République Algérienne démocratique et populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
جامعة عبد الحميد بن باديس - مستغانم
Université Abdelhamid Ibn Badis MOSTAGANEM
كلية الأدب العربي والفنون
Faculté de Littérature Arabe et des Arts
قسم: الفنون البصرية

إنجاز القصص المصورة (كرونولوجيا وتطبيق نموذجي)

مذكرة تخرج لنيل شهادة المـــاستر في الفنون التشكيلية

التخصص: تصميم غرافيكي

من اعداد الطالبة :
خردوش خير الدين

إشـــراف الأستاذة :
العايب نصيرة

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة في اللجنة
د. جمعي رضا	أ. محاضر	رئيسا
أ. العايب نصيرة	أ. مساعد	مشرفا ومقررا
د. العايب أحسن	أ. محاضر	مناقشا

السنة الجامعية : 1442-1443 هـ / 2021 - 2022

كلمة شكر

الحمد لله حمدا يليق بجلال وجهه وعظيم سلطانه ,فقد سدد الخطى
وشرح الصدر ويسر الأمر فله الحمد كله واليه يعود الفضل كله
فالحمد لله الذي وهبنا التوفيق والسداد لإتمام هذا العمل.
واعترافا بذوي الفضل علي أقدم شكري وتقديري وعرفاني لكل من ساهم
في انجاز هذا العمل المتواضع .
وأخص بأسمى عبارات الشكر والامتنان للوالدين الكريمين و كذا
الأستاذة العايب نصيرة و أستاذ التعليم العالي كحلي عمارة
التي سعدت بإشرافهم على هذا العمل فكان لعلمهم الفياض وتوجيهاتهم
البناءة الأثر الكبير في انجاز هذا العمل .
و يطيب لي أتقدم بجزيل شكري وخالص امتناني لكل من
الأستاذ أمين بلبشير و الدكتور حمزة تريكي على توجيهاتهما
ومتابعتهما إنجاز هذا العمل فجزاهما الله على خير جزاء .
كما أتقدم بشكري وعرفاني لأصدقاء العمر سياسي محاد وامحدي بن
عودة كنتم حق الصديق في أوقات الضيق , وأشكر كل أصدقاء دفعة
تصميم غرافيكي 2022.
ووكل من ساهم في انجاز هذا العمل من قريب أو بعيد .

مقدمة

لطالما أحب الإنسان منذ القدم القصص بمختلف أنواعها, باعتبارها نمطا فنيا يعبر به عن مكنوناته و على ما يجوب بداخله من حقائق و أساطير أو خرافات من نسج خياله فكانت ملامحها الأولى عبارة عن رسومات حجرية على جدران الكهوف و المغارات لحين صناعة و اختراع الورق و الطابعة ,بدأت القصة تتخذ لنفسها اتجاهات عديدة ,خالقة بذلك إحدى ابرز وأكبر الاتجاهات الفنية في وقتنا الحاضر , نعم نحن نتحدث عن الفن التاسع (القصة المصورة).

هناك العديد من الأهداف تحيط بهذا الموضوع , ممكن أن نوفق في تحقيق البعض و نخفق في البعض الأخر , وقد يأتي هناك من يواصل في تحقيق ما لم يتحقق. الهدف الشخصي في هذه الدراسة هو إثراء الجانب المعرفي لدي و محاولة معرفة المزيد عن عالم القصص المصورة و أسرارها , ضف على ذلك دعم المكتبة العربية و لو بالشيء القليل بي هكذا نوع من الأبحاث التي تكاد تنعدم المصادر والمراجع فيها بالغة العربية.

إلا أن الهدف الرئيسي و الأسمى هو السعي نحو تكاتف الجهود بين الفنان والباحث المنظر لخلق قصة مصورة جزائرية الأصل تتميز عن غيرها من القصص,لأنه وبعبارة ابسط , ما هو الشيء المميز في القصة المصورة الايطالية ؟,كل ما في الأمر أن معظم القصص تطبع بأبعاد عمودية بورتريه portrait إلا الايطالية تطبع بأبعاد أفقية land scape .

أما القصة المصورة الكورية (المانهاوا manhwa) تتميز بصيغتها الرقمية المعروضة على النت , كما أنها تتميز بكسرها لجميع القواعد و الأسس المتعارف عليها في صناعة القصة المصورة.

لذا أجد انه ليس بالأمر العسير أن نبحث و نبتكر ونجتهد في خلق قصة مصورة جزائرية متميزة عن غيرها من القصص المصورة المعروفة, سواء من حيث (الأسلوب ,الرسم,الثقافة , التركيب .....الخ), فهو ليس بالأمر المستحيل, بل ممكن إذا ما تكاتف الجهود.

إن السبب الذاتي لاختياري لهذا الموضوع هو شغفي وحبي للقصة المصورة, فكان بمثابة الحافز و الدافع القوي الذي حفزني لمعرفة المزيد والتعمق أكثر في هذا المجال و إن أمكن حتى التخصص فيها , أما الأسباب الأخرى لاختيار هذا المجال يمكن ترجمتها في ثلاث عناصر و هي كالتالي :

-افتقار المكتبة العربية لهكذا نوع من الأبحاث.
-انعدام الدراسات النظرية و التطبيقية التقنية للقصة المصورة باللغة العربية.
-لا توجد هناك هوية للقصة المصورة الجزائرية تميزها عن غيرها , فنحن مجرد مستهليكن لقصص و ثقافات الشعوب الأخرى.

يصادف عند تطرقنا لأي موضوع ما, جملة من التساؤلات التي قد تكون ذاتية تتحدث في ذات الموضوع أو خارجية تمس الجوانب المحيطة به وذات صلة معه.

عندما تم تحديد عنوان موضوعنا و المتمثل في (القصص المصورة كرونولوجيا و تطبيق نموذج) جابت في خاطري العديد من الأسئلة , اعتقد أن من أهمها.

ما هي القصة المصورة تحديدا ؟, وهل هي حديثة العصر و العهد أو لها أصل يضرب في جذور التاريخ؟ ,و قد تكون جاءت بطريقة عفوية عبثية أو كان من وراءها رواد أوائل مهد الطريق لها؟, كما قد تتساءل حول المدرسة أو التيار الذي تنتمي إليه ؟,و على أي أسس و قواعد تقوم عليها هذه المدارس ؟ ,أو أنها مجرد مهارات و تقنيات فنية لا تتعدى حيز الحرفي المبدع ؟,وإن تخطت ذلك الحيز ,لابد من وجود نظريات تنظر لهذا النوع من الفن (فما هي تلك النظريات ؟).

اعتقد أن القصة المصورة لم تعد تنحصر داخل مجالها فحسب ,بل أصبحت ذات صلة بالعديد من المجالات و الفنون الأخرى ,فما هي يا ترى ؟.

هذه بعض التساؤلات قد نكون طرحنا بعضها و أهملنا أو نسينا الأخر لعدت أسباب كون مجال القصة مجال واسع جدا يحتاج لوقت و جهد ممكن يصل لسنوات.

أما فيما يخص التساؤلات المطروحة فمنها من له إجابة و منها من ليس له , كما قد تكون هناك أسئلة ليست في محلها أصلا ,لأن بعد الاطلاع و البحث قد تتجلى أمور و تتوارى أخرى.

القصة المصورة هي نمط فني ذا تسلسل صوري مرفق بنصوص مكتوبة لحوارات داخل فقاعات أو خانات تسرد في طياتها قصة ما .

القصة المصورة قديمة قدم الإنسان ,كونها كانت وسيلة من وسائل التعبير لديه ,وأفضل دليل على ذلك جدران الكهوف و المغارات وعلى ما تحتويه من رسومات حجرية للإنسان البدائي, التي تصور وقائع و أحداث أو طقوس كانت تمارس أنا ذاك .

تطور القصة المصورة ارتبط بتطور البشرية, فبدايته الأولى كانت مع ظهور الحضارات السامية القديمة في بلاد الرافدين بالعراق و الحضارة الفرعونية بمصر وحتى الحضارات الأسيوية, فالنقوش و الرسومات الموجودة على جدران القصور و المعابد لهذه الحضارات ما هي إلا قصص تروي وقائع و أحداث أو أساطير لآلهة أو شخصيات خرافية.

أما القفزة الكبيرة التي شاهدتها القصة المصورة كانت عند اختراع الورق والطباعة الذين ساهما بشكل جلي في بروز القصة وانتشارها عبر العالم على شكل منشورات مطبوعة أو جرائد يومية تحتوي على رسومات هزلية متنوعة المواضيع (فكاهية ,سياسية ,اجتماعية,أخلاقية .....).
تعد فترة ظهور الجرائد والصحافة الساخرة بمثابة المنعرج للقصة المصورة , فيها انفصلت بذاتها عن الرسم الهزلي والكاريكاتير خالقة لنفسها أسس وقواعد أكثر ثباتا , والفضل كله راجع لجملة من الفنانين أو بالأحرى رواد القصة المصورة في تلك الحقبة , الذين ساهموا بشكل كبير في إعطاء القصة دفعة قوية نحو الأمام, ومن أهم هؤلاء الرواد (وليم هوغرت William-Hogarta,فرنسيسكوغويFranciscoGoya,هونور دومير Honore-Daumier وآخرون).
والعامل الثاني الذي ساعد في انتشار القصة المصورة, هو هجرة الفنان الأوربي نحو لعالم حاملا معه هذا الفن, فكان سبب رئيسا في ولادة ثلاث مدارس كبرى للقصة المصورة بالعالم.
المدرسة الامريكية على الرغم من أن بدايتها كانت على يد الفنان الأوربي صاحب الرسومات الهزلية والكاريكاتيرية ,إلا انه سرعان ما تبنى الفنان الأمريكي هذا النمط من الفن و تماشى معه بوتيرة سريعة نحو التطور , تطور كان يعج بالعراقيل و الصعوبات ،لكن الناتج الأخير كان بمثابة الأيقونة في عالم القصة المصورة .
أما المدرسة الفرنكوبلجيكية فبدايتها شبيهة للقصة الأمريكية , فملامحها الأولى كانت عبارة عن رسومات هزلية متعددة المواضيع ,إلا أن نقلتها الجذرية كانت عند تألف كل من الخبرات الفرنسية و البلجيكية في مزيج فرنكوبلجيكي ,محررة بذلك القصة من جميع الشوائب و القيود و الأساليب الكلاسيكية القديمة ,لتتبلور القصة المصورة الفرنكوبلجيكية في أبهى صورتها.
لقد اهتم الفنان الياباني بالفن التعبيري منذ القدم , فجسده على لفافات الايمكاكيمونو (Emakimono) على شكل رسومات ملونة مرفقة بنصوص مكتوبة تروي قصة ما.
لحين دخول المستعمر الانجليزي لليابان ,حاملا معه القصة المصورة والتي أول ما تصفحها الفنان الياباني أحسن وكأنه يحمل بين يديه مادة خامة قابلة لتطويع و القولبة ,فكانت بمثابة مصدر الهم ,مصدر ساهم في ولادة ثالث أعظم مدرسة للقصة المصورة بالعالم.
أما الشق الثاني يركز على الجانب التقني التطبيقي للقصة المصورة ,وأهم النظريات المؤطرة له,

فصناعة القصة المصورة لا بد أن يتقيد بمراحل وجب الالتزام بها.
البداية كانت بشرح كيفية رسم الشخصيات بأنماط مختلفة (مانجا ,كوميكس ,كرتون هزلي....) وهذا كله داخل مجال (علم التشريح من أبعاد و عضلات و الإيماءات و الإيحاءات و الملامح.....الخ).
لننتقل بعد ذلك لظلال و الألوان و قواعد المنظور و المؤثرات البصرية و النصية, فكلها جوانب تقنية مهمة في صناعة القصة المصورة ,لكن التقنية وحدها لا تكفي ,فلا بد من وجود فكرة للقصة و سيناريو و حوارات و حبكة و ذروة و شخصيات و أحداث.....الخ كل هذا لابد أن يكون منسوج بأسلوب واضح وصحيح داخل مجال سيميائي كثيف الدلالات و الشفرات و الإيحاءات و العلامات, فالقصة المصورة عبارة عن مزيج بين الرسالة النصية و البصرية .
كما أن السيميائية تنظر و بأسلوب جيد و مدروس في ترتيب المشاهد و الخانات و فقاعات الحوار داخل لوحات القصة ,أما سيكولوجيا الفن (الجشتالت) فعناصرها مهمة جدا في صناعة القصة المصورة كالإغلاق و البساطة و الاستمرارية .....الخ.
الجانب التطبيقي يعتمد كثيرا على الرسومات التوضيحية كونها أفضل وسيلة لشرح وإيصال الأفكار.في نهاية الدراسة نقوم بصناعة قصة مصورة قصيرة الهدف منها توضيح لجميع المراحل السابقة الذكر في الشق التطبيقي خطوة بخطوة وصولا لناتج النهائي للقصة المصورة ,ضف على ذلك دعمها بالشرح النظري (تقرير حول خطوات صناعة القصة).
إذا أردنا تحديد الفرع الذي تنتمي له القصة المصورة ,نجد أنها متعددة الفروع فهي قبل كلى شيء مادة تاريخية لها بوادر و رواد ومراحل ونقاط مهمة في تطورها, كما أن القصة المصورة عبارة عن رسالة نصية بصرية فلا بد من الفرع السيميائي لمعالجة هذا الجانب من جهة ,والفرع السيكولوجي الفني (الجشتالت) من الجهة الأخر , دون أن ننسى الفرع التقني من منظور و علم التشريح والألوان والتركيب والإيقاع .....الخ.
قد نتساءل ما دخل الفرع السينمائي في القصة المصورة , ببساطة كلاهما يحتاج ليسناريو وسطوري بورد (story board) ,وشخصيات وعوالم ,مع دراسة المشاهد و زوايا التصوير المناسبة للقطات و غيرها من الأمور التقنية و الفنية, كما أن هذه الدراسة لا تتطرق لجميع الفروع لأنها مجال واسع جدا.
أما المنهج المعتمد في هذه الدراسة هو المنهج التاريخي الخاص بالجانب النظري للموضوع و المتعلق بتاريخ القصة المصورة و أهم مراحلها ,فهو جانب مهم لا يمكن الاستغناء عنه» لان صورة الحاضر لا يمكن أن تفهم على حقيقتها إلا في سياق التطور التاريخي».

فقد حاولت جاهدا أبراز أهم النقاط التاريخية للقصة المصورة و التدقيق من صحتها , دون التعمق في ذلك, معتمدا على وصف وسرد الأحداث الماضية بأسلوب استقرائي بعيدا عن التدقيق في التفاصيل ومتجنبا المنهج الاسترادادي.

أما المنهج السيمولوجي متعلق بالجانب التطبيقي للموضوع ,فالقصة المصورة عبارة عن مزيج بين النص والصورة ,لابد من السيميائية لمعالجة هذا الجانب فهي تدعم القصة من حيث الدلالات والشفرات و الرموز والعلامات ,كما أنها تعالج تركيب الصفحات وترتيب الخانات والفقاعات ,كما كان للمنهج السيكولوجي الفني دورا كذلك في دعم المنهج السيميائي من خلال عناصر الجشتالت ,كالإغلاق والاستمرارية و.....الخ.

القصة المصورة موضع متداول وتحدث فيه عدد لا بائس به من الباحثين الأجانب, سواء من الجانب التطبيقي التقني أو النظري و التاريخي , فهناك من تحدث عن دور السيميولوجيا في صناعة القصة في صفحات معدودة كما جاء في كتاب (ماهي السيميولوجيا, للأستاذ محمد نظيف والصادر سنة 1944).

أو في كتاب (Understanding Comics) الصادر سنة 1996 للباحث (سكوت ماكلود- Scott McCloud- 1960 م) الذي جمع بين التطبيق والتنظير في أسلوب متميز وفريد من نوعه , كما انه يعتبر من أهم المنظرين للقصة المصورة في وقنا الحالي.

إلا أنني قمت في هذه الدراسة بالبحث في مواضيع قد تبدو للوهلة الأولى بعيدة كل البعد عن مجال القصة ,لكن إذا ما قمنا بعملية الإسقاط لهذه الدراسات على القصة المصورة , نجد هناك توافق متكامل الأطراف ,فعلى سبيل المثال نجد في (كتاب sz الصادر سنة 1970 للباحث رولان بارث- Roland Barthes 1915-1980م)أنه تحدث عن الشفرات بأنواعها الخمس في مقدمة الكتاب ,والتي تعد هذه الشفرات من أهم العناصر في صناعة شخصيات القصص المصورة .

أو في كتاب «فن التصميم الفلسفة.النظرية.التطبيق» الصادر سنة 2008 لدكتور «إياد حسين عبد الله» الذي شرح قواعد السيميائية والجشتالت من منظور فن التصميم ,لكن إذا ما وظفنا هذه القواعد في القصة المصورة ينتج تفاعل لا نظير له , ففي الأخير الكل غايته واحدة وهي (الرسالة النصية و البصرية).

في كل عملية بحث لابد من وجود صعوبات و عراقيل, قد نتجاوز بعضها ولا نتجاوز البعض الأخر.

أما الصعوبات التي واجهتني في هذا الموضوع ,هي الاختيار المناسب للعنوان فهو يحتوي على شقين (تاريخي و نظري) ,لكن بفضل مساعدة الأساتذة تم اجتياز هذه العقبة لانتقل للعقبة الثانية, وهي البحث في تاريخ القصة المصورة والتي معظم مراجعها باللغة الأجنبية, وكثيرا من الأحيان ما تصادفني مفردات يصعب

علي ترجمتها للغة للعربية , أما الصعوبة الأكبر هي الموافقة بين الجانب التطبيقي و النظري ,فكل المراجع التقنية لا تعطي شروحا وتفسيرات واضحة .

فعلى سبيل المثال ولنكن واضحين أكثر في مدي هذه الصعوبة, نتطرق لما جاء في كتاب (ما هي السيميولوجيا للكاتب محمد نظيف) عندما قام بشرح بعض الصفحات من القصة المصورة (تان تان ,الهرم الكبير) ,حيث قال: توجد هناك دائما فجوة بين كل مشهد ومشهد أو خانة وخانة في القصة المصورة وقد تكون هذه الفجوة زمانية أو مكانية أو زمنكية , أما في كتاب scott mccloud بعنوان understanding comics فقد تحدث عن وظيفة الإغلاق في الربط بين المشاهد , وفي كتاب (فن التصميم الفلسفة ,النظرية,التطبيق, لدكتور إياد حسين عبدا لله) فهو يشرح فيه عناصر الجشتالت و أهمية الإغلاق في العملية السيكولوجية شرحا مفصلا حسب المنظور التصميمي .

منه نستنتج انه بين كل مشهد ومشهد فجوة حسب ما جاء في كتاب «ما هي السيميولوجيا» ,و هي شاغرة ولسدها لابد من عنصر الإغلاق حسب ما قاله سكوت ماكلود في كتابه ,و لكي نفهم جيد ما هو الإغلاق يأتي الشرح مفصلا في كتاب فن التصميم , ما أردت توضحيه بالضبط هو انه, كل كتاب يتحدث عن فكرة دون التطرق لجميع جوانبها أو شرحها بالتفصيل .

قد نتساءل ما هي الفجوة ؟ ,أو لأي مجال ينتمي الإغلاق؟ ,وإذا فهمنا ما هو الإغلاق ,قد لا نعرف كيف نجد مكن نوظفه فيه.

هناك صعوبات لم استطع تجاوزها ممكن لقلة الخبرة والاطلاع ,أو تتطلب المزيد من البحث والوقت .

دراسة تحليلية للمشروع

تمهيد

«إن الفنون بصورة عامة ومنها فن القصة المصورة، تأخذ روافد المعرفة ونتاج الحضارة الانسانية على المستويات الفكرية والجمالية والانتاجية غالبًا ما تتجاذب التأثير والتأثر من جوانب مختلفة من الحياة بصورة فاعلة، في عالم يشكل مجموعة لا متناهية من الأشياء والموضوعات التي تؤثث الكون وتجعل منه كيانًا قابلاً للإدراك والمعاينة، بل كل هذه الأشياء تحيا وتتوالد من جديد وتقوم بإحالات ذاتية فيما بينها, ومن هنا تتضح حقيقة واضحة هي أن فن القصة المصورة استسقى كل رؤيته الفلسفية من كل هذه الاتجاهات، وكانت تلك الرؤيا تغذي بشكل أو بآخر فن القصرة المصورة على المستوى الفكري أو النظرية أو التطبيق. من اجل دراسة فن القصة المصورة يتطلب دائرة معرفية وموسوعية لأن هذا الفن وببساطة شديدة، يشمل الكثير من جزيئات بيئة الانسان التي من حوله، حتى غذا كل شيء في حياته ذا علاقة وثيقة بالقصة المصورة, والسبب الأساسي في أهمية هذه المعرفة تبرز من خلال حاجة هذا الفن الى علوم ومعارف عديدة متجاورة حتى إرتبط تطوره ونموه بتطورها ونموها.»[1]

فالتطور والنمو هذا لم يكن بين عشية وضحاها وإنما مرّ بالعديد من المراحل التاريخية كان للإنسان دورًا أساسيا فيها، فالقصة المصورة هي فن تعبيري مارسه الانسان منذ القدم، كانت الغاية منه التعبير عن كل ما كان يجوب في داخله من افكار ومعتقدات وأحداث، وأفضل مثال على ذلك رسومات الرجل البدائي على جدران الكهوف والمغارات, ومع تطور البشرية وبروز معالم التحضر الانساني، إنتقل هذا الفن من جدران الكهوف الى جدران القصور والمعابد على شكل رسومات منقوشة أو محفورة على ألواح حجرية تروي في طياتها ملاحم بطولية أو مراسيم جنائزية أو عادات ومعتقدات كانت تمارس في تلك الفترة، ومن بين هذه الحضارات، الحضارة البابلية في بلاد الرافدين والحضارة الفرعونية على ضفاف نهر النيل، كما لا ننسى الحضارات الآسيوية كالحضارة الصينية التي ساهمت وبشكل كبير في تطور مجال القصة المصورة، بفصل صناعتها واختراعها للورق والطباعة الحجرية (الليثوغرافيا)[2] إذ كان لانتشار هذه الصناعة وقعٌ كبير على أوروبا وفنانيها وعاملاً رئيسًا, أعطى دفعة قوية للفن الساخر لينال شعبية واسعة جماهيريا، ومع ظهور الصحف والمجلات انبثق من بين طياتها فن القصة المصورة الذي شهد انتشارًا واسعًا في ارجاء المعمورة مخلفًا وراءه أعظم ثلاث مدارس فنية كبرى في هذا المجال وهي

---

(1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008, (ص ص.19-37).

(2) **(الليثوغرافيا):** هي الطباعة الحجرية ذات الحروف المتحركة

المدرسة الأمريكية والفرنكوبلجيكية واليابانية، كما كان وراء هذه الإنجاز عدد كبير من الفنانين أعطوا كل ما عندهم لتكون القصة المصورة في أبهى صورها وبشكلها العصري الذي نراه في يومنها هذا.

