

پودمان چهارم

پیکربندی شخصیت بر اساس فیلم نامه



واحد یادگیری ۷: سازگاری شخصیت با متن فیلمنامه

مقدمه

داستان، زیربنا و اولین خشت برای ساختن پویانمایی محسوب می‌شود و بسیاری از فیلم‌سازان بزرگ دنیا از اهمیت آن گفته‌اند. والت دیزنی در پاسخ به اینکه چه عواملی در ساخت یک پویانمایی مهم‌تر هستند، گفته بود سه چیز: داستان، داستان و داستان!

در این واحد یادگیری به بررسی ساختار داستان و ارتباط آن با شخصیت‌های فیلم پرداخته خواهد شد.

بهترین و نخستین روش برای درک بهتر مفاهیم پویانمایی تماشا کردن فیلم‌های متعدد کوتاه و بلند است. اهمیت تماشای آثار متعدد برای فراگیری هنر تا حدی است که در هنرهای سنتی ایران به آن «مشق نظری» می‌گویند و معتقد هستند با تماشای دقیق و تحلیل آثار پیشگامان هنر می‌توان ضعف‌ها و کاستی‌ها را کم کرد و نقاط قوت آثار هنری را مستحکم‌تر نمود.

فراگیران در این فصل می‌بایست پس از تماشای دقیق و موشکافانه یک فیلم در زمینه داستان باهم گفت‌وگو کرده و ویژگی‌های مثبت و منفی آن را با کمک هنرآموز خود بررسی نمایند و شخصیت‌های مختلف یک اثر داستانی را شناخته و بتوانند آنها را طراحی کنند.

خط داستانی

دانش افزایی

پیشنهاد می‌شود در روند آموزش، ساده‌سازی مرتباً به هنرجویان تأکید شود. زمانی که آنها قبل از درک درست مفاهیم، وارد جزئیات می‌شوند در پیدا کردن ایرادات خود گمراه می‌شوند. به عنوان مثال در یک طراحی ساده از چهره می‌توان تناسب‌ها درست و نادرست را تحلیل نمود و به این صورت است که ایرادهای طراحی هنرجویان، بهتر دیده می‌شوند. اما زمانی که فراگیر هنوز ضعف در طراحی دارد و جزئیاتی نظیر کلاه و مو و بافت صورت و رنگ و سایه‌روشن و ... را بر روی طراحی چهره اضافه می‌کند، حجم زیاد این موارد باعث می‌شود نتواند درک درستی از ساختار طرح پیدا کند و دچار سردرگمی می‌شود. در تمامی هنرها توصیه می‌شود فراگیران جدید به صورت قدم به قدم، جلو رفته و با این کار سریع‌تر و بهتر به نتیجه مطلوب خواهند رسید.

داستان یک فیلم می‌تواند دارای گفت‌وگو (دیالوگ) و یا بدون گفت‌وگو باشد اما سیر داستان باید به‌بیننده جهت بدهد و او را درگیر کند. پیشنهاد می‌شود در چارچوب ساده‌سازی، هنرجویان را به سمت خلق داستان‌های بدون گفت‌وگو هدایت کرد. اگر گفت‌وگوها سنجیده نوشته شوند داستان، ساختار قوی‌تری خواهد داشت اما وجود گفت‌وگوهای زیاد و اضافه، فیلم را تبدیل به یک نمایش رادیویی خواهد کرد. کارگردان شهیر بریتانیایی، آلفرد هیچکاک معتقد است فیلم خوب فیلمی است که حتی اگر صدایش را هم قطع کنید، تماشاگران کاملاً در جریان داستان قرار گیرند.

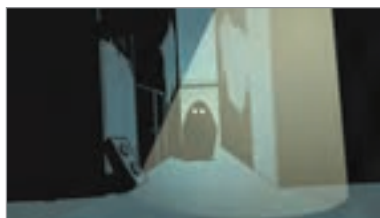
ساختار داستان

مقدمه چینی

در این مرحله نویسنده، مکان، زمان و شخصیت‌های داستان را به بیننده معرفی می‌کند.

به فراگیران توصیه کنید تمام مطالب داستان را بلافاصله روایت نکنند، ذهن مخاطب را با مقدمه‌چینی آماده کرده و به یاد داشته باشند مقدمه‌چینی خیلی طولانی نباشد تا از حوصله بیننده خارج شود.

برای آغاز به هنرجو بیاموزید که داستان را با عبارت «من این کار را کردم» یا «من این شخص را دیدم» شروع نکنند. بهتر است با یک طرح سؤال داستان را شروع کنند مثلاً «حدس بزن چه کار کردم؟» یا «حدس بزن چه کسی را دیدم؟» با این کار حس کنجکاوی مخاطب را ترغیب می‌کنند. منظور از طرح سؤال، یک چالش ذهنی برای مخاطب می‌باشد. برای مثال در پویانمایی «کوئنتین کوچک»، شخصیت کوئنتین در ابتدای داستان در سیاهی تصویر دیده می‌شود. این یک چالش ذهنی در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند که او کیست؟ سپس «کوئنتین» به جلو آمده و چهره ترسان و حیران او را می‌بینیم که یک کیسه در دست دارد و آن را به صورت مرموزی پنهان کرده است. سؤال‌های بعدی شکل می‌گیرد که چرا او اضطراب و نگرانی دارد و چه چیزی در دست دارد؟



