international DESIGN JOURNAL
Print ISSN 2090-9632
Online ISSN 2090-9640

التعبير بالكتلة في تصميم الشخصية
Form Expression in Character Design

أ.د/ منال عبد الرحيم حسن
أستاذ تصميم الرسوم المتحركة بقسم الزخرفة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان manal.hassan71@gmail.com
د/ رحاب الله أحمد هاني عبد الدايم النجار
مدرس بقسم الزخرفة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان rehabollah_ahmed@a-arts.helwan.edu.eg
ريهام أحمد محمد أنور
مدرس مساعد بقسم الزخرفة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان rehama7med17@gmail.com

ملخص البحث

تصميم الشخصية من أهم العناصر في الأعمال الفنية، حيث يتم توصيل الأحداث والمشاعر من خلال الشخصيات، لكي يتمكن الجمهور من اختبار مشاعر ومعايشة تجارب عديدة ومتنوعة. ويبحث الفنانون بشكل مستمر عن الوسائل المختلفة للوصول إلى التصميم الذي يجذب المتلقي ويؤثر فيه ليتفاعل معه. فقد أصبحت المنافسة قوية في هذا المجال محليًا وعالميًا، وأصبح لكل فنان أسلوبه الخاص في إنتاج شخصيات مبتكرة ومتميزة والشخصية التي تؤثر في المتلقي وتجذب انتباهه، هي الشخصية التي تعطي تعبيرات وأحاسيس قوية. يهدف البحث إلى التأكيد على أن تصميم الشخصية ذات التعبير القوي والمحملة بالمشاعر التي تجذب المشاهد، يمكن أن يكون من خلال تصميم كتلة مجسمة بسيطة ولكنها تحمل تعبيراً قويًا. فأحيانًا نجد المصمم يركز على تفاصيل الشخصية ويعبر عن مشاعرها من خلال هذه التفاصيل فقط كحركة الأطراف أو ملامح الوجه، بينما يكون الجسم ثابتًا وغير معبرًا مما يؤدي إلى ضعف في تعبير الشخصية. لذلك فعندما تكون الكتلة البنائية البسيطة لتصميم شخصية ما تحمل تعبيرًا قويًا وواضحًا، فإن النتيجة النهائية لتصميم الشخصية سوف تتميز بتعبيرًا قويًا يؤثر في المتلقي. نتناول ذلك من خلال ثلاث عوامل في تصميم الشخصية وهم: التمثيل الجيد، والمبالغة والتلخيص. ومن خلال هذه النقاط يتبع البحث المنهج التحليلي لبعض الأعمال المتميزة لبعض الفنانين والتعرف على أساليبهم في الوصول إلى تصميم شخصية يحمل تعبيرًا قويًا. وقامت الباحثة بعرض بعض تجاربها في استلهام كتلة معبرة من بعض الأوراق المطوية المجردة.
لذلك فمن الضروري على المصمم أن يكون مطلعًا على أعمال الفنانين قديمًا وحديثًا في مختلف المجالات الفنية ليكون على وعي بأحدث الأساليب والطرق التي تمكنه من عمل تصميمات جذابة ومتميزة. وعليه أن يقوم دائمًا بدراسة تشريح جسم الإنسان وتمثيل الأوضاع التي يود التعبير عنها في شخصياته، لكي يتمكن من عمل مبالغات في الكتل على أساس سليم والوصول إلى التعبير المناسب.

كلمات دالة

تصميم الشخصية، الديناميكية، الكتلة، خط إيماءة الجسم
Character Design, Dynamic, Form, Gesture Line

Paper received April 27, 2025, Accepted June 17, 2025, Published on line September 1, 2025

