

آماده‌سازی استوری بُرد

Prepare to Board!:

Creating Story and Characters for Animated
Features and Shorts

نویسنده:

نانسی بیمن

Nancy Beiman

مترجم:

ناصر علی‌سمدی



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان



جشنواره بین‌المللی پویانمایی تهران



انتشارات دانشگاه صداوسیما

بیمن، نانسی	۷۹۱
آماده‌سازی استوری برد/ نویسنده نانسی بیمن؛ مترجم ناصر گل محمدی. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۹۵.	۴۳۳۴/ب۹۶۹آ
۲۵۶ ص: مصور (رنگی)	
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۰۱-۰۵۴۳-۳	
فهرست‌نویسی: فیبا	
عنوان اصلی: Prepare Board! : Creating story and characters for Animated features and shorts.	
کتابنامه: ص. ۳۲۱.	
واژه‌نامه	
۲. مترجم: کانون‌های سینمایی - فنی. ۳. شخصیت‌های کارتونی. الف. گل محمدی، ناصر، مترجم. ب. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. ج. عنوان.	



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

آماده‌سازی استوری برد

نویسنده: نانسی بیمن

مترجم: ناصر گل محمدی

چاپ اول: ۱۳۹۵ شماره‌گان: ۱۰ نسخه

لیتوگرافی و چاپ: کانون چاپ

© کلیه‌ی حقوق محفوظ است.

تهران، خیابان خالد اسلامبولی، ش. ۲۶

تلفن: ۲- ۸۸۷۲۱۲۷۰ و ۸۸۷۱۵۵۴۵-۹

مرکز پخش: تهران، خیابان فاطمی، خیابان حجاب، مرکز فروش مشترک

تلفن: ۸۸۹۶۴۱۱۵ و ۸۸۹۶۲۹۷۲

پست الکترونیکی: entes.narat@kanoonparvareh.com

شماره‌ی چاپ‌خانه: ۱۰۰۱۸۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۰۱-۰۵۴۳-۳

ISBN:978-600-01-0543-3

لطفاً نظر خود را درباره‌ی این کتاب با ذکر نام آن به‌صورت پیامک برای ما ارسال کنید.



فهرست

مقدمه

قدردانی

یادداشت مترجم

فصل ۱

۲۱ ابتدا خورش را به چنگ آورید: خلق اندیشه و شخصیت‌ها

۲۳ داستان گوی خصال و غیر خصلی

۲۴ تعیین محدودیت‌ها و پیدا کردن آزادی‌ها

۲۶ به دنبال داستان: نهی‌های فهرست

۳۰ هیچ چیز متعارف نیست؟ در جستجوی دل‌ها

۳۲ اسکچ‌های سریع و نام‌نیل‌ها

۳۳ واقعیت مبالغه‌آمیز

۳۶ گذشته و حال: تحقیق صحنه و لباس

فصل ۲

۳۷ زنده باد تفاوت استوری‌بردهای انیمیشن و سینمای زنده

۴۳ صحنه‌های کمیک و صحنه‌های انیمیشن

۴۴ استوری‌برد تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی

فصل ۳

۴۹ از وجود تان در کار بهره بگیرید.

استفاده از حیوانات سمبولیک و اشیا ۵۲

راهنمای داستان یک خبرنگار: چه کسی، چرا، چه وقت، کجا و چگونه ۵۸

فصل ۴

داستان‌هایی که بر اساس موقعیت و شخصیت رشد می‌کنند. ۶۳

توقف کن اگر این یکی را قبلاً شنیده‌اید. ۶۷

تعریف کسمکش ۶۸

چکیده داستان ۶۹

موقعیت در نمایش ۷۱

فصل ۵

چه می‌شد اگر؟ مقایسه بین ممکن و خیال پردازی ۷۵

شروع در پایان ۸۰

«چرخش» تکس آوری Tex Avery ۸۰

پایه ریزی قوانین ۸۲

فصل ۶

جاذبه یا دافعه؟ آغاز طراحی شخصیت ۸۵

«منظورت اینه که کسی منتظره این اثر را ببینه؟» ۸۵

شناسایی طرح‌ها: ارزش نمای سیاه ۸۷

بررسی ساختار ۸۸

شکل‌های اولیه و معنی آن‌ها ۹۳

- ۹۶ شکل اشیا
- ۹۹ جاندار شدن
- ۱۰۰ خلق یک شخصیت از اشیای بی حرکت
- ۱۰۲ سرتاسر جهان