البوادر الاولى لظهور فن القصة المصورة:

«على ضفاف القرن السابع عشر ميلادي ظهر عدد من الفنانون احترفوا السخرية وتخصصوا فيها، أمثال الفنان الايطالي (ليساندرو مانياسكو Magnasco Alessandro 1667–1749م) والفنان الفرنسي (جاك كالو Jacques Callot 1592–1635)، اللذان كانوا كثيرا ما يصرون في أعمالهم الحياة الاجتماعية لناس بأسلوب كوميدي ساخر ، أما الفنان الإنجليزي (وليام هو غارت 1967–1764م) كانت أعماله الفنية ذات أسلوب نقدي ساخر, إذ يعتبر هوغارت بمثابة الأب الروحي للنقد الاجتماعي, فالكثير من رسوماته كانت تعالج الظواهر الاجتماعية السلبية في المجتمع الانجليزي, وله العديد من السلاسل الهزلية المرسومة في هذا المجال كسلسلة (مهنة الدعارة 1730–1730م) والانتخابات (1755م)[1]. تتعبر الأعمال الفنية للفنان هوغارت بمثابة حجر الأساس لفن القصة المصورة الفكاهية[2]، أما أعمال الفنان الإسباني (فرنسيسكو غويا Francisco goya 1946–1828م) تميزت بالانفعالية والتجدد والخيال الواسع، فموضوعاته تعالج الكثير من المظاهر الاجتماعية و بأسلوب هزلي ساخر، ضمن اطار النقد الاجتماعي».[3]

William Hogarth
https://www.meisterdrucke.fr/kunstwerke/1200w/William_Hogarth_-_Times_of_the_Day_Night_from_The_Works_of_William_Hogarth_published_-_1833 28%_MeisterDrucke29%66690-.jpg

Francisco Goya
https://www.lejournaldesarts.fr/sites/lejournaldesarts/files/styles/libre_w468/public/11-2018/goya-asta-su-abuelo-39-serie-caprichos-c-photo-museo-del-prado.jpg?h=f6c65cad&itok=NjLd9Urc

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص.79).(بتصرف)

(2) كاظم شمهود طاهر,فن الكريكاتير,ط1,الأردن,أزمنة للنشر و التوزيع,2003,(ص.52).(نسخة,pdf)

(3) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة ,(ص ص .80-82).(المرجع نفسه)

«وفي بدايات القرن الثامن عشر ميلادي عمل العديد من الرسامين على اعطاء الرسم الساخر استقلالية ذاتية، حيث كانت الشوارع اللندنية تعج بالمتفرجين على أعمال الرسامين المعروضة على الوجهات, والتي تضم عدد كبيرًا من الرسومات.

James Gillray
https://www.alamyimages.fr/french-liberty-british-slavery-james-gillray-1815-1757-british-1792etching-couleur-main-feuille-10-x-14-po-4-25x-6-35-cm-image389769344.html

Thomas Rowlandson
https://images-cdn.bridgemanimages.com/api/1.0/image/600wm.XXX.3781184/36348730.7055475.jpg

ومن اشهر فنانين هذه الفترة (توماس رولاندسون Thomas Rowlandson 1756–1822م), (هنري بانبيري henry banbury 1750–1827م),(جيمس غيلري James Gillray 1757–1815م)، (جورج فودفارد George Vodvard 1760–1801م)».

القصة المصورة الأمريكية:

«يمكن الاشارة على أن البوادر الأولى لظهور القصة المصورة الأمريكية, كانت من خلال انتشار الفن الهزلي الساخر على يد جملة من الفنانين كان انتمائهم الى مدارس أوروبية مختلفة, إذ ساهموا وبشكل كبير في ارساء قواعد وأسس هذا التيار ورسم معالم البداية لديه، ويكونو سبب رئيسيًا جعل منه من كبرى المدارس الفنية بالعالم، ومن بين هؤلاء الرسامين، يأتي على ذكرنا الفنان (دوف) على الرغم من عدم وجود معلومات مفصلة على هذا الرسام إلا أنه يعتبر من السباقين في هذا المجال.

كما كان للمدرسة الانجليزية تأثير جدّ واضح على القصة المصورة الامريكية, وهذا راجع لتأثر الكثير من الرسامين الأمريكيين بأعمال كل من الفنانين (رولاندسون وغيلري) ضف عل ذلك تقنية الليتوغرافيا التي ساهمت هي كذلك في هذا المجال كونها كانت التقنية الأكثر استعمالاً لفترة من الزمن.

وفي الأربعينات من القرن الثامن عشر ميلادي عرف الرسم الهزلي الساخر تدنِ كبير في»[1]

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.93-94-181-182),(بتصرف).

The Yellow Kid
https://i.pinimg.com/564x/c56/0/f3/c056f33c4489983d3790194f3ec62c1e.jpg

bringing up father
https://dyn1.heritagestatic.com/lf?set=path,5%B2%1F2%2F2%0F1205%199D2%Csizedata,5%B850x605%0D&call=url,5%Bfile3%Aprodu

«الكم والنوع إلى غاية الستينيات من نفس القرن, ليعاود النهوض مجددا بسبب احتدام الحياة السياسية وظهور الصحافة الساخرة المصورة , ومن اشهر رسامون هذه الفترة الفنان (كليبر) و (أرت فروست ARTHUR B. FROST 1851–1928م)، كما عمل كل من (وليام باندوف و جيمس كوردون) في فترة ما بين السبعينات والثمانينات على اصدار أول مجلة أسبوعية ملونة مختصة بالفكاهة والقصص المصورة، والتي لقت رواجًا ونجاحًا كبيرًا[1]. وفي سنة 1980م اندلعت حرب شرسة ومنافسة قوية بين كبرى الجرائد والمجلات، جندت كل واحدة فيها أفضل الرسامين وأحسنهم في مجال القصة المصورة, من اجل فرض الذات وكسب اكبر عدد ممكن من القراء، إذ كانت معظم منشوراتهم تركز على قصص المغامرات اليومية ذات الطابع الهزلي الكوميدي[2], وفي سنة 1895 قامت الصحف والجرائد بإصدار أول قصة مصورة على شكل كتيب صغير والمعروف باسم (sundy pages)[3]. إن هذه المنافسة كانت عاملاً إيجابيا ساعد على خلق نشاط اقتصادي يدّر أرباح كبيرة للمجالات والجرائد، كما ساعد على تهيئة مناخ إبداعي خرجت من بين طياتها أبطال وشخصيات لقصص مصورة نالت شهرة واسعة جماهيريا، أمثال (واش توبس wash tubbs) و(روي كران Roy grane) و (الفتى الأصغر the yellow kid) و(ليتل نيمو litle Nemo)[4]، أما من بين مساوئ هذه الفترة هي ظهور النقابات التي كانت تهيمن على حقوق المؤلفين والرسامين وتضيق عليهم. لقد مرت القصة المصورة الأمريكية بالعديد من المراحل تعددت فيها أشكالها وألوانها طيلة مسارها التاريخي[5]».

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.93-94-181-182),(بتصرف).

(2) collection micrsoft© encarta© 2005 (بتصرف).

(3) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(p.145). (بتصرف).

(4) collection micrsoft© encarta© 2005 .(المرجع نفسه),

(5) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.(p.145). .(المرجع نفسه),

«ومن بين هذه الألوان, السلاسل المصورة اليومية التي كانت موجهة بشكل خاص لفئة الراشدين أو البالغين, فهي تتميز بنمطها الكوميدي الساخر كسلسلة (برينين آب فاذر bring up father) التي يعتبر فيها (جيكسjiggs) مثال لشخصية الزوج المتسلط عليه من طرف زوجته ,أما سلسلة (كريزي كات krazy kat) تتميز بمشاهدها الخيالية السريالية الغريبة، كما اعتمد على اللغة الفونولوجية في الحوار بين شخصياتها.

يعد الكاتب (بود فيشر bud fisher) من السباقين الأوائل في مجال القصة المصورة الكوميدية ذات التسلسل اليومي، كما تعتبر أعماله بمثابة مصدر الهام لعدد كبير من الرسامين، ومن اشهر سلاسله اليومية (مات وجيف mut and jeff) التي صدرت سنة 1907م محققتا نجاحًا كبيرًا، كما تعتبر سلسلة (ذو قامبسthe gumps) الصادرة سنة 1917م بمثابة النظرة الجديدة للقصة المصورة الأمريكية، والتي استعمل فيها ولأول مرة أوتوماتيكية التشويق بأسلوب مميز, كوضع البطل في مواقف حرجة أو تعرضه للموت عند نهاية كل سلسلة والمعروفة بإسم (النهايات المشوقة) (CTIFF HAMGER).

وفي سنة 1920م بدأ الناشرون يبحثون على تصورات وأنماط جديدة للقصة المصورة والابتعاد على الطابع الهزلي المسيطر على تلك الفترة[1]، وهذا ما دفع عددًا من الرسامين أمثال (هال فوستر , تشيسترغولد, ريموند ميشن) على ابتكار نوع جديد, وهي القصة المصورة ذات الطابع ألمغامراتي الكوميدي، إذ تعتبر سلسلة (تارازن ملك الغابة TARZAN الصادرة سنة 1929) للفنان (هال فوتسر Hal foster 1892–1982م)» [2]

Little Nemo in Slumberland
https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51DAkSD-7VL.jpg

krazy cat
https://m.media-amazon.com/images/P/B0769Y2KBC.01._SCLZZZZZZZ_SX500_.jpg

hal foster tarzan
https://pictures.abebooks.com/inventory/30216693286.jpg

(1) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(pp.145-146)(بتصرف).

(2) collection micrsoft© encarta© 2005.(بتصرف).

mutt and jeff comics
https://www.cloudninecomics.com/media/m/mutt_and_jeff_6.0_47_zoom.jpg

THE GUMPS
https://d1466nnw0ex81e.cloudfront.net/n_iv/812167/600.jpg

FUN NISE COMIC BOOK 1939
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/FamousFunniesNo209.jpg

«ومن تأليف الروائي (ريس edgar rice buroughs 1875 -1950م) بمثابة انجاز كبير على جميع المستويات، سواء من حيث أسلوب الرسم و تعابير وإيماءات الشخصيات وتركيب اللوحات والخانات ,ضف على ذلك تسلسل الأحداث بأسلوب شيق وممتع، فهي وبكل بساطة عمل فني نابض بالحياة، كما أنها تعتبر من أهم المراجع في هذا النوع من القصص. لقد كان للقصص المصورة للمغامرات والكوميديا تأثير جدّ واضح في تطور هذا المجال على الصعيد الأمريكي أو العالمي، كما أنها كانت تطبع على عدة أشكال وأحجام، إلى غاية سنة 1939م عندما قام رجل الأعمال الأمريكي (ماكس جينسmax gains) بنشر أول (كوميك بوك–comic book) لسلسة (فان نيس fun nies) ذات العديد من المزايا, كالتركيب المتماسك للوحات من حيث الشكل واللون، كما أنها تحتوي على العديد من القصص المصورة القصيرة.[1]

أما في فترة الحرب العالمية الثانية عرف الكوميك بوك إقبال كبير، إذ قدرت مبيعاته على ما يزيد من خمسة وعشرون مليون نسخة سنة 1938م مع ظهور شخصيات جديدة لأبطال خارقين أمثال (سيبرمان، وباتمان super main- batmain سنة 1934) و(كابتن مارفل captain marvel 1941) و(كابتن أميركانcaptain america 1941) و(x-men 1942)، وفي سنة 1945 بلغت مبيعات الكوميك بوك للأبطال الخارقين 275 مليون نسخة، لتعرف بعدها مباشرة تراجع ملحوظ وتحل محلها قصص البنات و المراهقين»[2]

(1) collection micrsoft© encarta© 2005. (بتصرف).

(2) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(pp.148-149). (بتصرف).

«والقصص الساخرة التي تدور فحوى موضوعاتها حول الحيوانات كالقصة المصورة للكلب (سنوبي snoopy). أما حقبة الحرب الباردة كان لها وقع كبير على الكوميك بوك، الذي انحرف على مساره, ليصبح وسيلة تحرض على العنف والعنصرية والكراهية، مما أجبر الأولياء والمربين على التدخل والمطالبة بفرض رقابة وسن قوانين صارمة تحد من هذه التصرفات التي أثرت سلبًا على المجتمع الأمريكي وعلى الكوميك بوك أيضا الذي عرف انخفاض ملحوظ في عدد المنتجين و العناوين و حجم المبيعات.

spedrmen
https://dyn1.heritagestatic.com/lf?set=path5%B2%1F2%7F2%9F2%3F2%0F5%17930506D2%Csizedata5%B850x5%600D&call=url5%Bfile3%Aproduct.chain5%D

عاود الكوميد بوك الرجوع من جديد في فترة الستينات على يد كل من كاتب السيناريو (ستان لي stan lee 1922-2018م) والرسامان (جاك كيربي jack kirby 1917-1994م و ستيف ديتيو steve diteo 1927-2018م) الذين قاموا بتأسيس مكتب مارفل كوميكس (marvel comics) ومعاودة إحياء شخصيات الأبطال الخارقين, لكنها هذه المرة شخصيات ذات حس فكاهي وبعد إنساني ومشاكل اجتماعية وعاطفية، كشخصية (سبيدرمان spiderman ، الأربعة الخارقون fantastic four ، هالك hulk ، أيرون مان ironman), ومع حلول الثمانينات من نفس القرن تحول بيع الكوميك بوك من المحلات التجارية إلى محلات حصرية خاصة ببيع القصص المصورة و الراويات الغرافيكية فقط.

batman
https://i.pinimg.com/564x//777762063/06/62bab14daeb9aa766b269774714.jpg

لقد كان هذا النجاح دافع قوي جعل كل من (مارفل كوميكس وديسي كوميكس Dc comics) تعاود على بعث شخصياتها الخارقة القديمة من جديد أمثال (سوبرمان و باتمان)، كما ظهرت شخصيات أخرى أكثر عنفًا وغضبًا كشخصية (ولفرين wolverine و بينشار the punisher)»[1],أما في يومنا الحاضر ظهرت الكثير من شخصيات الأبطال الخارقين التابعة لكل من مارفل وديسي كوميكس، كما تحولت هذه المكاتب إلى كبرى الاستوديوهات في الإنتاج القصص السينمائي والرسوم المتحركة، لتغزو شخصياتها عالم السينما وتتصدر أفلامهم قائمة شباك التذاكر الأمريكي(box office) محققتا إرادات تصل إلى ملايير الدولارات.

(1) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(pp.147-148-158-159).(بتصرف).

القصة المصورة الأوربية

Robert Macaire
https://discover.goldmarkart.com/wp-content/uploads/07/2018/Honore-Daumier-Robert-Macaire-Cartoons-Director-Launching-Matter.jpg

la famille fenouillard
https://www.bedetheque.com/media/Couvertures/Couv_369522.jpg

«يعتبر الفنان الايطالي (بيير ليونيه غيتسي 1674-1755) من الأوائل الذين مارسوا الفن الهزلي الساخر بشكله القريب لمفهوم القصة المصورة المعاصرة، لقد كانت اعماله بمثابة نقطة البداية لفن الشريط المرسوم الأوروبي,كما يمكن الاشارة الى اعمال كل من الفنانين الهولندي (أدريان أوستادي Adriaen van Ostade 1610-1686) والفرنسي (جاك كالو Jacques Callot 1592-1635م), ذات الأسلوب الفكاهي الساخر في موضوعاته، أما رسومات الانجليزي (كرو كشانك 1792-1828) كانت تتسم بالسخرية الاجتماعية والسياسية، كما عمل الرسام الفرنسي (هونورا دوميه Honoré Daumier 1808-1879) على عدة سلاسل في هذا المجال، ومن أشهرها سلسلة (روبير ماكير Robert Macaire 1840-1841) التي تصور يوميات ارستقراطي محتال مدعي السياسة.

كما ساعد قيام كومونية باريس على اندلاع حرب إعلامية ساخرة ظهرت فيها العديد من الصحف والجرائد المختصة في السخرية, كجريدة (الكاريكاتير السياسي و المنشار و السهم و الفروند المصور...الخ)، ضف على ذلك ظهور العديد من الفنانين أمثال (بوليتيل، مولوك، كولومب، غايار وآخرون).[1]

وفي سنة 1889م ظهر أول شريط مرسوم (عائلة فينويلرد la famille fenouillard) على أسبوعية الأطفال le petit français illustré) ومن ابتكار الفنان (جورج كدومبCeorge cdumb) المعروف باسم (كريستوف critophe)».[2]

---

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص73-98-96-171),(بتصرف).

(2) thierry groensteen.maiter de la bande dessinee europeenne. france.sevil.2000.(pp.38-39).(بتصرف).

tin tin
https://img.betaseries.com/5qRyZ-25cgyhN4TKmdekf9eNwew=/600x900/smart/https3%A2%F2%Fpictures.betaseries.com2%Ffonds2%Fposter%2F92a5a943dee081b419dd756604bb3ca5.jpg

«أما القفزة النوعية للقصة المصورة الأوروبية كانت عند تلاحم كل من الخبرات الفرنسية والبلجيكية في مزيج فرنكوبلجيكي، حررها من جميع الشوائب السلبية والأساليب الكلاسيكية, من خلال ابتكار أنواع وأنماط جديدة تتميز بطابعها ألمغامراتي الشيق من جهة, واحتوائها على شرائح المجتمع الأوروبي المتنوعة من جهة أخرى.[1]

على ذكر النجاحات نأتي على ذكر القصة المصورة لشخصية المحقق الفذ والذكي (تان تان tintin) وكلبه الوفي (ميلو milou) الصادرة سنة 1929 علي يد الفنان (hergé 1907-1983 هيرج)، إذ تعتبر هذه القصة بمثابة انجاز كبير في هذا المجال و الذي ساهمت كذلك بعض الجرائد والمجلات في تحقيقه أيضا, كجريدة hurrah الصادرة سنة 1935 م وجريدة (جينيور junior سنة 1936).[2]

luky luk
https://i.pinimg.com/564x/44/19/88/4488191f755366903de7b230b27c61be.jpg

وفي الخمسينيات من نفس القرن بدأت القصة المصورة الفرنكوبلجيكية في اتخاذ تصورات وآفاق مستقبلية جديدة،ذات قيم إصلاحية وأخلاقية, ألا أن نجاحها لم يبلغ ذروته حتى إلى غاية الستينيات ,بدأت في اكتساب الشرعية الجماهيرية، إذ تم تدشين نوادي وفتح صالونات وتنظيم مهرجانات لها جراء لما حققته من نجاح على الصعيد التجاري والثقافي ,و لتصل مبيعاتها إلى 200.000 نسخة أسبوعيًا ,ومن أكثر سلاسلها اطلاعًا (كاستو caston, لوكي لوك luckyluk, استريكس astérix، بيلوت pilote...الخ)».[3]

ومع نهاية القرن العشرون عرفت القصة المصورة الفرنكوبلجيكية شهرة عالمية واسعة وتنوعًا كبيرًا في موضوعاتها وأشكالها وأساليبها، كان عاملاً إيجابيًا ساعد على ثرائها واحتوائها لعدد كبير من شرائح المجتمع الأوروبي.

(1) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(pp.154). (بتصرف).

(2) collection micrsoft© encarta© 2005.

(3) charles dierick.le center belge de la bande dessinee. (pp.154-155). (بتصرف).

القصة المصورة اليابانية:

المانجا (manga) هو الاسم الفعيل للقصة المصورة اليابانية، «التي يرجع تاريخ ظهورها أول مرة بالقرن الثاني عشر ميلادي على يد الفنان(تشوجو جينبو تسو جيجا choju jin butus giga), عندما قام بعمل رسومات تخطيطية على لوفافات ورقية لشخصيات حيوانية برية بأسلوب هزلي ساخر.

Chôjû-jinbutsu-giga
https://www.animeka.com/_img/articles/1632.jpg

أما في القرن السابع عشر ميلادي أصبحت الرسومات التخطيطية مرفقة بنصوص كتابية وهذا ما نراه في العمل الفني (حلم الأستاذ بالعظمة kinkin sensei eiga no yume) الذي أنجز سنة 1775م على يد الفنان (كويكاوا هاروماتشي koikawa harumachi)، كما أصبح هذه النوع من الرسومات منتشرا بكثرة في الروايات المصورة خاصة في القرن الثامن عشر ميلادي، إلا أن أول ظهور للمانجا اليابانية بمفهومها العصري ,كان في منتصف العشرينات من القرن التاسع عشر ميلادي عندما قام كل من كاتب السيناريو (أودا شوسي 1889-1967) ode-shosei) والرسام (كابا شيما كاتسويتشي 1888-1965 kabashima-katsuichi) سنة 1923م بنشر مانجا (مغامرات شو-تشان sho-chan no boken), اذ تعتبر هذه الأخيرة بمثابة ثورة فعلية في المانجا اليابانية, لتليها سنة 1931 مانجا (اللقيط الاسود nora-koro) للفنان(تاجاو سوهو 1899-1989 م tagawa-suiho)» .[1]

Kinkin sensei eiga no yume
https://www.animeka.com/_img/articles/1636.jpg

sho chan no boken
https://www.du9.org/wp-content/uploads/03/2014/Sh%C%3B4chan-no-B%C%3B4ken.jpg

nora -Koro
https://64.media.tumblr.com/23c53977dadc87f1159bfaa49bf5449e/0d4c270e21-85233534/s400x600/b294c952a2805e2cfe5311b545c1a00a7a7218f.jpg

(1) takeuchi osemu.la genese du manga.nippon.japon.N04.14 mars2010.(pp.11-10).(بتصرف).

«ولكن الحرب العالمية الأولى والثانية عطلت مشروع المانجا إلى غاية سنتي 1947م و1948م, عندما قام الفنان (تيزوكا أوسامو tezoka-osamu) بتجديد فن المانجا وإعطاءه ديناميكية أكثر مفعمة بالحيوية وذات مشاهد سينمائية أكثر قوة وتعبيرًا، وهذا ما يظهر في عمله الثنائي مع كاتب السيناريو (ساكاي شيتشيما–sakai shichima) بعنوان (جزيرة الكنز الجديدة –shin takard jima) وعمله الفردي (العالم المفقود Rosvto-worvdo).

shin takarajima
https://cdn.myanimelist.net/images/manga/36215/1l.jpg

كما كان للجنود الانجليز دورًا كبير في اثراء فن المانجا فعند دخولهم لليابان مع قوات التحالف بعد الحرب العالمية الثانية، دخلت معهم القصص المصورة، التي كانت بمثابة مصدر الهام للفنان الياباني ومادة خامة قابلة لتطويع والقولبة.

