Journal of
Design Sciences and Applied Arts

بنية السرد الدرامي لكتابة سيناريو أفلام الرسوم المتحركة المختلفة

Narrative Structure for Writing Screenplays for Various Animated Films

محمد محمد صبيح

أستاذ مساعد بكلية الفنون السينمائية - كلية العمارة والتصميم - جامعة عفت

Submit Date: 2024-10-16 12:44:15 | **Revise Date:2025-05-29 23:40:42** | **Accept Date: 2025-05-29 23:45:27**

DOI:10.21608/jdsaa.2025.321119.1430

ملخص البحث:-

تُعد كتابة السيناريوهات للأفلام، خاصة أفلام الرسوم المتحركة، عملية تتطلب فهمًا عميقًا للبنية السردية، حيث تختلف أساليب الكتابة حسب نوع الفيلم، وأسلوب السرد، ومدة العرض. يركز هذا البحث على تحليل البنية النصية للأفلام الطويلة والقصيرة، مع تسليط الضوء على دورها في تطوير السيناريوهات الدرامي

تنشأ إشكالية البحث من ملاحظة محدودية قدرة الطلاب على كتابة سيناريوهات متماسكة تناسب زمن العرض المتاح في مشاريع التخرج، مما يستدعي دراسة الأساليب السردية المختلفة لتعزيز قدراتهم التخيلية. يفترض الباحث أن الكتابة الإبداعية تعتمد على مجموعة من الإجراءات التي يمكن تطبيقها لضمان بناء سردي متين، مع الأخذ بعين الاعتبار أن السيناريوهات ليست مجرد نصوص، بل محاولات لترجمة الصور والأصوات إلى كلمات تعكس الأحداث بشكل بصري وسمعي متكامل. يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، حيث يتم دراسة وتحليل نماذج من أفلام الرسوم المتحركة الطويلة والقصيرة، بالإضافة إلى بعض المسلسلات الأمريكية، وذلك ضمن الفترة الزمنية الممتدة من عام 2000 حتى اليوم. الهدف من ذلك هو استخراج الأساليب السردية المختلفة التي يمكن أن تساعد في بناء سيناريو متماسك وقابل للتطبيق في المجال الإبداعي تبرز أهمية البحث في تقديم رؤية متكاملة حول كيفية توظيف البنية السردية لصياغة سيناريوهات رسوم متحركة محكمة، إلى جانب تطوير مهارات الطلاب في كتابة السيناريوهات وتحويل أفكارهم إلى نصوص درامية متكاملة الأركان. ومن خلال هذه الدراسة، يمكن توجيه الكتاب الناشئين إلى أساليب فعالة تضمن تحقيق توازن بين الجانب البصري والسردي في الأفلام المتحركة، مما يسهم في تطوير هذا المجال الفني والإبداعي.

الكلمات المفتاحية:-

بنية السرد، كتابة السيناريو، الرسوم المتحركة

المقدمة: منذ وقت طويل اهتم الباحثون وصناع الأفلام بالوصول إلى البنية النصية المثالية لكتابة سيناريوهات الأفلام المختلفة. فلكل نوع من الأفلام أسلوب الكتابة الخاصة به وبنية قصته النصية. ويقوم هذا البحث بتسليط الضوء على البنية النصية المختلفة لأفلام الرسوم المتحركة الطويلة والقصيرة والبناء السردي لها.

ونظرًا لأن الأفلام بشكل عام وأفلام الرسوم المتحركة بشكل خاص وسائط سمعية بصرية، حيث يحتاج كتاب السيناريو إلى كتابة جميع العناصر المرئية والأجزاء الصوتية (المسموعة) من القصة، ومن ثم ترجمة الصور والأصوات إلى كلمات. الأهم من ذلك، أن يوضح للمشاهد ما يحدث، ويفضل أن توضح أولا بشكل مرئي ومن ثم بشكل مسموع وفق هيكل كتابي محدد. فواحدة من أهم المهارات التي يمكن للكاتب تطويرها هي القدرة على غرس الهيكل أو البنية في السرد للوصول إلى النقاط الأساسية التي يحتاجها المشاهد في الوقت المتاح. ويسمح العمل وفق الهيكل الكتابي بتجنب المشاهد التي قد تفسد حبكة القصة أو تعيق تبني المشاهد لوجهة النظر. يقول الدكتور شكري عياد: "إن كل قصة قصيرة فنية هي تجربة جديدة في التكنيك؛ إذ من الواضح أنه لا يمكن أن يوجد انطباعان متشابهان كل التشابه نوعا وعمقا وشمولا، ومادام تصميم القصة القصيرة قائما على الأداء الدقيق للإنطباع فلابد أن يختلف تصميم كل قصة.

مخطط السرد الدرامي Story Structure / Narrative: Strictures / Story Beats: هو مخطط بناء القصة أو البناء الدرامي للقصة. وفيه يتم توضيح نقاط الحبكة الرئيسية للقصة، وهو أساس مهم لكاتب السيناريو. فهناك العديد من البنيات الدرامية التي يتم من خلالها تحديد السياق الدرامي ووضع الحبكة ورسم أحداث الفيلم حسب مدة العرض. وبنية القصص لأفلام الرسوم المتحركة وكتابة السيناريو تعد عملية معقدة تتطلب درجة من الخبرة الفنية والإلمام بعملية الكتابة وهياكلها المختلفة وبنية السرد الأساسية ووقت العرض لتحديد الهيكل الخاص بالعمل. ويجب أن يفصل سيناريو الفيلم جميع الأجزاء (الصوتية، والمرئية، والسلوك، والحوار) التي تحتاجها لسرد قصة مرئية، في فيلم. وعادة ما تكون الكتابة جهدًا جماعيًا يمر عبر الكثير من المراجعات وإعادة الكتابة، ناهيك عن تدخل المخرجين والممثلين والإنتاج في العملية الإبداعية. لكن بشكل عام تبدأ الكتابة بالعمل الجاد والقوة العقلية لشخص واحد، حيث تبدأ أعظم الأفلام بالمسودة الأولى وتتطور إلى سيناريو مناسب للشاشة الكبيرة.(Marsh, 2018) ونظرًا لأن الأفلام بشكل عام وأفلام الرسوم المتحركة بشكل خاص وسائط سمعية بصرية، حيث يحتاج كتاب السيناريو إلى كتابة جميع العناصر المرئية والأجزاء الصوتية (المسموعة) من القصة، ومن ثم ترجمة الصور والأصوات إلى كلمات. الأهم من ذلك، أن يوضح للمشاهد ما يحدث، ويفضل أن توضح أولا بشكل مرئي ومن ثم بشكل مسموع وفق هيكل كتابي محدد. فواحدة من أهم المهارات التي يمكن للكاتب تطويرها هي القدرة على غرس الهيكل أو البنية في السرد للوصول إلى النقاط الأساسية التي يحتاجها المشاهد في الوقت المتاح. ويسمح العمل وفق الهيكل الكتابي بتجنب المشاهد التي قد تفسد حبكة القصة أو تعيق تبني المشاهد لوجهة النظر. يقول الدكتور شكري عياد: "إن كل قصة قصيرة فنية هي تجربة جديدة في التكنيك؛ إذ من الواضح أنه لا يمكن أن يوجد انطباعان متشابهان كل التشابه نوعا وعمقا وشمولا، وما دام تصميم القصة القصيرة قائما على الأداء الدقيق للإنطباع فلابد أن يختلف تصميم كل قصة.