المقدمة: Introduction

إن تصميم الشخصية له دور هام في التعبير عن الأفكار، وتوصيل القيم بطريقة فنية وممتعة، والارتقاء بالذوق العام. ويظهر ذلك من خلال العديد من المجالات منها: الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو والتصوير القصصي والملصقات وغيرهم. إن الشخصية لها تأثير كبير على المشاهد في تقبل أي عمل فني والانجذاب له والتعلق به أو النفور منه، فكلما استطاع الفنان توصيل أكثر من جانب من جوانب الشخصية السلوكية والإجتماعية والنفسية والعقلية، كلما يشعر المتلقي بالتعرف على هذه الشخصية والتفاعل معها، حتى وإن كانت هذه الشخصية عبارة عن أشكال هندسية بسيطة ومجردة. يتناول البحث بعض الاعتبارات التي يجب على الفنان أن يضعها نصب أعينه عند تصميم الشخصية لكي يتمكن من توصيل مشاعر الشخصية بصورة واضحة ومتفاعلة مع المشاهد وجدانيًا. لذلك فإن تصميم الشخصية ليست عملية بسيطة، وهي تتطلب بعض الملاحظات التي يجب على الفنان أن يدركها حتى يصل إلى التصميم المعبر بداية من تصميم الكتلة البنائية البسيطة.

مشكلة البحث: Statement of the Problem

- يحاول البحث الإجابة على تساؤل: كيف يتم تقديم التعبير القوي في تصميم الشخصية من خلال الكتلة؟

أهداف البحث: Research Objectives

- يهدف البحث إلى التأكيد على ثلاث عوامل لتقديم كتلة ذات تعبيرًا قويًا وواضحًا في تصميم الشخصية وهم: التمثيل الجيد، والمبالغة والتلخيص.

منهج البحث: Research Methodology

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال:

- أولًا: التأمل في الطبيعة وفي الجسم الإنساني وأوضاعه المتعددة، والتركيز على تعبير كتلة الجسد.
- ثانيًا: الاطلاع على أعمال فنانين مختلفين والتعرف على كيفية وصولهم إلى تصميمات متميزة.

الإطار النظري: Theoretical Framework

تمثل الشخصية المدخل الرئيسي لأي تصميم أو فيلم أو غيره لما تحمله من قصة ومشاعر وخلفية إجتماعية وثقافية ودينية وغيرها من الصفات. فيتعرف المشاهد على تفاصيلها ويتفاعل معها ويتأثر بها. ففي اللحظة التي يرى فيها شخصية، فهو يبدأ بتكوين افتراضات معينة في عقله على أساس ملامح وجهها وملابسها وتكوينها الجسماني ووضعها. وعلى المصمم أن يقوم بنقل كل تلك المعلومات للمشاهد من خلال التركيز على إبراز ما يميز الشخصية. ومن أهم ما يؤثر في المشاهد هو تعبير كتلة الشخصية، فعندما يأتي التعبير من كتلة الجسم كله وليس فقط وضعه أو ملامح الشخصية أو إكسسواراتها، يكون تأثيرها أكبر على المشاهد فيتفاعل معها بشكل إيجابي. وهنا نتناول مصدر التعبير القوي لكتلة الشخصية وذلك ينطبق على أي نوع من الشخصيات سواء كانت حيوان أو جماد وليس فقط الجسم البشري.

CITATION Manal Hassan, et al (2025), Form Expression in Character Design, International Design Journal, Vol. 15 No. 5, (September 2025) pp 163-169

شكل (١) تتميز هذه الكتل بالبساطة والإنسيابية والخطوط المنحنية التي تعطيها الحياة وكأنها شخصيات آدمية

يمكن توصيل مشاعر الشخصية من خلال كتلة مجسمة بسيطة شكل (١). وذلك من خلال دراسة وفهم حركة الجسم البشري عند تعبيره عن شعور معين وتحديد أهم ما يميز وضع الجسم، وبالتالي يمكن تطبيق هذا الوضع على أبسط كتلة ممكنة.

لقد تمت دراسات على العلاقة بين المشاعر والجسد على نطاق واسع. فقد قام باحثون مثل داماسيو في عام ١٩٩٩م بتحليل العمليات الفسيولوجية التي تفسر كيف تنشأ المشاعر من الإشارات الجسدية التي يعبر عنها الجسم عند الاستجابة للمحفزات الخارجية؛ حيث تنشأ المشاعر بمجرد أن يفسر المخ المشاعر. (Damasio, 1999)

يعتمد التعبير في كتلة الجسم على العوامل التالية:

١- التمثيل الجيد
٢- المبالغة
٣- التلخيص

١- التمثيل الجيد:

يسعى الفنان أن يكون تصميم الشخصية جذابًا ومعبرًا، لذلك يجب عليه أن يبذل كل ما في وسعه لإقناع الجمهور بالشخصية. فمثلًا في مجال الرسوم المتحركة، يجب على المصمم أن يقوم بتمثيل ما قد تفعله الشخصية أمام المرآة ثم يستخدم ما تعلمه في تصميم الشخصية في الفيلم الخاص به.... فيتعين عليه فهم الشخصيات من الداخل والخارج ومعرفة كيفية تصرف الشخصية في موقف معين (وهذا هو الجزء الذي يقوم فيه الرسام بتمثيل المشهد أمام المرآة). ثم يتعين عليه تقليد المظاهر المرئية لهذه المشاعر (لغة الجسد وتعبيرات الوجه ونبرة الصوت) في رسومه المتحركة... وتصنف استوديوهات بيكسار للرسوم المتحركة "القدرة على التمثيل" باعتبارها الموهبة الثانية التي تقدرها الشركة في فناني الرسوم المتحركة لديها، بعد "القدرة على سرد القصص". وتحتل القدرة على الرسم - على الأقل بالنسبة لبيكسار - المرتبة الخامسة في القائمة، بينما كانت المرتبة الأولى في قائمة التفضيلات التي وضعها والت ديزني عام ١٩٣٢م. (Hasan, 2008)

وقديمًا كان يتم الإستعانة بالممثلين لدراسة أدائهم وحركتهم وتعبيراتهم لتطبيقها في تصميم شخصيات أفلام الرسوم المتحركة. شكل (٢)

شكل (٢) تم الاستعانة براقصة الباليه Marge Champion في تصميم شخصية Snow white في عام ١٩٣٧م.

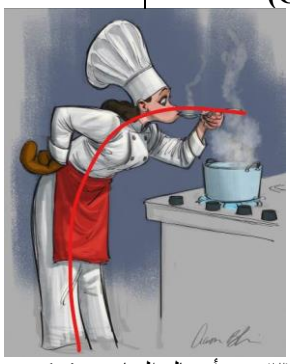
إن التمثيل في الرسوم المتحركة يتشابه مع التمثيل المسرحي أكثر من التمثيل في الأفلام الحية لأن التمثيل المسرحي يجب أن يكون ضخمًا وواضحًا عن طريق حركات الجسم المبالغ فيها حتى يتمكن كل الجمهور من رؤية وفهم ما يحدث. فالمبالغة المطلوبة للمسرح تشبه المبالغة في الحركة في الرسوم المتحركة (Roberts, 2007). وهو ما يجب تطبيقه في تصميم كتلة الشخصية لكي نصل لأقوى تعبير يمكن توصيله للمشاهد.

٢- المبالغة:

٢-١- المبالغة في خط إيماءة الجسم (Gesture Line)

خط إيماءة الجسم: هو اتجاه الخط الوهمي الذي غالبًا يتبع خط العمود الفقري، يبدأ من رأس الإنسان مرورًا بالقفص الصدري وحتى الحوض إلى القدم، هو الخط الذي يتم بناء فكرة التصميم عليه. ويجب أن يتميز بالاتزان.(Mattesi, 2006)

عند بناء كتلة الجسم على خط إيماءة مبالغًا فيه، فسوف ينتج عنه شخصية تتميز بالتعبير الواضح، وتصميم يتميز بالحيوية والديناميكية. لذلك يقوم الفنان بالمبالغة في التأكيد على اتجاه خط الإيماءة عند تصميم الشخصية.



شكل (٣) من أعمال الفنان Aaron Blaise

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

نلاحظ اتجاه خط الإيماءة ومحور الجسم بالكامل يشير إلى الحدث الأهم في الصورة حيث تتذوق المرأة الطعام. فكل الجزء العلوي من كتلة الجسم تميل في اتجاه الملعقة لتؤكد الحدث.

