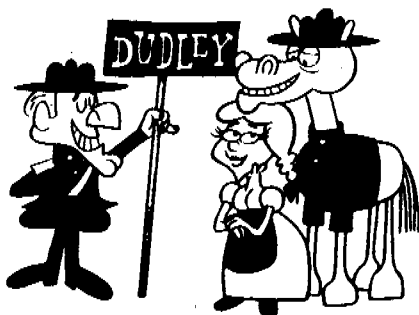
با خصوصیات ظاهری آن تضاد داشته باشد. مثلاً این فرد جاهل ممکن است با شنیدن صدای یک پرندۀ سکوت کند. به فکر فرو برود و حالت افسرده و منزوی به خود بگیرد. و یا در خلوت خود از چیزی چنان پیش پا افتاده و ساده بترسد که کاملاً برخلاف انتظار ما از یک تیپ جاهل است. اتفاقاً، از این نکته در هنرهای خلاقه‌ای چون انیمیشن و کاریکاتور که طنز و اغراق مایه اولیه آنهاست، بسیار سود برده می‌شود و این تضاد ما بین ظاهر تیپ یک فرد و شخصیت درونی او برای ایجاد شوک و تاثیرگذاری بسیار مناسب است.

پس هر چه به افراد یک تیپ از زاویه نزدیکتر و دقیق‌تری بنگریم، به شخصیت آنها نزدیک‌تر می‌شویم که چگونگی آن البته به جایگاه شخصیت در کل موضوع بستگی دارد.

شخصیت یک محور اصلی دارد که نوع آن را مشخص و برای ما قابل قبول می‌کند. مثلاً ممکن است این شخصیت در کلیشه منفی یا مثبت و یا غیره قرار



پژوهش‌های علمی و مطالعات فرهنگی
پایان علوم انسانی





هر تیپ منظور شود.

البته در کاریکاتور و انیمیشن از کلیشه‌های بودن تیپ‌ها گاه بعنوان یک ابزار استفاده می‌شود. چون هر تیپ کلیشه‌ای انتقال عکس العمل خاصی را در بیننده به وجود می‌آورد که هنرمند خلاق با استفاده از این امر در موقعیت مناسب با نتیجه‌ای غیرقابل انتظار بیننده را دچار شگفتی و شوک می‌کند. از تیپ هر چه دور تر شویم خصوصیات جزئی او کم‌تر دیده و دوبعدی‌تر می‌شود تا آنجا که در حد یک سیاهی لشکر برای پر کردن فضای طرح و حتی در حد یک بافت به کار می‌رود.

عوامل مؤثر در خلق یک شخصیت به دو دسته بیرونی و درونی تقسیم می‌شوند. عوامل درونی عبارتند از: خصوصیات اخلاقی، عاطفی، سن، جنس و محیط رشد و تربیت که البته بسیار هم تأثیرگذارند. عوامل بیرونی نیز شامل مواردی از قبیل نژاد، کشور، آب و هوا، نوع کار و غیره می‌شود. عوامل بیرونی و درونی هر دو تعیین‌کننده و بر نوع شخصیت تأثیرگذارند.

به طور کلی از طریق تحقیق در عوامل زیر می‌توان به تیپ و شخصیت مورد نظر نزدیک شد و فرقی هم نمی‌کند که منظور ما طراحی از یک شخصیت خاص باشد و یا یک تیپ و یا حتی یک شخصیت تخیلی و غیرواقعی.

محیط اجتماعی یعنی محلی که موضوع در آنجا اتفاق می‌افتد حاوی مشخصاتی است که به شناخت شخصیت مورد نظر کمک می‌کند. مسائلی مانند موقعیت جغرافیایی و منطقه آب و هوایی و به طور مثال اینکه محیط کویری یا سرسبز است و یا در کنار دریاست و غیره زندگی در هر کدام از این شرایط روحیه‌های گوناگونی می‌طلبد. کشور و نوع معماری محل نیز از این شمارند.

