

خصائص ومميزات كتابة السيناريو السينمائي سيناريو أفلام الرسوم المتحركة أنموذجاً

Characteristics and advantages of cinematic script writing - Animation script as a model

عواشيرية شهيناز¹، بحري قادة²

¹ جامعة جيلالي لباس سيدي بلعباس، الجزائر، مخبر النص المسرحي الجزائري جمع ودراسة في

الأبحاث الفكرية والجمالية، الجزائر، chahinez.aouacheria@univ-sba.dz

² جامعة جيلالي لباس سيدي بلعباس، الجزائر، bahrikada@yahoo.com

تاريخ الاستلام: 2021/05/03 تاريخ القبول: 2021/05/08 تاريخ النشر: 2021/06/01

ملخص: تناولنا في هذه الورقة البحثية آليات كتابة السيناريو السينمائي لأفلام الرسوم المتحركة، الذي يختلف عن السيناريو الموجه للأفلام الروائية الأخرى، حيث أنه يعتمد على أفكار بسيطة بعيدة عن التعقيد نظراً لفئة العمرية التي يستقطبها، كون مجالات اهتمامه تركز على رسم معالم الشخصية الكرتونية التي تعتبر جوهر هذا العمل الفني. والهدف من الدراسة هو الوقوف على شكل القصة السينمائية، ومعالم الشخصية السينمائية في هذا النوع السينمائي من الأفلام، ناهيك عن خاصية الحوار.

كلمات مفتاحية: السيناريو، الرسوم المتحركة، الشخصية، القصة السينمائية، الخصائص.

Abstract:

In this paper, we discuss the mechanics of writing a screenplay for animated films, Which differs from the script directed to other feature films, As it relies on simple ideas far from complex due to the age group it attracts, The fact that his areas of interest focus on drawing features of the cartoon character that is the essence of this artwork. The aim of the study is to determine the shape of the cinematic story, And cinematic character milestones in this cinematic genre, Not to mention the dialogue property.

Keywords: Script; Animation; Character; Cinematic story; Characteristics.

*المؤلف المرسل

1. مقدمة:

منذ أن ظهرت أفلام الرسوم المتحركة وهي تستحوذ على قلوب الجماهير صغاراً وكباراً سواء من حيث القصة أو التقنيات، وبالنسبة للجانب القصصي فإن سيناريو الرسوم المتحركة شأنه شأن سيناريوهات الأفلام السينمائية والمسلسلات التلفزيونية، بداية من الفكرة مروراً برسم الشخصيات والحوار وصولاً إلى الشكل النهائي للقصة. وفي هذه الدراسة لن نتطرق إلى تفصيل النقاط المشتركة بينه وبين سيناريو الأفلام والمسلسلات الأخرى، لكن الهدف منها هو الوقوف على مميزات سيناريو الرسوم المتحركة من خلال التعرف على آليات كتابته التي تختلف قليلاً عن باقي السيناريوهات من حيث بناء القصة وضبط الشخصيات وصياغة الحوار، لذلك اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي كون الأنسب في هذه الدراسة، للوقوف عند أهم المحطات التي ينبغي على السيناريست الاعتماد والتقيد بها. على ضوء ما سبق، نطرح الإشكالية التالية:

ماهي آليات وخصائص كتابة سيناريو الرسوم المتحركة؟

وقد انطلقنا من مجموعة من الفرضيات على أساسها أن ستكون موضوع هذه الدراسة وهي كالتالي:

- يتميز سيناريو الرسوم المتحركة بالتركيز على بناء الشخصية الكرتونية و إظهارها بشكل جذاب يستقطب الجماهير .

- يعتمد سيناريو الرسوم المتحركة على البساطة في سرد القصص .

ولا يتم الوقوف على أهم نتائج الدراسة إلا بعد تتبع أهم أنواع الرسوم المتحركة، والخوض في أهم آليات الكتابة الدرامية لهذا النوع من الأفلام، حيث ركزنا على بناء القصة،

ومعالم الشخصية السينمائية أثناء وضع المخطط من لدن السيناريست، ناهيك عن عنصر الحوار لأهميته الكبيرة في تحريك الأحداث السينمائية.

2. أنواع الرسوم المتحركة

تتضمن الرسوم المتحركة مجموعة من الأنواع التي تختلف حسب التقنيات المستخدمة في صناعتها والتي يمكن تصنيفها إلى ثلاثة أنواع:

1.2 الرسوم المتحركة الثنائية الأبعاد:

تضم نوعين من التحريك، النوع الأول هو الرسوم المتحركة التقليدية " Traditional Animation"، وهو أقدم الأنواع حيث تتم عبر رسم الشخصيات والخلفيات باليد لقطة بلقطة على ورق السيليلويد الشفاف، وتصور كل الرسومات فوتوغرافيا بالترتيب للحصول على الإيهام بالحركة.