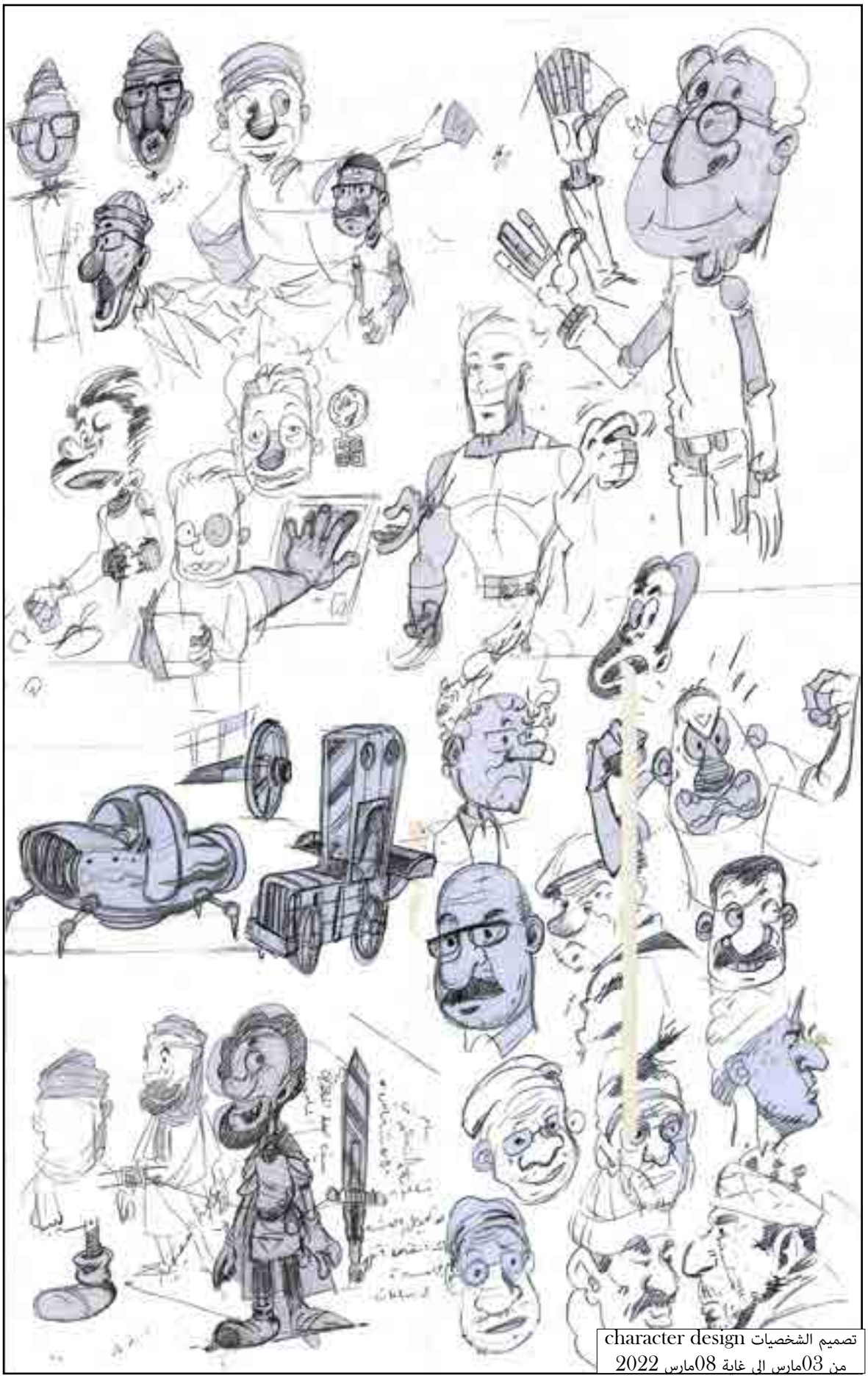
أما في الستينيات من القرن التاسع عشر ظهر جيل جديد من المانجا مخالف تمامًا على سابقتها والمعهودة في أعمال (تيزوكا)، إذ يتميز هذه الجيل بالواقعية الأكثر تعبيرًا ودراما واثارة ,ويرجع الفضل كله في ولادة هذا الجيل للفنان والمانجاكا (سايتو كاكوا saito-kakao) الذي كان له دور كبير في تحقيق نجاحات أخرى لهذا المجال،[1] ومع بلوغ السبعينات من نفس القرن بلغت المانجا ذورتها، كما ظهرت أنواع اخرى جديدة ,كمانجا البنات(shojo-manga)، أما إنتاجياتها فقد وصلت في التسعينات الى ما يقارب 241 مليار مجلة والبوم سنويًا وبنسبة 40٪ من مجمل الانتاج المطبعي باليابان ورقم اعمال قدر ب08 مليار دولار سنويا».[2]

rosuto warudo
http://tezukainenglish.com/wp/wp-content/uploads/05/2017/lostw-e1493695732559.jpg

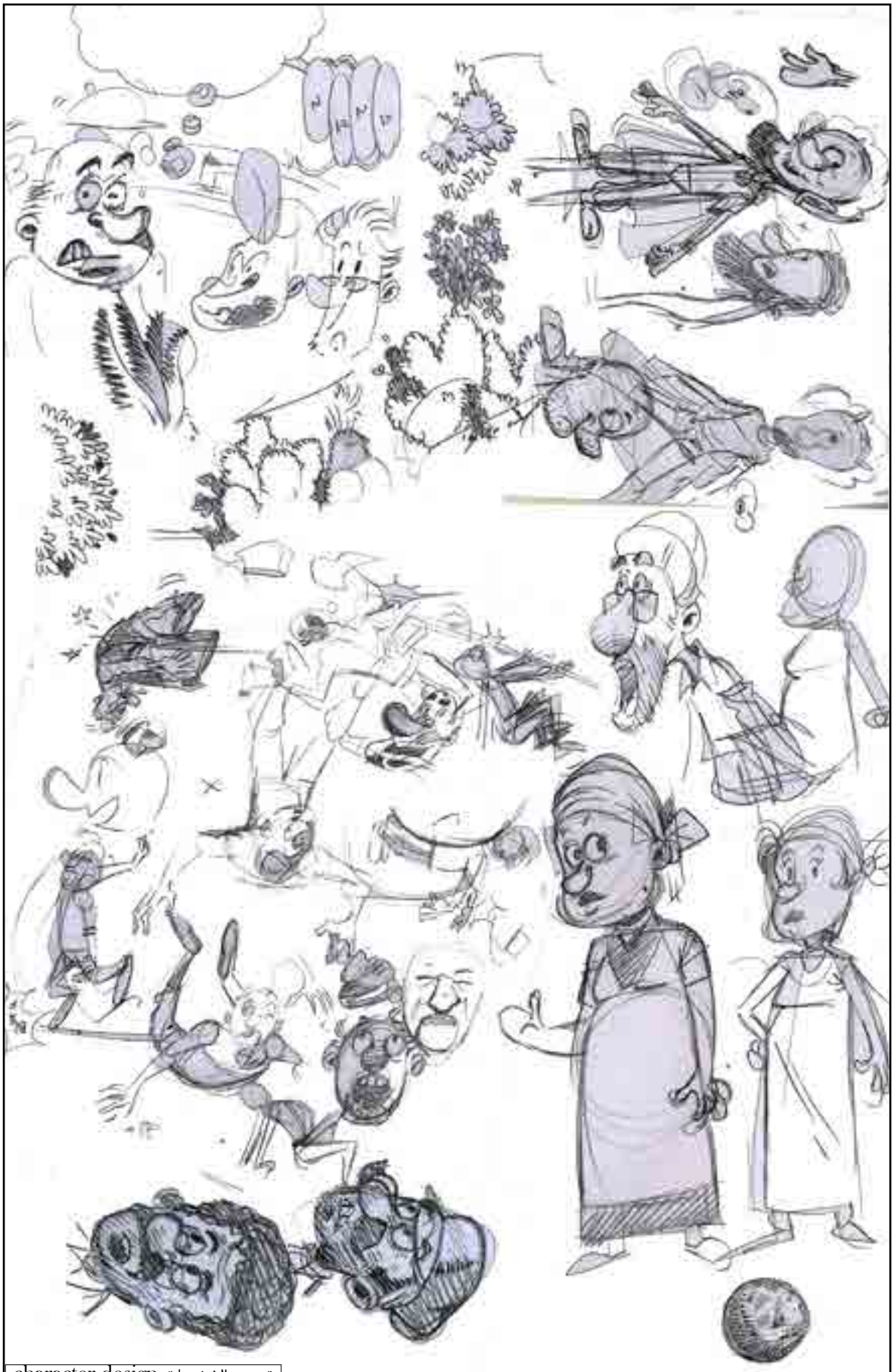
(1) takeuchi osemu.la genese du manga.nippon.japon.N04.14 mars2010.(pp.11-10). (بتصرف).

(2) charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition.belgique.renaissance de liver.2000.(pp.166). (بتصرف).

صور المشروع المنجزة



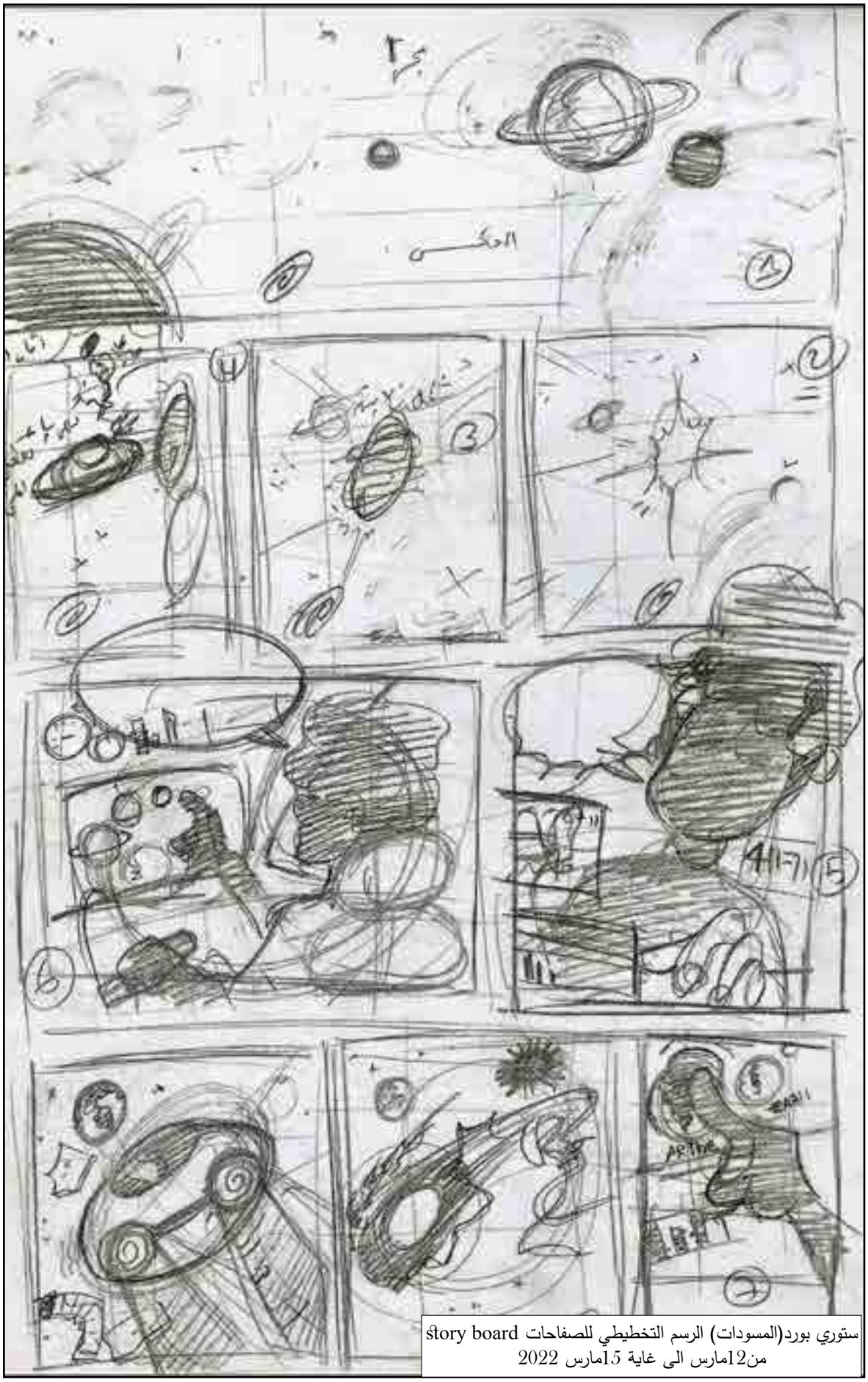
تصميم الشخصيات character design
من 03مارس الى غاية 08مارس 2022



تصميم الشخصيات character design
من 03مارس الى غاية 08مارس 2022

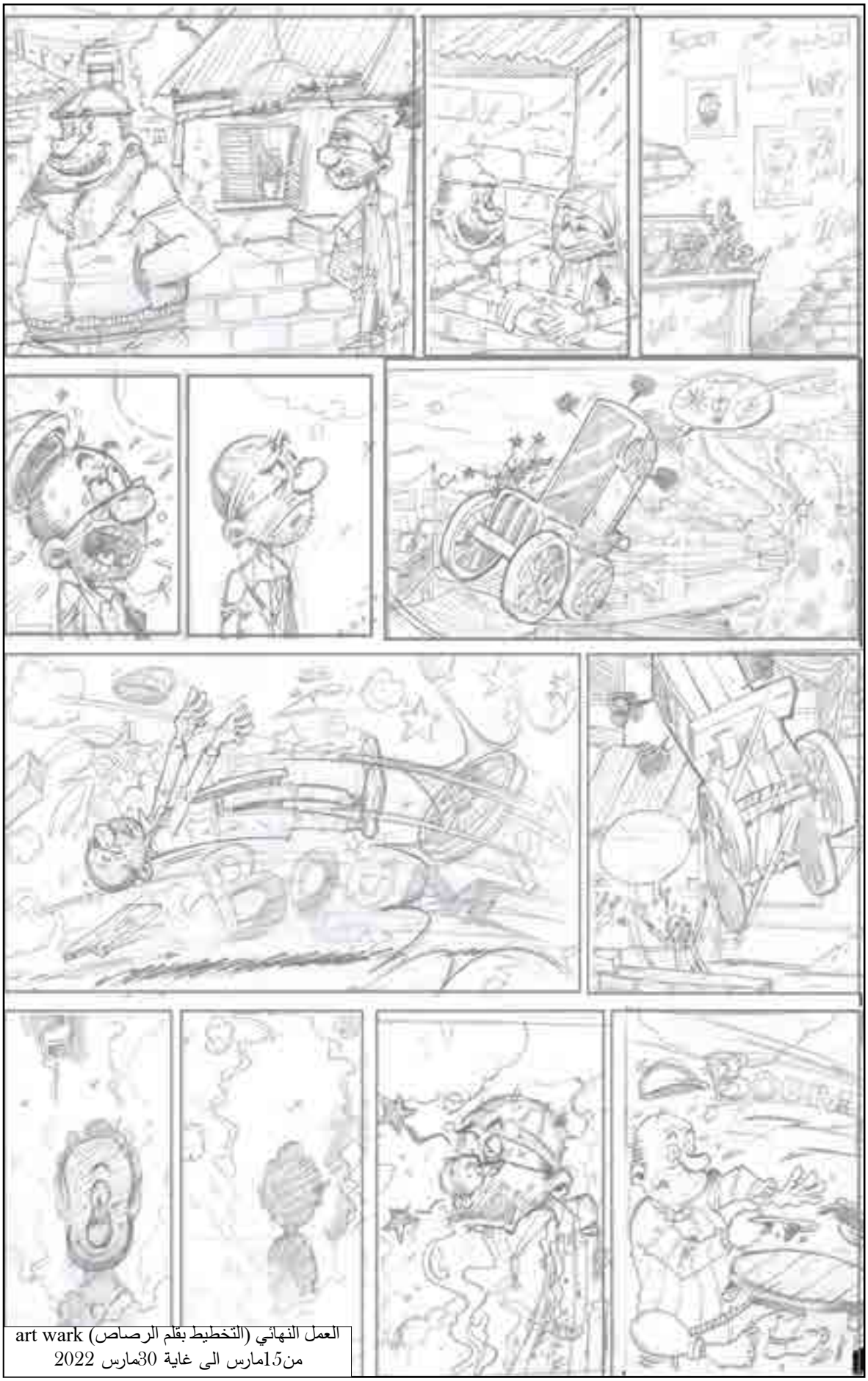
تصميم الشخصيات character design
من 03مارس الى غاية 08مارس 2022

ستوري بورد(المسودات) الرسم التخطيطي للصفحات story board
من12مارس الى غاية 15مارس 2022



ستوري بورد(المسودات) الرسم التخطيطي للصفحات story board
من12مارس الى غاية 15مارس 2022

العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من15مارس الى غاية 30مارس 2022



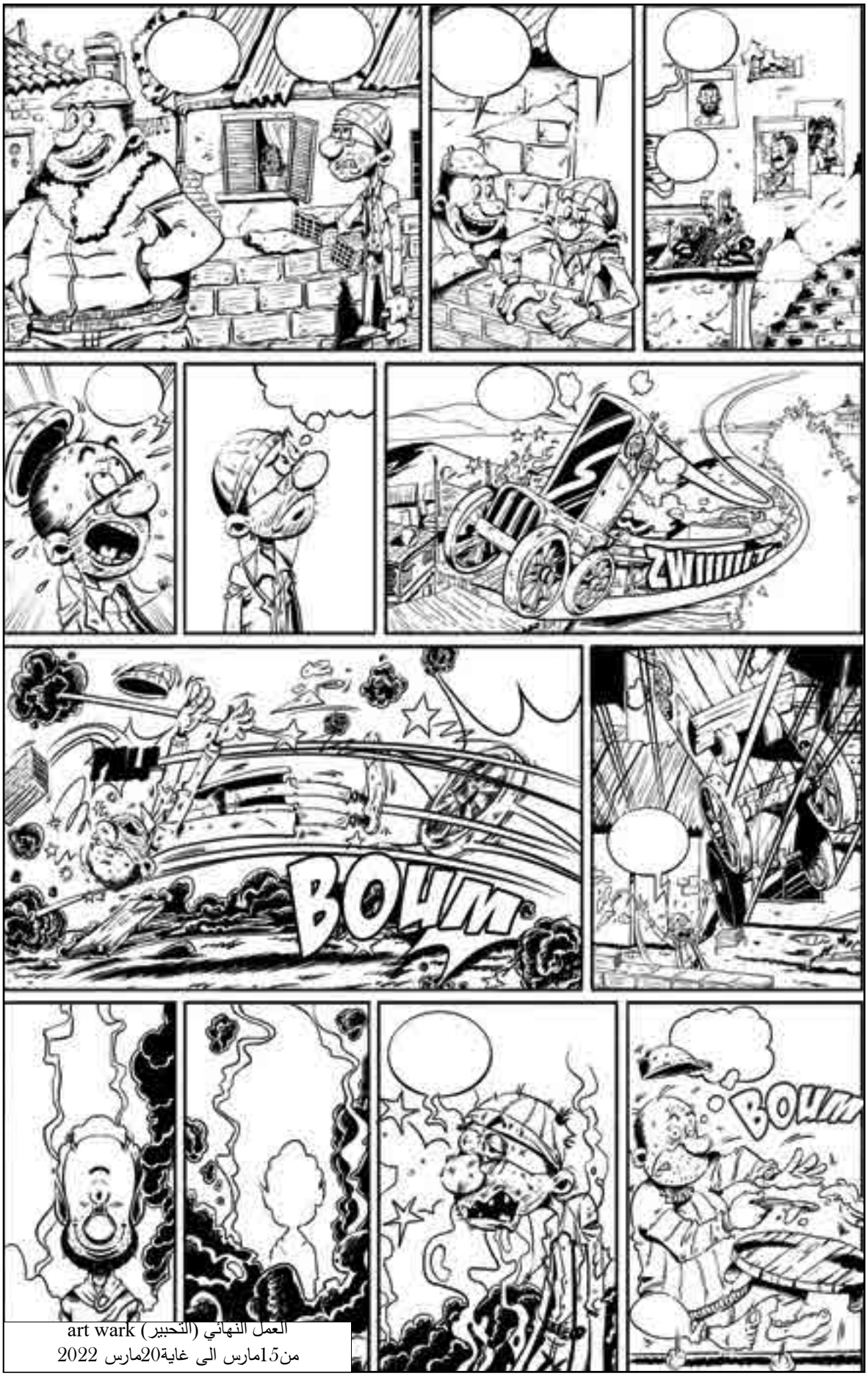
العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من15مارس الى غاية 30مارس 2022

العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من15مارس الى غاية 30مارس 2022

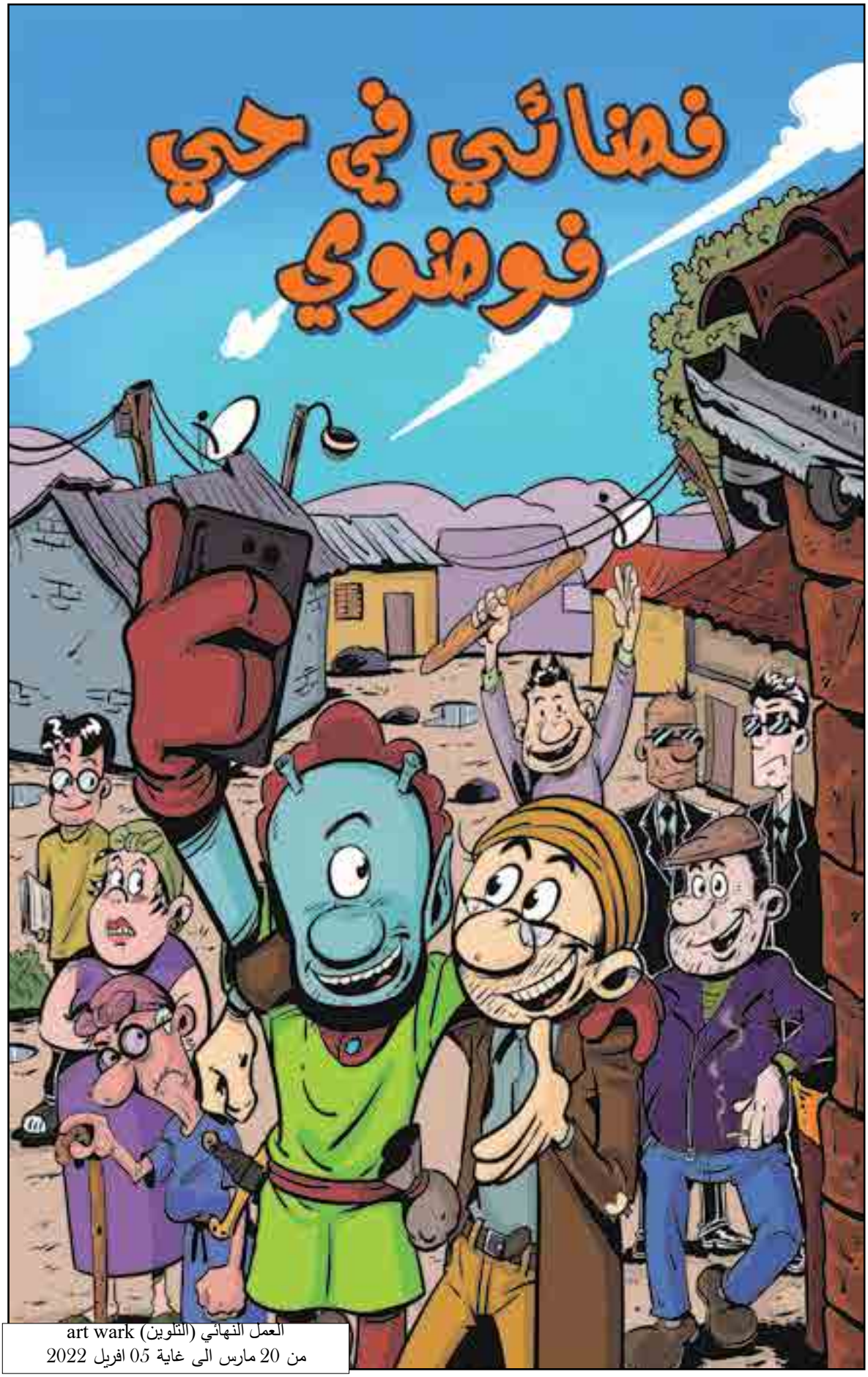
العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من15مارس الى غاية 30مارس 2022

