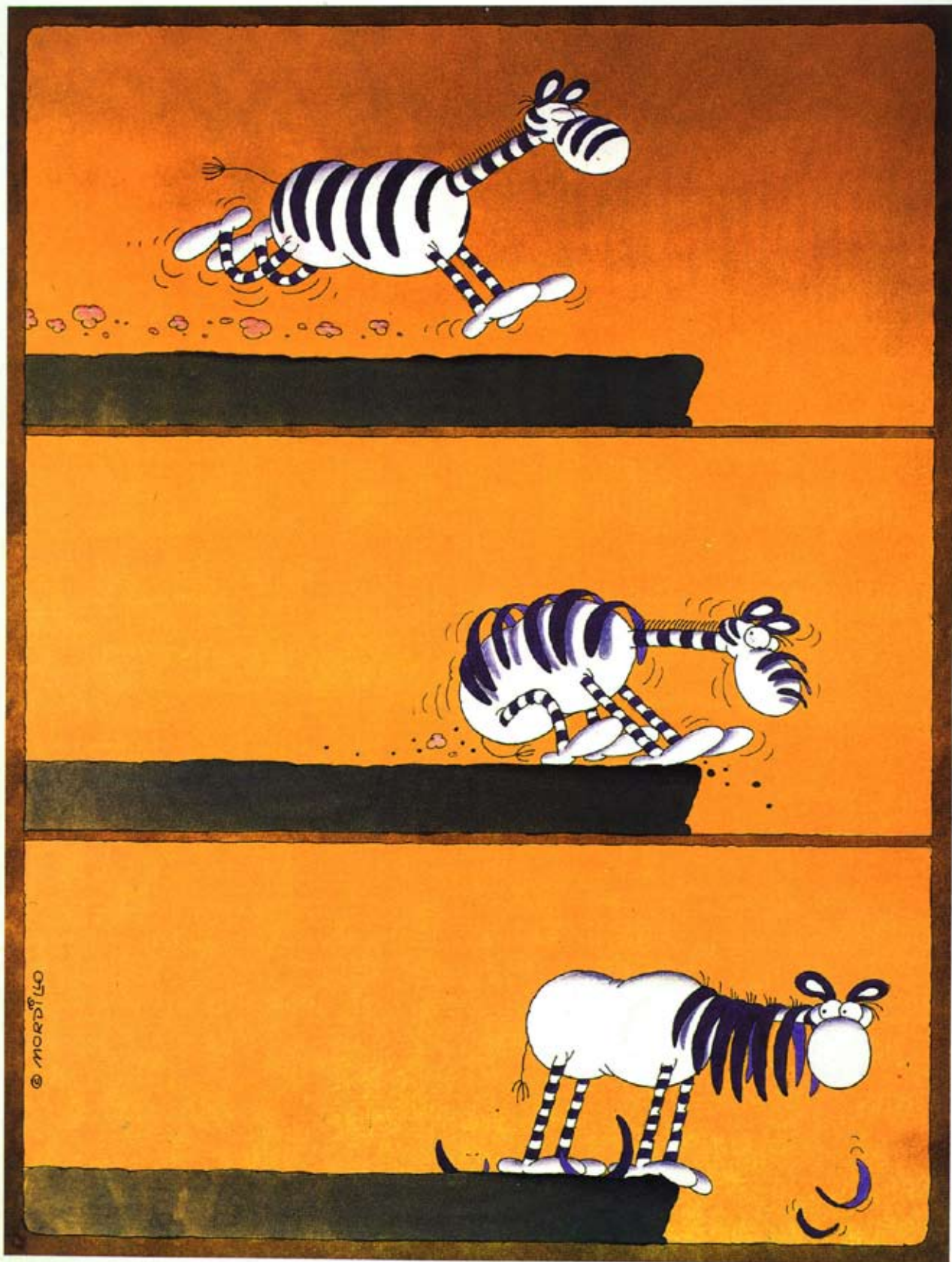


# IRAN CARTOON

45

► Cartoon & Caricature Magazine ◀ Sep. 2010 ◀ No. 45 ◀



موردیللو / آرژانتین  
Mordillo/ Argentina

به نام خدا  
In the Name of God

IRANCARTOON

IRAN CARTOON/No.45/Sep. 2010

Editor in Chief:

Massoud Shojaei Tabatabaei

Executive Director: Abbas Ghazi Zahedi

Graphic Design & Art Director: Kourosh Malekpour

3 Acquaintance with Animal Symbols  
7 Character Design  
13 Claude serre  
18 Mystery of cold and frozen faces Mohsen Ebrahim  
22 Ronald Sirel  
27 Synchronized Show  
30 Vozniak  
34 Turhan Selcuk

خانه کاریکاتور

سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران  
نشانی: تهران، خیابان شریعتی، تقاطع بزرگراه همت،  
خیابان گل نبی غربی، بعد از میدان کتابی، شماره ۴۴  
تلفن: ۲۲۸۶۸۶۰۰ نمابر: ۲۲۸۴۶۹۲۸

نشانی اینترنتی:

www.irancartoon.com

www.irancartoon.ir

پست الکترونیکی:

info@irancartoon.com

ایران کارتون

نشریه داخلی تخصصی کارتون و کاریکاتور  
شهریور ماه ۱۳۸۹ / شماره ۴۵



سردبیر:

مسعود شجاعی طباطبایی

دبیر اجرایی:

عباس قاضی زاهدی

مدیر هنری و طراح گرافیک:

کورش ملک پور

مترجم:

نیلوفر اربابی

همکاران این شماره:

ملیحه بنفشه /

مریم فخاری /



# Acquaintance with Animal Symbols



## Hossein Niroumand

Symbol is a representative of another familiar thing. Symbol, in spite of its apparent and usual meaning has special implicit meanings and men for express some meanings needs to use signs. These signs can help him to express everything he has in his mind. So a picture or a word is symbolic when indicates something more than its direct and obvious meanings. From all the symbols that men have, animal symbols considerable from the ancient time of human being's life. We have to say that human are by nature a symbol maker

creature. He always tried to make various symbols by his and others situations and conditions for his own aims. Using animal symbols is as old as human history. Wearing bear skin in old time was not only for warming but also because primitive men wanted to make him near to bear power and find a similarity to it. Using horny hats by Vikings was not only for beauty. Horn was the symbol of strength and power beyond human being for them. If we pay attention to some men's names, we see some subtle points. The name of previous Ethiopia's empire was Hilo Silasi (that means Jewish lion). Hafiz Asad is a familiar

name. He had a father by the name of Lion! We have the same names in Persian too, like Shirzad, ShirAli and others are familiar and deep names. These symbols are made from our feeling to need power and save ourselves from weakness situations. It's obvious that using symbols of power can give us spiritual power. Animal symbols grow and originates, and by various styles implants in minds. Training, education, culture and traditions are the facts that interfere for diffusion of such meanings, and make them to a fixed shape. Children from the first school years, learn from their teachers that



donkey means a foolish person and cow in spite of being foolish is also a lazy person. These children in their next year in class two, learn from "Rabbit and Turtle" lesson that rabbit is a fast, playful and naughty, and turtles are slow and blunt animals. If this child sees a cartoon that post office compares to a turtle, he understands it immediately. They also by "Bear's friendship" lesson learn that fly is a bothering and troublesome insect. So he understands to compare such person with a fly, and express his intention that is persistence to others.

Before entering discussion about animal symbols in cartoon, we should mention that animal symbols divide in two sections of Natural and Conventional. In natural symbols meanings and mark of a special animal, is by instinct in that animal, such as strength in Lion. This is why these symbols are accepted around the world and have small

differences.

In conventional symbols, people by their culture, believes and trainings relate an animal that hasn't that condition or specialty. Many people know owl as an ominous animal. Perhaps because owl lives in ruined places and his strange and horrible voice makes him as an ominous and inauspicious anima. It's obvious that this inauspiciousness doesn't relate to owl itself, and it's Just in our mind. In fact momentousness of owl is a conventional sign. In this field we can mention Crocodile's tears too. That doesn't have any relation to crocodile itself.

We have many different animal symbols, but we just mention some of them that are useful in cartoon field, in hope that you can use them in their suitable place, these symbols are:

Bat: Symbol of blood sucker, it sometimes used to show colonial powers.

Rabbit: Symbol of speed,

naughtiness and play fullness.

Turtle: Symbol of bluntness and dullness.

Pig: Symbol of dirtiness and negligence.

Dog: Symbol of serving and faithfulness. Usually we use this symbol to show politicians that are related to great powers.

Weasel: Symbol of maliciousness and meanness.

Fox: Symbol of trickery and deception.

Quadrupeds: Symbol of burden.

Donkey: symbol of burden and foolishness.

Sheep: symbol of simplicity and exploiting.

Snake: symbol of soberness and hurt.

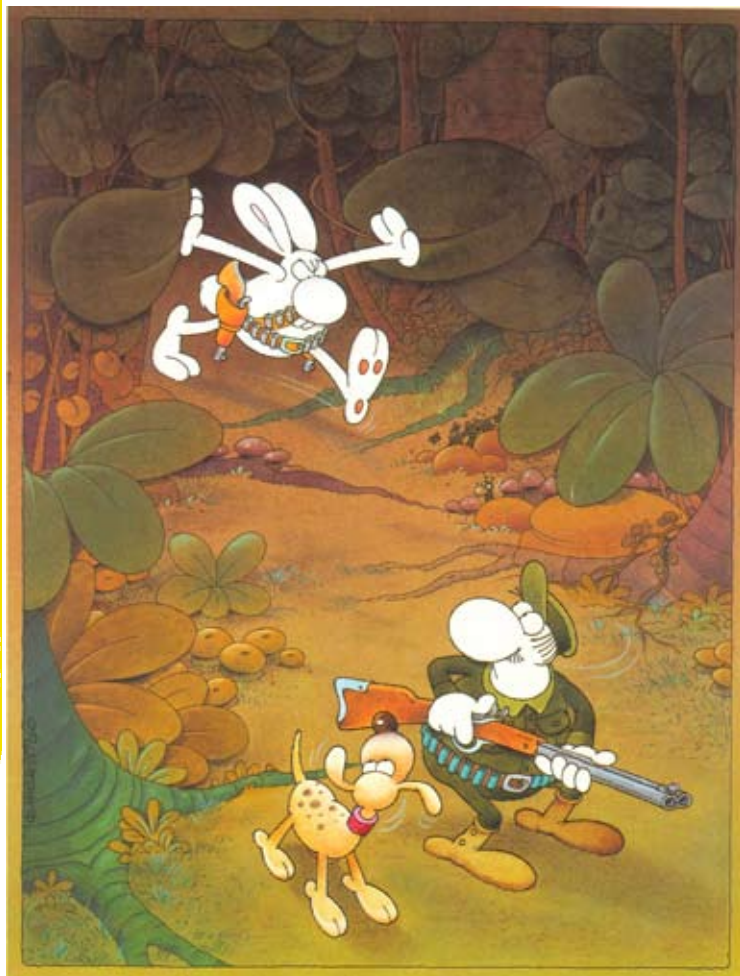
Dove: symbol of purity and chastity.

Monkey: symbol of imitation in action.

Parrot: symbol of initiation in talking.

Turkey: symbol of variability in color and attitude.

Eagle: symbol of domination and





fierceness.

Owl: symbol of frustration, grieve momentousness and fatefulness.

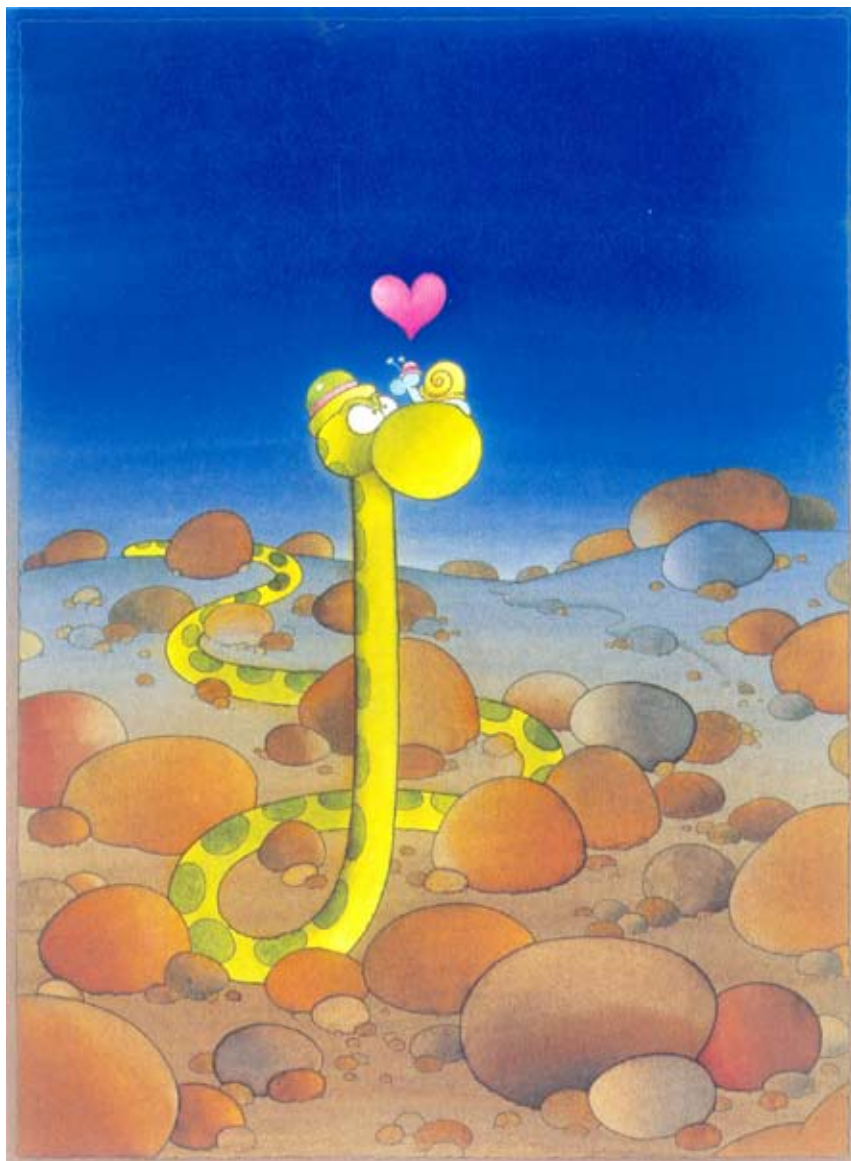
Cow: symbol of mulish, laziness and foolishness.