تاریخ و زمان نیز از عوامل تعیین‌کننده است. هر یک از دوره‌های تاریخی می‌تواند نوع زندگی، پوشاک و وسایل زندگی و نوع ارتباط مردم را با یکدیگر مشخص کند.

نژاد نیز از دیگر عوامل ساخت شخصیت و تیپ است.

نوع استخوان‌بندی چهره، اندازه قامت، رنگ پوست و آداب و رسوم محلی نیز در این بخش باید مورد توجه قرار گیرد.

بگیرد. بعد در کنار این محور اصلی مجموعه‌ای از خصوصیات جانبی و حاشیه‌ای وجود دارد که وجود آنها شخصیت را جذاب و قابل قبول و از آن حالت تک بعدی خارج می‌کند. این خصوصیات مسلماً با هم یکسان و یکدست نیستند. مثلاً یک شخصیت با محور مثبت در مجموعه خصوصیات جانبی خود حتماً نقاط ضعف و منفی‌ای مانند سایر انسان‌ها دارد و گرنه تبدیل به یک موجود مطلق و ایده‌آل و یا ماشین بدون احساس می‌گردد. این محدود خصوصیات منفی تنها در موقعیت‌هایی بروز می‌کنند و هنرمند با خلق منطقی این موقعیت‌ها گره داستان و موضوع را به وجود می‌آورد تا از طریق آن به هدف خود برسد.

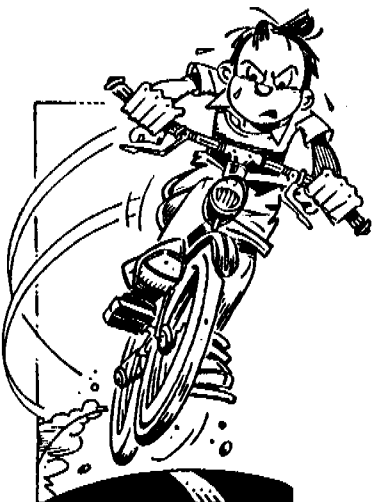
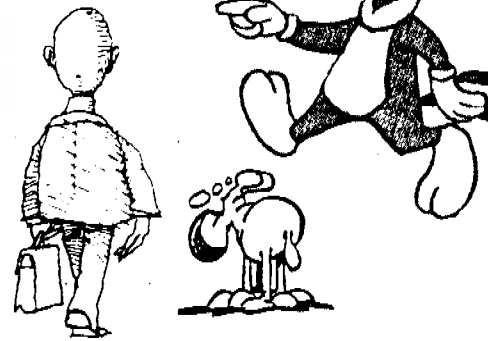
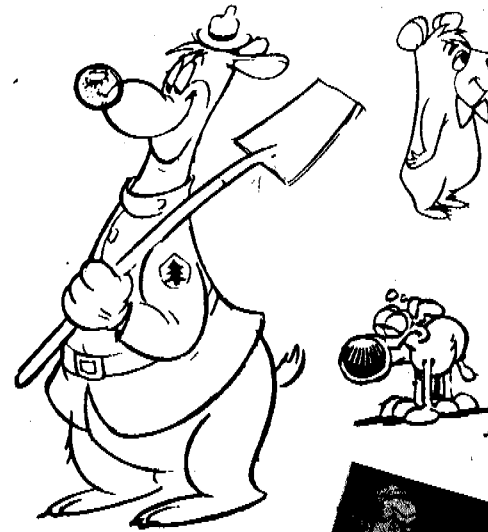
بروز جنبه‌های منفی و ضعیف یک شخصیت که باعث بیچیدگی آن می‌شود، امکان را برای استحاله و تغییر وی به وجود می‌آورد تا مثلاً از حالت منفی خارج شده، در انتها نقشی القاء کند و در نتیجه تک بعدی نباشد.