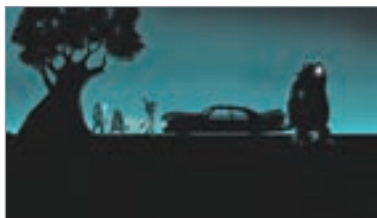
پیش آگاهی: در این مرحله باید تماشاگر را در حالتی نگه‌دارید که مدام منتظر اتفاقات بعدی داستان باشد. این حالتی است که به آن تعلیق می‌گوییم؛ حالتی در ذهن که از یک طرف نمی‌دانید قرار است چه اتفاقی بیفتد و از طرف دیگر برای دانستن آن بی‌تاب و هیجان‌زده هستید. در این مورد احتمالاً هنرجویان شما استاد برانگیختن حس تعلیق هستند! چرا که حتماً بارها از عبارات «حدس بزن چی شده؟» یا «حدس بزن چه کسی؟» استفاده کرده‌اند.

داستانی که پر از تعلیق باشد یک داستان خوب است زیرا بیننده را برای بیشتر دانستن مشتاق و مضطرب نگه‌می‌دارد.

در داستان «کوئنتین کوچک» نویسنده مرتب در حال کد دادن به مغز مخاطب است. با افزودن شخصیت‌های نامربوط به داستان، ذهن مخاطب بیشتر درگیر می‌شود و سؤالات ذهنی مخاطب بیشتر می‌شود. یک راننده، «کوئنتین» را سوار کرده است و یک دلک به جمع آنها اضافه می‌شود.



در ادامه و به تدریج اطلاعات بیشتری به مخاطب داده می‌شود و به حس تعلیق افزوده می‌شود. در چند حرکت به زمان قبل (فلش‌بک) متوالی مشخص می‌شود «کوئنتین» مرتکب قتل شده است و به‌همین جهت نگران و مضطرب است. کشمکش داستان درجایی بیشتر می‌شود که آنها به کمک یک شخصیت فضاورد سعی در خاک کردن مقتول دارند.

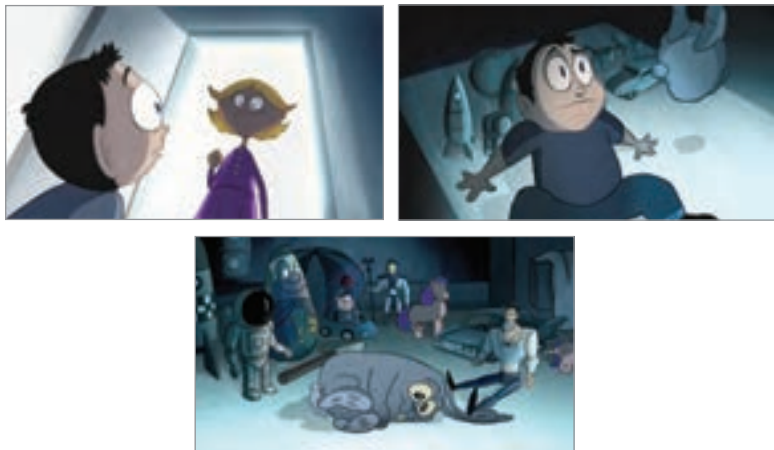


نتیجه‌گیری و پایان داستان: در پایان داستان معمولاً گره‌گشایی رخ می‌دهد. یعنی عملی که شخصیت‌ها در موقعیت‌هایی باعث گشودن رازها و معماها و برطرف شدن سوءتفاهمات و باز شدن گره داستان می‌شوند و در نتیجه سرنوشت شخصیت‌های داستان تعیین می‌شود.

با گره‌گشایی و به نتیجه رسیدن موضوع، داستان به پایان می‌رسد. لحظهٔ پایان، نقطه‌ای است که حوادث داستان کاملاً برای مخاطب قابل فهم می‌شود. در داستان «کوئنتین کوچک» این نقطه در جایی است که نور زیادی فضا را روشن می‌کند و همه شخصیت‌ها با تعجب به بالا نگاه می‌کنند.



سپس همه چیز معلوم می‌شود و زوایای پنهان داستان مشخص می‌شوند. همه این شخصیت‌ها، اسباب بازی‌های یک خواهر و برادر بوده‌اند و داستان از زاویهٔ نگاه آنها روایت شده بود.



پایان داستان می‌تواند باز یا بسته باشد. در فیلم‌های پویانمایی که دارای پایان بسته هستند؛ نویسنده تمام پیام و اهداف خود را منتقل می‌کند و هیچ زاویه پنهانی در ذهن مخاطب باقی نمی‌گذارد. اما در فیلم‌های پویانمایی که دارای پایانی باز هستند، نویسنده تصمیم‌گیری در مورد نتیجه داستان را به عهده مخاطب می‌گذارد. در این نوع داستان ذهن مخاطب ممکن است تا مدت‌ها با سرنوشت شخصیت‌های داستان درگیر شود و از این بابت بسیار تأثیرگذارتر از داستان‌هایی با پایان بسته هستند. در داستان «کوئنتین کوچک» نویسنده، پایانی بسته را در نظر گرفته است. دخترک برای انتقام از عمل برادرش، اسباب‌بازی‌های او را گرفته و آنها را مجازات می‌کند.