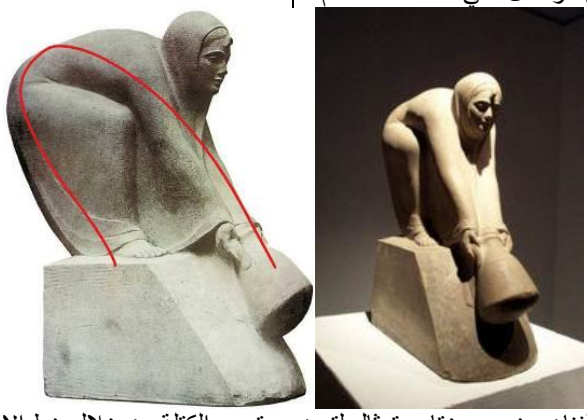
شكل (٤) من أعمال الفنان Aaron Blaise

اتجاه حركة الجسم يقطعه إتجاه الأذرع في إنسيابية هو ما يجذب الإنتباه للشخصية. ومن ثَم بناء كتل الجسم على هذه المحاور أكد على حركة الشخصية وتعبيرها حيث الإلتواء في الجذع مع المبالغة في حركة الرجل اليمنى التي تتبعها حركة الفستان الذي يغطيها. وكذلك كل الخطوط المستخدمة هي خطوط منحنية تتناسب مع شخصية المرأة الفاتنة التي تبدو مغرورة ومتحكمة.

شكل (٥) الفنان Michael Mattesi – اسكتش يوضح انسيابية الكتلة بناءًا على خط الإيماءة القوي مما يؤكد على تعبير الجسم الإنساني.

قام الفنان Michael Matessi في شكل (٥) ببناء كتلة الجسم على خط إيماءة يحتوي على مبالغة شديدة تثير الإنتباه وكأن هناك قوة شديدة تؤثر على الجسم، مع المحافظة على الإتزان والإنسيابية في الحركة. فنستطيع هنا الشعور بقوة الشخصية في جذب الحبل وكأنه يسحب شئ ثقيل الوزن دون أن نرى ملامح وجهه.

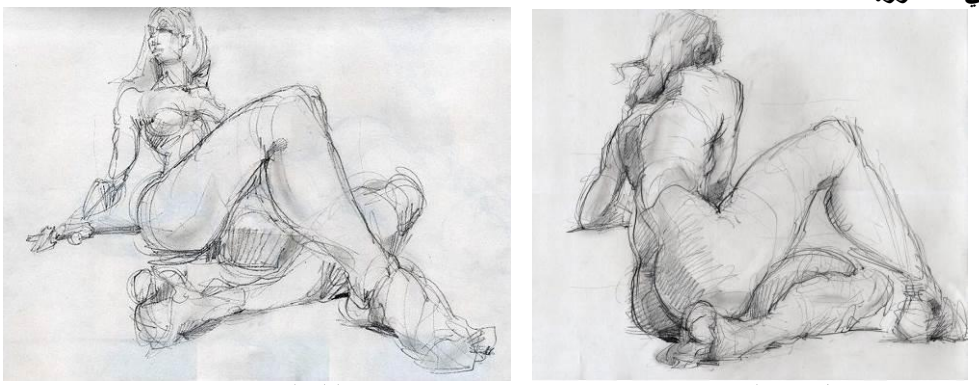
يرى مايكل ماتيسي أن المبالغة من أهم الوسائل التي تساعد المصمم للتأكيد على تعبير الكتلة في تصميم الشخصية. فقد قام بوضع نظرية (القوة – Force) التي تهدف إلى فهم وتحليل وضع كتلة الجسم البشري عند تعبيرها عن إحساس معين، ليتمكن من التعبير عن شعور العنصر البشري بالرسم. (www.drawingforce.com, 2017)



شكل (٦) الفنان مخمود مختار- تمثال لتوضيح تعبير الكتلة من خلال خط الإيماءة القوي

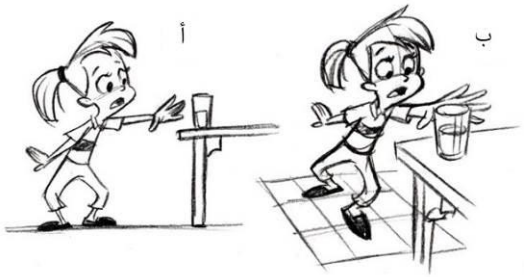
تمثال للفنان محمود مختار يظهر فيه قوة تعبير كتلة الجسم اعتمادًا على قوة وجراءة خط الإيماءة الذي يمثل الأساس لكتلة جسم المرأة. فنحن نشعر بقوة المرأة وهي تسحب البلاص وكأنها تتحرك بالرغم من أنها تمثال ثابت. ونرى تأكيد الفنان على ميل كتلة الجسم للأمام لأقصى درجة وهي تتكئ على ساقيها في اتزان ليوصل أقصى تعبير للمشاهد.