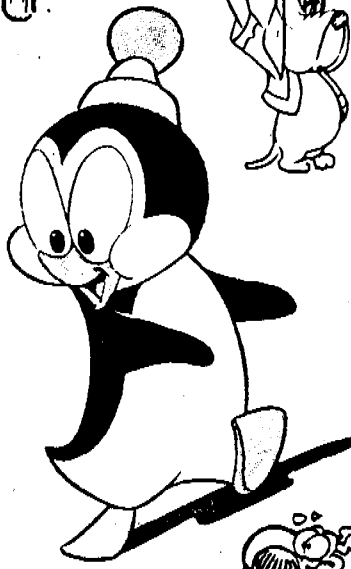
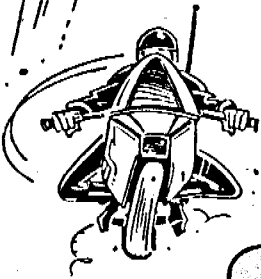
به طور مثال، در فیلم «از شامگاه تا سحر»، اثر کوئنتین تارانتینو، در ابتدای فیلم ما با دو برادر جنایتکار و قسی‌القلب روبرو می‌شویم که بدون هیچ ترحمی مفرز کسانی را که در مقابل آنها مقاومت می‌کنند، متلاشی می‌کنند و حتی برای فرار از مرز یک خانواده را گروگان می‌گیرند. ولی همین دو نفر در خارج از مرز وارد محیطی می‌شوند. که ناچارند با موجودات وحشتناک و مهاجمی درگیر شوند و در میانه فیلم ناگهان به دفاع از خانواده‌هایی که به گروگان گرفته بودند، بپردازند. این شخصیت‌های منفی که در ابتدای فیلم باعث نفرت و انزجار می‌شدند، ناگهان تبدیل به قهرمانانی می‌شوند که از خود و خانواده گروگان گرفته شده دفاع می‌کنند و حتی جان خود را برای این کار به خطر می‌اندازند.

البته گاه در انیمیشن و کاریکاتور، هنرمند شخصیتی خلق می‌کند که به ظاهر تلخ‌بندی است و صفات مشخص و یکدستی دارد، مثل شخصیت سوپرمن یا بتمن که هر کدام دارای نیروهای بسیاری هستند و خصوصیات مثبت قهرمانانه و عدالت‌خواهانه دارند. اما هنرمند در موقعیت‌های مختلف، می‌تواند جزئیات دیگری از شخصیت آنها را برای ما مشخص کند که باعث جذابیت بیشتر آنها شود مثلاً هر دو این شخصیت‌ها در زندگی شخصی خود خصوصیات متفاوت با قدرت‌نمایی‌های خود دارند.

جالب است که شخصیت بتمن نسبت به مشابه خود، یعنی سوپرمن جذاب‌تر است، زیرا او مانند سوپرمن یک فوق قهرمان با نیروهای شکست‌ناپذیر و فوق‌انسانی نیست، بلکه یک انسان معمولی است که حتی در شخصیت درونی خود دارای مشکلاتی است. بتمن پدر و مادرش را از دست داده است و به تنهایی سعی دارد تا انتقام بی‌عدالتی‌ها را بگیرد. او در قصری دور از اجتماع و تنها زندگی می‌کند و شخصیتی منزوی دارد. این شخص در مواقع عمل بانقابلی چهره خود را می‌پوشاند و رمز موفقیت او نه در قدرت‌های فوق‌طبیعی او بلکه در استفاده از فکر و خلاقیتش است.

