



وزارت آموزش و پرورش

سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی

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

نام کتاب : راهنمای معلم دروس رشته پویانمایی

شورای برنامه ریزی درسی رشته پویانمایی : مژگان اصلانی, فاطمه حسینی شکیب, علیرضا گلپایگانی, ناصر گل محمدی ,

نبی الله مقیمی

مؤلفان: زهره نهاردانی, محمد صادق سربخش, مسعود صفری, حسین صافی, مهدی خرمیان, معصومه مرادپور

زمستان ۱۳۹۲

فیلم نامه انیمیشن

نمره		واحد نظری		واحد عملی	
نظری	عملی	ساعت	تعداد	ساعت	تعداد
۴	۱۶	۱-	۱	۳	۱

به جهت محدود بودن کتاب‌های تالیفی در حیطه فیلم‌نامه انیمیشن، سعی شده است تا موارد کاربردی برای نگارش فیلم‌نامه توسط هنرجویان، جمع‌آوری گردد. لازم به ذکر است، برخی از مطالب این مبحث پیشنهادی است و امکان دارد شیوه‌ها، راهکارها و پاسخ‌های دیگری هم برای آن‌ها وجود داشته باشد.

باید توجه شود که در این کتاب ذکر نام فیلم‌ها برای نمونه و کمک به درک مطلب می‌باشد. این فیلم‌ها از نظر موقعیت داستان یا از نظر فنی و تکنیکی مورد بررسی قرار گرفته‌اند و البته این به معنی تأیید محتوای آن‌ها نیست.

در نهایت لازم است که شما هنرآموزان گرامی موقعیتی مناسب را برای یادگیری و تمرین هنرجویان در کلاس ایجاد نمایید. استمرار در تمرین و همچنین جهت دادن به فعالیت هنرجویان می‌تواند بستر مناسبی را برای پرورش ذهن آن‌ها در نگارش فیلم‌نامه فراهم سازد.

مؤلفان

بودجه بندی سالانه فیلم نامه انیمیشن							
پایه : سوم		رشته: انیمیشن					
ماه	هفته	آموزه	محتوا	ماه	هفته	عنوان آموزه	محتوا
مهر	اول	فیلم نامه و کارایی آن در تولید	مقدمه ، نیاز فیلم نامه ، نوشتن ذاتی است، یادگیری و به کارگیری ، تفاوت انیمیشن و زنده	بهمن	اول	اجزای اصلی فیلم نامه	داستان
مهر	دوم	ایده یابی	ایده یابی سفارشی، آزاد	بهمن	دوم	اجزای اصلی	پیرنگ، تعلیق
مهر	سوم	ایده یابی	شیوه های خلق ایده	بهمن	سوم	اجزای اصلی شخصیت	شخصیت ، شخصیت پردازی
مهر	چهارم	ایده یابی	دو حالت برای شروع ایده	بهمن	چهارم	اجزای اصلی شخصیت	تفاوت شخصیت و تیپ نوشتن زندگی نامه شخصیت
آبان	اول	تسلط بر موضوع	تحقیق و پژوهش، مشاوره، موضوع و مضمون	اسفند	اول	اجزای اصلی کشمکش	کشمکش با خود ، کشمکش با دیگران
آبان	دوم	دسته بندی تولیدات	داستانی، آموزشی، تبلیغاتی	اسفند	دوم	اجزای اصلی کشمکش	کشمکش با محیط کشمکش با ما فوق طبیعت
آبان	سوم	ژانر و گونه	دسته بندی	اسفند	سوم	اجزای اصلی ساختار	سه پرده ای
آبان	چهارم	تولیدات داستانی	فیلم کوتاه، بلند، سریال، مجموعه	اسفند	چهارم	اجزای اصلی ساختار	سه پرده ای
آذر	اول	فانتزی	فانتزی	فروردین	سوم	اجزای اصلی ساختار	نقطه عطف
آذر	دوم	شوخی	شوخی های تصویری	فروردین	چهارم	اجزای اصلی ساختارهای دیگر	خطی، موازی، اتوبوسی، زیگزاگی، چرخشی
آذر	سوم	شوخی	گگ	اردیبهشت	اول	اجزای اصلی	گفت و گو
آذر	چهارم	شوخی	شوخی های کلامی	اردیبهشت	دوم	اقتباس	مستقیم، غیر مستقیم، ادبیات عامیانه، ادبیات مکتوب
دی	اول	جمع بندی	ژورمان کلیه مطالب عنوان شده	اردیبهشت	سوم	تفاوت داستان با فیلم نامه	شیوه و اصول صحیح نگارش
		دی	امتحانات پایان نیم سال اول	اردیبهشت	چهارم	جمع بندی	ژورمان کلیه مطالب عنوان شده
				خرداد	امتحانات پایانی		

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه:
مهر	اول	فیلم نامه و کارایی آن در تولید	مقدمه ، نیاز فیلم نامه ، نوشتن ذاتی است، یادگیری و بکارگیری ، تفاوت انیمیشن و زنده	فیلم نامه ، فیلم نامه در انیمیشن
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
وسایل آموزشی مورد نیاز هنرآموز: منابع کتابخانه ای (چند کتاب تخصصی برای معرفی به هنرجویان)، فیلم و تجهیزات برای نمایش فیلم در کلاس				
کار عملی کلاس : خلاصه نویسی فیلم انیمیشن				
تکلیف هفته : یک فیلم انیمیشن بلند را خلاصه نویسی کند.				

فیلم نامه و کارایی آن در تولید

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- فیلم نامه را تعریف نماید.
- اهمیت وجود فیلم نامه را در فیلم توضیح دهد.
- اهمیت ویژه فیلم نامه در انیمیشن را شرح دهد.
- تفاوت اصلی فیلم نامه انیمیشن و غیر انیمیشن را توضیح دهد.

مقدمه ای بر نگارش فیلم نامه

وقتی بیننده فیلمی را می بیند. اولین نکته ای که ممکن است او را تا به آخر بکشاند و نگذارد که دیدن آن را رها کند، داستان فیلم و فیلم نامه آن است. به عبارت دیگر ممکن است هر بخش دیگری از فیلم، اعم از حضور یک بازیگر معروف، یا یک فضا و موقعیت مورد علاقه بیننده یا احیاناً جلوه های ویژه و تمهیدات بصری که در

فیلم وجود دارد، مخاطب را به دیدن آن راغب نماید. اما این رغبت آنی است و به اندازه‌ای است که او را از دیدن آن شخص، موقعیت یا جلوه بصری سیراب نماید و ممکن است به ادامه آن ننشیند.

اما در این میان تنها موردی که بیننده را تا آخر می‌کشاند، قصه و فیلم‌نامه‌ای است که فیلم بر اساس آن پیش می‌رود. مخاطب دوست دارد سرانجام این شخص را بداند و این که داستان به کجا خواهد رسید. این مثال از آن جهت آورده شد تا اهمیت فیلم‌نامه برای یک اثر نمایشی مشخص گردد. حال، هر چه این فیلم‌نامه با تبعیت از اصول و ویژگی‌های نگارش، درست پیش رفته باشد بیننده را بیشتر نگه خواهد داشت و هر چه این نگارش نادرست انجام شود، درصد بی‌انگیزه شدن بیننده نسبت به ادامه فیلم بیشتر خواهد شد.

در آغاز و قبل از بیان اهمیت و طرح ویژگی‌های فیلم‌نامه، لازم است آن را تعریف کنیم. به فیلم‌نامه در زبان انگلیسی، اسکرین پلی^۱ یا اسکرپت^۲ و در زبان فرانسه سناریو^۳ گفته می‌شود. فیلم‌نامه متن و داستانی است شامل شخصیت‌ها و ماجراهایی که در قالب گفت و گو، همراه با توضیح صحنه‌ها برای ساخت فیلم توسط فیلم‌نامه‌نویس نوشته می‌شود.

اهمیت فیلم‌نامه در ساختارهای مختلف اعم از داستانی، مستند و غیره متفاوت بوده است و از جایگاه همسانی برخوردار نیست. البته ذکر این نکته به این معنا نیست که یک اثر نمایشی می‌تواند بدون فیلم‌نامه جلو برود. بلکه مقصود این است که تفاوت‌هایی در تولید برخی از ساختارها وجود دارد که اهمیت فیلم‌نامه را در آنها صدچندان می‌کند.

با این مقدمه معماری را در نظر بگیرید که قرار است ساختمانی را بسازد. حال اگر این ساختمان سازی بدون تمهیدات لازم و اولیه مانند تهیه نقشه پیش رود، قطعاً به نتیجه مطلوبی نخواهد رسید. در ابتدای امر لازم است معمار نقشه بنایی را که می‌خواهد بسازد را تهیه کند. سپس با چند نفر که در این زمینه صاحب نظرند یا حتی کسانی که صاحب نظر هم نیستند اما قرار است روزی از این بنا استفاده کنند، مشورت بگیرد. آن‌گاه مقدمات

¹- Screenplay

²- Script

³-Scénario

لازم را (تهیه انواع مصالح و تامین کارگران متخصص) برای پیشبرد کار در نظر بگیرد و سپس برای ساخت اقدام نماید. در این صورت می توان از این معمار توقع ساخت بنایی خوب داشت زیرا اصول اولیه صحیح را به درستی رعایت کرده است.

فیلم سازی را هم شاید بتوان شبیه ساختمان سازی دانست. وقتی سازنده ای می خواهد فیلمی تهیه نماید لازم است در ابتدا فیلم نامه ای که اصول و قواعد مطلوب داشته باشد را دارا بوده و از نظرات کارشناسان متخصص هم بهره بگیرد. حتی سازنده ممکن است ، فیلم نامه را برای افرادی که کارشناس هم نیستند و فقط به عنوان یک بیننده می توانند نظر بدهند بخواند و از نظر آنها هم در جایگاه یک بیننده آگاه گردد. در این صورت می توان امید داشت که حاصل آن ، کاری قابل قبول گردد.

نیاز فیلم نامه در انیمیشن

انیمیشن، که در واقع یکی از ساختارهای ساخت فیلم است نمی تواند از این قاعده مستثنا باشد و داشتن یک فیلم نامه خوب و حساب شده برای آن از بقیه ساختارها ضروری تر است. به جهت هزینه های سنگینی که در تولید انیمیشن وجود دارد مقرون به صرفه نیست که فیلم ساز اهل ریسک باشد. به طوری که با سختی بخشی را بسازد و سپس به هر دلیل آن را رها کند و سپس به گونه ای دیگر مسیر تولید را تغییر دهد.

این نوع تولید به جهت زمان بر بودن و همچنین هزینه های گزاف داشتن، از همان آغاز می طلبد که یک فیلم نامه خوب و حساب شده در اختیار داشته باشد، تا بتوان از آن نوشته مناسب، با برنامه ریزی صحیح، فیلمی در خور توجه و البته با حداقل هزینه تولید نمود.

نوشتن ذاتی است

مقوله "نوشتن" در مرحله اول ذاتی ست و نمی تواند صد در صد اکتسابی باشد. اکتسابی بودن به این معناست که هیچ کس نمی تواند با خواندن یک کتاب راهنمای نگارش فیلم نامه و احیاناً حضور در کلاس فیلم

نامه‌نویسی نویسنده شود. بلکه این اکتساب و یادگیری زمانی می‌تواند مفید باشد و کارایی خود را به دست آورد که آن شخص ذاتاً خود هم چیزی برای به رشته تحریر در آوردن داشته باشد در این صورت همه آموزش‌ها و تعالیم مثر ثمر واقع می‌شوند و به نتیجه می‌رسند.

گفتنی‌ست بسیاری از انسان‌ها در مقاطع مختلف سنی، از توانایی‌های خود در زمینه‌های مختلف غفلت می‌ورزند و از آنها بی‌خبرند. چه بسا شخصی با حضورش در کلاس آموزشی و یا با خواندن مطلبی در مورد فیلم نامه به این نتیجه برسد که در نگارش و فیلم نامه نویسی بسیار تواناست و خود از آن اطلاعی نداشته است.

یادگیری و به کارگیری

در بسیاری از مواقع می‌توان این جمله را به کار برد که دانستن با توانستن متفاوت است. یعنی نویسنده‌ای فیلم نامه‌ای را می‌نویسد وقتی که کلاش را هم قاضی می‌کند به راحتی می‌تواند مشکلات آن را شناسایی کند و آنها را به خوبی بیان نماید. اما این که بتواند برای ایرادهایی که حتی خود منصفانه در نظر گرفته است، راهکاری پیدا نماید و مشکل متن را حل کند جای تردید دارد.

اینجاست که می‌توان گفت یادگیری و به کارگیری با یکدیگر متفاوت‌اند. او یاد گرفته است که یک فیلم‌نامه خوب چه ویژگی‌هایی دارد و همچنین چه نکاتی فیلم‌نامه را به مرحله خوب شدن می‌رساند. اما اینکه بتواند آموخته‌هایش را به کار گیرد و فیلم‌نامه را به فعلیت برساند جای تامل دارد. مثال زیر تا حدودی می‌تواند گواه این مطلب باشد:

روزی تعدادی موش جمع شدند تا تصمیم بگیرند که چگونه از دست گربه‌ای که در نزدیکی آنها خانه دارد خلاص شوند. آنها پس از این که فکر هایشان را روی هم ریختند. به این نتیجه رسیدند که اگر زنگوله بزرگی درست کنند و به گردن گربه بیندازند از دشمن خلاص می‌شوند، زیرا به راحتی می‌توانند با شنیدن صدای زنگوله از آمدن گربه با خبر شوند و فرار کنند. اما این خوشحالی دیری نمی‌پاید، زیرا به این نکته می‌رسند که ابتکارشان خوب است و مشکل آنها را هم حل می‌کند. اما چه کسی می‌تواند این زنگوله را به گردن گربه بیندازد.

به عبارتی موش‌ها در مهم‌ترین مرحله عملیات که همان اجرایی کردن و به نتیجه رساندن ایده انداختن زنگوله به گردن گربه است، دچار مشکل شدند. با این مثال می‌توان نتیجه گرفت که بسیاری از افراد اصول نگارش و فیلم‌نامه نویسی را به خوبی می‌دانند اما خود توانایی نوشتن را ندارند و نویسنده نیستند. وقتی فیلم‌نامه یا طرحی به مرحله‌ای می‌رسد که ایرادات آن مشخص می‌شود و مشکلاتش آشکار می‌گردد اینجاست که باید گفت، اکنون چه کسی می‌تواند این زنگوله را به گردن گربه بیندازد و مشکلات فیلم‌نامه را حل نماید.

تفاوت فیلم‌نامه انیمیشن با فیلم‌نامه‌های دیگر

اساس فیلم‌نامه در تمامی ساختارهای داستانی یکسان است و از یک قاعده پیروی می‌کند. اما وقتی صحبت از انیمیشن می‌شود، لازم است چیدمان قصه و پیشبرد وقایع و اتفاقات طبیعتاً به گونه‌ای باشد که فیلم‌نامه را به سمت یک تولید انیمیشنی سوق دهد. برخی از ویژگی‌هایی که در بخش‌هایی آتی به آنها اشاره می‌شود، مواردی است که می‌تواند یک فیلم‌نامه انیمیشن را از فیلم‌نامه‌های دیگر جدا نماید.

به عبارتی تقریباً همه فیلم‌نامه‌ها شروع دارند، به نقطه اوج می‌رسند و دارای ماجرا هستند و بالاخره در جایی هم باید پایان بپذیرند. اما در یک فیلم‌نامه که برای انیمیشن نوشته می‌شود علاوه بر همه اینها لازم است ویژگی‌هایی دیگری مانند فانتزی در آنها دیده شود تا بتوان آن را فیلم‌نامه انیمیشن خواند.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو در کلاس یک فیلم غیر انیمیشن را که فیلم‌نامه‌اش او را جذب کرده است،

همراه با خلاصه آن مثال بزند.

۲- هنرجو در کلاس، خلاصه یک فیلم انیمیشن را، که به نظر او دارای فیلم‌نامه خوبی

ست بیان کند.

۳- هنرجو یک فیلم یا فیلم انیمیشن را مثال بزند.

۴- هنرجو یک فیلم انیمیشن را که موقعیت هایش فقط با انیمیشن پیش می رود، نام

ببرد.

۵- هنرجویان خلاصه یک فیلم بلند انیمیشن را بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
مهر	دوم	ایده یابی	ایده یابی سفارشی، تبلیغاتی، آزاد	ایده یابی، ایده سفارشی، ایده تبلیغاتی، ایده آزاد
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ، به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع رسانه ای، کتابخانه‌ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز می تواند چند نمونه آگهی تبلیغاتی را در کلاس نمایش دهد و زمینه را جهت نوشتن ایده برای هنرجویان آماده نماید.				
تکلیف هفته : هنرجویان با راهنمایی هنرآموز یک ایده سفارشی تبلیغاتی و یک ایده آزاد بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- ایده نویسی سفارشی را توضیح دهد.
- برای یک سفارش تبلیغاتی ایده بنویسد.
- یک ایده آزاد (بدون سفارش) بنویسد.

ایده یابی برای شروع نگارش فیلم نامه

ایده یابی برای کار سفارشی

گاهی اوقات فکر و ایده اولیه می تواند چارچوب و شالوده فیلم نامه را تعیین نماید. معمولاً نویسنده در این ایده یابی اولیه به این نتیجه می رسد که چه می خواهد بگوید و یا در مورد چه می خواهد بنویسد. این ایده یابی معمولاً راه های گوناگونی دارد. گاهی اوقات نویسنده از جایی سفارش می پذیرد، پس ناگزیر است که مسیر ایده یابی را بر اساس همان سفارش پذیرفته شده پیش ببرد و از آغاز مسیر، پراکندگی ذهن را از خود دور نماید.

اگر به یک نویسنده، سفارشی تبلیغاتی برای معرفی یک پودر لباسشویی داده شود، او باید داستان یا موقعیتی را با زمانی بسیار کوتاه، خلق نماید که بتواند به هدف اولیه که همان تبلیغ برای پودر لباسشویی است نزدیک شود. پس دیگر در این ایده نمی‌تواند از دوچرخه و یا از اهمیت مطالعه بگوید. او ناگزیر است که ایده را بر اساس همان هدف سفارش، یعنی معرفی پودر لباسشویی پیش برده و به نتیجه برساند.

البته گاهی هم ممکن است سفارش اینقدر دست نویسند یا ایده پرداز را نبندد. مثلاً برای سفارشی از یک شبکه تلویزیونی، قرار است در اهمیت محیط زیست فیلمی تولید شود مشروط بر آنکه خود محیط زیست به صورت مستقیم در کار نیاید و در پس زمینه قرار داشته باشد. در اینجا دست نویسند بازتر بوده و با وجود اینکه اثر سفارشی است، می‌تواند براساس زمان و بودجه تعیین شده برای کار، ایده‌ای را پیشنهاد دهد که در مرحله اول ارتباط مستقیمی هم با محیط زیست نداشته باشد.

البته ذکر این نکته قابل تامل است که ایده اولیه‌ای که در بسیاری از مواقع به ذهن نویسند می‌رسد ایده مناسبی هست یا خیر. اینکه خود نویسند آن را دوست داشته باشد هر چند مهم است اما شرط نیست. باید دید که شنیدن قصه و یا دیدن فیلمی که بر اساس این ایده به ذهن نویسند رسیده، برای دیگران چقدر مهم است.

با هم تجربه کنیم

۱- هر کدام از هنرجویان در چند خط ایده‌ای برای تبلیغ یک خوراکی مانند کیک را

بنویسند.

۲- هنرجو برای تبلیغ صرفه جویی در مصرف آب ایده‌ای را در چند خط بنویسد.

۳- می‌توان هنرجویان را به گروه‌های دو نفره تقسیم نمود و از آن‌ها خواست تا یک

نفر در مورد یک لوازم منزل مانند جاروبرقی اطلاعاتی به دست آورد و دیگری

برای معرفی آن ایده‌ای بنویسد.

۴- هنرجویان چند ایده تبلیغاتی را که از رسانه‌های جمعی پخش می‌شود نقد و بررسی نموده و آن‌ها را روی کاغذ بنویسند.

با هم گفت و گو کنیم

۱- برای یک سفارش تبلیغاتی موضوعی از طرف هنرآموز اعلام شود. سپس در زمان بندی مشخصی که هنرآموز تعیین می کند، هنرجویان با گفت‌وگوی گروهی در کلاس ایده را به نتیجه برسانند.

ایده یابی برای کار بدون سفارش و یا ذهن آزاد

نویسنده در این مرحله به راحتی می‌تواند ایده پردازی نماید و از هر چیزی که به ذهنش می‌رسد استفاده کند. برای این منظور نگه‌داری یادداشت‌ها و جمع‌آوری ایده‌های ناب در یک پرونده قابل دسترسی بسیار کارآمد است تا در صورت نیاز، به موقع از آن‌ها استفاده کرد. هم‌چنین در صورت دسترسی به رایانه، می‌توان تمام ایده‌های اولیه را در یک پوشه به صورت موضوعی دسته بندی نمود تا در زمان لازم به راحتی در دسترس قرار گیرند. شاید روزی همین ایده‌های اولیه بتوانند سرمنشأ کارهای ارزشمندی باشند.

با هم تجربه کنیم

۱- هر یک از هنرجویان دفترچه کوچک جیبی تهیه کنند و در طول روز ایده‌های خود را در آن بنویسند.

۲- هنرجو برای یک انیمیشن کوتاه چند ایده آزاد بنویسد.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
مهر	سوم	ایده یابی	شیوه‌های خلق ایده	خلق ایده، موقعیت واقعی، موقعیت تخیلی، موقعیت تخیلی و واقعی
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع رسانه ای، کتابخانه‌ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز می‌تواند چند انیمیشن کوتاه را در کلاس نمایش دهد و زمینه را برای نوشتن ایده برای هنرجویان آماده نماید.				
تکلیف هفته: هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده‌های کوتاهی بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- ایده های دنیای معمول را از دنیای غیر واقعی تشخیص دهد.
- ایده ای بنویسد که از دنیای معمول دور و غیر واقعی باشد.
- ایده‌ای از دنیای واقعی را با دنیای غیر واقعی تلفیق کند.

شیوه‌های خلق ایده اولیه

موقعیتی واقعی که می‌تواند برای کسی اتفاق بیفتد

یکی از راه‌های ایده‌یابی، استفاده از مسائل پیرامون نویسنده است. برداشت و تحلیل نویسنده از اتفاقات اطرافش می‌تواند نقش به‌سزایی در ایجاد ایده اولیه داشته باشد. گاهی اوقات اخبار حوادث نیز می‌تواند برای خلق ایده اولیه الهام بخش باشند. روزنامه‌ها و جراید نیز بی‌تاثیر نیستند. قدرت داستان و یا فیلم‌نامه بسیاری از

نویسندگان حرفه ای از قصه هایی است که در اطراف خودشان به وجود آمده و حتی نویسنده آنها را به چشم خود دیده یا این موقعیت برای خود و اطرافیانش رخ داده است.

