



آفرینش و رشد یک کاراکتر

آموزش خلق کاراکتر در فیلمنامه نویسی

تالیف : توسعه دهنده نرم افزار اِوران - تیم طراحی نرم افزار سناریست «نسخه حرفه ای»

جلسه چهارم

بروزرسانی: ۱۳۹۵/۰۷/۰۸

دارای مجوز نشر آنلاین مرکز توسعه فن آوری
اطلاعات و رسانه های دیجیتال
کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به توسعه
دهنده نرم افزار اِوران می باشد.

فهرست مطالب



Everun
SOFTWARE DEVELOPER

- خلق یک کاراکتر
- جزئیات هر کاراکتر
- یافتن چرایی خلق یک کاراکتر
- زمان معرفی کاراکتر
- انواع کاراکترها
- تفاوت میان تیپ و کلیشه
- پیش داستان کاراکترها
- تحقیقات در مورد کاراکترها
- موانع روبروی کاراکتر
- پرورش شخصیت
- دیالوگ هر کاراکتر
- روانشناسی کاراکترها
- روابط بین کاراکترها
- نام گذاری شخصیت ها
- ثبات یک کاراکتر و زمان شکستن آن
- فرم خلق و پرورش شخصیت
- مثال خلق کاراکتر (فیلمنامه نمونه)

خلق یک کاراکتر



در هنگام خلق یک شخصیت باید دو نکته را مورد نظر قرار داد: یکی اینکه شخصیت واقعی و جذاب باشد و دوم اینکه برای داستان اصلی مناسب باشد. باید کاراکتر را به گونه ای خلق کنید که عمیقا در برابر حوادث دور و برش واکنش نشان دهد. وقتی کاراکتر در برابر حوادث واکنش فعال نشان دهد، اهمیت دادن به او برای مخاطب نیز آسانتر می شود.

وقتی می خواهید یک کاراکتر بزرگ خلق کنید، معمولا چندین ایده مبهم و رفتار شخصی برای او در نظر میگیرید. در این خصوص هر چه بیشتر ببینید و بشنوید، ایده های بهتری به ذهنتان خواهد رسید. باید به صدا و تصویر صحیحی برای او برسید.

یک داستان خوب نیاز به شخصیت پردازی قوی دارد تا به یادماندنی شود. وقتی آغاز به نوشتن می کنید باید به کاراکترهایتان فکر کنید. ۱۰ مورد وجود دارد که با در نظر گرفتن آنها شخصیتی قوی خلق خواهید کرد. این ۱۰ مورد در خصوص پروتاگونیست(قهرمان یا ستاره اصلی) ، کاراکترهای اصلی و آنتاگونیست (شرور یا متضاد)، استفاده می شوند.

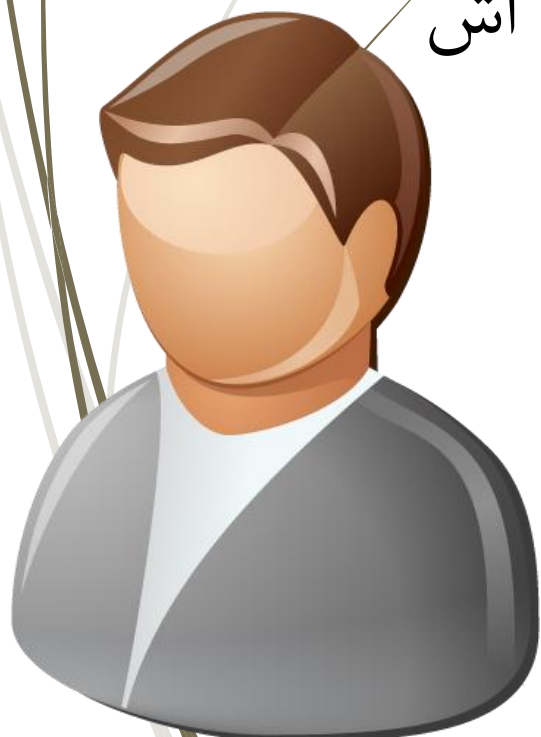
۶- قابلیت رشد بالقوه

مسلمانان یک آدم بی نقص، کاراکتر حوصله سر بری خواهد بود. آنها همه چیز را در حد کمال دارند و اصلاً نیازی نیست در مورد آنها داستانی بیان شود. آنها آنقدر کاملند که هر هدفی برایشان قابل وصول است. برای رسیدن به هدف سختی زیادی نمی کشند چون نقص زیادی ندارند. این یعنی کمبود تنش. بنابراین یا باید هدف را بسیار غیرممکن طرح کنیم یا باید شخصیت را با نقص هایی مرتبط با وصول به آن هدف طراحی کنیم.