ومن هنا فإن البنية المحورية في كتابة السيناريو تتمثل في :

- السرد. مفهوم السرد لغويا: وردت للسرد مفاهيم لغوية متعددة في المعاجم والموسوعات العربية؛ حيث نجده في لسان العرب في مادة (س ر د) ويعني تقديمة شيء إلى شيئ تأتي به متسقا بعضه في إثر بعض متتابعا. أما اصطلاحيا فتعددت مفاهيم السرد لكن في المجمل يعني السرد فعل الحكي.
- الحدث: وهو الامور التي يتوجب علي الشخصيات القيام بها في القصة والتي من خلالها تتكون احداث الفيلم.
- الشخصيات: هم ابطال القصة او الشخصيات الثانوية المساعدة للأبطال في القيام بالمهمة المنشوده.
- الزمان والمكان: الزمان التي تدور فيها احداث القصة ربما الزمان الحالي او المستقبل او الماضي والمكان الذي تدور به الاحداث فربما تدور الاحداث في مدينه معروفه بكوكب الارض, وربما تدور الاحداث في مكان خيالي أو مدينة خيالية من نسيج خيال الكاتب لا وجود لها علي الاطلاق في عالمنا الحقيقي.
- وصف المشهد: وهي كافة التفاصيل الخاصة واسلوب التحريك وتوصيف المشهد والحركة
- التفاصيل الشخصية والحوار: سمات الشخصيات والحوار الذي قد يدور بينهم ولغة الجسد الخاصة بها.

فجميع المخططات تتكون من بنية الفعل الثالثة، البداية والوسط والنهاية. ويذكر أرسطو في كتابه الشهير " ٢٦قصيدة شعرية " 26 Poetics، حيث كتب أرسطو عن المأساة اليونانية التي يجب أن تكون "كاملة "فالكل هو ما له بداية ووسط ونهاية .

بنية الحدث الدرامي الثلاثي الفصول" 3 Acts: بنية الحدث الدرامي ثلاثي الفصول هي أساس أي قصة؛ فهي المرحلة التي يتم فيها تقسيم القصة إلى ثلاثة فصول رئيسية، وهي أيضا الوحدة الصغرى لتركيبة المشهد (بداية، وسط، ونهاية) ويوجد بها نقاط أساسية في تحول القصة : Exposition البداية، Rising actionأحداث متصاعدة، Climax الذروة، Falling actionالأحداث المؤدية للنهاية وهي

الاحداث ما بعد ذروة الصراع، Resolution النهاية. ويتم تقسيم الأحداث إلى "ثلاثة فصول مرتبة" كما يلي:

الفصل الأول Act I - Setup : وفيه يتم التعارف والبداية Exposition حيث تبدأ القصة ويتم تقديم الشخصيات والكشف عن المكان والتمهيد للقصة، ويتم التعرف على الزمان والمكان، وأيضا الصراع.(Cook, 2016) ويتم التأسيس لنقطة التحول الأولى في القصة First Plot Point وهو الحدث أو الفعل الذي يجذب المشاهد عندما يقرر البطل فعل الحدث الأساسي في القصة تلك هي اللحظة التي يقرر فيها البطل القيام بالمهمه، على الرغم من العقبات التي قد تواجهه. خلال First Plot Point ، يحصل بطل الرواية (والقارئ) على لمحة عن الخصم وما يريده الخصم وقد يتعارض مع البطل.

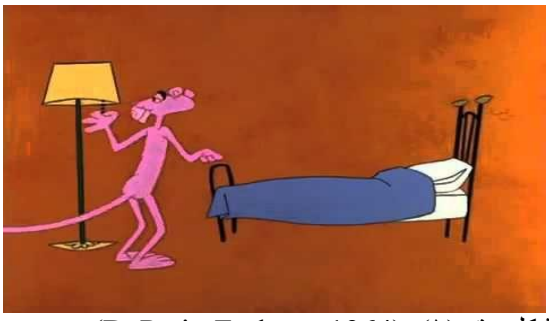
الفصل الثاني، Act II - المواجهة Confrontation وفيه يتم العمل "التوتر والتمهيد لسلسة من الاحداث " Rising Actions التي تؤدي الي تعقد الأمور وعرقلة البطل لرفع التشويق في القصة. قد تدفع الأحداث المتزايدة في منتصف القصة على تصاعد الصراع بين الشخصيات في الفيلم. قد تحتوي هذه الأحداث على سلسلة من المفاجآت أو التعقيدات التي يجب أن يتفاعل معها البطل. فعادة يحاول بطل الرواية حل المشكلة التي بدأت منها نقطة التحول الأولى؛ فيجد البطل نفسه في أوضاع تتفاقم باستمرار. ويتعرف البطل على المهارات اللازمة للتعامل مع القوى المضادة(David, 2006) .