Cat: domestic cat symbol of pampered and wild cat symbol of cryptic and ominous.

In the other word animals in their encoded meanings become conventional symbols. This kind of convention is different from the first one. In the latter shape, bear is the symbol of Russia, elephant is the symbol of India and cow is the symbol of Spain. These symbols when become familiar act as a powerful relation and make simply the needed association of human being.

Some animal symbols are used just in a special geographical place, and can't be used anywhere else. So these symbols are not universal and can't be understood by all people around the world. We can mention them as unfamiliar symbols. In Scotland goat is symbol of bad smell and in England crab is symbol of a mean person. As we said these symbols are limited to a special place, and we are not allowed to use them in caricatures.

In the end I should mention that I've tried to make you acquainted with the symbols to help you for making new ideas.



## آشنایی با نمادهای حیوانی

### حسین نیرومند

سمبل، عبارت است از یک اصطلاح، یک نام، یا حتی یک تصویر که نماینده چیز مانوس دیگری باشد. سمبل علاوه بر معنای آشکار و معمول خود، معانی تلویحی و ویژه‌ای داشته و انسان برای بیان برخی معانی نیاز به توسل به علائمی دارد. این علائم می‌توانند او را در بیان آنچه در ذهن دارد، یاری دهد. بنابراین یک واژه یا یک شکل وقتی سمبلیک تلقی می‌شود که به یک چیزی بیش از معانی آشکار و مستقیم خود دلالت کند.

در میان انبوه سمبل‌هایی که در اختیار انسان قرار دارند، سمبل‌های حیوانی از کهنسال‌ترین ایام زندگی انسان مورد توجه بوده‌اند. باید گفت انسان ذاتاً موجودی نشانه‌ساز است. او همواره سعی بر آن داشته است که از حالات و موقعیت‌های خود و دیگران نشانه‌های متنوعی را تدارک ببیند تا در شرایط

موردنظرش از آن‌ها برای ابزار نیات خود سود جوید. توسل به سمبل‌های حیوانی طولی به قدمت تاریخ انسان دارد. پوشیدن پوستین خرس در روزگاران کهن تنها برای جلوگیری از نفوذ سرما نبود، بلکه انسان اولیه در واقع می‌خواست با چنین کاری، خود را از نظر قدرت به خرس نزدیک سازد و از این رهگذر مشابهتی ولو اندک با آن به‌دست آورد. استفاده از کلاه‌های شاخدار توسط واکنش‌ها تنها برای زیبایی نبود. شاخ در نزد آن‌ها مظهر توانایی و قدرتی فراتر از نیروی انسان بود. حتی در نام بعضی از مردها این موضوع دیده می‌شود. نام امپراطور سابق حبشه «هیله سلاسی» است که به‌معنای شیر پیهود است. حافظ اسد که نامی آشناست، از پدری به نام شیر به دنیا آمده است! در فارسی خودمان هم نام‌هایی مانند شیرزاد و شیرعلی از کلمات بسیار آشنا و ریشه‌دار است. این سمبل‌ها ناشی از احساس نیاز ما به قدرت و دور نگاه داشتن

خود از مواضع ضعف است. بی‌شک توسل جستن به نمادهای قدرت می‌تواند ما را از نظر روحی توانمند سازد. سمبل‌های حیوانی از طریق گوناگونی رشد و تکوین می‌یابند و توسط شیوه‌های بسیار متنوع دیگری در اذهان جایگزین می‌گردند. تربیت، آموزش، فرهنگ فولکلور از جمله عواملی هستند که در اشاعه چنین مفاهیمی دخالت می‌ورزند و آن‌را به‌شکل تثبیت شده‌ای درمی‌آورند.

کودکان از همان نخستین سال‌های دبستان چنین می‌آموزند که الاغ به‌معنای نادان است و گاو علاوه بر نادانی، تداعی کننده مفهوم تنبلی است. همین کودکان از داستان لاک‌پشت و خرگوش می‌آموزند که خرگوش موجودی سر به هوا، بازیگوش و تندرو است و لاک‌پشت موجودی کند و پر درنگ است. چنین کودکی اگر با کارتون‌های مواجه شود که در آن اداره پست به لاک‌پشت تشبیه شده باشد، معنا و مفهوم آن‌را به‌راحتی



درمی‌یابد و کوچک‌ترین درنگی در جذب مفهوم موجود به‌خود راه نمی‌دهد. کودکان هم‌چنین در درس «دوستی خرس» می‌آموزند که مگس حشره‌ای مزاحم و سمج است. او از این رهگذر درمی‌یابد که می‌تواند موجود مزاحم و سمج را به مگس تشبیه کند و از این طریق منظور خود را که همان سماجت باشد، به‌دیگران منتقل سازد.

پیش از ورود به بحث کاربرد سمبل‌های حیوانی در کارتون باید این نکته را یادآور شویم که سمبل‌های حیوانی به‌طور کلی به دو دسته طبیعی و قراردادی تقسیم می‌شوند. در سمبل‌های طبیعی، مفهوم نشانه‌ای که از حیوان خاصی به‌دست می‌آید در همان حیوان به‌صورت ذاتی موجود است. مانند قدرت در شیر. به‌همین دلیل است که این گونه سمبل‌ها در همه جای دنیا به شکل یک‌سان پذیرفته شده‌اند و کمتر تفاوتی با یک‌دیگر دارند.

در سمبل‌های قراردادی، انسان به فراخور فرهنگ، آموزش و اعتقادات خود حالتی را به حیوانی نسبت می‌دهد که آن حیوان ذاتاً فاقد آن حالت یا خصوصیت است. بسیاری از مردم جغد را شوم می‌دانند. شاید حضور جغد در خرابه‌ها و صدای مرموز وحشتناکش باعث شده باشد که او را نشانه شومی و نامبارکی بدانند. البته شومی جغد هیچ ربطی به خود جغد ندارد و این شومی زائیده ذهن ماست. به‌هرحال شومی جغد نشانه‌ای قراردادی است. در این زمینه از اشک تمساح نیز می‌شود یاد کرد که از مفاهیمی است که هیچ ربطی به تمساح ندارد.

ما از میان انبوه سمبل‌های حیوانی تعدادی از سمبل‌های رایج را که در کارتون کاربرد فراوانی دارند، در اختیار علاقه‌مندان به این رشته قرار می‌دهیم، به این امید که بتوانند این را در جای مناسب به‌کار برند. این سمبل‌ها عبارت‌اند از:

خفاش: سمبل خون‌اشامی. بعضی اوقات قدرت‌های استعمارگر را با این سمبل نشان می‌دهند.  
خرگوش: سمبل سرعت، سربه‌هوایی و بازیگوشی.  
لاک‌پشت: سمبل کندی و تانی.  
خوک: سمبل پلیدی، ناپاکی و لاقیدی.  
سگ: سمبل خدمت و باوقایی. اغلب سیاستمداران وابسته به قدرت‌های بزرگ را با این سمبل نشان می‌دهند.

راسو: سمبل بدجنسی و دثانت.

روپاه: سمبل تزویر و فریب.

چهارپایان: سمبل بهره‌کشی.

الاغ: سمبل بهره‌کشی و نادانی.

گوسفند: سمبل سادگی و استثمار.

مار: سمبل هوشیاری و آسیب‌رسانی.

کبوتر: سمبل نجابت و پاکی.

میمون: نماد تقلیدواری در عمل.

طوطی: نماد تقلیدواری در سخن.

بوقلمون: نماد چندرنگی و چندگانگی.

عقاب: نماد تسلط و درندگی.

جغد: نماد ناکامی، اندوه، شومی و نامبارکی.

گاو: سمبل چموشی، تنبلی و نادانی.

گره: نوع خانگی آن نشانه نازپروردگی و گونه وحشی و سیاه آن نشانه مرموزیت و شومی است.

سخن دیگر این است که حیوانات در مفاهیم غیرمرزی خود تبدیل به نمادهای قراردادی می‌شوند. این نوع از قرارداد با نوع نخستینی که از آن یاد کردیم، متفاوت است. در این نوع اخیر، خرس علامت یا نشانه اتحاد جماهیر شوروی (سابق)، قبل

نشانه کشور هندوستان و گاو نشانه کشور اسپانیایی می‌گردند. این سمبل‌ها پس از جاقفادن به‌عنوان یک رابط قوی عمل می‌کنند و تداعی مورد نیاز انسان را به‌سادگی ایجاد می‌نمایند.

بعضی از سمبل‌های حیوانی تنها در محدوده جغرافیایی خاصی به‌کار می‌روند و نمی‌توان از آن در جای دیگری استفاده کرد. به‌همین دلیل سمبل‌ها عمومیت ندارند و در صورت مطرح کردن کسی مفهوم آن‌ها را در نمی‌یابد. این گونه سمبل‌ها را می‌توان سمبل‌های ناآشنا نام نهاد. در اسکاتلند، بز مظهر بدبویی و در انگلیس، خرچنگ نماد آدم پست است. همان گونه که گفته شد، این نمادها تنها محدود به یک منطقه خاصی‌اند و معمولاً ما اجازه استفاده از آن‌ها را در طرح‌های کارتونی نداریم.





# Character Design

▶ Afshin Sabouki

Character design is one of the most important elements in visual and dramatic arts. It's so important that if it goes wrong the basic message and meaning that must be given by these characters encounters problems, and goes to the wrong way. We can give examples from films, serials, animations and character. That is perished by character unskilled fullness and slighthness.

We start characterization by its definition. First of all we should mention a border between "character" and "type". As we know "type" is the common specialties between a group, class, trade, race and others.

It's obvious that it can be the for things and animals and human too. But character of a person can also a distinguished with common specialties of his group.

Character design is important in all arts especially in novel, Film animation and caricature has important role. Types and characters are expressive language of artist that helps him to communicate with the viewers. So the characters should be so plausible and their presence must be so logical and coordinate with the other elements that the viewer can easily Contact with it.

Character usage

As we said before, types are known as groups that have common specialties and behaviors' that by telling their names we remember their specialties. For example type of an ignorant person has a popular cliché that reminds everybody are kind of appearance, body, way of speaking and walking, moving of hands and special kinds persons we find more specialties in him that makes him different from other people of his type, and it can even be in contrast with their apparent specialties.

An ignorant man have different reactions, he can feels depressed and contemplated or he can have inner fear from a very simple thing that we don't expect from an ignorant person. These have a very common usage in creative arts such as animation and caricature that satire and exaggeration is their basic element. The contrast between one's appearance and his inner character is very useful for making this sock and can be effective.

So if we look closer to members of a group, we become closer with their specialties that it depends on character, s place in whole subject.

Character has a basic factor that makes its kind specific for us. For example we can see a character in positive or negative cliché, but despite of this basic factor he has other specialties that makes him more plausible and





interesting and brings him out of being one sided. The se specialties are not the same. For example a positive character has also negative aspects like other people, if not he would become an ideal or pure person or a senseless machine. These limited negative aspects, comes out only in special occasions, and artist by logical creation of these aspects creates the subject and story's problem to reach his aim.

Appearing negative and weak aspect of one character makes it complex, and makes the change possible, to come out of negative state and at the end don't be one sided.

For example in "From night to morning" film by Quentin Tarantion, at the beginning of film we see two criminal and cruel brothers that kill everybody that don't obey them, they even hostage a family to run a way from the border. But these two men out of the border encounter horrible and attacker family. These negative characters that at the beginning of the film makes us to hate them, now suddenly become heroes that risk their lives to save hostage family. Sometimes in animation and cartoon, artist creates a character



that apparently is one sided and has distinct and pure specialties. Like superman or Bat Man that each one has special power and have heroic and justice character. But artist in different situation can specify other aspects of their character that makes them more attractive, for example both these characters have their own different specialties or powers. It's interesting that Bat Man's character is more attractive than Superman, because he is not a superhero or superman, because he is not a superhero or superhuman or unconquerable creature, but just a normal man that has even problem in his inner character. Bat Man has lasted his father and mother and tries to revenge from injustices. He lives in a castle alone and he is far from the society and has a lonely characteristic. He put a mask on his face when he wants to act as Bat Man. The mystery for his success is in his minds creative power, not in his supernatural powers.

Type Role is by the side of characters a complementary role that their actions and reactions of important characters in relation to their typical behavior becomes complete and meaning full. Presence of old cliché and very logical and superficial is a danger for types and even makes the story's subject guessable. So today it's more important to look deeper to the type creation subject and find new dimensions for the types.

In cartoon and animation sometimes cliché being of types uses for the devices. Because each type cliché brings a special reaction in the viewer that creative artist by using them in a suitable situation by creating unexpected results makes the viewers



shocked. If we become far from type, his small characteristics can be seen less and becomes more two dimensions that they use a crowd to filling this design space and even it is used in the extent of a texture.

Effective elements in creating a character are divided in two internal and external parties. Internal factors are. Moral, emotional specialties, age, sex, place of training and growing that is also very effective. External factors are race, country, climate, type of work and others. Both internal and external factors are determining and effects on character type.





In general we can reach to a special type and character by these factors and it doesn't differ that we mean design of a special character or type or even an unreal and imaginative character.

Social environment that is the place that everything happens there has specialities that help for recognition knowing the character. The factors such as geographic place, weather area or being a desert or sea or green place. Living in each section needs a special mood country and kind of architecture are also important factors. Time and date are also important actors. Each historical period can specify the kind of living. Clothes and people's relation together.

Race is another important factor in making character and type. We should consider face shape, length, face color, Local traditions too. Sex and age are also important factors in reactions.

Role of the character is depended on his being the major or minor character or type and the relations between characters show their specialities. For instance in "pink panther" animation we see different characters that have near specialities. Inspector and my macrophages both are the symbols of

a bad luck and simple creature, they become different in different situations. Character design in Animation and cartoon are very similar, and basic elements in drawing and exaggeration in face and anatomy are common and their difference is Just in their possibilities and using the tools. Caricatures are usually fixed pictures that have time element and character specialties and character contrast by making situation and special views made in creative and exaggeration shape.

Different elements in creating a character in cartoon animation are. First depending on the selected idea, characters specialties and their types become apparent, then trying to find pictorial element for each meaning and behavior.

Artist's vision to the project's technique becomes identified and this technique is used for all elements and kind of exaggeration in forms, movements and relations.

A character must also have capability of movement in all dimensions and perspectives, and have a geometric structure that drawers by it's uses can make a unique picture of the character, this is not essential in cartoon and character drawing can be



two dimension and not be depended a group perspective. Sometimes for drawing a real character we can directly use the face and similarity of the person. By exaggeration in aspects and angles of the face we can aggravate moral and characteristic specialties of a character and it's also useful to know its job, kinds of clothes and the tools he uses. Sometimes a cartoonist creates a fixed character that his roles are different in various situations and each character can have an idea and role, in reverse sometimes a cartoonist for each new type or character draws by it's subject that they are coordinate with general technique and exaggeration of the work.