پایان داستان باید: باورپذیر، منطقی، تأثیرگذار و قطعی باشد (البته در داستان‌هایی که پایان باز دارند این قطعیت وجود ندارد و تأثیرگذاری مهم‌تر است). به لحاظ بار عاطفی و حسی معمولاً سه نوع پایان وجود دارد: پایان خوش، پایان ناخوش و پایان غافلگیر کننده.

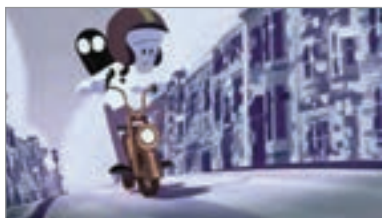
به عبارتی در پایان داستان، بیننده یا از شرایط حاکم بر داستان و شخصیت‌ها خوشحال می‌شود یا ناراحت و یا در پایان با اتفاقی غیرقابل تصور می‌خکوب و شوکه می‌شود. به این می‌خکوب شدن «پانچ لاین» می‌گویند. یعنی اتفاقی ناگهانی رقم خورده و کل داستان را زیر نفوذ خود قرار دهد. در داستان بالا زمانی که چراغ اتاق روشن می‌شود، حقیقت ماجرا روشن می‌شود. تا قبل از آن بیننده دنبال روابط شخصیت‌ها بود اما به ناگاه متوجه می‌شود تمام چیزی که دیده است اتفاقی ساده از رفتار یک خواهر و برادر بوده است.

تمرین‌های تکمیلی: یک فیلم پویانمایی را در کلاس پخش کنید، از فراگیران بخواهید با دقت آن را تماشا کرده و ساختار داستانی آن را یادداشت نمایند.

کشمکش

دانش افزایی

تنش و تقابل میان نیروهای مختلف داستان را کشمکش می‌گویند. این نیروها در داستان‌های مختلف می‌تواند علیه چیزها یا افراد مختلفی رخ دهد. به‌عنوان مثال در پویانمایی «سقوط فلوید» شخصیت «فلوید» در یک درگیری ذهنی است و دچار افسردگی شده است. شخصیت درونی او به شکل یک موجود کوچک نمود پیدا کرده است و فلوید هرچقدر افسرده‌تر می‌شود این موجود کوچک، بزرگ‌تر شده و روحیه پلیدی پیدا می‌کند. در این پویانمایی فلوید در یک تنش و تقابل درونی با خود قرار دارد.



شیوه تدریس: با همراهی هنرجویان، تقابل شخصیت با نیروهای مختلف را بررسی کنید. به‌عنوان مثال:

- فرد در تقابل با خود
- فرد در تقابل با فرد دیگر
- فرد در تقابل با جامعه
- فرد در تقابل با طبیعت
- فرد در تقابل با فراطبیعت
- فرد در تقابل با ماشین/تکنولوژی

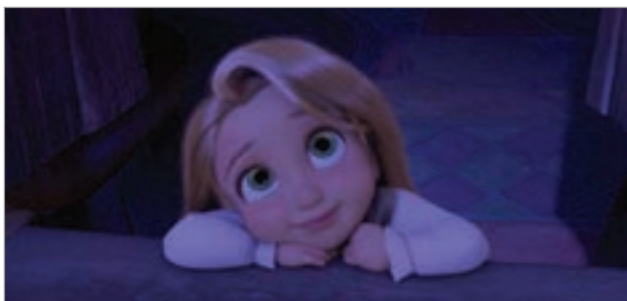
باز آفرینی یا اقتباس

براساس آموخته‌هایی که در متن کتاب وجود دارد، فراگیران را راهنمایی کنید تا براساس داستان‌هایی که شنیده‌اند داستان جدیدی خلق نمایند. به‌عنوان مثال می‌توان جای شخصیت‌ها را با هم عوض کرد و به این صورت زاویه نگاه داستان را تغییر داد. همچنین می‌توان پایان داستان‌ها را آن‌چنان که فکر می‌کنند تغییر دهند. مثلاً در داستان قدیمی، پدر و مادر «راپونزل» کشاورزانی بودند که فرزند خود را با یک جادوگر معاوضه کردند. هنگامی که او ۱۲ سال داشت، جادوگر، راپونزل را درون برجی که فاقد در و پله بود و تنها یک پنجره داشت، زندانی کرد. تنها راهی که برای

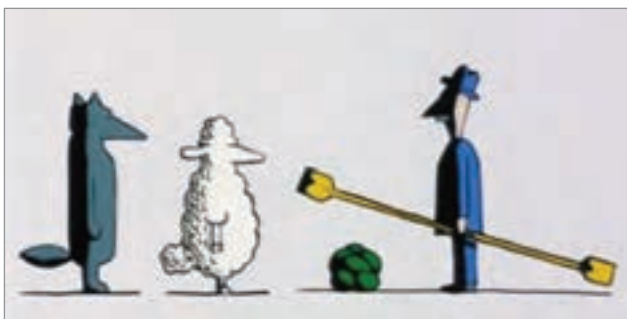
رسیدن به بالای برج وجود داشت، بالا رفتن از موهای بلند و زیبای او بود. یک روز شاهزاده‌ای از کنار برج رد می‌شد؛ صدای آواز خواندن او را می‌شنود و به بالای برج می‌رود و با او آشنا می‌شود.