الفصل الثالث :Act 3– وفيه يكون القرار، فكتابة الفصل الثالث يتم فيها حل الصراع، وربط جميع المشاهد والحبكات الفرعية، والإجابة على السؤال الدرامي الذي أثير في الفصل الأول وإكمال تحول الشخصية الرئيسية، وإنهاء القصة - ويجب أن يكون في الفصل الثالث ذروة صراع مختلفة ومميزة ونهاية ما للقصة. ففي نهاية الفصل الثاني يدرك البطل كيف يمكنه إصلاح كل شيء ومشاكله وشخصيته. ومن ثم تتكون النهاية في الفصل الثالث. فالنهاية هي اللحظة التي تتجه إليها كافة أحداث الفيلم. ويحتوي الفصل الثالث أيضا على الصورة الختامية؛ وهي لقطة أو عده لقطات تعكس اللقطة الافتتاحية، وفيها يظهر التحول على الشخصيات بعد تحولها. ويظهر فيها البطل في حالة مزاجية ونفسية وربما فسيولوجية مختلفة عما بدأت بها القصة . (Trottier, 1998).

مثال تطبيقي لبنية الحدث الدرامي الثالثية فصول - Acts 3 :

الحلقة الثانية من مسلسل The Pink Panther "النمر الوردي" بعنوان البجامات الوردية - Pink Pajamas تاريخ العرض ٢٥ ديسمبر ١٩٦٤ كتابة جون دون John W. Dunn واخراج فريز فرلنج Friz Freleng. وتدور أحداث القصة عندما يتسلل النمر الوردي إلى منزل ليمكث إليه ليلاً ويضطر للتعامل مع مالكه المخمور. تبدأ القصة بالفصل الأول في وقت متأخر من الليل، وتم الكشف عن الزمن والمكان بالقصة، فكان الوقت متأخرًا من الليل في وسط الشوارع. وكشف حال الشخصية وهو متعبا، وتم الكشف في البداية عن الحدث الأساسي للقصة حيث قرر النمر الوردي العثور على مكان للنوم. وتم تأسيس نقطة التحول الأول في القصة Incident Inciting فلجأ لأول بيت يصادفه على عتبة البيت يوجد سجادة "ترحيب" أمام الباب. ورغم هذا لم يتم الترحيب به ويتم إلقاؤه خارجا وإغلاق الباب. يمشي في الشوارع حيث تمكن بالدخول لبيته. ، وأزال جواربه امام مرآة الحمام، وقام بالاستحمام وغسيل الأسنان ثم أطفأ ضوء غرفة النوم وانزلق في السرير استعدادا للنوم. ومن ثم يتم تقديم الفصل الثاني وتتم المواجهة Confrontation في تلك اللحظة وتتصاعد الأحداث في سلسلة من التعقيدات Rising Actions في محاولات عده للخلود للنوم، في كل مره يستيقظ النمر من الضوء الذي يضيئه صاحب المنزل الثمل، قبل العودة إلى الفراش عدة مرات.

فكل مرة يقوم الرجل بتشغيل الضوء الذي يثير انزعاج النمر. قد تتدافع الأحداث المتزايدة على تطوير الصراع بين النمر وصاحب المنزل. وأخيرًا قام النمر بفك المصباح الكهربائي ووضعه في وعاء تحت عباد الشمس، فقط حتى يسطع الضوء من خلال براعمه، وتتصاعد الأحداث في سلسلة من المفاجآت أو التعقيدات مما دفعه إلى قلب القدر رأسًا على عقب، وأخيرا أطفأ الضوء في النهاية وتمكن من العودة للنوم.



الشكل رقم (١) (DePatie-Freleng, 1964)

وتكون Plot Point نقطة تحول الحبكة الرئيسية فسرعان ما يعتقده أنه يتخيل الوضع ولا يوجد صحة فيما قال، وما هي إلا تخيلات في عقله، وبخه وقاما بالتخلص من كل الكحوليات وكان المساعد فخور بصاحب المنزل بعد أن شعر الرجل بتحسن. احتفل الزوج بكوب من الحليب. ولسوء الحظ في تلك اللحظة تصل الأحداث إلى الذروة Climax، فيمر النمر بحثًا عن مكان آخر للنوم كما في الشكل رقم واحد . واعتقد

الرجلان أنهما يتخيلان الأشياء، انطلق الرجلان بعيدًا خلف شاحنة القمامة التي التقطت زجاجات الكحول. وتكون النهاية وتظهر الصورة الختامية بالنمر نائم ويطفئ النور ليستمتع بليل هنيئ في حالة مغايرة لما ظهر عليه في بداية الفيلم.

- **دائره "دان هارمون" للسرد Dan Harmon:**

كتب دان هارمون Dan Harmon طريقته في كتابة سيناريو حلقات مسلسل "ريك ومارتي" Rick and Morty الذي يعرض لمدة ستة مواسم حتى الآن. قسم هارمون الأحداث إلى نصفين من دائرة الأحداث. النصف الأول من الدائره تكون فيها الأحداث مستقرة والنصف الثاني تكون به الأحداث فوضوية وتتوالى الأحداث في ثمان خطوات..(Sobaih, 2022)

الشكل رقم (٢) (Harmon, 2011)

الشكل رقم (٢)يوضح دائره "دان هارمن" Dan Harmon للسرد الدرامي والتي تتكون من ثمان نقاط للحصول علي قصه مثالية.

أنت You: يتم فيها التعرف على بطل القصة. وأهدافه وهكذا يتم دمج الجمهور بالأحداث وخلق التوتّر في الأحداث، مما يخلق دافعًا ديناميكيًا للقصة والتعرف على الشخصيات وأهدافها.

الحاجة Need - يجب أن يكون لدى البطل حاجة أو رغبة يريد تحقيقها. فتدفع كل من الاحتياجات والرغبات بطل القصة إلى الإمام. في معظم الحالات سيكون لدى ريك وهو بطل المسلسل حاجة سريالية تحفزه طوال القصة على الذهاب في مغامرة في عالم موازٍ أو كوكب آخر ومقابلة شخصيات تعيش في عالم سريالي يشبه الحلم وأحيانًا مثل كابوس.