أما النوع الثاني فهو الرسوم المتحركة الثنائية الأبعاد الرقمية " Digital 2D Animation" التي تتم باستخدام الكمبيوتر فقط، أي أن رسم الشخصيات وتلوينها وتحريكها يتم رقمياً باستخدام برامج خاصة وبدون اللجوء إلى التصوير الفوتوغرافي¹، ويقوم صانع الرسوم المتحركة بتحديد المدة الزمنية التي ستستغرقها الحركة ويعطي الأمر ببداية ونهاية تلك الحركة للكمبيوتر، فيقوم هذا الأخير من تلقاء نفسه بالعمل دون الحاجة لتدخل الفنان²، ليظهر طاقاته الإبداعية والفنية التي تضيء بعدا جماليا في العمل السينمائي المتميز.

2.2 الرسوم المتحركة الثلاثية الأبعاد:

تعد من أشهر الأنواع في عصرنا الحالي وهي صناعة تستخدم برامج خاصة على الكمبيوتر لتحريك أجسام الشخصيات المصممة بأبعادها الثلاثة³، وهي بدورها تضم عدة أنواع منها التحريك: الثلاثي الأبعاد الرقمي، CGI والتحريك بلاقط الحركة " Motion Capture"، والتحريك الإجرائي "Procedural Animation"، وتقنية التحريك الإلكتروني " Animatronics".

3.2. تقنية Stop-motion:

يتميز هذا النوع من الرسوم المتحركة باستخدام دمي وديكورات وأجسام حقيقية مصنوعة من الصلصال، السيليكون، الورق، الخشب... الخ، وتحرك لقطه بلقطه 24 مرة في الثانية الواحدة، وبعد تصويرها يتم ترتيب الصور الملتقطة بشكل متسلسل على جهاز الكمبيوتر لتبدو لنا أنها تتحرك من تلقاء نفسها؛ وتقنية Stop-motion تضم بدورها التحريك الثنائي الأبعاد المتمثل في تحريك الدمى الورقية والقصاصات، وكذلك التحريك الثلاثي الأبعاد الذي يشمل تحريك الأجسام والدمى.

3. آليات الكتابة في الرسوم المتحركة

1.3. القصة:

إن جميع أنواع أفلام الرسوم المتحركة سواء الدرامية منها أو الكوميدية تحتاج إلى بناء درامي متماسك، وقبل الشروع في الكتابة لابد على كاتب السيناريو أن يسأل نفسه ماذا يريد أن يقول لجمهوره، ومن هو الجمهور الذي سيستهدفه من خلال كتابته للسيناريو، وهل هذا العمل موجه للأطفال أم للمراهقين أم أنه موجه للعائلة بأكملها؟.

وبعد أن يجيب الكاتب نفسه على هذه الأسئلة تأتي الخطوة الأولى التي تتمثل في الفكرة، هذه الأخيرة يجب أن تكون بسيطة ومباشرة في الرسوم المتحركة وغير معقدة، أي أن القصة يمكن أن نقولها في جملتين، فعلى سبيل المثال: "تؤدي الغيرة بملكة شريرة لتهدد حياة أميرة شابة وجميلة تهرب إلى الغابة لتلتقي بسبعة أقزام، عندما تخدعها الملكة متخفية لأكل تفاحة مسمومة. يُعتقد أن الأميرة ميتة ومحفوظة في نعش زجاجي حتى يوقظها الأمير بقبلة⁴. وفي اعتقد الباحث، كي تتحول هذه الفكرة إلى قصة جيدة لابد من وجود حبكة قوية؛ لأن جمال الديكورات، وتصاميم الشخصيات لن يغني شيئاً إذا ما كانت الحبكة ضعيفة، وما لم يكن الكاتب راضيا وسعيدا بالسيناريو الخاص به، فالأمر لا يستحق بذل جهد لتصميم تلك الديكورات والشخصيات، ولكن إذا كانت الفكرة تستحق التطوير حقاً فعليه التخطيط بشكل صحيح، ومن ثم يعمل على معالجة السيناريو للوصول لمظهر الفيلم أو السلسلة وتصميم الشخصيات⁵، بمجرد أن تكون الفكرة جيدة ومطورة على الكاتب أن يفكر في تقنية الرسوم المتحركة التي تحدث الفكرة وتعززها، فعلى سبيل المثال المحامي الذي سيذهب إلى قاعة المحكمة ليثبت براءة موكله من حادث سيارة مميت بسبب الكحول .