فصل ۷

- ۱۰۵ اندازه اهمیت دارد:
- ۱۰۵ اهمیت مقیاس
- ۱۰۷ تعریف مقیاس ها
- ۱۰۹ مقیاس های کلیشه ای
- ۱۱۱ مشکل سه گانه: کار با تصویر ضد شخصیت ها؛ مشابه
- ۱۱۵ سمع شدن

فصل ۸

- ۱۱۹ دیو و دلبر
- ۱۱۹ خلق شخصیت های متضاد در طراحی
- ۱۱۹ دیکتاتور بزرگ: بازی شخصیت چارلی چاپلین
- ۱۲۰ احساس می کنم زیبا هستم! تغییر معیارهای زیبایی
- ۱۲۵ صورتی که تنها یک مادر می تواند دوست داشته باشد؟
- ۱۲۶ خدا، بان و هیولاها: تضاد بین ظاهر و شخصیت

فصل ۹

۱۳۱ صحنه، صحنه، صحنه: کارگردانی هنری و داستان‌سرایی

فصل ۱۰

۱۴۳ شروع طراحی‌های سریع داستان

۱۴۹ پیش به سوی تصاویر گرافیکی

۱۵۱ شور و هیجان در نقاشی‌ها: استفاده از تضاد برای هدایت چشم

۱۵۴ نقشه‌ی کف بهترین راهنما

۱۵۶ ساختار: چشم ذهن

فصل ۱۱

۱۶۵ طراحی ابتدایی: صحنه‌پردازان و تدوین

۱۷۴ برای نمای نزدیک آماده‌ام: فیلم‌برداری و تدوین

فصل ۱۲

۱۷۹ زمان به تصویر کشیدن:

۱۷۹ پرداختن به ضرب آهنگ داستان

۱۸۱ کار روی نقاط کلیدی داستان (ضرب آهنگ):

۱۸۱ نقاط کلیدی داستان و استوری‌برد

۱۸۳ آیا می‌خواهید درباره‌ی آن صحبت کنیم؟

فصل ۱۳

۱۸۹ فیلم بزرگ: خلق سکانس‌های داستانی

۱۹۱ قاب‌ها و کاغذها

۱۹۲	تقسیم بندی: ساختار سکانس ها را مشخص کنید.
۱۹۵	سکانس های A-B-C: اولویت بندی وقایع
۱۹۶	اولویت های خودمان را بشناسیم
۱۹۷	منحنی ها و موفقیت ها
۱۹۹	نام گذاری شخصیت ها
	فصل ۱۴
۲۰۱	بافت ها در زمانی: آسمان حرکت در استوری برد اولیه
۲۱۸	اوج وقایع
	فصل ۱۵
۲۱۹	زمان حال
۲۱۹	اجرای کار روی استوری برد
۲۲۴	کار با موسیقی
۲۲۵	تصویر سازی فیلم نامه
۲۲۵	سکانس ۱/۱ (هولمز، واتسون)
	فصل ۱۶
۲۳۱	المانی در مدل شیت های اولیه: بالایش طرح های شخصیت
۲۳۵	محکم کاری: طرح ها را استاندارد کنید
۲۴۷	ترفندها: طراحی غیر واقعی

فصل ۱۷

۲۵۳ دنیای من را رنگی کن:

۲۵۳ کارگردانی هنری و روایت داستان

۲۵۴ به دنبال مکمل‌ها

۲۵۷ نقطه‌ی شیاع: ارزش رنگ‌ها و والورهای خاکستری

۲۶۴ تعیین رنگ: رنگ در استوری‌برد

۲۶۸ کم و زیاد رنگ

فصل ۱۸

۲۷۱ نشان بده و بگو: ارائه‌ی استوری‌برد

۲۷۸ تغییرات بیشتر: جلسه‌ی تغییرات و بررسی

فصل ۱۹

۲۸۳ تصاویر گویا

۲۸۳ هماهنگی یک استوری‌ریل یا انیماتیک با حاشیه‌ی صدا

۲۸۷ این فقط یک تست است: پالایش نوار داستان

فصل ۲۰

۲۸۹ یک موش بهتر بسازید: ساخت برگه‌های پایانی مدل‌شیت‌ها

فصل ۲۱

۲۹۷ ماکت‌های ساده

۲۹۷ مدل‌سازی شخصیت‌ها در سه بُعد

فصل ۲۲

- ۳۰۵ آیا من غمگین هستم؟ خلق شخصیت با رنگ
۳۱۰ خلق رنگ در متن
۳۱۷ چیش: رنگ مدل‌ها را بررسی کنید