هنگامی که شاهزاده بار دیگر به آنجا باز می‌گردد، از موهای او بالا می‌رود اما با جادوگری مواجه می‌شود که او را از پنجره به بیرون پرت می‌کند. شاهزاده بر روی چند عدد تیغ سقوط می‌کند و بینایی‌اش را از دست می‌دهد.

او مدت‌ها با همین شرایط درون جنگل پرسه می‌زند تا اینکه دوباره صدای راپونزل را از دور دست‌ها می‌شنود و اشک‌های جادویی‌اش باعث می‌شوند که شاهزاده دوباره بینایی‌اش را به دست آورد. سپس آنها به خوبی و خوشی کنار یکدیگر زندگی می‌کنند.



شیوه تدریس: یک ضرب المثل، قصه یا چیستان برای فراگیران طرح کنید و از آنها بخواهید آن را به شکل دیگری تغییر دهند. به عنوان مثال پویانمایی «خط مرزی» اقتباسی است از یک چیستان قدیمی و در مورد این سؤال که یک چوپان با یک قایق کوچک چطور می‌تواند، یک گرگ، گوسفند و گل کلم را به آن سوی رودخانه برود طوری که هر بار یکی از آنها را برده و یکدیگر را نخورند؟ ابتدا همین چیستان را با هنرجوی خود طرح کنید، سپس سرکلاس بخواهید تا با برداشتی آزاد آن را بازنویسی کنند. در نهایت پویانمایی خط مرزی را برای آنها پخش کنید تا با نگاه یک فیلم ساز پویانمایی آشنا شوند.



واحد یادگیری ۸: پیکربندی شخصیت بر اساس شناسنامه

شناسنامه شخصیت

دانش افزایی

شناسنامه یا بیوگرافی شخصیت، مجموعه ویژگی‌های فردی یک شخصیت است که شخصیت بدون آنها هویت خود را از دست خواهد داد. در زبان فارسی می‌توان با طرح پنج پرسش «چ» و در زبان انگلیسی با پنج پرسش «W» به آنها پاسخ گفت:

چه جایی به دنیا آمده و کجا بزرگ شده است؟ (Where)

چه زمانی و کدام دوره زندگی می‌کرده است؟ (When)

چه نامی دارد و زندگی نامه او چیست؟ (Who)

چه قدرت و توانایی‌هایی دارد؟ (What)

چرایی او از کجا آمده است؟ (Why)

نکته



قبل از اینکه از هنرجویان بخواهید شناسنامه یک شخصیت را خلق نمایند، از آنها بخواهید شخصیت‌های پویانمایی مورد علاقه خود را نام برده و در مورد پنج سؤال بالا پاسخ بدهند.



در ادامه، شناسنامه شخصیت «رابین هود» در پویانمایی سینمایی «رابین هود» را معرفی می‌کنیم.



چه جایی زندگی کرده است؟

او یک شخصیت داستانی سنتی انگلیس است و در جنگل شروود در نزدیکی شهر ناتینگهام پناه برده و آنجا زندگی می‌کند.

چه زمانی زیسته است؟

دوره زمانی آن مربوط به دهه ۱۵۹۰ میلادی و در زمان فرمانروایی ریچارد شیردل است.

چه زندگی‌نامه‌ای دارد؟

نام او «رابین هود» است و به همراه همراهانش دارایی‌های ثروتمندان را می‌دزدد و میان تهیدستان تقسیم می‌کند.

چه توانایی دارد؟

مهم‌ترین توانایی او که در طول داستان به کمک او می‌آید مهارت زیادش در تیراندازی است.