در اینجا ممکن است یک نویسنده خلاق با دیدن موقعیتی، جرقه ایده ای در ذهنش روشن شود که در نهایت بتواند به یک کار ماندگار ختم گردد. البته اینکه نویسنده چقدر بتواند با اضافه نمودن موقعیتها و یا پرداخت مناسب کار را به سمت یک داستان یا فیلمنامه خوب سوق دهد، نکته دیگری است. قصههایی که هوشنگ مرادی کرمانی به نام "قصههای مجید" نوشته است، مثال مناسبی برای این موضوع است. ماجراهایی که شاید خود او در کودکی به همین شکلی که در قصه آمده و یا شبیه به آن را تجربه کرده باشد.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو می تواند از زندگی اطرافیانی چون همسایه و اقوام ایده ای کوتاه بیان کند.

۲- هنرآموز می تواند ورق هایی از روزنامه را بین هنرجویان تقسیم کند و از آنها بخواهد ایده ای برگرفته از یک خبر روزنامه را بنویسند.

۳- از هنرجو خواسته شود خاطره ای از زندگی خود را ابتدا در کلاس برای دیگران تعریف کند، سپس آن را به صورت یک ایده کوتاه بنویسد.

۴- هنرآموز می تواند با خواندن یک شعر یا پخش یک موسیقی از هنرجویان بخواهد تا بر اساس آنها ایده بنویسند.

موقعیتی غیرواقعی و خیالی که امکان وقوع ندارد

یکی از ویژگی های انیمیشن این است که شرایط قصه و فضای حاکم بر فیلمنامه به سمتی برود که از دنیای واقعی فاصله داشته باشد. موقعیتی که شاید در زندگی واقعی امکان رخ دادن آن میسر نباشد. پس ایده اولیه، که شاید از همان زندگی روزمره و تعاملات انسانی هم گرفته شده باشد، می تواند به سمتی رود که از دنیای واقعی فاصله بگیرد و با خلق فضایی مجازی موقعیتی فانتزی را خلق نماید.

آنچه در فیلم شِرک^۱ دیده می‌شود، نمونه‌ای از این موقعیت است. موقعیتی غیرواقعی و خیالی که امکان اتفاق در دنیای معمول را ندارد. در بیشتر انیمیشن‌ها این شرایط وجود دارد. پاندای کونگ‌فو کار^۲، ماشین‌ها^۳ و همچنین زندگی یک حشره^۴ هم می‌توانند نمونه‌های دیگری از انیمیشن‌های ساخته شده باشند.

با هم تجربه کنیم

۱- از هنرجو خواسته شود تا ایده‌ای از فضای غیر معمول بنویسد و از دنیای واقعی فاصله بگیرد.

با هم گفت و گو کنیم

۱- هنرآموز شروع یک موقعیت را در دو خط بیان کند و سپس از هنرجویان بخواهد تا به نوبت، هر کدام دو خط دیگر به این ماجرا اضافه کنند و آن را به پایان برسانند.

۲- هنرجویان درباره فضای غیر معمول در یک انیمیشن کوتاه در کلاس گفتگو کنند.

موقعیتی که بخشی از آن واقعی و بخشی دیگر خیالی باشد

موقعیت دیگری از خلق ایده اولیه این است که نه کاملاً واقعی باشد و نه کاملاً غیر واقعی و تخیلی. بلکه موقعیتی باشد مابین این دو منظر. بسیاری از فیلم‌های انیمیشنی که ساخته می‌شود از این نوع نگاه شکل می‌گیرد، یعنی بستری واقعی اما با نگاهی فانتزی و غیر واقعی.

^۱ - Shrek (آمریکا، ۲۰۰۱)

^۲ - kung Fu Panda (آمریکا، ۲۰۰۸)

^۳ - Cars (آمریکا، ۲۰۰۶)

^۴ - A Bugs Life (آمریکا، ۱۹۹۸)

فیلم انیمیشن رئیس مزرعه^۱ یکی از این نمونه‌هاست. در این فیلم پایه، زندگی معمول و واقعی مرد صاحب مزرعه و احیاناً تعامل با همسایگان اوست. در کنار پیرمرد حیواناتی نیز زندگی می‌کنند که آن هم نمی‌تواند از زندگی معمول دور باشد. اما حیوانات هم در غیاب صاحب و دور از چشم آنان برای خود دنیایی دارند که می‌تواند همان دنیای تخیلی و غیرواقعی باشد. انیمیشن‌های بلند شهر اشباح^۲، هیولا در پاریس^۳ و داستان اسباب بازی‌ها^۴ می‌توانند مثال‌هایی برای این موقعیت باشند.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرآموز از بین ایده‌هایی که هنرجو از زندگی خود و اطرافیان یا از اخبار روزنامه نوشته است

بهترین را انتخاب کند و از او بخواهد تا به آن‌ها کمی فضای غیر واقعی اضافه نماید.

با هم گفت و گو کنیم

هنرجویان درباره تلفیق فضای غیر معمول با فضای واقعی در یک انیمیشن کوتاه با

یکدیگر گفتگو کنند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
مهر	چهارم	ایده یابی	دو حالت برای شروع ایده	بحران
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر و منابع کتابخانه ای و منبع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز می تواند یک انیمیشن کوتاه را در کلاس نمایش دهد و زمینه را برای نوشتن ایده برای هنرجویان آماده نماید.				
تکلیف هفته : هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاه بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

1- Barnyard (آمریکا - بریتانیا) ۲۰۰۶،

2- Spirited Away (ژاپن) ۲۰۰۱،

3- A Monster In Paris (فرانسه) ۲۰۱۱،

4- Toy Story (آمریکا) ۱۹۹۵،

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- دو حالت برای شروع ایده را بیان کند.
- با مشاهده یک فیلم جایگاه بحران آن را تشخیص دهد.
- با مشاهده یک فیلم تشخیص دهد که بحران در آغاز یا در میانه فیلم پدید آمده است.

دو حالت شروع برای ایده

نویسنده و ایده پرداز ناگزیر است برای شروع، موقعیتی را انتخاب کند و براساس آن مرحله بعد و همچنین پرداخت را پیش برد. برای شکل گیری قصه یا ایده اولیه دو نوع آغاز می تواند وجود داشته باشد. نوع اول این است که قصه از وضعیت عادی به بحران برسد و دیگری این که قصه از بحران شروع شود.

وضعیت عادی به بحران برسد

در این حالت که بیشتر در داستان های مخصوص کودکان و یا خردسالان اعمال می شود زندگی معمول در قصه حکم فرماست. سپس طی ماجراهایی که نویسنده در ایده اولیه یا در نگارش نهایی به آن می رسد قصه به یک بحران ختم می شود. قرار است مراسمی مانند یک جشن تولد برای شخصی گرفته شود. همه چیز به خوبی پیش می رود و مقدمات در حال به نتیجه رسیدن است. اما پس از گذشت بخشی از داستان، ماجراهایی به وجود می آید که مسیر قصه با آن ها تغییر می یابد.

یک زندگی معمولی در یک روستای بسیار خوش آب و هوا جریان دارد. همه چیز به درستی سر جای خود قرار دارد و پیش می رود که ناگهان زلزله همه معادلات را به هم می ریزد. این مثال در بسیاری از فیلم های انیمیشن و غیرانیمیشن وجود دارد. مثلاً در فیلم بلند انیمیشن والاس و گرومیت در نفرین خرگوشی¹ فیلم نامه از وضعیت عادی به بحران ختم می شود.

¹ - Wallace & Gromit In The Curse Of The Were-Rabbit (انگلستان، ۲۰۰۵)

ماجرای از جایی آغاز می‌گردد که والاس^۱ و گرومیت^۲ برای برگزاری مسابقه جدید، که همان به دست آوردن بزرگ‌ترین و بهترین محصول است. به ایده جدیدی دست پیدا می‌کنند. آن‌ها با این ایده می‌خواهند میوه‌های مردم محله را از دست حیوانات در امان بدارند. اساس مشکل مردم، گرفتن خرگوش‌هایی است که به محصولات آسیب می‌رسانند.

والاس و گرومیت دستگاهی به وجود می‌آورند که قادر است ذهن خرگوش‌ها را سامان دهد تا میوه‌ها را نخورند. اما در جابه‌جایی ذهن‌ها اتفاقی می‌افتد و ناگهان والاس به خرگوش بزرگی می‌شود. اینجاست که بحران اصلی این فیلم خلق می‌شود.

در انیمیشن بلند کارخانه هیولاها^۳، کار هیولاها ترساندن بچه‌های انسان هاست. اما وقتی که دو هیولا به نام های مایک^۴ و سالی^۵ می‌خواهند بچه‌ای به نام بو^۶ را بترسانند، او نمی‌ترسد و با آن‌ها همراه می‌شود و این در حالی است که رئیس شرکتشان وجود یک انسان را در کنار آن‌ها خطرناک می‌بیند. در اینجا این دو هیولا در می‌مانند که با این بچه انسان چه کار کنند. به عبارت دیگر فیلم نامه از وضعیت عادی و معمول به بحران مواجهه با بچه منجر می‌شود و تا آخر با آن پیش می‌رود.

با هم تجربه کنیم

۱- از هنرجو بخواهید با دو شخصیت دزد و پلیس ایده‌ای بنویسد که وضعیت از عادی به بحران برسد.

۲- هنرجو برای پیرزنی که چند بسته میوه خریده و می‌خواهد آن‌ها را به خانه ببرد، ایده‌ای بنویسد که وضعیت از عادی به بحران برسد.

¹ - Wallace

² - Gromit

³ - Monsters Inc (۲۰۰۱، آمریکا)

⁴ - Michael Wazowski

⁵ - James Sullivan

⁶ - Boo

با هم گفت و گو کنیم

۱- هنرآموز موقعیتی را برای هنرجویان تعریف کند و سپس از همه آنها بخواهد تا

به نوبت، بحرانی را متفاوت تر از نفر قبل برای موقعیت بوجود آورند. ترتیب پاسخ

گویی هنرجویان هم می‌تواند بر اساس داوطلب بودن آنها باشد.

از وضعیت بحران شروع شود

همان طور که از عنوان مشهود است، داستان یا ایده اولیه از همان آغاز با بحران شروع می‌شود. زلزله ای که در مبحث قبل اشاره گردید و در اواسط داستان می‌آمد و همه چیز را زیر و رو می‌کرد، این بار و در این نوع نگاه در آغاز ایده قرار می‌گیرد و هست و نیست شخصیتی را که قرار است در مورد آن صحبت شود نابود می‌سازد. حال این شخصیت اصلی است که باید به دنبال گمشده‌های خویش مسیری را طی نماید تا داستان شکل گیرد.

معمولا در قصه‌هایی که از همان اول با بحران شروع می‌شود کار نویسندگان کمی سخت می‌شود. چون در هر لحظه از فیلم‌نامه، او باید موقعیتی داشته باشد تا بعد از آن بحران عظیم اول بتواند مخاطب را به ادامه خواندن فیلم‌نامه و یا دیدن فیلم راضی نماید.

در انیمیشن بلند مربی اژدها^۱ یا چگونه اژدهای خود را تربیت کنید، داستان از زبان شخصیت اصلی فیلم، پسری به نام هیکاپ^۲ آغاز می‌شود. او از روستای خود که متعلق به وایکینگ‌هاست می‌گوید و این که در این روستا تعداد زیادی اژدها وجود دارد. در همین لحظه تعدادی اژدها به روستا حمله می‌برند، همه جا را آتش می‌زنند و با مردان وایکینگ درگیر می‌شوند. شروع این فیلم با بحران حمله تعدادی اژدها به روستای وایکینگ‌ها همراه است.

^۱ - How To Train Your Dragon (آمریکا، ۲۰۱۰)

^۲ - Hiccup

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو دو ایده تمرین قبل را به گونه‌ای بنویسد که شروع آن از بحران باشد.

۲- هنرآموز در کلاس از هنرجویان بخواهد انیمیشن‌هایی را مثال بزنند که با حادثه و

بحران شروع می‌شود.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آبان	اول	تسلط بر موضوع	تحقیق و پژوهش، مشاوره، موضوع و مضمون	تحقیق، پژوهش، مشاوره، موضوع، مضمون
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه‌ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرآموز: چند کتاب و جزوه تحقیق به عنوان نمونه تحقیق برای نشان دادن به هنرجویان.				
کار عملی کلاس: هنرآموز چند انیمیشن کوتاه را در کلاس نمایش دهد و در مورد موضوع و مضمون فیلم‌ها با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان در مورد موضوعی از قبل تعیین شده تحقیق و پژوهش کنند و آن را به کلاس بیاورند. همچنین هنرجویان یک فیلم بلند انیمیشن را انتخاب کنند و در مورد موضوع و مضمون فیلم مطلب بنویسند و آن را برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- در باره اهمیت تحقیق و پژوهش توضیح دهد.
- با استفاده از اینترنت موضوعی را تحقیق کند و در کلاس ارائه نماید.
- برای مشورت سؤال طراحی نماید.
- تفاوت موضوع و مضمون را بیان کند.

تسلط بر موضوع

تحقیق و پژوهش

وقتی ایده اولیه به نتیجه رسید، لازم است نویسنده در مورد آن موقعیت، اطلاعاتی کلی داشته باشد. مثلاً اگر موقعیت این ایده در سواحل جنوب کشور است و اتفاق‌ها در آن جا رخ می‌دهد، نویسنده حتماً باید اطلاعاتی در مورد زندگی مردم سواحل جنوب کشور داشته باشد تا بتواند به راحتی از پس آن برآید و نوشته را برای مخاطب باورپذیر نماید.

ممکن است نویسنده با کمی تحقیق و پژوهش در ایده ای که موقعیت آن ساحل دریایی جنوب است، به نتیجه برسد که این ویژگی‌های ذهنی او، که همان درختان تنومند و پر پیچ و خم اطراف ساحل است، با موقعیت سواحل جنوب سازگاری ندارد و سواحل شمالی کشور برای آن مناسب‌تر است.

به این تحقیق و پژوهش می‌توان به گونه‌های مختلفی دست یافت. برای تسلط بر موقعیت، یکی از راه‌ها و شاید جدی‌ترین آن‌ها، حضور نویسنده در همان محدوده جغرافیایی است که قرار است درباره‌اش بنویسد. گزینه دیگر خواندن کتاب‌های مرتبط با آن یا دیدن تصاویر مستند است که از این طریق نویسنده بداند موقعیت در چه جایی و با چه شرایط اقلیمی قرار گرفته است. البته شیوه‌ای که امروزه نویسندگان به راحتی می‌توانند به آن دست پیدا نمایند کسب اطلاعات از طریق دسترسی به اینترنت است.

البته این مثال بیشتر پیرامون منطقه جغرافیایی و موقعیت مکانی است. قطعاً نویسنده در هر زمینه‌ای که بخواهد اقدام به نوشتن نماید، به آگاهی کامل و همچنین به مطالعه کافی در آن مبحث نیاز دارد. به طور مثال، اگر نویسنده قرار است در مورد آپارتمان نشینی و ویژگی‌های آن یک فیلم‌نامه انیمیشن بنویسد، قطعاً لازم است با بایدها و نبایدهای زندگی آپارتمانی آشنایی داشته باشد و معضلات و همچنین راهکارهای این نوع زندگی را بداند.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجویان در مورد قطع درخت در شمال و همچنین مسئله قاچاق چوب تحقیق

کنند و آن را در حد دو صفحه به گونه‌ای بنویسند که برای نوشتن فیلم‌نامه‌ای با

این موضوع کارایی داشته باشد. (موضوع قابل تغییر است)

۲- هر کدام از هنرجویان از طریق اینترنت در مورد یکی از دوره‌های حکومتی ایران

مانند حکومت زندیه یا یکی از اقوام ایرانی، تحقیقی بنویسند که برای نوشتن

فیلم‌نامه‌ای در این زمینه کاربردی باشد.

۳- هنرجویان درباره نحوه زندگی و ویژگی‌های یک جانور یا حشره تحقیق کنند.

استفاده از مشاورین مربوط

در نگارش برخی از فیلم‌نامه‌ها گاهی اوقات به مشاوره‌ی خاص نیاز پیدا می‌شود. اطلاعاتی که

نویسنده در ابتدا نیاز ندارد بداند اما برای به نتیجه رسیدن فیلم‌نامه ناگزیر است که به آن‌ها دست پیدا نماید.

این آگاهی ممکن است در زمینه‌های مختلفی مانند پزشکی، تاریخی، مذهبی و غیر آن‌ها باشد.

گاهی برای نوشتن فیلم‌نامه‌ای که به مذهب ارتباط پیدا می‌کند، لازم است تا مشاوره مذهبی برای

جلوگیری از خطا رفتن در کنار نویسنده قرار گیرد. همچنین اگر در فیلم‌نامه قرار است درباره بیماری خاصی

نوشته شود، مطرح کردن این بیماری و عواقب و اثرات آن قطعاً باید با نظر و راهنمایی مشاور پزشکی پیش رود.

چه بسا در فیلم‌نامه‌هایی که در آن‌ها نام کارشناسانی در حیطه‌های مختلف به چشم بخورد باعث کسب اعتبار

برای فیلم‌نامه شود و بینندگان برنامه با دید مطمئن تری به تماشای آن بنشینند.

با هم تجربه کنیم

از هنرجویان خواسته شود تا ایده‌ای را با یکی از موضوعات مذهبی یا علمی بنویسند و در این زمینه از مربی پرورشی یا دبیر متخصص آن مشاوره بگیرند.

با هم گفت و گو کنیم

هنرجویان برای یک موضوع آزاد، مشاوره بیرون از مدرسه را از آشنایان و بستگان انتخاب کنند و سیر حرکت اولیه ایده، قبل و بعد از مشاوره را در کلاس بیان نمایند. قبل از مشاوره سؤال‌ها را در کلاس بین یکدیگر و با راهنمایی هنرآموز به مشورت بگذارند.

موضوع و مضمون¹

موضوع، بستر و زمینه‌ای است که مضمون در آن به نتیجه می‌رسد و شکوفا می‌شود. موضوع و مضمون با هم یکی نیستند. معنای غالب داستان، همان مضمون و ریشه‌ی داستان را شکل می‌دهد. تفاوت این دو را می‌توان با یک مثال توضیح داد. فیلم‌نامه‌ای در مورد کشف داروهای قاچاق نوشته می‌شود که در آن شخصیت‌های داستان با خلق ماجراهایی افرادی را که در شبکه قاچاق کار می‌کنند، به دام پلیس می‌اندازند. در این‌جا موضوع فیلم‌نامه می‌تواند داروهای قاچاق و یا دستگیری عاملانی باشد که داروهای قاچاق را وارد کشور می‌نمایند.

حال مضمون این فیلم‌نامه را هم می‌توان چنین بیان نمود: همه درقبال جامعه خود مسئولند یا کسی که کار خلاف می‌کند بالأخره روزی گیر می‌افتد و ماه همیشه پشت ابر نمی‌ماند و یا اگر مردم با پلیس همراهی کنند

¹ Theme

شبکه‌های قاجاق نمی‌توانند آزادانه به کارهای خلافشان بپردازند و البته هر مضمون دیگری که شاید مردم عام آن را پیام بنامند.

برای روشن‌تر شدن مفهوم مثال دیگری عنوان می‌شود. در یک پالایشگاه نفتی آتش‌سوزی مهیبی صورت گرفته که خاموش شدن آن به این راحتی امکان پذیر نیست. اما در پایان، شخصیت اصلی داستان که یکی از متخصصان آن پالایشگاه است از پس آن برمی‌آید و آتش را خاموش می‌کند.

در این‌جا موضوع، خاموش کردن آتشی بزرگ در یک پالایشگاه است و مضمون آن تعهد و تخصص نیروهای متخصص وطن است که توانستند با اراده بزرگ خود کار سختی را به نتیجه برسانند و یا اگر اراده ملی بر کاری قرار گیرد دیگر نیازی به بیگانگان نیست و یا بسیاری از پیام‌های دیگری که ممکن است در فیلم‌نامه از آن‌ها استفاده شده باشد.

با هم گفت و گو کنیم

فیلمی در کلاس به نمایش گذاشته شود و هنرجویان به کمک هنرآموز در مورد موضوع و مضمون آن در کلاس به بحث بنشینند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آبان	دوم	دسته بندی تولیدات	داستانی، آموزشی، تبلیغاتی	انیمیشن داستانی، انیمیشن آموزشی، انیمیشن تبلیغاتی
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه‌ای و منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز چند انیمیشن کوتاه داستانی، آموزشی و تبلیغاتی را در کلاس نمایش دهد و در مورد آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاهی بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- دسته بندی تولیدات در انیمیشن را توضیح دهد.
- چند انیمیشن داستانی را نام ببرد.
- برای انیمیشن های آموزشی و تبلیغاتی مثال بزند.

دسته بندی تولیدات در انیمیشن

داستانی

همچنان که از نام آن مشهود است، می توان آثاری را که دارای داستان هستند را در دسته بندی انیمیشن های داستانی جای داد. عمده انیمیشن هایی که، چه در حوزه سینما و چه تلویزیون تولید می شود، می تواند زیرمجموعه داستانی باشد. انیمیشن های بلند در جست و جوی نمو^۱، شیر شاه^۲، رالف خرابکار^۳، سیندرلا^۴ و بسیاری دیگر از انیمیشن های دیده شده در این ردیف قرار می گیرند.

¹- Finding Nemo (آمریکا، ۲۰۰۳)

²- The Lion King (آمریکا، ۱۹۹۴)

³- Wreck-It Ralph (آمریکا، ۲۰۱۲)

⁴- Cinderella (آمریکا، ۱۹۵۰)

آموزشی

این دسته از تولیدات دارای محتوای آموزشی هستند و باید مستقیماً مباحثی را به بیننده آموزش دهند. لزومی نیست که فیلمنامه در این گروه، دارای داستان باشد و از قواعد نگارش یک کار داستانی پیروی نماید. البته می‌توان در جایی که قرار است بحث آموزش به مخاطب غیرمستقیم باشد با اضافه کردن داستان، فیلمنامه را به سمتی حرکت داد تا برای مخاطب جذابیت داشته باشد و با آن بتواند ارتباط برقرار نماید.

برای بیان نمونه‌هایی از این مورد، می‌توان به میان برنامه‌هایی تلویزیونی اشاره نمود که در آن به آموزش رفتارهای شهروندی از قبیل صرفه‌جویی در مصرف آب، برق و یا گاز پرداخته می‌شود. مجموعه انیمیشن نیروی انتظامی^۱، با کاراکترهای داود خطر و سیا ساکتی و ... و محوریت آموزش رعایت قوانین راهنمایی و رانندگی یکی از این نمونه‌هاست. از نمونه‌های غیر ایرانی که برای مخاطب خردسال یا کودک از تلویزیون پخش شده است هم می‌توان به مجموعه‌های ردپای آبی^۲ و همچنین دورا دختر کنجکاو^۳ اشاره کرد.