Using animal symbols in animation and cartoon has long history because it is very interesting that is used in different ways.

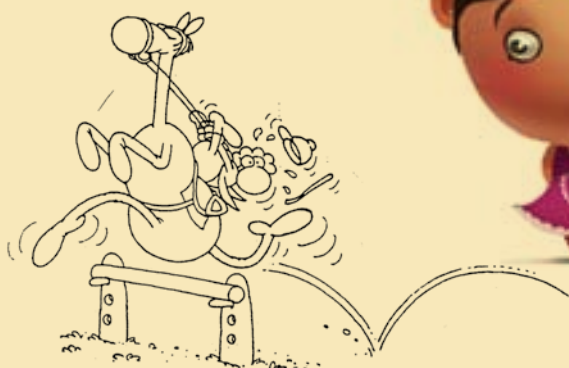
If animal character has an important role in this shape, animal specialties and kind of living will be taken and exaggeration comes more in to the kind of drawing and power of thinking and speaking of animal.

The other element is when animal has essential role, becomes a type. Here, usual animal's specialties will be by the side of a human and exaggeration will be only in forms and behaviors.

The most sensitive kind of using is combining typical and symbolic specialties of an animal with a human. For example owl's ominous, Fox's tricks and others by specialties and abilities of human makes a new and imaginative creature that uses specialties of both. This makes an attractive character that his human specialties become the reason makes indirect emphasis on some human specialties. For example combining specialties of a duck with a naughty navy makes an attractive and cute character by the name of Donald duck that is famous around the world.

Here we should mention combination of human specialties with objects that is Just like the previous socialites, by combining human and object specialties we gain a new character that is a pattern for animation characters like "Devil and charming". Cartoonist by special vision and subtle and careful sight uses all elements like exaggeration, characterization, and technique. Sometimes some existed obstacles make an attractive and shocking solution that at the end makes the peak of creation.

I should thank Mr. Alidousti and Bahrami for helping me to write this article.





# طراحی شخصیت

افشین سبویکی



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 تک‌بعدی 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 دوی این شخصیت‌ها در زندگی شخصی خود خصوصیات متفاوت با قدرت‌نمایی‌های خود دارند.

جالب است که شخصیت بت‌من نسبت به مشابه خود، یعنی



آن‌ها این خصوصیات در ذهن هر کسی تداعی می‌گردد. مثلاً تیپ یک فرد جاهل، کلیشه‌ای 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 پرنده سکوت کند، به فکر فرو برود و حالت افسرده و منزوی به‌خود 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 خلاقانه‌ای چون انیمیشن و کارتون که طنز و اغراق، مایه اولیه آن‌هاست بسیار سوده برده می‌شود و این تضاد مابین ظاهر تیپ یک فرد و شخصیت درونی او برای ایجاد شوک و تأثیرگذاری 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 کلیشه‌ای منفی یا مثبت و یا غیره قرار 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 تک‌بعدی 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، وگرنه 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 پیچیدگی آن می‌شود، امکان را برای استحاله و تغییر وی به‌وجود می‌آورد تا مثلاً از حالت منفی خارج شده، در انتها نقشی القاء کند و در نتیجه تک‌بعدی نباشد.

به طور مثال، در فیلم «از شامگاه تا سحر» اثر کوتنتین تارتاتیانو، در ابتدای فیلم ما با دو برادر جنایتکار و قسی‌القلب روبه‌رو می‌شویم که بدون هیچ ترحمی مغز کسانی را که در مقابل آن‌ها مقاومت می‌کنند، متلاشی می‌کنند و حتی برای

طراحی شخصیت (کاراکتر) یکی از مراحل حساس و مهم در هنرهای دراماتیک و تجسمی است. اهمیت این مسئله به حدی است که گاه دیده می‌شود مفهوم و پیام اصلی که توسط این شخصیت‌ها باید منتقل گردد، با بروز اشکال در تبیین آن‌ها به بیراهه می‌رود. برای اثبات این مدعا نمونه‌های بسیاری فیلم، مجموعه، انیمیشن و کارتون خلاقانه می‌توان یافت که با خام‌دستی و سطحی‌اندیشی هنرمند در زمینه شخصیت‌پردازی 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 به‌جز انسان در مورد حیوانات و اشیاء نیز صدق می‌کند. اما شخصیت یک فرد را، علاوه بر خصوصیات مشترک با دیگر اعضای گروهش، خصوصیات ویژه‌ای از دیگران متمایز می‌سازد.

طراحی شخصیت، همان‌گونه که گفته شد، در همه هنرها به‌ویژه در رمان، فیلم، انیمیشن و کارتون نقشی اساسی دارد. تیپ‌ها و شخصیت‌ها در حقیقت زبان گویای هنرمندند 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 هم‌ذات‌پنداری کرده و 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





سوپرمن جذاب‌تر است، زیرا او مانند سوپرمن یک فوق‌قهرمان با نیروهای شکست‌ناپذیر و فوق‌انسانی نیست، بلکه یک انسان معمولی است که حتی در شخصیت درونی خود دارای مشکلاتی است. بنجمن 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 با نقابی 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 محور در ارتباط با رفتار تیپیک آن‌ها کامل و بامعنا می‌گردد. وجود کلیشه‌ای فرسوده و بسیار معمول و سطحی، 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 هر تیپ منظور شود.

البته در کارتون و انیمیشن از کلیشه‌ای بودن تیپ‌ها گاه به عنوان یک ابزار استفاده می‌شود. چون هر تیپ کلیشه‌ای انتظار عکس‌العمل خاصی را در بیننده به‌وجود 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 دورتر شویم خصوصیات جزئی او کمتر دیده و دوبعدی‌تر می‌شود، تا آن‌جا که در حد یک سیاهی‌لشگر برای پر کردن فضای طرح و حتی در حد یک بافت به کار می‌رود. عوامل موثر در خلق یک شخصیت به دو دسته بیرونی و درونی تقسیم می‌شوند. عوامل درونی عبارتند از: خصوصیات اخلاقی، عاطفی، سن، جنس، 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. به‌طور کلی از طریق تحقیق در عوامل زیر می‌توان به تیپ و شخصیت موردنظر نزدیک شد. 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 موردنظر



کمک می‌کند. مسائلی مانند موقعیت جغرافیایی و منطقه آب و هوایی و به‌طور مثال این که محیط کویری یا سرسبز است و یا در کنار دریاست و غیره، زندگی در هر کدام از این شرایط روحیه‌های گوناگونی می‌طلبد و کشور و نوع معماری محل نیز از این شمارند.

تاریخ و زمان نیز از عوامل‌های تعیین‌کننده است. هر یک از دوره‌های تاریخی می‌تواند نوع زندگی، پوشاک، 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. 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 به‌وجود می‌آید و خصوصیات جزئی وی متغیر می‌شود و هم‌چنین روابط شخصیت‌ها با هم تعیین‌کننده خصوصیات آن‌هاست. مثلاً در مجموعه انیمیشن «پلنگ صورتی» ما شخصیت‌های متفاوتی را می‌بینیم که در بسیاری از موارد به‌هم 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 کارتون شباهت‌های زیادی با هم دارد. پایه طراحی و اغراق در چهره و آناتومی در هر دو مشترک است و تفاوت تنها در امکانات و استفاده از ابزار است. کارتون 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 کارتون دنباله‌دار تا حدی به انیمیشن نزدیک است و با کمک چند تصویر قادر است زمان را نیز تداعی کند. اما در کارتون تک قابی خصوصیات فردی و تضاد شخصیت‌ها از طریق ایجاد موقعیت‌ها و زاویه دید خاص و خلاقانه و اغراق ایجاد می‌شود.

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

ابتدا بر اساس ایده موردنظر، 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 به‌کار می‌رود و نوع اغراق در فرم‌ها، حرکات و روابط شخصیت‌ها را مشخص می‌سازد.

هم‌چنین شخصیت باید در انیمیشن قابلیت حرکت‌پذیری در همه زوایا و پرسپکتیو را داشته و یک ساختمان‌بندی هندسی برای زیر بنا داشته باشد تا توسط آن، طراحان مختلف بتوانند چهره یکدستی را از شخصیت کار کنند، در حالی که در کارتون این کار کاملاً ضروری نیست و طراحی شخصیت می‌تواند دوبعدی 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 وجود و زوایای چهره در جهت تشدید خصوصیات اخلاقی و شخصیتی شخص موردنظر و هم‌چنین با مطالعه قبلی در مورد نوع حرفه، پوشاک و ابزار مورد استفاده وی.

گاه کارتون‌ساز یک شخصیت ثابت را خلق می‌کند که نقش محوری و غیرمحوری و در نتیجه خصوصیات این شخصیت بسته به موقعیت‌های گوناگون متغیر است و در هر ایده این شخصیت می‌تواند نقشی متفاوت داشته باشد و برعکس آن، گاه یک کارتون‌ساز 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 کارتون به‌دلیل 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 غیرمحوری 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، حله‌گری 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 به‌وجود می‌آید که خصوصیات انسانی آن‌ها باعث هم‌ذات‌پنداری با آن‌ها و قابلیت‌های حیوانی آن‌ها باعث تأکید غیرمستقیم بر روی بعضی خصوصیات انسانی می‌گردد. مثلاً ترکیب ویژگی‌های یک اردک و تیپ یک ملوان بازیگوش منجر به خلق شخصیتی بسیار جذاب و دوست‌داشتنی به نام دانلدداک شد که 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 «دیو و دلبر» می‌یابیم. و سرانجام هنرمند کارتون‌ساز با زاویه خاص و نگرش ظریف و نکته‌سنج خود از تمام ابزار و عناصر موجود مثل اغراق، شخصیت‌پردازی و تکنیک استفاده می‌برد. گاه حتی برخی مواد موجود در راه انجام کار باعث می‌شود تا راه‌حل‌های غیرمنتظره 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 بهره‌برده‌ام، کمال تشکر را دارم.





# کلودسر Claude serre

کارهای اولیه کلودسر در روش و اجرا و مضمون کاملاً تحت تأثیر گرمه‌لن است. آثار اولیه او حاوی طنز تلخی است، ولی بعدها توجه به مضامین کمیک و فانتزی او را به سمت و سویی دیگر سوق می‌دهد او در مورد طنز سیاه برخی آثارش می‌گوید: «نمی‌دانم شاید من بدبین بودم. در هر حال فکر می‌کنم که طنز مهربانانه وجود خارجی نداشته باشد، یا اگر هم وجود داشته باشد، جالب نیست.»

روش کار کلودسر استفاده از هاشور و نقطه برای حجم‌نمایی و فضاسازی است. کارهای او شباهت به روش حکاکی دورر (Durer) دارد و کلودسر نیز تأثیرپذیری از او را کتمان نمی‌کند، گرچه به تدریج به سبک و شیوه شخصی خود در آثارش رسیده است. مضامین کلودسر بیشتر مسائل اجتماعی را در بر می‌گیرند. او با چاپ مجموعه‌هایی فردی در موضوع‌های ورزش، اتومبیل، بیمارستان، خانه، حیوانات و غیره به شکل حرفه‌ای در عرصه کاریکاتور مشغول کار است.

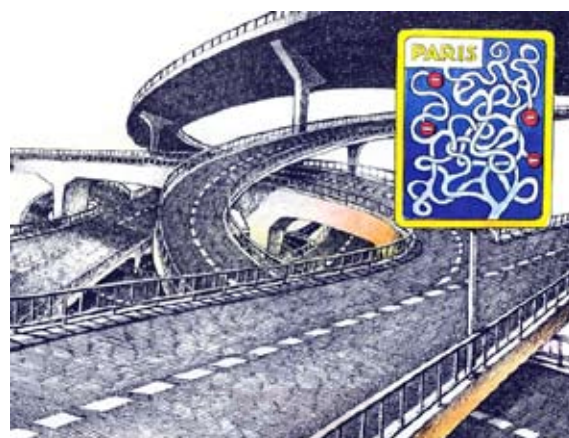
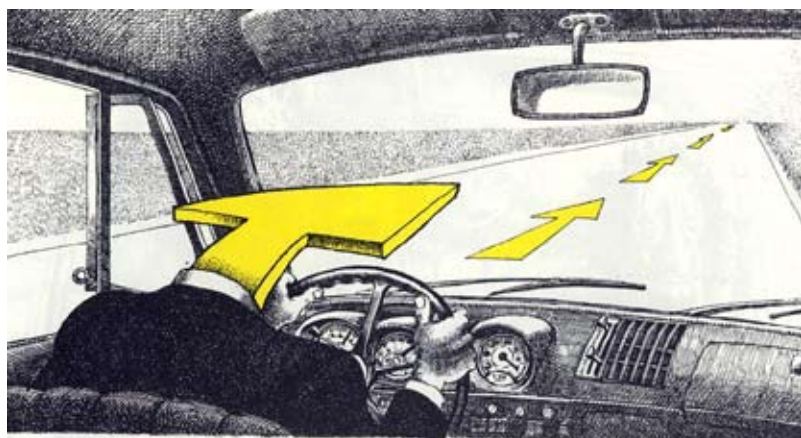
Claude serre's cartoons are completely affected from Gurme Lin. At first sight his works have a bitter satire, but after that attention to comic and satire context brings it to another direction. He says about black humor in some of his works: "I don't know perhaps I was pessimistic. I think that kind satire doesn't exist, and if it exists it's not so interesting".

Claude serre's technique is using hachure and dots for volume and expansion. His works are similar to engraving technique of Durer and he doesn't deny his influence. But he gradually reaches to his special style and technique in his own cartoons.