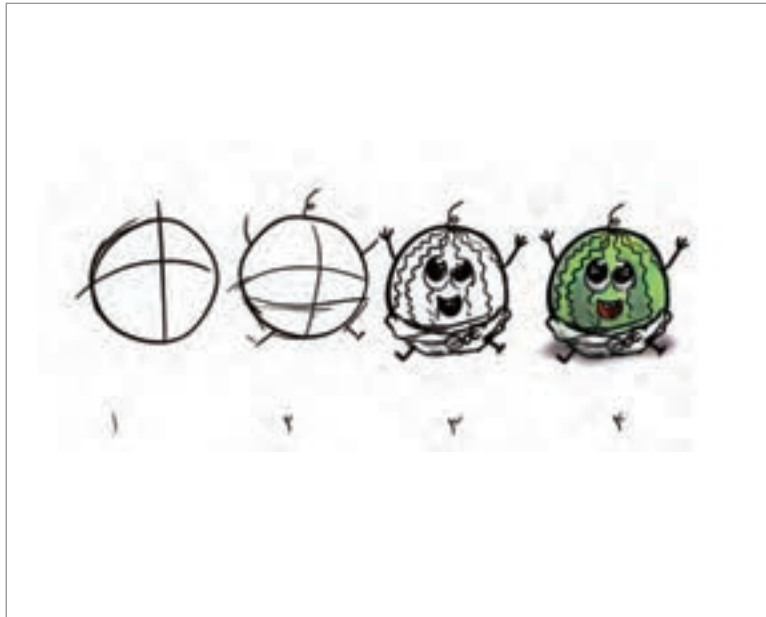
چرایی او از کجاست؟

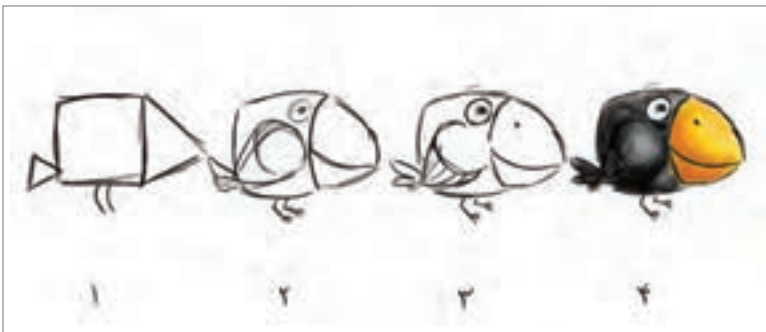
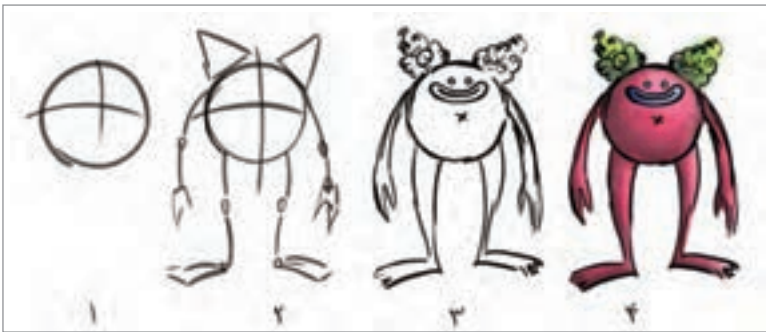
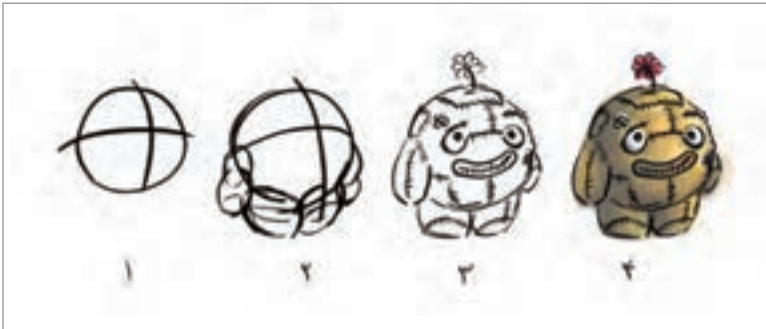
این شخصیت در زمان محرومیت‌های زیاد اجتماعی متولد شده است و به خاطر روحیه یاری دادن به محرومان چرایی او شکل گرفته است. رابین هود که چهره‌ای مردمی دارد تحمل سختی و رنج کشیدن مردم در این شرایط سخت اجتماعی را ندارد و تصمیم می‌گیرد هرطور شده به آنها کمک کند. در مورد شخصیت‌های تأثیرگذار پویانمایی تحقیق کنید و شناسنامه و هویت فردی آنها را برای هنرجویان بازگو کنید.

فرم شناسی

شیوه تدریس:

ابتدا از هنرجویان خود بخواهید با فرم‌های ساده هندسی مانند دایره، مربع، مثلث یا مستطیل، شخصیت‌هایی هرچند ساده خلق نمایند. برای شخصیت‌های مهربان می‌توانند از فرم‌های نرم مانند دایره و برای شخصیت‌های پلید می‌توانند از فرم‌های تیز مانند مثلث استفاده نمایند.