العمل النهائي (التحبير) art wark
من15مارس الى غاية20مارس 2022

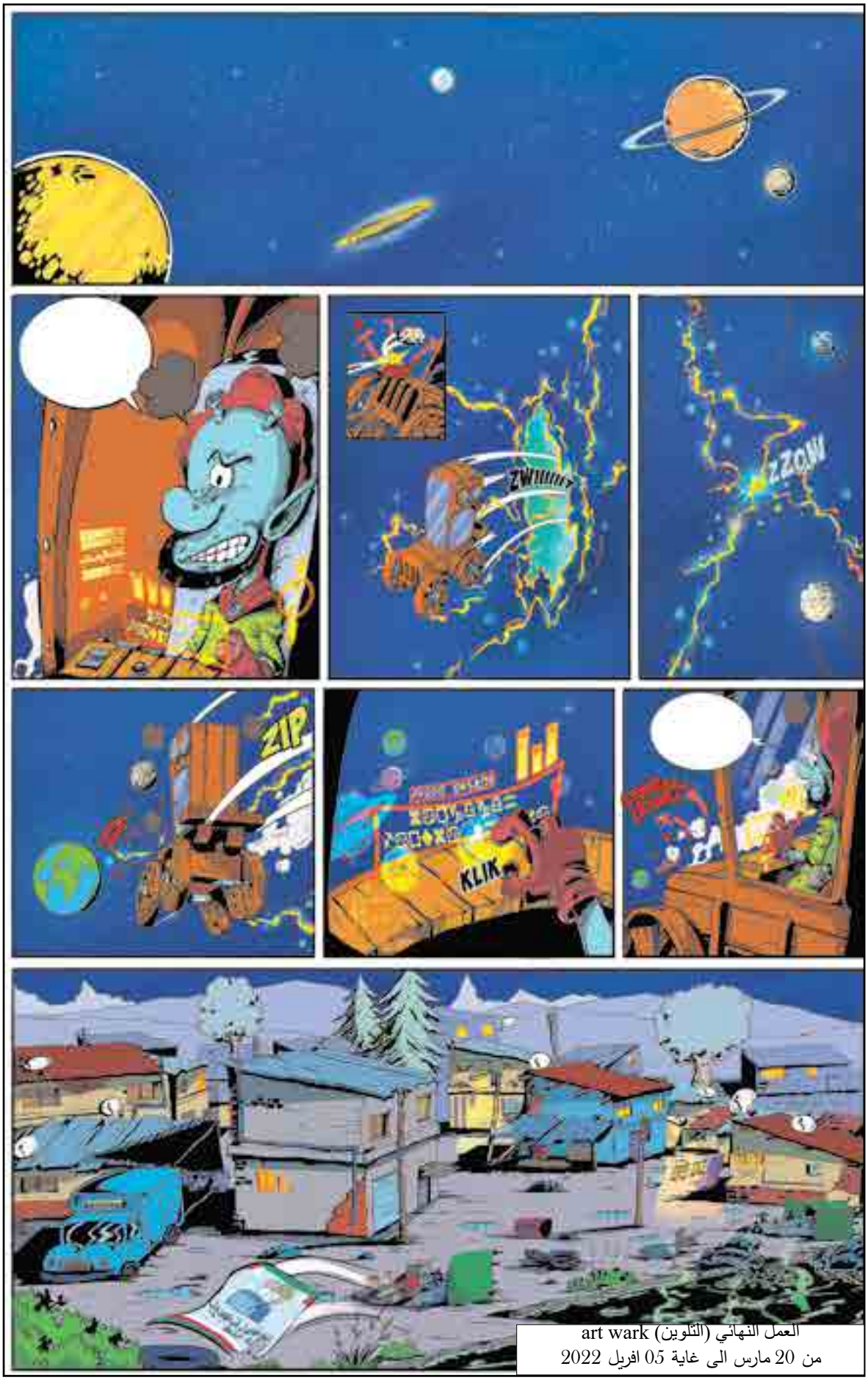
العمل النهائي (التحبير) art wark
من15مارس الى غاية20مارس 2022



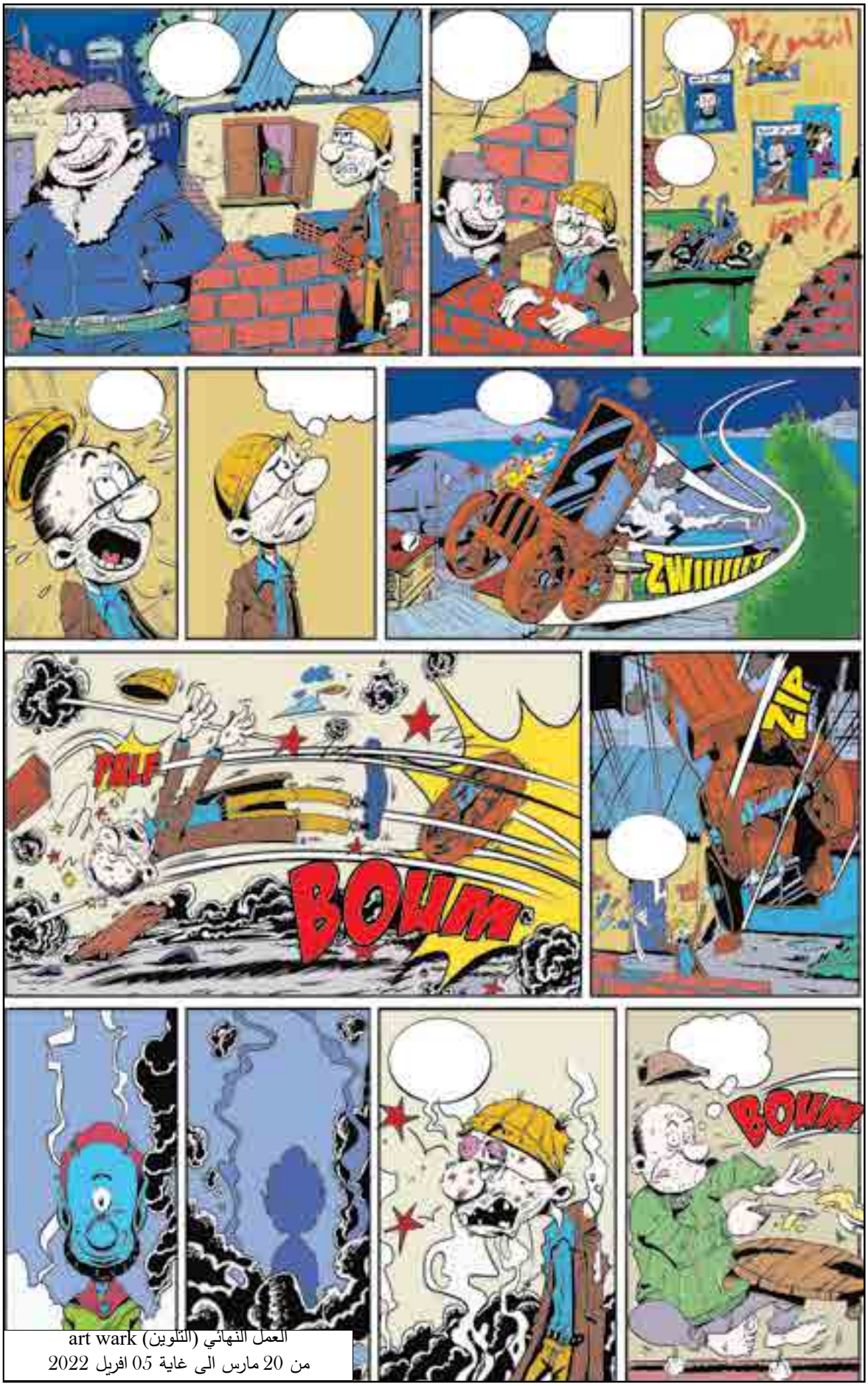
العمل النهائي (التحبير) art wark
من15مارس الى غاية20مارس 2022



العمل النهائي (التلوين) art wark
من 20 مارس الى غاية 05 افريل 2022



العمل النهائي (التلوين) art wark
من 20 مارس الى غاية 05 افريل 2022



العمل النهائي (التلوين) art wark
من 20 مارس الى غاية 05 افريل 2022

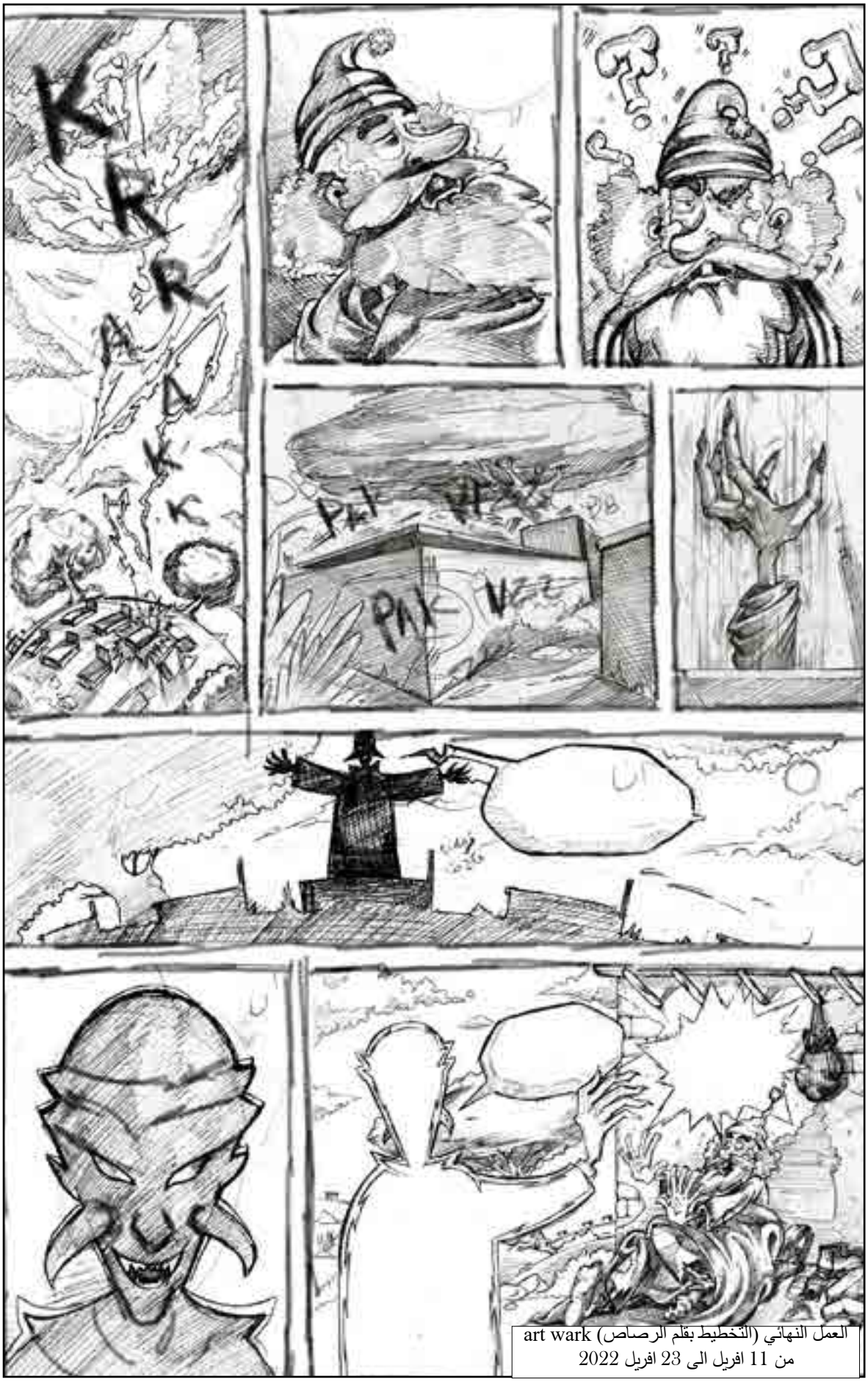
العمل النهائي (التلوين) art wark
من 20 مارس الى غاية 05 افريل 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 20 مارس الى غاية 05 افريل 2022

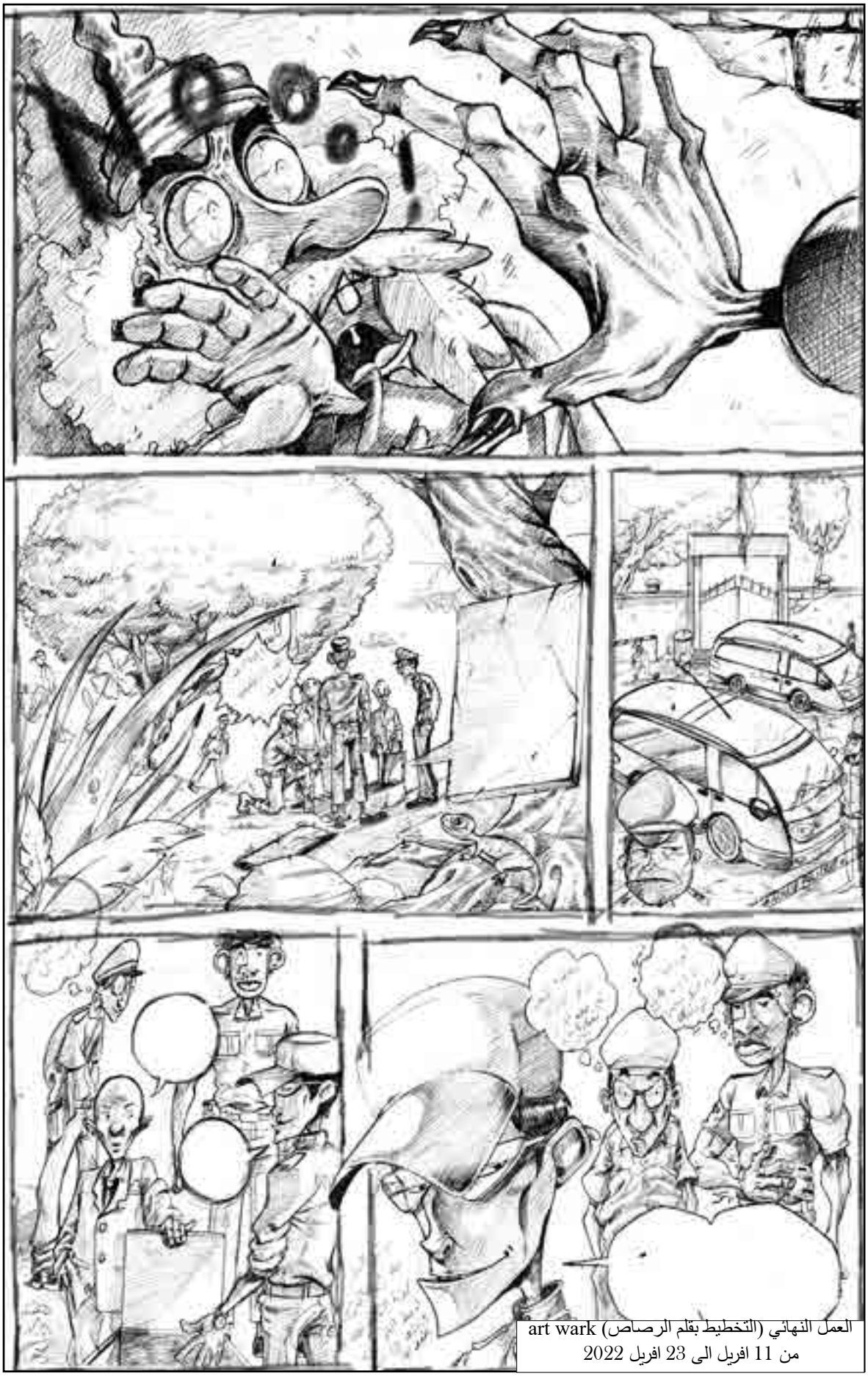
تصميم الشخصيات character design
من 06افريل الى غاية 08افريل 2022

ستوري بورد(المسودات) الرسم التخطيطي للصفاحات story board
من 09افريل الى 10افريل 2022

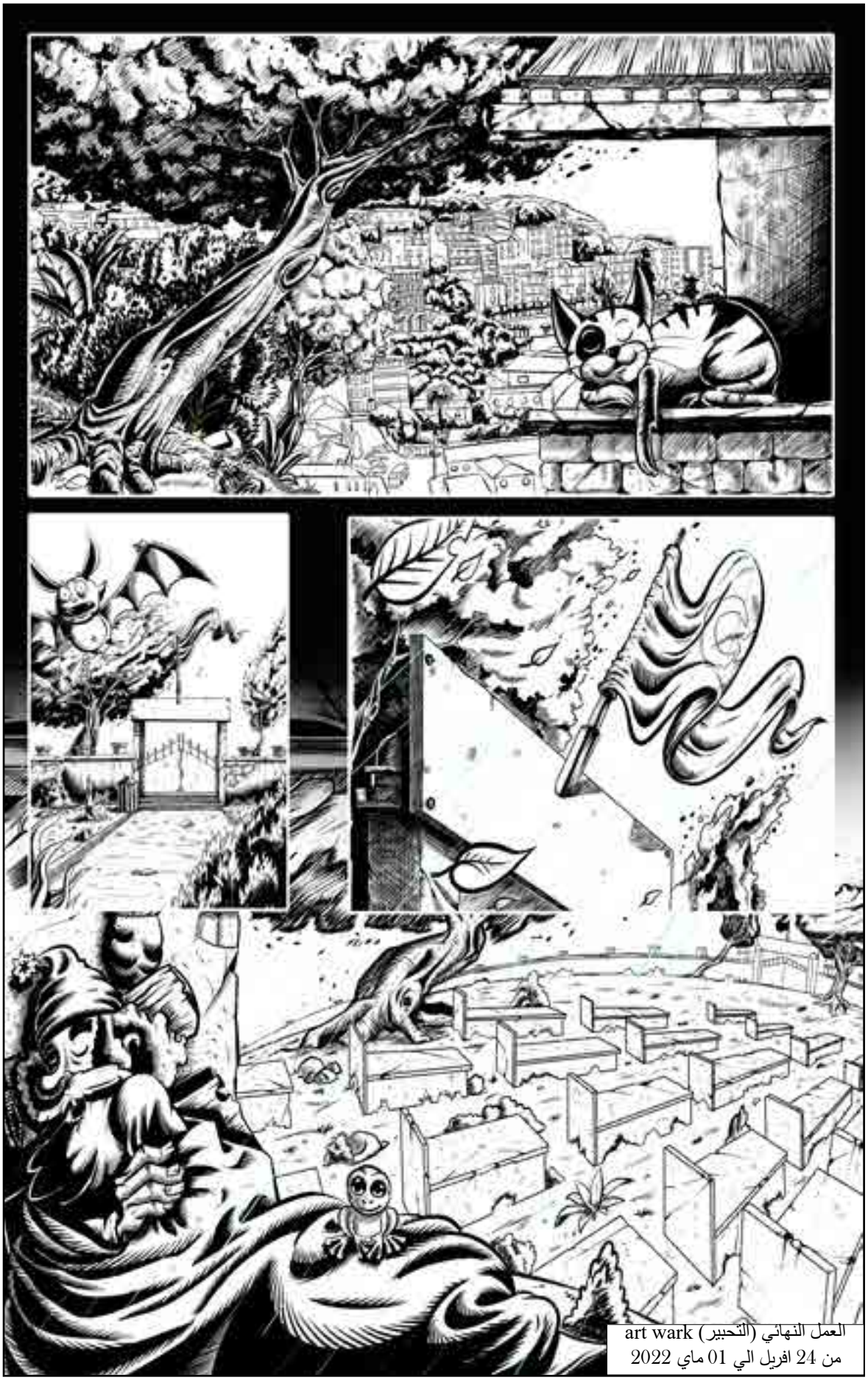
العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من 11 افريل الى 23 افريل 2022



العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من 11 افريل الى 23 افريل 2022



العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من 11 افريل الى 23 افريل 2022



العمل النهائي (التحبير) art wark
من 24 افريل الي 01 ماي 2022

العمل النهائي (التحبير) art wark
من 24 افريل الي 01 ماي 2022

العمل النهائي (التحبير) art wark
من 24 افريل الي 01 ماي 2022

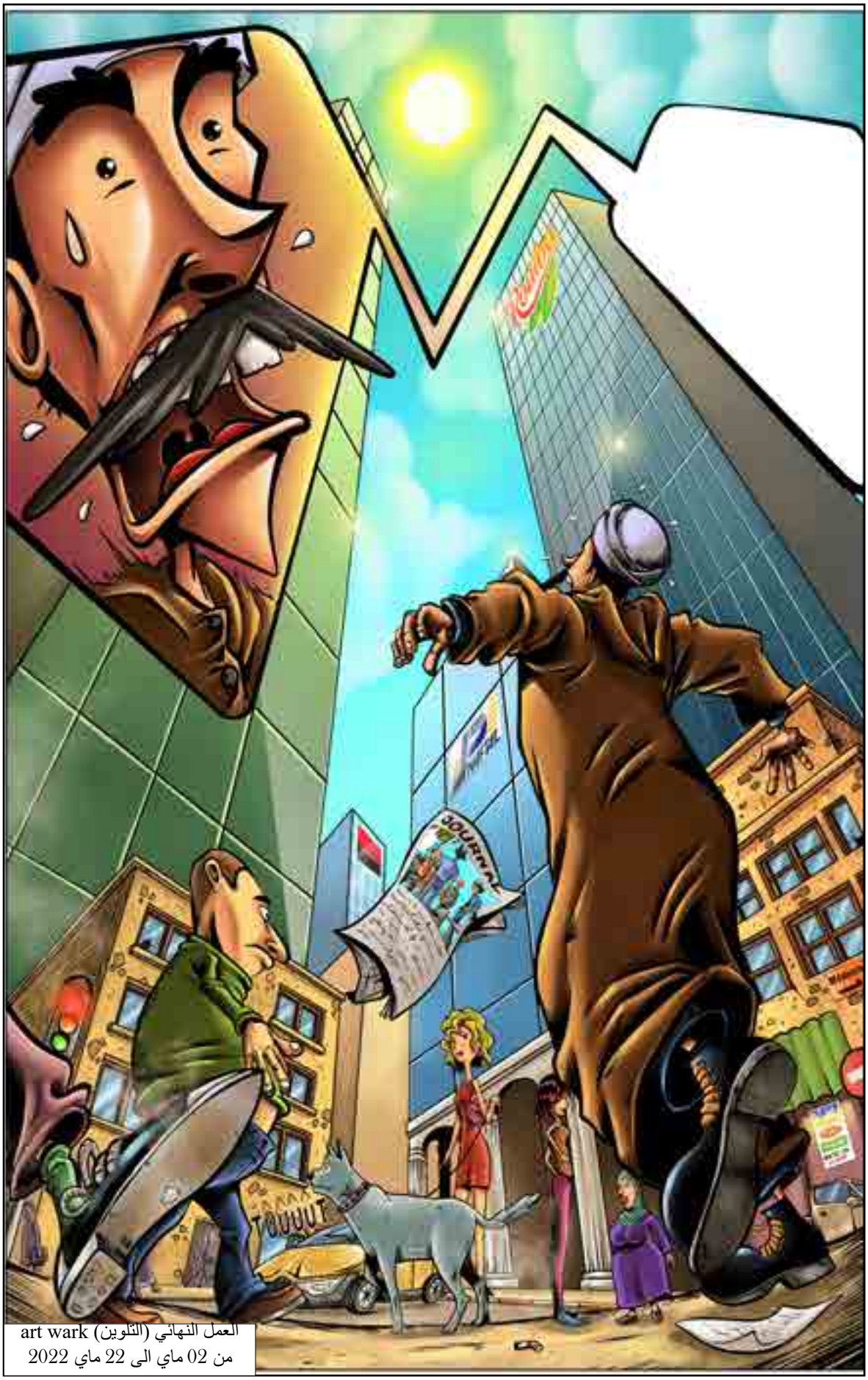
العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022

