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 الآداب العربي والفنون
Faculty of Arabic Literature and Arts

تخصص تصميم

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الفنون التشكيلية

التخصص : تصميم غرافيكي

مميزات أسلوب المانجا في السرد البصري
تصميم قصة مصورة بعنوان " الدب الحارس "

من اعداد الطالبة :

عقاب الحاجة

تحت اشراف الاستاذة :

بن زادة سمية

قسم الفنون

اسم و لقب الاساتذة	الرتبة العلمية	الصفة في اللجنة
كحلي عمارة	البروفيسورة	رئيسا
بن زادة سمية	الدكتورة	مشرفا و مقررا
بوعتو خيرة	البروفيسورة	مناقشا

السنة الجامعية

2025/2026

استمارة إيداع مذكرة الماستر (قسم الفنون)

تخصص: التصميم الجرافيكي

السنة الجامعية 2025 ••• 2026

إطار خاص بالطالب(ة)

الاسم : الحاجة
اللقب : عقاب
تاريخ و مكان الميلاد : 19 مارس 1994 بـ : عين موسى
رقم الهاتف : 0559745566
البريد الإلكتروني : nonochouk6@gmail.com

عنوان المذكرة: مميزات أسلوب الخيال في السرد البصري
تصميم قصة مصورة بعنوان "الدب الحارس"

إطار خاص بالأستاذ(ة) المشرف(ة) على المذكرة

اسم و لقب الأستاذ (ة) المشرف(ة) على المذكرة : لزارة سمية
رتبة الأستاذ(ة) المشرف(ة) : أستاذة محاضرة ب.
إمضاء الأستاذ(ة) المشرف(ة)

إمضاء رئيس قسم الفنون

قسم الفنون

د. بومسهولي خديجة
رئيسة قسم الفنون
بالنيابة

CamScanner

نموذج التصريح الشرفي
الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث
(ملحق القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

السيد (ة) . عقابية . الحاجة ..... ، الصفة: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم 10038170 الصادرة عن

بلدية عين موسى عين بوزار بتاريخ 2016.03.28

المسجل (ة) بكلية الأدب العربي و الفنون قسم ..الفنون.....

والمكلف بإنجاز أعمال بحث (مذكرة التخرج (ماستر))

عنوانها . مميزات الأسلوب الساخر في السرد القصصي .....

.....تصميم ... قصة محمود . يحيى ... الدين ... الأديب الحارس ".....

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2026-06-07.

توقيع المعني (ة)

CamScanner

الإهداء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى كل من كان لهم الفضل بعد الله في دعمي ومساندتي خلال مسيرتي العلمية ، سائلًا الله أن يكون ثمرة جهدٍ خالصٍ ونافع.

شكر و عرفان

أشكر الله عز وجل الذي وفقني وأعانني على إتمام هذا البحث.

"أخص بالشكر عائلتي العزيزة التي كانت مصدر إلهامي ودعمي المستمر طوال فترة إعداد هذا البحث."

"أود أن أعبر عن امتناني العميق للأساتذة الأفاضل على دعمهم وتوجيهاتهم القيّمة.

"أشكر زملائي الأعزاء، الذين ساهموا في تحسين جودة هذا البحث من خلال ملاحظاتهم ومشاركاتهم البنّاءة.

المقدمة

المقدمة :

تعد المانجا (Manga) واحدة من اشكال الفن الياباني الا انها، تختلف عن الكوميك (Comic) الغربي فالمانجا اليابانية تقرأ من الخلف الى الامام و من اليمين الى اليسار ، و تكون على شكل قصص متسلسلة تحتوي أحيانا على أكثر من 400 صفحة ،مثل المانجا المعروفة (One piece) ،حيث تتميز بحبكة معقدة و شخصياتها قريبة من الواقع، ما يجعلها تزيد في متعة القارئ.

و هذا ما جعل من صناعة المانجا شغفا لفئة كبيرة من الفنانين الراغبين في إنجاز اعمالهم الخاصة و تطويرها ، خاصة بعد تصاعد انتشار الأعمال اليابانية و تأثيرها في الجمهور، وعلى الرغم من جمالية هذا الفن إلا أنه ليس بالأمر السهل ممارسته حيث يتطلب مسارا طويلا من التعلم و التدريب ، فصناعتها لا تتطلب فقط القدرة على الرسم بل تشمل بعض المهارات التي تكمن في السرد ، الاخراج البصري ، تصميم الشخصيات ، و تحديد المكان و الزمان للأحداث.

إضافة الى ذلك، انتاج اي عمل من المانجا يحتاج دراسة عميقة لفهم اساسيات السرد البصري في القصة المصورة، إذ يجب على المبدع ان يملك القدرة على بناء حبكة متماسكة، وتطوير شخصيات بناء على ابعاد نفسية، وابتكار عالم من الغموض والتشويق لجذب القارئ، وعليه فإن الصور في هذا العمل هي وسيلة اساسية لنقل القارئ داخل القصة من ناحية اختيار زاويا الرسم وتنظيم الاطارات واستخدام الظل.

كما هناك العديد من التحديات في إنجاز المانجا من ناحية اتقان مهارات الرسم اليدوي او الرقمي و الاطلاع على تقنيات التلوين و إضافة على ذلك الالتزام بمواعيد النشر فمثلا مانجا (hunter x hunter) توقفت لمدة طويلة بسبب مرض المؤلف توغاشي ، و هناك مانجا توقفت نهائيا مثل مانجا (Itazura na kiss) بسبب تعرض المؤلفة "كارورو تادا" إلى حادث ادى إلى وفاتها و هذا ما يجعل هذه الصناعة تتأثر بالعديد من العوامل و منها ما يتعلق بالمؤلفين.

كما يرتبط اختياري لموضوع إنجاز مانغا خاصة بي بمجموعة من الدوافع الذاتية التي تشكّلت عبر مسار شخصي وفني طويل، اين تعود بدايات هذا الاهتمام إلى مرحلة التعليم المتوسط، وهي الفترة التي شهدت أولى محاولاتي في التعبير البصري من خلال رسم شخصيات الأنمي. فقد كنت آنذاك شغوفة بهذا النوع من الفن، أتابع أعماله باستمرار، وأحاول تقليد أساليبه الفنية واستيعاب خصائصه الجمالية، سواء من حيث تصميم الشخصيات أو طريقة التعبير عن المشاعر والحركات. ولم يكن هذا النشاط مجرد هواية عابرة، بل مثّل بالنسبة لي وسيلة للتعبير عن الذات واكتشاف القدرات الفنية الكامنة.

ومع مرور الوقت، تطوّر هذا الاهتمام ليأخذ أبعادًا أعمق، حيث لم أعد أكتفي بإعادة رسم شخصيات موجودة، بل بدأت تتشكل لدي رغبة واضحة في الابتكار والإبداع، من خلال تخيّل شخصيات وقصص خاصة بي. وقد ساهم هذا التوجه في طموح حقيقي يتمثل في إنتاج مانغا خاصة تعكس رؤيتي الفنية وتترجم خيالي إلى عمل بصري متكامل، مشابه في جوهره للأعمال التي كنت أتابعها آنذاك، ولكن بلمسة شخصية تعبّر عن هويتي.

وفي سياق هذا المسار، جاء اختياري لتخصص التصميم الجرافيكي في الجامعة كخطوة حاسمة نحو تحقيق هذا الحلم، حيث وفّر لي هذا التخصص بيئة تعليمية مناسبة تجمع بين الجانب النظري والتطبيقي. فمن خلاله، تمكنت من اكتساب

معارف تتعلق بأسس التصميم، وتقنيات الرسم، كما ساهم التكوين الأكاديمي في توجيه هذا الشغف بشكل منهجي، وتحويله من ممارسة فردية بسيطة إلى مشروع فني قائم على أسس علمية مدروسة.

علاوة على ذلك، فقد عزّزت التجارب التطبيقية التي خضتها خلال مساري الجامعي من ثقتي بقدرتي على إنجاز عمل مانغا متكامل، بعد ان أتيحت لي فرص لتجريب أفكار مختلفة وتطوير أسلوبي الخاص، مع الاستفادة من التوجيهات الأكاديمية والنقد البنّاء. وقد ساهم ذلك في بلورة رؤيتي الفنية بشكل أوضح، وجعلني أكثر وعيًا بمتطلبات هذا النوع من الإنتاج، سواء من حيث بناء القصة أو تصميم الشخصيات أو تنظيم الصفحات.

يرتكز اختيار موضوع إنجاز مانغا خاصة بي على مجموعة من الدوافع الموضوعية ذات البعد الثقافي حيث تُعد المانغا وسيطًا بصريًا معاصرًا يتميز بقدرته على تجاوز الحواجز اللغوية والثقافية، مما يجعلها أداة فعّالة لربط مختلف الثقافات في إطار فني موحّد. ولهذا، يتيح هذا الموضوع إمكانية الجمع بين عناصر من الثقافة الجزائرية ونظيرتها اليابانية، من خلال توظيف تقنيات السرد البصري الخاصة بالمانغا لإعادة تقديم العادات والتقاليد والرموز الثقافية بأسلوب حديث يجمع بين الأصالة والمعاصرة .

كما يساهم هذا التوجه في إبراز الهوية الثقافية الجزائرية ضمن قالب فني عالمي، مما يعزز من حضورها ويجعلها أكثر قابلية للتفاعل مع جمهور أوسع. وفي المقابل، يسمح أيضًا بالانفتاح على ثقافات أخرى ودمجها بطريقة مدروسة داخل العمل الفني، بما يخلق نوعًا من التفاعل والتبادل الثقافي. ولا يقتصر دور المانغا في هذا الإطار على البعد الجمالي فقط، بل يتعداه ليشمل بعدها التواصلي، اين يمكن توظيفها كوسيلة لطرح قضايا اجتماعية وإنسانية مختلفة بأسلوب مبسط وجذاب.

تتمثل أهمية هذا الموضوع في سعيه إلى تحقيق دمج ثقافي بين بيئتين مختلفتين، من خلال إعادة صياغة فن المانغا التقليدي ضمن إطار يستلهم من الخصوصية الثقافية الجزائرية. ويقوم هذا التوجه على توظيف تقنيات السرد البصري الياباني في تقديم محتوى يعكس العادات والتقاليد المحلية، بما يساهم في إنتاج عمل فني يجمع بين البعد العالمي والأسلوب المحلي، ويعزز من حضور الهوية الثقافية الجزائرية في قالب معاصر.

وقدرته على تقديم نموذج إبداعي جديد يعيد تصور المانغا بأسلوب مختلف، حيث لا يقتصر على محاكاة النموذج الياباني، بل يسعى إلى تطويره وإعادة إنتاجه بما يتناسب مع السياق الثقافي الجزائري. ويساهم ذلك في فتح آفاق جديدة أمام التعبير البصري، ويشجع على الابتكار.

ومن جهة أخرى، يستهدف هذا العمل فئة عمرية محددة، تتمثل أساسًا في فئة المراهقين والشباب، نظرًا لكونهم الأكثر تفاعلًا مع هذا النوع من الفنون البصرية. كما يهدف المشروع إلى جذب هذه الفئة من خلال أسلوب بصري مشوّق وقريب من اهتماماتهم، مع تقديم محتوى يحمل أبعادًا ثقافية وقيمية في الوقت ذاته. مما يجعله ذا أهمية أكاديمية وإبداعية في آن واحد.

يتوجه انتاج المانجا الى الجانب التسويقي ، باعتبارها تمثل منتجًا بصريًا موجّهًا إلى جمهور محدد، يتطلب فهمًا دقيقًا لاهتماماته وميوله.

وهدفنا تقديم محتوى محلي بأسلوب معاصر قابل للانتشار، مع التركيز على بناء هوية بصرية مميزة تساهم في جذب الجمهور وتعزيز ارتباطه بالعمل. وبذلك، يجمع المشروع بين البعد الإبداعي والتسويقي، من خلال تقديم منتج فني قادر على التواصل والتأثير في الفئة المستهدفة.

