الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم
University of Mostaganem - Abdelhamid Ibn Badis
كلية الأدب العربي والفنون
Faculty of Arabic Literature and Arts
قسم الفنون البصرية

العناصر الغرافيكية في القصة المصورة تصميم "Manga" نموذجا

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الفنون التشكيلية

التخصص: تصميم غرافيكي

من إعداد الطالب:
- بن حمو أسامة

بإشـراف الأستاذ:
- بلبشير أمين

لجنة المناقشـــة

اسم ولقب الأستـــاذ(ة)	الرتبة العلمية	الصفة في اللجنة
جمعي رضا	أستاذ محاضر (أ)	رئيســـا
بلبشير أمين	أستاذ مساعد (أ)	مشرفا ومقررا
العايب نصيرة	أستاذ مساعد (أ)	مناقشـــا

السنة الجامعيـــة: 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة شكر وتقدير:

الحمد لله عز وجل الذي وفقنا في إتمام هذا البحث العلمي.

وأتقدم بالشكر والتقدير الى الأستاذ الفاضل / الدكتور بلبشير أمين الذي تفضل بالإشراف على هذا البحث، ولكل ما قدمه لي من دعم وتوجيه وإرشاد لإتمام هذا العمل على ما هو عليه فله كل الثناء والتقدير.

إهداء:

أهدي هذا العمل المتواضع

إلى:

- روح الوالد رحمه الله.
- الوالدة والأخت والجدة حفظهم الله.
- كل أفراد الأسرة.
- إلى كل الأصدقاء، ومن كانوا برفقتي ومصاحبتي أثناء دراستي في الجامعة.
- وإلى كل من ساهم في تلقيني ولو بحرف في حياتي الدراسية.

المقدمة

المقدمـــة:

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات حمدًا كثيرًا طيبًا مباركًا فيه، وأشهد أنه لا إلــه إلّا الله وحده لا شريك له وأن محمدا عبده ورسوله عليه أزكى صلاة وأطيب تسليم وعلى من سار على نهجه إلى يوم الدين، قال صلّى الله عليه وسلم ((إنما الأعمال بالنيّات وإنما لكل امرئ ما نوى)) فنسأل الله عز وجل أن نكون من المخلصين في العمل، وأن ينفع به، وبعد فإنّ الله تعالى قد خلق الخلق وأمرنا أن نتدبر فيه، فلو رأى أحدنا في الطبيعة لرأى أشكالً وألوانًا، وهذه الأشكال هي ما نسميه بالعناصر الغرافيكية والتي يعتمد عليها الفنانون والمهندسون والمزارعون وغيرهم في أعمالهم، ومن الفنانين هؤلاء المؤلفون الرسامون الذين يحاولون احتواء الطبيعة داخل كتبهم وهي ما يتعارف عليه اليوم باسم القصص المصورة، **فما هي القصص المصورة؟ وما حقيقة العناصر الغرافيكية؟ وما العلاقة بينهما؟**

ومن هنا ظهر لنا هذا التساؤل؛ ما علاقة العناصر الغرافيكية بالقصص المصورة؟ وهل يمكن للقصص المصورة أن تنشأ دون اعتماد على هذه العناصر؟ هناك عديد الفرضيات حول الموضوع منها أن العناصر الغرافيكية يمكن أن نراها في كل شيء نهيك عن عمل فني، ومنها أيضًا أن القصة المصورة تعتمد على أشكال أساسية كالمربعات والدوائر، وغيرها من الفرضيات، والهدف من البحث هو إدراك حقيقة العلاقة بين القصص المصورة والعناصر الغرافيكية، ومدى ارتباطهما عن طريق انشاء نموذج لقصة مصورة.

والسبب الرئيسي لاختيار هذا الموضوع هو تخصصي في التصميم الغرافيكي وكذا حبي للشريط المرسوم عمومًا، إضافةً إلى أهمية الموضوع في مجتمعنا الذي يبتعد عن الكتاب والقراءة عمومًا شيئًا فشيئًا، وبما أنّ القصة المصورة يمكن أن تصل إلى جميع شرائح المجتمع، مساهمة في تثقيفه، فالقصص المصورة باعتبارها كتابًا مرئيًا مقروءًا يمكن أن يوصل الأفكار للكبار والصغار هو ذو أهمية بالغة، ويستحق البحث في جميع جوانبه، ومن جوانبه علاقته بالعناصر الغرافيكية كما هو الحال في بحثنا.

ولأهمية الموضوع فإنه قد دُرس من عدّة جوانب، سواءً العناصر الغرافيكية أو الشريط المرسوم، ولكن حسب بحثي وعلمي فإنه لم يسبق وأن وضعت دراسة تجمع بين الإثنين، وإنما جلّ الدراسات السابقة كانت إمّا تدرس القصص المصورة أو العناصر الغرافيكية كل على حدى، لا يمكن الحديث عن صعوبات البحث في ظل هذا التطور والتوفر في المعلومات والمراجع، ولكن يبقى هذا الموضوع يفتقر إلى المصادر خاصة باللغة العربية، وهذا ما جعل الوصول إلى المعلومات الكافية أمرًا صعبًا.

كان الاعتماد في هذا البحث على عدّة مناهج أهمها المنهج الوصفي والإبداعي والتاريخي، واستخدمت المنهج الوصفي في عدة مناسبات منها وصف الشريط المرسوم عمومًا وكذا وصف عدّة قصص وشخصيات مشهورة في المجال، أمّا المنهج الإبداعي فاقتصر استخدامه في صنع نموذج لقصة مصورة أرفقتها بالبحث، وفيما يخص المنهج التاريخي فاستعملته في ذكر أصول القصص المصورة ونشأتها وأهم مدارسها.

هذا وقسّمتُ بحثي إلى عدة عناصر تخدم مصطلحات العنوان بالدرجة الأولى فكانت خطة البحث كالآتي؛ مقدمة وثلاثة فصول وخاتمة لخصت فيها البحث ونتائجه إضافةً إلى بعض التوصيات فيها، أمّا الفصول فأولها فصلٌ تمهيدي عناوينه عبارة عن تساؤلات:

1- ماهي القصة المصورة؟ 2- ماهي أنواع وأصناف القصة المصورة؟ 3-متى نشأت القصة المصورة وماهي أصولها التاريخية؟ وثانيها الفصل الأول تحت عنوان؛ العناصر الغرافيكية في القصة المصورة، وفيه عناوين 1- الستوري بورد 2- الشخصيات 3- الخلفيات والمشاهد 4- التحبير 5- فقاعات الحوار 6- التلوين 7- الملامس، وثالثها الفصل الثاني بعنوان؛ الجانب التطبيقي لمراحل إبداع قصة مصورة، وفيه عدة مراحل؛ 1- مرحلة البحث 2- كتابة النص 3- تحويل النص إلى مشاهد 4- بناء شخصيات وعالم القصة 5- الستوري بورد 6- الرسم والتحبير 7- معالجة الرسومات 8- مرحلة التلوين 9- إضافة النصوص 10- مرحلة الطباعة.

هذا أهم ما ركزت عليه في هذا البحث سائلًا المولى السداد فيه والتوفيق

الفصل الأول : مدخل الى هوية القصة المصورة

1 -تعريف القصة المصورة:

قد تعرف القصص المصورة بالشرائط المرسومة أو الكوميكس أو المانجا أو المانهوا أو الباند ديسينيه... كل من هذه الأسماء التي قد تجعلنا نبتسم أو تذكرنا بقصص أطفال ورسوم هزلية أو كاريكاتورية، تدل على نوع أدبي وفني يدعى الفن التاسع وهو عبارة عن فن أدبي تصويري يعتمد على السرد القصصي بواسطة الكوادر المصورة، فغالبا ما يتكون من مجموعة صور تروي أحداثا متتالية مترافقة مع نص على شكل حوار متبادل بين الشخصيات المصورة في الرسوم ضمن دوائر أو بالونات. إن أبرز خاصيات هذا النوع الفني تتمثل في جمعه لوسيطين تواصليين مختلفين من أجل توليد رسالة وإيصالها إلى القارئ، وإن شاطرته فيها أنواع ووسائل تواصلية أخرى، هي ما تجعل الفن التاسع موضوع دراسة متميز.[1]

2 -أنواع القصة المصورة:

إن عدد أنواع القصة المصورة هائل حيث يمكن تصنيفها ضمن أصناف متعددة بإتباع عوامل ومؤشرات متباينة ترتبط بالطبيعة المعقدة للقصة المصورة التي قد تعرف كفن ووسيط ولغة، حيث يقول فديريكو زانتين انه "تبعا للإطار النظري المتخذ والسياق الذي يستعمل فيه اللفظ، قد تمت الإشارة الى القصة المصورة بأنها "نوع فني" و"وسيط" و"لغة" و"نظام سيميائي"...إلخ "، ومن بين الأصناف الرئيسية للقصة المصورة نذكر التصنيف حسب الشكل والوسيط المعتمد عليهما، وحسب المصدر، والنمط.[2]

2 -1– حسب الشكل والوسيط:

إن الطبيعة الهجينة للقصة المصورة تمنح تجربة فنية فريدة، حيث يتمكن الفنان من الاقتراض من الفنون والآداب الأخرى عناصر ووسائط وإدماجها في القصة المصورة مما ينتج في تركيب عمل فني حر لا يتقيد بمؤشرات شكلية من حيث الحجم أو نوع الفن أو نوع السرد وأي كان الوسيط: ورقي أوالكتروني فإنه لا يغير من قيمة العمل أو فنيته. ومن بين أهم أشكال القصة المصورة نذكر القصة المصورة التقليدية والشريط المرسوم والقصة

-1

-2 Federico Zanettin. Comics in translation studies. An overview and suggestions for research, p.5

الأحادية الصورة والقصة المصورة الالكترونية والراوية المصورة والقصة المصورة الغاضبة.

القصة المصورة comic book: وهي القصة المصورة التقليدية أو النموذجية والتي تمثل مرجعا لأنواع القصة المصورة الأخرى، وتكون على شكل كتب أو دوريات ورقية تنشر أعدادها كل أسبوعين أو شهر، وتضم حوالي 30 صفحة بحجم A4 فيها رسوم وصور ملونة ونصوص في بالونات أو في فضاء خانات وتسرد قصص أو مغامرات شخصيات ما.[3]

لشريط المرسوم comictrip: وهي قصة مصورة قصيرة متعددة الخانات تظهر في الصحف والمجلات وهي غالبا ما لا تتجاوز الصفحة الواحدة، وتعتمد على صور ملونة ونص على شكل حوار في بالونات أو تعليق خارجي عن ما يحدث في الخانات . وقد تسرد قصة منفردة أو مغامرات يومية لشخصيات رئيسية متكررة وغالبا ما تكون ذات طبيعة فكاهية أو هجائية.[4]

القصة الأحادية الخانة singel-paneledcomic: تعتبر القصة الأحادية الخانة نوع من القصص المصورة على الرغم من أنها لا تقع في إطار مفهوم فن تعاقب الصور الذي يتطلب خانتين على الأقل، فتضم القصة الأحادية الخانة مميزات أخرى للقصة المصورة حيث تكون على شكل صورة مرفقة بنص أو تعليق وتؤدي دورا مسليا أو نقديا حيث تطرح مسائل اجتماعية أو سياسية وتنشر في الصحف والمجلات. [5]

القصص المصورة الإلكترونية أو الويب كوميكسWebcomics: وهي قصص مصورة حصرية يتم نشرها على شبكة الإنترنت حيث يسهل الإطلاع عليها بما أنها مجانية، وقد ينشر بعضها على في الكتب والمجلات، وهو نوع متزايد نظرا الى توفره للقراء على أساس مجانيته وإمكانية قراءته في جميع أنحاء العالم وتسمح لأي فنان بإنتاج ونشر قصصه