۷- باور کاراکتر برای مخاطب

تفاوت های فاحشی میان کاراکترهای داستانی و اشخاص واقعی وجود دارد. یک کاراکتر داستانی فردی است که بخشی از زندگی او برای رسیدن به یک هدف خاص در داستان دنبال می شود. در حالیکه افراد در زندگی معمولی با مشکلات زیادی دست در گریبانند و معمولاً روی یک مشکل خاص تمرکز وجود ندارد.

با اینحال راه هایی برای توجیه پذیر کردن کاراکترها و تطابق آنها با دنیای واقعی وجود دارد. کاراکتر باید احساسات انسانی داشته باشد. بگذارید وحشت زده شوند یا با عصبانیت فریاد بزنند. باید واکنش های انسانی داشته باشند. یادتان باشد انسانها گاه احساساتشان را بروز می دهند و گاه پنهان می سازند. از هر دو خصیصه استفاده کنید. هر کاراکتری روی خوب و روی بد دارد. قابل باور بودن شخصیت، یعنی خاکستری بودن رنگ او. نه سفید سفید و نه سیاه سیاه.



- محل زندگی

- نقاط قوت

- نقاط ضعف

- بزرگترین شکست زندگی اش

- بزرگترین پیروزی زندگی اش

- امیدهایش

- ترس هایش

- موارد متفرقه

- نام

- اقوام درجه یک

- دوستان صمیمی

- شغل

- موقعیت اجتماعی

- وضعیت مالی

- عادات

- طرز پوشش

- سن

- محل تولد

پروتاگون نیست

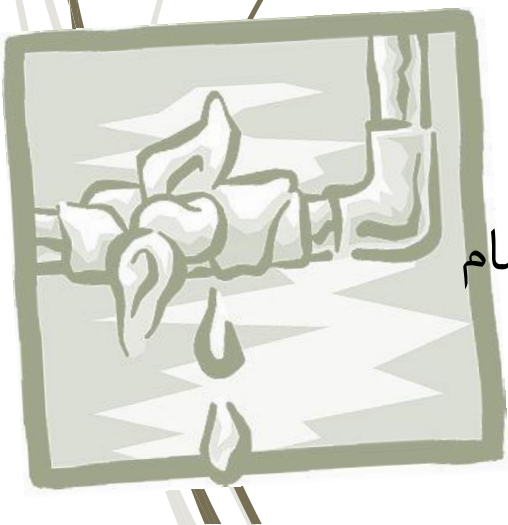
قهرمان جواهر تاج داستان شماست. تمام صحنه های داستان شما باید با شناساندن هدف نهایی (قهرمان) یا شخصیت های اصلی و مسیری که باید برای نیل به هدف بپیمایند تقویت شود. باید در مرکز خطر قرار داده شده و مرتب آزموده شوند تا نقاط ضعف و قوتشان آشکار شود. همانطور که داستان پیش می رود قهرمان باید بر نقاط ضعفش فائق آید یا حداقل آنها را بهتر از قبل بشناسد. اما اینکار تلاش و کار زیادی را می طلبد.

قهرمان باید در چنان موقعیتهایی قرار گیرد که شکسته شود، تجزیه شود و دوباره با ساختاری محکمتر جان بگیرد.

