جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم
كلية الأدب العربي والفنون
قسم الفنون

مختبر
الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية

مذكرة لنيل درجة دكتوراه الطور الثالث ل.م.د
تخصص: تقنيات التلقي في فنون العرض

الصورة ما بين اللغة السينمائية والفنيات الرقمية في سينما الطفل
الصورة السحرية مقاربة سيميولوجية
- أفلام الرسوم المتحركة أنموذجا -

إعداد الطالبة :
•فريحة بلعربي

إشراف :
•أ.د / حيفري نوال

لجنة المناقشة :

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الجامعة الأصلية	الصفة
أ.د عمارة كحلي	أستاذ التعليم العالي	جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم	رئيسا
أ.د نوال حيفري	أستاذ التعليم العالي	جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم	مشرفا مقررا
د.كريمة منصور	أستاذ محاضر – أ	جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم	مناقشا
د. فائزة أسعد زرهوني	أستاذ محاضر – أ	جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم	مناقشا
د. نقاش غالم	أستاذ محاضر – أ	جامعة أحمد بن بلة 1 وهران	مناقشا
د. سمير بوعناني	أستاذ محاضر – أ	جامعة أحمد بن بلة 1 وهران	مناقشا

السنة الجامعية : 2019/2018

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

إلى أحب الناس وأقربهما إلى قلبي

إلى والداي

كلمة شكر

جزيل الشكر إلى كل من ساهم في إتمام هذا البحث المتواضع،

إلى أستاذتي الكريمة التي كانت بمثابة الأم والأخت بالنسبة لي

وليس فقط مجرد مشرفة وموجهة أ/د نوال حيفري، إلى والداي أغلى ما أملك،

ولكل من يستحق الشكر والعرفان.

مقدمة

إن الفنون بمختلف أنواعها وأساليبها تمثل السبيل الثقافي والجمالي، الذي يتمكن الفنان من خلاله ولوج عالم المتلقي من أجل التأثير أو التغيير فيه؛ ويعتبر الفن السينمائي من بين أكثر الفنون التي تعتمد على الصورة المرئية بوصفها علامة فنية جمالية ورمزية، لها الأثر الكبير في تحقيق بلاغة التعبير السينمائي وإثراء الذوق الفني لدى المتلقي.

وتعتبر أفلام الكرتون بوصفها صنفا فيلميا، من بين أهم الأنواع المرئية التي يخاطب المخرج من خلالها المتلقي الطفل، وبشكل خاص ثلاثية الأبعاد منها، التي تفتح للمخرج آفاقا فنية جديدة ليصبح لديه خيارات عديدة من أجل صناعة الأفلام بالأسلوب والتقنية التي تحقق للطفل متعة المشاهدة؛ فالصورة المرئية في أفلام الكرتون تتعمد أسر بصر الطفل وإبهاره من خلال العلامات التي تقترحها عليه، معتمدة في ذلك على الفنيات الرقمية والمؤثرات الخاصة والبصرية، التي تحول الفكرة في ذهنه إلى حقيقة مرئية تلامس دواخله، وتحرك فكره، وتهذب ذوقه.

فمن بين الأسباب والدوافع التي جعلت الباحثة تخوض غمار هذا البحث واختيار هذا الموضوع الفني العلمي، هي أسباب متعلقة بالميول إلى كل ما يتعلق بعالم الطفل، وسينما الطفل تعتبر من بين أهم المواضيع الفنية وأكثرها أهمية، لما تحمله من صور جمالية ومتعة وراحة نفسية؛ زيادة على ذلك، قدرتها على تحويل حلم الطفل إلى صور حقيقية مجسدة فنيا.

بالإضافة إلى رغبة الباحثة في دراسة موضوع الصورة الرقمية واللغة السينمائية في سينما الطفل في إطار علمي أكاديمي لما يحمله من أهمية، زيادة على أنه موضوع جديد في مجال البحث العلمي نتيجة لارتكازه على عناصر حديثة الظهور في مجال السينما كأفلام الكرتون الثلاثية الأبعاد وصورها الرقمية الافتراضية.

وقد ارتأت الطالبة أن تكون إشكالية البحث كالآتي: **بلاغة اللغة السينمائية وفنياتها الرقمية في صناعة الصورة السحرية، وتحقيق الإشباع البصري فنيا وفكريا في أفلام الكرتون.** وقد استدعت إشكالية الدراسة تحديد مجموعة من الأسئلة الفرعية، والتي من شأنها توضيح وتحديد عناصر البحث وتفاصيله في شكل علمي دقيق. وقد تمثلت فيما يلي:

- كيف تحولت الرسوم المتحركة إلى صنف سينمائي؟

- كيف توظف الصورة الرقمية في أفلام الكرتون كوسيلة تعبير فنية تثري الخطاب المرئي؟

- ما هي القيمة الفنية والرمزية للصورة الافتراضية في أفلام الكرتون؟

- كيف تتجلى سحرية الصورة الرقمية من خلال الاستعارة والمجاز المرئي في أفلام الكرتون؟

ومن أجل الإجابة على كل هذه الأسئلة بمنهجية علمية، اعتمدت الباحثة على المنهج التاريخي في دراسة الفصل الخاص بتحديد المراحل التاريخية التي مرت بها الصورة في الرسوم المتحركة، كما اعتمدت الباحثة على المنهج النفسي وتحليل المضمون فيما تعلق بكل من الفصل الثاني والثالث، والمنهج السيميولوجي من أجل تحقيق المقاربة السيميولوجية لفيلم كرتون **(ملكة الثلج)**، باعتباره منهجا يساعد على دراسة العلامة من حيث طبيعتها وخصائص أنساقها باعتبارها وسيلة اتصال رمزية.

وقد تمثلت خطة البحث في مجموعة من الفصول النظرية وفصل تطبيقي، التي حاولت الباحثة من خلالها الإجابة عن العديد من الأسئلة الفرعية لإشكالية البحث؛ وقد تم تقسيم البحث إلى أربعة فصول هي:

الفصل الأول بعنوان "**سينما الطفل**" والذي تضمن مبحثين هما: المبحث الأول "**أفلام الكرتون ومراحل تطور الصورة فيها**"، والمبحث الثاني "**أفلام الكرتون صنفا سينمائيا**"، والذي تم من خلالهما التطرق إلى ماهية الرسوم المتحركة وتعريفها، وتاريخ تطور الصورة من خلالها.

أما الفصل الثاني فبعنوان: "**تربية الذائقة الفنية عند الطفل**" والذي تضمن ثلاثة مباحث تمثلت في: المبحث الأول "**الأطفال وأفلام الكرتون السينمائية**"، والمبحث الثاني "**الوعي الفني والجمالي عند الطفل**"، والمبحث الثالث "**توافق القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون**"، والتي تم من خلالها التطرق إلى ثقافة أفلام الكرتون، وأنواعها السينمائية، وتأثيرها السيكولوجي على الطفل، وما ينتج عنها من تربية ذائقة فنية وثقافية بواسطة وسائل الإعلام التكنولوجية، والإدراك الحسي والذهني عند الطفل.

أما الفصل الثالث بعنوان: "**بلاغة تعبير الصورة الرقمية وتكنولوجيا العرض في أفلام الكرتون**"، والذي تضمن بدوره ثلاثة مباحث هي: المبحث الأول "الخطاب المرئي وإنتاج المعنى في أفلام الكرتون"، والمبحث الثاني "صناعة الصورة السينمائية والعالم الافتراضي في أفلام الكرتون"، والمبحث الثالث "المعنى

في الصورة الرقمية بين التعيين والتضمين"، والذي تم التطرق فيه إلى طبيعة اللغة السينمائية في أفلام الكرتون، والصورة المرئية كوسيلة تعبير فنية، وخصائص مراحل رقمنة الصورة السينمائية، وتوظيفها للاستعارة في أفلام الكرتون، والعالم الافتراضي بين الخيال والواقع؛ وما ينتج عنه من دلالات سيميائية للصورة السينمائية، والانفتاح الدلالي وتعميق المعنى في صورتها الرقمية.

والفصل الرابع من هذا البحث فقد خصص لدراسة تطبيقية تمثلت في مقاربة سيميولوجية لفيلم كرتون سينمائي ثلاثي الأبعاد بعنوان: "تحليل سيميولوجي لفيلم الكرتون ملكة الثلج **Frozen**" والذي من خلاله حاولت الباحثة تحليل بعض المشاهد تحليلا سيميولوجيا، من خلال تحديد بعض عناصر اللغة السينمائية الرقمية بوصفها علامات فنية تسهم في تكوين المشهد، والربط بين مضامين الفيلم وأجزاءه، والإشارة إلى ما حققته من سحر وجمالية رمزية للفيلم. وقد تم الاعتماد على أداة البحث العلمي المتمثلة في الاستبيان من أجل اختيار أنموذج الدراسة بشكل دقيق وفق أسس علمية.

حتى لا يكون اختياره بطريقة عشوائية، لذلك رأت الباحثة أنه من الأفضل الاعتماد على الاستبيان حتى تكون عينة الدراسة المتمثلة في (فيلم كرتون ثلاثي الأبعاد) من اختيار الأطفال، باعتبارهم الفئة المعنية الموجه لها بالدرجة الأولى هذا النوع من الأفلام، وباعتبار موضوع الرسالة حول سينما الطفل.

الفصـل الأول

سينما الطفل

المبحث الأول: أفلام الكرتون ومراحل تطور الصورة فيها

المبحث الثاني: أفلام الكرتون صنفا سينمائيا

المبحث الأول

أفلام الكرتون ومراحل تطور الصورة فيها

1- ماهية الرسوم المتحركة

2- تاريخ الرسوم المتحركة

إن حواس الإنسان الحسية والبصرية هي أحد أهم الدعائم والسبل التي تمنحه فرصة التعرف على عوالم فنية وجمالية، من شأنها أن تحقق له تلك المتعة واللذة الوجدانية، التي ربما لا تستطيع أن تمنحها عوالم أخرى مختلفة عن الفن. هذا بوصف الفن بصوره ولغته وميزاته، مجالا خصبا يساهم في إنتاج مادة فنية يستقبلها الإنسان كمتلقي وهو مستمتع ومدرك لتفاصيلها في آن واحد.

ولأن الفنان يحتاج إلى وعاء يفرغ فيه مادته الفنية، فإنه سيعمل على أن تكون محسوسة لدى المتلقي، بحيث يتجسد عمله الفني في صورة جمالية من شأنها أن تحرك ذوق المتلقي وتحفزه. كما يمكنها أن تتجاوز هذا إلى أكثر من مجرد تذوق فني أو استمتاع.

ولذلك يمكن القول بأن، "توقعات الفنان المبدع قد تتجسد في عصر الصورة بأبرز أشكالها، حيث أمكن التأسيس للغة بصرية يستحوذ من خلالها كليا على طاقة البصر، وقد حدث هذا الاستحواذ من خلال اعتقال العقل، والمخيلة في دائرة البصر وعزل المتلقي عن محيطه، وقد تطور الأمر إلى تفاعل بين اللامرئي في الصورة، ولا وعي الإنسان. بل أن الصورة بلغت من التأثير أن سحبت إلى منطقتها جميع أشكال التعبير تقريبا، وبالرغم من أن الصورة هي جوهر الفنون البصرية، إلا أن بعض هذه الفنون كان يستعين كثيرا بالكلمة، والصوت للتعبير عن الماهيات التي يتوق إلى توصيلها.."[1]

واستنادا على هذا يمكن الإشارة إلى الصورة الفنية وأهميتها كعنصر، ووسيلة بصرية، ومرئية لا تنفصل عن مختلف الوسائط والوسائل التقنية التي ساهمت في تكوينها وتشكيل غلافها الظاهري الساحر في أفلام الكرتون السينمائية.

فالصورة هي عبارة عن "اجتماع عدة مكونات أهمها الخطوط والأشكال والألوان، ولكن بكيفية تسمح بتركيب معين لهذه العناصر حتى يكون لها وقع وتأثير.. وللصورة موضوع كيفما كان هذا الموضوع طبيعيا أو صناعيا، نفعيا أو للتزيين، مركبا أو بسيطا. وإن أهم شيء في الصورة الصناعية كونها كتابة، لا بالأحرف وإنما بالنور أو بالضوء"[2].

[1]– بشير خلف، الفنون في حياتنا، دراسة، دار الهدى، الجزائر،د ط، 2009، ص 68.

[2]– عبد العالي معزوز، فلسفة الصورة (الصورة بين الفن والتواصل)، أفريقيا الشرق، المغرب، دط، 2014، ص 150.

"لأن النور يسمح بتحديد حجم الأشياء والفضاء الذي تشغله، سواء كان النور طبيعيا أو صناعيا لا يهم، المهم أن النور أداة للتركيب بين الخطوط والمساحات والأحجام. تكون الأشياء مرئية عندما تعكس أشعة الشمس، ولا مرئية عندما تمتصها"[1].

وهكذا إذا يمنح الضوء صفة ظاهرة معينة للشكل في الصورة، وهذا الأمر ينطبق طبعا على صورة الفيلم السينمائي، وأفلام الكرتون؛ أما بالنسبة للغتها فهي "الزوايا والمنظورات التي انطلاقا منها نفهم ما تمرره من رسائل وما تنطوي عليه من دلالات، بواسطة الزوايا يظهر أي أهمية يتخذها الموضوع أو الوجه أو الشيء أو الجسم أو المنظر أو المشهد. وإن لغة الصورة أيضا الألوان حسب ما إذا كانت متوائمة أو متنافرة، مشعة أو خابية الوهج، وحسب ما إذا كانت مركبة أم بسيطة"[2].

فمفهوم الصورة وطبيعتها مرتبط بما تنتجه من معاني ومعارف مختلفة لا حصر لها، وهذا ما يندرج ضمن ثقافتها سواء كانت بصرية أو مرئية. وهذا ما يمنحها أيضا ميزة كونها مادة مهمة ترتكز عليها العديد من الفنون ومن بين أهمها الفن السينمائي بوصفه فنا يعتمد بالدرجة الأولى على الصورة الفيلمية.

فما تحمله الصورة هو "كل ما يمكن تخيله من أثر وانعكاس للصورة، يعنى برصد الرؤى المختلفة المحيطة بالصورة ودلالاتها ومعانيها وتأثيراتها، وكيفية النظر إليها كرمز وكوسيلة تواصل وكناقل للمعرفة.. وتعرف بأنها منظومة متكاملة من رموز وأشكال والعلاقات والمضامين والتشكيلات التي تحمل خبرات ورصيد الشعوب الحضاري.. وتعرف بأنها مجموعة من الكفايات البصرية التي يمتلكها الإنسان بواسطة الرؤية. وإن كانت الرموز والمدركات لا يستقبلها الإنسان دون معرفة بها فالشكل معلومة، وكذلك مفردات العناصر الجمالية"[3].

وهذا كله ربما يفسر ذلك الاهتمام الكبير الذي يوليه مجال الفن وباقي المجالات الأخرى للصورة، خصوصا في الوقت الحالي، بحيث أصبح مدار الحياة المعاصرة على الصورة.

---

[1]–عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 150 و 151.

[2]–المرجع نفسه، ص 151.

[3]–سعدية محسن عايد الفضلي، ثقافة الصورة ودورها في إثراء التذوق الفني لدى المتلقي، دراسة لنيل درجة الماجستير في التربية الفنية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، 2010، ص 7 و 31.

"لأن الصورة قابلة للذيوع والشيوع والانتشار أكثر من غيرها نظرا لكونها أكثر قابلية للاستهلاك، ويعود يسر استهلاكها إلى أسباب كثيرة منها: إنها لا تستدعي الحرف ولا تتوقف على الكتابة، يفهمها الأمي والمتعلم، تبهر المثقف والعامي. وتحطم الصورة بالتالي التنضيد الاجتماعي بين النخبة وعموم الناس، وتكرس الحق في المعلومة، إن الصورة بخلاف الكلمات يسيرة المدخل والولوج، في كل اللغات وبدون مهارة وتعلم مسبق"[1].

وإذا كان لكل من الحرف والصورة ميزته التي تجعل منه عنصرا مختلفا، فما هو الاختلاف بينهما؟، "يمكن القول أن النص المكتوب متوالية من الكلمات أو من العبارات، ينظمها خط متطور في الزمان، حسب نظام من التعاقب أو التتالي. أما الصورة فهي قبل كل شيء مساحة أو فضاء تعطى كليا ودفعة واحدة بالتزامن لا بالتعاقب. للنص بداية ونهاية أما للصورة إطار، ومن ثم فتأثيرها قوي بمقدار ما يكون مباشرة، إنها إظهار وإبراز، أما السؤال هل تقرأ الصورة مثل النص؟ فإن الجواب هو أن يقال مجازا أنها تقرأ أو تفك شفرتها، ولكن المؤكد أن الصورة ترى أو تشاهد"[2].

لذلك، الفنون التي تعتمد على الصورة بالدرجة الأولى كالفن السينمائي، تنهل من مادة الصورة المرئية لتثري مواضيعها ولتحولها إلى كم من الدلالات المنفتحة أو المنغلقة، التي تولد بدورها العديد من الاحتمالات اللا متناهية باعتبار الصورة كنص مرئي قابل للقراءة.

"إن الصورة حسب **(بيير فرانكاستيل Pierre Francastel)** فكر مشخص، وهي دالة بخطوطها وألوانها، بتصميمها وبتركيبها، بتعبيراتها وأشكالها مفتوحة على تعدد دلالي واسع. لا يمكن اختزال الصورة إلى جملة، أو إلى عبارة.. ولا يمكن استبدالها بنص، أو بجملة.. تمتنع الصورة عن نطقها مثلما هو الحال بالنسبة لنص، أو عزفها مثل قطعة موسيقية"[3].

---

[1]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 151 و 152.

[2]–المرجع نفسه، ص 152.

[3]–المرجع نفسه، ص 152.

أما الصورة في مفهومها البسيط فهي تتمثل في كونها عبارة عن "مصطلح يستخدم بطريقة تقريبية من أجل تعيين إنتاج مختلف كرسم طفل، صورة عائلة، تصميم، تلوين زيتي، خريطة جغرافية، ملصقات للرسوم المتحركة، صور سينمائية، صورة فيدوي وغيرها.. هذا المصطلح يشمل الاستخدام الاجتماعي للتمثيلات التي تقدم علاقة تشابه مع نماذج العالم المرئي؛ لكن المصطلح ينطبق أيضا على التركيبات الغير مجازية أو المجردة"[1].

وهذا ما يحيل إلى نوع وحجم القدرة المعرفية التي يجب أن يمتلكها المتلقي حتى يتمكن من تحديد طبيعة نوع الصورة الموجهة إليه؛ "هذا باعتبار الصورة تندمج مع المشهد الاجتماعي والثقافي لدى المتلقي، بحيث يجب عليه بذل جهد لتمييزها وتحديدها على النحو الذي جاءت عليه بين موضوعات العالم المرئي، ليتساءل عن الطريقة التي يتصورها بها ويتعامل بها معها"[2].

وباعتبار أن هذا البحث يولي أهمية كبيرة للطفل وموضوعه الصورة في الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون، فإنه لا بد من الإشارة إلى هذا المتلقي الصغير الذي يختلف كثيرا عن الشخص البالغ من عدة جوانب مختلفة وأولها المرحلة العمرية. فمما لا شك فيه أن طريقة تفكير الطفل تختلف عن طريقة تفكير الشخص البالغ، بحيث أن "الطفل لا يمكن اعتباره كبالغ، لأنه يفتقر إلى المعرفة والحكم على الأشياء والمواضيع، لكن يعتبر كفرد لديه قدراته العقلية الخاصة به، وقوانينه التي تحكم نموه النفسي. هذا باعتبار الصورة تأتي في شكل مختلف المادة والتكوين، كأن تأتي الصورة في تمثيل عقلي لموضوع غائب. فترتبط في نظر الطفل بكل ما له علاقة بالذكريات مثلا أو تظهر بصفة متكررة في الأحلام"[3].

[1]–voir: Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, Petite fabrique de l’image, édition Magnard, Paris, s.edt, 2003, p 12.

[2]–voir: ibd, p 12.

[3]–voir: Norbert Sillamy, Dictionnaire de psychologie, Laroussr-VUEF, France, s.edt, 2004, pp 67-136.

ولأن الصورة هي ملتقى الفنون وهي بمثابة النافذة التي يطل منها المتلقي على العالم المرئي واللامرئي لمضمون العمل الفني، فإن الفنون باختلافها نهلت منها الكثير بل وأسست عليها مواضيعها كقاعدة متينة، والرسوم المتحركة كانت من بين مجالات التواصل الفنية التي اعتمدت على الصورة، بوصفها عنصر جذب قوي للطفل. وهذا ما ساعدها على خلق مفاهيم ومعارف جديدة على كافة الأنشطة. فما هي طبيعة هذا النوع من الأفلام (الرسوم المتحركة) وبماذا تتميز؟.

1- ماهية الرسوم المتحركة:

"الصورة هي وسيلة تبليغ وأداة تواصل، بين الطفل والرسالة المحمولة إليه، وأفلام الكرتون تعطي الطفل فرصة الاستمتاع بطفولته وتفتح مواهبه وتنسج علاقاته بالعالم حوله، وتؤثر في وجدانه إلى الحد الذي يحقق حالة التماثل القصوى، لأن الصورة المصحوبة بالصوت في المراحل المبكرة للطفل تتجاوب مع الوعي الحسي والحركي لديه، وتحدث استجابات معينة في إدراكه، تساهم فيما بعد في تشكيل وعيه وتصوره للأشياء من حوله، لأنه يختزنها وتصير رصيده الثقافي والوجداني والشعوري"[1].

تعتبر أفلام الكرتون مادة فيلمية موجهة بالدرجة الأولى إلى الطفل، على الرغم من أن هذا النوع الفني يقدم إلى جميع الفئات العمرية بدون استثناء، إلا أنه يخاطب بالدرجة الأولى عقل الطفل ووعيه، مما يستدعي وجوب اهتمام المختصين والفنيين في هذا المجال – من المخرجين ومركبي الأفلام – بهذا الجانب الذي يوحد بين الغلاف الجمالي الفني والبعد المعرفي الهادف في صناعة الصورة في أفلام الكرتون.

و"بحسب الدراسة التي أجرتها **(اليونيسكو)** والتي تبين منها أن الطالب قبل أن يبلغ الثامنة عشر من عمره يقضي أمام التلفزيون اثنتين وعشرين ألف ساعة في حين أنه في هذه المرحلة من عمره يقضي أربع عشر ساعة في قاعات الدرس"[2].

[1]–سليمان الحقيوي، سحر الصورة السينمائية (خبايا صناعة الصورة)، دار الراية، الأردن–عمان، ط1، 2013، ص 35.

[2]–فريحة بلعربي، دور التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة السينمائية أفلام الكرتون أنموذجا، مجلة جماليات، الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، جامعة مستغانم، الجزائر، العدد 03، 2016، ص 121.

وإن دل هذا على شيء، فإنه يدل على مدى تعلق الطفل كمتلقي بما يشاهده من أفلام الكرتون التي تقدم له في مجموعة من الصور الفيلمية العالية الجودة والمتطورة التقنية، والفضل في ذلك يعود إلى الطفرات التكنولوجية الحاصلة وما أنتجته من صور افتراضية. وهذا ما زاد من قوة صورة الرسوم المتحركة وتأثيرها على الطفل، وهو تأثير مرتبط بخاصية تكوينها وطبيعة عملها.

"فأفلام الكرتون عبارة عن مجموعة من الصور أو الرسوم المعدة مسبقا بحيث تمثل كل صورة طورا من أطوار الحركة تختلف كل منها عن الصورة السابقة اختلافات طفيفة، ويتم عرضها بمعدل 24 صورة في الثانية الواحدة بوقع (1440) صورة في الدقيقة الواحدة. وهذه الرسوم القائمة على ظاهرة بقاء أثر الصورة التي تعرف إليها (**بيتر ماك روجيه Peter Mack Roget**)، وهي تستند إلى احتفاظ شبكة العين بتأثير الصورة التي تتكون عليها لزمن مقداره عشر الثانية قبل أن تميز الأثر التالي[(1)].

"والرسوم المتحركة هي سلسلة من الأطر المرسومة، والتي تعمل فيها الشخصيات بأحجام وحركات مختلفة. وهي تلك العلاقة بين الرسومات وما يحدث بين الصور الرئيسية، وفي أفلام الكرتون السينمائية هي الاتصال، وتعاقب السطوح، وطبيعة شكل اللغة السينمائية. والعلاقة هي ما يحدث بين عنصرين، وليس العنصران نفسهما، وهذا ما يمنح للعين القدرة على المرور بين العنصرين، من رسومات ومشاهد من أجل التقاط الفكرة عبر الصورة"[(2)].

وهذا ينطبق على كل من الصورة الثنائية والثلاثية الأبعاد رغم الاختلاف بينهما من حيث التكوين والبناء الذي يرجع إلى الاختلاف في التقنية المستخدمة. "فالصورة ثنائية الأبعاد في الرسوم المتحركة هي المسطحة، كرسم على ورقة أو صورة فوتوغرافية أو صورة شخصية، وهي صورة متحركة ببعدين. أما الصورة ثلاثية الأبعاد فهي مختلفة عنها بحيث أنها تعطي انطباعا بالعمق والحجم أيضا"[(3)].

---

[1]– مأمون المومني، عدنان سالم دولات، سعيد نزال علي الشلول، أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية، مجلة جامعة دمشق، مجلد 27، العدد الثالث والرابع، 2011، ص 656 و657.

[2]– voir: M. Roudakoff, cours de cinéma orchestration visuelle et sonore, s.ed, s.l, s.edt, 2007, pp (3-4).

[3]– voir: S.Fosseux, L. Person, Les métiers de l'audiovisuel, Studyrama, s.l, 3e édition, s.d, p 97.

ونجد الرسوم المتحركة المصممة عن طريق الحاسوب، تتخذ إما بعدين **(2D)** أو ثلاثة أبعاد **(3D)**. وبالنسبة للرسومات ثنائية الأبعاد "فهي صور رقمية تعتمد على الحاسوب معظمها نماذج ثنائية الأبعاد (مثل النموذج الهندسي ثنائي الأبعاد، النصوص، الصور الرقمية) باستخدام تقنيات محددة خاصة لتطبيقها. ويمكن اعتبار الرسوم ثنائية الأبعاد أحد فروع علوم الحاسوب والتي تضم مثل هذه التقنيات، أو النماذج نفسها. والرسوم ثنائية الأبعاد لها أهمية كبيرة في تطبيقات الحاسب وحتى لو توفرت الرسوم ثلاثية البعد قد تكون مناسبة أكثر لبعض الأغراض لبساطتها"[1].

وهذه الرسومات التي تشكل مضمون الصور في الرسوم المتحركة أو أفلام الكرتون، هي تعتمد إلى حد كبير على عنصر مهم آخر إلى جانب الشكل، وهو الحركة التي تهب الشكل حياة و حيوية. وقد مر هذا الفن بعدة مراحل طبعا قبل أن يتحول إلى ما أصبح عليه الآن بفضل الحاسب والآلات التقنية.

وما جعل فن التحريك هذا ممكنا هو عدة بدايات ومحاولات ويمكن اعتبار أولها، فن التحريك "في كتاب تقليب الأوراق بسرعة عتيقة الطراز، حيث ترتبط سلسلة من الرسوم معا، فعند تقليب الصفحات بسرعة تبدو الصورة كأنها تتحرك. لكن فن التحريك لا يعتمد على الرسوم، رغم أن معظم أفلام التحريك من الكارتون (الرسوم المتحركة). ويمكن تحريك النماذج المصغرة والأشخاص الحقيقيين بواسطة تصوير كادرات منفصلة، وتغيير وضع الشيء الذي تم تصويره من كادر إلى آخر.

وتسمى تقنية التحريك هذه **(Pixilation)**. وبالنسبة لتحريك الكارتون، تستخدم تقنية **(Cel)**، حيث الأجزاء المختلفة من الكارتون مرسومة على ألواح شفافة تسمى **(Cels)**، وهو ما يجعل العملية أكثر مرونة بكثير مما يعتقد المرء للوهلة الأولى. ويجب رسم حوالي14400 رسم منفصل من أجل فيلم تحريك ذي عشر دقائق، لكن إذا ظلت الخلفية ثابتة فيمكن رسمها على لوح شفاف منفصل، و لا يحتاج الفنان إلا رسم الأشياء التي يراد أن تبدو وهي تتحرك"[2].

---

[1]–رسوم ثنائية الأبعاد، أطلع عليه يوم 2018/02/25، الساعة 16:06، https://www.marefa.org

[2]–جيمس موناكو، كيف تقرأ فيلما (الأفلام، والوسائط، وما بعدها الفن، والتكنولوجيا، واللغة، والتاريخ، والنظرية)، ترجمة أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2016، ص 128.

وبدأ الأمر يتطور والعملية تختلف مع مرور السنوات بفضل مجهودات المهتمين بأفلام الرسوم المتحركة، بحيث "وعندما أصبحت المكونات الصلبة للكمبيوتر أكثر قوة، والبرامج أكثر تعقيدا، تحول فنانو التحريك إلى النماذج ثلاثية الأبعاد. وهذا التكنيك يشابه الواقع إلى حد أن الخط الفاصل بين التحريك والواقع قد أصبح شديد الضبابية. وأن أفلام الأكشن والفانتازيا، التي حققت نجاحا كبيرا في شباك التذاكر في هوليود خلال العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، لم يكن لها أن تتحقق لولا التطور السريع في الصور المولودة كومبيوتريا(**CGL**)"[1].

إن أي فيلم رسوم متحركة بحاجة إلى فكرة لموضوعه، وهذه الفكرة هي التي تتبلور وتعالج لتتحول إلى قصة منطقية التسلسل والسرد، حتى تسهل عملية تحويل تفاصيلها إلى صور رسومات متحركة؛ "بحيث تفصح القصة عن العالم الدلالي الذي يعتبر بمثابة موضوع للمعرفة ويتجلى من خلال تعاقب عناصره. فتناسب القصة وصف الأحداث حيث يكون النظام التصديقي غير محدد (قد تكون هذه الأحداث قد وقعت في الماضي أو قد تكون حقيقية أو خيالية..). وبناء على هذا تتقدم أحداث القصة كخطاب سردي"[2].

هذا ما يعني أن خطوة إعداد فيلم الكرتون تسبقها خطوة أخرى تتمثل في اختيار القصة. فكيف يتم اختيارها وكيف تتحول إلى صور متحركة على الشاشة؟

"يعدها فنان من كاتبي المشاهد، فيقوم بتجهيز ما يعرف بلوحة تسلسل المشاهد، وهي في مقام سيناريو الفيلم ولكنها تشبه شريطا ضخما للمصورات الهزلية مكونا من رسوم تخطيطية تصور المشاهد المتتالية للقصة، مطبوع عليها جمل الحوار الخاصة بكل مشهد. وبعد موافقة المخرج وبقية الفنيين على محتويات لوحة المشاهد، يتم تسجيل الموسيقى التصويرية، بتتبع لوحة تسلسل المشاهد بدقة حتى يوائم الإيقاع الموسيقي ولقطات التسلسل الحركي للفيلم"[3].

---

[1]–جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 128 و 129.

[2]– ينظر: رشيد بن مالك، قاموس مصطلحات التحليل السيميائي للنصوص، دار الحكمة، الجزائر، د ط، 2000، ص 87.

[3]–بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، دراسة، دارالهدى، الجزائر، د ط، 2009، ص 252 و 253.

"وثمة طريقة أخرى يلجأ إليها صانعو الأفلام عن طريقة استعمال شريط العرض وهو شريط للرسوم يتم به تحديد عدد الإطارات الفلمية التي تستنفذها كل كلمة في الحوار المسجل. وبعد إتمام هذه الخطوات التمهيدية، يشرع الفنيون في إتمام فيلم الرسوم المتحركة بواحد من عدة أساليب لعمل ذلك. الرسوم المتحركة من أوراق السيليلوز أكثر الطرائق انتشارا في تجهيز أفلام الرسوم المتحركة. ويمكن أن يتطلب إنتاج فيلم مميز طويل من أفلام الرسوم المتحركة آلاف الرسومات المنفصلة، وقد يستغرق إتمامه ثلاث سنوات. كما يحتاج الخبرات المتخصصة للعديد من الأفراد"[1].

لهذا تعد الرسوم المتحركة النوع الأقرب للطفل، كونها تحمل عناصر وعوامل جذب، فمن جانب تحاكي الأشكال والألوان التي يشاهدها الطفل يوميا في حياته، ومن جانب آخر تعرض له تركيبة صور جديدة وكأنها تقترح عليه موضوعا فكريا وجماليا جديدا، يغلفه الخيال، معتمدة الرسوم المتحركة في هذا على قواعد لغتها التي تجعل كل شيء قابلا للتحقيق بفضل الخداع البصري ووهم الصور. وهذا ما يتيح لها بفضل الرسوم والحركة فرصة الانتقال بالطفل عبر قصصها إلى عوالم ساحرة وواقع خيالي يخدم الجانب الفني للصورة ويثري ثقافة الطفل ويؤثر في نموه وسلوكه.

وقد مرت الرسوم المتحركة بمراحل وتطورات مختلفة ساهمت في بناء شكلها الحالي، وذلك بفضل مجهودات الفنيين والتطور التكنولوجي الذي أحدث عليها تغييرا كبيرا. فما هي المراحل التي مرت بها الصورة في أفلام الكرتون منذ بداية ظهورها لحد الآن؟

2- تاريخ الرسوم المتحركة:

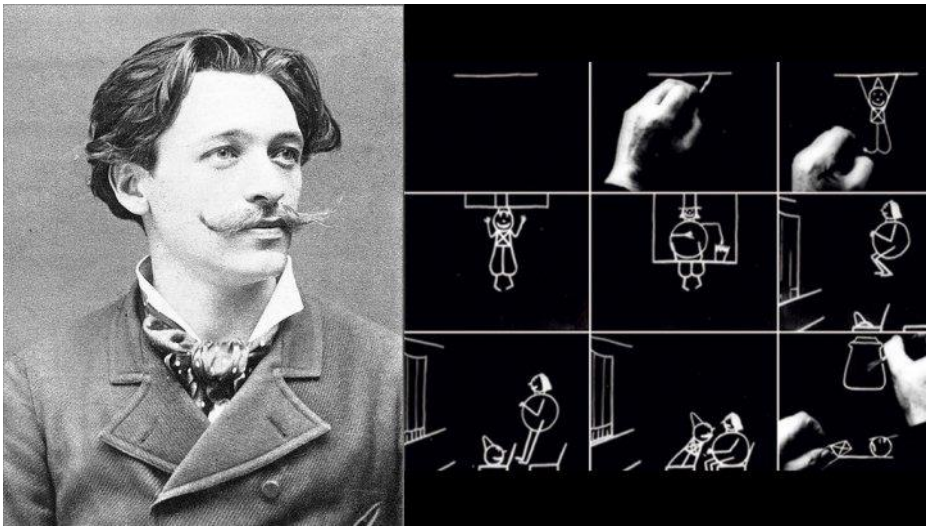
يعد أول رسوم متحركة في التاريخ، "للفرنسي **(إيميل كول Emile Cohl)** المولود في باريس قبل 160 عاما وعاش فيها 79 عاما من العمر أفناه متنقلا بين مهن متعددة، بدأها كصانع متدرب إلى رسام كاريكاتير صحافي، ثم مصور وكاتب وصولا إلى إنتاج أفلام الرسوم المتحركة. ويعتبر فيلم **(كول)** الأول وعنوانه **(الأوهام Fantasmagorie)** أول فيلم رسوم متحركة في تاريخ السينما، وقد عرض لأول مرة في باريس على مسرح **(الجمنازيوم)** في 17 أغسطس 1980"[2].

---

[1]- بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، المرجع السابق، ص 253.

[2]- العربية نت، أول فيلم رسوم متحركة بالتاريخ، آخر تحديث 08 يناير 2017، أطلع عليه يوم:2018/02/16، على الساعة 19:00، WWW.alarabiya.net

"وشهدت مسيرة **كول** المهنية هذا التحول عندما شاهد لأول مرة الفيلم الأمريكي القصير **(الفندق المسكون)** الذي أثار ضجة كبيرة آنذاك، وفيه تظهر قطع أثاث في الفندق وهي تتحرك بقوة سحرية. ولصناعة فيلمه الأول ومدته أقل من دقيقتين احتاج **(إيميل كول)** إلى حوالي 700 رسم، واستخدم تقنية **(اللوح الزجاجي المضاء)** لإظهار الرسوم بالأسود على ورق أبيض بعضها فوق بعض مع الاختلافات بين رسم وآخر للتحريك، ثم قام بعرض الفيلم الناتج بطريقة **(النيجاتيف négatifs)** لتظهر الرسوم بخطوط بيضاء على خلفية سوداء. وقد كان لفيلم **(إيميل كول)** وأعماله اللاحقة تأثير حاسم على رواد ونجوم الرسوم المتحركة مثل **(لين لي Lin Lee، ونورمان ماكلارين Norman McLaren، ووينسورماكي Windsor Mackie**، وحتى **والت ديزني Walt Disney)**"[1].



– صورة توضح طريقة رسم شخصيات وأشكال فيلم الرسوم المتحركة **(الأوهام)** لـ **إيميل كول** 1908[2].

– أول رسوم متحركة في العالم، أطلع عليه يوم: 2018/02/17، على الساعة: 10:00 https://www.googel.dz

"ويعتبر **(إميل كول)** أول من اكتشف جميع إمكانيات تحقيق الرسوم المتحركة: الرسم، الصور المتحركة، الدمى، لتنتشر بعد ذلك في جميع أنحاء العالم. من سنة 1980 إلى سنة 1923 أنتج ما يقارب 300 فيلما قصيرا، وكان جزء كبيرا منه قد أنتج بأمريكا"[3].

[1]– العربية نت، أول فيلم رسوم متحركة بالتاريخ، المرجع السابق.

[3]–voir: Bernard Génin, Le cinéma d'animation (dessin animé-marionnettes-images de synthèse), cahiers du cinéma, France,s.edt, 2003, p 9.

"ومن أشهر هذه الأفلام أنذاك نجد **(الميكروبات السعيدة Les joyeux Microbes)** سنة 1910، و**(Les Pieds nickelés)** سنة 1918. وفي الولايات المتحدة الأمريكية أبدع **(وينسر ماكاي WinsorMckay)** الرسوم المتحركة **(ليتلنيمو LittelNemo)** والذي مدته 12 دقيقة، و**(جيرتي الديناصور leDinosaure Gertie)** سنة 1914. قدمه على مسرح **(هامرشتاين Hammerstein)** بنيويورك وهو يقف بجانب الشاشة وفي يده السوط، وهو يعطي الأوامر للحيوان الذي يبدو كأنه يطيعه"[1].

وإن مراحل بدايات الرسوم المتحركة بدأت مع نهاية القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، وذلك قبل فيلم الفرنسي **(إميل كول)** "حيث المحاولات المبكرة للبريطاني **(آرثر ملبورن كوبر ArthurMelbourne Cooper)** ومن بعده الأمريكي **(جيمس ستيوارت بلاكستن James StewartBlacksteen)** الذي يعد من أوائل المبتكرين لهذا الفن، سواء من حيث مساهمته بمجموعة من اللوحات التي شكلت أوائل أفلام الرسوم المتحركة، أو من حيث تطويره لها في فيلمه **(صور فكاهية لوجوه هزلية)** سنة 1906 مبتكرا ما يعرف بالحركة الحيوية."[2]

والفرنسي **(إميل كول)** فقد أنجز أكثر من 200 فيلم من أفلام الرسوم المتحركة القصيرة بين عامي 1908 و1918، كما أدى ابتكار الأمريكي **(جون راندولف بريي John Randolph Bree)** لأنظمة التنسيق الانسيابي، إلى سرعة الإنتاج وانخفاض التكاليف – نسبيا–، فدعم مجهودات مواطنه **(آيرل هيرد AirlHyrd)** ليشكل هذا الثنائي عملية دفع قوية في مسيرة تطور سينما الرسوم المتحركة، واستمر هذا التطور سريعا سواء من الجانب الأمريكي أو الجانب الأوروبي أو الياباني مع بروز ملامح خاصة للصورة لكل مدرسة"[3].

وهكذا بدأ يتطور إبداع المهتمين والمتخصصين في مجال إنتاج الرسوم المتحركة مع تطور الإمكانيات الآلية، بحيث بدأ الاهتمام بابتكار شخصيات كرتونية جديدة، ومواضيع مختلفة تناسب نوع أفلام الكرتون الطويلة. وهذا التقدم في إنتاج الصور المرئية ساهم في إثراء مادة الرسوم المتحركة.

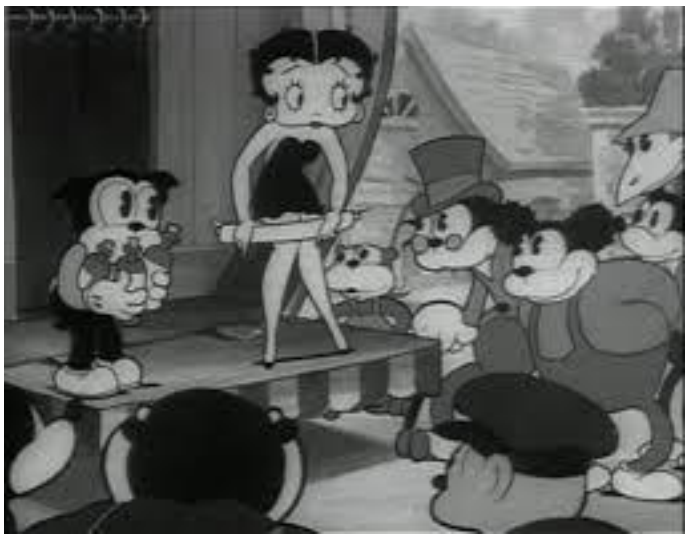
---

[1]–voir: Bernard Génin, op cit, p 9.

[2]– ينظر: سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 31.

[3]–المرجع نفسه، ص 31 و 32.

ليرتبط كل رسوم متحركة بشخصية رئيسة تمثله، شخصية تحمل صفات تناسب طبيعة دورها وطبيعة فيلم الكرتون، الذي يفصح عنه كل من الحركات السريعة والملامح المضحكة؛ "ففي أوائل الثلاثينيات تم إنتاج أول رسوم متحركة من نوع **(بيتي بوب Betty Boop)** سنة 1930 لـ **(ماكس فليشر Max Fleischer)** قبل تبني شخصية الرسوم المتحركة **(بوباي Popeye)** الذي تم إنتاجه بين عامين (1978- 1983)"[1].



- صورة لأحد مشاهد الرسوم المتحركة**(بيتي بوب Betty Boop)**[2].

- Images correspondant à Betty Boop de Max Fleischer, Dr Grob's Animation Review,14/02/2019,à l'heure:16:16, drgrobsanimationreview.com.

"وقد عرفت سنوات الثلاثينيات بروز اسم **(والت ديزني Walt Disney)** الذي اهتم أكثر، بالجوانب التشخيصية في أعماله، فالرجل هو مبتكر أكثر الشخصيات الكارتونية شهرة مثل **(ميكي ماوسMickeyMouse)** و**(دونالد داك Donald Duck)**، حيث قام في فترة ما بين 1929 و1939 بإنتاج سلسلة من أفلام الكرتون تحت اسم **(السيمفونيات البلهاءSymphonies idiots)**، كما أقدم عام 1937 على إنتاج **(بياض الثلج والأقزام السبعة Blanche Neige et les sept nains)** كأول فيلم كرتون طويل"[3].

[1]- voir:Bernard Génin, op cit, p 10.

[3]- سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 32.

– صورة لـ **(بياض الثلج و الأقزام السبعة)**[1].

– أول فيلم رسوم متحركة، منتديات MBC3تواصل، 2016/09/30، الساعة: 03:09، أطلع عليه يوم 2018/02/18. https//: www.mbc3forum.net

"وفي عام 1939 حفز نجاح **(بياض الثلج والأقزام السبعة)** **(ولت ديزني)**على توقيع إنتاج فيلم رسوم متحركة طويل آخر وهو **(رحلات جوليفر Les voyages de Gulliver)** للمخرج **(ديف فلايشر Dave Fleischer)**"[2].

وهنالك من اعتمد على أساليب وطرق أخرى في تقديم صور الرسوم المتحركة. "فبدلا من الرسومات بعض الفنانين اختاروا مواد أخرى من أجل التعبير وتقديم الشخصيات، كالدمى المتحركة، كما فعل **(بلاكتون Blackton)** مع **(الفندق المسكون)**. والبعض الآخر استخدم تقنية مسرح الظلال الصيني، بتحريك قطع من الورق الأسود. وتعتبر **(لوت رينجر Lotte Reiniger)** التي تنتمي إلى التعبيرية الألمانية، المرأة التي سجلت أروع النجاحات في هذا النوع مثل **(مغامرات الأمير أحمد Lesaventures du prince Ahmed)** سنة 1924. والبعض شرع في العمل أكثر على ما هو تجريبي مثل الألماني **(أوسكار فيشينغر Oskar Fischinger)**[3].

---

[2]–voir: Bernard Génin, op cit, p10 .

[3]– voir: ibid, p 10.

وهكذا توالت نجاحات أفلام الرسوم المتحركة بمختلف أنواعها، وقد كان لـ **(والت ديزني)** دور كبير في خلقها وإنعاشها، والاهتمام بالتغييرات التي حدثت عليها وعلى الصورة المتحركة. "فهو الرجل العصامي الذي أسس إمبراطوريته من لا شيء. وقد أنتج خمسة عشر حلقة من **(أليس في بلاد العجائب Alice's wonderland)** في ثلاثة سنوات. وبفضل المنتج والرسام **(UbIwarks)** أطلق (ديزني) سلسلة ثانية **(Oswalde le lapin)** وكانت سلسلة ناجحة جدا"[1].

لتصبح شخصيات أفلام الكرتون أكثر من مجرد رسومات متحركة، وتنافس شخصيات الممثلين في الأفلام الحقيقية، فلا شك أن الصورة في أفلام الكرتون عرفت خلال هذه المرحلة نجاحا وازدهارا رغم أنها كانت في بداياتها، وعلى رغم ضعف الإمكانيات الآلية والتقنية أنذاك – مقارنة بالوقت الحالي–، إلا أنها حسب ما كان متوفرا تمكنت من التعبير عن قيمتها الفنية والمرئية كأشكال وألوان وحركة يتلقاها الطفل بوصفه مشاهد.

"أول شخصية مشهورة في أفلام الكرتون **(القط فيليكسFélixe le chat)**، لمبتكره **(أوتوميسمر Otto Messmer) من إنتاج (بات سوليفان Pat Sullivan).** وقد حقق نجاح نجم حقيقي، ونافس شهرة الممثل **(شارلي شابلين Charlie Chaplin)** و **(بوستر كيتون BusterKeaton)** خلال أول ظهور له في **(حماقات الماكر FelineFollies)** سنة 1919، ومن خلاله ظهرت واضحة الكوميديا المرئية التي ترتكز على قاعدة اللعب بالصور"[2].

وقد استمر **(Otto Messmer)** في العمل على الرسوم المتحركة، "وفي عام 1916 عمل على عشرات أفلام الرسوم المتحركة المستوحاة من شخصية **(Charlot)**. بحيث كان **(شابلين)** يرسل صوره في وضعيات مختلفة من أجل إلهام الرسام أكثر، وحتى يتمكن من خلق حركات مختلفة وأكثر حقيقية.لكن بعد سنوات، وفي عام 1928 تم إزاحة القط **(فيليكس)** من طرف شخصية جديدة، وهي الفأر **(ميكي ماوس Mickey Mouse)** الذي كان أول ظهور له في **(ويلي السفينة البخارية Wiliie Steamboat)** والذي يعتبر أول رسوم متحركة ناطق، وكان يوم إصداره في 18 نوفمبر 1928 بمثابة يوم تاريخي في تاريخ الرسوم المتحركة"[3]

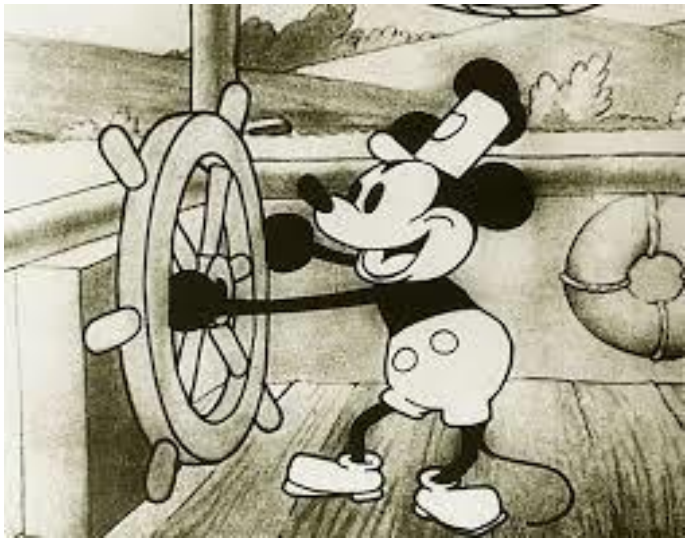
1–voir: Bernard Génin, op cit, pp (43-44).

2– voir: ibid, p 10.

3–voir: ibid, pp (11-74).

"وقد كان أفضل رسام لـ (والت ديزني) (UbIwarks) هو من رسم أول شخصية لـ (ميكي ماوس)، ومن شدة إعجاب (والت ديزني) به قال عنه وعن نفسه (هو اليد و أنا الدماغ). بحيث كانت شخصية (ميكي ماوس) عبارة عن فأر مفعم بالحيوية، لعوب، ومحب للمغامرة. وقد انتشرت شعبيته في السلسلة الثالثة **(الباخرة البخارية)**"[1].

ومع ظهور اللون وتوفر إمكانية استخدامه في الصورة المرئية، مجال الرسوم المتحركة استغل الفرصة بالعمل على أفلام كرتون ملونة. "فقد حصل (والت ديزني) على الأوسكار على أول فيلم رسوم متحركة ملون **(الزهور والأشجار Fleurs et arbres)** سنة 1932. ليظهر سنة 1934 أول فيلم رسوم متحركة لـ (ميكي ماوس) في **(الفرقة الموسيقية Band concert)**. كما ظهرت شخصيات جديدة أخرى مثل **(بلوتو Pluto)** 1930، و**(الأبله Goofy)** 1935، و**(دونالد Donald)** 1936" [2].



– صورة **(ميكي ماوس)** داخل باخرته البخارية [3].

–Walt Disney, UbIwerks Stemboat 1928, 15/02/2019, 12:47, en.wikipedia.org.

وهكذا بدأ الاهتمام بتقديم صور متحركة كاملة من حيث الشكل واللون، وذلك بانتقاء ألوان فخمة وأشكال جيدة قادرة على جذب الملايين من المشاهدين. بالإضافة إلى اختيار شخصيات غريبة الشكل والحركات، وهذا ما فتح طريق جديد لعالم الرسوم المتحركة.

[1]– voir: Bernard Génin, op cit, p 44.

[2]–voir: ibid, p 45.

"فبالنسبة للرسوم المتحركة الهليودية، فقد تدفق حشد من الشخصيات الحمقاء الغريبة على الشاشة. وكانت سنوات الثلاثينيات العصر الذهبي لفيلم الكرتون الأمريكي، خصوصا مع الإخوة **(فليشر Fleischer)** وكانا أول منافس لشركة (ديزني). لتطلق العديد من شركات الرسوم المتحركة الكبرى، وبالتالي العديد من أفلام الكرتون المختلفة."[1] "مثل **(بوركي بيغ PorkyPig)** في 2 مارس 1935 و**(القط سلفيستر Sylvestrele chat)** في 24 مارس 1945 و**(الفهد الوردي la panthère Ros)** 1963 لـ **(فريز فريلنغ FrizFreleng)**، بالإضافة إلى الرسوم المتحركة **(تيتي الكناري Titi le cannari)** في 21 نوفمبر 1942 لـ **(بوب كلامبت Bop Clampett)** و**(Bip Bip et le coyot)** في 16 سبتمبر 1950لـ**(تشوك جونز Chuck Jones)**"[2].

وظل ابتكار الشخصيات مستمرا بحيث اجتمع بعض المبدعين والرسامين من أجل خلق أشكال لشخصيات جديدة تختلف عن السابقة. "ففي سنة 1994 اجتمع كل من **(ويليام هنا William Hanna)** و**(جو باربرا Joe Barbera)** من أجل ابتكار وتخيل شخصية الرسوم المتحركة **(توم وجيري Tom et Jerry)** في 10 فيفري 1940 ، و**(والتر لانتزWalter Lantz)** لشخصية **(نقار الخشب Woody Woodpecker)** سنة 1940. بالإضافة الى شخصية الرسوم المتحركة **(Le lapin Bugs Bunny)** 1940 التي قام بخلقها الرسام العبقري **(فريدريك بن أفيري Frederick Bean Avery)**"[3].

والعديد من هذه الرسوم المتحركة استمر عرضها في إصدارات جديدة، لكن طبعا مع اختلاف في الشكل، لكن ليس من حيث طبيعة الشخصية فقد تم المحافظة على الملامح والتفاصيل نفسها، لكن الاختلاف كان من حيث تحسين الشكل واللون وذلك بفضل – كما ذكر سابقا– الآليات والتقنيات التي تطورت بتطور التكنولوجيا مع مرور السنوات.

مثلا نجد سلسلة الرسوم المتحركة **(توم وجيري)** التي حققت نجاحا كبيرا قد تم إصدار منها عدة حلقات، والملاحظ أن في كل إصدار جديد تبدو الألوان و خطوط الشكل أكثر دقة ووضوحا وجاذبية. وحتى موضوع القصة عرف تطورا من حيث الأفكار والحبكة، بحيث كان هناك حلقات موضوعها يدور حول (توم و جيري) وعلاقتهما بالآليين والفضاء.

1- voir: Bernard Génin, op cit, p 12.

2– voir:ibid, p 12.

3- voir:ibid, p 12.

– صورة لـ **(توم وجيري)**[1]

– النادر نادر، صور كرتون توم وجيري، 2012/06/29، 12:23، أطلع عليه يوم 2018/02/25، الساعة 17:09 https://almarah.net

وبالنسبة للرسوم المتحركة اليبانية "فقد ظهرت سنة 1913، عندما قام بعض الرسامين مثل **(سيتاروكيتاياما SeitaroKitayama)** ببعض التجارب بالحبر الصيني على الورق، لنرى أول أستوديو حقيقي ينتج ما يصل إلى ستة أفلام كرتون قصيرة في السنة. ليتم إخراج أول فيلم كرتون ياباني طويل **(الثعبان الأبيض Le Serpent blanc)** لـ **(تايجيبابوشيتا Taiji Yabushit)** سنة 1958[2].

– صورة من أحد مشاهد الرسوم المتحركة **(الثعبان الأبيض)**[3]

−Kezako, L'imagerie de l'octopus, Le Serpent Blanc 1958 de Taiji Yabushita et KazulikoOkabe, vendredi 13 avril 2012, à 15:17, 20/02/2019, à 16:16, http://imagerieoctopus.blogspot.com

---

2– voir:Bernard Génin,op cit, p (14-15).

"من سنة 1981 تم الانتقال من السلاسل التلفزيونية إلى الرسوم المتحركة، وإنتاج سلسلة **(Saga Fleuve)**. لتفجر شباك التذاكر سلسلة فيلم الكرتون **(جارتي توتورو Mon voisin Totoro)** سنة 1988، و**(بوركو روسو Porco Rosso)** 1992، و**(الأميرة مونونوكي Princesse Mononoké)** 1997، و**(رحلة شيهيرو Le voyage de Chihiro)** 2001"[1].

هذا كان بخصوص الرسوم المتحركة الياباني، أما بالنسبة للفرنسية "فإن من الأوائل الذين تعاملوا مع هذا النوع من الأفلام هو **(بول غريمول Paul Grimault)** في **(La Bergère et le ramoneu)** سنة 1953، **(الجندي الصغير Le petit soldat)** سنة 1947، و**(الملك والطيور Le Roi et l'oiseau)** سنة 1979"[2].

كما ذكر من قبل، مع الوقت اختلفت أنواع الرسوم المتحركة من حيث طبيعة مادة الصورة، بحيث تميز نوع رسوم **(البلاستيسين Plasticine)**" وهي نوع من الرسوم المتحركة التي يتم صنع شخصياتها وعالمها من طين البلاستيسين أو الطين الصناعي، والتي تعتمد تقليديا على تحريك الإطار والصورة والتسجيل في الفيلمو ثم يتم تسريع هذه الحركات لتظهر على أنها حركات لهذه المظاهر، وقد تم اعتماد هذه الطريقة في العديد من الأفلام وألعاب الفيديو"[3].

"ويعود تاريخ هذه الرسوم إلى بداية عقد الخمسينات ويعتبر **(غومباسيا Gumbasia)** أول رسوم متحركة طيني يتم إنتاج والذي كان من إخراج **(آرثر كلوكي Arthur Cluckey)** سنة 1955 وانطلاقا من مشروع جامباسيا، ابتكر (آرثر) وزوجته (راث) شخصية **(جامبي Gumby)**. ومنذ ذلك الحين ذاع صيت (جامبي) وحصانه **(بوكي Pokey)** في التلفزيون"[4].

---

[1]–voir:Bernard Génin,op cit, p (17-18).

[2]–voir:ibid, p 20.

[3]– رسوم متحركة وطنية، ويكيبيديا الموسوعة الحرة، آخر تعديل 02018/02/06، الساعة 03:03، أطلع عليه يوم 2018/02/23، الساعة 17:09.https://ar.wikipedia.org

[4]– آرثر كلوكي، ويكيبيديا الموسوعة الحرة، آخر تعديل 04 يناير 2018، الساعة 17:25، أطلع عليه يوم 2018/02/23، الساعة 19:57،https://ar.wikipedia.org

ومن بين الرسوم المتحركة من البلاستيسين "**(الذئب الرمادي والقبعة الحمراء Le loup gris etle ptit chaperon rouge)** للروسي **(غاري باردين GarriBardine)** والذي تحصل على جائزة في مهرجان (Annecy) سنة 1990 ليفرض نفسه في هذا النوع من أفلام الرسوم المتحركة. بإنتاج آخر المتمثل في **(le chat botté)** سنة 1995 و**(المربية La nounou)** سنة 1997 و**(المربية والقراصنة La nounou et le pirats)** سنة 2001، أين الشخصيات نفسها تقوم بمغامرات بحرية"[1].

والأكيد أن وجود مثل هذه المواد (البلاستيسين) التي منحت الصورة المتحركة لغة تعبيرية جديدة ومختلفة، قد أتاحت لصانعي أفلام الرسوم المتحركة فرصة صياغة الفكرة بأسلوب فني مختلف عن أسلوب الرسم والتلوين. ومن بين المخرجين الذين اهتموا بتطوير هذا النوع من الرسوم المتحركة المخرج والرسام **(نيك بارك Nick Park)** "الذي خلق عالما صغيرا حميميا لشخصيات الكرتون من البلاستيسين، والذي يخل بنظامه تدخل العناصر الخارجية. ففي أستوديو **(Ardman)** أخرج (نيك بارك) فيلم الرسوم المتحركة القصير **(رأي الحيوانات L'avis des Animaux)** الذي نال عليه جائزة الأوسكار سنة 1990، وتدور أحداثه حول حيوانات تعيش داخل حديقة وتشتكي من ظروف معيشتها. ليتبعه إخراج فلمين رسوم متحركة قصيرة أخرى وهي **(السراويل السيئة Un mauvais pantalon)** سنة 1994 و**(Rasé de près)**1996"[2]. "ومن أكثر مسلسلات أفلام الكرتون لـ (نيك بارك) التي لاقت نجاحا كبيرا هي سلسلة **(الخروف شون Shaun th Sheep)** سنة 2007"[3].

وربما أهم ما ساهم في شهرة هذا النوع من أفلام الرسوم المتحركة التي تعتمد على مادة (البلاستيسين) في تكوين ونحت شخصياتها، هو قرب شكلها وحركاتها وحتى محيطها من الحقيقة، بحيث أن الطفل كمشاهد ومتلقي يشعر بذلك البعد الثالث أكثر من الرسوم المتحركة الأخرى. وحتى بالنسبة للمشاهد البالغ يشعر بانجذاب لها وربما وهو يشاهد يتساءل عن طبيعة مادة هذه الشخصيات، وعن الطريقة التي تم تصويرها بها.

---

[1]–voir: Bernard Génin,op cit, pp (36-37-38).

[2]– voir: ibid, p 38.

[3]– أنظر: رسوم متحركة وطنية، المرجع السابق.

– صورة من أحد مشاهد الرسوم المتحركة **(الخروف شون)**[1]

–Shaun the Sheep 2007, Karma Farmer 2016, 19/02L2019, à 17;50, https://www.imdb.com.

إن الحديث عن البعد الثالث في الرسوم المتحركة قد تطور بفضل الأجهزة الآلية التي كان يعتمد عليها صانعوا هذا النوع من الأفلام. بحيث أن "فكرة الرسوم المتحركة بالأبعاد الثلاثة هي نتيجة اتحاد ثلاثة رجال أسطوريين هم **(جون لاسيتر John Lasseter، إد كاتمول Ed Catmull، ستيف جوبز Steve Jobs)**. كان (جون لاسيتر) يعمل رساما في شركة ديزني، وعندما رأى إمكانات الكمبيوتر في مجال الرسوم المتحركة بعدما شاهد فيلم **(الإرث Torn)**"[2].

"وهو فيلم خيال علمي أمريكي من إنتاج أفلام (والت ديزني)، وصور الفيلم بتقنية **3D** وتم استخدام تقنية **(مفتاح الكرومة)**"[3]. "ولأن (جون لاسيتر) رغب في تحقيق الفكرة إلتقى بـ (إد كاتمول) في مؤتمر علم التصميم الكمبيوتري في عام 1983، ورحب الأخير بفكرة (لاسيتر) ودعاه للانضمام إلى مجموعته بشركة **(لوكاس فيلم)** للمساعدة في إنهاء فيلم **(حرب النجوم Star Wars)**، وبمجرد وصوله تم عمل فيلم تجريبي ثلاثي الأبعاد **(Theadventure of Andre & Wally B)** ثم أنتج فريق العمل أول جهاز رسوم قوي ذلك الوقت وسمي جهاز (بكسار **Pixar)**، وتم استخدامه في مجالات أخرى غير الرسوم المتحركة، كالطب والفضاء."[4]

الملاحظ أن مجال الرسوم المتحركة لم يكن إلا بحاجة إلى ما ينعشه أكثر في كل مرة يصادف فيها أمامه تطور تقني وفني ما. وهذا ما جعله اليوم يصل إلى مكانة مهمة بين مختلف المجالات الفنية. ليمنح الصورة المتحركة قدرة كبيرة على استقطاب أكبر عدد ممكن من المشاهدين.

---

[2]– أبو القمبز محمد سعد، بكسار والأفلام الثلاثية الأبعاد، 2011/05/30، آخر تحديث 2015/10/02، أطلع عليه يوم 2018/02/27، الساعة 16:36، https://www.ibda3world.com

[3]– ترون الإرث، أخر تعديل للصفحة 2018/02/26، الساعة 18:30، https://ar.wikipedia.org/wiki

[4]– بكسار والأفلام الثلاثية الأبعاد، المرجع السابق.

– صورة لأول جهاز أستخدم في مجال الرسوم المتحركة **(بيكسار)**"[1]

– بكسار والأفلام الثلاثية الأبعاد.

"وبعد أن أسس كل من (إد و جون) فريقهما الخاص وأسموه **(بيكسار)**، وبعد تمويل **(ستيف جوبز Steve Jobs)** مدير شركة **(أبل)** التنفيذي، تم عمل أول فيلم ثلاثي الأبعاد كليا بواسطة مجموعة (بيكسار) وهو فيلم **(Luxo Jr)**"[2] "الذي صدر عام 1986 ومدته دقيقتين لـ (جون لاسيتر) عندما تم إنشاء أستوديو الرسوم المتحركة، ومن خلال الفيلم تم التعرف على مبدعين الشركة والمتخصصين في الصور الاصطناعية والمؤثرات والظلال"[3]. "وكان قفزة نوعية للأفلام، وانبهر الناس به ورشح لجائزة الأوسكار، كما حصل (جون لاسيتر) على جائزة الأوسكار في عام 1988 على فيلم الكرتون **(Tin Toy)** كأفضل فيلم قصير"[4].

وهكذا أصبح للصورة في الرسوم المتحركة قوة تأثير تفوق التوقعات، فمهما تخيل المشاهد النتيجة ربما لن تكون كما توقع بل أجمل أو أعمق، بحيث أن للصورة إمكانية اختزال الزمن بفضل الشكل والحركة والتقنية الآلية أيضا. ومما لا شك فيه أن الصورة المتحركة في أفلام الكرتون التي اعتمدت على الأجهزة الآلية عبر السنوات ومنذ بداياتها تمكنت من إقحام المشاهد بشكل عام والطفل بشكل خاص في عوالم جديدة، بحيث يجد نفسه مجبرا على اكتشاف حقائقها ثم الاندماج في تفاصيلها بدون أي وعي في بعض الأحيان.

---

[2]– المرجع نفسه.

[3]–Luxo Jr, la dernière modification de cette page a été fait le 24/01/2018, à 07:01, 27/02/2018, a l'heure 19 :14, https://fr.wikipedia.org.

[4]– بيكسار والأفلام الثلاثية الأبعاد، المرجع السابق.

"ففي الثمانينيات ظهرت أجهزة الكمبيوتر التي لم تتيح فرصة الرسم بطريقة جديدة فقط، بل أحدثت ثورة في مجال التصوير مما سمح بالتحكم الكامل في الكاميرا. وبمساعدة الكمبيوتر صار بإمكان الكاميرا التحريك مرتين متتاليتين. وكمثال على هذا تم اعتماد حركة **(ترافلينغ Travellings)** في فيلم كرتون **(عيد ميلاد الغريب للسيد جاك L'étrange Noel de monsieur Jack)** لـ **(تيم بورتون Tim Burton)** و**(هينري سليك Henry Selick)** سنة 1993. وكان أحد أروع أفلام الدمى على الإطلاق"[1].

ومما لا شك فيه أن هذا الاهتمام الكبير بالأجهزة الخاصة بصناعة أفلام الرسوم المتحركة، ساعد على إنتاج العديد من أفلام الكرتون الحديثة التقنية، وجعل منها صنفا سينمائيا يخضع له النظام البصري. فأصبحت الأفلام السينمائية الموجهة للطفل بفضل الصورة المرئية والتكنولوجيا، تحمل للجمهور بوصفها منتجا فنيا سينمائيا بدلا من مجيء الجمهور إليها. وذلك بالاعتماد على وسائط معينة. فإذا كانت أفلام الكرتون صنفا سينمائيا، فما هي طبيعة ونوع أفلام الكرتون السينمائية الموجهة للطفل؟ وما هي طبيعة صورتها الفيلمية؟

[1]−voir:Bernard Génin,op cit, p (40 − 41).

المبحث الثاني

أفلام الكرتون صنفا سينمائيا

1- الصورة الفيلمية

2- أفلام الكرتون الموجهة للطفل

اعتمادا على كل ما سبق بيانه، يمكن القول أن التغيير والتطور الذي عرفته الصورة بصفة عامة والصورة في الرسوم المتحركة بصفة خاصة، قد كان له تأثير كبير على الصورة المرئية والمتحركة، والصورة الفيلمية التي قد مسها هذا التأثير. إن التطور التكنولوجي وكل ما نتج عنه من تطور الكتروني ورقمي ساهم عبر فترات مختلفة في خلق شكل جديد للصورة السينمائية بكافة أنواعها، الواقعية منها والخيالية الافتراضية. وهكذا تتبعت السينما كل ما يجعل من صورتها شيئا مبهرا ومميزا، وكانت أفلام الكرتون النوع الذي يفي بالغرض.

وتعتبر أفلام الكرتون من أهم الأفلام التي تمنح السينما فرصة التعبير عن لغتها بدون قيود، لتتحول الفكرة المجردة إلى حقيقة مرئية يمكن مشاهدتها والاستمتاع بجماليتها. وإن هذا ربما يزيد من تعقيد وصعوبة مهمة الفن السينمائي، بحيث يتوجب على السينما كفن أن تهتم بالشكل في أفلام الكرتون لأنه موجه إلى فئة الأطفال التي تعتمد في تكوين معرفتها على الشكل والألوان، ومن جهة أخرى على السينما أن تتجاوز شكل الصورة كشكل إلى تقديمه كرمز يحمل دلالات جمالية وفكرية.

فالسينما تبقى هي "كتابة بالصورة وأفق للتفكير انطلاقا من المفهوم، لذلك يمكن أن نعتبرها مصدرا من المصادر التي تدعو للتفكير.. وفي هذا الصدد **(دولوز Deleuze)** لا يفصل في الواقع ما بين إبداع المفاهيم وإبداع الصور، وهي المهمة التي يتكفل بإنجازها الإبداع السينمائي.. إذ الصورة هي الجهاز الذي يمثل منطلقا للتصور أي بمعنى أدق للتفكير"[1]. بحيث لا تنفصل الصورة الفيلمية عن أهم عنصر من عناصرها وهو الحركة، باعتبار هذه الأخيرة جوهر الفيلم السينمائي الذي تخضع له جميع مقومات اللغة السينمائية.

"وبما أن الصورة المتحركة هي عالم إيقاعي يعتمد على الإشارات واسع الحدود فتنظيمه لا يخضع لقواعد وقوالب إستاتيكية في بناءه وتكوينه البلاغي بل يخضع إلى عوامل هي مزيج من الثقافة والتجربة والحس والخبرة، فهي بقدر نسبية شكلها بقدر ثوابت قراءتها"[2].

[1]– سمير الزعبي، جماليات السينما (نظرية وتقنية إنشاء الفيلم)، دار نقوش عربية، تونس، ط 2، 2010، ص 19 و 22.

[2]– طارق عبد الرحمن الحبوري، البناء الإخراجي للقطة بين الميزانسين و السينوغرافيا، مجلة كلية الأدب، جامعة بغداد، العدد 98، ص 44.

"لذلك أصبح من تحديات العصر الآن، ليست فقط في خلق منتج فني جديد، أو خامة مستحدثة، ولكن أهم من ذلك، هو اكتشاف طرق تقنية تطبيقية فنية مبتكرة للعمل وللصورة. إن الفنان بهذه الرؤى المعاصرة صار منتجا للمعرفة المعاصرة التي استندت وتستند إلى الأبحاث العلمية من جهة، ومخرجاتها المتمثلة في المنتجات التكنولوجية بكل أنواعها.. فالفنان بهذا المفهوم المعاصر باحث، ومنتج للمعرفة، وموظف للفن كي يأخذ منحاه الجمالي[1].

فقد كان ولازال ارتباط الصورة بالآلة وطيدا، ومما لا شك فيه أن اكتشاف الآلة قد دعم الصورة كما أنه فرض عليها سيطرته الشبه مطلقة، وتدخلت الآلة في إحداث تغييرات كبيرة مست ذوق وتلقي المشاهد في تكييف ما هو بصري ومرئي بالنسبة له، ووجهته نحو اتجاهات مختلفة أو مغايرة عن قبل، في هذا الصدد يقول **(رجيس دوبري Régis Debray)** "أن الصورة الآلة قد أحدثت ارتجاجا في النظام البصري المعاصر، وغيرت كيفية إدراكنا للعالم. والمقصود هنا أن الصورة لما صارت صناعية أو تكنولوجية، سواء فوتوغرافية أو سينمائية أو تلفزيونية، مع هذا الفارق وهو أن الأولى ثابتة والثانية متحركة والثالثة آنية ومباشرة"[2].

بحيث إن "الصورة الصناعية أو التكنولوجية اختلفت عن سابقتها اليدوية في فرق أساسي ألا وهو استعمال النور الصناعي أو قوة الضوء الفيزيائي. لقد بدأ المصور يستعين بالكتابة بالنور عوض الرسم بالألوان لدى الرسام. إن لحظة اكتشاف الصورة الصناعية والتكنولوجية تعد بمثابة انعطاف هائل (حل النور محل يد الفنان)"[3].

لقد سمحت التكنولوجيا بتعميم الصورة على نطاق واسع، مما فتح المجال أمام السينما حتى تعرض لنا نجوم شخصيات لا يمكن أن نرى مثل سحرها ومثاليتها إلا في الفيلم السينمائي، وكانت أفلام الكرتون من بين أهم هذه الأفلام. إن للصورة الفيلمية أهمية كبيرة في المجال السينمائي بل في الحقيقة هي أصل الأعمال السينمائية، فما هي طبيعة الصورة الفيلمية، وما مدى أهميتها في مخاطبة المتلقي عبر الفيلم السينمائي، وبشكل خاص أفلام الكرتون؟

---

[1]– أنظر: بشير يخلف، المرجع السابق، ص 89 و 90.

[2]– أنظر: عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 154.

[3]– المرجع نفسه، ص 154.

1- الصورة الفيلمية:

"الصورة الفيلمية كالصورة الثابتة، لها حقيقة تصورية مزدوجة، كمساحة مسطحة ذات بعدين وكتمثيل لعالم في العمق، أي ثلاثي الأبعاد. وهي من الناحية التقنية، قد تعرضت لثورة، فمن صورة كيميائية في مرحلة أولى (ضوء على بلورة مطلية) إلى صورة إلكترونية ظهرت مع ظهور التلفزة والفيديو، لتصبح اليوم صورة رقمية (numérique). والحال أن الصورة الضوئية والسينمائية، المنتجة بطرق ميكانيكية، خلافا للرسم، كانت لها علاقة وجود (أونطولوجية **ontologique**) مع العالم **(بازان Bazin)**.. كاعتقاد بوجود علاقة مباشرة وعفوية مع العالم"[1].

إذا الصورة في السينما هي عبارة عن مادة فيلمية تجمع بين الجانب الكيميائي والتقني، والجانب الفكري المرتبط بموضوع قصة الفيلم. وعلى هذا الأساس "تبدأ المادة الفيلمية بصورة ذهنية لدى القائمين عليها، وهذه الصورة تسمى الرؤية. وهي في حقيقتها بذرة صغيرة تجمل في داخلها أساسيات كبرى لما سيكون عليه العمل الفني في نهايته. وتلك الأساسيات نابعة من معتقدات وقيم وأفكار من يحملها كل من (الكاتب، المنتج، المخرج) ولدى كل منهم غاية ما في الصورة النهائية وما تحمله لتلك المادة"[2].

بتحديد رؤية الفيلم ينتقل فريق العمل إلى مرحلة أخرى يثبت من خلالها ويؤكد وجود الصورة الفيلمية كمادة مرئية، معتمدا على الآليات التقنية. وهكذا "مع تطور مشروع العمل تدخل المزيد من الرؤى المساعدة، والتي تسعى لتحويل الصورة الذهنية المتخيلة إلى مادة فيلمية منظورة.

لهذا الغرض تتضافر جهود فريق فني متكامل للوصول إلى عملية التحويل تلك، من بينهم مدير التصوير (المعني بالإضاءة والكاميرا) ومهندس الصوت، ومصمم موقع التصوير، ومهندس الديكور، واختصاصي الإكسيسوارات، والميكياج، والملابس، واختصاصي المؤثرات السمعية، ومؤلف الموسيقى، وأخيرا وليس آخرا المونتير (أي اختصاصي المونتاج)"[3].

---

[1]- أنظر: ماري تيريز جورنو، معجم المصطلحات السينمائية، ترجمة فائز بشور، تحت إدارة ميشيل ماري، د ن، د م، د ط، د س، ص 58 و 59.

[2]- أنظر: خالد المحمود، الصورة المتحيزة (التحيز في المونتاج السينمائي)، وزارة الثقافة والفنون والتراث الدوحة، قطر، ط1، 2011، ص 82.

[3]- المرجع نفسه، ص 82.

إن الفيلم السينمائي الموجه للطفل، يمر بجميع هذه المراحل، لكن بالنسبة لأفلام الكرتون وبشكل خاص الافتراضية منها، فإنها تحتاج إلى الجانب التقني مما يتطلب الاستعانة أكثر بطاقم فني يعتمد على الآلة والأجهزة أكثر من اعتماده على الطاقم البشري من ممثلين.

وهذا ما سيتم التطرق إليه بالتفصيل في الفصول اللاحقة من البحث. وحتى تتوغل الباحثة أكثر في كل ما يخص خصائص وميزة الصورة الفيلمية والتغيير الذي طرأ عليها نتيجة للتطور التكنولوجي، وجب عليها المرور بـ بدايات الصورة الفوتوغرافية التي هي أساس الصورة السينمائية الآن.

"أول صورة فوتوغرافية في التاريخ كانت عام 1826 التقطها عالم الكيمياء الفرنسي **(نيسيفور نيبيسي Nicéphore Niépce)** لأسطح مباني باريس من نافذة معمله، حين اكتشف أن مركبات الفضة تسود بتعرضها للضوء، فاستحضر عجينة بذلك وقام بتعريضها مدة طويلة. ولكنه لم يستطع أن يحتفظ بالصورة المكونة.. ولقد كانت نظرية الكاميرا وتكوين الصورة والعدسات معروفة من عصر النهضة، ولقد استغل أنصاف الفنانين التشكيليين هذه الكاميرا – والكلمة تعني حجرة باللغة الإيطالية – لرسم كثير من المناظر واللوحات. وفي عام 1839 نجح العالم الفرنسي **(جاك داجير Jacques Daguerre)** مكملا أبحاث (نيبيسي) في التقاط عدة صور لطرقات وشوارع باريس، ولقد نجح بالاحتفاظ بالصورة وتثبيتها"[1].

"وعندما تحركت الصورة الفوتوغرافية بعد ذلك فيما يسمى بالسينماتوغراف عام 1895 وعرض الإخوة **(لوميير Louis Jean/Auguste Marie)** بصالة **(الجراند كافيه)** بباريس أول شرائطهم الفيلمية، انزعج المشاهدون.. فإن عدم التصديق والذهول من الصور الفوتوغرافية والصور التي تحركت بالعالم كان سمة الغالبية من الناس في القرن التاسع عشر، وفي نهاية القرن العشرين وبعدما تمتعت البشرية بكم زاخر من الصور الثابتة والمتحركة في أنشطة حياتية عديدة بالنظرية الفوتوغرافية، أصبحت هذه النظرية في طريقها إلى التغير، باستحضار الصورة الثابتة والصور المتحركة بالطرق الإلكترونية، أصبح التصوير الإلكتروني الرقمي الآن هو الفارس المنطلق ناقلنا إلى طفرة لا نعلم مداها وحجمها"[2]. وهكذا تواصل الاهتمام بالصورة وتطويرها إلى أن تحولت إلى عالم مرئي مختلف ومليء بالألغاز.

[1]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، صندوق التنمية الثقافية، د م، د ط، 2004، ص 5 و 6.

[2]– المرجع نفسه، ص 9.

"قد توصل **(ويليام فوكس تالبوت Wiliam Fox Talbot)** إلى إنتاج صور من أكسدة **(هاليدات الفضة)** على لوح سالب **(négatifs)** ثم طبع هذا السالب على نسخ متعددة موجبة (Positif) وهذا ما سار عليه التصوير الفوتوغرافي بعد ذلك وكذلك التصوير السينمائي. ولقد انتشرت صناعة الصور الفوتوغرافية في أنحاء أوروبا ثم انتقلت إلى الولايات المتحدة الأمريكية، وحدث أهم إنجاز في تطورها عام 1879 حين قام **(جورج إيستمان George Eastman)** في شركة **(كوداك Kodak)** بولاية فيلادلفيا بإنتاج أول لفائف للأفلام الفوتوغرافية عام 1884 من **(السيليلويد)** وكاميرا صغيرة للهواة وتعبئ هذه الأفلام في ضوء النهار بدون أن تتلف ولقد أقبل عليها الناس بشكل كبير وجعلت من التصوير الفوتوغرافي الثابت هواية منتشرة وممكنة"[1].

إن التقدم الذي عرفته الصورة السينمائية كان نتيجة تضافر جهود المختصين الراغبين في الرفع من قيمة الصورة الثابتة والمتحركة، ذلك من خلال الإضافات الإلكترونية والتقنية إلى جانب الإضافات الكيميائية، فكان الفنان يلجأ إلى العلم كقاعدة أساسية. "فلقد نجح **(جورج إيستمان George Eastman)** مع المخترع الأمريكي **(توماس إديسون Thomas Edison)** مخترع السينما في أمريكا إلى التوصل معا إلى عمل الشريط السينمائي المرن الملفوف من السيليلويد كذلك وبمقاسه الأكاديمي المعروف حتى الآن، وبطريقة ثقوبه المتتالية والتي توازي أربعة خروم مصاحبة لكل صورة من الجانبين التي تعمل على انتظام حركة شريط الفيلم داخل الكاميرا وفي المعامل وفي صالات العرض. وقطعت السينما مشوارا طويلا بهذه النظرية الفوتوغرافية قبل أن يظهر لها منافس في تركيب بنيتها في الربع الأخير من القرن العشرين"[2].

أما بالنسبة لتطور اللون، "فالفيلم الخام السينمائي الحديث مر في تطورات تقنية بالعديد من المراحل، بهدف الوصول به إلى الأحسن والأفضل، فبعدما كانت الأفلام بالأبيض والأسود تفتقد إلى اللون الأحمر والبرتقالي من ألوان الطيف ويطلق عليها أفلام **(أورثوكروماتيك Orthochromatic)** أصبحت تشعر بكل أنواع الطيف ويطلق عليها **(بانكروماتيك Panchromatic)**."[3]

---

[1]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 13.

[2]– المرجع نفسه، ص 13 و 14.

[3]– المرجع نفسه، ص 14 و 15.

إن التطور الذي مس الصورة الفيلمية زاد من تقدمها ونجاحها، بحيث أنها فرضت نفسها كمادة فنية تنافس باقي الفنون بل وتجمع ضمنها العديد منها بشكل جميل ومنسجم. لكن البعض رأى بأن لهذا التطور التكنولوجي قد أثر على الصورة بصفة عامة والصورة المرئية بصفة خاصة عندما سلبها أصالتها بتقنياته الآلية التي تتيح النسخ والتكرار وغيره.

بحيث اعتبروا "الأصالة شيء خاص في العمل الفني وهي تعني: الآن من جهة الزمان والهنا من جهة المكان. وما يمكن أن نفقده في عملية إعادة التصنيع الميكانيكية هو بالضبط أصالة العمل الزمنية والمكانية.. ليس ليد الفنان المبدع أثار دالة عليها في العمل المعاد تصنيعه تقنيا، وليس للعين التي تتلقى الأثر الفني، إمكانية أن تقتفي أي صيرورة للفعل الإبداعي في العمل المحاكي"[1].

يمكن أن نعتبر أن ما ذكر ينطبق وبشكل كبير على الأعمال الفنية المتمثلة في الصور الفوتوغرافية واللوحات التشكيلية. وحتى بالنسبة للصورة الفيلمية هنالك من اعتبر الفنيات الرقمية وسيطا أثر على مصداقية وحقيقة العمل السينمائي، وهذا ما سيتم التطرق إليه لاحقا في الفصول التالية.

لكن من جهة أخرى إذا ربطنا بين التكنولوجيا والصورة الفيلمية، فسنجد أن التكنولوجيا بواسطة الأجهزة الإلكترونية والفنيات الرقمية تساعد على صناعة صورة جديدة مختلف تماما عن السابق، أي أنها صورة أصيلة من حيث أنها جديدة النوع والإبداع.

فالصورة الفيلمية في الوقت الحالي تختلف من حيث تركيبتها ومقوماتها عن الصورة الفيلمية في السنوات الماضية. إذا التكنولوجيا قد خلقت نوعا سينمائيا جديدا أثرت مادته الفيلمية وبشكل كبير على المتلقي. ولكن هذا لا ينفي بأن للتكنولوجيا وما لحقها من تطور تقني تأثير سلبي على الصورة المرئية وطبيعة ما تحمله من مادة فنية. وهذا طبعا ينطبق على جميع أنواع الأفلام السينمائية ومن بينها أفلام الكرتون.

[1]– تأليف مجموعة مؤلفين، مدرسة فرانكفورت النقدية (جدل التحرر والتواصل والاعتراف)، تحت إشراف علي عبود المحمداوي، إسماعيل مهنانة، ابن النديم للنشر والتوزيع، وهران، دار الروافد الثقافية– ناشرون، لبنان، ط1، 2012، ص 88.

"فالعالم السينمائي عالم سحري مليء بالعجيب والمدهش والمثير، كما أن له القدرة على التحكم بانفعالات مشاهديه وإدراكاتهم أكثر من أي فن بصري آخر، سواء كان مسرحا أو رسما أو تصويرا. يعود هذا التفوق للفن السينمائي إلى كفاءة التقنيات المتعددة المتاحة له، في صناعة الموضوع الفني، وإلى ما توفره من تجسيم للخيال في مشاهد بصرية خارقة، وإلى التلاعب بالمؤثرات المشاركة كالموسيقى والصوت والديكور.. واعتبارا إلى هذه الخصوصيات فإن الناقد للعمل السينمائي يلتقي بثراء إيحائي ودلالي كثيف أعظم منه في هذا المجال من أي ميدان فني آخر"[1].

هذا يشير إلى أن إبداع الصورة الفيلمية ليس إبداعا تلقائيا، بل عبارة عن خلق لصورة مرئية فنية تحمل بعدا جماليا وفكريا، فالسينما حسب هذا قادرة على إنتاج أعمال تفوق توقع المتلقي وحتى المتخصص بفضل الصناعة الآلية، فهي بمثابة المجال الخصب الذي لا يكف عن استقطاب كل ما يثري مادته الفنية ويزيد من جماليتها.

فقد "أثبتت السينما أنها الساحة الرئيسية للتعبير عن جماليتنا. ولأنها وسيط جماهيري، فإنها – بقصد أو بدون قصد– تدور حول الطريقة التي نعيش بها معا. ولأنها وسيط ممتد شامل، فإنها تقدم فرصا مباشرة لا منافس لها للتعبير عن المشاعر والأفكار الجمالية"[2].

"فلا يجد بنجامين في إطار المقارنات التي يعقدها بين الفنون المختلفة تشابهات تذكر بينها وبين فن السينما الوليد، باستثناء الحركة الفنية الدادائية التي يجد لها **(والتر بنجامين)** قرابة تأويلية ما، مع الموضوع في السينما، على مستوى بعض التقنيات الفاعلة في بناء الموضوع الفني وذات التأثير الصادم والمثير بصريا ولغويا وإيقاعيا"[3].

وفي ما يخص الصورة الفيلمية، فإن للمخرج دور كبير في تحديد تفاصيلها المرئية سواء كانت أفلام كرتون أو أي نوع سينمائي آخر موجه للطفل. بحيث يتدخل المخرج من البداية في العمل على الكشف مرئيا عن أفكاره بأسلوب فني متكامل يوسم الصورة الفيلمية بشيء من الغموض والجمالية، وهذا طبعا

[1]– تأليف مجموعة مؤلفين، مدرسة فرانكفورت النقدية، المرجع السابق، ص 89.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 266 و 267.

[3]– تأليف مجموعة مؤلفين، مدرسة فرانكفورت النقدية، المرجع السابق، ص 94.