[3]SeeWikipedia the Free Encyclopedia, (Comic Book), visited on 04 july, 2015 web link : https://en.wikipediaOrg/wiki/Comic _book

[4]SeeWikipedia the Free Encyclopedia, (Comic Book), visited on 04 july, 2015 web link : https://en.wikipedia Org/wiki/Comic _strip

[5]SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ''Panel (comics)'', visitedon ,, Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Panel_(comics)

المصورة سواء كان شخص محترف أو هاوي، يبلغ عددها حاليا على الإنترنت ما يقارب 18000 وب كومكس. [6]

الرواية المصورة GraphicNovel: عبارة عن كتاب روائي يتألف من محتوى صوري. ويشير مصطلح "رواية مصورة" الى أعمال تراجيدية ودرامية وكوميدية وتاريخية وبوليسية، وأعمال الخيال العلمي، وتختلف الرواية المصورة عن القصة المصورة في كون الأخيرة تصدر على شكل نشرات دورية، ومن بين أهم الروايات المصورة نذكر"ماوس" Maus للفنان الأمريكي "أرت سبيغلمان" Art spiegelman.[7]

2 -2 – حسب المصدر:

نجد من بين أهم تصنيفات القصة المصورة التصنيف حسب المصدر حيث يستحيل التطرق الى نوع من القصة المصورة دون ذكر المدارس التي أثرت في المؤلف وألهمته، وتلك الأنواع هي الكومكس الأمريكي والمانغا الياباني والباند ديسينيه الفرنكوبلجيكية التي مثلت دورا تاريخيا هاما في تصميم القصة المصورة وصناعتها في الشكل التي هي عليه اليوم، وتختلف هذه المدارس نتيجة لأسباب اقتصادية وثقافية و فنية خاصة بكل منطقة جغرافية والتي ميزت كل منها من حيث طريقة الصناعة والإنتاج ومن حيث نوع الفن والمواضيع المطروحة ومن حيث الشكل و الوسائط.

المدرسة اليابانية: تترجم حرفيا كلمة مانغا في اللغة اليابانية بعبارة "صور غير مسؤولة" التي تم اقتراضها من الفنان الياباني هوكوزايHokusai في القرن التاسع عشر، وينبع أسلوب المانغا من أربعة فنون يابانية عريقة (الاماكي، مسرح النو، فن الرسم بالحبر، واليوكيو أي)،[8] وتمثل صناعة المانغا 40% من الإنتاج المطبعي الكلي لليابان حيث توجه

[6]SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ''Webcomic'', visitedon ,, Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Webocomic

[7]SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ''GraphicNovel'', visitedon , Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

[8] Randy Duncan and Matthew J.Smith, op.cit,p294: «Irresponsiblepictures »

هذه القصص الى جميع أفراد المجتمع بفضل التنوع الهائل الذي تتميز به، فيمكن تصنيف المانغا الى أكثر من عشرة أنواع حسب الأعمار و الأجناس، ومن أبرزها الشونن التي تستهدف جمهور مراهق ذكر، والشوجو الذي يستهدف جمهور مراهق أنثوي، والكودومو الذي يوجه للأطفال الصغار والجوزي الذي يوجه الى جمهور انثوي راشد، بالإضافة الى عشرات الأصناف و الأنواع الفرعية حسب الموضوع والمحتوى و الشكل. ولا يقتصر الرواج الهائل الذي لقيته المانغا على القارئ الياباني وحسب، إذ أنه أصبح النوع الأكثر انتشارا في العالم منذ الثمانيات، ويرجع ذلك الى خصوصيات صناعته التي تتميز بالإنتاج الواسع في زمن محدود، حيث تختلف طريقة وعمل المانغاكا الياباني وسرعته عن الفنانين الغربيين، حيث يستعمل ورق ذو نوعية سيئة تسمح بتخفيض أسعار القصص المصورة والزيادة في الإنتاج.

ويعد أوساموتيزوكا أهم شخصية في عالم المانغا حيث عرف بلقب "إله المانغا"،[9] حيث قام بوضع لأول مرة في قصص المانغا مميزات فنية وموضوعية أصبحت عناصر أيقونية لفن المانغا الياباني من بين طريقة رسم الشخصيات ذات أعين واسعة جدا بالنسبة الى الوجه، وواصل أتباعه استعمال هذه التقنية في رسم الأعين التي تسمح بتمثيل العديد من العواطف والأحاسيس كما يقول رولاند بارت Ronald

Barthes أن العين تعكس الروح، وإن هذه التقنية وسيلة لإعطاء الشخصيات المرسومة على الورق روح يتعاطف معها القارئ.

أما فيما يخص تقنيات النشر، فتتميز المانغا نعد استعمال الألوان، فعلى عكس القصص المصورة الغربية التي غالبا ما تكون ملونة فإن المانغا تطبع بالأبيض والأسود فقط مما يخفض من الأسعار إضافة الى استعمال الورق الرديء، وتنشر المانغا في مجلات متخصصة بشكل اسبوعي أو شهري ثم يتم نشر القصص الأكثر رواجا في شكل مجموعات يبلغ حجمها مئات الصفحات حيث تمتد صناعة بعض القصص المصورة اليابانية على مدة سنوات أو عشريات.

[9] Randy Duncan and Matthew J. Smith, op.cit, p.295 : « The God of Manga. »

المدرسة الأمريكية: لا شك في أن مدرسة الكومكس الأمريكية أهم مدرسة في تاريخ القصة المصورة العالمية نظرا الى دورها في نشر هذا الفن وتطويره، حيث انتشرت قصص الكومكس عبر حقائب الجنود الأمريكيين الذين بعثوا الى الحرب، حيث بلغ الكومكس ذروته خلال الحرب العالمية الثانية التي شهدت ظهور الشخصية الرمزية للكومكس، البطل الخارق الذي يمثل القوة والعدل وحب الوطن والذي سرعان ما نال إعجابا لا حدود له.

تعتمد صناعة الكومكس على شركات النشر المتخصصة وأبرزها مارفل Marvel وديسي كومكس DC Comics التي تعتبر منشأ الرجال الخارقين حيث أنتجت قصص مصورة سجلت في الثقافة الأيقونية العالمية من سوبرمان Superman وسبايدرمان Spideman وتنشر هذه القصص في كتب متسلسلة يبلغ حجمها عشرات الصفحات وغالبا ما تكون ملونة.

تعتبر القصة المصورة الأمريكية من حيث صناعتها ونشرها أقل أهمية من المانغا اليابانية وذلك على أساس انخفاض في مبيعات الكومكس منذ السبعينات ويرجع ذلك الى ارتفاع أسعار انتاجها وبيعها حيث تتطلب الكومكس مشاركة مجموعة من الأشخاص من أجل إنتاج كتاب واحد (مؤلف ورسام وملون...) لا يتعدى عشرات الصفحات الورقية ذات الجودة المعتدلة أو الرفيعة والذي ينشر شهريا، كما تمثل صناعة الكومكس 3% فقط من الإنتاج المطبعي الأمريكي الوطني، وهي نسبة انتاج ضعيفة مقارنة لإنتاج المانغا الذي غزى الأسواق الأمريكية والعالمية.

رغم تراجع سوق الكومكس من حيث المبيعات فإن أثره الثقافي لم يتوقف عن التزايد على شكل وسائط أخرى، من أهمها أفلام السينما والبرامج التلفزيونية والعاب الفيديو المختلفة والتي أصبحت الأكثر رواجا حاليا بعد نجاح سلسلة أفلام سبيدرمان The Amazing Spiderman واكس مان X-Man Days of Future Past وباتمان The Dark Knightالتي حققت أرقاما قياسية في مبيعات التذاكر. [10]

[10]Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp 50-84

المدرسة الفرنكوبلجيكية: لقد أدت هذه المدرسة دورا هاما في اعتبار القصة المصورة فنا مستقلا حيث "اقترح المنظر السينمائي الفرنسي كلود بيلي Claude Beylie في سنة 1964 أن القصة المصورة تستحق أن تعتبر الفن التاسع".[11]

لقد أنتج القطاع الفرنكوبلجيكي عدد كبير من الفنانين والباند ديسينه الذين تركوا أثرا عميقا في تاريخ القصة المصورة، ولا شك في أن أبرزهم في الساحة العالمية هو جورج ريمي George Rémiالمعروف بهيرجي Hergé الذي ألف مغامرات تان تان و التي نشرت لأول مرة سنة 1929 في الجريدة البلجيكية "القرن العشرين"، وقد استعمل هيرجي أسلوب فني يعرف بالخط الواضح حيث يظهر كل خط بنفس الطريقة و السمك و يقلص الظل مما يمد للأسلوب بطابع كارتوني، وفي ما يخص الشخصيات بينما تميز الخط الخلفي بالدقة و التفصيل الى درجة أن هيرجي كان يسافر من أجل رؤية الأماكن التي يرسمها. وقد راج هذا الأسلوب الفني واتخذه العديد من الأتباع مثل قصص سبيرو وفانتازيو Spirou et Fantasio التي تعد الصيغة الفرنسية لتان تان. وكان يتم نشر هذه القصص المصورة في الجرائد والمجلات المتخصصة مثل جريدة سبيرو التي ضمت مغامرات هذا الأخير بالإضافة الى سلسلة لاكي لوك Lucky Luke وقصص السنافيرLes Schtroumpfs التي نالت اعجاب هائل لدى الجمهور مما أدى الى نشر القصص المصورة على شكل مجموعات في شكل ألبومات، وهو ما ساعد في تعزيز الطابع المهني المحترف لفناني القصص المصورة الفرنكوبلجيكية وجعلها مهنة فنية توفر لصاحبها دخلا كافيا واعترافا وشهرة من قبل الجمهور والساحة الفنية. [12]

2– 3 – حسب النمط الفني:

تختلف الأنماط الفنية في القصة المصورة باختلاف الفنان حيث يقوم كل فنان بإدماج أسلوبه وتقنياته الشخصية من أجل تمثيل عالم خيالي وأقرب صورة لما يتخيله في ذهنه، باعتبار الطبيعة الاختزالية التبسيطية للقصة المصورة التي تتطلب ابتكارا يتجاوز حدود الفن الأكاديمي الذي قد يدرسه أي رسام في المدارس الفنية المتخصصة من تقنيات وحلول بديلة.