و من هنا نطرح الإشكالية التالية : ما هي مميزات أسلوب المانجا في السرد البصري ؟ و ما المقصود بالسرد البصري في المانجا؟ ما العناصر الجرافيكية التي يعتمد عليها أسلوب المانجا في نقل الاحداث و المشاعر؟ ما دور تصميم الشخصيات في إيصال المعنى للقارئ؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج السيميولوجي البصري بالاستعانة بأداتي الوصف والتحليل، وذلك لمقاربة موضوع البحث الذي يهدف من خلال الوصف و التحليل الى تفكيك العناصر البصرية التي يقوم عليها السرد القصصي المصور، و فهم كيفية بناء اللقطات و الإطارات البصرية ثم تم استثمار هذه النتائج و النظرية لتوظيفها مباشرة في الجانب التطبيقي من خلال تجسيد تلك الاليات في تصميم و انجاز القصة المصورة الخاصة بالمشروع.

في إطار إنجاز هذا المشروع، تم الاعتماد على مجموعة من الكتب المتخصصة التي تناولت مبادئ تصميم الشخصيات، والحركة، الديكور، السيناريوهات ، وتنظيم الصفحات، إضافة إلى كتب تهتم بالجوانب الثقافية للفنون البصرية ،و تصاميم تخطيط استوديو جيبلي: فهم أسرار هاياو ميازاكي، حيث هذه الكتب اجنبية اذكر البعض منها فيما يلي :

(Hirohiko Araki – Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga)

(John E. Ingulsrud & Kate Allen – Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discours)

وقد ساهمت هذه المراجع في إثراء الجانب المعرفي للمشروع، من خلال تقديم مفاهيم وأدوات تحليلية مكّنت من فهم إنتاج المانغا، وكيفية توظيفها بشكل يتناسب مع الهدف العام للعمل. كما أتاحت هذه الدراسات إمكانية الاستفادة من تجارب سابقة وتفادي بعض الأخطاء، مما عزز من جودة العمل وساعد في رؤية أكثر وضوحًا ومنهجية في إنجازه.

الممفاهيم الإجرائية :

مانجا : لفظ يطلقه اليابانيون على القصص المصورة ، تقرأ من اليمين الى اليسار غالبا و تطبع باللونين الأبيض و الأسود.

المانجاكا : هو مصطلح ياباني يطلق على مؤلف و رسام القصص المصورة .

Ki sho ten ketsu مصطلح قديم يطلق على هيكلة السرد يستخدم في كتابة القصص و ينقسم الى اربع أجزاء Ki المقدمة ، sho التطوير ، ten التحول ، ketsu الخاتمة .

السرد البصري(Visual Storytelling)

هو فن حكاية قصة كاملة وتوصيل الأفكار والمشاعر باستخدام الصور والعناصر المرئية)مثل الرسومات، الألوان، والإطارات) بدلاً من الاعتماد الكلي على الكلمات المقروءة، بحيث تفهم العين الأحداث وتتسلسل معها تلقائياً.

العناصر الجرافيكية(Graphic Elements)

هي الأدوات البصرية الأساسية التي يستخدمها المصمم لبناء الصفحة وإيصال المعنى؛ وتشمل في المانجا: الخطوط، الأشكال، تباين الأبيض والأسود، تقسيم المربعات (الإطارات)، المؤثرات الصوتية المرسومة، ورموز التعبير.

الجانب التطبيقي

1. الفكرة :

تأتي الفكرة الأولى للمانجا من خلال الارتباط الوثيق بحياة الشخص الذي يريد كتابة هذه المانجا ومن تجاربه الشخصية، فهي ليست مجرد شيء عابر بل نتيجة للملاحظة والبحث، وعلى هذا الأساس:

ينطلق هذا المشروع من فكرة دمج عناصر وخلفيات مستوحاة من ثقافتين مختلفتين، وصياغتها في قالب قصصي يمزج بين الخيال والغموض، لتقديم تجربة بصرية وسردية مبتكرة تبرز الروابط العاطفية وحماية الصديق في فصل واحد.

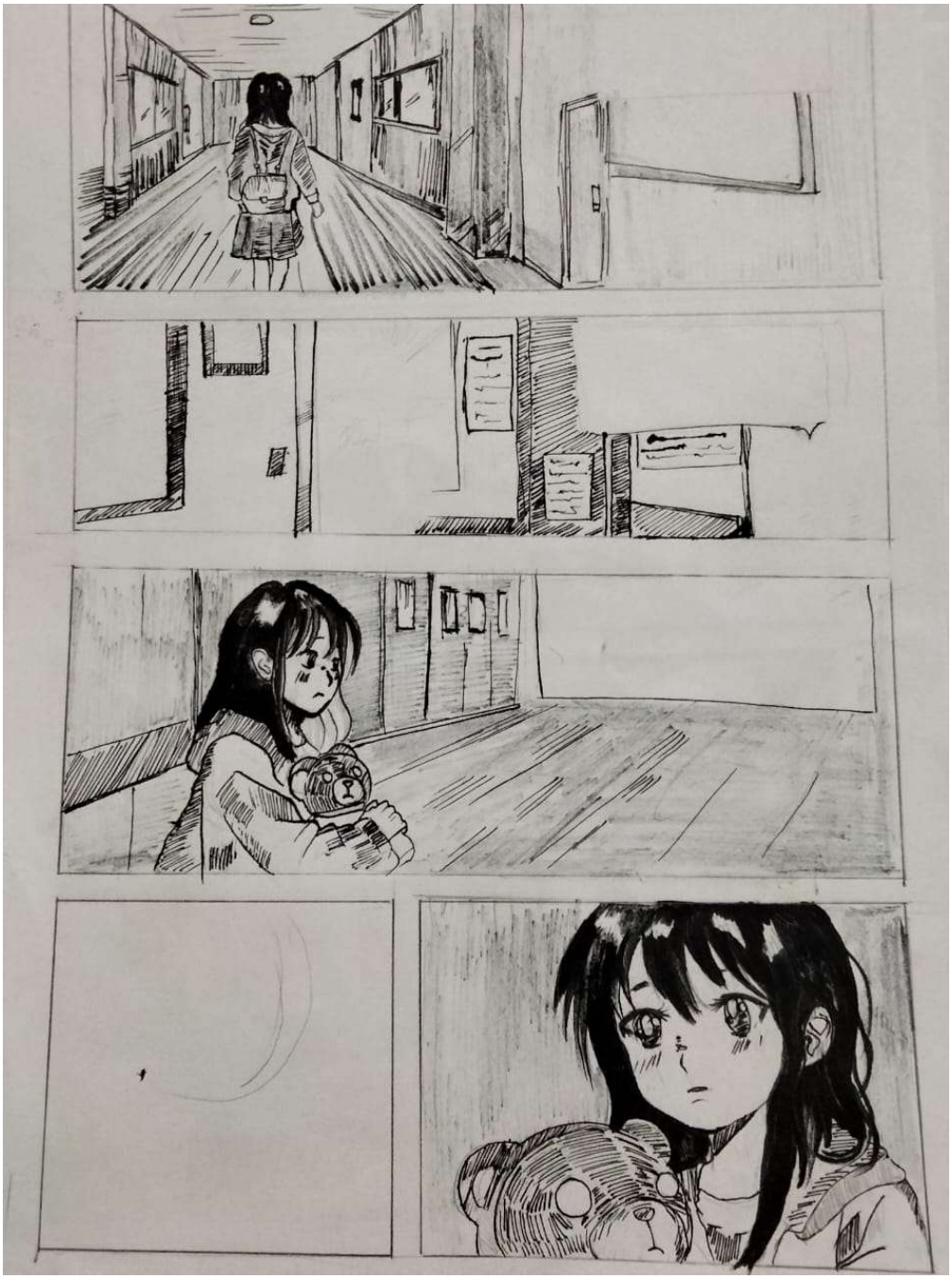
و يندرج الموضوع الى "الدمج الثقافي"؛ أي الدعوة إلى أخذ هذه التقنيات اليابانية والعالمية المتطورة في إدارة الفضاء والزمن البصري، وتطبيقها على قصص ومواضيع تنبع من الهوية والموروث العربي المعاصر، مما ينتج أعمالاً تجمع بين "أصالة المضمون" و"معاصرة وجاذبية الشكل الفني".

2. القصة :

تدور أحداث القصة من الفصل في قالب يجمع بين الواقع، الغموض والخيال، حيث تبدأ الأحداث في المدرسة ويكشف الغموض في المهرجان وينتقل الخطر في طريق عودة، البطلة الى المنزل حيث يتدخل فيها "الدب الحارس" لحماية البطلة. تنتهي أحداث هذه القصة من الفصل على نهاية مفتوحة ومشوقة تترك مصير الشخصيات معلقاً وتفتح المجال لخيالات القارئ حول القادم.

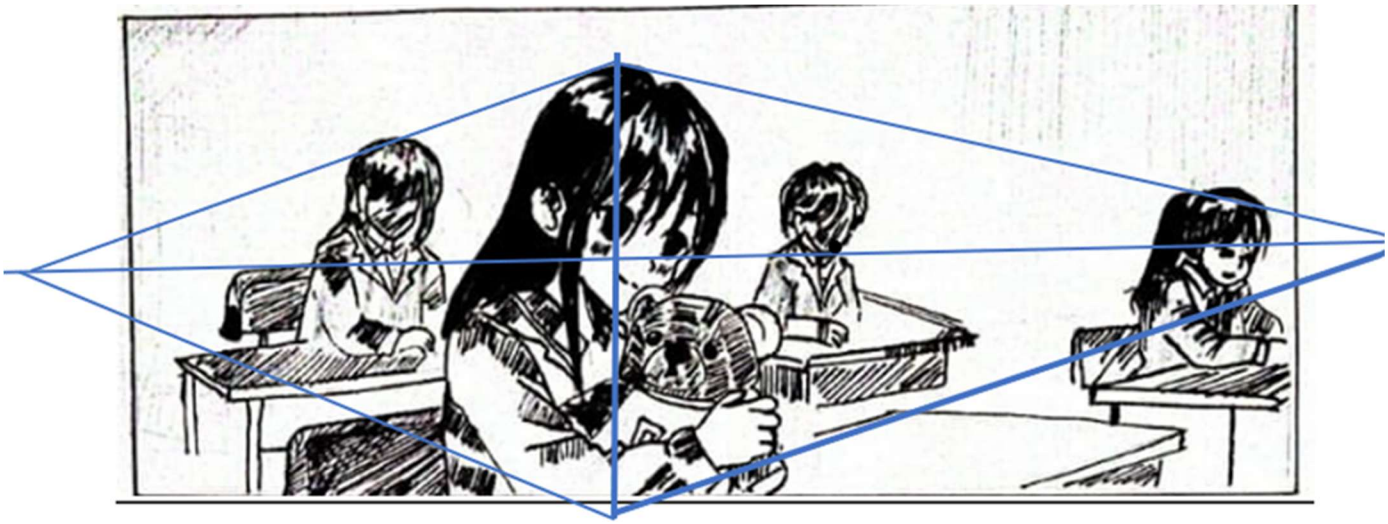
3. الفضاءات المكانية.

تدور اطوار القصة بين ثلاثة فضاءات مكانية رئيسية شهدت اهم احداث القصة:



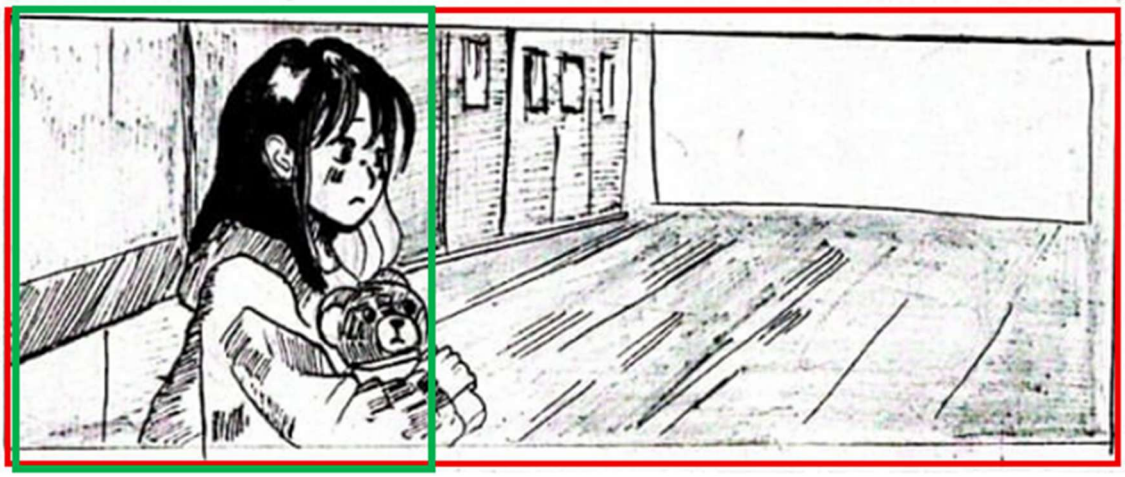
انظر الشكل (1) :_فضاء المدرسة.