لا يعني بأن ما تحمله الصورة لن يقدم بشكل بسيط وواضح، علما بأن الطفل هو أكثر مشاهد يخصص له هذا النوع من الأفلام التي يتم بواسطة الأجهزة الحديثة التعبير عن قصتها بشكل جذاب وبحركات سريعة وشخصيات غريبة أو مضحكة، ما يزيد من جمالية الصورة ودقتها أيضا.

"دور المخرج في أفلام الكرتون لا يختلف كثيرا عن دوره في الأفلام الحقيقية، فيتعلق الأمر برواية قصة، وتحديد المشهد، وإضافة الحيوية على الشخصيات. الفرق أن الديكور والإضاءة يتم معالجتها بشكل بياني. يربط المخرج بين إبداعات الفنيين بالانتقال من مرحلة إلى أخرى ومن فريق إلى آخر بشكل جيد وبطريقة صحيحة"[1].

وإن حتى هذا ينطبق على كاتب سيناريو أفلام الكرتون مع اختلاف الطريقة، "ولا شك أن من أهم ما يلتزم به أديب السيناريو عند تحويل أي رواية أو قصة قصيرة إلى سيناريو سينمائي، أن يقوم بدور الوسيط بين عالم الأدب الإيهامي والداخلي، وعالم السينما الطبيعي والخارجي؛ وكاتب السيناريو مثله مثل السينمائي، يفكر في صورة مرئية، ويلزم لكل كلمة أن يراها القارئ. فالفعل إذن هو أهم ما يشغل كاتب السيناريو، وليس الوصف السردي"[2]. "سيناريو الرسوم المتحركة يتم اقتباس قصتها من الروايات وحتى من الأفلام المصورة، وتكييفها حسب هذا النوع الفني المتمثل في أفلام الكرتون"[3].

ومن جانب آخر فقد أولت الصورة في الأفلام السينمائية الموجه للطفل، أهمية كبير للصوت إلى جانب القصة والحوار، ذلك نظرا لأهميته كعنصر فعال في تحقيق البلاغة التعبيرية للصورة الفيلمية. "مع ظهور الصوت أصبح كاتب السيناريو هو نفسه كاتب الحوار. ونمط الحوار هو العلامة الجمالية لمستويات الواقعية ودرجاتها، الجمالية الأدبية الصافية عند (**Huillet** و**Straub**) أو (**Bresson**) تعارض الحوار الطبيعي المستعار من الحقيقة، الذي يحرر نفسه من الكتابة."[4]

---

[1]–voir: S.Fosseux, L. Person, op cit, p 104.

[2]– هاني أبو الحسن، لغة الصورة في الإعداد الدرامي بين المسرح وفنون الشاشة قاسم مطرود نموذجا، أطلع عليه يوم: 2017/05/05، على الساعة 10:50، *https://al-nnas.com/CULTURE/d8.pdf*

[3]– voir: S.Fosseux, L. Person, op cit, p 104.

[4]– voir: Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, op cit, p 206.

"ليكون نص حوار السيناريو فعالا يجب أن يأخذ بعين الاعتبار الصورة، وهذا ما يتطلب الاهتمام بكل ما هو متعلق بتفاصيلها التي يمكن أن تتجسد من خلال العناصر المرئية."[1]

ومما لا شك فيه أن الصوت في سينما الطفل لا يقتصر فقط على الحوار مثله مثل باقي الأفلام السينمائية الأخرى، بحيث يمكن إضافة أصوات هزلية أو غريبة، مع الموسيقى التي تأخذ مكان الكلام أحيانا. ويختلف الصوت في أفلام الكرتون نسبة لطبيعة الشخصيات والموضوع، ونسبة لنوع مادة الصورة المتحركة.

فقدرة الصورة الفيلمية على "التعبير من خلال ثنائية الكلمة والصورة جعلتها تخاطب المشاهد المثقف ونصف المثقف وقليل الثقافة والقارئ والغير قارئ، بمضمون سينمائي وتلفزيوني وضعت فيه آخر ما توصل إليه العقل البشري من نتاج التطور العلمي والصناعي والتكنولوجي. فأصبح الحدث السينمائي والتلفزيوني أداة تخاطب العقل والحواس بالصورة والكلمة."[2]

فمهما كانت الصورة الفيلمية في سينما الطفل بحاجة دائما إلى الصوت – وهذا الملاحظ منذ اعتمادها على الصوت–، فإن قدرتها الكبير في الاستحواذ على بصر المشاهد وعقله تنطلق في الأساس من اعتمادها على اللغة المرئية في تحقيق الثراء الدلالي، الذي يسحب المشاهد إلى جوهر الموضوع بعدما يتمكن من التحكم بشكل كبير في نسبة اندماجه مع الفيلم.

وبما أن الصورة في الفيلم هي عبارة عن مجموعة لقطات فإن كل لقطة تحمل داخل إطارها علامات مرتبطة ببعضها البعض، بحيث التأثر الكلي الذي تحدثه الصورة المرئية لا ينفصل عن ذلك التأثير الناتج عن أبسط عنصر من عناصر اللقطات داخل الإطار ضمن الفيلم. فأصبحت اللقطة في الوقت الحالي "تعتمد على العلم الحديث والتكنولوجيا والصناعات والإلكترونيات المتقدمة والفنون المتنوعة في تشكيلها فتمتزج إمكانياتها الإبهارية للتأثير المباشر على الحواس والمشاعر من خلال التحكم في أدواتها وتمتزج بقدرة الكلمة في التأثير الذهني والفكري."[3]

---

[1]–voir: Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, op cit, p 206.

[2]– نسمة البطريق، الدلالة في السينما والتليفزيون في عصر العولمة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة– مصر، د ط، 2004، ص 10.

[3]– المرجع نفسه، ص 11.

"فالنص السينمائي يعبر عن فكر واضح، وضع في إطار أو أسلوب معين للمعالجة. وهذا الأسلوب هو الذي يخلق موضوعا قابلا للاختيار والتحليل، وبدونه لا يترجم الفيلم إلى لغة اجتماعية أو نظام تمارس من خلاله الظواهر منفصلة وظائفها. فالنص المكتوب هو الذي جعل من إمكانات العرض والإخراج والتصوير السينمائي أدوات للتعبير عن فكر ووجدان المجتمع."[1]

لذلك يبقى صانع الفيلم يبحث دائما عن الأسلوب التعبيري الذي يمكن من خلاله تكوين فكر معين من خلال الصورة المرئية التي ساهم في بنائها معتمدا على فنيات تقنية مختلفة. وهكذا باختيار المخرج لفكرة فيلمه والشكل الذي سيكون عليه، يكون قد حدد كيفية التعبير التي ستخضع لها لغة الصورة الفيلمية.

و"هذا مرتبط بأصول وطبيعة المزج بين إمكانات النص وإمكانات العرض. ومن الضروري أن يحتوي النص السينمائي إمكانات العرض المرئي، وذلك باحتواء هذا النص على خصائص وتفاصيل يمكنها أن تتحول إلى صورة فيلمية قابلة للعرض، دون أن يكون هناك شرخ واضح بينهما."[2]

تعتبر أفلام الكرتون من بين أكثر الأفلام التي تسهل عملية تحويل الأفكار والشخصيات إلى صور وأشكال؛ فيمكن من خلالها ترجمة القصة إلى مادة صور متحركة بكل سهولة خصوصا مع التطور الهائل في أجهزة وبرامج الرسم والتحريك والتركيب. إذا كان هذا النوع السينمائي موجه بالدرجة الأولى للطفل فما هي نوع أفلام الكرتون الموجهة للطفل؟

2- أفلام الكرتون الموجهة للطفل:

"إن الفنون أيا كان نوعها هي نتاج إبداعي راق، لا يكتسب قيمته التعبيرية والفكرية والجمالية دون وجود طرف آخر هو المتلقي الذي يستقبل هذه الفنون.. ذلك أنه إذا سلمنا أن وجود المبدع حتمية أساسية لوجود الفن، فإنه بالمقابل لا يمكن لأي عمل فني أن يترك أثرا بدون وجود متلقين..فيحتاج الإنسان للفن احتياجا أساسيا.. فهو يحتاج إلى الفن كمبدع، ويحتاج إليه كمتلق."[3]

---

[1]- نسمة البطريق، المرجع السابق، ص 42 و 43.

[2]- أنظر: المرجع نفسه، ص 80.

[3]- بشير خلف، المرجع السابق، ص 197 و 198.

"فما ينتظره أو يتوقعه المشاهد من أفلام الرسوم المتحركة ما هو مختلف وجديد وما لم يتعود على مشاهدته من قبل في إنتاج آخر، وإذا كان هدف الرسوم المتحركة الاستمرار في إغراء المشاهد عن طريق الصورة المتحركة، فمن الضروري أن تتطور هذه الصورة إلى حد معين؛ فمن دون تجديد عميق للغتها وموضوعاتها، ربما لن تتمكن من بلوغ النتيجة وستعتبر بمثابة مخاطرة بهذا المجال الفني؛ وربما يكون التهديد الحقيقي لنوع أفلام الكرتون هو ذلك الانتقال الجديد إلى أشكال أخرى مختلفة من الصور، وبالتالي أنواع أخرى من القصص."[1]

لذلك أفلام الكرتون عبر تاريخها اختلفت من حيث المواضيع التي كانت ولازالت تتماشي مع طبيعة تكوين الصورة وتطور تقنياتها، وكأن الموضوع أو الفكرة أصبح يخضع للتقنية خصوصا الرقمية منها، وفي المقابل فإن تسهيل الأجهزة الإلكترونية والرقمية عملية تحقيق أي فكرة تراود المخرج أو الكاتب، زاد من تعلق المختصين بالآلية والبرامج التي أصبحت ملهمة بالنسبة لهم. بحيث أن الآلة تساهم في صنع الفكرة وتحقيقها مرئيا، والفكرة بدورها توجه برامج الأجهزة نحو سياق فني معين يناسب الموضوع من حيث المعنى والشكل.

"وهذا ما يفرض على منتج أو صانع العمل مواكبة التجديد الذي يحكمه التطور التكنولوجي، الذي كان له دور كبير في تحديد نوع أفلام الكرتون الموجه للطفل. فإن كان مؤلف القصص أو مخرج الرسوم المتحركة مرتبط بقوة بطبيعة تفكير معينة في الكتابة والإنتاج، فعليه أن يحورها حتى تتواكب مع التقنية الحديثة."[2]

وبالإضافة إلى هذا فإن أفلام الكرتون "تتطلب الكثير من الصبر بالإضافة إلى كون تكاليف إنتاجها باهظة الثمن، مثل فيلم كرتون **(الجميلة والشارد la belle et le Clochard)** من إنتاج شركة ديزني في عام 1955 تطلب 4 سنوات من العمل، وميزانية أربعة ملايين دولار، وقد ساهم في صناعته ثلاثة مخرجين و150 من الفنيين والمصممين الذين أنتجوا ما يقارب 2000000 رسما."[3]

---

[1]–voir: François Schuiten, Benoit Peeters, Aventure des images de la bande dessiné au multimédia, s.ed, s.l, s.edt, 1996, p 25.

[2]– voir:ibid, p 25.

[3]– voir: Guy Allonbert, La revue du cinéma image et son, Montparnasse, France, N° 313, 1977, p 65.

إن ظهور أفلام الكرتون السينمائية الموجهة للطفل بدأ مع بداية اهتمام كل من الرسوم المتحركة والسينما ببعضهما، بحيث استلهمت الرسوم المتحركة بعض الشخصيات الغريبة والطريفة من شخصيات سينمائية حقيقة مثل شخصية (شارلي شابلين) كما ذكر من قبل، كما انجذب مخرجون ومنتجون الفن السينمائي إلى الرسوم المتحركة التي أصبحت بمثابة مادة لمواضيع جديدة، ولغة مختلفة يمكن تطويع الصورة المتحركة من خلالها. هكذا بدأت تلك الصلة التي لم تنقطع لحد الآن. وكأن المهتمين بالفن السينمائي قد تنبؤا بما ستقدمه الرسوم المتحركة من شهرة ونجاح للفيلم السينمائي.

"ففي كثير من الأحيان، أصبحت صناعة الأفلام الحقيقية أو البشرية، غالبا ما تستعين بمؤلفين الرسوم المتحركة، وتمنحهم مهام فنية مختلفة، حيث أنجز **(بلال Bilal)** مجموعة من اللوحات من أجل فيلم **(الحياة رواية)** لـ **(Resnais)**، أما **(سشويتن Schuiten)** و**(رونارد Renard)** قد صمموا أزياء ومعدات فيلم **(غويندولين Gwendoline)** لـ **(جست جيكين Just Jaeckin)** وآخرون تم الاعتماد عليهم في رسم **(الستوري بورد Le story board)**."[1]

"كما أن إنتاج (والت ديزني) فيلم الكرتون الطويل **(بياض الثلج والأقزام السبعة)** قد دشن مسيرة سينما الرسوم المتحركة ولفت النظر إلى إمكانية نجاح الرسوم المتحركة داخل القاعات السينمائية، و قد عرفت شركة (ديزني) في فترة حياته أو استمرارها من بعده، كقطب وحيد لصناعة هذا النمط من الأفلام إنتاجا وتخصصا، لذلك لم يقتصر إنتاجها على تقديم مسلسلات الرسوم الخاصة بالتلفزيون فقط، بل كان هنالك إنتاج خاص بالأفلام الطويلة أيضا، لكن بخوف شديد وبمعدل فيلمين في الموسم الواحد في البداية، لأن علاقة الجمهور بسينما الرسوم المتحركة لم تكن تشجع على خوض رهان الإنتاج، بالإضافة إلى اقتصار نسبة كبيرة من هذا الجمهور على فئة الأطفال في ذلك الوقت."[2]

إن هذا لا يؤكد تلك العلاقة الوطيدة بين السينما والرسوم المتحركة فحسب، وإنما يؤكد التقاء هذا النوعين في نقاط مشتركة، بحيث أن اهتمامات كلاهما هي اهتمامات بصرية مرئية، كما أن كلاهما يعتمد على بعض المجالات الأخرى نفسها، مثل الأدب والموسيقى والأجهزة الإلكترونية والتقنية.

---

[1]–voir: François Schuiten, Benoit Peeters, op cit, p 128.

[2]– أنظر: سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 32.

– يظهر والت ديزني في إحدى الصور الدعائية أثناء إنتاج ديزني لاند مسلسلًا تلفزيونيًّا بعنوان **(قصة السيمفونية السخيفة L'histoire de la symphonie idiote)**[1]

– حسين سمر، من مداخل والت ديزني صور أرشيفية لم تعرض من قبل، أوغست 2016، أطلع عليه يوم 2018/02/18، الساعة: 16:02. https :ar.wikipedia.org

ومن جهة أخرى، الاختلاف بين السينما والرسوم المتحركة في بعض الأمور لم يمنع من تحقيق تلك النقلة النوعية إلى ما يسمى بأفلام الكرتون السينمائية، لكن هذا من شأنه أن يؤثر على طبيعة الإنتاج الجديد. فمحاولة صناعة أفلام كرتون تحاكي الأفلام السينمائية البشرية من الممكن أن يفقد الرسوم المتحركة خاصيتها التي تميزها والمتمثلة في الشخصيات الكرتونية المرسومة.

وفي الوقت نفسه لا يمنع مخرج أفلام الكرتون من ابتكار نوع فني جديد يزاوج بين خاصية الرسوم المتحركة ولغة الفيلم السينمائي. يمكن أن يسمى نوع أفلام الكرتون الذي تم صناعتها نتيجة العلاقة بين الرسوم المتحركة والسينما والآلة والتقنيات الفنية، بالنوع الهجين لأنه قدم صورة مرئية تمزج بين شخصيات كرتونية وبشرية ولغة فيلمية تفوق التجسيد الحركي البسيط إلى حقيقة افتراضية. وهذا الملاحظ من خلال إنتاج أفلام الكرتون في الوقت الحالي. إن تحقيق هذا متعلق بمدى ذكاء المخرج والفريق الفني و التقني معا.

"إن الرسوم المتحركة كان عبارة عن نقطة انطلاقة كان مقدر لها أن تصل إلى شكل آخر جديد أكثر اكتمالا، وكان حلم المؤلفين الحصول على الحركة والصوت في النهاية. إن خطاب الصورة في أفلام الكرتون قد ولد لدى بعض الكتاب والمؤلفين الشعور بأنهم سيتعين عليهم عاجلا أم آجلا الوقوف خلف الكاميرا ليصبحوا مخرجين أفلام واقعية. وبالنسبة لبعض رسامين شخصيات الرسوم المتحركة خصوصا الفكاهيين منهم فقد فقدوا عنصر الكاريكاتير الهزلي وميزته في رسوماتهم تجنبا لخطر تميزها بالتفاهة."[1]

ومن جهة أخرى فإن "بعض المؤلفين كانوا قادرين على التعامل مع الصورة والسيطرة عليها، والتلاعب بالمشاهد والإضاءة بطريقة تسمح لهم بالعثور على المناخ البصري المناسب لألبوم صورهم. وهذا قد أدى إلى طرح تساؤل مهم من طرف البعض في ما إذا كانت العلاقة بين الرسوم المتحركة والسينما علاقة انسجام مزيف أم عبارة عن فرصة إبداع جديدة؟"[2]

هذا يشير إلى أن من الخطأ الاعتقاد بأن أفلام الرسوم المتحركة موجهة للأطفال فقط، بل هي موجهة لهم بشكل خاص، وهذا ما يعني أنها أفلام تقدم لجميع الفئات العمرية بدون استثناء. ما يبرر اهتمامها بلغة الفن السينمائي وبالشكل والحركة، حتى أصبحت من بين الأنواع الفنية التي تعكس من خلال صورتها المرئية المتحركة طفرات السينما وتقنياتها المعبرة بشكل جمالي عن فكرة القصة. كما أن كلاهما ينهل من المجالات نفسها ، بحيث كانت الرواية ولا زالت ملازمة للسينما والرسوم المتحركة.

"الاقتباس الأدبي، لم يكن مجرد نوع بل عبارة عن تصنيف وممارسة في السينما والرسوم المتحركة. بحيث اقتبس كلاهما من الروايات العالمية المشهورة نفسها، لكن كان لكل منهما أسلوب مميز ومختلف. هذا ما اتضح من خلال اقتباسات **(كرستيان ألبرلي Christian Alberlli)** المتعددة من فترات مختلفة وأنواع أدبية متنوعة، توحي إلى أن كل وسيلة من وسائل التعبير المعتمدة في كل هذه الفنون المرئية ليست مكتفية ذاتيا بما تملكه، وإمكاناتها الإبداعية لا حصر لها."[3]

1- voir: François Schuiten, Benoit Peeters, op cit, p 128.

2- voir: ibid, p 128.

3- Guy Hennebelle, Cinéma et bande dessinée, dirigé par Gilles Ciment, Cinéma action, s.l, vol 51, s.edt, s.l, p 214.

فقد سهل الاقتباس عملية اختيار القصص التي نجحت أدبيا وعرفت رواجا كبيرا، لتقدمها السينما والرسوم المتحركة في صياغة مرئية جديدة، ما يجعل أفلام الكرتون والأفلام السينمائية الأخرى تضمن مشاهدة فئة الجمهور التي قد اطلعت على مواضيع قصصها التي كانت عبارة عن روايات. ففضول المشاهد يدفعه إلى مشاهدة القصة في قالب فني مختلف، بحيث فيه الصورة تأخذ مكان الكلمة واللغة السينمائية مكان الصياغة الأدبية والوصف.

إن إمكانية تحويل بعض الروايات إلى أفلام سينمائية ثم إلى أفلام كرتون، أو العكس، قد نجح وتحقق نتيجة نقاط الالتقاء التي جمعت بين هذه المجالات المختلفة. وإن من بين أشهر الروايات التي تم اقتباسها على هذا النحو رواية **(سيدة باريس Notre-Dame de Paris)** لـ **(فيكتور هيغو Victor Hugo)** "الذي قدم عام 1830 بنية سردية مواتية للغاية للتكيف مع ما سيلحق من فنون أخرى، وكأنا روايته نوع أدبي محفز للصورة. وعندما اقتبس **(جان ديلانوي jean delannoy)** رواية (سيدة باريس) ونقلها إلى الشاشة كفيلم سينمائي في 19 ديسمبر 1956، فإنه قد أعاد مرة أخرى بنية القصة في تجسيد أقرب إلى الواقع من خلال الصورة المرئية، وأعاد خلق وهم الحياة من خلال الحركة والاعتماد على اللغة السينمائية. وعندما اقتبس الرواية **(بول جيلون paulgillon)** وحولها إلى رسوم متحركة، أبرز أهم المحطات المهمة في الرواية من خلال تقنيات الرسوم المتحركة المناسبة للرواية التي تسرد من خلال الصورة المتحركة."[1]

– جدول يوضح الاختلاف بين الرواية والفيلم والرسوم المتحركة بعد عملية الاقتباس.[2]

Le dialogue et confié	La description est confiée	La narration Est confiée	
Au texte entre guillements	Au texte inducteur d'images	Au texte omniscient	Dans le roman
Au phylactère	Au bandeau textuel ou à l'image fixe		Dans la BD
A la voix des acteurs	A l'image fixe ou mouvante	A la voix off	Dans le film

1– voir: Guy Hennebelle, op cit, 215.

2– ibid: p 216.

– صورة من فيلم (**سيدة باريس)** للمخرج **(جان ديلانوي)** سنة 1956[1]

–Guides Nemo, Le bossu de Notre-Dame de Paris par Jean Delannoy 1956, 28/02/2019, à l'heure 13:53, www.penterest.com.

– صورة للرسوم المتحركة **(سيدة باريس)** لـ **(بول جيلون)**[2]

¯Comicsillustration: Notre-Dam de Paris, 28/02/2019, à l'heure 14:12, www.galerienapoleon.com.

هكذا تم تقديم القصة نفسها في أشكال فنية مختلفة، جميعها انطلقت من اللغة السردية المكتوبة إلى اللغة السردية المرئية. لتصبح الشاشة عبارة عن وسيط آلي ينقل للجمهور ما تعود عليه وأحبه بروح

جديدة، وبالتالي باستمتاع جديد ومختلف عن السابق. فللصورة المتحركة تأثيرها الخاص وجاذبيتها التي لا تقاوم. لأنه وبكل بساطة هنالك تفاصيل لا يمكن أن تتحقق إلا من خلال الصورة والتصوير.

"لقد تولى **(باسكال لفيفري Pascal Lefèvre)** مسؤولية استجواب الصورة السينمائية في الرسوم المتحركة. وسعى من خلال بعض الأمثلة إلى تحديد الطرق المختلفة للرسامين والمصممين في معالجة الصور المعروضة بيانيا، وتساءل أيضا عن طبيعة الأفلام التي تضيع فيها شخصيات الرسوم المتحركة داخل الغرف المظلمة. فهنالك أفلام تفرزها مخيلة الرسام وهي أفلام متخيلة، وهنالك نوع الأفلام المقتبسة."[1]

"وقد شغرت **(الشاشة المرسومة L'écran dessinée)** نوع من هذه الأفلام المذكورة منها الكلاسيكية الرائعة مثل **(لولو Lou Lou)** لـ **(جورج ويلهالم Georg Wilhelm Pabst)** و**(أحمر وأبيض Rouges et blances)** لـ **(جانكسو Jancso)** و**(كزانوفا Casanova)** وأفلام الرعب مثل فيلم **(الذهان Psychose)** لـ **(هيتشكوك Hitchcock)** و**(Zombie)** لـ **(روميرو Romero)**."[2]

إن ذالك التبادل الفني بشكل إبداعي بين السينما والرسوم المتحركة لم يقتصر على اقتباس القصص والأحداث فقط، وإنما أصبحت الأفلام السينمائية تستعير شخصيات وهمية كرتونية من الرسوم المتحركة لتعرضها في شكل افتراضي إلى جانب شخصيات حقيقة في الفيلم. وفي الوقت نفسه أفلام الكرتون كانت ولا زالت تستوحي شخصياتها من شخصيات الأفلام البشرية، كشخصيات الأبطال الخارقة مثلا. وإن ما ساعد على تحقيق هذا هي صورة الكمبيوتر، التي ظهر تأثيرها واضحا في الأفلام السينمائية وأفلام الكرتون لما تزخر به من إمكانات تقنية فعالة ودقيقة التجسيد بالنسبة للشكل والحركة في الصورة المتحركة. "ومن بين الأفلام التي اعتمدت على صورة الكمبيوتر فيلم **(حرب النجوم Star Wars)** للمخرج **(جيورج لوكاس George Lucas)** سنة 1977، و**(ترون Tron)** للمخرج **(ستيفن لسبرغر Steven Lisberger)** سنة 1982."[3]

1- voir: Guy Hennebelle, op cit, p (88-89).

2- voir: ibid, p (88-89).

3- voir: Bernard Génin,op cit, p (54-55).

فالكمبيوتر قد ساهم في خلق نوع أفلام الكرتون الموجهة للطفل، وحدد بفضل التقنية طبيعة شكل شخصياتها التي تبدو طبيعية بالنسبة لطبيعة الشكل العام للفيلم، لكن غريبة وغير مألوفة من حيث اختلافها عن الشكل العادي الذي تعود عليه المشاهد سواء كان طفلا أو راشدا مثل "**(Toy Story)** و**(Mille et une pattes ou fourmiz)** و**(تشريك Shrek)**، فما يسهل تحقيقه على الكمبيوتر يصعب على الممثل، مثل بعض الحركات الدقيقة والمعقدة. لذلك إضافة إلى الكمبيوتر هنالك وسائل أخرى من بينها بدلة زرقاء اللون يقوم الممثل أو الممثلة بارتدائها بحيث يسهل على الكمبيوتر حذف أشياء محيطة بالممثل أو استبدالها بأخرى، كما توجد بدلة متصلة بالأجهزة يمكن من خلالها نقل حركات الممثل وإيماءاته إلى الشخصية الرقمية على جهاز الكمبيوتر، لتصبح الملامح والحركات أصدق تعبيرا وأقرب إلى الواقع."[1]

ومثل هذه التقنيات "يتم الاعتماد عليها وتوظيفها في أفلام الفنتازيا والخيال العلمي مثل أول فيلم ثلاثي الأبعاد الذي تم إخراجه **(الخيال النهائي final Fantasy)** والذي فيه تم خلق شخصيات وهمية افتراضية تبدو كأنها بشرية بفضل المزج وتقنيات معينة. وقد شهد هذا الفيلم تقدما فنيا وتقنيا حقيقيا. ونفس هذه التقنية منحت الحياة لشخصية **(Gollum)** في فيلم **(سيد الخواتم Seigneur des Anneaux)** سنة 2002."[2]

لذلك أصبح التعامل مع الصورة الافتراضية في الأفلام البشرية أو أفلام الكرتون أمرا ضروريا حيث أصبح بإمكان المخرج التعبير عن خياله الغريب والعجيب بكل سهولة. فلن يفكر صانع الفيلم في كبح أفكاره و طموحاته الفنية سينمائيا مادامت المادة الفيلمية موجودة والآليات التقنية متوفرة ومضمونة الجودة. "في سنة 2003 ، قامت استوديوهات ديزني بتسريح 80% من موظفيها من أجل تكريس وقتهم للرسوم المتحركة الثلاثية الأبعاد. ويقول حول هذا **(كريس ويدج Chris Wedge)** مخرج فيلم الكرتون **(العصر الجليدي L'age de glace)** أن مستوى صناعة الأفلام بواسطة الكمبيوتر من الصعب التنبؤ بمستقبلها وما ستكون عليه في المستقبل."[3]

1- voir: Bernard Génin, op cit, p 59.

2-voir: ibid, p 59.

3-voir: ibid, p 59.

إن معظم الأفلام حاليا تعتمد على ممثلين حقيقيين "لكن الجزء الكبير من العالم الذي يقيمون فيه في هذه الأفلام تم بناؤه كومبيوتريا. وبالعكس، فإن تقنية اقتناص الكومبيوتر، حيث يتم تسجيل حركات الممثلين الحقيقيين، وتحويلها إلى صور رقمية (ومن ثم التلاعب بها)، هذه التقنية تضح البشر في خدمة التحريك. وفيلم **(روبرت زيميكيس Robert Zemeckis) (القطار القطبيTrain polaire)** سنة 2004 استخدم اقتناص الحركة، لكي يسمح للممثل **(توم هانكس Tom Hanks)** أن يلعب خمسة أدوار مختلفة."[1]

"بفضل المخرج **(روبرت زميكس Robert Zemeckis)** في فيلم **(Qui veut la peau de Roger Rabbit)** سنة 1988 اكتسب المشاهدين معه فرصة التعرف على المزج بين الصور الحقيقية وصور الرسوم المتحركة، وإنها عملية تعود إلى الإخوة **(فليشر Fleicher)** التي ظهرت فيها قدرات يد المبدع على الشاشة، وأصبحت مصدرا للاستمرار في تجسيد مثل هذه الشخصيات **(كوكو المهرج Koko le cloun)** سنة 1919."[2]

– صورة من أحد مشاهد فيلم **(Qui veut la peau de Roger Rabbit)**[3]

[3]Dan Nailen, this week: Roger Rabbit, Rendezvaus in the park, kyrsbrith day shaw& more, Dimanche 9/07/2017, à 1:01, 28/02/2019, à 20:23, https//:www.inlander.com.

[1]–جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 129.

[2]– voir:Bernard Génin, op cit, p 78.

ومن بين الرسوم المتحركة التي تحولت إلى أفلام كرتون افتراضية سلسلة الرسوم المتحركة **(تان تان Tin Tin)** عام 2011 وقد أتيحت الفرصة لمخرجه **(ستيفن سبيلبيرغ Steven Spielberg)** بفضل المؤثرات الفنية الخاصة وشركات الإنتاج المهتمة بهذا النوع من الأفلام، بأن يبدع نوع فيلم كرتون جديد يختلف من حيث دقة الحركة والملامح عن السلسلة القديمة.

"بفضل **(Weta)** للمؤثرات الخاصة ومالكها **(بيتر جاكسون Peter Jackson)**، تمكن (ستيفن سبيلبيرغ) أخيرا من تحقيق حلم قديم عمره ثلاثون عاما بإخراجه لفيلم (تان تان) ضمن شراكة مثيرة مع المخرج (بيتر جاكسون). وذلك باقتباس **(مغامرات تان تان)** للسينما بشكل هجين، يجمع بين الرسوم المتحركة والتصوير مع ممثلين حقيقيين."[1]

وقد صرح المخرج (ستيفن سبيلبيرغ) قائلا أنه "قد رغب في أن تكون شخصية **(ميلو Melo)** هي الشخصية الوحيدة المنفذة بطريقة رقمية، وسط ممثلين يتم تصويرهم بشكل واقعي. لكن بعد أول تجربة شعر بأن التنفيذ بهذا الشكل سيؤدي إلى نتائج سيئة، ليس بسبب شخصية (ميلو) التي تم تصميمها بشكل رائع، وإنما بسبب التصوير الواقعي الذي يعد بمثابة خيانة لعوالم **(إيرجيه Hergé)** الرسام البلجيكي الذي ابتكر شخصية (تان تان). فاعتقد أنه لو استمر في ذلك لحصل على فيلم منمط مع مبالغات في الديكور والماكياج والألوان"[2]

هذا ما يستدعي الوقوف عند نقطة مهمة وهي أصالة وجدة العمل الفني الذي يبدعه الفنان وهو يجسد شخصية من شخصيات الرسوم المتحركة على الورق، بحيث يرسم جميع التفاصيل بدون أن تنفصل مخيلته عن منطق وواقعية الشخصيات من حيث تناسب وتطابق صفاتها البصرية مع هويتها داخل القصة، وحركاتها الوهمية التي تتحقق بفضل تكرار الأشكال المرسومة مع بعض الاختلاف البسيط التي تتناسب مع طبيعة دورها، فمثلا حركات الشخصية الهزلية وملامحها تختلف عن الشخصية الجدية أو الصارمة.

[1]– أنظر: ترجمة سعيد محمود، لقاءات مع رواد السينما الجديدة، منشورات وزارة الثقافة– المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط1، 2012، ص 51.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 51.

ولهذا السبب يجد مخرجي أفلام الكرتون السينمائية صعوبة في نقل الشخصيات من عالم الرسوم المتحركة البسيطة الرسم واللون والحركة إلى أفلام سينمائية تجمع بين الشخصيات البشرية والافتراضية. فبمجرد نقل شخصية من عالم الرسوم المتحركة بكامل تفاصيلها الكرتونية إلى عالم السينما بكامل تفاصيله التقنية الواقعية أو القريبة من الواقع، ستتحول إلى شخصية افتراضية. أما إذا كانت في الأصل قد تم تكوينها بيانيا ورقميا فهذا شيء آخر مرتبط بنوع الفيلم الذي هو في الأصل فيلم كرتون جميع شخصياته من عالم افتراضي.

في هذا الصدد يقول (ستيفن سبيلبيرغ) "أن أثناء عمله مع الفريق التقني لفيلم **(أفاتار Avatar)** أدرك أنه برفقة الفريق سيتمكن مستقبلا من تقديم للمشاهد كائنات بشرية مبتكرة وفي غاية الإقناع. وأن هذا من شأنه أن يربك الجمهور خلال المشاهدة الأولى بسبب الحالة البصرية الجديدة في الفيلم، لكنه كان متأكد من أنهم بعد ثلاثة أو أربعة دقائق سيندمجون مع الفيلم وأحداثه وأداء ممثليه."[1]

بمعنى آخر، لا يجب على المخرج في أفلام الكرتون الافتراضية، أن ينفصل عن أهم التفاصيل والأجواء التي ميزت عالم القصة البصري في الرسوم المتحركة التي اقتبسها أو استلهم منها، ليس من أجل شيء وإنما من أجل تحقيق صورة أصدق وأقرب إلى المشاهد، بحيث أن الطفل أثناء المشاهدة لا يشعر بذلك الشرخ الكبير بين الشخصيات الحالية التي أمامه والشخصيات السابقة التي تعود عليها، مادامت القصة والشخصيات هي نفسها. بمعنى أن المخرج هنا مهما سافر بخياله وأفكاره إلى عوالم أخرى تحمل صورة متحركة جديد، لا ينبغي عليه أن ينفصل عن منطق تناسق وتجانس القصة القديمة مع تقنية الفيلم الحديثة. بحيث توظف التقنية هنا من أجل دعم الصورة والانطباع الجديد للمخرج.

على سبيل المثال"في فيلم (تان تان) لـ (سبيلبيرغ) لم ينفصل المخرج عن العالم **(الغرافيكي Graphique)** الذي ابتكره (إيرجيه). مثلا الشقة التي يعيش فيها (تان تان) في الفيلم، مطابقة تماما لأي صورة لشقته في سلاسل الرسوم المصورة. فقد اهتم (سبيلبيرغ) بالتفاصيل التي لا يلاحظها المشاهد، لأنه مهمة بالنسبة للفيلم وله، فكان هدفه تحويل الرسوم النمطية إلى عالم واقعي.[2]

[1]– أنظر: ترجمة سعيد محمود، المرجع السابق، ص 52.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 53.

– صورة لأحد مشاهد فيلم الكرتون (تان تان) للمخرج (ستيفن سبيلبيرغ)[1]

– Olivier Delcroix, Tintin: Speilberg va-t-il réussir là où les autres ont échoué?, mis à jour le 04/10/2011, à 13:44, publié le 03/10/2011, à 13:15, 10/03/2019, à 12:04, www.le figaro.fr

وبالنسبة لهذا النوع الجديد فسابقا "مع نهاية السبعينيات كانت هوليود تعتقد أن سينما الرسوم المتحركة لن تعمر طويلا، وسيهجرها الجمهور كما هجر أصناف سينمائية أخرى، لكن سنوات الثمانينيات بددت تلك المخاوف، حيث بدأ واضحا أن هذه الأفلام تشكل مرتعا خصبا أمام شركات الإنتاج ذلك أن نجاح الكرتون بين الصغار على شاشات التلفزيون يؤكد أن نجاحا مماثلا يمكن أن يتحقق في صالات السينما، مما دفع (ديزني) إلى مواصلة الإنتاج بوتيرة متسارعة محققا أرباحا مشجعة للغاية، وشكلت هذه الأرباح إغراء كبيرا لباقي الشركات الأخرى، مثل **(وورنر)**، **(فوكس)**، **(باراماونت)** و**(مترو جولدون)**، رغم عدم تخصصها في هذا النمط من الإنتاج."[2]

وبذلك تقدمت أفلام الكرتون الموجهة للطفل بفضل اهتمام العديد من المخرجين والمتخصصين في مجال الرسم والتقنية، مع كل مرحلة وتطور تكنولوجي. "بحيث استعادت أفلام الرسوم المتحركة الهزلية الطويلة مكانتها خلال الثمانينيات، إذ أعلن قسم الرسوم المتحركة بمعامل تصوير (والت ديزني) عن خططه لإنتاج فيلم طويل كل عام. وكان نشاطه الإنتاجي قد تدهور منذ وفاة (والت ديزني) عام 1966. وقام المخرج السينمائي (ستيفن سبيلبيرغ) بعرض فيلمه الأول للرسوم المتحركة **(أمركان تيل Tell américain)** سنة 1986.[3]

---

[2]– سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 32 و 33.

[3]– بشير خلف، المرجع السابق، ص 251.

ولأن من الصعب التكهن بمستقبل التقنية الافتراضية في أفلام الكرتون، لا يمكن أيضا التخمين في نوع الصور التي صار بإمكان المخرج أو صانع الفيلم أن يقدمها للمشاهد والتي ستتمثل في أي شيء يرغب في تقديمه. ولأن الطفل بوصفه متلقي أكثر مشاهد لهذا النوع من الأفلام ، فإن نظرا لسنه وتفكيره وعدة أشياء أخرى لا يمكن أن يقدم له أي شيء وبأي طرقة.

وبالنسبة للرسوم المتحركة الموجه للأطفال العرب التي تعتمد على الترجمة أو الدبلجة، ففي اعتقاد الباحثة يكون تأثيرها السلبي عليهم وعلى أطفال الدول الأجنبية الأخرى هو نفسه تقريبا، رغم اختلاف العادات والمعتقد.

في هذا الصدد "يرى الصحفي **(جيفري ريسنر Jeffrey Ressner)** بمجلة **(Time)** في قصص الرعب في أفلام الكرتون من شأنها أن تسبب صدمة للطفل خصوصا البالغ أربعة سنوات، ومن المحتمل أن ترافقه هذه الصدمة لمدى الحياة، بحيث يكشف هذا النوع من الرسوم المتحركة عن أكثر ما هو ضار بالنسبة للطفل"[(1)].

إذ التأثير السلبي للرسوم المتحركة لا يفرق بين معتقد أو جنس الطفل، ومع ذلك استمر إنتاج الرسوم المتحركة ولم تقتصر مواضيعه على الرعب أو العنف فقط بل اختلفت مواضيعها وتعددت وأغلبها كانت تتميز بالطابع الهزلي المضحك والمسلي وهذا أكثر ما يجذب الطفل.

"فمع نهاية القرن العشرين وبداية القرن الواحد والعشرين، أصبح الاعتماد بشكل كبير على الجانب التقني، فساهم ذلك في زيادة الإنتاج ونقص التكاليف، وأصبح إنتاج أفلام الكرتون يحقق أرباحا خيالية.. فأضحى تجاوز الخمسين مليون دولار كإرادات أمرا معتادا، ويكفي أن نلقي نظرة على اللائحة التي تظم أنجح مئة فيلم في تاريخ السينما، لنجد أن أفلام الرسوم المتحركة تشكل ثلث هذه اللائحة، وأن الجزء الثاني من فيلم **(تشريك Shrek)**، والثالث من **(توي ستوري Toy story)** يأتيان ضمن أنجح عشرة أفلام من حيث الإيرادات"[(2)]

---

[1]– voir: Brigitte G AUTHIER, Histoire de cinéma américain, Hachette livre, Paris, edt 2e, 2004, p (140-141).

[2] – سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 33.

ما أسفر عن هذا زيادة الاهتمام بإنتاج الرسوم المتحركة الموجهة للطفل أكثر من السابق "إذ يعمل آلاف الفنانين في مراكز إنتاجها في بعض البلدان مثل كوريا الجنوبية واليابان؛ كما أن أشهر مصادر إنتاجها بشرقي أوروبا يوجد في تشيكوسلوفاكيا السابقة، حيث اشتهرت أفلام **(جيري ترانكا)** التي اعتمدت على الدمى المتحركة. وظهر عديد من مبدعي هذه الأفلام كذلك في كل من يوغسلافيا السابقة والمجر. وقد أدى الاعتماد على التقنيات الحديثة، كتنفيذ الرسومات بالحاسوب في أواخر القرن العشرين إلى تلاشي الحواجز القائمة بين الواقع الحي للفيلم الروائي، والرسوم المتحركة."[1]

ويعتبر التلفزيون من أهم الوسائط الإعلامية التي تساهم في تمرير تلك الصور الكرتونية الملونة، والمتحركة في أفلام الكرتون الموجهة للطفل، عبر برامج مخصصة لبث أفلام الكرتون، أو باقي البرامج الأخرى التي تعرض أفلاما سينمائية مواضيعها مخصصة للطفل، والتي – كما ذكر سابقا– غالبا ما تكون أفلام مقتبسة من روايات أو رسوم متحركة، أو مكتوبة بشكل خاص للطفل. ويمتلك التلفزيون تلك السلطة التي تخول له تمرير أفكار جمالية ومعرفية معينة للطفل من خلال أفلام الكرتون.

ولكن رغم ذلك طبعا ليس جميع الأفلام يمكن للطفل مشاهدتها مثله مثل الشخص الراشد، إن كانت لا تناسب سنه وتمس الجانب الأخلاقي مثلا. ومن جهة أخرى فإن التكنولوجيا تفرض نفسها ليس فقط في صناعة الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون وإنما في صناعة شاشات العرض أيضا، التي تختلف حسب نوعها وجودتها، ما يجعل المشاهدة أيضا تختلف لدى الطفل كمتلقي.

"إن أجهزة التلفزيون المستقبلة للصورة هي شاشات صغيرة جدا بالنسبة للشاشة الباعية الكلاسيكية في دور العرض، كما أن الصورة بالأبيض والأسود، ورغم ذلك حدث رواج كبير جدا وبالذات في الولايات المتحدة لأجهزة الشاشات التلفزيونية للمنازل والنوادي والمقاهي، وتنافس الشركات الخاصة التجارية جعل البرامج جعل البرامج والمسابقات والتسلية المقدمة في هذا الجهاز التلفزيوني عنصر جذب كبير للجمهور ليبقى في المنزل ويشاهد هذه البرامج، ويدس بين طياتها الدعاية للسلع المختلفة، وهذا أثر تأثيرا كبيرا على الرواج الطبيعي للفيلم السينمائي."[2]

---

[1]– بشير خلف، المرجع السابق، ص 252.

[2]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية من السينما الصامتة إلى الرقمية، تقديم أحمد الحضري، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط1، 2013، ص 173.

"حيث يرى الدكتور **(وديع العزعزي)** أن إذا كان التلفزيون قد أصبح وسيلة مهمة لنقل الثقافة إلى الناس، فإنه أيضا وسيلة لإنتاج ثقافي، ومن ثمة فإن كل ما يبثه نتيجة توظيف الصورة، له تأثير ثقافي معين سواء أكان إيجابيا أم سلبيا، مما يعني أنه قد يتم توظيفه لنقل ثقافة ذات مضامين سطحية، واستهلاكية مغايرة للقيم الخاصة بالمجتمع."[1]

وما ساهم في انتشار وتوسع الثقافة التي تحملها الأفلام السينمائية ومن بينها أفلام الكرتون، هو ظهور السينما المجسمة. "ظهرت السينما المجسمة كتجربة لم تستمر في أواخر العقد الرابع، إلا أنها في العقد الخمس من القرن الماضي كانت واقعا حقيقيا وعرضت عدة أفلام بهذه الطريقة.. وكانت السينما المجسمة من ضمن وسائل الهجوم التي استعملت مع الشاشة المتسعة والألوان والإنتاج الضخم لاسترجاع الجمهور إلى السينما بعد انتشار جهاز التلفزيون بالغرب."[2]

"ثم اختفت السينما المجسمة بعد ذلك لمدة تزيد على خمسة عقود، لترجع لنل بعد ذلك في فيلم (أفاتار) عام 2009 ويساعدها ذلك التقدم في وسائل خدع الجرافيك الرقمي فيزيد إبهارها وإتقانها وتلحقها حمى الأفلام المجسمة المبهرة في نظام الشاشات **(Imax)**."[3]

ويبقى هنالك اختلاف في الآراء حول الجودة والقيمة الفنية للتقنية الحديثة والسينما التقليدية. وتعتبر الوسائط الآلية هي من يساهم في الوصل بين المشاهد الطفل والصورة المتحركة. وهي أيضا تلعب دورا هاما في إثراء وتربية الذائقة الفنية لدى الطفل من خلال المادة الفنية المتمثلة في أفلام الكرتون الموجهة له. فكيف يتم من خلال أفلام الكرتون السينمائية التي تعرض عن طريق وسائط الإعلام الآلية والرقمية، المساهمة في تربية الذائقة الفنية لدى الطفل وانفتاح وعيه الفني والجمالي على الصورة المتحركة؟

[1]– بشير خلف، المرجع السابق، ص 84.

[2]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية من السينما الصامتة إلى الرقمية، المرجع السابق، ص 189 و 190.

[3]– المرجع نفسه، ص 190.

الفصـل الثانـي

تربية الذائقة الفنية عند الطفل

المبحث الأول: الأطفال وأفلام الكرتون السينمائية

المبحث الثاني: الوعي الفني والجمالي عند الطفل

المبحث الثالث: توافق القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون

المبحث الأول

الأطفال وأفلام الكرتون السينمائية

1- ثقافة أفلام الكرتون

2- أنواع أفلام الكرتون السينمائية

3- التأثير السيكولوجي لأفلام الكرتون على الطفل

إن عملية التلقي لا تنفصل عن لحظة التذوق، فالطفل وهو جالس أمام التلفاز ينتظر مشاهدة الحلقة الجديدة من سلسلة الرسوم المتحركة المفضلة لديه، وهو يختار قناة أفلام الكرتون التي يحب متابعتها، هو بذلك يقرر توقيت المشاهدة ويحدد نوع المادة المرئية التي يريدها.

وهذا يشير إلى ارتباط لحظة المشاهدة لديه بجو نفسي معين، ما يعني أنه جاهز لعملية تلقي جديدة تختلف باختلاف نوع الحلقة أو نوع الرسوم المتحركة. فمثلا إذا شاهد الطفل الحلقة نفسها التي كان قد شاهدها من قبل، ستختلف عملية التلقي لديه، لأنه مدرك للأحداث التي ستمر بها الشخصيات والمواقف التي ستتعرض لها؛ وهكذا ربما سيكون التأثر مختلف وحدة التشويق أقل لديه. وسيكون العكس بالنسبة لمشاهدته لحلقة جديدة لا يعرف شيئا عن تفاصيلها وأحداثها.

"إن المتلقي للعمل الفني لا يتلقاه عرضا، أو بالصدفة، وإنما يتلقاه عامدا.. وهذه خاصية من خواص عملية التذوق الفني، حيث السلوك العامد يتطلب التجهيز، والتحضير لجو نفسي معين قبلوأثناء عملية التلقي، وهذا الجو النفسي يختلف من شخص لآخر.. والتذوق هو قدرة الفرد على التأثر بالجمال."[1]

وإن للتذوق أنواعه وحالات مختلفة ترتبط بالمتلقي؛ فمشاهدة الطفل لفيلم من أفلام الكرتون لغرض الاستمتاع أو ملء وقت الفراغ، تختلف عن مشاهدته لفيلم كرتون تعليمي، إن هذا التنوع هو ضروري ومن حق الطفل الاستمتاع والفرجة، لأن المعرفة التي يتلقاها لا تقتصر فقط على المعلومة الفكرية أو النصائح العلمية مثلا، فحتى الألوان وتناسقها، والحركة ووتيرتها السريعة أو البطيئة وما تحمله الصورة المتحركة من مادة فنية، يعتبر شيئا معرفيا من شأنه تغذية وتدعيم ذوق الطفل جماليا وفكريا.

"إن التذوق الفني قائم على الدهشة، وهو شعور تلقائي، غريزي عند الطفل.. لكن هذه الدهشة مرحلة أولى وسطحية.. فالدهشة الحقة تلكم النابعة من الثقافة المعمقة التي تعتمد على الاكتناز المعرفي، والتثقيف الذاتي وتربية الذوق وصقله."[2]

[1]– بشير خلف، المرجع السابق، ص 225 و 226.

[2]– المرجع نفسه، ص 220.

"يرى الكاتب عزام أبو العباس أن الذوق هو الإحساس بجماليات المدرك الشكلي، وأنه صفة تتعلق بالإنسان دون سائر المخلوقات الأخرى، وتختلف هذه الصفة من شخص إلى آخر، وتتدرج، وتتباين لعدة أسباب منها الثقافة، والتربية، والبيئة المحيطة، وظروف العصر. إن التذوق الفني له علاقات نفسية، بالإضافة إلى وجود فروقات بين الجنسين في التفضيل الجمالي.. بالإضافة إلى وجود علاقة بين التفضيل الجمالي، وبعض سمات الشخصية."[1]

لذلك تختلف أذواق الأطفال في اختيار نوع فيلم الكرتون بالنسبة للبنات والأولاد، بحيث بعض القنوات التلفزيونية المخصصة للرسوم المتحركة،تعرض حلقات الرسوم المتحركة حسب النوعفي أوقات مختلفة، مثل قناة **(سبيستون Spacetoon)** التي تعرف الطفل على نوع الرسوم الذي سيشاهد، بحيث تربط نوع الرسوم المتحركة بنوع الكواكب فمثلا **(كوكب أكشن)** هو كوكب الإثارة والغموض، وربما أكثر من يميل لهذا النوع هم الأولاد، بينما**(كوكب زمردة)** كوكب الفتيات الذي يهتم بعرض رسوم متحركة قصصها متعلقة بالبنات، والنوع الآخر هو **(كوكب المغامرات)** وهو يضم مجموعة من الرسوم المتحركة التي مواضيعها عن المغامرات والتشويق والتي حسب النوع غالبا ما يهتم بمشاهدتها كل من الأولادوالبنات، ربما لأنها تثير انتباه الطفل في جميع الحالات مهما كانت نوع قصتها وشخصياتها.

لكن هذا لا يعني أن كلا الجنسين يمكنهما مشاهدة جميع الكواكب أي جميع أنواع الرسوم المتحركة. المهم هنا أن هذه القناة المخصصة للرسوم المتحركة تهتم بذوق الطفل وتنوعه، لذلك حددت بشكل بسيط وواضح نوع الرسوم المتحركة وتوقيتها حتى يسهل على الطفل التعرف على ما سيشاهده وترك له حرية الاختيار في المتابعة أو لا.إن هذا دليل على اهتمام القائمين على القناة باختلاف الأذواق والاستجابة عند الطفل. إذ أن الطفل يتأثر أثناء المشاهدة بما يعرض عليه من مشاهد وبذوق الفنان في حد ذاته والمتجسد من خلال مادة الرسوم المتحركة المتمثلة في مجموعة صور وحركات مختلفة بأسلوب معين، وبرؤية القائمين على القناة المتمثلة في هذا التحديد الخاص في ضم نوع الرسوم المتحركة ضمن أصناف معينة تمت الإشارة إليها بكواكب متنوعة. لتصبح خبرة الطفل الفنية وذوقه متصلة بالخبرات الفنية التي تقدم له من طرف المتخصصين في هذا المجال.

[1]– بشير خلف،المرجع السابق، ص 205 و 206.

"إن ذوقنا الفني يختزن الأذواق الماضية، ويستفيد منها، وينفعل بها، وقد يحتذيها في هذه الناحية أو تلك، أو يستوحي منها."[1] لكن هل الطفل هو فعلا قادر على فهم ما يتذوقه بشكل كامل أثناء مشاهدته لأفلام الكرتون لأن من المنطقي أن تختلف قدرات الطفل عن قدرات الشخص الراشد وهنالك بينهما تفاوت كبير وواضح.

"إن الأطفال الصغار مثلا يبدون فاهمين للصور التلفزيونية قبل شهور من بداية تطوير أي قدرة في اللغة المنطوقة.. ومن الواضح أنه ليس من الضروري اكتساب فهم ذهني مثقف للسينما لكي يمكن تذوقها، على الأقل في مستواها الأساسي. لكننا نعرف من خلال الأبحاث أنه إذا كان الأطفال قادرين على تمييز الأشياء في الصور قبل قدرتهم على القراءة، فإنهم لا يستوعبون الصورة السينمائية كما يدركها معظم الكبار إلا بعد بلوغهم ثمانية أو عشرة أعوام. وعلاوة على ذلك فإن هنالك فوارق ثقافية في إدراك الصور."[2]

ولأن أفلام الكرتون باعتبارها مادة فنية، هي رسالة موجهة من الفنان إلى الطفل المتلقي،وبالتالي هي وسيلة يتم تحقيق من خلالها اتصال وتواصل بين الطفل والصورة المتحركة. وهذا الاتصال يختلف باختلاف أسلوب صانع الفيلم والوسيط الذي يعرض من خلاله.

"التذوق هو عملية اتصال يتوقف الكثير من خصائصها على كمية، ونوع، وخصائص المعلومات التي يطرحها المثير، أو الموضوع الفني موضوع التذوق، وما يتم خلال العملية من استيعاب، وإثارة للأفكار، وإعادة نظر، ثم المقارنة والتفضيل بين نفس العمل، وأعمال أخرى مخزنة في عقل الإنسان. والقول بأن التذوق الفني عملية اتصال، لا يشير إلا إلى جانب واحد من العملية، هو الجانب الشكلي، أو الأسلوبي، أو الظاهري من العملية، ويبقى ما يترتب على أسلوب الإرسال والتلقي."[3]

فيترتب عن الشكل واللون والحركة في صورة أفلام الكرتون مفهوم معين عند الطفل، يختصر بشكل بسيط وواضح الفكرة العامة للقصة بالإضافة إلى تلك المتعة التي تتحقق لدى الطفل وقت المشاهدة، بحيث يلتقط بعض أو معظم التفاصيل التي يرغب صانع الفيلم في إيصالها له.

[1]– بشير خلف،المرجع السابق، ص 207.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 146.

[3]– بشير خلف، المرجع السابق، ص 210.

"لقد تم التوصل في عدد من الدراسات إلى أن العمل الفني، رسالة موجهة من الأنا (المبدع) إلى الآخر (المتلقي) بقصد التوصل إلى ما يمكن أن نطلق عليه حالة (النحن)، أي توحد الأنا والآخر في حالة نفسية واحدة، تجمع بينهما، وتزيل ما بينهما من فوارق.. أي أن المبدع يحاول أن يكسب المتلقي إلى صفه، ويقنعه بوجهة نظره."[1]

بحيث يعمل الفنان صانع فيلم الكرتون على إعادة صياغة الواقع أو الحدث في شكل مرئي جديد مختلف عن الأفلام السينمائية الأخرى، خصوصا إذا كان فيلم الكرتون هذا يعتمد على الصورة الافتراضية بشكل كامل ومطلق. فيرى الطفل كمتلقي بعين المخرج والتقني، ويكتشف بصره جميع التفاصيل المرئية التي اختارها له المخرج وصاغها بأسلوبه الجديد.

"إن لكل إنسان رؤية، وردود فعل حول الجمال كمفهوم، والجمال كانطباع تجاه أشياء مادية وروحية مختلفة يتذوق جمالها عقليا، تترك في نفسه إحساسا بالبهجة والارتباك والنشوى والدهشة، فهو المقياس الذي يحدد جمال المادة.. ولكي يكون لدى كل إنسان إحساس جمالي راق، يتطلب تربية للذوق الفني والجمالي لدى الإنسان."[2]

إذا كان من الضروري على الطفل أن يعتمد على قدراته البصرية والعقلية من أجل إدراك الجوانب الجمالية والمعرفية للصورة في أفلام الكرتون وتذوقها بشكل صحيح ومفيد، فعليه أن يتزود بكم ثقافي لا بأس به، ينهله من جميع المجالات والأشياء المحيطة به. وبما أن الثقافة شيء مهم في جميع مراحل تنمية فكر الطفل، كيف يمكن لأفلام الكرتون أن تكون مصدرا مهما من مصادر هذه الثقافة؟ وما هي الأساليب الفنية التي يعتمد عليها صانع فيلم الكرتون من أجل تثقيف الطفل وتربية ذائقته الفنية؟

[1]- بشير خلف،المرجع السابق، ص 211.

[2]- المرجع نفسه، ص 216.

1-ثقافة أفلام الكرتون:

إن لكل طفل أسلوبه الخاص في التعبير عن نفسه وانشغالاته المتعلقة باللعب أو باحتياجات الأخرى كممارسة الرياضة أو المطالعة أو الرسم و مشاهدة أفلام الكرتون وغيرها. بحيث يبقى كل طفل وهو يمارس هذه النشاطات، مرتبط بمجتمعه ومحيطه متأثرا به.

إن للأطفال"تصرفات، ومواقف، واتجاهات، وانفعالات، وقدرات، إضافة إلى ما لهم من نتاجات فنية ومادية.. أي لهم خصائص ثقافية ينفردون بها، ولهم أسلوب حياة خاصة بهم، وهذا يعني أن لهم ثقافة هي ثقافة الأطفال. لذا فإن ثقافة الأطفال ليست مجرد تبسيط أو تصغير للثقافة العامة في المجتمع، بل هي ذات خصوصية في كل عناصرها وانتظامها البنائي."[1]

ولأن الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان فإن على المجتمع الاهتمام بها، وذلك بدعم ثقافة وذكاء الطفل وجذبه بطرق سلسلة إلى مجالات متنوعة من شأنها تهذيب سلوكه وتربية ذائقته،ومجال الفنون من بين أهم المجالات التي يمكنها أن تقدم للطفل أكبر قدر من المعرفة والاستمتاع في آن واحد. وتعتبر أفلام الكرتون من بين هذه الفنون التي تصل بين الطفل وعالم الصورة المتحركة، التي تقدر على منح الطفل ما يحتاجه من استمتاع وضحك وإثارة وتأثر، لكن مع احترامها لخصوصية سنه وشخصيته كطفل وليس كبالغ.

"مع أن شخصيات الأطفال في الثقافة الواحدة تتشابه في طابع عام إلا أنها تتفاوت في خصائص وسمات أخرى. ويرجع ذلك إلى أسباب عدة من أبرزها اختلاف الأطفال في خصائصهم الموروثة بيولوجيا، واختلافهم في نوع وكم وطبيعة ما يمتصونه من عناصر الثقافة.. حيث أن جوانب الشخصية تشكل سلما مركبا تمتزج فيه العناصر الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية معا،وتتأثر الواحدة بالأخرى، إضافة إلى وجود فروق فردية تجعل لكل فرد نسقا شخصيا خاصا به."[2]

---

[1]- هادي نعمان الهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، د ط، يناير 1978، ص 29 و 30.

[2]- المرجع نفسه، ص 39 و 40.

وعلى هذا الأساس، يتوجب على صانع الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون الاهتمام بهذا الجانب الذي يمس شخصية الطفل وتكوين ثقافته، بحيث يمكن للرسوم المتحركة أن تكون سباب في التأثير سلبا على شخصية الطفل ومعرفته إن كانت تتناول الموضوع بشكل خاطئ أو يفوق القدرة الإدراكية لدى الطفل، أو ينعطف بسلوكه نحو سلوكيات العنف والانحراف مثلا.

ذلك باعتبار "الطفولة مرحلة حاسمة في تشكيل شخصية الطفل، ويؤكد بعض الباحثين على أن السنوات الخمس الأولى من حياة الطفل هي الفترة الأكثر خصوبة وأهمية، والتي تنجم عنها ملامح شخصية الطفل. كما أن بعض السمات الثقافية التي تدخل في كيان شخصية الطفل يصعب أو يستحيل تغيير البعض منها، لذا تركز التربية الحديثة على هذه المرحلة لبناء شخصية الأطفال بناء سليما."[1]

ومما لا شك فيه أن التربية السليمة لشخصية الطفل، لا تقتصر على الفكرة كمعلومة معرفية أو على القيم الأخلاقية فقط. فمن المهم أن يولي صانع فيلم الكرتون الأهمية الكبيرة أيضا إلى الجانب الجمالي للصورة من ناحية الشكل واللون وحتى الحركة، فالطفل يبحث عن ما يجذب بصره ويحرك فضوله، وهكذا يكون صانع الفيلم قد ساهم في دعم ذائقة الطفل وذلك بتعويده على مشاهدة مادة فنية وجمالية. فالفنان عليه أن يضع في حسبانه أنه لا يتعامل مع الطفل كعقل فقط وإنما كشخص له انفعالات معينة وربما غير متوقعة أحيانا، ونسبة ذكاء متفاوتة، ومخيلة تختلف من طفل إلى آخر حسب درجة التخيل والحدس والتذكر أيضا.

و"للثقافة أثرها في أوجه نمو الأطفال المختلفة كالنمو العقلي والانفعالي والحركي والاجتماعي؛ ففي مجال النمو العقلي الذي يتمثل في الذكاء وكفاية العمليات العقلية كالإدراك والتصور والتخيل والتفكير، ونمو اللغة، يمكن التدليل على أثر الثقافة فيها من خلال الإشارة إلى ما تفعله في هذه الجوانب."[2]

[1]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 40.

[2]– المرجع نفسه، ص 34 و 44.

إن هذا يشير إلى الحيز الكبير الذي تأخذه الرسوم المتحركة في حياة الطفل، ويعتبر التلفزيون أول وسيط يتدخل في تحقيق هذا. بحيث يحمل للطفل مادة متنوعة ولا حصر لها، وهي طبعا لا تقتصر فقط على أفلام الكرتون. لذلك يقضي الطفل وقتا طويلا أمام جهاز التلفزيون دون أن يدرك إن كان ما يتلقاه مفيدا له أو لا، فالصورة الجميلة والساحرة تستقطب بصره وجميع حواسه ولربما تجعله يفقد التركيز في أمور أخرى غير الذي يشاهده.

"إن فئة الأطفال هي أكثر الفئات العمرية استعدادا لقبول كل جديد لأنها تتعامل مع ما حولها ببراءة مقتصرة على التلقي، وإنهم يتلقون ثقافتهم خاصة قبل المدرسة من التلفاز، وتشكل تلك الثقافة 96% من مؤثرات الثقافة في حياة الأطفال، وبالتحديد من أفلام الرسوم المتحركة، وبعض البرامج الأخرى. تقول إحدى الأمهات إن جهاز التلفاز يرتفع صوته بشكل غير معقول أثناء عرض مسلسلات الرسوم المتحركة خاصة اليابانية المدبلجة، ويمتنع أبنائي (6، 9 سنوات) أثناء مشاهدتها عن الأكل، أو مجرد الرد على أي سؤال."[1]

وهذا ما يحدد نوع وطبيعة الاتصال بين الطفل وما تحمله الصورة المتحركة الموجهة له.

بحيث لا يشعر الطفل بأنه متلقي واحد من بين جمهور كبير من المتلقين، ويقتصر شعوره على صلته بجهاز التلفزيون أو شاشة العرض في قاعة السينما أو شاشة الهاتف وغيرها من الأجهزة الإلكترونية والرقمية. "ويقاس جمهور أي وسيلة اتصالية، وفق أربعة مقاييس هي: حجم الجمهور، أي عدد الأطفال الذين يتعرضون للوسيلة الاتصالية، تركيب الجمهور، ويراد به الجماعات أو الفئات الاجتماعية التي يتألف منها جمهور الأطفال. ودرجة تجانس الجمهور، ويراد به مدى الاختلاف بين أفراد وفئات الجمهور في عدد من المتغيرات كالمستوى العمري، ومدى النمو، والمستوى التعليمي. وطول التعرض، ويراد به المدى الزمني الذي يقضيه أفراد الجمهور في الاستماع إلى الوسيلة أو في المشاهدة أو القراءة ويحيل هذا إلى أن جمهور الأطفال في تعرضه لوسائل الاتصال دائم التغير من حيث مشاركة الطفل في التعرض مع المجموع ومن حيث تعرضه الفردي، كما أن تعرض الطفل يتأرجح بين الزيادة والنقصان."[2]

[1]– بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، المرجع السابق، ص 254 و 255.

[2]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 57.

يسفر عن هذا ما يسمى بالثقافة البصرية، التي تعتمد بالدرجة الأولى على البصر، فرغم أن أفلام الكرتون تعتمد على صورة مرئية متحركة، أي أنها تختلف عن لوحة تشكيلية مثلا والتي تعتمد على البصر بشكل مطلق، إلا أن حتى في مشاهدة أفلام الكرتون يتطلب الأمر الرؤية البصرية.

"البصر حاسة تزود الإنسان بالمعلومات، وتساهم إلى جانب السمع في تكوين الفرد الثقافي، كما تساهم في تشكيل قدرته على رؤية الأشياء. إن البصر على خلاف السمع الذي ليس له سوى بعد واحد ذو عدة أبعاد، فهو أكثر عمقا، وله وظيفة توثيقية للأشياء، وله علاقة بالبصيرة، فكلما نقصت الثقافة البصرية التي تعتمد على الرؤيا والمراقبة والقراءة، إلا وضعفت الفنون البصرية."[1]

في هذا الصدد يقول الكاتب والفنان **(حسين السكافي)** "أنه يجب التعامل مع اللون على أنه لغة، لذلك فإن عدم إجادة قراءة اللون، لا يجعل المرء يشعر بالإيحاءات التي تشع منه، ويعجز عن تذوق الألوان بشكل سليم.. في كثير من الأفلام لا تستخدم الصورة بشكل صحيح، فهي غالبا ما تكون تابعة للحوار، لا مكملة له، بحيث يستطيع المرء فهم ما يدور في أحداث الفيلم حتى لو سمعه فقط،وعندئذ يتساوى الفيلم السينمائي مع الرسالة الصوتية، في الصورة تتضح دقائق الأشياء."[2]

إن اعتماد الرسوم المتحركة على الصورة (بشكلها ولونها) والصوت والحركة، هو ما يفتح علاقة اتصال وتواصل بينها وبين الطفل كمشاهد، وإن هذا الاتصال لا يقتصر على الثقافة وحسب وإنما يشمل خيال الطفل أيضا؛ بحيث يستقبل الطفل مادة فيلم الكرتون كما هي وفي المقابل يمكنه نتيجة ذلك إنتاج أشياء جديدة عن طريقها.

ومن الممكن أن لا يتوفر هذا في جميع الأطفال إلا البعض منهم وبشكل خاص تلك الفئة المبدعة أو الموهوبة. فيحاول الطفل أن يجمع بين الصور ومحتوياتها التي أدركها من قبل والتي تلقاها في شكل جديد، ومحتوى الصور الجديدة بالنسبة له التي تعرض له لأول مرة، ليجتهد في المزاوجة بينها وإفراز بفضل مخيلته صور أخرى جديدة مختلفة تماما عن السابقة التي تلقاها. فالطفل على صغر سنه يملك قدرة تفوق مجرد الاستقبال لما هو جاهز، أو تذكر ما قد سبق.

---

[1]– بشير خلف، الفنون في حياتنا، المرجع السابق، ص 76.

[2]– المرجع نفسه، ص 77.

يستطيع الإنسان "ممارسة عملية عقلية أكثر تعقيدا، وأكثر شمولا من التصور، من خلال قدرته على التطواف بذهنه، ورسم صور رمزية تختلف عن استحضار التنبيهات السابقة، إلى تكوين وتأليف جديد مغاير للأصل تماما، وهذه العملية هي التخيل. وعلى هذا، فإن التخيل هو استحضار صور لم يسبق إدراكها من قبل إدراكا حسيا، كاستحضار الطفل صورة لنفسه وهو يقود مركبة فضاء."[1]

"هكذا تتصرف المخيلة في الصورة الذهنية وتخرجها في كيان جديد. لتمهد عملية التخيل للإنسان الوصول إلى إدراك واستنتاج حقائق لم يكن من الممكن إدراكها عن طريق الحواس فقط. وهذا ما يبرر اختلاق الأطفال أحيانا وقائع وأحداث مبالغ فيها، والتباس عليهم الخيال بالواقع. وبذلك يشغل التخيل حيزا كبيرا في نشاط الأطفال العقلي منذ السنوات الأولى من أعمارهم، وهم يتخيلون وقائع وأحداث، ويقوم كثير من أفكارهم وألعابهم وآمالهم على الخيال."[2] ومع نمو الطفل ينمو عقله وتتسع مخيلته، وربما هذا ما يجعل منه متلقي لديه الكثير من القابلية والانفتاح على مختلف أنواع أفلام الكرتون السينمائية، فينضج تفكيره ومعه ذوقه، ليصبح أكثر حرية وإدراكا في اختيار ما يشاهده.

"الأطفال بين السادسة والثامنة أو التاسعة فإن خيالاتهم تكون قد تجاوزت النطاق المحدود بالبيئة، وطبعت بطابع إبداعي أو تركيبي موجه.. ويسمى هذا الدور من أدوار النمو الخيالي دور الخيال المنطلق، حيث يتشوقون فيه إلى الصور الذهنية غير المعقدة التي ترسم لهم أو ترسمها مخيلاتهم. وبعد هذه المرحلة، وحتى الثانية عشر من أعمارهم، يكونون قد انتقلوا إلى دور آخر أقرب إلى الواقع، فهم يهتمون اهتماما واضحا بالواقع دون أن يتخلوا عن التخيل."[3]

ويمكن اعتبار الصورة في أفلام الكرتون وسيلة من وسائل الفنان التي يحي بفضلها الأحداث والشخصيات والوقائع التي يصادفها الطفل يوميا في حياته، لكن لا ينتبه لها في محيطه بقدر انتباهه لها وهي عنصر ضمن الصورة المتحركة في أفلام الكرتون. والفضل في ذلك يعود لصانع الفيلم الذي يجعل كل شيء ممكن وجاهز أمام نظر الطفل في صورة مباشرة وبأسلوب واضح لا يفتقر للجماليةولا ينفصل عن المنطق في التشكيل الصحيح للصور الخيالية، حتى لا يفقد الطفل متعة المشاهدة.

---

[1]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 73.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 76.

[3]– المرجع نفسه، ص 77.

لكن من جهة أخرى، ونتيجة للتطور التقني الحالي أصبحت ثقافة الطفل مشبعة بشكل كبير بكل ما هو خيالي. فأغلب الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون السينمائية أصبحت تعتمد على الصورة الافتراضية التي تعتمد صورها على الإيهام، والخداع البصري، والتمويه، والشخصيات الافتراضية الغريبة، ما يجعل من يجل من ثقافة الطفل تعتمد على التخيل أكثر من الواقع.

"وقد أجريت دراسات عديدة حول العناصر التي تتشكل منها خيالات الأطفال في سن ما قبل المدرسة. وقد انتهت إحدى الدراسات المهمة في هذا المجال إلى أن معدل ما يقوم به الطفل، الذي يقبل على السنة الثالثة من عمره، من مواقف خيالية هو ستة مواقف ونصف في كل مئة وخمسين دقيقة،ويزداد المعدل حين يبلغ الثالثة إلى ستة وعشرين موقفا خياليا."[1]

وإن اعتماد الطفل على الرؤية البصرية في اكتشاف ما تحمله الصورة من محتوى فني وثقافي، يساعده على التمييز بين عناصرها الحقيقية والخيالية، فليس كل ما يدخل ضمن إطار الصورة ويعرض على الشاشة هو حقيقي الشكل والمعنى والطفل لا يملك قدرة الكبار في الفصل بين الحقيقة والخيال. حيث يمكن من خلال هذا النوع من الصور المتحركة تشتيت فكر الطفل وإيقاعه في الخطأ؛ وربما أكبر دليل على هذا هو محاكاة الطفل لحركات ومواقف الشخصيات الكرتونية الخرافية التي يتأثر بها.

وقد اهتم العديد من المنظرين والمتخصصين بمصطلح الثقافة البصرية وخصائصها مثل **(إيريتدوجوفIritDugoff)** التي"حاولت أن تضع تحديدا لخصائص ذلك الحقل المعرفي الجديد، وهي خصائص تأتي على مستويين من التحليل: يركز الأول على مركزية الرؤية البصرية وأهمية العالم البصري في إنتاج المعاني وتأسيس القيم الجمالية، ويركز الآخر على ربط هذا العالم البصري بمدى واسع من التحليلات والتأويلات السمعية والبصرية والمكانية. وعلى نفس النهج يمضي فريق آخر ليقسم مفهوم ثقافة الصورة إلى وجهين مترابطين ومتداخلين: نص الصورة ويرتبط بالبنية أو الشكل، خطاب الصورة ويرتبط بمضمون الصورة."[2]

[1]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 81.

[2]– ماهر عبد المحسن، جماليات الصورة في السيميوطيقا والفينومينولوجيا، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط1، 2015، ص 34 و 35.

وإن تم إسقاط هذه النظريات على فيلم الكرتون وتلقي الطفل له، فسيشمل الوجه الأول على التقنية واللغة السينمائية التي تم الاعتماد عليها كعناصر بصرية من أجل بناء مادة الصورة في فيلم الكرتون، والتي سيلتقطها بصر الطفل بشكل مباشر أثناء المشاهدة. أما الوجه الثاني فسيشمل المعاني والدلالات التي يمكن أن يستنتجها الطفل بعد المشاهدة مباشرة.

وفي هذا الصدد دائما، هنالك من يرى أن "معيار الرؤية البصرية الذي يعتمد على مطابقة المرئي لتحقيقه، بمعنى أن كل ما يرى هو الحقيقي، هذا المعيار هو الذي أسهم في تدعيم آليات تزييف الواقع ومن ثم تزييف الوعي، فحضور الصورة وإقصاء الواقع الحقيقي أدى إلى قتل عملية التخيلومن ثم القضاء على الحرية."[1]

لكن أن تنطلق الصورة في أفلام الكرتون من الوهم، لا يعني أنها ستزيف الواقع المقدم للطفل بشكل كامل، وأن تغلف الصورة بغلاف مرئي سريالي ساحر لا يعني أيضا أنها لن تترك مكان لحقيقة معينة، فمهما كانت اللغة التي يعتمد عليها الفيلم خيالية فإنه سيعبر عن الحقيقة بشكل ما كالأماكن أو الأحداث أو الشخصيات.

مثلا في الرسوم المتحركة **(تشريك)** يوجد مزج بين الشخصيات منها الغريبة الشكل والجنس التي لا يمكن تصنيفها كبشر أو كحيوانات مثل شخصية (تشريك) والأميرة (فيونا) بعدما تحولت إلى غول، والشخصيات التي تحمل صفة البشر بشكل تام مثل شخصية الأميرة (فيونا) قبل أن تتحول إلى غول وشخصية والدها الملك ووالدتها الملكة، بالإضافة إلى شخصية الحيوانات التي تظهر بصفة طبيعي في شكل حيوان، إلا أن ما يجعل منها غريبة وغير مألوفة ومناقضة لمنطق طبيعتها الحيوانية هو الصوت، حيث أنها شخصيات تتكلم مثلها مثل باقي الشخصيات البشرية الأخرى في فيلم الكرتون مثل الحمار **(دونكي)** والقط **(بوس ان بوتس)**.

[1]–ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، 36 و 37.

لكن هذا لم يلغي الطابع العام للفيلم والمتمثل في قصة لها بداية ونهاية وحبكة معينة ساهمت في دفع وتيرة أحداث القصة بشكل منطقي. بالإضافة إلى أن هذا النوع من الأفلام هو أكثر نوع يفضله الأطفال لأنه يجمع بين الغرابة والحقيقة والخيال. والدليل على هذا هو تحصل هذا النوع من أفلام الكرتون على أكبر نسبة مشاهدة.

زيادة على هذا فإن الوهم في أفلام الكرتون السينمائية ليس مرتبط فقط بنوع اللغة السينمائية المعتمدة، أو الفنيات الرقمية الموظفة من أجل بناء الصورة، وإنما الوهم هو مرتبط في الأصل بالرؤية البصرية لدينا وبالصورة السينمائية منذ بداية ظهورها. "فالسينما خدعة مرتبطة بخاصية وهبنا الله إياها في عيوننا، فحين ننظر لأي شيء تتكون صورة هذا الشيء داخل عيوننا في الجزء المسمى الشبكية وهي عبارة عن شاشة صغيرة جدا داخل مقلة العين خلف عدستها مكونة من مجموعة من الأنسجة والخلايا الحساسة للضوء والألوان، وتحتفظ هذه الشبكة بالصورة وتنقلها بفحواها إلى مخ الإنسان في نفس لحظة الرؤية، وعندما تستقبل الشبكية صورة ثانية، تبقى الصورة الأولى قليلا جدا بفضل استمرار الرؤية، قبل أن تتلاشى بحلول الصورة الثانية. أي أن العين تستقبل الصورة المرئية صورة.. صورة..وبقاء الصورة الأولى قليلا في حلول الصورة الثانية فوقها، يستشعر الإنسان ويرى حركة الأشياء في الطبيعة والحياة."[1]

ولأن مخترعو السينما قد اهتموا بالصورة وحركتها، استغلوا هذه الخاصية "وجعلونا نرى الصورة المصورة بالكاميرا وبنفس خاصية الرؤية هذه مع اختلاف كل صورة عن الأخرى اختلافا طفيفا وهو ما يشعرنا بحركة الأشياء.. فكل شيء متحرك على الشاشة هو في الحقيقة صور في حقيقتها الفردية ثابتة، ولكن بالظروف الحركية الميكانيكية للشريط داخل آلة التصوير ثم بعد ذلك داخل آلة العرض يمنحنا هذه الخاصية بأننا نرى الصور متحركة على الشاشة."[2]

[1]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 27.

[2]– المرجع نفسه، ص 27 و 28.

وهناك اجتهادات اعتبرت الفن السينمائي فن يجمع العديد من الفنون ضمن لغته الفنية، ما يجعل منه سياق متفرع ومرتبط بجميع المجالات الثقافية، ومجال فني خصب من أجل دراسة كل ما هو متعلق بالمفاهيم ودلالاتها الرمزية والجمالية. "وهذا ما يجعل السينما أشبه بالمشغل العمومي للفنون في اللون، والصوت، والصورة، وتقنيات الحرفنة في التركيب، والإنتاج، والتوزيع."[1]

وعلى هذا الأساس، يمكن اعتبار أفلام الكرتون السينمائية بمثابة إعادة تكوين وبناء جديدة لحقيقة معينة سواء كانت موجودة على أرض الواقع، أو متخيلة من طرف المخرج أو صانع الفيلم، فمن الممكن جدا أن يستلهم المخرج قصة سريالية مثلا من شيء أو مكان أو شخص حقيقي، أو حتى من الممكن أن يستلهمها من ذكريات طفولته أو شبابه. والأهم من هذا أن صانع فيلم الكرتون السينمائي حاليا يستلهم مواضيعه من الأجهزة التكنولوجية والفنيات الرقمية المتاحة، بحيث أن من السهل عليه صياغة فكرة واقعية جدا في صورة خيالية. وهكذا من شأنه أن يستثير ذوق الطفل ويثري ثقافة الفنية.

"إن الأمر يبدو كما لو أن السينما في بعض أشكالها يمكن أن تعيد تشكيل لقائنا بالحياة، وربما أيضا تزيد من طاقاتنا الإدراكية، إن السينما تتيح لنا أن نرى الواقع من جديد."[2]

وفي ما يخص عملية التلقي وخبرة الفيلم وما يمكنها أن تحققه من تواصل مباشر بين الفيلم والمشاهد، فإن **(جنيفر باركر Jennifer Barker)** يرى: "في **(العين الملموسة: اللمس والخبرة السينمائية)** المعرفة لا تتم عن طريق الوعي المتعالي وإنما عن طريق الرؤية المباشرة الناجمة عن تحول العين إلى أداة حسية تتلمس موضوع الرؤية."[3]

وتبقى مهمة مخرج أفلام الكرتون السينمائية في دعم ثقافة الطفل وذوقه مرتبطة بدرايته الكافية بخبايا الصناعة السينمائية وعالم الطفل، وموهبته الفذة في توظيف حقائق الواقع من أجل الخلق والإبداع. وإن المساحة الفنية التي تضم ضمنها أفلام الكرتون واسعة ومنفتحة اللغة والتقنية.فما هي طبيعة وأنواع أفلام الكرتون السينمائية التي يقبل عليها الطفل كمادة فنية ثقافية؟

---

[1]– بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، المرجع السابق، ص 282.

[2]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 405.

[3]– المرجع نفسه، ص 417.

2- أنواع أفلام الكرتون السينمائية:

الطفل بوصفه متلقي يميل إلى كل ما يعبر عن اهتماماته وميوله. لأن أفلام الكرتون تجمع بين الرسوم والحركة والصوت ما يجذب الطفل ويؤثر فيه ويجعل استجابته كبيرة جدا لهذا النوع من الأفلام أكثر من غيرها، لما تعبر عنه من بساطة وطرافة، بالإضافة إلى المغامرة والإثارة. فالطفل يرى في جميع أنواع أفلام الكرتون "امتدادا لحياة اللعب."[1]

"ويختلف تلقي صور الفيلم اختلافا كبيرا بالنسبة للطفل،كاختلاف إدراكه للأشياء والأشخاص في الواقع أو في المسرح أو السينما، ويرجع ذلك أساسا إلى إيقاع الصور السينمائية والعلاقات بين عناصرها المتعلقة بالزمان والمكان داخل قصة الفيلم. فالطفل يواجه بعض الصعوبات في تفسير الأشياء والحركة، البعد والحجم. ونتيجة لذلك، يجب أن يكون التصوير أبسط وأن تكون الحركة أبطأ في أفلام الأطفال مقارنة بأفلام البالغين."[2]

لكن الملاحظ حاليا أن معظم أنواع أفلام الكرتون السينمائية تعتمد على الصورة الافتراضية، التي تحمل العديد من العناصر المرئية المكثفة الأشكال والألوان والحركة، وحتى أن تفاصيلها قريبة جدا من الحقيقة لدرجة أنه أحيانا يجد المشاهد صعوبة في التمييز بين الشخصيات ما إذا كانت افتراضية أو حقيقية بشرية، إلى جانب الشخصيات الافتراضية الوهمية الغريبة التي لا تنتمي لا لجنس الحيوان ولا لجنس الإنسان .

وهذا حسب ما ذكر، من شأنه أن يصعب الأمر على الطفل في الإدراك والتمييز بين الحقيقي والوهمي والعلاقة بينهما. فهل سيتمكن الطفل في ظل كل هذا الكم الهائل من الصور المركبة أن يستوعب الهدف ويستنتج المغزى الجمالي والفكري للصورة في هذا النوع من أفلام الكرتون؟ ربما هذا هو أهم سؤال يجب أن يطرحه صانع الفيلم على نفسه قبل أن يقرر أي لغة وتقنية سيعتمد عليها في صناعة فيلمه.

---

[1]- مأمون المومني، المرجع السابق، ص 656 و657.

[2]-voir: Enrico Fulchignoni, L'influence du cinéma sur les enfants et les adolescents, unesco, France, 7e, 1961, p 40.

أما بالنسبة لسرعة الحركة في أفلام الكرتون الموجهة للطفل، فإذا تم اعتبارها من الأسباب التي تمنع الطفل من تفسير عناصر الصورة بشكل صحيح، فإن معظم الرسوم المتحركة الأولى منذ بدايات ظهورها، كانت تعتمد بشكل كبير على سرعة الحركة وخفة الشخصيات مثل الرسوم المتحركة **(توم وجيري Tom et Jerry)** وربما ما يبرر الاعتماد على هذا النوع من الحركة هو طبيعة الشخصيات الكرتونية الهزلية، فالمواقف المضحكة التي يتعرض لها كل من **(توم)** و**(جيري)** مواقف تتطلب السرعة والخفة حتى يشعر الطفل بطرافة الموقف، بالإضافة إلى أن تلك المطاردة المستمرة من طرف **(توم)** لـ **(جيري)** تفرض على صانع الرسوم المتحركة الاعتماد على السرعة. بحيث تصبح سرعة الحركة شيء بديهي وطبيعي مقارنة بمحتوى الصورة والقصة وطبيعة الشخصيات.

"وتشير دراسات عديدة إلى أن الرسم أو الصورة أكثر إقناعا من الكلمة في كثير الأحيان.. لذا فإن وجود الصورة أو الرسم أدعى إلى الإقناع والتصديق. أما الحركات فهي عنصر آخر من عناصر الجاذبية والتشويق، وهي فضلا عن ذلك، تضفي على المواقف والأفكار أبعادا جديدة. ويثار انتباه الأطفال بالحركات.. فهم لا يطيلون التمعن في مشهد تلفازي يظهر فيه أسد واقف، إنهم في هذه الحالة يقولون: اقفز.. تحرك.. ازأر."[1]

كأن الصورة في أفلام الكرتون تثبت وتؤكد ما تفعله وتقوله الشخصيات، بالإضافة إلى أنها تشبع فضول الطفل عندما تحقق الموقف أو الحدث بالأسلوب والتأثير الذي أراده الطفل وتوقعه قبل حدوثه. بحيث تصبح الصورة بالنسبة للطفل أكثر تسلية ومتعة.ومن جهة أخرى الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون السينمائية "لم تعد مجرد أشكال للتسلية، بل تعدى ذلك إلى تحقيق أهداف ثقافية أكبر.والذي يميز الرسوم المتحركة عن الأشكال السينمائية الأخرى هو أن التجسيد الفني عبر هذه الأفلام يعتمد على إدخال الحياة في الصور والرسوم الجامدة، وتشكيل عالم خيالي مثير، إضافة إلى أن ما توفره من جدة تجعل الأطفال يخرجون عن رتابة المواقف الاعتيادية، خصوصا أنها تلاءم رغبات الأطفال، وتناسب طبيعة عملياتهم العقلية والانفعالية، إضافة إلى أنها قريبة من حيث بنائها الفني والنفسي.. لتنقل الطفل من حالته الاعتيادية إلى حالة تشابه الحالة التي يخلقها اللعب إلى حد كبير."[2]

[1] – هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 113.

[2] – المرجع نفسه، ص 114.

إذا من المفروض، أن تبحث جميع أنواع أفلام الكرتون بوصفها صنفا سينمائيا،بصورتها التقنية والرقمية عن ما يبحث عنه الطفل. بمعنى آخر أن يدرك صانع الفيلم عالم الطفل النفسي والفكري، حتى يتمكن من توظيف الصورة الرقمية وحتى الغير رقمية بشكل صحيح لا يتنافى مع عالم الطفل وقدراته، وهذا لن يمنع صانع الفيلم من تجسيد إبداعه الفني واستغلاله للفنيات الرقمية من أجل تحقيق الصورة المثالية في أفلام الكرتون من حيث الفكرة والجمالية.