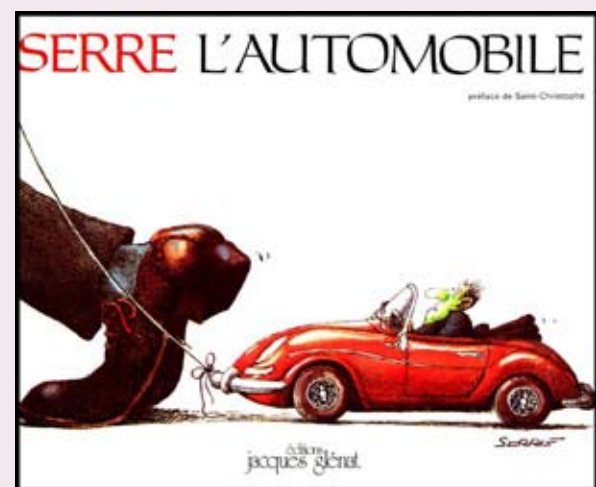
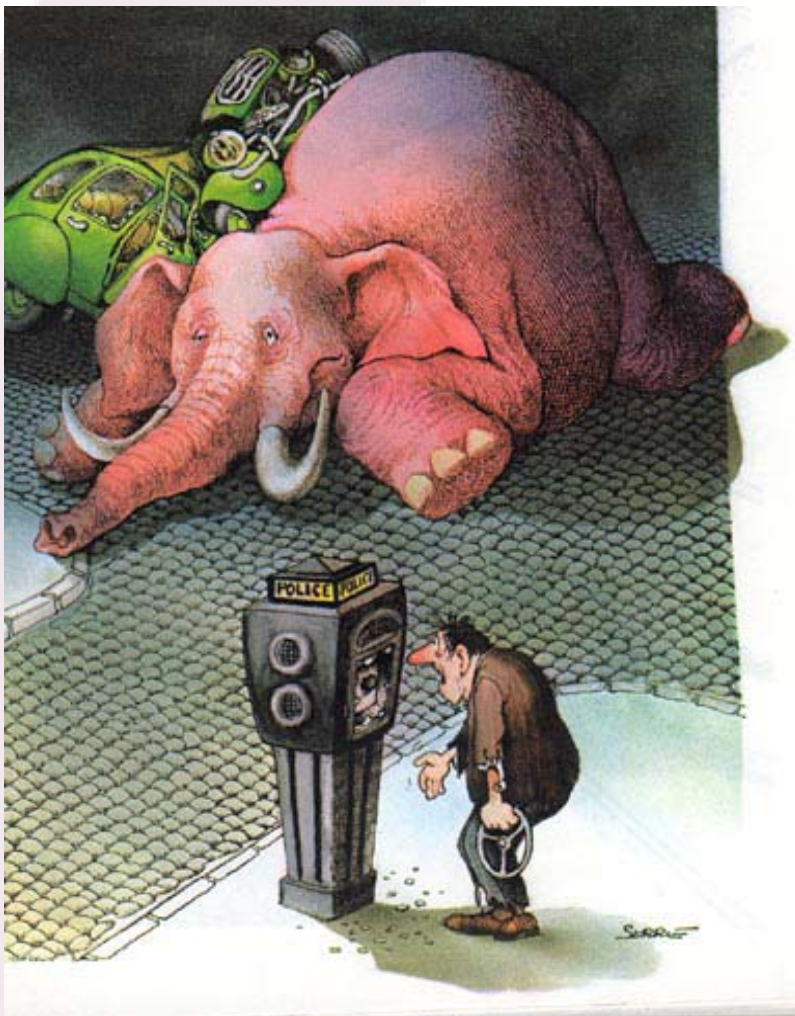
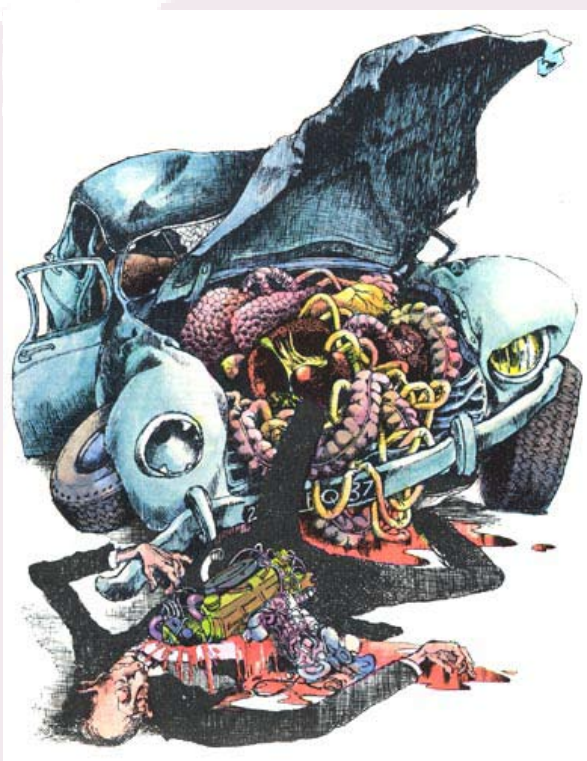
His contexts are most of the time about social problems. He is working on cartoons about sport, car, hospital, houses, animals and other individual collections professionally.



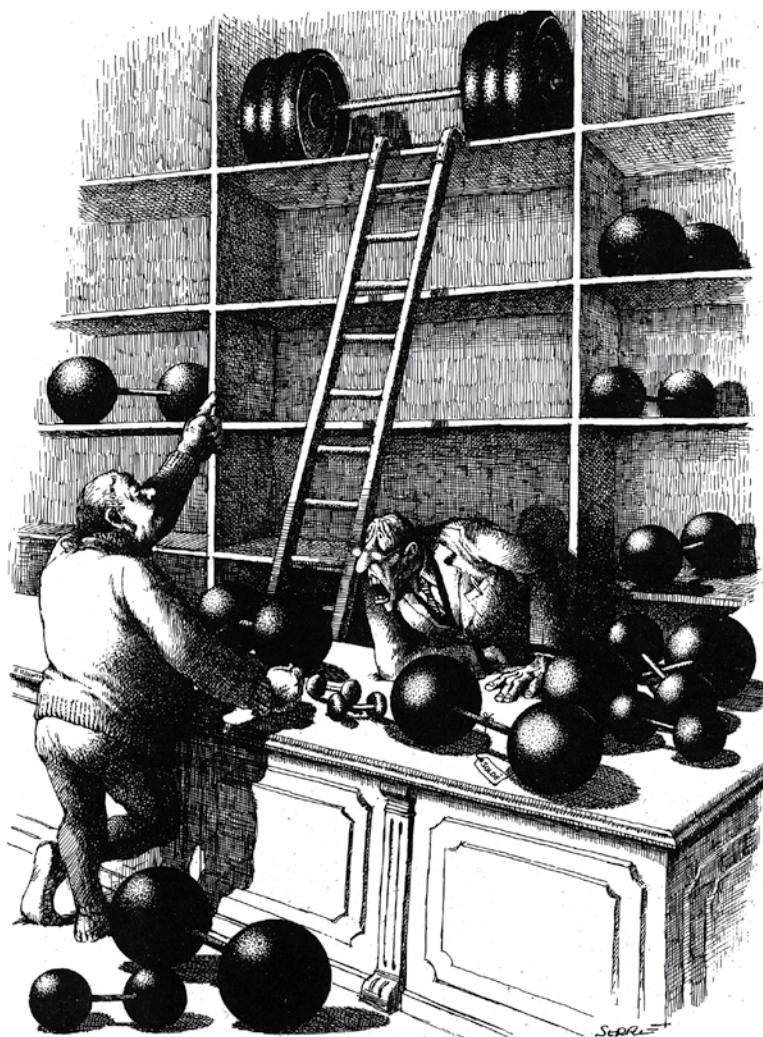
SERRE



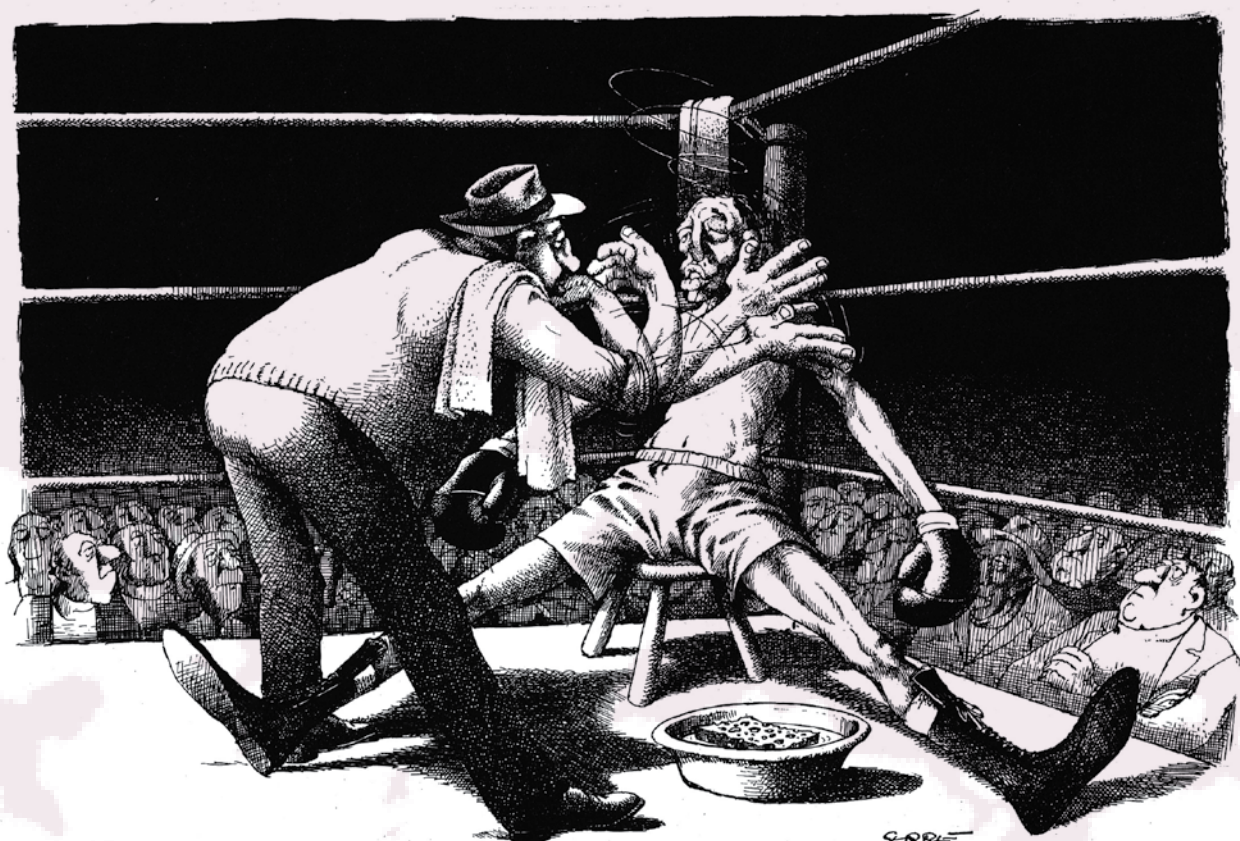




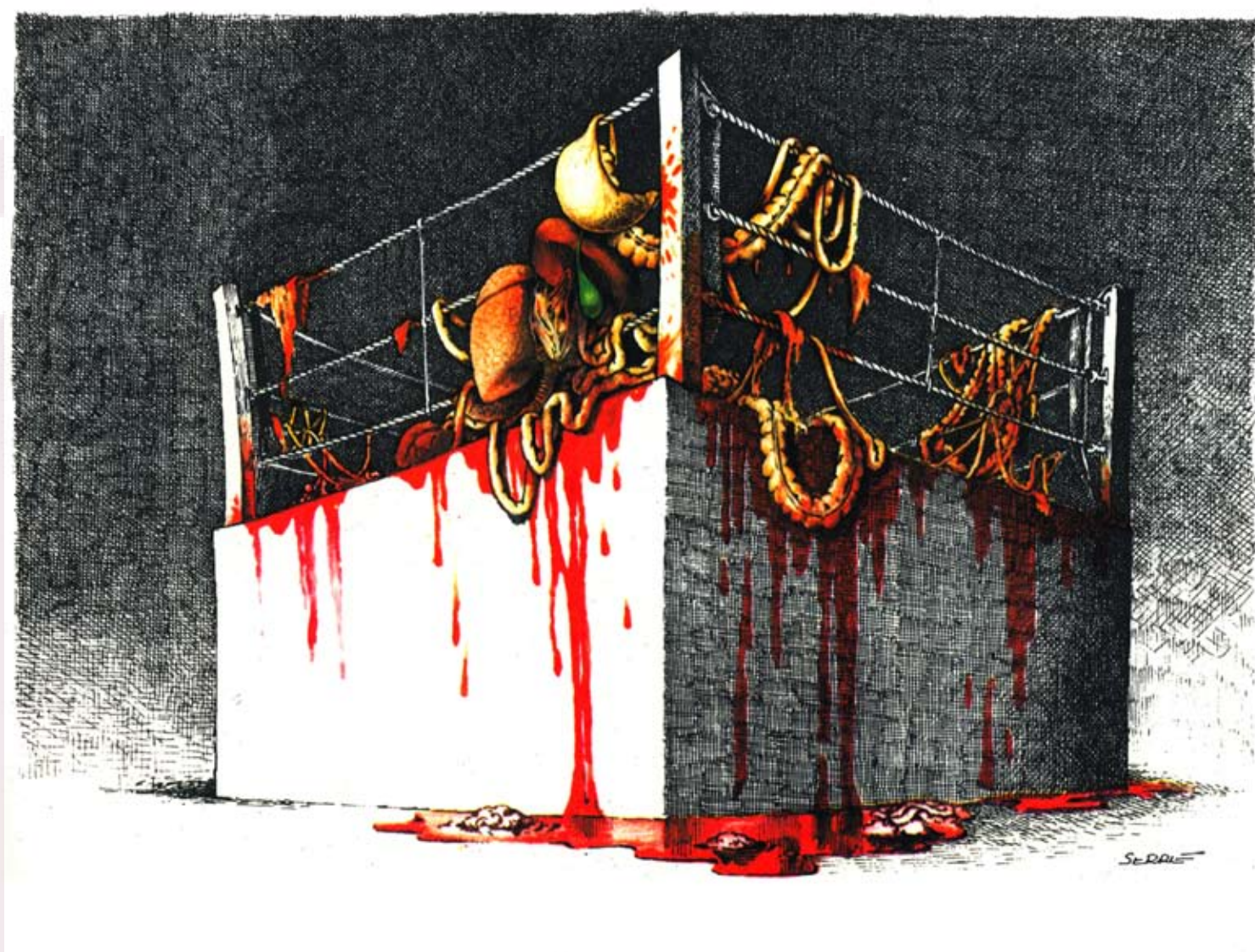














## Mystery of cold and frozen faces ► Mohsen Ebrahim

Many different books are published by Rolan Topor, and many different solo and group exhibitions for viewers that came curiously to see the exhibition's saloon and go out of there by fear and collection of the designs of 1964 to 1974 that has 151 designs – by relation to dream but also is a book full of nightmares and sadistic and masochistic tortures. If the meaning of nightmares be painful claims for attack of hard and fearing moments, and dream in contrast with nightmares, shows beautiful pictures from possible or impossible willing, then the meaning of masochism or self injury by cartoons and illustrations

tions that harms others becomes obvious. Collections of this book is part of designs that are one process and one vision, that in artistic activity of Topor comes in to the paper and shows he scenes from anger and harshness, torture, bad sleeps, wounds from whips, fragmented bodies, deceives and cheating and unknown faces. And perhaps from all these disasters, the scenes such as beats of whips, in contrast

with scenes of body sawing, burning and extracting of eyes by spoons be the least sadistic pictures. In this artworks convergence and illogical, is a possible and believable rule and events are sure and uncommment orders, around human and his being and human are not free to accept or unaccepted it. It is an accident in ambush that is in life's flowing from all these fearing pictures in face of others is trying to show the victory of evil to good in an art work by the title "I can permit myself" becomes obvious. This artwork that shows twisting of a black and fearing snake around a white and dreamy body of a white flying swan. That can be





generalized to many Topor's art works. As if everybody can permit himself to point his threading finger to all the people he wants. Everybody can tie his shoes with cut heads and goes on to an ancient calmness, as if nothing unaccepted has happened.