الذهاب - Go يذهب ريك في مغامرة خارج البعد الذي يعيش فيه ويسمي137-C، متجها إلى عالم سريالي أو كوكب سريالي مختلف. هذا ه عالم الفوضى في نصف دائرة الأحداث الفوضوية. ويلتقي ريك بشخصيات أخرى ذات احتياجات أخرى قد تتعارض مع احتياجاته. ويتعين على ريك أن يواصل فيه البحث عن حل جديد.

البحث Search - تتصارع الأحداث لتلبية الحاجة وتستمر المحاولات في البحث.

الإيجاد Find - أخيرًا، سيحدد ريك الشيء الذي يريده؛ على الرغم من أنه قد لا يكون مناسباً له، وستكون العواقب كارثية كالعادة.

الحصول على الغاية Take - يجب علي ريك أن يأخذ ما بحث عنه" ويجده غير مناسب له، وعليه أن يدفع ثمن العواقب.

العودة - Return في النهاية نعود إلى العالم الذي بدأنا منه. ويعود ريك من عالم الفوضى، ولكنه يعانى خسارة كبيرة.

التغييرChange - ريك ومورتي Rick and نفس الأشخاص ولا يمتلكان نفس التفكير.(Harmon, 2014)

الشكل رقم (٣) (Roiland and Harmon, 2014)

ففي الحلقة الخامسة يوضح الشكل رقم (٣) لقطات من الحلقة الخامسة من الموسم الأول من ريك ومورتي بعنوان Meeseeks and Destroyمن الموسم الأول من ريك ومورتي بعنوان Meeseeks and Destroy تقسم الأحداث كالتالي. ١ البدايه منطقة الاستقرار بالدائرة. ٢- الحاجة، يريد مارتي القيام بمغامراته الخاصة وعدم التبعيه لريك. ٣ يذهب مارتي إلى مغامرة يكون فيها القائد ٤- يدخل مارتي النصف الثاني للدائرة فوضوية الأحداث وفيها يحاول خادم الجهاز قتل جيري ويمر مارتي بسلسلة من المواقف غير المألوفة ومقابلة شخصيات أسطورية وعليه التكيف مع الأوضاع. ٥ يحصل مارتي على ما يريد ويكون له مغامرته الخاصة. ٦ يدفع مارتي ثمنًا باهظًا عندما يقابل السيد جيلي بينز. ٧ العودة مرة أخري ٨ الوصول لمرحلة استقرار مرة أخرى بعد أن تغير كل شيئ وتغير مفهوم المغامرة عند مارتي.

تعتبر الحلقة نقطة تحول في المسلسل حيث أجبر ريك أن يجعل مارتي يقود المغامرات عندما حاول مارتي عدم القيام بمغامرات مستقبلية معه لاعتباره مجرد مساعد تُعد كتابة السيناريوهات للأفلام، خاصة أفلام الرسوم المتحركة، عملية تتطلب فهمًا عميقًا للبنية السردية، حيث تختلف أساليب الكتابة حسب نوع الفيلم، وأسلوب السرد، ومدة العرض. يركز هذا البحث على تحليل

البنية النصية للأفلام الطويلة والقصيرة، مع تسليط الضوء على دورها في تطوير السيناريوهات الدرامية . تبدأ القصة في النصف المستقر بالدائرة ويمنح ريك العائلة جهاز سحري لتلبية متطلباتهم المستمرة وبهذا يحصل على وقت كافي للخوض في مغامرة أخرى مع مارتي. يحتوي الجهاز على خادمه الخاص الذي يستطيع تلبية أمر واحد فقط في كل مرة يطلب منه المساعدة. وتفصح الأحداث عن أهداف مارتي، ويحاول إقناع ريك لمرافقته في مغامرته الخاصة والذهاب إلى عالم سريالي يسكنه العمالقة. وللوصول إلى هناك عليهم تسلق شجرة فاصوليا ضخمة، ومواجهة أحد العمالقة والذهاب إلى الملعب العملاق. وهكذا يتم دمج الجمهور بالأحداث وخلق التوترً في الأحداث، مما يخلق دافعًا ديناميكيًا للقصة. تتصاعد الأحداث لتلبية حاجة مارتي لقيادة ريك في مغامرة عبر عالم خيالي سريالي. وأخيرا يحصل مارتي على ما يريده ويتزعم مغامراته الخاصة. تدفع كل من الاحتياجات والرغبات البطل إلى الأمام في أحداث تشبه أحداث قصة "جاك وحبة الفاصوليا" ويذهبا في مغامرة خارج البعد الذي يعيشان فيه ومن ثم يتم الانتقال إلى فوضوية الأحداث في نصف دائرة الأحداث الفوضوية. تخرج الأمور عن السيطرة عندما يصادف "ريك" شخصية تدعى السيد "جيلي بين" ثم يكتشف مارتي أن قيادة المغامرة أقل متعة مما كان متوقعً. وأخيرًا يعودان إلى العالم الذي بدأنا فيه، لكن مارتي تكبد خسارة كبيرة في نهاية المغامرة. ومع ذلك يهنئه ريك على كونها مغامرة ناجحة بعد أن تغلب على الصعاب.

السرد غير الخطي: السرد غير الخطي هو أسلوب سرد يتم فيه سرد القصة خارج الترتيب الزمني الطبيعي. يعتمد السرد غير الخطي على بنية السرد الثلاثية، ولكن يتم خرق الترتيب الطبيعي للأحداث. يمكن أن يحتوي على لقطات من المستقبل، أو لقطات من الماضي، أو الأحلام وعناصر خيالية، وربما السفر عبر الزمن أو الاستبصار. تخلق البنية غير الخطية لغزًا يتطلب التركيز في كل تفاصيل القصة، وفيها يتم إرباك المشاهد مما يسمح للمشاهد تكوين منطقه الخاص ووجهة نظر في القصة.