1.3.فضاء المدرسة: ويمثل الجانب الواقعي واليومي للبطلة اين تعيش الروتين المعتاد.

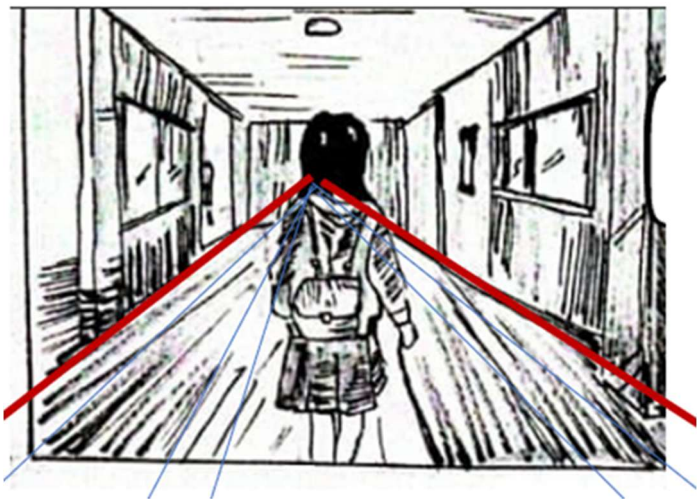


الشكل (2). استخدام منظور النقطتين في ابراز موقع الشخصية الرئيسية في الاطار.

الشكل (3). التركيز على تمثيل الشخصية في الإطار في قسم المدرسة.

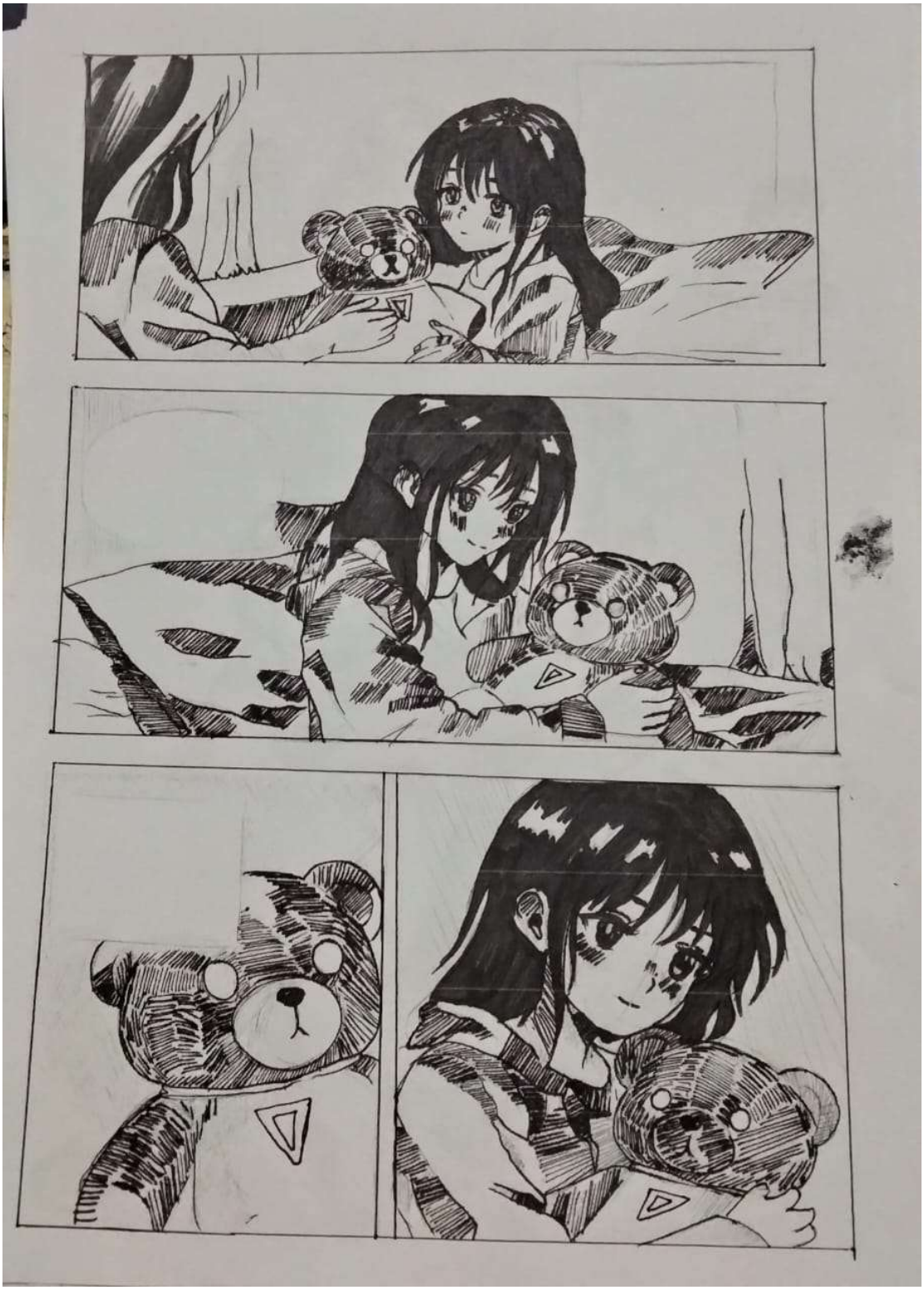


الشكل (4). تمثيل فضاء المدرسة بحجم أكبر من المساحة المخصصة للشخصية التي احتلت تقريبا ثلث الإطار.

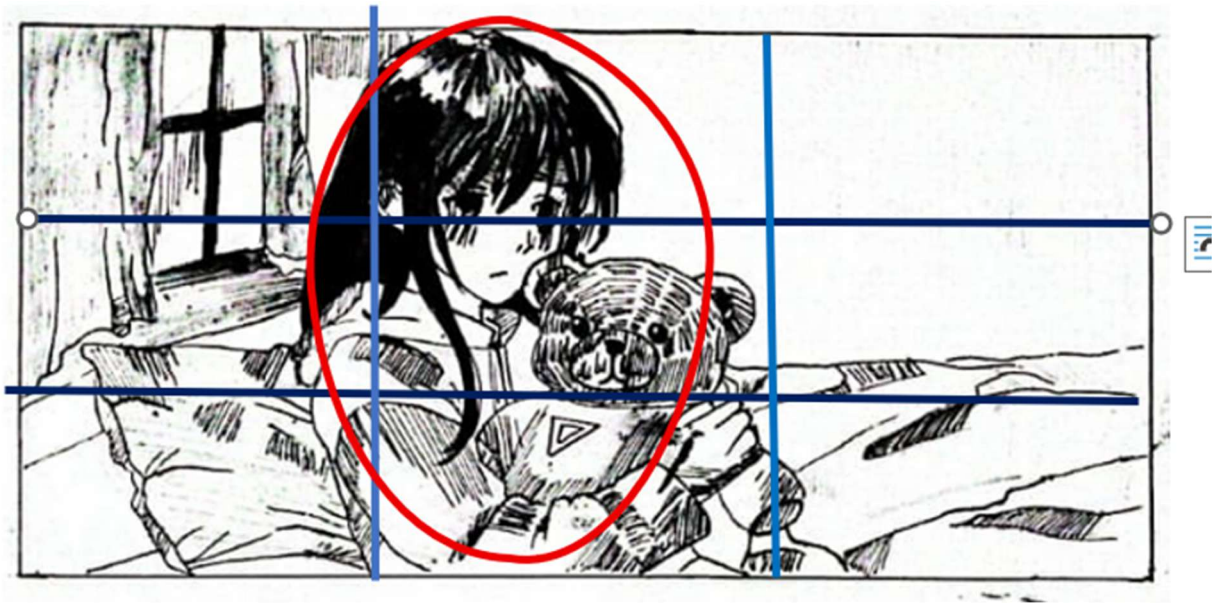


الشكل (5). استخدام منظور النقطة الواحدة في رسم رواق المدرسة.

2.3.فضاء المنزل (الغرفة): وهو فضاء الخصوصية وبداية تصاعد الغموض والترقب.

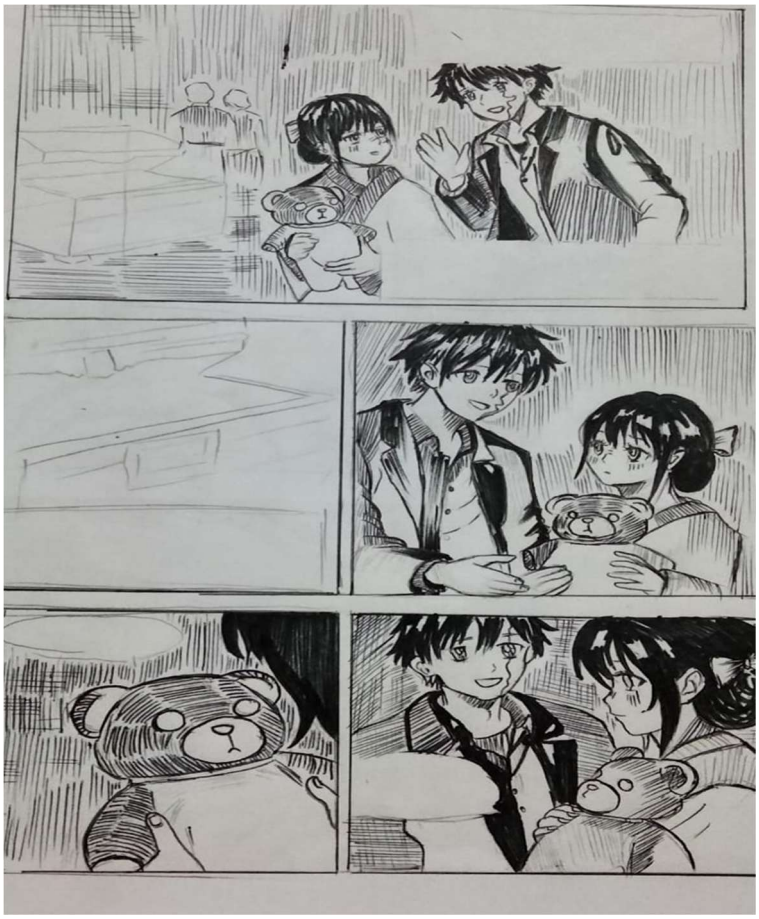


انظر الشكل (7). فضاء الغرفة.



الشكل (8). استخدام قاعدة الاثلاث في تمثيل الشخصية الرئيسية داخل فضاء الغرفة

3.3. فضاء المهرجان. وهو الفضاء الأساسي الذي يبرز جمالية الدمج البصري والثقافي، وفيه تقع ذروة الأحداث.