٢-٢- المبالغة في المنظور:



شكل (٧) الفنان Mike Berrier – اسكتشات سريعة بالقلم الرصاص – ٢٠٢٢م

يقوم الفنان Mike Barrier في شكل (٧) بإلتقاط حركة الجسم في شكل اسكتشات سريعة لا تتعدى الخمس دقائق، مما يتيح له التقاط التعبير الرئيسي من خلال وضع كتلة الجسم الأساسية. وذلك باستخدام العديد من الخطوط الحرة المتناغمة الديناميكية، هذه الخطوط تتبع تشريح الجسم وتؤكد على تجسيمه. بالإضافة إلى أنه يعتمد على المبالغة في منظور الأطراف؛ فيبالغ في زيادة حجم الأطراف الموجودة في المقدمة ويبالغ في تكبيرها ويقوم بتصغير الأجزاء الموجودة في الخلفية. وبذلك فهو يجذب انتباه المشاهد للشخصية من خلال منظور ديناميكي يؤثر في حجم كتل الجسم وأطرافه. مما أدى إلى توصيل تعبير الكتلة بسلاسة من الوهلة الأولى.

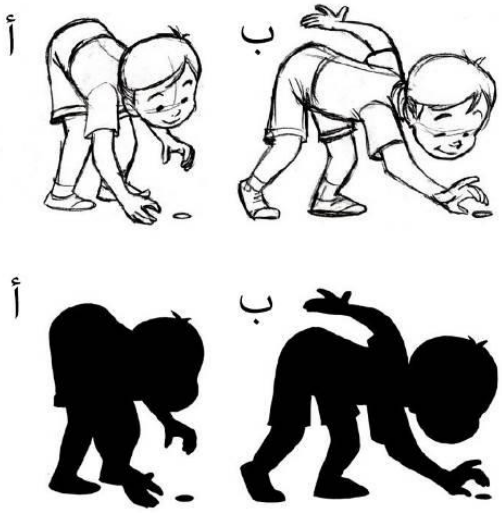


شكل (٨) نلاحظ الفرق في قوة التعبير بين المثالين؛ في (شكل أ) تقف الشخصية من زاوية أمامية، بينما في (شكل ب) تقف بزاوية منظورية حيث تميل بكتلة جسمها كله إلى الأمام، وتشير بيديها ورجليها إلى الكوب حيث الحدث المراد توصيله للمشاهد. وعندما اقتربت إحدى يديها من المشاهد، صار حجمها كبيرًا ولكن اليد الأخرى في العمق صغيرة الحجم، مما يعطي ديناميكية في التصميم وقوة في التعبير.

٣- التلخيص:

٣-١- التلخيص من خلال الشكل الظلي silhouette

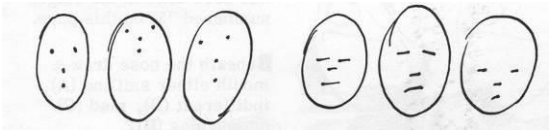
أحد العناصر التي تساعد دائمًا في تعزيز وضوح وضع الشخصية هو الحصول على قيمة ظلية قوية للوضعية (Bancroft, 2012). كلما استطاع الفنان إظهار الفعل الذي تقوم به الشخصية بوضوح عن طريق الشكل الظلي، كلما كان التصميم قوي وجذاب. لذلك يجب رسم الشكل الظلي أولًا والتأكد من وضوح فعل وتعبير الشخصية، وحساب مساحات الفراغ الناتجة عن كتلة الشخصية قبل إضافة أي تفاصيل أو ملامح أو ملابس أو غيره.