تبلیغاتی

کارکرد و وظیفه این گروه معرفی و تبلیغ یک کالا و یا هر چیز دیگر در برنامه است. نگارش فیلمنامه این دسته باید به گونه‌ای باشد که در کمترین زمان بتواند بیشترین تأثیر را روی مخاطب بگذارد. آگهی‌های تبلیغاتی که در تلویزیون و در دیگر رسانه‌های منابع سمعی و بصری به نمایش در می‌آیند از این دسته‌اند. وقتی قرار است در برنامه‌ای مثلاً برای یک نوع یخچال تبلیغ شود، نویسنده لازم است ویژگی‌های آن دستگاه را بداند و آگاهی داشته باشد که چه چیزی این وسیله را از دیگر نمونه‌های مشابه جدا می‌کند، سپس به نوشتن فیلمنامه آن اقدام نماید.

البته گروه دیگری هم از تولیدات در انیمیشن هستند که نه در گروه آموزشی و تبلیغاتی جای می‌گیرند و نه می‌توان برای آن‌ها ویژگی‌های روایی و داستانی تعریف نمود. این دسته را می‌توان در ردیف کارهای انتزاعی و

^۱ موسسه حور (۱۳۷۶)

^۲ - Blues Clues (آمریکا، ۱۹۹۶)

^۳ - Dora The Explorer (آمریکا، ۲۰۰۶)

تجربی قرار داد. در پایان، ذکر این نکته قابل تأمل است که همه این گروه‌بندی‌ها، حتی آثار غیر داستانی، دارای فیلم‌نامه‌اند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آبان	سوم	ژانر و گونه	دسته بندی	ژانر، گونه
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه‌ای و منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز چند انیمیشن کوتاه را در کلاس نمایش دهد و در مورد ژانر آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان ژانر چند فیلم بلند انیمیشن را مشخص کنند و برای هفته بعد در مورد آنها توضیح دهند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- ژانر را تعریف کند.
- ژانر فیلم های انیمیشن را توضیح دهد.
- بین چند فیلم انیمیشن ژانرها را مشخص نماید.
- دسته بندی و ژانر فیلم ها را بیان نماید.

ژانر و گونه در انیمیشن

ژانر^۱ واژه‌ای است فرانسوی که در فرهنگ عمید با عنوان "گونه یا نوع خاصی از اثر ادبی، هنری" و در فرهنگ معین با تعبیر "مقوله تالیف ادبی و هنری که دارای ویژگی در سبک، شکل یا محتواست" آمده است. ترجمه کلمه‌ای آن هم با معانی نوع، طبقه و دسته همراه است.

در دسته‌بندی فیلم‌ها عمدتاً، هر فیلم در یک ژانر قرار می‌گیرد. اما برخی از فیلم‌ها را شاید نتوان به صورت مستقیم در یک گروه و دسته جا داد. بعضی از آنها می‌توانند در چند ژانر جا بگیرند و یا در چند گروه موقعیت داشته باشند. ممکن است به مرور زمان ژانرهای جدید به وجود آید و یا زیر مجموعه‌هایی به ژانرها اضافه گردد. زیرا فیلم است که ژانر را به وجود می‌آورد و ژانر نمی‌تواند فیلمی را بسازد.

استفاده از مقوله ژانر و گونه می‌تواند برای گروه‌های مختلفی کارایی داشته باشد. در مرحله اول منتقدینی هستند که می‌توانند مشخصات آن ژانر را با فیلم مورد نظر مقایسه کنند و سپس به نقد آن بپردازند. چون بی‌تردید دسته‌بندی و جدا شدن فیلم‌ها از یکدیگر به نام ژانر براساس شباهت‌هایی است که آثار ساخته شده با هم پیدا می‌کنند.

گزینه دوم در کارایی ژانر این است که به بیننده در انتخاب فیلم کمک می‌کند. مخاطب می‌تواند بر اساس ژانر، فیلمی را که دوست دارد انتخاب کند و به تماشای آن بنشیند و مثلاً اگر دیدن فیلم کمدی را دوست دارد، به دیدن یک فیلم پلیسی معمایی نرود. در آخر، دسته‌بندی آثار برای نویسندگانی لازم است که سعی می‌کنند فیلم‌نامه را براساس یک ژانر مشخص بنویسند. آن‌ها باید سعی نمایند با بررسی نمونه‌هایی از این ژانر که تاکنون دیده شده به نوشتن فیلم‌نامه مورد نظر بپردازند و ویژگی‌های آن گونه را در نگارش خود به وجود آورند.

در دسته بندی ژانرهای سینمایی نظریه‌های مختلفی وجود دارد. گاهی دسته‌بندی به صورت کلی و در سه تا چهار مورد است و زمانی گروه‌بندی بسیار ریز می‌شود و به شاخه‌های متعددی تقسیم می‌گردد. عناوینی که در

¹ - Genre

اینجا بیان می‌شود می‌تواند حد متوسطی بین کل و جزء دیدن باشد. این دسته‌بندی به این گونه است: درام، علمی تخیلی، مستند، کمدی (طنز)، ترسناک، تاریخی، بیوگرافی، موزیکال، ماجراجویی، اکشن، عاشقانه، جنایی، معمایی یا راز آلود، جنگی، وسترن و فانتزی.

البته بسیاری از این موارد ممکن است در یک فیلم به طور مشترک وجود داشته باشد. فیلمی که در ژانر درام قرار می‌گیرد، ممکن است یک درام موزیکال، درام عاشقانه، درام جنگی و غیر آن‌ها باشد. یا فیلمی که زیر مجموعه ژانر ترسناک است شاید معمایی و رازآلود هم باشد، حتی با توجه به قصه بتوان آن را جنایی هم حساب کرد.

برای ژانر شناسی در انیمیشن ساده‌ترین راه این است که همه گونه‌های مطرح شده در بند قبل، زیرمجموعه ژانرهای انیمیشن قرار گیرد. یک انیمیشن می‌تواند در ژانر علمی-تخیلی قرار گیرد و یا موزیکال باشد. هر کدام از زیرمجموعه‌هایی که در دسته‌بندی سینمایی قرار می‌گیرند می‌توانند یکی از ژانرهای انیمیشن هم به حساب آیند.

با هم تجربه کنیم

- ۱- هنرجویان ژانر چند فیلم را که قبلاً دیده اند بنویسند.
- ۲- هر کدام از هنرجویان ویژگی‌های یک ژانر را بنویسند و در کلاس مطرح نمایند.

با هم گفت‌وگو کنیم

فیلمی در کلاس نمایش داده شود و هنرجویان، در مورد ژانر و یا ژانرهای آن به کمک هنرآموز، با یکدیگر تبادل اطلاعات و گفت‌وگو کنند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آبان	چهارم	تولیدات داستانی	فیلم کوتاه، بلند، سریال، مجموعه	فیلم کوتاه، فیلم بلند، سریال، مجموعه
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه‌ای و منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز قسمت هایی از یک سریال و مجموعه را انتخاب کند، در کلاس نمایش دهد و در مورد آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاه بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می‌رود که هنرجو بتواند:

- زمان بندی در فیلم کوتاه و بلند را تعریف نماید.
- تفاوت مجموعه و سریال را توضیح دهد.

تولیدات داستانی انیمیشن

فیلم کوتاه

فیلم‌های کوتاه معمولاً در ردیف کارهای هنری و تجربی قرار می‌گیرند. در این نوع تولیدات فیلم باید در یک زمان کوتاه حرف خود را بزند. حتی جشنواره‌هایی با همین عنوان "فیلم کوتاه" یا فیلم‌های صد ثانیه‌ای در دنیا فعالیت می‌کنند. معمولاً از چند ثانیه تا ۱۵ دقیقه را می‌توان در ردیف فیلم کوتاه جای داد. اگر زمان فیلم‌نامه‌ای بیشتر شود می‌توان آن را در ردیف فیلم‌های نیمه بلند قرار داد. رخ^۱، لی لی حوضک^۲، و همچنین کارهای غیر ایرانی پیرزن و مرگ^۳، مرد کاغذی^۴ و کتاب‌های پرنده آقای موریس لسمور^۱ را می‌توان برای این دسته نام برد.

^۱ ساخته علی اکبر صادقی (۱۳۵۳)

^۲ ساخته زنده یاد وجیه الله فرد مقدم (۱۳۷۱)

^۳ - The Lady And The Reaper (اسپانیا، ۲۰۰۹)

^۴ - Paperman (آمریکا، ۲۰۱۲)

فیلم بلند

امروزه اصطلاح فیلم بلند برای کارهایی به کار می‌رود که خصوصیات یک کار سینمایی را دارا باشند. بنابراین برای فیلم‌های غیر انیمیشن می‌توان زمانی بین ۹۰ تا ۱۲۰ دقیقه را منطقی و در حد عرف دانست. در حیطه انیمیشن، چون بیشتر مخاطبان این دسته از تولیدات را کودکان و نوجوانان تشکیل می‌دهند بهتر است که زمان آنها بین ۶۰ تا ۹۰ دقیقه بوده و از این فراتر نرود. البته استثنا در همه موارد امکان پذیر است. از نمونه‌های فیلم بلند ایرانی، تهران ۱۵۰۰^۲، افسانه سرزمین گوه‌ران^۳ و همچنین از آثار غیر ایرانی، مگامیند^۴ (کله کدو یا ابر ذهن)، آپ (بالا)^۵، زیبای خفته^۶ و خرس برادر^۷ را می‌توان نام برد.

سریال

در سریال، که بیشتر برای پخش تلویزیونی مناسب است، یک ماجرای کلی و داستان اصلی وجود دارد که بیننده در هر قسمت با بخشی از آن آشنا می‌شود و با آن پیش می‌رود. به عبارت دیگر، اگر هنگام پخش این برنامه چند قسمت را از دست دهد و آن‌ها را نبیند، ممکن است نتواند با بقیه سریال همراه شود و ارتباط او با داستان قطع می‌گردد.

لازم است که در پایان هر قسمت، نویسنده موقعیت را به گونه‌ای طراحی نماید تا برای بیننده انگیزه دیدن قسمت بعدی را به وجود آورد و او را به تماشای بقیه قسمت‌ها راغب نماید. از کارهای ایرانی می‌توان به سریال

1- The Fantastic Flying Books Of Mr. Morris Lessmore (آمریکا، ۲۰۱۱)

2 ساخته بهرام عظیمی (۱۳۹۰)

3 ساخته مجید شاکری (۱۳۹۱)

4- Megamind (آمریکا، ۲۰۱۰)

5- Up (آمریکا، ۲۰۰۹)

6- Sleeping Beauty (آمریکا، ۱۹۵۹)

7- Brother Bear (آمریکا، ۲۰۰۳)

پاییز گرم^۱، با موضوع پیروزی انقلاب و همچنین سریال خداوند لک لک ها را دوست دارد^۲، اشاره کرد و از آثار غیر ایرانی هم سریال بینوایان^۳ را نام برد.

البته ذکر این نکته ضروری است که چون مخاطب انیمیشن، بیشتر کودکان هستند و این گروه سنی هم معمولاً کمتر مانند بزرگترها می توانند برای دیدن یک سریال برنامه ریزی کنند، این دسته کمتر تولید می شود و به نتیجه می رسد. بیشتر برنامه های تولید شده در دنیا به شیوه مجموعه است.

مجموعه

مجموعه به تعدادی برنامه که با مضمون و محتوای مشترک و همچنین با وحدت در فضا و در شخصیت پیش می روند گفته می شود. این برنامه ها معمولاً به دنبال هم نیستند و هر قسمت آن را داستانی مستقل تشکیل می دهد. در این نوع، برای پشت سر هم بودن قسمت ها اجباری وجود ندارد و می توان ترتیب نمایش آن ها را به هم ریخت و یا برخی از آن ها را از دور نمایش خارج نمود. به عبارت دیگر این اتفاق و جابه جایی بر روند کلی کار تأثیری نخواهد داشت.

بسیاری از انیمیشن هایی که از تلویزیون پخش می شود از این نوع اند. از مجموعه های ایرانی می توان به پهلوانان^۴، شکرستان^۵ و از انیمیشن های غیر ایرانی به ماجراهای بلیک و مورتیمر^۶، پسر شجاع^۷، گوریل انگوری^۸ و گربه سگ^۹ اشاره نمود.

^۱ به کارگردانی جمال محمد پور و علیرضا اخباری (۱۳۹۰)

^۲ ساخته سعیده ذاکری و هما شکیبی (۱۳۷۶)

^۳ - Les Misérables (ژاپن)

^۴ ساخته سیاوش زرین آبادی (۱۳۸۶)

^۵ ساخته بابک نظری (۱۳۸۷)

^۶ - Adventure De Blake & Mortimer (فرانسه - کانادا)

^۷ - Le Pitt Castor (ژاپن، ۱۹۷۵)

^۸ - The Great Grape Ape Show (آمریکا، ۱۹۷۵)

^۹ - Catdog (آمریکا، ۱۹۹۸)

البته در مجموعه‌سازی هم می‌توان آن را به گونه‌ای دیگر و در موقعیتی میان سریال و مجموعه دید. یعنی برنامه‌ای می‌تواند تمام ویژگی‌های مجموعه را داشته باشد و از اصلی‌ترین ویژگی آن یعنی داستان مستقل هم در هر قسمت دور نماند. اما در شاکله اصلی مجموعه از یک زنجیره کلی و داستانی ساده، که مانند نخ تسبیح تمام کار را در بر می‌گیرد استفاده شود. بدیهی‌ست که در این نوع برنامه معمولاً قسمت‌های آغازین و پایانی را نمی‌توان جابه‌جا نمود، اما جابه‌جایی قسمت‌های دیگر اهمیت چندانی ندارد.

مجموعه پینوکیو^۱ با ماجرای چگونگی ساخت او از چوب توسط پدر ژپتو^۲ آغاز می‌شود که قاعدتاً قابل جابه‌جایی نیست. اما در قسمت‌های میانی می‌توان برخی از آن‌ها را از دور نمایش خارج کرد. در نهایت هم بیننده باید قسمت‌های آخر را که پایان پذیرفتن موقعیت پینوکیو و جان گرفتن اوست در سر جای خود و در پایان مجموعه ببیند.

در مجموعه سندباد^۳ هم می‌تواند موقعیت به همین شکل باشد. نمونه‌های ایرانی از این دست، هرمز و افسانه‌های گمشده^۴ و از انیمیشن غیر ایرانی هم می‌توان به هاج زنبور عسل^۵ و فوتبالیست‌ها^۶ اشاره نمود.

1- The Adventures Of Pinocchio (ژاپن، ۱۹۷۶)

2- Geppetto

3- Sindbad The Sailor (ژاپن، ۱۹۷۵)

4 ساخته جمال رحمتی و هادی رحمتی (۱۳۹۰)

5- The Adventures Of Hutch The Honeybe (ژاپن، ۱۹۷۰)

6- Song Of Kickers (ژاپن، ۱۹۸۵)

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آذر	اول	فانتزی	فانتزی	فانتزی
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر و منابع تصویری انیمیشن و کتاب، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس: هنرآموز چند انیمیشن کوتاه را با فانتزی های متفاوت در کلاس نمایش دهد و در مورد آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاهی با موقعیت های فانتزی بنویسد و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- معنی واژه فانتزی را بیان کند.
- فانتزی در انیمیشن را توضیح دهد.

فانتزی

فانتزی¹ واژه ای است فرانسوی که در لغت نامه دهخدا و فرهنگ معین به معنی خیال، وهم و تصور آمده است. همه انسان ها وقتی با مشکلات زندگی مواجه می شوند، در شرایطی قرار می گیرند که دوست دارند آن موقعیت یا اتفاق به گونه ای دیگر باشد. شخصی در یک بانک که هر از چند گاهی به مشتریانش از طریق قرعه کشی جایزه می دهد حساب باز می کند. او در تخیلش حساب می کند که اگر این بار برنده خوش شانس بانک او باشد چه می شود و اگر او این پول را به دست بیاورد چه اتفاقی می افتد. این تصور که در عالم واقعیت هم امکان پذیر است، نوعی از تخیل است.

در اینجا ذکر این نکته مهم است که لزوماً همه تخیلها فانتزی نیستند. ممکن است تخیل، بازنمایی زندگی واقعی از زاویه دیگری باشد. اما فانتزی بخش هایی از تخیل است که ریشه در دنیای واقعی نداشته باشد و به

¹ - Fantasy

نوعی تغییر در واقعیت است. این تخیل و خیال پردازی هنگامی فانتزی محسوب می‌شود که در آن دنیای غیر واقعی وجود داشته باشد:

- فضای غیر واقعی (مانند شهر ژله‌ای)
- شخصیت‌هایی غیر واقعی (مانند هیولا، آدم فضایی)
- موقعیت و اتفاقات غیر واقعی (مانند آبکش شدن، ورقه شدن یا بادکنک شدن پلنگ صورتی)
- رفتارهای غیر واقعی (حرف زدن حیوانات یا پرواز انسان)

اساس انیمیشن بر پایه تخیل و فانتزی و بر دنیای غیر واقعی استوار است. گاهی برای یک ایده و طرحی که تمامیتش بر اساس یک موقعیت واقع‌گرایانه پیش می‌رود این سؤال به وجود می‌آید که چرا این ایده به صورت فیلم نامه انیمیشن در آمده است در حالی که می‌توانست تبدیل به یک فیلم زنده و غیر انیمیشن گردد. البته ممکن است که این ایراد هم درست و بجا باشد. اما وقتی که شخصیت‌های فیلم به جای بازیگر واقعی، نقاشی هستند، خود این اتفاق می‌تواند فانتزی محسوب شود، هر چند که اصل موقعیت آن واقعی باشد. نمونه‌های زیادی از این دست وجود دارد که می‌توان به مجموعه انیمیشن‌های خانواده دکتر ارنست^۱، مهاجران^۲، حنا دختری در مزرعه^۳ اشاره نمود.

از طرفی گاهی موضوعات و فیلم‌نامه‌هایی هستند که به موقعیت و شرایط خاصی نیاز دارند و ساخت چنین موقعیت‌هایی در یک فیلم زنده شاید نیاز به هزینه‌هایی بسیار هنگفت داشته باشد، و همین هزینه سنگین می‌تواند سازندگان را به سمت یک تولید انیمیشن سوق دهد. مثلاً اگر قرار باشد که مجموعه‌ای در مورد پیروزی انقلاب ساخته شود و عمده موقعیت‌های آن هم فضای خارجی باشد، قطعاً ساخت و ساز ایران در سال پنجاه و هفت در این زمان هزینه‌های بسیار زیادی را می‌طلبد و این در حالی است که به راحتی می‌شود در انیمیشن با هزینه کمتر به آن دست پیدا نمود.

¹- The Swiss Family Robinson: Flone Of The Mysterious Island (ژاپن، ۱۹۸۱)

²- Lucy Of The Southern Rainbow (ژاپن، ۱۹۸۲)

³- Katri, Girl Of The Meadows (ژاپن، ۱۹۸۴)

استفاده از فانتزی در انیمیشن، علاوه بر نکته ای که عنوان شد، با شیوه‌های مختلفی می‌تواند به نتیجه برسد. ممکن است بخشی از یک فیلم انیمیشن فانتزی باشد و از دنیای واقعی فاصله بگیرد یا اینکه کل داستان فانتزی باشد. البته اگر فضا و شخصیت‌ها و موقعیت همه فانتزی باشد این دنیای جدید برای مخاطب قابل درک نخواهد بود و حتماً باید ارتباط داستان با دنیای واقعی تا حدودی حفظ شود.

نویسنده فیلم‌نامه‌ای می‌نویسد که در آن حیوانات با هم حرف می‌زنند، این یک نوع فانتزی است که می‌تواند بر کار حاکم باشد و بنابر قرارداد این نوع فانتزی، حیوانات نمی‌توانند با انسان‌ها حرف بزنند. ممکن است در فیلم‌نامه‌ای دیگر، یکی از حیوانات یا همه آن‌ها در اثر اتفاقی بتوانند با شخصیت اصلی فیلم که انسان است حرف بزنند، اما برای بقیه شخصیت‌های انسانی امکان حرف زدن با حیوانات وجود نداشته باشد. پس این قرارداد دیگری است که فیلم‌نامه نویس باید با خود بگذارد و تا آخر هم به آن پایبند باشد و یا این که همه شخصیت‌های حیوانی و انسانی می‌توانند با هم حرف بزنند.

در همین موقعیتی که شرح داده شد جارویی که گوشه حیاط است نمی‌تواند یک دفعه وارد ماجرا شود و شروع به صحبت نماید. قطعاً اگر او بخواهد بدون دلیل این اتفاق را انجام دهد این سؤال پیش می‌آید که چرا بقیه اشیا داخل خانه نمی‌توانند به سخن درآیند و یا کاری انجام دهند.

پس ذکر این نکته ضروری است که خود فانتزی هم براساسی که در فیلم‌نامه تعریف می‌شود دارای قاعده و قانون است و غیر از منطق همان فانتزی نمی‌توان هر کاری را انجام داد. به عبارت دیگر درست است که هدف خلق دنیایی است که با جهان واقعی تفاوت دارد، اما این تفاوت هم دارای منطق است و باید دارای انسجام و یکدستی باشد.

در داستان اسباب بازی‌ها، منطق فانتزی چنین چیده شده که همه اسباب بازی‌ها می‌توانند با یکدیگر صحبت کنند و دارای تعامل و کنش باشند. اما به محض ورود یک انسان، دوباره همه وسائل به گونه ای قرار می‌گیرند که یک اسباب بازی ساده هستند و قابلیت انجام هیچ کاری را ندارند.

در عالم فانتزی هیچ غیرممکنی وجود ندارند و امکان هر اتفاقی میسر است. این اتفاق ممکن است از صحبت یک درخت با پرندهای که روی شاخه‌اش نشسته باشد تا شخصیتی که با چکش بر سر دیگری می زند. شخصیت خرد می شود و به قطعه های کوچک تبدیل می گردد. اما یک دفعه همه قطعات به هم وصل می شوند و دوباره تبدیل به شخصیت اولیه می گردند.

با هم تجربه کنیم

- ۱- هنرآموز از هنرجویان بخواهد تا فانتزی های چند فیلم انیمیشن را که تا کنون دیده اند بیان نمایند.
- ۲- هنرجویان فانتزی های یک فیلم انیمیشن را مشخص کنند و در کلاس بگویند که نویسنده برای نوشتن آنها چه چیزی را پایه قرار داده است.
- ۳- هنرجویان داستان فانتزی کوتاهی بنویسند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آذر	دوم	شوخی	شوخی های تصویری	شوخی ، شوخی تصویری
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز چند فیلم کم دی و انیمیشن کوتاه که دارای شوخی باشند در کلاس نمایش داده و در مورد شوخی های آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان ایده های کوتاهی که در آنها شوخی های تصویری وجود داشته باشد بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می رود که هنرجو بتواند:

- شوخی در انیمیشن را تعریف نماید.
- انواع شوخی در انیمیشن را توضیح دهد.