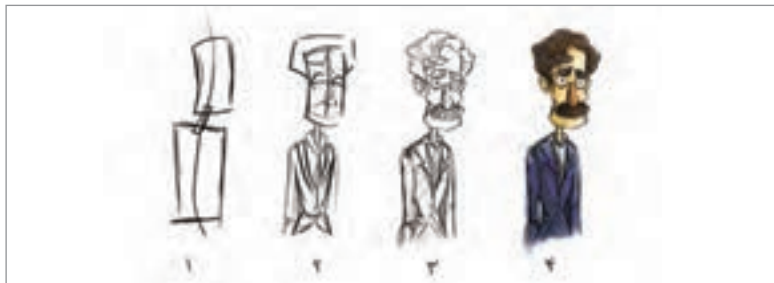




بودمان چهارم: پیکربندی شخصیت بر اساس فیلم نامه



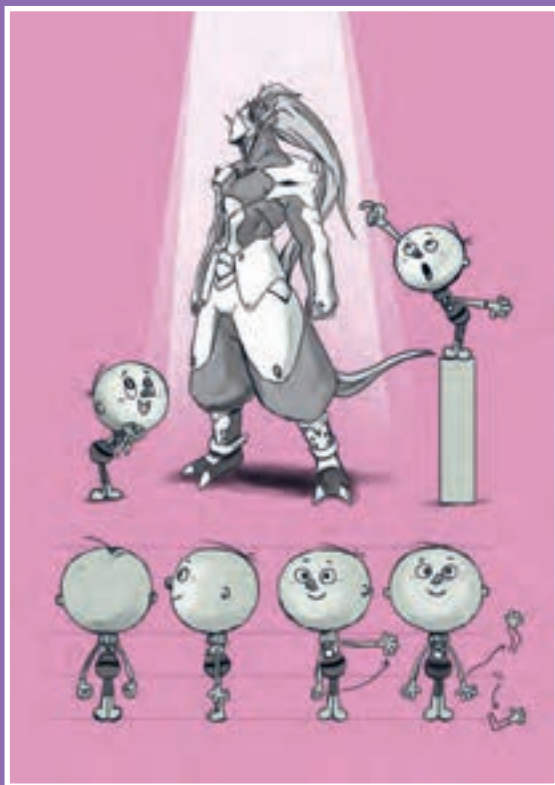
پس از شناخت فرم‌های ساده می‌توانند آنها را با یکدیگر ترکیب کرده و شخصیت‌های پیچیده‌تری طراحی کنند.





پودمان پنجم

حجم و سه بعدی سازی شخصیت



واحد یادگیری ۹ و ۱۰: سه‌بعدی سازی و حجم‌سازی ترکیبی موزون

مقدمه

با توجه به اینکه هنرجویان در این فصل باید به جمع‌بندی خوبی از تلاش خود در طی سال برسند توصیه می‌شود هنرآموزان محترم با درنظر گرفتن سطح هنری هنرجویان و در صورت نیاز به همکاری و تعامل بین آنها، در ابتدا یک داستان برای کل کلاس درنظر بگیرند و یا در صورت تمایل هنرجویان این داستان به صورت انفرادی به آنها داده شود.

هنرجویان می‌توانند با توجه به مطالبی که تاکنون آموخته‌اند و مطالب جدید موجود در این فصل به تولید شیت‌های تخصصی داستان مذکور بپردازند و آنها را در نهایت تمیزی درون دفترچه‌ای گردآوری و حفظ کنند. بهتر است داستان انتخاب شده دارای چند شخصیت باشد.

با توجه به علاقه هنرجویان به سبک‌های گرافیکی متنوع در رشته پویانمایی، پیشنهاد می‌شود گرافیک بصری شخصیت‌ها تحمیل نشود و هنرآموز مخیر به انتخاب فرمی رئال، فانتزی، پر جزئیات، ساده و ... باشد.

تمرین و رفع اشکال در هر درس توسط مدرس محترم و در نهایت اجرای ادیت‌ها توسط هنرجو، روحیه حرفه‌ای را در او تقویت می‌کند.

تأکید می‌شود مراحل تحقیق و استفاده از منابع موجود برای رسیدن به شیت مورد نظر بخشی از نمره درنظر گرفته شود تا هنرجو به استفاده از منابع عادت کرده و به آن افتخار کند نه اینکه به خاطر استفاده از آن خجالت‌زده شود. هنرآموزان محترم می‌توانند از فرد دیگری نظیر معاون، مدیر یا هنرآموزان دیگر به عنوان سفارش دهنده استفاده کنند تا حداکثر رفتار حرفه‌ای و نیاز به تأمین نظر سفارش دهنده و کارفرما در هنرجو تقویت شود.

شیت‌ها در نهایت تمیزی و در دفتری مجزا نگهداری و حفظ شوند.

نکته



روش تدریس: در ابتدا لازم است همراه با داستان یا فیلم‌نامه، توضیحات کاملی دربارهٔ تکنیک تولید، خصوصیت‌های اصلی و فرعی شخصیت‌ها، دورهٔ تاریخی، جغرافیا و ... در اختیار هنرجو قرار گیرد.
هر مرحله از شیت‌ها را می‌توان به صورت اتوهای اولیه و اتود نهایی به صورت پلکانی پیش گرفت. برای مثال در شیت مقایسه‌ای ابتدا از مستطیل و شکل‌های ساده و سپس نمای کلی‌تر شخصیت استفاده شود.

تمرین‌های تکمیلی:

۱ هنرجویان برای یک پویانمایی معروف تولید شده شیت مقایسه‌ای جدیدی با گرافیک و نسبت‌های متفاوت طراحی کنند.



۲ هنرجویان برای داستان داده شده قبل و بعد از طراحی شخصیت‌ها شیت مقایسه‌ای طراحی کنند. بدیهی است شیت اولیه می‌تواند نسبت‌های دقیق را شامل نشود و پیشنهادی است و شیت نهایی دقیق است.