Topor doesn't look at before and after the event and Just looks to an after the event and an unsafe existence and destroyed and separated humanity. What full Topor's mind is the great number of tragic events and forces and rapes of human society? Artist's Character and inartistic human comes out from social conditions and vision of each artist is depended on this condition. Artist feels the things that the social condition gave to him and this more powerful, concentrated and conscious from inartistic person. Who knows that the deep looking eyes of a polish kid that was born in Paris during

the second world war how records all usual and unusual events and how he protects them that in his adulthood by going in to depth of his hidden conscience and freedom in so realistic dream and sleep, distracts mutilated pictures and shows his feelings and Judgments' by identical explanation – but in and uncommon and Sometimes dumb and un expressive language.

Couldn't Topor show all these human social injustices in a realistic way? Topor uses a language that has his own characteristics and his bitter and poisonous satire his artworks is not pure and simple description of an event, but it's changing to a very impressive and deep instant wounds. So Topor doesn't surrender to specific rules. He

shows in his erotic artworks the most abominable scenes to makes evident the pain and in glam mation of human destings. Surrealism world apparently is escaping from realities and hiding behind delusions. But which artist can by seeking shelter in to this fearing world of realities that in each one of his sensitive cells, escapes from real world. Topor hides his face that not sees the outer world, but his eyes and lips

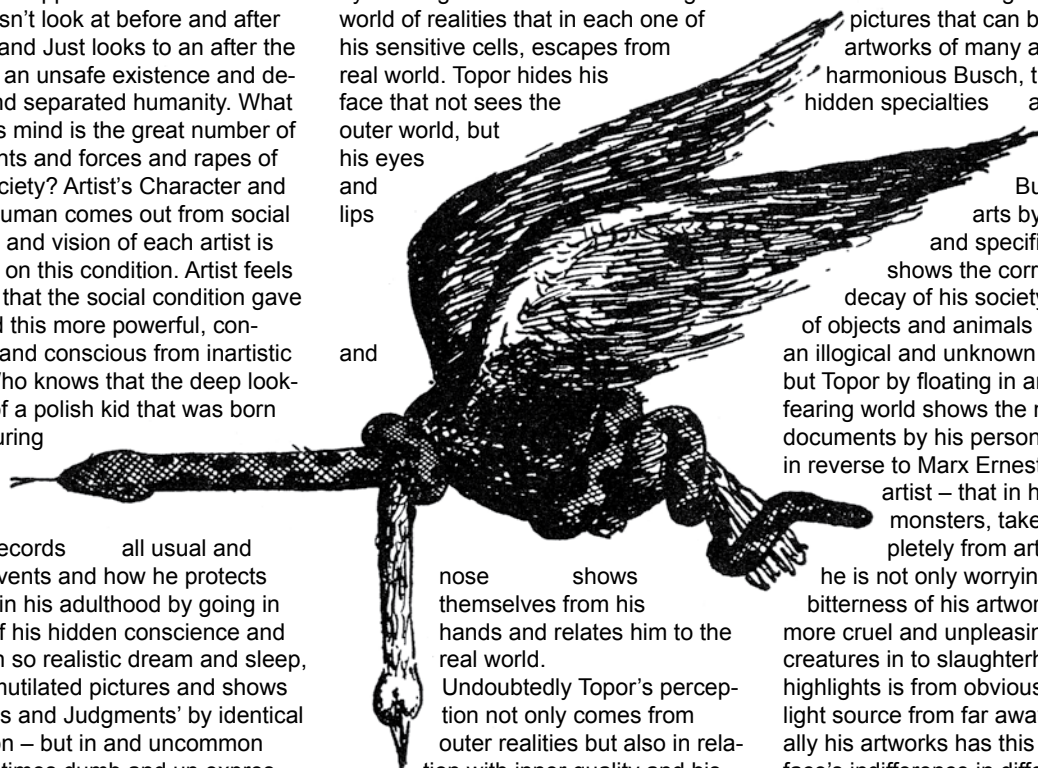
and

nose shows themselves from his hands and relates him to the real world.

Undoubtedly Topor's perception not only comes from outer realities but also in relation with inner quality and his filled withdrawals in his mind or his experiences that at the end reaches to settle mind pictures – without specific relation to obvious proofs. This excursion of changing and alternation, from the beginning point to reach to the artwork, passes a very long and meanders way, and sometimes reaches to a very different structure that can hardly it's origin be found. Topor in showing

of reality that obviously started from his passing times of his life – makes a strange magic and distracts his surrounded events to come out of his apparent and familiar cover and gives them a fearing and terrible appearance.

This transferring of appearing pictures that can be seen in the artworks of many artists such as harmonious Busch, tries to show hidden specialties and unapparent meanness of human being. Busch in these arts by conscious and specific allegory, shows the corruption and decay of his society, but many of objects and animals are shown in an illogical and unknown appearance, but Topor by floating in an unreal and fearing world shows the most fearing documents by his personal illusions and in reverse to Marx Ernest – Surrealistic artist – that in human – his monsters, takes help completely from artistic elements, he is not only worrying for the bitterness of his artworks, but also more cruel and unpleasing, brings his creatures in to slaughterhouse. Topor's highlights is from obvious radiation of a light source from far away that usually his artworks has this shortage and face's indifference in different events that sometimes makes the viewer to see the technical power of Topor undoubtedly, but parts of his power becomes obvious in some of his artworks and makes viewer to become aware of cold and frozen face's secrets.







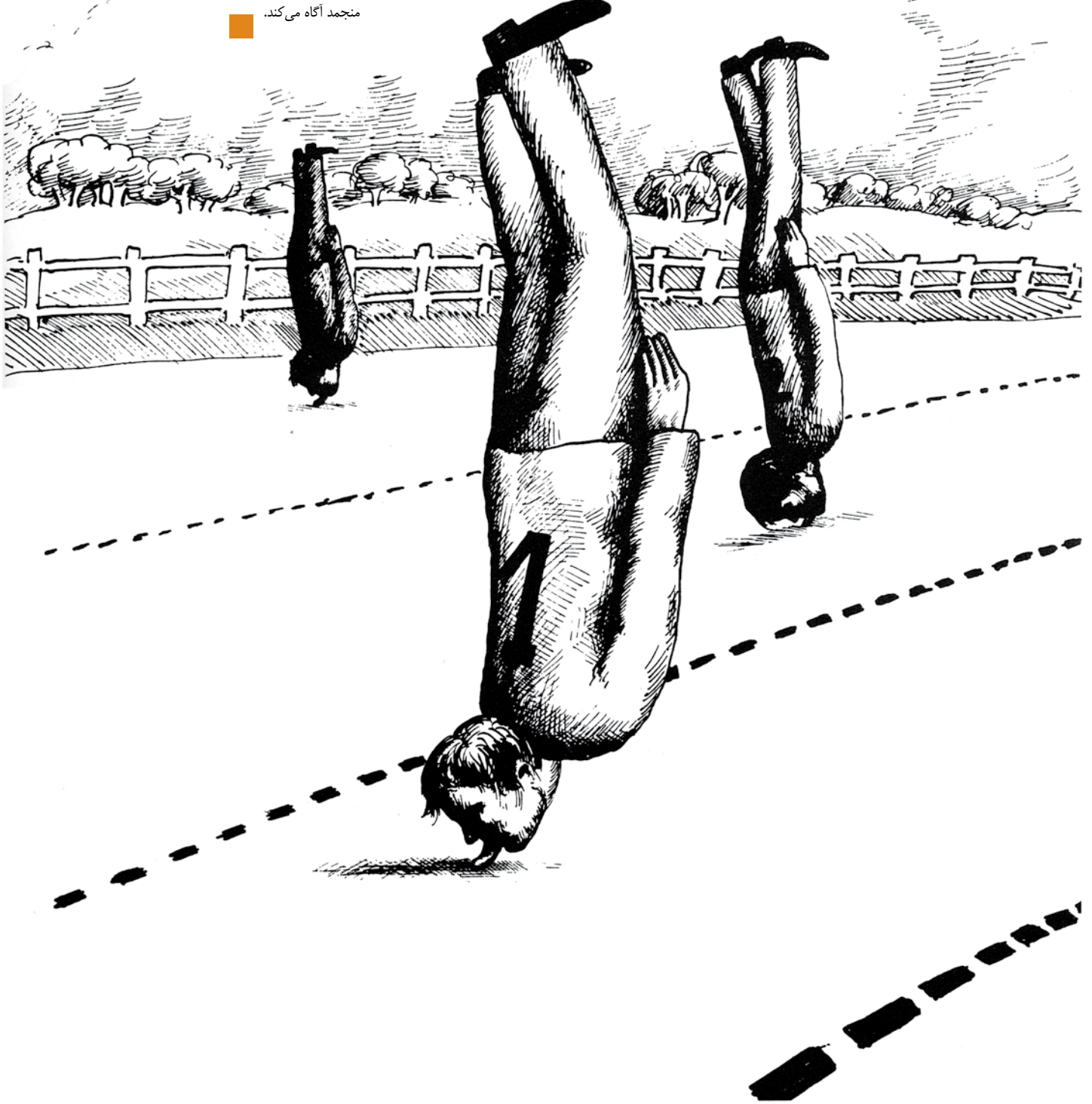


ویژگی‌های شخصی و طنز تلخ و بسیار گزنده او را در برداشته باشد. آثار او توصیف محض و ساده یک حادثه نیست. بلکه تغییر دادن آن، به گونه‌ای است که تاثیر عمیق از جراحات جاری داشته باشد. به همین دلیل توپور، تسلیم قواعد مشخص نمی‌شود. او از هر قاعده‌ای سربرمی‌تابد و حتی در آثار اروتیک خود شنیع‌ترین صحنه‌ها را به نمایش می‌گذارد تا درد و التهاب سرنوشت بشری را عیان کند.

دنیای سوررئالیسم، به ظاهر فرار از واقعیت‌ها و پنهان شدن در پس اوهام است. اما کدام هنرمند می‌تواند با پناه بردن به این دنیای خوف‌انگیز، واقعیتی که در تک‌تک سلول‌های حسی او قرار گرفته است، از جهان واقعی بگریزد. توپور گرچه دست بر چهره خود می‌گذارد و صورت خود را می‌پوشاند تا جهان بیرون را نظاره‌گر نباشد، اما تصویر چشم و دهان و بینی از ورای دست‌هایش خود می‌نمایاند، او را با دنیای واقعی پیوند می‌دهد.

بی‌تردید ادراک توپور نه تنها از واقعیت بیرونی ناشی می‌شود، بلکه در ارتباط با کیفیت درونی و برداشت‌های انباشته در ذهن او و نیز تجربیاتش قرار می‌گیرد تا سر آخر به پرداخت تصویرهایی ذهنی، بی‌اتصال مشخص به مصادیق‌های عینی آن بیانجامد. این سیر تحول و تبدیل، از نقطه آغازین تا دست‌یابی به اثر هنری، مسیر پرپیچ و خمی را طی می‌کند و گاه، آن چنان دچار دگردیسی و ساختاری دیگرگونه می‌شود که به دشواری می‌توان مبداء آن را دریافت. توپور در بازنمایی واقعیت که قطعا نطفه آن در روزگار سپری شده زندگانی او بسته می‌شود، به شعله‌بازی غریبی دست می‌زند و پدیده‌های پیرامونی خود را از پوسته ظاهری و مالوف آن به‌در می‌آورد و نمایی هیولایی و ترسناک به‌آن می‌بخشد. این تغییر وجوه ظاهری که در آثار بسیاری از هنرمندان، از جمله هیرونیמוس بوش نیز ظاهر می‌شود، بر آشکار کردن صفات پنهان و رذالت‌های ناپیدای

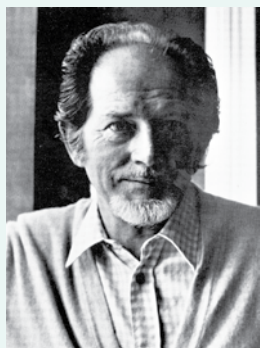
انسانی می‌کوشد. بوش در این آثار با تمثیل‌هایی آگاهانه و معین، پرده از فساد و هرزگی جامعه خود برمی‌کشد. گرچه بسیاری از اشیاء و حیوانات در هیاتی نامعمول و ناشناخته ظاهر می‌شوند. در حالی که توپور با غوطه‌وری در دنیایی از اوهام، مخوف‌ترین اسناد را، به گونه‌ای از تمثیل‌های شخصی به‌نمایش می‌گذارد و برخلاف ماکس ارنست، هنرمند سوررالیست که در انسان هیولاهایش، عنصر زیباشناختی را تام و تمام و دقیق به باری می‌طلبد، نه تنها نگران خوشایند بودن آثارش نیست، بلکه هرچه بی‌رحمانه‌تر و ناخوشایندتر، آدم‌هایش را به مسلخ می‌کشد. سایه روشن‌های توپور از تابش مشخص منبع نور به‌دور است و غالب آثار او این تقیصه را در بردارد و بی‌تفاوتی چهره‌ها در حوادث گوناگون گاهی بیننده را در قبال توان تکنیکی توپور به تردید وامی‌دارد. اما رگه‌هایی از توانمندی در برخی آثار خود می‌نمایاند و بیننده را به راز چهره‌های سرد و منجمد آگاه می‌کند.