شوخی

شوخی یکی از ارکان مهم در فیلم‌نامه انیمیشن است. البته ممکن است بنا بر اقتضائات موضوعی، یک فیلم انیمیشن از شوخی هم به دور باشد، اما قاعدتا یک فیلم‌نامه انیمیشن لازم است ویژگی های طنز و شوخی را داشته باشد. شوخی‌ها بر دو دسته تصویری و کلامی استوارند.

شوخی های تصویری

گاهی شوخی از اتفاقاتی که ممکن است برای همه انسان‌ها پیش بیاید تشکیل می شود. شخصی در حال دویدن است یک‌دفعه با لیز خوردن پایش زمین می خورد. دو کودک در حال خوردن ماست با کاسه هستند، یکی از آن‌ها ناگهان کاسه ماست را بر سر دیگری خالی می کند. شخصی با چکش به تخته‌ای می زند، یک‌دفعه تخته از جهت عکس برمی گردد و به سر شخص می خورد، او از پشت به زمین می افتد. همه این اتفاقات می تواند باعث خندیدن مخاطب شود.

بخشی از شوخی‌ها پیرامون شخصیت‌هایی است که با احمقی و ساده لوحی باعث ایجاد اتفاق‌های خنده‌دار می شوند. بخش عمده‌ای از کار کم‌دین‌هایی مانند لورل و هاردی¹ با همین رویه پیش می رود. در یکی از فیلم‌های لورل و هاردی، شخصی این دو را تعقیب می کند. آن‌ها فرار می کنند و به جایی مانند یک انباری بسیار شلوغ می رسند. آنجا آخر خط است و دیگر راه فراری نیست. حال، با توجه به شخصیت آن‌ها، یکی سرش را داخل سوراخی می کند و دیگری می نشیند و فقط چشم هایش را می بندد. آن‌ها فکر می کنند، چون خودشان کسی را نمی بینند، دیگری هم آن‌ها را نمی بیند. اینجا مخاطب به حماقت این‌ها، که در شیوه مخفی شدن شان آشکار است، می خندد.

در گونه دیگر شوخی، ممکن است شخصی خود را به شکل عجیب و غریبی مانند دلقک در آورده باشد تا مخاطب را بخنداند. یا اینکه شخصیت، شکل و ظاهر خاصی در ترکیب چهره و یا آناتومی داشته باشد که با دیگران متفاوت بوده و این باعث خنده برای مخاطب گردد. در جایی کنتراست و تضاد بین دو شخصیت که در کنار یکدیگر هستند ایجاد خنده می نماید. قدی کوتاه در کنار قدی دراز یا هیکلی چاق در کنار اندامی لاغر. در مجموعه فیلم‌های

¹ - Laurel And Hardy

لورل و هاردی هم کنتراست هیکل این دو نفر که یکی لاغر و دیگری چاق است ، می تواند فضا را برای مخاطب شیرین نماید.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو چند شوخی موقعیت را بنویسد که در زندگی روزمره اتفاق افتاده باشد.

۲- انواع شوخی را در فیلم های کمدی ببینیم و درباره آن در کلاس گفتگو کنیم.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آذر	سوم	شوخی	شوخی های تصویری	گگ
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز چند انیمیشن کوتاه و یا بخش هایی از یک انیمیشن بلند که در آنها شوخی کلامی دیده شود در کلاس نمایش دهد و در مورد آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاه بنویسند و با خود به کلاس بیاورند. هنرجویان بخشی از شوخی های کلامی را که در فیلم هایی شنیده یا دیده اند روی کاغذ بنویسند و به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می رود که هنرجو بتواند:

- گگ را تعریف نماید.
- برای یک ایده گگ بنویسد.

گگ

گونه دیگر از شوخی در انیمیشن با نام گگ^۱ شناخته می‌شود. گگ واژه ای انگلیسی‌ست و در برگردان آن به فارسی، داستان یا عمل خنده آور و همچنین شیرین کاری ترجمه شده است. اما وقتی که شوخی کاملاً انیمیشنی و غیر متعارف باشد از کلمه گگ استفاده می‌شود. دو شخصیت به جان هم می‌افتند. یکی دیگری را از زیر غلتک رد می‌کند و او مانند کاغذی صاف می‌شود. دیگری شلیک می‌کند و از بدن او و از جای سوراخ تیرها مانند آبکش آب می‌ریزد. یکی از بالای بلندی می‌افتد اما هیچ نمی‌شود. دینامیت در کنارش منفجر می‌شود اما او فقط سیاه می‌شود و موارد دیگر. می‌توان برای مثال از این دسته به ماجراهای تام و جری^۲، اشاره نمود.

استفاده از شوخی و گگ در فیلم‌نامه انیمیشن هم تعریف دارد و مانند مبحث قبل که در مورد فانتری بحث شد، نمی‌توان همه نوع شوخی را در کار آورد و در کنار هم استفاده نمود. در یک فیلم‌نامه باید منطق گگ حاکم باشد و این منطق همان است که نویسنده در مرحله اول برای خود پایه گذاری می‌کند و بر اساس آن فیلم‌نامه را به مرحله نگارش می‌رساند.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجویان برای دو شخصیت کوتاه و بلند یا شبیه به آن گگ‌هایی بنویسند که

در زندگی امکان اتفاق نداشته باشد.

^۱- Gag

^۲- Tom & Jerry (آمریکا ۱۹۴۰ تا ۱۹۵۷)

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
آذر	چهارم	شوخی	شوخی های کلامی	شوخی های کلامی
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر و منابع کتابخانه ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز چند انیمیشن کوتاه و یا بخش هایی از یک انیمیشن بلند که در آنها شوخی کلامی دیده شود در کلاس نمایش دهد و در مورد آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان با راهنمایی هنرآموز ایده های کوتاه بنویسند و با خود به کلاس بیاورند. هنرجویان بخشی از شوخی های کلامی را که در فیلم هایی شنیده یا دیده اند روی کاغذ بنویسند و به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می رود که هنرجو بتواند:

- موقعیت های شوخی های کلامی را در انیمیشن توضیح دهد.
- چند نمونه از موقعیت های شوخی های کلامی را از انیمیشن های مطرح مثال بیاورد.

شوخی های کلامی

در کنار شوخی های تصویری، شوخی های کلامی هم می توانند برای بیننده جذابیت های خاص خود را داشته باشند. هر چند یک شوخی کلامی می تواند برای یک برنامه رادیویی مورد استفاده قرار گیرد و در یک کار تصویری کارایی چندانی نداشته باشد و از سویی در دنیای سینما هم همواره این بحث مطرح است که " به جای گفتن نشان بده"، اما گاهی در کنار شوخی های تصویری شوخی های کلامی هم می تواند از جایگاه و اعتبار ویژه ای برخوردار باشند.

در فیلم بلند شِرک، علاوه بر شوخی های تصویری ای که در کار خلق شده، شوخی های کلامی شخصیت خر^۱، که ویژگی لودگی و شوخی در گفتار را دارد هم می تواند برای مخاطب جذابیت داشته باشد. شخصیت گلام^۲ در کارتون سفرهای گالیور^۳ با تکیه کلام "من می دونم" از نوع شوخی های کلامی است.

در تأثیرپذیری مخاطب از یک شوخی کلامی به شیوه گفتن آن بسیار بستگی دارد. گاهی اوقات یک نفر لطیفه ای را تعریف می کند و هیچ کس نمی خندد. اما در همان لحظه شخص دیگری همان لطیفه را تعریف می کند و همه را به قهقهه وامی دارد.

بسیاری از شوخی ها با موقعیت های اجتماعی و شرایط زندگی ارتباطی تنگاتنگ دارد. ممکن است یک لطیفه در موقعیتی، شهری یا کشوری همه را به خنده وادارد. اما همان لطیفه در منطقه ای یا در کشوری دیگر و یا در دوره زمانی دیگر این جذابیت را نداشته باشد. گاهی اوقات باید شنونده یا بیننده اطلاعاتی پیش فرض از زمینه لطیفه را دارا باشد تا آن شوخی کلامی برایش جذابیت داشته باشد.

خیلی وقت ها همین لطیفه ها می توانند ایده ای برای یک فیلم کوتاه باشند. البته لطیفه هایی که بیشتر تصویری باشند نه کلامی. در مقایسه این دو لطیفه می توان به مسئله تصویری بودن و یا نبودن پی برد. «شخصی به دیگری گفت انگشترت را برای یادگاری به من بده تا هر وقت به انگشتم نگاه می کنم یاد تو بیفتم. شخص بلافاصله گفت نمی دهم ولی شما می توانی هر وقت به انگشت خود نگاه کردی و انگشتر را ندیدی یاد من بیفتی.»

این لطیفه بر پایه کلام استوار است و می توان از طریق رسانه رادیو آن را انتقال داد. به عبارت دیگر این لطیفه نیازی به تصویر ندارد و پیامش را از طریق کلام انتقال می دهد. اما به لطیفه ی دیگری که می تواند تصویری باشد توجه کنید: «به متهمی گفتند که چرا در هنگام رانندگی بیست و یک نفر را زیر گرفتی. متهم در دفاع از خود گفت: من در حال رانندگی بودم که احساس کردم ترمز ماشین مشکل پیدا کرده است و نمی گیرد.

¹- Donkey

²- Glum

³- The Adventures Of Gulliver (۱۹۸۶، آمریکا)

به جلو نگاه کردم در یک طرف یک نفر بود و در طرف دیگر بیست نفر. من به این نتیجه رسیدم که اگر به سمت یک نفر بروم و او را زیر بگیرم بهتر است تا بیست نفر را دچار مشکل کنم. به او گفتم: فکر کن کاملاً درست بوده است اما چه شد که همه بیست و یک نفر را زیر گرفتی. متهم گفتم: آخر تا من به سمت یک نفر فرمان را چرخاندم، او ترسید و به سمت بیست نفر حرکت کرد.» این نمونه لطیفه‌ای است که می‌تواند تصویری باشد. راننده می‌خواهد تصادف را به حداقل آسیب برساند اما در شرایطی قرار می‌گیرد که به حداکثر آسیب می‌انجامد.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجویان هر کدام به نوبت در کلاس چند لطیفه را که بر پایه کلام باشد و نه

تصویری، تعریف کنند. سپس لطیفه‌های تعریف شده را بر روی کاغذ انتقال

دهند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
دی	اول	جمع بندی	نوشتن چند ایده	ایده نویسی
برگزاری ژوژمان نیم سال اول - خواندن و بررسی ایده های هنرجویان توسط هنرآموز				

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
دی	دوم- سوم- چهارم	آزمون کتبی	از همه مباحث مطرح شده تا کنون	سؤالات امتحانی
برگزاری امتحان نیم سال اول				

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
بهمن	اول	اجزای اصلی فیلم نامه	داستان	داستان
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه ای و منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز یک انیمیشن کوتاه و یا بخشی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد داستان آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان با راهنمایی هنرآموز داستانی را برای یک فیلم نامه بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- ویژگی های خلق یک داستان را بیان کند.
- برای شخصیت یک داستان ایجاد مشکل نماید.

اجزای اصلی فیلمنامه

داستان

برای نگارش یک فیلمنامه اولین و مهم ترین عنصری که از آن به عنوان پایه یاد می شود داستان است. زندگی همه انسان ها می تواند به نوعی یک داستان باشد. دانش آموزی صبح از خواب بر می خیزد. صبحانه می خورد و لباس می پوشد سپس کتاب و دفترهایش را برمی دارد و برای رفتن به مدرسه از خانه خارج می گردد. او بعد از مدرسه نیز به خانه بر می گردد.

این برشی از زندگی روزانه یک دانش آموز است. این بخش می تواند یک داستان باشد. اما قطعاً داستانی نیست که کسی دوست داشته باشد آن را در کتابی بخواند و یا آن را به همین شکل در فیلمی ببیند. اگر بخواهد این بخش زندگی روزمره به گونه ای نشان داده شود که برای مخاطب جذابیت داشته باشد، داستان ناگزیر به عناصری نیاز پیدا می نماید. اولین نکته برای خلق داستان توجه به این دو موضوع است: یک شخص و یک نیاز. داستان در مرحله اول به یک شخصیت اصلی نیاز دارد. در مرحله بعد این شخصیت نیز باید مسئله و نیازی داشته باشد. برای مثال در برشی که از زندگی یک دانش آموز مطرح شد، می توان او را شخصیت اصلی یک داستان قرار داد. اکنون باید دید که مشکل این دانش آموز چیست. اینکه او صبح از خواب برخیزد، صبحانه بخورد. سپس به مدرسه برود و بازگردد، شرایطی است که همه دانش آموزان با آن سر و کار دارند. چه نکته ای - ست که این دانش آموز را از دیگران متفاوت می کند. در اینجا است که باید مسئله نیاز او مطرح گردد. برای مثال او امروز یک آزمون سخت دارد و این آزمون است که پذیرفته شدن یا نشدن او را در المپیاد مشخص می کند.

این ایده اولیه می تواند نقطه شروع یک داستان باشد. یک شخص که همان دانش آموز و یک مسئله که نیاز به ورود در مرحله بعد یعنی المپیاد است. حال باید دید چه چیزی می تواند او را از هدفش باز دارد. مثلاً این دانش آموز می تواند یک رقیب سرسخت داشته باشد که نگذارد او در این آزمون وارد المپیاد شود و با کسب نمره بالاتر او را از میدان به در نماید. این رقابت سرسخت که در ادامه بحث با عنوان ضد قهرمان و در بحث

کشمکش به آن اشاره می‌شود می‌تواند برای مخاطب این کشش را داشته باشد که آیا این دانش آموز از این امتحان سربلند بیرون می‌آید یا اینکه به نتیجه نمی‌رسد.

در عصر یخبندان^۱ مسئله شخصیت اصلی داستان، مندی^۲ پیدا کردن والدین پسر بچه کوچک است. در مجموعه انیمیشن ایرانی پهلوانان نیز پهلوان پوریا شخصیت اصلی است و نیاز و مسئله او برقراری عدالت در جامعه و دستگیری از مظلومان است.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرآموز شخصیتی را در کلاس مطرح کند و از هنرجویان بخواهد در پنج خط برای او نیاز و مشکل بنویسند.

۲- از هنرجویان خواسته شود داستانی بنویسند در باره مرد کشاورزی که می‌خواهد گاوش را به مزرعه ببرد اما گاو با او نمی‌رود.

۳- هنرجویان شغلی را در نظر گرفته و بنویسند آن شغل چه مشکلاتی می‌تواند پیش رو داشته باشد.

با هم گفت و گو کنیم

۱- یک فیلم انیمیشن در کلاس نمایش داده شود. پس از دیدن فیلم، هنرجویان مشکل و نیاز شخصیت اصلی را بیان کنند و در مورد آن با یکدیگر به گفت و گو بپردازند.

¹- Ice Age (آمریکا، ۲۰۰۲)

²- Manfred "Manny" مندی " ترجمه شده است.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
بهمن	دوم	اجزای اصلی	پیرنگ، تعلیق	پیرنگ، تعلیق
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز یک انیمیشن کوتاه و یا بخشی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد پیرنگ و تعلیق آنها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان پیرنگی برای داستان هفته قبل خود بنویسند و با خود به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می رود که هنرجو بتواند:

- پیرنگ را تعریف نماید.
- تعلیق در فیلم نامه را توضیح دهد.

پیرنگ

وقتی از "داستان" سخن گفته می شود لازم است به "پیرنگ" یا "پلات" هم اشاره گردد. داستان یعنی آنچه که اتفاق می افتد و پیرنگ یعنی چرا و چگونه اتفاق می افتد. داستان و پیرنگ وقتی خوب به هم اتصال یابند، می توان امید داشت که چارچوب اولیه فیلم نامه خوب چیده شده است. در پیرنگ روی روابط علت و معلولی تأکید می شود و همه چراهای داستان باید جواب پیدا کنند.

معمولاً فیلم نامه هایی که جذابیت در آنها ایجاد نمی شود از همین روابط علت و معلولی فاصله می گیرند و ماجراها بر اساس اتفاق پیش می رود. اتفاق شاید بتواند در یک مرحله از فیلم نامه ایجاد گردد. اما برای پیشبرد ماجرا دیگر نمی تواند اتفاق جایی داشته باشد. مردی در اثر یک تصادف و اتفاق فرزند کوچکش را گم می کند. اما

اینکه سال‌ها بعد فرزند او درست در خانه مرد بیاید و او را پیدا نماید این اتفاق است و نمی‌تواند مخاطب را راضی کند.

برای مشخص شدن جایگاه پیرنگ مثالی بیان می‌شود. گوش سفید شخصیت اصلی فیلم نامه خرگوشی است که در جنگل زندگی می‌کند. او مشغول قدم زدن در جنگل است که در چاله ای می‌افتد. تا اینجا می‌تواند این موقعیت در چاله افتادن یک اتفاق باشد. گوش سفید تلاش می‌کند و از چاله بیرون می‌آید، اما در چند قدم بعدی در چاله دیگری می‌افتد. پس از چند قدم دوباره چاله بعدی، این موقعیت قطعاً نمی‌تواند اتفاق باشد.

در پیرنگ باید پاسخ داده شود که چرا گوش سفید در چاله می‌افتد. آیا این چاله‌ها جدید ایجاد شده‌اند. اگر این گونه است چه کسی این کار را کرده است و منظور او از این کار چیست. شاید کار قهوه‌ای گرگ جنگل است که می‌خواهد خرگوش را بگیرد. شاید هم یک شکارچی این چاله‌ها را کنده است تا حیوانات را به دام باندازد. این که چه کسی این چاله‌ها را کنده و با چه نیتی این کار را کرده است در پیرنگ به نتیجه می‌رسد.

از زاویه دیگر ممکن است هیچ کسی چاله‌ها را نکنده باشد. این چاله‌ها همیشه بوده‌اند. پس دلیل اینکه خرگوش در چاله می‌افتد چیست. در اینجا می‌تواند مسیر قصه به سمت دیگری برود که باید در پیرنگ تکلیف آن مشخص گردد. شاید خرگوش دچار مشکلی شده است که در چاله می‌افتد. مثلاً او چند روز است که صبحانه نخورده است و نخوردن صبحانه باعث شده که چشم‌های او به خوبی چاله را تشخیص ندهد.

شاید گوش سفید از نهایت خوشحالی است که جلو پایش را نمی‌بیند و در چاله می‌افتد. او امروز روز تولدش است و می‌خواهد به همه اعلام کند. همه این گزینه‌ها می‌تواند در پیرنگ پاسخ داده شود.

برای به نتیجه رسیدن داستان به سلسله حوادث و ماجراهایی در کنار هم چیده شده که همان روابط علت و معلولی است تا باور آن به وجود آید و خواننده فیلم نامه و یا بیننده فیلم را متقاعد سازد. وقتی داستان و پیرنگ فیلم نامه محکم نباشد و از اتفاق بی‌جهت استفاده گردد، حاصلش فیلمی بدون تعلیق می‌شود که مخاطب می‌تواند پایان آن را به راحتی حدس بزند.

منظور از "تعلیق" آن است که مخاطب نتواند دست شخصیت را بخواند و به راحتی نفهمد این شخصیت در مقابله با اتفاق چه کار خواهد کرد و کنش او چیست. تعلیق ایجاد دلهره و نگرانی در مخاطب نسبت به شخصیت فیلم است. مثلاً در یک فیلم نامه قرار است شخصیت اصلی داستان با عجله و ترس وارد یک انباری شود تا پوشه و پرونده‌ای را بردارد که نیروی ضد قهرمان می‌خواهد به وسیله آن به اعمال ضد انسانی خود دست پیدا کند. او باید کاملاً بی صدا و آرام جلو برود، چون ممکن است نگهبان آنجا متوجه حضورش شود و گیر بیفتد. در حالی که مرد موفق می‌شود به انباری قدیمی و کهنه وارد شود، بیننده ماری را می‌بیند که از گوشه دیگر انباری به سمت او می‌آید. مرد متوجه نیست. مخاطب این‌جا دچار این اضطراب می‌گردد که نکند مار این مرد را نیش بزند. درست در لحظه‌ای که مار به نزدیکی مرد می‌رسد چوبی بزرگ سر مار را متوقف می‌کند.

مخاطب از یک سو خوشحال است که مار نتوانسته به مرد آسیبی برساند، اما از سوی دیگر دچار این غافل‌گیری می‌شود که چه کسی چوب را روی سر مار گذاشته و نکند تهدید دیگری قهرمان قصه را دچار مشکل کند. تعلیق در داستان می‌تواند مخاطب را به شدت همراه نماید. البته همه تعلیق‌ها فقط به این بر نمی‌گردد که فیلم‌نامه‌نویس بتواند صحنه‌های کوتاه تعلیقی را در فیلم‌نامه‌اش بگنجاند. بلکه ممکن است در خط کلی داستان و پیرنگ بار اصلی بر دوش تعلیق باشد و مخاطب هر لحظه احساس نماید که از فیلم‌نامه‌نویس رو دست خورده و دوباره تحلیل و حدس و گمانش اشتباه بوده است.

یکی از موقعیت‌های انیمیشن مولان^۱ بدین گونه است که سپاه چین در حال فرار است. مولان در حال جنگ با تعداد زیادی از مغولانی‌ست که در حال پایین آمدن از کوه‌اند. او موشکی در دست دارد و می‌خواهد با آن بهمنی در کوه ایجاد کند. اما کبریتی که دارد خاموش شده است و دیگر چیزی برای روشن کردن ندارد. از طرفی رئیس مغولان برای نابودی مولان به سرعت پایین می‌آید. در اینجا مخاطب دچار این اضطراب شده که آیا

^۱ - Mulan (آمریکا، ۱۹۹۸)

مولان کشته می‌شود یا می‌تواند بهمن ایجاد کند؟ در لحظه آخر مولان به کمک دوست ازدهای کوچک خود، یعنی موشو^۱ موفق به روشن کردن موشک می‌شود، بهمن را به وجود می‌آورد و سپاه دشمن را نابود می‌کند.

با هم تجربه کنیم

- ۱- هنرآموز موقعیتی را بنویسد که در آن روابط علت و معلولی وجود داشته باشد.
- ۲- برای یک زمان کوتاه موقعیتی نوشته شود که در آن تعلیق باشد.
- ۳- هنرجویان موقعیتی را در ده خط به نتیجه برسانند که تعلیق در خط کلی آن دیده شود.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
بهمن	سوم	اجزای اصلی شخصیت	شخصیت ، شخصیت پردازی	شخصیت ، شخصیت پردازی، قهرمان ، ضد قهرمان
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه‌ای، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز یک انیمیشن کوتاه و یا بخشی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد قهرمان و ضد قهرمان فیلم ها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان برای پیرنگ خود قهرمان و یا ضد قهرمان تعریف کنند و برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

- پس از پایان درس انتظار می رود که هنرجو بتواند:
- جایگاه شخصیت در داستان را توضیح دهد.
- قهرمان و ضد قهرمان را تعریف نماید.