[11]Ibid, p.297 : « itwas a french film scholar, Claude Beylie,whoin 1964 proposedthat comics deserved to beheld as the "ninth art" »

[12]Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp297-300

وهذا ما ينتج في عدد لا متناهي من أنماط الفن والأساليب ويبرز من بينها نمطين رئيسين هما الفن الواقعي والفن الكرتوني وتنحصر بينهما أنواع هجينة أو متوسطة متعددة. وقد ابتكر سكوت ماكلاودscottmccloud ما يعرف باسم "المثلث الكبير" الذي يعتمد عليه كأداة لفهم النمط الفني للقصة المصورة حيث يضع التمثيل الواقعي في الزاوية اليسرى لقاعدة المثلث والتمثيل الكرتوني في الزاوية اليمنى المقابلة لها والتمثيل التجريدي في الزاوية العليا للمثلث مما يسمح بتصنيف نوع الفن بواسطة التثليث حيث يشرح ماكلاود أن "المثلث الكبير ليس أداة علمية أو دقيقة في حد ذاته فهو يتغاضى عن جوانب مهمة من نوايا الفنان وتأويل المشاهد"، وعلى الرغم من التعدد والتنوع والابتكار المستمر الذي يميزه. ويتميز النمط الكرتوني بالتمثيل التبسيطي التجريدي للشخصيات والأشياء، أما النمط الواقعي الذي يسعى إلى الاقتراب من الشكل الحقيقي للأشياء التي يمثلها من الواقع ويضم ذلك الأجساد والمحيط، ويرى فيور fiore: "أن الواقعية ليست نمط إنما هي هدف ومعيار، فخلافا للافتراضات الساذجة، فإن تمثيل الواقع بدقة ليس بالأمر السهل، [...] قارئ العمل الواقعي يقوم بمقارنته باستمرار بتجاربه الشخصية "، لا بد أن يخضع النمط الواقعي الى المقارنة مما يجعله مجرد نسخة اختزالية تتطلب تأويل القارئ حتى تكتمل. وتضم بعض القصص المصورة مزيج للنمطين حيث يعتمد الفنان على تمثيل كرتوني مبسط للشخصيات مما يسهل من عملية التكرار أما المحيط فيمثل بأقرب صورة للواقع الثلاثي الأبعاد.[13]

3– تاريخ القصة المصورة:

3– 1 -أسس القصص المصورة:

3– 1 – 1 -فن تعاقب الصور:

من الصعب تحديد أصول القصة المصورة بدقة لوجود آثار فن تعاقب الصور في أماكن متعددة وبأشكال متنوعة، وتم تحديد أقدم استعمال لفن التعاقب الى حد 10000 الى 25000 سنة قبل الميلاد، حيث تم رسم ونقش صور متجاورة سعيا الى تسجيل لقطات وأحداث الحياة اليومية على سطح الجدران كهوف ومغارات تتواجد الى يومنا هذا في فرنسا وإسبانيا، كما

[13]Scott McCloud, ''The Big Triangle'' : « The Big Triangle isn't a particularlyscientific or exact toolitglosses over important aspects of artistintent and viexerinterpretation », visitedon , Web link :http://scottmccloud.com/

يوجد أمثلة عريقة لفن تعاقب الصور من الرسومات الهيروغليفية التي وجدت على جدران القبور في مصر القديمة منذ 1300 سنة قبل الميلاد، كما نجد استعمال لفن تعاقب الصور في نسخ خاصة لكتاب الإنجيل. وعليه فإن فن تعاقب الصور له صلة بتاريخ الإنسان الذي سعى الى ترك أثر وجوده باستعمال الأدوات المتوفرة والوسائط التي تميز حقبته الزمنية، مثل جدران الكهوف أو المقابر، أو فريزات منقوشة أو قماش منسوج، أو حتى اللوحات الفنية التي كانت تقابل ما يعرف اليوم بالصور الفوتوغرافية، ومنه يمكن القول ان فن تعاقب الصور أو فن القصص المصورة هو ناتج أو وريث اختلاط فنون عتيقة كالرسم والنحت والنقش ...إلخ.[14]

3– 1 – 2 –الطباعة وتوسع فن تعاقب الصور:

على الرغم من مكانة الفنون العريقة التي وضعت قواعد فن تعاقب الصور وتبلورت على شكل القصة المصورة كما نعرفها اليوم إلا أن نطاق توفرها كان محدودا ويرجع ذلك لأسباب متعددة , نذكر منها أن غالبا ما قد يقوم الفنان بإنجاز نسخة واحدة لعمله الفني، يتم احتكاره من قبل أفراد الطبقات العليا التي كانت الوحيدة القادرة على دفع الأسعار الباهظة لاقتناء تلك الأعمال بالإضافة الى العوامل الجغرافية والتوبوغرافية التي تساهم في صعوبة زيارة الكهوف والمغارات والمقابر التي تؤوي المظاهر الأولى لفن تعاقب الصور والتي يرجع وجودها الى ما قبل التاريخ.

ولا بد الإشارة الى أن ظهور الطباعة وتطورها كان عاملا محوريا لازدهار فن تعاقب الصور والقصة المصورة وانتشارهما. وخلال القرن الثامن عشر، ظهر وسيط مطبعي عرف باسم القطع الكبيرة broadsheets التي راج استعمالها في أوربا بخلق فن تعاقب الصور يمزج كل من النص والصورة بصفة تكاملية، وكانت تتمثل في قطعة ورق كبيرة واحدة تحتوي على سلسلة صور مرفقة بنص، وعلى الرغم أن غالبا ما تواجد النص فوق الصورة أو أسفلها، عوض اندماجه معها، إلا أنها كانت أول مظهر للشريط المصور الحديث.

[14]Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp.20-21

كما تعتبر أن هذه القطع الكبيرة منشئ تقنيات أخرى صممت القصة المصورة وميزتها، وإن كان شكلها بدائي وغير مكتمل كما نعرفه اليوم، فيمكن ذكر وجود تصميم الصفحة والبالونات المستعملة لكتابة الأفكار أو الخطاب وحكايات الصوت وخطوط الحركة واستعمال الإطار بشكل فني وتوزيع الحركات والأفعال السريعة في صور متعددة والعلاقة بين الصور المتجاورة... كل منها عناصر مميزة للقصة المصورة التي لا تزال تعتمد عليها إلى حد اليوم. [15]

3-2-1- تأسيس القصة المصورة:

يعتبر الفنان رودولف توبفيرمؤسسا ورائدا للقصة المصورة التي نعرفها حاليا، وبالخصوص الشريط المصور الذي يسميه توبفير "الأدب المصور"، وهو مجموعة مقاطع ورسوم متعاقبة، كانت أولها في سنة 1827 وسميت "بالعلاقات الغرامية للسيد فيو بوا" Les Amours de Mr Viex Bois، وتبعتها سلسلة من القصص حتى سنة 1844، وغالبا ما تم نشرها على شكل ألبومات تبلغ بعضها 100 صفحة. يرى توبفير أنه من الطبيعي أن نستعمل الصور لقص حكايات تماثل الأدب من حيث قيمتها وجودتها.

لقد مثل أثر توبفير وإبداعه للأدب المصور في رأي تيري غرونستسن "نهاية التصاميم القديمة، فقام توبفير بإبداع شكل تعبيري جديد،[16] أولا من حيث المحتوى إذ استغنى عن النماذج القصصية الشائعة آنذاك في القصص المصورة والتي استعملت وسيط تعاقب الصور لنشر عبر أخلاقية أو دينية، أو من أجل الدعاية السياسية أو الاجتماعية، والتي اعتمدت على هيكل نموذجي للقصص التي تدور حول بطل يتميز بصفات حسنة تمثل قدوة للقارئ. وقد قام أيضا بإدماج لأول مرة شخصية رئيسية تمثل صورة معاكسة لشخصية البطل العادي L'antihéros، والتي أصبحت عنصرا قاعديا ونموذجا شائعا لشخصيات بعض القصص المصورة الأكثر رواجا حاليا، نذكر مثلا "باتمان" و"فولفورين" Wolverine من سلسلة "اكس مان" X-Man.

[15]Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp.22
[16]Thierry Groensteen, Topffer : L'invention de la bande Dessinée, paris, Editions Hermann, 1994, p.107

ولعل اهم ما ساهم به توبفيركان على مستوى الشكل، وهو يمثل ميزة جوهرية للشريط المصور الذي يروي قصة باستعمال الحد الأدنى للرسوم والنص لإيصال المعنى الى القارئ. كما سمح هذا الأسلوب بجعل الرسومات واللوحات أكثر حيوية، فبرع في تمثيل الأفعال والحركات، وبتلك الطريقة استطاع توبفير أن يجعل رسومه أكثر حيوية وحركة، وأن ينوع تعابير وجوه شخصياته بواسطة خطوط منكسرة ومجرد ضربة قلم.[17]

3-2-2- تطور القصة المصورة:

لقد تواصل تطور القصة المصورة من خلال وسيطين مهمين: الجرائد والمجلات التي نشرت شرائط مصورة من أجل تحفيز المبيعات والتي تم إعادة نشرها على شكل مجموعات. لقد تم نشر أول كتاب شرائط مصورة سنة 1897 تحت عنوان الطفل الأصفر The Yellow Kid من قبل ريتشارد فلتونأوتكولتRichard FeltonOutcault.

أما من حيث المحتوى فمن الجدير ذكر أهمية التاريخ في تصميم القصة المصورة، ومن أهم الأحداث التاريخية نذكر الحرب العالمية التي كانت بمثابة حجر تأسيس نوع محوري للقصة المصورة وهي قصص البطل الخارق التي نالت رواجا هائلا خلال ثلاثينات الى الخمسينات من القرن العشرين حيث عرفت تلك الفترة "بالعصر الذهبي" للقصة المصورة الأمريكية التي تمحورت حول سيناريو الرجل الأمريكي الخارق الذي يتغلب على أعدائه الأجنبيين الأشرار الذين تم تمثيلهم بجنود نازيين.

وان استهدفت الكومكس في تلك الفترة جمهورها الأمريكي الا ان اثارها تجاوزت الحدود عن طريق الجنود الأمريكيين في الخارج حيث ساهمت في ابداع أول مانغا تمثل طفل يملك قوى خارقة بعنوان أستروبوي، Astro Boy الذي ألفه "أوساموتزوكا" أحد مؤسسي نوع المانغا الذي ظهر في اليابان والذي سيتطور ويصبح لوحده أكبر صناعة للقصة المصورة في العالم. [18]

[17]David kunzle, Father of the comicStrip : Rodolphe topffer, United States,UniversityPress of Mississippi, 2007, p.139

[18]Federico Zanettin, ‘‘comics in translation studies. An overview and suggestions for research ‘’,p.93

أما في أوروبا، فبرز الفنان الألماني ويلهلم بوش Wilhelm Busch الذي فرض نفسه بسرعة كأول فنان شرائط مصورة محترف وذو شعبية بفضل قصص ماكس وموريتز Max und Moritz في 1860 والتي ألهمت العديد من الأعمال الفنية والقصص المصورة الألمانية والدولية.

وفي حوالي سنة 1920 انتشرت القصة المصورة في جميع أنحاء أوروبا وبالخصوص في فرنسا وبلجيكا حيث تم تطوير نوع معدل للقصة المصورة الأمريكية حسب مقاييس وأذواق محلية، وبرزت بعض الأسماء، أهمها هيرجي بقصص مغامرات تان تان وروني غوسينيRené Goscinny بقصص أستريكسAsterix ولوكي لوك Lucky luke.

3- 2– 3-القصص المصورة الحديثة:

- رقابة القصة المصورة:

بعد نهاية الحرب العالمية الثانية، راجت قصص تدور حول مواضيع أكثر واقعية بالنسبة لقصص الرجال الخارقين التي جعلت من هذا الفن متعة شعبية حيث تمثلت في قصص جرائم ورعب ومغامرات ذات نوع جديد الأمر الذي طرح مسألة القصة المصورة وآثارها السلبية على القارئ وبالخصوص الطفل. وفي سنة1954، ناقش المحلل النفساني الألماني الأمريكي فريدريك ورتام fredericwertham في كتابه مسؤولية القصص المصورة في ارتفاع معدلات الجرائم لدى الأطفال والمراهقين، مما دفع الى تدقيق في محتوى القصة المصورة وآثارها من قبل غيره من المختصين النفسيين والمجتمع بصفة عامة. وقد أدى ذلك الى تأسيس أنظمة الرقابة التي تمثلها هيئات متعددة في مخلف أنحاء العالم والتي تخص القوانين التي يقرر بموجبها مما يسمح نشره في القصص المصورة من أجل حماية القارئ، إلا أن ذلك كان بمثابة نهاية العصر الذهبي للقصة المصورة حيث قلصت تلك القوانين من اصدار القصص المصورة نظرا الى الحاسة الفنية للمؤلفين ومن مبيعاتها بسبب التشكيك فيها لدى القارئ. [19]

[19]Voir FredericWertham,Seduction of the innocent,Usa,Rinehart&Company, 1954

- **ظهور الرواية المصورة:**

في نهاية عشرية الثمانينيات، استرجعت القصة المصورة شعبيتها بعد أن انفصلت ثقافيا عن أدب الأطفال، بظهور سلاسل قصص أعادت ترويج الرجال الخارقين في شكل روايات مصورة من أبرزها **عودة الفارس الأسود** the darkknightreturns لفرنك ميلر frankmillerوواتشمانwatchmanلألان مور alan mor وخاصة ماوس maus لأرت سبيغلمانart spiegelman الذي حاز على جائزة البوليتز لأفضل رواية مصورة. تعالج هذه القصص المصورة مواضيع اجتماعية ونفسانية وتاريخية وسياسية تتأرجح بين مشاهد الحياة اليومية في الشوارع الأكثر فقرا الى محرقة اليهود وحرب الخليج، فسمحت بإعادة احياء الطابع النقدي الاجتماعي الجوهري الذي ميز أوائل القصص المصورة.