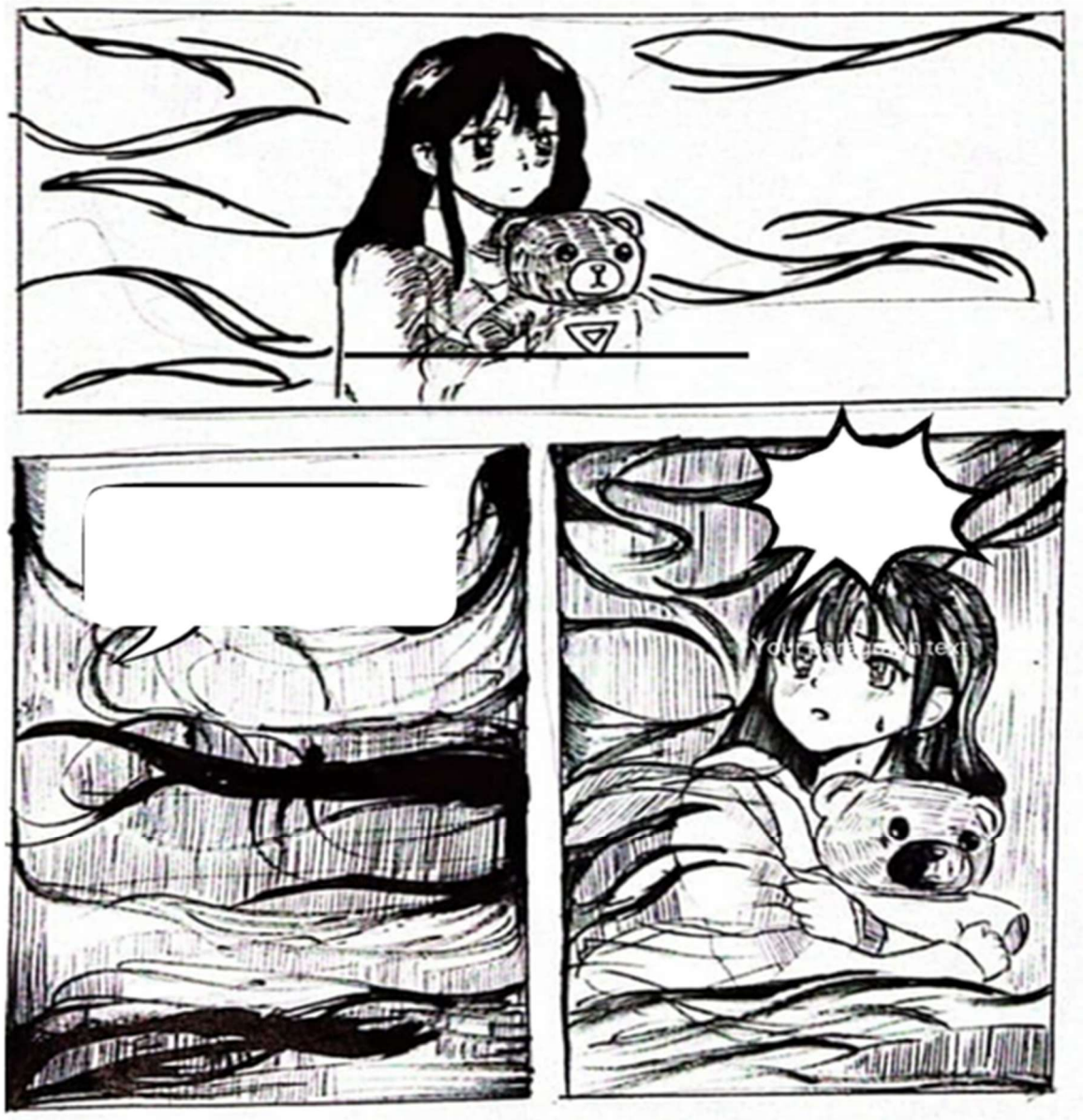
الشكل (9). فضاء المهرجان

الشكل (10). تمثيل فضاء المهرجان كفضاء للفرح، والاحتفال، والبهجة.

الشكل (11). ظهور الصندوق الذي يحمل نفس الرمز الموجود على دب البطلة لخلق مرحلة اضطراب مفاجئ.

الشكل (12). اجتماع مكونات مرحلة الاضطراب المفاجئ.

الشكل (13). التدرج في حجم الإطارات واللقطات لتصوير لحظة الذروة.



الشكل (14). حذف الفضاء المكاني وتدميره واستبداله بخطوط السرعة التي غطت على الخلفية.

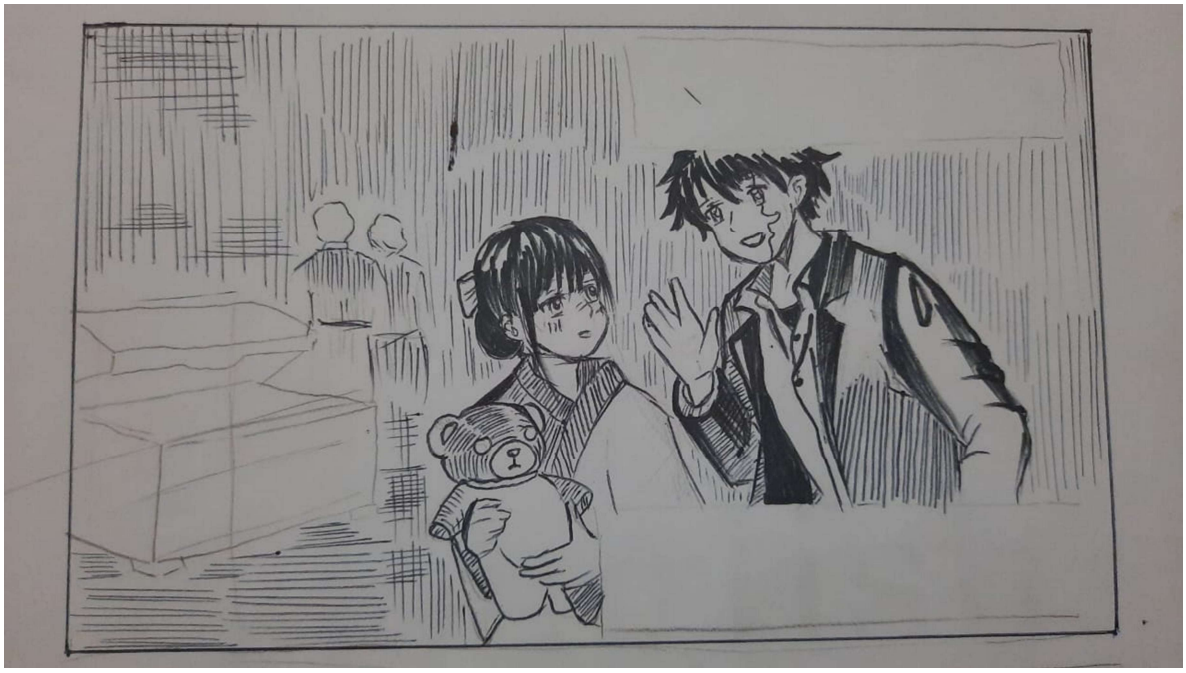
4. تحديد الشخصيات (character) :

تم بناء أدوار الشخصيات لهذا الفصل لترتبط بالمكان والزمان والدافع المحرك للأحداث:

شخصية البطلة "يوميكا" : تظهر منذ بداية الفصل في المنزل ثم المدرسة، ودافعها الأساسي هو: البحث عن السر غامض مما يدفعها للذهاب إلى المهرجان لاكتشاف الحقيقة.

الشكل (15). الظهور الأول.

شخصية البطل " ناتسوكي " : يظهر في المدرسة لإخبارها عن قوة الدب والمهرجان لتأكيد الاحداث انها حقيقة.



الشكل (16). ظهور ناتسوكي في المهرجان

<u>الشكل 6 : ظهور الدب لحماية يوميكا</u>

" **الدب الحارس**": يظهر كعنصر حام، يظهر في لقطات الغرفة، المدرسة، وفي المهرجان عند الذروة لحمايتها لكونه يمثل قوة الحماية.

5. صفات الشخصيات :

1.5.الصفات النفسية لشخصية يوميكا :

حساسة (يستجيب الدب لتوترها وخوفها)، مخلصة لذكرى والدتها، وتمتلك شجاعة داخلية بدأت تظهر عندما واجهت الظلال.

تظهر يوميكا ببنية جسدية ناعمة وقوام متناسق يعكس مظهر طالبة مدرسة ثانوية عادية وهي تبلغ 17 سنة، تتميز بملامح وجه بريء وعيون واسعة وأما الملابس فهي تظهر في المدرسة بزي الكلاسيكي العادي ثم يتغير في المهرجان وهو يوكاتا او الكيمونو زي احتفالي ياباني قديم. لم تكن تملك يوميكا أصدقاء الى دبها فكانت علاقتهما عادية لكن تتطور بعد لقاءها بناتسوكي وهذا يجعل العلاقة تتطور ليصبح أساسها الحماية من الظلال

بيانات أساسية (بطاقة الشخصية) :

- **البطاقة الشخصية: يوميكا**

الاسم: يوميكا (اسم ياباني رقيق)

العمر: 16 – 17 سنة (في المرحلة الثانوية).

الجنس: أنثى.

الطول: 158 سم.

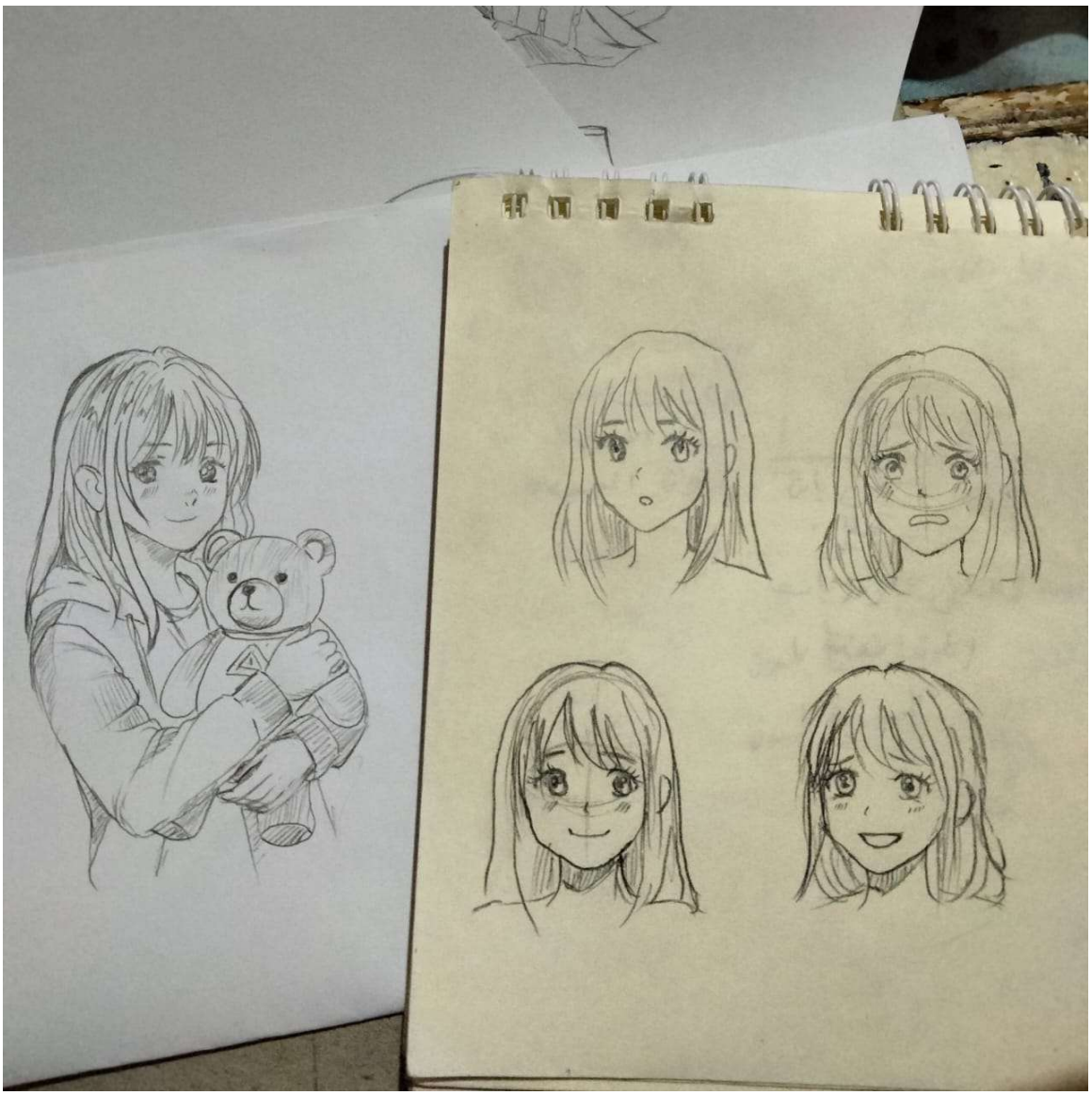
- **ملامح الوجه** :صُممت العينان بحجم واسع يدل على براءة الشخصية هذا يُعبر دلالياً عن شدة الحيرة، الدهشة والفضول الفطري لمواجهة الغموض، بينما تعكس حركية شعرها المنسدل انسيابية وتفاعلاً مع الأجواء المحيطة بها.

- **شخصية "الدب الحارس" :**

رسم بشكل دائري وبحجم صغير يوحي بأنه دمية عادية لكنها تخفي غموضا، ملامحه صامتة أعين دائرية ورمز يمثل ثقافة مختلفة وهي هوية تربط يوميكا بإرث والدتها ما يشكل جوهر هذه القصة، والرمز التقليدي القديم يظهر في منتصف بطنه على شكل مثلث وهذا ما يحمله نفس الصندوق.