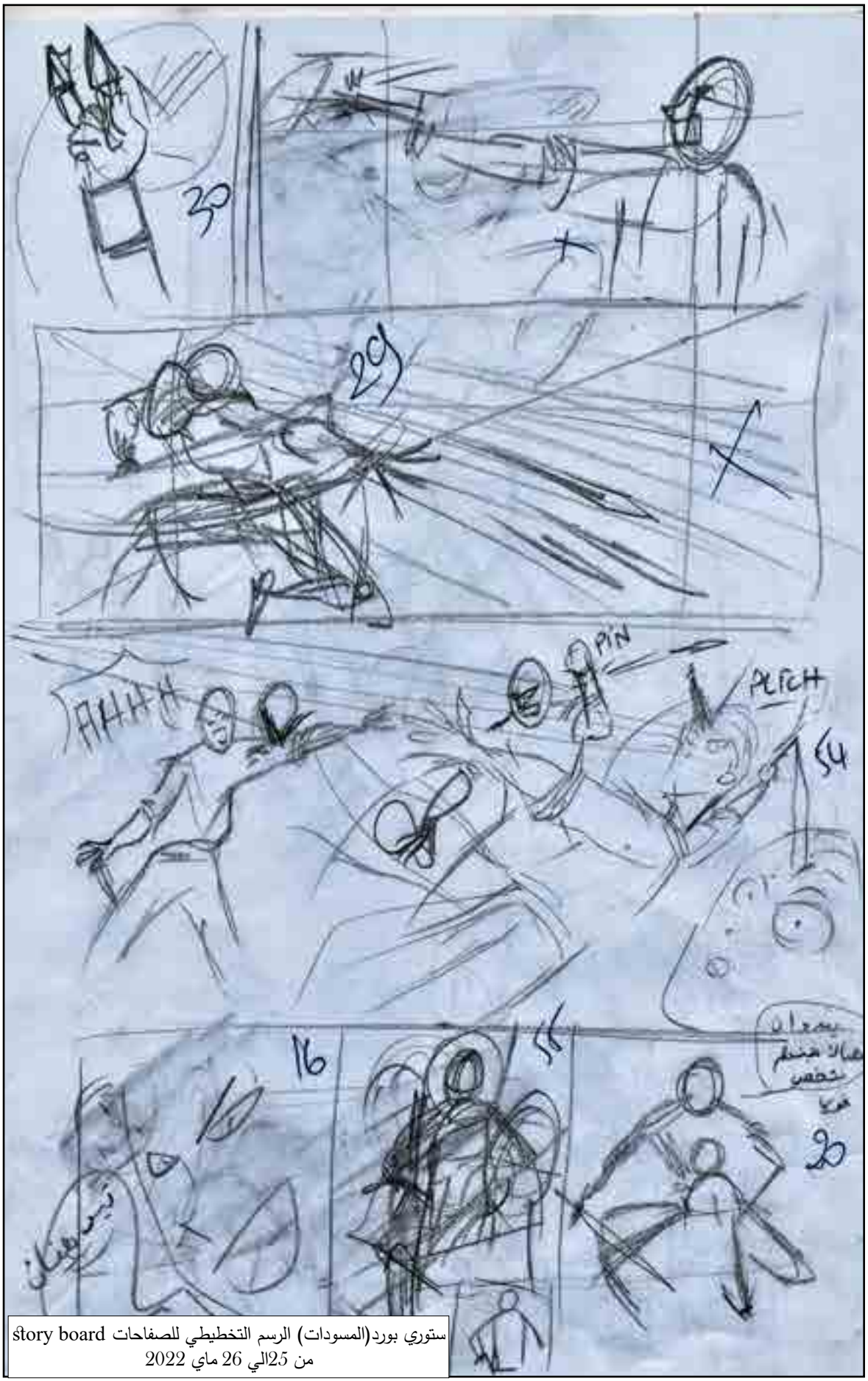
العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022



العمل النهائي (التلوين) art wark
من 02 ماي الى 22 ماي 2022

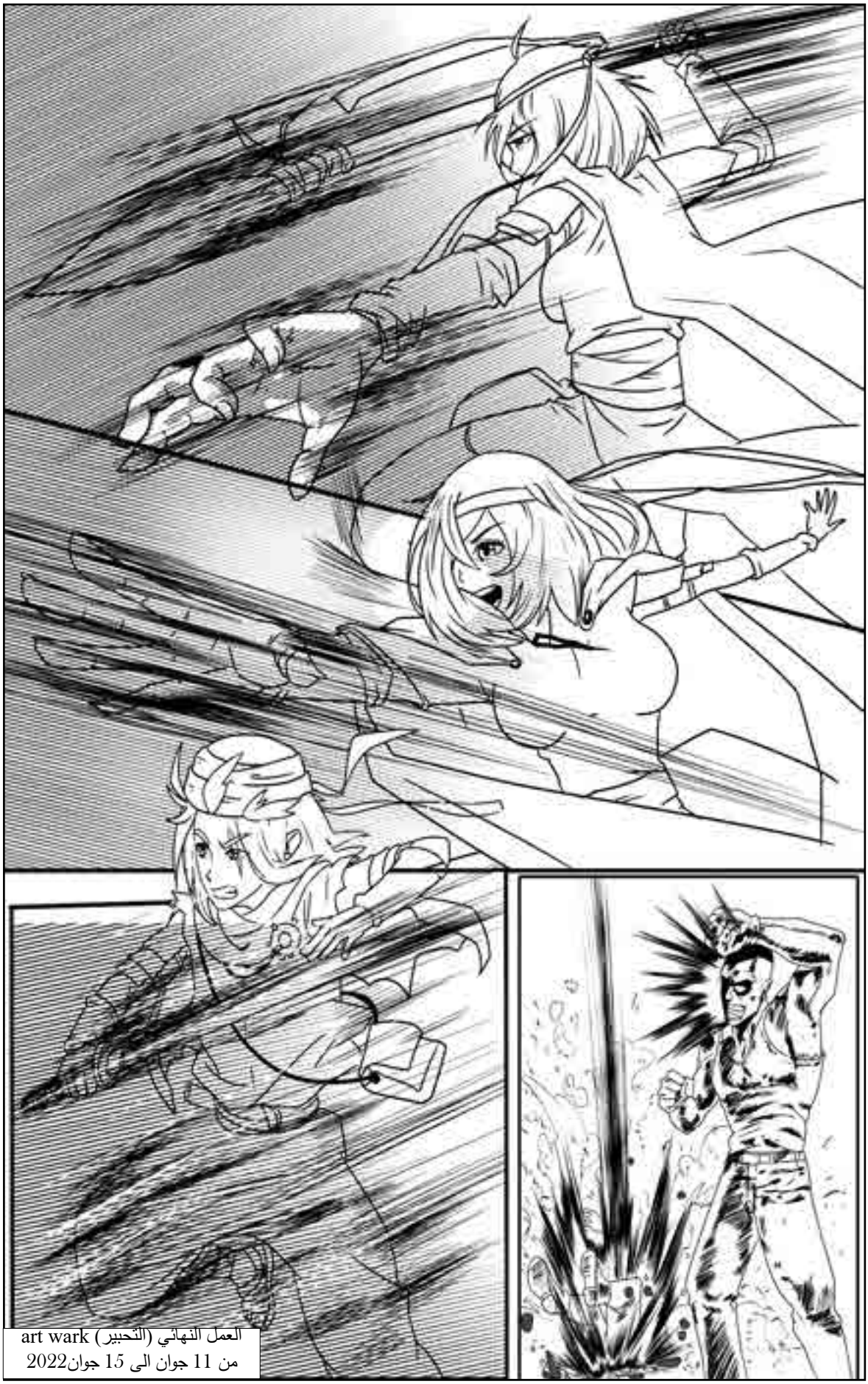
ستوري بورد(المسودات) الرسم التخطيطي للصفحات story board
من 25الي 26 ماي 2022



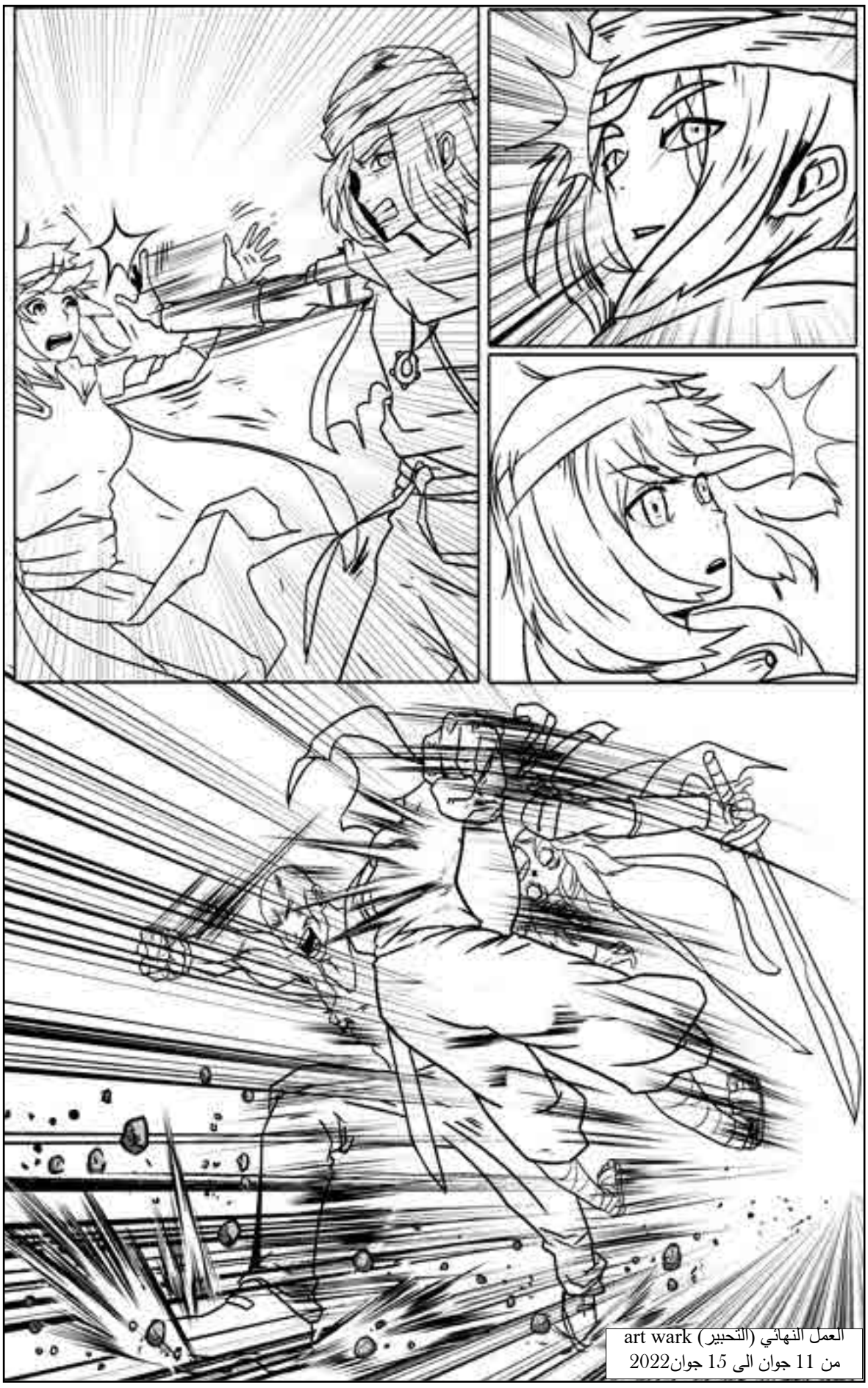
ستوري بورد(المسودات) الرسم التخطيطي للصفحات story board
من 25الي 26 ماي 2022

العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من 27 الي 10 جوان 2022

العمل النهائي (التخطيط بقلم الرصاص) art wark
من 27 الي 10 جوان 2022



العمل النهائي (التحبير) art wark
من 11 جوان الى 15 جوان2022



العمل النهائي (التحبير) art wark
من 11 جوان الى 15 جوان2022

!?
العمل النهائي (التلوين) art wark
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

art wark (التلوين) العمل النهائي
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

العمل النهائي (التلوين) art wark
من 15 جوان الى 29 جوان 2022

تحليل المشروع

«القصة المصورة هي تلك الإرسالية التي تحدث بين كل من المرسل (الرسام أو المؤلف) والمرسل إليه أو المستقبل و هو القارئ ,كلما كانت الإرسالية واضحة وسهلة الفهم بالنسبة للقارئ كلما كان أسرع في التجاوب معها وبشكل جيد ,لتحدث بينهم علاقة الأخذ و الرد و المعروفة باسم الإرسالية الرجعية (الفعل الراجع feed back) , ويصيح القارئ بدوره مرسلا , والتبادل اللانهائي لهذا الشكل من العلاقة يحقق ما نسميه بالتواصل ويكمن سر مؤلف أو رسام القصص المصورة في مدى إنجاح هذه العملية أو فشلها كما إن هذه العلاقة مهمة جدا في تحديد مصير القصة المصورة.

(الفعل الراجع feed back)

هذا التواصل يكون داخل مجال سيميولوجي كثيف الدلالات ,غير إن القارئ الغير متعود على هكذا صيغ سيميولوجية يمكنه الدخول بسهولة في تكنولوجيا التحليل السيمولوجي للقصة المصورة.[1]»

« كما انه كلما كانت القصة المصورة ذات رموز ودلالات تتجاوز اللغة المحلية كانت أكثر شمولية وسهلة القراءة مهما اختلفت اللغات والثقافات ,لذا يتوجب على رسام القصة المصورة إجادة لغة التعبير إجادة تامة ليصل من خلالها إلى مستوى الوضوح والفصاحة في التعبير .

ولكي يكون رسام القصة المصورة ناجحا لا بد عليه أن تتوفر فيه العديد من المهارات ,لان الاكتفاء بالنظر العقلي و ألمعلوماتي عن النشاط العملي لا يخلق رسام في الحد الأدنى, و لا شك أن النشاط العملي دون وجود للخيال الواسع لا يمكن أن يساعد الرسام على ابتكار قصص مصورة إبداعية ,ويتوجب من الرسام على أن لابد أن يخلق بداخله نوعا من التآزر والتوافق بين ذهنيته المتفتحة و ذاكرته الواسعة وإرادته القوية ,بطريقة تتناغم مع كل أجهزته الحسية والحركية».[2]

(1) محمد نظيف . ما هي السيمولوجيا المغرب,إفريقا الشرق,. ط1 , 1994,(ص ص .10-57).(نسخةpdf).
(2) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة والاعلام,2008,(ص ص.60-61).

«كما توجد هناك نوع من العلاقة الوثيقة بين يد الرسام وعقله ,كفيلة بإنتاج قصة مصورة ولكن أي قصة ؟ ,ذلك العمل الذي تتحد قيمته ونوعه وفق خبرة الإنسان وتجاربه المستمرة ,و هنا تتضح العلاقة بين الخبرة و العمل ,فلا خبرة دون عمل ولا عمل دون خبرة».[1]

دائما ما أحول عند بديتي في أي مشروع ما لقصة مصورة, على أن اجعل منها عبارة عن مجال سيميولوجي كثيف الدلالات ,فهذا يساعدني كثير في ثراء القصة وخلق روابط متينة بين تسلل الأحداث والشخصيات والحوارات , كما يجعل من حبكتها قوية مؤديتا دورها الأساسي, وهو شد انتباه القارئ وإثارة حماسه وتطلعه لمعرفة المزيد عن ما سيحدث مستقبلا من أحداث.

عند البداية في انجاز أي قصة مصورة, لابد من وجود فكرة رئيسية تكون بمثابة نقطة البداية لننطلق منها, إلا إن الفكرة وحدها لا تكفي بل يجب البحث و المطالعة من طرف المؤلف أو الرسام لزيادة ثرائها وفتح وتوسيع أفاقها وتطلعاتها.

بعد بلورة الفكرة نقوم بوضع مخطط تسير عليه مجريات الأحداث و الشخصيات ,فهناك من المؤلفين من يقوم بنسج هذا المخطط على شكل خطوط متقاطعة فيما بينها على شكل تقاطعات عمودية و أفقية ,إلا أنني اعتمد في صناعة القصة على مخطط (خارطة الطريق) ,فهو يساعدني كثير و يسهل علي عمليه ترتيب وتسلسل الأحداث و تحديد وجهة القصة والتحكم في مسار الشخصيات بطريقة أفضل.

و لكل خارطة طريق هيكل تعتمد عليه في التشيد و البناء ومن بين اكثر الهياكل التي اعتمد عليها في عملية البناء, هو الهيكل الرباعي الذي ينقسم على هذا النحو.

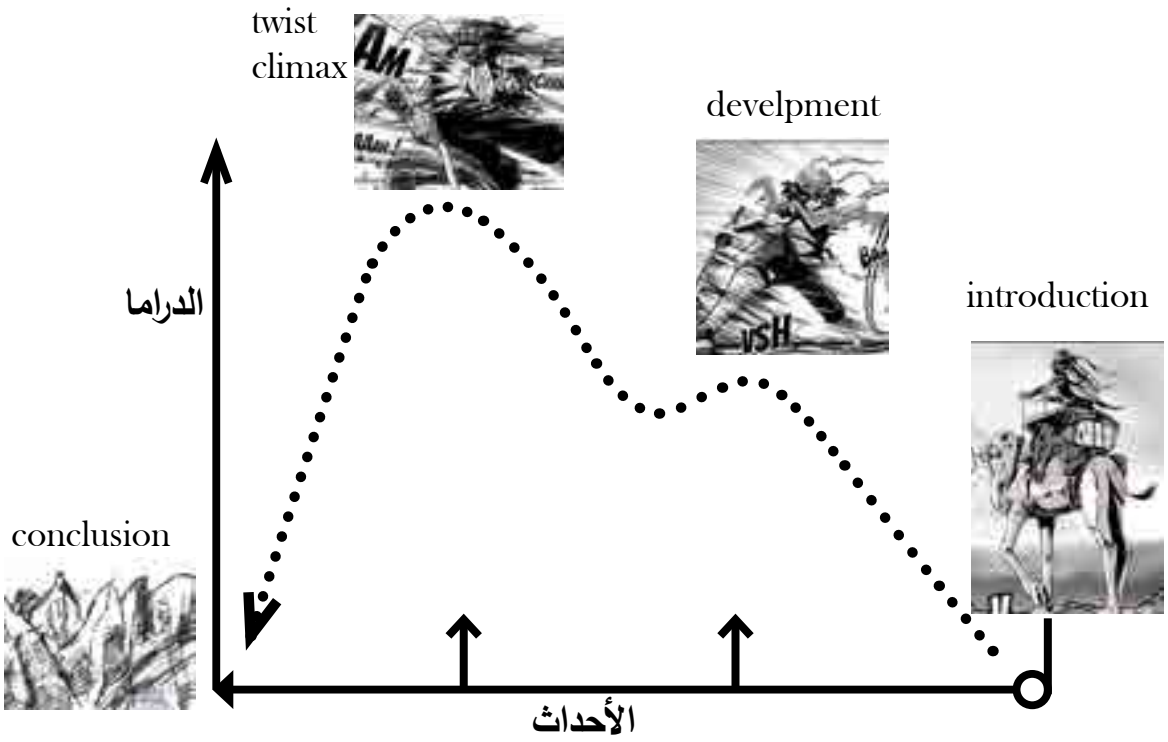
مقدمة (بداية) ← تطور الاحداث ← نزاع (ذروة) ← نهايه غير متوقعة.

ويعتبر هذا المخطط من اكثر الهياكل اعتمادا عند رسام المانجا الياباني ,والذي يرجع ظهوره اول مرة على يد الشاعر الصيني (مانغ هاوران meng haoran) اذ كان يعتمد عليه كثر في تاليف قصائده الشعرية. لكن هناك من يعتقد ان هذا الهيكل غير منطقي كون جوهره الاساسي غير واضح نوعا ما.

(1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة والاعلام,2008,(ص ص.47).

مخطط (خارطة الطريق)

الهيكل الرباعي لـ (مانغ هاوران meng haoran)



بعد الانتهاء من إعداد سيناريو القصة المصورة ,تأتي المرحلة الموالية وهي تصميم الشخصيات التي تعد بمثابة مفتاح نجاح القصة من فشلها, «فشخصيات القصص المصورة ما هم إلا نسخ من حياتنا الخاصة خلال حالة الإنشاء أو التكوين لها, وتساعدنا هذه النسخ في ابتكار نسخ أفضل خاصة بنا وهكذا فإن الأبطال لهم وظيفة إلهامية، كما أهم يخففون من وطأة مخاوفنا ويجعلوننا نستغرق تخيلاتنا الخاصة».[1]

ولقد جاء في كتاب(س ز لرولان بارث)شرح مفصل عن المقصود بعملية نسخ الاجساد. بعد ضبط معايير الشخصية نعمل على رسمها من عدة زوايا مع إضافة بعض الملامح و الإيماءات و الحركات الصغيرة. مع دعمها ببعض الإشارات و الرموزو الدلالات, كأن يحك رأسه عندما يكون غير راضي على أمر معين ,فحك الرأس ما هو إلا إشارة على عدم الرضي , يتعود عليها القارئ مستقبلا و تصبح بمثابة المرجع بالنسبة له.

« رولان بارث في كتابه s/z شرح الشفرات بأنواعها الخمس, و التي تعد من لعناصر المهمة في بناء القصة المصورة.

شفرت الأحداث: تدرس جميع ما يرصد النص من متواليات لفضية لمجموعة هيكله الأحدوثي:بمعنى كل ما يبني عليه المحكي من أفعال و سلوكيات و أحداث».[2]

(1) جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978,(ص.72).
(2) رولان بارث,س/ز ,ترجمةمحمد بن رافه البكري,.ط1,لبنان,دار الكتاب الجديدة,,2016,(ص.٢٥),(نسخةpdf).

«**شفرة السيمات:** تنصب على دراسة المدلولات الخاصة بطبائع الشخصيات ,كسمة الغضب ,حك الرأس....الخ,فهي تصرفات لا تعبر عن نفسها بصريح العبارة و إنما يكتشفها القارئ من خلال تعمقه قي تصرفات الشخصيات ,فالشخصية ما هي إلا عبارة عن مجموعة من السيمات

شفرة الإحالات أو الشفرة الثقافية : الكسول العبقري (شفرة ثقافية) (الموهبة).

شفرة التلغيز :و هي شفرة يمكن أن نقول أنها متعلقة بكل شيء ليس له حل , كان تجد احد شخصيات القصة يتردد كثيرا على مكان ما و القارئ يجهل سبب ذلك التردد .

شفرة الرمز: و هي شفرة تنقل القارئ من مشهد معين في القصة إلى مكان أخر بعيد عن ذلك المشهد».[1]

العالم العبقري و لكنه مجنون

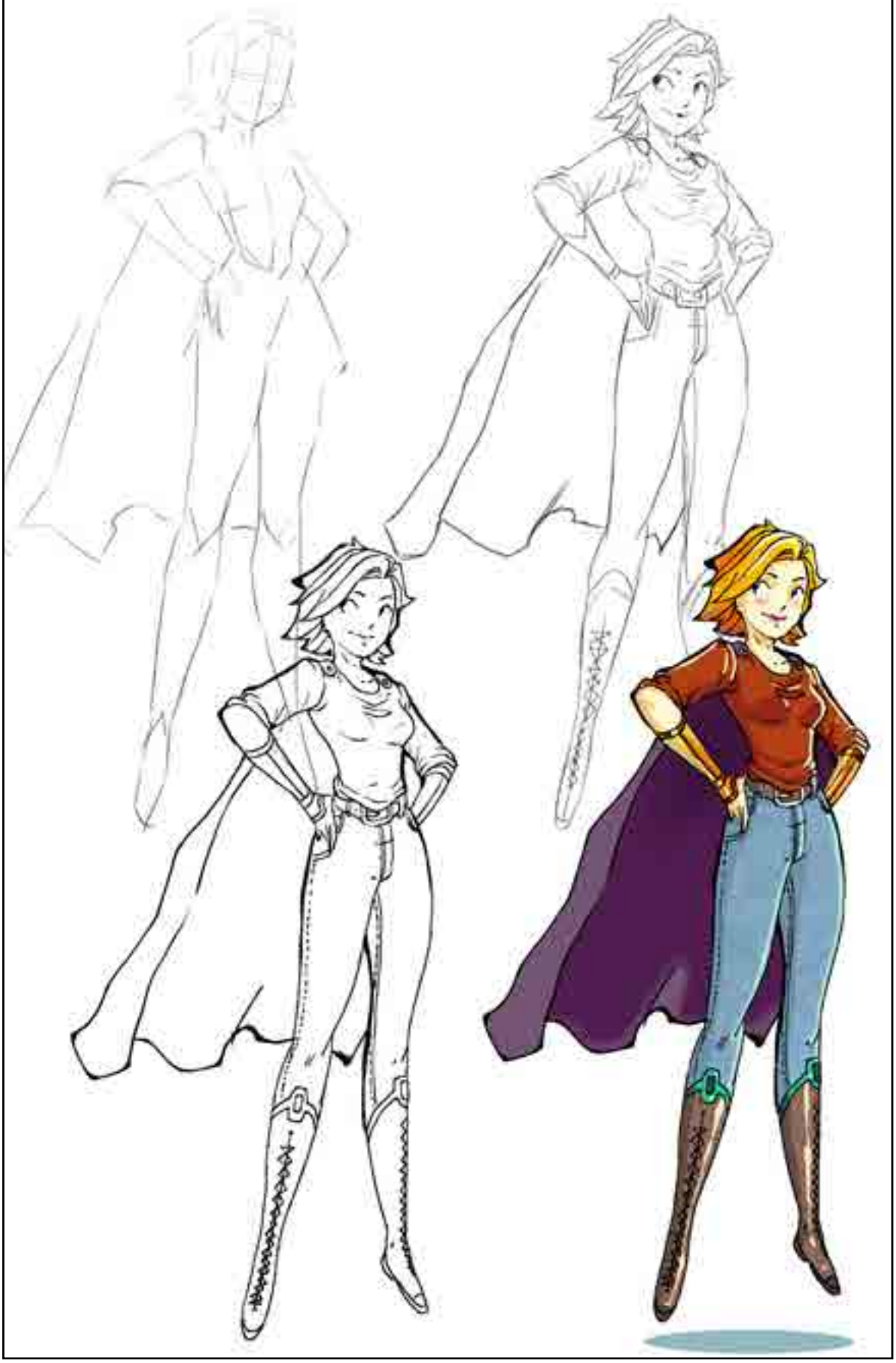
البطل الشجاع ولكن مهمل ,اكول , مرح

(1) (1) رولان بارث,س/ز ,ترجمةمحمد بن رافه البكري,.ط1,لبنان,دار الكتاب الجديدة,,2016,(ص.٢٥),(نسخةpdf).