4-أشهر القصص المصورة

الرجل الخارق او سوبرمان بالانجليزية(Super-Man): هو شخصية خيالية وبطل خارق يظهر في منشورات دي سي كومكس. يدعى بالبطل الجبار ويبزغ نجمه في عام 1938 ظهر على صفحات العدد الأول من قصص الحركة المصورة (أكشن كومكس) بشهر يونيو من عام 1938. فقد أصبح سوبرمان تدريجيا أشهر بطل خارق في العالم، بحيث تمت ترجمتها لعديد اللغات.

الشكل رقم 1

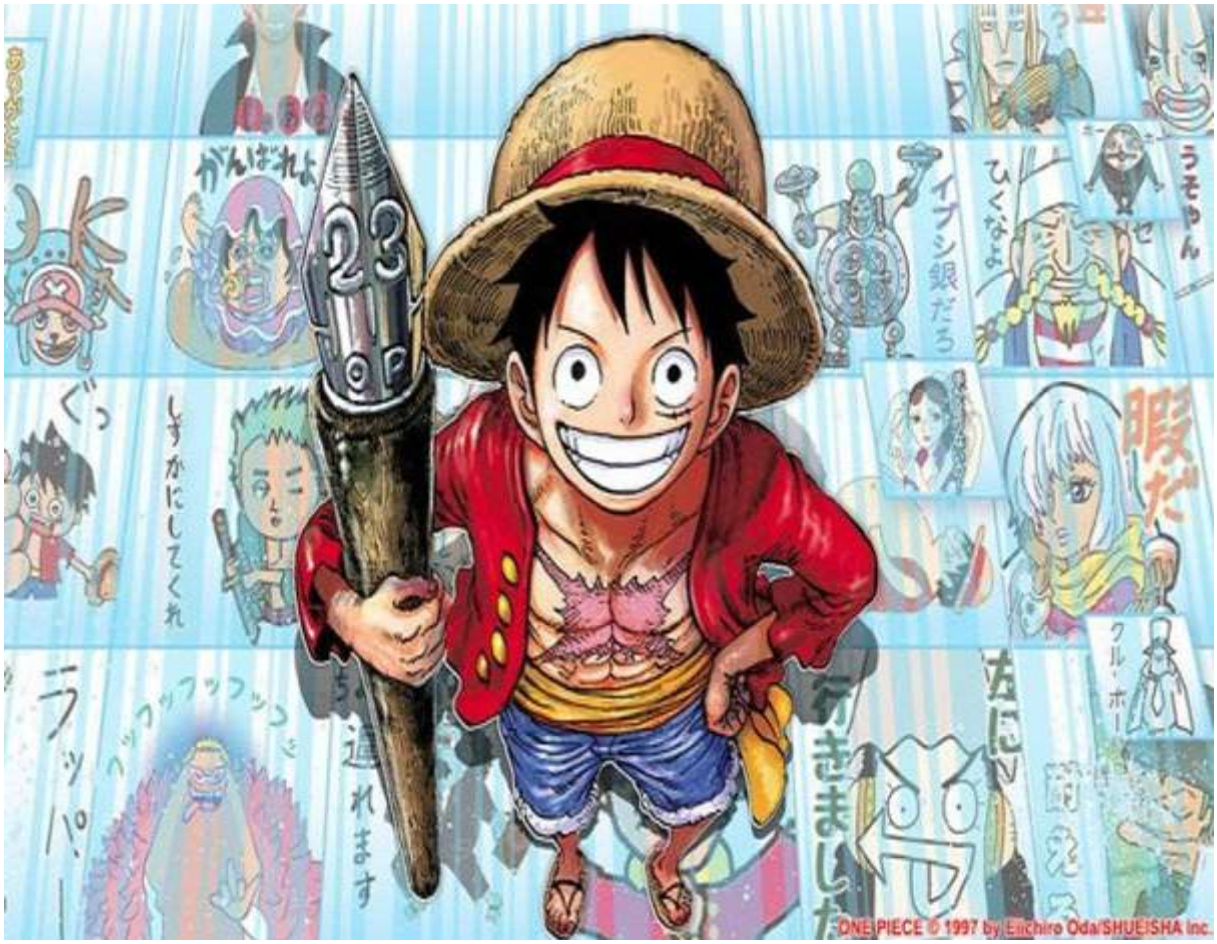
سبايدرمان أو الرجل العنكبوت بالانجليزية(Spider-Man): شخصية خيالية خارقة ظهرت على الكتب المصورة الامريكية التي تنشرها مارفل كومكس. ثم انشاء الشخصية من قبل الكاتب المحرر ستان لي والكاتب الفنان ستيفن ديتكو، وظهرت لأول مرة في الكتاب الهزلي للرسوم المصورة اميزينغ فانتازي العدد الخامس عشر في اغستس 1962) في العصر الفضي للكتب الهزلية. كل من لي وديتكو صورا الشخصية على انه ولد يتيم ترعاه عمته ماي وعمه بن في مدينة نيويورك، يلدغه عنكبوت فيمنحه قوة خارقة وخفة في الحركة، والقدرة التمسك في اغلب الاسطح، ويمنحه أيضا حاسة تساعده على استشعار الخطر والتي تتيح له محاربة خصومه.

الشكل رقم 2

مغامرات تان تان بالفرنسية (Les Aventures de Tintin): هي سلسلة من الرواية المصورة من تأليف الكاتب البلجيكي جورج ريمي (1907-1983) المعروف باسم هيرجيه، وتعتبر السلسلة أحد أكثر الروايات المصورة شعبية في أوروبا في القرن العشرين. تجري احداث السلسلة في القرن العشرين وبطلها مراسل صحفي بلجيكي يدعى تان تان يعاونه ميلوه (سنوي في النسخة الإنجليزية)، وقد أدخل هيجيل مع الوقت مجموعة أخرى من الابطال للسلسلة أبرزهم القبطان المتهور كابتن هادوك والبروفيسور كل كوليس، بالإضافة الى المحققين غير الكفؤين تيك وتاك. أبرز النقاط التي تم استحسانها في السلسلة كانت نقاوة وبساطة الصورة الموجودة فيها، بالإضافة الى حبكتها المدروسة بعناية، وكذا تنوع مواضيعها وأصناف السرد فيها حيث تحتوي على عناصر الغموض، كما تتطرق الى بعض المواضيع السياسية.

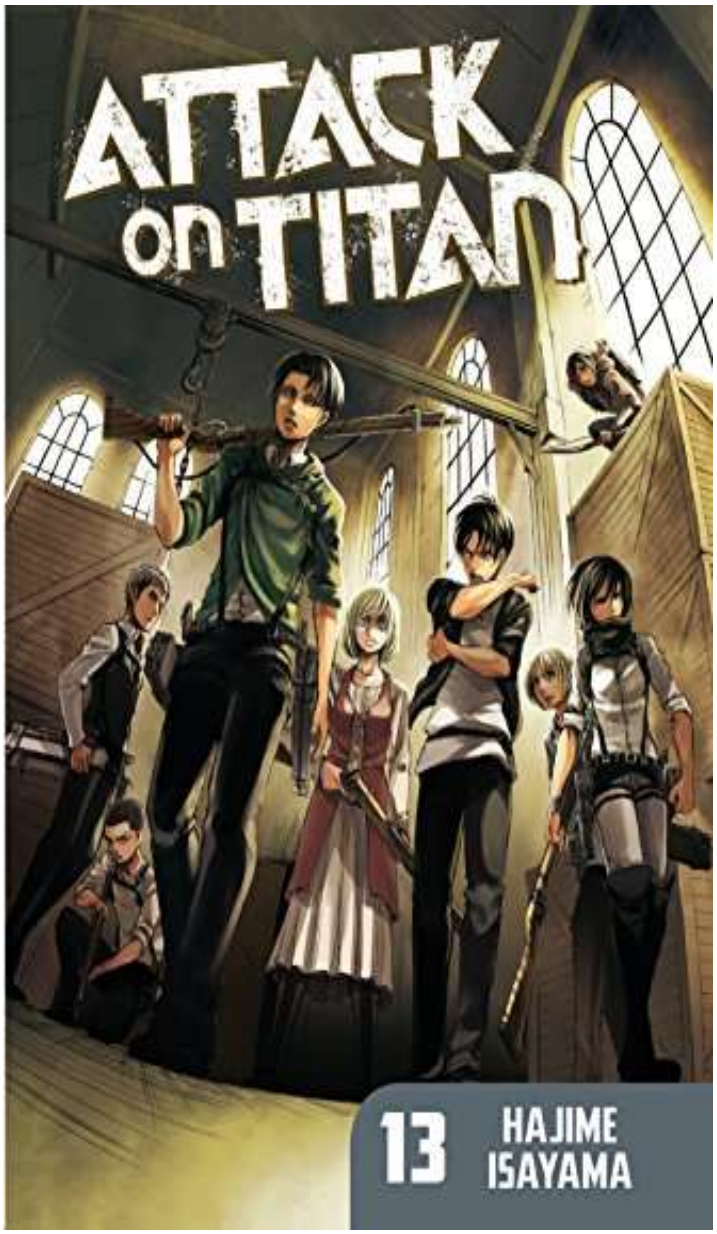
الشكل رقم 3

ون بيس أو القطعة النادرة (One piece): هي سلسلة مانغا يابانية من تأليف ورسم ايتشيروا اودا. انطلقت سلسلة المانغا في شونن جمب الأسبوعية منذ (4 أغسطس 1997)، تتبع ون بيس مغامرات مونكي دي لوفي، فتى شاب اكتسب جسمه خاصية المطاط بعد اكله بالخطأ فاكهة الشيطان فاكهة المحيط حسب الدبلجة العربية الرسمية). يستكشف لوفي المحيط رفقة طاقمه المتنوع، الملقبين بقراصنة قبعة القش، باحثين عن أعظم الكنوز المعروف باسم "ون بيس" وليصبح ملك القراصنة الثاني.