¹ - Mushu

شخصیت

همچنان که در بخش قبل اشاره گردید، داستان به شخصیتی اصلی نیاز دارد که مخاطب بتواند او را دوست داشته باشد، با او همذات پنداری نماید و مشکلات او برایش مهم باشد. این شخصیت، که می‌توان آن را شخصیت مثبت، قهرمان یا پروتاگونیست¹ نام داد، کسی است که داستان بدون او نمی‌تواند پیش برود. البته استثنا هم وجود دارد. گاهی شخصیتی منفی که نمی‌توان او را دوست داشت شخصیت اصلی فیلم نامه می‌شود، اما طی مراحل داستان این شخص دچار تحول² شده و در آخر به شخصیتی موجه و مقبول تبدیل می‌گردد. بحث تحول شخصیت فقط برای شخصیت منفی نیست و برای شخصیت مثبت هم امکان پذیر است. او تا آخر باید به نتایجی برسد که بیننده احساس کند شخصیت او کامل‌تر و پخته‌تر شده است. به عبارتی در این سیر تحول باید دید که این شخصیت تا آخر همانی است که در مرحله اول دیده شده یا کامل‌تر و پخته‌تر شده است.

اگر داستانی درباره پنج دانش آموز یک مدرسه است، همه این‌ها نمی‌توانند شخصیت اصلی داستان باشند. بلکه باید یکی از آن‌ها را که نیاز قوی تری دارد انتخاب نموده و به عنوان شخصیت اصلی معرفی کرد. بقیه هم می‌توانند در کنار او به پیشبرد داستان کمک کنند.

ممکن است در فیلم‌نامه در مقابل شخصیت مثبت، شخصیتی باشد که مانع از رسیدن شخص اول به نیاز و خواسته اش باشد. در این صورت به این شخص، شخصیت منفی، ضد قهرمان یا آنتاگونیست³ گفته می‌شود. البته در همه فیلم‌نامه‌ها هم به شخصیت منفی نیاز نیست که در بحث کشمکش به آن پرداخته می‌شود. با توجه به زمان فیلم‌نامه و نیز کارکرد آن ممکن است شخصیت‌های دیگری نیز به داستان اضافه گردند. در یک فیلم کوتاه با زمان حدود یک دقیقه چندان منطقی نیست که ماجرا را چندین شخصیت در کنار یکدیگر پیش ببرند. همان شخصیت اصلی بهتر می‌تواند بار قصه را به دوش بکشد. اما در یک سریال پنج‌گانه و دو قسمتی

¹ - Protagonist

² تحولاتی مانند تحول جسمانی، تحول اجتماعی، تحول روان و هویت.

³ - Antagonist

قطعاً یک شخصیت نمی‌تواند به تنهایی کل فیلم نامه را به نتیجه برساند. در اینجا نویسنده ناگزیر است چندین شخصیت را به فراخور ماجرا اضافه نماید.

پس در یک فیلم‌نامه، اول به یک شخصیت اصلی و بعد از آن در صورت لزوم به یک شخصیت ضد قهرمان نیاز است و در مراحل بعد به کسانی دیگر به نام شخصیت‌های فرعی. آنها برای کامل کردن موقعیت شخصیت اصلی می‌آیند و قرار است که با او در به وجود آمدن مشکلات و حل آنها همراهی کنند. دسته آخر کسانی هستند که فقط حضور دارند یا می‌گذرند. به این گروه نمی‌توان عنوان شخصیت داد. آنها فقط برای ایجاد فضا در کار می‌آیند و می‌توان آنها را سیاهی لشکر نامید. نمازگزاران یک مسجد، دانش آموزان یک مدرسه و یا عابریانی که در خیابان می‌گذرند از این دسته هستند.

یکی از راه‌هایی که ببینده کاملاً با فیلم همراه می‌شود و مجذوب آن می‌گردد، این است که شخصیت‌های فیلم را باور کند و با یکی از آنها همذات‌پنداری نماید. وقتی نویسنده‌ای هنوز خودش به طور کامل، شخصیت-های فیلم نامه را نشناخته است، قطعاً نمی‌تواند توقع داشته باشد که مخاطب، آنها را بشناسد و با آنها و ارتباط برقرار کند. برای شناخت شخصیت، لازم است نویسنده درباره شخصیت از قبیل زندگی‌نامه(گذشته)، احساسات، طرز فکر، خلق و خوی، نوع تحول شخصیتی او و موارد دیگر را پیش‌بینی کند.

با هم تجربه کنیم

- ۱- شخصیتی با شغل نامهرسانی انتخاب شود و برای او نیازی مهم تعیین گردد.
- ۲- هنرآموز شخصیتی را در کلاس مطرح کند و از هنرجویان بخواهد برای او یک ضد قهرمان خلق نمایند.

- ۳- شخصیتی خلق شود که مقابل پسر بچه گل فروش سر خیابان قرار می‌گیرد و مانع کارش می‌شود.

شخصیت پردازی

نیاز دراماتیک شخصیت، اولین نکته ای است که مسیر خلق شخصیت را فراهم می نماید. باید مشخص شود که نویسنده در داستان و پیرنگ به دنبال چیست؟ هر چه نیاز شخصیت باورپذیرتر باشد، مخاطب با آن بیشتر همراه می شود. در یک فیلم دو اسباب بازی نمی توانند با هم به جنگ و جدل برخیزند. چون از روابط انسانی دورند و برای مخاطب جذابیتی ندارد که کدام یک از این اسباب بازیها پیروز شوند. البته اگر همین اسباب بازیها شخصیت و کارکردی انسانی پیدا کنند قصه متفاوت می شود و به نتیجه می رسد. زیرا در اینجا اسباب بازی شخصیت اصلی فیلم نامه می شود و نیاز و تمایلات انسانی دارد برای مخاطب نیز مهم می شود که این شخصیت به چه نتیجه ای خواهد رسید.

در فیلم داستان اسباب بازی ۳ اگر بدون هیچ هویت و شخصیتی آنها را مثلاً باد جابجا می کرد و از این طریق داستان پیش می رفت، بیننده قطعاً نمی توانست با این اسباب بازیها همراهی کند و ممکن بود پس از چند لحظه احساس کسالت به او دست می داد. اما وقتی وودی^۱ شخصیت اصلی داستان اسباب بازیها دارای تمایلات انسانی می شود و می خواهد از مهد کودکی که با اسباب بازیها رفتار مناسبی ندارند فرار کند، داستان متفاوت می شود. این موقعیت به راحتی می تواند مسیر رسیدن به یک فیلم نامه خوب انیمیشنی را پیدا نماید. یکی از راههای پرداخت شخصیت، نام گذاری اوست. مثلاً اگر یکی از شخصیت های داستان از زندگی مرفهی برخوردار باشد و از نظر مالی و اعتباری جایگاهی دارد، چندان زیبا و مناسب نیست که نامش فلفلی یا نخودی باشد. حال اگر این نام گذاری در پرداخت شخصیت صورت گیرد، فیلم نامه نویس قصد دارد معنا و مفهوم خاصی را به مخاطب انتقال دهد.

نوع پوشش، لباس و ظاهر شخصیت هم در شخصیت پردازی تأثیرگذار است. مثلاً وقتی زنی که یکی از شخصیت های داستان است چادر به سر دارد، این چادر بخشی از تفکرات او را دنبال می کند. بیننده فیلم و یا

¹ -Woody

خواننده فیلم نامه با دیدن چادر به بخشی از باورهای ذهنی، عقیدتی و دینی او پی می‌برد. همچنین به دنبال پوشیدن لباس قومی خاص توسط شخصیت، فرهنگ و آداب و رسوم آن‌ها نیز اهمیت می‌یابد.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
بهمن	چهارم	اجزای اصلی شخصیت	تفاوت تیپ و شخصیت نوشتن زندگی نامه شخصیت	تیپ ، زندگی نامه شخصیت
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری و منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز یک انیمیشن کوتاه و یا بخشی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد شخصیت و تیپ فیلم ها با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجو برای شخصیت اصلی فیلم نامه اش زندگی نامه بنویسد و علاوه بر آن شخصیت و تیپ های پیرنگ خود را مشخص کند و برای هفته بعد به کلاس بیاورد.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- شخصیت را تعریف نماید.
- تفاوت تیپ و شخصیت را توضیح دهد.
- اصول نوشتن زندگی نامه را بیان کند.

تفاوت شخصیت و تیپ

در پردازش اشخاص فیلم نامه لزومی نیست که همه شخصیت باشند. ممکن است برخی شخصیت و برخی تیپ باشند. نویسنده در جاهایی از فیلم نامه به شخصیت نیاز دارد و در جایی به تیپ. برخی بر این باورند نویسنده‌ای که شخصیت خلق می‌کند خیلی توانمند است، اما کسی که تیپ خلق می‌نماید کسی است که هنوز

اصول نوشتن را به خوبی نمی‌شناسد. درست است که پرداخت و خلق یک شخصیت به مراتب سخت تر از خلق یک تیپ است. اما هر کدام از این دو در جای خود قابل تأمل‌اند و کارایی مربوط به خود را دارند.

تیپ، مشابه بیرونی دارد و تقریباً همه او را می‌شناسند. او نماینده گروه یا قشری از جامعه است. اما شخصیت دارای ویژگی‌های درونی است و نویسنده او را خلق می‌کند و می‌خواهد به مخاطب بشناساند. تیپ، معمولاً در سطح قرار دارد و یک بُعدی است. رفتار او قابل پیش‌بینی است. یک قاضی که در موقعیتی کوتاه در فیلم‌نامه ظاهر می‌شود قاعدتاً باید ویژگی‌هایی داشته باشد که همه از یک قاضی توقع دارند. خصوصیات عمومی، قاضی این فیلم‌نامه را به یک تیپ تبدیل می‌کند.

اگر شخصیت یک قصاب با ویژگی‌های کلیشه‌ای و تکراری مانند موهای مجعد، سبیل گنده، پیراهنی گل‌گلی و حرف زدن ویژه تصویر شود، از او یک تیپ ساخته شده است. چنین تیپی برای ظاهر شدن در یک نقش فرعی و بسیار کوتاه در فیلم ممکن است کاربرد داشته باشد، اما برای خلق یک شخصیت واقعی و باورپذیر برای قصابی که قرار است شخصیت اصلی یا یکی از شخصیت‌های اصلی فیلم‌نامه باشد، به جزئیات، عمق و پیچیدگی‌های بیشتری نیاز است.

زمانی که این قصاب قرار است شخصیت اصلی فیلم‌نامه باشد، دیگر بیننده هم نباید بتواند رفتارهای او را پیش‌بینی کند، پس لازم است از تیپ فاصله بگیرد و به شخصیت نزدیک شود. در این صورت ممکن است پیراهنش ساده و دکمه بالای پیراهنش بسته باشد. شاید سبیل پر پشت هم نداشته باشد و لاغر و در عین حال بسیار هم مهربان باشد.

در تعریف کلی شخصیت و تیپ می‌توان این‌گونه بیان نمود، کسانی که رفتار و کردارشان قابل پیش‌بینی است و ویژگی‌های ظاهری آن‌ها بر رفتارهایشان ارجحیت دارد تیپ هستند و افرادی که به راحتی نمی‌شود کنش‌های آن‌ها را تشخیص داد از تیپ فاصله گرفته و به مرحله شخصیت رسیده‌اند.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجویان هر کدام پنج شخصیت متفاوت را انتخاب کنند و برای آنها نام مناسب

بگذارند.

۲- هنرجویان برای چند شخصیتی که هنرآموز معرفی می نماید نوع لباس و پوشش

مناسب مشخص نمایند.

۳- هنرجویان موقعیتی را بنویسند که در آن یک شخصیت اصلی، یک ضد قهرمان،

چند شخصیت فرعی و همچنین چند تیپ وجود داشته باشد.

۴- هنرآموز چند تیپ را مانند قصاب و راننده به هنرجویان معرفی کند و از آنها

بخواهد این تیپ ها را به شخصیت تبدیل نمایند.

نوشتن زندگی نامه شخصیت

وقتی قرار است شخصیتی برای یک فیلم نامه یا داستان خلق شود، لازم است نویسنده برای شناخت بهتر شخصیت، ویژگی های اخلاقی، رفتاری و شخصیتی او را بداند. هر چه نویسنده در باره شخصیتی که خلق می کند آگاهی بیشتری داشته باشد، شخصیت خلق شده کامل تر و کنش های او منطقی تر خواهد بود. یکی از راه های شناخت، نوشتن زندگی نامه آن شخصیت قبل از نوشتن فیلم نامه است. این تأمل و تفکر می تواند بسیاری از مشکلات نویسنده را هنگام نوشتن فیلم نامه حل نماید. ممکن است زندگی نامه شخصیت در حیطه فیلم نامه نوشته شود یا این که در آن از قبل تولد تا مرگ او پیش بینی شده باشد. در این صورت علل شکل گیری شخصیت او برای نویسنده آشکار می شود.

رفتار همه انسان‌ها و همه کارهایی که در زندگی روزمره انجام می‌دهند، حرف‌هایی که می‌زنند، لباسی که می‌پوشند و طرز فکر آن‌ها در مورد اشخاص دیگر، همه برگرفته از سه بعد شخصیتی جسمانی، اجتماعی و روانی آنهاست. ممکن است برخی از تعاریفی که در این سه بعد مشخص می‌شود هیچ‌گاه در فیلم نامه مستقیماً به کار گرفته نشود. اما دانستن آن برای کسی که می‌خواهد شخصیت را خلق نماید لازم است. نوشتن زندگی‌نامه را می‌شود با همین سه بعد شخصیتی پیش برد.

بُعد جسمانی

در مرحله اول نویسنده باید بداند که این شخصیت کیست و چیست. انسان یا حیوان است، گول یا دیو و یا یک اسباب بازی‌ست. سن او چقدر است، مرد یا زن است و قدش کوتاه است یا بلند. آیا زیباروی است یا زشت، لاغر است یا چاق. اگر این شخصیت یک نقیصه ظاهری دارد باید در این همین مرحله مشخص شود و بر اساس آن ارتباطش با دیگران شکل گیرد. همه این‌ها می‌تواند جواب‌گوی بسیاری از سؤالات در وقت نوشتن باشد. در انیمیشن جوجه کوچولو^۱ شخصیت اصلی، جوجوست. او جوجه‌ای کوچک و به جهت ضعیف بودن چشمش دارای عینک بزرگی است. او لاغر است و قد کوتاهی دارد. در انیمیشن ماشین‌ها شخصیت اصلی، ماشین مسابقه‌ای به نام لایتینگ مک‌کوین^۲ است. این شخصیت قرمز رنگ و زیباست. رینگ و لاستیک هایش برق می‌زند و سرعت بسیار بالایی دارد.

بعد اجتماعی

در این مرحله نویسنده باید به این سؤالات پاسخ دهد که جایگاه اجتماعی شخصیت کجاست. آیا در جامعه شغلی دارد و بعد از آن آیا از شغلش راضی‌ست؟ ازدواج کرده یا خیر و اگر ازدواج کرده آیا دارای فرزند است؟ ارتباطش با بستگان چگونه است؟ پدر و مادرش در قید حیات‌اند؟ آیا او در روستا به دنیا آمده است یا در شهری

^۱- Chicken Little (آمریکا، ۲۰۰۵)

^۲- Lightning McQueen

بزرگ؟ چه نوع باورهای مذهبی یا سیاسی دارد؟ آیا به ورزش یا موسیقی خاصی علاقمند است؟ نوع لباس پوشیدن او چگونه است؟

دو شخصیت متفاوت که هر دو حدود سی سال دارند اگر در بیابانی با یک گرگ مواجه شوند، قطعاً نوع واکنش آن‌ها با یکدیگر فرق می‌کند. کسی که در کودکی چوپانی کرده و حتی تجربه مواجه شدن با گرگ را هم در دوازده سالگی داشته است، با شخصیت هم سن دیگری که در آپارتمانی در شهر بزرگ شده و در دوران نوجوانی‌اش به ندرت تنها از خانه بیرون رفته است، در مواجه شدن با یک اتفاق، نگرش و عکس‌العمل متفاوت ارائه می‌دهند.

شخصیت جوجه کوچولو، که در مثال قبل مطرح شد، از نظر بعد اجتماعی، دانش آموز مدرسه است. پدر او که قبلاً قهرمان ورزش بیسبال بوده کارمند یک اداره است. جوجه کوچولو به دلیل کوچک بودن، موفقیت زیادی در این ورزش ندارد. مک‌کوین شخصیت انیمیشن ماشین‌ها را هم می‌توان از نظر بعد اجتماعی چنین بررسی نمود. او در جامعه اطرافش تک است و از لحاظ ظاهری کسی به او شباهتی ندارد. مک‌کوین ازدواج نکرده و شغلش شرکت در مسابقات ماشین سواری است.

بُعد روانی

بُعد روانی ترکیبی از دو بعد جسمانی و اجتماعی است. به عبارت دیگر، این دو بُعد است که می‌تواند بعد روانی شخصیت را بسازد. نویسندگان در بررسی بعد روانی شخصیت، بایستی پاسخ این نوع سؤال‌ها را بدانند. آیا او خوش-بین است یا بدبین؟ آیا سهل‌انگار است و در زندگی نظم و انضباط خاصی ندارد یا اتفاقات اطرافش را جدی می‌گیرد و بسیار مقرراتی و منظم است؟ آیا اگر قراری با کسی بگذارد معمولاً سر ساعت حاضر می‌شود و یا معمولاً با تأخیر می‌رسد؟

این شخصیت اگر در زندگی با مشکل کوچک یا بزرگی مواجه شود آیا معمولاً سازشکار است و کوتاه می‌آید یا ستیزه‌جو و مهاجم است؟ آیا او در زندگی زود قضاوت می‌کند یا تحملش در مورد وقایع اطراف زیاد است؟

اعتقاد او به خرافات چگونه است؟ درون گراست یا برون گرا؟ پاسخ به همه این سؤالات می تواند وقت نوشتن کمک خوبی برای نویسنده باشد.

برای بعد روانی شخصیت جوجه کوچولو می توان چنین گفت. او شخصیتی بی نظم، راستگو، کمی باهوش و دلسوز است. مردم شهر فکر می کنند که او خیالاتی است و حرف هایش را باور نمی کنند. جوجه کوچولو برای مشکلات خود راه حل های جدید پیدا می کند. مک کویین ماشین ها هم شخصیتی مغرور است که خیال می کند برترین ماشین دنیاست و در ذهن خود هیچ کاری را مهم تر از قهرمانی در مسابقات نمی بیند. مک کویین ماشینی باهوش است.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو یک قاضی را به عنوان شخصیت اصلی در نظر بگیرد و برای او زندگی نامه بنویسد.

۲- از هنرجویان خواسته شود برای بُعد جسمانی، اجتماعی و روانی چند شخصیت کاملاً متفاوت، ویژگی هایی بنویسند و آن ها را با هم مقایسه نمایند.

با هم گفت و گو کنیم

۱- هنرجویان برای نوشتن زندگی نامه یک مستخدم پیر مدرسه، بر اساس بعد جسمانی، اجتماعی و روانی، در کلاس با یکدیگر بحث و گفت و گو کنند و دانسته های خود را به یکدیگر انتقال دهند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اسفند	اول	اجزای اصلی کشمکش	کشمکش با خود ، کشمکش با دیگران	کشمکش با خود ، کشمکش با دیگران
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری، منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز یک انیمیشن کوتاه یا بخشی از یک انیمیشن بلند را با محوریت دو کشمکش مورد بحث در کلاس نمایش دهد و در مورد کشمکش فیلم‌ها با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان برای پیرنگ فیلم‌نامه خود کشمکش تعریف کنند و برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- کشمکش را توضیح دهد.
- تفاوت کشمکش با خود و کشمکش با دیگران را بیان کند.

کشمکش

وقتی شخصیت به درستی خلق می‌شود و نیاز دراماتیک او هم مشخص می‌گردد، در این مرحله داستان به چیزی به نام ماجرا نیاز پیدا می‌کند. اکنون باید دید ماجرا چگونه خلق می‌شود. این شخصیت برای رسیدن به نیازی که دارد باید مراحل را پشت سر بگذارد و با نیروهای مقابله کند که علیه او قرار گرفته‌اند تا نتواند به نیازش دسترسی پیدا نماید. این مقابله را در فیلم‌نامه "کشمکش" می‌گویند.

این کشمکش‌ها، که عموماً بر چهار دسته‌اند موقعیتی ایجاد می‌کنند تا ماجرا خلق شود و شخصیت در مسیر آنها جلو برود. در کشمکش‌ها موانعی بر سر راه قهرمان داستان قرار می‌گیرد تا او نتواند به خواسته‌اش دست پیدا نماید.

مردی می‌خواهد اول صبح به اداره‌اش برود. می‌رود و به موقع هم می‌رسد. این داستان هیچ ماجرای ندارد که برای خواندن فیلم‌نامه یا دیدن فیلم آن جذابیتی ایجاد نماید. اما اگر او دیر از خواب بیدار شود می‌تواند ماجراهایی را در پی داشته باشد. مرد به سمت یخچال می‌رود تا صبحانه بخورد، اما می‌بیند یخچال خالی است.

یادش می‌آید که قرار بوده است دیروز عصر برود و خرید کند. ناچار از خانه بیرون می‌رود. هر چه استارت می‌زند ماشین روشن نمی‌شود، ظاهراً عمر باتری تمام شده است. او باید با اتوبوس یا تاکسی برود. این موقعیت با ماجراهایی که برای این مرد به وجود می‌آید، می‌تواند مخاطب را وادار به دیدن بقیه داستان نماید که آیا بالأخره موفق می‌شود به اداره‌اش برسد یا خیر؟ این مرحله از کشمکش "گره افکنی" نام دارد. شخصیت اصلی برای تأمین شدن نیازش که رسیدن به اداره است با گره‌هایی مواجه می‌شود که باید آن‌ها را باز نماید تا بتواند به نتیجه برسد.

در کشمکش نباید همیشه قهرمان قصه پیروز شود. در جاهایی او بر ضد قهرمان پیروز می‌شود و در موقعیت‌هایی هم مغلوب می‌گردد تا در پایان داستان که قرار است ماجرا به نفع او رقم بخورد پیش برود. البته این بند کمی جای تأمل دارد، زیرا در جاهایی ممکن است قصه‌ای پایان خوش نداشته باشد و یا مخاطب را در موقعیتی قرار دهد که خودش فکر کند سرانجام چگونه خواهد شد.