در خصوص قهرمان موارد ذیل را در نظر بگیرید:

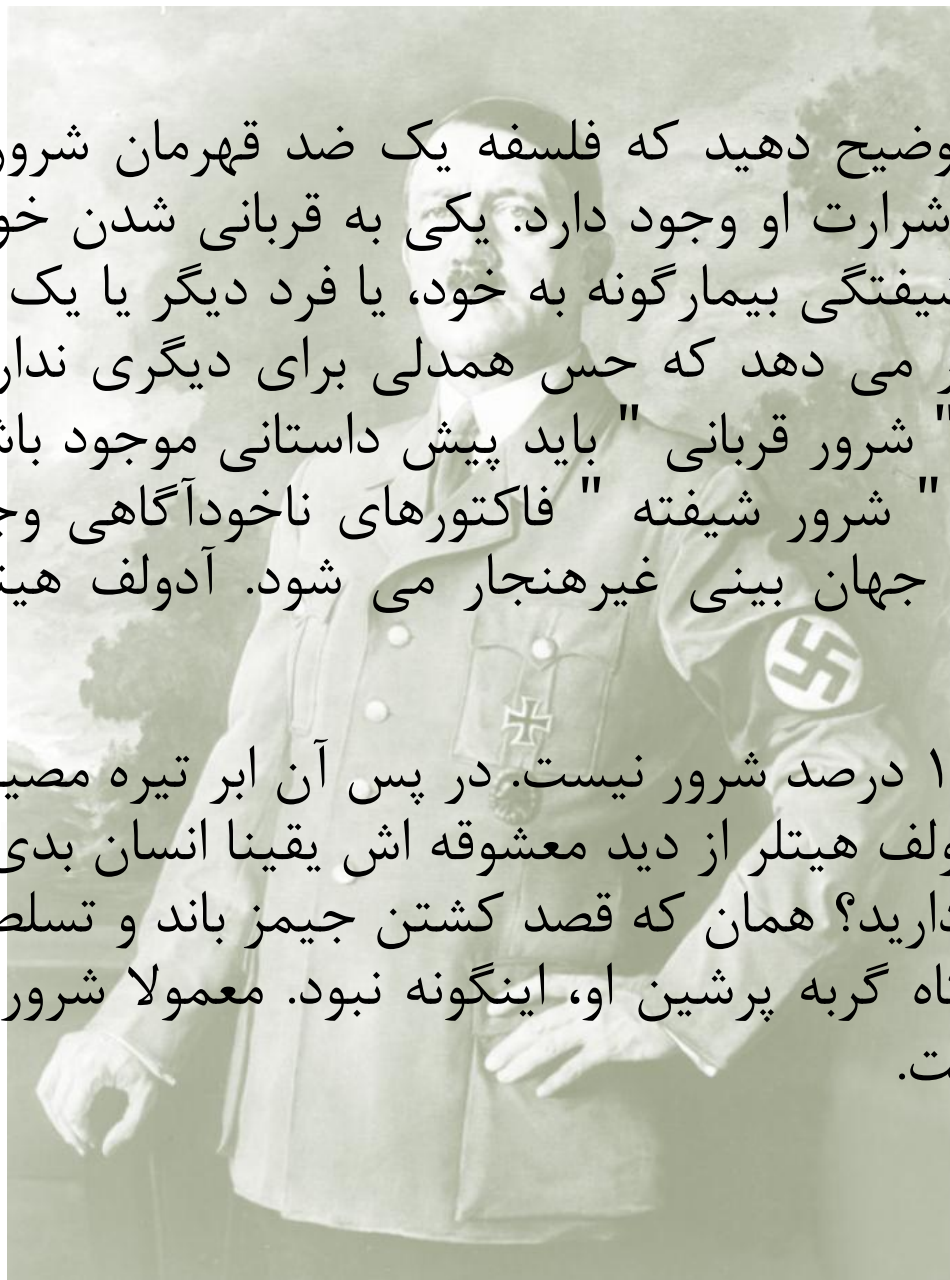
۱- قهرمان موجود کاملی نیست

او حتما باید نقاط ضعف و مشکلات رفتاری داشته باشد. در غیر اینصورت با یک موجود تمام و کمال که هیچ اشتباهی نمی کند داستان جذابی نخواهید داشت.