الشكل رقم 4

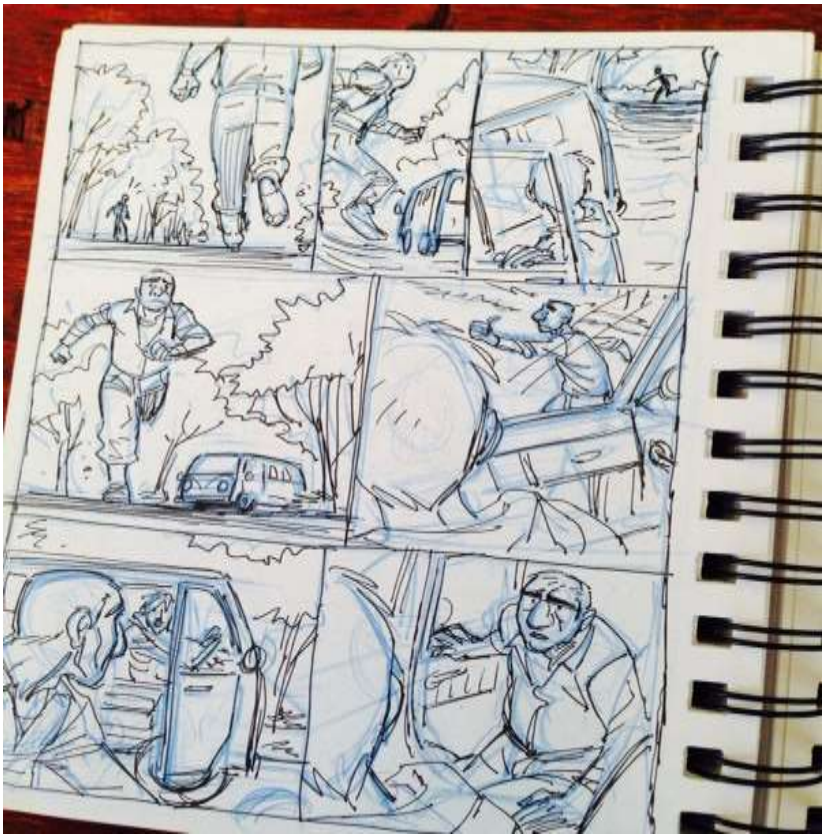
هجوم العمالقة باليابانية شينكيكينوكيوجين) حرفيا "العملاق المهاجم" وبالانجليزية(Attack on Titan): وهي سلسلة مانجا يابانية من تأليف ورسم هاجيمي إيساتيما. وتقع احداثه في عالم خيالي حيث يعيش البشر داخل أراض محاطة بثلاث اسوار ضخمة تحميهم من عمالقة يأكلون البشر، تبدأ الأحداث حين يتم اختراق أحد الاسوار وهو سور ماريا حيث تقوم العمالقة بإبادة ثلث البشرية.



الشكل رقم 5

الفصل الثاني:
العناصر الغرافيكية في القصة المصورة

1-ستوري بورد (Story Bord): عبارة عن لوحة العمل وهي رسم تقريبي للمانجا بأكملها باستخدام الرسوم التوضيحية البسيطة من البداية الى النهاية. في هذه المرحلة يمكن تحديد تخطيط اللوحة والخطوط وهيكل الصفحة وما الى ذلك النقاط الأساسية للقصة المصورة: توضيح من هي الشخصيات، توضيح تعابيرهم وخطوطهم، جعل تخطيط اللوحة والموقف واضحين. استخدام لوحة العمل لمراجعة الهيكل العام ومراجعة المناطق التي ترغب في تغييرها قبل الدحول في مرحلة الرسم. غالبا ما يتم انشاء القصص المصورة بتنسيق انتشار من صفحتين بحيث يمكن قراءتها بنفس طريقة قراءة الكتاب الى جانب طي ورق النسخ الى النصف او الرسم في دفتر ملاحظات عادي، ويتم حفظ الصفحات بعيدا بشكل فردي بحيث يسهل استبدالها وبمجرد اكتمال خطوط الإطار وفقاعات الكلام وانشاء أساس لوحة العمل، يمكن البدء في الرسم، بدءا من الاجراء الاسهل.[20]



الشكل رقم 6

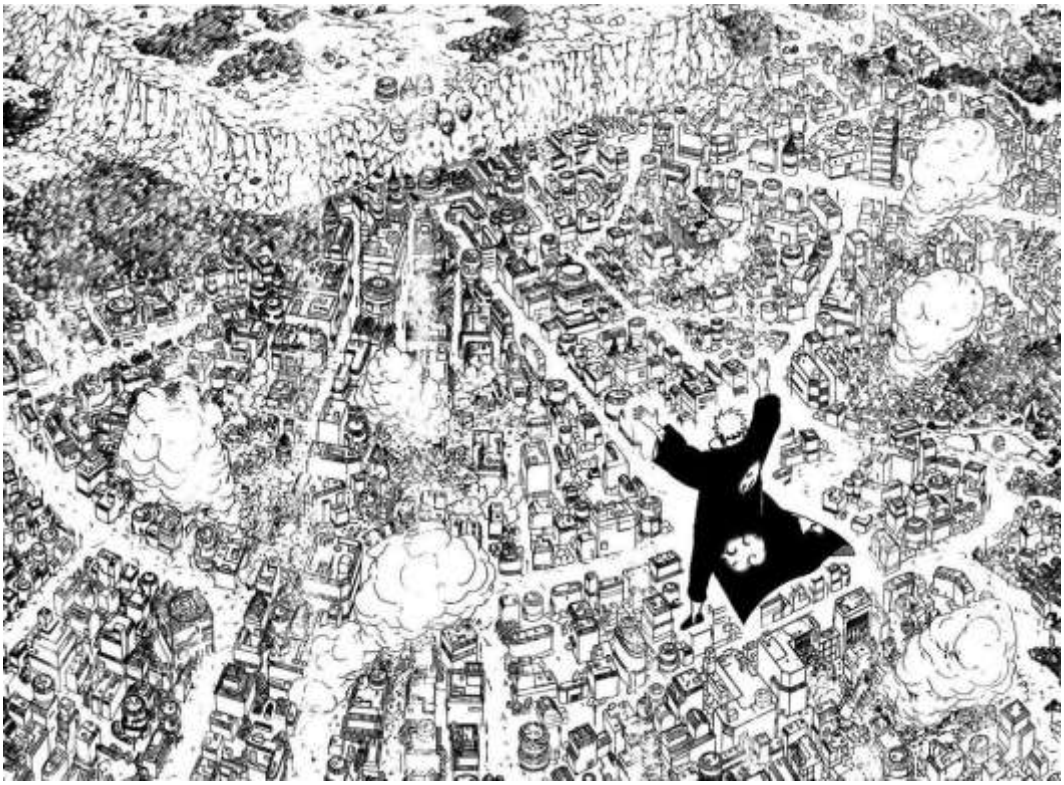
[20]Storyboard-How To Draw Manga Too Corporation. Too.com/manga/en/storyboard.html

2 - **الشخصيات** (personnage)**:**من اهم عناصر القصة وتكون ملازمة للحدث وتمنحها الحركة وتبث فيه الحياة، وتتعدد الشخصيات في القصة، وغالبا ما تكون في الانسان او الحيوان وذلك حين تكون رمزا تخفي وراءه شخصية إنسانية، والشخصية في القصة اما رئيسية او ثانوية، ولكي تكون الشخصية في القصة ناجحة، ينبغي ان تتوافر فيها مجموعة من الشروط منها ان تكون بعيدة عن التناقض، وان تكون متفاعلة مع الاحداث، متطورة بتطور هذه الاحداث، وان يكون لها حضور فاعل أي مؤثر في تصوير المواقف، ومن ذلك ان يجري الصراع بينها وبين غيرها من الشخصيات ، او بينها وبين نفسها أحيانا، وكلما كان الصراع قويا واضحا في هذه العناصر كلها كانت القصة انجح واعمق تأثيرا، ويشترط في تصوير الشخصية ابعادا ثلاث هي البعد الجسمي فيرسم اوصاف الشخصيات من الخارج طولا او قصرا، بدانة او نحافة، ذكر او انثى، كما يصف لون الشعر وملامح الوجه وما الى ذلك خصائص خلقية. والثاني هو البعد الاجتماعي فيصورها من حيث ثقافتها وعقيدتها وبيئتها، والمجتمع الخارجي المحيط بها، ثم البعد النفسي الذي قد يكون حصيلة البعدين السابقين الذكر، ويعني الكاتب فيه بتصوير عواطف الشخصية وطباعها وطريقة تفكيرها وتصرفاتها.[21]

الشكل رقم 7

[21] مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018https://ar.wikipedia.org/wiki

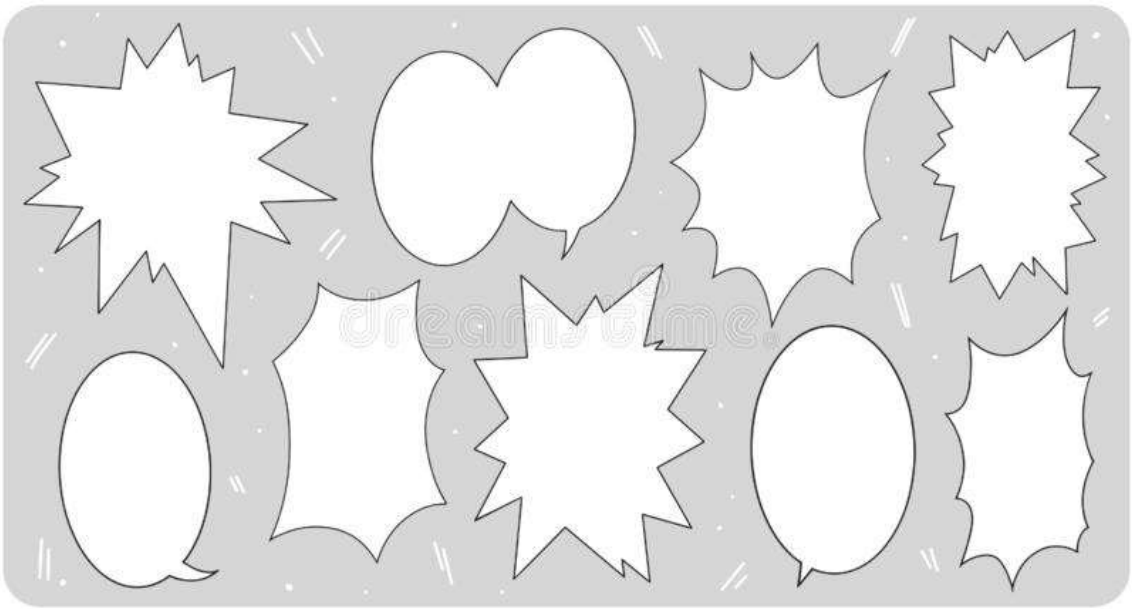
3-الخلفيات والمشاهد (planches et univers)**:** يتم ادراج المشاهد والخلفيات في الصفحة داخل مساحة محددة باطار وتسمى باللوحة أو دون اطار، وقد تحتوي الصفحة على لوحة واحدة او عدة لوحات، يمكن تغيير شكل اللوحة ليشير الى المشاعر او التوتر كما انها تشير تسلسلات المشاهد. ويؤثر في ذلك حجم وشكل وأسلوب اللوحة، بالإضافة الى وضع الاشكال وبالونات الكلام داخلها، كما يشير الى توقيت او سرعة القصة. وتستخدم الالواح في تجديد وتغليف تسلسل الاحداث في السرد. يمكن للفنان ان يتخذ احجاما متنوعة للوحات، وقد تكون كلها في نفس الحجم ويعتمد ذلك على المحتوى بل انها تتداخل أحيانا بعض اللوحات، وتستخدم أيضا اللوحات لترتيب القراءة في القصة حتى لو لم تعتمد على النص. فهي توجه القارئ من خلال القصة بمهارة، وعند تنسيق الفنان للعناصر المكونة للوحة له ان يقسم مساحة اللوحة الى مساحات بنسبة جمالية لتوزيع عناصر المشهد داخل اللوحة.[22]