فصل ۲۳

- ۳۱۹ نمایش و باز هم نمایش: آماده سازی برای تولید
۳۲۱ منابع
۳۲۵ پیوست ۱: گفت و گو با "ندان" کانر A.KENDALL O'CONNOR
۳۳۵ پیوست ۲: گفتگو با کاریکاتوریت، تی. هی T. Hee
۳۴۳ پیوست ۳: مصاحبه با کن اندرسن
۳۴۷ واژه نامه

مطمئن شو از جمله‌ی - قدیمی شده - استفاده نکنی

رُی دیزنی در یک نامه به نویسنده

به گفته رُی دیزنی؛ این کتاب قصه گویی تصویری و روش های طراحی را توضیح می دهد که در سال های طلایی انیمیشن توسعه یافته اند و همچنان رواج دارند.

بعضی می گویند: داستان تنها چیزی است که در فیلم انیمیشن مهم است.

انیمه و طراحی تمرکز نمی تواند یک داستان بد را نجات بدهد. درست است که خلق شخصیت های قوی می تواند یک داستان ضعیف را قابل تحمل کند و یک داستان خوب را بهتر. اما نباید فراموش کنیم که شخصیت ها در دل داستان جان می گیرند و توسعه می یابند و هر یک از - داستان و شخصیت - بسته به دیگری است.

این کتاب در اولین بخش به پرورش مسرد داستان تمرکز می کند. در بخش دوم به تکنیک می پردازد و در سومین بخش در حضور گروهی از مخاطبان به ارائه ی داستان و چگونگی اجرای آن خواهد پرداخت.

شکل گیری داستان بستگی به تجربه و مهارت دارد. نرم زوری وجود ندارد که یک فیلم نامه تصویری را ترسیم کند.

در هر رسانه ای - از انیمیشن خمیری گرفته تا نقاشی روی طلق و انیمیشن کامپیوتری - شخصیت های ماندگار وجود دارد. فن آوری ممکن است تغییر کند، اما اصول طراحی ثابت باقی می ماند. شخصیتی که خوب طراحی شده باشد، هم می تواند به یک عروسک تبدیل شود هم می تواند به یک شخصیت انیمیشن کامپیوتری خوب بدل گردد. اصولی که در فصل های طراحی شخصیت آمده است، در همه ی رسانه ها و تکنیک ها کارایی دارند.

هشتاد درصد از زمان تولید یک فیلم انیمیشن به مرحله ی پیش تولید؛ یعنی پرورش داستان کارگردانی هنری و طراحی شخصیت اختصاص می یابد و بیست درصد باقی مانده نیز صرف مرحله ی تولید و پس از تولید می شود.

طرح کلی، فیلم نامه و فیلم نامه ی تصویری (استوری برد) در انیمیشن های تلویزیونی؛ سینمایی و فیلم های کوتاه، به شدت با یکدیگر متفاوت هستند. در حال حاضر فیلم های سینمایی و Roy disney.۱

کوتاه، بیشتر از هر زمانی محبوبیت دارند و همچنان تولید آن‌ها با دیگر آثار تلویزیونی متفاوت است. اما بیشتر فیلم‌ها و آثار تلویزیونی نیز با یک فیلم نامه شروع می‌شوند. اگر چه فیلم نامه در فیلم بلند انیمیشن نیز اهمیت دارد، اما لزوماً بدان معنا نیست که در ابتدای تولید نوشته شده باشد. گاهی فیلم‌های کوتاه انیمیشن بدون هیچ گونه فیلم نامه‌ای خلق می‌شوند.

این کتاب روی استوری برد تمرکز دارد. در تمرکز صرف روی تکنیک و چگونگی انیمیشن (لش‌دگی، کشیدگی، روش‌های مختلف چرخاندن سر، چگونگی راه رفتن و پیشبرد پروژکتور و مقدمه شمردن آن بر داستان و متن (یعنی چرایی) یک خطر وجود دارد. این درست نیست. باید قدر دادن کالسکه بعد از اسب است.