در مقام یک نویسنده، باید توضیح دهید که فلسفه یک ضد قهرمان شرور برای اقدامات شرورانه اش چیست. دو دلیل اصلی برای شرارت او وجود دارد. یکی به قربانی شدن خود او در زمانی قدیمی تر باز می گردد و دیگری به دلیل شیفتگی بیمارگونه به خود، یا فرد دیگر یا یک قوم، یا یک مفهوم است. که شرور را در دسته کسانی قرار می دهد که حس همدلی برای دیگری ندارند یا این حس بسیار کم و ضعیف است. برای شخصیت "شرور قربانی" باید پیش داستانی موجود باشد تا رفتارهای شیطانی اش را بتوان توضیح داد. و برای "شرور شیفته" فاکتورهای ناخودآگاهی وجود دارد که سبب دید غیر متعادل او نسبت به مردم و جهان بینی غیرهنجار می شود. آدولف هیتلر مثال خوبی برای چنین اشخاصی است.

اما یادتان باشد هیچکس ۱۰۰ درصد شرور نیست. در پس آن ابر تیره مصیبت بار، نشانه های بسیار کم رنگ خوبی دیده می شود. آدولف هیتلر از دید معشوقه اش یقیناً انسان بدی نبوده است. آیا بلوفلد را در فیلمهای جیمز باند به خاطر دارید؟ همان که قصد کشتن جیمز باند و تسلط بر دنیا را داشت. او مطمئناً یک شرور واقعی بود اما از نگاه گربه پرشین او، اینگونه نبود. معمولاً شرور ها فکر می کنند زاویه دید آنها بهترین و درست ترین است.



۳- آنها می توانند حواس پرت کن باشند. میتوانید تمام تلاشتان را در ارتقا درام و کشمکش داستان انجام بدهید اما اگر تمرکز مخاطبین توسط یک مرد هندی کوچک بامزه که صاحب یک فروشگاه زنجیره ای ست، از دست برود به مشکل برخورد خواهید خورد.

۴- آنها محدودیت را هستند. شخصیت های کلیشه ای فقط به عنوان خوراک کمدی استفاده میشوند ولی حتی در آن ژانر نیز خطر کنار ماندن فیلم وجود دارد.

با دلایل فوق کاملا مشخص است که چرا فهمیدن تفاوت بین گونه شخصیت (تیپ) و کلیشه اهمیت دارد. یک کلیشه عمدتاً نمایشی منفی از یک طبقه، جنسیت، نژاد و.. می باشد. یک گونه شخصیت می تواند یک پدر یا مادر نگران باشد که فرزند تازه متولد شده دارد یا یک کارآموز که اعتماد به نفس زیادی دارد. تفاوت اینجاست که گونه شخصیت، تلاشی برای پیشنهاد دسته ای از مردم که تماماً دارای ویژگی های شخصیتی مشابه هستند نمی کند اما کلیشه این کار را انجام می دهد.

پیش داستان کاراکترها

وقتی در حال شخصیت پردازی برای فیلمنامه تان هستید، باید آگاه باشید که آنها زیر بته و خود رو به عمل نمی آیند! محیط زندگی و طرز تربیت ایشان است که به شخصیت آنها شکل میدهد. یک مرد ۴۰ ساله در سده ۱۸ میلادی در انگلستان با یک مرد ۴۰ ساله معاصر در همین مکان، زمین تا آسمان متفاوت است. اگر می خواهید پی به خصوصیات یک کاراکتر ببرید باید پیش داستان و گذشته او را بدانید. پیش داستان مانند یک پارچ است و کاراکتر چون آبی در این پارچ. همانطور که آب در پارچ شکل فیزیکی همان پارچ را می گیرد، خصوصیات کاراکتر نیز تابع پیشینه اوست.

درون و بیرون او را به خوبی بشناسید. هر چه در هنگام خلق کاراکتر و تحلیل آنها زمان بیشتری بگذارید، در مورد آنها بیشتر خواهید دانست. هر چه بیشتر در مورد آنها بدانید کار کردن با آنها راحت تر می شود. تا آنجا که می توانید براحتی حدس بزنید کاراکتر در فلان موقعیت چگونه عمل می کند. باید به خاطر بسپارید طرز برخورد یک کاراکتر خاص با هر کدام از موانع (فیزیکی، جا به جایی موقعیت، ارتباطی، سوء تفاهم زاء، خواسته های ارضا نشده) یکسان نیست.