مثلاً در آخر فیلم جدایی نادر از سیمین^۱ مخاطب متوجه نمی‌شود که ترمه قرار است با پدر زندگی کند یا مادر؟ نویسنده این نتیجه را بر عهده مخاطب می‌گذارد. ممکن است برخی این نوع نگاه را نپسندند زیرا این پایان چندان عام پسند و تجاری نیست، اما در هر حال یک نوع پایان باز است که گاهی حتی در فیلم‌هایی مطرح و قابل اعتنا ممکن است اتفاق بیفتد.

البته در پایان همیشه لازم نیست که قهرمان همه را از بین ببرد و بر همه پیروز گردد. ممکن است تا پایان داستان، قهرمان عامل کشمکش را به مرحله‌ای از درک و شناخت برساند که رویه‌اش را در مورد او تغییر دهد. مانند درگیری یک دانشجو و استاد یا یک کارمند با رئیس در محل کار.

نکته دیگر در ایجاد کشمکش، منطقی آن است. کشمکش نباید آن قدر ساده باشد که قهرمان بتواند خیلی راحت از پس آن بر آید یا آنکه آن قدر عجیب و ناممکن باشد که شخصیت اصلی به هیچ وجه نتواند آن را به نتیجه برساند. به عبارت دیگر در کشمکش باید سنگی را جلو پای قهرمان انداخت که در نهایت بتواند به سختی

ساخته اصغر فرهادی^۱

و با ممارست آن را بردارد. معمولاً در دسته‌بندی، کشمکش‌ها به چهار دسته تقسیم می‌شوند. البته ممکن است در یک فیلم‌نامه بیشتر از یک نوع کشمکش وجود داشته باشد. انواع کشمکش‌ها چنین است:

- کشمکش شخصیت با خود
- کشمکش شخصیت با دیگران
- کشمکش شخصیت با محیط و طبیعت
- کشمکش شخصیت با مافوق طبیعت

کشمکش شخصیت با خود

اولین کشمکش، کشمکش شخص با خودش است. این تضاد و کشمکش از مهم‌ترین دسته کشمکش‌هاست. او می‌خواهد کاری را انجام دهد که دلش به آن کار راضی نیست. قهرمان قصه تا آخر فیلم نامه درگیر انجام دادن یا ندادن کاری‌ست. قطعاً در آخر هم پیروز می‌شود و با خود مقابله می‌کند و تصمیم را می‌گیرد. شخصی به دلایلی از چیزی مانند آب یا آتش می‌ترسد. در روند داستان این شخص در موقعیت‌های مختلفی قرار می‌گیرد و سپس در آخر می‌تواند بر ترس خود غلبه کند و شخص دیگری را از آب یا آتش نجات دهد. پلیسی به دنبال مجرمی بوده و تمام توان خود را برای دستگیری او به کار انداخته است. اما وقتی با مجرم بیشتر آشنا می‌گردد، متوجه می‌شود که این شخص همان کسی‌ست که سال قبل پسرش را در موقع غرق شدن در دریا نجات داده است. اکنون پلیس مجرم را دستگیر کرده اما با وجدان خود درگیر است. اگر او را تحویل قانون دهد، می‌تواند از امتیازات این موفقیت استفاده کند و به وظیفه عمل کرده است، اما به کسی که پسرش را از مرگ نجات داده خیانت کرده است. اگر او را فراری دهد و بگذارد برود، وجدان کاری او زیر سؤال رفته است. این موقعیت‌ها می‌تواند کشمکش شخص با خودش باشد.

هیکاپ در انیمیشن سینمایی مربی اژدها، پسر بچه‌ای لاغر با جثه‌ای کوچک است. او بر خلاف پدرش که فرمانده‌ای نترس می‌باشد، پسر بچه‌ای دست و پا چلفتی و ترسو است که حتی نمی‌تواند یک سلاح را بلند کند. هیکاپ از اژدها می‌ترسد و توانایی مقابله با آن را ندارد. سرانجام او بر ترس خود غالب می‌شود و در جنگ، بزرگ‌ترین اژدها را نابود می‌کند و از آن پس به آدم شجاعی تبدیل می‌شود. این مثال‌ها می‌توانند نمونه‌ای برای کشمکش شخصیت با خود باشند.

کشمکش شخصیت با دیگران

در این نوع کشمکش قهرمان داستان با ضد قهرمان در جنگ است. همان پلیسی که در مثال قبل مطرح شد، علاوه بر کشمکش با خود، کشمکش با نفر دیگر را نیز دارد.

در اداره‌ای قهرمان قصه درگیر مشکل رفتار تبعیض آمیز مدیر است. او سکوت می‌کند و فقط شاهد این بی‌عدالتی است که مدیر، بی‌هیچ دلیل، به همکار دیگرش که دائم از زیر کار در می‌رود امتیاز و جایگاه بهتر می‌دهد. در این جا مخاطب بی‌صبرانه منتظر است تا کاسه صبر قهرمانی که سعه صدر دارد و ستیزه‌جو نیست، لبریز گردد و به مقابله با مدیر پردازد.

ممکن است کشمکش بین دو نفر از افراد خانواده باشد، مانند زن و شوهر، که در آخر یا به تفاهم با یکدیگر می‌رسند و یا طلاق مشکل آن‌ها را حل می‌کند. یا این که کشمکش بین پدر و فرزند باشد. این دو شخصیت، دو نسل متفاوتند و زبان ارتباط با یکدیگر را نمی‌دانند. در پایان با ماجراهایی که دنبال می‌شود، یکی یا هر دو به نتیجه می‌رسند. البته منطقی‌ترین راه این است که دو نفر با رسیدن به تکامل و تفاهم بتوانند با یکدیگر کنار بیایند و با هم زندگی کنند. انیمیشن‌ها و فیلم‌های ابرقهرمانی مانند مرد عنکبوتی¹، نمونه‌ای از این دست کشمکش‌هاست.

¹ - Spiderman

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اسفند	دوم	اجزای اصلی کشمکش	کشمکش با محیط کشمکش با ما فوق طبیعت	کشمکش با محیط ، کشمکش با ما فوق طبیعت
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر و سمعی بصری و منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز یک انیمیشن کوتاه و یا بخشی از یک انیمیشن بلند را با محوریت دو کشمکش در کلاس نمایش مورد بحث قرار دهد و در مورد آن ها با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان برای کشمکش های مورد بحث مثال هایی را بنویسند و برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- کشمکش با شخصیت با محیط را توضیح دهد.
- کشمکش با مافوق طبیعت را شرح دهد.
- برای انواع کشمکش‌ها مثال بیاورد.

کشمکش شخصیت با محیط یا طبیعت

در این نوع کشمکش شخص با محیط یا طبیعت دچار مشکل می‌شود. پسر بچه ای شیشه‌ی مدرسه‌اش را می‌شکند. او مجبور است به جایش شیشه‌ای را خریداری کند و تا زمانی که برای او تعیین شده است، آن را به مدرسه بیاورد و در جای خودش قرار دهد. حال روستا دچار باد و طوفانی عجیب شده است و این باد و طوفان برای رسیدن او به هدفش، که همان نصب شیشه است، یک مانع بزرگ است. این ماجرای فیلم بید و باد¹ است.

¹ ساخته محمد علی طالبی (۱۳۷۷)

زمان جنگ است و شهر در حال موشک باران. شخصی برای زندگی نمی‌تواند با این اتفاق کنار بیاید و همین می‌تواند کشمکش این شخص با محیط باشد. البته گاهی برای فیلم‌نامه‌نویس خیلی سخت می‌شود که با جامعه درافتد و بخواهد حرفش را به کرسی بنشانند. اینجاست که نویسنده می‌تواند چند نفر را به عنوان نیروی جامعه در نظر بگیرد که قهرمان با آن‌ها مبارزه را آغاز نماید. مثلاً کسانی که نیروهای اداری شهرند و مسئولیت دارند. این افراد به خودی خود با قهرمان مشکلی ندارند ولی به خاطر محیطی که در آن هستند برای قهرمان تبدیل به ضد قهرمان می‌شوند.

باد، طوفان، سیل، زلزله و تمامی بلایای طبیعی می‌توانند عواملی برای این کشمکش باشند. شخصیت اصلی برای رفع نیاز و مشکلی که دارد سوار بر قایق در دریا جلو می‌رود. اما قایق کوچک او توسط موج‌های سهمگین شکسته می‌شود. این بار قهرمان سوار بر تخته پاره‌ای بر روی آب است و برای نجاتش ناگزیر می‌شود با دریا مبارزه کند.

یکی از نمونه‌های خوب این نوع کشمکش، انیمیشن کوتاه پیرمرد و دریا^۱ است. این انیمیشن که به شیوه رنگ و روغن روی شیشه ساخته شده براساس کتاب پیرمرد و دریا اثر ارنست همینگوی^۲ است. کشمکش بین شخصیت اصلی فیلم یعنی پیرمرد برای گرفتن ماهی بزرگ با دریاست.

کشمکش شخصیت با مافوق طبیعت

در این نوع کشمکش، که شاید به دنیای انیمیشن و فانتزی هم نزدیک‌تر باشد، قهرمان قصه با نیروهای ماورایی درگیر است. تضادی که بین او و آدم فضایی‌ها، اشباح، جن و پریان، تصور و خیال و مواردی از این دست به وجود می‌آید. انیمیشن بلند "شهر اشباح"^۳ نمونه‌ای از این نوع کشمکش است. از بین نمونه‌های ایرانی هم می‌توان به انیمیشن "جمشید و خورشید"^۴ و همچنین به "افسانه ماردوش"^۱ اشاره نمود.

^۱ - The Oldman And The Sea الکساندر پتروف Aleksandr Petrov ۱۹۹۹، روسیه- کانادا- ژاپن

^۲ - Ernest Hemingway

^۳ میازاکی (۲۰۰۱)

^۴ بهروز یغماییان (۱۳۸۶)

با هم تجربه کنیم

۱- هنرآموز چند شخصیت را در کلاس مطرح کند و از هنرجویان بخواهد در موقعیت

کشمکش با خود برای هر کدام از شخصیت ها موقعیت بنویسند.

۲- هنرجو برای کشمکش با محیط، موقعیتی را مطرح کند.

۳- یک شخصیت واقعی در نظر گرفته شود، آن گاه برای او موقعیت کشمکش با مافوق

طبیعت خلق گردد.

با هم گفت و گو کنیم

۱- پس از دیدن یک فیلم انیمیشن در کلاس، هنرجویان در خصوص نوع کشمکش

فیلم با یکدیگر گفت و گو کنند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اسفند	سوم	اجزای اصلی ساختار	سه پرده ای	ساختار سه پرده ای، پرده اول
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر ، سمعی بصری و منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز بخش هایی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد ساختار فیلم ، موقعیت کلی سه پرده و به ویژه پرده اول آن با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان موقعیت پرده اول یک فیلم بلند انیمیشن را که قبلا دیده اند بنویسند و آن را برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- ساختار سه پرده ای را بیان نماید.
- کارکرد پرده اول را توضیح دهد.

ساختار سه پرده‌ای

اصلی‌ترین ساختاری که در نگارش فیلم‌های بلند مورد استفاده قرار می‌گیرد ساختار سه پرده‌ای است که از زمان ارسطو¹ به جا مانده است. این ساختار که بین عمده فیلم‌نامه‌نویسان جهان هنوز جایگاه دارد و اساس و شالوده نگارش محسوب می‌شود قادر است تمامی ساختارهای دیگر را که در ادامه به آنها پرداخته می‌شود، در خود داشته باشد.

این شیوه داستان‌گویی که از دیر باز تا کنون در نگارش فیلم‌نامه و داستان، همچنان به صورت پایه و اساس به قوت خود باقی مانده است اولین بار توسط ارسطو شکل گرفت. در این ساختار نویسنده باید دقت نماید که کل داستان را در سه پرده سامان دهد. در این‌که اندازه و زمان هر پرده چقدر است، معمولاً اختلاف نظر وجود دارد.

پرده اول

در پرده اول نویسنده به مخاطب نشان می‌دهد، داستان درباره کیست و هدف نهایی او چه می‌تواند باشد. به عبارت دیگر، در این پرده شخصیت اصلی و حتی دیگر شخصیت‌ها معرفی می‌شوند. بسیاری از نویسندگان بر این باورند که اگر طول فیلم صد و بیست دقیقه باشد بهتر است که یک چهارم آن یعنی سی دقیقه به این پرده اختصاص یابد.

¹ - Aristotle

حال با این فرض می توان برای زمان های دیگر هم برنامه ریزی کرد. یعنی برای فیلمی که بین هفتاد تا نود دقیقه زمان دارد، پیشنهاد می شود زمان بندی پرده اول بین بیست تا بیست و پنج دقیقه باشد. نویسنده باید به گونه ای داستان را پیش ببرد که بتواند مخاطب را در این مرحله جذب کند. اگر در این پرده مخاطب جذب نشود، قطعاً آن را دنبال نخواهد کرد.

سخت ترین مرحله کار، نوشتن پرده اول است. زیرا نویسنده باید تمام توان خود را به کار گیرد تا به مخاطب بگوید که این فیلم در مورد چیست و کیست. مرحله معرفی و دادن اطلاعات از آغاز تا پایان پرده، همان نقطه عطف اول، ادامه پیدا می کند. در مورد "نقطه عطف" توضیحات بیشتری در ادامه خواهد آمد.

در این پرده، نویسنده باید به مرور و بسیار ساده اطلاعات را به بیننده انتقال دهد. همچنین برای جلوگیری از گیج شدن مخاطب تلاش کند شخصیت ها را یکی یکی و آرام معرفی نماید. در ضمن اتفاقات این پرده باید مقدمه پرده دوم باشد و هم این که بحران هایش بسیار سطحی تر از پرده دوم به وجود بیاید. به این پرده ، پرده "گره افکنی" هم گفته می شود. شرایط و موقعیت هایی که برای شخصیت اول در این پرده به وجود می آید یا مشکلی که پیش روی او قرار می گیرد می تواند موقعیت گره افکنی باشد.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اسفند	چهارم	اجزای اصلی ساختار	سه پرده ای	پرده دوم ، پرده سوم
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع کتابخانه ای ، منابع سمعی و بصری				
کار عملی کلاس : هنرآموز بخش هایی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد ساختار فیلم و پرده دوم و سوم آن با هنرجویان به گفت و گو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان موقعیت پرده دوم و سوم همان فیلمی که قبلاً پرده اول آن را توضیح داده اند، بنویسند و برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان این مبحث انتظار می رود هنرجو بتواند:

- ویژگی های پرده دوم را توضیح دهد.
- کارکرد پرده سوم ساختار سه پرده ای را شرح دهد.

پرده دوم

این پرده کشمکش و تقابل نام دارد و طولانی ترین پرده است. شخصیت هایی که در پرده اول معرفی گردیدند و هدفشان نیز معلوم شد، در این پرده باید در تقابل با یکدیگر قرار بگیرند و مرحله به مرحله بحران به وجود بیاورند. این پرده برای یک فیلمنامه صد و بیست دقیقه ای، حدود شصت دقیقه و برای یک فیلمنامه هفتاد تا نود دقیقه ای بین سی و پنج تا چهل و پنج دقیقه زمان نیاز دارد.

البته مقوله زمان بندی پیشنهادیست و نویسندگی چیزی نیست که بشود به دقت آن را محاسبه کرد و اندازه گرفت. هر فیلمنامه با فیلمنامه دیگر، هر نویسنده با نویسنده دیگر و هر موضوع با موضوع دیگر متفاوت است.

در پرده دوم باید موانعی جلو قهرمان قرار گیرد تا او نتواند به مقصدش برسد. در این پرده نباید اصلی ترین مانع را همان اول برملا کرد، چون مخاطب دیگر میلی به دیدن بقیه فیلم پیدا نمی کند. این درگیری ها باید داستان را به نقطه عطف دوم یا همان نقطه اوج و گره گشایی برساند.

پرده سوم

این پرده، پرده پایانی و گره گشاییست و باید تکلیف شخصیت اصلی و نیازش مشخص شود. زمان این پرده از سایر پرده ها کوتاه تر است. زمان باقی مانده فیلمنامه می تواند به این پرده اختصاص یابد. برای فیلمنامه صد و بیست دقیقه ای این پرده می تواند بین بیست و پنج تا سی دقیقه زمان داشته باشد و برای هفتاد تا نود دقیقه ای بین پانزده تا بیست دقیقه. برخی تأکید می کنند مدت زمان پرده اول با سوم برابر باشد.

نوشتن در مراحل پایانی فیلمنامه ساده‌تر است. اگر در این پرده قرار است کنشی وجود داشته باشد باید پایین‌تر از بحران‌های پرده دوم باشد و ماجرا را به سوی پایان کار سوق دهد. در این پرده بیننده باید پاسخ این سؤال را، که آیا قهرمان به خواسته اش دست می‌یابد، پیدا نماید. به محض این‌که به این سؤال پاسخ داده شد دیگر نیازی به ادامه نیست و فیلمنامه به پایان رسیده است.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو موقعیت سه پرده یک فیلم را که قبلاً دیده مشخص کند، سپس آن را بنویسد و به کلاس بیاورد.

با هم گفت و گو کنیم

۱- با دیدن یک فیلم بلند انیمیشن در کلاس، هنرجویان به کمک هنرآموز سه پرده آن را به تفکیک مشخص کرده و در مورد آن گفت و گو کنند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
فروردین	سوم	اجزای اصلی ساختار	نقطه عطف	نقطه عطف
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری، منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز بخش هایی از یک انیمیشن بلند را در کلاس نمایش دهد و در مورد نقطه عطف فیلم با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند.				
تکلیف هفته : هنرجویان نقاط عطف یک فیلم بلند انیمیشن را بنویسند و آن را برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان این مبحث انتظار می رود هنرجو بتواند:

- نقطه عطف را تعریف کند.

نقطه عطف

"نقطه عطف" یا "گره" نقطه‌ای است که شخصیت اصلی را با تغییر انگیزه به مسیر دیگری می‌اندازد و یا مسیر داستان را عوض می‌کند. البته این نقطه بیشتر در ساختار سه پرده‌ای معنی پیدا می‌کند. در فیلم‌هایی که از این ساختار استفاده نشده یا فیلم کوتاه است جایگاه و تعداد این نقاط کمی متفاوت است، زیرا ممکن است در یک فیلم‌نامه بیشتر از یک نقطه عطف وجود داشته باشد.

در ساختار سه پرده‌ای دو نقطه عطف وجود دارد. یکی نقطه عطف اول که در پایان پرده اول است و در کل مسیر داستان را عوض می‌کند و شخصیت را در راه دیگری می‌گذارد و دیگری نقطه عطف دوم، که در پایان پرده دوم است و داستان را به سمت گره گشایی می‌کشانند. البته برخی برای این ساختار نقطه عطف دیگری هم

به نام نقطه عطف میانی تعریف می‌کنند. این نقطه در وسط پرده دوم موقعیتی را تعریف می‌کند که دیگر برای شخصیت قصه راه برگشت وجود ندارد.

"نقطه عطف" شاکله داستان را زیر و رو می‌کند و برای قهرمان داستان مشکل می‌آفریند. او باید این مشکل را در طول فیلم‌نامه حل کند. نقطه عطف، باید موقعیت‌های خطرآفرین داستان را زیادت‌تر کند. مخاطب در این نقطه باید به این حس برسد که قهرمان چه کار خواهد کرد و به کجا خواهد رسید. این کارکرد نقطه عطف اول است.

گاهی نقطه عطف در جایی می‌آید که مخاطب، قصه را تمام شده می‌داند. اما ناگهان با اتفاق جدیدی که می‌افتد و شخصیت اصلی را درگیر می‌سازد، انگار دوباره قصه جدیدی پیرامون همان نیاز اولیه شخصیت شکل می‌گیرد. نقطه عطف همیشه یک اتفاق فیزیکی نیست و ممکن است ملموس و قابل دیدن هم نباشد. شاید اتفاقی باشد که برای تغییر مسیر در ذهن شخصیت و روح و روان او ایجاد گردد.

برای نمونه می‌توان به نقطه عطف انیمیشن هیولا در پاریس اشاره کرد. دو شخصیت داستان به نام امیل^۱ و راول^۲ برای فیلم‌برداری وارد آزمایشگاهی می‌شوند. آن‌ها با ترکیب اشتباهی وسایل که مربوط به یک مخترع و شیمی‌دان است، دارویی را به وجود می‌آورند که باعث بزرگ شدن یک حشره می‌شود. این حشره غول آسا موقعیت‌های بعدی داستان را رقم می‌زند. این اتفاق را در این فیلم می‌توان نقطه عطف اول دانست.

در انیمیشن کورالاین^۳ نقطه عطف اول زمانی اتفاق می‌افتد که او در خانه خود دری کوچک دیده است که به دنیایی دیگر باز می‌شود. سرنوشت کورالاین و داستان با وارد شدن او به تونل تغییر می‌یابد. اگر او در را پیدا نمی‌کرد یا وارد آن نمی‌شد، هیچ وقت چنین داستانی به وجود نمی‌آمد.

نقطه عطف دوم در انیمیشن کورالاین زمانی است که او جادوگر را شکست می‌دهد و تمام موانع را پشت سر می‌گذارد و فکر می‌کند جادوگر پدر و مادر او را آزاد می‌کند. اما یکدفعه جادوگر زیر قول خود می‌زند و

¹- Emile

²- Raoul

³- Coraline (آمریکا، ۲۰۰۹)

می‌خواهد کورالاین را به زندان بیندازد. اگر جادوگر به قول خود عمل می‌کرد و در این صورت پدر و مادر کورالاین آزاد می‌شدند، دیگر ادامه داستان و نبرد اصلی دو نیرو یعنی کورالاین و جادوگر به وجود نمی‌آمد و داستان بدون پردهٔ سوم پایان می‌پذیرفت.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرآموز با نشان دادن فیلمی به هنرجویان، از آنها بخواهد که نقطهٔ عطف‌های آن را مشخص نمایند.

۲- اتوبوسی در جاده و در تاریکی شب پیش می‌رود، هنرجویان برای این موقعیت دو نقطهٔ عطف مشخص نمایند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
فروردین	چهارم	اجزای اصلی ساختارهای دیگر	خطی، موازی، اتوبوسی، زیگزاگی، چرخشی	ساختارخطی، ساختارموازی، ساختار اتوبوسی، ساختار زیگزاگی، ساختار چرخشی
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه‌ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری، منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز با توجه به موضوع درس چند انیمیشن کوتاه را در کلاس نمایش دهد و با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان خلاصهٔ طرح کلی فیلم‌نامه‌ای را که در جلسات قبل مرحله به مرحله پیش برده‌اند به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- ساختارهای مختلف را نام ببرد.
- ساختار خطی را توضیح دهد.
- ساختار موازی را شرح دهد.
- ویژگی‌های ساختارهای اتوبوسی، زیگزاگی و چرخشی را بیان نماید.