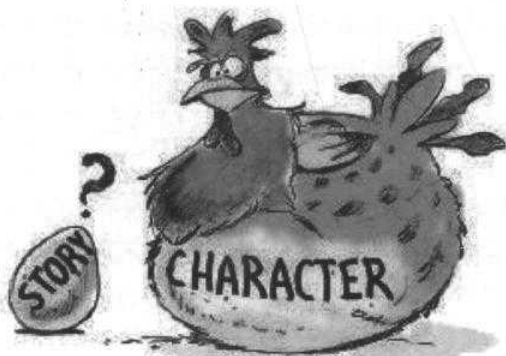
انیمیشن و ستاره‌نفر کننده یکدیگر نیستند. داستان‌های خوب و شخصیت‌های گیرا فراتر از فن‌آوری خواهند رفت. انیماتورهای حرفه‌ای و طرفداران دو آتشه هنگام تماشای یک اثر متوجه تناقض‌های جایی خواهند شد. اگر داستان خوب باشد و شخصیت‌ها جذاب، مخاطب از این تناقض‌ها چشم‌پوشی خواهد کرد. شخصیت‌های انیمه شده می‌توانند از قانون جاذبه و فیزیک تمرد کنند، اما داستان‌های انیمیشن نمی‌توانند از قوانین عقلی و حسی سرپیچی کنند.



فیلم انیمیشن ضرورت دارد واقعیت خودش را خلق کند. ما باید فوراً قدرت سیب سمی یا ضعف شخصیت یک بچه شیر یا دیو را درک کنیم. اگر ویژگی‌ها و خصوصیات یک شخصیت در میانه‌ی فیلم منحصرراً برای این تغییر کند که بخواهد خودش را با داستان وفق دهد، نتیجه‌ای جز دلزدگی و کسالت در پی نخواهد داشت.

کافی نیست برای پیش بردن داستان تنها روی موسیقی متن تکیه کنیم. به‌طور ایده‌آل گفت‌وگو در یک فیلم انیمیشن کامل‌کننده‌ی تصاویر است و نه برعکس. هنوز بهترین شخصیت انیمیشن می‌تواند داستان را بدون وجود موسیقی روایت کند. انیمیشن باید داستانی

را به تصویر بکشد که ارزش گفتن را دارد.



کدام اول آمده است؟
داستان یا شخصیت؟

یک داستان خوب، فضای مناسبی برای گسترش تصورات خواننده در اختیار می‌گذارد؛ زیرا هر خواننده‌ای بنا بر مجموعه‌ای از تصورات و تجربیات خود را باز می‌آفریند. رویدادها، چهره‌ی شخصیت‌ها - و اطلاعات نویسنده، ریشه‌ی خواننده در خلق یک داستان با هم همکاری می‌کنند. یک فیلم انیمیشن، گسترش دهنده‌ی تخیلات هنرمندان است. باید سعی کنیم برای انبوه مخاطبان، آن‌ها را به شکل خوبی انجام بدهیم.

جا انداختن شخصیت‌های انیمیشن در ذهن مخاطب همان سخت‌تر از جا انداختن شخصیت‌های فیلم‌های زنده است. انیماتوری که موفق شود، بعد از نطق جهان انیمه شده را در ذهن مخاطب جا بیندازد، موفق می‌شود که شخصیت‌های باورپذیر خلق کند و ناباوری مخاطبان را به تعویق بیندازد و آن‌ها را متقاعد کند که شخصیت‌هایش را همان‌طور بپذیرند که با جهان رو در رو می‌شوند.



داستان و شخصیت آن چنان درهم تنیده و به هم وابسته اند که یک شخصیت خوب می تواند در دل یک داستان پرورش یابد و رشد کند نیز زمینه ساز و الهام بخش خلق یک داستان خوب باشد. اگر چه داستان بهترین عنصر انیمیشن محسوب می شود، اما ساخت یک شخصیت گیرا نیز برای خلق یک داستان مهم ترین چیز است، انیماتور باید ابتدا به کدام یک بپردازد؟ داستان؟ یا شخصیت؟!

شخصیت و داستان یکدیگر را استحکام می بخشند و همزمان دست در دست یکدیگر در مرحله ی پیش تولید خلق می شوند. بنابر این در هر سه بخش این کتاب نیز همراه یکدیگر تریج خواهند شد؛ زیرا پرورش یکی در غیاب دیگری مانند درست کردن املت بدون تخم می است.

شخصیت و داستان توأمان و طی یک فرآیند توسعه پیدا می کنند! یک فرآیند خلاق، خود سفری حیرت انگیز است. در آن، مسیر سفر به اندازه ی مقصد اهمیت دارد. کاری که انجام می دهید، مهم است، اما، مهم تر از آن چگونگی انجام آن است.

من همیشه احساس می کنم: سمبل ها آن گونه که پیوسته گفته می شود - «صرفاً بازیگرانی مدادی» نیستند. این اژه را به راه که انیماتور به طور واقعی انجام می دهد، پوشش نمی دهد.