تصميم الشخصيات character design

تصميم الشخصيات character design

تصميم الشخصيات character design



تصميم الشخصيات character design

تصميم الشخصيات character design

تصميم الشخصيات character design

بعد الانتهاء من تصميم الشخصيات تأتي المرحلة الموالية و هي وضع بداية جيدة للقصة المصورة ,لأنه في كثيرا من الأحيان ما ينصح محترفي القصص المصورة المبتدئين بتجنب البدايات الكلاسيكية ,والتي يأتي فيها سرد أحداث البداية من طرف الراوي (كان في قديم الزمان .....).

هذا النوع من البدايات كثير ما يضجر القارئ و ينفره من القصة بعد اطلاعه على الصفحات الأولى منها, لذا من الأحسن أن تكون البداية شيقة ذات أحداث مثيرة قليلة الحوار كثيرة الدراما .

القصة الاولى:

فضائي في حي فوضوي:

تدور أحداث القصة حول الفضائي (نيرو¬) الذي أحس يوما ما بالضجر و الملل اللذان أصبح روتيننا يوميا في حياته, فقرر أن يقوم بمغامرة ليست كباقي المغامرات ,مغامرة يجوب من خلالها جميع المجرات و يكتشف الكون الشاسع وعلى ما يحتويه من نجوم و كواكب و أنواع الحياة التي تدب فيها , بعد أن اعد (نيرو)العدة و أصبحت مركبته الفضائية جاهزة للانطلاق كانت أولى وجهاته اجتياز بوابة الثقب الأسود (زيرو) ليجد نفسه مباشرة وسط مجرة (درب التبان)و مقابلا لكوكب الأرض بالتحديد ولكن مشيئة الأقدار ولسوء حظه ترتطم بالمركبة بعض الحجارة النيزكية لتسبب عطب غير معروف , فتجبره المركبة علي الهبوط الاضطراري لأقرب كوكب يصادفه ,فكانت الأرض الوجهة و بالتحديد قارة إفريقيا , في أحد الأحياء الفوضوية في الجزائر العاصمة ولكن النزول العشوائي للمركبة و عدم قدرة التحكم فيها كاد أن يؤدي بحياة احد سكان هدا الحي و هو(مسعود) الذي أغمي عليه من شدة الصدمة ,وبعد أن أفاق(مسعود) من إغمائه كانت المفاجئة الكبرى و هي أن أباه (السبتي) بشحمه و لحمه واقفا أمامه بعد أن كان مجرد ذكرى لصورة معلقة علي جدار المنزل ,أخد (مسعود) أباه للبيت و هو يكاد يطير فرحا من عودة أبيه الذي انقطعت أخباره إبان ثورة الجزائر الكبرى .

مع مرور الأيام لم تدم حيلة الفضائي نيرو الذي تلاعب بذاكرة (مسعود)و تحول لصورة أبيه (السبتي)لكي لا يكتشف أمره, فقد اكتشف (مسعود) السر الذي كان يخفيه الفضائي و ذلك من خلال طريقة نومه و رجوعه لشكله الأصلي عند ملامسته للقطط ولكن هذا لم يفاجئ (مسعود) و لم يمنعه من إبرام اتفاق مع الفضائي لقضاء مصالحه الشخصية عن طريق تحول نيرو لشخصيات وزارية ورجال أعمال وإبرام صفقات مالية تصب كلها في مصلحة مسعود و مقابل ذلك يساعد (مسعود) نيرو في إصلاح المركبة الفضائية عن طريق جمع قطع الغيار اللازمة لها ,ليكمل (نيرو) مغامرته التي لا يزال

مع مرور الأيام أصبح (مسعود)شخصية معروفة علي المستوى الوطني نظرا لنفوذ الذي أصبح يتمتع به و المال الذي يكسبه و يرجع الفضل كله في ذلك لنيرو الذي فتح له آفاق واسعة نحو السلطة و المال,

وبدأت تساؤلات جيرانه ومعارفه حول هدا التغيير الكبير في ظروف (مسعود) و خاصة جاره المقرب (حميد) الذي كان دائما ما يتجسس عليه ليعرف سبب ثروته, وبدأت شكوك (نيرو)كذلك حول (مسعود) و حول مساعدته في إصلاح المركبة من خلال تماطله في جلب أو البحث عن قطع الغيار و تهديده له كل مرة على كشف حقيقته و انه سينتهي به الأمر مشرحا في إحدى مخابر البحث الفضائي إذا ما اكتشفوا أمره .

و في الطرف الأخر من الكرة الأرضية كانت وكالة ناسا الأمريكية على علم بوجود فضائي في الجزائر و بالتحديد أين يبق مجهول؟ ,فقامت بإرسال عميلها الفضائي (جاك) في محاولة منها لإيجاد الفضائي و المركبة ودون أن ننس التعاون الذي قدمته المخابرات الجزائرية و الممثل في عميلها الكفء (شريف)

بعد أن تأكد (نيرو) أن (مسعود) لن يساعده في إصلاح المركبة قام بمحاولة يائسة منه طالبا المساعدة من الشاب (جمال) صاحب دراسات عليا و أبحاث كثيرة في مجال الذكاء الاصطناعي و لكنه عاطل على العمل إلا أن كفاءة الشاب في التعامل مع قطع الغيار ودمجها وبرمجتها مع المركبة بث روح الأمل لـ (نيرو)من جديد وأصبح اقتراب موعد إكمال المغامرة وشيكا , كما أصبح الخطر وشيكا من الجهة الأخرى لاقترب اكتشاف الحقيقة من طرف العميلين (شريف و جاك).

و ما زاد الطين بله هو أن (مسعود) تزوج زوجة ثانية مما جعل الزوجة الأول تفقد صوابها و تبوح بجميع أسرار زوجها لتصادر جميع ممتلكتها و أمواله ويتم إيداعه السجن بتهمة النصب و الاحتيال و التزوير, و يبوح هو كذلك بكل ما يعرفه ,وتبدأ جميع الأسرار تتجلي لتنطلق فرقة التدخل السريع و جميع الجهات الأمنية وراء القبض علي الفضائي ,ولكن كان قد فات الأوان ورحل الفضائي أخذا معه الشاب جمال الذي كان شرطه الأساسي في إصلاح المركبة و هو الرحيل مع الفضائي (حراق)

يضرب السياج علي الحي الفوضوي لأغراض علمية فضائية و يرحل جميع السكان لأحياء سكنية .

النهاية

القصة الثانية :

الجزائر يوم البعث:

تبدأ احداث القصة في احد الليلي العاصفة ,غزيرة الأمطار إذ بصاعقة رعدية تضرب و بقوة في احد المقابر بالجزائر العاصمة و بالتحديد على قبر الشهيد(قدور) المدعو (انكور) , ليجد نفسه هذا الأخير قد بعث للحياة من جديد بعد 65 سنة من تاريخ استشهاده في حد المعارك بثورة التحرير الجزائرية, تبدأ مغامرة قدور في اكتشاف البلاد التي لطالما أحب أن يرها مستقلة ,لكن كيف ستكون ردة فعله في الحقيقة ؟,هنا نفتح المجال للقارئ لتنبؤ التأويل.

القصة الثالثة : هي من نوع مانجا

تبدأ أحداث القصة قبل 200 سنة بالتقريب ,عندما حاول كل من (يوبا و تين هينان) إيقاف عصابة الآثار السحرية (dm) في احد المناطق بجبال الطاسيلي و بالتحديد في المنطقة المحرمة أين توجد بوابة الشيطان التي تحتوي بداخلها على أغراض سحرية خطيرة ,لكن المهمة تنتهي بصلب كل من يوبا و زعيم العصابة بسبب انبعاث نوع من الغازات عند تحطم احد الأغراض السحرية ...

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة:

«التعبير الإيمائي و المحاكاة هي الطريقة الأولية التي نكسب من خلالها العديد من جوانب سلوكنا الثقافي و بشكل خاص اللغة و قواعد السلوك المهذب و أساليب الملاطفة و غيرها ,فالدلالة التطورية للمحاكاة دلالة واضحة فهي تساعد على نحو كبير في تمثلنا للأنماط السلوكية الثقافية .و تساهم بدرجة كبيرة أيضا في التخاطب بين الأشخاص».

«لذا فالقصة المصورة تستخدم لغتين منفصلتين تمامًا ,وقد تتفق هاتين اللغتين في الرسائل التي تنقلها أحيانًا، أما في احيان اخرى يحدث صراع بينهما.

إحدى هاتين اللغتين هي اللفظية أو المنطوقة (عربية، فرنسية، انجليزية...).

إنها صالحة لنقل المعلومات حول الحقائق و الأشياء والتعبير المنطقي وجل المشكلات

اما اللغة الأخرى الأكثر عمومًا وهي لغة الجسد وهي لغة تستخدم بشكل لا شعوري وتعبر عن الجوانب الأكثر حقيقة عن ذواتنا من مشاعرنا وانفعالاتنا وحاجاتنا, وهي اللغة الأكثر صعوبة في كتابتها, إلا أنها اللغة الأكثر جدارة بالاهتمام في مجال القصة المصورة, كونها لغة أكثر تعبيرًا عن المشاعر والأحاسيس وإيصال الرسائل.وقد يستعين رسام القصص المصورة في تجسيد المشاهد الدرامية دون الاستعانة نهائيا على اللغة اللفظية وتكون المشاهد فيها بأسلوب يعرف بظاهرة حفل الكوكتيل وهي ظاهرة».[1]

(1) جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978,(ص ص.51-167).

توضح قوة التواصل والتخاطب غير اللفظي وهي التخاطب الذي يحدث من خلال قنوات مثل وضع الجسم والإيماءات وتعابير الوجه».[1]

(1) جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978,(ص .167).

«كما فصل (بنديتي bendetti 1986) بين الايماءات على النحو التالي:

الإشارية: كأن تقول مع الاشارة على احد الأشخاص

التوكيدية: كأن يقوم احد القادة الضرب على الطاولة بقبضة يده دليل على تمسكه بقراره

الاحترازية أو الفاصمية: التي لا يكن المقصود منها أبدًا التواصل مع الآخرين لكنها معبرة عن الذات

الإيماءات المتعلقة الشخصية الكتومة أو العدائية التي لديها رغبة خفية في تحطيم الأشخاص».[1]

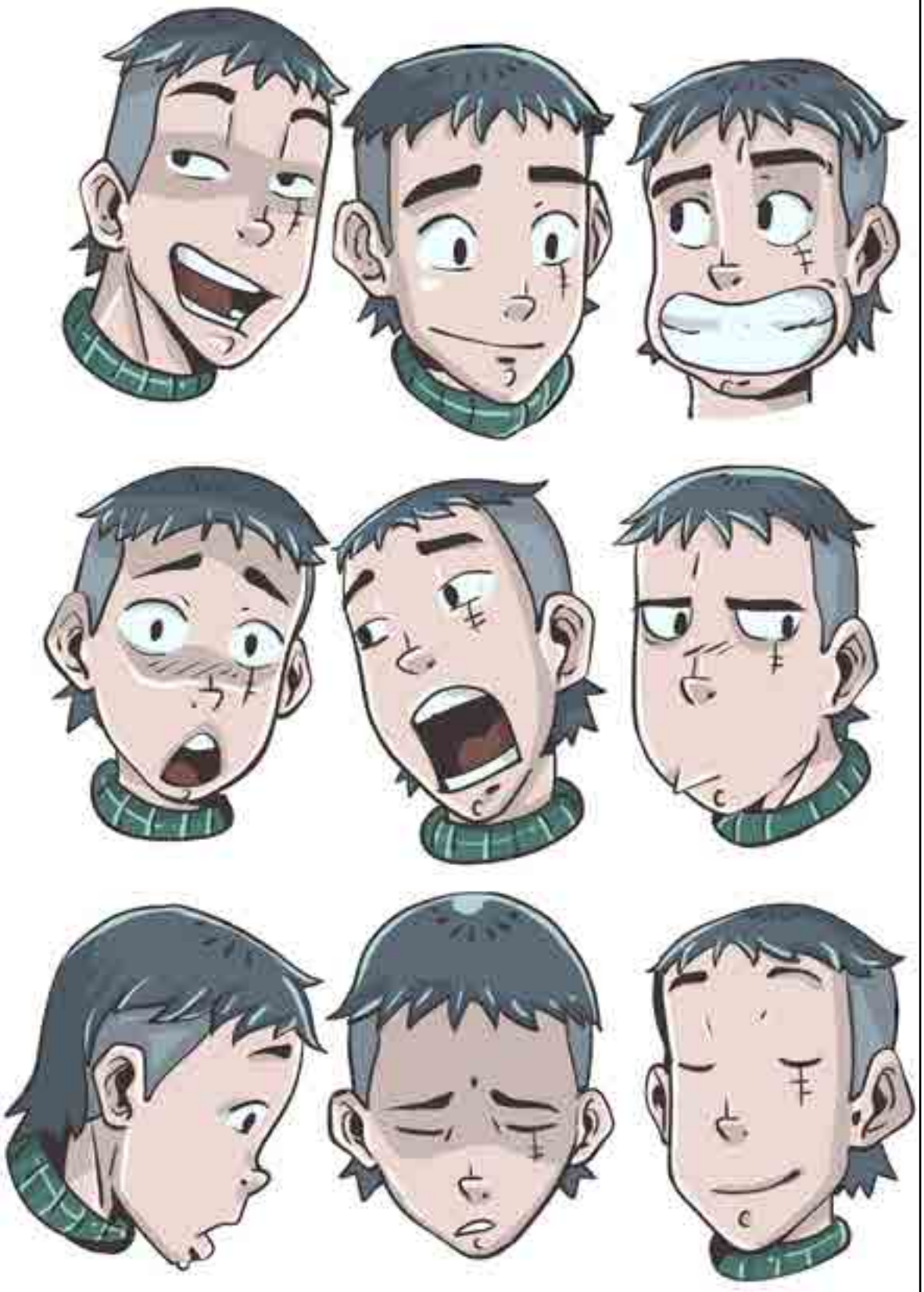
«لقد اتسمت الابحاث مؤخرًا في موضوع لغة الايماءات وما تثيره من دلالات ومعاني كلفة حقيقة انفتحت أبوابها على علم السيولوجية, فكانت كل إيماءة لها مدلولها التعبيري وصولاً إلى لغة الجسد.

لذا فالقصة المصورة في كل أشكالها تعتمد على الإيماءات والحركة ذات بعد وهمي يدخل كعنصر من عناصر اللوحات أو الخانات الفنية للقصة، الغاية منها إلغاء الرتابة وإعادة ديمومة العمل الفني وتوازنه ويتداخل عنصر الحركة مع عنصر الوحدة، المبدأ الأكثر أهمية في بناء العمل الفني لاستحداث ما نسميه بالوحدة الساكنة static unit والوحدة المتحركة أو الديناميكية Dynamic unit .»[2]

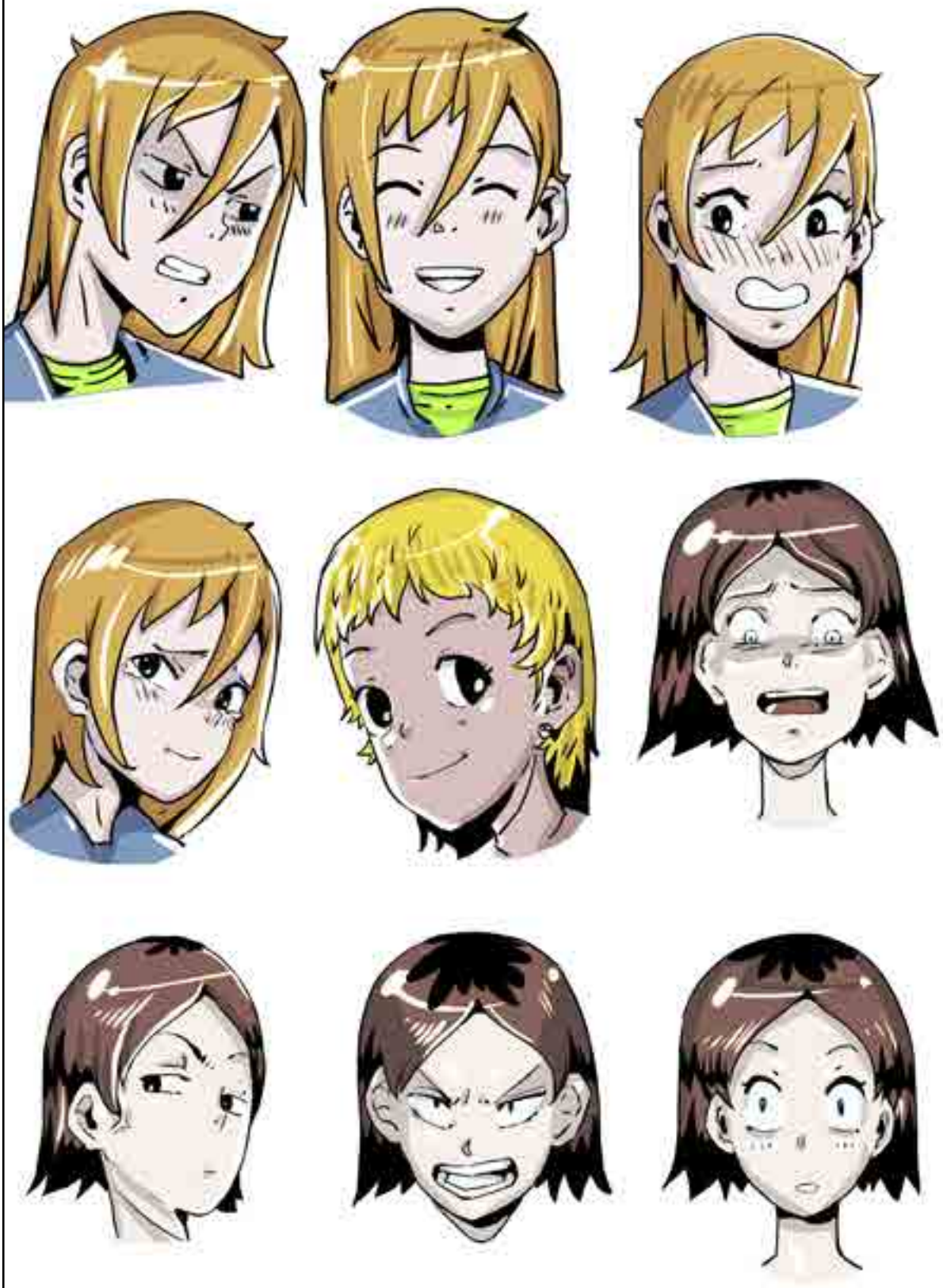
(1) جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978,(ص.199).

(2) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة والاعلام,2008,(z z.104-105).

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة



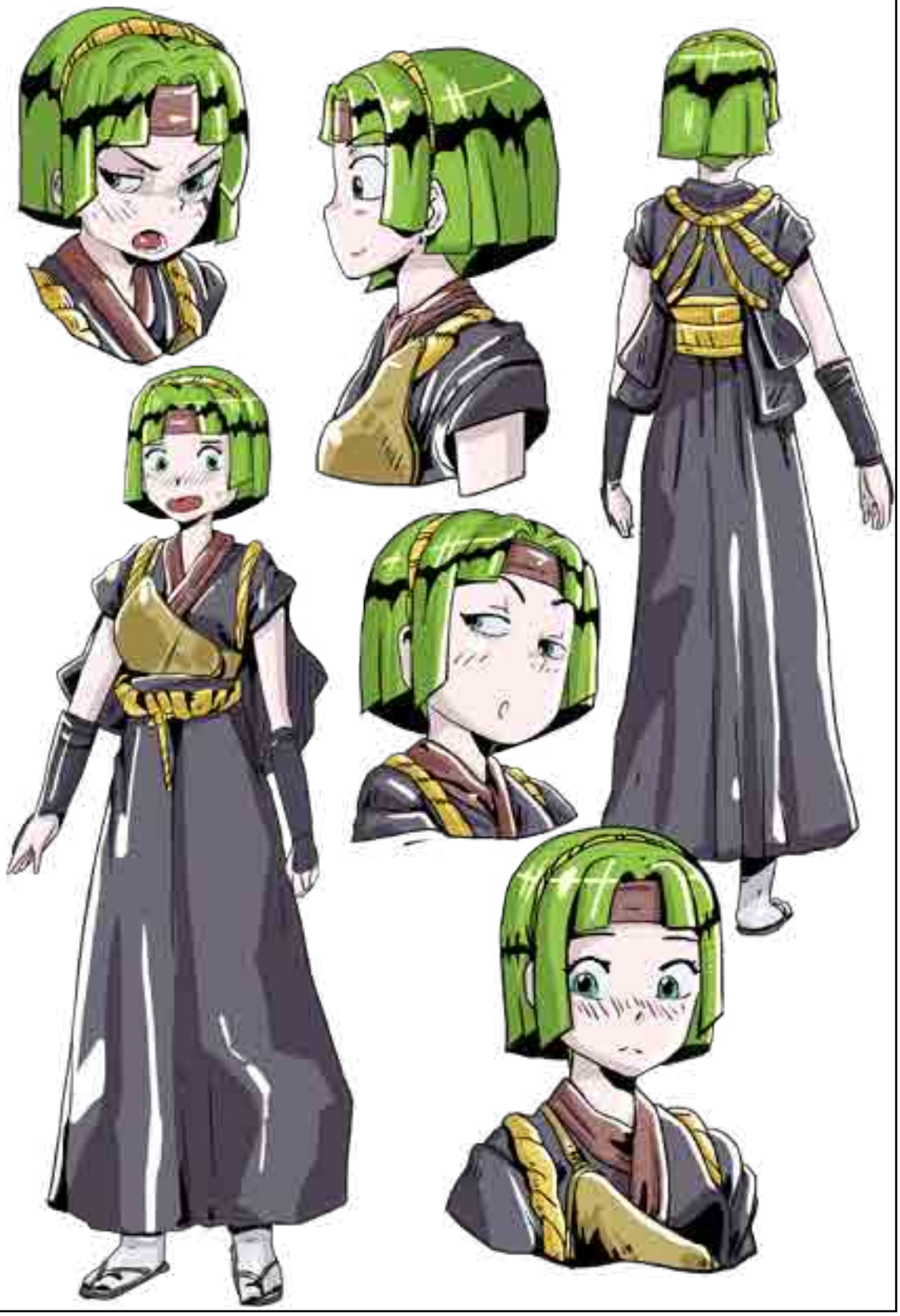
التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة



التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة



التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة

التعبير الايمائي و المحاكاة في القصة المصورة

الرمز في القصة المصورة:

«عندما تصل القصة الى المستوى الذي يقوم على الرموز Sumbol، من شأنه أن يتحول الى لغة تؤدي الى وظيفة خاصة في مضمار التواصل الاجتماعي ,لأن القصة المصورة في عمليتها الابداعية إنما تخاطب شريحة إجتماعية لها كل الخصتئص و المميزات.