۳ هنرجویان در یک شیت حالات مختلف چهره شخصیت داستان موجود را طراحی کنند. سعی در شخصی‌سازی این پُرها نموده اضافه دارد. مثلاً لبخندی خاص. حداکثر میزان کشیدگی (تعجب) و جمع شدگی (فشار) صورت باید در شیت باشد.

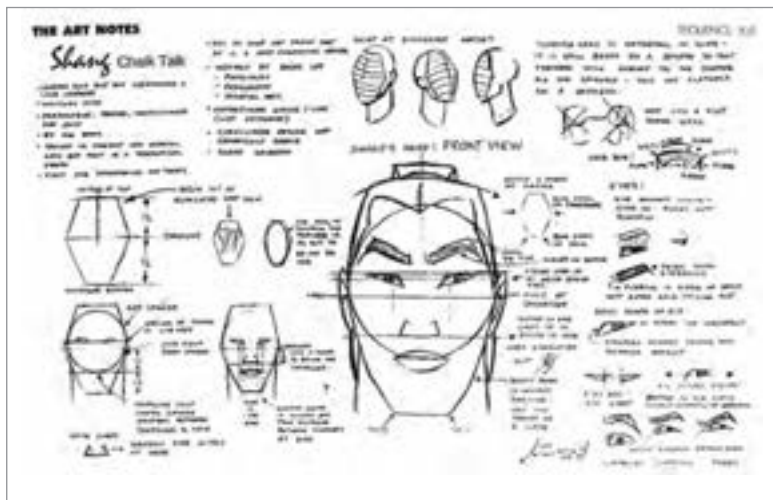


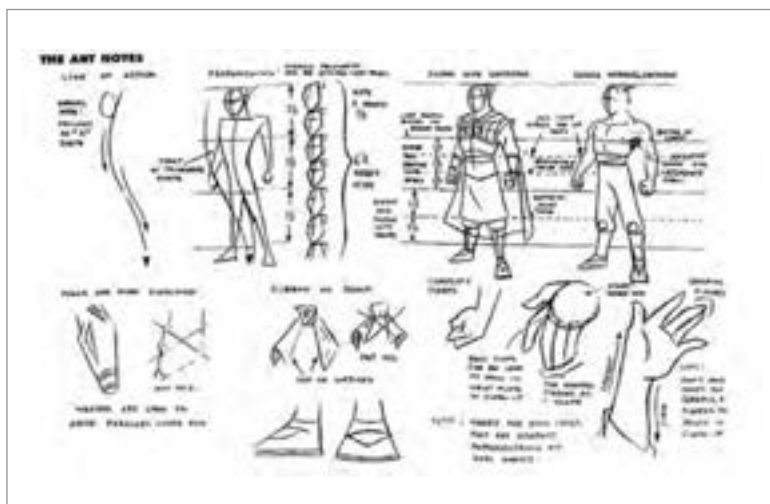
پودمان پنجم: حجم و سه‌بعدی‌سازی شخصیت

۴ برای یکی از شخصیت‌های داستان، حالت‌های بدن طراحی کنید. سعی شود حالت‌های موجود در داستان و حالت‌های چالش برانگیز برای متحرک‌سازها در آن باشد.



۵ هنرجویان مواردی را که مربوط به گرافیکِ کار یا حالت خاصی از شخصیت است، در شیت توضیحات مشخص کنند. (این موارد شامل جزئیات و کلیات است).





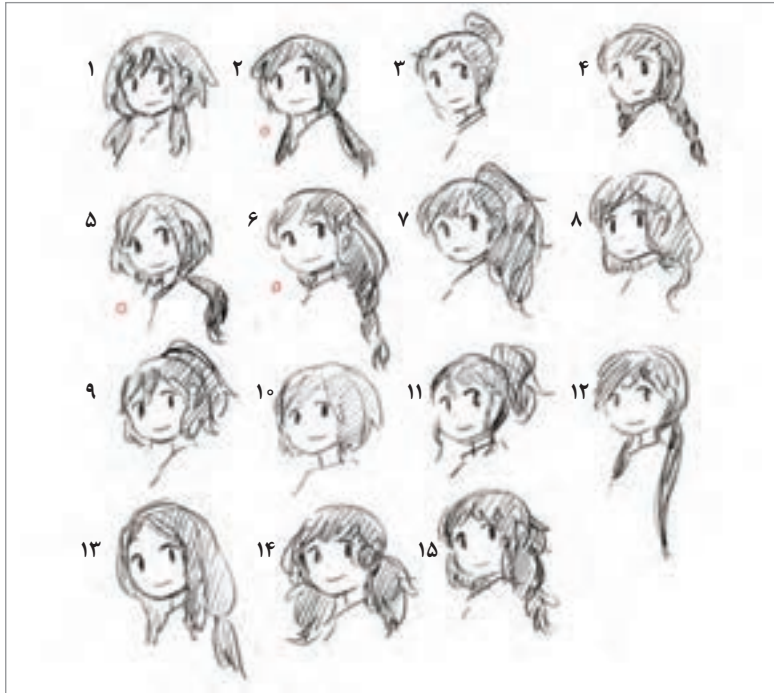
۶ هنرجویان، شخصیت را در نمای سهرخ یا سایه و روشن طراحی کنند، به صورتی که جزئیات حجمی شخصیت و میزان انحناها مشخص شود (نیازی به نورپردازی خاصی نیست).