"فبفضل الطواعية الكبيرة في هذه الأفلام أمكن تناول مختلف الموضوعات فيها، كالمغامرات، وأسرار الطبيعة، والخيال العلمي والتاريخي، وعالم الحيوان، وغيرها، وهي كلها تفتح أمام الطفل آفاقا واسعة."[1]

ومن بين أفلام الطفل الثلاثية الأبعاد التي لاقت نجاحا كبيرا واستقطبت عدد كبيرا من المشاهدين الصغار منهم والكبار نتيجة بلاغة التعبير التي تميزت بها صورتها المرئية، فيلم الفانتازيا والمغامرات الخيالية **(أليس)** في جزءه الأول **(مغامرات أليس في بلاد العجائب Les Aventuresd'Alice au pays des merveilles)**لمخرجه **(تيم برتونTim Burton)** المقتبس من رواية الكاتب **(لويس كارولLouis Carroll)** سنة 2010، وجزءه الثاني **(أليس في بلاد المرآة Alice au pays du miroir)** للمخرج **(جيمس بوبين James Bobin)** والمؤلف نفسه، سنة 2016.

ومع الشخصيات نفسها تمكن المخرج من أن يسافر بالطفل عبر فترة زمنية مختلفة داخل الفيلم، وإلى أماكن غريبة، بحيث يجد الطفل نفسه أثناء المشاهدة ينتقل من صور واقعية المحتوى إلى صور مختلفة تماما يكتنفها الغموض والغرابة.

ليجعل المخرج تفاصيل القصة وطبيعتها تبدو واضحة من خلال الصورة المرئية، لتتأرجح القصة والصورة بين المنطق والخيال العجائبي. لكن المخرج مع ذلك، يضع أمام الطفل رموز وعلامات بصرية تفسر الطريقة التي جاءت بها الأحداث والمواقف، بحيث يبدأ الجزء الأول بانتقال (أليس) من الواقع إلى عالم خيالي تكتنفه الغرابة نتيجة وقوعها في جحر أرنب، ليكون وقوعها سببا متعمدا من طرف المخرج

[1]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 114.

ومنطقيا لما سيصادفها في العالم الآخر، وهذا من شأنه أن يحدد الأسباب التي تدفع بأحداث القصة وتحدد تفاصيل الحبكة.

بينما في الجزء الثاني يكون انتقال أليس إلى أرض العجائب عبر المرآة السحرية بإرادتها، والتبرير المنطقي للصورة وموقف أليس هو رغبتها في حماية أرض العجائب التي أحبتها وتعلقت بها من **(سيد الوقت)**الشرير، إن هذا التزاوج بين ما تحمله الصورة الثلاثية الأبعاد والأحداث في هذا النوع من الأفلام من شأنه أن يوسم الصورة بشيء من الغموض والغرابة والجمالية، ما يمنح الطفل صاحب المخيلة الخصبة فرصة جمع الرموز وتحديد دلالاتها من أجل تحصيل المعنى، ويمكن أن يتحقق هذا بتحقق الإشباع البصري الذي ينتج عن تلقي مثل هذا النوع من الأفلام السينمائية التي تعتمد على لغة قوية مدعمة بفنيات رقمية.

ودائما كمثال، في فيلم (مغامرات أليس في بلاد العجائب)، المخرج خاطب الطفل من خلال أهم عنصر من عناصر الصورة وهو الشخصيات، بحيث جميع الشخصيات التي ارتبطت بمكان أرض العجائب (صانع القبعات، الملكة الحمراء، الملكة البيضاء، اليرقة.. وغيرها) بدت منطقية الشكل والتصرفات مقارنة بطبيعة مكانها الخيالي والعجيب، بحيث يلتقط الطفل عبر بصره جميع تفاصيلها المرئية المتمثلة مثلا في الأزياء، والملامح المبالغ فيها من حيث شكل العيون والأنف والشعر ولون البشرة بالإضافة إلى الماكياج، وحتى ديكور المكان الذي تبدو الأبعاد فيه أحيانا مختلفة عن الأماكن الواقعية، وطبعا الفنيات الرقمية كانت من بين أهم الوسائل التي ساعدت المخرج على تحقيق هدفه في بناء صورة ثلاثية أبعاد خيالية الشكل والمضمون، وواقعية من خلالها ماديتها كصورة ملموسة.

وهكذا يمكن لهذا النوع السينمائي أن يمنح للطفل فرصة قراءة أحداث القصة مرة أخرى، لكن بطريقة تختلف عن قراءة الرواية، بحيث يعتمد فيها على جميع حواسه، من بصر وسمع، بالإضافة إلى التركيز على عناصر الصورة والمعنى الذي تحمله في الوقت نفسه، أي أن الطفل يقرأ القصة وهو يقرأ الصورة المرئية.

ليصل في نهاية الفيلم إلى خلاصة فكرة ملموسة أمامه متجسدة في حقائق مرئية. وهنا الحقائق لا يقصد بها نوع القصة أو طبيعة الشخصيات لأنها في فيلم (مغامرات أليس في بلاد العجائب) هي خيالية غريبة، وإنما يقصد بها حقيقة الأحداث ومادية عناصر الصورة، والنهاية المنطقية مقارنة بحبكة القصة في الفيلم.

"فالسمات المادية للصورة هي ما يجعلها أكثر ارتباطا بالواقع.. فلما كانت الصورة تتمتع ببنية دلالية مستقلة ومغلقة فهي بالتالي قابلة للقراءة، وبالرغم من أن أبجدية الصورة تختلف عن أبجدية النص اللغوي إلا أن فعل القراءة في كل الأحوال لابد أن يستغرق زمنا."[1] وفي هذا الصدد هنالك من يفرق بين القراءة والتأويل"فالصورة علامة تمثل تلك الخاصية التي تستطيع أن تؤول، لكنها لن تقرأ، ما دامت في ذاتها لا تستطيع الكلام."[2]

لكن من جهة أخرى تبقى اللغة السينمائية، هي اللغة التي يخاطب بها المخرج الطفل عبر أفلام الكرتون السينمائية، فإن كانت القصة في فيلم الكرتون تحتاج إلى الحوار بين الشخصيات من أجل تبليغ الطفل معلومة معينة، فإن الصورة تحتاج إلى رموز مرئية ولغة تقنية من أجل إثبات أو تأكيد أو وصف حدث أو شخصية ما.

"فالفيلم هو نصا أيضا، لكنه نص من نوع خاص، نص سمعي بصري كما يصفه **(جون هوارد لوسون John Howard Lawson)**. في الفيلم يمكن أن تكون صور الأشخاص والأمكنة والأشياء قريبة أو بعيدة، جزئية أو كاملة، ساكنة أو متحركة. ويمكن أن تعرض بسرعة أو يطول أمدها على الشاشة، وأن تتتبع بعضها بعضا وفق التسلسل الزمني أو تظهر بترتيب رمزي. صانع الفيلم هو الذي يختار أيا من هذه الصور سنراها وكيفية رؤيتنا لها."[3]

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 24 و 27 و 28.

[2]– المرجع نفسه، ص 29.

[3]– برنارد ف. ديك، تشريح الأفلام، تر: محمد منير الأصبحي، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط 6، 2013، ص 13 و 39.

كما أن "العنصر المبدع في المخيلة الفنية يتسم بقوة تبدو معها الصفة الجمالية للشخصيات الفنية أرقى بكثير منها في ظاهرات الحياة الواقعية. والفن لا يقدم شخصيات خيالية (مثالية) فحسب بل شخصيات نموذجية صادقة أيضا، وهي تتضمن تركيزا وتكثيفا عاليين للصفات الجمالية في الحياة. فالفنان يتخطى مقاييس الحياة ويكثف الملاحظة الجمالية ويكملها بالعديد من ملاحظاته وتجاربه وخياله ومثله العليا."[1]

إن في فيلم (مغامرات أليس في بلاد العجائب) كما في جميع أنواع الأفلام السينمائية الموجهة للطفل، وأفلام الكرتون يظهر واضح ذلك الصراع بين الخير والشر بين الشخصيات، ما يعكس حقيقة معينة تعتبر جزء مهما في حياة الإنسان. بحيث يتولى الفيلم مهمة نقل سمات الواقع البشعة أو السيئة في صورة جميلة، تتراوح نسبة جمالها بين الشكل، واللون، والإضاءة، والحركة، والتركيب وغيرها من العناصر المهمة الأخرى.

ومن بين مهام الفن التي حددها عالم الجمال **(شارللالو Charles Lallow)** هي "تمجيد الحياة وإكمالها بتقديم نموذج أرقى يكون بمثابة مثل أعلى تهتدي به الحياة. وقد يكون المثل الأعلى خياليا فيلجأ إليه الإنسان العاجز عن التصرف الناجح في الواقع الصعب.. والوظيفة التكنيكية التي يكون فيها الفن غاية في ذاته، إذ يقتصر الفنان على الانتباه إلى البراعة الفنية وإلى ما في نشاطه الفني من جمال وما في العمل بمادته الفنية وأدواته من استمتاع دون أي غرض آخر."[2]

إذ كل ما يقدمه صانع الفيلم في الأفلام السينمائية وأفلام الكرتون، من فن وجمال ينعكس بشكل إيجابي على الطفل بوصفه متلقي. إذا أتاح التجسيد الفني فرصة التواصل بين الفيلم والطفل بشكل صحيح ومفيد، فيعمل عقل الطفل على تحديد محتوى الرسالة الفنية والجمالية بعد أن يستقبلها، وتعمل ذائقته الفني على استقطاب كل ما يتعلق باللون والشكل والحركة.

"لأن حواس الأطفال شديدة الاستجابة لعناصر التجسيد. لذا عملت وسائل الاتصال الثقافي بالأطفال على تقديم المضمون إليهم بأطباق من الذهب فزادت مطبوعاتهم وأفلامهم وبرامجهم بهذه العناصر."[3]

---

[1]–نايف بلوز، علم الجمال، منشورات جامعة دمشق كلية الآداب، دمشق، د ط، 2014، ص 148 و 149.

[2]– المرجع نفسه، ص 149 و 150.

[3]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 109.

والجدير بالذكر، أن الرسوم المتحركة وأفلام الكرتون السينمائية بمختلف أنواعها توقظ في الطفل عواطف معينة، مختلفة ومتفاوتة حسب نوع المادة الفنية الموجهة له، وحسب قوة تأثير الصورة فيها.

"إن اندماج العاطفة الفنية بالخيال وعدم تحولها إلى حركة انفعالية خارجية في الجوارح يجعلان منها عاطفة حية مستمرة قوية داخلية نازعة إلى التحقق في الصورة الفنية وقادرة على الاندماج بالفكر وكل الحياة الروحية. و في هذه النقطة يقول **(دوفرين)** إن العاطفة الفنية تتصف خلافا للانفعال العادي بكونها تطل على المنطقة العميقة من الشخصية وتكثف وتنظم كل الحياة النفسية واتصالاتها المتعددة بالعالم، إنها تعبير عن الذات العميقة ونموذج داخلي ينطوي على نظرة إلى العالم، وينفتح على عالم تأملي يتجسد في الصورة الفنية."[1]

لذلك أكبر شركات الإنتاج تهتم بصناعة أفلام سينمائية مؤثرة تشد بصر المشاهد وتحرك عاطفته، مهتمة في ذلك بفئة عمرية معينة، مثل هوليود التي:"تستمر على تركيز معظم جهودها على الجمهور الذي يتراوح بين ثلاثة عشر عاما وأربعة وعشرين عاما. وهناك فيلمان من أوائل الثمانينيات تنبأت بدقة بهذه الأسواق**(إي تي)** لسبيلبيرج، الذي كان نموذجا أوليا لفيلم خيالي من نوعية الأكشن والمغامرات من بطولة أطفال. واستمرت أشباه الأساطير في كتب القصص المصورة الأمريكية في إثارة اهتمام سينمائيي هوليود، مثل **(سوبرمان Superman)**وأجزائه التالية، التي تبعها فيلم **(تيم بيرتون Tim Burton)(باتمانBatman)** 1979 وأجزاءه التالية."[2]

وربما يكون هذا النوع من الأفلام الأقرب للطفل حتى لو كانت شخصياته بشرية، لأنها تمثل أبطالا خارقة قد تعود الطفل على مشاهدتها في الرسوم المتحركة، مثل (الرجل العنكبوت، والرجل الوطواط، والرجل الحديدي وغيرهم. فمشاهدة (الرجل الحديدي) في الرسوم المتحركة ثم في فيلم سينمائي يشعره بالفرق، فبتدخل الصورة الرقمية يتحول من مجرد شخصية حقيقية إلى شخصية افتراضية خارقة قادرة على القيام بكل ما يصعب تحقيقه الممثل العادي.

[1]– نايف بلوز، المرجع السابق، ص 183 و 184.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 343 و 346.

"لقد جعلتنا الثمانينيات مستعدين للعصر الرقمي وتغيير الأشكال التي بدأت في التسعينيات، فقد جذب (برتون) الاهتمام لأول مرة بفلمين هما **(المغامرات الكبرى لبى وي)** سنة 1985، و**(بيتلجوس)** سنة1988، وهما فيلمان يعتبران تجارب غير عادية في جعل فيلم الأكشن بالتمثيل الحقيقي يتلاءم مع تبسيط وحدود أفلام الكرتون. وبالقرب من نهاية العقد، التقى التمثيل الحي والتحريك رمزيا وتقنيا."[1]

إن اختلاف نوع التقنية ينتج عنه اختلاف التلقي عند الطفل أيضا،والأكيد أن الأطفال يختلفون من حيث قدرات الوعي والإدراك ما يجعلهم يتلقون العمل الفني نفسه بطرق مختلفة ومستويات متفاوت. ولذلك من المنطقي جدا أن يتميز أي نوع من الرسوم المتحركة أو أفلام الكرتون السينمائية بنوع من الموضوعية، التي تسمح للطفل بادراك موضوع الفيلم بشكل واضح وبسيط حتى لو كانت الصور الافتراضية الخيالية والسريالية ذات شكل مرئي مركب ومعقد.

فقد "تزايدت الصور المولدة كمبيوتريا **(CGI)** بسرعة في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، لذلك تراجع أبطال شركة القصص المصورة **(دي سي)**،وتفوق عليهم أبطال شركة **(مارفيل)** الأكثر عنفا، مثل فيلم الخيال العلمي **(رجال- إكس X- Men)** للمخرج **(برايان سينجر Bryan Singer)** سنة 2000، الذي تبعه مباشرة فيلم **(الرجل العنكبوت Spiderman)** للمخرج **(سام رايمي Sam Raimi)** سنة 2002، و**(الرجل الأخضر Hulk)** للمخرج **(أنج لي Ang Lee)** سنة 2003، و**(الأربعة المدهشون Les quatre Fantastiques)** للمخرج **(تيم ستوري Tim Story) سنة** 2005، والعديد من الأفلام الأخرى."[2]

وبعد هذا الكم من الإنتاج "حاولت شركة (دي سي) مرة أخرى أن تعود في منتصف العقد، في أفلام مثل **(باتمان يعود Batman commence)** للمخرج **(كريستوفر نولان Christopher Nolan)**سنة 2005، و**(عودة سوبرمان Superman Returns)** للمخرج **(برايان سينجر)** سنة 2006. لكن فيما يبدو الآن أن جمهور المراهقين يميل أكثر إلى (عالم مارفيل). وأصبحت الأفلام التي تعتمد على مسلسلات القصص المصورة شائعة ما يسمح لها أن تشكل نمطا فيلميا خاصا بها."[3]

---

[1]- أنظر: جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 346 و 347.

[2]- أنظر: المرجع نفسه، ص 347.

[3]- أنظر: المرجع نفسه، ص 347.

–صورة من كواليس تصوير مشهد الاستجواب من فيلم **(فارس الظلام The Dark Knight)**[1]

–أحمد خالد، رحلة نولان– المحطة السادسة: فارس الظلام VS هيث ليدجر، في الفن، الأحد 2015/05/24، 15:25، آخر تحديث الإثنين 2015/07/20، 16:34، أطلع عليه يوم 2019/03/07، 20:51، https//www.filfan.com

"وبينما كان الجمهور الأصغر سنا يتدفق على **(المالتيبلكس)** طوال الثمانينيات والتسعينيات للحصول على جرعات مستمرة من الأكشن الافتراضي، وكوميديا ما بعد حداثية، وأساطير متفرقة.وأصبحت الإثارة الثورية للسيتينيات مجرد ذكرى، لكن المستوى العام من الجودة ظل مرتفعا. ولقد لاحظنا بالفعل العمل المستمر لجيل السبعينيات مثل **(كوبولا Coppola وسكورسيزى Scorsese وألتمان Altman** ومازورسكي **Mazursky)**."[2]

إن إنتاج الرسوم المتحركة والأفلام السينمائية المميزة أمر تطلب الاعتماد على عدة طرائق فنية مختلفة تنوعت بتنوع الوسائل الالكترونية والتقنية. وسيتم الآن التطرق إلى أهم أنواع الرسوم المتحركةوكيفية عملها، والأسلوب الذي يعتمد عليه من أجل صناعتها. وإن هذه الأنواع المختلفة في تفاصيل معينة لازالت موجودة لحد الآن ولها جمهورها من الصغار والكبار أيضا. فالاختلاف مس كل من الشكل والحركة، وطبيعة الرسوم أو فيلم الكرتون بصفة عامة.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 349.

أنواع الرسوم المتحركة:

1-الرسوم المتحركة من أوراق السيلولوز: فيها "يستعين مخرج الفيلم بواحد من فناني تبويب المشاهد لتعيين النسق العام والقيام برسمه، وتحديد الكيفية التي تتحرك بها الشخصيات ومظهرها العام، بالإضافة إلى تقطيع السرد الفيلمي إلى مشاهد منفصلة. عقب هذه المرحلة يقوم فنانو تبويب المشاهد بتجهيز رسومات إرشادية لمجموعتين من الفنانين، هما: رسامو الخلفيات ورسامو التحريك.[1]
وتتمثل مهمة رسامو الخلفيات والتحريك في ما يلي:

"يقوم رسامو الخلفيات برسم المناظر التي تشكل كل العناصر اللازمة باستثناء الشخصيات. ويتولى رسامو التحريك تنفيذ اللوحات الخاصة بالشخصيات بأعداد محدودة وفق المتطلبات الحركية للحوار، بناء على شريط العرض. ففي حالة قيام أحد الشخصيات بالرد على الهاتف مثلا، بقوله: نعم، يتضح من الرجوع إلى شريط العرض أن هذه الكلمة تستغرق ثمانية إطارات من الشريط الفيلمي. وهكذا يصبح لزاما على رسامي التحريك تنفيذ حركة الشفاه في تسلسل من ثماني لوحات تحاكي شكل الفم عند نطق الكلمة، إضافة إلى كل الحركات المصاحبة التي تأتي بها الشخصية التي يتم رسمها."[2]

وبعد الانتهاء من مرحلة تجهيز الرسومات، تنتقل المهام إلى مجموعة أخرى من الرسامين تقوم "بنسخ على لوحات من ورق **(الأسيتيت Acétate)** الشفاف الذي يعرف باسم **(سيلز)**، وهو مشتق من مادة **(السيلولوز La cellulose)** يقوم قسم التلوين بعد ذلك بطلاء اللوحات المنسوخة على وجهها الخلفي بالألوان المطلوبة. تستعين بعض معامل تصوير الرسوم المتحركة بالحاسوب لتنفيذ عمليات التحبير والتلوين على أوراق السيلولوز. ويتولى الفنيون بعد ذلك تجميع وتصنيف اللوحات في مشاهد. ومن ثم تحول لوحات التحريك (السيلولوز) ولوحات المناظر الثابتة (الخلفيات) إلى قسم التصوير. فيتم تصوير لوحات التحريك إطار بعد إطار فوق لوحات المناظر الخلفية الصحيحة والمواءمة بين لوحات التحريك واللوحات الخلفية. وبعد انتهاء التصوير يتم تسجيل الصوت على الشريط."[3]

---

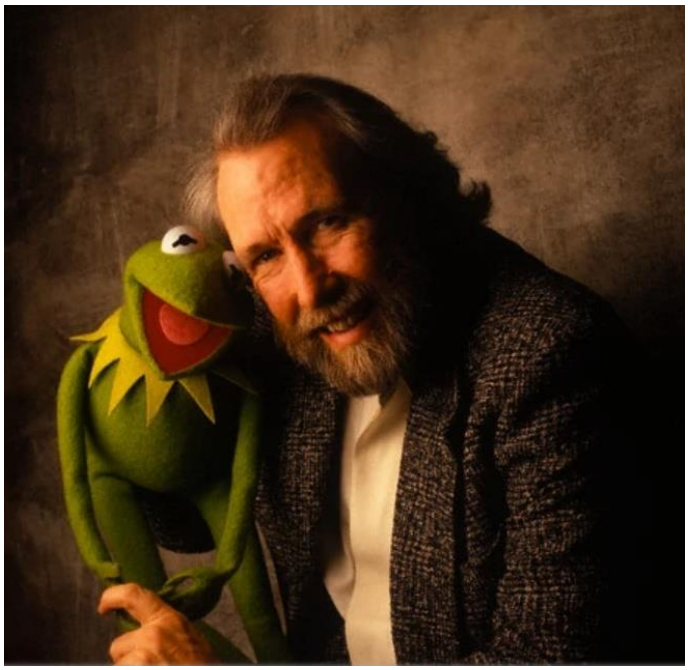
[1]- أحمد عبد الوهاب الشرقاوي، الفنون والآداب، المركز الثقافي الآسيوي، د م، د ط، 2015، ص 339. أطلع عليه يوم: 2019/03/08، على الساعة 11:13، https:books.googel.dz

[2]- المرجع نفسه، 340.

[3]- المرجع نفسه، 340.

2- التحريك بالدمى: "يعتمد على استعمال مجسمات ذات ثلاثة أبعاد للشخصيات والأشياء.ويكثر استعماله في إنتاج الأفلام القصيرة. كما يستخدم في إنتاج أفلام المغامرات الطويلة كفيلم **(قاتل التنين)** سنة 1981، و**(مخلوق من خارج الأرض – إي تي –)** سنة 1982."[1]

"وثمة نوعان من أساليب التصوير يعرفان باسمي تقطيع الحركة، وتطبيع الحركة، في تنفيذ أفلام الدمى المتحركة. إذ يعتمد أسلوب تقطيع الحركة على آلة للتصوير يجرى تعديلها، حتى تسجل لقطات متباعدة زمنيا، يتمكن خلالها الفنيون من إجراء تعديلات طفيفة على مجسمات الشخصيات والأشياء بين لقطة وأخرى. وعندما تدور إطارات الفيلم سريعا في آلة العرض تبدو المجسمات وهي تتحرك. ويضفي أسلوب تطبيع الحركة تحسينات على حركة المرئيات فتبدو أكثر طبيعية، فيتسبب ذلك في كسر الحدة من حواف المجسمات المتحركة، مما يجعلها تبدو أكثر حيوية وإقناعا."[2]



-صورة لـ (جيم هونسنون) مع أحد شخصيات فيلم الدمى المتحركة **(The Muppets)**"[3]

-Jim HensonwithKermt the Frog, 08/03/2019,à 14:07, https://muppet.fandom.com

[1]- أحمد عبد الوهاب الشرقاوي، المرجع السابق، ص 341.

[2]- المرجع نفسه، ص 341.

3 – التحريك بنماذج الصلصال: "أحد أساليب إنتاج الدمى المتحركة. يتم فيه إعداد النماذج من الصلصال، ويستعمل في إعلانات التلفاز وأفلام الدمى المتحركة القصيرة."[1] وقد تم ذكر أمثلة لهذا النوع من الأفلام في الفصل الأول.

4– التحريك بنقاط الضوء الإلكتروني: "أحد أساليب التظهير الفيلمي، بحيث يبدو الأداء الحي للممثلين، وكأنه ضرب من الرسوم المتحركة. وفيه يعدل الممثلون حركتهم تعديلا طفيفا كلما توقفت آلة التصوير، مما يضفي مظهرا آليا على الجسم الإنساني."[2]

5– التحريك بالتدبيس: "عملية تستخدم فيها لوحة بيضاء كبيرة بها ما يزيد على مليون ثقب صغير، يقوم فنيو التحريك بملئها بدبابيس بلا رؤوس. وبعد ذلك يسلطون عليها إضاءة جانبية ترمي ظلالا تكون منها الأشكال المستخدمة رسوما متحركة. ويقوم الفنيون كذلك بتغيير الدبابيس وتبديلها لتغيير هذه الأشكال وتنويعها."[3]

6– التحريك بالحاسوب: "يستخدم فيه الحاسوب للتلوين والتظليل وتحريك الأشكال التي يقوم برسمها الفنانون على لوحة للعرض. وهي طريقة أسرع في بعض الأحيان من الرسم باليد. إذ بمقدور الحاسوب إنجاز رسومات بالغة الدقة والتفاصيل. ولذلك عم استعماله في تنفيذ أجزاء الرسوم المتحركة في الأفلام التعليمية.. ويستعين بعض فنيي التحريك بالحاسوب في تعجيل بعض مراحل التجهيزات التي تتم بطريقة الرسم على لوحات السيلولوز الشفافة."[4]

وطيلة أعوام "سادت شركة بيكسار على عالم أفلام التحريك، وعلى التقنيات الكومبيوترية التي كانت رائدة فيها. وبدءا من **(قصة لعبة)** 1995، ومرورا بأفلام **(البحث عن نيمو)** 2003،و**(سيارات)** 2006، و**(راتاتوي– صلصة فرنسية)** 2007، و**(والي)** 2008، كانت (بيكسار) هي التي تقود الطريق. وبلغت سيطرتها أن (ديزني) بيعت بمبلغ 7,4 ميليار دولار في عام 2006."[5]

---

[1]– أحمد عبد الوهاب الشرقاوي، المرجع السابق، ص 342.

[2]– المرجع نفسه، ص 342.

[3]– المرجع نفسه، ص 342.

[4]– المرجع نفسه، ص 342.

[5]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 370.

وأصبحت الشركات تتنافس على إنتاج مثل هذا النوع من الأفلام السينمائية، ومن بين أنماط الأفلام السينمائية المفضلة لدى الطفل، والتي عرفت نجاحا وإقبالا كبيران، على سبيل المثال "أفلام **(هاري بوتر Harry Potter)**. وكان الافتتان بشخصية (هاري بوتر) ظاهرة ثقافية كبيرة.. لكن ما هو أكثر أهمية أنها كانت في الأصل ظاهرة أدبية، وأن الأفلام تأتي ثانيا. وبسبب (هاري)، كان الأطفال يقرؤون الكتب، والكتب ذات الصفحات الكثيرة."[1]

مع هذا النوع من الأفلام يهرب المخرج بتفكير المشاهد من الواقع المتعود عليه، إلى الخيال المبتكر، وكأنه يهيئ له مناخا جديدا للتلقي، ويجعله وجها لوجه أمام مادة من الصور مختلفة الجنس الفني. ومن بين الأفلام التي خدمت هذه الفكرة وسعت إلى تحقيقها هي أفلام الخيال العلمي الذي يعبر عن ذلك المزيج بين الخيال والمغامرة، وأفلام الأسطورة مثل:"(القصص الخرافية، حكايات كالحلم فيها شخصيات مألوفة بدلا من الأفراد، أبطال وأميرات وأشرار وأنصاف بشر وكائنات غير بشرية وبشر يشبهون الحيوانات وحيوانات تشبه البشر). وفي حين أضاف (لوكاس) للخيال العلمي المغامرة وشكلا خاليا من النقد، أعطى (سبيلبيرغ) لهذا الجنس طابعا إنسانيا. ففيلم **(مواجهات قريبة من النوع الثالث Rencontres du troisième type)** يصور أشخاصا حقيقيين (رجلا وامرأة وطفلا) وتعكس استجابة الطفل للكائنات الفضائية فلسفة الفيلم. و(سبيلبيرغ) يتبنى فكرة هدم الجدار الذي يفصل مجموعة عن أخرى، وعرقا عن آخر، والمخلوقات البشرية عن القادمين من خارج الأرض."[2]

إذا كان صانع الفيلم يرى في هذه الأفلام السينمائية نوعا فنيا مختلفا يقدم للمشاهد مواضيع مرئية لا يمكن أن يصادفها في الواقع. فعليه أن يهتم بأهمية الفكرة والقيمة التي تحملها الصورة. فمثلا الطفل بوصفه متلقي سيبحث عن المعنى بين تلك الشخصيات الوهمية والكائنات الغريبة، فبقدر إعجابه بها سيجعل تركيزه على مواقفها وردود أفعالها.

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 370 و 371.

[2]– برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 318 و 319.

فمن المهم أن تبتعد هذه الشخصيات عن سمة التفاهة رغم أشكالها البعيدة عن الواقع، بحيث يتمكن الطفل من تحصيل المعنى والفكرة من خلالها، كأن يصدر من كائن غريب وبشع الشكل أفعال جيدة وتصرفات طيبة، وهكذا يكون اقتناع الطفل بالتصرفات الجيدة سببا في تقبله الشكل البشع للكائن، وكأنه يتعلم منه كشخصية داخل الفيلم بغض النظر عن نوع جنسه.

"ومثال ذلك أن مخلوقا بشريا وهو مرة أخرى طفل يتعلم من كائن فضائي في فيلم **(إي تي القادم من خارج الأرضE.T. l'extra-terrestre)**، وعلى نحو مماثل، في فيلم **(أيآي الذكاء الاصطناعي A.I. Intelligence artificielle)** تعطي الكائنات الفضائية التي تبقي الوحيدة الحية في عالم متجمد بعد انقراض الجنس البشري، فرصة للطفل (ديفيد) (الإنسان الطفل الآلي)، أن يجتمع بأمه من جديد، ولو ليوم واحد."[1]

ويستطيع أن يقدم المخرج شخصيات من النوع نفسه، في أدوار مختلفة مناقضة للأدوار السابقة، وهكذا يصبح الطفل أمام الشخصيات نفسها لكن بقيم مختلفة. ويمكن أن يكون هذا إيجابيا للطفل من حيث أنه يضع أمامه الأوجه المتعددة للعلامة الواحدة، كأن يدرك جانب الخير والشرر للشخصيات في أفلام الكرتون السينمائية البشرية منها والافتراضية، فإذا كان الكائن الفضائي الطيب والمتسامح مع البشر يحمل ملامح البراءة والطيبة رغم بشاعة أو غرابة شكله كما ذكر سابقا، فإن على الكائن الفضائي الثاني السيئ الطباع والحاقد على البشر وباقي الكائنات، أن يحمل ملامح وصفات شكل ومظهر يدل على شراسته وحقده وقدرته على التدمير مثلا، ويظهر ذلك من خلا حجم وشكل العيون وتعبير الملامح وغيرها من التفاصيل الأخرى.

"وينظر فيلم (سبيلبيرغ) **(حرب العوالم La guerre des mondes)** 2005 نظرة إلى الكائنات الفضائية مختلفة تماما. فعلى نقيض الكائنات في فيلم **(مواجهات قريبة)**،لا تمتلك الكائنات في هذا الفيلم أية صفة لطيفة أو حميدة.. واللمحة الوجيزة تتاح لنا لرؤية أحد الكائنات الفضائية في النهاية توحي بعرق من المخلوقات الغريبة القبيحة تنعكس طبيعتها الخبيثة في مظهرها."[2] إن شكل الشخصية في الفيلم يبرر دورها، فمثلا لن يتوقع المشاهد من آلة مدمرة تصرفات حميدة غير التدمير والتخريب.

---

[1]– أنظر: برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 319.

[2]– المرجع نفسه، ص 319 و 320.

ومما لا شك فيه، أن الطفل يحب مشاهدة هذا النوع من الأفلام (خيالية، فنتازيا، خيال علمي، مغامرات..) لما يحققه من استمتاع وإثارة، وأصبحت أفلام الكرتون وغيرها من الأنواع السينمائية الأخرى متاحة للطفل، بحيث يمكنه مشاهدتها عدة مرات وفي أي وقت. لأن الوسائط التكنولوجية المتعددة أصبحت متوفرة لديه. فيمكنه مشاهدة حلقة الرسوم المتحركة المفضلة لديه مرة أخرى في القناة نفسها، لأنها تعيد بثها في توقيت آخر، أو في قناة رسوم متحركة أخرى، كما يمكنه مشاهدتها في الهاتف أو جهاز الكمبيوتر على مواقع الأنترنيت. "لأن الطفل يكون على استعداد لمشاهدة نفس القصة أو الاستماع إليها مرات ومرات."[1]

وهذا ما يمنح الطفل فرصة الاستمتاع بالمشاهدة أكثر من مرة واحدة، و ربما تكرر لحظة الاستمتاع هذه من شأنها أن تمنح السعادة والراحة أكثر للطفل. والشيء الأهم إلى جانب استمتاعه، هو تمكنه من التركيز أكثر على بعض التفاصيل المرئية الدقيقة، فيستحضر أحيانا اللقطة أو الحدث قبل حدوثه لأنه شاهده من قبل، ويقرأ الصورة بشكل أدق فيلاحظ أمور لم ينتبه لها خلال المشاهدة الأولى، وتتضح له دلالات لم يستوعبها بشكل كامل من قبل.

هذا بالنسبة للجانب الإيجابي لتكرار الفيلم نفسه عدة مرات، أما بالنسبة لسلبيات عملية التلقي المتكررة هذه، فقد ترتبط بتعود الطفل وإدمانه على الجلوس أمام الشاشة لوقت طويل وإهماله لأشياء أخرى متعلقة بالدراسة أو عدم جلوسه مع العائلة وانعزاله عنهم، أو توقفه عن اللعب الذي يعتبر شيئا مهما في تكوين وبناء شخصية الطفل.

فالطفل على رغم صغر سنه إلا أنه مثله مثل الشخص الراشد، يبحث عن ما يلفت نظره ويشبع رغبته في مشاهدة شيء جديد، وكما ذكر أصبح الأمر متاح له في اختيار ما يحب مشاهدته، بالوسيط التقني الذي يفضله وفي المكان الذي يريده."فإن الفنان الآن أراد ذلك أو لم يرده، ينتج موادا خاما يمكن لنا نحن المستهلكون أن نستهلكها كما نحب، هنالك اختيار وقرار."[2]

---

[1]– نيكولاس نيجروبونت، التكنولوجيا الرقمية ثورة جديدة في نظم الحاسبات والاتصالات، تر: سمير إبراهيم شاهين، مركز الأهرام للترجمة و النشر، القاهرة، ط 1، 1998، ص 91.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 43.

وإن التقنية لم تنطبق فقط على السينما، وإنما على الألعاب أيضا، بحيث "أظهر الواقع الافتراضي وعدا أكبر. إن جوهر لعبة الكومبيوتر هو التفاعل، لذلك فإن المشابهة المتزايدة مع الواقع التي يقدمها الواقع الافتراضي تفيد في زيادة معايشة التجربة.. إن الواقع الافتراضي يزيد التأثير. لكن ربما كانت القيمة الأكبر هي نوعية الألعاب التي تشابه تجربة ما."[1]

وربما هذا ما يفسر انسياق الطفل وراء المؤثرات الحسية، التي تعبر عن عمق وانفتاح مخيلة الفنان، لأنها تقدم له ما يعجز عن تخيله أو بناءه في عقله إلا في أحلامه ربما، ليصبح أمام مادة فنية مكثفة الدلالات والمعاني، يوسمها الغموض وتكتنفها الإثارة. ولا ربما كل ما يهم الطفل لحظة التلقي هو الاستمتاع، دون أن يعرف أنه منغمس أكثر من اللازم في الصورة."وبالتالي فإن عملية تفاعل عقل المتلقي مع ما يطرح عليه يغدو مقيدا بما يراه على الشاشة، بل وقد يكون لاغ لدى القطاع الأوسع من المشاهدين، ليتحول إلى انسياق كامل وتبعية مطلقة."[2]

إن تحكم صانع الفيلم في الصورة لا يكون بالتحكم فيها عن طريق التقنية فقط، بل عن طريق عدة عناصر أخرى مرتبطة بكل ما يدخل ضمن إطار الصورة المرئية من زمن ومكان.

"فينتهك الفضاء السينمائي قوانين الفضاء الحقيقي بنفس الطريقة التي ينتهك فيها زمن الشاشة الزمن الحقيقي، ويسمح لصانع الفيلم بكسر قوانين المكان الحقيقي، فالكاميرا السينمائية تتدخل باستمرار في الفضاء الفيزيائي، تختار أقساما وأمكنة وتعيد إنتاجها من مسافات ووجهات نظر مختلفة.. كما يعمد الفلم إلى التلاعب بصورة المكان من أجل خلق عوامل استقطاب جديدة تسهم في شد المشاهد وإثارة."[3]

فللسينما قدرة كبيرة على التمويه وتجسيد اللامعقول لتجعل الطفل أمام نوع من صور متحركة تفرض عليه الاعتماد على قوة مخيلته وتأمله الواعي. فلأي درجة تأثر أفلام الكرتون على سيكولوجية الطفل،وكيف تساهم في تغيير حساسيته اتجاه بنية العناصر الجديدة التي تفترضها صور الفيلم؟

---

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 553.

[2]– خالد المحمود، المرجع السابق، ص 149.

[3]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، استجابة المشاهد للانفتاح الدلالي في الفلم، مجلة الأكاديمي، جامعة بغداد، العدد 53، 2010، ص 215.

3- التأثير السيكولوجي لأفلام الكرتون على الطفل:

إن تأثير الصورة بجميع مكوناتها المرئية، ومقوماتها التقنية والرمزية، في أفلام الكرتون على سيكولوجية الطفل مرتبطة بسيكولوجية الفنان. بحيث أن فكرة المادة الفيلمية تنطلق من ذات الفنان وتتبلور وتتشكل بعدما يلبسها لغة سينمائية معينة تخدم توجهه الفني، لتتحقق بعد ذلك عملية إبداعه الفني في صورة مرئية متكاملة الشكل والمضمون.

وبناء على هذا، فإن استجابة وانطباع الطفل أثناء عملية التلقي يقترن بوجدان الفنان ومستوى تعبيره الانفعالي، ونوع أسلوبه في صياغة الفكرة في صورة محددة الخصائص والتكوين. فإن كان هدف المخرج من لقطة أو مشهد معين هو إثارة شفقة الطفل على الشخصية داخل الفيلم، فسيعمل على توظيف كامل الأسباب والعوامل التي تجعل الطفل يدرك ويؤمن بحقيقة حالة الشخصية التي يفصح ظاهرها على أنها ضعيفة، أو مظلومة، أو بحاجة للمساعدة، ما يحرك شعور الطفل ويوجه عاطفته نحو شعور الشفقة والوقوف في صف الشخصية. فتحقق هذه الاستجابة نابع في الأصل من قناعة المخرج نفسه بحالة الشخصية وموقفها في الفيلم، فمستوى انفعال المخرج ينعكس على ظاهر الشخصية في الفيلم.

وكأن الطفل كمتلقي يشعر بنفس شعور الشخصية التي هي في الأساس من صنع المخرج فالتركيبة الذاتية للفنان في عبارة عن "تباينات متفاوتة مثل اعتقاداته، ومبادئه، وتجاربه الحياتية السابقة بما في ذلك رغباته، واحتياجاته النفسية، والاجتماعية، والمادية، أي بمعنى آخر مجمل تكوينه النفسي، وهو ما نطلق عليه سيكولوجيا الفنان."[1]

والتعبير الفني والجمالي "لا يكون إلا لأولئك الذين ملكوا خبرات عميقة، وعلى دراية واسعة بالمواد التي يتعاملون معها، ولهم القدرة على تصوير الانفعالات، والعواطف، والتعبير عنها."[2]

زيادة على هذا، يمكن للتأثير السيكولوجي لأفلام الكرتون على الطفل أن يؤثر بشكل ما على تربية الطفل المعرفية والسلوكية. بحيث ينعكس على نفسية وسلوك الطفل كل ما يستقبله من صور ومؤشرات مباشرة وغير مباشرة، لذلك أغلب الأطفال يقلدون حركات وسلوكيات شخصيات الرسوم

[1]- بشير خلف، الفنون في حياتنا، المرجع السابق، ص 123.

[2]- المرجع نفسه، ص 135 و 136.

المتحركة وأفلام الكرتون التي يتأثرون بها.فللسينما قدرة كبيرة على نشر ثقافتها وسط شرائح المجتمع، عن طريق التأثير في نفوسهم بإدخالهم ضمن أجواء الفيلم، فتتقلب نفسية المشاهد وتختلف حسب درجة الانفعال والتأثر التي يخلقها المشهد.

"ومما يزيد من التأثير التربوي للسينما، أنها كما يقول أحد النقاد الإيطاليين، لا تقدم لنا أفكار الإنسان كما فعلت الرواية من قبل، بل تقدم لنا سلوكه، وتقترح علينا مباشرة ذلك الأسلوب الخاص."[1] كما أن "التربية الفنية قادرة على فك التزمت، وتهذيب الطباع، وتحرير الإنسان من انفعالاته المكبوتة، ومن رؤيته التقليدية للوجود، ومن عاداته الآلية، ومن عزلته الأنانية الضيقة."[2]

وتعتبر القصة في أفلام الكرتون، من بين أهم العناصر التي تأثر في نفسية الطفل وتسيطر عليها في بعض الأحيان، باعتبارها دعامة أساسية في فيلم الكرتون وباقي أنواع الأفلام السينمائية الأخرى الموجه للطفل. فالشخصيات والفضاء المكاني والزماني وباقي التفاصيل الأخرى، جميعها تنطوي ضمن القصة وتعتبر جزاء منها، فلا يمكن فصلها عن القصة في فيلم الكرتون.لذلك فإن تأثير قصص أفلام الكرتون على الطفل لا يقتصر فقط على العمليات العقلية والفكرية لديه، وإنما على عواطفه وانفعالاته أيضا، كأسلوب فني تثقيفي وتهذيبي في آن واحد.

الملاحظ أن الأطفال وهم يتابعون القصة من خلال مشاهدة أفلام الكرتون يشاهدونها "بشغف ويحلقون في أجوائها، ويتجاوبون مع أبطالها ويتشبعون بما فيها من أخيلة، ويتخطونا من خلالها أجوائهم الاعتيادية، ويندمجون بأحداثها ويتعايشون مع أفكارها، خصوصا وأنها تقودهم بلطف ورقة وسحر إلى الاتجاه الذي تحمله، إضافة إلى أنها توفر لهم فرصا للترفيه في نشاط ترويحي وتشبع ميولهم إلى اللعب، لذا فهي ترضي مختلف المشاعر والأمزجة والمدارك والأخيلة"[3]

ولأن الأطفال يجدون في مشاهدة بعض أو معظم أفلام الكرتون متنفسا لما يشعرون به من أحاسيس ورغبات مكبوتة، فإنهم يميلون بشكل طبيعي إلى أفلام الكرتون التي تشعرهم براحة نفسية

[1]- بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، المرجع السابق، ص 286.

[2]- بشير خلف، الفنون في حياتنا، المرجع السابق، ص 252.

[3]- هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 172.

وتجردهم من ضغوطاتهم العائلية أو المدرسية أو الاجتماعية بصفة عامة، لتدخلهم في عالم مختلف عن واقعهم أو يشبه الواقع لكن في شكل هزلي و طريف.

ومن بين أشهر أفلام الكرتون الكوميدية فيلم **(مدغشقر Madagascar)** للمخرج **(ايريك دارنيل Eric Darnel وتوم مغراث Tom McGrath)** الذي في جميع أجزائه تميزت قصته بطابعها الكوميدي المرح، وشخصياتها الهزلية منها الساذجة مثل الزرافة **(ميلمين)**، والمضحكة مثل الأسد **(أليكس)** والشخصية المضحكة التي تقع في المشاكل الحمار الوحشي **(مارتي)** بالإضافة إلى شخصية فرس النهر **(غلوريا)** التي تعتبر أكثر اتزانا وجدية عن باقي أصدقائها.

والشخصيات بصفة عامة كانت في الفيلم ضمن فضاء مكاني وزماني هيأ لها أجواء الكوميديا، زيادة على شكلها المضحك الذي منحه الرسم والتحريك بالكمبيوتر ألوان وظلال وانحناءات خطوط قريبة إلى الأشكال الحقيقة، مع بعض المبالغة في تجسيد الملامح كالعيون وانحناء رقبة الزرافة،وحركات الحمار الوحشي الغريبة، وذلك من أجل أن تكون أكثر عفوية وطرافة بالنسبة للطفل.

ونوع الفيلم الكوميدي لم يمنع الشخصيات من التعبير عن محتوى القصة الهادف والمتمثل في الإشارة إلى أهمية الروابط الأسرية واجتماع العائلة بالأطفال، وروابط الصداقة القوية التي جمعت بين هذه المجموعة من الحيوانات داخل الحديقة. وهذا من شأنه أن يؤثر في الطفل خصوصا بعد تعوده على هذه الشخصيات الكرتونية في العديد من الأجزاء، فيتراوح شعوره بين شعور المتعة والمرح مع المواقف المضحكة، وشعور الحزن مع المواقف المؤثرة مثل مشهد طرد الأسد (أليكس) من الغابة نتيجة خسارته المبارزة أمام الأسد الشرير.

"ولا يعرف علماء النفس وغيرهم من العلماء السبب في استعداد الأطفال للضحك، لذا فهم يذهبون في تفسير ذلك مذاهب شتى، بينما يعرف أغلبهم أسباب بكاء الأطفال.. وهناك قصص فكاهية لا تبعث على الضحك، إذ أنها تحمل مضمونا جادا، ولكنها تتخذ لها جوا مرحا."[1]

وفي ما يتعلق بالاستجابة فلقد "انصب اهتمام الدراسات النفسية على عملية الإبداع الفني،وأيضا على الدور الفعال للمتلقي، الذي بدونه سيبقى الفنان المبدع محتفظا بفنه لنفسه. فالتحليل النفسي إذن، معني بدراسة دوافع الفنان لخلق النتاج، ومن ثم تأثير تلك الدوافع في النتاج، وهذان العنصران لا يكتملان ولا يحققان حضورهما إلا بمتلق يستجيب لنتاج الفنان."[2]

ولأن الأطفال قدراتهم أثناء التلقي لا تصل إلى مستوى قدرات الشخص الراشد، ومن الصعب أن تتوافق مع الدلالات المركبة والمنفتحة في الأفلام السينمائية أو أي إنتاج فني آخر، فإن استجابتهم للفيلم تعود "إلى الذهن البسيط الذي يتمتع به هؤلاء المشاهدون، إذ يضعون الفيلم في هيأة مرضية توافق قابليتهم الذهنية، في ذات الوقت يلقى نفس هذا الفيلم الاستجابة من صاحب الذهن الناضج ويستجيب له، لأنه يشبع حاجاته بعد تحديدها وتعقيدها."[3]

ويمكن القول، أن المخرج وهو يخاطب عقل وعاطفة الطفل من خلال الصورة الفيلمية وما تحمله من مادة مرئية، لا يعتمد دائما على المعاني المضمرة والدلالات القصدية، فالمخرج أحيانا يعتمد على الصورة ليؤثر في الطفل بشكل بسيط ومباشر، كأن يشعر برغبة في الضحك أو البكاء لا إراديا، وذلك نسبة لنوع الموقف واقتناعه بالأداء أو التصوير. فلا يكون قصد المخرج دائما إرباك عقل ونفسية الطفل بالصور المركبة واللغة المشفرة،وإنما البحث عن التأثر الذي تنتج عنه ردة الفعل الجسدية مثلا.

"لأن الفيلم ينطوي على عناصر فنية قادرة على خلق استجابة جسدية وإن كانت استجابات منضبطة إلى جانب التعبير الانفعالي، فالموسيقى ذات الإيقاعات الراقصة، وأصوات الانفجارات المفاجئة، وحتى المشاهد الصورية العنيفة، كلها قادرة على إحداث تلك الاستجابات الجسدية."[4]

---

[1]- هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 188.

[2]- علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 201.

[3]- المرجع نفسه، ص 201.

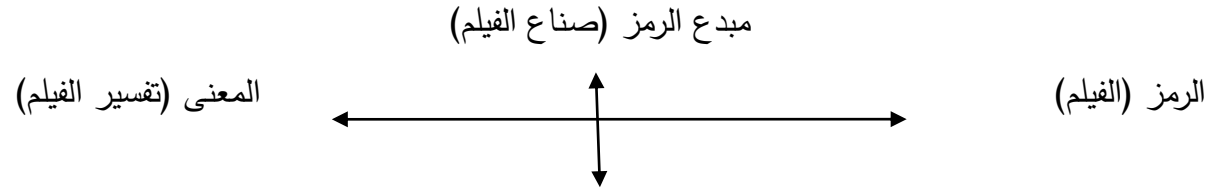
[4]- المرجع نفسه، 202.

والعلاقة المهمة هي تكمن في ذلك الرابط القوي بين العمل الفني وصاحبه، والعمل الفنيوالمتلقي. وبالنسبة للجانب النفسي، عندما يتأثر الفنان بفكرته سيسعى جاهدا إلى تحقيقها في شكل مثالي، وسينعكس هذا على الطفل الذي سيتأثر هو الآخر بما يتلقاه من نتاج فني.

"فإن العمل يرى باعتباره مرجعا للحالة النفسية لصانعه."[1] "لأن المشاهد يحمل عند المشاهدة كل خواصه الذاتية وارتباطاته الاجتماعية وبنيته النفسية والثقافية، وكل هذه العوامل تؤثر في تلقيه للمادة الفيلمية وطبيعة استجابته لها، بمعنى إن قبوله أو نفوره سببه تراكيب ذهنية خلفتها التجارب الماضية.. فالمشاهد يعبر عن اندفاعات وحوافز داخلية من دون أن يعرف ما هي، تدفعه صوب فيلم دون آخر فيأتي دور التحليل السيكولوجي ليضيء هذه الدوافع الخفية لاستجابات المتلقي لنتاج محدد."[2]

إذا السينما هي بمثابة وسيط تواصل مهم بين المخرج والطفل، فعلى الرغم من اختلاف لغة السينما عن اللغة المكتوبة التي تعود عليها الطفل إلا أنها تمكنت بفضل أفلام الكرتون وأفلام الأطفال السينمائية من تحقيق وظائف معرفية ونفسية عن طريق كم من الدلالات والرموز.

"فبالإمكان توحيد علم نفس الفيلم من خلال التفكير في الأفلام باعتبارها رموزا. فالأفلام هي رموز ذات معنى، يخلقها صناع الأفلام، ويستقبلها الجمهور.. يمكن التوسع في معاني الرموز إلى ما وراء علم القصة، وأن نفهمها بوصفها تمثيلات لأناس، وأماكن، وأفكار ذات صلة بالعالم الحقيقي."[3]



شكل: النشاط الرمزي المرتبط بمشاهدة الفيلم[4]

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 36.

[2]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 204.

[3]– سكيب داين يونج، السينما وعلم النفس علاقة لا تنتهي، تر: سامح سمير فرج، مؤسسة هنداوي للتعليم و الثقافة، مصر، ط 1، 2015، ص 24.

[4]– المرجع نفسه، ص 25.

فأفلام الكرتون بمثابة "نوافذ أو مرايا تعكس عالم السلوك البشري، وطرائق عمل الذهن،والطبيعة البشرية ذاتها، حيث يمكننا عبر الاندماج في الأفلام، رؤية التطور الفردي أثناء حدوثه، أي عمل آليات الدفاعية اللاواعية والعمليات الاجتماعية النفسية. هنا يصبح الفيلم مسرحا تعرض عليه الكينونات النفسية.. وبينما يحاول المنظرون باستمرار الإشادة بالأفلام بسبب واقعيتها، كان هناك ميل طويل الأمد بين المعلقين السينمائيين للنظر إلى الأفلام باعتبارها أحلاما."[1]

وقد اعتبر فيلم **(ساحر أوز Le magicien d'Oz)** للمخرج **(فيكتور فلمينغ Victor Fleming)** 1939 "على مدار السنوات، موضوعا لتأملات ذهنية كثيرة، رفيعة ومتواضعة المستوى.. فيفسر أحد المحللين رحلة **(دوروثيDorothy)** في الفيلم باعتبارها مجازا للانتقال الأنثوي إلى طور المراهقة. ويمد كاتب آخر هذا التحليل إلى المجال الثقافي ذاهبا إلى أن الفيلم يصور حدث البلوغ. في حين يذهب مراقب آخر إلى أن شخصيات **(الفزاعة)**، و**(رجل الصفيح)**، و**(الأسد الجبان)**، تمثل جميعها محاولة دوروثي تحقيق التوازن عبر إدماج سمات ذكورية. وأخيرا يرى معالج نفسي أن حبكة الفيلم تصور طريقة ممنهجة سمات مرتبطة بالعلاج النفسي (بناء صلات داخل النفس البشرية، وتطوير سيطرة ملموسة)."[2]

–صورة لأحد مشاهد فيلم (الساحر أوز)[3]

– طرح أجزاء من سيناريو فيلم الساحر أوز بخط يد لانجلى في مزاد، صدى البلاد، الجمعة 2018/12/09، 02:44، https://www.elbalad.news

[1]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 31 و 32.

[2]– المرجع نفسه، ص 31.

إن تجربة الطفل في مشاهدة الأفلام السينمائية، تعزز بفضل جهاز التلفزيون كوسيط إعلامي، "بحيث توسط بين الطفل كمتفرج والفيلم كمادة اتصال وتلقي فنية، فالأفلام تستمر ساعتين أو ثلاثة ساعات نعيش خلالها في عالم هذه الأفلام. أما التلفزيون فهو مستمر، ولا ينتهي أبدا سواء في سياق برامج يوم واحد، أو مسلسل."[1]

"ولسنوات عديدة، كانت الانتقادات الموجهة للتلفزيون تدور حول مسألة مادة الموضوع خاصة العنف وتأثيرها على المتفرج. وتبدو المشكلة حادة بشكل خاص فيما يتعلق بالأطفال الصغار. وهناك الكثير من الأدلة على أن التلفزيون زاد من العنف في الحياة اليومية.. هناك أدلة مقنعة توضح أن التلفزيون يعمل كصمام أمان يفرغ طاقات الشخصيات التي قد تتسم بالعنف.. وفي نهاية السبعينيات قامت **(ماري وين Mary Win)** في عام 1977 في كتابها **(المخدر الكهربائي)**بتحويل اهتمام الانتقادات من مادة الموضوع إلى معايشة الوسيط ذاتها. وقالت إن المشكل مع التلفزيون ليس ما يقدمه، وإنما كيف يقدمه."[2]

ومن بين سلبيات التلفزيون التي حددتها (ماري وين) هي أن "التلفزيون يزرع السلبية في الأطفال، وأن التعرض للتلفزيون قد يؤثر كثيرا في التطور العصبي للأطفال الصغار. وناقشت تأثير التلفزيون على القدرات اللغوية، ودرست علاقته بالحالات المتغيرة للوعي.. وفي النهاية يصبح الطفل مدمنا، وتصبح الشاشة ضرورية، وعادة طول العمر. ومن الواضح أن العديد من الأطفال استطاعوا الحياة مع معايشة التلفزيون، لكن الكثيرين أيضا قد تأثروا بعمق، ونحن مازلنا لا نعلم درجة التأثير وكيفيته."[3]

إذا التأثير السيكولوجي للفيلم على الطفل يتجاوز الجانب النفسي إلى جوانب أخرى لا تقل أهمية كالأعصاب والإدراك. وهذا يعني تأثيره على ذكاء الطفل ووعيه، بشكل سلبي أو إيجابي فلا يمكن نكران أهمية أفلام الكرتون ووسائط الإعلام.

---

[1]- أنظر: جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 509.

[2]- المرجع نفسه، ص 510 و 511.

[3]- المرجع نفسه، ص 511.

ولا يمكن اعتبار الفيلم والتلفيزيون الوسيط الوحيد المسبب لهذا التأثير على ذكاء الطفل، فللأسرة دور كبير في ذلك لأنها المسئولة على توجيه ذوق الطفلو العناية بنفسيته وميوله.

بحيث "بينت دراسة **(سيكلز وديي Skeels&Dye)** سنة 1939 التتبعية التي استمرت 21 عاماللتعرف على ماذا كانت نسبة الذكاء ثابتة على النحو الذي ذهب إليه رواد الاختبارات النفسية من أمثال **(جودارد Goodard وكولمان Coleman وترمان Terman** وكذلك**جيزل GEISEL)** وتلاميذه خلال العشرينيات والثلاثينيات، أن لكل من الأسرة والمدرسة تأثيرا كبيرا على نسبة الذكاء تبعا لما يتعرض له الأطفال داخلها أو لما توفره لهم من خبرات ثرية أو غير ثرية وخاصة في المراحل المبكرة من أعمارهم."[1]

إن جميع الوسائط الإعلامية، وأفلام الكرتون السينمائية، بالإضافة إلى دعم واهتمام الأسرة، مسببات من شأنها أن تخدم ذكاء الطفل وتساهم في تنمية ثقافته ورقي ذوقه الفني. حتى يتمكن الطفل من تلقي الأفلام السينمائية الموجهة إليه بشكل صحيح وواع، فإنه يحتاج إلى مستوى معين من الوعي الفني وخبرة جمالية لا بأس بها. ومن خلال هذا المبحث الثاني الوعي الفني والجمالي عند الطفل، ستحاول الباحثة التفصيل أكثر فيما يخص التربية الفنية والاستجابة للجمال عند الطفل. فما هي الثقافة الفنية عند الطفل؟ وما هي الوسائط التي تساهم في دعم وإثراء الوعي الفني وتحقيق الاستجابة للجمال عند الطفل؟

[1]– أنظر: سهير كامل أحمد، دراسات في سيكولوجية الطفولة، مركز الإسكندرية للكتاب، الأسكندرية، د ط، 1998، ص 27.

المبحث الثاني

الوعي الفني والجمالي عند الطفل

1- أهمية أفلام الكرتون السينمائية في التربية الفنية للطفل

2- وسائط الإعلام التكنولوجية وثقافة الطفل الفنية

3- الإدراك الحسي والذهني عند الطفل

إن الوعي الفني عند الإنسان بصفة عامة، والطفل بصفة خاصة مرتبط بالحس الفني والجمالي الذي يصاحبه الإدراك. ومعظم الفنون تحتاج إلى إدراك حسي بصري، حيث تتداخل العمليات العقلية الحسية مع الشعور والتذكر والتخيل، أثناء الشعور بمنبهات مادية. فالإدراك الحسي بفضل البصر يسمح للطفل بملاحظة مختلف المواضيع المادية، والانتباه لأدق تفاصيلها.

المنظر **(موريس نيدونسيل M. Nedoncelle)** "يعود لتصنيف الفنون على أساس من نشاط الحواس الخمس عند الإنسان فهو يقول بوجود مجموعة فنون لمسية عضلية مثل الرقص والرياضة،وفنون بصرية كالنحت والعمارة والتصوير، وفنون سمعية كالموسيقى والأدب، وفنون تجمع بين البصر والسمع واللمس والحركة كالمسرح والسينما."[1]

لكن في ما يخص السينما وباعتبارها تعتمد على أكثر من حاسة ومن بينها البصر، فهل يمكن تصنيفها ضمن الفنون البصرية؟. هنالك من يرى أنه "لا يمكن اعتبارها بصرية إن تعلق الأمر بالفن البصري الخالص، لكن في المقابل إن تعلق الأمر بالحديث عن الكيفيات البصرية في الفن، فيمكن إدراجها ضمن الفنون البصرية، خصوصا مع تركيز الفنون على اللغة البصرية في الإبداع السينمائي المعاصر لما له من علاقة وثيقة بالفنون التشكيلية واعتماد جمالياته على عناصر التكوين والحركة واللون."[2]

إذ المتلقي ينتظر مادة فنية معينة ليتلقاها، بغض النظر عن طبيعة هذه المادة ونوع تركيبتها،وما تحمله من فكر إيجابي أو سلبي جميل أو بشع، فالمتلقي سيوجه إدراكه الحسي مباشرة إلى الشكل الظاهري للمادة الفنية وسيدرك ذلك مباشرة بعد مشاهدة العمل الفني.

"فالفنان يمكنه من خلال السمات الخاصة للمادة التي يشتغل عليها أن يصوغ المعاني الكلية التي يرغب من خلالها في التأثير على المتلقي. فيرى الدكتور **(شاكر عبد الحميد)** الفنون البصرية تلك الفنون التي صنعها الإنسان والتي كان للمظهر الخارجي فيها أهميته الكبيرة في أثناء إبداعه لهذه الفنون."[3]

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 65 و 66.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 66 و 67.

[3]– المرجع نفسه، ص 71.

وهكذا ينتج المخرج أعمالا فنية قابلة للمشاهد، بحيث يحمل الفيلم شكلا ومضمونا مرئيا لا يصعب على الحواس إدراكه، ما يسهل على المشاهد عملية التلقي الواعي لحقيقة المضمون كمادة من الصور، وكم من الدلالات ذات المعاني. وهذا ما ينتج عنه تتحقق تلك العلاقة بين الفيلم والمشاهد، وبالتالي تجاوز عملية التلقي لاستهلاك العمل الفني إلى تجربة تذوق فني تعتمد على الإدراك والشعور معا.

وهذا ما يجعل المشاهد بحاجة إلى ثقافة فنية معينة من أجل نجاح هذه التجربة الفنية التي تنشأ بينه وبين الفيلم. والتي وضعها المخرج في حسبانه وعمل على تحققها أثناء إبداعه لفيلمه السينمائي، عندما وضع المخرج المتلقي بينه وبين مادته الفيلمية ليتكهن بدرجة الاستجابة وقوتها التي ستنتج عن تذوق الفيلم. وهذا ما ينطبق على الطفل بشكل خاص، لأنه يكون في بداية تعوده على تذوق الرسوم المتحركة أو فيلم الكرتون السينمائي على أساس أنها مادة فنية متكاملة التكوين والبناء، وليس فقط صور متحركة طريفة ومسلية. وهذا ما يحتاج فعلا إلى تربية فنية صحيحة.

"فمن الناحية الكمية، كلما زاد عدد الناس الذين يمكنهم تلقي عمل فني، يكون له تأثير كبير. أما من الناحية الكيفية، فإن المتلقي/ المستهلك يملك بداخله القدرة على زيادة القيمة الإجمالية للعمل، عندما يصبح هذا المتلقي أكثر ثقافة، وإبداعا، ليكون مشاركا حساسا في العملية."[1]

وهنالك من يعتقد بأن أي عملا فنيا له متفرجوه المتطوعون الذين تحملوا عناء التنقل إلى قاعة السينما. أما المنتوج فله مستهلكوه الذين يرضون طلباتهم عن بعد دون أن يتركوا قاعة جلوسهم."[2]

فتتدخل الوسائط الإعلامية مثل التلفزيون في الترويج للأفلام السينمائية بحيث يصبح الفيلم متاحا أمام المشاهد وهو داخل منزله، وهذا ما ينطبق على الطفل أيضا بما أنه يشاهد أفلام الكرتون باستمرار ولفترات طويلة، والطفل بوصفه متلقي، فإنه لا يستقبل دائما من أفلام الكرتون ما يدركه، لذلك فهو بحاجة إلى توجيه ذوقه واختياره إلى نوع معين يتناسب وعالمه، وهذا لا يعني أن يحرم الطفل من مشاهدة ما يحبه أو ما يروح عنه، وليس مجبر على تلقي كل ما يمرر له مادة فكرية تعليمية، فهو بحاجة إلى الترفيه عن نفسه، لكن وفق مقاييس تتناسب مع سنه ومستوى إدراكه للمواضيع والصور.

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 41.

[2]– ريجيس دوبري، حياة الصورة وموتها، تر: فريد الزاهي، أفريقيا الشرق، د م، د ط، د س، ص 247 و 248.

1-أهمية أفلام الكرتون السينمائية في التربية الفنية للطفل:

إن مهمة التربية الفنية للطفل من خلال أفلام الكرتون تقع بالدرجة الأولى على عاتق المخرج، باعتباره المسئول عن المادة الفيلمية الموجه للطفل، والمعني بتحديد طبيعتها وتوجهها. فهو من خلالها يقوم بتحويل الواقع ونقله إلى عوالم أخرى مختلفة، أو التعديل فيه وتغييره في صورة جديدة.

فالفنان "ينظر مثل الآخرين من الناس ولكنه يجمع منجزات الفنون كلها – عبر التاريخ –و يقرن جماليتها بالفكر، وبأصالته الشخصية، وبقدرته على القيادة، وتحويل الأحلام إلى حقيقة. عيونه تقطع الوقائع اليومية، وتبنيها مجددا، وتنزع عن الأمر المألوف، مألوفيته، وتنقله إلى موقع الدهشة."[1] فلا ينفصل المخرج عن ذلك الحلم الذي يرغب في تحقيقه من خلال فيلم الكرتون، "وهو يفعل الشيء نفسه مع تخيلاته ومع ذاكرته، يرتب الحوادث وهو مثار الحواس، بحيث يسمعها ويتلمسها ويتحرك في معمعتها. هذا المخرج مهما كانت شخصية، وطبيعته السايكولوجية، سواء أكان عاديا أم غريب الأطوار، إلا أنه في الأحوال كلها يكون مخلصا لأحلامه الفنية، ورؤياه الفنية."[2]

هذا ما ينعكس على الطفل كمتلقي ويمنحه حق المتعة والتذوق في آن واحد. فكلما تعلق المخرج أكثر برؤيته الفنية وأحب أفكاره كلما كان تأثيرها على إحساس الطفل أكثر، "لينقل أحاسيسه ورؤاه وعواطفه وأفكاره إلى أشكال خاصة.. من أجل غرض واحد هام هو متعة المتفرج أولا، وتحريك قدراته الإنسانية ثانيا باتجاه خاص مستهدف من قبل المخرج ذاته، تبعا لفلسفته في فهم.. المتفرج وإغراءه، إما بالانخراط في المجتمع أو بتقويض عزلته ومواساته في حياة مضطربة مختلة الموازين."[3]

إنه لدور إيجابي جدا يلعبه المخرج من خلال أفلام الكرتون في تربية ذائقة الطفل الفنية، بشكل يرقى بشخصيته وأفكاره وطريقة تلقيه للصورة المرئية إلى مستوى عال. إن التربية الفنية للطفل تقوم على مرحلة وعملية مهمة وهي التذوق، وهذا التذوق يحتاج إلى جو معين ويمر بمراحل مهمة يمر بها الطفل أثناء عملية التلقي.

---

[1]– عقيل مهدي يوسف، جاذبية الصورة السينمائية (دراسة في جماليات السينما)، دار الكتاب الجديد المتحدة، بيروت– لبنان، ط 1، 2001، ص 67.

[2]– المرجع نفسه، 67.

[3]– المرجع نفسه، ص 67 و 68.

فالتذوق هو "شدة الحساسية للقيم الجمالية، والقدرة على الاستجابة للأشياء في الفن أو الطبيعة واستنباطها وتمييزها عن الأشياء العادية والأقل جمالا، وهو القدرة على تمييز الشيء القيم. وهو حاسة معنوية يصدر عنها انبساط النفس أو انقباضها لدى النظر في أثر من آثار العاطفة أو الفكر وهو نمط من السلوك يتطلب في جوهره إصدار أحكام على قيمة شيء أو فكرة أو موضوع من الناحية الجمالية."[1]

فالطفل يستجيب لجميع المؤثرات الخارجية الحسية منها والذهنية، وقابلية تذوقه لما هو جميل لا تعني بأنه لن يتقبل ويدرك الأشكال البشعة التي ستصادفه وهو يشاهد فيلم الكرتون، كأن تكون شخصية فضائية غريبة مثلا، بل سيتأثر بها بنفس درجة تأثره بالشخصيات الطبيعية الأخرى ربما، إذا كانت شخصية أساسية ودورها مهم وأفعالها خيرة. والشكل البشع إلى جانب الفنيات التقنية المعتمدة التي تجعل من الشخصية خارقة، ربما سيذهل الطفل ويجعله يحب رؤيتها رغم شكلها الغير مقبول مثلا.

وفي المقابل يمكنه أن ينفر من شخصية أساسية في الفيلم على الرغم من أهميتها، لأن شكلها يبدو بشعا بالنسبة له وغير جميل أو مقبول، لكن لا يمنعه هذا من متابعة الفيلم والتفاعل مع أحداثه وشخصياته إن كان شيقا. هكذا يتعود على تذوق جميع الأشكال والصور ويتقبل طبيعتها لأنها تتوافق مع طبيعة دورها في فيلم الكرتون. فبفضل المدرك البصري يتعود على سمات الشخصية الشريرة،والشخصية الساذجة، والهزلية، والخارقة، وغيرها."ويكون الحكم بجمال الشيء أو قبحه مختلفا باختلاف من يصدر الحكم. والقبح ما ينحرف عن صورة تعد كاملة في نوعها فيبعث على النفور، وإن كان منه ما يكتسب قيمة جمالية باعتباره عملا فنيا."[2]

إن هذا مرتبط كما ذكر من قبل باستجابة الطفل للفن والجمال، فإن كان فيلم الكرتون كمادة فنية ثري بمظاهر وعناصر جمالية وحتى معرفية، فإن الطفل سيتمكن بعد تعوده على هذا النوع من الأفلام، من الانتباه إلى هذه المظاهر الجمالية، والاستجابة لها بالإعجاب والتفضيل، أو النفور والاشمئزاز.

[1]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 9.

[2]– مجمع اللغة العربية، تصدير ابراهيم مدكور، المعجم الفلسفي، الهيئة العامة لشؤون المطابع الأمبرية، القاهرة، د ط، 1983، ص 62 و 146.

وهذا طبعا يختلف من طفل لآخر، فما سيستجيب له طفل بالتفضيل ربما سيستجيب له آخر بعدم التفضيل. فكما أكد كل من **(سيريل بيرت Cyril Burt)** و**(أبو حطب)**"أن الفروق الفردية في القدرة على التذوق الفني لها نفس خصائص الفروق الفردية في غيرها من القدرات العقلية."[1]

بالإضافة إلى أن أفلام الكرتون لن تكون العامل الفني الوحيد الذي يساهم في تربية الذائقة الفنية للطفل، بل تساهم عدة عوامل أخرى في ذلك، بحيث أنها يمكن أن تمنح الطفلة خبرة في التذوق ليكون مستعدا للاستجابة لمادة أفلام الكرتون السينمائية. كما ذكر العالمين (سيريل بيرت وأبو حطب) "أن التذوق الفني قدرة متمايزة وتأكد من خلال اختبارات التذوق الجمالي التي طبقت على أطفال المدارس والبالغين والتي أوضحت أنه في كل مراحل النمو تظهر القدرة على التذوق الفني مستقلة عن الإبداع الفني."[2]

وإن أثناء تجربة التذوق هذه يرتبط حكم الطفل على فيلم الكرتون من – خلال ردة فعله – بتذوقه له، "فإصدار الحكم معناه أن المتلقي يكون قد مر في تجربة وخرج منها بنتيجة فإن صاحبها المتعة يكون قد تذوق العمل الفني في أثناء تقويمه، أما إذا لم يصاحبها المتعة وصاحبها بدلا من ذلك عملية التعرف العقلي فحسب ففي هذه الحالة لا يكون الشخص قد تذوق العمل الفني."[3]

لكن من ناحية أخرى، إذا اعتبر تعرفه على الألوان والأشكال وربطها بالشخصيات والحركة، عبارة عن عملية تعرف مصدرها العقل، هذا لا يعني بأنه لم يتذوق العمل الفني المتمثل في فيلم الكرتون، فاستيعابه لطبيعة الألوان واستجابته للانسجام بينها، ولدقة الحركة أيضا يساهم في تربية ذوقه وإثراءه.

هذا لأن عملية التربية الجمالية والفنية لا تقتصر فقط على ملامسة أحاسيس الأطفال أو تنشيط وعيهم وإدراكهم، بل هي تسعى إلى تثقيف الطفل على جميع الأصعدة. فهي عملية "تفتح مدارك الأطفال وتنشط ملكاته الإبداعية، وتسهم في رهافة الحس لديهم، وتعينهم على اكتشاف العالم المحيط بهم.. كما أنها تعد وسيلة ترشيد للسلوك الشخصي والعام، وعلاجا تربويا لمشكلات النطق،والاضطرابات السلوكية، والأنانية وهي ذات أثر مهم في نمو الأطفال."[4]

---

[1]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 148.

[2]– المرجع نفسه، ص 147 و 148.

[3]– المرجع نفسه، ص 153.

[4]– بشير خلف، الفنون في حياتنا، المرجع السابق، ص 248.

فالفنان يتميز بحساسية معية اتجاه الأشياء، تجعله مميزا في طرحه لأعماله، ما ينعكس على المتلقي فيتأثربحس الفنان الجمالي، بعد عدة محاولات وتجارب من عمليات التلقي والتذوق."فهناك من يرى أن نزوع الإنسان نحو الفنون نزوع فطري مرتبط بالغرائز، إذ يساهم الفن في تطوير هذه الغرائز لدعم قدرات الفرد.. لذلك يدعو علماء الاجتماع والتربية وعلم النفس إلى العناية بالتربية الجمالية والفنية من أجل تنمية القدرات الفنية للفرد كي يصبح متذوقا."[1]

وبما أن أفلام الكرتون السينمائية تعتمد بالدرجة الأولى على الصورة، فعلى الطفل أن يتزود بثقافة الصورة. لأنها تعنى "برصد الرؤى المختلفة المحيطة بالصور ودلالاتها ومعانيها وتأثيراتها،وكيفية النظر إليها كرمز وكوسيلة تواصل وكناقل للمعرفة."[2]

وعلى هذا الأساس يحتاج الطفل لثقافة بصرية تؤهله لاكتساب ثقافة الصورة. والتي هي عبارة عن "مجموعة من الكفايات البصرية التي يمتلكها الإنسان بواسطة الرؤية، وفي الوقت نفسه عن طريق دمج وتكامل بعض الخبرات الحسية الأخرى.. وعندما يتم هذا التطور، فإن الفرد المثقف بصريا يمكنه تمييز وتفسير الأحداث، والعناصر، والرموز البصرية.. وتعد الثقافة البصرية نظرية عامة في السلوك الفني أكثر منها نظرية في المعرفة، وإن كانت الرموز والمدركات لا يستقبلها الإنسان، دون المعرفة بها فالشكل معلومة، وكذلك مفردات العناصر الجمالية."[3]

والطفل من صغره له قدرة على إعادة رسم الأشكال والرموز التي تلتقطها ذاكرته أثناء مشاهدته لأفلام الكرتون، أو أشكال لأشخاص يعرفها من عائلته أو محيطه، ما يعني أنه له استعداد لممارسة الفن حتى لو كان عن طريق تكرار أشكال غير مكتملة وغير صحيحة. وهذا ما ويعطي صورة عن نوع ميوله الثقافي الذي بدأ في اكتسابه."وكانت رسوم الأطفال على وجه الخصوص، أكثر أنواع الرسوم أهمية من وجهة النظر السيكولوجية.. وبهذا تصبح للرسوم دلالاتها السيكولوجية الهامة في قياس الذكاء.. كما تصبح أداة مناسبة لتقدير النضج العقلي."[4]

---

[1]– أنظر: بشير خلف، الفنون في حياتنا، المرجع السابق، ص 215.

[2]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 30.

[3]– المرجع نفسه، ص 30 و 31.

[4]– صفوت فرج، الذكاء ورسوم الأطفال، دار الثقافة، القاهرة، ط 1، 1992، ص 40 و 41.

إذا للطفل قابلية وقدرات معينة تسمح له باكتساب ثقافة فنية، ويرتبط هذا بطبيعة الفيلم ، بحيث أن للفيلم تأثيرات مهمة ولا تقتصر فقط على الموضوع كفكرة وإنما كمعالجة فنية لظاهرة معينة أيضا.

فهنالك من يرى أن "طبيعة الفيلم تفترض سلفا أن جميع الأحكام المتعلقة بفيلم ما ينبغي أن تصاغ بالإشارة إلى خصائصه المرئية أو المسموعة فحسب، وأن استجابة المرء للفيلم لوحدته أو عدم وحدته، لروح الفكاهة أو افتقادها ولعناصره الجمالية الأخرى لا شأن لها بالموضوع. والمشاعر التي يستثيرها فيلم سينمائي لا علاقة لها بما يكون الفيلم عليه."[1] وهذا في رأي آخرين لا يعطي أهمية لملامح الفيلم التي تولد تأثيرات شعورية معينة، بحيث هناك من يعتقد بأن "التأثيرات استجابة لحافز، بحيث يستطيع المتفرج أثناء المشاهدة أن يخرج بإحساس أو انطباع عن شيء ما في الفيلم، كما أنه يستطيع أن يشعر بالانفصام عن الحدث أو الاندماج فيه، ويستطيع أن ينفعل إزاء تطور ما في سياق الحكاية، كما يستطيع أن يستجيب بتقمص شخصية من الشخصيات. ويصل المشاهد نفسه بالخصائص الجمالية للفيلم انطلاقا من تأثيرات شعورية معينة."[2]

ويبقى الفيلم عبارة عن إيهام يراوغ الرؤية أو يخدعها مرات بفضل التمويه والعالم الافتراضي، وذلك عن طريق مجموعة من الصور المتحركة والشخصيات المبتكرة، لتكون حقيقة الفيلم مرتبطة بواقع الشخصيات والأمكنة وموقع التصوير ولحظات تصوير الكاميرا للقطاته. وأما ما يصل للمشاهد هو ما توهمه به الصورة والحركة، لأن لحظة المشاهدة يختلف زمان ومكان مضمون الفيلم. ولكن هذا لا يلغي حقيقة الفيلم من حيث أنه مادة فيلمية تجسد الحبكة والأحداث والشخصيات بمواقفها بكل مصداقية، وتحرك مشاعر المشاهد وتعصف بانفعالاته.

فالمكان مثلا "فوق الشاشة ثنائي وثلاثي البعد معا. وطابعه الثنائي البعد مستمد بالطبع من حقيقة أن الصور الفيلمية تعرض على سطح مستوى ثنائي البعد.. فالحدث الذي يشكل تصميما مخططا على السطح ذي البعدين ويكون أيضا حركة مقنعة في العمق الظاهري للشاشة إنما يقدم تجربة أكثر ثراء من حدث مقيد بواحد فقط من النظامين المكانيين (الثنائي أو الثلاثي البعد)."[3]

---

[1]– آلان كاسبيار، التذوق السينمائي، الهيئة المصرية العامة للكتاب، د م، ط 1، 1989، ص 61.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 61.

[3]– المرجع نفسه، ص 61 و 62.

وهذا ما ينطبق على أفلام الكرتون السينمائية باعتبارها مادة فيلمية تعتمد بالدرجة الأولى على الخصائص المرئية، التي تساهم في تحديد تفاصيل الفيلم المتعلقة بالقصة، والجانب الجمالي. وهذا ما يستوجب معرفة ما إذا كان للطفل قدرات إدراكية تخوله لاستيعاب هكذا عناصر مرئية فنية. وسيتم التفصيل أكثر في القدرات الإدراكية للطفل في المبحث الآتي من هذا الفصل.

إن "مؤثرات السينما قوى في حوزة الفيلم تتجاوز حدود خصائصه المرئية والصوتية. التمييز هنا يكمن بين ما يسمى بالخواص الجارية والنزوعية. فالسمات المرئية والصوتية خواص جارية بينما السمات المؤثرة نزوعية، والخواص النزوعية لا يمكن بالتحديد ملاحظتها.. وسيكون الفيلم بلا ريب سطحيا وغير شيق وغير خلاب إذا لم تتوافر فيه عناصر مرئية مشوقة، ولكن حين تتوافر السمات الجمالية فيه فلا حاجة بالعناصر المرئية أن تكون العامل الرئيسي الفعال."[1]

لذلك فإن "استجابة الفرد لأي مثير لا تتم إلا إذا كان هناك انتباه للمثير، ثم إحساس به، ثم إدراكه، ثم تأتي عملية اختيار الاستجابة المناسبة، فإذا كان الفرد ليس لديه الاستعداد للانتباه للمثيرات الجمالية، فإن الاستجابة الجمالية للمثيرات الجمالية لن تتم."[2]

واستنادا على هذا، يمكن اعتبار العناصر المرئية التي تم ذكرها هي المثير الذي من شأنه أن يجعل الطفل كمتلقي ينتبه ويستجيب للسمات الجمالية. ذلك عندما يندمج الطفل مع المادة المرئية لفيلم الكرتون ويتذوق جماليتها كعمل فني، وصور متحركة منفصلة عن محيطه وواقعه من حيث أنها عناصر داخل فيلم مشاهد من خلف الشاشة. فرغم إيمان الطفل بما يشاهده لا ينفصل عن محيطه الواقعي أثناء التلقي، ولا يفقد متعة المشاهدة.

"إن اعتبار الشخصيات والأحداث والمواقف في فيلم ما واقعية أو غير واقعية لا يعتمد فحسب على معتقداتنا حول العالم خارج الفيلم (معتقدات خارجية) وإنما يعتمد أيضا على المعتقدات والتوقعات التي يخلقها الفيلم ذاته (معتقدات داخلية)."[3]

---

[1]– آلان كاسبيار، المرجع السابق، ص 74.

[2]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 149.

[3]– آلان كاسبيار، المرجع السابق، ص 117.

وإن كان المخرج يريد الاستحواذ على الطفل من خلال أفلام الكرتون، فعليه أن يقدم له صورة مرئية ساحرة، ويقترح عليه عالما جديدا يستغل فيه الأدوات السينمائية التقنية، معتمدا على رؤيته الفنية.

في هذا السياق، هناك من يعتقد أن الفيلم يخفق في أن يكون سينمائيا "إذا ما خلى من سمات جمالية، وروى حكايته وطور شخصياته بالاعتماد أساسا على أشياء مثل الحوار أو التعليق من خارج الشاشة.. وارتباطا بهذه العلاقات المتبادلة، تتضمن السينمائية أشياء مثل إظهار الشخصية والمواقف بطريقة مرئية ومن خلال خاصية الصوت بدلا من الحوار، وابتداع إخراج بحركة الكاميرا زاوية التصوير أساسا، والتوليف بدلا من الماكياج والزي والديكورات."[1]

لذلك وجب مراعاة ذوق الطفل وميوله من أجل دعم تربية ذائقته الفنية بشكل صحيح، فلا يستطيع المخرج أن يهتم بصياغة فيلم الكرتون وطبيعة ملامحه المركبة أو الفلسفية، على حساب مستوى ثقافة الطفل الفنية والجمالية، وما يريده من استمتاع.

حتى يتمكن الطفل من "القدرة على تركيز الانتباه في الصورة أو العمل الفني، فأي حالة من حالات عدم التركيز تعمل على تلاشي الخبرة الفنية.. إن ما يعمل على إفساد تجربة المتلقي أو المتذوق للصورة أو العمل الفني هو تفكك تجربته بحيث ينعزل الخيال عن الأداء، وتنقطع فيها العاطفة عن التفكير، وما يعيد للتجربة حياتها هو استعادة الترابط بين الحس والدافع إلى الرؤية وفعل الإدراك، فتصبح التجربة الجمالية في عملية الاستمتاع والتذوق، تبدو مثل كائن حي متوحد ماديا ومعنويا..المتذوق يهتم بالكليات وليس بالجزئيات."[2]

ما يعني، أن الطفل أثناء تلقيه للصورة المرئية في أفلام الكرتون، يلتقط بصره الصورة العامة لكل لقطة وبالتالي لكل مشهد، ما يسمح له بالتعرف على مضمون الإطار بجميع تفاصيله، لكن من جهة أخرى ربما الطفل هو بحاجة إلى التوجه بعد ذلك نحو التعرف على هذه التفاصيل الجزئية التي يمكن لها أن تمثل وتفسر في آن واحد دلالات فنية وفكرية معينة. كأن تكون حركة سريعة أو نظرة حادة للشخصية مؤشر يشير إلى الحدث اللاحق ويفسر طبيعة حدوثه. كأن تكون رؤيته للشكل العام للقطة عبارة عن

[1]– آلان كاسبيار، المرجع السابق، ص 192.

[2]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 161.

نظرة خاطفة تستخلص باقي الجزئيات، وصورة مرئية جاهزة متكاملة المكونات. لكن الأهم هو إن كان للطفل أثناء تلقيه لفيلم الكرتون، وقت كاف من أجل تجزئة الشكل الكلي للصورة المرئية واستيعاب محتواها بوصفه علامة، وإن كان بإمكانه تلقي جميع الأجزاء الفنية المختلفة وتذوقها في لقطة واحدة.

"في لحظات التذوق يجب على المتذوق أيضا أن لا يغلب المحتوى على الشكل ولا الجوانب الفكرية للعمل الفني على الجوانب السطحية المتصلة بالجوانب الحسية، وأن يستجيب إلى أشياء موجودة بالفعل استجابة كلية، وأن يدرك أيضا أن هناك مكونات يستطيع تمييزها لن يواجه في العمل جزءا واحدا أو عنصرا واحدا وأن هذه المكونات تم عرضها من خلال أسلوب فني معين."[1]

ولعلى أهم ما يحدد ويبرر استجابة الطفل للعمل الفني بكامل تفاصيله، هو علاقة التذوق والاستجابة بالوعي الجمالي والفني. "فالوعي الجمالي أو ما يسمى الامتلاك الجمالي لعالم يشترط كحد أدنى وجود منظومة بسيطة تتكون من العلاقة المباشرة بين عنصرين: الذات التي تدرك العالم وتعايشه وتقومه، الموضوع الذي تدركه الذات وتعايشه وتقومه. وتغدو هذه العلاقة أعقد عندما يتحول الوعي أو الحيازة الجمالية للواقع إلى عمل منتج أي إلى نشاط جمالي، أما الوعي الفني أو الامتلاك الفني للواقع فيتمثل في منظومة ذات مبنية أعقد تتألف من: الموضوع المعبر عنه فنيا، الذات المعبرة أي الفنان، الأثر الفني الذي يشكل موضوعا جديدا يستقل تماما عن صانعه، الذات الأخرى (القارئ أو المستمع أو المشاهد الخ..) التي تتلقى الأثر الفني."[2]

فالمخرج وهو يقترح على الطفل عمله، يقترح جميع – أو جزء مهم – من انفعالاته وعواطفه واهتماماته الفنية والاجتماعية والأخلاقية وحتى الدينية الواعية واللاواعية.

فإن "الخلق الفني هو وحدة من الوعي واللاوعي.. والإحساس بالعالم ظاهرة نفسية اجتماعية داخلة في نطاق الشعور العادي اليومي الذي يتكون بصورة لاواعية جزئيا.. ويقوم الإحساس بالعالم لدى الفنان بالجمع أو الوصل بين النظرة إلى العالم (الوعي) والموهبة (اللاوعي).[3]

[1] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 162.

[2] – نايف بلوزي، المرجع السابق، ص 143.

[3] – المرجع نفسه، ص 165 و 167.

وبما أن الطفل أثناء تلقيه لفيلم كرتون سينمائي لا ينفصل عن الوعي واللاوعي في تذوقه للصورة المرئية ومحتواها الفني، فإنه قادر على الإحساس بإحساس المخرج نفسه والتأمل برؤيته الفنية والفكرية نفسها أيضا.