و من اجل تحديد الدلالة الاصطلاحية للرمز ينبغي القول بأن الرمز (كلمة او عبارة أو صورة أو شخصية أو اسم مكان يحتوي في داخله اكثر دلالة) فالرمز يتكون من بعدين الاول ظاهري وهو ما تتلقاه الحواس منه مباشرة والثاني باطني أي المراد ايصاله من خلال الرمز»[1].

و الاجنحة و القرص الاصفر فوق الرأس رمز للشخصية الملائكية.

التاج و العرش رمز للملكية.

السيف و الذرع يرمز على انه فارس. محارب

(1)محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص .75-195).

«يمثل الرمز في العلامة تلك العلاقة الاعتباطية بين الدال والمدلول, بينما تكن ورقة البنات مؤشرًا للشجرة تكون كلمة الشجرة رمزًا لها، فيمكن القول ان مدلول الرمز يعني إدراك شيئًا ما يقف بديلاً عن شيء آخر أو يحل محله.

الرمز يركز الصورة ويضبط استطلالاتها ويوحد أبعادها ويدفعها نحو التكثيف والايحاء، إن الرمز يساعد على تعميق الوعي ضمن الصورة فالرمز خارج التشكل الجمالي للصورة يحمل بداخله مخزونًا خاصة يضيفه حين يتحد بها.

الرمز يساهم في توسيع المساحتين الزمنية والمكانية للصورة، فالرمز التاريخي على سبيل المثال حين ينظم الى الصورة ينقل، ذهن المتلقي واحساسه الى الفترة الزمانية التي انشئ فيها».

المؤشر في القصة المصورة:

«وتمثله العلامة الواقعية الملموسة ويتميز المؤشر عن الايقونة بأن الجانب الأساسي فيه هو الدال وليس المدلول، فالقرع على الباب مؤشر لحضور شخص ما، والدخان مؤشر لوجود نار،و رن الهاتف مؤشر على شخص يتصل , فالمؤشر دال على وقوع حدث معين.

فالمؤشر في بعض الفنون لا توجد له ايقونة، أما الأمر فهو مختلف في مجال القصة المصورة، فالمؤشر يرتبط بالأيقونة

الاشارة: هي أحد اوجه العلامة التي تؤدي دورًا مهما في عملية الاتصال اللفظي او غير اللفظي، ترتكز قيمة الإشارة بالأنظمة الترميزية التي ندعوها بنظام الاتصال البدني البشري وكل ما ينتج عنه من ايحاءات يبثها شكل الانسان ولونه وحركاته وسلوكه واصواته كل هذه الاشارات ترميزية دالة عن قصدية معينة تحدد طبيعة السلوك ومغزاه».[1]

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.193-194 -196-197).

الأيقونة في القصة المصورة:

«هي تلك التداخل المتشابك بين الأيقونة والصورة والنصوص في أشكال مريحة او مبهمة في التدليل والتأويل، فكل العناصر المؤلفة للقصة يجب أن توصل إلى الهدف النهائي وهو عملية الإقناع الذي يعتمد على إيحاءات مختلفة تبثها تلك الأيقونات وما تحمله من مدلولات نفسية واجتماعية وترفيهية...الخ،

لقد تبنى العديد من علماء السيمياء الاجتماعية رؤية (رولان بارث) التي تقول ان الصورة والنص المرفق معها يكملان يعظهما الآخر»[1], وهذا ما يطبق حرفيا في مجال القصة المصورة.

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.185-186).

«أما من جهة اخرى فإن الصورة في فن القصة المصورة من القدرة على التعبير ما يغني عن النص ,تتحول اللغة الايقونية للغة عالمية تفهمها كل المجتمعات».

كما يعتمد رسام القصص المصورة في بعض الأحيان على الرسومات التجريدية ,لأنه لها مدلول سيكولوجي في دلالتها لا يمكن الكشف عنها ,رغم ذلك السيميولوجيا تحاول فعل ذلك ,فالصور التجريدية تتغير ماهيتها في بعض الأحيان لكن هذا ما يضفي عليها نوعا من الثراء.وهذا ما نفهمه من مقولة الفنان التجريدي(واسيلي كاندنسكي wassily kandinsky 1866-1944م) «اللطخة الدائرية أكثر تعبيرا من تعابير الوجه».

عند قيام القارئ بتحليل المشاهد في القصة المصورة فان هذه العملية تمر بثلاث مراحل وهي سنن التعيين والذي يؤسس بدوره للقياس و ينتج الحدس وبعد القياس تأتي مرحلة التضمين الا ان هذه المراحل لا يمكن تطبيقها على المشاهد التجريدية ولا تصل حتى لمرحلة القياس نتيجة انعدام المرجع .

الشفرة: «هي عبارة نظام يجمع فيه عدد من الاشارات يتم الاتفاق عليها بين اعضاء مجموعة بشرية معينة تستخدم تلك الشفرة وتضفي عليها معانيها التي نتجت عبر الخبرات السابقة الثقافية والاجتماعية ,وهي حقيقة احد أهم التأويل التي يعتمد عليها الرسام لمعالجة فكرة ما أو خلق لغة مشتركة مع المتلقي أو القارئ».[1]

الاشارة على وجه الشحصية ماهي الا شفرة متفق عليها بين أفراد عصابة القمر الاسود فقط .

(1) (1)محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.170-186).

بناء صفحات القصة:

«لا تخلو أي قصة مصورة من مجموعة العناصر والأسس والعلاقات التي تنظم في بناء محكم يتناسب مع الفكرة، فبناء صفحات القصة ليس عبارة عن تجميع العناصر الملائمة مع بعضها وإنما خلق علاقات صحيحة تفاعلية من الناحية التناسبية لأداء أفضل وظيفة ممكنة, ويتم ذلك من خلال تكامل قيمة العناصر فيما بينها سواء على مستوى الفكرة أو التطبيق , وعلى قدر استحضار هذه العلاقات الصحيحة، يعد البناء صحيحًا.

لذا نجد السيماء في القصة المصورة عبارة على لعبة تفكيك وتركيب وتحديد البنيات العميقة وراء البنايات السطحية المتمظهرة فونولوجيًا ودلاليًا، وهي بأسلوب آخر دراسة لشكلانة المضمون تمر عبر الشكل لمسألة الدوال من اجل تحقيق معرفة دقيقة، فالسمياء هي دراسة الأنماط والأنساق العلامية غير اللسانية، إلا أن العلامة قد تكون لسانية (لفظية) أو غير لسانية (غير لفظية).

وهي في فن القصة المصورة تمثل تلك العلاقة النمطية للعناصر وفق قوانينها البصرية التي تستند الى اسس ونظام معين خاضع في كل احواله الى عمليتي التفكيك من اجل عملية التحليل التي يقوم المتلقي بها, وثم اعادة التركيب تلك العناصر التي فككها من اجل قراءة جديدة تؤول العلامة وتعيدها إلى صورها ودلالاتها ومرجعيتها».

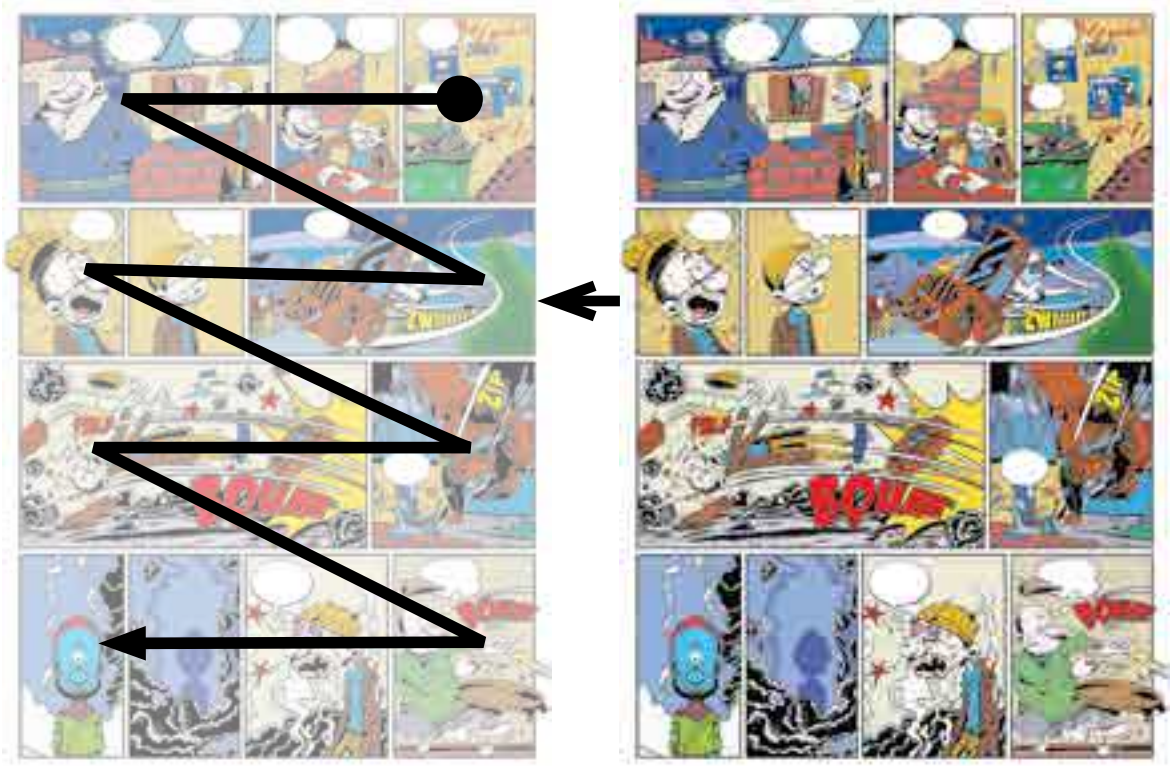
الا أن مفهوم التفكيك و التركيب يخلف نوعا بالنسبة لنظرية الجشتالت لكن الغاية نفسها فالقياس اول مرحلة قبل الاحساس بالنسبة لسيماء ,»اما نظرية الجتشالت موجهة في بدايتها الى سيكولوجية الادراك والادراك هو الخطوة الأولى التي تلي الاحساس، إذ إن الادراك يتضمن شيئا من الوعي والتميز الذي لا يمكن أن يتم دون الإحساس لذا فالإدراك في صفحات القصة المصورة يكون ادراك الشكل قبل الأجزاء ثم بعد ادراك الكل يحدث تفصيل للأجزاء، وهذا ما يؤكده (جيوم) بان الجتشالت يمكن أن تنطوي على تمفصل داخلي على اجزاء او اعضاء طبيعية تضطلع ضمن الكل بوظائف محددة، فالجزء في الكل هو شيء يختلف عن الجزء منعزلاً أو في مكان آخر».[1]

(1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.159-167-237-238).

1
2
مرحبا
3
مرحبا
مرحبا
م
م رح ب ا
مرحبا
مرحبا
ادراك الكل قبل الأجزاء
ثم بعد ادراك الكل يحدث
تفصيل للأجزاء.
فالجزء في الكل هو شيء
يختلف عن الجزء منعزلاً
أو في مكان آخر.

التنظيم البصري:

«التنظيم البصري يفرض نفسه على القارئ ويرى المراكز المختلفة الخاصة بلوحات القصة في نظامها المتدرج الخاص, وتتجه طاقات ما من هذا العمل الى القارئ، تتحرك عينا القارئ حركة حرة وتستكشفان لوحات القصة المصورة بطريقة تحاول تفكيك البنية الداخلية لها, لكن هذه الحركة المستكشفة للعين لا تكون بلا ضوابط، فالإحاطة بخانات القصة في الاتجاه الافقي مثلاً تحدث الى حد ما على نحو أسهل من احاطتها به من اعلى اسفل كما يشير (أرنهايم) لإدراك اللوحات على انها منتظمة من اليمين إلى اليسار اتساقًا مع حركة الكتابة اللاتينية ومن اليمين الى اليسار مع حركة الكتابة العربية».[1]

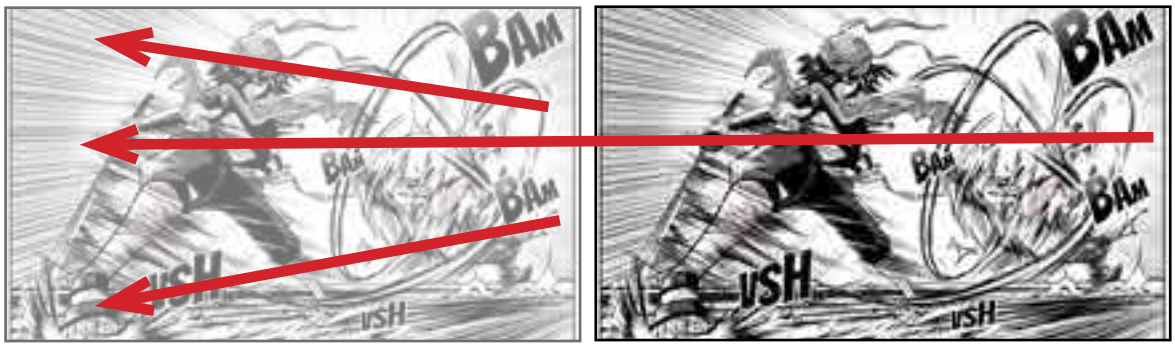


اتجاه القراءة بالنسبة للغة العربية أو اليابانية من اليمين إلى اليسار.

(1) (1) محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999,(ص ص.240-241).

اتجاه القراءة بالنسبة للغات اللاتينية من اليسار إلى اليمين ومن الاعلى إلى الأسفل.

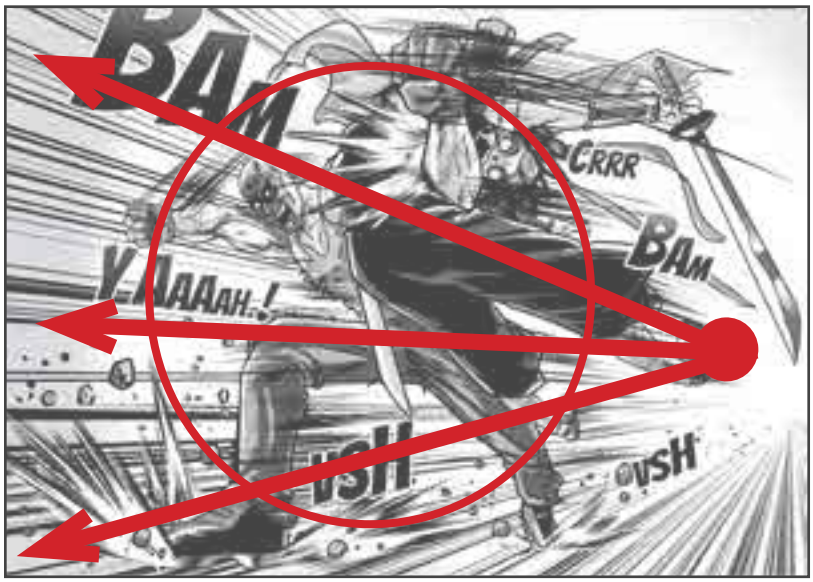
كما أن اتجاه الحركة يختلف مع اختلاف اللغة, إذا كانت اللغة عربية يكون الاتجاه المنطقي للحركة من اليمين إلى اليسار,أما إذا كانت اللغة لاتينية الاتجاه يكون من اليسار إلى اليمن.



مركز الانتباهfocus of attention **بؤرة الانتباه:**

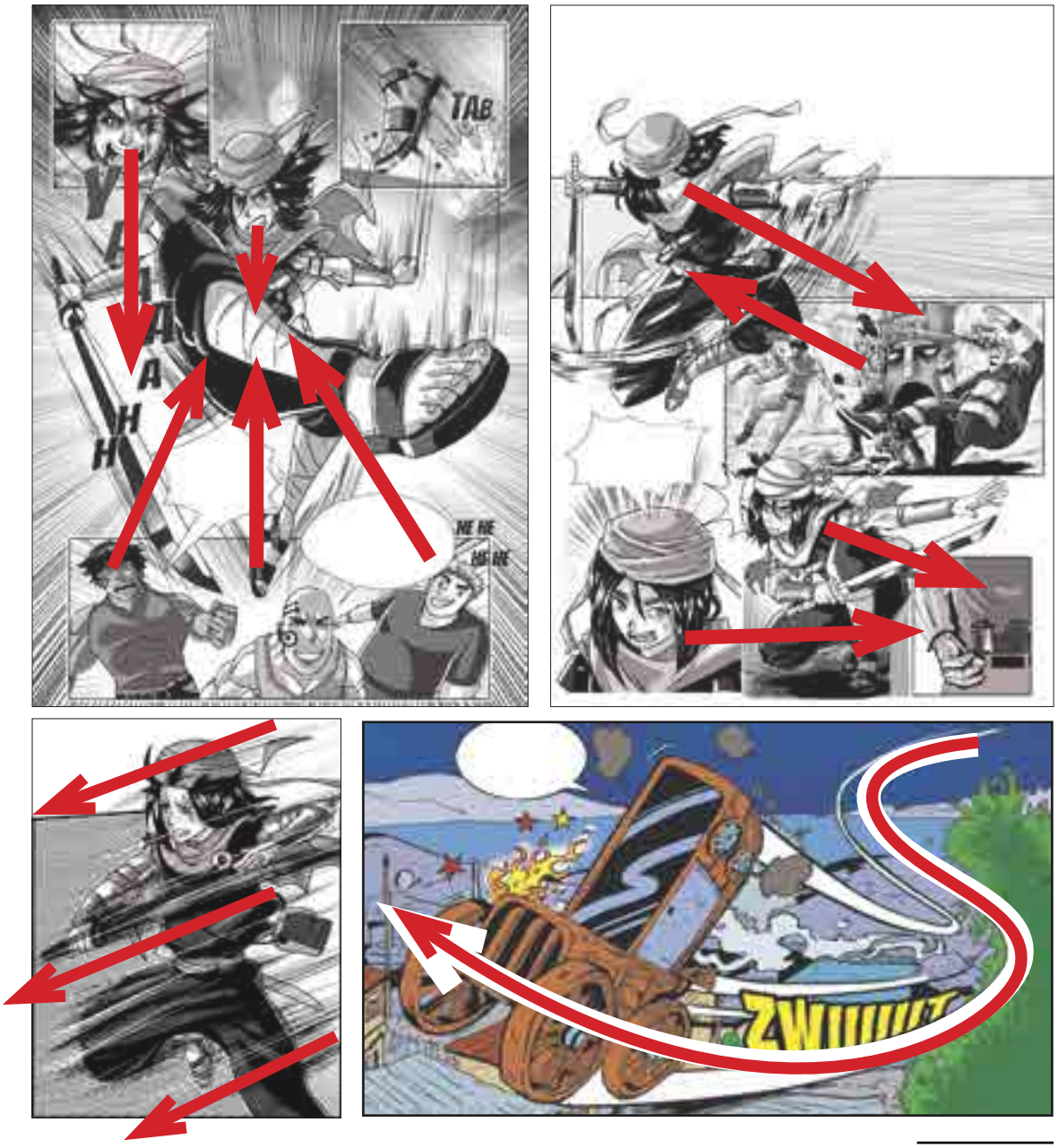
«الكثير من الجوانب الخاصة بتقنيات الرسام ومهارته في إخراج وتجسد المشاهد لها صلة بعملية التلاعب البارعة في جذب انتباه القارئ.

إن نشر وتوزيع الشخصيات داخل الاطار ينبغي أن يكون مشبعا ومرضيًا للقراء فخلال رسمه للمشهد يحاول الرسال أن يزيح في العادة بؤرة الانتباه على نحو طفيف بعيدًا عن المركز (عادة نحو اليسار) بالنسبة للقارئ باللغة اللاتينية اما العربية (عادة نحو اليمين). كما هناك عوامل أخرى تعمل على جذب انتباه القارئ كالظلال والخطوط والتضاد».[1]



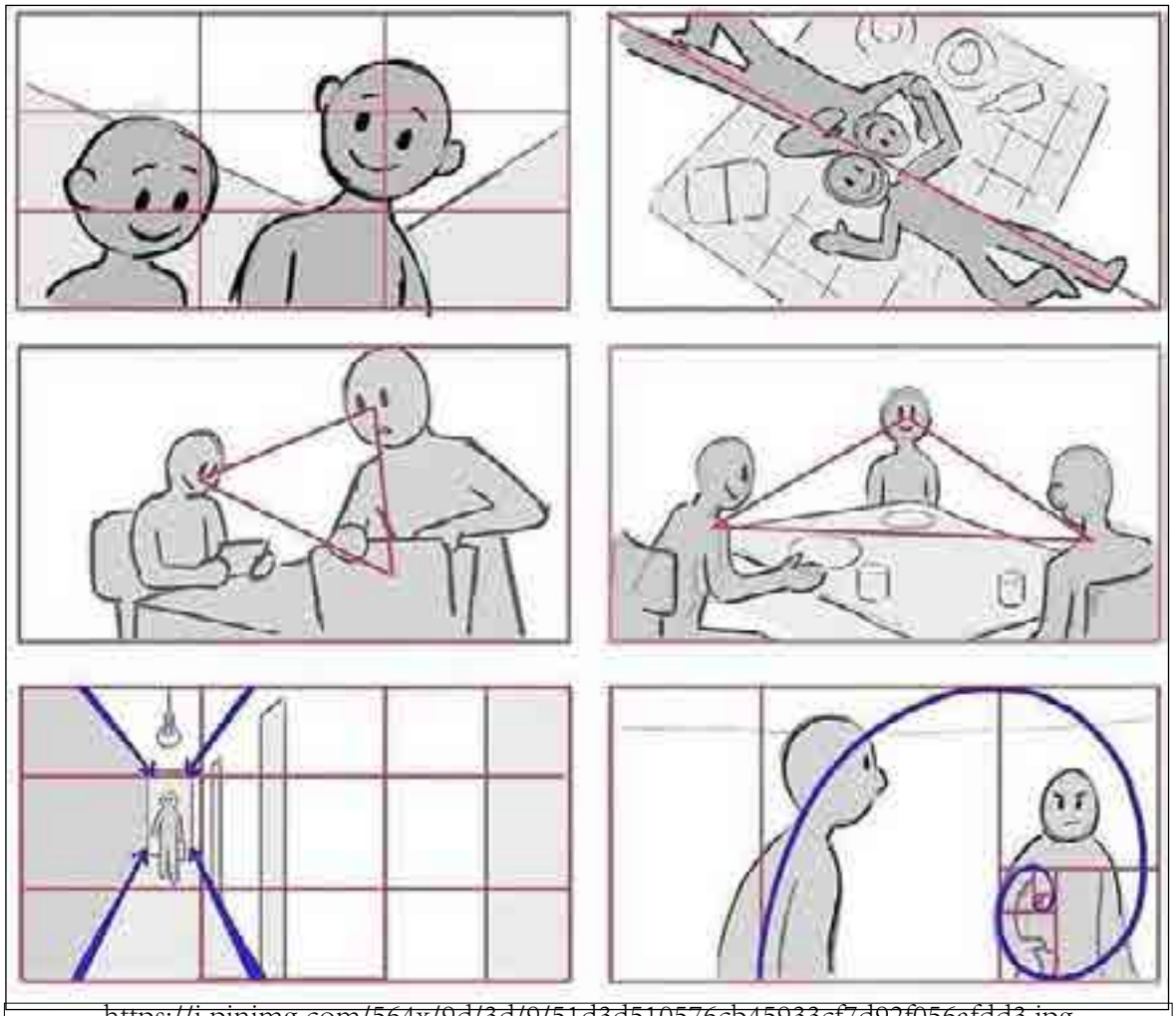
(1) جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978,(ص.226).