# رونالد سیرل Ronald Searle



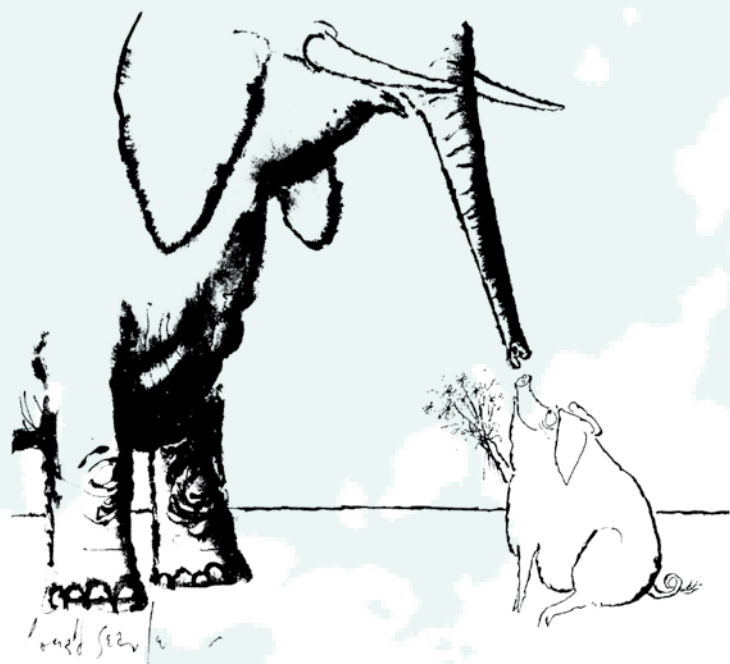
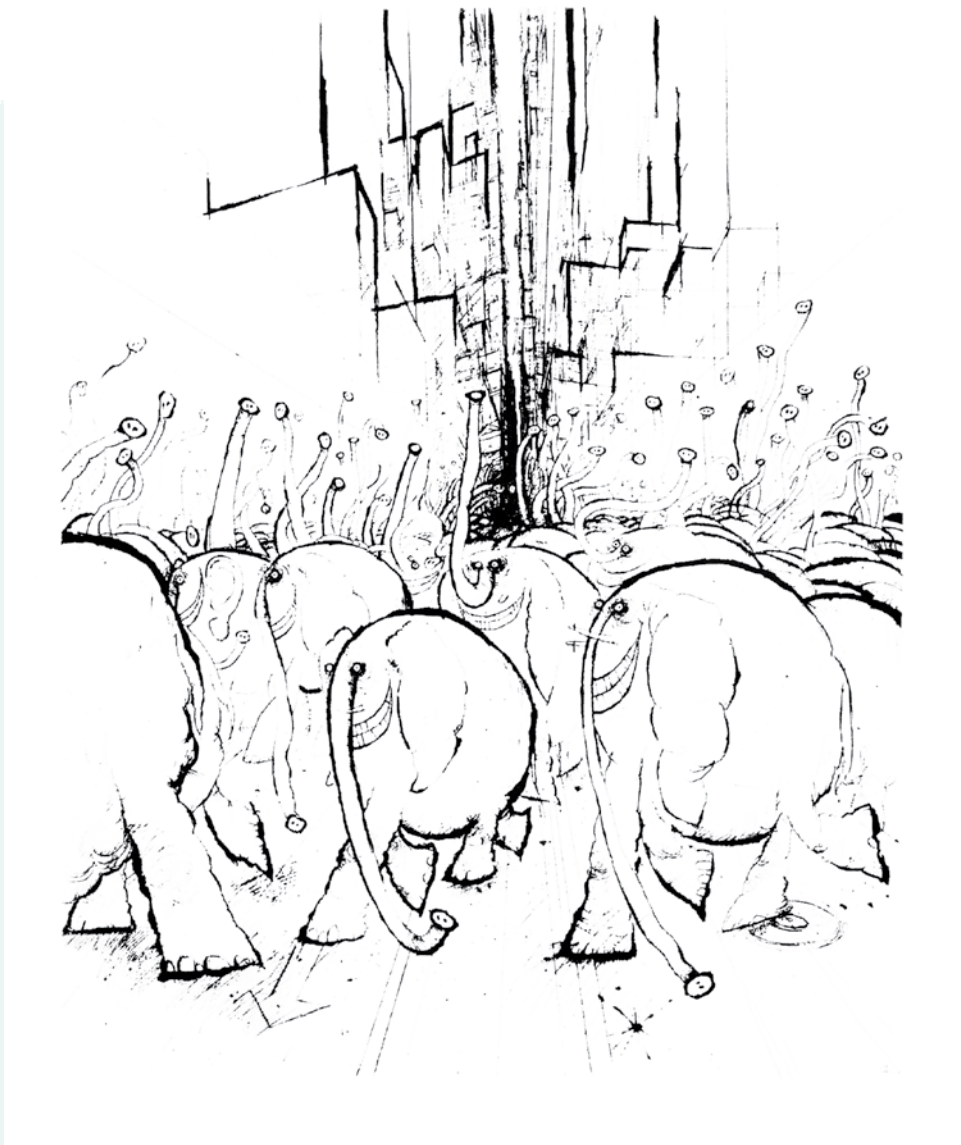
آثار هنرمندان کاریکاتوریست را از نظر بصری می‌توان به سه گروه تقسیم کرد: آثاری که به سادگی و انتزاع متمایل‌اند، آثاری که ویژگی‌های گرافیکی در آن‌ها برجسته‌تر است و آثاری که به نقاشی می‌مانند، نقاشی‌ای که در آن عناصر تصویری نه در شکل واقع‌نمایانه بلکه با هیبتی اغراق‌گونه ترسیم شده‌اند. آثار سیرل را باید از نوع سوم دانست. خط اصلی‌ترین عنصر بصری در آثار هنرمندان کاریکاتوریست است. به کارگیری درست ویژگی‌های بصری و اکسپرسیونیستی خط در واقع از ملاک‌های ارزش‌گذاری آثار هنرمندان کاریکاتوریست به شمار می‌آید. بی‌تردید از این نظر آثار سیرل یکی از بهترین‌هاست. معمولاً کاریکاتوریست‌ها آدم‌ها را از مکان‌های زندگی‌شان بیرون می‌کشند یا بعضاً با چند خط بسیار ساده احساساتی از مکان را به بیننده منتقل می‌سازند. برای سیرل فضا و مکان همان‌قدر ارزشمندند که انسان ارزش دارد.

We can divide works of cartoonists from visual technique in three sections: "works that tend to simplicity and separation. Works that graphic specialties are more distinguished in them. And the works that seems like paintings. The painting that image elements doesn't see realistic in them and are drawn by exaggeration." Searle's works can be mentioned as the third one. Line is the most important visual element in cartoonist's works. Correct usage of visual and expressionist elements of lines are one of the most important factors for evaluation in cartoonist's works. Undoubtedly Sirel's works is one of the best cartoons from this sight. Cartoonists usually bring out people from their living places or sometimes by simple sense lines from place transfer it to the viewer. For Sirel place and atmosphere are as important as human being.





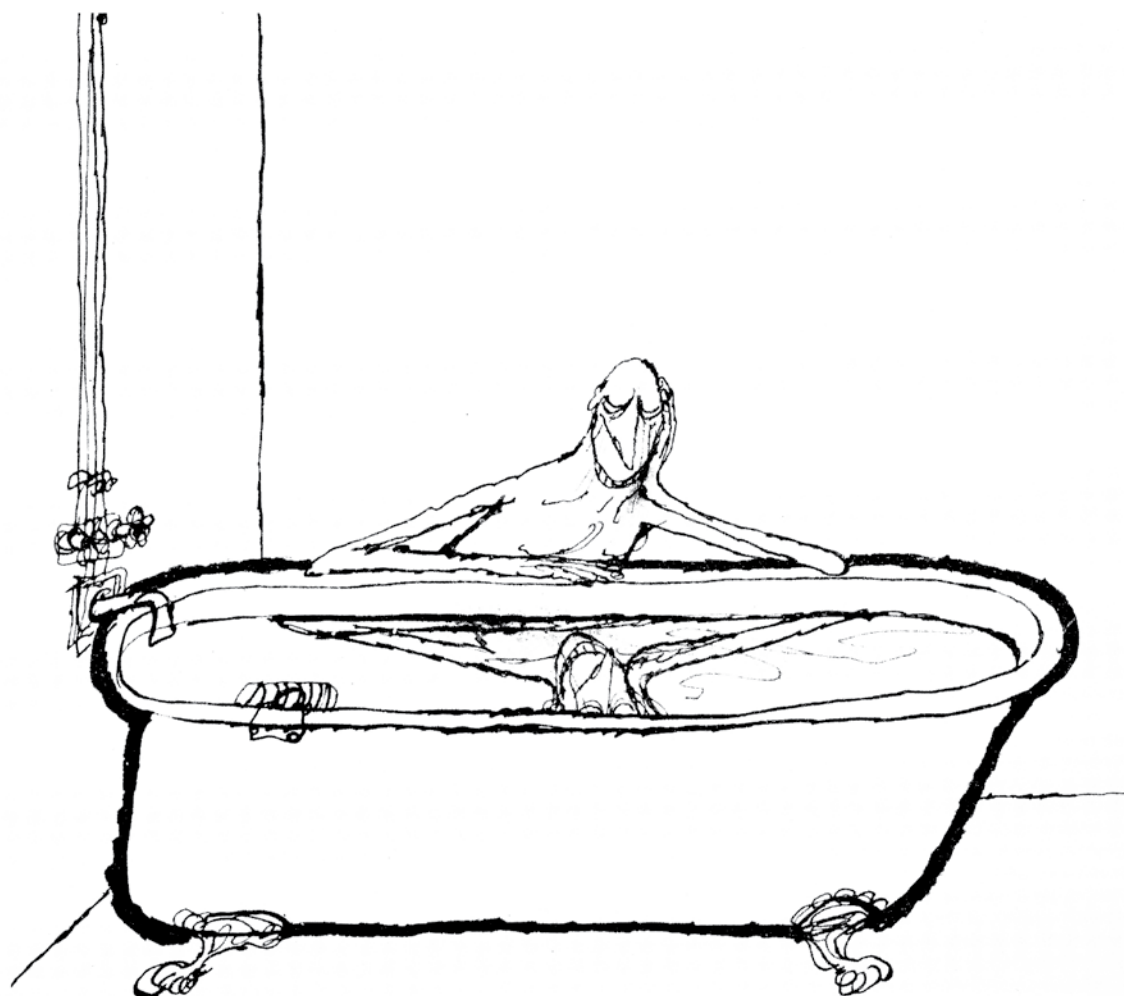














# Synchronized Show

## Hossein Niromand

Synchronized show is title of another lesson for cartoon lovers. First of all we should speak about "Vision" Mechanism. We must consider the visual conception of objects from psychological point of view.

Understanding this process is suitable for this lesson.

When we see an object, its picture reflects on our retina. We mention this case as "Visual feeling." Then this picture transfers to brain by nerve, and the brain perceives the object.

Now what will happen if the objects don't be understandable? In this case our brain needs a first sketch to compare unperceiving object and make it understandable. In this case the first sketch helps us to make a guess similar to the real object. For instance if you've seen telephone for the first time, it's obvious that you don't misconception it with sandwich! The phenomenon that makes this comparison possible is called "Conformity".

Now we consider how to use this psychological specialty in cartoon a drawing art, and make new ideas by it.

As we mentioned, people by seeing objects, specially unknown objects use this sketch, (that we call it the first sketch for comparison) to find a comparative understanding. Now if you (as a drawer) can make a basis to persuade viewers that his understanding of the object is complete, but then on the other deliberations he finds out that he is understanding was not complete, but he was used by the designer. In this case we can say that the technique is completely operated the designer.

By these words we understand that synchronized show Technique is confronting with a kind of doubloons in understanding. Psychologists mention these doubloons in understanding as "perceptual vibrations". Visual Error is also an important subject in here.

Now we use one of the best cartoons of this technique to understand it better.

First of all I should say that each picture

consists of smaller elements and parts that each one has a separate meaning, and when they come together, they make a new picture with a different meaning. In this case first of all we see the total picture. Then elements of the picture show themselves and make the further picture.

2 – Then we see the organizing elements of the picture, and then the further picture show itself totally as unique framework.

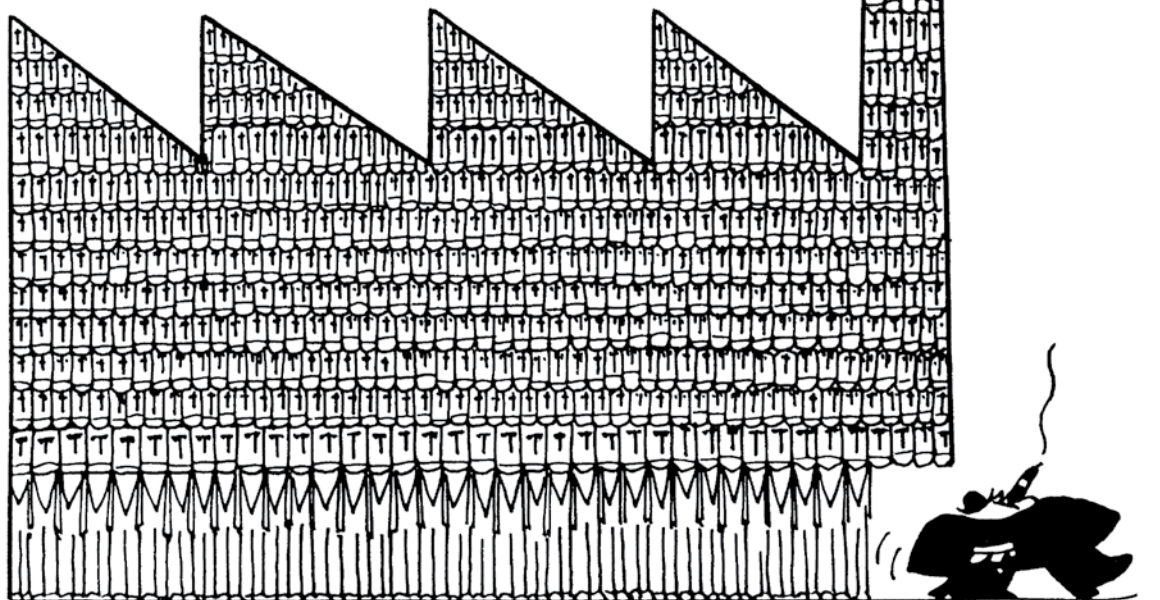
3 – In the third case we don't see any superiority between the first and the further picture.