وفي هذه الحالة الأفضل استخدام تقنية التحريك ثلاثي الأبعاد لإظهار الملامح الطبيعية للشخصية، فيمكننا أن نتخيل كيف ستكون النتيجة إذا كان المشهد مستخدم بتقنية التحريك بالصلصال مثلاً، قد تنفجر قاعة المحكمة من الضحك ولا تؤخذ القضية على محمل الجد لأن ملامح المحامي لم تكن مناسبة وطبيعية⁶، ومع تطور وتنوع التقنيات المتاحة لتحريك

الشخصيات والدمى فإن التحريك الجيد لا يصنع لنا رسوما متحركة جيدة، بينما الفكرة الجيدة تفعل ذلك.

2.3 الشخصية:

يجب على الكاتب التفكير في طريقة لتطوير شخصياته الكرتونية، فمثلا عليه أن يسأل نفسه فيما إذا كانت شخصيته تشبه شخصا يعرفه في الواقع أم أنها تشبه احدى الشخصيات المشهورة التي قام بأدائها أشهر الممثلين، إذن فعليه أن يبتعد عن تلك الشخصيات المستهلكة كثيرا والمبالغ فيها، عليه أن يجد طريقة لجعل شخصيته الكرتونية أكثر تسلية ومتعة، ويقوم بإجراء المزيد من البحث ليتعمق أكثر في شخصيته وعليه أن يبالغ ويجعلها أكثر من الحياة، لأن الشخصيات الأكثر واقعية يصعب تحريكها بشكل مقنع، أما تلك الأقل واقعية فهي تتناسب أكثر في الرسوم المتحركة الكوميديّة⁷.

لعل رسام الرسوم المتحركة أو الفنان المسؤول عن التحريك يجب أن يفهم القصة والسيناريو جيداً قبل البدء في إنتاج العمل الفني، وذلك بقراءة السيناريو كاملاً وليس فقط جزءاً منه، ليحصل على معلومات عن جميع الشخصيات حتى تلك التي لا يقومون بتحريكها لأنه ومن المؤكد أن لها تأثيراً واضحاً على شخصيته المكلف بها⁸، وتتنوع الشخصية الكرتونية حيث نجد الشخصية الواقعية والتي غالبا ما نجدها في القصص الدرامية الحديثة، وهي شخصية متعددة الأبعاد لها مشاعر ومواقف مثل الأشخاص الحقيقيين⁹، إذ من خلال القول يمكننا أن نرى ما يحفزها وتتصرف تماماً كالناس العاديين الذين نعرفهم في حياتنا

اليومية.

وأيضا نجد الشخصية الكلاسيكية حيث نجد هذه الشخصية في الحكايات والقصص الكلاسيكية، وأحيانا كثيرة في القصص الشفوية، تهدف إلى تعليمنا حقيقة مهمة، والبطل الكلاسيكي في الرسوم المتحركة لديه بعض السمات الواقعية وبعضها كان أكثر رمزية جعلته أحيانا أكبر من الحياة، هو شخص مغامر، يحب الحركة، محارب وغالبا ما يذهب في مهمة مطلوبة منه على طول الطريق حيث يجد في طريقه مرشدين ويتعرض لاختبارات وفي النهاية ينتصر في المعركة ليحقق هدفه¹⁰، هذه الشخصية نجدها في الأساطير وقصص الجريمة والخيال العلمي والحرب وأفلام "الوسترن" والعديد من قصص الأطفال .

وتوجد الشخصية الخيالية: هي من نسج خيال المؤلف دائما ما تستحوذ على عاطفة المشاهد كونها خارجة قليلا عن المؤلف، وهي شخصية رومانسية تعيش غالبا في عالم ساحر يملك من القوى ما يمكن استخدامها في الخير أو الشر، خصائصها الجسدية تعبر عنها وعلى سبيل المثال نجد شخصية الأسماك التي تعيش خارج الماء، أو تلك الشخصيات التي تعيش في عالم الأحلام والكوابيس¹¹.