ما انیماتورها به پدیده های بی جان، زندگی می دهیم. و جهانی دوباره خلق می کنیم، ما جادوگریم.

نانسی بیمن

۲۰۰۶، اوت، ک، اوت ۲۰۰۶

جشنواره بین المللی پویانمایی تهران مفتخر است که از نمایش سالنی آثار پافراتر گذاشته در کنار نشست ها و پایان نامه های دانشجویی باره توشه ایی علمی بنام کتاب، پیوندی عمیق بین دوره های مختلف جشنواره برقرار کند. برگزار کنندگان جشنواره بر این باورند آنچه که می تواند پشتوانه ی این جشنواره و هر جشنواره ی دیگری باشد تقویت بنیه ی فنی و علمی هنرمندان است.

کتاب "آماده سازی استوری برد" با همین نگاه، که امیدوار است بتواند سهمی هر چند اندک در رشد نگاه زیبایی شناسانه و فنی علاقه مندان عرصه ی انیمیشن کشور ایند کند ترجمه و به چاپ می رسد. کتاب های تخصصی پویانمایی و به نوعی این کتاب از حجم اندکش هایی که آثار تحسین برانگیز را ساخته اند دفاع می کند و شاید تنها تنیدیه ی است که علاقه مندی به مطالعه، مجوز کسب آن است.

ه. همدرضا کریمی صارمی

دبیر هفتمین جشنواره ی پویانمایی تهران

اسفند ۱۳۸۵

یادداشت مترجم

انتخاب کتاب *PREPARE TO BOARD* برای ترجمه، قبل از هرچیزی به دغدغه های آموزشی من در جایگاه یک معلم باز می گردد. تدریس عناصر سازنده ی سینمای انیمیشن و مراقبت از پویایی و نوزایی آن در فضا های علمی و هنری، همواره نیازمند منابع علمی جدید است.

برها در جستجوی مباحث مختلف کارگردانی، زیبایی شناسی و گونه شناسی انیمیشن به این کتاب راجع شده و دریافته ام که دیدگاه نویسنده ی آن در تولید یک اثر در خور توجه اندازه تازه و موثر است. همچنین نگاه در محافل علمی و دانشگاهی و نیز در کلاس و کارگاه به مطالعه آن اشاره کرده ام. باز خورد های بسیار مثبتی را برانگیخته است. نبودن نگاه مؤلف در طرح مباحث تولید یک اثر خوب و استقبال از مطالب ارائه شده ی، انگیزه ی فزاینده ای برای ترجمه ی آن ایجاد کرد.

این کتاب از معدود منابع خوبی انیمیشن است که جایگاه ارزشمند پیش تولید و مراحل مختلفی را که در این فرایند رخ می نماید، به حل - یق و دقیق مورد بحث و بررسی قرار می دهد. مرحله ای که توجه به آن، هر فیلم انیمیشن را موفق می سازد. البته به دلیل عدم آگاهی به مراحل تولید و زوایای آن در تولیدات داخلی مورد غفلت قرار گرفته است.

عنوان این کتاب - همان گونه که خانم ناسیم بیمن زیبایی و اختصار انتخاب کرده است - ضمن اینکه از «آماده سازی استوری برد» می گوید، در تلاش است تا ثابت کند با دقت نظر و تعمق در مرحله ی پیش تولید است که فیلم، بال پرواز پیدا می کند و شکل - پیدا می یابد. این کتاب می گوید: «که اندیشه، تفکر، زیبایی شناسی و ساختار یک فیلم انیمیشن، همه و همه» در این مرحله شکل می گیرد.

در پایان لازم می دانم از کانون پرورش فکری کودک و نوجوان، مسعود و بهیر محترم جشنواره بین المللی پویانمایی تهران محمد رضا کریمی صارمی و معاونت آموزش و پژوهش دانشگاه - میناوسا که زمینه ساز تصویب و چاپ این کتاب شدند، از استاد سعید توکلیان که با صبوری و صبر در ترجمه ی کتاب را مرور کردند و در تصحیح بسیاری از نام ها و واژه ها یاری دادند، از آقایان سیاوش پیریایی و مجتبی عشوری که در سخت ترین شرایط در کنار من قرار گرفته و با دقت در ویرایش و صفحه آرایی کتاب من را یاری کردند صمیمانه تشکر کنم. گرچه نیرو و زمان بسیاری را مصروف ترجمه ی این کتاب کرده ام، اما بی تردید به بارنشتن بسیاری از تلاش هایم مدیون همراهی و کمک های فراوان همسر و پسرم کوشان است.

ناصر گل محمدی