لذلك، هناك من يرى إن "ما يميز الإبداع الفني عن الإبداع العلمي أنه عصي التنبؤ والتوقع. ففي العلم يختزن الإنسان تجارب حواره مع الطبيعة، هذه التجارب التي تتصل بتكيفه مع العالم الخارجي الطبيعي وتغييره له وبالسيطرة العملية على هذه الطبيعة وتأنيسها. أما الفن فيتجه إلى تكييف الإنسان وطبيعته النفسية والروحية والاجتماعية مع الشروط المتغيرة للوجود الاجتماعي، وفيه يختزن البشر تجارب وخبرات اجتماعية متصلة بقوة بتأنيس الإنسان وإضفاء طابع إنساني على وجوده."[1]

على هذا الأساس، يعتبر الفن من بين أهم المجالات التي تعتبر كموجه يرسم طريقا واضحا لميول الطفل الفني وذوقه الجمالي، ليخدم بشكل أو بآخر عملية التلقي المرتبطة نتائجها بتربية الطفل الفنية. فإن عزز فيلم الكرتون – بوصفه عمل فني – علاقة الطفل بالواقع لا يعني أنه تخلى عن سماته الفنية والجمالية، فقوة الفن تكمن في قدرته على تقديم الواقع في شكل جديد أكثر تأثيرا وجاذبية. وعلى الطفل اكتشاف عن طريق ممارسة التلقي، مظاهر الواقع من خلال السمات الفنية داخل الفيلم.

"ولا شك أن التفكير الفني ليس تفكيرا بالانفعالات الفنية بل تفكير بموضوعها ومصدرها. إن الانفعالات الفنية التي تنظم وتعمم خبرة علاقات الإنسان بالواقع هي مادة التفكير الفني الأساسية، ولكنها غير كافية وتحتاج إلى إضاءة فكرية معرفية."[2]

"فيرتبط الاستمتاع بالفيلم ارتباطا وثيقا بالخبرة الشعورية. فمن المفترض أن الناس يرغبون في الترفيه بهدف الترويح عن أنفسهم. بيد أن العلاقة بين ما يحسونه من مشاعر أثناء الفيلم وتصنيف عملية المشاهدة كتجربة ممتعة ليست شفافة بأي حال من الأحوال.. وبإمكاننا إعادة صياغة شعار (الهيبيز) ليصبح: إذا كان يمنحك شعورا بالسعادة، فلتشاهده. تلك الملاحظة تتفق ونظرية المتعة حول جاذبية الفيلم، فنحن نستمتع بالأفلام لأنها تجلب لنا المتعة."[3]

---

[1]– نايف بلوزي، المرجع السابق، ص 177.

[2]– المرجع نفسه، ص 185.

[3]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 145.

في السياق نفسه، وفيما يخص التساؤل عن سبب نوع الاستجابة التي تحدث بعد التأثر بنوع فيلمي معين، كالضحك مثلا أثناء مشاهدة فيلم كوميدي هزلي، "ثمة تفسير نجده لدى**(فرويدFreud)**.. فهو يعتقد أن النكات والدعابة تعبيرات مقبولة اجتماعيا للميول العدوانية اللاواعية. فثمة أشياء محبطة في الحياة، بيد أن المحاذير الاجتماعية والأخلاقية تمنع الناس من التصرف وفقا لتلك المشاعر بصورة مباشرة، ومن ثم نلجأ إلى الدعابة للتعبير عن أشواقنا وإحباطاتنا دون التسبب في أي أذى مادي."[1]

فالطفل بحاجة إلى الفن ليس فقط من أجل المتعة وإنما من أجل تربيته الفنية أيضا. باعتبارها "تشتمل أولا على تنمية الحب للفن والحاجة الداخلية إليه وثانيا تطوير استيعاب معنى الفن وقيمته الخاصة ولغته التصويرية.. لأن تكون علاقة الإنسان الجمالية بالعالم لا ينفصل عن علاقته بالعمل والتربية الأخلاقية والدينية والسياسية والبدنية والفنية. فالتربية الجمالية هي إذا جانب معين في قلب هذه الفعاليات التربوية المختلفة.. ويمكن اعتبار التربية الفنية تعزيزا قويا للتربية الجمالية. ويعتقد **(هيغل Hegel)** مثلا أن الجمال في الفن أرقى منه في الواقع في حين أن **(غوته Goethe)** يرى أن جمال الواقع متفوق على الجمال في الفن."[2]

ومهما كان الاختلاف في تحديد تفاوت نسبة الجمال وتفوقه عند المنظرين، فإن تذوق الجمال يبقى شيئا مهما بالنسبة للمتلقي وبشكل خاص الطفل، لأنه يحتاجه في جميع مراحل حياته وجوانبها، سواء كانت المعرفية أو اليومية أو المتعلقة بإبداعاته ومواهبه. فضرورة الجمالية تساعد على "تنمية القدرات الخاصة بالحكم والمفاضلة على الجماليات مع التقويم المستمر لجميع عمليات الإبداع والتفكير والتعبير."[3]

كما أنها مرتبطة بسيكولوجية التذوق الفني التي تحقق "الاتزان الانفعالي من خلال تذوق الفن أو المفاضلة، أو المقارنة.. وتوحيد المشاعر والأحاسيس وبخاصة عند رؤية أو تناول الصور الفنية.وتحقيق التكيف الاجتماعي للفرد البشري من خلال الفن وتذوقه ونقده."[4]

---

[1] –سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 145 و 146.

[2] – نايف بلوز، المرجع السابق، ص 147 و 148.

[3] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 201.

[4] – المرجع نفسه، ص 201.

وبالحديث عن الجانب السيكولوجي للتذوق، فإن للعديد من أفلام الكرتون تأثيرا سلبيا على نفسية وسلوك الطفل من خلال ما تقترحه عليه من صور مرئية حادة أو عنيفة المواقف والأحداث، والطفل يستقبل كل ما يشاهده دون أن يدرك طبيعة تأثيره عليه، فمن الممكن أن تكون مضامين الصور قوية التأثير وشديدة الحساسية.

"فبالنسبة إلى العنف، هناك دراسة كثيرا ما يشار إليها شملت القطر بأكمله، وثقت لحقيقة أن برامج الأطفال كانت أكثر عنفا بكثير من برامج الكبار، بمعدل بلغ ثلاثين فعلا عنيفا في الساعة الواحدة. غير أن العديد من تلك الوقائع كان أقل شبها بالواقع وأكثر هزلية من عنف الكبار. وربما كان بالإمكان تطبيق هذا النموذج على أفلام الأطفال أيضا."[1]

والملاحظ فعلا، أن أغلب أفلام الكرتون الحالية تجسد شخصيات خيالية بقوى خارقة، ما يجعلها وفق طبيعتها هذه شخصيات عدائية وعنيفة، منها من يستخدم الأسلحة الفتاكة ومنها من يعتمد على كائنات غريبة تملك قوى عجيبة، ومنها من يعتمد على قوى طاقته الداخلية.

وهذا ما يجعل من أحداث فيلم الكرتون السينمائي والرسوم المتحركة، تجسد العنف بكامل أشكاله حيث تظهر الشخصيات في وضعية اشتباك دائم وقتال مستمر من أجل حماية البشرية أو نصرة الخير.ولعلى من بين الأمثلة سلسلة الرسوم المتحركة **(توم و جيري)** التي تجسد الكثير من العنف والقتال بين شخصياتها الذي لا يتوقف منذ بداية الحلقة، لكن ربما ما يجعلها أقل تأثيرا هو تقديمها للطفل في قالب هزلي كوميدي.

بحيث غالبا ما يستفيق القط **(توم)** مباشرة بعد تلقيه ضربة من الفأر **(جيري)** أو الكلب الضخم الشرس، ما يجعل الطفل ربما يشعر بأن وقع الضربة على **(توم)** ليس مؤلم لتلك الدرجة التي صور بها، فيضحك على الموقف ويثيره أكثر من موقف قتال جدي بين شخصيات خارقة مثلا، لأنه صيغ بطريقة ممتعة ومسلية أكثر، من حيث أنها تدفع الطفل بشكل طبيعي إلى فعل الضحك الذي من الممكن أن يكون هستيري في بعض الأحيان.

[1]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 33 و 34.

وكمثال آخر، سلسلة الرسوم المتحركة **(بن تن Ben 10)** الطفل الذي يملك ساعة غريبة تمكنه من تقمص شكل عدة كائنات مختلفة الشكل والقوى، بحيث شخصية **(بن)** وهي تقاتل الشخصيات الشريرة الأخرى يحدث بينهما اشتباك واضح ومباشر، رغم أنه يتسم أحيانا بالهزلية، بسبب طرافة **(بن)** في القتال إلا أنها تعبر عن ذلك العنف والحدة في الاشتباك، وهذا ما يستقطبه بصر الطفل لمثل هذه الصور المرئية التي يمكن أن يدمن عليها بعد تعوده على مشاهدتها، وخصوصا أن بعض شخصيات الكرتون الخارقة يصادفها الطفل أيضا في برامج الألعاب الالكترونية.

"وقد وجد أن أفلام الرسوم المتحركة من إنتاج (ديزني) تتضمن مشاهد عنف غير مباشر بمعدل تسع مرات في الساعة. ومن اللافت أيضا أن شخصيات (ديزني) الطيبة والشريرة على حد سواء تتورط في ممارسة العنف العلائقي. بيد أن أفعال الشخصيات الطيبة تنجح إلى العنف بدرجة قليلة (إيماءة تحد أو عبوس، على سبيل المثال)، بينما تكون أفعال الشخصيات الشريرة أكثر إيذاء للآخرين (ممارسة ضغوط، أو إنزال لعنات، أو تآمر، مثل تلك المؤامرات التي دبرها (جاستون) ضد الوحش في فيلم (الجميلة والوحش، على سبيل المثال)."[1]

وكانت أشكال وتصرفات الشخصيات في الرسوم المتحركة (الجميلة والوحش) قريبة جدا من شكل وأداء الشخصيات الحقيقية في الفيلم السينمائي (الجميلة والوحش).

–صورة لأحد مشاهد (جاستونGaston) و(بيلBale) من فيلم (الجميلة والوحش)[2]

– ديزني أريبيا، 2017/03/19، أطلع عليه يوم: 2019/03/19، على الساعة: 13:56، https://twitter.com

[1]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 34.

وبالنسبة للرؤية الجمالية هناك من يراها لا تقتصر "على مجرد رؤية فضولية تهدف إلى تحديد نوع ما لشيء وخصائصه وتمييز عن الأشياء الأخرى في فصيلته، مثل تحديد نوع معين من الأزهار، فهذه الرؤية وإن كانت عميقة إلا أنها تهتم فقط بالشيء تحت ملاحظة دون ارتباط هذا الشيء بالأشياء الأخرى التي تكون لها علاقة به."[1]

"إن الرؤية الجمالية لا تقتصر أيضا على رؤية خيالية، تضيف إلى الصورة المرئية أو تغير منها أو تحور فيها أو تعدل من العلاقات بين عناصرها. إن الرؤية الجمالية نوع من الرؤية الخالصة يرى فيها الشيء كخبرة أو مسألة ذات قيمة جمالية في حد ذاتها، ولا يرتبط أي ارتباط نفعية مكتسبة من ماضي الإنسان بل يدرك الشيء من أجل خصائصه الجمالية التي تتوفر فيه."[2]

وفي أفلام الكرتون السينمائية يرتبط هذا بمستوى الإبداع لدى المخرج، بحيث أنه من يحدد ملامح الرؤية الجمالية من البداية، من مرحلة إنتاجه للفيلم إلى غاية مرحلة عرضه كمادة فنية جاهزة.
"ويتطلب هذا المستوى قدرة قوية على التصور التجريدي **(conceptualisation abstraite)** الذي يوجد عندما تكون المبادئ الأساسية مفهومة مفهوما كافيا، مما ييسر للمبدع تحسينها وتعديلها."[3]

ويستعين المبدع بالتقنية الجمالية في أفلام الكرتون، التي تساهم في تنمية الحس الجمالي عند الطفل، وذلك من خلال اللون والكلمة والشكل والحركة. ومن بين المدارس الفنية المتميزة في هذا المجال المدرسة اليابانية. بحيث" تتميز المدرسة اليابانية في الرسم بدقتها في اختيار الألوان.. وأهمية الإثراء اللوني للطفل لا تحتاج إلى مزيد من الشرح، لما هو معلوم من حاجة الطفل إلى إغناء حاسة البصر، إذ ليس عنده خبرة بصرية كافية، فيحتاج إلى إغناء الخبرة البصرية، ولا سيما أن التمايز اللوني لديه ضعيف في السنوات الأولى من عمره، فهو لا يكاد يميز بين اللون الأصفر والبرتقالي مثلا في سنته الثانية، ولا يميز بدقة بين رتب الأحمر.. أفلام الكرتون قدمت له في ذلك شيئا مهما."[4]

---

[1] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 150.

[2] – المرجع نفسه، ص 150.

[3] – حسن أحمد عيسى، الإبداع في الفن والعلم، سلسلة كتاب ثقافية شهرية – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب– الكويت، د ط، 1978، ص 18.

[4] – فريحة بلعربي، المرجع السابق، ص 126 و 127.

وبفضل التقنية الرقمية أصبحت الألوان أكثر جاذبية وسحرا، بحيث يمكن التحكم في نوعها ومساحتها داخل الصورة، كما يمكن التحكم في الظلال والإضاءة التي تمنحها أكثر واقعية عن قبل.

"الألوان المرئية بتجميع الألوان الثلاثة، هذه الألوان الثلاثة شكلت الأساس لفضاء الألوان **(RGB)**.وتتكون من ثلاثة أحزمة **(3Bands)** كل حزمة تمثل بـ **(Byte)** واحد لذا يمكن القول إن كل عنصر في الصورة الملونة يتم تمثيله بـ **(3 Byte)** وهذا يوضح سبب كبر حجم الصور الملونة بالمقارنة مع سابقتها. وهكذا نستنتج أنه بإمكان الصورة الرقمية منح الطفل فيض ومزيج لا ينتهي من الألوان التي تمنحه راحة نفسية وتشبع البعض من رغباته الجمالية كما يمكن لهذه الألوان أن تكون أكثر شيء يشد انتباهه للفيلم."[1]

إن تربية الذائقة الفنية للطفل عن طريق أفلام الكرتون السينمائية والرسوم المتحركة، بحاجة لوسيط يمكن من خلاله تلقي هذه الأفلام، بحيث أن طبيعة ونوع الوسيط مهم في بناء عملية التلقي والجذب. ومع التقدم الالكتروني والتقني بفضل الأجهزة التكنولوجية، أصبح الأمر أسهل وأسرع، بحيث زادت وسائط الإعلام والتكنولوجيا من انتشار أفلام الكرتون السينمائية داخل وخارج المنزل بالنسبة للطفل. فما هي هذه الوسائط، وكيف ساهمت في تحقيق الوعي الفني والجمالي للطفل؟

2- وسائط الإعلام التكنولوجية وثقافة الطفل الفنية:

إن "ظهور وسائل الاتصال الجماهيري المتمثلة في الصحافة والإذاعة والتلفاز والسينما أتاحت إنتاج الكلمات والصور والرسوم والأصوات وغيرها من العناصر بالجملة، وإرسالها إلى جمهور واسع في وقت واحد أو في أوقات متقاربة. والأطفال يستقبلون هذه الوسائل الاتصالية وهم يعرفون أنهم لا يواجهون الحياة نفسها، بل يواجهون ما يمثلها في قوالب فنية. ولو كانت هذه الوسائل تنقل وقائعوحالات بنفس مواصفاتها لكان الأطفال أكثر إحساسا من غيرهم بالملل.. لكن الأطفال والراشدين معا يرتضون أن تضاف عناصر جديدة في عملية الاتصال لتجعل من هذه العملية ممتعة.."[2]

[1]- فريحة بلعربي، المرجع السابق، ص 127.

[2]- هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 117.

فيلم الكرتون بإمكانه أن يجعل الطفل ينفتح على الصورة كظاهرة فنية ليستوعب تفاصيلها بوصفه مشاهد له دراية معينة بها اكتسبها من خلال تجربة التلقي، ليتحول فيلم الكرتون إلى موضوع تأمل وتفكير."السينما تتحول بالنسبة لـ **(بازان Bazan)** إلى مجال للمشاركة في العالم.. حيث تكون مجالا خصبا للالتقاء بالعالم كما هو.. لكأن السينما تحولت إلى استراتيجيا، أي الفضاء الذي يحمل زخما فكريا."[1]

فقد كانت للسينما روابط كثيرة مع مجالات مختلفة ساعدتها على تحقيق أهدافها الفنية والجمالية؛ وكما ذكر من قبل في الفصل الأول، كانت الرواية من بين أكثر المجالات التي استعانت بها السينما،وليس هذا وحسب بل كانت العلاقة بينهما متينة ولازالت لحد الآن الرواية مادة أدبية تحتاجها السينما. "كانت الإمكانات السردية للسينما واضحة، لدرجة أن رابطة السينما الأقوى لم تكن مع التصوير التشكيلي، أو حتى الدراما، وإنما مع الرواية.

فكل من الأفلام والروايات تحكى قصصا طويلة، بقدر كبير من التفاصيل، وهي تفعل ذلك من وجهة نظر راو أو سارد، والذي يفرض وجوده مستوى من المفارقة بين القصة والمتلقي.. إن الرواية تتم روايتها بواسطة المؤلف. إننا نرى ونسمع فقط ما يريده أن نرى ونسمع. والأفلام تروى أيضا بشكل أو بآخر بواسطة مؤلفيها، لكننا نرى ونسمع قدرا أكبر بكثير مما ينوي المخرج."[2]

فإن تم اعتبار فيلم الكرتون وسيط بين الفكرة الجمالية والطفل المتلقي، سيكون الوضع ربما أسهل من قراءة رواية وأكثر متعة بالنسبة للطفل، هذا باعتبار "الصورة على الشاشة تتغير باستمرار عندما نغير توجيه اهتمامنا. وبهذه الطريقة، فإن السينما تجربة أكثر ثراء بكثير."[3] "فالسينما هي كتابة بالصورة وأفق للتفكير انطلاقا من المفهوم.. والحال أن الصورة السينمائية لا تقل أهمية عن الكتاب، إذ تستطيع هي الأخرى، شحذ الذهن وحثه على التفكير. إن الفكر لا ينبجس من تلقاء ذاته، بل يحتاج إلى شيء يحمله على أن يبسط أجنحته."[4]

---

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 15.

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 51 و 52.

[3]– المرجع نفسه، ص 52 و 53.

[4]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 19.

وإن من بين أهم الوسائط التي تساهم في تربية ثقافة وذائقة الطفل الفنية الصحافة، التي تخصص للطفل مساحة معينة تعتمد فيها على الكلمة والصورة الملونة، من أجل إشباع رغبة الطفل في القراءة والاستمتاع بالأفكار المصورة في أشكال مختلفة. وهذا من شأنه إثراء ثقافة الطفل وتحبيب له القراءة من جهة، وتعود الاطلاع على الجريدة كمصدر ثقافي ومعلوماتي من جهة أخرى.

والصحافة "في طبيعتها كفن تصويري قريبة من الأطفال لكون الطفل يفكر تفكيرا صوريا قبل كل شيء.. ولصحافة الأطفال ظروفها الخاصة، وهذه الظروف تفرض بين ما تفرض أسلوبا خاصا بها يشعر الطفل بخفته، وسهولته، وجماله، وتوحي له الكلمة المطبوعة بالفكرة المؤثرة، وتهذب الصورة ذوقه، وتتيح لخياله أن ينطلق، وتغري الألوان بصره، وتقدم له الفكرة دون أن تتعبه أو ترهقه، وهي تستعين بمختلف الفنون الأدبية والتشكيلية لتبدو أمام الطفل مشوقة مغرية سهلة."[1]

وهكذا يمكن للصحافة المكتوبة أن تلامس جميع جوانب حياة الطفل الثقافية منها والترفيهية، بحيث "لصحافة الأطفال دورها البالغ في تنمية الطفولة عقليا وعاطفيا، واجتماعيا، لأنها أداة توجيه،وإعلام، وإمتاع، وتنمية للذوق الفني، وتكوين عادات، ونقل قيم ومعلومات وأفكار، وإجابة عن كثير من أسئلة الأطفال، وإشباع لخيالاتهم، وتنمية ميولهم القرائية، وهي بهذا تؤلف واحدة من أبرز أدوات تشكيل ثقافة الطفل، في وقت أصبحت فيه الثقافة أبرز الخصائص التي تميز هذا الفرد عن ذاك."[2]

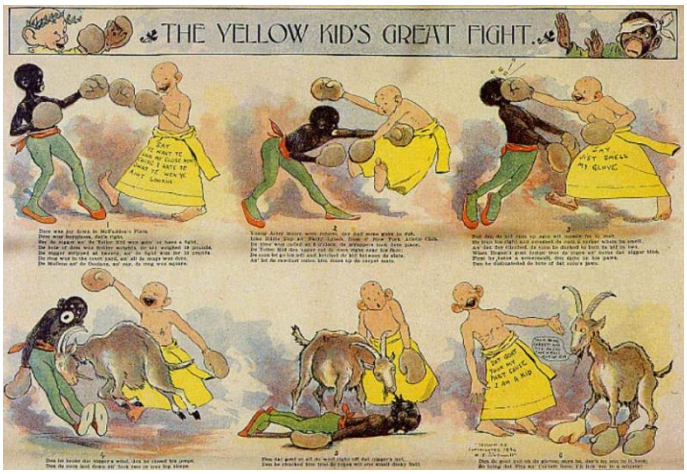
ولكن رغم أهمية الصحافة في تنمية ثقافة الطفل الفنية والفكيرية بصفة عامة، فإن لابد من الاهتمام بنوع هذه الصحافة ونوع المواضيع التي تقترحها على الطفل، وفي أي شكل وبأي أسلوب. حتى يستفيد الطفل بشكل كبير وصحيح في آن واحد. ومن بين المواضيع الكثيرة التي تقترحها الصحافة، المواضيع الهزلية.

- فهل هذا يعتبر شيئا إيجابيا للطفل أم العكس؟

[1]- هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 118.

[2]- المرجع نفسه، ص 118 و 119.

من "بين أنواع صحف الأطفال من حيث مضمون المسلسلات المصورة أو الهزليات وهذه الصحف تعتمد على النكتة السريعة التي كثيرا ما تكون مقلبا أو خدعة أو محاولة يائسة، وقد تكون مغامرة أو جريمة.. ورغم أن صحف الهزليات المصورة هي من الصحف الشائعة كثيرا في أمريكاوأوروبا وبعض البلدان النامية، إلا أنها تواجه نقدا شديدا يصل إلى حد القول أنها تفسد خيال الطفل.. المشاهد المحدودة التي تكون في الغالب واضحة كل الوضوح يسهل على الطفل فهمها دون الرجوع إلى المادة المكتوبة إلى جوارها والتي لا تتبع أسلوبا أدبيا فنيا، فيحد ذلك من خيال الطفل.. وقد أخذ"[1]



-**(الصبي الأصفر The Yellow Kid)** لـ**(ريتشارد آوتكولت Richard Outcault)** 1895.[2]

- أشرف أبو اليزيد، الروايات الجرافية، آسيا إن – شبكة أخبار المستقبل-، الثلاثاء 2013/12/03، على الساعة 8:14، أطلع عليه يوم 2019/03/21، على الساعة 10:41، http://ar.theasian.asia/archives/19929

فالبرامج الإذاعية قد خصصت هي الأخرى مساحة فنية ترفيهية وفكرية للطفل. فقد "كان الأطفال يخاطبون من خلال برامج المرأة أو برامج الأسرة أو من خلال البرامج التعليمية. وقبل أن تدخل الإذاعات برامج للأطفال بالشكل الذي نعرفه اليوم كانت هناك إذاعات مدرسية منذ الثلاثينيات في عدد غير قليل من دول العالم. وقد أريد بهذه الإذاعات أن تكون مكملة لدور المدرسة. ولكن الإذاعة انتبهت إلى أن قدراتها تتيح لها مخاطبة الطفل بصورة خاصة، لذا وجدنا برامج للأطفال في كثير من الإذاعات، ولا تزال هذه البرامج تسعى إلى لفت نظر الطفل إليها."[3]

[1] – هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 119 و 120.

[3]– المرجع نفسه، ص 122 و 123.

لكن للإذاعة أسلوب مختلف في مخاطبة الطفل باعتبارها لا تعتمد على الصور، فكيف يمكنها جذب اهتمام الطفل فنيا مع العلم أنه يتميز بحبه الكبير وانجذابه لكل ما يتعلق بالشكل والألوان؟

"تستعين الإذاعة بالصوت، أي أنها تعتمد على حاسة السمع، وقد قلل هذا من إمكانية استخدام عناصر التجسيد الأخرى، لذا تفنن مخرجو برامج الأطفال الإذاعية في بعث قوة الصوت في الكلمات والموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية والحوار بحيث يتاح للطفل أن يتخيل وأن يذكر وأن يفكر من خلال هذه الأصوات."[1]

–صورة توضح إدماج الطفل في البرامج الإذاعية وأهميتها في تنشئته الاجتماعية.[2]

– منير طبي، الإذاعة والتنشئة الاجتماعية للطفل، شبكة النبأ المعلوماتية، 2017/05/18، أطلع عليه يوم: 2019/03/21، على الساعة 11:16، https://m.annabaa.org

"ويرى الكثيرون أن اعتماد الاتصال بالأطفال عبر الإذاعة على الصوت يؤلف أحد جوانب القوة في هذه الوسيلة الاتصالية حيث إن صياغة الأفكار من خلال الأصوات تتيح للأطفال أن يتخيلوا ويفكروا بصورة حرة دون التقيد بالرسوم أو الصور التي تحملها الصحافة أو التلفاز أو السينما، والتي قد تشكل قيودا على انطلاق ذهن الطفل، إذ أنها ترسم الصورة جاهزة بينما يتيح الصوت للطفل أن يرسم بعقله الصور اعتمادا على المضمون المسموع."[3]

[1]– أشرف أبو اليزيد، المرجع السابق، ص 123.

[3]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 123.

ومن بين وسائل الإعلام والاتصال التي تساعد على إنضاج أسلوب الطفل بعرضها مجموعة أعمال ثقافية فنية معينة، معتمدة في ذلك على الصوت والصورة معا، باعتبارها وسيط مهم في وصل الطفل بأفلام الكرتون السينمائية، يوجد التلفزيون الذي يهتم هو الآخر بثقافة الطفل الفنية من خلال بث برامج خاصة وعرض الأفلام، وكانت هنالك علاقة متينة بين السينما والتلفزيون رغم الاختلاف بينهما. فكل من التلفاز والسينما "يشتركان في خاصية وهي أنهما تقنيتان لإنتاج الصورة وبثها ولكن على نحو مختلف. فإذا كانت السينما تتوسل بالصورة من أجل الإبداع فالتلفاز من أجل البث والاتصال. فمن جانب تكون الصورة في خدمة الفن بينما من جانب آخر تكون تحت الطلب. من يهيمن في السينما هو المنتج والمخرج، بينما من يهيمن في التلفاز المبرمج. ولكن هذا لا يمانع من أن تكون السينما مستجيبة لمتطلبات تجارية مما يجعلها صناعة بالمعنى الذي تستعمله مدرسة فرانكفورت."[1]

هذا ما جعل "للتلفاز قدرات كبيرة تجعله في مقدمة وسائل الاتصال بالأطفال ويمضي الأطفال فترات غير قصيرة في التطلع إلى شاشته، سواء أكانت تلك الشاشة تعرض مواد مخصصة لهم أم للراشدين. وقدرة التلفاز على تجسيد المضمون الثقافي عالية جدا بفضل إمكاناته في الاستعانة بكل العناصر السمعية والبصرية إضافة إلى سهولة التعرض له، حتى بالنسبة إلى الأطفال الصغار الذين لم يصلوا إلى مستوى تعلم القراءة، إضافة إلى إمكانيته في عرض المشاهد الواقعية والخيالية."[2]

إن الإشارة إلى التلفزيون والإذاعة التي تعتمد على عنصر الصوت باعتباره سبيلها الوحيد في الإقناع والتخيل، تحيل إلى المقارنة بينهما. ففي "الوقت الذي تتوفر للإذاعة ثلاثة عناصر هي الصوت البشري والموسيقى والمؤثرات الصوتية، يمتلك التلفاز إضافة إلى ذلك عناصر أخرى منها: المؤثرات البصرية، والخدع السينمائية، وتوزيع الإضاءة، ومزج الصور وما إلى ذلك. وبفضل الصورة أحظى التلفاز بثقة مشاهديه وتصديقهم إياه، لأن الصورة من الوسائل التي قلما يرقى إليها الشك، وهي حين ترتبط بالحركة والصوت فإن ذلك يكون مدعاة إلى الثقة..فالصورة تزيد من قدرة الصوت، والصوت يزيد من قدرة الصورة وهكذا."[3]

---

[1]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 202.

[2]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 125.

[3]– المرجع نفسه، ص 125 و 126.

وهكذا يصبح بمقدور الطفل تلقي المضمون بصورة متكاملة لحد ما مرئيا وسمعيا، ما يسهل عليه عملية التواصل مع ما يقترح عليه من مادة أفلام وبرامج تخص عالمه و ثقافته، فتتحول المجردات إلى ملموسات.

ومن جهة أخرى، فإن الإشارة إلى العلاقة بين السينما والتلفزيون أو التلفاز، تحيل إلى علاقتها القوية مع الفيديو بعد تطور الأجهزة والمجال الإلكتروني والآلي بفضل التكنولوجيا. وبدأت هذه العلاقة وتطورت بعد إدراك لرواد السينما وصانعيها أنها بحاجة للفيديو كما هي بحاجة للتلفاز تماما.

"بدأ الغزل بين السينما والفيديو منذ نصف قرن، عندما أدركت هوليود أن أستوديوهات السينما يمكن أن تربح من التلفزيون، وأعلنت هدنة مع الوسيط الجديد. وازدهرت العلاقة في أواخر الثمانينيات، عندما ارتفعت عائدات أفلام شرائط الفيديو أكثر من شباك التذاكر التقليدي.. وبالنسبة للسنوات الخمسة عشر الأخيرة على الأقل، كان من الملائم اعتبار السينما ليست إلا مجموعة فرعية من عالم بصري سمعي أكبر."[1]

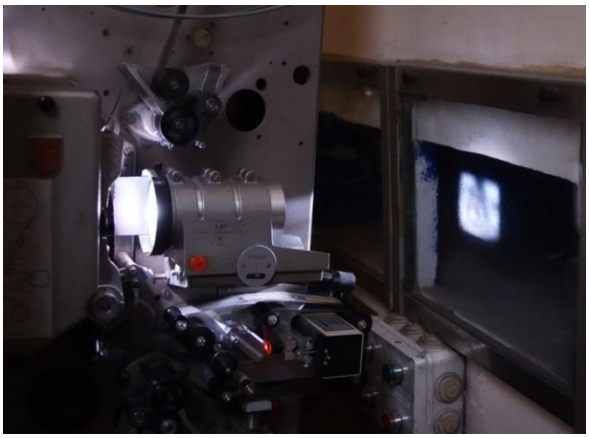
فقد حاولت السينما انتهاج جميع السبل والنهل من جميع المجالات وتوظيف جميع الوسائط، حتى تتمكن من تحقيق عملية التواصل بين الفيلم والمتلقي، سواء كان لهدف تجاري أو فني، ترفيهي أو جمالي، وهذا ما ينطبق على أفلام الكرتون. والتطور التكنولوجي الذي مس جميع مراحل ومعدات السينما الآلية قد مس عنصرا آليا مهما يتم من خلال اقتراح الفيلم على المتلقي كمادة من الصور المرئية المتحركة.

"من المفارقات أن آلة العرض السينمائي هي القطعة الوحيدة من معدات السينما التي لم تتغير كثيرا طوال الخمسين عاما الماضية. ففيما عدا الرئيس الضوئي أو المغنطيسي، الذي يقرأ شريط الصوت كذلك المحولات الضرورية لعرض نسخ العدسة الضاغطة (الشاشة العريضة)، فإن آلة العرض ضلت على حالها منذ أوائل العشرينيات. وفي الحقيقة أن بعض عمال العرض يعتقدون أن الآلات القديمة من الثلاثينيات تعمل أفضل من العديد من الآلات المصنعة اليوم."[2]

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 134.

[2]– المرجع نفسه، ص 135 و 136.

من الواضح أن التطور التقني والرقمي قد تدخل في طبيعة ومستوى التلقي، بحيث عمل هذا التطور على جودة الصورة وسرعة إنتاج الفيلم وعرضه، والتحكم أيضا حتى في طبيعة مكان المشاهدة وأجوائه. إن الاختلاف واضح بين مشاهدة الفيلم داخل المنزل أمام شاشة التلفزيون، وبين مشاهدته أمام شاشة العرض داخل قاعة السينما، أو على وسيط رقي متطور التقنيات والإحداثيات كالهاتف أو غيره من الأجهزة الرقمية الذكية.



جهاز عرض أفلام الـ35 مم السينمائية[1]

صورة لشاشة العرض السينمائي **(أي ماكس IMAX)**[2]

– سينما، ويكيبيديا الموسوعة الحرة، تعديل الصفحة في 2018/11/01، اطلع عليه يوم 2019/03/21، على الساعة 15:33، https://arz.wikipedia.org

-Bastien L, IMAX – Un premier cinéma VR en Europe à la fin de l'année, 14/10L2016, le voir 21/03/2019, à 15:55, https://www.realite-virtuelle.com.

إن الفرق بين الأولى والثانية يتمثل في كون (آي ماكس) عبارة عن نظام يستخدم حجم أكبر للفيلم بحوالي عشرة أضعاف حجم فيلم الـ 35 مم، لتكون الصورة أكثر وضوحا وجودة."[3]

"وكانت التجارب الجماهيرية الأولى للعرض الرقمي قد تمت في ربيع عام 1999 بعد فترة قصيرة من عرض فيلم **(حرب النجوم)** الرابع. ولا يعوق هذا التحول للتقنية الرقمية في العرض إلا التكاليف العالية."[4]

---

[3]– سينما، ويكيبيديا الحرة الموسوعة الحرة، المرجع السابق.

[4]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 139.

وبالعودة إلى التلفزيون، فإن حاجة التلفزيون للسينما قد زادت مع زيادة إنتاجها وجمهورها، "فأصبح من الضروري بث السلاسل التي تغذي برامج البث التلفزيوني مع مراعاة نضام الحصص، ومع السينما المعاصرة، على سبيل المثال مع **(ريدلي سكوت Ridley Scott)**، و**(كريس ماركر Chris Marker)**الذين تأثروا في إنتاجهم التجاري بالتلفزيون."[1]

وهذا"من خلال الطريقة التي يتبناها التلفزيون في أشكال اللغة المرئية الناتجة عن المؤثرات، التكرار الإلكترونية، الحركة البطيئة، مؤثرات التكرار، تكرار اللقطات، التلاعب بالألوان وغيره. وتأثروا به من ناحية أنه يستجيب لمؤثرات ممارسات المشاهدة التلفزيونية مثل (تغيير القنوات، فقدان الاهتمام..) وقد أدرجت السينما التجارية هذه المتطلبات الجديدة، وهذا ما يبرر المونتاج السريع، وزوايا خارج المركز أو أصوات تتحدى مستوى السمع."[2]

ويعتبر جهاز التلفاز أكبر وسيط اتصال إعلامي يستقطب الطفل، فيقبل عليه ليشاهد برامج أطفال مختلفة النوع والمضمون و"الملاحظ أن أغلب الأطفال يشاهدون برامج التسلية وبرامج العنف والجريمة والرسوم المتحركة وكوميديا المشاكل العائلية ودراما الحيوان، وأقلية قليلة منهم تعنى بالبرامج التعليمية التي تريد أجهزة التعليم أن تكون مساعدة للمدرسة."[3]

وبالإضافة إلى أهمية نوع البرامج والأفلام التي تقترح على الطفل، فإن لمستوى الطفل وقدرته على مواكبة حركة الصور والأحداث أهمية أكبر، لأنها من المفروض أن تعتبر الهدف الأول والرئيسي للمخرج أولا والتلفزيون ثانيا. خاصة وأن هنالك فئة معينة من الأطفال تعاني من نقص ما كنقص البصر أو عدمه، أو قلة التركيز، أو تخلف ذهني مثلا. وهذا ما يجب أن يهتم به التلفزيون والمسئول عن برامج الأطفال، لذلك "اتسعت قدرات التلفاز إلى نقل الثقافة حتى إلى الأطفال الصم، لذل تقدم بعض محطات التلفاز برامج خاصة لهؤلاء الأطفال اعتمادا على حركات الشفاه ووجوه المتحدثين."[4]

---

[1]– voir: Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, op cit, p 262.

[2]– voir: ibid, p 262.

[3]– هادي نعمان الهيتي، المرجع السابق، ص 129.

[4]– المرجع نفسه، ص 131.

إن جميع أو أغلب الأفلام السينمائية ومن بينها أفلام الكرتون، ووسائط الاتصال التي تساهم في الترويج لها، قد اقترنت بالتطور التقني والافتراضي الذي غزى مجال الصورة المرئية واستحوذ على رؤية وعقل المشاهد.

ليجد المشاهد نفسه أمام "واقع افتراضي أسهم في صنعه الإنسان والآلة، واختلط فيه الفن بالتكنولوجيا، والطبيعي بالاصطناعي، إنه عالم ثلاثي الأبعاد ويشبه كثيرا الواقع الفعلي، غير أنه عالم سحري يجلب المتعة ويحقق الأحلام، ويضع الكون برمته رهن نظرة واحدة من طفل يعبث بمفاتيح الكمبيوتر. وبالرغم من أننا إزاء واقع له قوانينه الخاصة إلا أنه يتمتع بهيمنة كبيرة على حياة الفرد في الواقع الفعلي."[1]

وهذا ما جعل الاهتمام بقيمة الفكرة الفنية والجمالية تتراجع في بعض الأعمال السينمائية، "فقد حقق التطور التكنولوجي والإنتاج الصناعي الكمي أكبر ربح عبر التسويق والمحصلة هي قيام ثقافة تؤسسها أيديولوجية الاقتصاد الاستهلاكي، تتستر إما وراء توفير المتعة، وإما بدعوى تحقيق أكبر قدر من المساواة بتيسير نشر المعرفة والمشاركة في إنتاجها.. إننا في حاجة إلى علم جمال جديد يتلاءم مع التطورات التي لحقت ببنية الفنون المعاصرة، لما لهذا التطور من تأثير كبير على المبدع والمتلقي على السواء، خاصة أن هناك قدرا كبيرا من فنون الميديا الجديدة يعتمد على الإنتاج الجمعي."[2]

أصبح من السهل على المخرج التلاعب الصورة المرئية بكل سهولة وكما يريد هو.ويبدو هذا واضحا من خلال "التحيز الذي تمثله وسائل التعبير المشاركة في صناعة الفيلم السينمائي، إنما تعبر عن النموذج المعرفي الخاص بأصحابها، أو النموذج المعرفي الذي ترغب المؤسسة المنتجة أو القائمين على الفيلم نفسه الكاتب أو المخرج أو المنتج، وتلك التحيزات هي في نهاية المطاف آراء ورؤى خاصة بأصحابها، يمكن للمشاهد أن يمررها على مصفاته الثقافية أو نموذجه المعرفي ليحدد ما إذا كانت موافقة لمنظومته القيمية وخارطته المعرفية أم لا. وبالتالي فإنه بإمكانه دائما أن يكون صاحب قرار قبولها أو رفضها، ما دام واعيا بها."[3]

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 80.

[2]– المرجع نفسه، ص 80 و 81 و 82.

[3]– خالد المحمود، المرجع السابق، ص 146.

ولكن هل للطفل القدرة على التمييز بين هذه الأمور المرئية والرمزية التي تتأرجح ما بين الفكرة الجمالية والسطحية التي الغرض منها تمرير صور مرئية ممتعة فقط من أجل الترفيه لا من أجل التذوق، أو من أجل غرس قيم معينة تفوق قدرات الطفل الاستيعابية أو تتعارض معها. هذا أمر مهم جدا ويستحق الوقوف عنده، وسيتم الإشارة إليه بشكل أدق في المبحث اللاحق.

ترتقي الذائقة الفنية عند الطفل، بفضل الوسائط التكنولوجية المتعددة إلى مستوى يسمح له بإدراك الصورة المرئية بكامل تفاصيلها بشكل بسيط وصحيح. بحيث يشترك كل من الإدراك الحسي والذهني للطفل في تحديد المعنى الجوهري، والبعد الجمالي، بدون فقدان الإحساس بمتعة المشاهدة. فما هو الإدراك الحسي والذهني عند الطفل وكيف يساعده على إدراك فيلم الكرتون بوصفه عملا فنيا؟

3- الإدراك الحسي والذهني عند الطفل:

"إن الإدراك هو عبارة عن ظاهرة فيزيولوجية، وباعتبار العين البشرية جزء فيزيولوجيا في تتمثل في جهاز عضوي ينقل أحاسيس الرؤية إلى الدماغ. لكن هذا لا يعني أن الإدراك مجرد مسألة عضوية، إنه عملية عقلية معقدة، المتعلقة بنشاطنا النفسي بأكمله من تاريخ الفرد الخاص وتعليمه إلى مجتمعه وثقافته التي يحددها تفكيره. على هذا النحو، العلوم الإنسانية (الأنتروبولوجيا، الإثنولوجيا، السوسيولوجيا، التاريخ، اللسانيات، التحليل النفسي..) تعتبر موضوع الصورة موضوعا ثقافيا. لذلك طريقتنا في الإدراك تعتمد على معطيات سياق الحضارة ككل (التقني، العادات، المعتقدات، الدين، الأخلاق، الفلسفة..)"[1]

وفي المعجم الفلسفي تم تحديد مفهوم الإدراك في أنه "المعرفة في أوسع معانيها ويشتمل الإدراك الحسي وإدراك المجرد والكليات.فالإدراك الحسي سيكولوجيا هو المعرفة المباشرة للأشياء عن طريق الحواس. ومن الإدراكات ما لا يدخل في نطاق الشعور. والإدراك الذهني هو عبارة عن معرفة الكلي من حيث إنه متميز عن الجزئيات التي يصدق عليها. ويقابل الإدراك الحسي."[2]

[1]- voir: Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, op cit, p 13.

[2]- إبراهيم مدكور، المرجع السابق، ص 6.

وعلى هذا الأساس، يعتبر الطفل بحاجة لكل من الإدراك الحسي والذهني، فيمكنه الأول من التعرف على طبيعة المادة الفيلمية، والثاني يساعده على استيعاب محتوى هذه المادة الفنية. فإن عمل كلاهما بشكل صحيح فإن عملية التلقي عند الطفل ستتحقق في صورة مثالية.

"لكي تفهم فيلما ما عليك أن تراه وتسمعه،فكل ما نعرفه عن الإدراك البصري (اللون، العمق والحركة) والإدراك السمعي (الشدة الصوتية، والدرجة، ومصدر الصوت) له علاقة واضحة بتجربة إدراكنا للصور المتحركة.. تعمل عقولنا بنشاط كبير ونحن نشاهد الأفلام، وعلى المستوى الأعمق ندرك ما يتضمنه الفيلم من صور وأصوات.. ينبغي علينا فضلا عن الإدراك الحسي، أن نحيط بمعنى القصة المعروضة أمامنا."[1]

الفيلم ← الصورة والأصوات ← القصة

الإدراك الحسي الفهم والمشاعر

شكل يوضح النشاط الرمزي المرتبط بمشاهدة الفيلم: الفهم، والمشاعر، والإدراك الحسي.[2]

"الإدراك الحسي والاستيعاب موضوعان هامان في ميادين علم النفس المعرفي، والعلم المعرفي، وعلم الأعصاب، حيث تقوم هذه المجالات بدراسة العمليات المتنوعة التي تشكل قوام الفكر البشري، والتي تشمل الإحساس، والإدراك الحسي، والانتباه، والذاكرة، والتنسيق وحل المشكلات. هذا التقارب بين دراسات الفيلم والعلم المعرفي هو جزء من اتجاه فكري مثير يمزج بين الطرق العلمية (الملاحظات المعملية والتجريبية) وبين العلوم الإنسانية (التحليل النصي)، ليس للمساعدة فقط في فهم إدراك الأفلام حسيا واستيعابها فحسب، بل لمساعدة الذهن البشري نفسه."[3]

والتعرف على ارتباط إدراك الصورة بالوعي يحتاج إلى معرفة الطريقة التي يتم بها الإدراك،وهناك عدة اتجاهات وضحت هذا الأمر وعملت علي تفسيره ، سيتم ذكر البعض منها حتى تتضح عملية إدراك الصورة حسيا وذهنيا والتي ترتبط بالإدراك البصري، وما سيوضح الأمر أكثر هو ذلك الاختلاف والتباين بينها.

---

[1]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 123 و 125.

[2]– المرجع نفسه، ص 124.

[3]– المرجع نفسه، ص 124 و 125.

"والحقيقة أن عملية الإدراك البصري، بالرغم من بساطتها وتلقائيتها الظاهرية، لا تخلو من إشكالية، بل الكثير من الإشكاليات.. فنجد الاتجاه المادي يتمسك بالوجود المحسوس للشيء موضوع الإدراك، بينما يتجه المثاليون لتبني الفكرة التي ترى حقيقة الشيء في صورته الذهنية المدركة وبغض النظر عن الوجود المادي. وعلى صعيد ثالث نجد أن الاتجاه الفينومينولوجي يتخذ موقفا وسطا فيرى حقيقة الصورة كنتاج لذلك التفاعل الخلاق بين الشيء المادي والوعي القائم بإدراكه."[1]

وانطلاقا من هذا، "يقسم **(هوسرل Husserl)** عملية الإدراك إلى مرحلتين: مرحلة الاختزان **(Retention)** ومرحلة الاستباق **(Pretention)**، ففي المرحلة الأولى يقوم الذهن باستدعاء التجارب المختزنة في الذاكرة، وفي المرحلة الثانية يعمل الذهن على ابتداع عناصر تكميلية للمختزن حتى يكتمل المدرك.. فالتجارب المختزنة في الذاكرة في الفينومينولوجيا هي نفسها النموذج الإدراكي أو سنن التعرف في السيميوطيقا، وبناء على ذلك فإن قراءة الواقعة البصرية وفهمها يستدعي سننا سابقة يتم عبر التأويل والتدليل."[2]

ومن جهة أخرى "من الملاحظ أن السيميوطيقا تهتم بالمعنى وبالدلالة، ومن ثم يتجلى لديها البعد المعرفي للإدراك على نحو أكثر، بينما تهتم الفينومينولوجيا بالخبرة النفسية للإدراك، ومن ثم يكون للبعد الشعوري الصدارة، ولا تخرج محاولات تفسير الإدراك البصري على اختلافها وتعددها عن هذين الاتجاهين."[3]

وهذا ما يفسر ويبرر حاجة الطفل إلى اعتماده على الوعي في إدراك ما يتلقاه من صور مرئية ليتمكن من اختصار تلك المسافة بين الصورة كمادة فنية وموضوعها كفكرة. فالإدراك الواعي هو عبارة عن "درجة سامية من الإدراك والتصور.. فهو إدراك واضح يصاحبه الشعور به والالتفات إليه."[4]

فإدراك الطفل سواء كان حسيا أو ذهنيا يحتاج إلى معرفة، مثله مثل الشخص الراشد، وهذه المعرفة هي بدورها تزيد من نشاط الوعي وحركته المستمرة من أجل استيعاب الصورة الفنية. هذا باعتبار المعرفة "ثمرة التقابل والاتصال بين ذات مدركة وموضوع مدرك، وتتميز عن باقي معطيات الشعور، من

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 39.

[2]– المرجع نفسه، ص 39 و 40.

[3]– المرجع نفسه، ص 40.

[4] – إبراهيم مدكور، المرجع السابق، ص 6.

حيث أنها تقوم في آن واحد على التقابل والاتحاد الوثيق بين هذين الطرفين."[1] وبالنسبة للمعرفة المباشرة فهي التي "تنتقى فيها الواسطة بين الذات العارفة والموضوع المعروف كالحدس والإلهام اللذين لا يتوسط فيها الحس. وما تكتشف عنه هذه المعرفة يسمى معطى مباشر."[2]

استنادا على هذا وانطلاقا من رأي (سكوت) و(جاكسون)، يمكن اعتبار إدراك الطفل للموضوع الفني المتمثل في الصورة المرئية في أفلام الكرتون السينمائية، مرتبط بادراك المضمون الظاهري والباطني للفيلم، فهل يكفي أن يدرك الطفل الشكل الظاهري للفيلم والمتمثل في الصور المرئية المتكونة من شخصيات وأماكن وعناصر أخرى، أم أنه من الضروري أن يتعدى إدراكه، الإدراك البصري السطحي للصورة، إلى إدراك ذهني واعي لتفاصيل مرئية مباشرة وأخرى غير مرئية يكتنفها الغموض. هذا باعتبار "أجزاء الموضوعات المادية تقف متوسطة ما بين الموضوعات المدركة وبيننا على نفس النحو الذي تتوسط به الموضوعات الذهنية (العقلية) المسافة بيننا وبين الموضوعات المادية محل الإدراك.. ينبغي تصحيح المعرفة المستمدة من الحواس بواسطة الاعتبارات الخاصة بطبيعة الوسيط ومسافة الموضوع وحالة العضو المستخدم في الإدراك. فهيوم يرفض الإيمان الفطري بالحواس، القائم على التسليم الأعمى لما تقدمه الحواس من دون تعقل أو تحميص.. فما نراه ونشعر به لا يمكن أن يكون بذاته موضوعا خارجيا، لكنه فقط إدراك."[3]

فالصورة المرئية في أفلام الكرتون على الرغم من اعتمادها على الإدراك الحسي إلا أنها ليست كباقي الأشياء الأخرى التي يدركها الطفل عن طريق حواسه كلمس لعبته، أو تذوق طعم أكلة جديدة، وإنما هي مادة فنية بحاجة إلى إدراك ذهني واع ومخيلة خصبة، فليس كل ما يقترحه الفيلم مباشر .وبإمكان الطفل أثناء عملية التلقي أن يجمع بين محاولاته لإدراك الصورة المرئية ودلالاتها، ولحظات انفعاله عاطفيا مع شخصيات الفيلم وأحداثه، فلا يفقد متعة المشاهدة ولا يتجاهل قيمة جوهر الموضوع معتمدا على حدسه وإدراكه.

---

[1] – إبراهيم مدكور، المرجع السابق، ص 186 و 187.

[2] – المرجع نفسه، ص 187.

[3] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 42 و 43 و 44.

"فالعمليات المعرفية تحدث فعليا بالتزامن مع العمليات الشعورية، كما ترتبط ردود الفعل الشعورية بصلات فسيولوجية مع أنماط الفكر.. تؤكد الإسهامات الحديثة في عملية استيعاب السرد على البعد الشعوري.. مشيرة للفيلم بأنه آلة مشاعر.. استخدام التيمات المثيرة للمشاعر ليس الطريقة الوحيدة التي تستخدمها الأفلام للربط بين الاستيعاب والمشاعر. فثمة طريقة أخرى تتمثل في محاولة فهم لماذا تقوم الشخصيات بما تقوم به."[1]

وفيما يتعلق بـ "الخبرة الشعورية أو الحدسية، فهي من ناحية خبرة بالكل، ومن ناحية أخرى هي خبرة تشترك فيها كل الحواس حتى أنها قد تشمل الجسد بالكامل.. وفي هذا الصدد يرى د. حسن حنفي أن عالم الصور هو عالم إبداعي لا يكتفي فيه الوعي بإدراك العالم، بل يعيد إنتاجه وخلقه.. لما كان الوعي بالذات هو أيضا وعي بالحياة، فإن الإدراك الحسي ينتقل من مستوى الصور الحسية إلى الانفعال والمشاعر والوجدان، فتتحول إلى بواعث ودوافع شعورية، وحركة في العالم. فالصورة الحسية ليست معرفية فحسب، بل هي عملية أيضا لارتباطها بعالم الإرادة."[2]

فرغم الاختلاف أو التفاوت بين الإدراك الذهني والحسي، ومستوى الخبرة الشعورية، فإن الأمر يبقى متعلق ومرتبط بالمتلقي، فبالنسبة للطفل هو وحده من سيحدد الطريقة التي سيدرك بها فيلم الكرتون، وما إذا كان سيطغى لديه جانب على آخر، وهذا بدوره يتعلق بدرجة تأثر الطفل بالعمل الفني واستجابته له. مع العلم أن "ليس ثمة تعارض بين الإدراك المعرفي والإدراك الشعوري، أو بين المعرفة العقلية والمعرفة الحدسية فكلاهما جاهز، وبغض النظر عن موضوع الإدراك واقعي أو فني. وإنما يتوقف الأمر كلية على قصدية المتلقي (المشاهد)."[3]

- لكن هل يملك المتلقي الوقت الكافي ليستمتع بجمالية الفيلم ورمزية لغته؟

[1]- سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 130 و 135.

[2]- ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 52.

[3]- المرجع نفسه، ص 57.

وإن كان الطفل معني بهذا فعليه أن يهتم بالتفاصيل الصغيرة التي يتلبسها الغموض، ليتعود بصره على التقاطها تمرره الصورة، والاستجابة له بشكل إيجابي، حتى يرفع من مستوى التلقي لديه. لأن الصورة المرئية المتحركة تقدم للمشاهد عدة اقتراحات واحتمالات وتجسد أمامه المواقف بدون أن تنفصل عن مكانها وزمانها داخل الفيلم. فالصورة الفوتوغرافية مثلا "تقول هذا، هو ذلك، هو ذاك لكنها لا تقول شيئا آخر."[1]

وإن اعتماد جميع الأفلام التي تستثير مشاعر المتلقي وحواسه ومدركاته، على التشويق والصراع، يجعلها تنطلق من الخيال والوهم كعوامل أساسية تستفز مشاعر ومخيلة المتلقي. "يقترح **(برونو بيتلهايم Bruno Bettelheim)** في كتابه (استخدامات السحر) أن القصص الخيالية الخاصة بالأطفال تكشف عن صراعات لا واعية ذات طابع عام. فقصة **(هانسيلو جريتل Hansel et Gretel)** من وجهة نظره ليست مجرد حكاية خيالية، فهي ذات خصائص رمزية تتوافق مع رغبات ومخاوف الحياة النفسية اليافعة للأطفال. فالتهام (هانسيل وجريتل) النهم لمنزل كعكة الزنجبيل يمثل ذلك النزوع نحو الإشباع الفموي الكامل. والزج بهما في السجن يعكس المخاوف المرتبطة بتفعيل تلك الرغبة. أما الساحرة فهي تجسيد رمزي للأم الشريرة، وقلق الطفل/الطفلة، من أن أمه/أمها قد لا تكون فقط غير قادرة على إشباع رغباته/رغباتها، بل مصدر خطر أيضا."[2]

جميع هذه الاحتمالات التي يقترحها الفيلم على المشاهد تعبر من خلال ما هو مرئي، لتنقل ما هو غير مرئي. فيمكن أن تحجب الصورة السينمائية تحت غطاء لغتها الفنية فكرة لا مرئية، لن تصل الحواس إلى إدراكها إلا من خلال الانتباه إلى تفاصيل مرئية معينة تشير إليها بشكل غامض، ليعمل الإدراك الذهني على تحديدها وتفسيرها. فينطوي الفيلم على ما يمرره من صور مرئية ظاهرة أو غير مرئية تنتج عن طريق اندماج مجموعة صور أخرى. حسب **(سوبشاك)** "مشاهدة فيلم تمكننا أن نرى الرؤية بالإضافة إلى المرئي، نسمع السمع بالإضافة إلى المسموع، ونشعر بالحركة بالإضافة إلى المتحرك.. فالفيلم يمتلك المعنى ويصنع المعنى في ذات الوقت لنا وأمامنا."[3]

---

[1]– رولان بارت، الغرفة المضيئة، تر: هالة نمر، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2010، ص 10

[2]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 38.

[3]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 432

ولأن الصورة المرئية في علاقة دائمة ومستمرة مع ما تنتجه من المفاهيم، "دولوز لا يفصل.. ما بين إبداع المفاهيم وإبداع الصور، وهي المهمة التي يتكفل بإنجازها الإبداع السينمائي..وإن السينما حسب دولوز لا تقدم صورة ثم تضيف إليها الحركة بل إنها تقدم مباشرة صورة–حركة."[1]

وربما على هذا الأساس، يستطيع الطفل بعد التلقي تحديد ما إذا استمتع بالمشاهدة أو ما إذا كان الفيلم مرضيا أو لا. فتحقيق المتعة والإشباع البصري يعتبر من أهم الأشياء التي ينتظر المتلقي أن تتحقق أثناء وبعد المشاهدة.ولكن هذا وحده غير كاف إن كان الهدف هو إثراء ثقافة الطفل وتربية ذائقته الفنية، فالطفل بحاجة إلى الاستفادة جماليا وفكريا من أفلام الكرتون السينمائية التي يقترحها عليه المخرج. وإن هذا يفرض على المخرج الموافقة مابين القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون من ناحية، متوقعا من الطفل كمتلقي القدرة على إحداث التوازن بين مغزى الموضوع والشكل الفني الذي تلقاه من ناحية أخرى.

- فكيف يكون التوافق بين القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون؟
- وكيف ينجح المخرج في تحقيق هذا التوافق وخلق تواصل ثقافي مع الطفل؟

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 22 و 27.

المبحث الثالث

توافق القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون

1- النص الفيلمي وتحقيق الإشباع البصري

2- القيمة الفكرية والجمالية في أفلام الكرتون

إن عين المتلقي ترى ما يعرض عليها من صور، وتتتبع تفاصيلها بشكل تدريجي، معتمدة في ذلك على البصر الذي يلتقط ما هو مألوف بالنسبة لها وما هو أقل ألفة، وإن تكرار هذا وتعود المتلقي عيه، يفتح أمامه مجال الملاحظة الدقيقة لأجزاء الصورة المرئية المتحركة، ليصبح أكثر قابلية لتقبل طبيعتها والعلاقة بينها وبين الرسالة الفيلمية، ويدرك قيمة رسالتها الفنية الجمالية والفكرية.وبالنسبة لفيلم الكرتون كباقي الأفلام السينمائية يحمل قيما فنية وفكرية مرتبطة بموضوع الفيلم في حد ذاته،أو بلغته السينمائية، أو بقناعات المخرج المتعلقة بتوجهه الثقافي أو الديني أو الاجتماعي وغيره.

والقيم منها ذاتية وغير ذاتية "ذاتية تخص الشيء لذاته، وتكون صفات كامنة فيه، وغير ذاتية خارجة عن طبيعة الشيء ولا تدخل في ماهيته."[1] وأيا كانت ستنعكس القيمة على الصورة العامة المتمثلة في الشكل الظاهري لفيلم الكرتون.ويعتبر تكوين المشهد العملية التي تختصر رؤية المخرج في إطار يحمل جميع التفاصيل البصرية والسمعية من حركة وتمثيل وديكور وغيره.

في هذا الصدد "يقول أندريه تاركوفسكي حول صياغة وبناء وتركيب الميزانسين أن شكل تجسيد الفكرة وديناميكية تثبيتها النهائي في صورة ملموسة تبدو لي حتمية، ولكن عملية بناء الأعمال نفسها هي نضال مع المادة التي يسعى الفنان للتلاؤم معها والتغلب عليها في سبيل التجسيد الكامل والتام لفكرته الرئيسية التي تعيش وتتفاعل في ذاته."[2]

1- النص الفيلمي وتحقيق الإشباع البصري:

لكل مخرج قدرات فكرية معينة وأسلوب فني خاص على أساسه يختار السيناريو المناسب لصورته الفيلمية. "وكلما استخدم الكاتب، كاتب النص الفيلمي، نصه أو المخطط الفكري المتكامل بطريقة يأخذ فيها اعتبار لمفردات تلك الأدوات الفنية وأفسح مكانا في نصه بطريقة تترك للمخرج مجال للإبداع والتعبير، كان نصه قويا وزادت إمكانات التفاعل بين الفكر وأدوات اللغة."[3]

---

[1]- إبراهيم مدكور، المرجع السابق، ص 151.

[2]- طارق عبد الرحمن محمد الجبوري، البناء الإخراجي للقطة بين الميزانسين والسنغرافيا، مجلة كلية الآداب، جامعة بغداد-كلية الفنون الجميلة قسم الفنون السمعية والمرئية، العدد 98، 2011، 454، تاريخ التصفح 2019/03/23، على الساعة 21:37، https://www.iasj.net

[3]- نسمة البطريق، المرجع السابق، ص 263.

فالنص الفيلمي أحيانا كثيرة يعالج قصة مقتبسة من رواية ما بطريقة جديدة، ليشبع بصريا رغبة المشاهد في رؤية الأحداث مجسدة أمامه بكامل تفاصيلها. إن "النص السينمائي هو نص ثالث ما بين الرواية، وما بين ترجمتها الصورية، حيث يتمثل هذا النص إلى صياغة أسلوبية، وجمالية، وفكرية تحمل معها معطيات حسية وفكرية وتصويرية أكثر إثارة للأسئلة."[1]

وفيما يتعلق بالأسلوب الفني للمخرج وانسجام المضمون مع الشكل الظاهري للفيلم، يقول **(جودار Jean-Luc Godard)** "الأسلوب بالنسبة لي هو كل ما يخرج من المضمون والمضمون هو كل ما يدخل في الأسلوب تماما مثل داخل وخارج الجسد الإنساني كلاهما معا لا يمكن أن ينفصلا."[2] فحسب (جودار) مضمون الفيلم هو شكله نفسه، فقيمة الفيلم تكمن في مضمونه المرئي الذي يحيل إلى مضامين أخرى غير مرئية أسس لها المخرج من خلال اللغة السينمائية.

"بمعنى آخر الأسلوب بالنسبة له اتساق وتلاحم ما بين الشكل والمضمون اللذين يعطيان للأسلوب صفته المتكاملة. أما بالنسبة لـ **(بازان Bazin)** فإن الأسلوب عنده يولد المعنى والمغزى ويأتي نتيجة للشكل، وهذا يعني أن الأسلوب طريقة تقديم المعاني في الفيلم عبر ذلك الارتباط السببي بين شكل الفيلم ووسائله عند التطبيق يصبح هذا علاقة بين المنوع والأسلوب. ويمكن تحديد كل من الأسلوب والشكل في السينما بملاحظة أنواع وكم التجريد الذي يستخدمه صانع الفيلم أو مبدعه في تعامله مع مادته الخام."[3] كما"إن أسلوب المخرج السينمائي هو طريقة فهمه للمنهج والنظرية والكيفية التي نفذ بها هذا العمل أو ذاك وتميز به.. ابتداء من الاستخدام الميكانيكي التقني لمفردات اللغة السينمائية والذي يمكن أن نسميه طريقة عمل والذي يقصد به استخدام المخرج السينمائي لعناصر التعبير السينمائية بكيفية توحي بالاستخدام الميكانيكي لتلك العناصر بعيدا عن المنهج الفني المبدع في توظيف عناصر التعبير السينمائي بما يعزز ويعمق المعنى."[4]

---

[1]– بشير خلف، الفنون لغة الوجدان، المرجع السابق، ص 283.

[2]– رعد عبد الجبار ثامر، نظريات وأساليب الفيلم السينمائي، دار ورد الأردنية للنشر والتوزيع، د م، ط 1، 2016، ص 102.

[3]– المرجع نفسه، ص 102.

[4]– المرجع نفسه، ص 104 و 105.

فبإمكان المخرج أن يستثمر مفردات اللغة السينمائية، ويستغل الفنيات الرقمية بالطريقة التي تناسب فكره وتشبع طموحه الفني الواقعي والتجريدي الخيالي، لكن عندما يكون المتلقي هو الطفل عليه أن يضع في اعتباره إمكانية الطفل على استيعاب ما يقدمه له.

"ولهذا اهتم الباحثين والمختصين بهذا الجانب، بحيث تم تحديد العناصر المهمة التي تشكل عائقا أمام الطفل كمتلقي في استيعاب السرد الفيلمي بشكل عام، وذلك من خلال عرض ثلاثة أفلام قصيرة من ثلاثة إصدارات مختلفة للقصة البسيطة نفسها، لأطفال تتراوح أعمارهم بين 4 إلى 12 سنة. لكن تم سردها بلغة سينمائية مختلفة وتم التركيز على لغة هذه الأفلام التي تم الاعتماد فيها على تقنيات (حجم السطح الكبير، التلاشي وغيره)، وكانت أكثر مفردات اللغة السينمائية التي شكلت عائقا بين مضمون الفيلم والطفل في الاستيعاب."[1]

وليتمكن المخرج من ملامسة شعور الطفل، وتحريك مخيلته، وتحفيز قدراته العقلية من أجل إدراك الفيلم، عليه أن يهتم بالعلاقة الصحيحة والدقيقة التي تجمع بين مضمون الفيلم الفني وقيمه بمختلف اتجاهاتها. وهناك عدة أساليب فنية متاحة للمخرج من أجل تحقيق هذا من بينها الائتلاف الدلالي isotopie) وهو "مبدأ شديد الأهمية في تنسيق وحدات المعنى والشكل داخل الحقل الدلالي حيث تتألف الأجزاء فيما بينها مكونة وحدة الكل.وليست غاية هذا المبدأ البحث عن التشاكل أو التماثل بين هذه الأجزاء، كما توحي ترجمة هذه الكلمة المنحدرة من الفيزياء (isotopie = نظير/ مثيل/ شبيه)، وإنما غايته كشف أسرار تأليف العمل الفني، والخيارات التي اتخذها الفنان في تركيب الأجزاء على نحو متناغم منسجم."[2]

كما يمكن للمخرج بالاعتماد على أسلوب آخر مغاير وذلك "بخلق انزياح ما ليخرج قصدامن قواعد الائتلاف، يكون قد اشتغل وفق مبدأ آخر هو التنافر (الدلالي allotopie) مثلما نرى في لوحات الكاريكاتور مثلا. ومن المعروف أن الفن لا يقتصر في بناء حقوله الدلالية على تأليف العناصر المتلائمة، وكثيرا ما يخترق الانتظام بعناصر متنافرة ليؤثر في المتلقي بشكل مختلف."[3]

---

[1]–voir: Enrico Fulchignoni,opcit, p 41.

[2]– تأليف مجموعة مؤلفين، فرانسيس إدلين، جان–ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، 2012، ص 566.

[3]– المرجع نفسه، ص 566.

"فأهمية الأفلام لا تكمن فقط فيما تتناوله(المحتوى)، فطرائق تصوير الفيلم (التأطير، حركة الكاميرا، المونتاج إلخ) وإنتاجه وتوزيعه لها القدر نفسه من الأهمية.. الأفلام هي مرآة الواقع والفيلم إطار لعالمنا والسينما أداة للرؤية."[1] ونتيجة لأهمية الشكل في الفيلم، تهتم الكثير من شركات الإنتاج بالفنيات الرقمية والفضاء الافتراضي، اللذان بفضلهما تنتج صورا تتميز بقوة التأثير وبلاغة التجسيد الفني. فتعمل على تحديد مواصفات صورة رقمية معينة تجمع بين القيمة والفنية.

"فالصورة السينمائية هي دوما جوهر تعبيري.. وإن أسلوب الإخراج يبرز من خلال طريقة ووجهة نظر المخرج في كيفية ظهور الفيلم ولكل مخرج أسلوبه في التعامل مع البصري ومهما تغير أسلوبه فإننا لا نجد لديه تغيرا كبيرا من فيلم إلى آخر ذلك أن هاجس المخرج يظل دوما هو الاتساق والتوافق مع بقية الأفلام."[2]

وإن بالإضافة إلى شكل ومضمون الفيلم الذي يساهم في التأثير على الطفل كمتلقي،ويستحوذ على بصره، والذي ينتج عنه إشباع بصري يغذي ذوق الطفل ويسمح له بالتعرف بشكل مباشر وغير مباشر على محتوى الصورة المرئية، يوجد جانب آخر متعلق بشكل الفيلم والمتمثل في الترجمة والدبلجة.

"وترجمة الأفلام تتخذ أشكالا متباينة، فهي قد تكون ترجمة كتابية/ السترجة (sous-titrage) بترجمة لغة الفيلم إلى لغة مكتوبة من خلال شريط يصاحب عملية العرض، أو بترجمة لغة العمل الأصلية لغة أخرى، أضافت الفضائيات العربية وسيلة جديدة وغريبة، هي ترجمة العمل السينمائي إلى اللهجات العامية العربية.. الطريقة الأولى تمكن المشاهد من متابعة العمل السينمائي بلغته الأصلية ومتابعة ما يصعب فهمه عبر شريط الترجمة، وهي طريقة خصوصية الفيلم الثقافية والفنية واللغوية، لكنها تحمل جانبا سلبيا يتمثل في بقاء المتلقي مشغولا بالقراءة التي قد تحرمه من متابعة بعض المشاهد وكذلك عدم الاستمتاع بتأدية المثلين على أكمل وجه."[3]

[1]– سكيب داين يونج، المرجع السابق، ص 48.

[2]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 135 و 179.

[3]– سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 116.

"ولعل معانات الممثل الأمريكي الشهير **(جورج كلوني George Clooney)** عند قيامه بأداء صوت الثعلب**Mr. Fox** في فيلم الرسوم المتحركة **(Fantastic Mr. Fox)**، خير دليل على أهمية تطابق الصوت والشخصية وتفاعلهما، حيث تطلب منه الأمر الاستغناء عن الأستوديو والعمل في الهواء الطلق، لتجسيد نفس حركات الشخصية في سبيل أداء مثالي لصوتها."[1]

فيعتمد المخرج بوصفه فنان على ذكائه وخبرته أثناء عملية إبداعه للفيلم السينمائي، معتمدا في ذلك على **(الأسلبة stylisation)** التي "هي فعل الإبداع في مادة الفن، سواء أكانت محسوسة أم مجردة. فالفنان يخضعها لعمليات تحويل معينة حتى ينسقها في تشكيل منسجم يحقق بلاغة الصورة وذلك من خلال علاقات التباين والتضاد، أو الانسجام والتكامل، أو النسق والفوضى، أو الحذف والإضافة، أو التراتب وعدم التراتب، أو قابلية العكس وعدم قابلية العكس. ولكل مكون من مكونات العمل الفني بلاغته السيميائية الخاصة: بلاغة الشكل، وبلاغة النسيج، وبلاغة المضمون.. معنى ذلك أن موضوع الأسلبة هو الشكل الذي ينبغي أن يبلغ درجة التناغم نتيجة العلاقات المذكورة سابقا، التي يقيمها الفنان بين أجزاء الشكل وكل العمل، وخصوصا الحذف والإضافة."[2]

2- القيمة الفكرية والجمالية في أفلام الكرتون:

إن القيمة الجمالية والفكرية في الأعمال الفنية لصيقة بالصورة ومفهومها، لأن "الصورة غير منفصلة عن المفهوم في جماليات السينما، هنالك تلازم بينهما في مستوى التحولات التي شهدتها الصورة السينماتوغرافية، فالتنويعات في المستوى ليست شيئا آخر غير تنويع مفاهيمي، من الصورة الثابتة إلى الصورة الحركة ومن الصورة الصامتة إلى الصورة الناطقة. في واقع الأمر هنالك تحول مفاهيمي بالأساس، لأن الصورة غير مستقلة بذاتها.. فللكاميرا وجهة نظر فالتصوير لابد أن يكون منسجما مع مفهوم، مع فكرة.. في جماليات السينما لا نتعامل مع تقنيات للتصوير مستقلة، وإنما تقنية التصوير نابعة من مفهوم، لحظة التصوير غير منفصلة عن لحظة التفكير وإنشاء المفاهيم."[3]

---

[1]- سليمان الحقيوي،المرجع السابق، ص 117.

[2]- تأليف مجموعة مؤلفين، فرانسيس إدلين، جان-ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 565.

[3]- سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 105 و 106.

وهكذا لا تكتفي الصورة المرئية بتوصيل المفهوم والمعنى الجمالي، بل تتحول إلى منبه لكل من بصر وعقل المشاهد، وتفتح له مجال التساؤل عن طبيعة بناء الصورة واللغة الفيلمية، وهكذا يصل إلى تحديد القيم بطريقة أو بأخرى ليقوم بتكوين خبراته أو إعادة بنائها. لكن هناك من يرى أن الصورة "لا تعبر عن شيء ما، ولا تعني شيئا ما غير نفسها، ولا تحيل إلا إلى موادها وألوانها وأبعادها. وبالرغم من أن هذا المعنى للصورة إنما يأتي غالبا في سياق الحديث عن إقصاء سلطان الفكرة أو الواقع اللذين تعبر عنهما الصورة، إلا أن النظرة المدققة لا يمكن أن تغفل ذلك السحر الغامض وتلك القوة الذاتية المتضمنة في الصورة، فللصورة أنماط للوجود وأنماط للتدليل، وتكمن قوة الصورة وجوهرها في قدرتها على إظهار شيء ما للنظر (أي للوجود)."[1]

ومن جهة أخرى، هنالك من يرى أن الصورة تعد "بنية دلالية مغلقة تنطوي على تنظيم خاص للوحدات المكونة لها، والصورة في هذه الحالة تمثل نصا بصريا ذا طبيعة خاصة تميزه عن النص اللغوي.. فما يشكل نص الصورة هو قدرة مجموعة من الأشياء المثبتة في إطار على الإحالة إلى كون منسجم التركيب والدلالة."[2]

إذا للصورة الفيلمية قدرة كبيرة على نقل المفاهيم والقيم إلى المشاهد وبأساليب مختلفة منها المباشرة البسيطة ومنها المركبة الغامضة، وهذا يعتمد على طبيعة تكوين الصورة الفيلمية ولغتها السينمائية."ويفترض **(روجيه أودن Roger Odin)**.. أن ثمة في مجتمع معين عددا من أنماط إنتاج المعنى أو المؤثرات التي تقودنا بها السينما إلى نمط خاص من التجريب. فإذا كان النمط الوثائقي يرمي إلى الإعلام والنمط البرهاني إلى الإقناع (الأفلام التعليمية)، فإن النمط المشهدي يرمي إلى الإلهاء..و النمط الجمالي إلى إثارة الاهتمام بالشكل."[3]

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 23.

[2]– المرجع نفسه، ص 23.

[3]– ماري تيريز جورنو، المرجع السابق، ص 85.

وباعتبار المفاهيم والمعاني التي تندرج ضمنها قيم الفيلم تتطلب وعي وخبرة المتلقي من أجل إدراك جميع وظائفها، فمن الممكن أن ترتبط القيمة بوظيفة معينة. في هذا الصدد يرى(**دروموند Drummond**)الخصائص الوظيفية والقيمية هي"الخصائص الأدائية أو الآلية، وهي المتضمنة في الخصائص السببية أو المادية للأشياء."[1]

كأن تشير أشكال فيلم الكرتون إلى طبيعة المكان الذي تدور فيه الأحداث، فإن كان حول كائنات غريبة من كوكب آخر، فسيشاهد الطفل كل ما يعبر عن الفضاء من مركبات ومجرات وكائنات غريبة. وأما بالنسبة للخصائص القيمية فيرى (دروموند) أنها "الخصائص التي تتجاوز مادية الشيء محل الإدراك وتمس شعور ووجدان الشخص القائم بالإدراك."[2]

كأن يتعاطف الطفل مع الكائن الفضائي انطلاقا من وظيفته في الفيلم، والتي تكون ربما مساعدة البشر بدل إيذائهم. لكن في الواقع لا وجود لكائنات فضائية، وبالتالي يصعب تحديد حقيقة مواقفها اتجاه البشر، فتبقى وضيفتها والقيم التي تعطيها مرتبطة بالفيلم والإطار المشهدي ولا تتعداه. "وتفرض هذه الخصائص لقاءا مباشرا بشيء ما يكن أن ننسبها إليه، وهو ما أطلق عليه (هورسل) الخيال أو الوهم. وبهذا الاعتبار تصير الخبرة المباشرة بالشيء المادي هي خبرة بخياله، والخبرة المباشرة بالمكان هي خبرة بتشكيلات هذا الخيال."[3]

وإذا تم ربط هذا بتذوق المتلقي وخبرته الفنية فإن لابد "أن يتوفر لدى المتذوق الشعور بالاستبصار (الفهم الفجائي لتفاصيل الخبرة الفنية).. ما يعمل على إفساد تجربة المتلقي أو المتذوق للصورة أو العمل الفني هو تفكك تجربته بحيث ينعزل الخيال عن الأداء، وتنقطع فيها العاطفة عن التفكير، وما يعيد للتجربة حياتها هو الترابط بين الحس والدافع إلى الرؤية وفعل الإدراك."[4]

---

[1]– ماهر عبد المحسن، المرج السابق، ص 47.

[2]– المرجع نفسه، ص 47.

[3]– المرجع نفسه، ص 47 و 48.

[4]– سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 161.

"فالمشهد كمجموعة من اللقطات في السينما والتلفزيون وحدة مركبة من الرموز والإشارات السمعية والبصرية.. إن العلاقة بين الدال والمدلول، أي بين الشيء الممثل للحدث أو الموقف وانعكاسه في اللقطة ليست ثابتة في لغة الفيلم.. تتغير بتغير الانفعال والأداء، أي يمكن إعطاء انطباع مخالف وفقا لهذا الانفعال وجودة الأدوات وتأثيرها.. ويمكن القول أن الصورة الفيلمية تعبر عن وجهين لشيء واحد، الشيء الممثل (دال) والطريقة أو الأداء والأفعال التي يمكنها تأكيد تلك المعاني والدلالات، أي تسمية تلك الأشياء وإعطائها مدلول."[1]

وإن هذا الدال والمدلول من شأنه أن يعبر عن ذلك الانسجام والتوافق بين المضمون كمادة مرئية وكمادة مفاهيم، والشكل بوصفه مفردات فنية وتقنية، وقد كان للتطور التكنولوجي دورا كبيرا في صياغة هذه المفردات بشكل مبهر ومربك للبصر أحيانا، ما زاد من القوة التعبيرية والإيحائية للصورة وما تحمله من قيم. ليرتبط النظام اللغوي للفيلم السينمائي بالتطور التكنولوجي والتقني.

"هذا يعني أن قارئ الصورة المتحركة يقف أمام مضمون فكري وفني يختلف مدى تأثيره عليه كرسالة مركبة في الإقناع على حجم وكثافة التجارب الإنسانية والقدرات والمهارات المكتسبة، وأيضا على حجم الرموز المتنوعة التي تحتويها الصورة المتحركة وإشكالية تعامل المبدع والمفكر بها والتعبير عن الظواهر الاجتماعية والفكرية المختلفة."[2]

ومن الممكن بفضل الفنيات الرقمية أن يتوه المتلقي بين المشاهد ومضامينها وهو يبحث عن علامات الظاهرة الفنية والقيمة الفكرية التي غرسها المخرج في الفيلم. "فعدم الإحساس بالحقيقة ينتج أساس بتعدد العمليات التكنولوجية المتعمقة، أي بداخل الرموز التكنولوجية التي تحتويها الصورة المتحركة كالمذهب التجريدي في السينما.. فعمليات المونتاج أي ربط المشاهد ببعضها يكون متداخلا وغير متسلسل.ونتيجة لذلك يفقد المتلقي تتابع المراحل وبالتالي تقل قدرته على إدراك المعاني."[3]

[1]– نسمة البطريق، المرجع السابق، ص 237 و 238 و 239.

[2]– المرجع نفسه، ص 119.

[3]– المرجع نفسه، ص 159 و 160.

وبالنسبة لأفلام الكرتون السينمائية، فهي كما ذكر في الفصل الأول أصبحت تعتمد وبشكل كبير على التقنيات الافتراضية، التي من شأنها أن تغيب الجانب الموضوعي والفكري للفيلم، وتقصي قيمة المفاهيم التي تخدم خبرة الطفل الفنية والجمالية، بالاهتمام بواقعية الأشكال والشخصيات واقترابها من الحقيقة أكثر. بالإضافة إلى المواضيع الهزلية الغريبة التي تعبر عن الكثير من التفاهة والسلوكيات الغير مرغوب فيها، والتي يمكن أن يكتسبها الطفل بكل سهولة بعد التعود على مشاهدتها.

وقد "توصل باحثان أمريكيان قاما بدراسة لبرامج، وكتب ديزني الهزلية التي رقيت رواجا على نطاق واسع عبر العالم إلى أن هذه البرامج، والكتب تتضمن قيم العنصرية، والإمبريالية، والجشع،والعجرفة،وفي النهاية فإن هذا العالم الخيالي الموجه للأطفال يغطي نسيجا متشابكا من المصالح ويخدم إمبريالية أمريكا."[1]

"تملك الصورة الآلية بما فيها الرقمية قوة على الإظهار monstration أكثر من الإقناع démonstration، وقدرة على إبراز الأشياء والوقائع أكثر من الاستدلال. فالمسألة في الصورة تتعلق بإظهار الأشياء أكثر من قولها أو سردها. يرتكز الإظهار على ال (هنا) وال (آن) ويهتم بالعلاقة الآنية مع ما يحدث كما في الصورة الفيلمية والسينمائية، وتمنح الصورة في السينما في الحاضر."[2]

في حين أنه يجب أن يكون العمل الفني قوي التكوين والبناء، "حيث أن التجسيد الفني يبعث فينا شعورا يتعدى ما يتضمنه الواقع من سطحية مباشرة.. وهذا هو العامل الأساس والفعال في عملية الاستحواذ على المشاهد وتفعيل استجابته ووعيه الجمالي."[3]

"بحيث يمكننا الحكم عن عمل فني ما بأنه جميل، في حين أنه يعبرن ظاهريا، عن أوضاع مؤلمة وقاسية. لأن البعد الجمالي بحاجة إلى عامل التصعيد الجمالي (Sublimation esthétique) الذي يقوم به الإنسان أثناء مشاهدته أو قراءته لعمل فني ما."[4]

---

[1]– محمد محمد غالب حسان، منهجية إنتاج أفلام رسوم متحركة في الإعلام العربي الإسلامي، مقال نشر بالمجلة الأردنية للفنون، على الرابط: journals.yu.edu.jo، تاريخ التصفح 2018/10/25، على الساعة 18:53، ص 233 و 234.

[2]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 153.

[3]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 211.

[4]– تأليف مجموعة مؤلفين، فرانسيس إدلين، جان–ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 165.

فيعبر الفنان عن القيم التي يؤمن بها، كما يمكنه أن يقترح علينا قيما لا يؤمن بها ولا تناسب الإطار الفكري أو الخلقي أو الإنساني العام للمشاهد، بغرض وضع هذا المشاهد في حالة المقارنة بين الصورة ومحتواها وثقافته الشخصية. "ولا يجوز الخلط بين الصورة الفنية كفكرة ونوايا الفنان التي تسبق عملية الإبداع. فرغم أن الصورة الفنية كفكرة تتصف ببعض الاضطرابات والغموض وعدم التحدد إلا أنها مع ذلك تمثل مشروع تصميم العمل الفني الذي يتضمن رؤية أولى لماحة ذات بنية وتنظيم داخلي ونمط للتخيل والتعميم وإطار كلي ومعنى موحد."[1]

لكن من جهة أخرى، وبسبب اكتساح التقنيات الرقمية والافتراضية مجال السينما، "من الناحية الإبداعية نواجه في الفنون المعادة صناعيا، ضربا من الفراغ الروحي الحقيقي."[2]

فبالنسبة لأفلام الكرتون السينمائية وجميع أنواع الأفلام السينمائية الأخرى، "يجد كل من المتلقي والفنان على حد سواء أنفسهم في مفترق الطرق، غير مدركين لما ستكون عليه الصورة غدا، وعلى أي مجال أو جانب يجب أن ترتكز. لأن الصور تنساق خلف الابتكارات التي يمكنها أن تحقق أكثر إثارة."[3]

وهذا من شأنه أن يؤثر على نوع القيم الفنية والجمالية والفكرية، التي يجسدها المخرج بواسطة الفنيات الرقمية في الصورة المرئية لأفلام الكرتون السينمائية، كما أنه من شأنه أن يفقد ذلك التوازن بين أنواع القيم، أو توظيفها بشكل لا يخدم ذوق وثقافة المتلقي الطفل بشكل جيد وإيجابي.

إن كانت للصورة الرقمية إيجابياتها وسلبياتها الفنية والجمالية في أفلام الكرتون، فكيف يمكنها تحقيق بلاغة تعبير سينمائية بفضل خطابها المرئي وعالمها الافتراضي؟ وكيف تتلاعب بالمعنى وتدخله ضمن سياق الغموض أو السطحية؟

---

[1]– نايف بلوز، المرجع السابق، ص 191.

[2]– تأليف مجموعة مؤلفين، فرانسيس إدلين، جان–ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 95.

[3]–voir:François Schuiten et Benoit Peeters, op cit, p 183.

الفصـل الثالث

بلاغة تعبير الصورة الرقمية وتكنولوجيا العرض في أفلام الكرتون

المبحث الأول: الخطاب المرئي وإنتاج المعنى في أفلام الكرتون

المبحث الثاني: صناعة الصورة السينمائية والعالم الافتراضي في أفلام الكرتون

المبحث الثالث: المعنى في الصورة الرقمية بين التعيين والتضمين

المبحث الأول

الخطاب المرئي وإنتاج المعنى في أفلام الكرتون

1- اللغة السينمائية في أفلام الكرتون

2- الصورة المرئية وسيلة تعبير فنية

إن أي مخرج يسعى من خلال فيلمه إلى تحقيق التواصل الفني والجمالي مع المتلقي، مستعينا بجميع مفردات اللغة السينمائية حتى يتمكن من بناء خطاب سينمائي قوي وذا تأثير كبير. وهذا ما يجعل الخطاب بحاجة إلى بلاغة مرئية يستهلك المتلقي من خلالها مفاهيم ورموز جمالية فنية منفتحة أو منغلقة الدلالة.

كما أن يمكن للغة السينمائية أن تؤسس لخطاب مرئي مختلف التركيبة، خاصة إذا اعتمدت فيه اللغة على الفنيات الرقمية، لتتحول صياغته إلى صور هجينة إن صح التعبير، "فالخطاب نفسه قادر على إنتاج قوانينه الخاصة المستقلة عن القوانين التي تنظمه. وهكذا، تنتج الكثير من الرموز السينمائية عبر الخطاب بمعنى أنها ليست موجودة مسبقا، بالرغم من أن الكثير منها صحيح."[1]

1- اللغة السينمائية في أفلام الكرتون:

"أنتجت السينما لغتها الخاصة بها، وقواعدها، وأساليبها والتي تكشف المعرفة بها كما في اللغة المكتوبة وتعتبر اللقطات، والمشاهد، وحركات الكاميرا، والعدسات والمونتاج هي بمثابة الكلمات، والجمل والفقرات، وعلامات الترقيم. وقد اكتسب كل مفهوم وتقنية سينمائية، وظيفة ودلالة معينة من خلال الاستخدام، لا بد أن يستوعبها المخرج السينمائي جيدا لكي يتمكن من تبليغ ما يريده بدقة وبأسلوب جمالي."[2]

ولكن اعتبار اللغة السينمائية لغة لا يعني أنها تشبه لغة اللسانيات في كل شيء، وإنما تتقاطع معها في نقطة التواصل عن طريق الخطاب، لكنها تبقى لغة مرئية مستقلة بذاتها تعتمد على الابداع.

"وكما هو الحال مع مهارات الإبداع الأخرى الخاصة بصناعة السينما، كالمونتاج والصوت، فإن العملية الإبداعية هامة جدا. وعلى عكس الفنون الأخرى التي يمكن فيها الإبداع بدون تعلم مهارة، نجد أن العملية الإخراجية لا تتحقق إلا عبر عملية تقنية، وهذا لا يعطل العملية الإبداعية."[3]

---

[1]- فران فينتورا، الخطاب السينمائي لغة الصورة، تر: علاء شنانة، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط 1، 2012، ص 10.