نقش تیپ‌ها نیز در کنار شخصیت‌ها نقشی مکمل است که عکس‌العمل و عملکرد شخصیت‌های محوری در ارتباط با رفتار تیپیک آنها کامل و با معنا می‌گردد. وجود کلیشه‌های فرسوده و بسیار معقول وسطی خطری است که موجودیت تیپ‌ها را تهدید می‌کند و حتی گاه موضوع داستان را قابل حدس می‌سازد، بنابراین امروزه تلاش می‌شود که به موضوع خلق تیپ عمیق‌تر نگریسته شود و ابعاد دیگری برای





بنا داشته باشد تا توسط آن طراحان مختلف بتوانند چهره یکدستی را از شخصیت کار کنند. در حالی که در کاریکاتور این کار کاملاً ضروری نیست و طراحی شخصیت می‌تواند دو بعدی باشد و تابع پرسپکتیو جمعی نباشد. گاه برای طراحی یک شخصیت واقعی می‌توان مستقیماً از چهره خود شخص و شبیه‌سازی استفاده کرد، البته با اغراق در وجوه و زوایای چهره در جهت تشدید خصوصیات اخلاقی و شخصیتی شخص مورد نظر و همچنین با مطالعه قبلی در مورد نوع حرفه، پوشاک و ابزار مورد استفاده وی.

گاه کاریکاتوریست یک شخصیت ثابت را خلق می‌کند که نقش محوری و غیر محوری و در نتیجه خصوصیات این شخصیت بسته به موقعیت‌های گوناگون متغیر است و در هر ایده این شخصیت می‌تواند نقشی متفاوت داشته باشد و بر عکس آن گاه یک کاریکاتوریست برای هر ایده تیپ یا شخصیت جدیدی بنا بر مقتضای موضوع طراحی می‌کند که البته آنها با تکنیک کلی کار و اغراق کلی هماهنگی دارند.

استفاده از شخصیت‌های حیوانی در انیمیشن و کاریکاتور به دلیل ایجاد جذابیت سابقه طولانی دارد که به چند روش از آنها استفاده می‌شود.

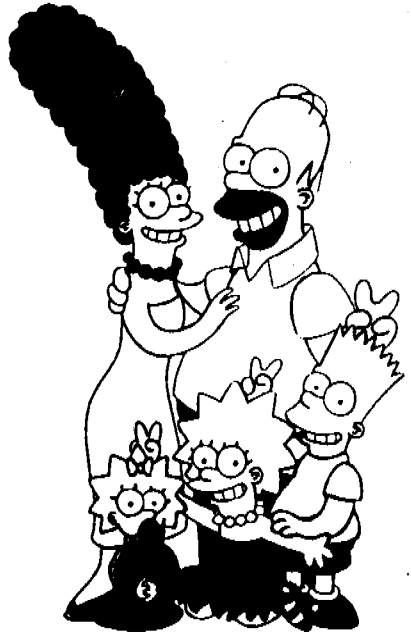
اگر شخصیت حیوان نقش محوری داشته باشد، در این حالت خصوصیات حیوانی و نوع زندگی وی حفظ می‌شود و اغراق بیشتر در نوع طراحی و قدرت تفکر و تکلم حیوان صورت می‌گیرد.

مورد دیگر زمانی است که حیوان نقش غیر محوری دارد به یک تیپ تبدیل می‌شود. در اینجا، همان خصوصیات معمول حیوانی خویش را در کنار انسان خواهد داشت و اغراق تنها در جهت فرم‌ها و حرکات خواهد بود.

حساس‌ترین نوع استفاده، تلفیق شخصیت‌های انسانی با شخصیت‌های حیوانی است، یعنی ترکیب خصوصیات تیپیک و سمبلیک یک حیوان با یک انسان. مثلاً شومی جغد، حیل‌گری روباه و غیره با خصوصیات و توانایی‌های انسانی که منجر به خلق موجودی جدید و تخیلی می‌گردد که از عناصر و خصوصیات هر دو بهره می‌برد. از این طریق معمولاً شخصیت‌های جذابی به وجود می‌آید که خصوصیات انسانی آنها باعث همدات پنداری با آنها و قابلیت‌های حیوانی آنها باعث تأکید غیر مستقیم بر روی بعضی خصوصیات انسانی می‌گردد. مثلاً ترکیب ویژگی‌های یک اردک و تیپ یک ملوان بازگوش منجر به خلق شخصیتی بسیار جذاب و دوست‌داشتنی به نام داندلداک شد که اکنون شهرت جهانی دارد.