يمكن للبشر أن يدخل في هذه العوالم الخيالية كما يحدث في قصة "أليس في بلاد العجائب" وكمثال للشخصية الخيالية نجد شخصية "السنافر"، "باتمان"، "سبايدرمان". الشخصية غير بشرية: هذه الشخصية قد تكون من عالم الحيوان، أو من الجمادات والأشياء والنباتات، أو كائنات فضائية. على الرغم من أن هذه الشخصية غير بشرية إلا أنها تجسد سمات بشرية معينة، فمثلا الكلب "سكوبي دو" دائما خائف والفأر "برين" عبقرى،

وعادة ما تمنح للشخصية تلك السمات التي تمكن الجمهور من التفاعل معها¹². الشخصية الرمزية: تهدف إلى تجسيد وتمثيل سمة أو فكرة ما مثل صفة الحب، الشر، العدالة، الخوف... الخ، نجدها في الأساطير والفكاهة والحكايات الخيالية والفتازيا¹³. يجب أن نكون دائماً قادرين على رؤية أنفسنا في هذه الشخصية تماماً كشخصية "ساندريلا" التي جسدت لنا صفتي الظلم والإجحاف.

3.3 الحوار:

بعدما ينتهي السيناريست من صقل شخصياته الكرتونية وضبط أبعادها يبدأ في كتابة الحوار، ومن المعروف أن الرسوم المتحركة تعتمد على الحركة لا على الكلمات ومنها من لا يحتوي على الحوار أصلاً، أما في قصص الرسوم المتحركة فيستعان بالحوار للكشف عن الشخصيات والمعلومات وتحريك أحداث القصة وإبراز الصراع، وعند غيابه فإنه يمنح للمشاهد الوقت الكافي لاستيعاب ما قد حدث¹⁴.

ومن مميزات الحوار في الرسوم المتحركة أنه يكون أكثر فعالية عندما لا يتواجد بكثرة في الفيلم أو السلسلة وعلى الكاتب أن يتجنب المحادثات الطويلة، والجمل التفسيرية ويجعل الحوار مختصراً والكلمات تعكس شخصية الشخصية، وإذا كانت هذه الأخيرة مضطرة الجواب على سؤال مباشر هنا هي لا تحتاج إلى الرد شفهي بل تكفي بالإجابة بتعابير الوجه ولغة الجسد، لأن الحفاظ على أقلية الكلام في العمل الفني يجعل منه ذو طابع دولي يمكن

عرضه في جميع أنحاء العالم كما حصل مع الرسوم المتحركة "توم وجيري" ¹⁵، وعلى الكاتب أيضا أن يتجنب التعقيدات في الحوار وأن يكتفي بالبساطة باستخدام كلمات واضحة ومفهومة حتى يتسنى للمشاهدين الصغار فهمها.

كل شخصية في الرسوم المتحركة تنفرد ب حوار خاص بها غير قابل للتبديل، ويكون ذو إيقاع مختلف عن الشخصيات الكرتونية الأخرى، حوارٌ يكشف عن الخلفيات الثقافية و العرقية لها، به عبارات فريدة تعتبر بصمة الكلام الخاصة بكل شخصية ¹⁶.

إن نوع الحوار يجب أن يتناسب مع نوع العمل الفني، إذ أنه يختلف في العمل الدرامي منه في العمل الكوميدي، أو فيما إذا كان موجّها للأطفال الصغار أو المراهقين فغالبا ما يكون الحوار الموجه للأطفال حوارًا غريبًا مليئًا بالتناقضات و الهراء.

4. كتابة الكوميديا في الرسوم المتحركة:

تختلف الكوميديا في الرسوم المتحركة عن غيرها لأنها تتميز بالمبالغة إلى أبعد الحدود والبعد عن الواقع في الكثير من الأحيان، تستخدم الحركة وتستعين كثيرا بالخيال وتسيء استخدام قوانين الفيزياء حتى يبدو الأمر غير منطقي فمثلا عندما تكون الشخصية الكرتونية تمشي في الهواء لا تسقط حتى تنتبه أنها كذلك.

تستخدم أيضاً أسماءً مضحكة لأشخاص أو أماكن أو أشياء وتستعين بسلوكيات الشخصية والحوار لزيادة الفكاهة، فالكوميديا الجيدة تنبع من الشخصية لذلك على السيناريست أن يتأكد من أن جميع شخصياته الكرتونية مضحكة ومبالغ فيها من حيث الكلام، المظهر، والسلوك وكلها يجب أن تكون مختلفة عن بعضها البعض وأن يضيف لكل

منها سمة مضحكة لتجعلها فريدة من نوعها، ومن أجل أن يجعلها كذلك يقوم بخلق عيب مضحك في أحد أبعادها حسب الفئة العمرية وهذا ما يثير الضحك عند المشاهدين، لأن طبيعة النفس البشرية تحب رؤية الأشياء الهزلية أكثر، وبالنسبة للحوار الكوميدي فأهم شيء هو أن يجعل الشخصية تتحدث بطريقة مضحكة مستعينا في ذلك بالنكات والكلمات الفكاهية المرحية وبعض الإهانات قد تكون مضحكة أيضا مع ردود الأفعال، وكل هذا يجب أن يكون مضبوطا بإيقاع وتوقيت زمني مناسبين ونكون بهذا قد سلطنا العروض العريضة لهذه الورقة البحثية.