[2]- سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 175.

[3]- المرجع نفسه، ص 175.

وإن اختيار لغة سينمائية معينة لفيلم كرتون سينمائي معين هو أمر مرتبط بالأسلوب الفني للمخرج، وله الحرية في توظيف مفرداتها حسب ما يتطلبه الخطاب السينمائي الذي يريده؛ وهذا ما يفرض على المخرج الدراية الكافية بكامل تفاصيل اللغة السينمائية وتعبيراتها الفنية، وتوظيفها الخاطئ سيخل بخطاب الفيلم. ومفردات اللغة السينمائية في أفلام الكرتون في نفسها تقريبا في الأفلام السينمائية البشرية الموجهة للطفل مع بعض الاختلاف بسبب نوع طبيعة الصورة ومضامينها. فمفردات اللغة السينمائية.

"هي كل ما يشتمل عليه الفيلم من الصوت والموسيقى والمؤثرات والقطع وحركة الكاميرا وزواياها واستخدام الحيل السينمائية والمؤثرات الخاصة وحرفية السيناريو والإضاءة، اللون والتمثيل والرمز والإيجار والزمان والمكان وغيرها من المفردات التي تفيدنا كثيرا في تحديد ومعرفة أسلوب المخرج السينمائي والكيفية التي يتعامل ويوظف بها هذه المفردات بما يشكل حالة من التميز في التوظيف وبالتالي فأنها تقودنا وتفيدنا كثيرا في تحديد أسلوب أي مخرج."[1]

ويعتبر أهم عنصر من العناصر التي تتكون منها الصورة المرئية، والتي في الأساس يعتمد عليها الخطاب السينمائي من أجل تحقيق بلاغته الفنية في أفلام الكرتون، اللقطة السينمائية أصغر وحدة في البناء المرئي للفيلم. وبالنسبة لأفلام الأطفال البشرية اللقطة فيها تعرف "بأنها الدوران أو المستمر أو المتواصل للكاميرا. ويمكن معالجة اللقطات بعدة طرق."[2]

والأمر يختلف بالنسبة لأفلام الكرتون والرسوم المتحركة بحيث لا يتم الاعتماد على الكاميرا، وإنما على إطارات مضامين فقط أي مجموعة من الصور المتتالية التي تشعر العين بنوع من الحركة، إلا نوع آخر من أفلام الكرتون يتم الاعتماد فيها على الكاميرا، مثل الأفلام التي تقحم شخصيات بشرية في فيلم الكرتون، أو نوع الأفلام التي تم ذكرها في الفصل السابق، والتي تعتمد على مادة (السبلاستيسين) أو الدمى المتحركة في تجسيد شخصياتها.

[1]– رعد عبد الجبار ثامر، المرجع السابق، ص 106 و 107.

[2]– مارلين فيب، أفلام مشاهدة بدقة: مدخل إلى فن تقنية السرد السينمائي، تر: محمد هاشم عبد السلام، المركز القومي للترجمة، القاهرة، 2013، ص 385.

وتختلف مدة اللقطة باختلاف محتواها، بحيث يمكن لهذا "أن يحدد إيقاع أو سرعة الفيلم، تستخدم اللقطات القصيرة عادة في مشاهد العنف، وترتبط اللقطات الطويلة أكثر باللحظات العاطفية. اللقطات التي تنتهي نوعا ما قبل أن تتاح للمتفرج فرصة للإلمام بكل ما تحتويه يمكن أن تغرس جوا من العصبية والقلق والإثارة، والأفلام التي تقطع بعد أن يفهم المتفرج العادي محتوى الصور تميل إلى أن تبدو هادئة، أو تأملية، أو في بعض الحالات، مملة."[1]

وإن من بين أهم المفردات السينمائية التي تساهم في تحقيق بلاغة تعبير الخطاب المرئي، هي حركة الكاميرا وزوايا الكاميرا والإضاءة غيرها من التفاصيل الأخرى فكلها تتدخل في عملية تكوين الشكل الظاهري للفيلم السينمائي، وتخلق ذلك النوع من الحركة داخل الإطار وبين المضامين، وتمنح اللقطة الحياة والتأثير المطلوب في أفلام الكرتون سواء كان ذلك حقيقيا أو افتراضيا بفضل الرقمنة. ففي أفلام الكرتون أكثر ما يلفت انتباه الطفل هو الحركة المستمرة للشخصيات داخل الإطار، وهي تخدم بشكل أو بآخر تعبير الصورة وتفصح عن نوع خطابها المرئي.

فالحركة هي "من جهة، ما يحدث بين الموضوعات أو بين الأجزاء. ومن جهة أخرى فهي ما يعبر عن الديمومة أو عن الكل. وما يحدث هو أن الديمومة فيما هي تغير من طبيعتها تتجزأ داخل الموضوعات، وأن الموضوعات فيما هي تتعمق، وبالتالي تفقد حدودها، تتجمع داخل الديمومة.. إن الحركة تعيد الموضوعات (الأجزاء) التي تستقر في داخلها إلى الكل المتغير الذي تعبر عنه. ومن خلال الحركة ينقسم الكل في الموضوعات، وتتجمع الموضوعات في الكل."[2]

"إنها وحدة الحركة وهي تحتوي تحت هذه الصفة، على كثرة مترابطة لا تتناقض مع هذه الوحدة وكل ما يمكن قوله هو أن هذه الوحدة خاضعة لضرورة مزدوجة: بالنسبة إلى الكل الذي تعبر فيه عن تغير على امتداد الفيلم، وبالنسبة إلى الأجزاء التي تحدد فيها هذه الوحدة، الانتقالات التي تجري داخل كل مجموعة، ومن مجموع إلى آخر."[3]

---

[1] – مارلين فيب، المرجع السابق، ص 391.

[2] – جيل دولوز، الصور– حركة أو فلسفة الصورة، تر: حسن عودة، وزارة الثقافة– المؤسسة العامة للسينما، دمشق، د ط، 1997، ص 19.

[3] – المرجع نفسه، ص 42.

وبالنسبة للإضاءة فلها الكثير من الأهمية في دعم الخطاب المرئي لفيلم الكرتون، باعتبارها لغة سينمائية تفصح عن حالات فنية ونفسية لمضمون المشاهد، بالإضافة إلى الدور الكبير الذي تلعبه في تكوين وتحديد الشكل المرئي لعناصر كل إطار داخل الفيلم. وإن كان يتم تحديدها الكترونيا أو رقميا في الأفلام الافتراضية التي تعتمد على جهاز الكمبيوتر، فإنه يتم الاعتماد على الإضاءة الطبيعية تارة والاصطناعية بفضل أجهزة الإضاءة تارة أخرى، في الأفلام الحقيقة التي تكون شخصياته بشرية وأماكنها واقعية.

"إن الاختيارات الخاصة باتجاه مصدر الضوء سواء كان علويا، أو إضاءة جانبية، أو إضاءة سفلية، أو إضاءة خلفية، أو إضاءة ملاك (إضاءة خلفية مبالغ فيها تخلق هالة من الضوء حول رأس الشيء المصور) يمكن أن يكون لها تأثير عميق على الانطباع أو التأثير للقطة من اللقطات."[1]

وهناك من يشبه اللغة السينمائية في خطابها بالنثر، فبالنسبة له "الجملة السينمائية/ اللقطة يمكن أن تكون بسيطة، بفاعل واحد أو فعل واحد، وربما مفعول به واحد، أو يمكن أن تكون جملة مركبة/ لقطة مركبة تحتوي على عبارتين أو أكثر. ونوع الجملة/ اللقطة التي نستخدمها سوف يعتمد أولا على جوهر اللحظة التي نريد نقلها إلى المتفرج، ثم إن هذه الجملة/ اللقطة سوف تكون محتواة في تصميم المشهد، الذي يمكن أن يكون عنصرا من عناصر الأسلوب الكلي."[2]

وفي هذا الصدد يعتبر **(روسوليني Rossellini)** "السينما عبارة عن لغة أو خطاب فني أكثر من كونها مركبة. وقد ولدت هذه اللغة بفضل اتحاد العديد من أشكال التعبير (الصورة، الكلام، الموسيقى وحتى المؤثرات الصوتية)."[3] ففي أفلام الكرتون لا يستطيع الطفل بوصفه متلقي أن يتواصل مع الفيلم بدون أن يفهم لغته التعبيرية، وبدونها لن يتمكن من إدراك الخطاب المرئي.

---

[1]– مارلين فيب، المرجع السابق، ص 395 و 396.

[2]– نيكولاس تي بروفيريس، أساسيات الإخراج السينمائي: شاهد فيلمك قبل تصويره، تر: أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2014، ص 28.

[3]–voir: Christian Metz, essais sur la signification au cinéma, Klincksieck, Paris, 2003, p 64.

وتوظيف مفردات اللغة السينمائية في أفلام الكرتون يخدم القصة التي تعبر عن خطاب الفيلم، لأن بدون اللغة السينمائية التقنية لن تظهر كصورة مرئية مسموعة، وهناك من يحدد الاختلاف بين الحبكة والقصة والخطاب.

الحبكة، "هي الترتيب المنظم للأحداث على أساس بداية ووسط ونهاية. والقصة السينمائية هي القصة المروية، مجسدة كل شيء يتصل بها بغض النظر عن مقدار ما يظهر منه على الشاشة.. والخطاب هو الطريقة التي تصل القصة بها إلى الجمهور. فالقصة تشمل ما يصور دراميا بالإضافة لما هو مضمن.. وحين تفهم الحبكة على أنها النواة التي تجمع حولها الأحداث والشخصيات والموضوع ومشهد التصوير، وأنها المصدر الذي تستقي جميع هذه الأشياء حياتها منه، يمكن رؤيتها على أنها روح العمل وأنها شيء متميز."[1]

الطفل وهو يشاهد فيلم الكرتون يتمكن بكل سهولة من فهم القصة وأحداثها، ويتفاعل مع الفيلم فيضحك تارة ويصمت تارة أخرى، وأحيانا يتفاعل حتى بجسمه فيقفز أو يغير مكانه باستمرار، ما يعني أن تجاوبه ناتج عن إدراكه للغة الفيلم التي تخاطبه والتي تتمثل في مجموعة صور متحركة بتقنية معينة. وعلى هذا الأساس، "إن خبرة الفيلم هي اللغة السينمائية المتأسسة في اللغة الأكثر أصالة وعملية للوجود المتجسد الذي بنيته العامة مشتركة بين صانع الفيلم والفيلم والمشاهد.. ففي الفيلم، كما في خبرتنا المباشرة والفورية، يوظف الإدراك كشكل من التعبير، والتعبير كشكل من الإدراك"[2].

فيشد الفيلم المشاهد إليه بواسطة لغته القوية التعبير والثرية المفردات، وفي ظل الخطاب الفني الغير مألوف لا يبقى "أمام مشاهد السينما سوى اختيار وحيد، هو العالم الفيلمي الخيالي، وعليه أن يدخل في تجربته بكل حواسه تماما مثلما يستغرق في العالم الواقعي بكل حواسه، مع الوضع في الاعتبار خصوصية التجربة السينمائية."[3]

[1] – برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 564 و 565.

[2] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 436.

[3] – المرجع نفسه، ص 440.

ويعتبر التركيب من بين أهم العناصر التعبيرية التي يستحوذ بها المخرج على بصر المتلقي، ويثري بها خطابه الفيلمي، فبفضل التركيب يختزل المخرج جميع الصور المرئية برموزها ودلالاتها ضمن قالب فني واحد وبالطريقة التي يريدها. فلذلك "رغم أن لكل مونتير أسلوبه الخاص إلا أن مونتاج الفيلم في النهاية يعكس أسلوب الإخراج ولذلك فإن تقنية المونتاج المستخدم هي التي تؤكد منهج تناول المخرج، فاستخدام التأليف المتقاطع والحوار المتداخل والمشاهد الطويلة أو القصيرة واللقطات الطويلة أو المكبرة والعناصر البصرية المجزأة كله يرجع إلى المخرج نفسه."[1]

ويقول **(أورسون ويلز Orson Welles)** عن البلاغة التي يحققها المونتاج للسينما "لا أستطيع إنكار أن المونتاج ضرورة بالنسبة للمخرج وأنه اللحظة الوحيدة التي يحكم فيها المخرج سيطرته على فيلمه. إن غرفة المونتاج هي المكان الوحيد الذي أسيطر فيه بشكل مطلق. وإننا لنضع بلاغة السينما في غرفة المونتاج."[2]

وفي أفلام الكرتون يمكن للمخرج أن يختار نوع التركيب الذي يناسب فكرة القصة، مع العلم أن أغلب أفلام الكرتون وخصوصا الحالية تركز بشكل كبير على سرعة الحركة، والصور المركبة والثرية العناصر المرئية، وهنالك من يميز بين نوعين من التركيب أو التوليف الروائي والتعبيري.

بحيث يرى في التوليف الروائي أنه "أبسط مظاهر التوليف المباشر، أي مظهره الذي يتكون طبقا لتسلسل منطقي أو تاريخي القصد منه رواية القصة من لقطات تحمل كل واحدة منها مضمونا حديثا وتساهم في دفع الحدث إلى الأمام، من وجهة النظر الدرامية (تسلسل عناصر الديجيزية طبقا لعلاقة سببية) ومن وجهة النظر السيكولوجية (فهم المتفرج للدرامة). أما التوليف التعبيري فهو مؤسس على تراكب اللقطات تراكبا هدفه إحداث تأثير مباشر دقيق، نتيجة لصدمة صورتين. والتوليف في هذه الحالة يرمي إلى التعبير بذاته من عاطفة أو فكرة."[3]

---

[1] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 183.

[2] – ألبير يورجنسون، صوفي برونيه، المونتاج السينمائي، تر: مي التلمساني، مركز اللغات والترجمة– أكاديمية الفنون، د م، د ط، د س، ص 13.

[3] – مارسيل مارتان، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة، تر: سعد مكاوي، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، 2009، ص 129 و 130.

وربما من بين أفضل الأمثلة على نوع التوليف التعبيري، فيلم (أليس في بلاد المرآة) بحيث أن أليس خلال رحلة عودتها إلى أرض العجائب من أجل إنقاذها من (سيد الوقت) الشرير، تمر بأحداث ومراحل غريبة وعجيبة، ربما يصعب على الطفل استيعابها مباشرة أو التكهن بها خصوصا أن الفيلم يجسد شخصيات أغلبها افتراضية، فالمخرج لم يعتمد فقط على محتوى الصور المرئية الساحر والغريب من أجل التعبير عن عمق وسريالية الفكرة، وإنما التركيب كان أهم التقنيات التي ساعدت على بناء قصة خيالية معقدة الفكرة والشكل أيضا، وربما الطفل أثناء مشاهدته وهو ينتقل من لقطة إلى لقطة، ومن مشهد إلى مشهد وهو يتتبع أليس وباقي الشخصيات، يجعله المخرج وكأنه يقع في مطبات ليخرج منها ويجد نفسه وقع في مطبة أخرى، وهذا ما يجعل عقل الطفل يعمل بشكل مستمر من أجل تقبل وتفسير هذه اللغة التعبيرية التي اعتمدت بشكل كبير على عملية التركيب. مخرج ومركب الفيلم أكثر من يدرك أهمية وقيمة هذه العملية السينمائية في بناء الخطاب المرئي، والتي لا تعتمد فقط على التقنيات بل تولي أهمية كبيرة للجانب الفني والإبداعي لها. وفي هذا السياق يقول **(جان لوك جودار Jean-Luc Godard)** عن أهمية المونتاج أنه "إن كان الإخراج نظرة، فالمونتاج خفقة قلب.."[1]

– صورة من مشهد عبور أليس من خلال المرآة إلى بلاد العجائب.[2]

– كارولين الكيناني، أليس عبر المرآة.. رحلة ثانية لأليس في بلاد العجائب بنكهة كوميدية، آخر تحديث 2016/05/16، تم الإطلاع عليه يوم: 2019/03/28، على الساعة: 12:33، https://arabic.euronews.com

[1] – ألبير يورجنسون، صوفي برونيه، المرجع السابق، ص 35.

وخلق الحركة والانتقال بالطفل من حدث لحدث آخر، لا يقتصر على التركيب عن طريق القطع واللصق والمزج فقط، لأن "المونتاج ليس قانونا لا يمكن الاستغناء عنه لإنتاج المعنى في الخطاب السينمائي. بحيث يمكن استبداله وتحقيق الانتقال بالشخصيات من المكان وعبر الزمان، بحركة الكاميرا داخل المشهد الواحد. وهذه الحركة قد عرفها **(هيتشكوك Hitchcock)** بلغة الكاميرا، وهي القادرة على منح العلاقة نفسها لنوع المونتاج الكلاسيكي."[1]

والسينما لما تحمله من قوة تعبيرية هنالك من يعتقد أنها "تريد أن تقول شيئا، وهي تريد قوله بالصور لا بالكلمات، مما يجعل الحوار غير أساسي، ومن ذلك فإن الصور تسعى أن تتجاوز ذاتها بوصفها صورا، حتى تصل للتعبير عما هو داخلي."[2]

لكن من جهة أخرى فإن اهتمام السينما بالصورة لا يعني أبدا إقصاء الكلمة، فالحوار شيء مهم وضروري بالنسبة للطفل بحيث يساعده على الاندماج مع تعبيرات الصورة المرئية ويفصح عن ما لا تعبر عنه الصورة. وإن كانت الصورة قوية التكوين والتعبير لن يؤثر عليها الحوار سلبا لأنه لن يلغي مضمونها المرئي. هذا باعتبار "السينما هي الفن الوحيد الممتلئ حياة، فشخوصه تضل حية، ولا تزول ولا تموت. السينما لها قدرة فائقة في المحافظة على الحياة، والمتعة الجمالية المتجددة."[3]

وبفضل التركيب للسينما القدرة على الانتقال داخل المشاهد وبينها، وهذا يمنح الفيلم حركة ويجعل صوره تتميز بالتنوع وبالتناقض أو الانسجام. فالحركة داخل الفيلم "لها وجهان، هي من جهة ما يحدث بين الموضوعات أو بين الأجزاء، ومن جهة أخرى، هي ما يعبر عن الديمومة أو عن الكل.. ويستطيع السينمائي دائما الانتقال اللحظي من وحدة زمنية إلى أخرى جديدة، وكذلك الأمر في المكان الفيلمي، فإن السينما تستطيع الانتقال اللحظي أيضا من مكان إلى آخر جديد.. للسينما ميزات هامة فهي تنقل المشاهد إلى قلب الحدث ليرى أدق التعبيرات الصادرة من الممثلين."[4]

---

[1] – فران فينتورا، المرجع السابق، ص 10.

[2] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 34.

[3] – المرجع نفسه، ص 34.

[4] – المرجع نفسه، ص 35 و 39 و 40.

كما هو الحال في فيلم (أليس) سواء الجزء الأول أو الثاني، بحيث بانتقالها من عالم إلى آخر قد نقلت معها الطفل، ليجد نفسه في مكان وزمان مختلفان يكتشف ويتعرف علا تفاصيلهما مرئيا مع (أليس)، وفي الجزء الأول قد اختلفت الرحلة مع (أليس) لأنها كانت غريبة عن ذلك العالم العجيب، وقد اكتشفته لأول مرة، لكن مع الجزء الثاني (أليس عبر المرآة الزجاجية) فلم تبدو (أليس) مختلفة عن عالم أرض العجائب، وهذا ما يجعل الطفل يتعود على طبيعة المكان واختلاف الفارق الزمني بين عالمها الواقعي والخيالي. هذا لأن عملية التركيب عملية إبداعية وتتطلب الكثير من الفنيات من أجل إضفاء سحرها وجماليتها على الصورة المرئية والخطاب السينمائي.

ويحدد (دولوز) تصنيفات معينة للتركيب فيعتبر "أن المونتاج يتمثل في ترتيب الأنواع الثلاثة للصور، فهو تنسيق الصورة- الحركة، أي التنسيق المشترك للصور- الإحساس، والصور- الفعل، والصور- العاطفة. من ذلك يمكن تصنيف المونتاج بحسب هذه الأنماط المختلفة للصور، أي أن هناك مونتاج فاعل، ومونتاج عاطفي، ومونتاج حاس.. ضمن هذه الأنواع الثلاث من الصور يمكن إقامة تناظر بينها وبين ثلاثة لقطات محددة مكانيا، اللقطة المجموع (اللقطة الرئيسة) ستكون على الأخص صورة- إحساس، واللقطة المتوسطة صورة فعل، واللقطة القريبة صورة- عاطفة.. وكل واحدة من هذه اللقطات تتوقف عن كونها مكانية، لتصبح هي ذاتها قراءة جمالية لكل فيلم."[1]

وفي سينما الطفل وأفلام الكرتون، من بين أهم عناصر اللغة السينمائية التي يعتمد عليها المخرج في صياغة وبناء الشكل الجمالي لفيلمه هي الألوان، التي لا ترتبط أهميتها بتلوين الشكل فقط وإنما لها دلالات تعبيرية منها الجمالية والرمزية أيضا. فللون "تفسير لحالات فسيولوجية وسيكولوجية مرتبطة ارتباطا وثيقا بحالات النفس المتقلبة وأطوارها العميقة من حب وكراهية وارتياح وطمأنينة وغيرها.. ولهذا ترجع أهمية اللون، في الرسالة البصرية إلى أنه يساهم مساهمة فعالة في إبلاغ الرسالة في كل خطواتها من حيث الإدراك وجذب الانتباه، وخلق جو وجداني وانفعال ملائم عند المستقبل."[2]

[1] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 155.

[2] – عبيدة صبطي، نجيب بخوش، الدلالة والمعنى في الصورة، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، 2009 ط 1، ص 32.

وقد مر اللون بمراحل وتطورات فنية عبر سنوات ما زاد من قيمته الجمالية والرمزية، "فكانت فترة الستينيات.. فترة استعمال الألوان بفنية لكثير من فناني السينما المبدعين في العالم ومدى التطور الذي كان يحدث وقتئذ في بلورة قيمة ومعنى الألوان والتشكيل سينمائيا، حيث وجدت الألوان مكانها دراميا بالكامل في الأفلام الطليعية وقتها.. ولقد أصبحت الألوان والتشكيل الآن في الأفلام الأجنبية ذات مستوى رفيع من الإبداع، وتجاوزت الكثير من المفاهيم السابقة إلى أفاق أوسع وأصبح لها استخدامات واتجاهات عديدة ومختلفة."[1]

وفي فيلم (أليس تعبر المرآة الزجاجية)، عبرت الألوان على طبيعة المكان والشخصيات، بحيث اختلفت ألوان أرض العجائب التي بدت كثيفة نوعا ما داخل كل إطار الواحد من المشاهد، عن ألوان المنزل الواقعي لـ (أليس).

كما أن المخرج اختار ألوان ملابس الشخصيات الخيالية مختلفة تبدو وكأنها كلوحات تشكيلية ملونة، وذلك نسبة لسريالية الشخصيات ومحيطها، بالإضافة إلى وجوههم الملونة وكأنهم مهرجين، وكانت أليس الشخصية الوحيدة بينهم التي تبدو طبيعية لأنها بشرية، فالمخرج حافظ على التجسيد المنطقي للعناصر الواقعية داخل الفيلم رغم أن القصة خيالية، وذلك حتى لا يختل التوازن الفني للخطاب المرئي، فالتوظيف الصحيح للألوان زاد من قيمتها الجمالية والتعبيرية، و قدرتها على جذب الطفل أكثر.

هذا لأن الطفل يهتم بتعدد الألوان وتنوعها، وكان ذلك واضح جدا في فيلم (أليس). ومما لا شك فيه أن أكثر ما ساعد المخرج على تحقيق هذه الرؤية الفنية والبلاغة في التجسيد والتعبير هو الاعتماد على الفنيات الرقمية، والصورة الافتراضية، الأمر الذي أتاح له ولفريقه الفني التقني فرصة إثراء لغة الفيلم أكثر، بتوظيف مفردات سينمائية تقنية تعتمد على أجهزة رقمية فائقة الجودة. وهذا ما سوف تعمد الباحثة إلى شرحه والتفصيل فيه أكثر في المبحث اللاحق من هذا الفصل.

[1] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية من السينما الصامتة إلى الرقمية، المرجع السابق، ص 321.

– صورتين لكل من شخصية (رجل القبعات) و(أليس)[1]

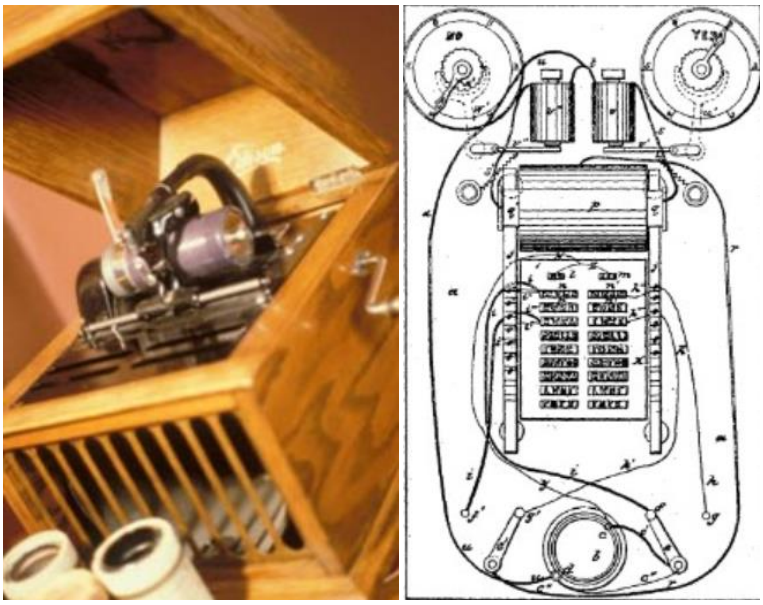
–Alice Through the Looking Glass: رحلة جديدة لأليس، 2016/07/25، أطلع عليه يوم: 2019/03/28، على الساعة: 17:08، https://www.cairo360.com

ومن خلال الصورتين يمكن ملاحظة الفرق بين ملامح الوجه، بحيث أبرزت الألوان الإختلاف بين شخصية (رجل القبعات) الخيالية الغريبة، وشخصية (أليس) الطبيعية الواقعية. وإن كانت الألوان إلى جانب التركيب وغيره من التفاصيل المرئية الأخرى، تستنطق صور الفيلم وتفصح عن معاني دلالتها التعبيرية، فإن الصوت كعنصر سمعي في الفيلم يمكنه أيضا فعل ذلك وبكل سهولة، بدون أن يؤثر سلبا على الصورة المرئية وبدون أن يحدث نوع من التكرار لما هو مرئي ومسموع. بحيث يمنح الصوت للخطاب السينمائي لغة تواصل مسموعة يتم التعبير عنها عن طريق الحوار، والمؤثرات السمعية، والموسيقى وحتى الصمت. وقد ارتبط الصوت منذ ظهور بالتطور التكنولوجي.

"تطورت تقنيات تسجيل الصوت بسرعة أكبر. لقد كان **(فونوغراف Phonographe) (أديسون Thomas Edison)** يفعل للأصوات ما يفعله نظام الكاميرا/ آلة العرض بالنسبة للصور، ويعود الفونوغراف إلى عام 1877. وكان الفونوغراف في نواح عديدة اختراعا غير عادي بالمقارنة مع السينماتوغرافيا.. فقد كانت الرغبة في اقتناص الصور الثابتة ونسخها تسبق بسنوات عديدة تطور الصور المتحركة، لكن ليس هناك من شيء مماثل يسمى الصوت الثابت أو الساكن، لذلك كان تطور تسجيل الصوت بالضرورة قد حدث كله مرة واحدة معا."[2]

---

[2] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 78.



– صور لجهاز **(الفونوغراف)**[1]

– اختراعات توماس إديسون، 2014/09/02، تم الإطلاع عليه يوم: 2019/03/28، على الساعة: 18:17، https://www.almrsal.com

"لقد كان الفونوغراف الأصلي عند أديسون اختراعا فيزيقيا ميكانيكيا، مما أعطاه مزية البساطة، لكنه تسبب في تأخير كبير للتقدم التكنولوجي في هذا المجال. وكان الفونوغراف القائم على الميكانيكا وحدها يمثل طريقا مسدودا من الناحية التقنية، مثلما كانت الصورة الفوتوغرافية الموجبة عند **(داجير)**. ولم يحدث حتى منتصف عشرينيات القرن العشرين أن يتحد النقل الكهربائي للصوت مع تقنيات بيل، بتكنولوجيا الفونوغراف الميكانيكي. وفي الوقت ذاته تقريبا، اتحد تسجيل الصوت مع تسجيل الصورة لكي ينتج السينما كما نعرفها اليوم."[2]

"ولأن المتفرج يستوعب الصوت على نحو أسرع من المادة البصرية، فإن مشكلة المصداقية تكون أكبر، فإذا لم يكن الصوت قابلا للتصديق فسوف يتم تقويض العناصر البصرية ويفقد اندماج المتفرج. لذلك فكون الصوت قابلا للتصديق هو من الأمور الجوهرية في معايشة الفيلم، وبالتالي فإن المهمة الأكثر إلحاحا أمام مونتاج الصوت هي الصوت القابل للتصديق."[3]

---

[2]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 79.

[3]– كين دانسايجر، تقنيات مونتاج السينما والفيديو– التاريخ والنظرية والممارسة، تر: أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2011، ص 527.

"والوضوح الصوتي في الحوار بالغ الأهمية حتى أنه يتم تخصيص مساحات صوتية للممثلين الرئيسيين، وأخرى تستخدم للممثلين الثانويين، كما تستخدم مساحات خاصة للمؤثرات الصوتية، وأخرى للموسيقى. وهذا الانفصال بين مساحات الصوت يسمح بأقصى مرونة لمهندس الصوت عندما يقوم في النهاية بمزجها معا، ويتراوح عددها بين 6 و60 مساحة صوتية، وكلما زاد عددها أتاحت مرونة أكبر وقدرا أكبر من الوضوح حتى لا يضيع مثلا سطرا من الحوار بسبب ارتفاع مستوى المؤثرات الصوتية أو الموسيقى."[1]

كما أنه يمكن التلاعب بالصوت الكترونيا ورقميا بفضل الأجهزة، بدون أن يحدث خلل أو تناقض في المساحة الخاصة بالصوت. ومن بين التقنيات التي تحقق هذا الأسلوب الفني في التعامل مع الصوت تقنية "استخدام صوت مستمر على مادتين بصريتين مختلفتين، فحتى لو كانت العناصر البصرية تحدث في مكانين مختلفين، وتنتمي لأهداف درامية مختلفة، فإن استمرار الصوت.. يوحي بوجود رابطة بين اللقطتين أو المشهدين. وهكذا فإن المزج الصوتي يمكن أن يحقق الانفصال أو الاتصال، ويوحي بمرور الزمن أو استمرار الزمن."[2]

ويعتبر الحوار من أهم عناصر الصوت، على الرغم من أن بعض الأفلام لا تمنح الحوار أهمية كبيرة، ليس من حيث قيمته الصوتية كعنصر يساهم في دعم الصورة المرئية، بل من ناحية توظيفه بشكل نسبي وأقل مقارنة بتوظيف الصورة، من أجل ترك الفرصة للغة السينمائية المرئية حتى تثبت حضورها في الفيلم. وهذا طبعا لا يلغي أهمية الحوار والدليل على ذلك هو بقاء الأفلام ناطقة لحد الآن منذ ظهور الصوت في السينما. "وهناك الكثير من المخرجين يستخدمون الحوار بشكل غير مباشر، وعلى الرغم من أن ذلك إستثناء فإن بعض المخرجين مثل (**روبرت ألتمان Robert Altman**، **ريتشارد ليستر Richard Lester**، ومؤخرا **جيم جارموش Jim Jarmusch** و**تيرانس ماليك Terrence Malick**) استخدموا الحوار كمؤثر صوتي أكثر منه كمعلومات."[3]

---

[1]– أنظر: كين دانسايجر، المرجع السابق، ص 528.

[2]– المرجع نفسه، ص 528.

[3]– المرجع نفسه، ص 536.

وفي أفلام الكرتون السينمائية، يكون الطفل بحاجة إلى سماع الحوار والكلام المتبادل بين الشخصيات حتى تتضح له الرؤية ويستوعب القصة من جهة، ومن جهة أخرى حتى يستفيد من نوع المفردات الجديدة التي يلتقطها سمعه. بالإضافة إلى الموسيقى التي تزيد من حماسة الطفل وانفعاله.

"إن إمكانية تركيز العواطف والمفاهيم والتعبير عنها من خلال تجربة سمعية تتيح للموسيقى دعم الطبيعة الوهمية للسينما وإغراق المشاهد بعمق في هذا الوهم، يجري تأثير الموسيقى على مستوى العواطف مباشرة، ويمكن أن يوحي بأفكار ومشاعر غير موجودة فعليا على الشاشة."[1]

وهذا ما يعني أن للموسيقى كصوت قدرة على التعبيرعن ما تعجز الصورة عن وصفه، كما أنها تدعم الصورة من أجل تحقيق الانسجام بينها وبين مضامينها المرئية. "فعبر الموسيقى يمكن التعرف على الشخصيات، والأمكنة والمراحل التاريخية، وبإمكان الموسيقى أن تقوم بوظيفة سردية، وتثير مزاجا، وتصف شخصية، وتحاكي أصوات الطبيعة، وأن تعبر عن حالات ذهنية، كما لها المقدرة على دعم الطبيعة المتقلبة للأعمال الكوميدية، والإنتقال من مشهد هزلي إلى مشهد مؤثر، وبإمكان الموسيقى أن تخلق مشهدا مرعبا."[2]

وهناك أفلام كرتون تعتمد على الموسيقى أكثر من غيرها، وبعضها موسيقي غنائي، مثل فيلم الفانتازيا الرسوم المتحركة **(باربي ماريبوسا وأميرة الحوريات)** للمخرج **(ويليام لو William Lau)** 2013، الذي يعتمد في أغلب مشاهده على الموسيقى، بحيث أنها تصاحب أغلب أحداث الفيلم منذ بدايته حتى النهاية، وربما هذا يناسب قصة الفيلم التي تجسد عالم الحوريات الرقيقة والساحرة. بحيث الموسيقى في هذا الفيلم هادئة وساحرة، حتى في المواقف الصعبة والتي يحدث فيها الاشتباك بين الحوريات والشريرة لا تكون الموسيقى حادة لدرجة تشعر بذلك التناقض بينها وبين الموسيقى العامة للفيلم.

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 142 و 143.

[2]– المرجع نفسه، 143.

ولأن الصوت من بين أهم عناصر اللغة السينمائية التي تساهم في دعم السرد السينمائي، سيتم تحديد الطرق التي يتم بها الربط بين عناصر الصوت – من كلام، وضوضاء، وموسيقى–، والصورة.

– "الصوت الديجيتيك: في الفيلم السردي، يشير مصطلح (**diegesis**) إلى العالم الخاص بقصة فيلم. وبالتالي، الصوت (الديجيتيك) هو صوت يأتي مصدره من داخل العالم الخيالي للقصة."[1]

– "الصوت غير الديجيتيك: صوت يأتي من خارج نطاق الفضاء السردي مصدره غير مرئي على الشاشة ولا مضمن أو مشار إليه ضمن الحدث المقدم. ويضاف الصوت غير الديجيتيك من جانب المخرج لإحداث تأثير درامي. والأمثلة عليه الموسيقى الرومانسية أو صوت الراوي العليم. ويمكن اعتبار الصمت صوت غير ديجيتيك أيضا."[2]

– الأصوات الديجيتس الداخلية: صوت يجيء من ذهن الشخصية (مونولوج داخلي يعبر عن الأفكار الخفية للشخصية) بحيث يمكننا سماعه ولا تسمعه الشخصيات الأخرى. يمكن أن يشير الصوت الديجيتس الداخلي أيضا إلى تشوهات الصوت المسموعة من جانب شخصية من الشخصيات بحيث تعكس حالة الشخصية المزاجية. على سبيل المثال، في حالة شخصية على وشك الجنون.. ويمكن للصوت الديجيتيك الداخلي أن يصور الهلاوس الصوتية (سماع الشخصية لأصوات لا يسمعها شخص آخر في القصة)."[3]

– ميتا ديجيتيك: مصدر الصوت هو مصدر ديجيتيك، لكنه مشوه لتعميق الأثر الدرامي بالنسبة للمتفرج، وليس ضروريا ارتباطه بالحالة الداخلية للشخصية. على سبيل المثال، قد يتم تقديم صوت صرخة بدرجة عالية وتشويهها إلكترونيا، ليس لتعكس الوعي الخاص بالشخصية المعروضة أو المقدمة على الشاشة، وإنما لإحداث صدمة للجمهور."[4]

[1] – مارلين فيب، المرجع السابق، ص 397.

[2] – المرجع نفسه، ص 397.

[3] – المرجع نفسه، ص 398.

[4] – المرجع نفسه، ص 398.

– "الصوت الظاهر على الشاشة: مصدر الصوت موجود ضمن كادر اللقطة.

– الصوت غير الظاهر: في حالة الصوت الديجيتيك، يأتي مصدر الصوت من وراء الكادر (أي، مجهول المصدر). والصوت غير الديجيتيك هو صوت غير ظاهر بوضوح على الشاشة على وجه التحديد (أي معلوم المصدر)."[1]

– "الصوت المماثل أو الموازي: الذي يكمل الصورة: صوت أياد تصفق عند حدوث تصفيق، موسيقى رومانسية أثناء مشهد حب، موسيقى مرعبة أثناء مشهد مشؤوم."[2]

–"الطباق: الصوت الذي يتناقض مع الصورة: لحن مرح يعزف أثناء موكب جنائزي كئيب، رجل يتحدث بصوت امرأة."[3]

– "البنية أو النسيج الصوتي: تنويعات أو مؤثرات مهمة أو ذات مغزى تتحقق عبر جهارة أو علو شريط الصوت، أو تجسيد يتحقق عن طريق درجة، أو جرس أو لهجة الصوت."[4]

وهذه الطرق في توظيف الصوت بكل أنواعه في الفيلم تنطبق على أفلام الكرتون السينمائية أيضا، بحيث يحتاج المخرج إلى إضافة أصوات أخرى بشرية أو مصطنعة، طبيعية أو حقيقية، فإن كان فيلم الكرتون يحتوي على شخصيات بشرية فسيتطلب الأمر التسجيل المباشر للصوت، وإن كانت افتراضية فسيحتاج إلى إدخال صوت خارج الإطار لكن يعد ضمنه في الوقت نفسه، كصوت الكلام الذي تصدره شخصية من شخصيات الفيلم عن طريق الدبلجة مثلا.

أي أن يمنح ممثل ما صوته لشخصية كرتونية افتراضية، مثل تميز الشخصية الكرتونية القط **(بوس إن بوتس Pussi in Boots)** في الجزء الثاني من فيلم الكرتون **(تشريك)** للمخرج **(أندرو أدمسون Andrew Adamson)** بفضل الصوت الذي منحه الممثل **(أنطونيو بانديرس Antonio Banderas)** والذي زاد من قيمة الأداء بسبب تطابق صوت الممثل (أنطونيو بانديرس) مع طبيعة وحركات الشخصية القط.

---

[1] – مارلين فيب، المرجع السابق، ص 398.

[2] – المرجع نفسه، ص 398.

[3] –المرجع نفسه، ص 399.

[4] – المرجع نفسه، ص 399.

"وكل هذه التفاصيل الصوتية يتم تنفيذها في مرحلة المونتاج، وما لم يتم إنجازه بالنسبة للصوت في مرحلة الصوت سوف ينجز في مرحلة ما بعد التصوير. وبسبب عدد التراكات المستخدمة، فإن مونتاج الصوت يكون أكثر تعقيدا ويتطلب قرارات أكثر من مونتاج الصورة. ولأن أي قرار خاطئ يمكن أن يقوض العناصر البصرية بسهولة، فإن مونتاج الصوت معقد وحساس، وبدون شريط صوتي فعال، فإن العناصر البصرية لن تنجح في تحقيق أثرها."[1] وللصوت دور كبير في بناء السرد الفيلمي، ومساعدة الشخصيات على تجسيد الأدوار وتعبيراتها الدالة، كما يمكن للأصوات أن "يخلق إحساسا بالزمان والمكان.. فالموتيفات الصوتية تخلق ارتباطا عاطفيا لدى المتفرج بتدخل شخصية ما في الأحداث، أو وصولها."[2]

وبالإضافة إلى جميع أنواع الصوت التي ذكرت، يعتبر الصمت أيضا عنصرا وظيفيا وفنيا يتدخل في عملية التعبير الفيلمية. هذا باعتباره "يجسد لحظات هامة على شريط الصوت، قد يؤدي دورا دراميا، وخصوصية الرؤية السينمائية للحظة الصمت يمكن أن تصل إلى درجة عالية من التأثير، ويمكن للكاتب أن يبني مشهدا كاملا مليئا بالدراما، سواء كان تراجيديا أو كوميديا، دون أن يلجأ لكلمات الحوار."[3]

إن بناء الخطاب الفيلمي بالاعتماد على اللغة السينمائية، لا يقتصر فقط على ما يتعلق بالمفردات السينمائية والعناصر السمعية من أصوات، فهو يحتاج إلى ما يحدد الصفة المادية المرئية للصورة، فالأحداث والشخصيات بحاجة إلى فضاء مكاني وزماني يجسد حضورها وتحققها مرئيا. وتتمثل وظيفة المكان في الفيلم السينمائي في كونه "مكونا محوريا في بنية السرد، حيث لا يمكن تصور حكاية بدون مكان، ولا وجود لأحداث خارج نطاقه، فكل حدث يأخذ وجوده في مكان وزمان معينين. ونجد الباحث السيميائي (لوتمان) يعرف المكان بقوله: هو مجموعة من الأشياء المتجانسة (من الظواهر أو الحالات أو الوظائف، أو الأشكال المتغيرة..) تقوم بينها علاقات شبيهة بالعلاقات المكانية المألوفة/ العادية."[4]

---

[1] – كين دانسايجر، المرجع السابق، ص 529.

[2] – المرجع نفسه، ص 533.

[3] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 123.

[4] – سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 85.

ففي الفيلم السينمائي يرتبط الحدث بالمكان وهو من يحدد طبيعته ودرجة أهميته داخل الفيلم، فلا يمكن تجسيد الأحداث بكامل تفاصيلها في غياب المكان، كما أنه لا يمكن للمكان أن يؤدي وظيفته الفنية إن لم يرتبط بحدث معين يعطيه قيمة مرئية تتجاوز طبيعته كفضاء فارغ أو مكتظ داخل الإطار ضمن الفيلم. "وإذا كان الفيلم يمتلك القدرة على تجسيد الواقع بكل تلاوينه وتفاصيله، فإنه يمتلك ذات القدرة لبلوغ مرام بعيدة من الخيال، مثلما هو الشأن في أفلام الرسوم المتحركة، فالمتفرج يشاهد بعينه ما قد لا يصل إليه في أحلامه وأوهامه، فتتحرك أمامه عجائب الطبيعة، كما يمكن أن تتحول المعاني المجردة إلى شخصيات مجسدة، وهذا النوع من السينما هو ما يعرف عند الجميع بسينما الخيال العلمي أو الفنتازيا."[1]

ولأن أفلام الكرتون السينمائية الحالية أصبحت تعتمد بشكل كبير على الصورة الافتراضية، توجب على المخرج تمكنه من لغة الفنيات الرقمية المختلفة كثيرا عن الفنيات الآلية التي تعود عليها في أفلام الرسوم المتحركة البسيطة والأفلام الحقيقة والواقعية التي تعتمد بالدرجة الأولى على الكاميرا والممثلين. "لأن عدم معرفة عدم معرفة المخرج بالجوانب الحرفية والتقنية يمنع أو يحرم رؤيته الإخراجية بالتشكل والعرض بالطريقة التي تخيلها لأنه يقفز في رؤية فوق الإمكانيات التي يمكن للتقنية أن تحققها أو بالعكس قد تكون في الجانب التقني والحرفي إمكانيات فوق مستوى رؤيته وجهله بها يحرم جانب رؤيته الإبداعية الإخراجية من أن ترى النور."[2]

ومما لا شك فيه، أن أكثر ما ساهم في تطوير الأسلوب الفني لصانع الفيلم هو التطور التكنولوجي الذي مس بشكل كبير وغير محدود مفردات اللغة السينمائية، واكتساح الأجهزة الرقمية مجال الصورة السينمائية لتحولها إلى صورة مرئية رقمية قابل للتحقق مهما كانت مضامينها غريبة عن الواقع أو خيالية محضة. فحاليا لا ينفصل إنتاج أفلام الكرتون عن الآليات التكنولوجية، التي اقتحمت مجال الصناعة السينمائية، وحولت جميع معداتها الآلية إلى أجهزة رقمية، وهذا من شأنه أن يزيد من بلاغة اللغة السينمائية فتبقى الآلية عبارة عن جهاز يسهل عملية إنتاج الصور، أما المعنى فيرتبط باللغة الفيلمية

[1] – سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 88.

[2] – رعد عبد الجبار ثامر، المرجع السابق، ص 111 و 112.

نفسها. و"وفقا لإيكو، الأدوات التكنولوجية التي من خلالها يعاد إنتاج الواقع في السينما يتم تنظيمها في شفرة سينمائية بينما الشفرة الفيلمية تولد رسائل سردية في الاتصال الفيلمي."[1]

وإن التكنولوجية الرقمية لم تمس فقط طبيعة لغة الخطاب المرئي فقط، بل مست حتى الطريقة التي يعرض بها على المشاهد في قاعات السينما، فقد كانت صناعة الأفلام تمر بمراحل تحميض الفيلم وغيرها وكانت تؤثر على حساسية الفيلم أثناء العرض من شدة تكراره، بينما الآن أصبح يعتمد العرض على أجهزة رقمية فائقة الجودة، فنظام السالب والموجب **(Negative Positive)** هو "النظام الذي يحمض به الفيلم الذي يدور بآلة التصوير السالب. ومن هذا السالب يطبع الموجب على شريط آخر من الفيلم وهذا الشريط هو الذي يستعمل للعرض."[2]

بينما الآن أصبح بإمكان حتى الهواة وليس فقط المتخصصين، تصوير أفلامهم وعرضها بطريقة رقمية دون الحاجة إلى تحميض الفيلم.

وتعتبر المؤثرات الخاصة من بين أهم ما أنتجته التكنولوجيا الحديثة منذ بدايات ظهورها في السينما، و"المؤثرات الخاصة **(SFX)** هي جزء عضوي من أفلام كثيرة.. ويمكننا العودة إلى أوائل العقد الأول من القرن العشرين حين أسعد **(جورج ميليه Marie-Georges-Jean Méliès)** المشاهدين بإظهار شخصيات تختفي في هيبة من الدخان أو بجعل شخص أو شيء يتحول إلى شخص أو شيء آخر. وكان (ميليه) يستعمل مؤثرات من هذا النوع بسبب قدرتها على إثارة الدهشة والعجب، وأيضا من أجل إمكاناتها المتعلقة بتطور القصة."[3]

وفي وقتنا الحالي بعض الأفلام السينمائية تعتمد بكثرة على المؤثرات البصرية لدرجة تبدو أنها تعرض بلاغة اللغة السينمائية وجودة التقنيات الرقمية وفعاليتها الفنية مثل فيلم (أفاتار) الذي جسد بشكل دقيق إمكانيات اللغة الفيلمية في تكوين مضمون افتراضي خيالي بنسبة كبيرة جدا.

---

[1] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 413 و 414.

[2] – جوليان كونة، كيف تعمل المؤثرات السينمائية، تر: هاشم النحاس، وزارة الثقافة والإرشاد القومي، د م، د ط، د س، ص 300.

[3] – برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 188.

"والمؤثرات البصرية تستدعي الاهتمام لنفسها، بغض النظر عن الشكل الذي تتخذه. أما حين تدفع المؤثرات الحبكة إلى الأمام كما يفعل الحوار، فإننا نلاحظها، ولكن ضمن سياق الفيلم. ويعرف أفضل صانعي الأفلام أن المؤثرات البصرية يجب أن تكون جزءا من الحكاية.. وقد غيرت أجهزة الحاسوب صنع المؤثرات الخاصة تغييرا كليا. والتقنية الرقمية أتاحت لصانعي الأفلام إنجاز مؤثرات كانت مستحيلة في العقد الرابع من القرن العشرين."[1]

فمثلا إن ارتسمت فكرة العالم السريالي الساحر لـ (أليس) عند المخرج (جيمس بوبين) في غياب الفنيات الرقمية، فلن يتمكن من تجسيدها كما يريد بشكل مقنع مرئيا ومعبر فنيا. فبتوفر جميع التقنيات والآليات الحديثة، والأساليب الفنية المبتكرة من طرف المخرجين، تبقى الصورة المرئية هي السبيل الأول والأساسي في تجسيد الأفكار والمضامين الفنية بمختلف تياراتها ومجالاتها. فكيف تحولت الصورة المرئية في أفلام الكرتون السينمائية إلى وسيلة تعبير قوية من حيث المعنى وثرية من حيث الشكل؟

2- الصورة المرئية وسيلة تعبير فنية:

"إن التفاعل بين العلم بفضل **(اديسون)** و**(لوميير)** و**(بول)** والفن بإبداعات **(جريفيت)** و**(فلاهرتي)** و**(إزنشتاين)** و**(شابلين)**، خلق لنا صورة تجمع بين أحلام الإنسان وممكنات الآلة بين الفن والصناعة. وبات للصورة السينمائية أطروحاتها الفلسفية في جماليات الفنون وهي تسابق الزمن في كشوفات جمالية، ومعالجات فنية جديدة."[2]

وكونها مادة بصرية ومرئية، "تعتمد الصورة السينمائية على الخطوط والألوان والحجوم والفضاء التشكيلي، وعلى تنغيمات الموسيقى وإيقاعها، مكنه المنقول إلى لغة الصورة لا الأصوات.. في السينما تكون الضرورة قائمة في إسناد دور استثنائي للمصورين وحرفيي الصوت والمؤثرات والحيل أو الخدع السينمائية والموسيقى والكلاكيت ومراقبي الأستوديو ومدراء التصوير والمنتجين من أفراد، أو مؤسسات (شركات)."[3]

---

[1] – برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 189 و 191.

[2] – عقيل مهدي يوسف، المرجع السابق، ص 13.

[3] – المرجع نفسه، ص 13.

هذا باعتبار كل هذه المهام التقنية مراحل فنية تعمل على صناعة خطاب سينمائي مادته الأولى الصورة المرئية. فالمخرج وهو يبحث عن الطريقة المناسبة لإنتاج المعنى عليه أن يحافظ على الرابط الفني بين الصور وبين مجموعة عناصر اللغة السينمائية التي وظفها. "هذه العلاقات بين الصور هي التي تصنع أشكال المعنى السينمائي البحت. يتجلى تعقيد النص السينمائي في التدريب الكامل والانفتاح على أي نوع لغوي."[1]

هذا باعتبار الصورة تتجاوز كونها مادة يدركها البصر كعناصر مرئية سطحية، فهي وسيلة فنية وجدت من أجل تحقيق رؤية دلالية وجمالية، لأن "الصورة لا تعرض نفسها من أجل الرؤية فحسب، و إنما هي مقروءة بقدر ما هي مرئية، فالكادر يتمتع بهذه الوظيفة المضمرة، ألا وهي، تسجيل معلومات ليست صوتية فحسب بل وبصرية."[2] "فالإنسان يقف قبالة الصورة مقيما علاقة بصرية معها، ليتفاعل مع رموزها ومادتها، وما توحي به من خير وحق وجمال، وما يعتري نفسه من قلق وصراعات."[3]

ستحاول الباحثة تحديد بعض أنواع الصور التي يرتبط مفهومها بالصورة المرئية وهي كالآتي:

–"الصورة الذهنية: ليست مجرد حرفية من الخبرة الأساسية، فليس هناك ما يشبه عملية إسقاط شريحة مصورة مصغرة على شاشة من جهاز عرض، لكن هذه الصورة تكون من قبيل الصورة التي تبدو كما لو كانت هي الصورة الأصلية، وهذا يعني أن التفكير بالصورة هو عملية معرفية تنشط كما لو كان المرء يمتلك صورة ذهنية مماثلة للمشهد الخاص الموجود في العالم الواقعي."[4]

– "**صور الخيال:** يشير هذا المصطلح إلى عمليات الدمج والتركيب وإعادة التركيب بين مكونات الذاكرة الخاصة بالخبرات الماضية وكذلك الصور التي يجري تشكيلها وتكوينها خلال ذلك في تركيبات جديدة."[5]

[1] – فران فينتورا، المرجع السابق، ص 21.

[2] – جيل دولوز، المرجع السابق، ص 22.

[3] – عقيل مهدي يوسف، المرجع السابق، ص 14.

[4] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 16.

[5] – المرجع نفسه، ص 17.

– "**صور الذاكرة:** إنها نوع التفكير المألوف لنا في الحياة اليومية، وقد يصاحب عمليات استدعاء الأحداث من الماضي أو عمليات التفكير التي تحدث الآن في الحاضر، أو الأحداث والمواقف في المستقبل.. وصور الذاكرة عملية إعادة بناء أو ابتعاث للإدراكات التي حدثت في الماضي، وغالبا ما يستخدم الأفراد صور الذاكرة لإعادة جمع التفاصيل المنسية. وقد تكون صور الذاكرة خافتة وبعيدة وباهتة تماما وقد تكون متمايزة وواضحة إلى حد كبير."[1]

– "**الصور المتحركة:** ينطبق مصطلح الصورة المتحركة على نحو مماثل بالنسبة إلى التلفزيون والسينما، فالفكرة الخاصة برؤية الفيلم على شاشة التلفزيون تبدو مقاربة لرؤيته في قاعة عرض سينمائي. فإن طبيعة الخبرة الخاصة بصورة الفيديو تختلف عن صورة الفيلم السينمائي بطرائق عدة تشتمل على ظروف منها: ظروف المشاهد، انتباهه وتوقعه، التضاد بين النور والظلمة أو الضوء والعتمة، وحجم الشاشة واستخدامها، بل حتى في تتابع أو سرعة تتابع الحبكة الدرامية."[2]

وقد اهتم العديد من المنظرين بالصورة المرئية لكونها مزيج من الانفعالات المتبادلة بين المخرج ومادته الفيلمية، والمشاهد المتلقي لها. "فقوة تدفق الصورة على الشاشة تعطي للمتفرج القدرة على حدس الحركة والمعنى والاستمرار والتتابع والتداخل والتماسك والوحدة التي لا تتجزأ للفيلم."[3]

يرى **(كانودو Canudo)** "في مقارنة بين صورة السينما وصورة الواقع، يرى أن السينما الخيالة عبرت عن داخل النفس وليس في تقديم الوقائع الخارجية. هذه الشاعرية للصورة السينمائية تقترب من مفهوم (آبيا غانس **Abel Gance**) عنها بوصفها موسيقى الضوء. وتتكون الصورة السينمائية عند (لويسديلوك **Louis Delluc**) بالديكور (المنظر) والضوء، والكثافة والقناع (أي الممثل). وتتطرق **(جرمان دولاك Germaine Dulac)** للصورة أكثر، وترى أن التعبير الذي ينبغي الوصول إليه يجب أن يبزغ من التناسقات البصرية، الرؤيوية يجب البحث عن التأثير المطلوب في المعنى البصري وحده."[4]

---

[1] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 18.

[2] – المرجع نفسه، ص 20.

[3] – عقيل مهدي يوسف، المرجع السابق، ص 16.

[4] – المرجع نفسه، ص 17.

فنفاذ المعنى التعبيري للصورة المرئية في أفلام الكرتون إلى الطفل، ينتج عن ذلك التزاوج البصري بين شكل ومضمون الصورة، بحيث يبحث بصر الطفل بين تفاصيل الصورة المتحركة عن الشكل واللون والحركة التي توصله إلى النتيجة التي يبحث عنها منذ اللحظة الأولى لمتابعته الفيلم.

"وهكذا تنقل السينما، فيما ترى (**سوبشاك**)، تلك الحالات من الوجود الحي والمتجسد في العالم الذي يلقاه كل واحد منا كخبرة مباشرة، كخبرة مركزة في ذلك الوجود الخاص، القائم المشغول، المحسوس أولا بوصفه هنا، حيث يلمس العالم وبعد ذلك بوصفه هنا، حيث يكون العالم محسوسا وهنا، حيث أكون.. تستخدم السينما حالات الوجود المتجسد الرؤية، السمع، الحركة الفيزيائية والتأملية كحامل، المادة الخامة، لجوهر لغتها. إنها أيضا تستخدم بنيات الخبرة المباشرة (التمركز والوضع الجسدي للوجود في علاقته بعالم الموضوعات والآخرين) كأساس لبنيات لغتها. وهكذا كشكل رمزي من الاتصال الإنساني، لا تشبه السينما شيئا آخر."[1]

ففي أفلام الكرتون لا تكتفي الصورة بصياغة معنى فني وفكري معين ينحصر بين مفردات اللغة السينمائية ضمن إطار الفيلم، بل تعمل على إظهاره مرئيا للطفل بشتى الطرق، وهكذا لن تحتفظ ببلاغة وتعبيرية الصورة لنفسها كلغة وإنما ستقترحها بشكل أو بآخر على الطفل المتلقي كمادة فيلمية متكاملة البناء والتكوين.

"فالصورة مجال تلقي فيه اللغة والجسم والنفسي والعضوي والذهني، إنها تقع في الفاصل والرابط بين المرئي واللامرئي، وبين المعقول والمحسوس."[2]

وكل الإمكانات التعبيرية التي تحملها الصورة، هي في الأصل الحقيقة (البصرية والمسموعة) المجسدة للمضمون داخل كل إطار من إطارات الفيلم السينمائي، سواء كان هذا المضمون داخل أو خارج الإطار. فحتى الفكرة التي تقدمها الصورة للطفل في أفلام الكرتون تكون أحيانا غير مرئية لأنها مجموعة علاقات وتراكمات ناتجة عن ما يشاهده، فأثناء اندماج انفعالات الطفل مع ما التقطه بصره تنتج مفاهيم جديدة مرتبطة بحس الطفل الفني وعمق الوصف المرئي للخطاب السينمائي.

---

[1] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 428 و 429.

[2] – المرجع نفسه، ص 19.

وهذا ما يظهر جليا في أفلام الكرتون الافتراضية. لكنها من جهة توهم الطفل بحقائق هي تقوم بتجسيدها مرئيا على أساس أنها حقيقة داخل الإطار ضمن جو الفيلم الخيالي. "إن إدراك العمق يعتمد على العديد من العوامل المهمة غير الرؤية المجسمة من خلال عينين، وهذا هو السبب في أن السينما تقدم مثل هذا الإيهام القوي بالمكان ثلاثي الأبعاد."[1]

ولأن تكوين وبناء الصورة وحضورها مرئيا مرتبط بأجهزة ووسائط تكنولوجية معينة، فإن ذلك يجعل "تعدد أنظمة الصورة بتعدد وظائفها ومهامها، وبتعدد أنواعها، ولكن يمكن القول في أنها تلتقي في كونها مصنوعة وآلية وتكنولوجية.. فحلت محل العين البشرية الكاميرات والعدسات أو ما يمكن إدراجه تحت مسمى الآلات البصرية، وحلت الصورة في إطار جديد هو الشاشة **(écran)** مثل شاشة التلفزيون وشاشة السينما وشاشة الحاسوب.. إن نظام الصورة من التقاطها وتركيبها إلى بثها نظام صناعي وآلي وتكنولوجي، يضمن أن تكون مباشرة وآنية وفي الزمن الواقعي، مما سيظهر جليا مع الصورة التلفزيونية والرقمية."[2]

ويمكن للمخرج أن يوظف مفردات لغة سينمائية رقمية بشكل يدعم الرؤية الفنية للعمل الفني، فيزيد من كثافة العناصر المرئية لكل مشهد، ويلون المعنى داخل كل لقطة في الفيلم، ليمنح بذلك عمله قيمة تعبيرية أقرب إلى الواقع أو فوق الواقع بدرجات، حسب طبيعة فيلمه وهدفه الجمالي. فإن كان الطفل اليوم يعيش وسط عالم رقمي غزته التكنولوجيا، فسيتوقع من أفلام الكرتون صورا رقمية تشبه ذلك.

ولأن كل لقطة داخل الفيلم توحي بتعبير فني معين "فإن التكوين يعتبر من أهم المصادر التي توصل المفاهيم والإيحاءات للمتلقي، باعتبار التكوين كل ما يرد من داخل اللقطة كمصر ولا يقصد به التكوين التشكيلي للقطة بقدر ما هو طبيعة استخدام عناصر التعبير السينمائية وفق تكوينات معينة، من شأنها ضخ المعلومات والتي يمكن أن تردنا من خلال الحركة أو الإيماء أو طريقة نطق حوار ما من قبل الممثل، أو من خلال توزيع الظل والضوء أو من خلال قطع الديكور والإكسسوارات والملابس. والتي يمكن أن تسمح باستخلاص دلالات معينة عن الطبيعة الأسلوبية للمخرج."[3]

---

[1] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 171.

[2] – عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 146.

[3] – أنظر: رعد عبد الجبار ثامر، المرجع السابق، ص 107 و 108.

هذا باعتبار "من أهم سمات الصورة كونها تمارس إغواء وسحرا على مستهلكها ومتلقيها بفضل استحواذها على حقله البصري، فهي لا تترك شيئا خارجه إلا وضمته داخل إطارها بغض النظر عن مضمونها وعن الرسالة التي تمررها. وهذا ما يفسر إلى حد كبير وضعيتها في الثقافة المعاصرة. تمكن الصورة من الولوج إلى عوالم واقعية أو متخيلة، وإلى عوالم مرئية أو غير مرئية، وهي في كل الأحوال تلبي أعمق الحاجات الإنسانية كالحاجة إلى التمثل الذاتي والحاجة إلى تمثل العالم، وإلى تمثل الواقع من أجل السيطرة عليه والتحكم فيه تارة أو الاستمتاع والاحتفاء به تارة أخرى."[1]

إن الصورة في أفلام الكرتون تغذي روح وعقل الطفل، وتشبع ثقافته الفنية، وترفع من مستوى ذوقه وحسه الجمالي إن كانت متكاملة فنيا وتقنيا. وبدخول الصورة الرقمية على أفلام الكرتون أصبح بإمكان المخرج تحقيق هذا بصناعة صورة سينمائية جديدة مستعينا في ذلك بالإمكانات التقنية الافتراضية. فكيف تحولت الصورة المرئية إلى صورة رقمية؟ وما هي الإمكانات التي توفرها الفنيات الرقمية للمخرج من أجل صناعة صورة سينمائية افتراضية ساحرة؟

[1] – عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 147.

المبحث الثاني

صناعة الصورة السينمائية والعالم الافتراضي في أفلام الكرتون

1- رقمنة الصورة السينمائية

2- الاستعارة في أفلام الكرتون

3- العالم الافتراضي بين الخيال والواقع

إن الفن السينمائي من البداية اعتمد في أعماله على الآلة، ولم ينفصل عنها لحد الآن بل على العكس أصبحت صناعة الأفلام تواكب أحدث التطورات التكنولوجية الرقمية، فما كان للغة السينمائية أن تتجسد سواء في الماضي أو الوقت الحالي، لولا الآلة والأجهزة التكنولوجية التي منحت المخرج فرصة تجسيد ما يصعب تحققه على أرض الواقع، وما يصعب حتى على المخيلة تصوره. فأصبحت التكنولوجية الرقمية شيئا ضروريا وحتميا لكل مخرج ولكل عمل سينمائي.

1- رقمنة الصورة السينمائية:

إن التكنولوجية الرقمية "طفرة تكنولوجية وثورة في وسائل الاتصال انتقلت على إثرها من التكنولوجية التماثلية **analogique** إلى طور انفتحت فيه أبواب عالم جديد هو العالم الافتراضي. لقد تغيرت بفضلها أنظمة المعرفة وأنظمة الاتصال رأسا على عقب.. إننا أمام ثورة لا مثيل لها في تاريخ الإنسانية سمحت بانتقال المعلومة بسرعة الضوء."[1]

فقد "فتحت الثورة الرقمية للإبداع وللفن عالما جديدا موازيا للعالم الواقعي هو العالم الافتراضي الذي بفضله أمكن للفن استعمال أدوات ووسائل جديدة تأتمر بأوامر أنظمة الذكاء الاصطناعي. واستشكلت على أثر ذلك الذات المبدعة والفرد العبقري الخلاق، واعتبرت العملية الإبداعية سيرورة يتقاطع فيها الذاتي بالآلي، والإنساني بالتكنولوجي، والواقعي بالإفتراضي."[2]

"تطور الصورة الرقمية أدى في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته إلى تحولات جذرية في معنى الصورة في الثقافة الإنسانية. وتختلف الصورة الرقمية عن الفوتوغرافية في أنها صورة مولدة من خلال الكمبيوتر أو على الأقل معززة بالكمبيوتر. وتستمد القيمة الخاصة بالصورة الرقمية من دورها كمعلومة، وكذلك من تميزها بوصفها صورا يسهل الوصول إليها، والتعامل معها أو معالجتها، وتخزينها في الكمبيوتر أو على الإنترنت أو إنزالها..، ويمكننا أن نرى كيف أن كل حقبة زمنية خاصة بتكنولوجيا الصور قد أفرزت مجموعة من المحاكاة التي يجرى من خلالها تقييم الصور وإدراكها."[3]

---

[1]- عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 33.

[2]- المرجع نفسه، ص 33.

[3]- سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 19.

إن الاعتماد على الرقمية في الأفلام السينمائية، يتطلب دراية كافية من المخرج بالتقنيات الرقمية ووظائفها الفنية، بالإضافة إلى تعامل المخرج مع هذا الفن الرقمي بأسلوب إبداعي. فالفن الرقمي هو عبارة عن "المجموع الحاصل من تفاعل الذكاء الصناعي والفضاء الافتراضي والذات المبدعة. بمعنى آخر ليس الفن والإبداع عملية انفرادية تستملي من الذات المبدعة قواعدها ومعاييرها بقدر ما أنها عملية إبداعية تفاعلية بين الفنان وآلة الحاسوب والمتفرج. وعليه فالإبداع الرقمي يفترض عدم توحد وعزلة الفنان، مثلما يملي شرطا أساسيا على الفنان وهو أنه لم يعد باستطاعته أن يستلهم من دواخله لأن ليس ثمة باطن أو ذات عميقة ملهمة الفنان. الفن الرقمي فن لا مادي أو فن خلى من السند المادي، فلا حاجة لمواد أو لوسائط مادية، ما دام أن كل شيء ينقل عبر صفحات إلكترونية وإلى رسومات بيانية."[1]

وإن من بين ميزات الفن الرقمي هي منح الفنان قدرة التعامل مع الصورة والتلاعب بمكوناتها كما يريد، وتعامل الفنان المفرط مع أعماله بوسائط رقمية لا يعني دائما أنها ستقل الجانب الإبداعي والروحي في أعماله، فهي أصبحت ضرورة تكنولوجية في صناعة الصورة والمعنى أيضا، فيجمع الفن الرقمي إمكانات كبيرة ودقيقة، إن "عدة الفن الرقمي وسائط جديدة وعلى رأسها (**الوصلة interface**). ما من شيء في الشبكة لا يوجد له وسيط أو (وصل). كل ما يرقمن يوصل أو تكون له وصلات، أما والأمر يتعلق بالفن الرقمي فأمام الفنان الرقمي ما لا حصر له من الوصلات التي تتحول على يد الفنان من وصلات بيانية (**interface graphique**) إلى وصلات تشكيلية."[2]

وبالنسبة لأفلام الكرتون، أصبحت عبارة عن سينما رقمية مختلفة كل الاختلاف عما تعود عليه المشاهد. وهذا التغيير لم يحدث فجأة ودفعة واحدة، بل كان نتيجة لتطور متواصل من طرف المهتمين، بالوسائل الآلية التي تحتاجها السينما. وهذا التحول كان سببا في تغيير شكل وجودة المعدات السينمائية، ففي "أواخر عشرينيات القرن الماضي تغيرت سرعة التقاط الكاميرا من 16 كادر في الثانية إلى 24 كادرا لتقترب عبر ذلك التغيير من سرعة الزمن الطبيعي وتجاري الصوت الناطق، وفي الثلاثينيات تم إضافة بعض القطع إلى الكاميرا رسميا لتتمكن من التصوير الملون."[3]

---

[1]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 34.

[2]– المرجع نفسه، ص 34.

[3]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 95.

وهكذا، "وخلال عقود مضت يجري باستمرار تحسين الكاميرات السينمائية إلكترونيا ليكون من السهل ضبطها بمجرد الضغط على أزرار معينة، هذا فضلا عن التحسينات التي طرأت على مادة (السيلولويد) في الشريط نفسه كيميائيا من أجل أن يقدم صورة أوضح ويبقى مدة أطول.. فالمحطات التلفزيونية أصبحت تشتغل بواسطة أجهزة رقمية، وأصبحت مشاهدة الأفلام رقميا بواسطة الأقراص المدمجة العادية (**VCD**) أو الرقمية (**DVD**).. كلها وسائط تثبت أن التقنية الرقمية ليست قيد التجربة بل هي مادة استهلاكية يقتنيها الجميع بثقة ويشاهدون عبرها الصور والصوت بنقاء واضح."[1]

وللتقنية الرقمية نظام عمل خاص بها يختلف عن النظام التماثلي، ما جعل منها "تقنية جديدة في التسجيل والعرض وتتمثل في التعامل مع الصور بمبدأ الصفر والواحد (البت والبايت) أي التعامل مع الصور على أنها إشارات كهربائية ثنائية رقمية بدلا من طبعها وتحميضها كيميائيا على ورق حساس."[2] و(**البت Bit**) "ليس لها لون أو حجم أو وزن، ويمكنها الانتقال بسرعات كبيرة جدا تصل إلى سرعة الضوء، وهي أصغر عنصر في الحمض النووي للمعلومات. والبت هي حالة وجود تمثل حسب وسط تخزينها أو نقلها، فقد تمثل حالة كينونة الدائرة الكربية: عامل/ خاملة، أو صحيح/ خطأ، أو أعلى/ أسفل، أو داخل/ خارج، أو أبيض/ أسود.. كانت البتات دائما هي العنصر الأساسي للحساب الرقمي."[3]

ومن بين ميزات استخدام البتات "وصف الصوت والصورة حيث يمكن توفير وتقليل عدد البتات المستخدمة، وهذا مشابه لعملية توفير الطاقة. ولكن عدد الباتات التي تخصص في الثانية الواحدة للصوت أو لكل بوصة مربعة في الصورة، يتناسب مباشرة مع جودة ودقة الصوت أو الصورة التي تمثلها البتات. ومن الطبيعي أن يتم التحويل الرقمي للصورة أو الصوت بأعلى دقة ممكنة (أكبر عدد من البتات وأصغر مساحة لكل مربع في الصورة) ثم تصغير عدد البتات للصوت أو الصورة طبقا للتطبيق المحدد."[4]

---

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 95.

[2]– المرجع نفسه، 95 و 96.

[3]– نيكولاس نيجروبونت، المرجع السابق، ص 23.

[4]– المرجع نفسه، ص 26.

"هذا ما يحدث مع السينما الرقمية، فالكاميرا الرقمية تصور وتخزن المعلومات في ذاكرة إلكترونية موجودة بداخلها بكل هدوء بدلا من ضجيج البكرات المزعج، وحالما ينتهي التصوير ببساطة يمكن للمصور سحب المعلومات ونقلها إلى جهاز كمبيوتر عادي ثم العبث بها وتحريكها كما يشاء دون وجود أي شريط في كامل العملية الإنتاجية.. فالفيلم المتحرك لن يعود مجموعة من الصور المتتابعة المطبوعة على شريط من مقاس معين، الفيلم سيصبح مجموعة أرقام ثنائية."[1] بخلاف التصوير **(التماثلي Analogique)** المتمثل في "شكل من أشكال الإشارة الإلكترونية، مؤلف من مستويات فولت (جهد كهربائي) مختلفة. وهي أقل في جودتها من الإشارة الرقمية."[2]

فبالإضافة إلى الجودة والفعالية التي تحققها المعدات الرقمية لصانع الفيلم، تمنحه القدرة على التحكم في الوقت واختصار الوقت والطريقة التي يعمل بها. وتضع بين يديه آلات متخصصة ومختلفة من حيث النوع والجودة، فمثلا "كلا من الصورة السينمائية وصورة الفيديو تختلفان في العديد من النقاط الأساسية، مثل **(عمق الصورة profondeur)**، **(درجات التباين contraste)**، (أبعاد وتجسيم الصورة **dimension)**، **(التدرجات اللونية gamme de couleurs)**، وأيضا ما يعرف **(بوضوح الصورة clarté de l'image)**. ولكن الفرق الجوهري يكمن في تكنيك التقاط الصورة، وسرعة التسجيل ذاتها، حيث يدخل الضوء من خلال عدسة الكاميرا السينمائية ويلتقي بنيجاتيف الفيلم، الذي يتحرك داخل الكاميرا بسرعة 24 كادر في الثانية، بينما يتحول الضوء في الفيديو إلى إشارة كهربائية تسجل الصورة على الشريط بسرعة 30 كادر في الثانية في نظام **(NTSC)**، أو 25 كادر في الثانية في نظام **(PAL)**."[3]

---

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 96.

[2]– كين دانسايجر، المرجع السابق، ص 607.

[3]– أشرف مصطفى لبيب، التصميم الافتراضي للمنظر السينمائي، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط 1، 2016. ص 178.

وهذا الاختلاف في التقنيات دليل على قدرة التكنولوجيا بوصفها علم على تقديم الأكثر والأفضل للمجال السينمائي، فإن كان التطور التقني يمس الآليات والأجهزة السينمائية، فإن التغيير سيمس الأسلوب الفني الذي سيتناول به المخرج فيلمه، وأكبر دليل على هذا هو أفلام الكرتون السينمائية التي كانت ولازالت بمثابة نوع فني سينمائي هجين، ساهمت التقنيات الرقمية بشكل كبير في ابتكاره.

ومن جهة أخرى، إن "الفهم الجيد للعالم التماثلي في القرن العشرين يجعل دائرة الوسائط الرقمية للقرن الحادي والعشرين أكثر فهما.. إن كاميرا الصور المتحركة كان لها أسلافا. فقد كان **(الفانوس السحري)** قادرا على عرض صورة على الشاشة، وهو يعود إلى القرن السابع عشر، وسرعان ما تم تعديله ليتلاءم مع الاستخدام الفوتوغرافي في خمسينيات القرن التاسع عشر. كما أن إيهام الحركة قد أمكن تحقيقه بطريقة بدائية جدا بواسطة ما سمي **(الأقراص السحرية)** في ثلاثينيات القرن التاسع عشر، وبواسطة الآلة الأكثر تعقيدا **(الزيوتروب)**، الذي سجل اختراعه في عام 1834 بواسطة **(ويليام هورنر William Horner)**."[1]

وتواصلت الاختراعات التكنولوجية العلمية حتى اقتربت أكثر من ابتكار جهاز أقرب لآلة عرض صور سينمائية، "في سبعينيات القرن التاسع عشر، بدأ كل من **(إدوارد مايبريدج)** و**(إيتيين جول ماريه)**، تجاربهما في صنع تسجيلات فوتوغرافية للحركة. وكانت آلة **(براكسينوسكوب)** 1877 أول أداة عملية لعرض صور متعاقبة على شاشة؛ وفي عام 1889 قدم **(جورج إيستمان Georg Eastman)** طلبا لتسجيل اختراع للفيلم الفوتوغرافي المرن، والذي طوره لبكرة الفيلم داخل الكاميرا، وبه تحقق آخر عنصر أساسي للسينما توغرافيا. وفي عام 1895 اجتمعت كل هذه العناصر وولدت الأفلام."[2]

وبالنسبة لجودة الأجهزة الرقمية في تصوير الأفلام، فقد كانت "دقة الصورة ليست فقط العامل الوحيد في معادلة الجودة، فهناك.. تباين، وأمانة اللون، ومدى اللون، وكلها أمور كانت التقنية الرقمية فيها مختلفة عن السينما حتى وقت قريب."[3]

---

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 75 و 77.

[2]– المرجع نفسه، ص 77 و 78.

[3]– المرجع نفسه، ص 140.

كما "ساعد نظام شرائح الـ **(CCD)** في ظهور جيل متقدم جدا من الكاميرات الرقمية السينمائية تعمل بنظام فائق الجودة، والتي أصبحت بديلا ومنافسا للكاميرا السينمائية الفوتوغرافية. أصدرت شركة **(Sony)** أول كاميرا رقمية من طراز **(Cine Alia HDW-F900)** عام 2000، والتي تعتبر الجيل الأول من كاميرات التصوير السينمائي الرقمي، حيث أدخلت مفهوما جديدا ومبتكرا لتسجيل 24 لقطة فيديو على شريط كاسيت رقمي للسينما الرقمية."[1]

– صورة لكاميرا رقمية من طراز **(Cine Alia HDW-F900)**[2]

– EBAY, Sony Cine Alta HDW-F900 HDCAM Video Camera Body with Black Magic HD-SDI output, 01/04/2019, à 11:09, https://www.befr.ebay.be

"كما طرحت شركة **(Sony)** أول كاميرا رقمية مخصصة للتصوير السينمائي طراز **(F23)** عام 2006. والتي أعقبتها بإصدار أحدث من نفس الطراز **(F35)** عام 2010، وزودتها بجهاز حساس **(CCD)** وعدسة **(PL)**، لكي تقدم للمصورين السينمائيين الذين لديهم شغف دائم بعدسات التصوير **(35mm)**، والتي تعتبر معيارا أساسيا في الكاميرات المستخدمة لتصوير الأفلام السينمائية، فهي تستخدم للتكبير والتحكم في عمق الميدان، مما يساعد بشكل كبير على اختيار أوسع من التعبير الإبداعي في إنتاج الأفلام."[3]

[1] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 182.

[3] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 182.

–صورة لكاميرا رقمية مخصصة للتصوير السينمائي **(F23)**[1]

–EXPANDORE, Sony HDCAM F 23, 01/04/2019, à 11:34, https://www.expandore.com

"وفي عام 2011، أصدرت نفس الشركة جيلا جديدا من الكاميرات الرقمية **(Cine Alta)** الخاصة بالتصوير السينمائي وهي **(F65)**، والتي تم تزويدها بجهاز استشعار **(CMOS)** المطور، بخاصية **(8K)**، والذي يقدم دقة عالية الجودة، ويعمل على انخفاض نسبة الضوضاء في الصور، بحيث يتمكن المصور السينمائي من زيادة التعريض في خط عرض الصور، بحيث تصبح الصور ذات وضوح وجودة عالية من الصور الملتقطة بخاصية **(2K)**، **(4K)**."[2]

– صورة للكاميرا الرقمية **(Cine Alta) (F65) (8K)**[3]

–Joe Marine, No Film School, New Sony 8K Cine Alta Camera Comingin 2016 to Replace the F65?, August 12/2015, 01/04/2019, à 12:05, https://nofilmschool.com

[2] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 182.

"والجدير بالذكر أن جميع كاميرات (**Sony**) السابقة تلتقط صور بجودة فيلم (**35mm**)، بحيث تمكن الجمع بين مزايا التكنولوجيا الرقمية وخصائص الفيلم السينمائي، في حين أنه تم تصميم (**F65**) من البداية لتتجاوز دقتها (**35mm**). مما جعلها تلتقط أدق تفاصيل الصورة الرقمية بحرفية. وتستخدم هذه الكاميرا في استوديوهات هوليود السينمائية لتصوير فيلم (ما بعد الأرض**Après la Terre**)، الذي تم عرضه في 2013، وهو من إخراج (**M. Night Shyamalan**)."[1]

وفي ظل التكنولوجيا الرقمية لم يتوقف اعتماد المخرجين على الكاميرات الرقمية فحسب، بل توفرت لديهم استوديوهات مجهزة بالإمكانات التي تسمح بتصوير مشاهد أفلام مبهرة بتقنيات رقمية. "(**تايم كود Timecode**) لـ (**مايك فيجيس Mike Figgis**) مثال ممتع ومشوق في هذا الصدد. عرض في عام 2000، وكان أول فيلم أستوديو أمريكي يتم تصويره بالكامل بالفيديو الرقمي بدلا من استخدام التكنولوجيا الرقمية لإبداع كائنات خيالية أو مؤثرات خاصة مدهشة، استغل (فيجيس) إمكانية الوسيط الجديد في سرد قصة بطريقة جديدة جذريا.. استغرق تصوير (تايم كود)، لأن أحداثه تدور في الزمن الفعلي، ثلاثة وتسعين دقيقة تصوير فحسب.. تتضمن نسخة القرص المدمج (**دي في دي**) الخاصة بـ (تايم كود) ليس فقط نسخة الفيلم النهائية وإنما محاولة (فيجيس) الأولى، وهذا يسمح للمتفرجين بمقارنة الإثنين."[2]

ومن بين أهم التفاصيل التي تشكل البعد المرئي للصورة في الأفلام الرقمية، ومن بينها أفلام الكرتون بشكل خاص، عملية تحريك وتغير وتعديل جميع العناصر المتعلقة بالصورة، ففي "عملية التحريك الرقمي يتم تغيير حدة الأضواء والجو المحيط ومواقع الكاميرات ونسيج المساحات بحركة من الأصبع على ملامس الحاسوب. لا تماس أصبح مع المادة. فالفكرة قد تحرر من الملموس، والجسد بأجمعه أصبح حسابا، وأقلعت الصور من الأرض.. وغدا بالإمكان العثور على ألوان نتيجة لمزج بين ألوان لا علاقة بينها في الواقع، إنها حرية خرافية."[3]

---

[1] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 184.

[2] – مارلين فيب، المرجع السابق، ص 368 و 369.

[3] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 195.

إن كل ما ذكر عن جودة التكنولوجيا الرقمية، وأهمية الرؤية الإبداعية للمخرج أثناء توظيفه للفنيات الرقمية، يحيل إلى ذلك الصراع حول ما إذا كان الفنان هو من يوجه الأجهزة الرقمية وفنياتها في المسار الذي يخدم أسلوبه الفني، أم أن التكنولوجيا الرقمية هي من استعبدت فكر الفنان وحددت شكل السينما الحالي؟

"الاصطناع الرقمي قادر على صنع لوحات حقيقية. فالتقنية لم تعد نظام أوامر فوقية وإنما غدت ذات قوة جاذبة للعقول والمسارات الفنية، كما أن تطور آلات الرؤية غدا مبدأ توليديا ومراتبيا بحيث لم يعد الفن ثاويا في الفن. وأصبح مجال الجمال والممكن ينتظم في مواقع قوة مرسومة في المختبرات، بعيدا عن ورشات الفنانين، بديناميكية يملك أسرارها المهندسون لا الفنانون."[1]

لكن من جهة أخرى، يمكن نسب الإبداع الفني في خلق صورة سينمائية رقمية للفريق التقني وليس للمخرج فقط، والدليل على هذا نجاح الأفلام السينمائية وأفلام الكرتون التي اعتمدت بنسبة مطلقة على الفنيات الرقمية، مثل فيلم **(أفاتار)** و**(ملكة الثلج)**.

فالسينما الرقمية هي بمثابة وسيط فني وتقني يربط بين إبداع المخرج وفنية الفريق التقني. كما يمكنها أن يحول بين الفنان وأصالة عمله. ففي هذه التقنية "لا تمييز فيما بين الواقع والخيال، بين الحقيقي والوهمي، فالتفكير متخارج عن الذات وكذلك الإحساس، وهو أمر إضافة إلى أنه إنتاج تقني، هو متأصل داخل الفكر الجمالي الذي انتبه إلى قيمة الصورة كمحدد لحضارة الإنسان."[2]

وقد مس التطور التقني أيضا شاشات العرض ليرتبط بمرحلة ما بعد الإنتاج ، لـ "يجد السينمائيون اليوم في متناولهم تنويعة من تناسب أبعاد الشاشة، البعض منها للتصوير، والبعض الآخر لنسخ العرض، وبعضها الثالث لكليهما.. فالتصوير الرقمي بطبيعته يسمح بكل أنواع التنويعات على هذه الفكرة. فعندما تكون الصورة رقمية يمكن تطبيق أي تناسب شاشة، أو أي نظام ضغط رأسي/ أو أفقي. كذلك فإن هناك تنويعة كبيرة من دقة الصورة. والشيء الوحيد الذي لم يتغير في التصوير الرقمي هو العدسة، فما يزال من الضروري استخدام زجاجات محدبة لجمع موجات الضوء في بؤرة."[3]

---

[1] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 195 و 196.

[2] – المرجع نفسه، ص 196.

[3] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 107.

وفيما يخص التحكم في طبيعة شاشات العرض فقد اختلف أيضا، ذلك لأن "مع ظهور أجهزة التلفزيون الرقمية ذات الشاشة العريضة في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، طرحت هذه المرونة مشكلة جمالية جديدة على السينمائيين. لقد تخلوا عن التحكم في تناسب أبعاد الشاشة العريضة أمام موزعي شرائط الفيديو خلال الثمانينيات، وكان عليهم الآن التخلي عن التحكم أمام المستهلكين أيضا. إن التلفزيون الرقمي يسمح لك بتشويه الصورة حسب إرادتك، وولدت تقنية (مد الرؤية)."[1]

وإن تمكن المتلقي من التحكم في صورة الفيلم بعدما أصبحت جاهزة ومكتملة أمامه، شيء من شأنه أن يؤثر على عملية التلقي، بحيث تغييره لطبيعة الصورة من حيث الحجم سيجعلها تفقد قيمتها الفنية، المشاهد وهو منشغل بتجريب تقنية معينة من أجل تغير الصورة من ناحية ما، لن ينتبه لتفاصيل معينة في الفيلم والتي يمكن أن ترتبط بالتمثيل أو بأحد عناصر اللغة السينمائية. فيهتم بالجهاز على حساب القيمة الفنية للعمل السينمائي الذي يشاهده.

وبالحديث عن رقمنة الصورة السينمائية، لابد من الإشارة إلى الفيلم الخام ومدى حساسيته بوصفه عنصرا من عناصر الكاميرا والتصوير الذي يرسم ملامح اللغة السينمائية آليا، فقد "كان تطور الأفلام الخام الحساسة ومستقبلات الصورة الرقمية فائقة الحساسية.. قد أعطى السينمائيين حرية جديدة لتصوير المشاهد بواسطة الضوء المتاح في الليل أو في المشاهد الداخلية.. وترتبط حساسية التعرض للضوء الخاص بالفيلم الخام ارتباطا وثيقا بدقة الحبيبات، في علاقة عكسية، فما يكتسب في الحساسية يضيع في دقة الصورة. والأفلام الأكثر حساسية ذات حبيبات أكثر، أما الأفلام الأقل حساسية فتعطي صورا أوضح وذات حبيبات أدق."[2] و"العالم الرقمي بطبيعته متغير، ويمكنه أن ينمو ويتغير بأسلوب أكثر اتصالية وحيوية من أنظمة الإشارات التناظرية السالفة."[3]

[1] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 107.

[2] – المرجع نفسه، ص 108.