در اینجا باید به ترکیب خصوصیات انسانی با اشیاء نیز اشاره داشت که مانند مراحل قبل از تلفیق قابلیت‌های آن شی و انسان به شخصیت جدیدی دست می‌یابیم که نمونه مشخص آن را در شخصیت‌های انیمیشن «دیوودلیر» می‌یابیم. و سرانجام هنرمند کاریکاتوریست با زاویه دید خاص و نگرش ظریف و نکته‌سنج خود از تمام ابزار و عناصر موجود مثل اغراق، شخصیت‌پردازی و تکنیک استفاده می‌برد. گاه حتی برخی موانع موجود در راه انجام کار باعث می‌شود تا راه حل‌های غیر منتظره و جذابی پیدا شود که در نهایت اوج گرفتن و تعالی خلاقیت می‌گردد.

در پایان از آقایان علیدوستی و بهرامی که در تهیه این مقاله از راهنمایی‌های مفیدشان بهره بردم، کمال تشکر را دارم.



جنسیت و همچنین دوره‌های مختلف سنی در بروز عکس‌العمل‌ها بسیار تعیین‌کننده‌اند.

نقش محوری شخصیت در ایده که بسته به فرعی یا اصلی بودن شخصیت و تیپ به وجود می‌آید و خصوصیات جزئی وی متغیر می‌شود و همچنین روابط شخصیت‌ها با هم تعیین‌کننده خصوصیات آنهاست. مثلاً در مجموعه انیمیشنی «پلنگ صورتی» ما شخصیت‌های متفاوتی را می‌بینیم که در بسیاری از موارد به هم شبیه‌اند. مثلاً شخصیت بازرس و مورچه‌خوار که هر دو بیانگر موجودات ساده و بدشانس‌اند، در عملکرد و موقعیت‌های گوناگون از هم متمایز می‌شوند.

* طراحی شخصیت در انیمیشن و کاریکاتور شباهت‌های زیادی با هم دارد. و پایه طراحی و اغراق در چهره و آناتومی در هر دو مشترک است و تفاوت، تنها در امکانات و استفاده از ابزار است. کاریکاتور معمولاً تصویری ثابت است، اما انیمیشن با تکرار تصاویر عنصر زمان را در اختیار دارد و خصوصیات شخصیت و لایه‌های مختلف آن را در طول زمان بهتر می‌تواند نشان دهد. البته کاریکاتور دنباله‌دار تا حدی به انیمیشن نزدیک است. و با کمک چند تصویر قادر است زمان را نیز تداعی کند. اما در کاریکاتور تک قابی خصوصیات جزئی و تضاد شخصیت‌ها از طریق ایجاد موقعیت‌ها و زاویه دید خاص و خلاقانه و اغراق ایجاد می‌شود.

مراحل مختلف خلق یک شخصیت در کاریکاتور و انیمیشن عبارت است از:

ابتدا بر اساس ایده مورد نظر، خصوصیات شخصیت‌ها و تیپ‌ها و نقش آنان مشخص می‌گردد بعد سعی می‌شود که برای هر مفهوم و رفتار و اخلاقی یک عنصر تصویری پیدا کرد.

زاویه دید هنرمند نسبت به سوژه تکنیک را مشخص می‌سازد و این تکنیک برای طراحی تمام عناصر موجود به کار می‌رود و نوع اغراق در فرم‌ها، حرکات‌ها و روابط شخصیت‌ها را مشخص می‌سازد.

همچنین شخصیت باید در انیمیشن قابلیت حرکت پذیری در همه زوایا و پرسپکتیو را داشته باشد و یک ساختمان بندی هندسی برای زیر