2.5.التصميم البصري (الشخصية و تعبيراتها) :

وبناء على هذه الصفات تم تصميم العينين بحجم واسع لأنها توحي بالبراءة ولإظهار ملامح الدهشة، ولقد تميزت بتصفيفة شعر وملابس عملية تتناسب مع القصة. الشكل(7).



(الشكل7). رسم توضيحي لشخصية " يوميكا " و تعابيراتها

3.5.الصفات النفسية لشخصية للدب الحارس :

غامض، يملك بعض الاسرار وإرث من والدة يوميكا، يمثل رمز للصداقة والحماية.

- **شخصية "الدب الحارس" :** رسم بشكل دائري وبحجم صغير يوحي بأنه دمية عادية لكنها تخفي غموضا، ملامحه صامتة أعين دائرية ورمز يمثل ثقافة مختلفة وهي هوية تربط يوميكا بإرث والدتها ما يشكل جوهر هذه القصة.

4.5.الصفات النفسية لشخصية ناتسوكي :

هادئ جداً، قليل الكلام، يمتلك قوة ملاحظة حادة ويمتلك معرفة قديمة وواسعة بالأسرار الغامضة، مما يجعله المرشد المثالي ليوميكا في رحلتها القادمة.

هادئ جداً، قليل الكلام، يمتلك قوة ملاحظة حادة ويمتلك معرفة قديمة وواسعة بالأسرار الغامضة، مما يجعله المرشد المثالي ليوميكا في رحلتها القادمة.

5.5.المحددات الجسدية والمظهرية :

يظهر بنية جسدية قوية ومتناسقة تعكس مظهر طالب في الثانوية في 17 من عمره، يتميز بملامح حادة ووجه جاد، عينان حادتان وبهاق في احدى وجنتيه وشعر معتاد، اما بالنسبة للملابس يظهر بالزي الكلاسيكي العادي، تظهر علاقته بيوميكا بعد رأيته للدب ليصبحا أصدقاء ليكشف الغموض الدب وينتهي بحمايتها والدفاع عنها.

يتميز بشعر غير معتاد، وبقع بيضاء من البهاق على إحدى وجنتيه، هذا ما يمنحه مظهر مختلف وغامض.

البطاقة الشخصية: ناتسوكي

الاسم: ناتسوكي (اسم ياباني يعكس الهدوء)

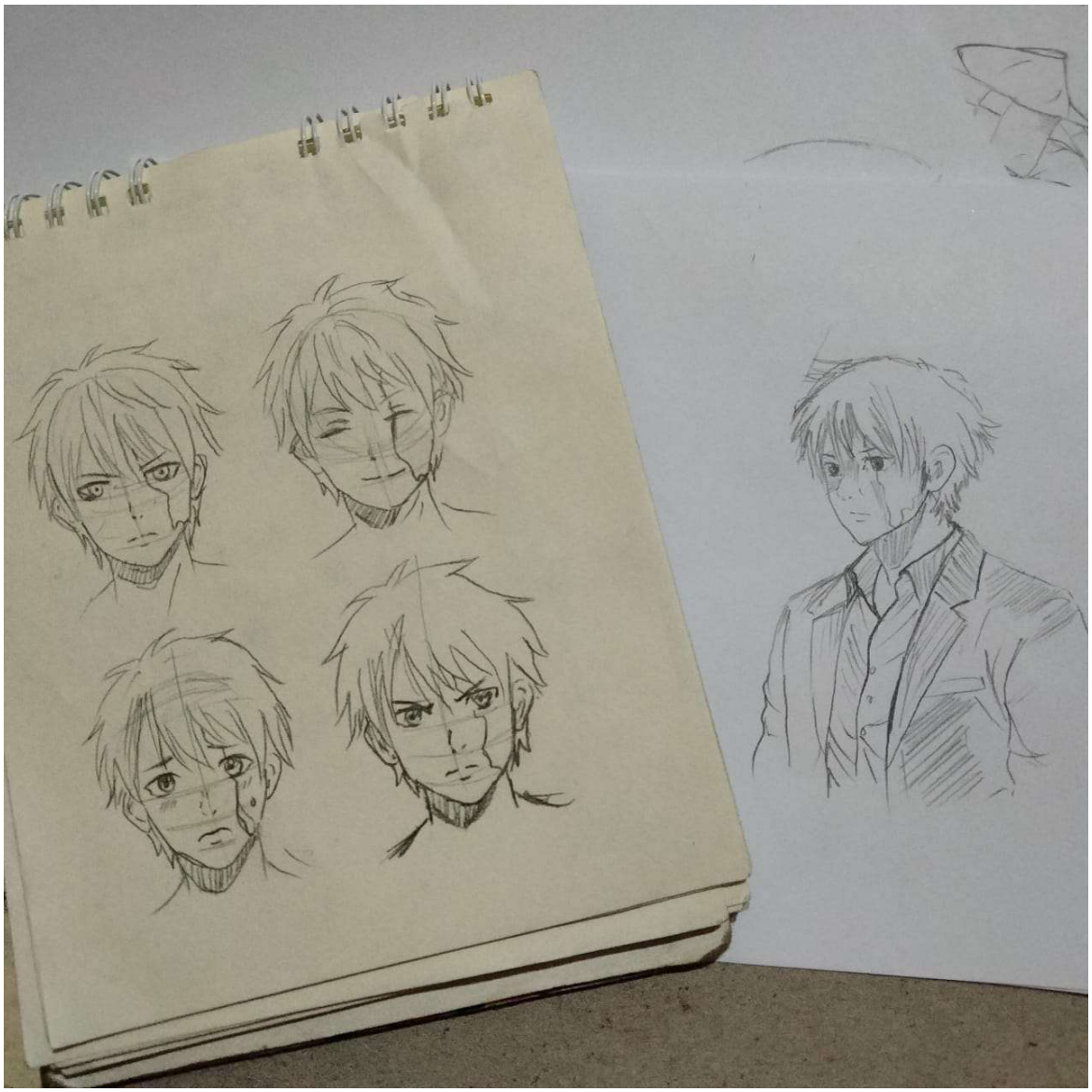
العمر: 17 سنة (طالب جديد في نفس المرحلة الثانوية مع يوميكا).

الجنس: ذكر.

الطول: 175 سم.

- **ملامح الوجه:** حادة، باردة حيث العينان كانت على عكس يوميكا رسمت كمستطيل ثم أضيفت التفاصيل، تبرز ملامحه، رسم بين الخطوط الحادة في خصلات الشعر والخطوط المسترخية في الجسد وطريقة وقوفه، مما يعكس طباعه التي تجمع بين الهدوء الشديد وقوة الملاحظة الحادة[1].

[1] Le dessin de manga _personnages et scénarios, volume1- - society for the study of manga technique - - 98_102



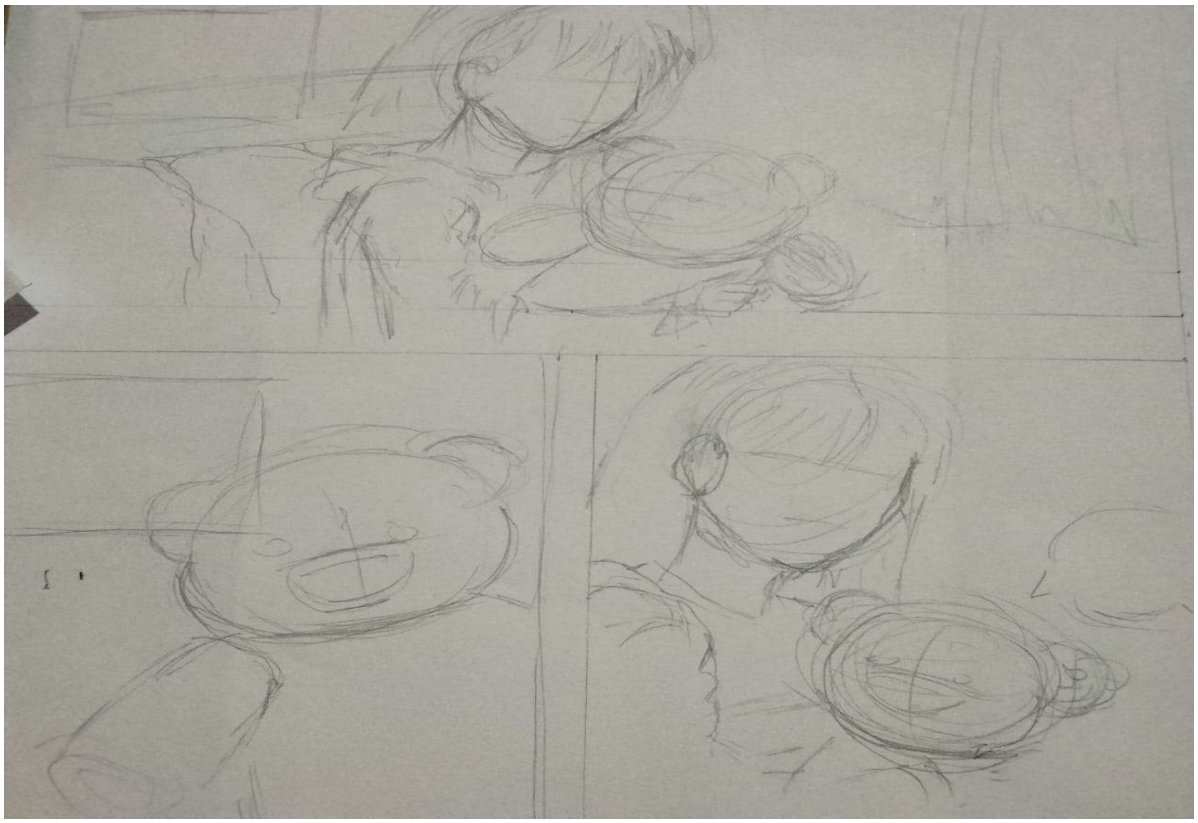
(الشكل 8). رسم توضيحي لشخصة " ناتسوكي " و تعابيراته

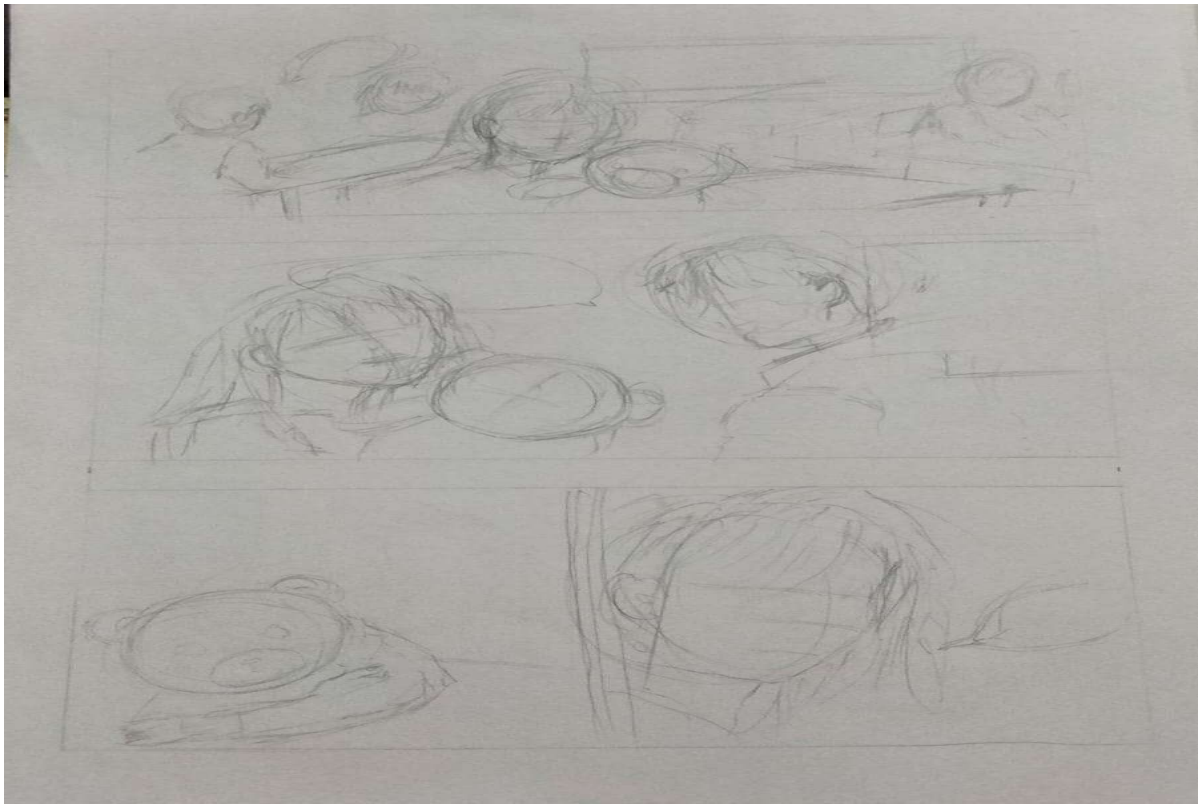
6. كتابة السيناريو و رسم لوحة ستوري بورد (storyboard):