5 . خاتمة:

توصلنا من خلال هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- الكتابة في الرسوم المتحركة لا تقل أهمية عن الكتابة في الأعمال السمعية البصرية الأخرى، لأنها تتميز بالإبهار، وهو ما صنعتها التكنولوجيا الرقمية من تطور التقنيات وتنوعها.
- يتفرد السيناريو السينمائي لأفلام الرسوم المتحركة بأسلوب إبداعي متميز يختلف تمام الاختلاف عن باقي أشكال الأفلام الروائية الأخرى وحتى الوثائقية.
- تتميز أغلب القصص في الرسوم المتحركة بالبساطة والبعد عن التعقيد والاستعانة بالخيال والأساطير كمواضيع للسيناريو.
- إنه لمن الضروري أن يختار الكاتب تقنية الرسوم المتحركة التي تناسب فكرته وتخدمها قبل الشروع في تطوير تفاصيل السيناريو الأخرى.
- تتنوع الشخصيات الكرتونية حسب نوع العمل الفني، منها ما هو مطابق للواقع ومنها ما هو خيالي خارج عن المألوف.

- الشخصية الكرتونية الكوميدية هي جوهر الكوميديا في الرسوم المتحركة وتتسم بالمبالغة في كل شيء أكثر من غيرها.
 - لا يعتبر الحوار عنصراً أساسياً في الرسوم المتحركة، إذ يمكن الاستغناء عنه دون أن يؤثر ذلك على العمل الفني، وكلما قل تواجده في النص كلما كان أكثر فعالية.
6. الهوامش:

¹Wands Bruce, Digital Creativity: Techniques for Digital Media and the Internet, John Wiley & Sons, New York, 2002, p 259.

²سيدهم جورج لطيف، الإعلان التلفزيوني والمؤثرات البصرية: بين الإبهار والتوظيف، مصر، العربي للنشر والتوزيع، 2020، ص20.

³Beane Andy, 3D Animation Essentials, John Wiley & Sons, Indiana ,2012, p1.

⁴ Thomas Frank And Johnston Ollie , The Illusion Of Life Disney Animation, Walt Disney Production, New York ,1981, p.368.

⁵Show Susannah, Stop Motion Craft Skills For Model Animation, Focal Press, UK, 2008, p.33.

⁶ Gasek Tom, Frame-by-Frame Stop Motion The Guide to Non-Traditional Animation Techniques, Focal Press, UK, 2012, p18.

⁷ Wright Jean Ann , Animation Writing and Development From Script Development To Pitch, Focal Press, UK, 2005, p.66.67.

⁸Hayes Derek & Webster Chris, Acting and Performance for Animation, Focal Press, UK, 2013, p.5.

⁹ Wright Jean Ann, Op.Cit, p.65.

¹⁰Ibid, p65.

¹¹Ibid, p66.

¹²Ibid, p67..

¹³Ibid, p68.

¹⁴Ibid., p.195.

¹⁵Beckerman Howard, Animation The Hole Story, All Worth Press, New York,2003 , p.129.

¹⁶Wright Jean Ann, Op.Cit, p.196.

¹⁷Ibid, p 67.

7. قائمة المراجع:

1. جورج لطيف سيدهم، الإعلان التلفزيوني والمؤثرات البصرية: بين الإبهار والتوظيف، مصر، العربي للنشر والتوزيع، 2020.

2. Beane Andy, 3D Animation Essentials, John Wiley & Sons, Indiana, 2012.

3. Beckerman Howard, Animation The Hole Story, All Worth Press, New York,2003.

4. Gasek Tom, Frame-by-Frame Stop Motion The Guide to Non-Traditional Animation Techniques, Focal Press, UK,2012.

5. Hayes Derek & Webster Chris, Acting and Performance for Animation, Focal Press,2013, UK.

6. Show Susannah , Stop Motion Craft Skills For Model Animation, Focal Press,2008, UK.

7. Thomas Frank And Johnston Ollie, The Illusion Of Life Disney Animation, Walt Disney Production, New York,1981.

8. Wands Bruce , Digital Creativity: Techniques for Digital Media and the Internet, John Wiley & Sons, New York, 2002.

9. Wright Jean Ann , Animation Writing and Development From Script Development To Pitch, Focal Press, UK,2005.