انواع موانع پیش روی کاراکتر در جهت خلق داستان

سختی های فیزیکی

مشکلات فیزیکی شامل بیماری ها، جراحات، مرگ و تهدید و در معرض هر یک از این بلاها قرار گرفتن است. مصائب فیزیکی معمولاً در ژانرهای اکشن و ماجراجویانه نمود دارند. به نظر هیچ مشکلی حادثتر از روبرو شدن با مرگ نیست، چه مرگ خود کاراکتر و چه مرگ محبوب او

آرزو و خواسته

همه کاراکترها آرزوها و خواسته هایی دارند که تحقق نیافته است. خیلی از این خواسته ها روشن و واضح است و بعضی مخفی و نهان. گاهی همین خواسته های محقق نشده است که کاراکتر را در داستان به جلو هدایت می کند

سوء تفاهم و فریب

برای یک کمدی اسکروبال سوء تفاهم از موانع موردعلاقه به شمار می رود. معمولاً کاراکترها دچار سوء تفاهم می شوند یا به هم دروغ می گویند. و جهان بینی شان بر اساس این سوء تفاهمات، نادرست شده و تنش در داستان ایجاد می شود.

جا به جایی موقعیت

وقتی یک کاراکتر در یک مکان یا موقعیت ناشناخته قرار می گیرد، با تنش و مانعی به نام جا به جایی موقعیت روبرو می شود. بهترین مثال در این مورد فیلم "Lost In Translation" می باشد. این تغییر مکان یا موقعیت می تواند بزرگ یا کوچک باشد. بزرگ مثل انتقال کاراکتری به آینده و کوچک مثل ورود فردی تازه به گروه.



۱. جمله بندی او
۲. مفهوم باطنی جمله های او
۳. گرامر او
۴. دایره واژگان او
۵. لهجه و تاثیرات فرهنگی بر نوع مکالمه اش
۶. اصطلاحات عامیانه ای که به کار می برد
۷. اصطلاحات حرفه ای شغل او
۸. استایل حرف زدن، ریتم صحبت کردن او

تمرین: بهترین تمرین برای دیالوگ نویسی گوش دادن به مکالمه افراد است. اینکار را انجام دهید. برای یک نویسنده این به معنی استراق سمع نیست. شما مجاز هستید! ۸ نکته مهم فوق الذکر در مورد هر کاراکتر را در آن افراد رصد کرده و بنویسید.

فرضا ممکن است کاراکتر در دوران کودکی دچار کمبود محبت بوده، بنابراین این کمبود باعث شده او بخواهد ارزش خود را به دیگران ثابت کند و یا اعتماد و عشق به دیگران برایش سخت شود. شاید یک اتفاق بد در گذشته باعث فوبیا و ترس کنونی او باشد. در نمایش ترومن خالقان صحنه آن شوی تلویزیونی، در کودکی، ترس از آب را با نمایش غرق پدرش در دریا در او ایجاد کرده اند که همین امر باعث ترس ترومن از سفرهای دریایی و در نتیجه اجبار او به زندگی در آن استودیوی عظیم شده است.

در خیلی از فیلمها قهرمان گذشته ای دارد که باعث شکست او در آینده می شود و او باید بر شیاطین حاکم بر این گذشته فائق آید تا از داستان گره گشایی شود.

ضمیر ناخودآگاه (نیمه تاریک)

بسیاری از انگیزه های انسانی در ناخودآگاه او شکل می گیرند تا خودآگاهش. همه ما دوست داریم بسیاری از اتفاقات بد گذشته را فراموش کنیم. اما این حجم از انرژی منفی همیشه در ناخودآگاه ما پنهان است و باعث بسیاری از کنش ها و واکنش های امروز ماست و ما خود نمی دانیم. و همچنین بسیاری از خاطرات خوب شاید فراموش شوند اما در ناخودآگاه ما ثبت شده اند.

اسکیزوفرنی: افرادی با خودآگاهی بسیار زیاد. به شدت حساسند و به راحتی در حضور دیگران شرمنده یا خجالت زده می شوند. برای همین از هر گونه کشمکش و درگیری دوری می جویند. آنها دوست دارند در جای خلوت در فکر فرو روند. در حالات شدیدتر بیماری، صداهایی می شنوند که آنها را به انجام کارهایی وادار می کنند یا اینکه باعث می شود دارای شخصیت هایی متفاوت شوند.

