

مصمم «سبايدر مان» ينقل تجاربه لجمهور مؤتمر الشارقة للرسوم المتحركة





قدم الفنان جون نيفاريز، فنان الرسوم المتحركة لفيلم «كوكو» الحاصل على جائزة الأوسكار العالمية، خلاصة تجربته في صناعة الرسوم المتحركة لأكثر من 25 عاماً في أعمال ناجحة مثل «Spider-Man: Into the Spider-Verse» لجمهور مؤتمر الشارقة للرسوم المتحركة، الحدث العالمي الأول من نوعه «Astro Boy» و«The Emoji Movie» في المنطقة، وعرفهم إلى أبرز التقنيات والأدوات والقواعد المستخدمة في تخصصات الصناعة. جاء ذلك في دورة متخصصة بعنوان «رحلتي في صناعة الرسوم المتحركة» قدمها الفنان الذي عمل لأكثر من عقدين مع شركات مثل «ديزني» و«بيكسار» و«سوني» ضمن فعاليات اليوم الأول من المؤتمر الذي تنظمه هيئة الشارقة

للكتاب بين 3 و 5 مايو بمركز إكسبو الشارقة.

وأشار نيفاريز إلى أنه بدأ مسيرته في مجال الرسم ثم انتقل إلى التصميم وعمل مع أغلب الاستوديوهات التي تتخذ من مدينة لوس أنجلوس مقراً لها، مشيراً إلى أنه بدأ بالعمل في القنوات التلفزيونية قبل الانتقال للعمل على الأفلام القصيرة والطويلة، بالإضافة إلى عدد من المشاريع الخاصة التي ألف فيها مجموعة من الكتب المصورة، وتخرجه في عام 1984. وسلط الضوء على عدد من الشخصيات والأغاني والفنانين المعروفين والأفلام التي تجسد الثقافة السائدة في شبابه خلال حقبة منتصف الثمانينات، وكيف أسهم شغفه بالفن وإصراره على النجاح بمساعدته على اغتنام أي فرصة تتاح له للعمل في هذه الصناعة الإبداعية التي أكسبته الخبرة اللازمة للعمل مع كبرى شركات الإنتاج السينمائي، على Brother و «The Secret Life of Pets 2» و «The Emporer's New Groove» أعمال كبيرة، منها «Monsters Universiy» و «Cars 2» و «Bear 2».

وحول أكثر الأفلام التي أحب العمل عليها، قال: «جميعها ولكن لفيلم «كوكو» مكانة خاصة، فقد بدأ بفيلم درامي قبل أن يتحول إلى غنائي، وعندما شاهدت الفيلم بكيت وشعرت بالفخر لأنني كنت جزءاً منه، وأحسست بأنه يمثلني ويجسد أصولي المكسيكية، فأنا أعرف هذه الشخصية التي أصبح العالم بأسره قادراً على سماعها وفهمها والتعاطف معها، ونحن بحاجة للمزيد من هذا الحوار الثقافي، ومن مشاركة ثقافتنا وخبراتنا وتجاربنا ورحلاتنا مع شعوب العالم».

5 قواعد

حول قواعد تصميم شخصيات الهياكل العظمية في فيلم «كوكو»، ذكر نيفاريز خمس قواعد أساسية: الأولى أن يستطيع المشاهد تمييز شخصية الرجل عن المرأة بسهولة تامة، والثانية أن تمثل الهياكل كافة الفئات العمرية من الأطفال والشباب والكهول، والثالثة أن تحتفظ الهياكل بشعر الوجه الذي يتجسد بالحاجبين والشارب وشعر الذقن إن وجد، والرابعة أن ترتدي الهياكل العظمية الملابس، والخامسة أن تعكس الملابس فترات زمنية مختلفة لأن الناس يموتون في عصور مختلفة وكل شخصية ترتدي ملابس عصرها. وأكد نيفاريز أن الخطأ الأكبر الذي يرتكبه صناع الرسوم المتحركة هو تقديم لوحة واحدة، فمهما كانت جميلة ومعبرة وذات جودة عالية، تبقى لوحة واحدة، تشكل نقطة انطلاق للعمل وليس العمل نفسه، إذ يجب أن يفكر الفنان كما يفكر صانع الفيلم، وأن يقدم عدة لوحات لتلك الشخصية في مواقف ووضعية مختلفة تشكل مجتمعا سرداً قصصياً بصرياً حتى لو لم يكن مكتملاً، على الأقل أن تشكل مشهداً محدداً بدون نهاية واضحة، وأن تجيب عن أسئلة مثل ماذا حدث قبل هذه اللحظة؟ وماذا حدث بعدها؟ وكيف بدأت وكيف ستنتهي؟ وما هو الخط الزمني لهذه الأحداث؟ وما هو المنظور الأنسب لها والزوايا الأفضل لتجسيدها، من أمام الشخصية أم من خلفها، أم انعكاسها، أو عن قرب أو عن بعد؟ وعرف نيفاريز الجمهور إلى كيفية بناء المشهد، الذي يشكل فرصة لإظهار مهارات السرد القصصي ورحلة الشخصيات لإقناع شركات الإنتاج، مشبهاً المشهد بالكتاب المصور الذي يروي قصة. وأكد أهمية التفكير كمخرج سينمائي، الذي يقف أمام مجموعة من الأضرار لكل منها مهمة خاصة، (DJ) موضحاً أن مهمة الفنان تشبه مهمة الموزع الموسيقي من الرسم والتمثيل والتصميم وتركيب عناصر المشهد والمقدمة وبداية الأحداث والزمن والإضاءة وغيرها من العناصر، والفنان الجيد هو القادر على التحكم بهذه العناصر لتقديم مشهد جميل كما يقدم موزع الموسيقى مقطوعة موسيقية جميلة.

3 عناصر

حول عناصر السرد القصصي البصري، قال نيفاريز: المعلومات والمشاعر والتجربة هي أهم العناصر، وجميعنا رواة قصص دون أن نعلم، فعندما تقول لأحد أصدقائك: هل تعلم ماذا حدث معي اليوم؟ ذهبت إلى مؤتمر الشارقة للرسوم المتحركة مع صديقي، وخلال مشاركتنا في الدورة المتخصصة، فجأة دخل كلب إلى القاعة، فنظر جميع الحضور إلى الكلب، وحدث هذا، وحدث ذلك، ثم حصل هذا، وحصل ذلك... إلخ. وهذه هي المعلومات، أم المشاعر فهي ما تريد

إثارته لدى المستمع أو المشاهد، مشاعر التعاطف أو الخوف، أو الإثارة... إلخ، وهذه هي التجربة التي تقدمها القصة. وناقش نيفاريز مراحل العملية الإبداعية التي يتبعها، وقدم مجموعة من النصائح والتوجيهات والتمارين للفنانين والرسامين المشاركين، منها تمرين على خمسة رسومات مبنية لمشهد معين، لتعزيز مهارات السرد القصصي البصري، وانتقل إلى تمرين 20 لوحة مبنية على رسم معين، وغيرها من التمارين المتعلقة بالتصميم والنظرة السينمائية وتركيب عناصر الصورة والتقنيات التي تشكل لهم مصدر إلهام للانطلاق في رحلاتهم الإبداعية إلى عالم الرسوم المتحركة.

وشهدت فعاليات اليوم الأول من المؤتمر تنظيم دورتين متخصصتين إلى جانب هذه الدورة، الأولى بعنوان «كيف تزيد فرص الحصول على وظيفة في عالم الرسوم المتحركة والألعاب؟» قدمها روبن لين، المدير الفني والإبداعي في قسم فن والثانية أدارها مامورو يوكوتا، مخرج «ون بيس»، Activision Blizzard الرسوم المتحركة في أكتيفيجن بليزارد. بعنوان «مامورو يوكوتا - حياتي»، بالإضافة إلى سلسلة من ورش العمل والجلسات النقاشية وعروض الأفلام.

"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024