«كما يعتبر القانون الجشتالتي و المعروف بالاستمرارية على أنه الحالة التي تصف حركة العين المستمرة التي تقود الرائي وتجذبه وتلفت انتباهه عندما ينظر الى التكوين, ومن احد تطبيقات الاستمرارية حروف الكتابة التي تجعلنا نسطر بالنظر من اليمين الى اليسار في اللغة العربية، ولو حاولنا تطبيق الخدعة القديمة هي أن ننظر الى السماء وسط حشد من الناس لوجدنا الكثير منهم يسارعون الى النظر في نفس الاتجاه . ان الكثير من المفردات يستخدمها الفنانين في سبيل توجيه حركة عين المشاهد فالخطوط والانهار والطرق وصفوف الاشجار كلها تستخدم لتوجيه النظر الى نقطة مركزية او اتجاه ما في التكوين وتعدى هذه الحالة بخلق مسارات بصرية داخل تكوين الذي يقود البصر».[1]



(1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008,(ص.253).

كما تعد النسبة الذهبية العنصر المهمة جدا في تركيب لوحات و خانات القصة



https://i.pinimg.com/564x/9d/3d/9/51d3d510576cb45933cf7d92f056afdd3.jpg

قوانين الجتشالت:

«**التقارب:** هو الحالة التي تجعل من الأشكال او الأشياء القريبة من بعضها البعض، أكثر احتمالاً في جمعها من ناحية البصرية، لأن طبيعية الذهنية البشرية تقيم نوع من العلاقة بينهما على أساس قيمة التقارب.

التشابه: يقودنا قانون التشابه الى ربط أجزاء المجال البصري المتشابهة في اللون والاضاءة والملمس والشكل أو أي قيمة من القيم الأخرى».[1]

(1) (1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008,(ص.251).

الاغلاق:

«وفقًا لقانون الاغلاق فإن الخبرة الانسانية البصرية تميل الى إكمال الأجزاء الناقصة في الأشكال أو الاحداث التي لم تكتمل أجزاؤها ومن المؤكد أنه كلما كانت الصورة الذهنية لدى الإنسان أكثر عددًا, كانت الخبرة اكبر سرعة في حل اللغز وتعويض الأجزاء المفقودة.»

يعتبر قانون الاغلاق ذا أهمية كبيرة في مجال القصص المصورة بصورة عامة وجوهرية لأنها أساسًا، تقوم على خذف واختزال الكثير من المشاهد والتفاصيل الغير الضرورية والتركيز على ما هو مهم وفعال في إيصال الفكرة أو الرسالة.

البساطة:

«يعد قانون البساطة النقطة المركزية في سيكولوجية الجتشالت، فالناس وبطريقة حديثة يميلون على الأغلب الى الرسومات والأشكال الأكثر بساطة والأكثر استقرار وثباتا سهولة ادراكها». [1]

(1) (1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008,(ص.255-257).

الشكل والأرضية:

«كمثل الأشكال والاجزاء الأساسية في مكونات اللوحة أو الخانات أو ما يطلق عليها البعض بالأشكال الموجبة بينما تكون الخلفية أو الأرضية هي الجزء السالب التي يستقر عليها الشكل, وبسبب عملية الإبصار والادراك فإن الشكل يأتي في مقدمة الصورة وقريبًا من النظر بينما تكون الأرضية في مؤخرة الصورة ويتصور الكثير بأن الشكل هو الجزء الأكثر أهمية في المشاهد وأن الخلفية والفضاء المحيط به إنما هو تحصل حاصل لاحتواء الشكل وحقيقة الأمر أن الأرضية لا تقل قيمة من الناحية الفنية والإدراكية للشكل وبالإمكان أن تؤثر في قيمته هذا الشكل عندما تتغير ألوانها او مساحتها وهكذا يفقد الشكل سطوته على العمل الفني بفضل التأثير المباشر للخلفية».[1]

العلامات اللسانية:

«انظمة التواصل السمعي للقصة المصورة تنقسم الى ثلاث أصناف

الظواهر الفظة: أي التي تفلت للتصنيف اللساني وتسمى من طرف اللسانيين باسم متكلف شيئا ما (فونيماتarchiphonémes) (فوينمات فظة) لا تعني شيء ولكن لها دلالة خاصة كرغي الصبي ,صراخ، تألم,قهقهة و الحكايات الصوتيه (الانوماتوبيا. onomatopees) و هي الكلمة التى يحكي صوتها صوت الشيء الذي تصفه».[2]

(1) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008,(ص.259).
(2) محمد نظيف . ما هي السيمولوجيا المغرب,إفريقا الشرق,. ط1 , 1994,(ص.29).(نسخةpdf)

الاصوات الطبيعية:

«تتميز عن باقي الأصوات كون مرجعها ثقافي (الموسيقى مثلا) كالضوضاء التي تحيط بنا أو خوار الثور او انكسار الزجاج...الخ، الأصوات الثقافية هي أصوات منجزة بواسطة الانسان لأهداف توصيلية مختلفة».

الاصوات الثقافية «:وهي النتجزة من طرف الانسان كالموسيقى مثلا» .[1]

زاوية الصورة في القصة المصورة:

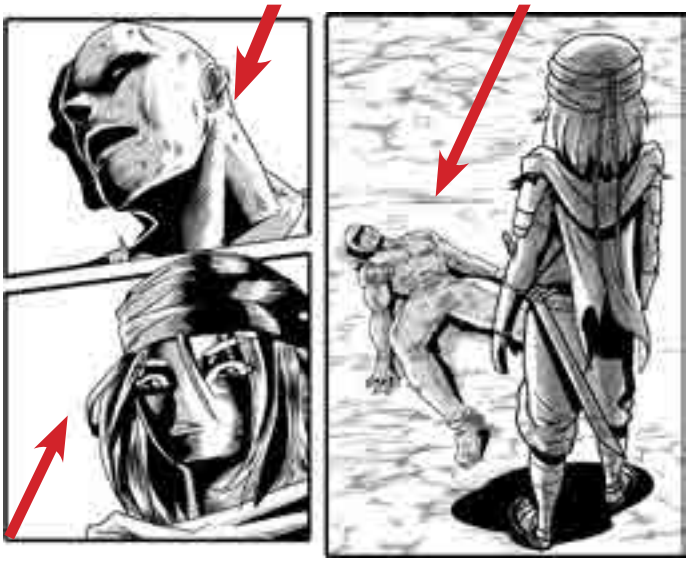
«بناء على(كريس وفان لوين Kress-van leenwen) فإن زاوية الصورة لها تأثير في شكل المعنى لدى القارئ، فالصورة التي تأخذ من زاوية منخفضة أو كما تطلق عليها (هارسونharrison) منظور النملة anT prespective تجعل المتلقي يحسن بقوة الصورة وعظمتها مقارنة بالصورة التي تأخذ بزاوية عالية أو حسب هارسون (عين الطائر bir deye) التي تكون فيها الصورة أو المشهد أو الشخصية ضعيفة واهنة.

وتكمن أهمية ما تحدث عند(كريس وفان) حول تأثير الصورة في الإنسان وتنظيم العلاقة الاجتماعية بينها وبينه بحسب زاوية التقاط الصورة ومدى قربها وبعدها ودرجة ميلانها وغيرها من المعايير.»[2]

(1) محمد نظيف . ما هي السيمولوجيا المغرب,إفريقا الشرق,. ط1 , 1994,(ص.29).(نسخةpdf)

(2) (2) إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008,(ص.192).

(عين الطائر) تظهر مدى ضعف و وهن الشخصية.



(منظور النملة) يظهر قوة الشخصية.

(منظور النملة) يظهرعظمة المشهد.

أنواع اللقطات أو المشاهد في القصة المصورة:

اللقطة التأسيسية ESTABLISHING SHOT **(لقطة عريضة**-LONG SHOT)

هو المشهد الذي يعطي فكرة واضحة عن المكان الذي تدور فيه احداث القصة .

اللقطة العريضة الطويلة
WIDE - LONG SHOT :
تعد من أهم اللقطات الضرورية في القصص المصورة فيها تظهر الشخصيات بصورة كامل مع احتوائها على اكبر عدد ممكن من التفاصيل.

اللقطةالمتوسطة MEDIUM SHOT
هو المشهد الذي يظهر في العادة الحوار بين الشخصيات.

اللقطة القريبة المتوسطة MEDIUM CLOSE-UP:
تستعمل هذه المشاهد في العادة عندما نريد إظهار مشاعر الشخصيات و تعتبر من اهم اللقطات التي تقرب القارئ من الشخصيات.

اللقطة القريبة CLOSE-UP:
و هي اللقطة التي نتعمق فيها بشكل اكبر في مشاعر الشخصيات و تركز في كثير من الاحيان على اللقطات العاطفية الدرامية.

اللقطة القريبة جدا EXTREME CLOSE-UP:
و الهدف من هذه اللقطة تنبيه القارئ و توجيه نظره إلى شيئ أو حركةما أو التدقيق في بعض التفاصيل.

أنواع فقاعات الحوار:

تحليل سيميولوجي لصفحتين من القصة المصورة (فضائي في حي فوضاوي):

إن عملية التحليل تمر بعدة مراحل, أولها القياس و الإدراك ومن خلالهم يتم تعيين العمل الفني و ينتج بما نسميه بالإحساس وأخر مرحلة هي التضمين.

شرح بعض المصطلحات ذات الطابع المعجمي:

سنن الرسم س .م : تشير إلى كل ما هو مرسوم في علاقته مع ما هو مكتوب

سنن الكتابة س.ك : تشير إلى النص الكتابي.

سنن طباعي س.ط : سنن تتألف بين الرسم و الكتابة (رسم مكتوب أو كتابة مرسومة).

مصطلح lexie و هو مستعمل أيضا من طرف رولان بارث في كتابه z/s وهو يشير إلى اصغر الوحدات الدالة في القصص المصورة.

هذا التحليل هو تجربة على الطريقة التحليلية السيميوطيقية الكلاسيكية البارثية.

المراجع

-كتاب ماهي السيمولوجيا, للكاتب bernard toussaint) ب -توسان) وترجمة (محمد نظيف).

-كتاب (z/s رولان بارث), ترجمة (محمد بن الرافه البكرى).

الصفحة 01

الخانة 01:

س.ك : حضور مكثف لسنن ألزماني ,تحديد الساعة و التاريخ .

المشهد عبارة عن لقطة تأسيسية تعطينا فكرة على أن شيء ما سيحدث في هذا الكون , أو احتمالية حدوثه على احد إيقونات الكواكب الموجودة في الصورة (شفرة تأويلية).

الخانة 02: إشارة واضحة على حدوث شيء ما (شفرة الأحداث) .

لكن ما هو بالتحديد ؟ يبقى مجهول (شفرة تأويلية -لغز).

س.ط: محاكاة الأصوات ,صوت طبيعي (zzow).

س.م: شرارة كهربائية أو مجال مكهرب (شفرة الأحداث).

الخانة 03: ظهور ثقب اسود أو بوابة زمانية ,خرجت منها مركبة فضائية أو عربة ,طبيعتها الأصلية تبقى مجهولة (شفرة الأحداث – حدث)

الخانة تحتوي على فجوة زمانية مكانية ,هي مزيج بين المجال السانكروني (السكوني) و التطوري (الدياكروني) نفس التركيب.

س.ط : الصوت الطبيعي (zwit) و خطوط الحركة إشارة على الحركة السريعة للمركبة , كما إن خطوط الحركة تعطي انطباعا بالاستمرارية وإلغاء الرتابة في المشهد.

خانة 04:

س.ر: المشهد مبني على بعد سينمائي.

سنن التعيين: مخلوق أزرق اللون له عين واحدة, قرنين استشعار و إذنين طويلتين (استنساخ الأجساد – رمز).

مخلوق يستعمل لغة غريبة (إشارات مشفرة)و ملامح وجهه العابس والدخان المتصاعد من رأسه, إشارة على انه منزعج (شفرة السيمات).

س.ك : انه يتذمر من تعطل المركبة , نرجع لمقاولة رولان بارث عندما قال» الصورة و النص المرفق معها يكملان بعضهما الأخر», ملامح وتعابير و كلام الفضائي توحي بذلك (شفرة السيمات).

سنن التعيين : المركبة قديمة ذات طراز بدائي ,و بداخلها تكنولوجيا متطورة جدا ,فدلالتها التضمينية تشير على الذكاء الغير طبيعي للفضائي من جهة أما من الجهة الأخرى فهو يفتقر لذوق الجمالي والإبداعي (شفرة الإحالات –شفرة ثقافية),(ذكي –يفتقر للحس الجمالي).

أما المركبة فهي استنساخ متناقض بين المستوى العالي والمتدني.

الخانة 05:

س.ط: محاكاة الصوت الطبيعي (crrrrc) , ضف لها

س.ر: دخان منبعث من محرك المركبة مؤشر على وجود خلل ما , الفضائي يواجه مشكلة حقيقية (حدث).

س.ك:يقرر الهبوط ,لكن أين بالتحديد يبقى مجهول (شفرة تأويلية–لغز).

الخانة 06:

س.ط: الفضائي يستعمل لغته الغريبة ,يبدو انه يختار في مكان ما للهبوط عليه(تاويل–لغز) , اللغة لا تزال مجهولة(شفرة –حصر).

الخانة 07 :

سنن المعرفي: حسب اتجاه ميالان المركبة و خطوط الحركة ,فالوجهة أكيدة نحو كوكب الأرض (فك الحصر), توجد هناك فجوة زمانكية بالمشهد.

الخانة 08:

مشهد يحمل بداخله العديد من الدلالات الواضحة ,تشير على انه حي فوضوي يفتقر لأدنى شروط التحضر المدني ,ساكنات قصديرية ,برك مائية ,قمامة مرمية ,طريق طيني.

وجود ورقة متطايرة في الهواء بداخلها إيقونة تشير على وجود انتخابات (شفرة الأحداث–حدث).

الصفحة 02:

الخانة 01:

س.ك: حوار يدور بين شخصين مجهولين (حدث), ملصقات ايقونية لمترشحين, ملتصقة على الجدار ,مؤشر على وجود انتخابات (شفرة الأحداث).

س.ط: الكتابة الموجودة على الحائط (انتخب رقم..) إشارة على وجود انتخابات بلدية.

تعتبر المشاهد التي تحتوي على هكذا نوع من الملصقات و الكتابة بمثابة صورة واقعية على العادة منتشرة بكثرة في المجتمع الجزائري عند كل فترة انتخابات.

ممكن أن نقول أنها أصبحت نوع من الشفرات الترميزية الجماهيرية المفهومة عند المجتمع الجزائري .

أما صندوق القمامة الممتلئ هو إشارة على انعدام النظافة داخل هذا الحي الفاوضاوي.(شفرة الاحالات).

الخانة 02:الحوار يدور بين شخصيتين , الشخصية الأولى تبدو عليها ملامح و ايماءات تشير على انها منزعجة نوعا ما (شفرة السيمات)

ما سبب الانزعاج؟(شفرة تأويلية –لغز)

الشخصية الثانية:

س.ك: «هل تريد مني أن اتصل بالشرطة» (شفرة تأويلية–تأمر).

طريقة ميلان الرأس و الابتسامة العريضة التي تحمل نوعا من البلاهة تدل على انه شخص فضولي (شفرة الإحالات–شفرة ثقافية).

الخانة 03 :

سنن المعرفي: من طريقة كلام الشخصية الأولى و تعابير وجهه توحي بنوع من الإشارات الترميزية ذات مسارات بصرية واضحة على انه ليس بالإنسان الاجتماعي (شفرة ثقافية), أو انه يكره جاره لسبب ما (شفرة الأحداث).

س.ك: كلام الشخصية**2** دليل على انه يفعل شيء غير قانوني , كلمة (شيات) هي نوع من (الإخصاء) يحمل رمزية و تدني في عملية الاستنساخ.

شخصية 02: س.ك : تدل على أن قوله لا يطابق فعله.

الخانة 04:

س.ر : الدخان المنبعث من المركبة مؤشر على أنها لا تزال تواجه نفس المشكلة السابقة(شفرت الأحداث), من خلال رسم خطوط الحركة و محاكاة الصوت (zwiiit) مؤشر على فقدن السيطرة على المركبة (هبوط اضطراري).

الخانة 05 :

س.ر: نظرة للأعلى مع إيماءات و تعابير الوجه توحي بالحيرة و الاستغراب (شفرة السيمات).

س.ط : فقاعة الحوار على شكل سحابة لها دلالة رمزية على أن الشخصية يخاطب نفسه.

س.ك: يتساءل عن ماهية الشيء القادمة من السماء(شفرة تأويلية).

الخانة 6:

س.ر: مشهد قريب يدل على ذعر و خوف الشخصية ,تصرفاته تبين ذلك (شفرة السيمات).

الخانة 07: الشخصية ترفع يديها للأعلى ,إشارة اتصالية بدنية ترميزية لخلق مسار بصري نحو صاحب المركبة من اجل تغيير مسار المركبة.(شفرة الأحداث–شفرة السيمات).

س.ك: عبارة (فلتغير المسار أيها.....) العبارة ناقصة لكنها مفهومة المعنى و هي تعرف بعبارة (كوس إيغو le quos ego)

بؤرة القوى في هذا المشهد هي الشخصية باعتباره مركز الحدث (حدث).

الخانة 08 انفجار كبير تطاير الحطام في كل مكان (حدث).

الخانة 09: فجوة مكانية ناتجة عن تغيير المكان و الانتقال من المحيط الخارجي للحى الفوضوي إلى داخل بيت الشخصية2 خطوط الحركة تشير على أن الشخصية يهتز من مكانه ,هل هو زلزال (حدث).

س.ط: كلمة (boum) وظيفتها غلق الفجوة و الربط بين الخانة 8و9

س.ك: يتساءل هل هو زلزال (شفرة تأويلية) , أما كلمة (أموالي) فهي إشارة على أن الشخصية ذات طبيعة مادية (شفرة الإحالات).

الخانة 10

س.ر: دخان متصاعد ,أسنان متساقطة ,وجه به العديد من الكدمات,عينين متورمتين (مؤشر–شفرة الأحداث) ,تعابير الوجه و الحالة المزرية (سمة الضعف).

خانة 11 : مشهد ضبابي ,دخان متصاعد,رسومات مجردة الخانة ليس لها مرجع (شفرة تأويلية–حصر).

خانة 12 : ظهور الفضائي من بين الخان المتصاعد ,(نهاية الحصر)

الابتسامة العريضة و النظرة الثابتة (فضول) , هذا النوع من المشهد يلقب بالرائد و وظيفته تحميس القارئ و إثارة فضوله لقلب الصفحة الموالية.

خاتمة

عند نهاية أي دراسة ما يجد الباحث نفسه فيها أنه وصل لجملة من الاستنتاجات و النتائج قد تكون سببا له في فتح المجال نحو أفاق و تصورات مستقبلية أخرى و مغايرة تماما عن دراساته السابقة, وهذه الخلاصة ليست مجرد كلام و إنما ناتجة عن تجربة شخصية مررت بها عند دراستي لمجال القصة المصورة بمفهومها العامة,حالي حال أي مبتدئ كان يعتقد إن سر نجاح القصة يكمن في التمكن من إتقان التقنية والأسلوب فقط, لأجد بان التنظير هو الركيزة الأساسية و المهمة في نجاح أي إرسالية مهم كانت طبيعتها. و التنظير في مجتمعنا عامة و في مجال الفن خاصة يكاد ينعدم رغم أهميته, حتى و إن لم نكن روادا في هذا المجال لماذا لا نحاول على الأقل توظيفه في صناعة فنية أصلية بعيدة عن التقليد و الاستنساخ و نحتذي بالمدرسة اليابانية التي رغم أن بدايتها كانت فيها نوع من التبعية لتيار الأمريكي و الأوروبي إلا أنها أخذت لب الفكرة, صانعتا لنفسا فنا فريدا متميزا يحتل الصدارة دون منازع, إن القصة المصورة العربية بصفة عامة و الجزائرية خاصة لا تزال حتى ليومنا هذا لم تضع الخطوط الأولى و الموضحة لمعالم هذا الفن, وابسط مثال على ذلك عدم وجود قاموس عربي موحد خاص بمحاكاة الأصوات الطبيعة و الثقافة ,كما انه لا توجد ولا محاولة واحدة في ابتكار خط إسلامي يتماشى مع هكذا نوع من الأصوات . أما الهوية و اللمسة المميزة في الأعمال القصصية العربية فهي تكاد تكون شبه معدومة تماما ,ضف تدنى في مستوى الإخراج الذي يجعل من القارئ العربي يفضل القصص الأجنبية على المحلية .

إن القصة المصورة الجزائرية معوقات كثيرة من الممكن معالجتها في مدة قصيرة كل ما تحتاجه نية صادقة و تكاتف الجهود.

قائمة المراجع

1-إياد حسين عبد الله , فن التصميم الفلسفة النظرية التطبيق,ط1,الشارقة,دائرة الثقافة و الاعلام,2008.

2-جلين ويسلوذ . سيكولوجية فنون الأداء,ترجمة شاكر عبد الحميد,الكويت,المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأدب,1978.

3-رولان بارث,س/ز,ترجمةمحمد بن رافه البكري,ط1,لبنان,دار الكتاب الجديدة,2016. (نسخةpdf)

4-كاظم شمهود طاهر,فن الكريكاتير,ط1,الأردن,أزمنة للنشر والتوزيع,2003. (نسخةpdf)

5-محمود حمادة,فن الكريكاتير من جدران الكهوف الى أعمدة الصحافة,سوريا,دار عشتورت للطباعة و النشر,1999.

6-محمد نظيف . ما هي السيمولوجيا المغرب,إفريقا الشرق,. ط1 , 1994.(نسخةpdf)

7-charles dierick.le center belge de la bande dessinee.premiere edition. belgique.renaissance de liver.2000.

9-collection micrsoft© encarta© 2005.

8-thierry groensteen.maiter de la bande dessinee europeenne. france. sevil.2000.

مجلات

10-nippon.japon.N04.14mars2010.

ملخص:

مما لا شك فيه أن فن القصة المصورة اتخذ لنفسه مكانة مرموقة بين مجمل الفنون الكبرى باعتباره فن تاسع عن جدارة , هو فن تضرب أصوله في جذور التاريخ ليس بالحديث العهد , وله من الدراسات و الأبحاث الكافية, والتي اشرف عليها العديد من الدارسين و الباحثين الأجانب منهم على وجه الخصوص ,اللذين عملوا بجهد كبير على نقل هذا الفن من بساطة الأسلوب إلى مجال التنظير و التأسيس فكان لسيميولوجيا و سيكولوجيا الفن دورا رئيسيا في صناعة نقلة نوعية للقصة المصورة بمفهومها الحديث. القصة المصورة هي أسلوب فني تعبير ذا تسلسل صوري ,يحتوي بداخله جملة من الترابطات الدلالية و التصورات البصرية السيكولوجية و المهارات الفنية ,كلها تسعى لإنجاح العملية التواصلية والفعل الراجع بين كل من المرسل و الإرسالية و المستقبل.

الكلمات المفتاحية: القصة المصورة –السيميولجيا – سيكولوجيا الفن– عملية تواصلية –الفعل الراجع.

Abstract:

There is no doubt that the art of the comic book has taken a prominent place among the major arts as a ninth art in its own right. It is an art whose origins are rooted in history. And researchers, foreigners in particular, who worked hard to transfer this art from the simplicity of style to the field of theorizing and foundation, so the semiology and psychology of art played a major role in making a qualitative leap for the comic bookin its modern sense.

The comic bookis an artistic style of expression with a graphic sequence, within it a number of semantic interconnections, psychological visual perceptions and technical skills, all of which seek to make the communicative process successful and feed back between the sender, the dispatcher and the receiver.

الفهرس

العنوان	الصفحة

1- مقدمة..... أ-و

2- دراسة تحليلية للمشروع..... 08

1.2- تمهيد عن موضوع المذكرة..... 09

2.2- صور المشروع المنجزة..... 21

3.2- تحليل الصور..... 65

4.2 - نتائج المشروع..... 120

3 –خاتمة 121

4- قائمة المراجع..... 122

5- ملخص 123

6- الفهرس..... 124