[3] – نيكولاس نيجروبونت، المرجع السابق، ص 64.

وفي ظل هذه التغييرات المستمرة في السينما الرقمية هناك من يعتقد أن "معامل و مراكز الأبحاث في الشركات الكبرى ستتغلب بالعلم في القريب جدا على بواطن القصور في التصوير بالفيديو الرقمي، ستنتصر على ديق سماحية التعريض، وتغلبت بالفعل على دقة وقلة درجات الوضوح العالية للصورة، وستتغلب على عيب الألوان الكهربية التي ستصبح أكثر طوعا ومصداقية لحقيقتها الطبيعية.. وبهذا سيكون العصر القادم هو عصر الإنتاج السينماتوجراف الرقمي بدون منازع في التصوير والمونتاج والصوت والحيل السينمائية والعرض."[1]

وهنالك الكثير من المخرجين والمتخصصين في المجال السينمائي الذين شجعوا الاعتماد على التكنولوجيا الرقمية في صناعة الأفلام سواء فيما يخص التصوير أو التركيب والمزج أو التمويه.

وفي هذا الصدد يقول "**(بيير جيل Pierre Gill)** التكنولوجيا موجودة لسبب وحيد هو مساعدتنا على تصوير أفلام عظيمة وأنا أتطلع إلى العمل مع خليط من الوسائط تكون قوة كل وسيط مستغلة إلى أقصى درجة، وسرعان ما تصبح قادرة على معالجة الفيلم بالكامل وإدخاله إلى الكمبيوتر وأعتقد أنه في هذه النقطة سوف يكون سالب الفيلم أكثر أهمية مما هو عليه الآن، سيكون لدينا نوعية جديدة ونعومة الفيلم مع سرعة وليونة العالم الرقمي أهم شيء هو الاحتفاظ بنفس نوعية التصوير والدخول إلى تكنولوجيا المستقبل بدون تدمير كل شيء ثم بناؤه عبر السنين على يد هؤلاء المصورين السينمائيين الموهوبين."[2]

وبما أن أفلام الكرتون السينمائية تشكل المحور الأساسي لهذا البحث، فستحاول الباحثة من خلال هذا العنصر الإشارة إلى أهم مرحلة تقنية يتم الاعتماد فيها على الأجهزة والفنيات الرقمية أثناء صناعة أفلام الكرتون، والتي تتمثل في عملية صناعة الصورة الرقمية عن طريق الحاسوب.

[1] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية من السينما الصامتة إلى الرقمية، المرجع السابق، ص 283.

[2] – المرجع نفسه، ص 403 و 404.

- صناعة الصورة الرقمية عن طريق الحاسوب:

"أصبحت تكنولوجيا الكمبيوتر الرقمية العمود الفقري في صناعة السينما الحديثة.. أسحت هذه التكنولوجيا المجال لظهور وسائل حديثة في صناعة الفيلم، والتي يتم من خلالها تحقيق نفس المهام القديمة، ولكن بصورة أكثر فعالية، وأكثر توفير للوقت والجهد، مما فتح آفاقا جديدة، وأدى إلى ظهور العديد من الاختصاصات الجديدة في هذا المجال."[1]

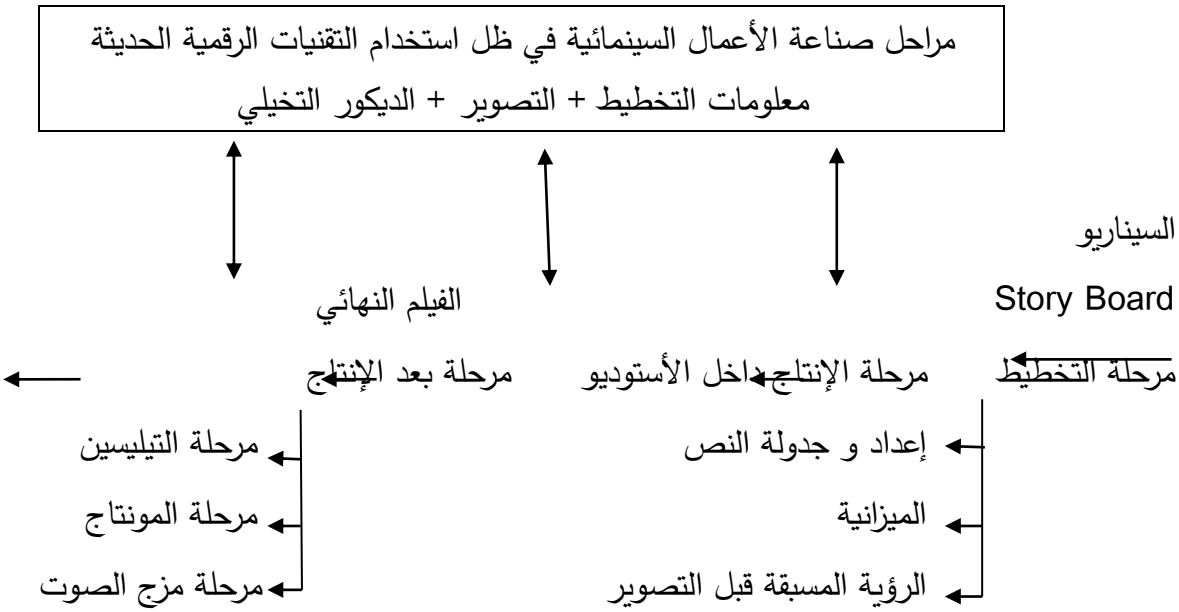
بحيث "أي جهاز كمبيوتر عادي يمكنه التفاعل مع كافة البيانات الرقمية بسهولة شديدة. الأمر الذي أفاد صناعة السينما الرقمية بشكل مذهل في مراحل ما بعد التصوير (**post-production**).. فالأفلام السينمائية التي تحتوي مشاهدها على لقطات الخدع والمؤثرات يتطلب تنفيذها نقل المادة الفيلمية السينمائية إلى وسيط رقمي فائق الجودة لإتمام عمليات تنفيذ تلك الخدع، اعتمادا على ما يعرف بنظرية التلاعب الرقمي في الصورة (**Manipulation numérique**).[2]

وقد اختصرت جميع مراحل صناعة الفيلم في مرحلة رقمية واحدة، "وأصبحت جميع هذه المراحل تعتمد على استخدام التكنولوجيا الرقمية وبرامج الكمبيوتر وتقنياته المختلفة، والتي يمكن من خلالها التحكم الدقيق في عمليات صناعة الفيلم المختلفة، كتحديد الخطة اللونية العامة تميز الجو النفسي العام للحدث، كما تحدد مظهر الشخصيات الرئيسية بما يتلاءم مع أبعادها المحدد لها بسيناريو العمل كما يراها المخرج."[3]

[1] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 177.

[2] – المرجع نفسه، ص 184.

[3] – المرجع نفسه، ص 185.



– شكل توضيحي لمخطط مراحل صناعة الأعمال السينمائية باستخدام التقنيات الرقمية الحديثة.[1]

وتعتبر مرحلة (**التيليسين Telecine**) من أهم المراحل في صناعة الفيلم الرقمي عن طريق الحاسوب، "والغرض الأساسي منها هو تحويل صورة الفيلم السينمائي إلى إشارة رقمية، وهي الوسيلة الوحيدة لتخزين صورة الفيلم السليولويد على أجهزة الكمبيوتر.. حيث يقوم جهاز التليسين بتحويل الصورة والصوت من النسخة السالبة للفيلم السينمائي إلى إشارات تسجل على شريط فيديو، التي يتم توليد أرقام الكود الزمني عليها، ومن ثم يتم نقل وتخزين محتويات هذه الشرائط على أجهزة كمبيوتر المونتاج غير المتتالي، ليبدأ بعد ذلك العمل في مرحلة المونتاج."[2]

وهكذا "ترقم الصور (الكادرات) بتتابعها ثانية بثانية ويرمز لها بكود (**SS**)، ثم دقيقة بدقيقة ويرمز لها بكود (**MM**) ثم ساعة بساعة ويرمز لها بكود (**HH**) ويتم ذلك في الاستقبال والتخزين والعرض على أصغر وحدات المكونة للصورة.. ويقال هنا عن الصورة أنها بكود رقمي، ولقد ترتب على هذا النظام الرقمي بتدخله مع الكمبيوتر جرافيك ولأول مرة في التاريخ أن يكون هناك صورة متحركة بدون تصوير.."[3]

[1] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 185.

[2] – المرجع نفسه، ص 206.

[3] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 55 و 56.

وما يسهل عملية خلق تفاصيل مادة صور مرئية مبتكرة رقميا في أفلام الكرتون، هو "تشكل الصورة الرقمية من وحدات التي تتكون بدورها من صغيرات لها كودات رمزية لكل شيء في محتواها، ما يمكن أجهزة الكمبيوتر جرافيك التحكم في تحريك وتبديل وحزف ووضع وتغير في تركيب صغيرات الصورة، أي بناء أشياء جديدة في الصورة وطرح أشياء أخرى، حيث يكون تحت تصرف فنان الجرافيك العديد من البرامج المعدة من أجل هذا التغيير في مكونات الصورة."[1]

وهكذا "بدأت دائرة الإبداع تتسع أكثر فأكثر باستخدام هذه التقنية الرقمية التي تحررت وتخلصت من كافة الحواجز والعوائق التي فرضها الوسيط الفوتوغرافي، فأتاحت إجراء كافة المؤثرات على الصورة الحقيقية للشخصيات والأماكن الطبيعية وإعادة تسجيلها مرة أخرى على الفيلم السينمائي، مما فتح عالم أكثر مصداقية من الخدع البصرية الرقمية في مكان افتراضي صمم بالكامل بشكل ثلاثي الأبعاد. الأمر الذي أدى بدوره إلى تغير ملامح الأعمال السينمائية وموضوعاتها سواء كانت درامية أو مرعبة أو تاريخية أو خيالية فانتازية."[2]

إن التكنولوجيا الرقمية قد ساعدت على خلق واقع افتراضي في أفلام الكرتون السينمائية، وهو"مصطلح صاغه عالم الكمبيوتر **(جاردن لانير Jardon Lanier)** لوصف الطريقة التي يشعر بها مستخدمو الكمبيوتر بينما هم يعايشون العوالم التي يقوم الكمبيوتر بتخليقها في العلم وفي ألعاب الكمبيوتر.. ومن الخصائص المميزة لأنظمة العالم الافتراضي أنها تطلق العنان للمشاهد، أو تحرره من وضعه الخاص في الحيز المكاني المحدد مما يسمح له بالإحساس بخبرة إدراكية طليقة وحرة."[3]

وستحاول الباحثة عرض بعض أهم البرامج الرقمية التي يتم الاعتماد عليها في تنفيذ الصور والمناظر السينمائية الافتراضية.

[1] – أنظر: سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 74.

[2] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 177.

[3] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 21.

- البرامج الرقمية لصناعة الأفلام الثلاثية الأبعاد:

1- برنامج **Blender**:

"واحد من أهم وأقوى برامج التصميم ثلاثي الأبعاد.. حيث يمكن باستخدامه صناعة المجسمات من الصفر وتجهيزها للحركة وبناء الحركات المختلفة، كما يمكن بناء المشاهد المتكاملة وإضافة التأثيرات الفيزيائية والإضاءة والكاميرات المختلفة، بالإضافة لتطبيق مواد مختلفة والتحكم بالمجسمات بمرونة وخاصةً الشخصيات. ويمكن باستخدام (البلندر) تصدير المجسمات إلى مختلف البرامج الأخرى، بالإضافة لصناعة الأنيميشن بدقة عالية حيث يتمتع بمحركات **Rendering** قوية، ويمكن إجراء التعديلات على الكود المصدري للبرنامج بما يتوافق مع متطلبات المشهد."[1]

- صورة لبرنامج (**Blender**)[2]

- Touch Tech، برنامج Blender المجاني لتصميم المجسمات ثلاثية الأبعاد بسهولة، 2017/05/25، أطلع عليه يوم: 2019/04/01، على الساعة: 23:08، https://touch-tech.net

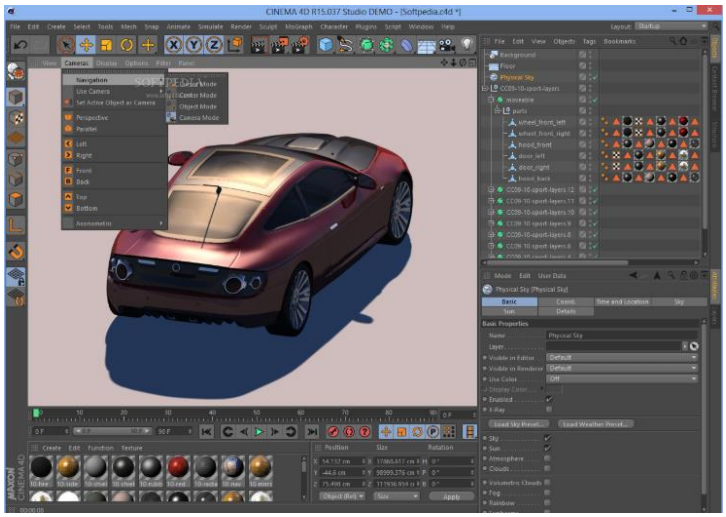
2- برنامج **Cinéma 4D**:

"برنامج لصناعة أفلام الأنيميشن وفيديوهات **Motion graphics** وتصميم وتصدير مجسمات ثلاثية الأبعاد المختلفة كالشخصيات والمباني والأجسام والأدوات الحقيقية والخيالية المختلفة، وقد يكون من الصعب تمييز هل هذا المشهد واقعي أم مصنوع عن طريق **Cinema 4D**، يدعم إنشاء مقاطع مستقلة بشكل منفصل تماماً عن بعضها ثم دمجها حسب الرغبة.. بالإضافة إلى عرض رسوم بيانية لمسار الحركة."[3]

---

[1]- ريتا ابراهيم، برامج الكمبيوتر، التقنيات وراء الأفلام الثلاثية الأبعاد: أفضل برامج صناعتها في العالم، الرئيسية، تك، آخر تحديث 2019/02/18، أطلع عليه يوم: 2019/04/01، على الساعة: 22:55، https://www.arageek.com

[3] - ريتا ابراهيم، المرجع السابق.



– صورة لبرنامج (**Cinéma 4D**)[1]

– سينما فور دي للتصميم ثلاثي الأبعاد باحترافية Cinéma 4D، 2013/12/21، أطلع عليه يوم: 2019/04/01، على الساعة: 23:34، http://bramj.arabsbook.com

3– برنامج **3D Max**:

"فهو يدعم بناء سوائل متحركة بطريقة واقعية، وإمكانية تحريك المجسمات في خطوط محددة مسبقاً دون الحاجة إلى بناء كل حركة بشكل مستقل. يوفر دعماً قوياً أيضاً لبناء شخصيات متنوعة وتحريكها بمرونة تامة كما لو كانت حقيقية، وهو بذلك يقدم كافة الأدوات اللازمة للتحريك بالإضافة لإدارة الخطوات زمنياً، ومع كل تلك الخصائص، لا يمكن إنكار قوة هذا البرنامج فيما يتعلق بالأنيميشن ثلاثي الأبعاد".[2]

4– **برنامج Maya**:

"وهو أيضاً أحد أقوى تلك البرمجيات على الإطلاق، يمكن استخدامه لتصميم العناصر والمشاهد الكاملة والبيئات المتنوعة وإضافة التأثير والإضاءة بطريقة تجعل بناء الأنيميشن أقرب للواقع، كما أنه من البرامج التي تدعم بناء أنيميشن متعدد في الوقت ذاته بتقنيات عالية بحيث تكون النتائج مذهلة للغاية، وتجعل المشاهد أكثر سرعة وقوة وواقعية، ولا ننسى قوته في تقسيم الأجسام إلى عظام متعددة وتحريكها كما يجب أن تكون في الواقع."[3]

---

[2] – ريتا ابراهيم، المرجع السابق.

[3] – ريتا ابراهيم، المرجع نفسه.

– صورة لبرنامج (**Maya**)[1]

5– برنامج (**Houdini**):

"يعتمد على نظام الإجراءات المتعددة، بالتالي يمكن إجراء التعديلات عند العرض النهائي للفيلم إلى جانب الجودة العالية للإنتاج، وهو يؤمن مستويات حرية ومرونة عالية في بناء المشاهد والمجسمات.. هذا بالإضافة إلى آليات بناء السوائل والمحيطات مثل فيلم Moana، وخصائص إنشاء الحريق والدخان والإضاءة الاحترافية، وفي الجانب المتعلق ببناء الشخصيات، فإن البرنامج يحوي دعماً كبيراً للأقمشة والعضلات والمفاصل إلى جانب الفراء مما يجعلها شخصيات واقعية وقادرة على التفاعل مع المياه والمواد الصلبة والغازية بطريقة واقعية أيضاً.[2]

– صورة لبرنامج (**Houdini**)[3]

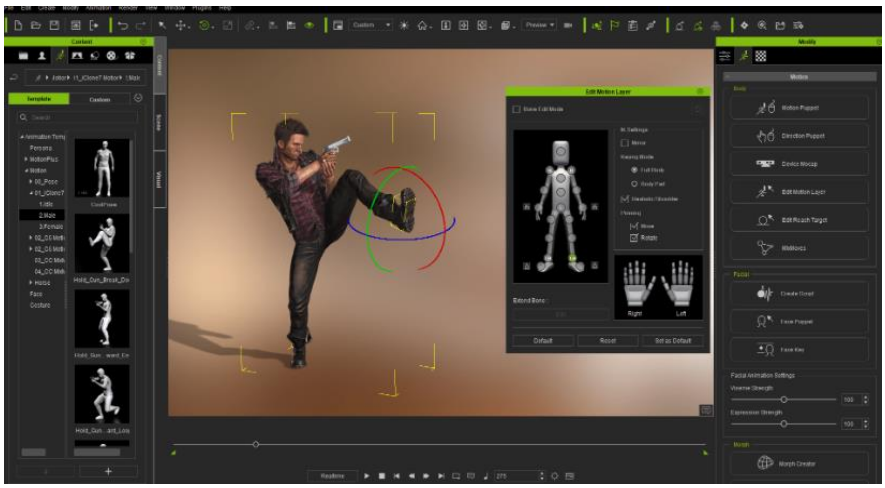
[1] – ريتا ابراهيم، المرجع السابق.

[2] – المرجع نفسه.

[3] – المرجع نفسه.

6- برنامج (**Iclone**):

"يستخدم للرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو وصناعة المحتوى ثلاثي الأبعاد والتعليم والفن، وهو يبسط صناعة الرسوم المتحركة ويجعلها سهلة مع المحافظة على جودة النتائج، حيث يمكن تصميم الشخصيات وتحريكها والأدوات والمشاهد المتكاملة ورواية القصص السينمائية بسرعة تحول الفكرة إلى واقع. بالإضافة إلى سهولة التحكم بالقماش كأرجحته وتحريك أجزاء محددة منه وفق خرائط توزعه على الجسم مع عرض تأثيرات الرياح وتأثيرات تحرك الجسم الأصلي."[1]



- صورة لبرنامج (**Iclone**)[2]

وبالإضافة إلى هذه البرامج الدقيقة التي تتحكم في شكل وحركة الصور، هناك برامج رقمية أخرى تتحكم في خلق وتجسيد العديد من المؤثرات الخاصة أو البصرية. "ومصطلح المؤثرات الخاصة عنوان شديد العمومية لتنويعة واسعة من النشاطات، ولكل من هذه النشاطات إمكانية إبداعية مباشرة. وتستقر حرفة المؤثرات على ثلاثة مقدمات منطقية: (1) لا يحتاج الفيلم إلى تصويره بشكل مستمر، بل يمكن تصوير كل كادرمنفصلا، (2) يمكن تصوير الرسوم، واللوحات، والنماذج المصغرة، بطريقة تبدو على الشاشة حقيقية، (3) يمكن الجمع بين الصور. وتنطبق هذه المقدمات المنطقية حتى بعد أن أصبح معظم المؤثرات الآن رقمية."[3]

---

[1] – ريتا ابراهيم، المرجع السابق.

[2] – المرجع نفسه.

[3] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 127 و 128.

ومن بين أهم برامج المؤثرات البصرية الرقمية، "برنامج (**ألياس Alias**)، الذي أتاح إنتاج ملمس الخامات المختلفة، والذي أستخدم في فيلم (**حديقة الديناصورات Jurassicpark**) 1993، لعمل تفاصيل الرأس والأجنحة للديناصورات، بالإضافة إلى برنامج (**Render Man**) الذي يتيح بناء ظلال النماذج المخلقة على المنظر الطبيعي، وبرنامج (**Studio Open Digital**) الذي أتاح تحديد اتجاهات ومسارات الحركة والكتل والأجسام، وتحريك الإضاءة والظلال المتداخلة للنماذج ثلاثية الأبعاد."[1]

ومن بين المميزات التي يمنحها الكمبيوتر جرافيك لصورة الأفلام هي "إمكانية التحول (**Morphing**) التي تعمل على تحول الشخصية إلى شخصية أخرى، بحيث تتحرك الخطوط الخارجية للجسم الأول لتشكيل الجسم الثاني، وذلك عن طريق توزيع شبكة على الجسم تقوم بتغيير أماكن نقاط التحول نحو النقاط الجديدة. واستخدمت هذه الإمكانية بشكل كبير في فيلم (**القناع The Mask**) 1994، لإحداث عملية تحور الشخصية مع الحدث، بالإضافة إلى إمكانية (**Warp**) التي تتيح التغيير في نفس الشخصية، عندما كانت عينا البطل وأنفه تتحركان دون المساس بباقي أجزاء الوجه."[2]

وبالنسبة للشخصية داخل الفيلم، فهناك برامج خاصة تهتم بالتحكم في طبيعة بنائها من حيث الشكل والحركة، سواء تعلق الأمر بشخصيات ممثلين حقيقية أو افتراضية وهمية. وهذا بالاهتمام بأدق التفاصيل التي تحدث الفرق وتجعل الشكل البشري يبدو واقعيا أو حقيقي التجسيد بالنسبة للشخصيات الخرافية. ومن بينها، "برنامج (**Alias Dremier V6**) من البرامج الخاصة بعمل تحوير أعضاء الجسم البشري، والذي استخدم في فيلم (**المدمر Terminator**) بأجزائه الثلاثة، وأيضا برنامج (**Power Animator**)، الذي يتيح إمكانية تحريك نموذج ثنائي الأبعاد في بيئة ثلاثية الأبعاد ولقطات حية. وكذلك برنامج (**Motion Capture Technology**)، الذي يقوم بالتقاط حركة الممثل أو المؤدي الحقيقي ليطابقها مع حركة الشخصية الافتراضية.. ومن أشهر الأفلام التي استخدمت هذا البرنامج فيلم (**أفتار Avatar**)."[3]

---

[1] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 230.

[2] – المرجع نفسه، ص 230.

[3] – المرجع نفسه، ص 230.

– صورة من فيلم (**أفتار Avatar**)"[1]

−Migule76350, Avatur: un miliard de dollars de budget pour les 4 suites, People Ciné Neus, 27/09/2016, à 23:06, 02/04L2019, à 14:13, http://peoplenews.eklablog.fr

"ومن بين البرامج والتطبيقات التي تستخدم من أجل الفصل بين أجزاء الصور والتعامل معها بسلاسة لتأكيد الانسياب البصري ودقة تشكيل المنظور، مثل (**Adobe, Shake, Soft Image, AfterEffects**) إلى جانب برامج أخرى مثل (**AfterEffects, Ultrra2, Final Cut, Adobe Premiere**)، وتعتبر هذه المرحلة التي يتم الاعتماد فيها على هذا النوع من البرامج بالمرحلة الوسيطة التي تلي مرحلة التصوير وتسبق مرحلة التركيب والميكساج."[2]

ومن بين الأساليب الفنية الرقمية التي يتم الاعتماد عليها في تصوير المشاهد الافتراضية، أو المزج فيها بين شخصيات بشري وافتراضية، (**مفتاح الكروما Chroma key**) وذلك "بوضع الممثلين أو العارضين أمام خلفية زرقاء أو خضراء (كروما) وأثناء تصويرهم يتم إعطائهم معلومات كافية وعلامات عن المحيط الذي سيتواجد من حولهم، والذي سيتم إنشاءه بالكمبيوتر. ويتم فصل (الكروما) وإدخالها على أي منظر آخر يتضمن الممثلين أو العارضين، حيث يمكن لمحتويات المنظر أن تخفي الممثل جزئيا أو كليا، وهذا الأمر يتطلب حسابات دقيقة لنطاق الأبعاد الحقيقية للكاميرا، بحيث يتم عمل علاقة قياسية بين التصوير الحي في الأستوديو، وبين المحيط الذي تم إنشاؤه بالكمبيوتر."[3]

---

[2] – أنظر: أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 233 و 244.

[3] – المرجع نفسه، ص 233.

– صورتين من فيلم (**أليس عبر المرآة**) توضح طريقة الاعتماد على (الكروما) الخلفية الخضراء في تصوير المشاهد.[1]

–ScreenSlam, Alice In Wonderland: Broll Part 2 of 2, Ajoutée le 10/07/2014, 28/03/2019, à 11:20, https://www.youtube.com.

وبعد ذكر البعض من البرامج الرقمية التي تتحكم في صنع الصورة الافتراضية للأفلام السينمائية الحالية، يمكن ملاحظة الفرق بينها وبين المؤثرات البصرية في الأفلام الأولى القديمة. "فقد استخدمت المؤثرات البصرية لأول مرة في مسرح (**روبرت هودين Robert Houdin**) سنة 1896 على يد المخرج (**جورج ميليس Georges Méliès**)، حيث قام بإعادة المرأة المختفية على المسرح، وكان كافيا بالنسبة له قطع مشهد الممثلة (جيهان دالكي) واستبداله بمشهد هيكل عظمي قبل أن تعود للظهور على خشبة المسرح. واكتشف (ميليس) أنها عملية معقدة وتحتاج إلى فضاء خاص وإضاءة معينة، فقام بتجهيز أستوديو مناسب لعرض هذه المؤثرات البصرية."[2]

[2]– voir: Pascal Pinteau, Effets Spéciaux, édition Minerva, Genève-Suisse, s.edt, 2003, p 22.

وبالنسبة لأفلام الكرتون فقد اختلفت أيضا بفضل التقنية الرقمية، "فتختلف الرسوم المتحركة التي يولدها الحاسوب عن الرسوم المتحركة الكلاسيكية، ففي فيلم ديزني (**راتاتوي Ratatouille**) سنة 2007، رموز الحاسوب وحدها هي التي كونت الشخصيات. ولكن رغم تطور الرسوم التي يولدها الحاسوب، لا يمكن اعتبارها أفضل من الرسوم المتحركة الكلاسيكية، فلكل عصر تطوراته وخصائصه الفنية، والأسلوب التقني هو بمثابة حافز يدفع الفنان إلى التحكم أكثر في الصورة والحركة بطريقة فنية."[1]

إذ أن "فرصا ذهبية لا حد لها قدمها الحاسوب الآلي للفنان الجرافي كي يدخل إلى أعماق موضوعه، وكي نستطيع إبراز عقد الشكلية الكامنة في لا شعور الأشياء. كي يقدم لنا تركيبات، لم يكن بمقدور اليد الحرة والفكر المبدع أن ينجزها بسرعة الحاسوب ودقته."[2]

و"نفس الطريقة التي تمثل فيها (البت) الذرة بالنسبة للمعلومات في الحاسب، فإن النقطة أو عنصر الصورة (**pixel**) تعتبر أصغر عنصر أو جزء للرسم بالحاسب. ولا تسمى النقاط ذرات، لأنها تمثل في العادة بأكثر من (بت) واحدة. وقد اشتق المنشغلون بالرسم بالحاسب المصطلح الإنجليزي (**pixel**) من كلمتين هما (**Picture Element**)، أي عنصر الصورة."[3]

وبالنسبة لصناعة بعض أفلام الكرتون الافتراضية، يتطلب الأمر تجسيد أشكال شخصيات الفيلم عبر خطوات رقمية مختلفة ومتتالية، حتى يصل الفنان إلى الشكل النهائي المطلوب منه.

"فقبل تكوين أو تجسيد شكل أو موضوع ما في صورة ثلاثية الأبعاد، يجب تجسيدها قبل بعجينة النمذجة، لتغطى بعد ذلك بشبكة من الخطوط بشكل جيد، وعندما يحدث تقاطع بين الخطوط، تلتقي في مجموعة نقاط وفي كل نقطة تعطى إحداثيات في فضاء الجهاز ويتم تحديد هيكل الشكل، وهكذا تتحرك الأشكال وتنتقل بين هذه المئات من الخطوط المترابطة كأنها دمى متحركة على جهاز الكمبيوتر."[4]

---

[1] – أنظر: برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 193 و 194.

[2] – عفيف البهنسي، النقد الفني وقراءة الصورة، دار الكتاب العربي، دمشق– القاهرة، ط 1، 1997، ص 53.

[3] – نيكولاس نيجروبنت، المرجع السابق، ص 142.

[4] –voir: Bernard Génin, op cit, p 88.

وللفنان التقني الذي يعمل على جهاز الكمبيوتر أهمية كبيرة في إحياء فيلم الكرتون ومنحه ملامح رمزية وفنية، فبمقدوره أن يجمع بين التقنية الرقمية والأفكار المبدعة في صور مرئية ساحرة.

وفي هذا الصدد يقول "**(ميك مكا ليستر Mike Mcalister)** يقولون أن التكنولوجيا ديمقراطية ونشرها في السينما سيسمح للكثيرين من الناس العمل على هذا الوسيط السهل الجديد لكن لا تستطيع ديمقراطية التكنولوجيا أن تصنع موهبة إلا إذا كانت موجودة عند الشخص فالإبداع شيء فريد ولا يمكن خلق شيء من لا شيء."[1]

وإن التكنولوجيا الرقمية قد مست أيضا عملية التركيب، أهم مرحلة من مراحل صناعة أفلام الكرتون السينمائية، و"تركيب مشاهد فيلم كرتون مثله مثل أي نوع آخر من الأفلام السينمائية، إلا أنه أكيد يتميز بخاصية تجعله مختلفا في جوانب معينة، ذلك لأنه نوع موجه إلى الطفل، وتلعب أجهزة التركيب الرقمية دورا كبيرا في مساعدة المخرج والمركب على تحقيق الصورة المرئية المرغوب فيها، صورا لا تخلو من الحركة والإيقاع والاستمرارية في سرد القصة."[2]

"ويأتي هنا دور أهمية المونتاج الرقمي غير المتتالي، والتي أحدثت ثورة كبيرة بين العوالم الافتراضية والحقيقية، حيث يتم الجمع بين جزءان مصورين معا للحصول على صورة واحدة تم تصوير كل جزء منها منفصلا، وإضافة مؤثرات مرئية معقدة لها، إلى جانب النقلات البسيطة مثل الاختفاء والظهور التدريجي وتقنيات فصل وتصحيح الألوان **(Correction de couleur)**، التي يمكن الاستعانة بها في بعض الأحيان لضبط التجانس اللوني بين أجزاء وعناصر تكوين الصورة الواحدة."[3]

[1] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 158.

[2] – فريحة بلعربي، المرجع السابق، ص 127.

[3] – أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 207.

"حيث تتم هذه العمليات من خلال أجهزة كمبيوتر عالية الجودة، يطلق عليها **(وحدات مونتاج)**، تبعا للبرامج المستخدمة عليها، مثل **(AVID or Final Cut Program)**، والتي تستخدم لعمل الفصل والمونتاج النهائي للمشهد باستخدام عدة مسارات لتنفيذ أشكال متعددة من المؤثرات المرئية ضمن مكونات المشهد الرقمي.. هذا بجانب ما تحتويه هذه البرامج من مرشحات لونية تحقق بعض التأثيرات الفنية التي تضاف إلى خلفيات الصورة، بالإضافة إلى.. تحقيق بعض التحويرات الفنية الخلاقة لعناصر المكان وتبديل مظهرها إلى مظهر آخر، وهو ما يعرف بمصطلح **(Morphing)**."[1]

"ومن الإمكانيات الجديدة التي أضافتها أجهزة المونتاج غير المتتالي، إمكانية عمل المزج **(composition)**، أثناء التصوير بشكل مباشر داخل البلاتوه، بين إشارة الفيديو للموضوع المصور.. وإشارة الخلفية الجرافيكية، ويتم ذلك من خلال جهاز فيديو قياسي متنقل للإنتاج السينمائي **(Broadcast Standard VideoTap Capteure)**."[2]

ويمكن للمخرج من خلال المونتاج الرقمي تحديد الأفكار وخلق أخرى، وذلك بالتلاعب بالصور بشكل دقيق، فمثلا "الصور يمكن أن تتجاور، وعلى الرغم من كون هذا التجاور عشوائيا فإنه يخلق أحيانا من خلال التصادم أفكارا وإدراكات جديدة للسرد."[3] ولكن من ناحية أخرى، إن اختيار المخرج لنوع تركيب معقد وغامض، من الممكن أن يجعل الطفل في حيرة من أمره، بحيث يجد نفسه أمام مجموعة صور مشوشة وغير واضحة، وهذا من شأنه أن يفسد متعته ويفقده القدرة على متابعة قصة الفيلم بشكل صحيح.

وهذا ما ينطبق على مزج الصوت أيضا، بحيث "يجب أن يكون الصوت المطلوب في ذهن التقني الذي يقوم بعملية مزج الصوت حتى يتمكن من الاستماع والعمل على الصوت في الوقت نفسه من أجل الوصول إلى النتيجة المطلوبة.. وبالنسبة للتسجيل الرقمي وتنشيط الصوت. فإن تطور التقنيات والأدوات تجذب الفنان من أجل ابتكارات تقنية جديدة نابعة من خيال الفنان."[4]

---

[1]– أشرف مصطفى لبيب، المرجع السابق، ص 207.

[2]– المرجع نفسه، ص 208.

[3]– كين دانسايجر، المرجع السابق، ص 573 و 574.

[4]–voir: S.Fosseux, L. Person, op cit, p 89.

ومع كل هذا التطور التقني الهائل الذي لحق الأفلام السينمائية وأفلام الكرتون، ومنحها صورة ساحرة تفوق الواقع بدرجات، فإن هناك من يرى أن للسينما الرقمية عدة عيوب، منها فقدان العمل أصالته بالإضافة إلى طغيان الجانب التقني على الجانب الفني، وهنالك من يرى أن هذا التقدم التقني الحديث يحتاج إلى التعامل معه بوعي فني لا يفقد الفيلم السينمائي لغته المرئية الدالة.

وفي هذا الصدد يقول "**(روبي جرينبرج Robbie Greenberg)**: أعتقد أن مستقبل السينما سيقدم لنا إمكانيات بلا حدود للإبداع البصري وأكثر شيء مثير بالنسبة لي هو فرصة استخدام التكنولوجيا الرقمية لتعزيز فننا ربما يكون التغير مخيف قليلا في الوقت الحالي ولكن أجده فرصة لعصر إلهام عصر الفرص الجديدة والتكنيك الجديد تمدنا بوقود لحياتنا كفنانين ومصورين سينمائيين."[1]

"تلعب الصورة في الفن الرقمي أدوارا مختلفة محركة ومتحركة، ولكنها في كل الأحوال غير ثابتة فلا تترك الناظر أو المشاهد محايدا بل تورطه وتشركه فيما يقدم الفنان من مهارات ومن استعراضات.. الصورة هي بمثابة الوصل الذي بين الفاعل والفعل والمشاهد من جهة وبين الفنان والجمهور من جهة ثانية. إنها الصورة بالفعل **(image en acte)** أي الصورة التي تحفز على الفعل وعلى الإنجاز. وبمقتضى ذلك يكون العمل الفني في سيرورة تفاعلية لا متناهية."[2]

وربما أكثر ما يجعل مخرج أفلام الكرتون السينمائية، في تواصل مستمر مع الطفل من خلال الصور المرئية المتحركة، هو اعتماده على لغة سينمائية تعبيرية معينة، تحمل الطفل إلى عالم آخر مختلف، وذلك الملاحظ في أفلام الفنتازيا، والخيال العلمي، والأفلام الثلاثية الأبعاد التي تدور قصصها حول الأساطير والخيال في شكل سريالي. وتعتبر الاستعارة من بين أهم أساليب اللغة السينمائية الفنية والرمزية التي تسمح بخلق جو خيالي، وتجسيد صورة مرئية ساحرة ومبهرة.

- فكيف يتم توظيف الاستعارة في الأفلام السينمائية الموجهة للطفل، ومدى مساهمتها في تحقيق بلاغة فنية تعبيرية في أفلام الكرتون الافتراضية؟

[1]– سعيد شيمى، الصورة السينمائية بوسائل رقمية، المرجع السابق، ص 144.

[2]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 35.

2- الاستعارة في أفلام الكرتون:

"إن الخصائص العامة للصورة تدخل في علاقة دياليكتيكية مع المتفرج، في مركب عاطفي وذهني، وإن الدلالة التي تأخذها في النهاية على الشاشة تكاد تكون تتوقف على الحيوية الذهنية للمتفرج بنفس القدر الذي تتوقف به على الإدراة الخلاقة للمخرج."[1]

والاستعارة في الفيلم السينمائي تختلف عن الاستعارة في لغة أخرى كاللسانيات مثلا، لكونها مرتبطة بالتعبير عن عناصر الصورة المرئية، وللصورة خصائصها وقواعدها الفنية، وفي أفلام الكرتون أو أي نوع آخر من أفلام السينمائية الموجهة للطفل، يحتاج المخرج إلى نوع معين من الاستعارة يتناسب وطبيعة الموضوع ومادة الفيلم في حد ذاتها.

والاختيار الصحيح لنوع الاستعارة والتوظيف الدقيق لها من طرف المخرج وفريقه الفني والتقني، هو ما سيحدد فعاليتها وأهميتها كلغة تعبيرية، وتميزها كرموز دلالية لا محدودة المعاني. "فالاستعارة هي في المقام الأول مفهوم لغوي، أما الفيلم فليس لغة ولا يعمل بأية حال بالطريقة التي تعمل بها اللغات اللفظية. وبالتالي فإن تطبيق نموذج غريب على طبيعة الفيلم لابد وأن يؤدي إلى تحريف وخطأ في التمثيل."[2] وبإمكان المخرج الاعتماد على العديد من التقنيات الفنية أثناء التصوير وبعده، أثناء مرحلة التركيب من أجل تحقيق الاستعارة بشكل جمالي معبر يخدم موضوع الفيلم ويأسر الطفل.

وهناك من يعتبر أن الاستعارة في السينما هي عبارة عن "تلاحم صورتين بواسطة التوليف، بحيث تنتج عن مقابلة إحداهما بالأخرى صدمة سيكولوجية في ذهن المتفرج، هدفها تسهيل التصوير وهضم الفكرة التي يرد المخرج التعبير عنها بالفيلم."[3]

---

[1]- مارسيل مارتان، المرجع السابق، ص 89.

[2]- تريفور وايتوك، الاستعارة في لغة السينما، تر: إيمان عبد العزيز، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ط 1، 2005، ص 39.

[3]- مارسيل مارتان، المرجع السابق، ص 90.

كما يمكن لتلاحم مجموعة صور بطريقة رمزية معينة، نتيجة التركيب أو مؤثرات بصرية أخرى، أن يخلق نوع من التناقض أو الغموض عند الطفل، بحيث تخلق له استعارة الصور المتحركة، عوالم غريبة أو معقدة الشكل، وهذا ما يرتبط بأسلوب المخرج في الإفصاح عن أفكاره والتعبير عنها، وبالنسبة للأفلام الثلاثية الأبعاد ومن بينها أفلام الكرتون التي يتم صناعتها رقميا، قد ساعدت المخرج على تجسيد جميع الملامح الفنية للمدارس السينمائية المتعددة.

وفيما يخص علاقة الاستعارة بما تحمله مضامين الصور في الفيلم، فإن "**(مارتن هستر Martin Hester)** يقول: تتضمن الاستعارة العلاقة الحدسية المتعلقة برؤية الشيء بوصفه شيئا آخر، وهي العلاقة القائمة بين أجزاء الوصف.. وهو يؤكد بعد ذلك إن رؤية شيء بوصفه شيئا آخر هي خبرة حدسية لا يمكن اختزالها، فمن المستحيل تصنيفيا اختزال الرؤية التي هي مجموعة من القواعد والمعايير.. ويقول مرة أخرى إن الاستعارة تقيم علاقة غير أنها تكشف عن علاقة.. إن عقولنا الأصغر لا يمكن أن تستخدم كلمة (مشابه) إلا بعد أن يقودنا عقل أكبر إلى خبرة رؤية الشيء بوصفه شيئا آخر. إن رؤية شيء بوصفه شيئا آخر هي التي تظهر التشابه وليس العكس."[1]

وهذا ما يجعل للاستعارة في أفلام الكرتون فرص اتخاذ سياقات مختلفة، تستفز مخيلة الطفل تارة، وتحكم قبضتها على عقله وبصره تارة أخرى، وفي جميع الحالات سينجح المخرج في توظيفها إن كان ذكيا ومبدعا في طرحه. وربما نجاحه لا يعني دائما وصول الفكرة المقصودة من الاستعارة للطفل، ربما لا يصل منها للطفل سوى الجانب الجمالي الساحر، فليس لجميع الأطفال قدرة كافية تسمح لهم بفك رموز المحسنات البديعية التي يوظفها المخرج، فمثلا إن كان تم توظيفها في المكان، وبأسلوب تقني غير مناسب أو كاف لتحقيقها، فمن الممكن أن تتحول إلى شيء آخر مختلف تماما، وبالتالي تشير الصورة إلى دلالات لم يكن يقصدها المخرج، وعلى المخرج بوصفه فنان أن يدرك هذا.

[1]– تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 49.

فمن الممكن أن تكون "علاقة الازدواج الملازمة التي تربط الصورة السينمائية بالموضوع الذي صنع من أجله الفيلم علاقة مخادعة بالنسبة لصانعي الأفلام: فربما ظنوا أنهم يقدمون شيئا ما منظورا إليه في حين أنهم لم ينجحوا إلا في إظهار الشيء كما هو مشاهد في الواقع. ومع ذلك حتى لو تم التسليم بهذا الاحتمال، فلن تكون له نتائج، فستظل الاستعارة مجهولة وغير موصلة للآخرين، ولن يتوصل له سوى صانع الفيلم من خلال الاستبطان."[1]

وإن كان المخرج يتعامل مع الطفل فعليه أن يهتم أكثر بعملية توضيح اللغة السينمائية التي يعتمد عليها، دون أن يفقد الصورة المتحركة تأثيرها وسحرها الجمالي. فعلى المخرج من خلال الاستعارة، أن يجد السبيل الذي يصل بينه وبين المتلقي من خلال صور فيلمه.

وتتعدد الاستعارة في السينما كما في اللغة اللفظية، لكن الاختلاف يكمن في كون الاستعارة في الفيلم توظف ضمن صور مرئية مسموعة، وما زاد في تعددها ولا محدودية معناها هو توظيف الفنيات الرقمية والواقع الافتراضي. ومن بين أنواع الاستعارة في الفيلم يوجد الأنواع التالية.

1-2- المقارنة الصحيحة (استعارة مكنية) أ مثل ب:

"لقد أكد الكثيرون مرارا على أنه ليس في السينما كلمة ككلمة (مثل).. من الطبيعي أن يحتاج التشابه إلى التفتيش عنه ويكون أسهل اكتشافا في بعض الحالات عن حالات أخرى. وفي مناسبات أشد ندرة، قد يكون الهدف من الأمر هو تأكيد عدم التشابه بدلا من تأكيد التشابه، كما هو الحال بالنسبة للاستعارة التي يطلق عليها مصطلح الاستعارة السلبية."[2]

وكمثال على هذا، في فيلم (أليس في بلاد العجائب) لحظة محاولتها أخذ المفتاح من أجل فك قيود صديقها (صانع القبعات) الوحش لم يتكلم طالبا منها بالألفاظ أخذ المفتاح بدون أن تخاف منه، وإنما اقترب منها وقام بلعق جرحها بلسانه لتفهم أنه أصبح صديقا لها ولن يؤذيها، وفعلا قام بمساعدتها لاحقا.

[1] – تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 52.

[2] – المرجع نفسه، ص 91 و 92.

"ومن الممكن توجيه المشاهد للبحث عن تشابه بمثل هذه السهولة دون اللجوء إلى الكلمات. و يبدو أن ثمة ثلاثة استراتيجيات رئيسية لتحقيق هذا الأمر: عن طريق وضع شيئين بينهما جانب ما مشترك، أو صلة ما معروفة جيدا، جنبا إلى جنب بشكل واضح./ عن طريق التشديد على ملمح ما مشترك وملازم لهذين الشيئين في أثناء تقديمهما سينمائيا./ عن طريق بناء وجه للتشابه بين الشيئين غير ملازم للشيئين نفسيهما، في أثناء تقديمهما سينمائيا."[1]

2-2- التماثل المؤكد (أ هي ب):

"في حين أن المقارنة الصريحة تلفت الانتباه إلى التشابه أو إلى مجموعة من أوجه الشبه المشتركة، فإن التماثل المؤكد يدل بوجه عام على أن جوهر شيء ما ليس كما كنا نعتقد عادة، بل إنه بالغ الاختلاف.. التماثل المؤكد فهو استعارة أشد قوة، وغالبا ما تصاحبه شحنة عاطفية قوية، بواسطة هذه الشحنة يحتجب فجأة ذلك الشيء الذي اعتقدنا أننا نعرفه خلف مقولة أو مفهوم مغايرين."[2]

"هناك ثلاث طرق رئيسية يمكن للفيلم بواسطتها أن يماثل أحد الأشياء بشيء آخر:

- عن طريق السياق الذي يجبر المتفرج على رؤية (أ) بوصفها (ب) وغالبا ما يكون السياق مشحونا انفعاليا.
- عن طريق تحريف (أ).. بحيث تبدو كما لو كانت شيئا آخر هو (ب).
- عن طريق تقديم ملامح معينة منتقاة من (أ) تشترك فيها مع (ب) غير أنها تقدم بطريقة تثير شكا حقيقيا حول ما إذا كان هذا الذي نتطلع إليه (أ) أم (ب)."[3]

بحيث يصبح لكل من التشابه أو التناقض في الاستعارة معنى ودور معين يخدم الموضوع بشكل أو بآخر، سواء من الناحية الجمالية أو الفكرية المرتبطة بموضوع الفيلم.

---

[1] - تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 92.

[2] - المرجع نفسه، ص 94.

[3] - المرجع نفسه، ص 94 و 95.

3-2- الإبدال (أ تحل محلها ب):

بالنسبة لصناع السينما "مهمتهم تكون أصعب لا أسهل بسبب حرية الفيلم في عرض العديد من الأشياء والقفز من أحدها للآخر في لحظة واحدة. ولكي يتعرف المتفرجون على الإبدال، فلا بد أن يكون لديهم توقع لما يجب أن يظهر على الشاشة حتى يمكن لهم أن يدركوا أن شيئا آخر قد وضع في مكانه. ولأن الصورة التي تم حذفها هي المشبه في العادة.. فإن تذكر الموضوع المحذوف يعتبر على درجة فائقة من الأهمية."[1]

4-2- الكناية (إبدال فكرة مرتبطة) أ ب – إذا ب:

بما أن صناعة الفيلم تقوم على عملية "انتقاء زوايا التصوير، وتحديد البؤرة والكادر، تستلزم اختيار أشياء واستبعاد أشياء، فإن الفيلم يرتبط ارتباطا لا ينفصم بالكناية من النوع الرديء غير أن ما أسماه **(لودج)** (لا منطقية) الانتقاء هو الذي جعل الكناية السينمائية صورة بيانية كاملة. بناء على ذلك، فحيثما توجد مثل هذه اللا منطقية، نستطيع أن نلاحظ وجود ذلك التوتر الذي يكافئ التوتر في الاستعارة بمعناه الضيق."[2]

وعلى هذا الأساس يمكن للمخرج أن يحذف في فيلم الكرتون لقطات معينة، ليستبدلها بأخرى أو يشير إلى فكرة أكثر عمقا ودلالة. مثلا في فيلم (أليس تعبر المرآة) في أحد المشاهد المهمة تكتشف أليس المرآة وتعبر من خلالها لتسقط مباشرة وسط حديقة أرض العجائب، لتجد نفسها بين أصدقائها، بحيث لم يستغرق ذلك لحظة واحدة، لم يطيل المخرج في إظهار لقطات تجسد رحلتها من المنزل إلى أرض العجائب، لأن ذلك ليس مهما مقارنة بالمغامرة التي ستعيشها بعد وصولها، فاكتفى المخرج بالإشارة إلى مشهد الانتقال بلحظة عبور المرآة وهذا لا يعني أن المشهد غير مهم، بالعكس فلحظة العبور تلك هي أهم شيء لأنها مثلت إرادة (أليس) في تخطي جميع الصعوبات التي تجهلها من أجل إنقاذ أصدقائها.

---

[1] – تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 97.

[2] – المرجع نفسه، ص 105.

5-2- كسر القاعدة ABCD تصبح AbCD:

"إن نتيجة كسر القاعدة هو دفع المشاهد للتفكير لبرهة من الزمن ولو بشكل غير واع: لماذا هذا الموضوع بدلا من ذلك الذي تتطلبه القواعد الراسخة؟ فإذا كانت الإجابة الضمنية على هذا السؤال تستلزم معاني بلاغية، يكون لدينا عندئذ استعارة كسر القاعدة.. جميع الفنون بما فيها السينما تنتقي المادة وتنظمها في أنماط ذات درجات متنوعة من الشكلية واللاشكلية، ومن السهل أن تكتسب هذه الأنماط وضع الأعراف المقبولة ضمنا."[1]

كأن يوظف المخرج مشهدا غير متوقع يختلف تماما من حيث التكوين والدلالة عن المشهد الذي سبقه، بحيث يشير هذا إلى نتيجة معينة يكتشفها المتلقي خلال المشاهد اللاحقة، من أجل إدماج المتلقي أكثر مع الحدث الدرامي أو الأسلوب الخيالي الخرافي مثلا لموضوع الفيلم، فيكون كسر القاعدة بمثابة تحفيز للمتلقي على تتبع السرد الفيلمي بتعمق وتمعن.

وفي ظل التكنولوجيا الرقمية أصبح توظيف الاستعارة بجميع أنواعها أمرا يسيرا على المخرج، وكذا المسئول على تصميم الجرافيك. ومن بين أهم عناصرها التمويه، "والذي يحتاج من أجل تحقيقه في أفلام الكرتون السينمائية، إلى التصميم الجرافيكي، وفريق تقني الفني مسئول على هذه العملية، فبعض الأمور البسيطة مثل (التلاشي، وتغيير خلفيات الصورة، والمشاهد، والحركة وغيرها) تعتبر مهمة فنية محضة، وعلى المسئول القني أن يتعامل مع الصورة انطلاقا من خبرته وقدراته الإبداعية، حتى تظهر بصمته الفنية على العمل. فالآلة وحدها لن تخلق صورة مرئية مبهرة."[2]

إن المخرج يبحث عن أي وسائط تقنية تمكنه من وصف الحالات النفسية أو الجمالية أو رمزية المرتبطة في الأصل بالمتلقي، فمن خلال أفلام الكرتون يحاول المخرج عن طريق صور خيالية أو سريالية الوصول إلى شعور الطفل ورغباته المرتبطة بحبه للقصص الغير مألوفة والشخصيات الخرافية، وتوظيف الاستعارة بطريقة رقمية ربما من شأنه أن يلامس عواطف ودواخل الطفل ويحررها بمعرفته لمفهوم الصور والأفكار التي يحملها الفيلم.

---

[1]- تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 112.

[2]- voir: S.Fosseux, L. Person, op cit, p 96.

و"يرى **(إيكو)** أن المعرفة الاستعارية هي معرفة ديناميكيات الواقع، إن أفضل الاستعارات هي تلك التي تظهر الثقافة وهي تتحرك أي ديناميكيات السيميوزيس ذاتها هذا الربط بين الاستعارة والواقع هو ربط بين الاستعارة والسيميوزيس.. يميز (إيكو) بين الاستعارة المغلقة والاستعارة المفتوحة إذ تفتقر الأولى لطاقة معرفية، في الحين الذي توفر الثانية معرفة واسعة بإمكانيات السيميوزيس في قدرتها على الإحالة."[1]

وجميع المعارف التي يمكن أن يقترحها الفيلم هي في الحقيقة نابعة من أصغر عنصر فيه، وهي اللقطة الفيلمية بحيث "أي عنصر ضمن اللقطة يبدو أنه يرمز إلى ما هو أكثر من تعريفه الحرفي البسيط، بسبب إما ارتباطات أو تداعيات رمزية ثقافية أو لا واعية."[2] و"كل ما يظهر على الشاشة إذن له معنى، وله في أغلب الأحوال دلالة ثانية يمكن أن لا تظهر إلا بالتفكير.. ويلعب الرمز دورا بالغ الأهمية في تكوين هذه الدلالة الثانية. ويقوم استخدام الرمز في السينما على الالتجاء إلى صورة قادرة على الإيحاء للمتفرج بأكثر مما يسع الإدراك البسيط للمضمون الظاهر أن يقدمه له."[3]

وهذا ما يجعل بلاغة الفيلم أقوى وأكثر تأثيرا، بحيث تقوى اللقطة في أفلام الكرتون السينمائية على توصيل المعنى للطفل حتى في غياب الكلمة، وعلى هذا الأساس لا بد من التأكيد على الصورة ولغة الخطاب المرئي إلى جانب خطاب الحوار اللفظي المرتبط بطبيعة الموضوع. ومن بين العمليات التقنية التي تخدم جميع أنواع الاستعارة وغيرها من الأساليب السينمائية التعبيرية، عملية التركيب التي تربط وتفصل بين أجزاء الفيلم وتمنحها حياة وحركة خارج اللقطة. إذ أن مرحلة التركيب حساسة جدا ومن خلالها يحدد المخرج الشكل النهائي لفيلمه ويضيف تقنيا ما لم تستطع عدسة الكاميرا تصويره.

---

[1]– سعيدة خنصالي، أمبرتو إيكو في نقد التأويل المظاف، دار الأمان، الرباط، منشورات الاختلاف، الجزائر، منشورات ضفاف، بيروت، ط 1، 2015، ص 82 و 83.

[2]– مارلين فيب، المرجع السابق، ص 397.

[3]– مارسيل مارتان، المرجع السابق، ص 89.

وهذا ما يفسر كون التركيب "لا يمكن أن يكون مجرد عملية تقنية/ فنية، معنية بالقص والتركيب وحسب. إذ إن ما يجري فيه، وما يؤدي إليه بالضرورة في مسار روايته لقصة الفيلم هو فعليا ما يقوم به العقل البشري من عمليات تلق وإثبات للمعلومات والمشاعر والأفكار، وحذف بعضها وإضافة آخر، والتركيز على ما يريد منها وتهميش غيره، وتقديم ما يناسب وتأخير ما عاداه، وتعميم شيء منها وتخصيص ما لا يتوافق مع رؤاه.."[1]

وارتباط التركيب بالتفكير يجعله بالغ الخطورة على المتلقي أحيانا لأنه "يقوم بما يقوم به العقل، فهو إضافة إلى كونه وسيلة تعبير عالية الجودة، فإنه أيضا يعد أداة تفكير بالغة الخطورة.. فالمونتاج السينمائي إنما يعتمد في فرضه تلك التحيزات التي نشير إليها على أسلوب العقل البشري في الإدراك والتفكير وردود الفعل."[2]

يقول (**ألفريد هيتشكوك Alfred Joseph Hitchcock**) "لكي نصنع فيلما يجب أن نضع جنبا إلى جنب أكواما من الانطباعات، والتعبيرات، ووجهات النظر، كما يجب أن تتوفر لنا الحرية الكاملة شريطة ألا يتصف أي شيء بالرتابة."[3] كما يعتقد (**إيزنشتين Eisenstein**) "أن غاية الفيلم ليست هي استنساخ السمات الخارجية الصرف للعالم، بل هي توصيل جوهر خبرة الفنان بالواقع وفهمه لمغزاه، ولتحقيق هذا الأمر على الفنان أن ينتقي عمله ويبنيه بطريقة تتيح للمتفرج مشاهدة يشارك من خلالها الفنان في رؤيته ويكون قادرا على الملاحظة والتفكير والشعور بالطريقة نفسها التي كان يلاحظ بها الفنان ويفكر ويشعر."[4]

على هذا الأساس، لن يكتفي المخرج بتكرار مرئيا ما يتلقاه الطفل في حياته الواقعية، بل سيعمل على تجاوز ذالك، ففي أفلام الكرتون السينمائية يحاول المخرج جعل الطفل يتعرف على الأشياء والمفاهيم بطريقة جديدة، فيدخله عالم الخيال والحلم، ليجد نفسه مثلا أمام صورة مرئية لأرقام تتحرك وتتكلم، وحدائق سحرية تملأها الجنيات والأقزام.

---

[1]– خالد المحمود، المرجع السابق، ص 103.

[2]– المرجع نفسه، ص 104 و 105.

[3]– ألبير يورجنسون، صوفي برونيه، المرجع السابق، ص 29.

[4]– تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 122.

وهكذا تتحول الصورة من مجرد نسخة إلى عالم مرئي جمالي ساحر، يقوم في الأساس على الصور الرقمية الافتراضية، التي من خلالها يمكن للطفل أن يشعر بدقة الحركة، وواقعية الشخصيات التي يكاد يشعر بملمس بشرتها وملامحها الحقيقية. وهكذا يخلق المخرج صورا حقيقية من حيث جودة تجسيدها، وخيالية من حيث طبيعتها.

"فزمننا هو زمن البصر الذي يؤمن التواصل بين العناصر انطلاقا من المرئي إلى الرائي. هذه الصورة المعاصرة لم يكن بالإمكان إنشاؤها إلا ضمن معقولية تقنوية تنشئ الفضاء هندسيا مرئيا، لا تكون فيها المشاهدة فعلا تلقائيا وإنما هي انخراط فعلي ضمن هذه المعقولية. هكذا تتأسس إمكانية المشاهدة وإمكانية التذوق بشكل متخارج، تلك هي مفاعيل معقولية الصورة في الجماليات المعاصرة التي أفضت إلى إيتيقا جديدة هي إيتيقا الصورة."[1]

ومما لا شك فيه، أن جميع عناصر اللغة السينمائية في بنائها للخطاب الفيلمي من (أحجام الإطار، وحركات الكاميرا، وزوايا التصوير، والإضاءة، والصوت، والمؤثرات البصرية..إلخ) تساهم في خلق الموضوع المرئي، وتغيير وتوجيه تفاصيل القصة داخل الفيلم حسب ما يريده المخرج، وحسب ما سينتج عنها من رؤية خاصة بالمشاهد، الذي سيشارك بفضلها في تحديد مفاهيم اللغة المرئية التي وظفها المخرج. كأن يوظف المخرج نوع استعارة معين في فيلم كرتون يكسب الطفل مفاهيم غير مرئية من خلال صور مرئية.

مثلا في أحد مشاهد فيلم الكرتون (**مدغشقر Madagascar**) الجزء الثاني للمخرج (**إيريك دارنيل Eric Darnell**)، يلتقي الأسد (**أليكس**) بوالديه، فتشير الصور وكذلك الحوار إلى ما هو مرئي والمتمثل في عودة (أليكس) إلى عالمه أي والديه ووطنه، كما يشير المشهد إلى مفهوم غير مرئي والمتمثل في عودة الأسد الابن إلى المكان الذي يشبه طبيعته ويحتويه، ويساعده على التعرف على نفسه أكثر، والمكان الذي لا يحتاج فيه إلى تقليد أشخاص لا تشبهه.

[1]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 13.

وبالحديث عن بلاغة الصورة السينمائية في تجسيد المفاهيم الفكرية والجمالية، يعتقد **(روى كليفتون)** "بأنه لا يمكن التعامل مع صورة بلاغية بمعزل عن الصور البلاغية الأخرى ويستمر في حديثه قائلا وهذا ما سوف يذكر القارئ بأن صورة من الصور السينمائية قد تضم عدة صور بلاغية، أو قد ينظر لها من وجهات نظر مختلفة بوصفها صورا بلاغية مختلفة."[1]

وإن الصور البلاغية في أفلام الكرتون لها عدة أدوار فكما تولد لدى الطفل بوصفه متلقي نوع من التشويق والإبهار، من شأنها أيضا أن تخلق لديه نوع من الغموض والتناقض، الذي يجعل الصور ومضامينها المرئية تتسم بالتعقيد والتشكيك.

"إن الإبهام والشك يولدان أثرين متوازيين ومتكاملين. فالذات تنغمس في عالم آخر يوصف باللا واقعي، وتتساءل عن حقيقة وأصالة العالم الذي تركته، والعالم الذي انضمت إليه. وهنا يتم تعيين صيغيين للخطاب هما البعد المرجعي والبعد التصديقي. أما في اللا واقعية، فإن المتغايرات الشكلية كثيرة. إذ تفضي التجربة الحسية والجمالية إلى انطباعات باللا واقعية والرؤيا والحلم أو حلم اليقظة."[2]

ويمكن لهذا الشك أن يكون وليد الإيهام الذي يخلقه المخرج نتيجة للصور البلاغية من استعارة ودلالات رمزية، التي تدفع بالطفل إلى توقع وتخيل صورا غير مرئية متعلقة بجماليات الصورة ومفاهيمها. وكما يقول (فديريكو فلليني **Federico Fellini**) عن السينما "تستخدم السينما لغة الحلم"[3]

وهذا الحلم غالبا ما يظهر جليا في السينما الرقمية التي تجعل من كل حلم أو خيال حقيقة متجسدة افتراضيا ومرئيا أمام الطفل المتلقي. فكيف تحول الصورة الافتراضية الواقع إلى خيال، وما هي الأساليب الفنية التي تعتمد عليها في ذلك؟

---

[1] – تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 135.

[2] – جاك فونتاني، سيمياء المرئي، تر: علي أسعد، دار الحوار، اللاذقية– سورية، ط 1، 2003، ص 205.

[3] – ألبير يورجنسون، صوفي برونيه، المرجع السابق، ص 51.

3- العالم الافتراضي بين الخيال والواقع:

"هناك دائما صراع بين أهداف الفنان وحدود إمكانات التكنولوجيا المتاحة. ولكن الآن، وعندما أعطت الثورة الرقمية نظام تشفير مشتركا لكل أشكال الوسائط.. وبمجرد تحول الصور، والأصوات، والنصوص إلى شكل رقمي، فإن كل شيء ممكن. والصراع بين ما يزيد من الوسائط أن تفعل لنا، وما هي قادرة عليه، هذا الصراع قد انتهى، أو أنه على الأقل لم يعد له معنى."[1]

ولربما تحول ذلك الصراع إلى شيء آخر متعلق بالتأثير الناجم عن مشاهدة أفلام افتراضية، كثيفة اللغة والرموز ولا محدودة التعبير عن الخيال. فقد "كان هناك في العالم التماثلي حدود صارمة: إنك تستطيع فقط أن تجعل قطعة خشب تتحول إلى فيوليته (كمان) تؤدي لك ما هي قادرة عليه. أما في العالم الرقمي، ليست هناك حدود مادية، إنها فقط مسألة طاقة التخزين، وسرعة المعالج، وعرض موجة الاتصالات.. ونحن الآن ليس لدينا حواجز مادية بيننا وبين الفكرة. إن السلطة الجديدة ساحرة."[2]

وعلى هذا الأساس، "يمكن القول منذ البداية إن العالم الافتراضي هو في موقع بيني بين الخيالي والواقعي، فيختلف عن الأول في كونه قابل للتحقق، ويختلف عن الثاني في كونه حامل لممكنات لا نهائية. وفي العالم الافتراضي يصير كل شيء قابل أ يركب ويعاد تركيبه إلى مالا نهاية، كما أنه يمنح إمكانية القيام بالفعل اصطناعيا أو على نحو اصطناعي كما هو الحال في ألعاب الفيديو."[3]

وهذا التغيير الرقمي والافتراضي الذي لحق الصورة الفنية، جعل آراء العديد من الفلاسفة والمنظرين تختلف من شخص لآخر، فبالنسبة لـ **(بيير ليفي Pierre Lévy)** يرى فيما يخص العالم الافتراضي أن: "الأمر يتجاوز مجرد رقمنة العالم. ولا يذهب **(بيير ليفي)** مذهب الاتجاهات الكارثية مثل تلك التي يدافع عنها **(بول فيريليو Paul Virilio)** والتي مفادها أن الإنسان مصيره إلى الزوال بحكم انفجار الزمان والمكان، ولا يتفق مع ما يذهب إليه **(جان بوديار Jean Baudrillard)** الفيلسوف الفرنسي من أننا نحيا في عالم يتلاشى فيه الواقعي ولا تبقى منه سوى العلامات والإشارات."[4]

---

[1]- جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 547 و 548.

[2]- المرجع نفسه، ص 548.

[3]- عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 224.

[4]- المرجع نفسه، ص 225.

"إن إضفاء الافتراضي أو الافتراضية **(Virtualisation)** على كل شيء لا يحتمل أن نصفه بالخير أو الشر، بالحسن أو القبيح.. يقول **(بيير ليفي)**: ليس الافتراضي نقيضا للواقعي، بل بالعكس من ذلك إنه نمط وجود خصب وقوي، من حيث أنه يطلق العنان لسيرورة الإبداع، ويفتح المستقبل، ويفجر ينابيع المعنى من تحت سطحية الحضور الفيزيائي المباشر.. الافتراضي ليس ضد الواقعي، وإنما يقابل الفعلي **(actuel)** وهو قابل للتحول إليه لأنه يحمل في أحشائه ممكنات قابلة للتحقق."[1]

"فمثل الوسائط المتعددة، والفضاء الالكتروني، فإن الواقع الافتراضي كان عبارة عن شائعة في الثورة الرقمية.. ومع نهاية القرن العشرين كان مهندسو ومنتجو الواقع الافتراضي يعيشون من جديد ويبعثون حياة جديدة في الجدل الفني الذي كان سمة لمولد السينما منذ مائة عام: هل يجب على التكنولوجيا أن تستخدم لنسخ الواقع، أم لكي تكون بديلا له؟ لاقتناص العالم أم لاختراع عالم جديد؟.. لقد كانت فانتازيا **(ملييس)** واضحة الاختلاف عن واقع **(لوميير)**. لكن الصورة الرقمية وصلت إلى درجة من التجريد تجعل من الصعب التمييز بين الفانتازيا والواقع.."[2]

وفي أفلام الكرتون الافتراضية المخرج هو المسئول عن نوع المادة الفيلمية التي يقدمها للطفل، فهو من يحدد ما إذا ستكون فنية غرضها هو تحقيق استجابة جمالية تخدم ذوق الطفل، أم استهلاكية تسيطر على بصر وعقل الطفل من أجل جذب أكبر عدد من المشاهدة. فإذا كان المتلقي الراشد يعجز أحيانا عن تحديد المفهوم والفرق بين الصورة الحقيقة والميتافيزيقية للفيلم، فأكيد سيتلقى الطفل الصعوبة نفسها أو أكثر.

"إننا نعرف عندما نشاهد فيلما روائيا صريحا، ولكن عندما نشاهد شيئا يزعم أنه لا روائي، فليس لدينا دليل على دقة مستوى المشابهة مع الواقع في أي مشهد. وكلما زاد تعرضنا لهذه الأنواع المخترعة، قلت قدرتنا على التمييز بين ما هو حقيقي وما هو غير حقيقي."[3]

---

[1]- عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 225.

[2]- جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 549.

[3]- المرجع نفسه، ص 552.

"ونحن نحتاج إلى نظام من وضع شارات على السينما والتلفزيون يحدد مستوى المشابهة في كل مشهد، على النحو الآتي: هذا المشهد الحقيقي، يطابق ما يبدو عليه، لقد تم تصويره في الزمان والمكان اللذين يقول المشهد إنه تم فيهما/ هذا المشهد نوع من الحقيقة، لكن تم إجراء بروفات وإعداد له./ هذا المشهد قد تم تصويره في المكان الحقيقي، لكن في زمن مختلف./ هذا المشهد غير حقيقي، إنه إعادة تمثيل للحدث الحقيقي./ هذا المشهد غير حقيقي، إنه مخترع."[1]

وهذا ما يحيل إلى أن، "قابلية التحقق هي من أهم سمات الافتراضي أي قابلية أن يصير فعليا، وبطريقة ذكية ومبتدعة."[2] وربما هذا ما يسمح بإدماج المتلقي أكثر في عملية تحديد القيمة الفنية والجمالية للمؤثرات البصرية التي تم توظيفها بشكل رقمي، بل والأمر يتعدى ذلك إلى قدرة المتلقي أو المستخدم على التحديد والتغير والتعديل أيضا بفضل برامج رقمية عالية الجودة وحديثة التقنية، "وبرامج الواقع الافتراضي (كويك تايم) من (أبيل **APPLE**) واحد من هذه. وكان قد قدم عرضا تمهيديا في معرض العالم الرقمي في يونيو 1994، بعد ثلاثة سنوات من ظهور برنامج (كويك تايم **QuickTime**) الأصلي، وقام برنامج (**QTVR**) ومنافسوه بتحويل تقنية السينما رأسا على عقب. فباستخدام نفس اللوغاريتمات الأساسية التي تحول الأفلام إلى البيئة الرقمية، فمن برنامج (**VR**) تسمح للمستخدم بتغيير وجهة النظر، وأن يتجول في المكان الافتراضي كما يريد. وحركة الماوس تحدد وجهة نظر الكاميرا، وضغطة على الماوس تتحكم في وضع الكاميرا."[3]

وكما ذكر سابقا، أكثر ما تقترحه أفلام الكرتون الافتراضية هي الصور الخيالية، بحيث "يتميز خطابها الخيالي بشخصيات وأفعال لا يوجد لها أي مرجع في عالم الواقع، إلا في خيال المؤلف والمخرج وبعد ذلك في خيال الطفل المتلقي. فيبني المخرج صورا زائفة لعالم معين وينظر إليها المتلقي على هذا النحو من قبل جهاز الاستقبال الخاص به، وتربط النظريات المعتمدة على دراسات (فرويد) الرغبة في الخيال بالذاكرة والنفس."[4]

---

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 552.

[2]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 225.

[3]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 557.

[4]– voir: Marie-Thérèse Journot, op cit, p (50-51).

وبالنسبة للصورة المتخيلة، فهناك من يعتقد "أن الثبات والسيادة لابد أن يحظى بها الفن وهو يقوم على أساس المتخيل، لأن الصورة المتخيلة هي أكثر ثباتا وعمقا من صورة الحياة، لذا فإن الحقيقة ترتبط بالمتخيل الفني والزيف يمثل صورة الحياة الفعلية، لذلك وبحسب (بيراندياللو **Pirandello**) تكون الصورة الدرامية المتخيلة على مستوى من الحياة أرقى من هذا الوجود اليومي دائم التغير.. الحياة الكامنة في الصورتنا الجسدية من طبائعها وهي تمارس دورها أن تعمل على تحطيم صورتها، أما الصورة المتخيلة التي نتاج الفن فإنها عكس ذلك لأنها متحررة من الحياة العضوية، فهي لا تطول الأشياء بالتدمير أو الفناء."[1]

ففي أفلام الكرتون يشاهد الطفل شخصيات خرافية لا تزول قوتها، لأنها تبقى جزء من عالم الفيلم وليس الواقع، وهكذا يبقى تأثيرها عليه كبرا مقارنة بالشخصيات الواقعية أو التي تشبه الواقع لحد ما. فشخصيات فيلم الكرتون ثلاثي الأبعاد (**التوابع Minions**) للمخرج (بيير كوفين **Pierre Coffin**) سنة 2015، هي عبارة عن كائنات صغيرة تشبه البشر نوعا ما من حيث شكلها وتصرفاتها، لكن رغم ذلك تبقى بالنسبة للطفل شيء غريب وغير مألوف بالإضافة إلى حركاتها السريعة وتصرفاتها المضحكة التي تجذب الطفل إليها، فيجد الطفل نفسه أمام شخصيات غريبة ضمن عالم واقعي مليء بالبشر، وهذا ما يجعله يشعر بالفرق أكثر بينها وبين الشخصيات الأخرى.

يقول (**آرثر كوستلر**): "إن العقل نهم للمعنى المستمد من عالم الظواهر والمنعكس عليه، نهم لاكتشاف تناظرات محتجبة تربط المجهول بما هو مألوف، وهو يفرغ المادة الخام من الخبرات في نماذج،و يربطها بغيرها من النماذج."[2] و"الصورة المتخيلة هي تلك التي لا نبصرها إلا في عين الخيال ولا يمكن أن نحكم بفعاليتها إلا إذا استقرت في وعينا.. فالإنسان بحسب (**سارتر Sartre**)، وهو ينبغي أن يكون مجبولا على الحرية بشكلها المفرط فإنه بالنتيجة لا بد وأن يتحلى بوعي متحرر أيضا.. يرى سارتر في الخيال قدرة على نفي الواقع وهي القدرة الأساسية التي تميز الوعي عند الإنسان"[3]

---

[1]– حسن عبود النخيلة، خطاب الصورة الدرامية، منشورات ضفاف، بيروت، دار الفكر للنشر والتوزيع، العراق، ط 1، 2013، ص 81 و 82.

[2]– تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 167.

[3]– حسن عبود النخيلة، المرجع السابق، ص 85 و 86.

ومن ناحية أخرى، يمكن أن يتسبب الخيال الذي تعبر عنه الصورة الافتراضية، في سوء الفهم والمغالطات، فمن الممكن أن تكون مجرد نتيجة لانفعالات المخرج الذاتية، ما يجعل استيعاب الصورة ودلالاتها التعبيرية الميتافيزيقية أمرا صعبا على الطفل، ومن الممكن أن تتسبب في التأثير سلبا على عملية التلقي لديه بدل دعمها وتوجيهها. لكن في الوقت نفسه الانفعالات الباطنية للمخرج بوصفه فنان، هي ما يساعده على تفجير إبداعاته وتخيلاته عن طريق بلاغة اللغة السينمائية.

ففي فيلم (أليس) ربما يصعب على الطفل استيعاب دور الشخصية (أليس) وهي وسط عالم غريب عن طبيعتها وصفتها البشرية، بحيث يجد الطفل نفسه أمام مجموعة من الشخصيات الخرافية، والألوان المتداخلة والموزعة بشكل كثيف، بالإضافة إلى الأماكن الغريبة الشكل والهندسة، ولكن ربما يمكن لجميع هذه التفاصيل الفنية أن تمنح بصر الطفل فرصة اختبار عناصر هكذا فن سريالي، وتحفز مخيلته على تصور أشكال وقصص تشبه ما يشاهده. والخيال الذي يتم تجسيده في أفلام الكرتون الافتراضية أو الأفلام السينمائية الرقمية، يتم تقنيا عن طريق الحقيقة التخيلية.

والتي تتمثل في "تكنولوجيا تستخدم الحسابات والوسائط المتعددة في خلق جو خيالي تحقق به جوا اصطناعيا لمستخدم الحاسب.. ونظرا لأن الحقيقة التخيلية عبارة عن حسابات داخل الحاسب الآلي وليست حقيقة، فليس هناك داع أن نضيق على أنفسنا بالالتزام بحجم وحقيقة الأماكن. فسوف تسمح لنا الحقيقة التخيلية باحتضان طريق المجرات، المعروف باسم الطريق اللبني أو درب التبانة، أو السباحة في شرايين الدم داخل الجسم، أو زيارة (أليس) في (أرض العجائب)."[1]

ومن بين الأفلام الخيال السينمائية **(حديقة الديناصورات Jurassic Park)** فقد كان "تجربة خرافية للحقيقة التخيلية. وبخلاف الكتاب والفيلم السينمائي الذي عرض مؤخرا ويحمل نفس الاسم، فإن استخدام الحقيقة التخيلية لن يحتاج إلى حوار. فوظيفة المخرج **(مايكل كريشتون Michael Crichton)** في هذه الحالة سوف تكون إعداد المسرح وتصميم شكل الغابة وإعطاء كل ديناصور شكلا وموضوعا خاصا به، ثم يبدأ في محاكاة الحركة، ويدخل المشاهد بعد ذلك."[2]

[1]– نيكولاس نيجروبونت، المرجع السابق، ص 114 و 159 و 160.

[2]– المرجع نفسه، ص 159.

وقد يشير هذا إلى أن للمتلقي قدرة على تقبل الصورة الخيالية في الفيلم السينمائي مهما كانت معقدة التكوين، بحيث "يرى (سارتر) في الخيال قدرة على نفي الواقع وهي القدرة الأساسية التي تميز الوعي عند الإنسان."[1] ومن جهة أخرى هناك من يحدد بعض العيوب الفنية للحقيقة التخيلية، وذلك باعتبار "للحقيقة التخيلية اليوم عيوب وعناصر فشل فنية.. وعلى سبيل المثال، فإن أجهزة الحقيقة التخيلية المنخفضة السعر تستخدم طريقة عرض ازدواجية. وفي حالة حدوث حركة في الصور تظهر الخطوط المشرشرة أكثر وضوحا، لأنها تبدو متحركة وقد تكون حركتها في عكس اتجاه الحركة الأساسية للمشهد.. ويزيد الأمر سوءا أن الحقيقة التخيلية ليست بالسرعة الكافية. فجميع نظم الحقيقة التخيلية التجارية.. بها تأخير في العرض. وكلما تحرك رأس تحرك الصور سريعا، ولكن ليس بالسرعة الكافية فيتأخر عرض الصور."[2]

هذا باعتبار كل تطور تكنولوجي تصاحبه عيوب معينة خصوصا مع بدايات ظهوره، وما أصبحت عليه الصورة الرقمية الآن يختلف عن بدايات الرسم على الحاسب، بحيث جودة الصورة والحركة واضح جدا في أفلام الكرتون الثلاثية الأبعاد والأفلام السينمائية الافتراضية.

وإن معالم جمال الصورة الافتراضية يظهر جليا في أفلام الكرتون، من خلال الوظيفة الفنية المتمثلة في البناء الجمالي والرمزي لعناصر الصورة، "هذه الوظيفة هي التي تولد أثر العمل الفني في المتلقي أو المشاهد. لذا تشدد نظرية جمالية التلقي على المشاركة الفعالة للقارئ أو المشاهد في خوض تجربة تذوق ما تنطوي عليه الفنون من إبداع التكوين المتكامل على مستوى الأجزاء الداخلية للشكل، وتكاملها، وانتظامها، وإيقاعها المتناغم. فالوظيفة التكوينية المتنوعة ذات أثر كبير في إغناء الشعور الجمالي عند المتلقي، لأن التكوين يفتح في كل فن أبواب التخيل والابتكار.. وإذا ما أضفنا الأسلوب الذي يتبعه كل فنان ويتميز به عن سواه، تجلى غنى هذه الوظيفة وتنوعها."[3]

---

[1]– حسن عبود النخيلة، المرجع السابق، ص 86.

[2]– نيكولاس نيجروبنت، المرجع السابق، ص 160.

[3]– فرانسيس إدلين، جان– ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 569.

وإن التكوين المتكامل للصورة الافتراضية عن طريق الرسم والتحريك بالجرافيك، يجمع بين الواقعي والخيالي، بحيث يمنح الشكل والحركة تفاصيل دقيقة تختلف عن الواقع.

"فبفضل الجرافيك يمكن إضافة ملمس البشرة، ونبرة الصوت، بالإضافة إلى تغيير أشكال الشخصيات من شخص ضخم إلى شخص رفيع، أو شاب إلى عجوز بكل سهولة وذلك من خلال تحريك نقاط راسمة من أماكن متماثلة ومن صور إلى أخرى فمثلا للشخص الرفيع تكون للعين والفم والذقن والرقبة..الخ ويتم تحويلهم إلى النقاط المشابهة لرجل ضخم ويأمر الجهاز بالعمل فيتم ذلك بسهولة."[1]

بالإضافة إلى "برامج للحركة والتي تصلح للرسوم المتحركة وأفلام الكرتون، والحركة الصعبة المعقدة فقد أخترع لها وضع نبضات ضوئية إلكترونية توضع على الجسم البشري ويتحرك بها راسما الحركة المطلوبة، ثم تفرغ هذه الحركة على الجرافيك كنقاط الكترونية، يوضع عليها الشكل الذي أبتدع وتعطيه نفس الحركة الإلكترونية التي سجلت وهي طريقة ممكن بها لدمية أو حيوان أن يتحرك بسهولة. ومن بين الأفلام الأولى التي ظهرت بشخوص خيالية مرسومة بالكامل بالأبعاد المجسمة الثلاثية كان فيلم **(قصة لعبةToy Story)** عام 1995."[2]

وتعتبر السريالية من بين المدارس الفنية التي تستلهم منها الأفلام الافتراضية صورها الخيالية ثلاثية الأبعاد، بحيث يمكن رسم ملامح المدرسة السريالية بأسلوب فني فريد من نوعه في الأفلام السينمائية، وهذا ما يخلق "تداخل بين عالمي الواقع والخيال وهو ما يعبر عن حداثة السينما."[3]

---

[1]–أنظر: سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 75.

[2]– أنظر: المرجع نفسه، ص 75 و 76.

[3]– سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 95.

"وكان اهتمام فناني السينما السريالية بالأفعال العفوية وفي الخيالات والسلوك الاجتماعي أو أي نوع خارج عن السيطرة والتأكيد على مبدأ الترابط الحر والإحساس بالاتجاه في (الميزانسين) مثلا واستخدام القطع الذي يفقد الأشياء سياقها الطبيعي في الزمان والمكان وهذا فيما يبدو ليس غريبا فإن ما نادوا به من أفكار ومعتقدات تبلور أسلوبيا في أعمالهم السينمائية، وفيلم **(كلب أندلسي)** للمخرج السريالي **(لويس بيونيل Lewis Bunuel)** من النماذج المميزة للأسلوب السريالي في السينما."[1]

وربما هذا أكثر ما يخلق ذلك الوهم بحقيقة مضمون الصورة الفيلمية، فمثلا يشعر الطفل أن تلك الشخصيات الخرافية حول (أليس) حقيقية نسبة لحقيقة طبيعتها داخل القصة والفيلم، كما توهمه الصورة بفضل التركيب والفنيات الرقمية بتغير حجم (أليس) المستمر، واختفاء صديقها (صانع القبعات) المفاجئ. فالوهم هو عبارة عن "خطأ من الحواس أو العقل يجعل مظهرا ما يبدو حقيقيا، في حين الإدراك لا يعزل بشكل نهائي وإنما يدمج في نظام معين، مثل ردت فعل الطفل الخائف الذي يسمع صوتا في الغرفة المجاورة فيعتقد أنه صوت لص داخل المنزل."[2]

وإن كان الاعتماد على الأسلوب السريالي الخيالي في أفلام الكرتون السينمائية والافتراضية، بمثابة مخاطرة يمكن أن تخلق الهوى بين الطفل المتلقي والفيلم والمخرج، فإن هناك من يعتبر هذه المخاطرة بمثابة حافز للمخرج باعتبارها تدفع شغفه إلى تجسيد عمل فني مميز ومبهر. فيقول **(جون شير Jon Shear)**: "أحب دائما كمخرج ومؤلف أن أوسع من حدود منطقة الراحة بالنسبة لي وبالنسبة للمشاهدين، وأعتقد أن علينا أن نستوعب الطرق المختلفة للمستقبل ولا يوجد واحد منها هو الطريق الصحيح، عليك أن تثق بحدسك وشعورك، وأن تكون فريق عمل قوي حولك وأن تطرح عنك الحرص والحذر، المخاطرة تخلق قوة طاقة تنتقل من الفيلم أي كان نوعه للمشاهدين، ونحن نقفز داخل حياتهم."[3]

[1] – رعد عبد الجبار ثامر، المرجع السابق، ص 140 و 141.

[2]– voir: Norbert Sillamy, op cit, p 136.

[3] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 154 و 155.

وعلى هذا الأساس، "لا يعني عدم اليقين الذي يميز السريالية السينمائية أنه الغموض.. فالعنصر الغامض هو ذلك الذي يستعصى تفسيره، ولكن ليس فيما يخص واقعيته أو لا واقعيته. إنه النمط الآخر للمشكلة التي ينخرط فيها السريالي.. إن مصدر السريالية السينمائية لا يتعين موقعه فيما هو غير واقعي، أو في واقع أعلى أو في أسلوب مرئي بالذات. وإنما له ركيزته الأصلية في استجابة المتفرجين استجابة مميزة لما يرونه ويسمونه غير واقعي. وهذا يحدث عندما تكون أحداث الفيلم من نوع لا تستطيع معه المعتقدات الخارجية أو الداخلية أن تؤكد للمتفرجين الكيفية التي ينظرون بها إليها."[1]

وحسب هذا، يتولد الشك أو عدم التصديق لحقيقة من حقائق مضمون الصورة المرئية بوسائل مختلفة، كأن تصور مثلا أو تجسد رقميا الأحداث بواقعية لكن الانتقال بينها يظهر بطريقة غريبة. ومن بين الأساليب التي يجعل بها المخرج الطفل يعبر من بوابة الخيال وهو يشاهد فيلم الكرتون الأسلوب التعبيري. ف "تعنى التعبيرية باكتشاف الحقيقة الباطنة والنظر إلى الحقائق السيكولوجية للظواهر الاجتماعية مثلا عن طريق استخدام قدر كبير من الوسائل التخيلية وذلك بقليل من الفعل الموضوعي والتأكيد على الجانب النفسي من خلال تبسيط الحبكة مثلا في الفيلم وهي محاولة للتقديم الذاتي للعالم من خلال التأكد على المضمون الانفعالي النفسي."[2]

"ومن أبرز وأهم السمات الأسلوبية للتعبيرية في السينما ما يلي: الميل إلى التصغير من محتويات الأشياء في الصورة وبالعكس، استخدام تقنيات الإضاءة لخلق نوع من الإحساس بالخيالية الغامضة، استخدام المكياج والديكور بطريقة تبدو غير مألوفة، الميل إلى التوسع في استخدام الخدع السينمائية والتقنيات، اقتطاع الفضاء بلقطات مكبرة."[3] وما ينتج عنها هو"الاستيلاء على الواقع ومنحه شيء من الغرابة، وإغواء المشاهد من خلال تقنيات الكمبيوتر التقنية التي تجاوزت فنيات السينما العادية في التعبير عن الأجواء الميتافيزيقية."[4]

---

[1] – آلانكاسبيار، المرجع السابق، ص 133 و 150.

[2] – رعد عبد الجبار ثامر، المرجع السابق، ص 141 و 142.

[3] – المرجع نفسه، ص 142.

[4]– VOIR: Ondine Bréaud, Le réalisme dans l'image informatique (étude des années 1980 et 1990), L'Hamattan, Paris-France, s.edt, 2001, p 182.