عندما تبدأ رواية بجريمة قتل فإن سلسلة الأحداث التي تليها تحمل وزنًا أكبر وتزيد من توقع النتيجة النهائية (المعروفة). ويتيح استخدام السرد غير الخطي عملية بناء العوالم والدمج أو التنقل بين فترات زمنية مختلفة وتبني وجهة نظر مختلفة للأحداث. وقد يمنح المشاهد قدرا من التبصر والتنبؤ بأحداث الحبكات الفرعية التي تتكشف على وجهات نظر أخرى وباقي الأحداث التي تقود إلى النهاية والتي ستصبح في النهاية أحداثًا ذات مغزى. ويتيح استخدام السرد غير الخطي إرساء عمق للشخصيات. فكلما تعرف المشاهد على الخلفية الدرامية للشخصية الرئيسية في الفيلم، كلما فهم الخيارات التي تتخذها الشخصيات. ويتسم السرد غير الخطي أيضا بالتدفق في الأحداث حيث يسمح للمشاهد بتبديل الحبكة الرئيسية ورسم تسلسل الأحداث وفق ترتيب غير مرتب زمنيا..(Marsh, 2018)

مثال تطبيقي لمخطط السرد غير الخطي لحلقة بعنوان "قاعة الخروج""The Hall of Egress" من مسلسل وقت المغامرة Adventure Time هي الحلقة الرابعة والعشرون في الموسم السابع. إخراج "Andres Selvaf" أندريس سلفاف وهي الحلقة المائتان والثالثة والعشرون بشكل عام. تعتبر الحلقة مثالًا جيدًا لأسلوب السرد غير الخطي. حيث اعتمد السرد على التنقل في الزمن بعد انشطاره وهروب "فين" عبره وهو مغلق عيناه ليجد مخرجا. تبدأ الأحداث بوصول "فين وجيك" قمة جبلًا للعثور على كهف كما هو موضح بالخريطة وبالقرب من مكان قطار الأبراج المحصنة. ويعترف جاك لفين أنها كانت تجربة سيئة عندما حاول الوصول إليها. وأخيرا وجدا الكهف المنشود. وبعد دخول "فين" الكهف حاصر نفسه بالخطأ، ووجد نفسه بين ثلاثة ممرات. وقرر المرور عبر الوسط ليسقط على منحدر شديد الانحدار، ويصل إلى غرفة متوسطة الحجم بها بعض من ضوء الشمس ويتوسطها تمثال رجل ثلج، وباب ضخم مستدير، مع كتابة لافتة تحمل عبارة "قاعة الخروج" فوق الفتحة.

الشكل (٤) (Ward, 2016)

يوضح الشكل (٤) لقطة من مسلسل " Adventure Time وقت المغامرة" الحلقة الرابعة والعشرون في الموسم السابع. بعنوان "The Hall of Egress" "قاعة الخروج" تتصاعد الأحداث ليفشل " فين" في فتح الفتحة. وأخيرًا يقع رأسه على الأرض من خلال الفتحة معتقدا أنه خرج، ويفتح عينيه ليجد نفسه في القاعة محتبسا. ثم يغلق عينيه مره أخرى. ويخوض العديد من المحاولات الفاشلة لإيجاد مخرج لكن جميع محاولاته تبوء بالفشل. يستمر "فين" في الجري حتى يسمع صوت "جيك" يناديه. يجد نفسه بجوار "جيك". ويفتح عينيه ليكتشف وجوده في الصالة محبوسا. ثم يغلق عينيه لينتقل بالزمن إلى الأمام لإيجاد مخرج. بعد فشل كل المحاولات للخروج والتنقل عبر الزمن للخلف والأمام قرر "فين" النوم، على أمل أن يكون ذلك أفضل. وفي الصباح يفتح عينيه ليجد نفسه في القاعة. وبعد مرور شهر واحد تمكن "جيك" للسفر لفترة طويلة عبر فرع شجرة وصل إلى مجرى مائي يؤدي إلى كهف في الصحراء، ليجد ثلاثة مفارق طرق أخرى، وقد اختار المسار الأوسط، ويستطيع الوصول إلى القاع بأمان دون السقوط. ثم يمشي حتى يصل إلى الفتحة التي يصطدم بها ويفتح عينيه ليرى ممرًا شفافًا

أمامه، وينطلق "فين" ليجد مخرجاً أصغر ويخرج ويقفز إلى "جيك" ويحتضنه بحرارة.

المخطط الدرامي للسرد "فوز بليك سنايدر" Sheet The Blake Snyder Beat :

هو مخطط باستخدام خمس عشرة نقطة رئيسية وتعتمد أيضا على البنية الثلاثية للسرد. يتميز هذا النوع من السرد بشخصيات مثيرة للاهتمام وبنية درامية خيالية ويستخدم هذا المخطط الدرامي للاحداث في سيناريوهات الأفلام الطويلة لاحتوائها على العديد من النقاط المحورية في القصة. (Aristotle, 335 BC; Snyder, 2005).

- **الصوره الافتتاحية Opening Image** - وفي العادة تكون لقطة تأسيسية توضح المكان والزمان والشخصية الرئيسية.
- **الاعداد - Set-Up** التعرف على المكان والزمن للقصة والتعرف على البطل بشكل أعمق، والكشف عن الشخصيات الأخرى. ويحتاج البطل لإتخاذ خطوات لتحسين حياته. يمكن أن تكشف هذه المشاهد عن صراعات الشخصية.
- **التاسيس لموضوع القصة Theme Stated** - تاسيس المنحني الدرامي لقصة.
- لمحفز Catalyst - تدخل الشخصية في أزمة ما. هذا الحدث يغير حياة الشخصية ووجهات نظرها ومن ثم مراجعة الذات.
- **المناظرة Debate** - عادة ما يكون النقاش داخليًا، حيث تتساءل الشخصية، "أين يجب أن تذهب؟"، "وماذا عليها أن تفعل بعد ذلك؟" وأحيانًا يتضمن هذا المشهد صديقًا لديه نصيحة جيدة يقاومها البطل. وعادة ما يتم إثارة النقاش داخليا من خلال تهديدات تلوح في أفق البطل. وتكون في نهاية الفصل الأول من بنية الحدث ثلاثي الفصول.
- **الانقسام إلى نصفين Break into Two** - هي النقطة التي ينهض فيها البطل لمواجهة التحديات. قد يرغب البطل في تحقيق هدف شخصي وفقا لرغباته. وعادةً ما يتم متابعة هذا الهدف في النصف الأول من الفصل الثاني للبنية الثلاثية Act 2 .