پارانویا: آنها فکر می کنند همه قصد توطئه علیه ایشان را دارند. شخصیت خودمحوری دارند. آنها همیشه حالت تهاجمی و دفاعی دارند. اعتقادات پارانویدی در آنها می تواند انگیزه مناسبی باشد تا حکومت، فرماندهی یا مقامی بالاتر کسب کنند و از گزند توطئه بیشتر در امان بمانند. آنها با خشونت مخالفین را از سر راه بر می دارند و بسیار کینه جو هستند.

اضطراب عصبی: مضطرب ها از همه چیز می ترسند و از کاه کوه می سازند. آنها در تمام طول زندگی سعی می کنند از موقعیت های اضطراب آمیز فرار کنند، حال آنکه همین کار باعث ایجاد اضطراب در آنها می شود. به شدت وسواسی هستند. مثلاً بعضی از آنها فقط ساعت بخصوصی از تختخواب بیرون می آیند. یا تعداد دفعات شانه کردن هایشان مشخص است.

ثبات یک کاراکتر و زمان شکستن آن

کاراکتر شما باید ثبات شخصیتی داشته باشد. اگر او را در موقعیتهای یکسانی قرار دادید باید کنش مشخص و مشابه انجام دهد. به عنوان مثال یک کاراکتر خجالتی در پارتی شبانه ای در شب شنبه همانگونه باید واکنش نشان دهد که در جشن تولد دوستی در روز یکشنبه. نمی تواند در یک پارتی خجالتی و در مهمانی دیگر خوش مشرب و اجتماعی باشد. آنهم ظرف یک روز. منظور ما از ثبات چنین چیزی است. مثل همه آدمهای واقعی. البته این بدین معنی نیست که از او یک کاراکتر قابل پیش بینی مصنوعی بسازیم... نه. منظور ما از ثبات یک موضوع کلی است. گاهی پیش می آید کاراکتر بر خلاف عرف و روتین معمولش عمل می کند که این می تواند از نقاط جذاب آن کاراکتر در طول داستان شود. و این همان قاعده شکست ثبات است.

برای شکست ثبات فرد در داستان ابتدا باید دنیای عادی او و نحوه برخورد او در این دنیای عادی (دنیایی که برای کاراکتر عادی است نه الزاما برای ما) برپا کنیم. هسته مرکزی شخصیتی آنها را قبلا در مقالات پیشین مورد بحث قرار دادیم. رفتارها، جهان بینی ها، ایدئولوژی ها، طرز تکلم و..

۲۹- خانه اش چگونه است؟ طرز لباس پوشیدن اش، مدل موهایش؟ آیا اهل مد است؟ ذائقه اش چگونه است؟

۳۰- صدایش چگونه است؟ (بم، زیر، قوی، ضعیف...)، آیا لهجه بخصوصی دارد؟ آیا از تکه کلام های خاص استفاده میکند؟ دایره واژگانش غنی است یا ضعیف؟ کلمات را چگونه تلفظ میکند؟ (فصحی؟ سرزبانی؟ نامفهوم؟ لکنت دارد؟ آیا با ریتم صحبت می کند؟ آیا جملاتش منقطع هستند یا کامل؟ آیا میزان تحصیلات و هوشش با شرایط گفتاری وی تطابق دارد؟ و ...

۳۱- آیا فرزندی دارد؟ در مورد نقش والدین چه نظری دارد؟ در مورد فرزندان چه نظری دارد؟ روابط فرزندان با هم چگونه است؟

۳۲- آیا رازی دارد؟ آیا آن را محفوظ نگه داشته؟ آن چیست؟ آیا مسئله ای در گذشته همواره او را آزار می دهد؟ آیا می تواند آن را فراموش کند؟

۳۳- قوه تخیل او چگونه است؟ آیا رویا پرداز است یا واقع گرا؟ آیا در گذشته اش زندگی می کند؟ یا برای آینده برنامه ریزی میکند؟ یا شاید در زمان حال زندگی می کند؟

۳۴- در راه رسیدن به هدف های زندگی اش چقدر مصمم است؟ آیا تصمیم دارد فرد مهمتری شود؟ آیا می خواهد زیباتر و جوان تر شود؟



مرحله دوم : هدف اصلی او در ایده نهایی مشخص شده است : جستجوی نامزدش و بازگرداندن او به وطن.