From these three conditions, it's only the third one that is less used by the drawers, because these kinds of picture for their weakness in clearness make the viewer confused. The viewer's psychological tendency is decisiveness and frankness in pictorial explanation. If the cartoonists don't pay so much attention to this pictorial explanation, it will make a conceptual disorder in viewer, and this makes the viewer not to understand the visual message easily.

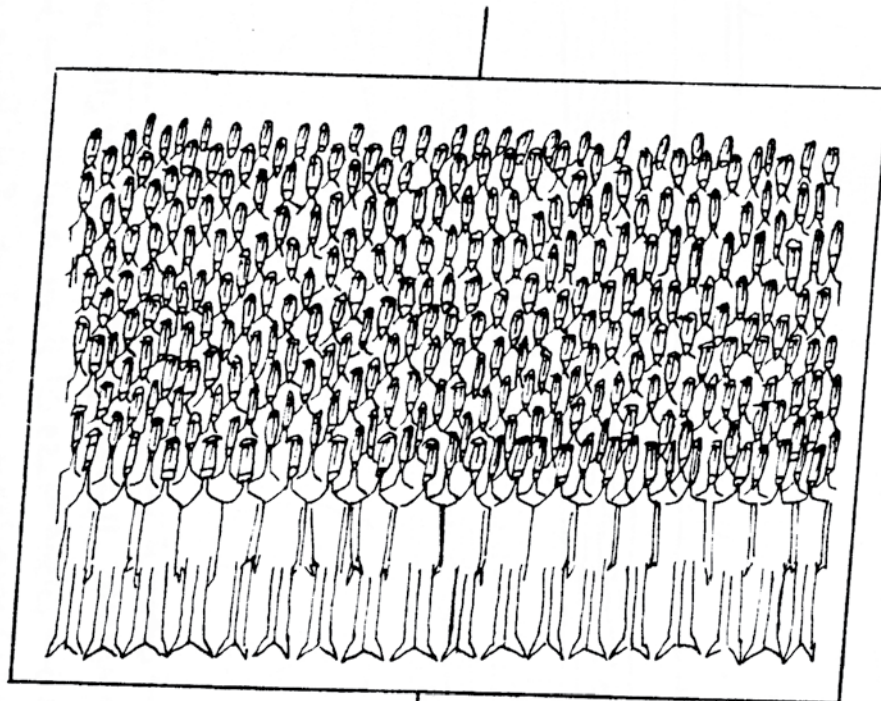
Now for continuing this lesson, we describe the cartoons here. The first picture is a cartoon of Aydin Dogan, Turkish great cartoonist that by elegance and beauty showed his idea in the shape of cartoon art. If you look at it rapidly, you see a man passing by a factory by proud and vanity. Here we just see the first total picture

But if you look carefully, you see that the factory in fact is made of lots of people that stayed tie together, now you understood the further picture. In another word the designer here showed two aspects in one picture, and made a new meaning. Dogan by using this technique showed us his idea on the best shape.

From Dogan's view the pressed workers are not anymore workers, they are similar to the bricks of black and big walls of the factory, that all the factory is summarized in their existence, we also see a nice comparison between the smoke of factory owner's cigarette and the factory's smoke







that is made by thin and light workers like foam and it's comparison with the fat and heavy body of factory owner.

The second cartoon is from Brazilian cartoonist Erico De Oliveria. In this cartoon we see an angry man is lecturing. In the middle of the picture we see lots of people look at him silently. In the shape of the viewers we can see the mentioned technique.

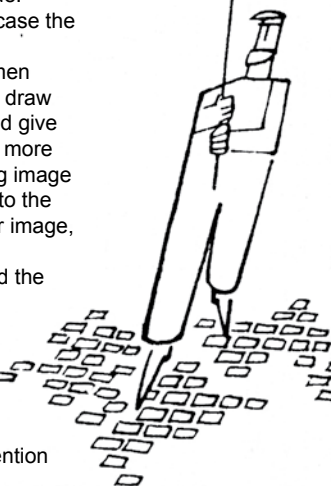
The viewers at first see the lecturer, in this case the first picture is made on his mind.

Cartoonists for more emphasize shows to men running toward the crowd. Oliveria wants to draw the attention of the viewer to the lecturer and give more movement to his cartoon. But then by more attention we see a surprising and interesting image that the crowd made a gun that is shooting to the lecturer. So here the viewers see the further image, and this is what the cartoonist if looking for.

The tranquility of the design at first sight and the picture of gun in the further seeing that is made by the crowd have a great contrast.

Emphasize on this contrast doubles the visual effect of this cartoon. As you've seen this contrast is made by harshness and calmness if the viewers.

At the end we should draw the viewer's attention



to some important points about synchronized showing technique.

A) Because the image is made by lots of unique elements in this technique, the cartoonist is forced to draw these anatomies by the most attention and accuracy. In the second picture each person is shown in a nice and interesting shape.

B) One of the most important factors in this technique it's obvious that lack of attention to this point decreases the quality of the best shape, used the view point from above.

C) Another important factor here is that the organized elements of a picture in this technique must be a lot, so they can't be counted easily. In the other word the exceeding number of them makes cartoon much interesting and attractive.

D) Because the organized elements are a lot in this technique, smallness of them is natural, so that some of them more look like a point, than a meaningful unit. So in these cases we should pay grate attention to the dimension of the elements.

Exercise:

The third picture is another Dogan's cartoon. Describe the differences of the first and the third picture by attention to the mentioned technique.

### حسین نیرومند

تقریبی و نزدیک به واقعیت صورت پذیرد. به عنوان مثال اگر شما برای نخستین بار دستگاه تلفن را دیده باشید، حتما آن را با ساندویچ اشتباه نخواهید گرفت! پدیده‌ای که امکان مقایسه را در این مورد میسر می‌سازد، اصطلاحاً انطباق نامیده می‌شود. حال ببینیم چگونه می‌توان از این خصوصیت روانی آدمی در طراحی و هنر کارتون بهره گرفت و ایده‌های تازه‌ای را در پرتو آن اجرا کرد.

همان‌گونه که یادآور شدیم، انسان هنگام دیدن اشیا به‌ویژه اشیایی که برایش ناشناخته‌اند، از طرحی که ما آن را طرح اولیه نامیدیم برای مقایسه استفاده می‌کند تا بدین وسیله به درکی نسبی از آن دست یابد. حال اگر شما (به‌عنوان طراح) زمینه‌ای را فراهم آورید که بیننده هنگام دیدن اشیا متقاعد شود که درک و دریافت او از آن شیئی به‌صورت کامل صورت پذیرد، ولی ناگهان در تاملات بعدی متوجه شود که دریافت نخستین او کامل نبوده، بلکه او به‌نحوی به‌وسیله طراح به بازی گرفته

برای بررسی این موضوع نیاز به توضیحاتی پیرامون مکانیسم «دین» داریم. در این امر به‌دنبال آنیم که درک بصری اشیا از نظر روانشناسی به چه شکل صورت می‌پذیرد و تابع چه متغیراتی است. آگاهی یافتن از چگونگی این روند می‌تواند مداخل مناسبی برای طرح درس ما باشد.

زمانی که چیزی در برابر دیدگان ما قرار می‌گیرد، تصویر آن بر پرده شبکیه چشم منعکس می‌شود. این مرحله را احساس بینایی می‌نامند. سپس این تصویر به‌وسیله سلسله اعصاب به مغز منتقل می‌شود. در این مرحله، ذهن به دریافت و درک شیئی ناآل می‌گردد.

حال اگر شیئی مذکور برای ذهن قابل درک نباشد چه خواهد شد؟ در چنین صورتی، ذهن به یک طرح اولیه نیاز دارد تا شیئی نامفهوم را با آن مقایسه کرده و از این رهگذر خود را به درکی نسبی از آن برساند. در این مرحله، طرح اولیه به ما کمک می‌کند تا حدس و گمان‌مان نسبت به شیئی موجود به‌صورت

## نمایش همزمان



شده است، در این صورت می‌توان گفت که این تکنیک به‌طور کامل مورد بهره‌برداری طراح قرار گرفته است. از مطالب عنوان شده چنین برمی‌آید که تکنیک نمایش هم‌زمان، با نوعی دوگانگی در برداشت و درک اشیاء روبرو است. روانشناسان این دوگانگی در برداشت را «توسانات ادراکی» می‌نامند. خطاهای دیدن نیز در این مقوله قابل طرح است که می‌تواند به‌جای خود مبحث مستقل و جالبی برای سلسله درس‌های آموزشی ما در آینده باشد.

به روال معمول در اینجا، نمونه‌هایی از بهترین اثری که با به‌کارگیری این تکنیک پدید آمده‌اند را مورد بحث و تحلیل قرار می‌دهیم تا درک مطالب گفته شده آسان‌تر صورت پذیرد. اما قبل از آن باید گفت آن‌گونه که از نمونه‌های تصویری درس حاضر برمی‌آید، هر تصویر متشکل از عناصر یا واحدهای مجزا در کنار هم دیگر قرار می‌گیرند، تصویری جدید با مضمونی متفاوت با مضمون اولیه به‌وجود می‌آید. در چنین حالتی برای تصویر اولیه و تصویر ثانویه سه وضعیت قابل پیش‌بینی است: الف) ابتدا تصویر کلی دیده می‌شود. در این حالت، تصویر کلی همان تصویر اولیه است. سپس تصاویر عناصر متشکله خود را به بیننده می‌نمایانند و موجب ایجاد تصویر ثانویه می‌شوند. ب) ابتدا تصاویر عناصر تشکیل دهنده تصویر دیده می‌شوند و پس از آن تصویر ثانویه به‌شکل کلی و در یک پیکره واحد خود را می‌نمایانند.

ج) در حالت سوم بین تصویر اولیه و ثانویه برتری چندانی وجود ندارد، به‌همین دلیل در نگاه اول ممکن است تصویر اجزاء و یا تصویر کلی دیده شود.

از سه وضعیت ذکر شده تنها مورد سوم است که معمولاً کمتر مورد استفاده طراحان قرار می‌گیرد. زیرا این‌گونه تصاویر به‌علت ضعف در صراحت، سرگردانی بیننده را به‌دنبال خواهند داشت. میل روانی بیننده غالباً خواهان نوعی قاطعیت و صراحت در بیان است. چنان‌چه این قاطعیت در بیان تصویری مورد توجه طراح قرار نگیرد، باعث اختلال در درک بیننده خواهد شد. این امر همچنین موجب می‌شود که بیننده نتواند به سهولت با پیام دیداری طرح، ارتباط نزدیک برقرار سازد.

حال برای ادامه آموزش به توضیح نمونه‌های تصویری این شماره می‌پردازیم. تصویر ۱ کارتون از دوگان کارتون‌نویست چیره‌دست ترک است که با ظرافت و زیبایی به بیان اندیشه خود در قالب هنر کاتون پرداخته است. اگر با نگاهی سریع و شتابزده از آن بگذرید، متوجه می‌شوید که مردی با نهایت تکبر و غرور از کارخانه‌ای در حال گذر است. آن‌چه که در این مرحله دیده می‌شود، همان تصویر اولیه‌ای است که در ذهن شما حک شده است.

حال اگر با دقت بیشتری به طرح نگاه کنید، درخواست یافت که تصویر کارخانه از واحدهای به‌هم فشرده‌ای که شکل و شمایل انسان را دارند، تشکیل شده است. در این لحظه است که شما متوجه تصویر ثانویه شده‌اید. به عبارت دیگر، طراح یک تصویر، دارای دو نما را در آن واحد در برابر دیدگان شما قرار داده و بدین ترتیب مفهوم جدیدی را پی ریخته است. دوگان با بهره‌گیری از این تکنیک موفق شده تا اندیشه خود را به

بهترین شکل به‌نمایش گذارد.

از دید دوگان کارگران پرس شده دیگر کارگر به‌شمار نمی‌روند، بلکه همانند آجرهای سیمانی و سازندگان دیوارهای سیاه و ستبر کارخانه‌اند، آن‌چنان که تمام کارخانه در وجود آنان خلاصه می‌شود. به‌علاوه مقایسه جالبی میان دود کارخانه و دود سیگار کارخانه‌دار صورت گرفته است. یعنی کارگرانی که دود می‌شوند آن‌چنان بی‌ارزش و بی‌وزن‌اند که دود سیگار مرد کارخانه‌دار در این طرح و نیز میان لاشه‌های نحیف و سبک‌بار و هم‌چون دود کارگران با هیکل چاق و سنگین کارخانه‌دار نیز مقایسه ظریفی صورت گرفته است.

تصویر ۲ از آن هنرمند برزیلی الیوریا است. در این طرح مرد خشمگینی را که در حال سخنرانی است مشاهده می‌کنید. در بخش میانی طرح گروهی شنونده که آرام و بی‌صدا در می‌خورند، در طرح



عناصر با

واحدهایی هستند که

ما در ضمن توضیح به آن

اشاره کردیم. بیننده در آغاز به

سبب آگاهی قبلی که معمولاً از

این گونه میتینگ‌ها دارد، ذهن خود را

یک‌راست متوجه شخص سخنران می‌کند.

در این مرحله است که تصویر اولیه در ذهن او

نقش می‌بندد.

طراح برای تأکید بیشتر بر این نما، دو نفر را در پایین

طرح نشان می‌دهد که روانه صحنه سخنرانی هستند

تا آن‌ها نیز به جمع شنوندگان بپیوندند. الیوریا با این کار

خواسته ذهن بیننده را بیشتر به‌سوی سخنران جلب سازد و در

ضمن پویایی بیشتری به طرح خود بدهد.

اما کمی بعد با کمی دقت متوجه نمای جالب و غافلگیرکننده

دیگری می‌شود. تجمع افراد در کنار هم تصویر هفت‌تیری را

به‌وجود آورده که به‌سمت تریبون و سخنران نشانه رفته است.

و این زمانی است که بیننده به درک تصویر ثانویه نایل شده

است. این دیرکرد در واقع همان چیزی است که طراح به‌دنبال

آن است.

آرامشی که طراح در نمای اول پیش‌روی بیننده قرار داده

با درک شکل اسلحه در نمای ثانویه، که از تجمع افراد

تماشاگر حاصل شده است تضاد شدیدی را ایجاد می‌کند.