- **القصه الثانوية B Story** - تبدأ خلال النصف الأول من الفصل الثاني من البنية الثلاثية، تلتقي الشخصية الرئيسية بمساعدين في رحلتها. يمكن أن تكون هذه الشخصية مساعدة أو منافسة. وفي السيناريوهات تشير B story إلى القصة الثانوية في الفيلم وما بها من صراعاتها الخاصة التي قد تتعلق بمشاكل الشخصية الرئيسية. وعادةً ما تتميز بظهور شخصيات ثانوية بمشاكلها وصراعاتها بدلاً من صراعات البطل والشخصيات الرئيسية. ويتمثل الغرض النهائي من هذه الشخصية الجديدة في مساعدة البطل في رحلة حياته. والغرض الرئيسي من القصة الثانوية هو استكمال القصة الأساسية وإعطاء الشخصيات أهدافًا أخرى للتغلب عليها وفرصًا أكثر للتغيير. إذا كانت قصتك الرئيسية هي الحبكة "أ"، فإن القصة الثانوية يجب أن لا تبعد بعيدًا عن حبكة القصة الأساسية وعادة تتداخل حبكة "أ" مع حبكة "ب" في البداية، وقد يبدو أن القصتين غير مرتبطتين، لكنهما يجدان دائمًا طريقة للتواصل في النهاية. حيث إن القصة الثانوية تكملة القصة الأساسية. ويتم فيها تتطور الشخصيات من خلال المؤثرات الخارجية في االقصة الثانوية وشخصياتها التي قد تساعد البطل على إدراك ما يجب القيام به (McKee, 1998; Batty, 2014) .

- **الألعاب والمرح Fun and Games**- تتفاقم الأحداث وينقلب العالم رأسًا على عقب في آخر النصف الأول من الفصل الثاني. وتكون عبارة عن سلسلة من المشاهد والأحداث التي تُظهر فيها للشخصية الرئيسية بشكل مختلف عن التي تم تقديمها في الفصل الأول وقد تتخبط خلالها الشخصية الرئيسية أو تنجح أثناء سعيها لتحقيق هدفها المنشود.
- **نقطة المنتصف Midpoint**- تمثل نقطة الحبكة التاسعة وتكون النقطة الوسطى في سرد القصة؛ حيث يواجه البطل إما نصرًا زائفًا أو هزيمة كاذبة. والانتصار الكاذب هو عندما تعتقد الشخصية الرئيسية أنها تحصل على ما تريد، لكن شيئًا ما يكشف أن هذا قد لا يكون بالضرورة صحيحًا. غالبًا ما يُظهر الكشف في منتصف المنحني الدرامي ويتضح أن "ما نعتقد أننا نريده ليس بالضرورة الأفضل لنا". أو قد يمر البطل بهزيمة كاذبة وهي اللحظة التي يتردد صداها بطريقة ما مقرونة بالفشل. تتصاعد أحداث المنحني ويجب على الشخصية الرئيسية أن تغزو نفسها بطريقة ما للتغلب على الصراع.
- **Bad Guys Close In** تجمع الأشرار: هي نقطة الحبكة العاشرة وتحدث عندما يتقرب الأشرار من البطل، ويتزايد فيها تتحدي الأشرار للبطل، وعندها تؤدي الأحداث إلى نتائج كارثية. وتلك الأحداث تؤدي إلى هبوط المنحنى الدرامي. يحاول الأشرار خداع البطل واجباره على اتخاذ القرارات الخاطئة. في هذه المرحلة يكون قد فات الأوان على تصحيح الأوضاع.
- **All Is Lost فقدان كل شيئ**: النقطة الحادية عشرة في حبكة الفيلم؛ حيث يضيع شيء ما ذو أهمية بالغة لدى البطل. ويمكن أن يكون الفقدان موتًا حرفيا لشخص ما، أو ضياع حياة البطل القديمة، أو مجرد موت لذات الشخصية الأساسية القديمة.
- **ليالي الروح القاتمة** - Dark Night of the Soul هي النقطة الثانية عشرة. وفيها تكون المشاهد عبارة عن إيقاع عكسي للأحداث السابقة، وتفصح الأحداث عن مقدار تطور الشخصية الرئيسية. وغالبًا ما يكون هناك عنصر "تجاوز الذات القديمة" ليصبح البطل شخصًا جديدًا. ويوضح كيف تعلمت الشخصية الرئيسية درسها.
- **الانقسام إلى ثلاثة** - Break into Three هي النقطة الثالثة عشرة في القصة، حيث يدرك البطل ما يجب فعله. ويكون فيها البطل نسخة جديدة متطورة، وربما قد يدرك

البطل عيوبه، لكن بعد فوات الأوان، مما يهيئ الجمهور لنهاية مأساوية.

- **النهاية** - Finale في النهاية يتغير عالم البطل. وقد تحتوي النهايات على أحداث سعيدة تؤدي إلى تدمير الأشرار، وربما يتم فيها لم الشمل. وقد يحتوي المنحنى الدرامي على أحداث نهاية تراجيدية، يلتقي فيها البطل بنفسه ويواجة ذاته.
- **الصورة الختامية** - Final Image وهي النقطة الخامسة عشرة والأخيرة للصورة السينمائية التي تعكس فيها أحداث اللقطة التأسيسية التي تم إنشاؤها في Beat 1 النقطة الأولى من الأحداث لتعريفنا بالشخصية الرئيسية. تُظهر هذه "اللقطة" البطل بعد أن تجاوز وضعه. و تمثل تلك الصورة الحل الموضوعي للمنحنى الدرامي للقصة بأكمله.

مثال تطبيقي لمخطط الدرامي للسرد "فوز بليك سنايدر"

تحليل سيناريو فيلم Sheet The Blake Snyder Beat "تشيب وديل فريق الإنقاذ Chip ‘n Dale: Rescue Rangers إخراج: أكيفا شافر وسيناريو دان جريجور ودوج ماند.

