



## یادداشت سردبیر

# طراحی شخصیت مهم تر از قهرمان سازی است

از آنجایی که در حال حاضر چه در تلویزیون با سریال «ستایش» و چه در سینما با فیلم «رگ خون» دو شخصیتی مورد توجه مخاطبان قرار گرفتند که با خصوصیات اخلاقی خاص، سرکشی های منحصر به فرد و به شکلی باغی قصد نجات خود یا اطرافیان و به اثبات رساندن آرمان های شخصی با جمعی شان دارند؛ از اصغر نعیمی؛ فیلمنامه نویس، کارگردان و منتقد درباره چرایی سوق پیدا کردن سلیقه مخاطب به سمت این جور کاراکترها و قهرمان ها و اقبالشان پرسیدیم که جمع بندی نظراتش را در قالب یک یادداشت در ادامه می خوانید.

چه در سینما، چه در تلویزیون و یا فراتر از آن در سایر حوزه های هنرهای نمایشی و حتی نگارشی مثل نمایش و مکتوباتی چون رمان و داستان آن چیزی که مهم ترین عامل و انگیزه پیگیری حوادث آن اثر هنری می شود، شخصیت یا شخصیت های اصلی یک درام هستند. یعنی آن داستانی که شخصیت های خاص، متمایز و در عین حال همدلی برانگیز داشته باشد برای تماشاچی جذاب است.

وقتی که شخصیت، کنش، منده صاحب عقیده و ایده باشد و در قواره های یک شخص قرار داده شده بر دارد به عنوان یک وجود می آورد و طبعاً ظرفیت های خیلی بیشتری برای برانگیز کردن مخاطب با آن ارتباط بیشتری برقرار نماید. بنابراین فرقی نمی کند که سینما، تلویزیون، تئاتر یا ادبیات باشد، داستان هایی که بر اساس قهرمان ها باشند و شخصیت های اصلی آن رفتار قهرمان گونه داشته باشند همیشه در طول تاریخ مورد اقبال مخاطبان قرار گرفته اند.

همانطور که قهرمان می تواند مورد توجه مخاطب باشد از سوی دیگر ضد قهرمان هم به دلیل ضعف هایی که دارد می تواند همدلی مخاطب را با خود به همراه داشته باشد و نقاط کمبود و کاستی هایی را دارا باشد که در شخصیت داستان طراحی می شود تا تماشاچی با آن احساس همذات پنداری کرده و ارتباط بگیرد.

به هر حال آن چه که تعیین کننده است این است که این شخصیت ها به خودی خود نمی توانند جذاب و همدلی برانگیز باشند و در دل داستان ها برایشان تعریف ایجاد می شود و مخاطب با آن ارتباط برقرار می کند.

بنابراین یک زمان هست که شخصیتی آرمانی و ایده آل را در موقعیتی و داستانی ضعیف قرار می دهیم و آن اثر مورد توجه مخاطب قرار نمی گیرد.

و یک زمان هم یک شخصیت با ویژگی های منفی و ناپسند اما انگیزه های قانع کننده را در دل یک داستان درست قرار می دهیم که می تواند به خوبی آن شخصیت و کاراکتر را بپروراند و زمینه های سوق پیدا کردن به سمت این ویژگی ها را برای مخاطب به وجود بیاورد به طوری که آن شخصیت همدلی برانگیز شده و آن اثر مورد اقبال مخاطب قرار گیرد.

در حقیقت می توان گفت طراحی یک شخصیت در ظرف یک داستان درست است که می تواند باعث موفقیت یک اثر شود نه صرفاً تصمیم به اینکه ما یک قهرمان یا ضد قهرمان بسازیم!

ExpertSoft Trial Version