الشكل رقم 8

[22] مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018

4 ـ فقاعات الحوار (les bulles): يتم استخدام فقاعات الكلام لاحتواء النص الذي يترجم الى كلام او أحرف. وبعض الفنانين لا يستخدم الفقاعات ولكن مجرد رسم خط يربط الحرف والنص. الفقاعات يمكن ان تعبر عن حسن او سوء طباع شخصية معينة من القصة. والمزيد من فقاعات الكلام يستخدمها الراوي للتعبير عن قساوة الشخصية وتبدوا خشنة، اما الفقاعات المستديرة فهي تعبر عن الليونة واللطف. وهناك أيضا فقاعات محددة والتي تعبر عن تأثيرات صوتية مثل الفرقعة او الصراخ حيث استخدام فقاعات خشنة عندما تصرخ الشخصية مثلا. يتم استخدام فقاعات غائمة (فقاعات التفكير) عندما لا يتكلم الفرد بل للتعبير على انه يفكر. وعادة ما ترتبط فقاعات الكلام او فقاعات أخرى (للتعبير عن الجمل المرتبطة) من قبل ذيل صغير. إذا لم يكن هناك ذيل يعني ن الكلام او الأصوات الأخرى تأتي من مصدر غير معروف او مصدر عام (مثل الانفجارات او حلقات الهاتف). ووضع الفقاعات في اللوحات مهم جدا لأنها تملي النظام للقارئ كيف يقرأ النص. كما يلقي على التصميم التوازن مع العناصر الأخرى للمشهد المرسوم. [23]



الشكل رقم 9

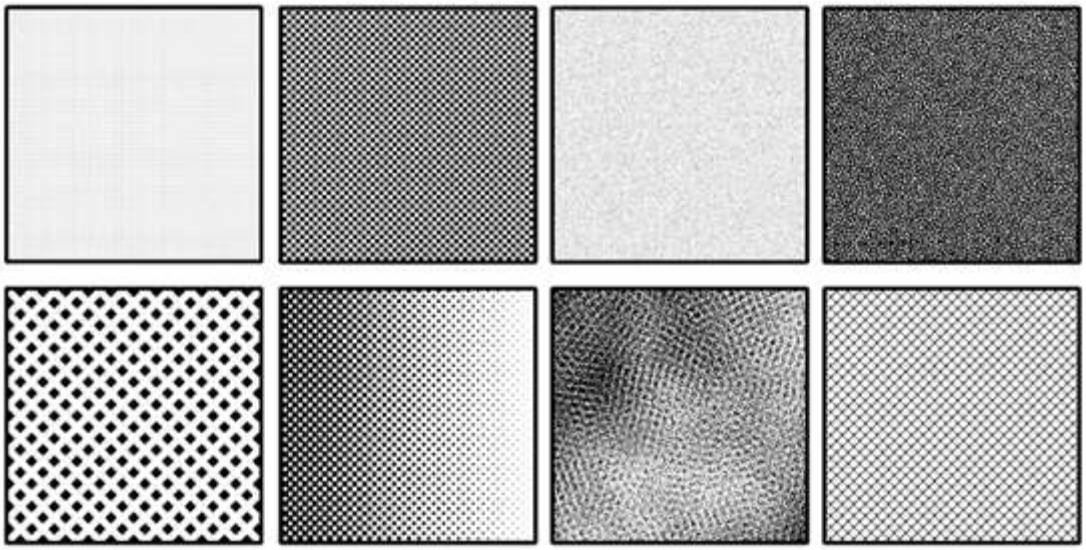
[23] مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018

5-التحبير (L'encrage): قبل أن يقوم المصمم بالحبر على لوحته، يجب ان يعرف الشكل الذي سيتم نشره به. إذا كان الألبوم مخططا بالألوان، فسيكون قادرا على الاكتفاء بإعادة كتابة خطوط الرسم بالقلم الرصاص. من ناحية أخرى، إذا تم تخطيط الألبوم باللونين الأبيض والأسود، فسيتعين عليه مراعاة الإضاءة والظلال والتباينات، ومحاولة توزيع الخطوط السوداء بطريقة متوازية ومتناغمة. التحبير هو نهاية الرسم، فهو يسمح لكليهما بتحديد رسم بقلم الرصاص مدفوع قليلا لاختيار المخطط النهائي للرسم. تختلف أدوات التحبير باختلاف خصائصها، بحيث تسمح الفرشاة بإعطاء خط فني للغاية، خطوط كاملة ورفيعة، لكن الأسود يكون أحيانا رماديا تقريبا. اما المنقار فيعطينا خط اكثر دقة ولون أسود اكثر تباينا، لدينا أيضا كل من أقلام (rotring)أو(rapido graph) والتي توفر لنا خطا اكثر تشابها لكن اقل تباينا من المنقار، يتم الاعتماد عليه من قبل العديد من المصممين لسهولة استخدامه، أيضا اللباد للاستخدام العملي يعطي لمسة نهائية مرضية.[24]

الشكل رقم 10

[24]cbbd.be/uploads/fichiers/pages/art-de-la-bd.pdf p.8

6 - **الملامس** (Les Texture):هي التكرار المكاني لنمط أساسي في اتجاهات مختلفة من الفضاء. يشير هذا التعريف الى الطبيعة الهيكلية للسطح المدروس، على سبيل المثال نسيج النسيج، جدار من الطوب ...إلخ. ومع ذلك يعتبر الكثيرون ان النسيج ليس له حدود واضحة، بل هو اضطراب معين، أي ترتيب عشوائي يمكن للمرء ان يعتبره متجانسا بصريا. سيكون لدينا بعد ذلك سطح مغلق، بدون أنماط يمكن عزلها او ترددات تكرار يمكن تمييزها، هذه هي حالة الصور البعيدة للعشب والرمل وما الى ذلك بشكل عام تتجه نحو نهج احتمالي.[25]



الشكل رقم 11

[25] https://eu.docworkspace.com/d/sIHbpJqFAZOO_4gG

الفصل الثالث:

مراحل إبداع أو صنع القصة المصورة (الجانب التطبيقي)

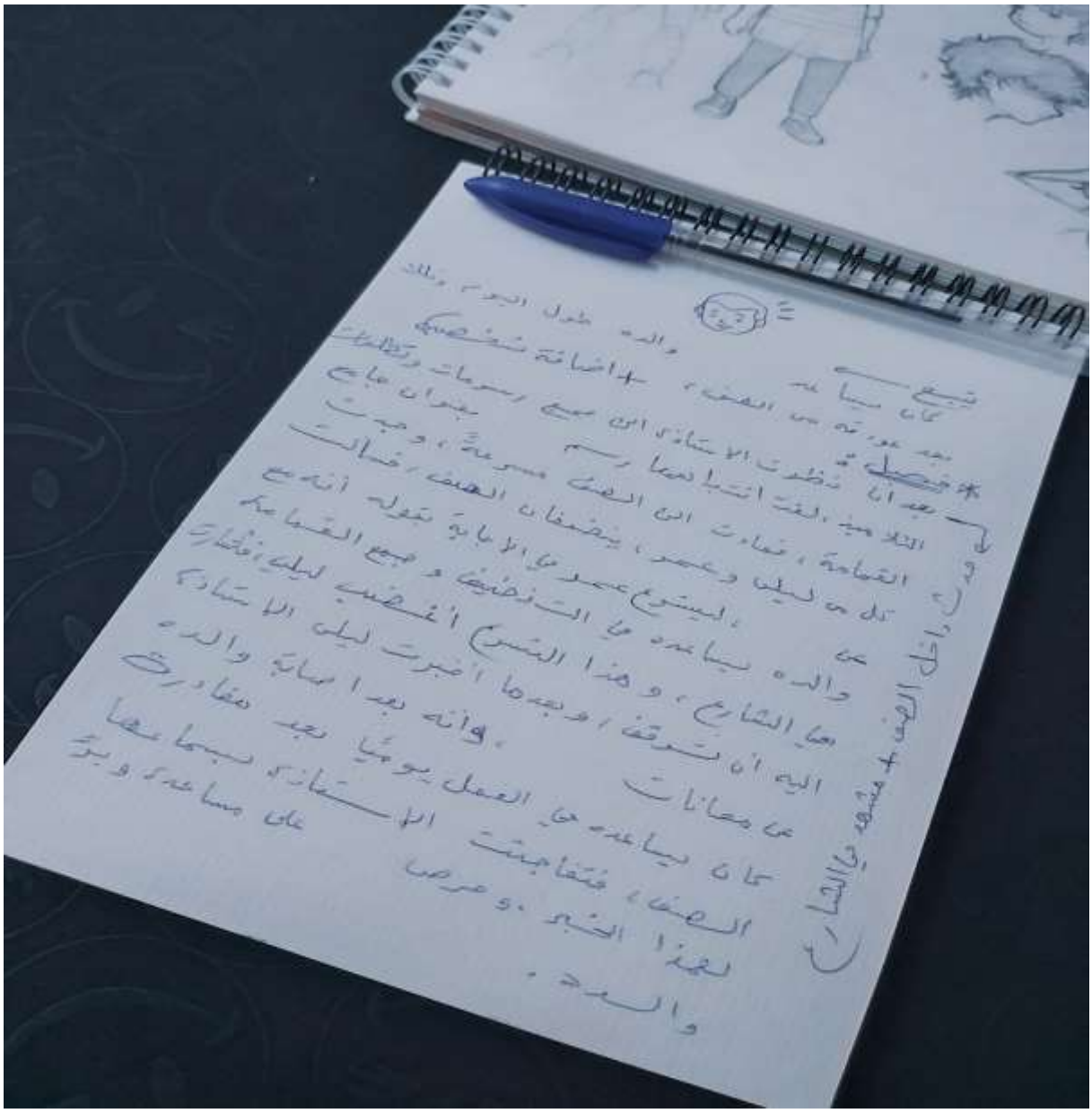
المرحلة الأولى: مرحلة البحث:

القراءة والبحث في مجال المانغا، والتعرف على الأنواع المختلفة مثل الشونين والشوجو والساينن وما الفرق بين الانواع. وكذا فهم التقنيات المستخدمة. وهذا سيساعد الباحث في إيجاد أفكار جديدة، وتطوير أفكاره وجعل القصة غنية وبحبكة أفضل.

الشكل رقم 12

المرحلة الثانية: كتابة القصة:

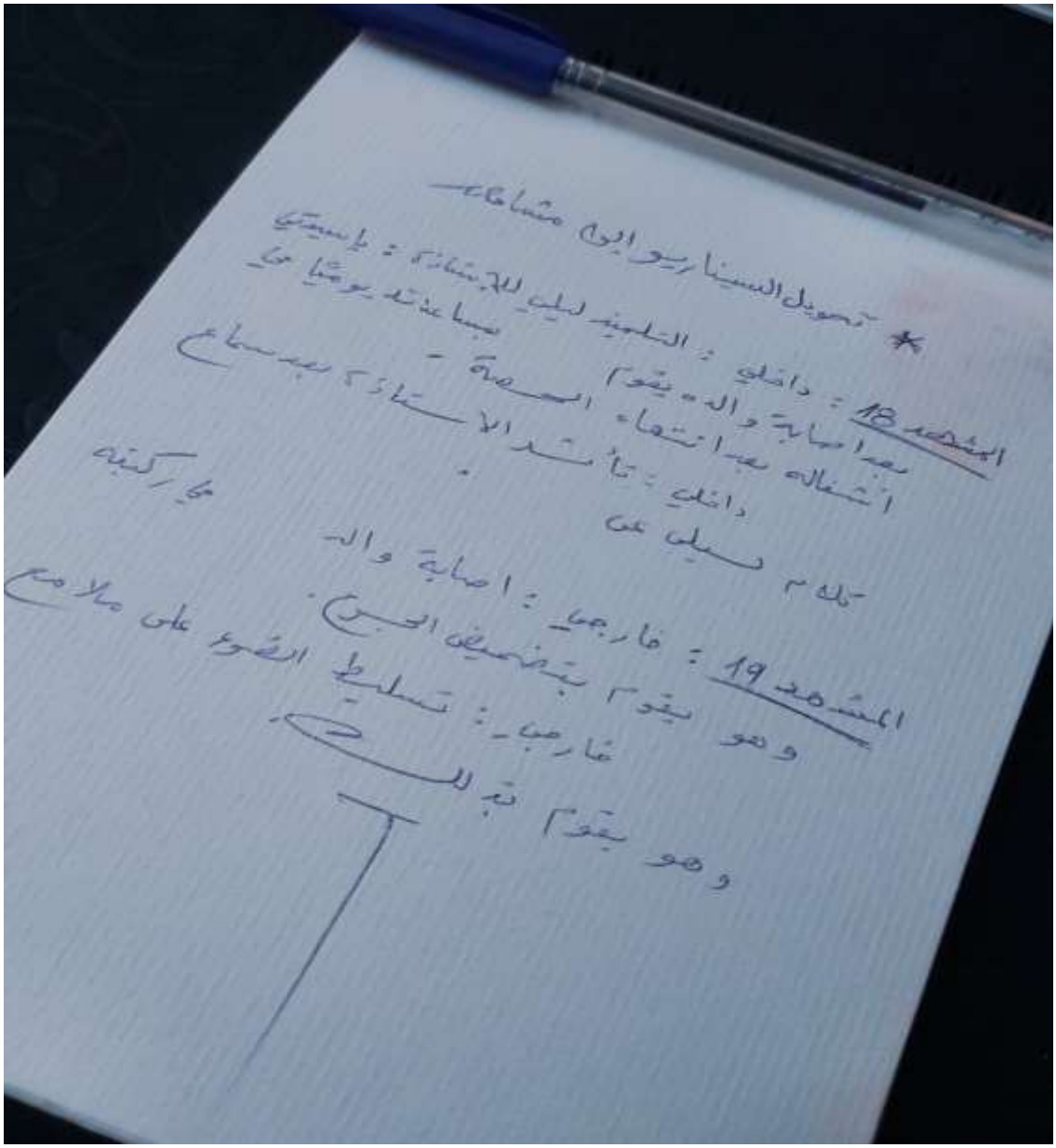
كتابة النص، كما هو الحال مع أي قصة، والتعرف بالضبط على ما سيحدث في قصتنا، وتخيلها كما لو كانت فيلمًا أو رسومًا متحركة قبل الشروع في كتابتها. ثم جعل هذا النص عبارة عن سيناريو ذو وصف دقيق للأحداث والشخصيات وإطارها المكاني والزماني.



الشكل رقم 13

المرحلة الثالثة: تحويل النص إلى مشاهد:

بعد كتابة السيناريو، لابدّ من معرفة كيف ستبدو المانجا بالضبط، وهذا يعتمد على شيئين أساسيين وهما تحويل السيناريو إلى مشاهد نعبر فيها على كل مشهد وما سيحدث فيه، ووصف المكان والزاوية التي تدور فيها الأحداث بالإضافة إلى نفسية الشخصيات والظروف المحيطة بالمشهد. هذا الشيء الأول أمّا الثاني فهو المرحلة التالية.



الشكل رقم 14

المرحلة الرابعة: بناء شخصيات وعالم القصة:

ابتكار الشخصيات الرئيسية والثانوية، وجعلها تنبض بالحياة وذلك بمحاولة رسمها بالكثير من الزوايا والوضعيات سواء من ناحية الملامح والجسم والملابس، ثمّ تصميم الأماكن التي تدور فيها أحداث القصة وهو ما يسمى بعالم القصة، وفائدة تصميم كل من الشخصيات والأماكن تكمن في الرجوع إليها عند رسم القصة الأساسية وحتى تحافظ على شكلها في جميع أطوار القصة.

الشكل رقم 15

المرحلة الخامسة: الستوري بورد:

هدف المانجا الأول هو حكاية قصة عن طريق الصور، وهذه المرحلة هي المرحلة الفاصلة التي ستجعل من قصتنا المكتوبة لوحة فنية أولية فمرحلة الستوري بورد هي جعل المشاهد صور تخطيطية وجعلها داخل إطارات، واختيار زوايا النظر حتى نوصل الفكرة بأحسن صورة للقارئ، مع وضع بعض التفاصيل، القابلة للتغير والتصحيح في أي وقت قبل الشروع في المرحلة التالية.

الشكل رقم 16

المرحلة السادسة: الرسم والتحبير:

رسم الصفحات الأساسية انطلاقًا من الستوري بورد، وجعلها تبدو بتفاصيل أكثر مستخدما قلم الرصاص كخطوة أولى، ثم تحبيرها بالأقلام المناسبة من حيث السمك ونوع الخط، بعدها لابدّ من محو خطوط قلم الرصاص وترك التحبير فقط، محاولًا بذلك تنظيف الصفحة ما أمكن.

الشكل رقم 17

المرحلة السابعة: معالجة الرسومات:

مسح الصفحات المرسومة بالماسح الضوئي، ثمّ معالجتها باستخدام برامج تحرير الصور مثل Adobe Photoshop وCorel، وتكمن المعالجة الأولية في تنظيف الرسم الخطي والتأكد من أنه يبدو احترافيًا، واضافة بعض الأمور المنسية، أو حذف أمور غير مرغوب فيها وقعت خطأً مثلًا.

الشكل رقم 18

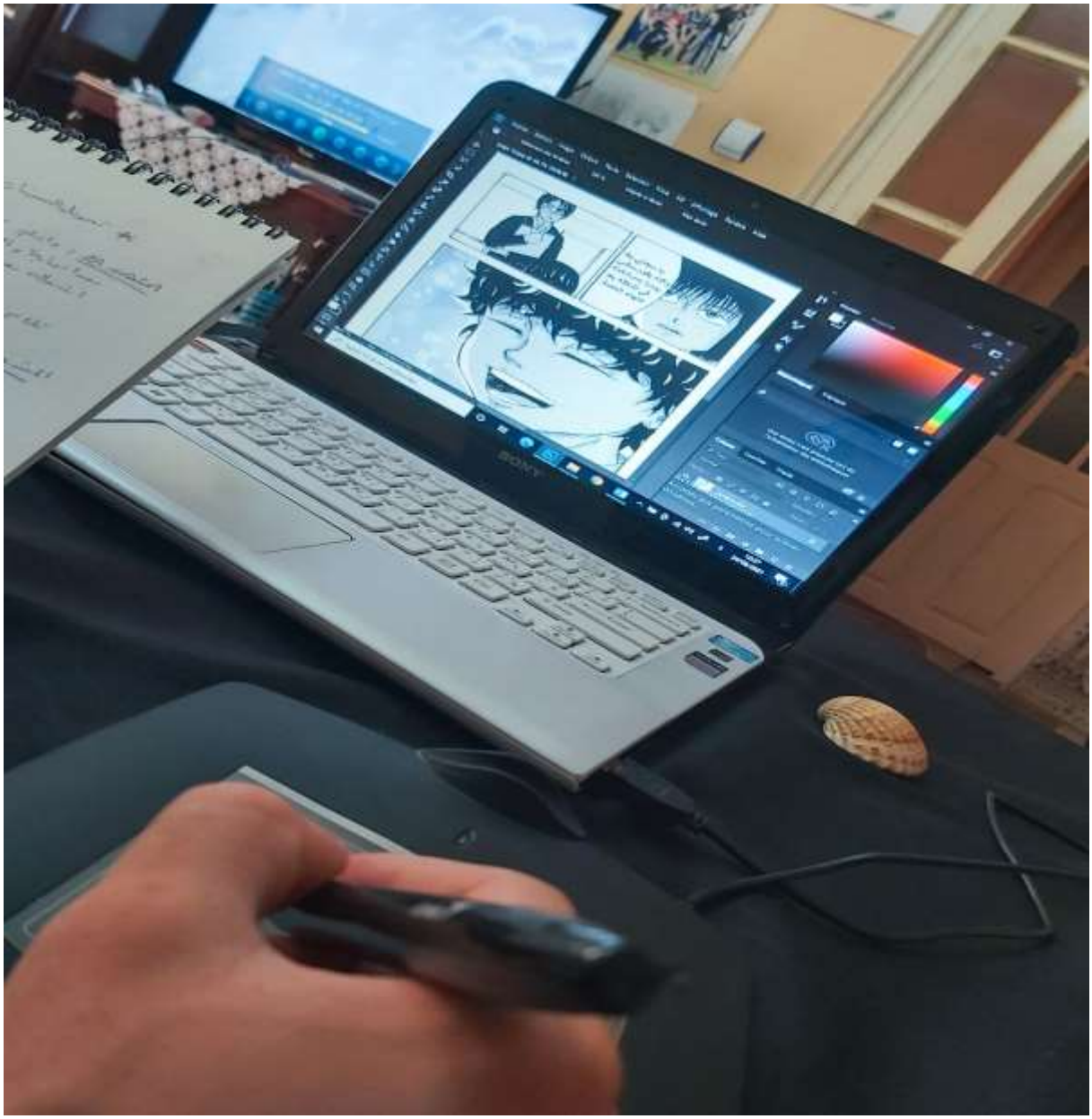
المرحلة الثامنة: التلوين:

التلوين وإضافة الظلال، وهذا باستخدام نفس برامج المرحلة السابقة، ولكن هذه الخطوة الدقيقة كانت باستعمال لوحة الرسومات tablette graphique وهذا ما جعل نتائج العمل أفضل وفي وقت أقصر، بحيث تساعد في إظافة الظلال و الألوان بطريقة أسهل.

الشكل رقم 19

المرحلة التاسعة: إضافة النصوص:

إضافة الفقاعات النصية والتأثيرات باستخدام برامج تحرير الصور السابقة الذكر، مع مراعات الجمل البسيطة والمختصرة لإيصال الفكرة بوضوح للقارئ وبأقل جهد ممكن، وهذا حتى لا يملّ من كثافة النصوص وطولها، لأنه اختار المانجا فلابدّ من إعطائه تجربة قراءة أفضل من الروايات والقصص المكتوبة وغيرها.



الشكل رقم 20

المرحلة العاشرة: الطباعة:

وهي إخراج العمل من شاشة الحاسوب إلى يد القارئ، أي جعله في شكله النهائي الورقي وهذه آخر خطوة، وبها يتم الحكم على جميع المراحل السابقة.

الشكل رقم 21

الخاتمة

الخاتمة:

في الأخير هذا ما تيسر ايراده وما وُفقنا لجمعه وترتيبه راجين من المولى السداد والتوفيق فيه. وما كان فيه من شيءٍ حسن فهو من توفيق الله وكرمه، وما كان فيه من خطاءٍ أو زلل فهو منّي ومن الشيطان، هذا البحث كان غيضًا من فيض وقطرةً من بحر وسط شساعة العلوم الفنية وما يتعلق بها، وكنت قد نبهت في بدايته على ضرورة دراسة مثل هذه المواضيع المظلومة في بلادنا خصوصًا والبلاد العربية عمومًا .

بعد هذه الدراسة الموجزة عن علاقة العناصر الغرافيكية بالقصص المصورة، والتطبيقات الميدانية المرفقة بالبحث، تبين أنّ علاقتهما وطيدة، فالنتيجة كانت أنّ القصة المصورة لا تستغني عن العناصر الغرافيكية، وأنّ العناصر الغرافيكية هي الوحدات الأساسية لإنشاء القصة المصورة، فما القصة المصورة إلّا عبارة عن عناصر غرافيكية مدمجة ومتناسقة وفق نمط معين.