الصورة الافتتاحية: Opening Image في عام ١٩٨٢ في عالم تعيش فيه شخصيات الرسوم المتحركة مع بشر حقيقيين يعيش سنجاب يدعي "ديل" شخصية رسوم متحركة ثلاثية البعد وصديقه الذي تعرف عليه في المدرسة يدعي "تشيب" وهو رسوم متحركة ثنائية البعد. الصورة الإفتتاحية للبطل "ديل" وهو ينزل من الحافلة، لبدء الصف الثالث في مدرسة جديدة.

الإعداد: Set-Up يعتقد زملاؤه في الفصل أنه غريب الأطوار بعد أن حاول إبهارهم في الفصل لكنه أخطأ وأدى الامر إلى إخافة الجميع وذهب ليتناول الغذاء بمفرده. ينضم إليه "تشيب" ويعتقد "ديل أنه أخطأ تقديم نفسه في الفصل بمحاولة إبهار الجميع، لكن "تشيب يكون له رأي آخر ويقول له أن الخطأ هو عدم المحاولة على الاطلاق. ليصبحا أفضل صديقين. يقررا السفر إلى كاليفورنيا بعد التخرج، ويعملان معًا في صناعة الترفيه، وفي النهاية يجدون فرصة النجاح في أحد العروض ويدعي Rescue Rangers، يختلفان في الرأي عندما يتلقى دايل مكالمة من وكيله بشأن العرض الجديد.

ذكر الموضوع: Theme Stated على الرغم من أن "دايل" يعتقد أن بداية الصف الدراسي الجديد باءت بالفشل، إلا أن "تشيب" يقول له، "إن الخطأ الأكبر هو عدم المحاولة مرات عدة.

المحفز Catalyst: والمعروف ايضا باسم الحادث المحرض (Snyder, B. 2005)عند وصول "ديل" إلى المنزل، يستمع إلى رسالة صوتية على خطه الأرضي من "مونتيري جاك"، زميله السابق في برنامج فريق الانقاذ الذي وقع في ورطة ويطلب منه المساعدة. ويسترجع الذكريات عندما يأخذ القطعة التذكارية لبرنامج لفريق الانقاذ.

الشكل رقم (٥) (Schaffer, 2022)

ويوضح الشكل رقم (٥) يوضح لقطات من فيلم "تشيب و ديل فريق الإنقاذ Chip ‘n Dale: Rescue Rangersمناظرة Debate: بين "تشيب مونتي" لأحد العصابات المحلية بالمال اللذي لم يستطع دفع الدين لهم. ويعترف لديل أنه في حال عدم الدفع لهم سوف يخطف ويباع في السوق السوداء والعمل في أفلام غير شرعية. يقر "تشيب" أنه سوف يقوم بمساعدته في هذه الأثناء، يصل "ديل"، ويتحدث عن إعادة تشغيل برنامجهم القديم. لكن يسخر "تشيب " من الأمر ثم ينصرف. في وقت لاحق، يتلقى "تشيب" مكالمة من "ديل" يخبره أنه قد تلقى مكالمة من الشرطة حيث تم اختطاف "مونتي". يقدم الاثنان بيانًا إلى ضابط الشرطة، الذي أخبرهما أن "سويت بيت" تمتورط في الاختطاف.

الانقسام إلى قسمين Break into Two: بينما يتناقشان ديل وتشيب من أين يبدا التحقيق، يشم "تشيب" رائحة ومنها يعثر علي أول خيوط القضيه ومن ثم تتشكل شراكه بين "تشيب" و" ديل"، في التحقيق. ويحاول "ديل" اقناع "تشيب" برجوع عمل فريق الانقاذ لكن "تشيب يرفض الامر.

B Story القصة الثانوية: على الرغم من أنهم يعرفان بعضهم البعض منذ الصف الثالث ، فإن العلاقة بينهم اتكون القصه الثانويه في الفيلم ، حيث سيتعلم كلاهما مدى حاجتهما إلى بعضهما البعض.

المتعة والألعاب Fun and Games: ينقلب العالم راسا علي عقب ويلتقيان باحد مالكي المتاجر الذي يأخذهم إلى"سويت بي"، ويكتشفا أن "سويت بي" ما هو إلا "بيتر بان" عجوز ، والذي تم تجاهله من قبل صناعة الترفية، مما دفعه إلى انتاج أفلام غير شرعية لشخصيات مشهورة. وسريعا يهربا سويا بعد ملاحظة أن بيت يرتدي أداة تعقب الخطوات ويلتقيان مع "إيلي" لتشكيل خطة. يدرك "شيب" أن "دايل" يهتم بصداقتهما. يضع الثلاثة خطة للحصول على معلومات من متتبع خطوات "بيت".

نقطة المنتصف Midpoint: بينما يتسل " تشيب وديل" للحصول على متتبع " بيت"، يحيط بهما ثعبان، ويتعرف

عليهما. يطلب منهم موسيقى الراب. فقام ديل باستخدام موسيقى الراب كوسيلة لتشتيت الثعبان فيما يحاول "تشيب: الحصول على متعقب الخطوات وينسجمان كما في الليالي الخوالي. تقاطع القصص الاساسية والقصة الثانوية ويصرح "ديل" انهما أفضل معًا." ويتشاركون انتصارًا كاذبًا وجيزًا عندما يكتشفون أن "مونتي" محتجز.

Bad Guys Close In. تصل الشرطة بينما يقوم "ديل وتشيب" بالتحقيق في آلالة التي تشغيلها. يسارعان في الهروب بعد ان قامت الآله التي الحقت الأذى لعدد من الشخصيات ويصاب. في النهاية يعثرون على قطع من الشخصيات التي تم تحويلها الي مسخ وتهريبها للخارج، بما في ذلك شارب "مونتي". سريعا يعطي "تشيب لديل" العملة المعدنية التذكارية التي قد احتفظ بها قديما مسبقا. واخيرا يعترف "ديل" بأنه كان يريد فقط بعض الإهتمام من "تشيب وتقديره، ففي الماضي قد شعر بانه في المرتبه الثانيه دائما لذالك قرر ان يكوت له برنامجه الخاص لكنه لم يرغب أبدا في تركه. تتزايد الشكوك عندما يشمون رائحة عطر مونتي ويشتبهون في "إيلي" ويحاول الاثنان العثور على المساعدة.

ضياع كل شيء All Is Lost: ضاع كل شيء عندما تم القبض على "تشيب" من قبل أحد أتباع بيت. وبينما تذهب "إيلي" لإنقاذ "تشيب"، أوقفها الكابتن "بوتي"؛ وتنكشف شخصيته الحقيقية حيث كان المخبر لعصابة "سويت بيت" طوال الوقت. ليلة الروح المظلمة Dark Night of the Soul: بينما يعرف "ديل" ما يجب عليه فعله، يتلقى مكالمة من "إيلي"، محتجزًة من قبل "بوتي". لم يكن "ديل" متأكدًا مما إذا كان يمكنه الوثوق بها أم لا، في نفس الوقت تخبره باسم حلقتها المفضلة كشفره. يكسر "ديل" الشفرة ويقرر طلب المساعدة.

الانقسام لثلاث Break into Three: يدرك البطل أخيرًا ما يجب عليه فعله فيسرع "ديل" وأصدقاؤه في إنقاذ "تشيب وإيلي". ثم يتلقى مكالمة من وكيله للعمل، لكنه يرفض العمل هذه المرة ويقرر أن أصدقائه أكثر أهمية.

النهاية Finale: بينما يقتحم دايل القلعة، يوقف آلة التحويل الي شخصيات مسخ وينقذ "تشيب" من التحول . سرعان ما تنفجر الآلة. ويجدان في نهايه المطاف "مونتي ولكنه قد تم تشويهه واعطائه اذنان كبيرتان مثل شخصيه "دامبوا".

الصورة النهائية: بينما يسير فريق Rescue Rangers في غروب الشمس كفريق واحد مقتنعين انهم كانوا الأفضل.

نتائج البحث

لايوجد تركيبة مثاليه لكتابة السيناريو المثالي. لذلك تعتبر كتابة السيناريو عملية طويلة ومعقدة تتطلب توازنًا بين المكونات الرئيسية لسرد القصة ، لذلك هناك اساليب معروفه لتطوير سيناريوهات الأفلام. فكتابة السيناريو ما هو إلا فن يمتلكه الكتاب لكنها أيضا كما أوضحنا في البحث انها اساليب يمكن تطويرها وتطبيقها للحصول علي أفضل نتائج لسيناريوهات شيقة. كثر أدوات واساليب الكتابة على الرغم من اختلاف كل قصة، إلا أن كتّاب السيناريو غالبًا ما يتبعون بنية الفعل الثلاثية ، الذي يقسم السيناريو إلى ثلاثة أجزاء متميزة وهي البداية والوسط والنهاية، هذه الطريقة تعتبر اكثر أساليب الكتابه شهرة والتي تعتمد عليها جميع أساليب الكتابة الأخرى بشكل ما حيث يتم فيها تطوير البنية الثلاثية واقحام العديد من نقاط الحبكة الدرامية في الأحداث. فالبنية الثلاثية تعتبر المبدأ الاساسي في سرد القصص. وقد تحتوي البنية الثلاثية على خمس نقاط حبكة اساسية أو ثمان نقاط تحول في القصة أو على خمسة عشر نقطة تحول. يعتمد عدد نقاط التحول الرئيسية في القصة إلى مدة عرض الفيلم. فيقوم كتاب الرسوم المتحركة بكتابة المنحنى الدرامي للأحداث وفق المدة الزمنية للعرض.

يُوصى الباحث بتقديم ورش عمل تطبيقية لطلاب كتابة السيناريو، بحيث تتضمن تمارين عملية لتطوير القدرة على بناء حبكات متماسكة ومتوازنة تتناسب مع الزمن المحدد للعرض. واستخدام نماذج متنوعة لهياكل السرد مثل البنية الثلاثية الفصول، دائرة دان هارمون، مخطط بليك سنايدر، وغيرها، ليتمكنوا من اختيار النموذج الأنسب لنوع الفيلم أو السلسلة التي يعملون عليها. ودمج تقنيات الكتابة غير الخطية، ويُنصح الباحث أيضا بتشجيع الكُتّابة واستكشاف تقنيات السرد غير الخطي التي تضيف عنصر التشويق والغموض، مما يرفع من مستوى التفاعل البصري والدرامي. يُوصى الباحث بإجراء دراسات تحليلية دورية على أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة الحديثة، لاستخلاص أحدث الأساليب السردية وتوظيفها في الكتابة السينمائية. يُنصح الباحث أيضا بتقديم دورات متخصصة في إعادة صياغة السيناريوهات وتحليل الأخطاء السردية، نظرًا لأهمية عملية المراجعة في تحسين جودة النصوص الدرامية.

المصادر

- Aristotle (335 BC) *Poetics*. Translated by S. Halliwell. Harvard University Press.
- Batty, C. (2014) *Screenwriters and screenwriting: Putting practice into context*. Palgrave Macmillan.
- Cook, D. A. (2016) *A history of narrative film*. 5th edn. W.W. Norton & Company.
- David, P. (2006) *Writing for comics with Peter David*. Impact Books.
- Engel, J. (2013) *Screenwriters on Screen-Writing*. Hachette Books.

- Harmon, D. (2014) *Story Circle: Narrative Theory in Rick and Morty*. Adult Swim.
- Marsh, S. (2018) *Step-by-step - 6 Manuscripts in 1 Book, Including*. Createspace Independent Publishing Platform.
- McKee, R. (1998) *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Methuen.
- Snyder, B. (2005) *Save the Cat!: The last book on screenwriting you'll ever need*. M. Wiese Productions.
- Sobaih, M. (2022) *The Surreal Elements in World of Rick and Morty / Season One*.
- Trottier, D. (1998) *The screenwriter's bible: A complete guide to writing, formatting and selling your script*. Silman-James.