شكل (٩) عند رسم الشخصية في (شكل أ) نجد أن الأيدي قد اندمجت مع كتلة الجسم مما أنتج كتلة غريبة تحتمل العديد من الاحتمالات. ولكن عند رسم الشكل الظلي في (الشكل ب) فقد ظهر ميل الجسم لأسفل وظهرت اليد وهي تمتد لإلتقاط شيئًا ما من على الأرض، فصار الفعل واضحًا ومعبرًا بشكل مباشر وسهل مما يجذب المشاهد.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

٣-٢- التلخيص في ملامح الوجه:



شكل (١٠) التلخيص في رسم ملامح الوجه

ملامح الوجه من أهم العناصر التي توصل المشاعر الإنسانية المختلفة بشكل مباشر. فلا يمكن أن نغفل دورها في توصيل إحساس الكتلة. وكلما استطاع الفنان التعبير بملامح الوجه من خلال استخدام أبسط الخطوط أو النقاط التي تمثل الأعين والأنف والفم شكل (١٠)، كلما كان التصميم ناجحًا لأنه استطاع أن يركز على أهم ما يميز تعبيرًا معينًا. (Hamm, 1978) لذلك نجد من أشهر وأفضل الشخصيات الكرتونية المعبرة المكونة من أبسط الملامح هي شخصية Minion شكل (١١)

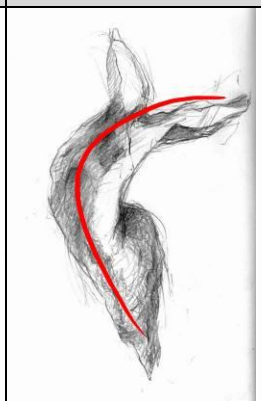
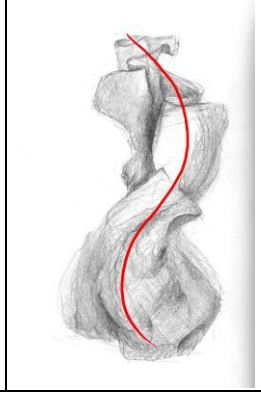
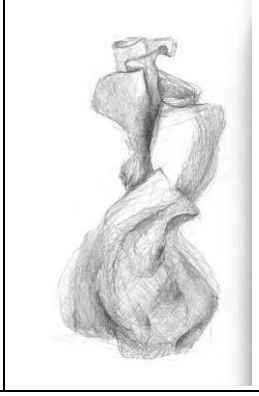
شكل (١١) شخصيات الMinions

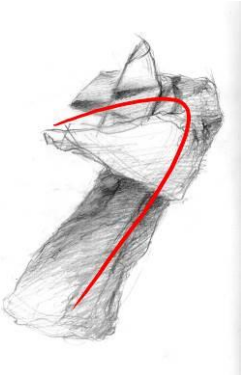
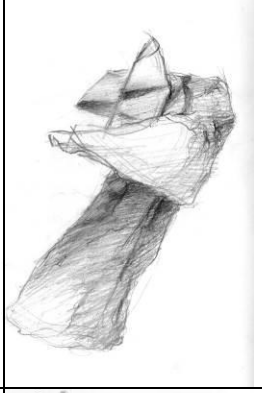
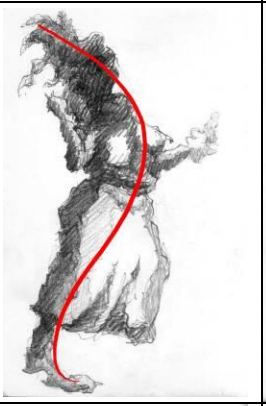
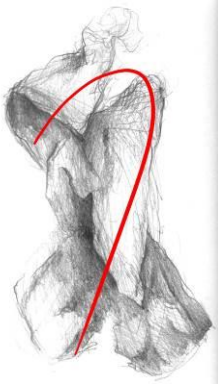
شخصيات الMinions تتميز بكتلة جسم بسيطة للغاية لذلك فالتعبير ينبع بشكل كبير من ملامح الوجه. وتتكون هذه الملامح من عين واحدة أو اتنين مع فم فقط، فلا يوجد حواجب ولا أنف ومع ذلك فهي تقدم تعبيرات قوية وجذابة.