1.6.السيناريو :

تدور أحداث القصة في العصر الحالي داخل مدينة يابانية هادئة ذات طابع تقليدي تجمع بين المدارس الكلاسيكية، حيث تبدأ المرحلة الأولى (– Kiالتمهيد) بتقديم الحياة اليومية العادية والمستقرة لطالبة الثانوية "يوميكا" التي تعيش برفقة دبها الأليف بمنزل في الغابة. تنتقل القصة بعدها إلى مرحلة (– Shōالتطوير) مع التشويق وظهور نظرات زميلها "ناتسوكي" الى الدب التي كانت تملكه منذ طفولتها ، لتصل الأحداث إلى ذروتها في مرحلة (– Tenالتحول المفاجئ) عندما تكتشف "يوميكا" فجأة الحقيقة الصادمة بأن هذا الدب ليس دمية عادية بل هو كيان يحمل قصة غامضة لم تكن على يقين بها ، مما يدخلها في حالة من الخوف الشديد والارتباك ، حيث تتحرك "يوميكا" بدافع حماية حياتها العادية والبحث عن الأمان والحقيقة التي تكتشف في ا لمهرجان فتظهر الرموز تحاكي نفس رموز الصندوق ، بينما يتحرك "ناتسوكي" بدافع الواجب الصارم والمسؤولية في الدفاع عنها، في حين يتحرك "الدب الحارس" بدافع الالتزام بعهد قديم و دافع الصداقة لحمايتها . وتنتهي الفقرة بمرحلة (– Ketsuالنتيجة) حيث يظهر التباين بين الحدة والخوف في عيني البطلة قبل أن يتحول إلى لمعة للاستعداد للمواجهة، بينما يتدخل "ناتسوكي" بكامل قوته ليأخذ دور الحامي في وجه الخطر، وتنتهي القصة بنهاية مفتوحة بعد عبور يوميكا نحو المجهول.

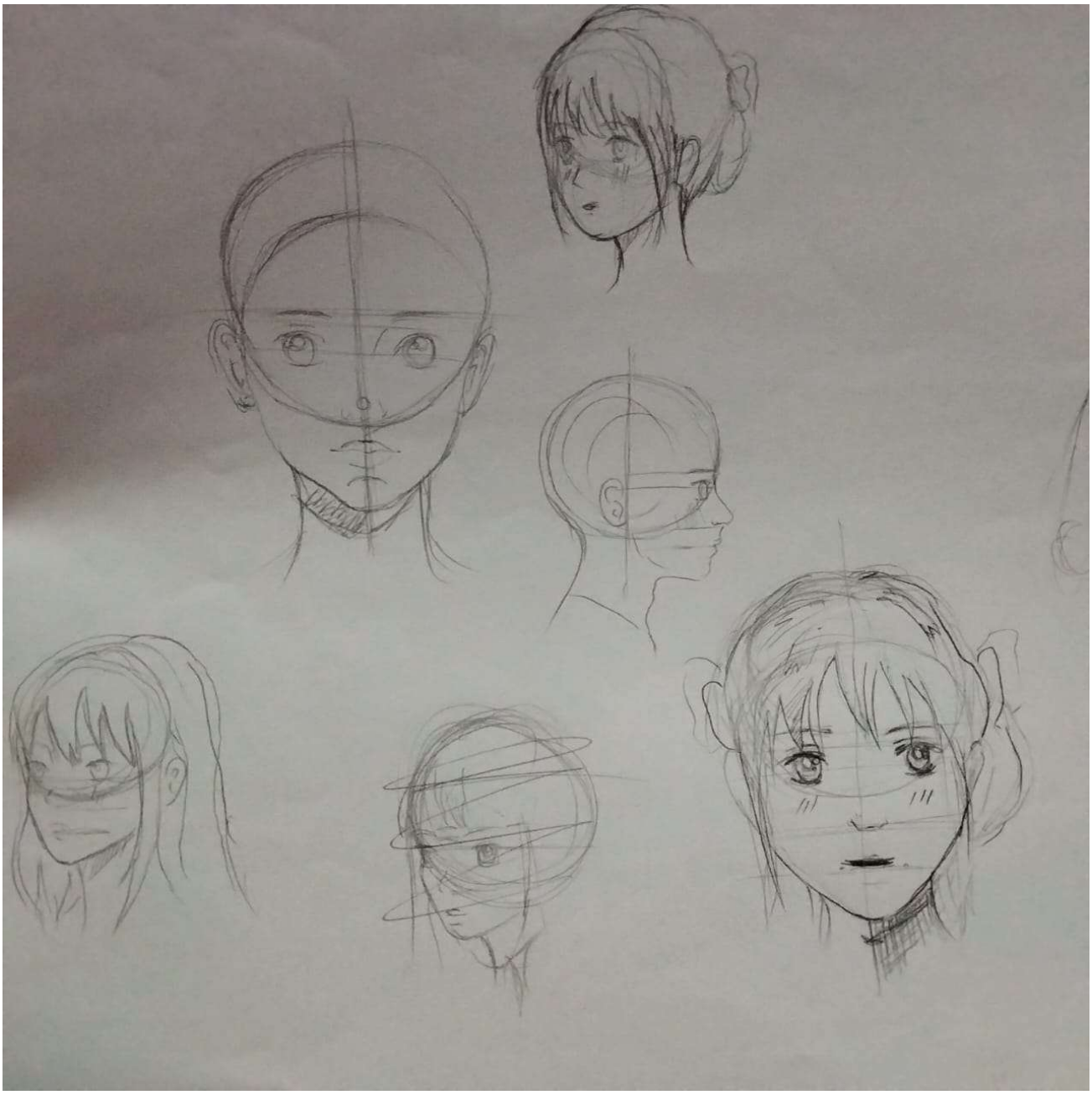
عينة من الاسكتشات (sketches) الأولية والسريعة للقصة التي رسمتها في البداية لتخطيط الصفحة.



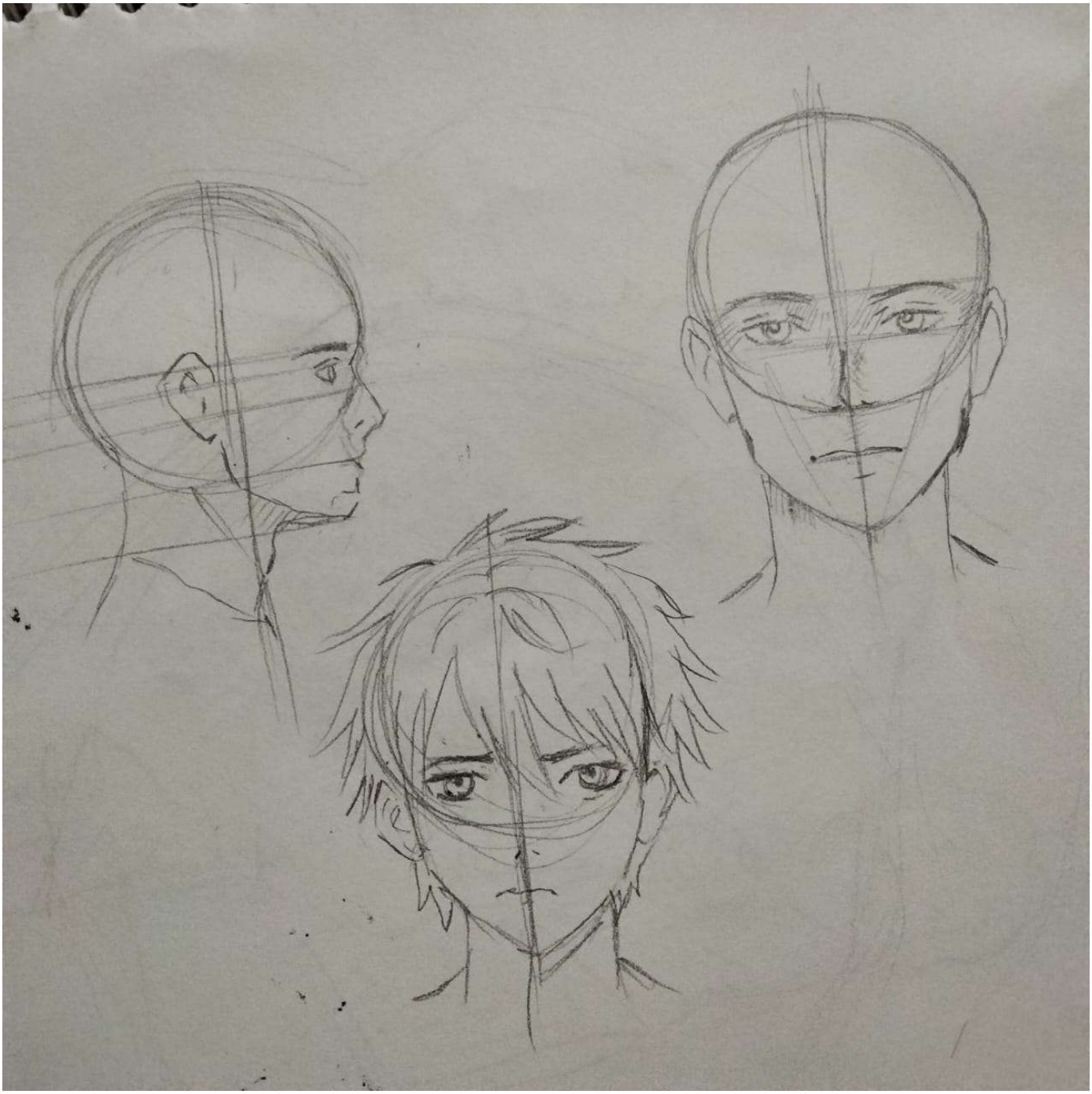


(الشكل 9). رسم تخطيطي لستوري بور

7. الرسم الاولي (رسم الشخصيات ، الملابس ، الأماكن) :



(الشكل 10).تخطيط و تصميم رأس الشخصية " يوميكا "



(الشكل 11). تخطيط و تصميم رأس الشخصية " ناتسوكي "

الشكل 11: يمثل الشكل رسم الرأس حيث يرسم بشكل بيضاوي أو "بيضة" مقلوبة لتمثيل الهيكل العام.