"ويصنف **(بيتر نيكولز Peter Nichols)** الأفلام الخيالية إلى فئات ثلاث أساسية هي: الخيال العلمي، ثم أفلام المسوخ والرعب الخارق، ثم تلك الأفلام التي تدور في الماضي التخيلي، أي أفلام السيف والسحر وغيرها، ويقول بوجود تداخل واضح بين هذه الأنواع. وإذا كانت سينما الخيال العلمي هي التي تقدم عملا لا وجود له خارج صالات العرض، لأنها تدور في عالم يختلف عن عالمنا الفعلي الذي نعيش فيه، في جانب أو جوانب عديدة فإن هذا الاختلاف سيطال المكان كمكنون أساسي في هذه الأعمال السينمائية، ويصبح تبعا لذلك مستحيل الوجود خارج قاعات العرض السينمائي."[1]

ومن بين أشهر أفلام الخيال العلمي فيلم **(أفاتار)** والذي يعد "نموذجا متطورا لهذه النوعية من الأفلام بالنظر إلى سحر المكان فيه من جهة، ومساهمة المكان في النجاح الذي حققه الفيلم من جهة ثانية، وتبدأ المباغتة الجميلة التي يمارسها (أفاتار) على المشاهد منذ البداية حيث يكمن سحر المكان فيه من خلال قدرته الفائقة على جعلنا نتفاعل مع الفضاء الذي تدور فيه الأحداث."[2]

– صورة من فيلم (أفاتار) توضح الاختلاف بين الصورة الواقعية للممثلة، والصورة الافتراضية لشخصية الممثلة.[3]

– خالد صافي، نظرة على Avatar 2009، أطلع عليه يوم: 2019/04/06، على الساعة: 19:59، http://www.khaledsafi.com

[1] – سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 89 و 90.

[2] – المرجع السابق، ص 90.

إن وجود الواقع الافتراضي في مكان بين ما هو واقعي وما هو خيالي، من شأنه أن يحدد ما إذا كان المخرج موضوعيا أو ذاتيا، بما أنه ينساق وبشكل كبير نحو الفنيات الرقمية وما تنتجه من صور ومضامين غريبة. "فالأفلام ذات الصيغة الموضوعية ويقصد بها ذلك النوع من الأفلام الذي يأخذ شكلا موضوعيا، ويعتمد أساسا على البحث عن الحقيقة، ويأخذ مادته من الواقع مباشرة، أو إعادة تكوينه للهدف نفسه، وهو تقديم تلك الحقيقة بطريقة موضوعية.. والأفلام ذات الصبغة الذاتية أو الجمالية هي الأفلام التي تعتمد أساسا على توظيف جماليات السينما، وإعطاء حرية واسعة لذاته الفنان، كي ينطلق بخياله وقدراته الخلاقة، إلى حد يصل عدم التقيد بالواقع وإخضاعه لرؤيته الفنية الخاصة."[1]

وهناك من يرى أن "حتى رسوم (ميكي ماوس) المتحركة لها دعامات أسطورية. فمشاهدو الأفلام الأذكياء يتفرجون على فأر يتحرك دون أن يشعروا بإهانة لذكائهم لأنهم فطريا يلاحظون أسطورة ما، نسقا عاما من التجربة، خلف الرسوم المتحركة. تابع (تايلر) استكشاف الطرق التي يشاهد الوعي الأفلام بها وبيان أننا نتقبل بعض الأفعال في فيلم ما ولا نتحملها في الحياة الواقعية. الألم الجسدي لا يكون فكاهية أبدا، لكننا نضحك حين يتزحلق ممثل فكاهي على قشرة موز أو حين يقذف وجهه بفطيرة."[2]

وفي هذا السياق، تعد الفانتازيا من أهم سمات الأفلام الافتراضية، ويعتبر هذا النوع من الأفلام "مجموعة من الصور المتحركة تتميز بوجود شخصيات وأحداث غير محتملة، بل أحيانا مستحيلة الوجود..، تخلق عالما لا نعرف مثيلا له خارج قاعات العرض السينمائي، ويعتمد نجاح مثل هذه الأعمال على قدرة صناعها على جعل هذا العالم غير الواقعي."[3] وهكذا يتم المزاوجة بين الواقعي والمتخيل، والحلم واليقظة في أفلام الكرتون الافتراضية، لتقترح على الطفل صورا ساحرة لا يمكنه مقاومة مشاهدتها. وذلك "بتمثيل المواضيع والأشياء من خلال وسائل رمزية تنتج مؤشرات خارقة للعادة."[4]

[1] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 114 و 115.

[2] – برنارد ف. ديك، المرجع السابق، ص 555 و 556.

[3] – سليمان الحقيوي، المرجع السابق، ص 89.

[4] –voir: Norbert Sillamy, op cit, p 162.

"في العالم الرقمي نحن لا نقوم بمحاكاة الواقع أو انعكاسه، إننا نفكك الواقع إلى أصغر عناصره، ونصنفها، ونحلل هذا العدد اللانهائي الذي نحصل عليه من ذلك. وهناك مزايا عديدة لذلك التناول: فمن السهل أن نتلاعب بالأرقام. ولكن يجب علينا دائما أن نتذكر أنه بمجرد تحول الأصوات والصور إلى التقنية الرقمية سوف تصبح اصطناعية وغير حقيقية تماما. إننا لا يمكن أن نعطي ثقتنا الضمنية في الواقع الرقمي، هذا الواقع الذي كنا نستمتع به في الوسائط التماثلية. إن هناك حدا فاصلا قد تم عبوره."[1]

[1] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 142.

المبحث الثالث

المعنى في الصورة الرقمية بين التعيين والتضمين

1- سيميائية الصورة السينمائية

2- الانفتاح الدلالي وتعميق المعنى في الصورة الرقمية

إن المعنى الذي تحمله الصورة السينمائية، يفوق أحيانا الإدراك العادي للمتلقي لما يتميز به من دلالات مباشرة وغير مباشر، الشيء الذي يجعل من معنى الصورة السينمائية وبشكل خاص الرقمية منها، يتراوح ما بين المعنى التعييني والتضميني، وهذا ما جعل المتخصصين في مجال السينما يهتمون بالدراسة السيميائية للفيلم السينمائي، هذا لما تمنحه من قيمة ودقة لمضمون الصورة المرئية. و"قد فتحت السيميائيات أمام الباحثين، آفاق جديدة في تجديد الوعي الثقافي من خلال إعادة النظر في طريقة التعامل مع المعنى."[1]

1- سيميائية الصورة السينمائية:

إن "السينما وفقا لأحدث النظريات المعاصرة هي عالم قائم بذاته، سواء كان عالما مليئا بالظلال الرمادية الصامتة، أو عالما يسهل التلاعب به بقدر كبير من المرونة. إن هذا العالم الفيلمي عالم مسطح منظم ومكثف، عالم تم إعادة تكوينه برهافة كبيرة على نحو غير مرئي.. يتفق معظم المنظرين على أن العالم السينمائي عالم خيالي مستقل بذاته ويختلفون في مدى قربه أو بعده من العالم الواقعي. فيرى البعض أن الفيلم يستخدم الواقع، لكنه يأخذه ثم يصوغه على الفور ثم يعيد تشكيله ويضعه مرة أخرى أمام المتفرج باعتباره تفسيرا، أو إعادة إدراك."[2] وإن ارتباط السينما بالصورة الرقمية والافتراضية جعل منها صورة أكثر رمزية وتعقيدا، ذلك لأنها تستطيع تجسيد ما يفوق الواقع. لذلك "يرى البعض الآخر أن العالم السينمائي هو تغيير كامل في شكل العالم الحقيقي، والسينما تتحرك بعيدا عن الواقع وتقترب من العقل.. إن الأمر يبدو كما لو أن السينما في بعض أشكالها يمكن أن تعيد تشكيل لقائنا بالحياة، وربما أيضا تزيد من طاقتنا الإدراكية، إن السينما تتيح لنا أن نرى الواقع من جديد، وأن توسع إدراكاتنا، وترينا واقعا جديدا."[3]

والثراء الذي تتمتع به اللغة السينمائية يشجع المخرج الفنان على التعامل معها وتوظيفها أحيانا بأسلوب هستيري يكتنفه الغموض، ما يجعل تحصيل المعنى أمرا عسيرا ومعقد.

---

[1]- إبراهيم محمد سليمان، مدخل إلى مفهوم سيميائية الصورة، مقال منشور بالمجلة الجامعة، على الرابط: http://bulletin.zu.edu.ly، تاريخ النشر: 2014، تاريخ التصفح: 08/04/ 2017، ص 154.

[2]- ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 403 و 404.

[3]- المرجع نفسه، ص 404.

و"فيما يخص اللغة السينمائية فإنها تستخدم شفرات رمزية خاصة بدلالتها الفيلمية تسمى (**شفرات خاصة codes spécifiques**) وشفرات أخرى مشتركة بين السينما واللغات الأخرى تسمى (**شفرات مشتركة**) أو (**شفرات غير خاصة بالسينما codes non-spécifiques**).. إن اللغة السينمائية المؤلفة من مجموعة من الشفرات هي شبيهة بمجموعة مجردة **ensemble abstrait** تتقبل علاقات منطقية **relations logiques**، بحيث تتمتع الوحدات بالمعنى (داخل تلك المجموعة المجردة) على أساس تقابل بعضها ببعض وفق المبدأ الآتي: لكل اختلاف في الدال يقابله اختلاف في المدلول."[1]

ولأن "ما تنوب عنه أو تمثله الصورة هو موضوعها"[2]، فإن قوة أو ضعف دلالاتها مرتبطة بتصور المخرج وبطبيعة مفردات اللغة السينمائية التي اعتمد عليها ورآها مناسبة. ويرى البعض "أن الصورة تحتاج دائما إلى التأويل لكونها تفتقر إلى القدرة على الكلام المباشر، فالصورة علامة تمثل تلك الخاصية التي تستطيع أن تؤول، لكنها لن تقرأ، ما دامت في ذاتها لا تستطيع الكلام. ويلاحظ هنا التفرقة الواضحة بين القراءة والتأويل، وجعل الأولى خاصة بالكلام المنطوق والأخيرة خاصة بالصورة."[3]

في أفلام الكرتون الافتراضية، يمزج الفنان بين الواقع والخيال ويجسد صورا سريالية للطفل، لتصبح وظيفة العلامة هي التعبير عن عالم مرئي مختلف بالنسبة للطفل، وليس فقط التعرف عليه، فإن صعب على الطفل تفسير الدلالات الرمزية التي تحملها الصور، ربما لن يصعب عليه إدراك انسجام طبيعة دلالات الصورة مع نوع قصة الفيلم. فمثلا في فيلم (**مالفيسينت Maleficent**) للمخرج (**روبرت سترومبرغ Robert Stromberg**) تختلف القصة بالنسبة للطفل، وحتى المؤثرات البصرية تستعمل بشكل كبير لأنها تفصح عن عالم (مالفيسينت) المختلف كجنية غير بشرية، بحيث جميع العلامات التي تم توظيفها تشير إلى عالم واحد وهو عالم السحر والتعويذات والوحوش والكائنات الغريبة والجنيات الطائرة الصغيرة، وربما هذا ما يجعل الدال والمدلول بالنسبة للطفل يسير في اتجاه واحد، فأجنحة (ماليفيسينت) الغير بشرية لا تتناقض مع قدرتها على الطيران مثل كائن غريب.

---

[1]– محمود إبراقن، ما هي السينما، منشورات المبرق، الجزائر، ط 1، 2014، ص 152 و 153.

[2]– عبد المالك قجور، مبادئ في السيميائية، د ن، الجزائر، ط 1، 2013، ص 40.

[3]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 29.

(أمبرتو إيكو) في تعريفه للعلامة، يعتبر "أن السيميوطيقا لا تهتم بقضية الحقيقة والبطلان أي بمطابقة العلامة للواقع، وإنما تكمن القيمة السيميوطيقية في العلاقة القائمة بين الدال والمدلول من دون التجاوز إلى العلاقة بين الدال والمدلول والشيء الذي تشير إليه العلامة."[1]

– صورة توضح الاختلاف بين (مالفسينت) والطفلة (أوورا) "[2]

– علي رياض، أنجلينا جولي و ابنتها.. الساحرة و الجميلة النائمة في (Maleficent)، زهرة الخليج، 2014/04/01، أطلع عليه يوم: 2019/04/08، على الساعة: 18:49، https://www.zahratalkhaleej.ae

أما بالنسبة لـ (بيرس) فهي "شيء ما ينوب لشخص ما عن شيء ما، من وجهة ما وبصفة ما. ويوضح (بيرس) أن المصورة تخلق في عقل الشخص متلقي العلامة علامة معادلة يسميها المفسرة للعلامة الأولى. وإن العلامة تنوب عن شيء ما يسمي موضوعتها. وقد تكون الموضوعة مدركة أو متخيلة، غير أن بيرس يشترط معرفة مسبقة بالموضوع كي تقوم العلامة بتوصيل معلومات إضافية."[3]

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 91.

[3]– المرجع نفسه، ص 92.

والعلامة المرئية في الفيلم السينمائي تختلف عن غيرها من العلامات الأخرى، وتتميز بخاصية أنها تجمع بين علامات الصورة والصوت أيضا، وحتى علامات الصورة تتعلق بعدة عناصر مختلفة تختبر تركيز المتلقي وانتباهه، فمنها ما يتعلق بالممثل، من حركة وإيماء وتعبير الملامح، والديكور والإضاءة وغيرها، بالإضافة إلى التركيب والمؤثرات البصرية. والعلامة المرئية هي "كيان تشكله العناصر الثلاث التي هي الدال، والمدلول، والمرجع. وهي تقوم بدور الوسيط بين الإنسان ومحيطه. ذلك أن الإنسان، في تجربته المعرفية، لا يدرك الأشياء مباشرة، بل يدركها من خلال التمثيل (**lareprésentation**) بالعلامات، وبالأشكال الرمزية التي تجسدها."[1]

وهناك من يقسم العلامة المرئية إلى ثلاثة أقسام هي:

-"العلامة الأيقونية (**le signe iconique**): القائمة على علاقة المماثلة أو التشابه بين شيئين، أو على حضور الشيء على العلامة، كأن نجد ركوة على شكل قط، أو سوار على شكل أفعى. – العلامة التشكيلية (**le signe plastique**): القائمة على إنتاج دلالات مجازية أو إيحائية ليس الأساسي فيها حضور الشيء في العلامة أو المشابهة، بل العلاقات الرمزية، والاستعارية، والكنائية.– العلامة الإيقونية– التشكيلية (**le signe icono- plastique**): التي تجمع، في إنتاج الدلالة، بين المشابهة والعلاقات المجازية. تكون هذه الأنواع الثلاثة للعلامة موضوع بلاغة الصورة (**larhétorique de l'image**) التي يسعى المؤلفون إلى تأسيسه. "[2]

هذا ويرى (**موكاروفسكي J.Mukarovsky**) "أن العلامة الفنية لا تحيل إلى شيء محدد في الواقع كما هو الحال بالنسبة للعلامة غير الفنية بل تحيل إلى السياق الكلي للظواهر الاجتماعية."[3] ويمكن من خلال فيلم الكرتون أن يلامس المخرج الطفل من عدة نواحي، والمنتظر من الطفل بعد الاستجابة هو المعرفة الصحيحة لقراءة الصورة المرئية أثناء مشاهدتها كمادة فنية وجمالية.

---

[1]– فرانسيس إدلين، جان– ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 568.

[2]– المرجع نفسه، ص 568 و 569.

[3]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 107.

إن "جزء من قدرتنا على تفسير الصور سواء كانت ثابتة أو متحركة يعتمد على التعلم. ومن المثير للاهتمام أن ذلك لا ينطبق إلى درجة ما على الظاهرة الصوتية. فإذا كانت آلات التسجيل معقدة ودقيقة بما فيه الكفاية، فإننا نستطيع صناعة صوت مسجل لا يمكن تمييزه عن أصله.. هناك فرق مرهف ومهم بين التعلم المطلوب لأعيننا أن تدرك ومخنا أن يفهم الصور المسجلة."[1]

"ويعتبر الرمز من أهم العناصر الفنية البديلة، ليعبر بطريقة معينة عن جوهر الفكرة أو الموضوع الذي يمثله، فربما يكون أكثر تعقيدا لكن لا ينفصل عن معنى ما يمثله وما يشر إليه من دلالات."[2] والدلالة تتطلب هذا الانسجام والتناسق بين المعنى والعلامة التي تحمله، ويشكل الدال والمدلول في الصورة المرئية جوهر المضمون الفيلمي.

ففي السينما "يكاد يتطابق الدال والمدلول: إن الإشارة في السينما هي إشارة دائرة كهربية شديدة القصر وتدور حول نفسها.. إن الصورة تحمل بعض العلاقة المباشرة مع ما تشير إليه.. إن إشارة الدائرة القصيرة تلك تجعل لغة السينما شديدة الصعوبة على الفهم. وكما يصوغ (ميتز) ذلك في جملة بليغة إن فيلما ما صعب على التفسير لأنه سهل في الفهم.. إن السينما لا توحي، إنها تقرر، وفي ذلك تكمن القوة والخطر اللذان تفرضهما على المتلقي، وذلك هو السبب في أن من المفيد أن نتعلم قراءة الصورة جيدا، حتى يتمكن المتلقي أن يدرك قوة هذا الوسيط."[3]

والصورة في أفلام الكرتون الافتراضية تعتبر موضوعا تقنيا، وذلك بالانتقال من رسم ثنائي الأبعاد إلى شكل ثلاثي الأبعاد، ومهما كان نوع الدال والمدلول الذي يمثلها فإنها ستقترح موضوعا ثقافيا أو فنيا جماليا، لتمثل الصورة المرئية الشكل والحركة بصريا وتكون الفكرة في عقل الطفل.

[1] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 147 و 148.

[2]– voir: Norbert Sillamy, op cit, p 260.

[3] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 150 و 151.

بالنسبة لـ (**بارت Barthes**) "المدلول الفيلمي عنده يشبه الالتباس والغموض، فمن ناحية، هو يعرف المدلول باعتباره كيانا تصوريا موجودا في عقل المشاهد. ومن ناحية أخرى، يشخصه بوصفه كل شيء خارج الفيلم ويحتاج لأن يكون متحققا فيه. وفي هذا السياق ميز بين التعبير الفيلمي حيث الواقع (مخترع أم لا) يتبدى مباشرة للمشاهد، والإشارات أو الدلالات الفيلمية، حيث المشاهد يدرك الأحداث التي تحدث خارج المشاهد الفيلمية المرئية.. لقد اعتبر (بارت) بالإضافة إلى ذلك أن الحافز عن طريق المماثلة والمسافة القصيرة جدا بين الدال والمدلول هو الذي يميز العلاقة الفيلمية."[1] إذا حسب (بارت) لابد أن يتجه الدال والمدلول في أفلام الكرتون في اتجاه واحد، ومهما كان الشكل الذي يمثل الدال غريبا بالنسبة للطفل، سيكون مفهوما إذا عبر بشكل دقيق عن المدلول في الفيلم.

ومن ناحية أخرى يعطي (**متري**) رأيا مختلفا بحيث يتعارض مع (بارت) بحيث "يصف (متري) الصورة بوصفها علامة فيلمية أولية. يدعم (ميتز) هذه الرؤية ويعرف الدال الفيلمي بأنه الصورة وأن مدلوله هو ما تمثله الصورة.. مسألة التعبير عن الدال الفيلمي هي مجموعة من المواد الخام المرئية المسموعة التي يتم بناؤها في شكلها التعبيري بواسطة شفرات تعبيرية فوق فيلمية، صوتية وبصرية وموسيقية أو غير لفظية.. فالمدلولات غير محددة وتتمحور في مضمون شكلي داخل شفرات مضمونية كثيرة.. إن شبكة العلاقات التي بين العناصر التعبيرية في الفيلم هي التي تحدد شكل التعبير للعلامة الفيلمية."[2]

فإن العلاقة البصرية بين الصور المتعاقبة، والإضافات الأخرى التي تساعد على تكوينها هي جميعها تساهم في تحديد التعبير السينمائي. وكمثال على هذا فيلم (**البحث عن نيمو Finding Nemo**) للمخرج (**أندرو ستانتون Andrew Stanton**) جميع دلالات الصورة المرئية تشير إلى حياة السمكة (نيمو) في البحر، وتلك المسافة بين عناصر الصورة وأنواع أحجام الإطار كلها تشير إلى اتساع أعماق البحار، وخطورة الحياة على (نيمو) الصغير، بالإضافة إلى أنواع الأسماك الخطيرة الكبيرة الحجم، وجميع هذه الدلالات البصرية من شأنها أن تبرر للطفل طبيعة حياة نيمو بوصفه سمكة، وسبب خوف والده المفرط عليه.

---

[1] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 410 و 411.

[2] – المرجع نفسه، ص 411 و 412.

فالسينما بالإضافة إلى كونها تعرفنا على العلامة ونوعها، هي تحملنا على التفكير العميق في محتواها المرئي، وهذا ما يجعل من السينما فنا مركبا يعتمد على الفلسفة في أحيان كثيرة، فالطفل وهو يشاهد أفلام كرتون سينمائية أو أفلام بشرية يمكنه بفضل فلسفة الصورة أن يخلق مفاهيم جديدة بالإضافة للمفاهيم المباشرة التي تعرف عليها أثناء المشاهدة، لتصبح عملية التلقي فرصة من أجل تجديد أفكاره ودعم ذوقه ومخيلته الواسعة. وهكذا يمكن لعلامات الصورة السيميائية أن تعمل على تنشيط وعي الطفل للحركة واللون والشكل والعلاقة المنسجمة والمنطقية بينها. "فيمكن الوعي بالموضوع الغائب واقعيا عن طريق أفعال الوعي المتنوعة من الخيال بتذكر وتوقع، وذلك باعتبار أن الوعي في كل الأحوال هو علاقة بالعالم على نحو ما."[1]

وإن دلالات الصورة المرئية في أفلام الكرتون، لا ترتبط في إدراك رموزها الجمالية والفكرية فقط بوعي الطفل ومستوى ثقافته الفنية، بل أيضا ترتبط بذاته وبالجانب الشعوري عنده. ومن وجهة نظر (زيمان) المقولات الثلاثية لـ (بيرس) وعلاقتها بذات المتلقي في تحديد المفهوم والمعنى تتمثل في: "المقولة الأولى ترتبط بالتفسير العاطفي المتأسس على الشعور والمثال الذي يورده (بيرس) في هذا الصدد هو الموسيقى، حيث تكون الخبرة مباشرة، متجردة عن مطالب الحس وعمل العقل. ويرتبط بالمقولة الثانية التفسير الحيوي (النشط) وهو الذي يتضمن مجهودا ومقاومة، فهو ليس تلقائيا مثل التفسير العاطفي، ومثاله الاستجابة الصريحة ولواقعية للأمر في مسألة فردية في الزمان والمكان، فهو تفسير يرتبط بالإدراك الحسي. أما المقولة الثالثة فيرتبط بها التفسير المنطقي، وهو يتعلق بالمفاهيم العامة."[2]

والعلامة الجمالية في أفلام الكرتون مثلها مثل باقي الأفلام السينمائية الأخرى، فهي متغيرة وليست ثابة، ذلك لكونها ترتبط بالنظام العام والمتكامل لصور الفيلم، فإن وظفت علامة معينة من أجل توصيل معنى ما في فيلم كرتون (أ)، فإنها ستعبر عن معنى آخر ومختلف في فيلم كرتون (ب)، هذا لأنها ستوظف بأسلوب معين، وضمن نظام فيلمي لغوي خاص يختلف عن الفيلم الأول.

[1] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 180.

[2] – المرجع نفسه، ص 110.

وهكذا يمكن للطفل أن يكتشف من خلال أفلام الكرتون المتنوعة المواضيع والعلامات، مجموعة من الدلالات المتباينة.

فإن كان الطفل يرى قبعة الممثل **(جوني ديب Johnny Depp)** بوصفه علامة مرئية متكاملة، في الفيلم السينمائي (قراصنة الكاريبي) كعلامة تميز الممثل وهي من أهم الأشياء التي لا يتخلى عنها القرصان، فإنه سيراها بشكل مختلف في فيلم (أليس في بلاد العجائب) كونها جزء مهما من شخصية الممثل **(صانع القبعات Pirates of the Caribbean)** فهي علامة مرئية تتدخل في بناء الشخصية، بالإضافة إلى كونها أداة يستخدمها الممثل أثناء التمثيل، فهي تعتبر جزء من الأحداث وسببا لبعض المواقف. كأن تكون سببا في إنقاذه لحظة محاولة **(الملكة الحمراء)** إعدامه بقطع رأسه، فوظيفة القبعة السحرية مكنته من الاختفاء، وهذا الفعل يعتبر منطقيا مقارنة بطبيعة القبعة كعلامة ووظيفتها في الفيلم.

صورة لشخصية جاك سبارو (قراصنة الكاريبي)[1] صورة لصانع القبعات (أليس في بلاد العجائب)[2]

– جوني ديب يترك قراصنة الكاريبي، التقارب نيوز، 2018/10/27، أطلع عليه يوم: 2019/04/09، على الساعة: 14:39، https://www.altaqarub.com

– Basel، الجزء الثاني أليس في بلاد العجائب، جلي، 2013/07/22، أطلع عليه يوم: 2019/04/09، على الساعة: 14:43، http://jeleeb.com

صورتان توضحان الاختلاف في شكل القبعة والشخصة للفنان (جوني ديب) بحيث يمكن التمييز بينهما من حيث الشكل واللون، فالقبعة في الصورة الأولى للقرصان (جاك سبارو) تبدو قبعة تناسب شخصية قرصان وتزيد من هيبته، بينما القبعة في الصورة الثانية لشخصية (صانع القبعات) فتبدو مختلفة من حيث اللون وبعض التفاصيل التي تشير إلى كونها سحرية وليست للزينة فحسب، فهي مكملة لشخصية الممثل ومتناسقة مع طبيعة شكله وملامحه. فكلا القبعتين كان لهما وظيفة فنية وجمالية وعملية بالنسبة للدور في كل فيلم.

"فالفيلم يعطي لنا و يستوعب عن طريقنا كإدراك وتحول حرفي داخلنا وباتجاهنا كتعبير. إنه يحضر إلينا ويمثل لنا ومن خلالنا حالات وبنيات الوجود كلغة.. تعيدنا السينما بشكل تام التعيين، في أشكالها المتعلقة بامتلاك المعنى وصنع المعنى، كمشاهدين ومنظرين، إلى أحاسيسنا."[1]

– وهذا المعنى العميق أو المعقد من شأنه أن يساهم في تحقيق الانفتاح الدلالي، فكيف يتم هذا في الفيلم؟

2- الانفتاح الدلالي وتعميق المعنى في الصورة الرقمية:

"إن الانفتاح الدلالي في الفيلم يتمثل، في الصورة والأقوال والأفعال ذات المضامين العميقة والتي تعتمد على مدركات المشاهد.. متوسلة بالجانب الإيجابي لديه، لأن الفيلم معني باستثارة الجانب التأويلي وليس إلى استملاك المكاني المباشرة.. ففي الفيلم لا يوجد شيء ليس له معنى فحتى (اللانمو واللاحركة أحيانا عمليات عميقة الأهمية في خلق بنية النص وتجسيد الرؤيا التي ينبع منها ويجلوها)."[2]

فلا تكتفي بلاغة السينما بما تصوره عدسة الكاميرا من مضمون مرئي، بل تهتم بالطريقة التي تصوره وتجسده بها. فجميع تفاصيل صور الفيلم التي تدخل ضمن الإطار يمكنها تكثيف أو اختزال، أو تعقيد أو تبسيط الدلالات الفنية الموجه للمتلقي.

[1] – ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 435 و 436.

[2] – علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 207 و 208.

لذلك يختلف معنى الصورة السينمائية حسب دلالاتها وتفسيرها، لذلك "لا بد أن نشير إلى أن مصطلح المعنى المحدد (**denotation**) يكون غامضا عندما يستخدم في سياق الصور السينمائية، ذلك أنه قد يشمل حالتين مختلفتين. في الحالة الأولى قد يشير هذا المصطلح إلى الطريقة التي تكشف بها الصورة السينمائية، أو تدعي أنها تكشف عن وجود الموضوع أو الحدث الذي سجلته الكاميرا في الواقع، وفي الحالة الثانية قد يشير المصطلح إلى أننا نستحضر في مخيلتنا الموضوع ، أو الحدث الذي ينبغي أن نسلم أن الصورة السينمائية تصفه فعلا، رغم أن وجوده أو عدم وجوده في الواقع أمر لا يعنينا."[1]

على هذا الأساس، يستوجب على المتلقي أن يستوعب الفرق بين مفهوم الدلالات في الصورة وطريقة توظيفها، حتى يتمكن من تحديد المعنى الضمني، بالنسبة لأفلام الكرتون على الطفل أن يجتهد في تحديد هذا المعنى، هذا طبعا حسب قدراته في الفهم والإدراك، لأن الفيلم سيبقى مرتبط بما يريده المخرج.

"ورغم أنه من المفيد أن نحافظ على ذلك الانقسام بين الحرفي والبلاغي حتى فيما يتعلق بالأفلام السينمائية، فإننا لا ينبغي أن ننسى بعض الاعتبارات، فحتى بالنسبة للمعاني السينمائية المحددة والمباشرة وحيث تكون الرابطة الإشارية بين الصورة والظاهرة الموجودة في العالم الواقعي أقوى رابطة ممكنة، فستظل ثمة رؤية للموضوع بطريقة معينة، ووصف له وليس نسخا أو انعكاسا محايدا لهذا الموضوع."[2]

ففي السينما لكل علامة دلالة خاصة ومحددة حتى لو كانت منفتحة، فمثلا المرآة في فيلم (أليس عبر المرآة) تشير بشكل دقيق وخاص إلى كون المرآة تمثل وسيلة عبور إلى عالم آخر وهو أرض العجائب، في حين أن كلمة مرآة في اللغة اللفظية له عدة دلالات، فربما كانت للتزيين، أو مرآة نافذة، أو مرآة في غرفة فتاة جميلة. فالسينما من خلال الأسلوب الفني الذي تعرض به صورها، تحدد نوع المعنى والوظيفة لهذه الصور.

[1] – تريفور وايتوك، المرجع السابق، ص 225.

[2] – المرجع نفسه، ص 226.

"السينما ليست مجرد وسيط للتواصل البيني، فنادرا ما يستخدم الحوار السينما كوسيط، وبينما تستخدم اللغات المنطوقة والمكتوبة للتواصل البيني، فإن السينما.. هي تواصل ذو احتياج واحد. وكنتيجة لذلك، فإن أكثر الاستخدامات النفعية للأفلام هي فنية في أحد وجوهها.. لقد كتب (ميتز) عندما لا توجد اللغة بالفعل، يجب على المرء أن يكون فنانا من نوع ما لكي يتحدث بها، أيا كان مستوى ضعفها. فلكي تتحدث بها فإنك عليك في جانب من الأمر أن تخترعها.. التضمينات ترتبط حتى بأبسط الصور التقريرية في السينما."[1]

وإن التعيين والتضمين في السينما مرتبط بالسيميائية والتأويل، ولكل منهما وظيفة معينة تعبر بشكل ما عن محتوى الفيلم، "فإذا كانت الوظيفة التعيينية تطرح سؤال ماذا تقول الصورة؟ والتي ستجيب عنها القراءة الوصفية، فإن الوظيفة التضمينية أو الإيحائية ستطرح سؤالا إجرائيا تأويليا وهو كيف قالت؟ وهذا ما ستجيب عليه القراءة التأويلية."[2]

فمثلا في مشهد تجمد الملكة الحمراء والملكة البيضاء معا في فيلم (أليس عبر المرآة) تقول الصورة أن الملكة البيضاء فضلت إنقاذ أختها الملكة الحمراء على الهرب والنجاة بنفسها، على الرغم من أنها لمتكن تحبها وكانت تعاملها بطريقة سيئة، وهذا ما يمكن اعتباره المعنى التعييني، بينما يمكن تحديد المعنى التضميني لهذا المشهد، في كون الزمن توقف ليمنحهما بداية جديدة تجمعهما بحب وسلام. كما أن موقف الملكة البيضاء يوحي إلى قلبها النقي والطيب الذي يمكنه المسامحة والغفران، وهو ربما ما يبرر تسمية الملكة البيضاء بهذا الاسم الذي يرمز للنقاء والسلام والسكينة والمسامحة.

[1] – جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 156 و 157.

[2] – سعدية محسن عايد الفضلي، المرجع السابق، ص 59.

"إن السينما تستطيع أن تعطينا تقريبا قريبا من الواقع.. وإذا وضعنا في الاعتبار السمة التصريحية للأصوات والصور السينمائية، فإن من المدهش اكتشاف أن هذه القدرات التضمينية هي جزء لا يتجزأ من اللغة السينمائية. وفي الحقيقة أن الكثير منها ينبع من قدرة السينما التصريحية.. إن للسينما قدرتها التضمينية الخاصة بها. ونحن نعلم أن لدى السينمائي اختيارات معينة: الوردة يتم تصويرها من زاوية محددة، الكاميرا تتحرك أو لا تتحرك، اللون زاه أو باهت، الوردة ناضرة أو ذابلة، الأشواك واضحة أو مخفية، الخلفية واضحة (لذلك يمكن رؤية الوردة في سياقها)، اللقطة مستمرة لفترة من الزمن أو قصيرة، وما إلى ذلك. تلك أدوات مساعدة محددة للتضمين السينمائي."[1]

ويختلف المعنى التضميني حسب توظيف العلامة وعلاقتها بالصور الأخرى، "بينما يعتمد إحساسنا بالتضمين بالنسبة للقطة محددة على اختيارها من بين العديد من اللقطات الممكنة، فإننا نستطيع أن نقول بلغة السيميوطيقا أن ذلك **(تضمين استبدالي paradigmatic)** أي أنه المعنى التضميني نفهمه ينبع من مقارنة اللقطة باللقطات الأخرى الممكنة.. وعلى العكس بينما لا يعتمد معنى ومغزى الوردة على مقارنة اللقطة باللقطات الممكنة الأخرى، وإنما على مقارنة اللقطة مع اللقطات الفعلية التي تسبقها وتلك التي تليها، وعندئذ نتحدث عن **(التضمين التتابعي syntagmatic)** أي المعنى الذي يلتصق بها لأننا نقارنها باللقطات التي نراها بالفعل."[2]

لذلك "المعاني والنصوص والأنساق ذات الصبغة العلامية فهي بحاجة إلى عمليات ذهنية من أجل إعادة تشكيلها وتركيبها ذهنيا في مخيلة المشاهد لإدراك علاقتها وإثراء معانيها. وإن هذه العمليات الذهنية ترتبط بالمرئي واللامرئي الذي يعتمد البنية العميقة أساس لتكوينه."[3]

[1]– جيمس موناكو، المرجع السابق، ص 154 و 156.

[2]– المرجع نفسه، ص 155.

[3]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 219.

وبالنسبة لصيرورة العلامات بكافة أنواعها يقول (أمبرتو إيكو) "إن استعمال العلامات يظهر غزارته في السيميوزيس، وهذه الأخيرة تتطلب أن تحظى نظرية المؤولات ببالغ الترحيب إلى درجة أن يكون التمهيد مجددا لسلسلة جديدة غير منتهية من المؤولات.. فإذا كان التأويل عملا حثيثا من أجل تحصيل المعنى، فإن العلامات منوطة هذه المهمة، فما يوجد في العالم الخارجي من متمثلات مادية، هي انعكاس لتمثلاتنا الثقافية التي تخفي وراءها معاني موجودة بالقوة في أذهاننا تروم فهم ذواتنا أولا، ثم فهمها داخل النسق الجماعي ثانيا."[1]

فأنواع وكثافة العلامات وارتباطها الوثيق مع بعضها هو ما يمنحها زخم من الدلالات الرمزية واللامتناهية. وفيما يخص علاقة الصورة بالإشارة فهناك من يحدد لها أنواع حسب وظيفتها. "الصورة الإشارة فاتنة. فهي تكاد تدعو إلى المداعبة واللمس. وهي ذات قيمة سحرية. أما الصورة الأيقونة فهي مدعاة للمتعة، وهي ذات قيمة فنية. بينما الصورة الرمز تتطلب مسافة معينة، ولها قيمة اجتماعية، باعتبارها علامة على وضعية ما أو سمة انتماء معين. فالأولى مذهلة والثانية تتأمل نفسها والثالثة فقط محترمة لأنها ترى في ذاتها ومن أجل ذاتها."[2]

ويوظف الفيلم العلامات بشكل إبداعي متميز، فأحيانا ينجرف المخرج بوصفه فنان مع مخيلته وتخيلاته، ما يجعل من صور الفيلم مادة مرئية معقدة التكوين لا تنساق خلف القوانين الفنية، بل تختار لنفسها سياق جديد ومختلف. ليصبح هدف الفيلم هو "استنطاق الدلالات والمقومات الجمالية من خلال الاتكال على الجانب العقلي، لكون المشهد يبدو خاويا من العناصر الجمالية المحسوسة لعدم تفعيل وسائل التنظيم في المشهد. عندها تكون عملية تذوق الصورة واستخلاص دلالاتها موكلة إلى العقل، وهي دعوة إلى المشاركة الفاعلة للمشاهد، فلا يعود المشاهد متلقيا سلبيا، بل يبحث عن خفايا الأشياء في ثناياها ولا يستخلص حقائقها إلا بجهد عقلي فعال."[3]

[1]– سعيد خنصالي، المرجع السابق، ص 69 و 70.

[2]– ريجيس دوبري، المرجع السابق، ص 173.

[3]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 217.

وهذا ما يتطلب مستوى عال من الإدراك، يفوق الرغبة في الاستمتاع إلى إدراك حقيقة المعاني الضمنية التي تقترحها الصورة، وكأن الصور تحدثنا بطريقة ما عن شيء ما وتتوقع منا الاستجابة والرد عليها. ويمكن أن يتمثل هذا الرد في حالة انفعال جسدية أو عقلية، يشعر المشاهد من خلالها بتغير ما أثناء عملية التلقي.

بحيث "يرى (جوزيف) الإدراك العادي يحيط بالمعرفة الإشارية للعلامة الأيقونية، لكنه يخفق في الوصول إلى مستوى الخاصية الفنية للمعنى، الذي يفترض تأملا وفهما لأساليب وعادات إنتاج المدركات. وبهذا المعنى يدعو (جوزيف) إلى التحول إلى نوع جديد من الإدراك الداخلي ومستوى أعلى من النشاط العقلي، وهذا النمط الجديد من الإدراك هو، في هذه الحالة، الإدراك الفني للتنظيم العلامي والفكر الفني المقابل للتفكير العادي."[1]

فمثلا في فيلم الكرتون **(فوق Up)** للمخرج (بيتي دوكتر / بوب بيترسون) المنزل بوصفه علامة حسب جميع العلامات المرئية الأخرى المرتبطة ببعضها، لم يشير شكل المنزل كدال إلى مكان العيش والاستقرار للزوجين فقط، بل أشار إلى مكان يحتوي أحلام وذكريات الزوجين التي ظلت لصيقة بهما منذ الطفولة، والدليل على ذلك هو تحول المنزل لاحقا بعد وفاة الزوجة إلى ما يشبه المنطاد الطائر، ليحلق الزوج باحثا عن المكان الذي رغبت زوجته بزيارته منذ كانت طفلة، حتى يصل إليه محققا حلمها.

– صورة لأحد مشاهد فيلم الكرتون **(فوقUp)**[2]

– خالد صافي، نظرة على Up 2009، أطلع عليه يوم: 2019/04/10، على الساعة: 20:13، http://www.khaledsafi.com

[1]– ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 149 و 150.

"لكل عمل فني صدى في ذات المتلقي الذي يدخل عالمه. ولكن هذا الصدى لا يمكن أن يوجد إلا من خلال إدراك العلاقات الداخلية في هذا العمل. وهذا ما يسمى بالمقروئية التي تتيحها الأسلبة حين تتيح للمتلقي أن يفهم تركيب الشكل وتكوينه.. ذلك أن مدلول التشكيلات المحصلة نتيجة الأسلبة يعتمد إلى حد كبير على مشاركة المشاهد في تأويل العلامة."[1]

"مما يدفع بالتأويل أن يكون ممارسة حية، تكسر أغلال التعنت والانفصال بين الذات والمدركة والموضوع المدرك، ويصف لنا (إيكو) هذه الفاعلية بقوله: إضافة إلى ذلك يجوز الإدراك الحسي على آفاق تشمل إمكانات إدراكية أخرى، وأعني بذلك الإمكانات التي نستطيع امتلاكها بسرعة."[2]

فتجتمع العلامات داخل الإطار الفيلمي لتعبر عن المعنى الصريح والضمني، وجميع الوسائل الآلية والتقنية للغة السينمائية بوصفها وسيط، تساهم في تحقيق هذا المعنى الذي يمثل حقيقة السينما.
"إن كل عناصر اللغة السينمائية قادرة على أن تتحول إلى عنصر استقطاب علاماتي مشفر ودال، فتسهم بذلك في خلق الإثارة والتشويق."[3]

وهناك من يرى "إن الصورة أساسا إثبات لا نفي، وظيفتها الإظهار، وفي الإظهار إثبات، وما يتناقض مع الصورة وما يتنطع عنها يدخل في مجال النفي والعدم، ويكون ممنوعا من الظهور ومن أن يندرج في إطار الصورة. لا تحتمل الصورة ما يستعصي على النظر، فإما أن يكون مرئيا أو لا يكون: إن الصورة الفيزيائية (إشارية أو تماثلية) تجهل المنطوق السلبي إن غياب الشجرة أو أي غياب يمكن قوله لكن لا يمكن إظهاره. إن شيئا ما ممنوعا أو ممكنا لا يمر إلى مجال الصورة."[4]

---

[1]– فرانسيس إدلين، جان– ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، المرجع السابق، ص 567.

[2]– سعيد خنصالي، المرجع السابق، ص 94.

[3]– علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 208.

[4]– عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 157.

لكن مع ظهور التقنيات الرقمية ربما أصبح من السهل والممكن الإشارة إلى ما هو غير مرئي. "إن ثمة لا مفكر فيه، أو لنقل لا شعور ثاو وراء الصورة نفسها، يجعلها تسيطر على خيالنا، ولا تسمح لنا بالتفكير سوى فيما تقدمه أو تظهره، وفيما يقع خارج دائرة الشك، حيث تنعدم المسافة النقدية بين ذات المشاهد والعالم بين ذات المشاهد والعالم المشاهد."[1]

وأفلام الكرتون الافتراضية كما سبق وذكر في الفصول السابقة، لها القدرة الكبيرة على المزاوجة بين الواقع والخيال، والمرئي واللامرئي، ليجد الطفل نفسه أمام صور مرئية تجمع بين ما يشاهده وما يتخيله وما يتوقع حدوثه أو تحققه داخل الفيلم. "أي فيلم يتميز بارتباط المرئي بما هو غير مرئي، والمسموع بما لا يمكن إن يسمع، والمعقول بالامعقول، وفيه تصبح الحقيقة حلما ويصبح الحلم حقيقة قائمة أمام الأبصار، وهو قادر على أن يقدم أشد الادراكات حيوية وأكثر الخيالات عجبا وأكثر الحقائق غرابة، تختلط فيه حدود عالم اليقظة وحدود الأحلام."[2]

وعلى هذا الأساس، يمكن للسينما أن تقدم للطفل عن طريق استعمال رموز معينة مرجعيات جديدة في التلقي، ليتعود الطفل على قواعد لغوية مرئية تتجاوز حدود الشكل الواقعي، والمعنى الصريح. "فاستعمال الرمز وتشكيل الأساطير، يمثل إبداعا فنيا، باعتباره يكشف عن انفتاح المخيلة.. ومن هنا تبرز المخيلة كقوة إبداعية تأخذ مكانها إلى جانب العقل والمنطق أو كبديل عنهما."[3]

ومع التقنيات الرقمية والصور الافتراضية التي غزت الإنتاج السينمائي، أصبح من الصعب تجاوز توظيف الفنيات الرقمية والمؤثرات البصرية من أجل تحقيق بلاغة المعنى، وهذا ربما من شأنه دعم معنى الصورة الفيلمية، وبلاغتها الجمالية السحرية بالنسبة للطفل في أفلام الكرتون، ومع هذا يرى البعض أن الإفراط في الاعتماد على التكنولوجيا الرقمية وتوظيفها بشكل معقد ومركب، من شأنه أن يؤثر على سحر الصورة السينمائية التقليدية أو البسيطة، ولذلك من الواجب استخدامها بطريقة صحيحة وغير مبالغ فيها.

[1] – عبد العالي معزوز، المرجع السابق، ص 159.

[2] – علاء الدين عبد المجيد جاسم، المرجع السابق، ص 207.

[3] – سمير الزغبي، المرجع السابق، ص 25 و 87.

بحيث يقول (**ريشارد كاردو Richard Cardo**): "كلما دخلنا في المستقبل يجب أن نكون أكثر يقظة وحذر وتكون سيطرتنا على التقدم الحادث وببساطة لا نسمح بوصول التكنولوجيا إلى الشاشة على حساب الجانب السحري الذي لا يمكن إنكاره في العملية السينمائية."[1]

ويبقى للسينما التقليدية سحرها، وللسينما الرقمية سحرها المختلف أيضا، وربما تكون الصورة المرئية الرقمية أقرب إلى ذوق الطفل وميوله، بحيث أنها تبني قصورا من التخيلات، وتأسس لعوالم ربما لا يمكن حتى لمخيلة الطفل بنائها. فالتوظيف الفني الصحيح للعلامة السينمائية بالوسائل الرقمية من شأنه أن يزيد من قيمة الصورة الفيلمية وبلاغة دلالات لغتها التعبيرية.

[1] – سعيد شيمى، الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، المرجع السابق، ص 130.

الفصـل الرابع

تحليل سيميولوجي لفيلم كرتون "ملكة الثلج (Frozen)"

خصص هذا الفصل لدراسة تطبيقية تمثلت في مقاربة سيميولوجية لفيلم كرتون سينمائي ثلاثي الأبعاد بعناون **(ملكة الثلج Frozen)** للمخرج **(كريس بك Chris Buck** وجينيفر لي **Jennifer Lee)** سنة 2013، والذي تم اختياره بالاعتماد على أحد أداة البحث العلمي المتمثلة في الاستبيان، بحيث تمثلت عينة الدراسة في مجموعة أفلام كرتون ثلاثية الأبعاد التي تحصلت على الجوائز الأولى بعد صدورها، والتي صدرت خلال فترة 2016/2000، والبالغ عددها 24 فيلم كرتون سينمائي، والمتمثلة في أفلام (حياة الإمبراطور الجديدة 2000، المخطوفة 2001، شريك الجزء الأول 2001 والجزء الثاني 2004 والجزء الثالث 2007 والجزء الرابع 2010، والعصر الجليدي 2002، البحث عن نيمو 2003، أبطال خارقون 2004، مدغشقر الجزء الأول 2005 مدغشقر الهروب إلى إفريقيا 2009 والجزء الثاني ومدغشقر الجزء الثالث 2012 و، الأقدام المرحة 2006، خلطة بيضة بالصلصة أو الطباخ الصغير 2007، وول- ي 2008، فوق 2009، أنا الحقير 2010، رانجو 2011، أسطورة مريدا 2012، ملكة الثلج 2013، الأبطال الستة 1014، التوابع 2015، الديناصور اللطيف 2015، الكونغ فو باندا 2016). وقد تم الاعتماد على الاستبيان من طرف الباحثة من أجل تجنب الاختيار العشوائي لفيلم الكرتون ثلاثي الأبعاد الذي سيتم تحليله سيميائيا، ذلك نظرا لتعدد وتنوع أفلام الكرتون التي تم صدورها خلال فترة (2016/2000) والتي تحصلت أغلبها على جائزة الأوسكار محققة أكبر نسبة مشاهدة. لذلك رأت الباحثة من الضروري الاعتماد على الاستبيان الموجه لتلاميذ طور المستوى التحضيري حتى مستوى السنة الرابعة متوسط. حتى يكون اختيار فيلم الكرتون من طرف الفئة المعنية بالدراسة، نظرا لأن موضوع البحث متعلق بسينما الطفل.

أما بالنسبة لمنهج الدراسة فقد اتبعت الباحثة المنهج السيميولوجي من أجل تحليل فيلم الكرتون السينمائي (ملكة الثلج)، ذلك باعتباره منهجا يهتم بدراسة العلامات، والبحث عن المعنى من خلال لغة الشكل. ويعتبر فيلم الكرتون (ملكة الثلج) بوصفه فيلما افتراضيا ثلاثي الأبعاد، مادة فيلمية من شأنها أن تحمل الكثير من العلامات المرئية التي تحيل إلى دلالات فنية وجمالية ذات معنى ضمني أو تعييني. لأن "الموضوع الرئيس للسيمسائيات هو السيرورة المؤدية إلى إنتاج الدلالة، أي ما يطلق عليه في الاصطلاح السيميائي السيميوز **(sémiosis)**.. أو الوظيفة السيميائية"[1]

[1]-سعيد بن كراد، السيميائيات مفاهيمها وتطبيقاتها، دار الحوار، سورية- اللادقية، ط 3، 2012، ص 33.

فمن خلال الاعتماد على المنهج السيميولوجي تم تحديد بعض عناصر اللغة السينمائية الرقمية بوصفها علامات فنية تسهم في بناء وتكوين المشهد والربط بين مضامين الفيلم وأجزاءه، والإشارة إلى ما حققته اللغة السينمائية بفضل التقنيات الرقمية من سحر وجمالية رمزية للصورة المرئية.

ولأن السينما عبارة عن إدراك مجسد آليا، حاولت الباحثة التركيز على ما تم الإشارة إليه في الفصول النظرية والمتمثل في أهمية الرؤية الفنية للسينمائية الرقمية، التي تتحقق بفضل الإدراك الصحيح لطبيعة كل من تجربة المتفرج والاستجابة في التلقي وتجربة الفيلم مع شخصياته وعناصره الفنية الأخرى. فلم يتم التركيز بشكل كبير ودقيق في التحليل السيميولوجي لفيلم **(ملكة الثلج Frozen)** على أشكال التعبير في التكوينات المرئية للقطات المشاهد المتمثلة في (الألوان، والمسافات، والخطوط، والحركة وغيرها من تفاصيل أخرى).

فقد تم تفكيك بعض مكونات الفيلم الفنية والتقنية من الداخل للمشاهد التي تم اختيارها من طرف الباحثة، لغرض تحليلها سيميولوجيا ضمن كل مشهد. وقد تم التحليل بشكل مستقل عن أي نظرية بحيث تم تحليل مضامين ودلالات اللغة السينمائية الخاصة بكل مشهد تم اختياره من فيلم **(Frozen)**.
وذلك بالتركيز على الدلالات التي تفصح عنها العلامات المرئية المرتبطة بطبيعة الصورة وفنياتها الرقمية. بحيث يحيل الشكل المرئي كمادة فنية إلى مضامين فنية وجمالية ورمزية معينة متعلقة بموضوع الفيلم، وهكذا يتم تجاوز الوصف إلى تحليل سيميولوجي يهتم بالعلامات المرئية ومضامينها الرمزية التي تساعد الطفل على تحصيل المعنى. كما تم من خلال التحليل السيميولوجي لبعض مشاهد فيلم الكرتون، الربط بين العلامات في كل مشهد وليس الاكتفاء بتحديد طبيعتها ودلالاتها الضمنية فقط. و"من هنا كان التركيز في السيميائيات على طبيعة التدليل لا على المادة التي تشكل سندا للدلالة.. إن السيرورة الدلالية التي تقود إلى الكشف عن المعاني وأنماط وجودها من خلال مواد تعبيرية متنوعة هي ما يشكل الموضوع الفعلي والحقيقي للسيميائيات."[1] ذلك باعتبار الترابط والتواصل بين العلامات المرئية هو ما ينتج معاني ودلالات غير مرئية جديدة، كما يحدد بشكل واضح المعنى العام والدقيق لقصة الفيلم.

[1]– سعيد بن كراد، المرجع السابق، ص 31 و 47.

ولأن التأثير النفسي والفني الجمالي الذي ينتج عن عناصر اللغة السينمائية الرقمية المكونة للفيلم، هو ما يحقق عملية التلقي عند الطفل ويحدد الشكل التعبيري للفيلم. قد تم التركيز على الجانب المرئي، وأسلوب مقاربة المشاهد في عملية تحليل فيلم (**Frozen**). وذلك من خلال التعريف بالفيلم وكل ما يندرج ضمنه، من بطاقة الفيلم التقنية وسياق إخراجه وملخص موضوعه، بالإضافة إلى التقطيع التقني للقطات الذي يليه تحليل سيميائي. وذلك باختيار مشاهد من الفيلم، مع لقطات معينة من كل مشهد من أجل تحليلها وفق التقطيع التقني الخاص بها.

مع إرفاق كل مشهد بتحليل سيميائي تقني فني لمضمون اللقطات. وسيتم من خلال التقطيع التقني تحديد ما يتعلق بمستويات الصورة (الإطار، زاوية التصوير، حركة الكاميرا..)، بالإضافة إلى ما يتعلق بعناصر المضمون المرئي داخل إطار كل لقطة من لقطات المشهد. وعلى هذا الأساس ستحاول الباحثة تحليل مضمون المشاهد تحليلا تقنيا سيميائيا، يمكن من خلاله تحديد خصائص وعناصر اللغة السينمائية التي حققت سحرية الصورة.

وقد تم اختيار خمسة مشاهد من فيلم كرتون (**ملكة الثلج Frozen**)، حيث رأتها الباحثة مشاهد أساسية في الفيلم، باعتبارها تمثل محطات مهمة وتشير إلى مواقف مفصلية شكلت منعطفا لأحداث القصة.

وبالنسبة لترتيب المشاهد المختارة ومكانها في الفيلم سيأتي أثناء التحليل بشكل مرتب ومتتالي حسب ترتيبها في حبكة الفيلم. وقد اختارت الباحثة مشاهد مختلفة من حيث المضمون والترتيب الزمني في الفيلم، بحيث سيكون في التحليل السيميائي هنالك مشاهد ترتيبها في بداية الفيلم مثل مشهد إصابة (آنا) من طرف شقيقتها (إلسا) ومشهد هروب (إلسا) بعد تتويجها ملكة، ومشاهد ترتيبها في نهاية الفيلم مثل مشهد مساعدة (أولاف) لـ (آنا) على الهروب من غرفة القصر، ومشهد إنقاذ (آنا) لشقيقتها (إلسا).

وقد كان هناك العديد من القراءات الفنية، والآراء النقدية، والتحليلات لفيلم كرتون (ملكة الثلج Frozen) 2013، ستحاول الباحثة ذكر البعض منها:

– تحليل المؤلف (**إد هوكس Ed Hooks**): "والذي يرى أن الجوائز والمراتب الأولى التي يتحصل عليها أي فيلم سينمائي لا تعني له أكثر ولا يعتبر بمثابة معيار لقياس جودة ونجاح الفيلم فنيا، بحيث يرى أن المعيار الحقيقي هو التأثير العاطفي للفيلم على الجمهور، وأناقته كعمل فني."[1] وقد ركز الكاتب في تحليله على تحليل أداء الشخصيات في الفيلم، كما أشار الكاتب من خلال تحليله إلى سلوكيات بعض الشخصيات الغير مقبولة، لأنها حسب رأيه تناقض مواقف وأحداث الفيلم.

مثل تصرف الشخصية (آنا) أمام شخصية بائع الثلج (كريستوف) أثناء ركوب الزلاجة ذهابا إلى جبل الشمال للبحث عن (إلسا)، بحيث اعتبر استرخاء (آنا) وتصرفها غير مقبول ولا يرتبط بأي هدف معين يخدم الموقف وأحداث الفيلم بشكل منطقي وصحيح. وعمل الكاتب من خلال تحليله التأكيد على أهمية الأداء الصحيح والمناسب للقصة إلى جانب التأثير العاطفي والصورة الافتراضية الوهمية التي تجذب اهتمام المشاهد.

لقد أشاد الكثير من النقاد السينمائيين والكتاب الصحفيين بفيلم كرتون (ملكة الثلج Frozen)، حيث كانت آراءهم ونقدهم الفني فيما يخص صورة، وموضوع، وسيناريو، وموسيقى الفيلم، إيجابي جدا. بينما كان هناك آراء سلبية كشفت عن نقاط الضعف في فيلم (ملكة الثلج Frozen)، وسيتم الإشارة إلى بعض الآراء السلبية والإيجابية للنقاد والمتخصصين في نقد وتحليل الأفلام السينمائية.

– "أعلن موقع (**Rotten Tomatoes**) أن 90% من النقاد أعطوا الفيلم تقييما إيجابيا بناءا على 237 تقييما، معتبرين أن رسومات مشاهد (ملكة الثلج) صورت وصنعت رقميا بذكاء وإتقان فني. كما كشفت الدراسات التي أجرتها شركة (**Fandango**) أن في 1000 من مشتري تذاكر الفيلم، 75% شاهدو الفيلم مرة واحدة على الأقل، و52% شاهدوه مرتين."[2]

[1]–Ed Hooks, Disney's Frozen: The Acting and Performance Analysis,03/12/2014, at 3:17 22/05/2019, at 22:00, https://www.cartoonbrew.com

[2] –voir: Frozen (2013 film) – Wikipedia, 2019/06/16 :أطلع عليه يوم ,11:30 على الساعة, https://en.wikipedia.org/wiki/Frozen_(2013_film)

– "كتب الناقد السينمائي (**ألونسو درالد Alonso Duralde**) عن موسيقى فيلم (ملكة الثلج) واعتبرها أفضل موسيقى رسوم متحركة لديزني منذ وفات الكاتب الموسيقي (**هوارد أشمان Howard Ashman**). كما قال الناقد السينمائي (**ريتشارد كورليس Richard Corliss**) عن موسيقى الفيلم أنها خلقت نوع من الترفيه للمشاهد."[1]

– "وصف الناقد الأمريكي (**تود ماكرثي Todd McCarthy**) الفيلم أنه مفعم بالحيوية وروح الدعابة. كما قالت الكاتبة (**إيما ديبين Emma Dibdin**) عن قصة الفيلم أنها مبهجة وسعيدة، وجريئة ومثيرة في الوقت نفسه."[2]

– أما بالنسبة لبعض الآراء السلبية حول فيلم (ملكة الثلج Frozen)، فيمكن ذكر رأي وتقييم "صحيفة (**ستيال تايمز The Seattle Timse**) التي منحت نجمتين من أربعة نجوم للفيلم، منتقدة بذلك القصة رغم روعة الصورة التي صنعت بالكمبيوتر. وانتقاد الناقد السينمائي (**جو ويليامز Joe Williams**) من صحيفة (**سانت لويس بوست ديسباتش ST Louis Post-Dispatch**)، الذي اعتبر أن القصة هي أضعف عنصر في فيلم (ملكة الثلج)."[3]

[1] ¯voir: Frozen (2013 film), op cit.

[2] −voir: ibid.

[3] ¯voir: ibid.

تحليل سيميولوجي لفيلم كرتون (ملكة الثلج Frozen):

1-البطاقة التقنية للفيلم (Fiche technique du film):

1-1- بطاقة الفيلم:

- ملصق فيلم (**ملكة الثلج Frozen**)"[1]

- عنوان الفيلم: ملكة الثلج (**Frozen**)

-Frozen (2013 film), 12/06/2019 على الساعة ,أطلع عليه يوم 18:56,
https://en.wikipedia.org/wiki/Frozen_(2013_film)

- اسم المخرج: كريس بك وجينيفر لي (**Chris Buck et Jennifer Lee**)

- "تاريخ الصدور: 2013/11/27 (الولايات المتحدة)

- البلد: الولايات المتحدة

- اللغة الأصلية: الإنجليزية

– "الصنف الفني للفيلم: فيلم رسوم متحركة، ثلاثي الأبعاد، كوميدي، خيالي، مغامرة، موسيقي.

– التقنية: فيلم رسوم متحركة ناطق بالألوان

– مدة العرض: 102 دقيقة"[1]

1– 2– الطاقم الفني والتقني للفيلم:

–"المخرج: (كريس بك وجينيفر لي Chris Buck et Jennifer Lee)

– سيناريو: قصة (كريس بك Chris Buck) و(جان موريس Shane Morris)، قصة وسيناريو (جينيفر لي Jennifer Lee)

– مأخوذة عن قصة ملكة الثلج لـ (كريستيان هانس أندرسن Christian HansAndersen)

– الموسيقى: (كريستوف بيك Christophe Beck)، الأغاني: كلمات (كريستن أندرسون لوبيز Kristen Anderson-Lopez) ألحان (روبرت لوبيز Robert Lopez)

– تصوير سينمائي: تنسيق (سكوت بيتيي Scott Beattie)، إضاءة (موهيت كالينبور Mohit Kallianpur)

– "حرر بواسطة: (جيف دراهم Jeff Drahiem)

– بطولة: (كريستن بيل Kristen Bell)، (إدينا منزيل Idina Menzel)، (جوناثان غروف Jonathan Groff)، (جوش غاد Josh Gad)، (سانتينو فونتانا Santino Fontana)

– "الشركة المنتجة: استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة

– شركة التوزيع: استديوهات والت ديزني للصور المتحركة

– المنتج: (بيتر ديل فيكو Peter Del Vecho)"[2]

---

[1]– Week, Films, Disney animated feauters canon, أطلع عليه 12/06/2019, على الساعة 21:16, https://disney.fandom.com/wiki/frozen.

[2]– ibid.

- المنتج المنفذ: (جون لاسيتر John Lasseter)

- الميزانية: 150.000.000 دولار

- الإيرادات: 1.276.480.335 دولار"[1]

2- سياق إخراج الفيلم (Contexte de réalisation du film):

2- 1- تاريخيا:

"إن قصة ملكة الثلج الأصلية، هي حكاية خرافية للكاتب الدنماركي (هانز كريستيان أندرسن Hans Christian Andersen) سنة 1844، والتي تحكي قصة خطف ملكة الثلج للطفل (كاي) ورحلة صديقته (جيردا) من أجل إنقاذه. وهي تعتبر قصة مليئة بالمعاني المجازية. ويعتبر نوع هذه القصة معروفا منذ أكثر من ألف عام لدى الإغريق القدماء. وقد أستلهم مؤلفون آخرون من حكاية (أندرسون) لكتابة قصصهم الخاصة، من المؤلف الفيكتوري **(جورج ماكدونالد George Macdonald)** إلى **(لويس لويس نارنيا Louis-Louis Narnia)**، و**(كريس بك وجينفر لي Chris Buck et Jennifer Lee)** في **(ملكة الثلج Frozen)** الذي أحيا الاهتمام بقصة (أندرسون) من جديد. ومن بين القصص القديمة التي تشترك معها قصة (ملكة الثلج) في العديد من الخصائص، قصة من الأساطير الإسكندنافية، وهي تحكي عن **(سكادي Skadi)** آلهة الشتاء في الشمال التي كانت تسافر على الزلاجات، وهي تحمل قوسا تطلق به النار على الحيوانات البرية."[2]

"وفي قصة **(بيرشتا وهولدا Berchta et Holda)** آلهة الشتاء الألمانية، التي تعتبر مسئولة عن تساقط الثلوج. هنالك تشابه بين شخصياتها وشخصية ملكة الثلج في قصة (أندرسن) خصوصا فيما يتعلق بسيدة الشتاء. بالإضافة إلى الكثير من الأعمال الأدبية التي استلهمت بعض التفاصيل المهمة من قصة (ملكة الثلج)."[3]

1- Week, Films, Disney animated feauters canon, op cit.

2 –voir: The Snow Queen: From Norse Myth to Disney's Frozen,https://terry-graves.com/the-snow-queen-from-norse-to-disney-frozen/,11:05 على الساعة: 2019/05/31، أطلع عليه يوم:

3– voir: ibid.

ففي "سنة 1868، كتب (**جورج ماكدونالد George MacDonald**) سلسلة بعنوان (الجزء الخلفي من الريح الشمالية)، وكان هناك تشابه وترابط واضح بين ملكة الثلج في قصة (أندرسن) والساحرة البيضاء من (**نارنيا Narnia**) في قصة (جورج ماكدونالد)، التي تأخذ الطفل (**إدموند Edmund**) الذي جاء إلى (نارنيا) بالطريقة نفسها التي أخذت بها ملكة الثلج الطفل (كاي)."[1]

– (في الجزء الخلفي من الريح الشمالية) لـ (**آرثر هيوز Arthur Hughes**)[2]

–Alexandra Carcich, Arthur Hughes illustratesAt The Back Of The North Wind, أطلع عليه يوم 2019/06/14, https://www.pinterest.com، إلى الساعة 12:07،

"وهذا الاهتمام بالاقتباس أو الاستلهام من قصة ملكة الثلج قد تواصل، فقد اهتمت شركة (والت ديزني) بقصص وأعمال (أندرسن) المخصصة للأطفال مثل، الحورية الصغيرة، بائعة الكبريت، فرخ البط القبيح، وغيرها. وبالنسبة لقصة (ملكة الثلج) في فترة 1940، وساعد مصدر المواد المتعلق بقسم الرسوم المتحركة من العمل على القصة، إلا أن المشرفين على ذلك وجدوا صعوبة كبيرة في تكييفها وربطها بملكة الثلج وتقديمها في شكل جديد للجمهور."[3]

[1] – The Snow Queen: From Norse Myth to Disney's Frozen, op cit.

[3] – أنظر: ملكة الثلج فيلم (2013)، أطلع عليه يوم: 2019/05/30، على الساعة 11:51، https://ar.wikipedia.org/wiki

"هذا باعتبار المشرفين على الفيلم، أن قصة (ملكة الثلج) لـ (أندرسن) قصة من الصعب ترجمتها بسهولة إلى فيلم كرتون سينمائي، بحيث اعتبرها المنتج (**بيتر ديل فيتشو Peter Del Vichu**) قصة سوداوية جدا واختراق القصة بالنسبة له تحقق أثناء محاولتهم منح الصفات الإنسانية لملكة الثلج، وجعل بطلة الفيلم (**إلسا Elsa**) ملكة الثلج شقيقة لـ (**آنا Anna**)، ما حقق الترابط بين الشخصيات المركبة وعلاقاتها المعقدة، بحيث كانت تقوم (إلسا) بأشياء شريرة لكن لسبب رغبتها في الدفاع عن نفسها."[1]

وهذا كله يشير إلى أن تحويل قصة (أندرسن) (ملكة الثلج) من طرف ولت ديزني، لم يكن بالأمر السهل، وقد مر بعدة مراحل وعرف الكثير من الصعوبات الفنية والتقنية، ففي "22 ديسمبر 2011 أعلنت ديزني عن عنوان فيلمها الجديد (**ملكة الثلج Frozen**) ونوعه وطريقة صناعته المتمثلة في رسومات الحاسوب بتقنية ثلاثية الأبعاد (**3D**)، كما تم الإعلان عن اسم المخرج والمنتج أيضا."[2]

ولأنه كما ذكر سابقا، كان من الصعب تكييف القصة الأصلية لملكة الثلج مع قصة فيلم الكرتون الجديدة (**Frozen**)، "عمل فريق العمل والكتاب في قصة (أندرسن) على تجنب تفاصيل رحلة (جيردا) وركزوا انتباههم وجهودهم على إثراء ودعم شخصية ملكة الثلج. بحيث تم تغيير الملخص والاقتراحات الأولى التي تبدو فيها ملكة الثلج الشريرة، بخلق شخصة (آنا) وعلاقة الأخوة بينها وبين (إلسا). وعلى الرغم من هذا التغيير إلا أن قصة (**Frozen**) حافظت على نقاط مشتركة بينها وبين قصة (أندرسن) والقصص ملكة الثلج الأخرى الأصلية والقديمة."[3]

---

[1]- أنظر: ملكة الثلج فيلم (2013)، المرجع السابق.

[2]- المرجع نفسه.

[3]-voir: The Snow Queen: From Norse Myth to Disney's Frozen, op cit.

– صورة ملصق لكل من (آنا) و(إلسا)[1]

[1]- FROZEN - Poster Reinedes Neiges - 40 X 50 CM- " Annaand Elsa ", أطلع عليه يوم: 2019/06/14, على الساعة 14:45, https://www.deco-kids.com

2– 2– سينمائيا:

–نوع الأسلوب الفني لفيلم (**ملكة الثلج Frozen**):

"استخدم في فيلم (Frozen) أسلوبا فنيا فريدا من خلال المزج بين ميزات الصور التي تم إنشاؤها بواسطة استخدام جهاز الكمبيوتر (**CGI**). والرسوم المتحركة التقليدية المرسومة يدويا. وقد أيقن المخرج (كريس بك) أن مبتكر شخصيات الرسوم المتحركة (**مشال جيايمو Michael Giaimo**) أفضل مرشح لتطوير الأسلوب الذي يريده، والذي سيستلهم من أفضل شخصيات ديزني المرسومة باليد في فترة الخمسينيات. وقد اهتم (مشال جيايمو) بإجراء أبحاث مستفيضة حول القصة وعصرها والمكان الذي ستدور فيه الأحداث قبل الشروع في رسم الشخصيات."[2]

[2]- voir: Frozen film 2013,2019/06/12 :أطلع عليه يوم, على الساعة 18:52, https://en.wikipedia.org

وبالإضافة إلى التحديات التي واجهها الفريق الفني والتقني المتعلقة بالقصة وتكييفها، "كان هناك تحدي فردي أكثر صعوبة، واجه كل فرد من أفراد فريق فليم كرتون (ملكة الثلج Frozen)، و المتعلق بالجدول الزمني المحدد في مدة زمنية معينة الذي يفرض على فريق العمل بذل مجهود إضافي والعمل بسرعة وإتقان في الوقت نفسه. وقد قدر العدد الإجمالي لفريق عمل (ملكة الثلج Frozen) بـ 600 إلى 650 شخصا، بما في ذلك أكثر من 70 من رسامي الرسوم المتحركة، و15 إلى 20 فنانا متخصص في القصص المصورة."[1]

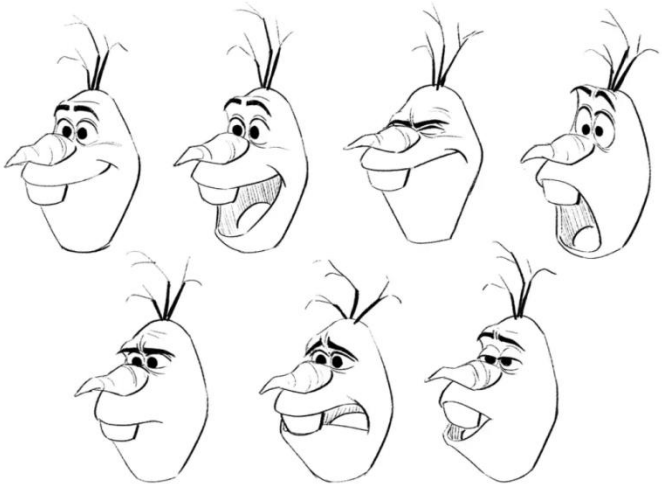
ولأن أفلام الرسوم المتحركة الثلاثية الأبعاد تختلف عن باقي أنواع الأفلام الأخرى، فإن أسلوبها الفني يتميز بخصوصية معينة، ما جعل فريق عمل فيلم (ملكة الثلج Frozen) يهتم بخصوصية وتميز كل شخصية عن أخرى، وقد "وضح (**ديل فيشو Del Fishu**) كيف تم اختيار عدة رسامين يشرف كل واحد منهم على شخصية أو شخصيات كرتون معينة، حتى يتمكن كل رسام من فهم شخصيته بطريقة جيدة وابتكارها في شكل صحيح ومناسب لقصة الفيلم. مثل (**هيروم أوزموند Hyrum Osmonde**) الذي أشرف على رسم شخصية رجل الثلج (**أولاف Olaf**) والذي يتمتع بشخصية هادئة ومضحكة، ما جعل ذلك ينعكس على طبيعة وتركيبة شخصيته المبتكرة (أولاف)."[2]

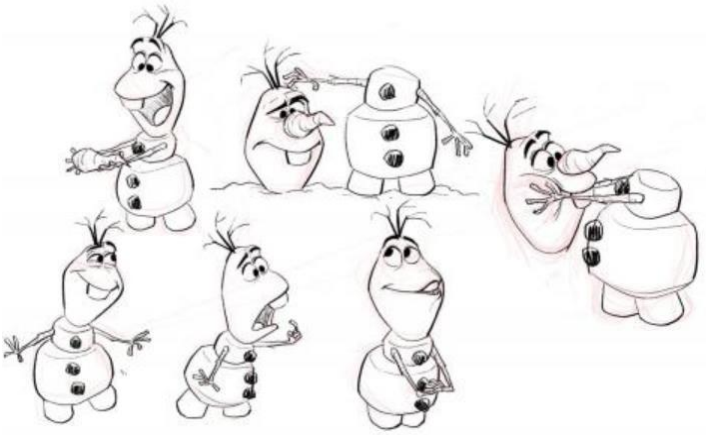
– صورة لـ (هيروم أوزموند) على طاولة العمل[3]

أطلع عليه , على الساعة 19:17,آخر تعديل الصفحة 2017/04/29 ,Hyrum Osmond: Mormon Animator-
https://www.mormonwiki.com ,على الساعة 19:23 ,يوم 2019/06/14

1- Frozen film 2013, voir: op cit.

2-voir: ibid.



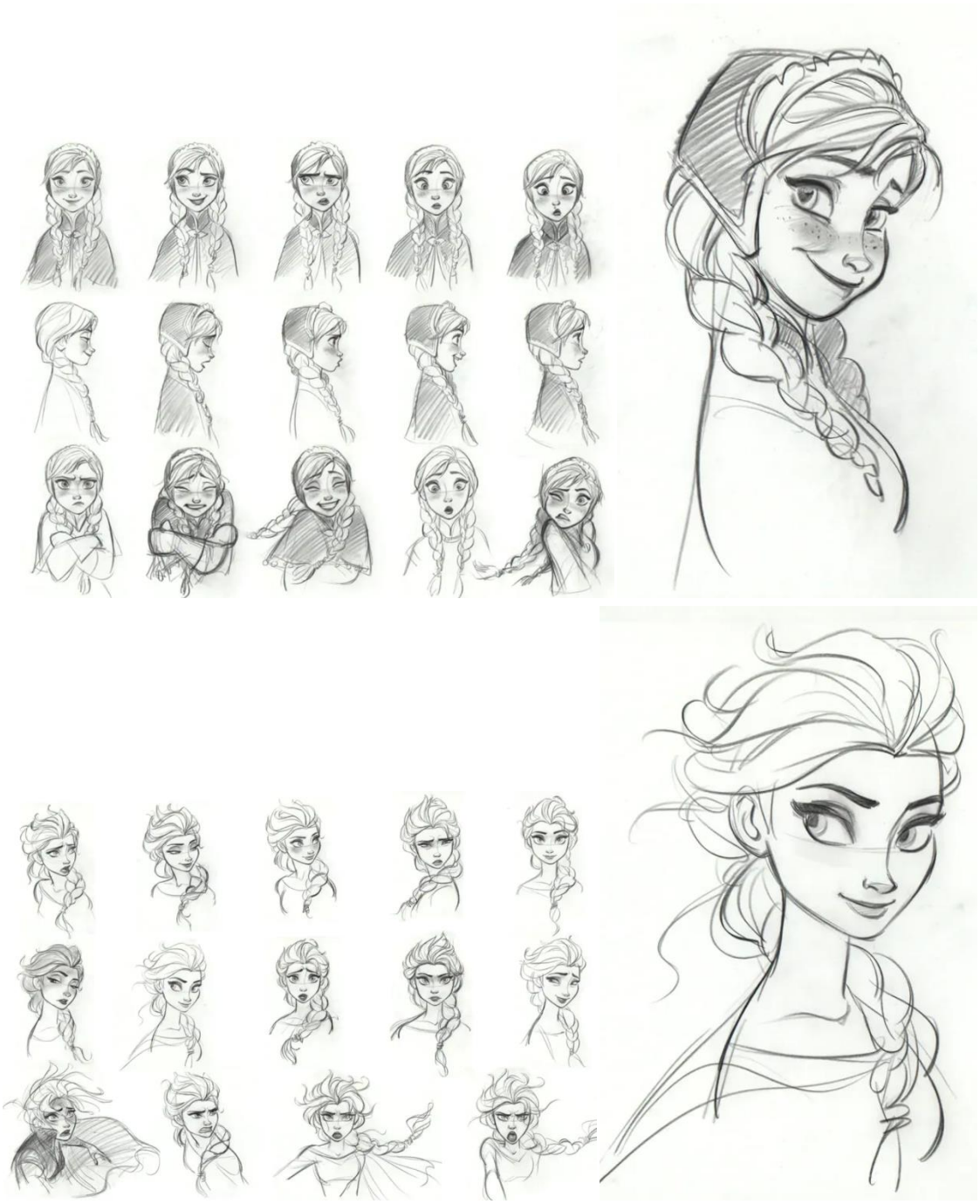


– صور توضح رسومات باليد لوضعيات وملامح في حالات مختلفة لشخصية الكرتون (أولاف)[1]

[1]– https://frozen.disney.com/gallery?, 2019/06/14 ,أطلع عليه يوم: على الساعة 19:47

"كما أشرفت **(بيكي بريسي Becky Prese)** على رسم شخصية (آنا)، وقد قام بعض الرسامين بتصوير مشاهد لأنفسهم وهو يقومون بأداء حركات الشخصية الخاصة بهم، حتى يصلهم الإحساس بشخصية الكرتون ويتمكنون من تجسيد ملامحها بشكل دقيق. وقد أشرف **(وين أونتين)** على رسم شخصية (إلسا) وهو من اختارها لشدة إعجابه بتعقيد الشخصية، وتم اختيار ملامح وتعابير وجه ملكة الثلج (إلسا) بعناية كبيرة من أجل التعبير بصدق عن خوفها وقلقها الشديد عكس أختها (آنا)"[2]

[2]– voir: Frozen film (2013), op cit.



- صور رسومات باليد لوضعيات وملامح في حالات مختلفة لكل من شخصية الكرتون (آنا) و(إلسا)[1]

- Week, Films, Disney animated feauters canon, op cit.

إن الأسلوب الفني في صناعة فيلم (ملكة الثلج) لم يقتصر فقط على طبيعة الشخصيات من حيث ملامحها وحركتها فقط، بل اهتم المخرج وفريق العمل بتفاصيل مهمة أخرى متعلقة بالشخصيات، وهذا يعتبر أمرا طبيعيا بالنظر إلى نوع الفيلم الثلاثي الأبعاد الذي يعتمد على الصورة الرقمية والافتراضية، التي تتيح فرصة تجسيد التفاصيل بسهولة أكبر من رسوم المتحركة الثنائية الأبعاد والتي اعتمدت على الرسومات باليد. ومن بين هذه التفاصيل الأزياء وطبيعة الأقمشة، "بحيث أصر (مشال جياييمو) على التركيز على معالجة موضوع الأقمشة والأزياء، ذلك باعتبار ملابس شخصيات الرسوم المتحركة التي يتم إنشاؤها عن طريق جهاز الكمبيوتر تختلف عن الرسوم المتحركة التقليدية التي تدمج بشكل بسيط بين تصميم الأزياء وتصميم الشخصية والتعامل مع الملابس باعتبارها مجرد جزء من الشخصيات. فالرسومات التي يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر تعتبر الأزياء مادة مرئية منفصلة عن الشخصية من حيث الخصائص والطبيعة، من حيث أنها تحتاج إلى وقت ومهارة ودراية كافية بطريقة تجسيدها رقميا، حتى تتلاءم مع طبيعة الشخصية في الفيلم."[1]

-التقنيات التكنولوجية الرقمية والشكل الحديث الذي منحته لفيلم (ملكة الثلج Frozen):

لقد فرض فيلم (ملكة الثلج Frozen) بوصفه فيلما سينمائيا ثلاثي الأبعاد، على المخرج وفريق العمل طريقة عمل خاصة وأسلوب تقني معين، كالاعتماد على الفنيات الرقمية والصورة الافتراضية بمؤثراتها البصرية والصوتية. ولأن لكل فيلم كرتون خصائص سينمائية فنية معينة اضطر فريق العمل إلى "تطوير العديد من الأدوات المادية والتقنية الجديدة للأستوديو، من أجل صناعة لقطات واقعية المضمون يمكن تصديقها بسهولة. مثل الثلوج الكثيفة والعميقة ودمجها مع محيط الشخصيات، بحيث سافر العديد من موظفي المؤثرات الخاصة إلى ولاية (**وايومنغ Wyoming**)، من أجل تجربة المشي على الثلوج العميقة، كما قام الدكتور (**كينيث ليبريخت Kenneth Lebrecht**) أستاذ بمعهد كاليفورنيا للتكنولوجيا بإلقاء محاضرة على فريق العمل، حول تأثيرات وكيفية تشكل الثلوج والجليد. وبالاعتماد على هذه المعلومات العلمية، قام فريق العمل المتخصص في المؤثرات البصرية بابتكار صناعة 2000 شكل من أشكال ندفة الثلج التي تتطاير بشكل عشوائي في معظم مشاهد الفيلم رقميا."[2]

[1]- voir: Frozen film (2013), op cit.

[2]- voir: ibid.

إن موضوع الفيلم المرتبط بالجليد والثلوج فرض بيئة خارجية معينة تمثلت في غابات ومرتفعات جبال تكسوها الثلوج. ولم يكن من السهل عرض لقطات لثلوج رقمية واقعية الشكل والطبيعة والحركة أيضا. حيث وضح مهندس البرمجيات الرئيسي (**أندرو سيل Andrew Seale**) "أن الثلوج في فيلم كرتون ملكة الثلج ليست سائلة وليست صلبة فعليا، بالإمكان فصلها وإعادة ضغطها وجمعها في شكل كريات ثلج، وهذا ما يصعب تحقيقه رقميا في آن واحد. هذا ما جعل مهندسو البرمجيات يعتمدون على الرياضيات المتقدمة والفيزياء، بمساعدة باحثين في تخصص الرياضيات في جامعة كاليفورنيا، من أجل إنشاء تطبيق برنامج (**ماترهورن Matterhorn**) الخاص بمحاكاة الثلوج، وبفضله تمكن الفريق من تصوير الثلج الواقعي في بيئة افتراضية واعتمد عليه في 43 مشهدا على الأقل في الفيلم، وظهر ذلك جليا في بعض المشاهد، مثل مشهد (**كريستوف Kristoff**) وأقدامه تقسم وتشقق الثلج إلى أجزاء صغيرة أثناء مشيه على الثلج، ومشهد تجمع الثلج ثم انقسامه إلى أجزاء أثناء سحب (آنا)."[1]

– صورة من مشهد لـ (كريستوف) وهو مغطى بالثلوج[2]

[2] La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, 2019/06/15 :أطلع عليه يوم ,13:43 على الساعة, https://www.imdb.com

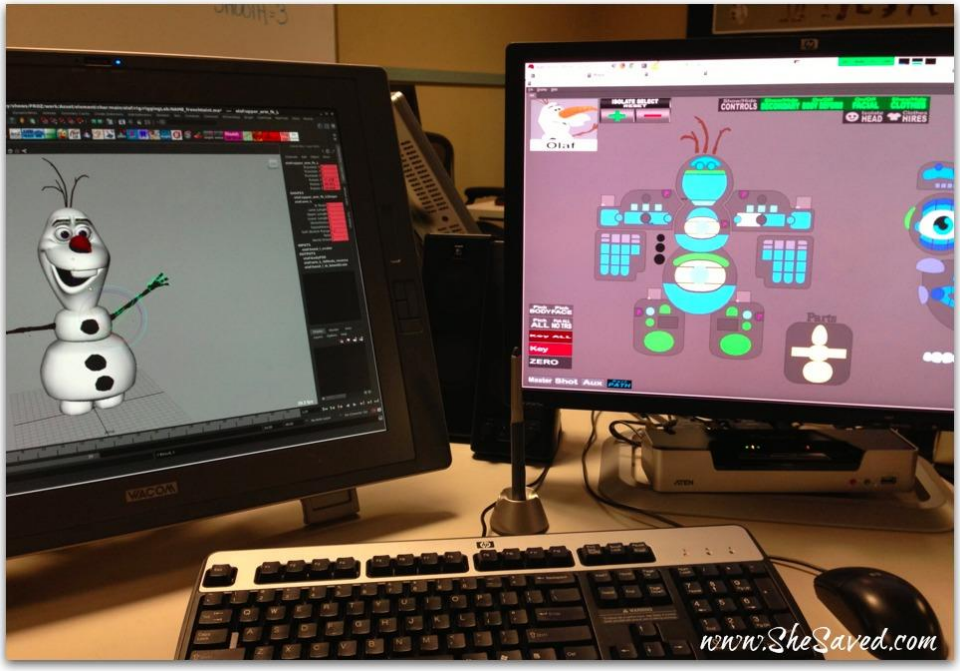
من خلال الصورة يمكن ملاحظة الدقة التي تم بها صناعة وتجسيد الثلج رقميا، بحيث تبدو التفاصيل وحبيبات الثلج الصغيرة بشكل واضح وحقيقي جدا، ولا تكاد تختلف عن الثلج الواقعي كثيرا.

[1] –voir: Frozen film (2013), op cit.

– صور للقطات مشاهد تم فيها تفاعل الشخصيات مع الثلوج و الجليد في الفيلم بشكل يبدو واقعي.[1]

– La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, op cit.

من بين البرامج التكنولوجية والفنيات الرقمية التي تم الاعتماد عليها من طرف فريق العمل من أجل تصميم مشاهد وشخصيات فيلم (ملكة الثلج Frozen)، "يوجد **(Spaces)** الذي ساعد على بناء شخصية (أولاف) القابلة للتركيب والتفكيك، وحركة الأشجار والأغصان، و**(Snow Batcher)** الذي ساعد على تحقيق التفاعل بين الشخصيات وكثبان الثلوج ومساحات الجليد، مثل المشي على الثلج أو الجليد، و**(Tonic)** الذي مكن المصممين من خلق تفاصيل الشخصيات كشعيرات الرأس والحيوانات، وخلق الحركة الانسيابية الوهمية للفراء والشعر، مثل شعر (إلسا) الذي احتوى على 420.000 خيوط تم صناعتها بواسطة الكمبيوتر."[1]



– صورة توضح طريقة تركيب شخصية (أولاف) القابلة للتفكيك.[2]

–La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, op cit.

إنه جهاز الكمبيوتر الخاص الذي يتم من خلاله بناء و تركيب شخصية (أولاف) و باقي الشخصيات، و التحكم في حركتها حسب الحدث و الموقف في الفيلم.

[1]–voir: Frozen film (2013), op cit.