فيما يلي بعض تجارب الباحثة في التعبير بالكتلة

قامت الباحثة بطي بعض الأوراق بطريقة عشوائية، ومن خلال التأمل لهذه الأوراق، تم رسم بعض الكتل التي تحمل تعبيرات مختلفة. تتميز هذه الكتل بأنها تحمل خط إيماءة حيوي وقوي وتركز على التعبير المراد توصيله. كما أنها كتل بسيطة ومُلخصة بعيدًا عن أي تفاصيل؛ فهي لا تحمل ملامح أو وجوه. هذه الكتل يمكن أن تكون البداية لعمل تصميم شخصية جذابة تحمل تعبيرًا قويًا. جدول (١)

جدول (١) من تجارب الباحثة في التعبير بالكتلة

تعبير الكتلة	الشكل الظلي (silhouette)	خط إيماءة الجسم	الكتلة المستوحاه	الورقة المطوية
السعادة والإنطلاق				
المرح والحيوية				

تعبير الكتلة	الشكل الظلي (silhouette)	خط إيماءة الجسم	الكتلة المستوحاه	الورقة المطوية
التحفز والاستعداد للهجوم				
الثورة والغضب				
الحزن والإحباط				

النتائج: Results

يتم تقديم التعبير القوي في تصميم الشخصية بداية من الشكل البسيط المجرد للكتلة البنائية للشخصية، وذلك من خلال:

- الاعتماد على التمثيل الجيد والاستعانة به لرسم كتلة الشخصية
- التأكيد على عنصر الحركة من خلال بناء الكتل الأولية على اتجاه إيماءة (gesture line) يتميز بالمبالغة والديناميكية.
- الاهتمام برسم الأطراف بصورة إنسيابية مع المبالغة في منظورها، مما يضيف عنصر الحركة المصحوب بتعبير كتلة الشخصية.
- التأكد من وضوح التعبير المراد من كتلة الشخصية من خلال الشكل الظلي (silhouette) لها.
- التركيز على أهم ما يميز تعبير ما في ملامح الوجه، والقدرة على توصيل هذا التعبير بأقل خطوط ممكنة، مما يؤثر في المتلقي بشكل مباشر.

المناقشة: Discussion

- من الضروري على المصمم معرفة تركيبة الشخصية من الناحية النفسية والسلوكية والعقلية لكي يتمكن من التعبير عنها بشكل مناسب. وعليه أن يتدرب على التمثيل الجيد للشخصيات التي يريد رسمها. وأن يقوم بالدراسة المستمرة والتحليل لتشريح الجسم الإنساني لكي يتمكن من المبالغة في الكتل والتعبير من خلالها على أساس سليم.

الخلاصة: Conclusion

من خلال ما تقدم البحث من نتائج نستخلص أن:

- عندما يأتي التعبير من كتلة الجسم كله وليس فقط وضعه أو حركة الأطراف أو ملامح الشخصية، يكون تأثيرها أكبر على المشاهد فيتفاعل معها. لذلك فهناك ثلاث عوامل تتفاعل معًا من أجل إنتاج تصميم شخصية ذو تعبيرًا قويًا وهم: التمثيل الجيد والمبالغة والتلخيص.

المراجع: References

1- Hasan, M. (2008). Acting For Animation to Achieve a Believable Character. The First International Scientific Conference at the Faculty of Applied Arts, Helwan University
2- Bancroft, B. (2012). Character Mentor. Focal Press, Elsevier, USA
3- Del Valle-Canencia M, Moreno Martínez C, Rodríguez-Jiménez R-M & Corrales-Paredes

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

A. (2002). The emotions effect on a virtual characters design–A student perspective analysis. Frontiers in computer science journal, Vol(4)
4- Damasio, A. (1999). The Feeling of What Happens Body and Emotion in the Making of Consciousness. Pennsylvania: Harcourt Brace and Company
5- Hamm, J. (1978). Cartooning – The Head & Figure. Grosset & Dunlap, New York, USA
6- Mattesi, M. D. (2006). Force: Dynamic Life Drawing For Animators. Focal Press, Elsevier, USA
7- Roberts, S. (2007). Character Animation: 2D Skills for Better 3D, 2nd edition, Focal Press, Elsevier, USA.
8- How to draw Comics and Cartoons: Pdf provided by www.scribd.com, Uploaded by Steven Ice, (2005). Retrieved February 28, 2025
9- www.creatureartteacher.com/course/character-design-course/. (2019). Retrieved November 15, 2024
10- www.drawingforce.com. (2017). Retrieved January 5, 2020
11- www.instagram.com/mike.berrier/. (2022). Retrieved December 28, 2022
12- www.pinterest.com. Retrieved March 8, 2025