تأکید بر این تضاد، اثرات نمایشی طراح را دوچندان ساخته

است. این تضاد همان‌گونه که متوجه شده‌اید نتیجه برخورد دو

مفهوم خشونت اسلحه و آرامش تماشاگران است. در انتها لازم

است توجه خوانندگان را به چند نکته اساسی در مورد تکنیک

نمایش هم‌زمان جلب کنیم:

الف) از آن‌جا که تصاویر ایجاد شده به‌وسیله این تکنیک از تعداد زیادی عناصر منفرد تشکیل می‌شوند، به‌ناچار طراح را ملزم می‌سازد که در طراحی و ارائه آناتومی‌های موردنظر نهایت دقت و توجه را به‌جا بیاورد. همان‌گونه که در تصویر ۲ پیداست، یکایک آدم‌ها در هیات‌هایی جالب و جذاب طراحی شده‌اند. ب) از نکات بسیار مهم در این تکنیک، انتخاب به‌جای زاویه دید است. مسلماً عدم توجه به این نکته از کیفیت اثر خواهد کاست. الیوریا برای آن که اسلحه را که حاصل تجمع افراد است به بهترین شکل نمایش دهد، زاویه دید را تا می‌توانسته از بالا انتخاب کرده است.

ج) از دیگر نکات قابل توجه آن‌که عناصر تشکیل دهنده یک تصویر در این تکنیک باید به تعدادی باشند که بتوان آن‌ها را به سهولت برشمرد. به عبارت دیگر کثرت تعداد، ضامن جذابیت اثر خواهد بود.

د) از آن‌جا که واحدهای تشکیل دهنده غالباً به تعداد زیاد در این تکنیک به‌کار گرفته می‌شود، کوچکی هر واحد (عنصر) امری طبیعی خواهد بود، به‌طوری‌که در برخی از موارد، عناصر بیشتر به نقطه شباهت دارند تا یک واحد معنادار. بنابراین در این‌گونه موارد باید توجه کافی نسبت به ابعاد عناصر داشت.

DOGAN - ۱

ERICO DE OLIVERIA - ۲







# Vozniak

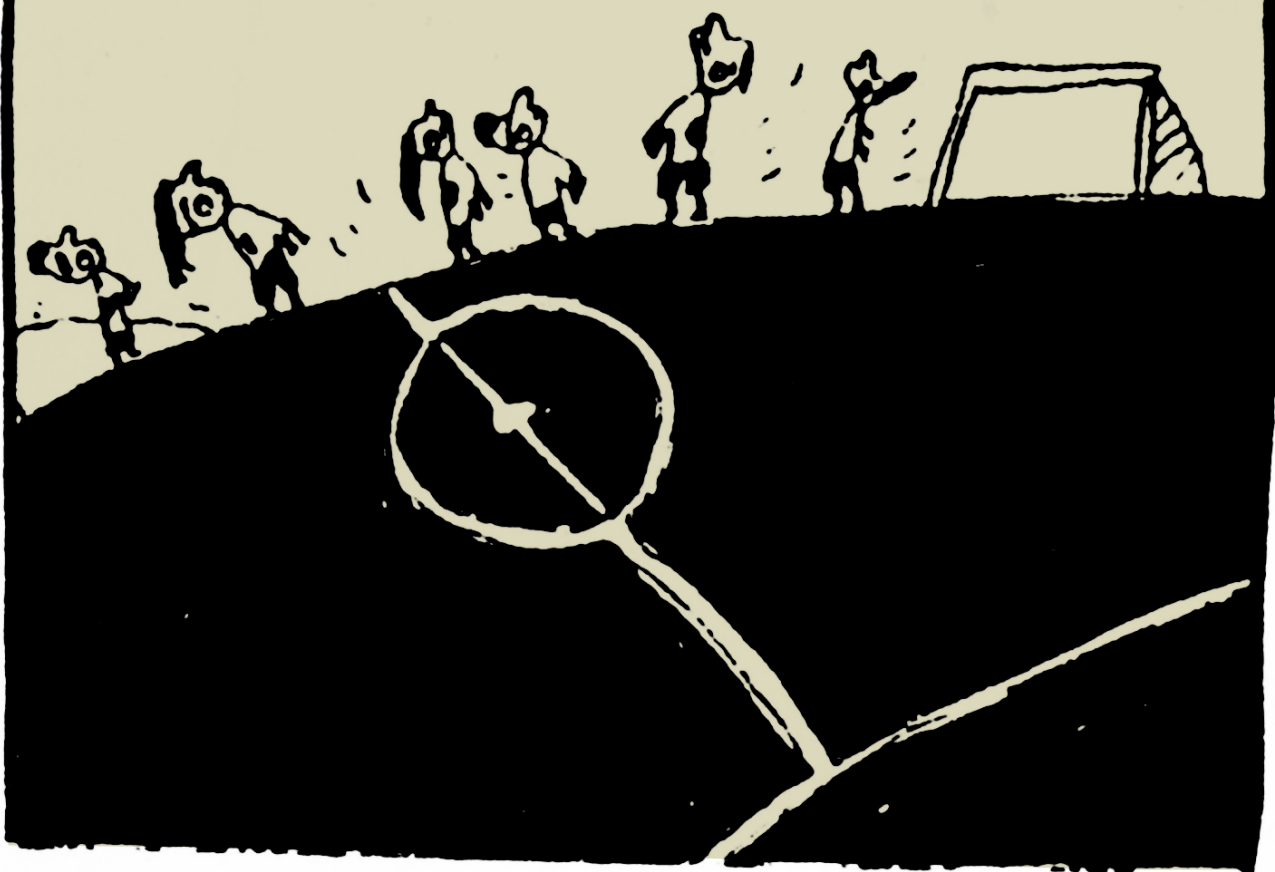
From Vozniak's vision people are either cruel or oppressed. He shows these feelings professionally in his unique characters. His characters are distorted, incomplete, deformed and bad – dressed people that make their roles in different life scenes. Vozniak's forms have a strange symmetry together. He makes his special world. A world that by people, birds, trees and all creatures by being ugly looks beautiful. Perhaps Vozniak

answers a philosophical question in his works that how ugliness can make beauty?

If a person that doesn't know anything about Vozniak's works look at his cartoons carefully he will say that:

"These are the cartoons of a kid that has a very strong political vision!"

Vibrant lines, black monotone surface, spotted trams and small cutter lines are so well arranged in his works that make the viewer to admire his cartoons.







# وزنیاک

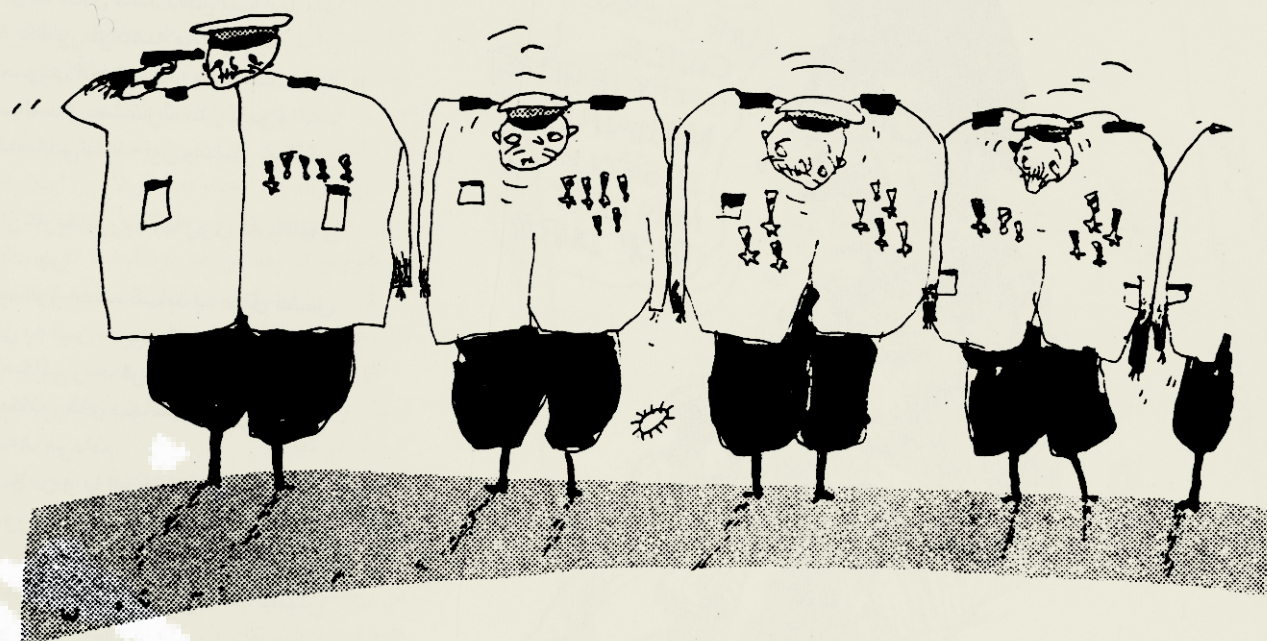
از دیدگاه وزنیاک آدم‌ها یا ظالم‌اند یا مظلوم. او با استادی تمام این احساس را در شخصیت‌های منحصر به فردش متجلی می‌کند. شخصیت‌های موجوداتی کج و کوله و نیمه‌تمام و ناقص و بدلباس‌اند که به ایفای نقش‌شان در صحنه‌های مختلف زندگی می‌پردازند.

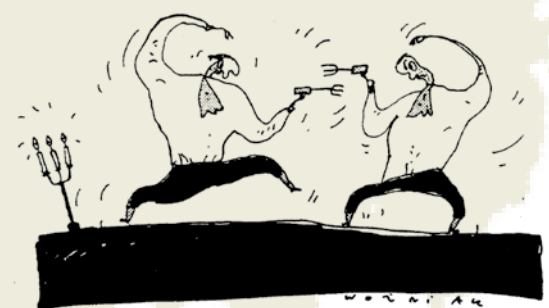
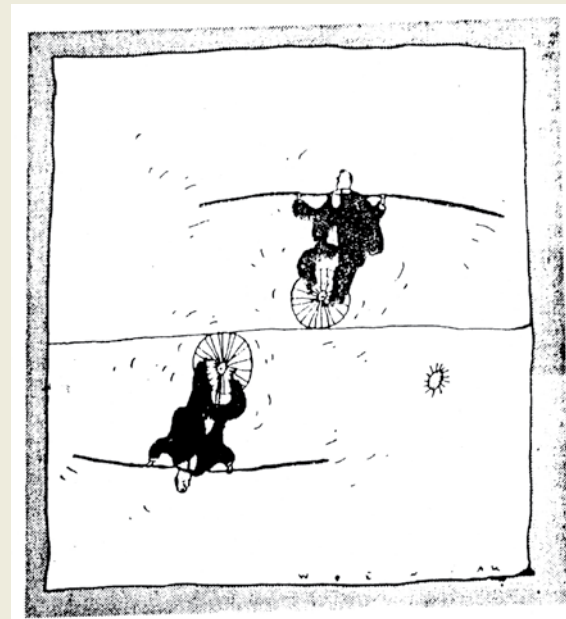
فرم‌های وزنیاک تناسب غریبی با هم دارند. او دنیای خاص خودش را خلق می‌کند، دنیایی که در آن آدم‌ها، پرنده‌ها، درخت‌ها و خلاصه همه موجودات، در عین بی‌قوارگی در کنار هم زیبا به نظر می‌رسند. شاید وزنیاک در آثارش به این سؤال فلسفی پاسخ می‌گوید که چگونه زشتی می‌تواند زیبایی را بیافریند؟

اگر فردی که هیچ شناختی از وزنیاک ندارد، آثار او را به دقت نظاره کند، قطعاً این‌گونه نظر خواهد داد: این آثار متعلق به کودکی است که بسیار سیاسی است!

خطوط لرزان، سطوح یک‌نواخت سیاه، ترام‌های نقطه‌ای و خطوط قطع کوتاه چنان ترکیب درستی در آثار او می‌یابند که در نهایت موجب تحسین بیننده می‌شود.









# Turhan Selcuk

## تورهان سلجوق

قدرت طراحی سلجوق به‌ویژه دارای خط‌های راست و منحنی چنان است که گویی وی آثارش را با ابزارهایی چون خط‌کش و پیستوله ترسیم می‌کند. این خس به قدری خود را بر بیننده تحمیل می‌کند که او را وامی‌دارد قبل از آن‌که به مضمون اثر بیندیشد، درگیر توانمندی تکنیکی هنرمند شود.

تورهان سلجوق علاقه‌مند است استفاده از رنگ را به حداقل برساند. او حتی در مورد به کارگیری خط نیز وسواس به خرج می‌دهد و می‌کوشد تا حد امکان آثار خود را در چند خط خلاصه کند.

تورهان سلجوق برای طراحی از قلم خاصی استفاده می‌کند. این قلم نوک نسبتاً شلی دارد که در هنگام فشار، خطوط ضخیم را و در حالت عادی، خطوط نازک را ترسیم می‌کند. او می‌گوید: «من ۵۰ سال است که با این قلم طراحی می‌کنم.»

شخصیت‌های تورهان که تنها با چند خط خلق می‌شوند، در عین سادگی کاملاً بومی‌اند.

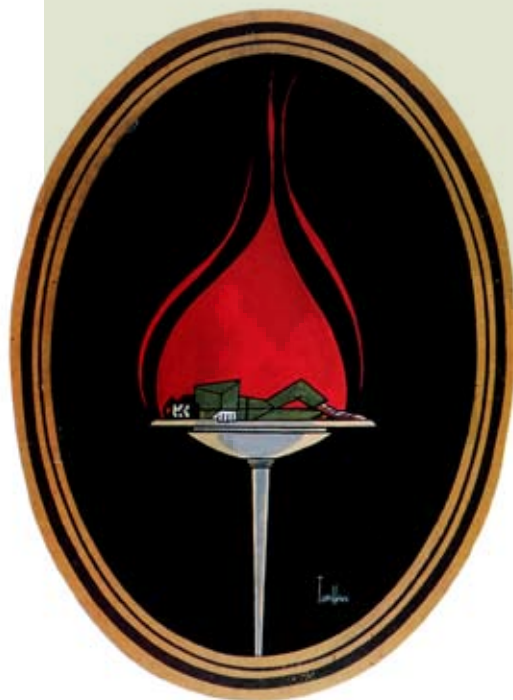
Selcuk's design power is in his direct and curved lines, it seems he uses ruler for drawing his works.

It's so obvious that makes the viewer that first of all thinks about the technical power of his works.

Turhan selcuk likes to use colors in minimum, he also uses lines by obsession and tries to draw his cartoons by a few lines.

Turhan selcuk uses a special kind of pen for his works. This pen has a loose beak that by pressing makes thick lines and in normal makes thin lines. He says that: "I work with this drawing pen for ۵۰ years."

Turhan's characters that are made by a few lines are simple and also native.



TURHAN