ساختارهای دیگر

پس از بررسی ساختار اصلی سه پرده‌ای که بیشتر برای فیلم بلند استفاده می‌شود می‌توان به ساختارهایی اشاره کرد که به نوعی زیر مجموعه ساختار سه پرده‌ای هستند و برای استفاده در فیلم‌های غیربلند کاربرد دارند. در مرحله اول می‌توان گفت برای نگارش فیلم‌نامه معمولاً دو نوع ساختار خطی و موازی وجود دارد. البته ساختارهای دیگری هم هستند که در کتاب "فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن"^۱ نوشته استن هیوارد^۲ به آن‌ها اشاره شده است، مانند ساختار اتوبوسی، زیگزاگی، چرخشی که برخی از این‌ها می‌توانند حتی زیرمجموعه ساختار خطی و موازی باشند. این ساختارها می‌توانند هر کدام به تنهایی یا به طور مشترک با یکدیگر پایه‌هایی برای نگارش فیلم‌نامه، به ویژه فیلم کوتاه باشند. در مورد هر کدام توضیحات کوتاهی داده می‌شود:

خطی

در ساختار خطی همه داستان و ماجرا در یک خط انجام می‌گیرد. مثلاً مورچه‌ای می‌خواهد از روی کاشی - های لیز آشپزخانه بالا برود و وارد یک کابینت شود. رفتن بسیار سخت است. او یک راه را انتخاب می‌کند اما به نتیجه نمی‌رسد اما در راه دوم می‌تواند خود را به کابینت برساند. کل این داستان در یک خط مستقیم قرار دارد.

موازی

در ساختار موازی همزمان با شخصیت اصلی که کاری را می‌خواهد انجام دهد، گروهی دیگر یا ضد قهرمان هم در حال انجام کار دیگری است که به طور موازی با او پیش می‌رود. اینها در جایی به هم می‌رسند. مورچه قبل از رفتن به سمت کابینت چند دانه برنج را جمع می‌کند و در گوشه‌ای می‌گذارد. سپس می‌خواهد از طریق

¹ - Scriptwriting For Animation

² - Stan Hayward

کاشی‌های لیز برای رسیدن به کابینت اقدام کند. وقتی او مشغول بالا رفتن از دیوار است، مورچه‌ای دیگر همزمان و به طور موازی برنج‌هایی را که او جمع کرده برمی‌دارد و با خود به جایی دیگر می‌برد.

اتوبوسی

در این ساختار شخصیتی وارد داستان می‌شود و در جایی خارج می‌گردد. اما شاکله داستان با همان شخصیت اصلی به قوت خود باقی‌ست. مورچه می‌خواهد از دیوار بالا برود. اما وقتی که دارد به نتیجه می‌رسد و به کابینت نزدیک می‌شود، مگسی پروازکنان از کنار او می‌گذرد. مورچه، در اثر پرواز آن مگس، تعادلش را از دست می‌دهد. او پایین می‌افتد و به جای اولش بر می‌گردد. مورچه مجبور می‌شود دوباره این راه را طی کند.

زیگزاگی یا پینگ پنگی

در این ساختار با خلق یک موقعیت شخصیتی وارد داستان می‌شود. سپس آن شخصیت در جایی خارج می‌شود و شخصیتی دیگر جای او را می‌گیرد. چنین ساختاری می‌تواند خطی هم باشد. مشتی برنج در یک طبقه از کابینتی قرار دارد. مورچه‌ای می‌خواهد از دیوار بالا برود و برنج‌ها را بردارد.

او بالا می‌رود و یک دانه برنج را به هر سختی‌ست بر می‌دارد و از کابینت پایین می‌آید. حال، مورچه دوم برای برداشتن برنج بالا می‌رود. او راهکاری می‌داند که می‌تواند دو دانه برنج را با خود به پایین بیاورد. مورچه سوم و همچنین تا پایان، مورچه‌های دیگر می‌توانند بالا بروند و با ترفندهایی که بتواند برای مخاطب جذاب باشد برنج‌ها را پایین بیاورند. این نوع نگاه برای سریال‌هایی که قرار است سال‌ها بر روی آنتن تلویزیون باشند به خوبی جواب می‌دهد.

چرخشی یا حلقوی

داستان در این ساختار جایی به پایان می‌رسد که از آنجا شروع شده است. فیلم‌نامه‌های کارآگاهی می‌توانند مثال خوبی برای این ساختار باشند. کارآگاه برای یافتن مجرم و تبه‌کار کارش را شروع می‌کند و در پایان که کار تمام می‌شود و به نتیجه می‌رسد، دوباره او در جای اول است و باید برای یافتن مجرمی دیگر، اقدامات لازم را انجام دهد.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرجو برای ساختار خطی طرحی را بنویسد که شخصیت اصلی آن یک فروشنده دوره گرد باشد.

۲- هنرجو با ساختار موازی موقعیتی را بنویسد که کارمندی می‌خواهد پنهانی و بدون اجازه مدیر از اداره خارج شود.

۳- هنرآموز از بین ساختارهای اتوبوسی، زیگزاگی و حلقوی یکی را انتخاب کند و از هنرجویان بخواهد با آنها ایده آزاد بنویسند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اردیبهشت	اول	اجزای اصلی	گفت و گو	گفت و گو
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه‌ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری، منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز بخش‌هایی از چند انیمیشن بلند را که در آن گفت‌وگو محوریت دارد در کلاس نمایش دهد و در مورد نگارش گفت‌وگوهای این فیلم‌ها با هنرجویان به بحث بنشیند.				
تکلیف هفته: هنرجویان برای طرح کلی فیلم نامه ای که قبلاً آماده کرده‌اند گفت‌وگو بنویسند و آن را برای هفته بعد به کلاس بیاورند.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- کارکرد یک گفت‌وگو در فیلم نامه را توضیح دهد.
- چهار وظیفه یک گفت‌وگوی خوب را شرح دهد.

گفت‌وگو

یکی از ارکان مهم فیلم‌نامه‌نویسی نوشتن گفت و گوها یا دیالوگ‌هاست. گفت‌وگوها در پیشبرد فیلم‌نامه نقش بسیار مهم و تعیین کننده‌ای ایفا می‌کنند. اگر در فیلم‌نامه‌ای گفت‌وگو به درستی صورت پذیرد، درصد موفقیت آن فیلم‌نامه دو چندان خواهد شد. نظر به اهمیت موضوع، گاهی اوقات نوشتن گفت‌وگوها، برعهده نویسنده دیگری غیر از نویسنده اصلی فیلم‌نامه قرار می‌گیرد.

گفت‌وگوی خوب حرف‌های معمولی کوچه و خانه و خیابان نیست. کافی‌ست نویسنده حرف‌هایی را که امروز گفته و یا شنیده یادداشت کند. حال اگر دوباره آنها را مرور کند، متوجه می‌شود که این گفت و گوها در آن

موقعیت زندگی که انجام شده، خوب بوده‌اند و به عبارت دیگر، برای گذران زندگی معمول و جاری، بیراه نیستند. اما همین‌ها برای گفت‌وگوی یک فیلم‌نامه مناسب نخواهد بود. ایجاز و کوتاه‌گویی یکی از ویژگی‌های فیلم‌نامه خوب است.

همچنین ساده‌گویی از دیگر مواردی است که به فیلم‌نامه غنا می‌بخشد. اگر شخصی در یک لحظه دچار شوک شود، قطعاً نمی‌تواند کلمات حساب شده و غیر معمولی را در ذهن پیدا کند و بر زبان آورد. کلمه‌ای که در آن موقعیت از دهان او خارج می‌شود می‌تواند برای موقعیتی مشابه در یک فیلم‌نامه دیالوگ به جا و مناسبی باشد. در گفت‌وگوها می‌توان با توجه به موقعیت فیلم‌نامه از ضرب‌المثل‌های عامیانه نیز استفاده کرد.

مشکل اساسی در گفت‌وگونویسی می‌تواند این باشد که همه شخصیت‌ها مانند هم حرف بزنند. یک راننده کامیون پنجاه ساله هیچ وقت نمی‌تواند مانند یک دانشجوی روان‌شناسی بیست ساله صحبت نماید. همچنین گفت‌وگوی یک روحانی شبیه به یک تعمیرکار ماشین نیست. گاهی اوقات گفت و گوها به گونه‌ای نوشته می‌شوند که اگر اسم شخصیت‌ها در آغاز گفته‌ها جابه‌جا شوند، باز هم تفاوتی نخواهند کرد.

نویسنده با تجربه پس از نوشتن ویژگی‌های شخصیت (زندگی‌نامه) به راحتی می‌تواند گفت‌وگوهایی بنویسد که مربوط به آن شخص باشد. سن، شغل و تحصیلات شخصیت در گفت‌وگو بسیار تأثیرگذار است. ایراد دیگری که می‌توان در گفت‌وگونویسی از آن یاد نمود این است که شخصیت در همه موقعیت‌ها و شرایط به یک شکل حرف بزند. یعنی در شادی، غم، گرفتاری، مشکل و در هر مورد دیگر صحبت‌های شخصیت یکسان باشد. معمولاً یک گفت‌وگوی مناسب چهار وظیفه زیر را دنبال می‌کند:

- بیان افکار و احساسات
- افشای شخصیت‌ها
- ارائه اطلاعات به بیننده
- پیشبرد طرح داستان

بیان افکار و احساسات

نویسنده باید افکار و ذهنیات شخصیت را با گفت‌وگو بیان کند. چه آن‌هایی که قرار است بر زبان بیاورد و چه آن‌هایی که از گفتن‌شان پرهیز می‌کند و نمی‌خواهد آن‌ها را بگوید. مدیر از کارمند در مورد اوضاع اداره سوال می‌کند، او از چیزی خبر دارد که گفتنش را صلاح نمی‌داند، ضمناً دوست ندارد که دروغ هم بگوید. کارمند در موقعیتی است که با توجه به شخصیتش باید بتواند بهترین جواب را بدهد.

در اینجاست که گفت‌وگو می‌تواند محتوای درونی شخص را طوری بیرون بریزد که مخاطب از جواب او راضی شود و به این نتیجه برسد که شخصیت بهترین جواب را داده است. اگر مخاطب چنین نظری دارد، نویسنده از پس کارش خوب بر آمده است. البته همیشه دیالوگ خوب لزوماً بهترین جواب نیست. ممکن است شخصیت با یک جواب بد، بخشی از درون خود را برای مخاطب آشکار نماید.

افشای شخصیت‌ها

گفت‌وگو می‌تواند شخصیت را به مخاطب بشناساند. بیننده هم با شنیدن گفت‌وگو او را ارزیابی می‌کند. اشعار و ضرب‌المثل‌های فراوانی وجود دارد که بیانگر ارزش کلام انسان است، از جمله: "تا مرد سخن نگفته باشد عیب و هنرش نهفته باشد" مخاطب با جملاتی که از شخصیت‌ها می‌شنود می‌تواند به محتوای درونی آنان را پی ببرد و آن‌ها را بشناسد.

ارائه اطلاعات به بیننده

ارائه اطلاعات و انتقال آن‌ها به مخاطب وظیفه دیگر یک گفت‌وگوی مناسب است، که در اصطلاح فیلم‌نامه به آن پرده‌برداری می‌گویند. معمولاً برای این اتفاق راه‌های گوناگونی وجود دارد. گاهی یک تابلو می‌تواند بخشی از اطلاعات لازم را به بیننده انتقال دهد یا یک لباس خاص و یا یک نوشته روی دیوار. اما معمولاً فیلم‌نامه‌نویس

دوست دارد اطلاعاتش را مستقیماً در قالب گفت‌وگو به مخاطب انتقال دهد. شاید این راه را ساده‌تر و البته فهمش را هم برای مخاطب راحت‌تر می‌داند.

معمولاً در نوشته‌های یک نویسنده تازه‌کار و مبتدی این نوع اطلاع‌رسانی بیداد می‌کند. یعنی مخاطب به راحتی متوجه می‌شود کلماتی که اکنون از دهان شخصیت خارج می‌گردد، فقط برای یادآوری و گوشزد به بیننده است. این بدترین اتفاق است که بیننده دست فیلم‌نامه‌نویس را بخواند.

در کتابی آمده بود که استادی مجسمه‌ساز مجسمه‌ای از یک انسان را در نهایت زیبایی ساخت. او شاگردانش را فراخواند و از آن‌ها در مورد مجسمه‌اش سوال کرد. همه به اتفاق گفتند "چه دست زیبایی دارد" و "قدرت خلق این دست آنقدر زیباست که در حد تصور نیست". استاد با شنیدن این نظرات تبری برداشت و دست‌های مجسمه را از بن قطع کرد. فریاد شاگردان به هوا خاست. اما استاد در جواب گفت، وقتی این دست‌ها به گونه‌ای هستند که شما به جای اینکه کل مجسمه را ببینید، فقط آن‌ها را می‌بینید، پس معلوم است که با بقیه پیکره فرق دارد و باید برداشته شود. برای این مجسمه دستی لازم است که با بقیه قسمت‌ها همخوان باشد. بنابراین، در فیلم‌نامه هم، نباید اطلاعاتی در گفت‌وگوها اضافه گردد که با بقیه جاها هم‌خوانی نداشته باشد.

پیشبرد طرح داستان

هر چند بخش عمده‌ای از فیلم‌نامه بر عهده کنش‌های فیزیکی‌ست، اما باید پذیرفت که بخشی هم وظیفه گفت‌وگوست. یعنی این کلمات هستند که باید سیر داستان را جلو ببرند. درست است که در مورد نویسندگی همیشه این شعار برقرار است که: "نشان بده و نگو". اما در بسیاری از موقعیت‌های فیلم‌نامه برای اطلاع‌رسانی به مخاطب هیچ راه دیگری غیر از گفت‌وگو وجود ندارد.

برای نمایشی کردن یک اتفاق مهم در فیلم نامه، بهتر است که درباره آن چند شخصیت با یکدیگر صحبت و زمینه چینی کنند تا آن اتفاق خود را بیشتر نشان دهد. قهرمان باید از طریق گفت و گو، دلایل خود را در انجام یک کار مهم برای بیننده بازگو کند تا عظمت آن برای بیننده واضح تر و شفاف تر شود.

وقتی پدر و پسر بر سر یک موضوع با یکدیگر مشاجره دارند، دیالوگ بهتر می تواند حس این موقعیت و دعوای دونفره را به مخاطب نشان دهد که برای چه این دو نفر دعوا می کنند. دلایلی که پسر جوان برای پدر می آورد و پدر آن را درک نمی کند مخاطب جوان را خرسند می کند، چون حرف های اوست که از زبان پسر جاری می شود. در مورد حرف های پدر هم همین طور است. پس علاوه بر جوان ها بزرگ ترها هم دوست دارند بدانند بالأخره دعوای آن ها به کجا می انجامد و چه کسی پیروز می شود. پس نویسنده توانسته است با ایجاد گفت و گوی مناسب بیننده را به دیدن کار راغب نماید.

با هم تجربه کنیم

۱- هنرآموز موقعیت دعوای یک معلم سخت گیر را با دانش آموز برای هنرجویان

تعریف کند و از آن ها بخواهد برای هر یک از آن ها ده سطر گفت و گو بنویسند.

۲- مردی متهم به دزدی را به کلانتری آورده اند. برای پلیس و متهم هر کدام ده سطر

دیالوگ نوشته شود.

۳- هنرجویان یک فیلم انیمیشن را در منزل بینند، سپس هر کدام جداگانه گفت-

وگوهای خوب آن را در چند سطر بنویسند و به کلاس بیاورند.

۴- شخصی تصادف کرده و در بیمارستان است. هنرجویان گفت و گوی کسی را که

قرار است به خانواده اش خبر دهد، در چند سطر بنویسند.

۵- هنرآموز گفت و گویی دو یا چند نفره را به هنرجویان بگوید و از آن ها بخواهد با آن

گفت و گوها داستان بنویسند.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اردیبهشت	دوم	اقتباس	مستقیم، غیر مستقیم، ادبیات عامیانه، ادبیات مکتوب	اقتباس، اقتباس مستقیم، اقتباس غیر مستقیم، ادبیات عامیانه، ادبیات مکتوب
روش تدریس: سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرجو: لوازم التحریر، منابع سمعی و بصری، منابع کتابخانه‌ای				
کار عملی کلاس: هنرآموز یک فیلم کوتاه و یا بخش هایی از یک انیمیشن بلند را که در آن‌ها اقتباس صورت گرفته است در کلاس نمایش دهد و درباره آن با هنرجویان به گفت‌وگو بنشیند. ایراد فیلم نامه های هنرجویان توسط هنرآموز گرفته شود.				
تکلیف هفته: برطرف کردن ایراد های فیلم نامه توسط هنرجویان.				

اهداف رفتاری

پس از پایان این درس انتظار می رود هنرجو بتواند:

- شیوه های اقتباس در فیلم نامه را توضیح دهد.
- تفاوت فیلم نامه با داستان را بیان نماید.
- شیوه صحیح نگارش را شرح دهد.

اقتباس

در فرهنگ فارسی معین، اقتباس واژه‌ای عربی از ریشه "قَبَس" از باب افتعال و به معنی اخذ کردن، گرفتن و آموختن آمده است. اقتباس یعنی برگرداندن و استفاده از متنی در متن دیگر. در فیلم‌نامه می‌توان از اثری که قبلاً به شکل دیگری بوده است، (مانند داستان کوتاه، بلند و حتی فیلم‌نامه دیگر) اقتباس کرد و اثری دیگر را خلق نمود. این اقتباس معمولاً به دو گونه صورت می‌گیرد: مستقیم و غیرمستقیم.

مستقیم

در این نوع اقتباس نویسنده از نمونه‌هایی مانند داستان کوتاه یا رمان مستقیماً استفاده می‌کند و در تکمیل و هدایت داستان، آن را به شکل فیلم‌نامه درمی‌آورد. نویسنده در این نوع اقتباس معمولاً به ساختار اولیه‌ی قصه وفادار است و سعی می‌کند که موقعیت‌های داستان را عیناً با رعایت اصول نگارش به سمت فیلم‌نامه سوق دهد. گاهی منبع استفاده در اقتباس می‌تواند یک افسانه عامیانه یا حتی یک لطیفه باشد. از نمونه‌های اقتباس مستقیم می‌توان به سریال انیمیشن "بینویان" که برگرفته از کتابی با همین نام، اثر ویکتور هوگو^۱ است اشاره نمود. انیمیشن سینمایی "آقای روباه شگفت‌انگیز"^۲ هم گرفته شده از کتابی با همین نام، اثر رولد دال^۳، نویسنده انگلیسی‌ست.

غیرمستقیم

هم‌چنان که از عنوان آن مشهود است در این نوع اقتباس، استفاده از منابع اولیه، مانند داستان بلند یا رمان، به صورت غیر مستقیم است. به عبارت دیگر ممکن است این اقتباس برداشت حسی از یک داستان و یا برداشت بخشی از یک رمان باشد. چه بسا بیننده با دیدن فیلمی به این نتیجه برسد که حس این فیلم، برگرفته از رمان یا داستان کوتاهی‌ست که قبلاً خوانده است و با وجود تغییرات پایه‌ای که در آن صورت گرفته اما هنوز روح نوشته‌ی اول در فیلم‌نامه مشهود و معلوم است.

برای نمونه از استفاده غیر مستقیم در اقتباس می‌توان به انیمیشن بلند "شیرشاه" نام برد که اقتباسی غیرمستقیم از نمایش‌نامه‌های هملت^۱ و مکبث^۲ شکسپیر^۳ است. انیمیشن بلند "رالف خرابکار" نیز می‌تواند غیرمستقیم برگرفته و برداشتی از چند بازی باشد.

^۱- برگرفته از کتابی با همین نام، اثر ویکتور هوگو Victor Hugo

^۲- Fantastic Mr.Fox (آمریکا، ۲۰۰۹)

^۳- Roald Dahl

اقتباس از ادبیات عامیانه

با توجه به این که در درس ادبیات داستانی به زیرمجموعه‌های این ادبیات پرداخته شده، لزومی به معرفی و بررسی آن‌ها نیست. اما به منظور تبیین بیشتر اقتباس در فیلم‌نامه لازم است به ذکر مثال‌هایی در این ادبیات نیز اشاره گردد.

یکی از زیرمجموعه‌های مهم ادب عامه، افسانه‌هاست. افسانه‌ها این ظرفیت را دارند که در نگارش یک فیلم‌نامه انیمیشن از آن‌ها اقتباس شود و در برابر بیننده فیلم یا خواننده فیلم‌نامه موقعیت‌های مناسبی قرار دهند.

گاهی این نکته مطرح می‌شود که با وجود این همه افسانه در ادبیات عامه، بومی و ملی ما چرا از آن‌ها در فیلم‌نامه‌ها کمتر استفاده می‌شود. متأسفانه در این زمینه بسیار دیده شده، کسانی که هنوز به درستی اصول اولیه فیلم‌نامه‌نویسی را هم نمی‌دانند به صرف این که داستانی از اول وجود دارد و کار خیلی سختی نباید باشد، به سمت این اقتباس روی می‌آورند.

این قصه‌ها و افسانه‌ها ویژگی‌های خود را دارند و از نظر ساختاری با اصول نگارش فیلم‌نامه کاملاً متفاوت‌اند. بنابراین کسانی که می‌خواهند از آن‌ها اقتباس کنند، علاوه بر شناختن ادب عامیانه، لازم است نویسنده قابل‌باشند تا بتوانند از پس این نگارش برآیند. نمونه‌های موفقی را از این نوع اقتباس می‌توان از کمپانی دیزنی مثال آورد. فیلم‌های "زیبای خفته" و "سیندرلا" هر دو برگرفته از افسانه‌های عامیانه‌اند.

امثال و حکم نیز برای نگارش فیلم‌نامه منبع اقتباس خوبی‌ست. در این زمینه کارهای مختلفی با محوریت ضرب‌المثل‌ها ساخته شده است. برخی از این تولیدات کوتاه و جشنواره‌ای هستند. مثلاً "چشم تنگ دنیادار"⁴

¹ - Hamlet

² - Macbeth

³ - William Shakespear

⁴ ساخته نورالدین زرین کلک (۱۳۵۹)

برگرفته از این شعر سعدی است. گفت چشم تنگ دنیا دار را/ یا قناعت پر کند یا خاک گور. این شعر به عنوان ضرب‌المثل نیز کاربرد دارد.

در بخش تولید انیمیشن صدا و سیما هم از ضرب‌المثل‌ها به شکل‌های گوناگون استفاده شده است. مجموعه انیمیشن "قصه ما مثل شد"¹، مثال‌های دیگری از این اقتباس با محوریت امثال و حکم هستند. متل‌ها نیز به جهت دارا بودن ویژگی‌های آهنگین می‌توانند با تغییرات، منبع مناسبی برای نگارش یک فیلم‌نامه انیمیشن باشند. فیلم‌های کوتاه "دویدم و دویدم"² و همچنین "بارون میاد جرجر"³، نمونه‌هایی از استفاده از متل‌های ایرانی است.