(الشكل 12). تصميم و تخطيط الدب

(الشكل 13). تخطيط و تصميم الملابس

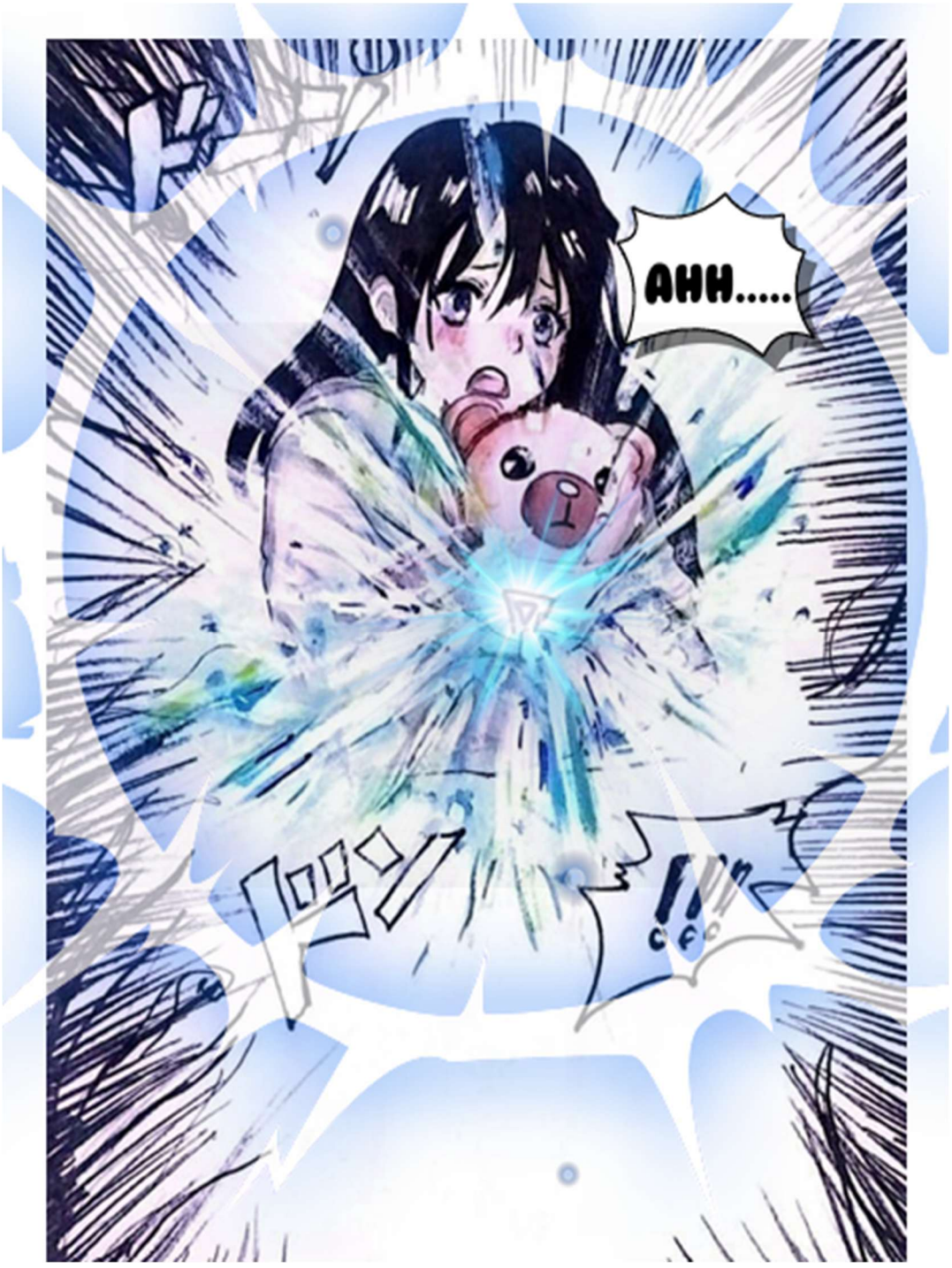
8. المؤثرات الصوتية :

لقد استخدمت الاشكال التالية في تمثيل المؤثرات الصوتية.

(الشكل 14). استخدام فقاعة الكلامية كمؤثر صوتي دلالة على الصراخ.

(الشكل 15). استخدام كلمات همس همس للدلالة على جو الغموض وظهور الظلال.

(الشكل 16). استخدام تأثيرات صوتية بغرض انفجار الطاقة من الدب لحمايتها.



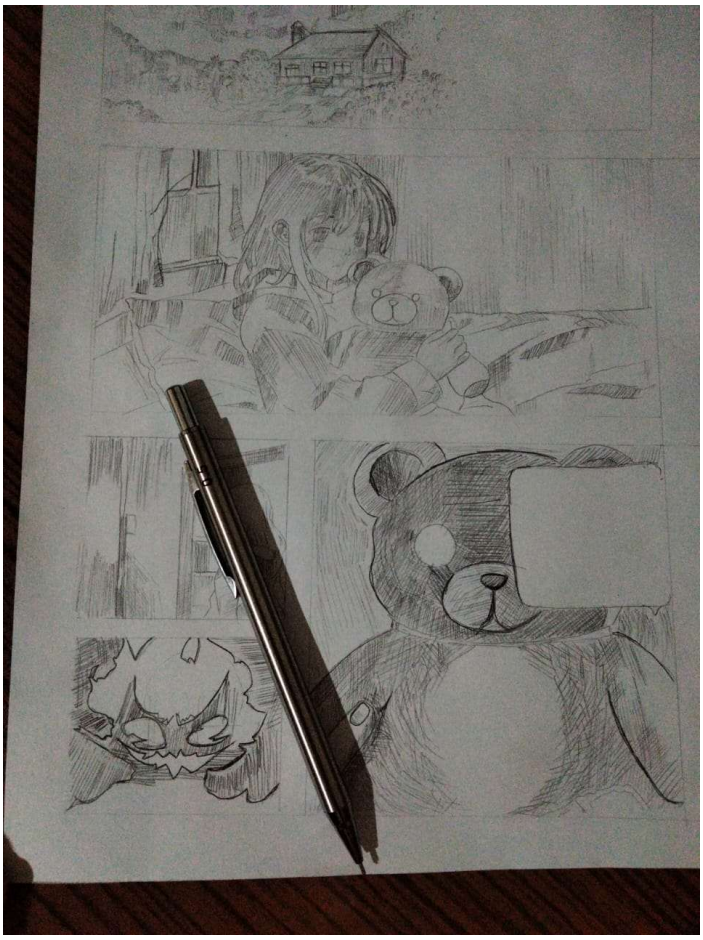
(الشكل17). استخدام انفجار الطاقة كمؤثر صوتي ليصبح المشهد يسمع للقارئ رغم انا المشهد صامت.

8. التحبير (Inking) :

صفحة من المانجا قبل و بعد التحبير .

الشكل (14). الصفحة الأولى

بعد التحبير.



الشكل (15) . الصفحة الأولى

قبل التحبير .

9. الألوان (Coloring) :

صفحة من المانجا ملونة مع ذكر الخامات اللونية بحيث استعملت (الألوان المائية، الخشبية، وأقلام اللباد)

(الشكل 16) . رسم توضيحي لتلوين الشخصية

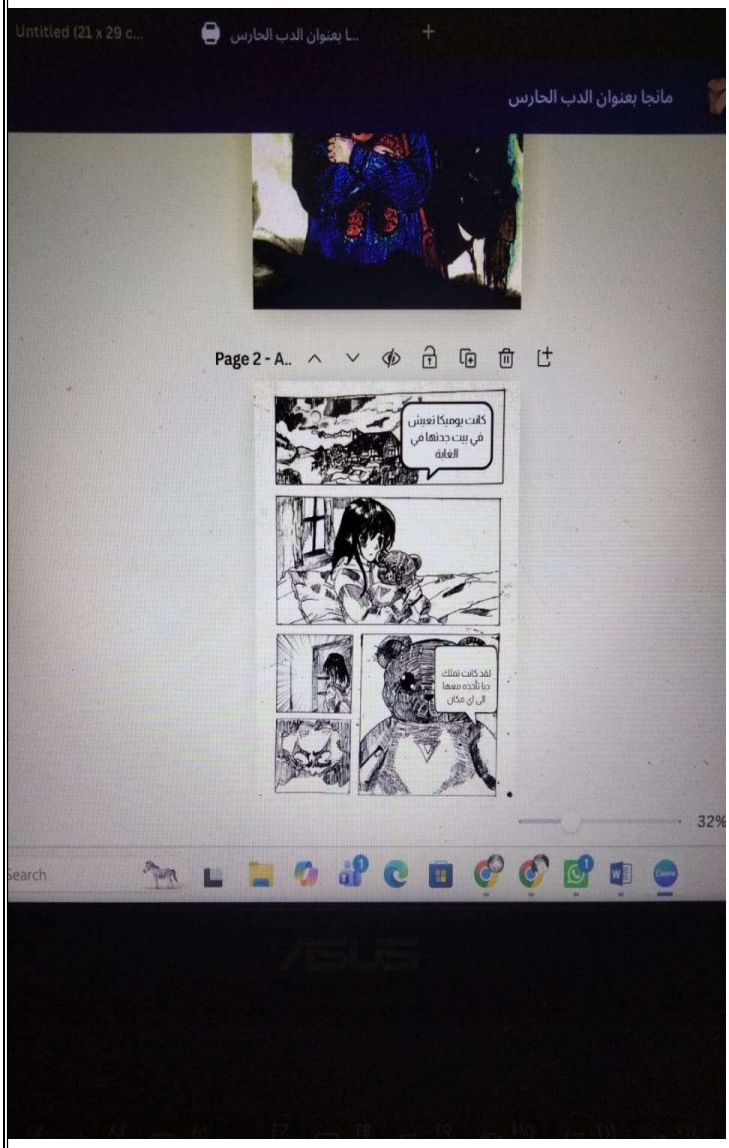
(الشكل15). خامات الألوان

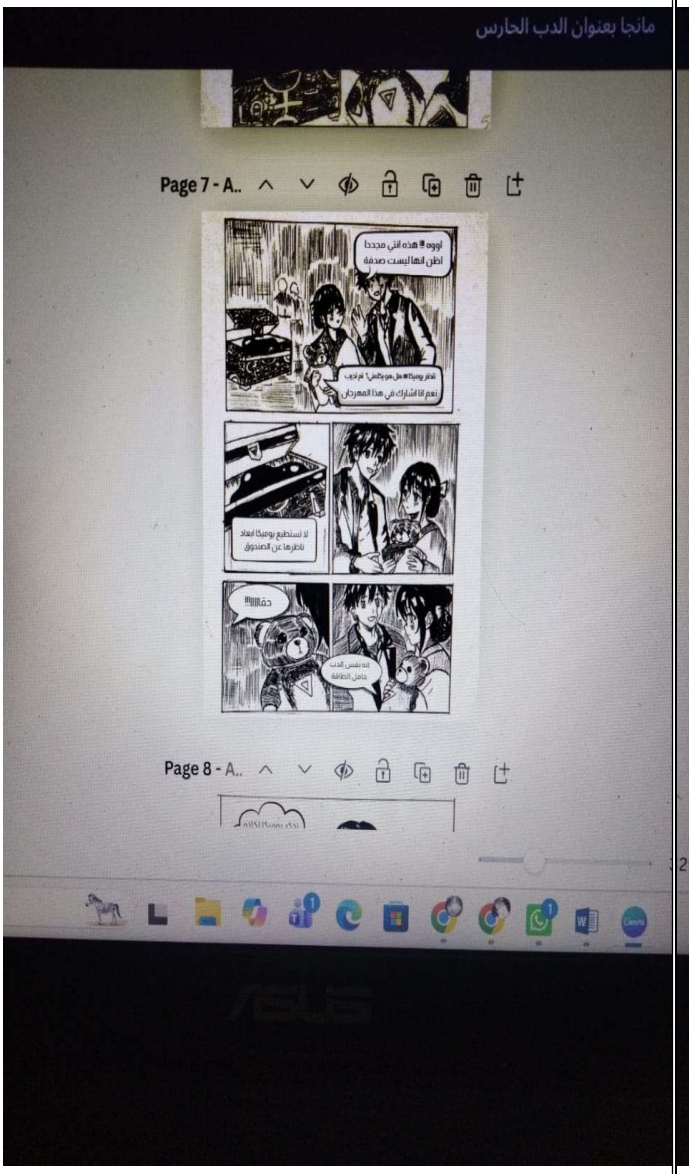
10. تصميم الغلاف (الأمامي و الخلفي):

الشكل(18). الغلاف الأمامي

الشكل (19) . الغلاف الخلفي

11. المعالجة الرقمية و إضافة النصوص :





الشكلين.(21–20). معالجة الصور وإضافة الفقاعات الكلامية والنصوص.

معالجة الصور في برنامج canva مع إضافة ثلاثة انواع من الفقاعات الكلامية العادية والتي تكون للحوار والثانية عندما تكون الشخصية تتكلم او تستذكر الاحداث

اما النوع الثالث فهو لرواية الاحداث.

الجانب التحليلي

1. تحليل الفضاءات المكاني :

يعد الفضاء المكاني في المانغا أحد الأركان الأربعة الأساسية لبناء أي عمل ناجح (الشخصيات، الفكرة، القصة، المكان،) وتنتقل أحداث هذا الفصل من القصة بين ثلاث فضاءات مكانية رئيسة تم تصميم خلفياتها حسب رمزياتها و بعضها تنقل الغموض، "فالمكان في المانجا يتجاوز كونه مجرد خلفية جغرافية للأحداث ليصبح عنصراً سردياً ونفسياً فاعلاً يساهم في غمر القارئ داخل العالم المتخيل."[2](Araki, 2017)

1.1. فضاء المدرسة:

"ان الانطلاق من بيئة مألوفة يخلق تماهياً فورياً بين القارئ والبطل، ويجعل عقل المتلقي أكثر استعداداً"[3](Okum, 2006) حيث ينطلق هذا المشهد من داخل القسم الدراسي شكل (2)، وهو فضاء يومي مألوف يمثل الحياة الاعتيادية لطالبة ثانوية. لربط المتلقي بالجو العام للقصة.