مرحله سوم: انگیزه او چیست؟ نامزدش. علیرغم فقر و ترس و یک عمر تو سری خور بودن، او عاشق نامزدش است و نمی تواند فکر او را از سر بیرون کند. باید او را بازگرداند . حالا قیمتش هر چه می خواهد باشد.

مرحله چهارم: حال باید پیشینه او را تنظیم کنیم :

- اقوام درجه یک : در همان بچگی پدر و مادرش را در نزاعی خیابانی در دهلی نو از دست می دهد اما راننده ای که شاهد وضعیت پسر و والدینش بود علیرغم بی تفاوتی مردم حاضر در صحنه و با تمام سختگیری های قانونی به کمک آنها می رود . اما والدین در بیمارستان می میرند. آن راننده بعدها حضانت او را به عهده می گیرد.

- دوستان صمیمی : ندارد. شخصیتی به شدت درونگرا دارد.

- شغل : کارگر ساختمانی (شاید بخواهیم بعدها در امارت کاری در همین بازه برگزیند)

- موقعیت اجتماعی : بی سواد ، طبقه پایین جامعه

- وضعیت مالی : فقیر اما نه شدید

- عادات : فعلا نظری ندارم

- طرز پوشش : فعلا نظری ندارم

- سن : ۲۸ سال

- محل تولد : دهلی نو



در این فیلمنامه، شاهزاده عرب آنتاگونیست اصلی است. دلیل آن هم کاملاً مشخص است. او میان آهوبال و نامزدش قرار گرفته است. اما برای بخشیدن شخصیت چندوجهی به وی، یقیناً با شرور قرار دادن او خودمان را راحت نمی‌کنیم! او نیز همانند آهوبال سرگذشتی دارد و شاید اصلاً بخواهیم او را آدمی جذاب و خواستنی برای مخاطب (نه در حد آهوبال) معرفی کنیم. فعلاً نام او را عبدالناصر بن سعید بر می‌گزینیم.

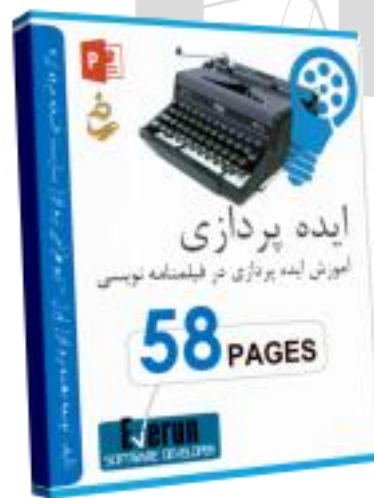
و نامزد آهوبال را دختری زیبا رو و سبزه با نام آشا بر می‌گزینیم. و فعلاً در همین حد می‌دانیم که او نیز جزو کاراکترهای اصلی است.

در جلسات بعد با شرح جزئیات کامل به مفاهیم ساختاربندی خواهیم پرداخت. با ما همراه باشید.



نکات اضافه

➤ برای آشنایی با **تم** (THEME) ، **ایده** (IDEA) و **ژانر** (GENRE) و آشنایی با جزئیات کامل هر کدام از این مفاهیم، به سایت everun.ir مراجعه کنید و آموزشهای صوتی و تصویری آنها را در قالب فایل پاورپوینت تهیه نمایید.



منابع :

ردیف	منبع
۱	An Overview Of Dialogue
۲	Making A Memorable Character
۳	Giving Your Character A Unique Voice
۴	Building A Great character
۵	Character Consistency and When To Break It
۶	Character Relationships
۷	Initial Character Creation
۸	Character Psychology

ترجمه ، تالیف و نگارش :

دارای مجوز نشر آنلاین مرکز توسعه فن آوری
اطلاعات و رسانه های دیجیتال
کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به توسعه
دهنده نرم افزار اِوران می باشد.



توسعه دهنده نرم افزار اِوران

گروه طراحی نرم افزار سناریست (نسخه حرفه ای)