۷ شخصیت را برای تکنیک دو بعدی ساده‌سازی کنند.

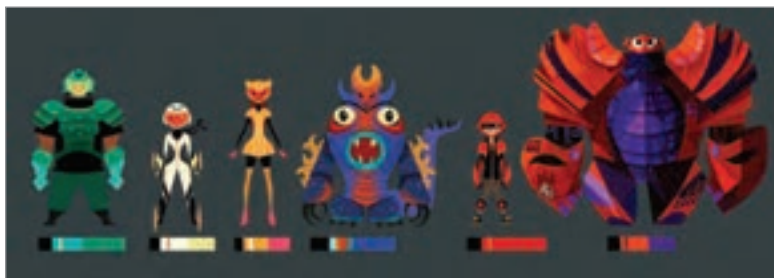


پودمان پنجم: حجم و سه‌بعدی سازی شخصیت

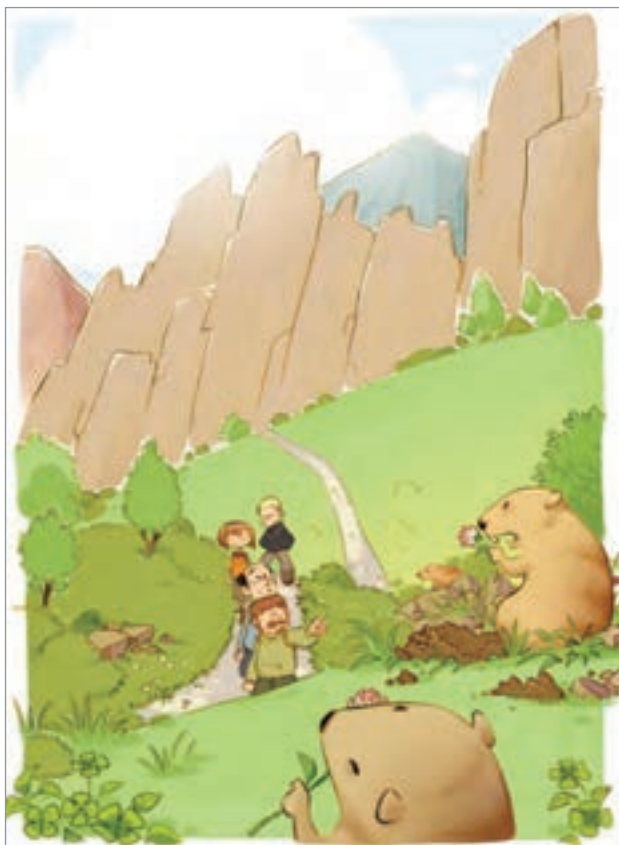
۸ هنرجویان چندین مدل مو و لباس برای شخصیت‌های اصلی داستان طراحی کنند.



۹ شیت رنگی برای شخصیت‌های کار طراحی شود (بدیهی است پالت رنگ هر کار می‌تواند شامل رنگ‌هایی باشد که دارای هارمونی و کنتراست خوبی باشند).

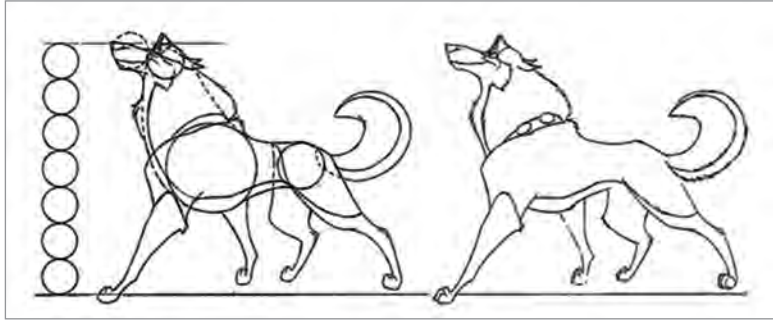


۱۰ با انتخاب چندین کانسپت و لی اوت برای داستان، شخصیت‌ها بر روی آن قرار گیرند و با توجه به نیاز، تغییرات لازم اعمال شود.



پودمان پنجم: حجم و سه‌بعدی‌سازی شخصیت

۱۱ برای شخصیت‌های داستان، مدل‌شیت چرخشی و آنالیز (ساده‌سازی شده شخصیت) و اشاره نسبت سر به بدن طراحی شود.



همراه آموزان محترم، می‌توانند نظرهای اصلاحی خود را درباره مطالب این کتاب از طریق نامه بد نشانی تهران -

صندوق پستی ۴۸۷۴ / ۱۵۸۷۵ - گروه درسی مربوط و یا پیام نگار tvoccd@roshd.ir ارسال نمایند.

وب گاه: www.tvoccd.medu.ir

دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش