ISSN: 1812-0512 (Print) 2790-346X (online)

Wasit Journal for Human Sciences

Available online at: https://wjfh.uowasit.edu.iq

Iman Faris Salman
Ministry of Education - Second Rusafa

*** Corresponding Author Email:**
godfather5112@yahoo.com

Keywords:
vision , structur, animation

Article history:
Received: 2024-10-28
Accepted: 2024-11-07
Available online:2025-02-01

Visual vision in the animation film industry (Iraq as a model)

A B S T R A C T

where the research aims to reveal the realizations of pictorial formation through the compositional structure of animation and the difference between it and animated drawings, and the research was divided into five chapters, the first chapter dealt with the research problem, its importance and its objectives, and the terms were defined through the objective limit of animation films and the spatial limit in Iraq from the year (2023-2017) and the terms (animation) and everything surrounding it were defined, while the second chapter was the theoretical framework in 3topics, the first is an introduction to the concept of animation, and the second dealt with the structural features of the vision of the art of animation, The third topic was the technical dimension in the production of animation films. The third chapter was the research methodology: I discussed the research methodology and its community in addition to the samples and analysis of the samples. Then the fourth chapter came out with the results and conclusions in addition to the recommendations and suggestions. After that, there was a list of the sources that framed the research

DOI: https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol21.Iss1/Pt1.783

الرؤية التشكيلية في صناعة أفلام الإنيميشن (العراق أنموذجا)

م . م. إيمان فارس سلمان
وزارة التربية- الرصافة الثانية

المُستخلص

يتأول البحث الرؤية التشكيلية في صناعة (الإنيميشن) إذ يتأتى التشكيل الصوري من خلال الأبعاد التشكيلية بين المحاكاة والواقعية والخيال والتقنية المعرفية التي تولد عوامل قياسية في بناء مجموعة الأجزاء التي تدخل في تكوين كلي تتدرج منه بنية تركيبية لتلك الرسوم ، وما لها من انعكاس وأثر في تغيير مسارات التفكير عند الأفراد والمجتمع على وفق شكلية ودلالية وكذلك جمالية وما تفرزه وظيفيا من معرفة فكرية وآلية صناعتها بين الحقيقي والمستنسخ؛ إذ يهدف البحث الى كشف متحققات التشكيل الصوري من خلال بنية التركيب للإنيميشن والفارق بينه وبين الرسوم المتحركة ، وقد قسم البحث على خمسة فصول ، الفصل الأول تناول مشكلة البحث وأهميته وأهدافه ، وحددت المصطلحات من خلال الحد الموضوعي لأفلام الإنيميشن والحد المكاني في العراق من عام (2017– 2023) وحددت مصطلحات (الإنيميشن) وكل ما يحيط به ، أما الفصل الثاني فكان الإطار النظري في مبحثين ، الأول مدخل الى مفهوم الإنيميشن ، والثاني تناول ملامح بنائية الرؤية لفن الإنيميشن ، وكان الفصل الثالث لمنهج البحث : تناولت فيه منهج البحث ومجتمعه فضلا عن العينات وتحليلها، ثم خرج الفصل الرابع بالنتائج والاستنتاجات فضلا عن التوصيات والمقترحات ، بعد ذلك كانت قائمة بالمصادر التي أطرت البحث .

الكلمات المفتاحية: الرؤية ، التشكيل ، الإنيميشن.

الفصل الأول

الإطار المنهجي

أولا : مشكلة البحث :

الصياغة الفكرية لأفلام الإنيميشن تعمل على اتجاه في التصميم الأول منها ما يعد غزوا ثقافيا من جهة ، ومن جهة أخرى العمل على المحافظة على تلك القيم والتقاليد والموروثات، ليكون الصراع جدليا كونهما يتقابلان في طروحاتهم وأفكارهم التي انعكست سلبا وإيجابا ، للتشكيل الصوري الذي يبنى على صياغة الأفكار كبنى ، تطبيقيا ، ومنطلقا على تلك الفئات في المجتمع العالمي، وهذا الأمر ولد حقلا معرفيا تشكيليا وتركيبيا في آن واحد للرسوم المتحركة ومنها صناعة الإنيميشن ، إن الرسوم المتحركة تتميز بلغة بصرية تتدرج ضمن المؤثر الإدراكي والبصري

وما يطرح من خلالها ، وإن تلك الموضوعات في محتواها الظاهر ببساطة وتجريد واختزال وتكثيف في بعض الأحيان في باطنها رسائل وشفرات معقدة كأنها بنيت على أسس فكرية وجمالية يتعاطى معها مؤلفو تلك الأفلام ومخرجوها وما تحمله من أفكار بطريقة منهجية متسلسله لكل الأحداث الاجتماعية التي مر بها بلدانهم حتى لو كانت بتغيير سبل العرض إذ تتوارد في صناعة مفاهيم جديدة للتعامل مع الواقع الحقيقي؛ مما يجعل تلك الموضوعات خطيرة في بعض الأحيان على فئات من المجتمع ، تلك الأعمار التي أصبحت تكرس وقتا كبيرا للمحتوى الذي يتم عرضة ، وهذا واضح؛ مما ينعكس منها في التأثير المباشر وغير المباشر مع ترسيخ بعض القيم وحذف أخرى ، ولهذا نشهد تغييرا سلوكيا وانفعاليا وعدوانيا، وممكن أن يجعلهم يحوكون لأنفسهم عوالم خاصة بهم يمكن أن يدرج ضمن معطيات الحياة التي اعتدنا او تربينا عليها، وهذا يتضح في الكثير من الرسومات المتحركة في صناعة أفلام الإنيميشن على وجه الخصوص . من هنا تولدت فكرة تلك الإشكالية في الجدل الصاعد والهابط والحقيقي والمستنسخ على مستوى المنطق الشكلي واتجاه الإنيميشن وصناعتها ؛ لذا من الصعب جدا أن يكون المخرج ليست له علاقة بالفن التشكيلي أو رساما ؛ لذا يجب أن يكون على دراية تامة بالرسم وتقنياته ، وقد صيغت مشكلة البحث بحسب التساؤل : كيف تجسدت الرؤية التشكيلية في صناعة أفلام الإنيميشن ؟

ثانيا: أهداف البحث : يهدف البحث للتعرف على : الرؤية التشكيلية في صناعة أفلام الإنيميشن ، والفرق بين الرسوم المتحركة والأنواع الأخرى للإنيميشن .

ثالثا : أهمية البحث : تأتي أهمية البحث حول الرؤية التشكيلية في صناعة أفلام الإنيميشن ، وما لها من تأثير ثقافي وسياسي واجتماعي ، فعن طريق أفلام الإنيميشن يمكن معالجة الكثير من القضايا مثلما تكون علاجا ثقافيا خصوصا عند الأطفال والمراهقين ، مثلا قصص الأنبياء التي تقدم للأطفال برؤية شكلية جميلة فضلا عن موعظتها الدينية الإصلاحية ، مثلما تقدم من ناحية أخرى رؤى جادة للشباب تحثهم على العمل وتبعدهم عن الانحراف الأخلاقي والجنسي ، وذلك من خلال الجانب النظري من جهة والجانب التطبيقي التحليلي من جهة أخرى ، فعن طريق عملية الإظهار والمعالجة في برامج التحريك الثلاثية الأبعاد يمكن معالجة الأجسام او الشخصيات والاستفادة من حسابات

الحركة في البرامج لإظهار عناصر ذات تقنيات وملامس تشكيلية متحركة يصعب تنفيذها يدويا ، وعلى صعيدي الجانب النظري والتطبيقي .

رابعا : حدود البحث : حددت الباحثة إطار بحثها في الرؤية التشكيلة في صناعة أفلام الإنيميشن :

الحد الموضوعي / أفلام الإنيميشن في العراق

الحد المكاني / العراق

الحد الزماني / من عام 2017– 2023

خامسا : تحديد المصطلحات : الإنيميشن لغة : إحياء ، إعطاء الحياة : إنعاش استحرار؛ اشتداد؛ الحركة؛ إعداد؛ تَحْمِيس؛ تحرك؛ تحريكة؛ تشجيع؛ تنشيط؛ حَرَاك؛ حماسة؛ حياة؛ حيوية؛ حيويه؛ نَشاط؛ نحريك؛ هِمَّة(الحلي ، 50) ، الإنيميشن اصطلاحا : هو عرض سريع لصور متتابعة ثلاثية الأبعاد وإيجاد إيحاء بالحركة والتحريك أي خداع بصري ، يحدث ببقاء الرؤية باستمرارية كما نستطيع صنع وعرض الصور المتحركة بطرق متعددة واكثر الطرق شيوعا هي عرض الحركة كفيلم او صور مصورة ، وهناك أيضا طرق أخرى متعددة لعرض الصور المتحركة كمحاكاة الحركة التي تم إنشاؤها عند عرض الصور على شكل سلسلة أو إطارات (تهامي ، 209) .الإنيميشن إجرائيا : نوع من أنواع الإنتاج الفكري الخيالي؛ إذ يصور أحداثا معينة لماهيات معلومة في مجتمع من المجتمعات واقعي او خيالي مبتكر بحيث يكون نصيب الخيال في أحداثها أوفر حظا من الفكرة الرئيسة في سرد الأحداث.

الرؤية لغة : مأخوذة من الفعل رأى، قال ابن فارس: «(رأى) الراء والهمزة والياء أصل يدل على نظر وإبصار بعين أو بصيرة(الجرجاني، 109) وتعني إدراك المرئي والإقبال بالبصر نحوه، قد يدرك وقد لا يدرك؛ ولذلك قد ينظر الشخص ولا يرى المرئي، وعليه فيجوز أن يقال لله تعالى: إنه راءٍ، ويقال: إنه ناظر، الرؤية: النظر بالعين وبالقلب (آبادي ، 1285) ، إدراك المرئي، وذلك أضرب بحسب قوى النفس، والأول: بالحاسة وما يجري مجراها،والثاني: بالوهم والتخيل (الاصفهاني 374) الرؤية اصطلاحا : عبارة عن الإدراك بالبصر للأشياء الظاهرة والمحسوسة، أو بالبصيرة، وهي نور في القلب يدرك به الحقائق والمعقولات، والأمور المعنوية، حين يكون القلب مشحونًا

باليقين والإيمان (الجرجاني ،214)، الرؤية مصطلحا نقديا شائعا ، استخدمه الكثير من الباحثين رأوا فيه التعبير عن مواقف حياتهم ،وسرد المواقف الحياتية برؤية ابداعية ، وتقديمها في قالب ادبي او فني خاص ، وربما تتغير الرؤية من بيئة الى بيئة ، فكل مكان له رؤيته التي تنبع من داخل تكوينه الاجتماعي بمختلف فئاته وطوائفه (فتحي ، 199) الرؤية إجراء: معرفة المبدع كيفية تقديم عمله بفطرة فنية حقيقية وكيفية تقديم المشاكل الموجودة في بيئته بطريقة واضحة وذات دلالات .

الفيلم لغة : الفَيْلَمُ : العَظيم الضخْمُ الجُثَّة من الرجال ، ومنه تَفَيْلَقَ الغلام وتَفَيْلَم بمعنى واحد ، يقال : رأَيت رجلاً فَيْلَماً أي عظيماً ، ورأَيت فَيْلَماً من الأَمر أي عظيماً ، والفَيْلم : الأَمر العظيم ، والياء زائدة (ابن منظور،506) الفَيْلَمُ: الرَّجلُ العظيمُ، والجَبانُ، والعظيمُ الجُمَّة، والبئْرُ الواسِعةُ، والمُشْطُ، والنِّطَعُ، . افْتَلَمَ أنْفَه: جَدَعَه، تَفَيْلَمَ الغُلامُ:سمن (آبادي ،610) الفيلم : اصطلاحا : شريطٌ تصويريٌ أَو تسجيلي . والجمع :أفلام (المعجم الوسيط ،212)، شريط من السلولوز تعلوه قشرة من الجلاتين ومن برومور الفضة يستعمل للتصوير الفوتوغرافي والسينمائي (معجم الرائد،192) الفيلم اجراءا: قصة سينمائية مروية سرديا عن طريق الصورة.

الفصل الثاني

(الإطار النظري)

المبحث الأول : مدخل الى مفهوم الإنيميشن : (رؤية تاريخية)

تاريخيا البداية الفعلية لفن الإنيميشن كانت في عام 1868م، بتقنية بسيطة من الرسوم المتحركة يتم إنشاؤها عن طريق عرض الصور الورقيّة بشكل متتالٍ وبسرعة بحيث تبدو أنها تشكل تسلسلاً (Hart,13) ، تم تطوير هذه التقنية من قِبل البريطاني جون بارنز في سبتمبر 1868م، وهي الطريقة الأكثر شيوعاً من خلال طباعة الصور على صفحات كتيب صغير يناسب حجم اليد، ويتم بعد ذلك تحريكها بسرعة بإبهام اليد الأخرى، كما تُعرف هذه التقنية أيضاً باسم كتاب الحركة أو كتاب الإبهام، وقد استخدمت لفترات طويلة في تلك الفترة ، بعد ذلك تأسست واحدة من أهم شركات الرسوم المتحركة (والت ديزني) في العام 1923م، والتي تُعد من أكبر شركات وسائل الإعلام والترفيه

في العالم حالياً، كان هناك نقلة نوعية بعالم الإنيميشن، إذ قامت بإطلاق أول إصدار لفيلم كارتون في العام نفسه 1923م، وكان عبارة عن رسوم متحركة صامتة (أليس في بلاد العجائب) ، ثم قامت بعد ذلك في عام 1928م بتقديم فيلم (ميكي ماوس) والسيمفونيات المضحكة.

في الوقت نفسه ، عام 1917، تحاول اليابان البروز في عالم الأنمي، لكنها كانت تفشل في كل مرة بسبب ظروف الحرب المتتالية عليها وبسبب التكاليف باهظة الثمن لطباعة الأنمي ، إذ أسس أول استوديو حديث مجهز بالكامل وذلك في عام 1956م ، وأطلق عليه اسم (القصر الأبيض) ثم أسس شركة (توي للرسوم المتحركة) فقد قامت بإرسال وفد الى أمريكا مثلما استضافت خبراء إلى اليابان وقامت بإدخال نظام شركة ديزني بالكامل وقامت بتوظيف الكثير من الموظفين وكانت تقوم بإعدادهم وتدريبهم، في سبعينيات القرن الماضي، ظهرت الرسوم المتحركة الحاسوبية في الأفلام التي جعلت صناعة الرسوم المتحركة أسهل بكثير من ذي قبل؛ وذلك لأنه في صناعة الرسوم التقليدية سابقاً كان يحتاج صانع الأنمي إلى رسم كل إطار على حدة، بينما الآن على الكمبيوتر وبرامج صنع الإنيميشن أصبح صانع الإنيميشن يرسم الشخصية بعدة أطر رئيسة فقط ثم يقوم بالتعديل عليها، وهذا قد جعل من صناعة الأنمي أسهل بكثير من ذي قبل.

يُسمى مجال الإنيميشن عادةً بفن إعادة الروح للرسومات (Beckman ,30) ، إذ يتم من خلاله تحريك رسومات معينة ومحاكاة عملية التحريك واقعياً، ومثال على ذلك أفلام الإنيميشن وصناعة الأنمي الياباني. فقد تتم عملية التحريك عادةً من خلال إنشاء صور ثابتة ثم عرض هذه الصور واحدة تلو الأخرى بشكل مستمر وبسرعة عالية. وعادةً ما يُستخدم الإنيميشن لسرد القصص ، الرسوم المتحركة المعروفة ليست فن تحريك الرسومات –كما هو شائع– بل هي فن حركة الرسم بناءً على ثبات الرؤية (مثل صناعة الأفلام السينمائية) ، فإنّ الرسوم المتحركة، هي وهم لحركة سلسة، في حين أنها في الواقع عبارة عن سلسلة من الرسومات الثابتة تتحرك بسرعة كبيرة، (24) إطار (فريم) في الثانية لتعطي مظهرا للحركة(Whitaker,21) .

الرسوم المتحركة هي طريقة لتصوير الرسوم والنماذج المتتالية لخلق (وهم بالحركة) في تسلسل معين نظراً لأن أعيننا لا يمكنها الاحتفاظ بالصورة إلا لمدة (24/1) من الثانية، فعند ظهور صور متعددة في تتابع سريع، يمزجها الدماغ في صورة متحركة واحدة، ففي الرسوم المتحركة التقليدية، يتم رسم الصور أو رسمها على ألواح شفافة من السيليلويد لتصويرها وعرضها في فيلم، الرسوم المبكرة الكاريكاتورية هي أمثلة على ذلك، ولكن اليوم يتم إنشاء معظم الرسوم المتحركة باستخدام صور تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر أو ما يعرف بتقنية (CGI) ، لإنشاء مظهر حركة لسلسة من الصور المرسومة أو الناتجة عن الكمبيوتر، يتم أخذ معدل الإطارات أو عدد الصور المتتالية التي يتم عرضها كل ثانية في الاعتبار، فعادةً ما يتم تصوير الشخصيات المتحركة (على اثنين) ممّا يعني فقط عرض صورة واحدة لإطارين، بإجمالي (12–24) إطارا في الثانية الواحدة ، فـ(12) إطاراً في الثانية تسمح بالحركة ولكنها قد تبدو متقطعة في المشهد؛ لذا يتم استخدام معدل إطارات يبلغ (24) إطاراً في الثانية للرسوم المتحركة ذات الحركة المتسلسلة .

أصبحت الرسوم المتحركة ممكنة مع الابتكارات في رسومات الكمبيوتر في التسعينيات، وأصبح شائعاً على نطاق واسع منذ ذلك الحين، إذ تسمح رسومات الكمبيوتر للرسام المتحرك بإنشاء صور واقعية لا تستطيع الرسوم المتحركة الكلاسيكية إبرازها، وأيضاً يتيح برنامج الرسوم المتحركة القوي للوسطاء والإضاءة وبناء الحشود والبيئات والمزيد من الخصائص لهذا السبب، أصبح الشكل الأكثر شيوعاً للرسوم المتحركة المستخدمة في صناعة السينما اليوم. الإنيميشن ثلاثي الأبعاد أو الرسوم المتحركة بالكمبيوتر هي النوع الأكثر شيوعاً، ولكن لمجرد أنّ أجهزة الكمبيوتر قد تدخلت بدلاً من الرسومات الفعلية، فهذا ليس بالضرورة أسهل، فالكمبيوتر هو مجرد أداة أخرى، ولا تزال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد عملية طويلة ومكثفة.

يستخدم في الإنيميشن صانع الرسوم المتحركة برنامجاً لتحريك أجزاء جسم الشخصية، ويقومون بتعيين إطاراتهم الرقمية عندما تكون جميع أجزاء الشخصية في الموضع الصحيح، ويفعلون ذلك لكل إطار، ويحسب الكمبيوتر الحركة من كل إطار، ويقوم رسامو الرسوم المتحركة بضبط وتعديل الانحناءات والحركات التي تقوم بها شخصياتهم طوال

الوقت.

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد هي أيضاً فريدة من نوعها؛ لأنها على عكس الطريقة ثنائية الأبعاد أو الطرق التقليدية الأخرى، يكون جسم الشخصية بأكمله مرئياً دائماً، فإذا تحولت الشخصية إلى الجانب، فإنّ الرسام يحتاج فقط إلى رسم ملف التعريف الجانبي في الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد، ولكن في الثلاثة الأبعاد ، لا يزال الجسم بأكمله بحاجة إلى أن يكون مرئياً، لذا مرة أخرى، على الرغم من استخدام أجهزة الكمبيوتر، فإنّ التكنولوجيا الجديدة تأتي مع المزيد من الاعتبارات سواء كنت تستخدم الرسم ثنائي الأبعاد أو الحوسبة ثلاثية الأبعاد، فإنّ رسامي الرسوم المتحركة وصانعي الأفلام على حد سواء يتطلعون إلى القصص المصورة لتخطيط كل إطار، على عكس الحركة الحيّة، لا يمكن لأفلام الرسوم المتحركة الاعتماد على حيل الكاميرا في اللقطة، فالقصص المصورة هي شريان الحياة لإنشاء الرسوم المتحركة.

المبحث الثاني : ملامح الرؤية التشكيلية لفن الإنيميشن :

البنية التشكيلية :

في كل مرة يُنشَأُ فيها عمل فني، هناك (7) عناصر أو مكونات يتكون منها، في أغلب الأحيان، هذه العناصر أمر مسلم به، وهي الطريق الامثل لنجاح اي عمل فني ، فعين الرائي تتدفق عبر العمل بسلاسة أكبر، كما ستكون لديه القدرة على التحكم في كيفية تحرك عينه خلال اللوحة، وترى الباحثة أن هذه مجرد واحدة من فوائد معرفة العناصر السبعة للفنون التي هي : (عبو ،52)

1 – الخط : الخط هو العنصر الأساسي في الفن، ومن دون الخط لا يمكن للعناصر الأخرى أن توجد، يمكن اعتبار الخط بمثابة نقطة متحركة. إذا تداخلت النقاط، فهو خط متصل، وإذا لم تتداخل، فهو خط منقط. الخط له بداية ونهاية وبوجوده يخلق حافة، إذا انضم خط فإنه يشكل مخططًا تفصيليًا (يُسمى أيضًا كفافًا). المخطط التفصيلي ينشئ شكلاً.

يمكن أن تكون الخطوط: طويلة أو قصيرة ،سميكة أو رقيقة ، يعطي الخط السميك التركيز والتقدم بينما يتراجع الخط الرفيع (عبو ، 63)

خط مستقيم، خط مائل ، خطوط متعرجة ،خطوط قطرية للإشارة إلى الحركة ،أفقي ،رَأسِيّ ،خيالي ،ثلاثي الأبعاد .

2- الشكل : عندما يلتقي الخط ليحيط بمساحة، يتكون شكل ، الأشكال يمكن أن تكون هندسية أو عضوية :

الأشكال ثنائية الأبعاد: أي أن لها ارتفاعًا وعرضًا ولكن ليس لها عمق، على سبيل المثال. مربع. أفضل طريقة لتذكر عنصر الشكل هي التفكير في مخطط تفصيلي .

الأشكال الإيجابية مقابل السلبية : الكائن الذي ترسمه على صفحتك هو شكل محاط بإطار. قد يكون هذا الإطار عبارة عن مربع قمت برسمه لتعيين حواف منطقة الرسم أو حافة الصفحة إذا لم ترسم مربعًا. الكائن الذي ترسمه هو الشكل الإيجابي. بقية المساحة في المربع الخاص بك (أو إذا لم ترسم مربعًا، فإن بقية الصفحة) تسمى الشكل السلبي.

3- العمق : النموذج هو الخطوة التالية بعد الشكل؛ إذ نضيف إليه الآن عمقًا لإنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد، مربع (شكل) مقابل مكعب، مثلث مقابل مخروط وما إلى ذلك. الشكل يتضمن الحجم، أي الارتفاع والعرض وكذلك العمق، لا يمكن تضمين شكل الرسم والتلوين إلا لأنهما وسائط ثنائية الأبعاد (مسطحة). يجب على الفنانين استخدام الحيل لخداع عين المشاهد لخلق وهم البعد الثالث، أي العمق ، هنا يمكنك أن ترى كيف تم استخدام التظليل لإنشاء وهم كائنات ثلاثية الأبعاد على جدار مسطح: يستخدم التظليل لخلق وهم الشكل على سطح مستوٍ، مثل الأشكال، يمكن أن تكون الأشكال هندسية أو عضوية ، الأشكال العضوية شائعة في الطبيعة بينما الأشكال الهندسية هي أكثر سمات الهندسة المعمارية والعناصر التي من صنع الإنسان. لكن الطبيعة تستخدم أيضًا أشكالًا هندسية في بعض الأحيان. ومن الأمثلة على ذلك البلورات وأقراص العسل.

4- الفضاء : الفضاء هو ما يقع بين أو حول أو داخل الجسم ، لإظهار المساحة في وسط ثنائي الأبعاد، يجب على الفنان استخدام تقنيات لخلق وهم المسافة بين العناصر الموجودة في الواقع على سطح مستوٍ، كيف يخلق

الفنانون هذا الشعور بالمسافة بين الأشياء؟ تداخل : عندما يتم رسم كائن أو رسمه فوق كائن آخر، فإن عين المشاهد تفسر ذلك على أنه كائن أمام آخر؛ مما يعني أنه يجب أن يكون هناك مسافة بينهما. تحديد مستوى : الكائنات الموجودة في أعلى مستوى الصورة ستبدو لعين المشاهد أبعد من الكائنات الموضوعة في مستوى منخفض في إطار الصورة. مقاس : تبدو الأجسام الصغيرة وكأنها أبعد من الأجسام الأكبر حجمًا. لاحظ مدى صغر حجم المنزل بالنسبة للزهور، يمكن أن يشير مقدار التفاصيل إلى المسافة بين الكائنات. التفاصيل :كلما كان الجسم بعيدًا، قلت التفاصيل التي يمكن رؤيتها للمشاهد من خلال تقليل كمية التفاصيل في كائن ما عن عمد، فإنه سيظهر بعيدًا عن الكائن الذي يحتوي على تفاصيل أكبر، تغييرات التفاصيل واللون والمنظور تشير إلى المسافة بين الكائنات. وجهة نظر : يمكن استخدامه لخلق شعور بالعمق على سطح ثنائي الأبعاد. أنواع المنظور الأكثر استخدامًا هي المنظور الخطي والنقطتين، الفضاء السلبي : يمكن أن يكون الفضاء موجبًا أو سالبًا بنفس الطريقة التي تكون بها الأشكال، المساحة السلبية موجودة في كل مكان حول الجسم، وهو موضوع اللوحة (المساحة الإيجابية)، المساحة السلبية مهمة جدًا، ويجب على الفنان أن يخطط للمساحة السلبية بعناية مثل الموضوع الرئيس، أهناك مساحة سلبية كافية لمنح الموضوع مساحة "للتنفس" أم أنه يبدو محاصرًا؟ يمكن تقليل المساحة السلبية إلى الحد الأدنى أو إزالتها بالكامل للحصول على تركيز وثيق على الموضوع، ويمكن أن يكون أكبر في جانب واحد من الجانب الآخر، أو أكبر في الأعلى أو الأسفل.

5- القيمة : القيمة هي مدى كون الشيء فاتحًا أو مظلمًا ،هناك مقياس من الضوء والظلام من الأبيض النقي إلى الأسود الداكن. تعتمد قيمة اللون على مدى مقارنته بمقياس القيمة سواء كان فاتحًا أو داكنًا، يعد الحصول على القيم الصحيحة أكثر أهمية من الحصول على الألوان الصحيحة في الرسم. القيمة هي التي تجعل من الممكن إظهار الأشكال ثلاثية الأبعاد في سطح ثنائي الأبعاد، ومن خلال زيادة الاختلافات في القيمة، يتم زيادة التباين أيضًا. سيبدو التمييز أكثر سطوعًا عندما يكون محاطًا بقيمة داكنة. سيؤدي تقليل التباين إلى تراجع الكائنات بصريًا إلى

مستوى الصورة وجذب انتباه أقل، النقطة المحورية في اللوحة هي المكان الذي تريد إضافة أكبر قدر من التباين إليه؛ إذ أن هذا التباين العالي يجذب عين المشاهد تلقائيًا.

اللوحة الرئيسة المنخفضة : إذا تم رسم اللوحة على الحافة السفلية (الأغمق) لمقياس القيمة، فإنها تسمى لوحة "منخفضة المفتاح". تثير اللوحات ذات المفاتيح المنخفضة شعورًا ثقيلًا وغامضًا ودراميًا ومثيرًا للتفكير أحيانًا لدى المشاهد.

لوحة مفاتيح عالية : على النقيض من ذلك، تأخذ اللوحات "المفتاحية العالية" نطاق قيمها من الطرف العلوي لمقياس القيمة وتخلق مشاعر الخفة والسرعة والروحانية وما إلى ذلك، ومع ذلك، تستخدم معظم اللوحات نطاقًا كاملاً من القيم من الفاتح إلى الداكن، القيمة هي ما يستخدمه الفنانون لتصوير الضوء والشكل. كلما ابتعدت عن الضوء كانت القيمة أغمق. إذا كان هناك تحول تدريجي في القيمة، فإنه ينقل للمشاهد أن السطح مستدير بلطف. وهذا ما يسمى الحافة الناعمة، ولكن إذا كان هناك انتقال سريع بين القيم فهذا يعني أن هناك ميزة. وهذا ما يسمى الحافة الصلبة، تُستخدم القيمة أيضًا لإنشاء الظلال التي تُظهر اتجاه الضوء وتثبت الكائن؛ مما يمنعه من الظهور كما لو كان عائمًا.

6- اللون : يتم إنشاء اللون عندما ينعكس الضوء في عين المشاهد، في الفن، يتم ترتيب الألوان على عجلة الألوان. تم تطوير عجلة الألوان بواسطة إسحاق نيوتن الذي أخذ طيف الألوان وثنيه على شكل دائرة، تعرض عجلة الألوان الألوان الأساسية (الألوان التي لا يمكن مزجها)، والألوان الثانوية (التي يتم إنشاؤها عن طريق مزج لونين أساسيين) والألوان الثالثة (التي يتم إنشاؤها عن طريق مزج لون أساسي وثانوي)، تساعد نظرية الألوان الفنان على مزج الألوان المطلوبة من الألوان الأساسية. إنها مجرد نظرية ولا يمكن إثباتها ولكنها مع ذلك مفيدة للفنان. تعتمد نظرية الألوان على عجلة الألوان وقيمة الألوان وعلى الألوان التي تعمل بشكل جيد معًا – وتسمى أيضًا أنظمة الألوان، هناك أنظمة ألوان مختلفة تحدد الانتخابات التمهيدية. الأكثر شيوعًا هو النموذج الأحمر والأصفر والأزرق. يستخدم مخطط شائع آخر اللون السماوي والأرجواني والأصفر كألوان أولية. هناك العديد من الأشياء الأخرى وكل منها يعمل بشكل جيد

في مواقف مختلفة. يتم وصف اللون حسب درجة لونه – الأحمر والأخضر وما إلى ذلك (تدرج الاسم الذي نعطيه اللون)، اللون له كثافة تسمى الكروما، والمعروفة أيضًا بالتشبع أو السطوع أو النقاء. كلما كان اللون أكثر نقاءً (أقل من الألوان الأخرى الممزوجة)، كان أكثر كثافة أو تشبعًا. في الرسم عادة ما تستخدم كميات صغيرة فقط من الألوان المشبعة كلكنات. الكثير من الألوان المشبعة يمكن أن تعطي نتيجة مبهرجة. صفاء اللون ليس هو نفس قيمته ، الألوان لها قيمة أيضًا. القيمة هي مدى كون اللون فاتحًا أو داكنًا، كما تمت مناقشته في العنصر 5 أعلاه. يقع كل لون على مقياس القيمة من الفاتح إلى الداكن. سيكون اللون الأصفر بالقرب من الجزء العلوي (النهاية الفاتحة) للمقياس بينما يوجد اللون الأرجواني بالقرب من النهاية السفلية. لتغيير قيمة اللون، عليك اتباع قواعد خلط الألوان.

7 – الملمس : الملمس الفعلي هو الطريقة التي يشعر بها الجسم عند اللمس، يمثل رسم الملمس على سطح مستوٍ ثنائي الأبعاد تحديًا للفنانين. يجب على الفنان بدلاً من ذلك أن ينقل وهم الملمس الفعلي إلى المشاهد على السطح المستوي، يتم القيام بذلك من خلال الاستخدام الدقيق للقيمة والعلامات المحددة / ضربات الفرشاة التي تحاكي بعد ذلك الملمس الفعلي، يعكس كل سطح محكم الضوء بطريقة خاصة جدًا. فكر في الفرق في الملمس بين كرة الكروم والكرة الخرسانية. يقوم الفنان من خلال الملاحظة الدقيقة واستخدام قيم الضوء والظلام، بإعادة إنشاء هذا النسيج الفعلي بصريًا على مستوى الصورة، من الممكن إنشاء نسيج ثلاثي الأبعاد فعليًا على سطح مستوٍ عن طريق إضافة مركبات التركيب التي تنشئ سطحًا مرتفعًا .

آ– البناء التركيبي لأفلام الإنيميشن :

أولا : الشفرة : قد يتناول الكاتب المخرج مواضيع مستمدة من الواقع الفعلي ، وشخصيات ومواقع وتواريخ حقيقية ، فالأحداث وما يتم تداوله يمتزج فيها الفعل الوجداني بالحدث ، ثم تعاد صياغته وبنية عناصره بما يتناسب مع مضمون الحدث ، فقد يصوغ الكاتب عمله بطريقة عاطفية وإعادة التنظيم في الأفكار ، فالترابط الحاصل بين الفيلم والواقع يعاد التفكير فيها والكتابة عنها كبنية تشكيلية ورمزية تحمل مضمونا إنسانيا إبداعيا ((فالعمل يمر بمراحل تطويرية

على مستويين : تشكيلي ثم تصميمي من جهة ، والخيال والابتكار من جهة أخرى)) (جيرو، 24) يتوافق مع التقدم التكنولوجي الحديث، فيحمل العمل رسائل مشفرة توجه وتهيء المتلقي لما هو قادم.

ثانيا : الوسائل والأدوات في الرسوم المتحركة : الأسلوب الأول لعمل الرسوم المتحرك هو عن طريق ما يعرف بأوراق السليلويد ، فعن طريق هذه الاوراق يتم رسم آلاف الصور ، ثم تقطع الى (24) فريم (إطار) في الثاني الواحد ، وعلى الرغم من قدم هذه العملية إلا أن فيها من الصعوبة الشيء الكثير .(Beckman, 50)

الرسوم ثنائية الأبعاد : يعتمد هذا النوع على استخدام المتجهات لتحريك الشخصيات ، دون الحاجة الى لإعادة رسمها مرة أخرى ، فقد تحفظ بعض تقنيات الرسوم الثنائية الأبعاد بعد إجراء التعديلات عليها ، وهذا ما يؤثر على جودة الصورة ، ويمكن إضافة الحركة عليها ، هذه الطريقة سهلة وسريعة مقارنة بالتقنية التقليدية .

الرسوم ثلاثية الأبعاد : وهي التقنية الحديثة في صناعة أفلام الرسوم المتحركة ، حتى في الاعلانات ، وهي تختلف عن الرسوم المتحركة السابقة بتقنياتها كونها تستخدم (الحاسوب) في رسم الشخصيات والأماكن ثلاثية الأبعاد ، بعد تحديد الإطار الاساسي لكل حركة لتحريك الشخصيات ضمن عدة إطارات.

ثالثا : إيقاف الحركة : هذه التقنية تعتمد بالأساس على سلسلة من الصور تسجل حركات مختلفة ، وهي تقنية تستخدم في الرسوم المتحركة التقليدية ، لكن الاختلاف يحدث في تقني الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد ، ويتلخص عمل التقنيين على مشاهد الحركة ويصور الحركة قبل البدء بالحركة ثم ما يليها .

ب- البنية التعبيرية للشخصية في أفلام الإنيميشن :

مراحل تطور الشخصية : هناك ثلاث مراحل رئيسة لتطور الشخصية التي يجب عليك التركيز عليها كرسام رسوم متحركة: (Sullivan, 64)

الأول عادة هو الكتابة، هذا هو الوقت الذي تتعرف فيه على هوية الشخصية، وماذا يريدون، وكل مراوغاتهم الغريبة سوف تقوم بإنشاء الخلفية الدرامية للشخصية في هذه الخطوة. كل الاكتشافات التي تقوم بها أثناء كتابة الشخصية سوف تظهر في الرسم، على سبيل المثال، سامي "الشخصية التي تعاني من رهاب الجراثيم من المرجح

أن ترتدي ملابس أنيقة". بمجرد أن يكون لديك فكرة واضحة عن سمات الشخصية هذه على الورق، يمكنك تطبيقها على الرسوم التوضيحية للشخصية، تتمحور المرحلة التالية حول تمييز الشخصيات عن بعضها، تبدأ هذه العملية خلال المرحلة الأولى عندما تبدأ في تطوير الخلفية الدرامية الفريدة لكل شخصية. ومع ذلك، في المرحلة الثانية، تريد التركيز على كيفية تمييز الشخصيات جسديًا عن بعضها ، ونضع في الحسبان قيم الصورة الظلية للتأكد من سهولة تمييز شخصياتنا عن بعضها حتى في الإضاءة المظلمة ؛ لذا يجب أن تبرز كل شخصية عن الأخرى بسهولة. المرحلة الثالثة والأخيرة هي عملية الرسم، هنا تأخذ المعلومات التي اكتسبتها من المرحلتين الأوليين، وتجمع معًا شخصية محققة بالكامل. سامي من خلاله نستكشف أيضًا نطاق الحركة التي يجب أن تكون شخصياتنا قادرة على تحقيقها. وهذا مهم بشكل خاص للرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، سيكون لكل رسام رسوم متحركة رأي مختلف حول المرحلة التي تعجبه أكثر وأيها أكثر صعوبة في الوصول إليها، "إذا تم تنفيذها بشكل جيد وتم إرفاق الطاقم المناسب."

من الأخطاء الشائعة التي يرتكبها الرسامون تصميم شخصياتهم بطريقة معقدة في بعض الأحيان، تلعب أبسط الشخصيات أفضل أداء على الشاشة، مثلا: ميكي ماوس أحد أكثر الشخصيات شهرة على الإطلاق وهو مجرد فأر أبيض وأسود يرتدي بنطالًا أحمر، بسيط ومميز.

تطوير شخصية الرسوم المتحركة : هناك خطأ آخر وقع فيه الرسامون وهو إعطاء شخصيتك الكثير من السمات الجسدية والعقلية: فهو يجعل من الصعب فهم رغبات شخصيتك واحتياجاتها ، وترى الباحثة أنه ليس كل ما نفكر فيه لا يمكن نقله إلى الشاشة، يجب أن تتمتع الشخصية ببعض الصفات المميزة التي تجعلها فريدة من نوعها وتظهر على الشاشة، الشخصيات التي لديها الكثير من السمات تصبح مملة .

يمكن ان توسيع الشخصية من خلال التعرف ، يبدأ هذا بمعرفة ما تريده الشخصية واحتياجاتها في كل موقف يتم وضعها فيه. وبعد ذلك، بمجرد أن تعرف ما يريدون، يمكنك "وضع بعض العقبات في طريقهم التي تثير نقاط ضعفهم". والباحثة ترى أننا يمكن أن نضع جزءًا منا في الشخصية ثم نفكر فيما ستفعله للخروج من العائق إذا كنا مكانهم، ((لقد قمت بإنشاء هذه الشخصية، لذا ابدأ في العيش فيها. انظر إلى عالمهم واعرف ما هي الخيارات

الممكنة للشخصية للهروب. قم بتجربة الخيارات المختلفة حتى تجد طريقة للهروب تناسب شخصيتك)) (تاركوفسكي ،84) ، أيضا عند إنشاء فيلم الرسوم المتحركة ، ستجد أن صياغة بعض الشخصيات أسهل من غيرها.

ج- البعد المكاني لفن الإنيميشن : التصميم الجيد للمجموعة يتعمق أكثر من مجرد رسم خلفيات جميلة، الطريقة التي يرغب بها في العمل على المشاريع الإبداعية هي التفكير في الفيلم باعتباره نافذة على عالم آخر له قواعده وآلياته الخاصة ، أفضل التعامل مع تصميم المجموعة كتصميم عالمي، والعوالم التي تبنيها من خلال محاولة التفكير في العالم الخيالي كما لو كان حقيقيًا، لذلك يقوم صانع العمل بعمل خرائط ومخططات للأماكن التي تعيش فيها الشخصيات في هذه الأفلام ، وأحيانًا يرسم مخططات عن الأسلوب والإنتاج لتوضيح كيفية ترجمة العالم إلى قواعد بصرية، يبدأ العمل عادة ((بقراءة السيناريو أو الملخص، وتدوين بعض الملاحظات حول العالم والأماكن الموصوفة، وفي أغلب الأحيان لا يكون هناك بالفعل بعض المواد المرئية، إما أن الرسوم التوضيحية يستند إليها النص، أو أن هناك بالفعل بعض المفاهيم الفنية التي تم إنجازها في مرحلة سابقة من التطوير)) (العمري، 14) وترى الباحثة أنه يجب أخذ هذا الأمر بعين الاعتبار، وما الذي ينجح، وما الذي يجب تغييره للعمل في وسط الرسوم المتحركة ، أثناء قراءة السيناريو أو الكتاب، يكون صانع العمل على دراية تامة بأي أوصاف للمواقع التي تدور أحداثها في القصة، فيحأول تصور صورة في ذهنه .

الفرق بين الكرتون والانيمشن : الإنيميشن والرسوم المتحركة هما مصطلحان يستخدمان دائما على أنهما بمعنى واحد، ولكن في الواقع هناك فروق كثيرة بينهما، وبشكل عام الإنيميشن يعتمد على تقنيات وخدع بصرية في تحريك الرسوم عن طريق جهاز الكمبيوتر، أما الرسوم المتحركة فتكون إما رسوما تهدف للسخرية والفكاهة، أو عروضا تلفزيونية قصيرة مخصصة للأطفال، تركز الرسوم المتحركة بشكل كبير على الحركات والمواقف غير المنطقية للشخصية، بينما يعتمد الإنيميشن بشكل كبير أيضاً على الحركة، ولكن الشخصيات هنا تمرض وتموت ، الرسوم المتحركة يكون الاهتمام بالتفاصيل والخلفيات أقل بكثير ، الإنيميشن يهتم بالتفاصيل أكثر من الرسوم المتحركة ، الرسوم المتحركة موجه للأطفال في المقام الأول، فهدفه هو الترفيه في الغالب ، بينما الإنيميشن يستهدف الكبار

والصغار، وهو أنسب شيء عندما يتعلق الأمر بالمشاهدة العائلية؛ لأنه يناسب عقلية الأطفال والكبار، ايضا الرسوم المتحركة على صعيد الموضوعات يقدم الكوميديا، المغامرات المرحلة، الفانتازيا، الأبطال الخارقين، روح الدعابة ، ((حقيقة انتشار الفضائيات وتحول مشاهدة أفلام الكارتون الى فعالية يومية شائعة جعلت منها طرفاً فعالاً في ثقافة الاطفال اضافة الى الاسرة والمدرسة والاصدقاء وقد أثبتت الدراسات و البحوث الى ان التلفزيون وما يبثه من أفلام كارتون اصبح من اكثر الوسائل خطورة لأن الاطفال يقضون امامه أكثر ساعات اليوم)) (العبودي ، 1) ، الموضوعات في الإنيميشن هادفة وجادة ، الشخصيات في الرسوم المتحركة غير مجسمة، وغير منطقية، فقد تكون مثلا على شكل شريحة بيتزا أو إسفنجة ، في الإنيميشن الشخصيات غير مجسمة، ولكنها تفرح وتحزن وتمرض وتعاني وتحب ، تركز الرسوم المتحركة بشكل عام على الترفيه وروح الدعابة ، ويركز الإنيميشن على لترفيه، الكوميديا، التوعية، ويناقش أيضاً بعض المشاكل الاجتماعية بأسلوب راقي وعائلي .

المبحث الثالث : العراق وأفلام الإنيميشن

السينمائيون العراقيون لم يتواصلوا في صنع أفلام إنيميشن في السنوات قبل 2003 إلا في حالات نادرة، في بداية الثمانينيات تأسس المركز العراقي لأفلام التحريك بإشراف المخرج الكبير فيصل الياسري، وأنتج أول فيلم تحريك عربي طويل وهو فيلم (الأميرة والنهر) الذي عرض عام 1982، لأربعة أسابيع متتالية بنجاح كبير ثم انتقل ليعرض في بعض الدول ، ويرى بعضهم أنه أول فيلم إنيميشن روائي طويل على المستوى العراقي والعربي لكن الحقيقة أن أول فيلم إنيميشن عراقي أو ما كان يسمى (كارتون) يعود تاريخ إنتاجه الى 55 سنة مضت وبالتحديد عام 1968 حين أخرج المخرج الكبير الراحل فكتور حداد فلم ألإنيميشن القصير (لعبة القدم الاميركية) والذي جاء كورقة ادانه للولايات المتحدة الاميركية بسبب تدخلها في شؤون العالم وجعل العالم عبارة عن لعبة قدم تديرها اميركا ، حقق الفيلم نجاحا فنيا كبيرا وعرض في عدد من المهرجانات ومنها مهرجان لايبزغ السينمائي الدولي وقد اشترك في رسوم الفيلم خمسة رسامين منهم مؤيد نعمه، في العام التالي قدم حداد فلما ثانيا هو فيلم (لواعيب الشطرنج) متنأولا نفس الثيمة وهي التدخل الاميركي بشؤون العالم، ويبدو أن المقاطعة العربية لاميركا بعد نكسة حزيران خلقت هذه الروح

العدائية لاميركا التي استمرت حتى يومنا هذا ، كما حاولت المخرجة العراقية (رضية محمد كريم) تقديم عددا من أفلام الدمى ، فيما عمل بعض المخرجين على استخدام الإنيميشن في تايتل الفيلم الأولي كما في فيلم (الجابي) للمخرج الكبير جعفر علي.

بذلك يكون العراق أول دولة عربية تنتج فلم إنيميشن طويلا، وتعرضه في دور العرض عكس ما ادعى بعضهم بأن فيلم (الفارس والاميرة) المصري السعودي الذي عرض لأول مرة في مهرجان (الجونه) السينمائي في مصر عام 2016، هو أول فيلم إنيميشن طويل عربي بل على العكس هناك أفلام إنيميشن طويلة عربية انتجت في بلدان عربية وعرضت في دور السينما قبل هذا الفيلم (وبعد فيلم الاميرة والنهر) ويمكن أن نذكر السوري خيط الحياة واللبناني معركة الطف والتونسي كرطاحو والكويتي مغامرات نفوط والاماراتي بلال والسعودي محمد رسول الله.

في السنوات الاخيرة ازداد الاهتمام بأفلام الإنيميشن في العراق بشكل ملحوظ بل ان عام 2019 هو اكثر عام شهد انتاج أفلام إنيميشن في طفرة سينمائية كبيرة ومهمه(عباس، ص52) ، وان أفلام الإنيميشن المنتجة في العراق بشكل عام وفي اقليم كوردستان بشكل خاص حققت نجاحا فنيا كبيرا وحاز بعضها على العديد من الجوائز من المهرجانات السينمائية العربية والعالمية، وظهرت اسماء مخرجين متميزة في هذا المجال.

الدراسات السابقة :

قلة من الدراسات بل من الندرة التي تتحدث عن فن الإنيميشن وهذا ما يحسب للبحث كونه لم يتطرق اليه سابقا وهو منطقة جديدة لم تطرق موضوعاته سابقا لذا عمدت الباحثة للإحاطة بأهم ماله علاقة بموضوعة البحث والذي وردت إليه اشارات قليله في دراسات وكتب وقد عثرت الباحثة على بعض الدراسات التي اقتربت في جانب او جزء منها مع بحثنا الحالي ، الا ان الاهداف ومنهجية البحث ونتائج تلك البحوث والفترات التي اختصت بها لا تتشابه مع اهداف ونتائج بحثنا الحالي .

دراسة (دعاء صفاء عبدالعزيز) تمثلات القوى الفاعلة وبنائها الشكلي في أفلام الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير جامعة بغداد ، كلية الفنون الجميلة ، 2014

دراسة الباحثة (رولا علي اسماعيل) التوظيف الفكري للرسوم المتحركة في أفلام الاطفال ، بحث مقدم الى كلية الفنون الجميلة ، جامعة بغداد .

دراسة الباحثة (سمر محمد عباس) الفن والهوية المصرية بين التراث والمعاصرة دراسة تحليلية لنماذج الفنون المصرية القديمة البصرية والابداعية من خلال العناصر التشكيلية للرسوم المتحركة ، بحث مقدم الى كلية الفنون الجميلة بالاقصر ، جامعة المنيا .

مؤشرات الإطار النظري :

1_ التقنيات الرقمية تعتمد على المهارة عند الفنان التشكيلي لتعميق الفعل الدرامي من حيث تجسيد الأبعاد الاخرى صوريا وصوتيا.

2_يعد الإنيميشن من الوسائل المهمة في التوظيف الفكري ، وتعميق المعنى عبر عناصر بنائها التركيبي .

3_كل تشكيل صوري يعتمد اساسا لبنية تركيبية في معالجة موضوعات الإنيميشن .

4_اسهم الإنيميشن في التأثير في السلوك والعادات وبشكل ايجابي وسلبي ، عبر عناصر البناء التشكيلي .

5_الإنيميشن وسيلة مهمة من وسائل التعليم لما تمتلكه من قدرات في جذب الانتباه ، من خلال لغتها الصورية.

6 – التشفير من المضامين التي المعتمدة في البنية التركيبية العميقة مع معالجة الشكل جماليا في مواضيع الإنيميشن

الفصل الثالث

(الإطار المنهجي)

منهج البحث :

اعتمدت الباحثة في انجاز بحثها على المنهج الوصفي التحليلي الذي ينطوي على الوصف والتحليل وهي الطريقة التي نحصل من خلالها على الإجابات على الأسئلة التي تثيرها مشكلة البحث بعد تشخيص الظاهرة وتحديد عناصرها وما يحيط بها من ظروف لغرض الاسترشاد في التحليل من هذا المنطلق وجدت الباحثة إن هذا المنهج هو الأنسب لتحقيق الأهداف المرسومة للبحث

مجتمع البحث :

تضمن مجتمع البحث قراءة في أفلام إنيميشن تأثر مخرجيها بالفن التشكيلي فكانت أفلامهم نموذجاً تطبيقياً لكل ما يتعلق بتركيب الصورة من إضاءة ، الألوان ، الكتل ، الخطوط ، وبناء الشخصيات والاماكن .

اداة البحث :

بعد استكمال الإطار النظري حددت الباحثة مجموعة من المؤشرات التي سيعتمدها البحث ادوات لتحليل العينة وعليه ستعتمد الباحثة على ما ورد من مؤشرات .

عينة البحث :

بعد اطلاع الباحثة على مجموعة من الأفلام ثلاثية الأبعاد لمخرجين عراقيين ، ارتأت ان يكون صناع الأفلام على دراية بالفن التشكيلي ، لذلك كانت الأفلام المختارة للمخرجين تتسم برؤية تشكيلية جمالية و بنضوج الفكرة اضافة الى تجانس أبعاد الصنعة من رسم وتحريك ولون واضاءة . ولتنوع الرؤى والأفكار فيها ، فمنها التراثي والاسطوري والسياسي والطبيعي والاجتماعي (الطبيعة ، الهجرة)

اسباب اختيار العينة :

1_ : تنطبق عليها مؤشرات البحث 2_فوزها بجوائز عالمية 3 – حققت مشاهدات واسعة 4– لكثرة الظاهرة مؤخرا ودخول الكثير من الشباب الى هذا العالم

تحليل العينة

نموذج (1) : فيلم (انجل) اخراج : خالد البياتي

انتاج : شركة NAC Medy 2017 : (3) دقائق

صوريا بنى المخرج حكايته على لعبة ذكية ، جيشان متقابلان في حالة حرب بينهما الارض الحرام ، سبب الحرب أن هذه الأرض التي تفصل بين الجيشين كتب على أرضها الرقم (9) بالإنكليزي والذي يراه المقابل رقم (6) ، يحتد الصراع بينهما ، في اللحظة التي تؤدي الى الحرب يدخل صبي بدراجته الصغيرة بينهما ويضرب الرقم بالعجلة ليتغير عكسيا، وظف المخرج اللون الرمادي الداكن للجنود وقائدهم فيما كان اللون الرمادي الفاتح هو الجو العام لساحة الحرب ، يتغير اللون مع دخول الصبي بفانيلته الحمراء ودراجته الزرقاء ، صوتيا استخدم المخرج لغة غير مفهومة عبارة عن همهمات تزداد حدة مع غضب القواد للتعبير عن جفاف لغة الحروب ، وظف المخرج المكان حياديا لا يشير الى بلد معين او محدد بعينه فالأحداث ممكن ان تجري في اي مكان واي زمان ، واعتمد في بعض الاحيان الى لقطات (ايقاف الحركة) لتجسيد ملامح الجنود الغاضبة احيانا والمتورطة احيانا اخرى ، واعطى لشخصية قواد الجيش شكلا متشابها مما يوحي بان القيادات العسكرية متشابهة بشكلها الرمادي ، ليكشف لنا عبر شفراته المبثوثة ان البراءة هي الحد الفاصل في بين الحرب والموت .

الرؤية التشكيلية ، عند النظر بعين فاحصة الى صور الفيلم تبدو كلوحات تجريدية لوجوه وشخصيات غير واضحة المعالم ولا يظهر منها سوى الرعب وحده الطفل جسد واقعيا مخترقا به العالم الافتراضي الوحشي ، فدخوله كان بخطوط متعرجة مقتحما عالما وحشيا بكتل الجنود والدبابات الهائلة .، العمل كان اقرب للمدرسة الوحشية ، لم تعد المسألة التعبير عن موقف جماليّ معني، لذلك جنح المخرج ليستعير أقنعة يخفي من خلالها إنسانيته الجريحة.

فرسوماته (التشخيصيّة) لا تشير الى أحد معين بعينه انما تختصر حكاية فيلمية جسد فيها تراجيديّا الحرب اللامجدية، وقدم وجوهًا وأجسادًا ورموزًا تحكي معاناة الحرب بشكل عام ، والتي يتقاتل فيها الجميع ضد الجميع لتحصد أرواحًا بريئة، إنّها حرب نزعت الإنسانيّة من الإنسان فتحول لوحش يقتل أخاه الإنسان ، وبالقليل من التمعن والصبر سنجد ان من يمكنه هزم هذه الهمجية والوحشية هي براءة الاطفال ، فالطفل هو من أوجد التوافق في صورته البريئة ، من هنا كان اسم الفيلم (أنجل) والتي تعني بترجمتها (ملاك) ، فالأطفال هم الملائكة التي يجب ان توقف كل عبثيات الحرب من أجلهم .

الرسومات التي تم إنشاؤها باستخدام خطوط مستقيمة أو متقاطعة أو متوازية باللون الأبيض والأ سود لها مسارات مختلفة تلتقي أو تتباعد من مكان إلى آخر ، مما يخلق ، مع حركاتها وتقاطعاتها هندسية أحادية اللون للمربعات والمستطيلات والمنحنيات ، وتظهر بشكل عام كخطوط دقيقة تطفو عبر مساحة واسعة من اللون الرمادي تتفق مع مفاهيم الرؤية الفنية التي يحأول المخرج ايصالها عبر فكرته .

نموذج (2) : فيلم (ايلين) اخراج : جبريل ابو بكر

إنتاج : إنتاج إقليم كوردستان 2018 : (4) دقائق

يتحدث عن الطفل الكوردي (ايلين) الغريق ومن خلاله يتحدث عن الإرهاب و أهوال الحروب ، فهذا الطفل المهاجر مع عائلته عبر البحر ، يغرق بفعل وزن المركب ينجو جميع أفراد عائلته، ويذهب هو ضحية الهروب من عالم قاس ، الفيلم أشبه (بكولاج) أكثر منه تشكيل بحت ، فقد خلط المخرج بين الرسوم المتحركة والصور الفوتغرافية الحقيقية للطفل وهو ملقى على ساحل البحر ، هذا الخلط في الواقع بين الحقيقة مصورة وأخرى خيالية أعطى لمضمون الفيلم مسحة جمالية تتوافق مع الرؤية الشكلية توافقت انسجاما مع الموسيقى المترقبة حيث العائلة الهاربة من جحيم الإرهاب ورهبة الموت القادم في عالم البحر .

الرسومات كانت للهاربين بلا ملامح، ولا يبرز منها سوى الإقدام وهي تسير متعبة بين الغابات نحو البحر حيث الأمان ، صور الأرجل تتقاطع مع رسومات الأسلاك الشائكة الفاصلة بين عالمين بلونها الأسود ، فيما جاءت الصور الفوتوغرافية مساندة لروح التشكيل ومعمقة للمعنى وما يحمله من شفرات تتجسد عبر أن كل فعل إرهابي ضحيته البراءة المتمثلة بالطفولة ، الشخصيات هنا حاول المخرج قدر الإمكان أن تكون واقعية في رسمها لتنسجم مع شخصيات الصور الحقيقية ، فيما كانت ألوان الغابة كمكان قاتمة إزاء عالم البحر المبهج بزرقته ، فيما أعطت الصور الفوتوغرافية الساكنة تأملا أكبر لهول الحدث عبر تقنية ايقاف الحركة ، الرؤية التشكيلية خدمت رؤية المخرج عبر التواشج بين الصور الوثائقية الحقيقة والرسومات المتحركة ، ليعطي للفيلم شكلا أشبه (بالكولاج) خصوصا ببعد الإضاءة بين ما هو قاتم (الارهاب ، الموت ، الخوف) وبين ما هو واضح (البحر ، البراءة ، الصفاء) ، خليط من المدرسة الواقعية والتعبيرية .

يُدخلنا المخرج نفسه في عالم فيلمه الذي يمثل (الطفل /الضحية) كمركز دراميّ للمأساة ، هذا الطفل يخرج من واقعيته ليصبح رمزيًّا في مجتمع عبثي إلى درجة التشظيّ، وتبعثر الجسد في التكوين، يُصوِّر المخرج الطفل بلغته، وبطريقة رسومه البليغة في الاختزال والتحرر من مادية الجاذبيّة الأرضيّة فهو يطير بمعنى وجودي ورمزي في آن واحد ، مع حضور اللون مشتعلًا متزامنا وفورة الحرب، وأشد احتدامًا واستفزازًا، برومانسيّة المراهقة الحميميّة، وتبدو دلالات عناصره الدّراميّة في تحول دائم، لا تستقر هيئات خطوطه على قرار، محاولا قدر الإمكان اقتناص الشّكل

القلق الذي يقع بين الشّك واليقين ، كي تنفضح أشباح المحأولات الاستهلاليّة تحت اللون النهائي معبِّرا في الوقت نفسه عن فن قريب للشعبيّ طفوليّ، وتعبيريّ في الوقت نفسه، سعى الفنان إلى تبسيط عمله، فقد برع في الحفاظ على معنى الصورة في جوهرها الأساسي وإرسالها إلى المشاهد معبرا عن نمط الطرح وتفعيل الاقتراح الدرامي وتصعيده فعليا .

نموذج (3) : كرة : إخراج : عدي عبد الكاظم

إنتاج : عدي عبد الكاظم 2022 : (8) دقائق

هذا افضل إنيميشن عمل منذ سنوات ، لعب المخرج بذكاء كبير على منظومتي الشكل والمضمون برؤية واضحة وصادمة ، عبر حكاية رجل في مغارة مع زوجته وابنه ، في كل مرة تدخل عليه كرة كبيرة عملاقة تحاول غلق المغارة عليهم ويحاول جاهدا دفعها الى الخارج ، الكرة تتدحرج بقوة نحوه، فلا يستطيع إرجاعها حتى تصاب ساقه ثم تسحقه الكرة مثل جرار كبير ، وزوجته وابنه يحاولان مساعدته بلا جدوى ، لترتفع الكاميرا للأعلى ونرى هناك رجلا بسيكارة (جرود) وهو يلعب البلياردو ، وما كرات البلياردو التي تدخل في الحفرة إلا مغارة الفقراء في عالم الكبار المسحوقين ، كسى المخرج الرجل وعائلته لونا رماديا لا يختلف عن العالم الذي يعيشون فيه ، برسومات واقعية جدا وتعبير تجريدي برمزية الكرة ، فيما أعطى للرجل البرجوازي واقعية أخرى مختلفة في الأزياء الملونة التي يرتديها وبالإضاءة الواضحة

لتعابير وجهه وجسده ، الرؤية التشكيلية هنا كانت عاملا مساعدا ورئيسا للحكاية عبر تناسق الكتل والخطوط ، وانسجامها مع الفضاء وكأنه عالم نستطيع لمسه وليس رؤيته فقط ، فيلم عدي ينتمي لما بعد الحداثة في واقعيته الجديدة ، فجمالية تحول الشكل في فن ما بعد الحداثة وفق اشتغالات ارتبطت بمنظومة العلاقات البنائية والاسلوبية والتقنية والمضامنية لجمالية التحول في بنية الشكل لرسوم ما بعد الحداثة ، بانتقالها من حالة التوصيف الشكلي للعناصر البنائية الى حالة التكثيف البصري للوحدات الجزئية للصورة والتي شهدت تحولات عديدة منها ما يرتبط بدلالات الصورة، أو البنى التكوينية للخط واللون والحجم والملمس ، التي أظهرت جماليات متحولة ذات رؤى نسقية ، تعتمد على تشظي آليات البناء الى صيغ جزئية ذات مراكز متعددة ونزعات لاعقلانية .

الفصل الرابع

النتائج ، الاستنتاجات

التوصيات ، المقترحات

النتائج :

1- كل تشكيل بصري (رسومات) يعتمد أساسا على بنية تركيبية في معالجة موضوعات الإنيميشن.

2- تركز بعض الأفلام في طرح مضامينها على الإنيميشن.

3- يرتبط الشكل بتقريب المفاهيم من خلال الإنيميشن.

4- البنية التركيبة للإنيميشن ذات فاعلية وتأثير بصري وفكري.

5- اعتماد الشفرات والرموز من خلال البنية التركيبية العميقة مع الرؤية الجمالية للموضوع. .الاستنتاجات :

1- أفلام الإنيميشن ذات انعطافات فكرية تتناغم مع الخيال.

2- التركيز ضمن الحد الزماني في الأفلام يفتح تشفيرات متعددة في الرسوم المتحركة من خلال بنى متعددة لتركيبة التشكيل الصوري.

3- الأفلام تحمل شفرات مختلفة عبر الرسوم المتحركة من خلال بنية تركيبية.

4- الأفلام لها تأثير مهم جماليا وفكريا ، فالأغلب منها ينتمي الى مدارس تشكيلية عالمية .

5- الرسوم مقاربة لمدارس الفن التشكيلي من ناحية التركيب والواقع ؛ لذلك صانع الإنيميشن يجب أن يكون فنانا تشكيليا أو على الأقل مطلعا على مدارس الفن التشكيلي.

6- أفلام الإنيميشن لها تأثير على المشاهد من ناحية أفكارها السياسية او الدينية او الاجتماعية او الثقافية.

7- هناك فرق واضح ومميز بين فن الإنيميشن وفن الرسوم المتحركة في الحركات والمواقف والشخصيات والافعال وبالتالي في الرسالة الموجهة للمتلقي.

التوصيات :

توصي الباحثة بتوظيف الرسوم المتحركة في مجالات الفنون التشكيلية كما هي في مجال السينما والاعلان ؛ لذلك يجب دراستها لطلاب المدارس والكليات لما لها من تأثير على الطفل وعلى الشباب ، فهي تنقل رسالة مهمة ومؤثرة ذات أبعاد نفسية واجتماعية وكذلك فلسفية.

المقترحات :

دعم الرسوم المتحركة العراقية وذلك عن طريق تحفيز شركات االنتاج على انتاج رسوم متحركة عربية كي تواكب مسيرة السينما العربية ، من خلال أفلام الرسوم المتحركة يمكن التعرف على العادات والثقافات وأنماط السلوكية بشكل إيجابي او سلبي.

المصادر

العربية :

1- آبادي ، الفيروز، القاموس المحيط ، دار المقتبس، بيروت ، ط2

2- الاصفهاني ، الراغب ، المفردات ، دار العلم ، بيروت ، 1980

3- ابن منظور ، لسان العرب ، دار صادر ، بيروت ، ط4 ، 2002

4- الجرجاني ، عبد القاهر ، اسرار البلاغة ، دار الكتب العلمية ، القاهرة ، 1974

5- الحلي ، ابو القاسم ، المختصر ، مؤسسة النور ، قم ، ط3 ، 2002

6- الرائد ، دار العلم للملايين ، بيروت ، ط4، 2004

7- العبودي ، جميل محسن منصور ، أفلام الكارتون والاطفال قراءة انثروبولوجيا في ثقافة الطفل ، مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية ، جامعة واسط ، مج 6 ، ع1 ، 2019

8- العمري ، امير ، المكان في السينما ، جريدة العرب اللندنية ، 2013

9- المعجم الوسيط ، مجمع اللغة العربية ، مصر ، ط4 ، 2004

10- بيير جيرو ، علم السيميولوجيا ، تر: منذر عياشي ، دار طلاس ، دمشق ، 1992

11- تاركوفسكي ، اندريه ، النحت في الزمن ، تر: امين صالح ، دار شغف ، الاردن ، 1998

12-تهامي ، تهامي محمود ، القيم الجمالية لتقنيات الفن التشكيلي في أفلام التحريك ، اطروحة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا ، 2009 ، ص 208

13-عباس ، مهدي ، دليل أفلام الإنيميشن ، اصدار نقابة الفنانين العراقيين ، العراق ، 2020

14-عبو ، فرج ، علم عناصر الفن ، الدار العربية للموسوعات ، بغداد ، ج1 ، 1982

15-فتحي ، ابراهيم ، معجم المصطلحات الادبية ، المؤسسة العربية للناشرين ، تونس، 1988

الاجنبية :

16- Beckman ،Karen, Animating film theory, Amerika,2014

17- John, Hart , the art of Animation, Elsevier, Boston, 2008

18- Whitake, Harold , Timing for Animation , focal press, 2009