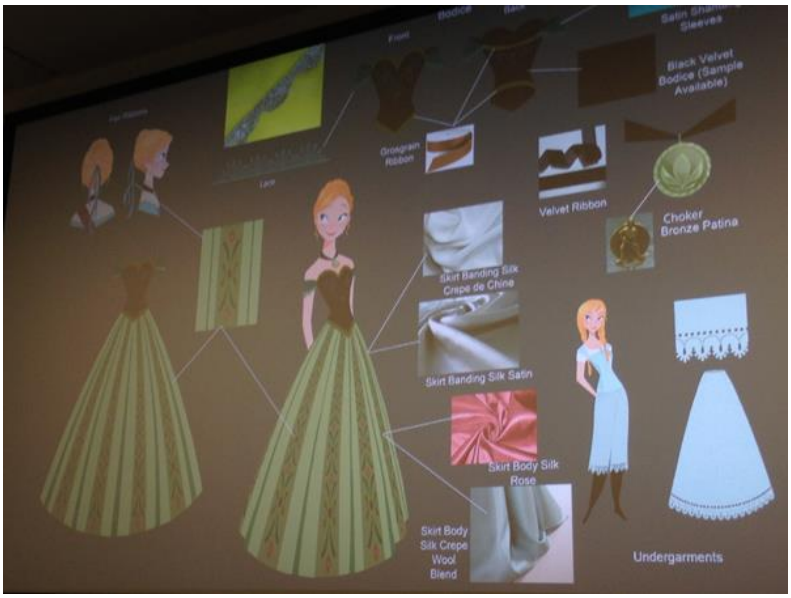
– صور توضح دقة تجسيد فراء حيوان الرنة (سفن) وشعر كل من (إلسا) و(آنا)[1]

–La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, op cit

وفيما يخص أزياء الشخصيات في الفيلم، "فقد وصل عددها إلى 245 قطعة قماش، والتي تجاوز عددها كل أفلام ديزني الأخرى."[2]

وطبعا عمل الفريق الفني والتقني على اختيار أزياء وألوان مناسبة للجو العالم للفيلم، المتعلق بالمكان والطقس ومكانة الشخصيات ومستواها في الفيلم، بحيث تختلف أزياء (آنا) عن أزياء (كريستوف) مثلا من حيث الجنس (أنثى/ذكر) ومن حيث الطبقة والمستوى الاجتماعي أيضا. وبالنسبة لكل من (هانز) و (كريستوف) فيختلفان من حيث المستوى والأناقة أيضا.

2–voir: Frozen film (2013), op cit.



– صورة توضح طريقة اختيار نوع الأزياء وطبيعة القماش وخامتها الخاص بكل شخصية عن طريق برامج رقمية خاصة.[1]

–La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, op cit.

وبالإضافة لكل هذا، اعتمد فريق العمل على التكنولوجيا الرقمية في بناء المشاهد والحركة، "فقد عمل خمسون فنان إضاءة من أجل تجسيد مشهد بناء (إلسا) لقلعة الجليد الخاصة بها، ولشدة تعقيد المشهد وبفضل الفنيات الرقمية تم تحقيق المشهد، بحيث تطلب 30 ساعة لكل إطار، و4000 جهاز كمبيوتر من أجل عرض الإطار الخاص باللقطة في وقت واحد. بالإضافة إلى المؤثرات البصرية الثلاثية الأبعاد، وقد استخدم المخرج بعض الرسومات الثنائية الأبعاد في مشاهد معينة من الفيلم، من بينها منحوتات (إلسا) الجليدية، والنافورات والأرضيات المتجمدة."[2]

3– ملخص وموضوع الفيلم:

3– 1– ملخص لأهم أحداث الفيلم:

تدور أحداث الفيلم في مملكة (آريندل) حول (إلسا) ملكة الثلج التي تملك قوى سحرية خارقة منذ طفولتها، وشقيقتها الصغرى (آنا).

2–voir: Frozen film (2013), op cit.

"تولد (إلسا) أميرة (آريندل) بلعنة تجعل منها فتاة قادرة على صنع الثلوج وتحويل كل شيء إلى جليد، وفي أحد الليالي وهي تلاعب أختها الصغرى (آنا) محاولة صنع لها كثبان من الثلوج تصيبها عن غير قصد. فيضطر الملك والملكة إلى طلب المساعدة من (الترول) الأقزام، الذين يساعدونهم على شفاء (آنا) عن طريق محو جميع ذكرياتها عن أختها إلا ذكريات المرح. فيضطر بعدها الزوجين إلى غلق أبواب القلعة ومنع (آنا) و(إلسا) من الخروج من أجل حمايتهما وتعود (إلسا) على التحكم في قواها. وهكذا تقضي (إلسا كل وقتها وحيدة داخل غرفتها بعيدة عن أختها (آنا). وبعد مرور سنوات تفقد الفتاتين والديهما بعد وافتهما بسبب عاصفة بحرية قوية.

وبعدما تبلغ (إلسا) سن الرشد تستعد المملكة لتتويجها ملكة على شعب (آريندل)، ليجتمع الضيوف من كل مكان من أجل حضور تتويجها، ومن بينهم الدوق (وسلتون) التاجر الذي يسعى إلى استغلال ثروات المملكة. والأمير (هانز) من الجزر الجنوبية الذي تلتقي به (آنا) أثناء خروجها من القصر للتجول في القرية، بعد لقاءهما وخلال حفل الاستقبال يطلب هانز يد (آنا) للزواج وهي تقبل بذلك بدون تردد، لكن شقيقتها الملكة (إلسا) ترفض زواجهما المفاجئ ومنحهما مباركتها للزواج. وبعد جدال الأختان تغضب وتنفعل (إلسا) فتحول المكان إلى جليد بعد فقدها السيطرة على نفسها، لتهرب بعد ذلك مذعورة مما فعلت، وتترك خلفها المملكة في شتاء أبدي.

تركض (إلسا) إلى مكان بعيد عن (آريندل) في أعالي الجبال، لتبني لنفسها قصرا جليديا يليق بقوتها وعزلتها، متحررة من جميع الضوابط التي قيدتها في طفولتها. ودون أن تنتبه تقوم (إلسا) بصنع رجل الثلج (أولاف) الذي صنعته لأختها (أنا) في طفولتهما. وفي هذا الوقت تكون قد خرجت (آنا) بحثا عن (إلسا) عازمة على إعادتها إلى (آريندل) وتخليص المملكة من فصل الشتاء الأبدي. وفي طريقها تلتقي بائع الجليد (كريستوف) وصديقه حيوان الرنة (سفن)، فتقوم بإقناعه من أجل إرشادها إلى جبال الشمال، ليلتقيان في طريقهما إلى الجبال رجل الثلج (أولاف) الذي يقودهما إلى مكان (إلسا)."[1]

[1]-أنظر: ملكة الثلج فيلم (2013)، المرجع السابق.

"تجتمع الأختان لكن خوف (إلسا) من إذاء (آنا) يمنعها من الاقتراب منها، وبعد إصرار (آنا) تصيبها (إلسا) في قلبها دون قصد منها، ويلاحظ (كريستوف) أن لون شعر (آنا) يتحول إلى اللون الأبيض، فيطلب مساعدة عائلته (الترول)، التي يخبره قائدها بأن قلب (آنا) تم تجميده ولا يمكن إذابة جليده إلا بفعل حب حقيقي، وإلا تتجمد كليا وإلى الأبد. ويعتقد (كريستوف) أن (هانز) هو الوحيد الذي يمكنه مساعدة (آنا) فيعيدها إلى (آريندل). وفي هذا الوقت يكون (هانز) قد تمكن من سجن (إلسا) ويرفض مساعدة (آنا) وكسر لعنة شقيقتها، ليكشف عن نيته الحقيقية اتجاهها ورغبته في السيطرة على المملكة. يترك (هانز) (آنا) تتجمد حتى الموت ويتجه نحو (إلسا) ويتهمها بالخيانة من أجل التخلص منها.

يساعد (أولاف) (آنا) على الهروب من القصر، ويقنعها بأن (كريستوف) هو الحب الحقيقي وبإمكانه إنقاذها، فيتوجه الاثنين نحو المذيق للقاء (كريستوف) الذي عاد من أجل (آنا). في هذا الحين يقنع (هانز) (إلسا) أنها مذنبة وقد تسببت في قتل شقيقتها، لتنهار (إلسا) ويغتنم (هانز) الفرصة ليقتلها. لكن (آنا) ترى (هانز) فتترك (كريستوف) الذي سينقذها، وتتوجه نحو هانز وتمنعه من قتل شقيقتها، لتتجمد في مكانها وتتحول إلى جليد.

ينفطر قلب (إلسا) حزنا على أختها وتذرف الدموع على موتها، وهذا ما يجعل جليد (آنا) يبدأ بالذوبان، فتضحية (آنا) بنفسها من أجل أختها (إلسا) كان بمثابة الحب الحقيقي الذي أزال لعنة الجليد عنها. وهكذا تتعلم (إلسا) كيف تسيطر على قوتها بفضل الحب الحقيقي والصادق، فتذيب جليد المملكة وتعيد لها حياتها الدافئة وتحولها إلى مملكة ساحرة، وتمنح (أولاف) غيمة سحرية تساعده على البقاء حيا في فصل الصيف. ويتم إرسال (هانز) إلى الجزر الجنوبية من أجل نيل عقوبته هناك، وقطع الشراكة والتجارة مع (وزلتون). وتعود علاقة (آنا) و(إلسا) كما كانت سابقا."[1]

[1]- ملكة الثلج فيلم (2013)، المرجع السابق.

3- 2- الشخصيات الرئيسية:

- (**آنا Anna**) صوت (**كريستين بيل kristen Bale**): فتاة حيوية وطيبة تحب الجميع وتتعامل معهم بلطف واهتمام، وأكثر ما يشغلها هو الاقتراب من أختها التي ابتعدت عنها منذ طفولتها. وبعد دخول المملكة في شتاء أبدي تبدي (آنا) شجاعتها وتنطلق في مغامرة من أجل إنقاذ المملكة.

- (**إلسا Elsa**) صوت (**إدينا منزيل Idina Menzel**): هي ملكة (آريندل) وشقيقة (آنا) الكبرى، وهي شخصية مختلفة عن (آنا) صارمة وقاسية، ولكنها في داخلها تشعر دائما بخوف كبير ومستمر، لأنها تملك قدرة على تجميد أي شيء تلمسه، ولا تملك القدرة على التحكم في ذلك، ما يجعلها تتحول إلى شخص مخيف ومؤذ، ولكن قوة عاطفتها اتجاه أختها يساعدها على استخدام قوتها بشكل صحيح وغير مؤذ.

- (**هانز Hans**) صوت (**سانتينو فونتانا Santino Fontana**): شخص وسيم وأنيق من عائلة ملكية، وهو شخصية تشعر بالنقص والإهمال لأنه أصغر إخوته، وهو شخصية أنانية وحاقدة، يستغل فرصة تقربه من (آنا) وابتعاد الملكة (إلسا) ليسيطر على المملكة.

- (**كريستوف Christophe**) صوت (**جوناثان غروف Jonathan Groff**): شخصية بسيطة وعفوية، تحب المرح والعمل بجد، لا يصاحب أحد غير صديقه الوفي حيوان الرنة الذي يشبهه في صفات كثيرة. وله دور كبير في مساعدة (آنا) في الوصول إلى أختها.

- (**أولاف Olaf**) صوت (**جوش غاد Josh Gad**): هو شخصية رجل ثلج قامت بخلقها (إلسا)، شخصية مرحة وودودة، تقوم بمواقف مضحكة، وقد كان لشخصية (أولاف) دور مهم في الدفع بأحداث القصة، بمساعدة (آنا) و(كريستوف).

- (**دوق وسلتون Weselton**) صوت (**ألان توديك Alan Tudyk**): شخص محتال ومتغطرس، اعتمد على الحيل من أجل دخول المملكة والاستفادة من تجارة (آريندل)، وهو أول من هاجم (إلسا) وحرض ضدها شعب المملكة.

- (سفن): هو حيوان رنه والصديق الوفي لـ (كريستوف)، يقوم بحركات مضحكة وأحيانا جدية عندما يتطلب الأمر ذلك. حيوان لطيف وذكي يتقاسم كل شيء مع (كريستوف) ألمه وفرحه وحتى التفاصيل الأخرى مثل حبة الجزر.

3- 3- مكان مجريات الأحداث وعصرها:

حسب بيئة الأحداث، وطبيعة المكان مثل القلعة والجبال، فإن "مجريات الفيلم تقع في النرويج، والتأثيرات الثقافية الواضحة من خلال طبيعة المكان والشخصيات، تبدو مستلهمة من الثقافة الإسكندنافية، بحيث تظهر معالم النرويج واضحة في الفيلم، كقلعة (**أكرشوس Akershus**) في أوسلو، وكاتدرائية (**أندراوس Andrews**) في ترونديهايم. كما تضمن الفيلم العديد من عناصر الثقافة الإسكندنافية مثل كنيسة (**ستاف Stave**)، خيول (**فجورد**)، الملابس والطعام، بالإضافة إلى ظهور حروف صغيرة للرونية على قبر الملك والملكة. كما احتوت بعض المشاهد على بعض العناصر المستوحات من ثقافة (**سامي Sami**) مثل حيوان رنة (سفن) الذي يستخدم لنقل المعدات، وملابس العاملين في قطع الجليد، ومقاطع من المعزوفات الموسيقية، والزخرفة على أعمدة القلعة ومزلجة (كريستوف). وقد تم استوحاء مملكة (آريندل) من (**ناريوفيورد**) وهي فرع من (**سونفيورد**) أطول وادي في النرويج، ومن بين العوامل الأساسية التكوينات الصخرية الضخمة العمودية، التي استوحيت منها مملكة (آريندل) المنعزلة. وقد ساعدت رحلة فريق عمل الفيلم إلى النرويج الرسامين على التوصل إلى جمالية التصميم، من حيث اللون والضوء والشعور العام للشخصيات."[1]

3- 4- موضوع الفيلم:

أهم المواضيع التي تناولها فيلم (ملكة الثلج Frozen) هي:

الروابط العائلية، الثقة بالذات، المشاعر الإنسانية. والتي عبرت عنها العديد من مضامين أهم المشاهد في الفيلم، من خلال المواقف والأحداث.

[1]- أنظر: ملكة الثلج فيلم (2013)، المرجع السابق.

4- تحليل المشاهد:

4- 1- المشهد الأول: (إصابة آنا)

-لقطة من الفيلم: (من 04:15 إلى 05:38).

- ملخص المشهد:

توافق (إلسا) على اللعب مع أختها (آنا) بعد إلحاحها المستمر. وأثناء اللعب معا مع رجل الثلج (أولاف) الذي صنعته (إلسا) بقوتها السحرية داخل الغرفة التي حولتها إلى ثلوج، تصيب (إلسا) أختها (آنا) في رأسها بدون قصد منها، لتقع (آنا) ويتحول لون بعض خصلات شعرها إلى الأبيض و(إلسا) عاجزة عن مساعدتها.

- جدول التقطيع التقني للقطات المختارة من المشهد:

مضمون المشهد والتقنية المعتمد عليها:		تفسير
طبيعة المشهد	- حركة - حوار بين (إلسا) و(آنا) (عادي- هادئ)	/
طابع الشخصيات	_ أطفال (إلسا وآنا) -اللعب بالثلوج - ركض وقفز (إلسا وآنا)	/

اللقطة الأولى: (إلسا) تحرك رجل الثلج			/
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابة	جانبية	متوسط (P.M)	
اللقطة الثانية: (إلسا) و(آنا) تلعبان برجل الثلج (أولاف)			/
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة/بانورامية من اليمين (آنا) إلى اليسار (إلسا)	جانبية	متوسط (P.M)	
اللقطة الثالثة: معانقة (آنا) لرجل الثلج (أولاف)			/
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة	جانبية	قريب (P.R.P)	
اللقطة الرابعة: لعب (آنا) و(إلسا) مع رجل الثلج (أولاف)			/
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
زوم من الأمام إلى الخلف	جانبية	متوسط (P.M)	
اللقطة الخامسة: (آنا) على الأرض بين يداي (إلسا)			حركة بطيئة
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
زوم من الأمام إلى الخلف	(غطسة) من أعلى إلى الأسفل	عام (P.G)	
اللقطة السادسة: تحطم رجل الثلج (أولاف)			/
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم السطح	
زوم من الأمام إلى الخلف	عادية (على مستوى النظر)	متوسط (P.M)	

الديكور	داخلي (قاعة) / فخم	وظيفي/ جمالي
الإضاءة	ليل (إضاءة خفيفة) الألوان فاتحة منسجمة مع لون الثلج.	انعكاس لون الثلوج والجليد أنار المكان
الموسيقى	موسيقى الفيلم/ مصاحبة للمشهد	–إيقاع متوازن – مستقرة ومتصاعدة – فرح ودراما
المؤثرات الصوتية	صوت فتح الباب/ صوت الاحتكاك بالجليد والثلج	/

– التحليل السيميولوجي للمشهد الأول: (إصابة آنا)

إن هذا المشهد المختار يبدأ لحظة دخول (إلسا) و(آنا) القاعة الكبيرة من أجل اللعب، وينتهي لحظة سقوط (آنا) على الأرض بعد إصابتها. وقد حملت اللقطات التي تم اختيارها من هذا المشهد بعض التفاصيل المرئية المتعلقة بالحركة ومضمون السطوح التقني.

الملاحظ أنه إلى جانب الاهتمام بالعلامات المرئية المباشرة التي تخبر المشاهد بمعلومة أو موقف معين، تم الاهتمام بالتفاصيل المرئية الصغيرة المتعلقة بالشخصيات والفضاء المكاني أيضا. بحيث يمكن ملاحظة دقة الحركة وسلاستها من طرف الشخصيات (إلسا وآنا)، التي تبدو كأنها شخصيات بشرية فعلا، وهذا ما يؤكد على اعتماد الفريق الفني والتقني على برامج رقمية حديثة خاصة بتكوين الجسم والملابس والحركة والتفاصيل الأخرى المهمة.

فبالنسبة للحركة والمواقف كعلامة مرئية، يمكن الإشارة إلى أول لقطة في المشهد والمتمثلة في دخول (إلسا وآنا) القاعة، بحيث كان هناك نوع من الاندفاع والرغبة الكبيرة في اختبار شعور معين، وهو اكتشاف الأشياء السحرية التي باستطاعة (إلسا) صناعتها وخلقها بفضل قوتها العجيبة، وربما هذا ما كان يعتبر شيئا مختلف بالنسبة لـ (آنا) فليس جميع الأطفال يملكون شقيقة بقوى سحرية.

وكانت (آنا) مندفعة أكثر من (إلسا) أثناء دخولهما القاعة، بحيث أشار بشكل واضح السطح الأول للمشهد كيف أن (آنا) هي أول من فتح باب القاعة وتركته مفتوحا لتقوم (إلسا) بإغلاقه. من خلال التفاصيل المرئية المادية المتمثلة في أجزاء المكان، وحركة وردود فعل الشخصيات، يتضح الفرق بين (آنا) المندفعة والمتهورة، و(إلسا) الأخت الكبرى الواعية والمتخوفة من القوة التي تملكها.

– سطح (إلسا تلعب مع آنا داخل قاعة القصر) (04:20) (لقطة من الفيلم).

إن بعض السطوح العامة والمتوسطة، وزوايا التصوير المختلفة، التي كانت أحيانا من فوق إلى أسفل والعكس، من الممكن أنها عبرت عن (إلسا وآنا) بوصفهما جزء صغير من محيطهما والعالم خارج القلعة. والإضاءة القليلة داخل القاعة باعتبار أن الحدث كان في وقت متأخر من الليل، إلى جانب الفضاء المكاني الذي تم اختياره للعلب من طرف (إلسا وآنا)، جميعها علامات تشير بشكل مباشر إلى تخوف وقلق كلاهما من ردة فعل والديهما، كما أنها علامات تشير إلى ما هو غير مرئي بالنسبة للطفل بوصفه مشاهد، ويمكن أن يتمثل هذا المعنى أو المفهوم الغير مرئي في قوة (إلسا) السحرية التي لم تدرك حجمها.

– سطح (إلسا وهي تلاعب آنا بتحريك رجل الثلج) (04:46) (لقطة من الفيلم)

بالنسبة لمجموعة السطوح (الأول، والثاني، والثالث) التي تم ذكرها في جدول التقطيع، من خلالها تم تصوير (إلسا) وهي تلاعب أختها بتحريك رجل الثلج وكأنه دمية أو شخصية حقيقية تتكلم. من خلال السطوح يمكن ملاحظة دقة التفاصيل التي يتكون منها رجل الثلج بحيث يمكن ملاحظة الحبيبات الصغيرة من الثلج التي تلمع بشكل جميل، بالإضافة إلى تفاصيل أزياء (إلسا وآنا) القطنية التي تكاد تبدو حقيقة مع الطرز والانحناءات الواقعية جدا، والظلال المتقنة التصوير، والألوان التي ساهمت بشكل كبير في إظهار البعد الثالث للشخصيات والأشياء المحيطة بها.

ولأن الصورة الافتراضية تهتم ببناء صورة أقرب إلى الواقع والحقيقة، فأنها تهتم بتجسيد التفاصيل التي تشكل عنصرا مهما في بناء الأحداث وتقدمها بشكل منطقي وصحيح. ورجل الثلج (أولاف) في هذا المشهد كان من هذه العناصر المرئية التي تم التركيز عليها من خلال مجموعة سطوح. فعبن المشاهد تلتقط الشكل العام أو الكامل لمضمون المشهد، في الوقت الذي يتكون فيه مضمون المشهد من جزئيات عناصر صغيرة ومهمة تدخل ضمن بناء الشخصية مثل (أولاف) ففي مضمون السطح المتوسط لـ (إلسا) وهي تحرك رجل الثلج لتقدمه لـ (آنا)، يقدم السطح الشكل الكامل لرجل الثلج، بينما أهم عنصر يتمثل في الجزرة التي اختارتها (إلسا) كأنف له.

ولأن "العنصر الحاسم لمعنى الفيلم هو شيء أكثر من مجرد تقنياته وشكله."[1] يتم الاهتمام عن طريق الصورة الرقمية الافتراضية في فيلم الكرتون، بخلق نوع من العلاقة المرئية والفنية بين العلامة وانفتاح معناها. لذلك كان أنف الجزرة لـ (أولاف) بمثابة علامة مهمة ساهمت في تغيير بعض الأحداث والمواقف بشكل طريف لا يتنافى مع طبيعة الشخصية المرحة واللطيفة. كما أنه كان بمثابة العنصر المهم في ربط الكثير من المشاهد والأحداث وهذا ما سيتم التطرق إليه في مشهد أخر لاحقا.

– سطح (إلسا تستخدم قواها أثناء اللعب مع آنا ورجل الثلج) (04:52) (لقطة من الفيلم)

بالنسبة للسطح الرابع من المشهد في جدول التقطيع، يمكن ملاحظة دقة تصوير اللقطات رقميا، بحيث تبدو حركة الكاميرا الافتراضية، وحركة دوران (آنا) وهي تلاعب (أولاف)، كأنها حقيقة، خصوصا عندما تتحرك الكاميرا حول الخلف وكأنها تنسحب بشكل احترافي جدا، فرغم إدراك المشاهد لعدم وجود مصور حقيقي خلف الكاميرا، إلا أن دقة التجسيد والتكوين الرقمي الدقيق قد جسد بشكل احترافي وفني يدل على براعة وإبداع الفريق التقني وجودة الأجهزة التكنولوجية المعتمد عليها.

[1]–ماهر عبد المحسن، المرجع السابق، ص 405.

– سطح (آنا ساقطة على الأرض بين يداي إلسا) (05:29) (لقطة من الفيلم)

وفي السطح الخامس، أيضا تم الموازنة بين التكوين التقني للسطوح ومضمونها الرمزي. بحيث تم توظيف شفرات خاصة مرتبطة بالشخصيات والمكان، دلت على المعنى الضمني للمؤثرات البصرية التي تم توظيفها رقميا، فقد تسبب خوف وحزن (إلسا) الشديد على أختها (آنا) في ظهور طبقة جليد رقيقة وبراقة على أرضية القاعة المتحولة إلى جليد. إنه نوع من سحر الصورة الذي يبهر عين المشاهد الطفل ويأسر بصره للحظات.

ويمكن اعتبار المعنى الضمني أو الغير مرئي لهذا السطح متمثل في بداية دخول (إلسا) حالة الخوف والقلق المستمر، وبداية انفصالها عن أختها (آنا)، وتجمد مشاعرها اتجاه من حولها. وإن ما زاد من قوة وتأثير السطح والمشهد ككل بالإضافة إلى المضمون المرئي، الموسيقى الدرامية التي زادت من حدة الموقف وألم (إلسا)، بحيث أن للصوت دور كبير ومهم إلى جانب العلامات المرئية، باعتباره يصاحب المشاهد والصور ويعبر عن المضمون الدرامي أيضا.

- سطح (تحطم رجل الثلج أولاف) (05:31) (لقطة من الفيلم).

وفي اللقطة التالية التي تتمثل في السطح السادس حسب الجدول، فيها تتابع اللقطات وحركة الكاميرا التي كانت عبارة عن (زوم) نحو الخلف منح نوع من الاستمرارية الدرامية والرمزية للحدث. فتسبب الجليد بعد ملامسته لرجل الثلج (أولاف) في تحطمه، وهذه التقنية في بناء المشهد أشارت إلى المعنى الضمني لتحطم أحلام كل من (آنا وإلسا)، وانسحاب الكاميرا دليل على انفصالهما وابتعادهما عن عالم طفولتهما.

4- 2- المشهد الثاني: (التحضير لحفلة تتويج (إلسا) ملكة)

- لقطة من الفيلم: (من 11:49 إلى 12:48)

- ملخص المشهد:

يتمثل مضمون المشهد في تحضيرات المملكة وأهالي (آريندل) لحفلة تتويج الأميرة (إلسا) ملكة عليهم، بعد مرور ثلاثة سنوات على وفاة والديها (الملك والملكة) وبلوغها سن الرشد.

- جدول التقطيع التقني للقطة المشهد:

مضمون المشهد والتقنية المعتمد عليها:				تفسير
طبيعة المشهد	- حركة - حوار بين عدة شخصيات (أهالي آريندل وضيوفها)/ حوار عادي			/
طابع الشخصيات	_ أهالي (آريندل) وضيوفها -تواصل بين الشخصيات - حركة طبيعية وسط ساحة المملكة			/
اللقطة الأولى: (آنا) تنزع قفازات (إلسا)				
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار		إيقاع منتظم
ترافلينغ (تتبع)	زاوية عين الطائر	سطح متوسط (P.M)		
الديكور	خارجي (ساحة القلعة) / كثيف العناصر			وظيفي
الإضاءة	نهار (إضاءة عادية) الألوان متعددة ومختلفة حسب تفاصيل المكان.			وظيفية/ جمالية
الموسيقى	موسيقى الفيلم/ مصاحبة للمشهد			-هادئة - إيقاع متصاعد قليلا - موسيقى فرح.
المؤثرات الصوتية	ضجيج سكان المملكة			/

– التحليل السيميولوجي للمشهد الثاني: (التحضير لحفلة تتويج (إلسا) ملكة)

المشهد هو عبارة عن مجموعة لقطات متتالية أو مستمرة، ضمن فضاء مكاني وزماني واحد. ويبدأ المشهد بأول سطح لوصول ضيوف المملكة ونزولهم من الميناء، ليستمر مع لقطات متتالية يتم الانتقال فيها تدريجيا من ساحة مدينة (آريندل) إلى بوابة القلعة المغلقة.

– سطح (حركة أهالي آريندل وهم يحتفلون بيوم التتويج) (12:02) (لقطة من الفيلم)

تم توظيف حركة الكاميرا الافتراضية (ترافلينغ) من أجل تتبع الحركة وسط ساحة المدينة، والتي تم من خلالها التعريف بالجو العام والكلي للمشهد، دون التركيز على التفاصيل بشكل دقيق، رغم أن جميع أجزاء العناصر المرئية التي تكون منها المشهد من شخصيات وديكور وأشياء، دقيقة التكوين والبناء، من حيث الشكل والحركة واللون وغيره من التفاصيل الأخرى، وهذا ما منح للمشهد الافتراضي المظهر الواقعي والمتكامل للمضمون.

– سطح لـ (كريستوف وحيوان رنة) (12:15) (لقطة من الفيلم)

فكانت عدسة الكاميرا الافتراضية وهي تتنقل وسط المكان بمثابة عين المشاهد التي تكتشف مدينة (آريندل) لأول مرة، وتتعرف بشكل سريع على مجموعة من الشخصيات المختلفة، وكانت حركة الكاميرا بطيئة للحظات من أجل التركيز على شخصيات معينة، وعلى الحوار الذي يدور بينها، والذي بفضله تم الكشف مبكرا عن حقيقة نوايا بعض الشخصيات مثل الدوق (وسلتون).

وكان الهدف من نوع هذه الحركة الإشارة بشكل عام إلى أجواء الاحتفال، مع التركيز على الشخصيات التي سيكون لها دور مهم وفعال في المشاهد المقبلة من الفيلم، مثل شخصية بائع الجليد (كريستوف)، وصديقه (حيوان رنة)، وشخصية الدوق (وسلتون). وهكذا يكون المشاهد عن طريق حركة الكاميرا المتوجهة من الخلف (الميناء) إلى الأمام نحو بوابة القلعة، قد تعرف بشكل كاف على أهم العناصر والشخصيات التي سيشاهدها بشكل متكرر ومستمر طيلة الفيلم.

بالإضافة إلى الهدف التقني من هذه الحركة (ترافلينغ)، هناك هدف رمزي يشير إلى أحداث جديد ومشوقة لا يمكن أن يتكهن بها المشاهد إلا من خلال متابعة المشاهد اللاحقة. وكانت هذه الحركة بمثابة نظرة خاطفة عن العالم المختلف خارج أسوار القلعة بالنسبة لكل من (آنا) (إلسا). إن الاعتماد على هذا النوع من حركة الكاميرا كان مناسب جدا لنوع مضمون المشهد، من حيث الوظيفة التقنية والجمالية والرمزية أيضا.

4- 3- المشهد الثالث: (اكتشاف قوة إلسا و هروبها من مملكة آريندل)

- لقطة من الفيلم: (من 27:02 إلى 29:30)

- ملخص المشهد:

يتمثل مضمون المشهد في انفعال (آنا) ومحاولتها إقناع (إلسا) بالرجوع من أجل مباركة زواجها المفاجئ مع الأمير (هانز)، فتنزع إحدى قفزات يد (إلسا) وهي تحاول الإمساك بها. الأمر الذي يستفز (إلسا) ويجعلها تفقد سيطرتها على نفسها فتخلق حاجزا كبيرا من الجليد بينها وبين الحضور، وتجمد المكان، ثم تهرب مسرعة وهي تشعر بالفزع، عابرة المضيق البحري بعيدا عن المملكة.

- جدول التقطيع التقني للقطات المختارة من المشهد:

مضمون المشهد والتقنية المعتمد عليها:			تفسير
طبيعة المشهد	- حركة/ إثارة/ عاطفة - حوار (إلسا)/(أهالي المدينة) (متوتر)		/
طابع الشخصيات	_ إلسا وآنا والحضور داخل وخارج القصر -صراع بين آنا وإلسا - ركض إلسا وآنا وهانز وانسحاب الحضور		/
اللقطة الأولى: (آنا) تنزع قفازات (إلسا)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	

ثابة/ (آنا) تدخل مجال الكاميرا	عادية	سطح أمريكي ضيق (P.A.S)	/
اللقطة الثانية:(إلسا) تظهر قوتها أثناء الحفلة			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
زوم من الأمام إلى الخلف	مائلة	سطح جماعي (P.D.M)	/
اللقطة الثالثة: حاجز الجليد بين (إلسا) والحضور			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
بانورامية من اليسار إلى اليمين	من أعلى إلى الأسفل	سطح جماعي (P.D.M)	/
اللقطة الرابعة: عبور (إلسا) المذيق البحري			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
بانورامية أفقية	من أعلى إلى الأسفل	سطح جماعي (P.D.M)	/
اللقطة الخامسة: تجمد المذيق البحري			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم السطح	
بانورامية/ حركة دائرية	من عين الطائر	سطح عام (P.G)	

الديكور	داخلي (قاعة) / خارجي (ساحة القلعة، المذيق)	وظيفي/ رمزي
الإضاءة	ليل (إضاءة خفيفة) الألوان (يطغى اللون الأزرق في المشهد)	جمالي/ وظيفي
الموسيقى	موسيقى الفيلم/ مصاحبة للمشهد	-إيقاع (متصاعد و منخفض) - غير مستقر/ توتر - خطر/ رعب وخوف/ قلق
المؤثرات الصوتية	صوت الجليد/ الأبواب/ المياه المتدفقة/ التصفيق	وظيفي

– التحليل السيميولوجي للمشهد الثاني: (اكتشاف قوة إلسا وهروبها من مملكة آريندل)

إن سطوح هذا المشهد بصفة عامة كان التركيز فيها على كشف سر (إلسا) والتعبير قوتها الكبيرة، وخوفها من تجميد المملكة وإيذاء الآخرين.

– سطح (آنا تنزع قفازات إلسا) (27:03) (لقطة من الفيلم)

من خلال حجم إطار السطح (سطح أمريكي ضيق)، تم التركيز أكثر على حركة اليدين لكل من (إلسا) و(آنا)، وتعبير وجه (إلسا). بحيث يمكن مشاهدة بشكل واضح فعل (آنا) وردة فعل (إلسا). وقد سمح حجم السطح الضيق مقارنة بمساحة خلفية المكان، من تحديد تعبير ملامح (إلسا) الذي اختصر جميع مخاوفها وقلقها الذي عانت منه منذ طفولتها.

وقد زادت حركة الكاميرا الافتراضية الثابتة للسطح من التركيز على الموقف، ودخول (آنا) مجال الكاميرا كان له أثر جمالي في التصوير، ورمزي أيضا حيث عبر عن اندفاع (آنا) الذي تعود عليه المشاهد منذ بداية الفيلم، والذي يمكن اعتباره هنا موقف عاديا ومنطقيا، ما يبرره هو فقدان (آنا) لذكريات طفولتها مع (إلسا) وبالتالي جهلها لامتلاكها قوة سحرية. والاهتمام بحجم السطوح وما تحمله من تفاصيل هو ما يساعد على ربط أحداث المشاهد في شكل سردي منطقي. فنزع (آنا) لقفازات (إلسا) كان بمثابة سبب ودافع قوي لتحرر قوة (إلسا) وظهورها أمام الجميع.

– سطح (ظهور قوة إلسا) (27:28) (لقطة من الفيلم)

تم التركيز من خلال هذا السطح على حركة الكاميرا الافتراضية، المتمثلة في الزوم (من الأمام إلى الخلف)، والتي من خلالها تم خلق مسافة بين (إلسا) والمشاهد (الطفل)، المسافة التي أبرزة قوة الجليد وقوة (إلسا) وكيف تطورت منذ طفولتها، ويمكن ملاحظة ردة فعل (إلسا) ووضعية وقوفها التي عبرت عن اندهاشها الكبير من قوتها. ومن جهة أخرى أظهرت المسافة في هذا السطح (إلسا) كجزء صغير من قوتها الكبيرة، ما يجعلها تبدو فاقدة للسيطرة على نفسها كعلامة للخوف والقلق.

وربما ما زاد من قوة هذه العلامة المرئية الرمزية هو نوع زاوية التصور الشبه مائلة، التي تشير إلى فقدان (إلسا) توازنها وسيطرتها على قوة تجميد الأشياء. بالإضافة إلى عنصر الموسيقى الدرامي الذي زاد من تصاعد الحدث وقوته، وقد ساهمت الموسيقى كعلامة صوتية في التعبير عن حدة الموقف المرعب.

ولأن "النص الفيلمي هو الخطاب الشامل للفيلم"[1] تولي الصورة الرقمية في أفلام الكرتون أهمية كبيرة للنص الفيلمي وما يشير إليه من تفاصيل متعلقة بالنص في حد ذاته وليس باللغة السينمائية فقط. ففي هذا السطح، يمكن ملاحظة داخل الإطار شخصية ثانية على اليمين بالإضافة إلى (إلسا)، والتي ربما لم يكن توظيفها عشوائيا أو لمجرد تحقيق توازن مضمون السطح، وإنما أدرجت داخل الإطار كعلامة مرئية تشير إلى حقيقة معينة متعلقة بـ الملكة (إلسا).

[1]– محمود إبراقن، المرجع السابق، ص 154.

إن هذا يعتمد على قوة ذاكرة المتلقي الطفل أثناء المشاهدة، فهذه الشخصية الثانية قد ظهرت في المشهد السابق وكانت من بين الضيوف الذين حضروا من أجل حفل التتويج. ويمكن ربط كلام الشخصية في المشهد السابق مع هذا السطح بحيث قال (عيناي تتحرقان شوقا لرؤية الملكة والأميرة.. أراهن على أنهما فاتنتان) الدقيقة (12:39)، ما يعني أن شكل (إلسا) الفاتن وقوامها الأنيق يخفي قوة سحرية مخيفة ومدمرة. والعلامة التي تشير إلى ذلك هي ظهور هذه الشخصية داخل إطار السطح وهي مندهشة من ردة فعل وقوة (إلسا).

– سطح (حاجز الجليد بين إلسا والحضور) (27:30) (لقطة من الفيلم)

إن مضمون هذا السطح مكمل لمضمون السطح السابق، بحيث حجم الإطار وزاوية التصوير تؤكد على ضعف وخوف (إلسا) من قوتها التي تجهل كيفية السيطرة عليه. واختيار زاوية التصوير من فوق إلى أسفل أظهر بشكل واضح حجم وشكل الحاجز الجليدي الذي فصل بين (آنا) و(إلسا).

بحيث تظهر (آنا) مقابلة لأختها الملكة في تباعد لكن في صورة مختلفة عن السابق، لأن (إلسا) تظهر وحيدة أمام قوتها، بينما (آنا) تظهر خلف الحاجز الجليدي إلى جانب جميع الحضور. وبالنسبة للتصميم سطح الجليد وهو يتشكل فقد بدا حقيقيا جدا من حيث الشكل والحركة أيضا، فتقنيات تصميم الجليد إلى جانب حركة الكاميرا الافتراضية وزاوية التصوير والمؤثرات الصوتية، زاد من واقعية مضمون اللقطة.

– سطح (عبور إلسا المذيق البحري) (29:01) (لقطة من الفيلم)

إن التقنيات الرقمية المعتمد عليها في تصميم هذا السطح، قدمت مضمونا مرئيا مبهرا تفوق فيه قدرات الشخصية الافتراضية (إلسا) قدرات أي شخصية بشرية في فيلم واقعي أو حقيقي، بحيث يقترح هذا السطح مضمونا جماليا ساحرا في تصوير الحدث. فدقة الأجزاء التي يتكون منها السطح تبدو واقعية جدا مثل ملامسة الجليد لمياه المذيق الذي يوحي بحركة مياه حقيقية، وصورة (إلسا) وهي تركض مسرعة وسط المياه التي يميل لونها إلى الأسود، إلى جانب إيقاع الموسيقى المتصاعد، وتقنيات التصميم الرقمية المتمثلة في زاوية التصوير من فوق إلى الأسفل، وحركة الكاميرا البانورامية، كلها علامات مرئية رقمية أشارت إلى بداية تحرر قوى (إلسا)، وتوجهها نحو مصير مجهول.

سطح (تجمد المذيق البحري) (29:24) (لقطة من الفيلم)

إن حجم الإطار العام لهذا السطح يصور قلعة (آريندل) الكبيرة وهي محصورة وسط مذيق بحري متجمد بالكامل، بطريقة فنية جمالية وساحرة. بحيث تتحرك الكاميرا بشكل بانورامي دائري يعطي لمحة عامة وشاملة لوضعية القلعة والمذيق.

إن تجمد المياه تدريجيا وتحولها إلى جليد أشار إلى دخول مملكة (آريندل) مرحلة خطر جديدة، يرتبط مصيرها بمصير الملكة الغائبة (إلسا). والموسيقى الملحمية زادت من تضخيم خطورة وضع المملكة، وعبرت بوصفها علامة صوتية عن المأساة التي ستعيشها المملكة، والتي ستتمثل لاحقا في دخولها في شتاء أبدي.

4- 4- المشهد الرابع: (مساعدة رجل الثلج أولاف لـ آنا)

- لقطة من الفيلم: (من 1:19:53 إلى 1:22:33)

- ملخص المشهد:

يتمثل مضمون المشهد في دخول رجل الثلج (أولاف) غرفة (آنا)، ومساعدتها على أن تبقى دافئة. في المشهد يدور حوار بين (أولاف) و(آنا) حول حبها الحقيقي، فيلفت انتباهها إلى أهمية وجود (كريستوف) في حياتها، وقدرته على مساعدتها. وبعد اكتشافهما قدوم (كريستوف) يساعد (أولاف) (آنا) على الهروب من القلعة.

– جدول التقطيع التقني للقطات المختارة من المشهد:

مضمون المشهد والتقنية المعتمد عليها:			تفسير
طبيعة المشهد	– حركة/ عاطفة – حوار بين (آنا) و(أولاف)		/
طابع الشخصيات	_ (آنا) ورجل الثلج (أولاف) –مساعدة (أولاف) لـ (آنا) / موقف مضحك – (أولاف) يساند (آنا) ويركضان خارج الغرفة		/
اللقطة الأولى: (أولاف) يفتح الباب			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة	منخفضة	سطح كبير (G.P)	/
اللقطة الثانية: (آنا) تكلم (أولاف)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة	عادية بمستوى النظر	سطح قريب (P.R.P)	/
اللقطة الثالثة: (أولاف) يكلم (آنا)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	/
ثابتة	عادية بمستوى العين	سطح قريب (P.R.P)	
اللقطة الرابعة: (آنا) تكلم (أولاف)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة	جانبية	سطح قريب (P.R.P)	/
اللقطة الخامسة: (أولاف) يكلم (آنا)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	
ثابتة	جانبية	سطح قريب (P.R.P)	/

الديكور	داخلي (غرفة) / أثاث فخم	وظيفي/ جمالي (مدفأة)
الإضاءة	إضاءة قليلة (ضوء المدفأة) الألوان فاتحة منسجمة مع لون الثلج.	وظيفية
الموسيقى	موسيقى الفيلم/ مصاحبة للمشهد	–إيقاع متوازن – هادئة/ متصاعدة – عاطفة/ خوف
المؤثرات الصوتية	صوت الباب والنوافذ/ الحطب/ الجليد/ الرياح	وظيفي

– التحليل السيميولوجي للمشهد الرابع: (مساعدة رجل الثلج أولاف لـ آنا)

يتمثل مضمون المشهد في تقديم رجل الثلج (أولاف) المساعدة لـ (آنا)، ذلك بفتح باب الغرفة وجعلها دافئة حتى لا تتجمد وتموت. بالإضافة إلى مساعدة (أولاف) المعنوية لها، وذلك بلفت انتباهها لحب (كريستوف لها) وقدرته على إنقاذها من التجمد. وفي المشهد بفضل (أولاف) تمكنت (آنا) من الهروب من القصر من أجل لقاء (كريستوف).

– سطح (تأولاف) يفتح الباب (01:19:56) (لقطة من الفيلم)

إن حجم السطح الكبير (G.P) في هذا المشهد، أشار إلى أهم عنصر داخل إطار السطح وهو الجزرة (أنف أولاف)، فقد تم التركيز عل هذه العلامة من أجل تعريف المشاهد بأداة فعل فتح الباب، وصاحب الفعل. إن الدلالة المباشرة لهذا السطح متمثلة في تمهيد الأحداث للمشاهد (الطفل)، بحيث يدرك لاحقا أهمية دور (أولاف) في هذا المشهد. إلى جانب الدلالة الغير مباشرة أو الغير مرئية، التي تمثلت في أهمية هذا الجزء الصغير من شخصية رجل الثلج، والتي كانت بمثابة العنصر الذي ربط بين الكثير من المشاهد والأحداث السابقة. فمن البداية في مشهد (إصابة آنا) (05:38– 04:15) يتم الإشارة إلى الجزرة، بحيث (إلسا) هي من قامت باختيارها كأنف له. بالإضافة إلى مشهد آخر في الفيلم والذي لم يتم التطرق إليه في التحليل (المتمثل في مقابلة آنا وكريستوف أثناء رحلتهما لرجل الثلج) قامت (آنا) بمنح (أولاف) حبة الجزر ليستخدمها كأنف له. في هذا المشهد (آنا) هي من اختارت جزء من أجزاء (أولاف) وبالتالي قد اختارت الأداة التي ستكون سببا في مساعدتها لاحقا.

إن تركيز الصورة الرقمية في هذا السطح على عنصر (الجزرة) قد أثبت أهمية وظيفة هذا العنصر في الربط بين هذا المشهد والمشاهد السابقة. بالإضافة إلى التركيب الذي سمح بخلق نوع من التسلسل السردي المنطقي لوظيفة هذه العلامة.

– سطح (آنا) تكلم (أولاف) (01:20:44) (لقطة من الفيلم)

– سطح (أولاف) يكلم (آنا) (01:20:47) (لقطة من الفيلم)

سطح (آنا) تكلم (أولاف) (01:21:18) (لقطة من الفيلم)

– سطح (أولاف) يكلم (آنا) (01:21:20) (لقطة من الفيلم)

تم التركيز من خلال هذه الأربعة سطوح على ملامح الشخصيات، والحوار الذي دار بينها. فمن خلال حجم السطوح الذي تمثل في (سطح قريب P.R.P) يمكن مشاهدة عن قرب تعبير ملامح الشخصيات الذي يتوافق مع طبيعة ونوع الحوار. فانسجام عناصر اللغة السينمائية بفضل الصورة الرقمية في هذه السطوح، من (حجم السطوح، وزاوية التصوير) والإضاءة الخفيفة التي مصدرها المدفأة، وانعكاسها على وجوه الشخصيات زاد من تأثير المضمون المرئي وشاعرية الموقف.

إلى جانب أهمية ملامح الشخصيات وواقعيتها، كان للحوار أهمية كبيرة أيضا باعتباره يفسر ويوضح بعض الأحداث. وقد تمثل الحوار الذي دار بين (أولاف) و(إلسا) في هذه السطوح المختارة حسب الجدول فيما يلي:

- (آنا) (01:20:44): (أرجوك أولاف لا يمكنك البقاء هنا سوف تنصهر).
- (أولاف) (01:20:47): (لن أرحل من هنا حتى نجد حبا حقيقيا آخر كفيل بإنقاذك).
- (آنا) (01:21:18): (أولاف أنت تنصهر).
- (أولاف) (01:21:20): (بعض الأشخاص يستحقون أن ننصهر من أجلهم).

إن توحد وتطابق العلامة الصوتية مع العلامة المرئية في هذه السطوح، والجو العام لها من شأنه أن يساعد المشاهد (الطفل) على تحديد القراءة الصحيحة والمنطقية للنص الفيلمي ولغته السينمائية. لكن هناك من كان له رأي مختلف فيما يتعلق بأهمية الشخصيات والحوار، فقد رأى الكاتب (**إد هوكس Ed Hooks**) "أن التمثيل لا علاقة له بالكلمات تقريبا، والمشاهد لم يكن بحاجة إلى سماع شخصية (أولاف) وهي تتحدث بتلك الطريقة، وكان من الممكن أن يستوعب المشاهد ذلك بنفسه، ما يجعل المشهد أكثر إرضاء من الناحية العاطفية."[1]

[1]–Ed Hooks, Disney's 'Frozen': The Acting and Performance Analysis, 03/21/2014, على https://www.cartoonbrew.com, على الساعة: 11:51, أطلع عليه يوم: 2019/05/19, 03:17الساعة:

لكن من جهة أخرى، في هذا المشهد (أولاف) فضل البقاء مع (آنا) داخل الغرفة الدافئة أمام المدفأة ورفض مغادرتها بدونها، رغم أن هذا الخيار يمكن أن يتسبب في انصهاره وذوبانه. رغم أن حلم (أولاف) كان الاستمتاع بفصل الصيف ودفئه، وهذا العنصر من السرد قد تحقق في المشهد بطريقة مختلفة عن طريق (المدفأة). فقد نعم (أولاف) بدفء مشاعر (آنا)، وهذا ما يشير إلى أهمية أداء (أولاف) إلى جانب (إلسا)، بحيث في المشهد السابق (إصابة آنا) (من 04:15 إلى 05:38) ذكرت (إلسا) في حوارها مع (آنا) أن رجل الثلج يحب الأحضان الدافئة. فيمكن اعتبار دور(أولاف) في المشهد بمثابة ذات (آنا) التي تخاطب نفسها، باعتباره كان جزءا من ذكريات طفولتها. فقد خطط لي وجود (أولاف) كشخصية مهمة وفعالة من بداية الفيلم، وهذا كفيل بأن يجعل من دوره وأداءه مهما في هذا المشهد والفيلم ككل.

4- 5- المشهد الخامس: (آنا تنقذ حياة إلسا)

لقطة من الفيلم: (من 01:25:48 إلى 01:27:45)

- ملخص المشهد:

- جدول التقطيع التقني للقطات المختارة من المشهد:

<table>
<tr><td colspan="2">مضمون المشهد والتقنية المعتمد عليها:</td><td>تفسير</td></tr>
<tr><td>طبيعة المشهد</td><td>- حركة/ عاطفة
- حوار بين (إلسا) و(أنا)</td><td>/</td></tr>
<tr><td>طابع الشخصيات</td><td>_ بشرية: آنا/إلسا/ كرستوف/ هانز
- حيوان رنة: سفن
- رجل ثلج: أولاف
- آنا تترك كريستوف وتتوجه نحو هانز وإلسا
-هانز يحاول قتل إلسا
- آنا تنقذ إلسا</td><td>ذروة الحدث</td></tr>
<tr><td colspan="2">اللقطة الأولى: (لقاء كريستوف بـ آنا)</td><td rowspan="3">/</td></tr>
<tr><td>حركة الكاميرا</td><td>زاوية التصوير</td><td>حجم الإطار</td></tr>
<tr><td>ثابتة</td><td>عادية بمستوى النظر</td><td>سطح عام (P.G)</td></tr>
<tr><td colspan="2">اللقطة الثانية: (هانز يحاول قتل إلسا)</td><td rowspan="3">/</td></tr>
<tr><td>حركة الكاميرا</td><td>زاوية التصوير</td><td>حجم الإطار</td></tr>
<tr><td>ثابتة</td><td>من أعلى إلى أسفل</td><td>سطح أمريكي ضيق (P.A.S)</td></tr>
<tr><td colspan="2">اللقطة الثالثة: (آنا تتجمد)</td><td rowspan="3">/</td></tr>
<tr><td>حركة الكاميرا</td><td>زاوية التصوير</td><td>حجم الإطار</td></tr>
<tr><td>ثابتة</td><td>عادية بمستوى النظر</td><td>سطح جماعي (P.E)</td></tr>
<tr><td colspan="2">اللقطة الرابعة: (إلسا تبكي)</td><td rowspan="3">/</td></tr>
<tr><td>حركة الكاميرا</td><td>زاوية التصوير</td><td>حجم الإطار</td></tr>
<tr><td>ثابتة</td><td>جانبية</td><td>سطح كبير (G.P)</td></tr>
</table>

اللقطة الخامسة: (آنا تعود إلى الحياة)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	/
زوم من الأمام نحو الخلف	عادية بمستوى العين	سطح قريب (P.R)	

اللقطة السادسة: (ذوبان الجليد)			
حركة الكاميرا	زاوية التصوير	حجم الإطار	/
ثابتة	عادية بمستوى النظر	سطح جماعي (P.E)	
الديكور	خارجي (المذيق البحري) / بواخر/ جبال		وظيفي/ جمالي (بواخر/جبال)
الإضاءة	ناعمة الألوان فاتحة منسجمة.		وظيفية/ جمالية/ رمزية
الموسيقى	موسيقى الفيلم/ مصاحبة للمشهد		– إيقاع متصاعد – عاطفة/ خوف/ سعادة
المؤثرات الصوتية	صوت السيف/ ذوبان الجليد		وظيفي/ جمالي

– التحليل السيميولوجي للمشهد الخامس: (إنقاذ آنا لـ إلسا):

يتمثل مضمون المشهد في تضحية (آنا) بنفسها من أجل إنقاذ (إلسا)، بحيث تترك (آنا) (كريستوف) وتقف بين (هانز) و(إلسا) لتتلقى ضربت السيف وتتجمد. لكن يذوب جليدها بعد عناق (إلسا) ويعود كل شيء كما كان سابقا، ويذوب جليد المملكة.

– سطح (لقاء كريستوف بـ آنا) (01:26:03) (لقطة من الفيلم)

يظهر السطح (P.G) المسافة بين (كريستوف) و(آنا)، التي تظهرهما كعنصر صغير جدا مقارنة بالفضاء المكاني لمضمون الإطار. إن نوع الإطار وزاوية التصوير الافتراضية يشيران إلى الصعوبات التي تعترض لقاءهما، ويمكن تحديد العلامات التي أشارت بشكل مباشر إلى ذلك في، الإعصار الثلجي. أما العلامات الغير مباشرة فقد تمثلت في محاولة (هانز) قتل (إلسا)، الشيء الذي منع لقاء كل من (كريستوف) و(آنا). كأن حجم السطح اختصر المسافة بينهما من زاوية بعيدة ليبدو لقاءهما شيئا مؤكدا رغم الإعصار. وقد زادت الموسيقى الملحمية من حدة الموقف وصعوبته.

– سطح (هانز يحاول قتل إلسا) (01:26:20) (لقطة من الفيلم)

إن زاوية التصوير الافتراضية لهذا السطح (مرتفعة) تصور بشكل جمالي ورمزي محاولة (هانز) التخلص من (إلسا)، بحيث تظهرها وهي جالسة على الأرض في حالة ضعف وفشل، بينما تظهر (هانز) في وضعية المسيطر وهو يرفع السيف بكل ثقة وقوة محاولا طعنها بدون تردد أو خوف.

وبالنسبة لشخصية (هانز) ووظيفتها في المشهد والفيلم ككل، اعتبرها الكاتب (إد هوكس Ed Hooks) "أنها كانت غامضة أكثر من اللازم بحيث يصعب على المشاهد تقبل أو تبرير موقف (هانز) الذي ينافي طبيعة شخصيته منذ بداية المشهد. واعتبر أن المشرف على رسم هذه الشخصية لم يستغل فرصة الإشارة إلى حقيقتها عن طريق الملامح والحركة."[1]

ولكن من جهة أخرى، "مما يرد في سرد رواية الأفلام أن يؤخر المونتير كشف أمور جرت أثناء التسلسل الطبيعي للأحداث في الفيلم، فيتركها للنهاية ليتعرف المشاهد عليها فقط في خاتمة القصة."[2] إن تشدد (هانز) في هذا السطح وإصراره على قتل (إلسا) يعتبر غامضا فعلا مقارنة بردود فعله وتعبير ملامحه في السطوح السابقة. ولكن ربما ما يبرر ذلك هو الفرق بين قدرة (إلسا) على التجميد وقلبها الطيب الذي انفطر حزنا على أختها، وأفعال (هانز) المسالمة وقلبه المتجمد من الحقد والكراهية.

سطح (تجمد آنا) (01:26:29) (لقطة من الفيلم)

[1]–voir: Ed Hooks, op cit.

[2] –خالد المحمود، المرجع السابق، ص 93.

يظهر الفرق والاختلاف بين كل من (آنا) و(إلسا)، بحيث لا يظهر داخل الإطار غيرهما بين الدمار الذي خلفته (إلسا). إن وضعية (إلسا) توحي بضعفها وخسارتها لكل ما تملك، وإن تجمد المكان يشير إلى تجمد اللحظة وجميع أنواع المشاعر لدى (إلسا)، ففي السطح نوع من المقارنة بين ما أصبحت عليه ملكة الثلج، وما تحولت إليه أختها (آنا)، إن تحول (آنا) إلى قطعة جليد علامة تذكر (إلسا) بقوتها التي غيرت كل ما حولها. وإن وقوف (آنا) في وضعية الدفاع عن أختها وهي متجمدة، يختصر الفترة الطويلة التي قضتها (إلسا) بعيدة عنها لتحميها، في الوقت الذي قررت فيه هي التجمد حفاظا على حياتها.

– سطح (إلسا تبكي) (01:26:45) (لقطة من الفيلم)

إن السطح الكبير لصورة (إلسا) جسد بشكل واضح ودقيق تعبير وجهها الحزين وألمها على تجمد أختها (آنا). إن علامة الدموع وتفاصيل العيون والفم كلها أشارت إلى الجانب الآخر من شخصية ملكة الثلج التي تعود عليها المشاهد (الطفل) طيلة الفيلم. ظهرت عاطفة (إلسا) اتجاه (آنا) بشكل واضح.

– سطح (آنا تعود إلى الحياة) (01:27:11) (لقطة من الفيلم)

إن التقنيات الرقمية التي تم توظيفها في هذا السطح، والمتمثلة في الخلفية المتجمدة بكامل تفاصيلها حتى حبات الثلج المتناثرة، وعودة لون (آنا) تدريجيا إلى طبيعته، بالإضافة إلى تلك النجوم الصغير اللماعة على صدرها والأصوات الجميلة التي تصدرها، كانت كلها بمثابة علامات مرئية زادت من رمزية المضمون وجماليته. فقد عكس هذا التصميم الرقمي للسطح التأثير الآخر لقوة (إلسا)، فقد كانت لمشاعرها تأثيرا سحريا على قلب (آنا) المتجمد، إن دموع (إلسا) كعلامة مرئية لم تعبر عن حزنها فقط، بل أشارة إلى قوة مشاعرها وعاطفتها اتجاه أختها التي فاقت بكثير قوة يديها على تجميد الأشياء. فقد كان هذا السطح من بين السطوح التي عبرت بشكل مرئي جميل عن سحرية الصورة الافتراضية. بالإضافة إلى الدور المهم الذي لعبه عنصر الصوت في هذا السطح، بحيث زادت المؤثرات الصوتية المصاحبة للحظة تغير لو (آنا) وعودتها إلى الحياة، من جمالية وتأثير اللقطة وكأن مصدر الصوت كان حب (إلسا) القوي، ومكانه قلب (آنا) المتجمد.

– سطح (إلسا تذيب الجليد) (01:28:09) (لقطة من الفيلم)

إن هذا السطح لا يقل أهمية عن السطح الذي سبقه من حيث الجمالية، بحيث من خلال الإمكانيات التكنولوجية والفنيات الرقمية تم التعبير بشكل مرئي ساحر عن الجانب الإيجابي لقدرات (إلسا). فتجسيد تفاصيل تحول الجليد إلى ماء، وإلى أجزاء صغير متناثرة تشبه حبات الكريستال ليس بالأمر السهل تقنيا، ويتطلب الكثير من الوقت والتركيز كما ذكر في الفصول السابقة من الجانب النظري للبحث.

وقد جمع إطار السطح بين أربعة شخصيات مهمة شكلت منعطفا للأحداث في بعض المشاهد أو معظمها. والملاحظ أن هذه الشخصيات تقف على سطح الباخرة، التي وظفت كعنصر زاد من قوة وجمالية الحركة في السطح، بحيث تدفع المياه السفينة بشكل يجعلها تبدو وكأنها واقعية. إلى جانب الوظيفة المادية والمنطقية للسفينة، فلن يكون من المنطقي أو الجمالي أن تقف الشخصيات على مياه المذيق المتجمدة، لأن نتيجة هذا التوظيف ستكون غرق الشخصيات في المياه بعد ذوبان الجليد. فالصورة الرقمية والافتراضية بخصائصها ومميزاتها تهتم مثلها مثل الصورة الواقعية في الأفلام بجميع التفاصيل المرئية التي تشكل علامة مباشر أو غير مباشرة ضمن إطار المشهد واللقطات.

مما لا شك فيه أن هنالك فرق كبير بين الواقع الافتراضي والحقيقي في الأفلام السينمائية بصفة عامة وأفلام الرسوم المتحركة بصفة خاصة. ما يجعل الفرق واضح في طريقة تصميم الصور والحركة في أفلام الكرتون. ومهما كان الجانب التقني مهما في صناعة وتكوين تفاصيل شخصيات وعناصر الصورة الافتراضية، فلا يجب أن يكون على حساب النص الفلمي الذي يرتكز على طبيعة الأحداث والتسلسل السردي.

فإن كان الطفل بوصفه متلقي يحتاج إلى تلبية رغبته عن طريق الاستمتاع والضحك والإثارة، فإنه متلقي بحاجة إلى الاستمتاع بذوق فني ينمي فكره وعقله اتجاه مواضيع تستحق اهتمامه وتركيزه. والصورة الرقمية في أفلام الكرتون من خلال فيلم (ملكة الثلج) مثلا بإمكانها منح الطفل هذا المزيج الثقافي من الاستمتاع والتذوق. فحسب النقاد وتحليل الفيلم لم تخلو الصورة أو القصة من النقائص، لكنها أيضا جسدت علامات مرئية رمزية وجمالية من شأنها أن تحقق إشباعا بصريا لدى الطفل.

الخـاتمـــة

من خلال البحث والدراسة النظرية وتحليل المحتوى لبعض صور الأفلام السينمائية وأفلام الكرتون، ومن خلال ما توصلت إليه الباحثة بعد التحليل السيميولوجي لفيلم كرتون (Frozen)، يمكن القول أن للصورة في أفلام الكرتون الرقمية، وللغتها السينمائية أهمية كبيرة في سينما الطفل. بحيث أن كلاهما يحتاج إلى الآخر من أجل فرض نفسه وعرض إمكاناته الفنية والجمالية من خلال مجموعة علامات مرئية مباشرة وغير مباشرة.

وقد ساهمت التكنولوجيا بوصفها علما في تقوية ودعم العلاقة القوية بين الصورة واللغة السينمائية في فيلم الكرتون، فقد عملت التكنولوجيا على دعم وتكثيف علامات اللغة السينمائية ودلالتها الفنية الجمالية، مستعينة في ذلك بالفنيات الرقمية والعالم الافتراضي، لتجعل من الصورة الرقمية مادة مرئية تفوق مضامينها توقعات الطفل بوصف متلقي.

وتمثلت النتائج التي خلص إليها البحث فيما يلي:

– لقد ساهمت التطورات التكنولوجية التقنية التي مرت بها أفلام الرسوم المتحركة في تحديد شكلها الفني الحالي.

– تمكنت الصورة الافتراضية في أفلام الكرتون بوصفها صورة فيلمية من منافسة الصورة الواقعية في باقي الأنواع السينمائية الأخرى.

– يحتاج الطفل إلى نوع أفلام كرتون سينمائية معين، يتناسب مع سنه وثقافته وذوقه.

– لأفلام الكرتون السينمائية قدرة على تنمية الفكر الواعي، وتربية الذائقة الفنية عند الطفل. فكما لأفلام الكرتون سلبيات على سلوك الطفل، لها إيجابيات في دعم مخيلته وتهذيب ذائقته الفنية.

– من شأن وسائط الإعلام بمختلف أنواعها أن توطد الصلة بين الطفل وأفلام الكرتون، من خلال توجيهه نحو الاختيار الصحيح لنوع أفلام الكرتون التي يقبل على مشاهدتها، والطريقة التي يشاهدها بها.

– للصورة المرئية في أفلام الكرتون تأثير قوي على بصر الطفل وعقله. ومن شأنها أن تتحول إلى مادة مرئية معرفية وفنية، لترتقي بذوق الطفل وتحسن من إدراكه للأشياء والمواضيع.

– تعمل الصورة الرقمية في أفلام الكرتون على تحقيق الإشباع البصري للطفل، وإرضاء رغبته في

مشاهدة الواقع في صورة جديدة.

– التوافق المنطقي والانسجام بين مضمون الصورة المرئية، ولغتها السينمائية الرقمية من شأنه أن يخدم الفكرة الفنية للفيلم.

– إن الصورة الرقمية والافتراضية من أهم الأساليب التقنية التي تساهم في بناء الخطاب المرئي، وتحقيق الانفتاح الدلالي في أفلام الكرتون، والزيادة من قوة ورمزية الصورة التعبيرية.

– ساهمت الصورة الافتراضية في خلق أنواع سينمائية جديدة فيها كل فكرة قابلة للتحقيق.

– للصورة المرئية في أفلام الكرتون السينمائية، دور كبير في تحقيق الاستجابة الفاعلة من طرف الطفل المتلقي.

– إن بلاغة الصورة الرقمية في أفلام الكرتون من شأنها أن تساهم في تحفيز القدرات الإبداعية لدى الطفل، كأن تنمي قدراته الفكرية ومواهبه الفنية، مثل موهبة الرسم، أو كتابة القصص، أو التمثيل.

– إن سحر الصورة في أفلام الكرتون مرتبط بقوة التقنيات الرقمية، وأجهزة الكمبيوتر من أهم الوسائط التكنولوجية التي تساهم في صناعة الفكرة والصورة.

– إن تطور اللغة السينمائية وتغيرها مرتبط بسرعة التطور التكنولوجي لآليات التصوير والتركيب، وغيره من فنيات التمويه البصرية والصوتية.

– أصبحت الصورة الرقمية ملازمة لأفلام الكرتون السينمائية، ومن الصعب أن ينفصل الإنتاج السينمائي حاليا عن التطور التكنولوجي وما نتج عنه من صور افتراضية.

– من بين أهم الأهداف الفنية التي يسعى مخرج أفلام الكرتون الرقمية تحقيقها هي تجسيد بلاغة الصورة المرئية المفبركة بجهاز الكمبيوتر وأجهزة رقمية أخرى. لأن القيمة الفنية والجمالية التي يحملها هذا النوع من الأفلام لا ترتبط فقط بالفكرة والفهم، ولا تقتصر على سرد القصة في حبكة متسلسلة ومحكمة، وإنما تتضح وتتجلى لتبرهن وتؤكد على اتساع مخيلة المخرج وقدرته على ترجمة فكرته السريالية ولتظهر ما وصلت إليه التكنولوجيا الرقمية من تطور، ومدى بلاغة اللغة السينمائية وتكيفها مع هذه التكنولوجيا الرقمية، وحسن استغلالها لها بأسلوب فني رمزي.

– إن الآليات التكنولوجية المتطورة تلهم المخرج وتساعده على تجسيد أفكاره ومواضيعه الفنية الخيالية والسريالية. كما أن أفكار المخرج الجديدة ومواضيعه المبتكرة تتطلب تقنيات تكنولوجية معينة، ما يستدعي اهتمام المتخصصين في مجال التكنولوجيا على صناعة آليات وأجهزة الكترونية ورقمية تخدم صناعة الأفلام.

– إن أفلام الكرتون مثل باقي أنواع الأفلام السينمائية الأخرى، فهي قادرة على خلق علامات منفتحة أو منغلقة الدلالة. والفنيات الرقمية هي أهم وسيط تقني يساعد على تحقيق هدفها الجمالي والرمزي.

– إن السحر والجمالية التي تضفيها الفنيات الرقمية على الصورة المرئية في أفلام الكرتون ربما تنافس سحر الرسوم المتحركة التقليدية البسيطة من حيث قدرتها على الاهتمام بأدق التفاصيل المتعلقة بالشكل واللون، لكن هذا لا يلغي أبدا قيمة الرسوم المتحركة البسيطة من حيث الجمالية والفكرة والمحتوى ككل.

ويبقى مستقبل السينما وأفلام الكرتون مرهون بمدى التطور التكنولوجي الذي سيصل إليه الإنسان. والذي من شأنه خلق أنواع سينمائية جديدة لم يعرفها تاريخ السينما من قبل.

التوصيات:

– الاهتمام بمجال الفن السينمائي وبشكل خاص سينما الطفل باعتبارها أكثر ما يقبل الطفل على تلقيه. وذلك من خلال الإقبال على الدراسات الأكاديمية القائمة على البحث والإبداع.

– إدراج مواد فنية متعلقة بالرسم والسينما والمسرح ضمن برنامج التدريس للتلاميذ في جميع الأطوار، من أجل تنمية قدرتهم على فهم الصورة البصرية والمرئية، وتحليلها تحليلا فنيا صحيحا. وإثراء ثقافة الصورة عند الطفل.

– دعم النشاطات الفنية التي تهتم بتطوير وصقل مواهب الطفل في مجال التمثيل والكتابة وتلقي الصورة بجميع أنواعها البصرية والمرئية، الحقيقية والافتراضية.

– غرس ثقافة السينما في الطفل من خلال الاهتمام بفتح وتجهيز كامل لقاعات سينما في كل مدينة.

– الاهتمام بتجهيز فظاءات جامعية بأحدث الأجهزة السينمائية الرقمية، من أجل تكوين طلبة جامعيين في الفن السينمائي. وكذا الاهتمام بمواكبة التكنولوجيا الحديثة في عملية التكوين والإنتاج. وضرورة دعم ثقافة المهتمين والمتخصصين أكثر من خلال فتح مجال النقد والتحليل للأفلام السينمائية التي يتم عرضها.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر العربية:

المعاجم:

1- إبراهيم مدكور، المعجم الفلسفي، معجم اللغة العربية، الهيئة العامة لشؤون المطابع الأمبرية، القاهرة، د.ط، 1983.

2- ماري تيريز جورنو، معجم المصطلحات السينمائية، ترجمة: فائز بشور، تحت إدارة: ميشيل ماري، د.ن، د.م، د.ط، د.س.

القواميس:

1- رشيد بن مالك، قاموس مصطلحات التحليل السيميائي للنصوص، دار الحكمة، الجزائر، د.ط، 2000.

الكتب:

1- أشرف مصطفى لبيب، التصميم الافتراضي للمنظر السينمائي، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط 1، 2016.

2- بشير خلف:

- الفنون في حياتنا (دراسة)، دار الهدى، الجزائر، د.ط، 2009.
- الفنون لغة الوجدان (دراسة)، دار الهدى، الجزائر، د.ط، 2009.

3- تأليف مجموعة مؤلفين، مدرسة فرانكفورت النقدية (جدل التحرر والتواصل والاعتراف)، تحت إشراف: علي عبود المحمداوي، اسماعيل هنانة، ابن نديم للنشر والتوزيع، وهران، دار الروافد الثقافية ناشرون، لبنان، ط 1، 2012.

4- حسن أحمد عيسى، الإبداع في الفن والعلم، سلسلة كتاب ثقافية شهرية- المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، د.ط، 1978.

5- حسن عبود النخيلة، خطاب الصورة الدرامية، منشورات ضفاف، بيروت، دار الفكر للنشر والتوزيع، العراق، ط 1، 2013.

6- خالد الحمود، الصورة المتحيزة (التحيز في المونتاج السينمائي)، وزارة الثقافة والفنون والتراث، الدوحة- قطر، ط 1، 2011.

7- رعد عبد الجبار ثامر، نظريات وأساليب الفيلم السينمائي، دار ورد الأردنية للنشر والتوزيع، د.م، ط 1، 2016.

8- سعيد بن كراد، السيميائيات مفاهيمها وتطبيقاتها، دار الحوار، سورية- اللادقية، ط 3، 2012.

9- سعيدة خنصالي، أمبرتو إيكو في نقد التأويل المظاف، دار الأمان، الرباط، منشورات الاختلاف، الجزائر، منشورات ضفاف، بيروت، ط 1، 2015.

10- سعيد شيمى:

- الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية، صندوق التنمية الثقافية، د.م، د.ط، 2004.

- الصورة السينمائية من السينما الصامتة إلى الرقمية، تقديم: أحمد الحضري، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط 1، 2013.

11- سعيد محمود، لقاءات مع رواد السينما الجديدة، منشورات وزارة الثقافة- المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط 1، 2012.

12- سليمان الحقيوي، سحر الصورة السينمائية (خبايا صناعة الصورة)، دار الراية، الأردن- عمان، ط 1، 2013.

13- سمير الزغبي، جماليات السينما (نظرية وتقنية إنشاء فيلم)، دار نقوش عربية، تونس، ط 2، 2010.

14- سهير كامل أحمد، دراسات في سيكولوجية الطفولة، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، د.ط، 1998.

15- صفوت فرج، الذكاء ورسوم الأطفال، دار الثقافة، القاهرة، ط 1، 1992.

16- عبد العالي معزوز، فلسفة الصورة (الصورة بين الفن والتواصل)، أفريقيا الشرق، المغرب، د.ط، 2014.

17- عبد المالك قجور، مبادئ في السيميائية، د.ن، الجزائر، ط 1، 2013.

18- عبيدة صبطي، نجيب بخوش، الدلالة والمعنى في الصورة، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، ط 1، 2009.

19- عفيف البهنسي، النقد الفني وقراءة الصورة، دار الكتاب العربي، دمشق- القاهرة، ط 1، 1997.

20- عقيل مهدي يوسف، جاذبية الصورة السينمائية (دراسة في جماليات السينما)، دار الكتاب الجديد المتحدة، بيروت- لبنان، ط 1، 2001.

21- ماهر عبد المحسن، جماليات الصورة في السيميوطيقا والفينومينولوجيا، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، ط 1، 2015.

22- محمود إبراقن، ماهي السينما، منشورات المبرق، الجزائر، ط 1، 2014.

23- نايف بلوز، علم الجمال، منشورات جامعة دمشق كلية الآداب، دمشق، د.ط، 2014.

24- نسمة البطريق، الدلالة في السينما والتلفزيون في عصر العولمة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة- مصر، د.ط، 2004.

25- هادي نعمان ألهيتي، ثقافة الأطفال، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، د.ط، يناير 1978

المراجع العربية:

الكتب:

1- آلان كاسبيار، التذوق السينمائي، ترجمة: وداد عبد الله وهاشم النحاس، الهيئة المصرية العامة للكتاب، د.م، ط 1، 1989.

2- ألبير يرجيرسون، صوفي برونيه، المونتاج السينمائي، ترجمة: مي التلمساني، مركز اللغات والترجمة- أكاديمية الفنون، د.م، د.ط، د.س.

3- برنارد ف. ديك، تشريح الأفلام، ترجمة: محمد منير الأصبحي، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط 6، 2013.

4- تريفور وايتوك، الاستعارة في لغة السينما، ترجمة: إيمان عبد العزيز، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ط 1، 2005.

5- جاك فونتاني، سيمياء المرئي، ترجمة: علي أسعد، دار الحوار، اللاذقية- سورية، ط 1، 2003.

6- جوليان كونة، كيف تعمل المؤثرات السينمائية، ترجمة: هاشم النحاس، وزارة الثقافة والإرشاد القومي، د.م، د.ط، د.س.

7- جيل دولوز، الصورة- حركة أو فلسفة الصورة، ترجمة: حسن عودة، وزارة الثقافة- المؤسسة العامة للسينما، دمشق، د.ط، 1997.

8- جيمس موناكو، كيف تقرأ فيلما (الأفلام، والوسائط، وما بعدها الفن، والتكنولوجيا، واللغة، والتاريخ، والنظرية)، ترجمة: أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2016.

9- رولان بارت، الغرفة المضيئة، ترجمة: هالة نمر، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2010.

10- ريجيس دوبري، حياة الصورة وموتها، ترجمة: فريد الزاهي، أفريقيا الشرق، د.م، د.ط، د.س.

11- سكيب داين يونج، السينما وعلم النفس علاقة لا تنتهي، ترجمة: سامح سمير فرج، مؤسسة هنداوي للتعليم و الثقافة، مصر، ط 1، 2015.

12- فرانسيس إدلين، جان- ماري كلينكنبرغ، فيليب مانغيه، بحث في العلامة المرئية من أجل بلاغة الصورة، ترجمة: سمر محمد سعد، مر: خالد ميلاد، المنظمة العربية للترجمة، لبنان، ط1، 2012

13- فران فينتورا، الخطاب السينمائي لغة الصورة، ترجمة: علاء شنانة، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ط 1، 2012.

14- كين دانسايجر، تقنيات مونتاج السينما والفيديو (التاريخ والنظرية والممارسة)، ترجمة: أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2011.

15- مارسيل مارتان، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة، ترجمة: سعد مكاوي، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، 2000.

16- مارلين فيب، أفلام مشاهدة بدقة (مدخل إلى فن تقنية السرد السينمائي)، ترجمة: محمد هاشم عبد السلام، المركز القومي للترجمة، القاهرة، 2013.

17- نيكولاس تي بروفيريس، أساسيات الإخراج السينمائي (شاهد فيلمك قبل تصويره)، ترجمة: أحمد يوسف، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط 1، 2014.

18- نيكولاس نيجرو بنت، التكنولوجيا الرقمية ثورة جديدة في نظم الحسابات والاتصالات، ترجمة: سمير إبراهيم شاهين، مركز الأهرام للترجمة والنشر، القاهرة، ط 1، 1998.

الرسائل الأكاديمية:

1- سعدية محسن عايد الفضلي، ثقافة الصورة ودورها في إثراء التذوق الفني لدى المتلقي، دراسة لنيل درجة الماجستير في التربية الفنية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، 2010.

المجلات العلمية:

1- طارق عبد الرحمن محمد الجبوري، البناء الإخراجي للقطة بين الميزانسين والسينوغرافيا، مجلة كلية الأدب، جامعة بغداد، العدد 98.

2- علاء الدين عبد المجيد جاسم، استجابة المشاهد للانفتاح الدلالي في الفيلم، مجلة الأكاديمي، جامعة بغداد، العدد 53، 2010.

3- فريحة بلعربي، دور التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة السينمائية أفلام الكرتون أنموذجا، مجلة جماليات، الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، مستغانم، الجزائر، العدد 03، 2016.

4- مأمون المومني، عدنان سالم دولات، سعيد نزال علي الشلول، أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية، مجلة جامعة دمشق، مجلد 27، العدد الثالث و الرابع، 2011

مواقع الأنترنيت:

1- إبراهيم محمد سليمان، مدخل إلى مفهوم سيميائية الصورة، http://bulletin.zu.edu.ly

2- أبو القمبز محمد سعد، بكسار والأفلام الثلاثية الأبعاد، http://www.ibda3world.com

3- أحمد خالد، رحلة نولان- المحطة السادسة: فارس الظلام VSهيثليدجر، في الفن،https://www.filfan.com

4- أحمد عبد الوهاب، شرقاوي، الفنون والآداب، https://books.googel.dz

5- اختراعات توماس إديسون، https://www.almrsal.com

6- آرثر كلوكي، https://ar.wikipedia.org

7- أشرف أبو اليزيد، الروايات الجرافية، http://ar.theasian.asia

8- العربية نت، أول فيلم رسوم متحركة بالتاريخ، www.alarabiya.net

9- النادر نادر، صورة كرتون توم وجيري، https://almarah.net

10- أول رسوم متحركة في العالم، http://www.googel.dz

11- أول فيلم رسوم متحركة، http://www.mbc3farum.net

12- ترون الإرث، http://ar.wikipedia.org

13- جوني ديب يترك قراصنة الكاريبي، التقارب نيوز، https://www.altaqarub.com

14- حسين سمر، من مداخل والتديزني صور أرشيفية لم تعرض من قبل، http://ar.wikipedia.org

15- خالد صافي، نظرة على Avatar 2009، http://www.khaledsafi.com

16- خالد صافي، نظرة على UP 2009، http://www.khaledsafi.com

17- ديزني أريبيا، https://twitter.com

18- رسوم ثنائية الأبعاد، https://www.marefa.org

19- رسوم متحركة وطنية، https://ar.wikipedia.org

20- ريتا ابراهيم، برامج الكمبيوتر، التقنيات وراء الأفلام الثلاثية الأبعاد: أفضل برامج صناعتها في العالم الرئيسية، https://www.arageek.com

21- سكاذي، https://ar.wikipedia.org/wiki

22- سينما فوردي للتصميم ثلاثي الأبعاد باحترافية cinéma 4D، http://bramj.arabsbook.com

23- سينما، ويكيبيديا الموسوعة الحرة، https://arz.wikipedia.org

24- طارق عبد الرحمن الجبوري، البناء الإخراجي للقطة بين الميزانسين والسنغرافيا، https://www.iasj.net

25- طرح أجزاء من سيناريو فيلم الساحر أوز بخط يد لانجلي في مزاد، صدى البلاد، https://www.elbalad.news

26- علي رياض، أنجلينا جولي وابنتها الساحرة والجميلة النائمة في (Maleficent)، https://www.zahratalkhaleej.ae

27- كارولين الكيناني، أليس عبر المرآة.. رحلة ثانية لأليس في بلاد العجائب بنكهة كوميدية، https://arabic.euronews.com

28- محمد محمد غالب حسان، منهجية إنتاج أفلام رسوم متحركة في الإعلام العربي الإسلامي، journals.yu.edu.jo

29- مشاهد فيلم مدغشقر، https://www.stardima.com

30- ملكة الثلج فيلم (2013)، https://ar.wikipedia.org/wiki

31- منير طبي، الإذاعة والتنشئة الاجتماعية للطفل، https://m.annabaa.org

32- هاني أبو الحسن، لغة الصورة في الإعداد الدرامي بين المسرح وفنون الشاشة قاسم مطرود نموذجا، https://al-nnas.com

33- Alice through the looking glass، رحلة جديدة لأليس https://www.cairo360.com

34- Basel، الجزء الثاني أليس في بلاد العجائب،https://jeleeb.com

35- Touch Tech، برنامج Blender المجاني لتصميم المجسمات ثلاثية الأبعاد بسهولة، https://touch-tech.net

المصادر الأجنبية:

القواميس:

1-Norbert Sillamy, Dictionnaire de psychologie, Laroussr-VUEF, France, s.edt, 2004.

الكتب:

1- Bernard Génin, le cinéma d'animation (dessin animé-marionnettes-image de synthèse), cahiers du cima, France, s.edt, 2003.

2- Brigitte GAUTHIER, Histoire de cinéma américain, Hachette livre, Paris, edt 2e, 2004.

3- Christian Metz, essais sur la signification au cinéma, Klincksieck, Paris, 2003.

4− Enrico Fulchignoni, L’influence de cinéma sur les enfants et les addescents, u esco, France, 7e, 1961.

5− François Schuiten, Benoit Peeters, Aventure, des images de la bande dessiné au multimédia, s.ed, s.l, s.edit, 1996.

6− Guy Hennebelle, cinéma et bande dessinée, dirigé par Gilles liment, cinéma action, s.l, vol 51, s.edt, s.l.

7− Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise par fait, petite fabrique de l’image, édition Magnard, Paris, s.edt, 2003.

8− M. Roudakoff, Cours de cinéma orchestration visuelle et sonore, s.ed, s.l, s.edt, 2007.

9− Ondine Bréaud, le réalisme dans l’image in formatique (étude des années 1980 et 1990), l’hmattan, Paris-France, s.edt, 2001.

10− S.Fosseux, L.person, les métiers de l’audiovisuel, Studyrama, s.l, 3e édition, s.d.

المجلات العلمية:

1− Guy Allombert, Larevue de cinéma image et son, Montparnasse, France, N° 313, 1977.

مواقع الأنترنيت:

1− Alexandra Carcich, Arthur Hughes illustrates At The Back Of The North Wind, https://www.pinterest.com

2− Bastien L, IMAX-Un premier cinéma VR en Europe, https://www.realite-virtuelle.com.

3− Comics illustration: Notre-Dame de Paris, www.galerienapoieon.com.

4− Dan Nailen, this week: Rger Rabbit, Rendezvausin the park, kyrsbrith day shaw&more, https://www.inlander.com.

5− EBAY, Sony Cine Alta HDW-F900 HDCAM video caméra Body with Black Magic HDSDI output, https://befr.ebay.be.

6−Ed Hooks, Disney's 'Frozen': The Acting and Performance Analysis, https://www.cartoonbrew.com.

7− EXPANDORE, Sony HDCAMF23, http://www.expandore.com.

8− Frozen film 2013, https://en.wikipedia.org.

9−FROZEN - Poster Reine des Neiges - 40 X 50 CM- " Anna and Elsa ", https://www.deco-kids.com.

10− Guides Nemo, le bossu de Notr-Dame de Paris par Jean Delannoy 1956, www.penterest.com.

11− Hyrum Osmond: Mormon Animator, https://www.mormonwiki.com.

12− Images correspondant à Betty Boop de Max Fleischer, DrGrob's Animation Review, drgrobsanimationonreview.com.

13− Jim Henson with Kermt the Frog, https://muppet.fandom.com.

14− Joe Marine, No Filmbchool, New Sony 8K Cine Alta Camera caminigin 2016 to Replace the F65 ?, https://nofilmschool.com.

15− Kezako, l’imagerie de l’octopus, le Serpent Blanc 1958 de TaijiYabushita et KazulikoOkabe, http://imagerieoctopus.blogspot.com.

16− La reine des neiges (I) (2013) Photo Gallery, https://www.imdb.com.

17− LuxoJr,http://fr.wikipedia.org.

18− Migule 76350, Avatar: un miliard de dollars de budget pour les 4 suites, people ciné neus, http://peoplenews.eklablog.fr.

19− Olivier Delcroix, Tintin: Speilberg va-t-il réussir la où les autres ont échoué?,www.le figaro.fr.

20− Screen Slam, Alice In Wonderland: Broll Part 2 of 2, https://www.youtube.com.

21− Shaun the Sheep 2007, Karma Farmer 2016, https://www.imdb.com.

22− The Snow Queen: From Norse Myth to Disney’s Frozen,https://terry-graves.com/the-snow-queen-from-norse-to-disney-frozen.

23− Walt Disney, UbIwerksStemboat 1928, en.wikipedia.org.

24− https://disney.fandom.com/wiki/frozen.

25− https://frozen.disney.com/gallery

الفهرس

مقدمة..... أ
الفصل الأول: سينما الطفل..... 04
المبحث الأول: أفلام الكرتون ومراحل تطور الصورة فيها..... 05
1- ماهية الرسوم المتحركة..... 10
2- تاريخ الرسوم المتحركة..... 14
المبحث الثاني: أفلام الكرتون صنفا سينمائيا..... 28
1- الصورة الفيلمية..... 31
2- أفلام الكرتون الموجهة للطفل..... 38
الفصل الثاني: تربية الذائقة الفنية عند الطفل..... 54
المبحث الأول: الأطفال وأفلام الكرتون السينمائية..... 55
1- ثقافة أفلام الكرتون..... 60
2- أنواع أفلام الكرتون السينمائية..... 69
3- التأثير السيكولوجي لأفلام الكرتون على الطفل..... 85
المبحث الثاني: الوعي الفني والجمالي عند الطفل..... 93
1- أهمية أفلام الكرتون السينمائية في التربية الفنية للطفل..... 96
2- وسائط الإعلام التكنولوجية وثقافة الطفل الفنية..... 109
3- الإدراك الحسي والذهني عند الطفل..... 119
المبحث الثالث: توافق القيمة والبعد الفني للصورة في أفلام الكرتون..... 126
1- النص الفيلمي وتحقيق الإشباع البصري..... 127
2- القيمة الفكرية والجمالية في أفلام الكرتون..... 131
الفصل الثالث: بلاغة تعبير الصورة الرقمية وتكنولوجيا العرض في أفلام الكرتون..... 137
المبحث الأول: الخطاب المرئي وإنتاج المعنى في أفلام الكرتون..... 138
1- اللغة السينمائية في أفلام الكرتون..... 139
2- الصورة المرئية وسيلة تعبير فنية..... 158
المبحث الثاني: صناعة الصورة السينمائية والعالم الافتراضي في أفلام الكرتون..... 164
1- رقمنة الصورة السينمائية..... 165
2- الاستعارة في أفلام الكرتون..... 190
3- العالم الافتراضي بين الخيال والواقع..... 200
المبحث الثالث: المعنى في الصورة الرقمية بين التعيين والتضمين..... 212
1- سيميائية الصورة السينمائية..... 213

2- الانفتاح الدلالي وتعميق المعنى في الصورة الرقمية..... 221
الفصل الرابع: تحليل سيميولوجي لفيلم كرتون (ملكة الثلج Frozen)..... 230
1- البطاقة التقنية لفيلم (ملكة الثلج Frozen)..... 236
2- سياق إخراج الفيلم..... 238
3- ملخص وموضوع الفيلم..... 250
4- تحليل المشاهد..... 255
خاتمة..... 287
قائمة المصادر والمراجع..... 292
الفهرس:..... 304