ادبیات مکتوب

برای اقتباس از ادبیات مکتوب در نگارش فیلم‌نامه نیز می‌توان هم از ادبیات منظوم و هم از منثور استفاده کرد. در ادبیات منثور نویسنده می‌تواند فیلم‌نامه را با الهام از یک رمان یا داستان کوتاه به نتیجه برساند. انیمیشن سینمایی پینوکیو⁴، که برگرفته از کتابی با همین نام اثر کارلو کلودی⁵ است، نمونه‌ای برای استفاده از ادبیات مکتوب است.

در اقتباس از ادبیات منظوم هم پایه و اساس، استفاده از اشعار شعرا در فیلم‌نامه است. ممکن است یک فیلم‌نامه‌نویس شعری از سعدی، پروین اعتصامی یا شاعری دیگر را پایه نگارش خود قرار دهد. در تولیدات انیمیشن ایرانی نیز از این موارد زیاد استفاده شده است، از جمله انیمیشن‌هایی که با محوریت اشعار شاهنامه تولید شده است.

¹ (۱۳۸۶ و ۱۳۸۷)، دو مجموعه به نام «قصه ما مثل شد» به کارگردانی جداگانه امیر محمد دهستانی و علیرضا کویان راد

² (۱۳۸۰) ساخته مهین جواهریان

³ (۱۳۸۷) ساخته مهین جواهریان

⁴ - Pinocchio (آمریکا) (۱۹۵۰)

⁵ - Carlo Collodi

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلید واژه
اردیبهشت	سوم	تفاوت داستان و فیلم نامه	شیوه و اصول صحیح نگارش	شیوه صحیح نگارش
روش تدریس : سخنرانی، همراه با پرسش و پاسخ به گونه‌ای که هنرجویان در یادگیری فعال باشند.				
لوازم مورد نیاز هنرآموز: نمونه‌ای از یک فیلم نامه نوشته شده برای مشاهده هنرجویان				
کار عملی کلاس : بخش‌های از یک فیلم نامه توسط هنرآموز و هنرجویان در کلاس خوانده شود. ایراد فیلم‌نامه‌های هنرجویان توسط هنرآموز گرفته شود.				
تکلیف هفته : برطرف کردن ایراد های فیلم‌نامه توسط هنرجویان.				

اهداف رفتاری:

پس از پایان این مبحث انتظار می‌رود هنرجو بتواند:

- تفاوت فیلم نامه با داستان را بیان نماید.

- شیوه صحیح نگارش را شرح دهد.

تفاوت فیلم‌نامه با داستان

داستان برای خواندن است و فیلم‌نامه برای دیدن. بنابراین فیلم‌نامه را ذاتاً برای خواندن نمی‌نویسند و برای ساخت یک فیلم به مرحله نگارش در می‌آید. حتی برخی معتقدند فیلم‌نامه خود به تنهایی نمی‌تواند یک اثر مستقل هنری باشد. این یکی از تفاوت‌هایی است که فیلم‌نامه و داستان با یکدیگر دارند. در قلم برخی از نویسندگانی که در آغاز مسیر فیلم‌نامه‌نویسی هستند و از سویی قبلاً هم در زمینه نوشتن داستان فعالیت داشته‌اند، مواردی دیده می‌شود که یکی از آن‌ها بحث توصیفی بودن فیلم‌نامه آن‌هاست. در دنباله مطلب از نوشتار توصیفی در فیلم نامه نمونه‌ای می‌آید. این نوع نگارش می‌تواند توسط کسی انجام شده باشد که فضای داستان‌نویسی بر او غالب بوده است و هنوز با نگارش فیلم‌نامه چندان آشنا نیست، هر چند این نوشته شرح صحنه‌ای از یک فیلم‌نامه باشد.

" تلؤلوی ذرات خورشید بر سنگفرش خیابان می‌تایید و چشم هر رهگذر را مسحور خود می‌ساخت و نسیم باد بهاری دل هر عابر را می‌ربود. اما احمد که می‌دانست معلمش دلِ خوشی از دست او ندارد به دنبال راهکاری بود تا امروز را از دست مدرسه خلاصی یابد. در این لحظه او دست در جیب کرد و برنامه کلاسی‌اش را بیرون آورده و با خود گفت: ... "

این شرح صحنه نمی‌تواند برای یک فیلم نامه مناسب باشد، چرا که بر اصول داستان نویسی استوار است. زیرا کلمات "مسحور کردن چشم رهگذران و ربودن دل عابر" کاملاً توصیف داستان نویسی‌ست. وقتی شرح صحنه‌ای برای یک فیلم‌نامه نوشته می‌شود باید برای تبدیل شدن به تصویر، نماد عینی داشته باشد. چگونه ممکن است فیلم‌سازی بتواند تصویری خلق کند که دل و چشم عابر رهگذر را برآید یا مسحور نماید.

در ضمن افعال باید از وجه ماضی و زمان گذشته بیرون بیایند و به زمان حال تبدیل گردند. مثلاً افعال می‌تایید، می‌ساخت، می‌ربود، می‌دانست یا به دنبال راهکاری بود یا دست در جیب کرد و در آخر کلمه گفت، باید به می‌تابد، می‌سازد و ... تغییر کنند.

چگونه می‌توان نشان داد، احمد در ذهن خود اطلاع دارد که معلمش از او راضی نیست و به عبارت دیگر، بیننده مفهوم دلگیری معلم از احمد را از کجا و چگونه می‌تواند دریابد؟ برای دادن چنین اطلاعاتی باید از ترفندهای تصویری، کنش و همچنین دیالوگ (همان‌طور که در بخش‌های قبلی بحث شد) استفاده کرد. شرح صحنه باید از داستان نویسی فاصله بگیرد و قابلیت تصویر شدن را پیدا کند.

یکی دیگر از تفاوت‌های داستان و فیلم‌نامه تعدد شخصیت داشتن است. نویسنده در فیلم‌نامه معمولاً با یک نفر به عنوان شخصیت اصلی سرو کار دارد و ماجراها را تا آخر با او پیش می‌برد. اما در رمان ممکن است شخصیت‌های فراوانی در کنار یکدیگر باشند و موقعیت‌ها را باهم به نتیجه برسانند. البته ممکن است در فیلم‌نامه هم تعداد زیادی شخصیت وجود داشته باشد، اما همه شخصیت‌ها در خدمت شخصیت اصلی‌اند و حضورشان برای پیشبرد فیلم‌نامه جنبه تکمیلی و کمکی دارد.

شیوه و اصول صحیح نگارش

وقتی که یک فیلم‌نامه به نتیجه می‌رسد برای نگارش یا بازنویسی نهایی آن بهتر است از نظر شکل ظاهری و ارائه به گونه‌ای نوشته شود که اصول و قواعد نگارش در آن لحاظ گردد. برای شروع نگارش باید مشخص شود که اولین ماجرا در کجا اتفاق می‌افتد و به عبارت دیگر موقعیت آن سکانس^۱ کجاست؟ سکانس به بخشی از فیلم و فیلم‌نامه گفته می‌شود که دارای وحدت زمانی و مکانی باشد. مثلاً اگر در یک فیلم‌نامه شخصی از خانه‌اش به سوی دریا حرکت می‌کند، خانه او یک سکانس است. سکانس بعدی در صورت لزوم جاده است و سکانس بعدی کنار دریاست.

اگر این شخصیت شب در خانه باشد و تصمیم بگیرد که فردا به کنار دریا برود، خانه‌اش در شب یک سکانس است و خانه‌اش در روز سکانشی دیگر. به بیان دیگر، وقتی زمان و مکان تغییر می‌کند سکانس هم عوض می‌شود و به سکانس دیگری تبدیل می‌گردد.

ممکن است این شخص در خانه‌اش، ابتدا در حال و پذیرایی باشد، سپس وارد آشپزخانه شود و بعد از آن به اتاق برود. با یک نگاه می‌شود همه اینها را سکانس خانه نوشت و در یک سکانس جا داد. همچنین می‌توان هر کدام را سکانشی جداگانه دید. البته اگر پذیرایی به آشپزخانه وصل باشد منطقی نیست که سکانس عوض شود. اما وقتی شخص داخل اتاق می‌شود، اتاق تعریفی دیگر دارد و می‌تواند سکانشی جداگانه در نظر گرفته شود.

با این توضیح، قبل از نوشتن موقعیت سکانس، بهتر است ابتدا شماره آن مشخص شود که اولین سکانس است یا برای مثال، سکانس شماره بیست و یک. بعد از آن داخلی یا خارجی بودن سکانس تعیین گردد که این فضا اتاق است و داخلی و آن فضا کنار دریاست و خارجی. سپس موقعیت زمانی یا همان کلمه روز یا شب می‌آید، مثلاً: سکانس ۱۶ - لانه خرگوش، داخلی، روز.

در فیلم غیر انیمیشن داخلی و خارجی بودن سکانس، موقعیت زمانی و همچنین شماره آن بسیار مهم است و باید مشخص شوند. اما در انیمیشن ممکن است برخی از کلمه داخلی و خارجی، روز و شب یا شماره برای

¹ - Sequence

سکانس استفاده نکنند. البته برای راحت تر شدن کار گروه تولید و پرهیز از اشتباهات احتمالی بهتر آن است که در فیلمنامه انیمیشن هم از این اصطلاحات استفاده شود.

بعد از عنوان سکانس نوبت به شرح صحنه می‌رسد. منظور از "شرح صحنه" آن است که در این سکانس تعریف موقعیت، حضور شخصیت‌ها، وسایل و لوازم مورد نیاز صحنه و هر چیز دیگر که فیلمنامه‌نویس لازم بداند توضیح داده شود. بعد از این توضیحات صحنه گفت‌وگوها در جای خود قرار می‌گیرند. نکته نهایی و مورد تأکید این است که در نوشتن شرح صحنه از کارگردانی و مشخص کردن اندازه نما و جای دوربین پرهیز شود.

اینک نمونه‌ای از یک شرح صحنه نادرست: "نمای لانگ شات از جنگل، سپس نمای بسته از دست میمون که از درخت آویزان است تا برسد به نمای فول شات میمون که مشغول بازی است، سپس نمایی بسته از جغد که از دور میمون را کنترل می‌کند، کم کم نمای جغد باز می‌شود و..." این یادداشت‌ها، که شخصیت‌ها و فضاها در چه نمایی قرار می‌گیرند، در حیطه کار فیلمنامه‌نویس نیست و به عهده کارگردان است.

شکل صحیح برای نوشتن این شرح صحنه می‌تواند بدین گونه باشد: "موقعیت، بخشی از جنگل سبز است، در گوشه‌ای از آن میمون در حال بازی است. او با یک دست از درختی آویزان شده است. جغد از دور او را کنترل می‌کند و ..."

نمونه‌ای که در اینجا برای نشان دادن شیوه صحیح نوشتن آمده، سکانس هفت و هشت از یک مجموعه انیمیشن به نام "افسانه‌های آذربایجان"¹ است. غول کند ذهن و کودنی به نام خاکستری گاهی برای بچه‌های روستا مشکل آفرینی می‌کند. سه نفر از بچه‌ها به نام‌های یاشار، ارسلان و آراز باید بدون این که به خاکستری آسیبی برسانند مشکلات را حل کنند. در این قسمت خاکستری، آراز را که صدای خوبی دارد در طبلی زندانی می‌کند که برایش آواز بخواند. بچه‌ها هم در صدد حل مشکل برای نجات او هستند.

نوشته کریم سربخش¹

در این مثال به جایگاه گفت‌وگوها و همچنین نوشتن شرح صحنه‌ها دقت شود. البته ممکن است نگارش به شیوه‌های دیگری هم صورت گیرد که تا حدودی سلیقه‌ای است. اما این شیوه پیشنهادی می‌تواند صحیح‌تر و اصولی‌تر باشد:

۷- خانه خاکستری، داخلی، روز

آراز درون طبل همچنان نشسته است و خاکستری هم کنار او قرار دارد.

آراز: / با خود حرف می‌زند/ کاشکی داد می‌زدم یکی به دادم می

رسید... اما اینجا که کسی صدای منو نمی‌شنوه /رو به خاکستری/

خاکستری... موافقی بریم بیرون، اینجا هوا گرمه...

خاکستری: / کمی فکر می‌کند/ باشه بریم... نخوای نقشه فرار

بکشی‌ها... / سسکه/

خاکستری طبل را بلند می‌کند و از در خارج می‌شود.

۸- جلوخانه خاکستری، خارجی، روز

خاکستری طبل به دست از خانه بیرون می‌آید. ارسلان که جلو خانه خاکستری ایستاده است، با دیدن او

سریع پشت یک سنگ پنهان می‌شود. از سویی دیگر یاشار و به دنبالش مارگیر، که کیسه بزرگی در دست دارد،

به سمت او می‌آیند. ارسلان با دیدن مارگیر تعجب می‌کند و کمی با ترس از کیسه او کنار می‌کشد.

یاشار: چه خبر ارسلان...؟

ارسلان: هیچی آراز همچنان تو طبله.../ آرام رو به یاشار/ چرا

مارگیر رو آوردی...؟

مارگیر: من مشکلتون رو حل می کنم...

ارسلان از این که مارگیر صدایش را شنیده است کمی خجالت می کشد و با ترس سلام می کند. مارگیر در

جواب سری تکان می دهد.

یاشار: پس من برم... / به مارگیر/ نقشه رو که متوجه شدین.../ به

ارسلان/ با هم هماهنگ باشین...

یاشار برمی خیزد و به سمت خاکستری می رود. ارسلان هاج و واج و ترسیده به مارگیر نگاه می کند.

یاشار: سلام خاکستری...

خاکستری: بازم که تو پیدات شد... این دفعه دیگه من آراز رو تا

چند روز آزاد نمی کنم... می خواد برای من بخونه مگه نه آراز...؟

خاکستری با پایش به طبل می زند. سایه آراز که در طبل نشسته است دیده می شود.

آراز: یاشار اومدی...؟ منو از اینجا در بیار...

یاشار: ای وای آراز تو طبله...؟

خاکستری: آره دیگه پس چی... /سکسکه/

یاشار: بیا اینجا من یه چیزی بهت بگم...

خاکستری: من هیچ جا نیام... همین جا بگو...

یاشار: نیا... / بی خیال قصد رفتن می کند/ ولی اگه می دونستی به

نفعت بود...

خاکستری: خیلی خب بیا بینم چی می گی... نقشه نباشه ها...

یاشار خاکستری را به پشت خانه و جایی دور از دید بقیه می کشاند.

یاشار: این آراز نه که صداش خوبه، اگه تو یه جا مثل طبل بمونه

می تونه تبدیل به مار بشه...

به دنبال حرکت یاشار و خاکستری به سمت پشت ساختمان، سریع مارگیر و ارسالان به سمت طبل می آیند. مارگیر پوست را که بوسیله نخ‌های دور چوب بسته شده است باز می کند و با کمک ارسالان، آراز را از آن بیرون می آورد. آراز، مارگیر و مارها را که می بیند هم می ترسد و هم خجالت می کشد. مارگیر سریع در کیسه را باز می کند و غیر از مار سیاه دو مار دیگر را نیز در طبل می گذارد و دوباره پوست را روی آن می کشد. هر سه سریع حرکت می کنند و پشت همان سنگ اول مخفی می شوند.

مارگیر: / به آراز/ حالا بخون...

آراز دوباره شروع به خواندن می کند و با اشاره مارگیر به خواندن پایان می دهد. از پشت خانه، یاشار با شنیدن صدای آراز قصد حرکت می کند.

یاشار: من برای خودت گفتم...

خاکستری: مگه می شه یکی بتونه تبدیل به مار بشه..؟

یاشار: دیگه خودت می دونی... خداحافظ...

یاشار فاصله می گیرد و از او دور می شود. اما سریع و دور از چشم خاکستری پشت همان سنگ می رود و به انتظار می نشیند. خاکستری به سمت طبل می آید.

خاکستری: بخون آراز.../سکسکه و با خود/ مار... فکر کردن من

خنگم... بخون دیگه..

اما صدایی از طبل بیرون نمی آید.

آراز: / به یاشار/ قصه این مارا چیه..؟ چرا این بنده خدا/ اشاره به

مارگیر/ رو تو در دسر انداختی..؟

ارسلان: راست می گه ما که آلان می تونیم فرار کنیم... چرا مارها

رو گذاشتین تو طبل... خاکستری گناه داره...

یاشار: این مارا خطرناک نیستن...

مارگیر: بچه جان اگه آراز این جوروی در ره که خاکستری دوباره

اونو می گیره و می اندازه تو طبل، باید یه کاری بکنیم که دیگه

جرئت نکنه بهش نزدیک بشه...

خاکستری: / به طبل/ بخون دیگه...

خاکستری با احتیاط در طبل را باز می کند. ناگهان مارها بیرون می آیند و او را دنبال می کنند. خاکستری

فریاد می زند و می دود. مارها هم به دنبال او هستند. یاشار مثلاً با صدای فریاد او می رسد.

یاشار: چی شده خاکستری...؟

خاکستری: / همچنان که می دود/ مثل اینکه تو راست می گفتی...

ولی چرا چند تان..؟

یاشار: این آراز وقتی عصبانی می شه اینجوری می شه تازه شاید

بیشتر هم بشن...

خاکستری: کمک کن یاشار... کمک /سکسکه/

یاشار: تو برو پشت ساختمون بینم چه کار می تونم بکنم برات...

خاکستری: / در حال دویدن/ باشه، به آراز بگو مار نشه... من

می ترسم، دیگه هیچ وقت هیچ وقت هم نمی گم بخون...

در این مبحث نکات اولیه و مهم برای نگارش فیلمنامه و همچنین عناصر داستان مورد بررسی قرار گرفت، یادگیری این اطلاعات و بکار بستن آن‌ها برای فیلمنامه‌نویسی لازم است. بی‌شک این طراحی و پرورش ایده و در نهایت نگارش فیلمنامه می‌تواند به دانسته‌ها جامعه عمل بپوشاند و شخص را در صورت داشتن توانایی نگارش به نویسنده‌ای قابل تبدیل نماید. با فاصله گرفتن از این نکات آموزشی و نپرداختن به تمرین، معمولاً دانسته‌ها پس از مدتی از ذهن خارج می‌شوند و فراموش خواهند شد.

با هم تجربه کنیم

- ۱- هنرجو با موضوعی که هنرآموز مطرح می‌کند یا با موضوع آزاد، یک فیلمنامه را با زمان پنج تا هفت دقیقه به صورت کامل و همچنین با رعایت اصول مطرح شده بنویسد.

ماه	هفته	آموزه	محتوا	کلیدواژه و اهداف
اردیبهشت	چهارم	جمع بندی	نوشتن یک فیلم نامه با زمان حدود ۷ تا ۱۱ دقیقه	فیلم نامه نویسی و فیلم نامه بلند
برگزاری ژوژمان پایانی - خواندن و بررسی فیلم نامه های هنرجویان توسط هنرآموز				

ماه	آموزه	محتوا	کلیدواژه و اهداف
خرداد	آزمون کتبی	از همه مباحث مطرح شده تا کنون	سؤالات امتحانی و پاسخ گویی به آنها
برگزاری امتحان پایانی			

تجهیزات مصرفی کارگاه فیلم نامه نویسی	تجهیزات کارگاهی	چیدمان کارگاه
<ul style="list-style-type: none"> ۱- کاغذ ۲- خودکار 	<ul style="list-style-type: none"> ۱- میز هنرآموز ۲- صندلی هنرآموز ۳- تخته وایت برد ۴- ویدئو پروژکشن ۵- میز و صندلی هنرجو ۶- منابع کتابخانه ای و سمعی بصری 	

منابع و مآخذ

- آرمر، الن، فیلم‌نامه‌نویسی برای سینما و تلویزیون، ترجمه عباس اکبری، نشر سوره مهر، تهران، ۱۳۸۳
- اچ. فیلیپس، ویلیام، نگارش فیلم‌نامه کوتاه، ترجمه عباس اکبری، نشر سروش، تهران، چاپ سوم، ۱۳۸۲
- برمن، رابرت، روند فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه عباس اکبری، نشر برگ، تهران، چاپ دوم، ۱۳۷۶
- جواهریان، مهین، تاریخچه انیمیشن در ایران، دفتر پژوهش‌های فرهنگی، تهران، چاپ اول، ۱۳۷۸
- خیری، محمد، اقتباس برای فیلم‌نامه: (پژوهشی در زمینه اقتباس از آثار ادبی برای نگارش فیلم‌نامه)، نشر سروش تهران، چاپ دوم، ۱۳۸۴
- فیلد، سید، چگونه فیلم‌نامه بنویسیم، عباس اکبری، انتشارات نیلوفر، چاپ اول، ۱۳۷۸
- فیلد، سید، چگونه مشکلات فیلم‌نامه‌مان را حل کنیم؟، حمید رضا گرشاسبی، انتشارات فارابی، چاپ اول، ۱۳۹۰
- کارن سالیوان، گری شومر، کیت الکساندر، ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه، چگونه داستان بنویسیم، ترجمه تورج سلحشور، نشر آبان، تهران، چاپ اول، ۱۳۹۰
- کاری یر، ژان کلود، بونیتز، پاسکال، تمرین فیلم‌نامه‌نویسی، ترجمه نادر تکمیل همایون، نشر روزنه کار، تهران، چاپ دوم، ۱۳۸۰
- کشاوری، اردشیر، فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن، نشر دانشکده صدا و سیما، تهران، چاپ اول، ۱۳۸۰
- مکی، ابراهیم، مقدمه‌ای بر فیلم‌نامه‌نویسی و کالبد شکافی یک فیلم‌نامه، نشر سروش، تهران، چاپ دوم، ۱۳۷۰
- مک‌کی، رابرت، داستان، ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی، محمد گذر آبادی، نشر هرمس، چاپ نهم، ۱۳۹۲
- نوبل، ویلیام، راهنمای نگارش گفت‌وگو، ترجمه عباس اکبری، نشر سروش، تهران، چاپ دوم، ۱۳۸۵
- وبر، مریلین، راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن، ترجمه حسین فراهانی، نشر ساقی، تهران، چاپ اول، ۱۳۹۱
- وبر، مارلین، راهنمای نگارش فیلم‌نامه برای مجموعه و سریال انیمیشن، ترجمه محمد علی صفورا، نشر دانشکده صدا و سیما، تهران، چاپ اول، ۱۳۹۱
- و. دانکن، استفن، فیلم‌نامه‌نویسی ژانر: چگونه فیلم‌نامه‌های عامه‌پسندی بنویسیم که بتوان آن‌ها را فروخت؟ ترجمه وحید اله موسوی، نشر ساقی، تهران، چاپ اول، ۱۳۹۱
- ولف، یورگن، کاکس، کری، راهنمای نگارش فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، نشر سروش، تهران، چاپ دوم، ۱۳۸۴
- هیوارد، استن، فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن، ترجمه سارا خلیلی و دیگران...، نشر دانشگاه هنر، چاپ اول، ۱۳۸۵