المصادر والمراجع

المصادر و المراجع:

1 :
2 : Federico Zanettin. Comics in translation studies. An overview and suggestions for research, p.5.
3 :SeeWikipedia the Free Encyclopedia, (Comic Book), visited on 04 july, 2015 web link : https://en.wikipediaOrg/wiki/Comic _book.
4 :SeeWikipedia the Free Encyclopedia, (Comic Book), visited on 04 july, 2015 web link : https://en.wikipedia Org/wiki/Comic _strip.
5 :SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ‘’Panel (comics)’’, visitedon ,, Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Panel_(comics).
6 :SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ‘’Webcomic’’, visitedon ,, Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Webocomic.
7 :SeeWikipedia the Free Encrclopedia, ‘’GraphicNovel’’, visitedon , Web Link : https://en.Wikipedia.org/wiki/Graphic_novel.
8 : Randy Duncan and Matthew J.Smith, op.cit,p294: «lrresponsiblepictures ».
9 :Randy Duncan and Matthew J. Smith, op.cit, p.295 : « The God of Manga. ».
10 :Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp 50-84.
11 :Ibid, p.297 : « itwas a french film scholar, Claude Beylie,whoin 1964 proposedthat comics deserved to beheld as the "ninth art" ».
12 :Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp297-300.
13 :Scott McCloud, ‘’The Big Triangle’’ : « The Big Triangle isn’t a particularlyscientific or exact toolitglosses over important aspects of artistintent and viexerinterpretation », visitedon , Web link :http://scottmccloud.com.

14 :Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp.20-21.

15 :Voir Randy Duncan and Matthew J.Smith,op.cit,pp.22.
16 :Thierry Groensteen, Topffer : L’invention de la bande Dessinée, paris, Editions Hermann, 1994, p.107.
17 :David kunzle, Father of the comicStrip : Rodolphe topffer, United States,UniversityPress of Mississippi, 2007, p.139.
18 :Federico Zanettin, ‘’comics in translation studies. An overview and suggestions for research ‘’,p.93.

19 :Voir FredericWertham,Seduction of the innocent,Usa,Rinehart&Company, 1954 .
20 :Storyboard-How To Draw Manga Too Corporation. Too.com/manga/en/storyboard.html.

21: مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد https://ar.wikipedia.org/wiki الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018

22 :مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018

23:مجلد الفنون التشكيلية والتربية الفنية – المجلد الثاني – العدد الثاني – يوليو 2018

24 :cbbd.be/uploads/fichiers/pages/art-de-la-bd.pdf p.8.
25 :https://eu.docworkspace.com/d/sIHbpJqFAZOO_4gG.

فهرس الأشكال

الشكل	العنوان	الصفحة
01	الرجل الخارق سوبرمان (super man)	19
02	سبايدرمان (spider man)	20
03	مغامرات تان تان (Les Aventures de Tintin)	21
04	ون بيس (one piece)	22
05	هجوم العمالقة (attack de titan)	23
06	نموذج ستوري بورد	25
07	نموذج لبناء شخصية ليفاي	26
08	مشهد من مانغا ناروتو	27
09	فقاعات الحوار	28
10	نموذج لعملية التحبير	29
11	الملامس	30
12	عملية التصفح والبحث	32
13	سيناريو القصة	33
14	تحويل النص الى مشاهد	34
15	بناء ورسم الشخصية	35
16	رسم الستوري بورد	36
17	الرسم والتحبير	37
18	معالجة الصور ببرنامج photoshop	38
19	عملية التلوين	39
20	إضافة النصوص	40
21	الشكل النهائي للقصة	41

فهرس
المحتويات

مقدمة.....04

الفصل الأول:

1- تعريف القصة المصورة.....07
2- أنواع القصة المصورة.....07
3- حسب الشكل والوسط.....07
2-2: حسب المصدر.....09
2-3: حسب النمط الفني..... 12
4- تاريخ القصة المصورة.....13
3-1: أسس القصة المصورة.....13
3-1-1: فن تعاقب الصور.....13
3-1-2: الطباعة وتوسيع فن تعاقب الصور.....14
3-2-1: تأسيس القصة المصورة.....15
3-2-2: تطور القصة المصورة.....16
2 -3: القصص المصورة الحديثة.....17
3-1: رقابة القصة المصورة.....17
3-2 : ظهور الرواية المصورة.....18
أشهر القصص المصورة.....19
- الرجل الخارق: 19
- سبايدرمان :.....20
- مغامرات تان تان: 21
- ون بيس :.....22
- هجوم العمالقة: 23

الفصل الثاني: العناصر الغرافيكية في القصة المصورة

1- ستوري بورد.....25
2- الشخصيات.....26
3- الخلفيات والمشاهد.....27
4- فقاعات الحوار.....28
5- التحبير.....29

6- الملامس.....30

الفصل الثالث: مراحل إبداع أو صنع القصة المصورة (الجانب التطبيقي)

المرحلة الأولى: مرحلة البحث.....32

المرحلة الثانية: كتابة القصة.....33

المرحلة الثالثة: تحويل النص إلى مشاهد.....34

المرحلة الرابعة: بناء شخصيات وعالم القصة.....35

المرحلة الخامسة: الستوري بورد.....36

المرحلة السادسة: الرسم والتحبير.....37

المرحلة السابعة: معالجة الرسومات.....38

المرحلة الثامنة: التلوين.....39

المرحلة التاسعة: إضافة النصوص.....40

المرحلة العاشرة: الطباعة.....41

الخاتمة.....43

المصادر والمراجع

فهرس الأشكال

فهرس المحتويات

كلمات مفتاحية

الملخص:

لكل منا شخصية من شخصيات الأبطال الخارقين أو الأنمي التي ألهمته وأثرت على طفولته وتمنى أن يملك قواهم، شخصيات خيالية لكنها أثارت دهشتنا وحماسنا كل هذا ولد في كتب القصص المصورة. فن اكتسح العالم في القرن العشرين وأطلق عليه الفن التاسع، وهو عبارة عن فن أدبي تصويري يعتمد على عناصر سردية وغرافيكية. وتختلف القصة المصورة الى أصناف مختلفة فحسب الشكل والوسيط لدينا القصة المصورة التقليدية أو النموذجية، لدينا الشريط المرسوم، القصة الحادية الخانة، القصة المصورة الإلكترونية، وأخيرا الرواية المصورة. لدينا صنف آخر الا وهو المصدر، تنوعها راجع لتنوع المدارس نذكر منها المدرسة اليابانية المعروفة بالمانغا اليابانية من أبرز ما قدمته لنا ون بيس. المدرسة الأمريكية المسمى بالكومكس والتي أنجبت لنا البطل الخارق سوبرمان والعديد من الأبطال. ولدينا المدرسة الفرنكوبلجيكية التي قدمت لنا الباند ديسينيه كمغامرات تان تان. حسب النمط الفني وذلك باختلاف الأساليب الفنية والتقنيات التي يستعملها كل فنان.

قد لا يصدق البعض أن القصة المصورة من الفنون البصرية التي ترجع الى أزمنة قديمة فهي في الأصل وجدت على جدران الكهوف والمقابر، وقد شهدت مراحل مختلفة من التطور بعضها أشبه بقفزات خاصة مع انتشار الطباعة والصحافة الى ان وصلت الى ما هي عليه الآن.

قبل الشروع في كتابة أي قصة مصورة لا بد من معرفة اهم العناصر الغرافيكية التي لا وجود للقصة المصورة من دونها أولها الستوري بورد وهو رسم توضيحي بسيط او مخطط للصفحة، تليها الشخصيات والتي يتم بنائها عن طريق الوصف الدقيق للملامح والشكل الخارجي بالإضافة الى العواطف والأحاسيس، الخلفيات والمشاهد والتي تضم المحيط والأماكن التي تدور فيها أحداث القصة داخل الإطار المحدد. فقاعات الحوار هي فقاعات تحتوي على كلام الشخصيات أو أصوات خارجية مثل الانفجارات. تليها مرحلة التحبير والتي يتم وضع الحبر على اللوحة فوق قلم الرصاص والذي يعطينا الشكل النهائي للرسم دون أن ننسى التظليل. وآخر عنصر هو التحبير وهو النسيج او التكرار المكاني لنمط معين. بوجود كل هذه العناصر تكون القصة المصورة جاهزة فلا تبقى الى عملية الطباعة والنشر.

الكلمات المفتاحية:

- القصة المصورة.-العناصر الغرافيكية.-الشريط المرسوم.-الفن التاسع. -الرسوم الهزلية.

Sommaire:

Chacun de nous a un personnage de super-héros ou d'anime qui a inspiré et influencé son enfance et a souhaité avoir leurs pouvoirs. Des personnages de fiction, mais ils nous ont surpris et excités. Tout cela est né dans les bandes dessinées. Un art qui a balayé le monde au XXe siècle et l'a appelé le neuvième art, qui est un art littéraire graphique basé sur des éléments narratifs et graphiques. Le storyboard diffère en différents types, seuls la forme et le support, nous avons le storyboard traditionnel ou typique, nous avons la bande dessinée, l'histoire à une figure, le storyboard électronique et enfin le roman graphique. Nous avons une autre catégorie, qui est la source, sa diversité est due à la diversité des écoles, parmi lesquelles nous mentionnons l'école japonaise connue sous le nom de manga japonais, l'une des choses les plus importantes que One Piece nous a fournies. L'American School of Comics, qui a donné naissance au super-héros Superman et à de nombreux héros. Et nous avons l'école franco-belge qui nous a fait découvrir le décor de groupe sous le nom de Tintin Aventures. Selon le style artistique, selon les différentes méthodes et techniques artistiques utilisées par chaque artiste.

Certains peuvent ne pas croire que l'histoire illustrée est un art visuel qui remonte à l'Antiquité, car elle a été trouvée à l'origine sur les murs des grottes et des tombes, et elle a connu diverses étapes de développement, dont certaines ressemblent à des sauts, en particulier avec la propagation de l'imprimerie et de la presse jusqu'à ce qu'elle atteigne ce qu'elle est maintenant.

Avant de commencer à écrire n'importe quelle histoire comique, il est nécessaire de connaître les éléments graphiques les plus importants sans lesquels il n'y a pas d'histoire comique et les scènes, qui incluent l'environnement et les lieux où l'histoire se déroule dans le cadre spécifié. Les bulles de dialogue sont des bulles qui contiennent la parole des personnages ou des sons externes tels que des explosions. Suivie de l'étape d'encrage, au cours de laquelle l'encre est déposée sur la plaque au-dessus du crayon, ce qui nous donne la forme finale du dessin sans oublier l'ombrage. Le dernier composant est l'encrage, qui est la texture ou la répétition spatiale d'un motif. Avec tous ces éléments, le storyboard est prêt, il ne reste donc pas dans le processus d'impression et de publication.

Summary:

Each of us has a superhero or anime character that inspired and influenced his childhood and wished to have their powers. Fictional characters, but they surprised and excited us. All of this was born in comic books. An art that swept the world in the twentieth century and called it the ninth art, which is a graphic literary art based on narrative and graphic elements. The storyboard differs into different types, only the form and medium we have the traditional or typical storyboard, we have the drawn tape, the one-figure story, the electronic storyboard, and finally the graphic novel. We have another category, which is the source, its diversity is due to the diversity of schools, among which we mention the Japanese school known as Japanese manga, one of the most prominent things that One Piece provided us. The American School of Comics, which gave birth to the superhero Superman and many heroes. And we have the Franco-Belgian school that introduced us to band décor as Tintin Adventures. According to the artistic style, according to the different artistic methods and techniques used by each artist.

Some may not believe that the illustrated story is a visual art that dates back to ancient times, as it was originally found on the walls of caves and tombs, and it has witnessed various stages of development, some of which are like leaps, especially with the spread of printing and the press until it reached what it is now.

Before starting to write any comic story, it is necessary to know the most important graphic elements without which there is no comic story. And the scenes, which include the surroundings and the places where the story takes place within the specified frame. Dialogue bubbles are bubbles that contain characters' speech or external sounds such as explosions. Followed by the inking stage, in which the ink is placed on the plate over the pencil, which gives us the final shape of the drawing without forgetting the shading. The last component is inking, which is the texture or spatial repetition of a pattern. With all these elements, the storyboard is ready, so it does not remain in the printing and publishing process.