ومنه يظهر هذا الفضاء واقعي من حيث واقعية وجود الكراسي والطاولات الموزعة، ويظهر في الشكل(2) قواعد منظور نقطتين كما توضح الخطوط الزرقاء تم استخدامه لخلق عمق الفضاء الثلاثي الابعاد داخل القسم.

تم ضبط حجم يوميكا في مقدمة الإطار كعنصر رئيسي وتصغير حجم زملائها وفقا للمنظور.

اما في الشكل (3). يظهر الإطار فارغ بحيث تدخل الشخصية في تشتت وانفعال لتذكرها كلام "ناتسوكي" وشعورها بالخوف لم يستخدم المنظور وتم حذف الخلفية وهدفه عزل "يوميكا" وجعل المتلقي يدرك انها منعزلة بتفكيرها، تظهر الدائرة الحمراء ارتباط البطلة بالدب. وهنا يتوقف الفضاء عن كونه بيئة جغرافية ويتحول إلى فضاء سيكولوجي يعكس حالتها النفسية.

اما بالنسبة للشكل (4). ظهور "يوميكا" في ممر المدرسة يمثل الإطار منظور نقطة واحدة، توضح الخطوط الحمراء والخطوط الأرضية الممتدة الى الجدار والنوافذ في نقطة تلاشي واحدة تقع خلف رأس البطلة. استخدمت لتشكيل عمق ثلاثي الابعاد حيث تسحب الخطوط عين القارئ الى فضاء ممتد وواسع، وهذا يمثل عزلة البطلة في ممر فارغ وهي تمشي. من الناحية السردية، فإن إطالة الممر وسحب العين نحو فضاء ممتد لا يعبر فقط عن العزلة، بل يُمثل استعارة بصرية لبداية الرحلة نحو المجهول والبحث عن الغموض. يمهد هذا الفراغ الموحش والممتد في المدرسة لنقطة التحول القادمة في القصة، حيث تكسر هذه العزلة لاحقاً بظهور الظلال، مما يجعل التناقض الصارخ بين هدوء وفراغ الممر، وخطر المجهول القادم أكثر تأثيراً في نفسية القارئ. اذن في هذا المشهد تم استغلال القواعد الهندسية الصارمة للمنظور لخدمة غاية سيكولوجية وسردية بحتة.

[2] Araki, *Manga in Theory and Practice*

[3] Okum, D. (2006). *Manga Fantasy Madness: Over 50 Basic Lessons for Drawing Warriors, Wizards, Monsters and more. IMPACT Books.*

وبالنسبة للشكل (5)، يمثل الإطار لقطة افقية وينقسم الى جزئين مستطيل اخضر مثل البطلة وهي تمشي أي حركتها أما الأحمر فيمثل الممر الجانبي الفارغ للمدرسة والأبواب والأرضية. ما بالنسبة الخطوط المائلة فهي لجذب عين القارئ من اليسار الى اليمين ليمثل ما سيحدث لاحقا. يترجم الامتداد الأفقي للإطار إلى إحساس بامتداد المساحة الجغرافية وبطء مرور الزمن. وهذا الشكل يفرض على عين القارئ أن تقطع مسافة أطول داخل اللوحة، مما يخلق تأثيراً سيكولوجياً يُبطئ وتيرة القراءة ويجعل المتلقي يعيش حالة "المشي البطيء" والترقب التي تمر بها البطلة في هذا الممر الممتد.

2.1.فضاء المنزل (الغرفة) :

انتقالنا من الفضاء العام " المدرسة" الى الفضاء الخاص " الغرفة" :

يظهر هذا لإطار تطبيقاً واضحاً لمفهوم "**الفضاء المأهول**"؛ حيث لا يعامل المكان كمكان جامد، بل يحمل لمسات واضحة تمنحه الواقعية، وهذا ما يظهر في التفاصيل مثل ثنايا الفراش المرتب والوسائد وستائر النوافذ الجانبية المنسدلة وهذا ما يدل على تفاعل الشخصية ببيئتها. "تنشأ الدراما والمصداقية في القصص المصورة من وجود آثار واضحة للأشخاص، لذا يجب أن يُشبع الفضاء الداخلي بالعناصر الضرورية للعيش التي تدل بوضوح على التواجد البشري والتفاعل المستمر مع البيئة"[4]

الغرفة تعكس الحالة النفسية للشخصية " يوميكا" وانعزالها.

تم التركيز في الدائرة الحمراء وقاعدة الاثلاث بالخطوط الزرقاء على الاهتمامات الأساسية ليوميكا التي هي " الدب الحارس " وهذا يجعل الفضاء ينقل الاحداث من دون الحاجة لنص حواري يشرح ذلك، توافق هذا مع طرح نيل كون حول أن الإطارات تعمل كـ "وحدات انتباه"، توفر نافذة على أجزاء من بيئة ذهنية(Cohn, **2013**)[5].

3.1.فضاء المهرجان:

المهرجان يظهر البيئة الثقافية للشخصية:

يتضح في " الشكل 3" اللمسة الثقافية حيث قسمتها الى ثلاث إطارات هي:

الاطار الأول: يوضح هذا الإطار بداية الأحداث من خلال فضاء خارجي واقعي ومألوف (شارع تقليدي ياباني يعج بالمارة الذين يرتدون الكيمونو ويخدم هذا الديكور المليء بالتفاصيل إعادة بناء مرحلة الاستقرار والروتين اليومي المعتاد للشخصية، ليبني حالة من الطمأنينة، يتم التركيز على الشخصية في المنتصف ويظهر فراغ في الخلفية يمثل موقع الفقاعة الحوارية.

الإطار الثاني: يمثل لحظة اكتشاف والاقتراب من الذروة، تلتفت البطلة "يوميكا" بجانبها لترا حضور شخصيتين ترتديان أزياءً تراثية تقليدية مزينة بالزخارف، يقفن بجانب صندوق مفتوح ومليء بالرموز الغامضة.

اختصار التفصيل في الإطار على عكس الإطار الأول تخفيف من حدة الإطارات لتركيز انتباه المتلقي بالكامل نحو الصندوق المزخرف وعيون الشخصيات لإظهار الحقيقة تدريجيا.

[4] Kuroyurihime. (2003). *How to Draw Manga - Computones Vol.4 - Portraying Couples*. Graphic-sha Publishing.

[5] Cohn, N. (2013). The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images. Bloomsbury Academic.

الإطار الثالث: ركز الإطار الثالث على الشخصيتان يوميكا تحتضن الدب بملامح حزينة ومضطربة برفقة ناتسوكي وتظهر الخلفية فارغة استبدال الفضاء بخطوط تجريدية للتركيز على الشخصيات والحوار، "حيث يتم التخلي عن الفضاء أو مساحات مفرغة، لتجسيد المشاعر الداخلية اللامرئية لدى الشخصيات"[6].

4.1.البناء الدرامي العام(Ki–shō–ten–ketsu) توزيعنا للأماكن يتطابق مع منطق السرد في المانجا اليابانية وفق القاعدة التي تضمن تصاعد الاحداث بشكل منطقي و مشوقٍ **(Ki–shō–ten–ketsu)**؛ (تهميش) حيث يبدأ العرض **(Ki)**في المنزل الهادئ، يتطور **(Shō)** في المهرجان، ثم تحدث نقطة التحول أو الصراع **(Ten)** في المدرسة حيث "تبدأ الظلال في المطاردة"[7].

2. تحليل تحديد الشخصيات (character):

يعد تحديد الشخصية الركيزة الأساسية لأي مانجا ناجحة، فإذا كانت الشخصية قوية وجذابة، فقد لا تحتاج حتى إلى قصة أو إعداد معقد. لتحويل فكرتك إلى شخصية حية، "يجب عليك الإجابة على الأسئلة الجوهرية (متى، أين، لماذا) وتحديد الدافع بوضوح"[8].

1.2.البعد المكاني :

تم توظيف الأماكن لتعكس الروابط بين الشخصيات فظهور البطلة "يوميكا" وحيدة في فضاء المدرسة (الرواق) يعكس عزلتها ووحدتها. بينما تم اختيار فضاء "المهرجان" ليكون مسرحاً للقاء ناتسوكي ومواجهة الخطر، مما يجعل المكان مثيرا لخلق مزيدا من الأحداث وليس مجرد خلفية.

2.2.البعد الزماني :

تبدأ القصة بـ **يوميكا** كشخصية رئيسية ثم يتدخل **ناتسوكي** في منتصف الأحداث (فضاء المدرسة ثم المهرجان) في الوقت المناسب ليخبر يوميكا ويؤكد الحقائق الغامضة لها.

بالإضافة الى ظهور **الدب الحارس** وتوهجه في لحظات الحاسمة والحرجة عند اشتداد الخطر وتصاعد الظلال السوداء.

3.2.بعد الدافع:

دافع يوميكا :هو الفضول والبحث عن السر الموروث، وهو المحرك الأساسي الذي يدفعها لتجاوز خوفها والانتقال بين الفضاءات.

دافع ناتسوكي :يعمل كمرشد، داعم ومساعد ودافعه هو التوجيه ومشاركة المعرفة القديمة لفك الغموض.

دافع الدب الحارس :هو تجسيد "لحماية الصديق" والأمان الروحي، فوجوده من حاجة "يوميكا" النفسية للدعم والإنقاذ، مما يجعله المحور الذي يربط الثقافتين.

---

[6] McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. HarperPerennial.

[7] Araki, H. (2017). *Manga in theory and practice: The craft of creating manga* (N. A. Collins, Trans.). VIZ Media LLC. (Original work published 2015).156_157_159

[8] Araki, Manga in Theory and Practice*, 50*

ان الدوافع للشخصيات التي تبنى عليها القصة مهمة، بحيث معرفة الدافع الذي رسمت من اجله المشهد يكون قريب من الواقع وان يصبح مقنعا للقارئ."[9]، فلا تستطيع بناء شخصية مانجا من غير الدافع الذي جاءت من اجل مثلا: في قصة " الدب الحارس "، رسمت شخصية الدب لكي تكون مصدرا للحماية.

3. تحليل صفات الشخصيات (Character traits) :

يعتمد تحليل صفات الشخصيات في المانجا على دمج عميق بين السمات النفسية والدرامية (الجوهر) وبين التصميم البصري (المظهر)، حيث يُعتبر رسم الشخصية أداة للتعبير عن هويتها وماضيها. يرى "هيروهيكو أراكي" أن الشخصية هي الركن الأسمى في المانجا، ويحلل صفاتها من خلال:

يرى اركي (Araki) ان" الدافع فهو المحرك الأساسي الذي يفسر "لماذا" تفعل الشخصية ما تفعله "[10]، يظهر دافع "**يوميكا** " من خلال ارتباطها بإرث والدتها (الدب الحارس)، وهو ما يدفعها لمواجهة "الظلال" والبحث عن الغموض

ملامح الوجه تعكس شخصية يوميكا فهي تتسم بعيون كبيرة، "فإن العيون الكبيرة واللامعة هي "نوافذ الروح" التي تعكس مشاعر الشخصية غير المعلنة في الحوار ستيوارت كالن"ا[11] ، ووجه بريء، هذا يعكس شخصيتها الطيبة والتي تكون ضعيفة في البداية لكن تزداد قوة مع الذروة.

تظهر يوميكا بإكسسوار واحد وهو الحقيبة تكون موضحة في الغلاف الامامي للقصة.

أما بالنسبة لناتسوكي يظهر ببنية أضخم قيلا لأنه الحامي في القصة والمساعد وهذا ما يعطي ارتباط متوازن في السر

يملك ملامح حادة بحيث يكون حريصا على كشف الغموض ليوميكا لتصبح قادرة على الاقتراب من الحقيقة.

لم تكن شخصية ناتسوكي تملك اكسسوار فلقد حافظت على رسمه بشكل عادي لكن فيه غموض بحيث منذ ظهوره كان يرتدي نفس الزي لكن اتسم بشيء مميز وهو البهاق.اما بالنسبة للدب كانت بحجم متوسط وفرو بني عينان سوداء تظهر

هذه الملامح في الغلاف الامامي من القصة لتكون أكثر واقعية. لم يكن يملك اكسسوار بل رمز مميز يربط احداث القصة بالتدريج.

ان تحديد البطاقات الشخصية للشخصيات مهم، لان الملامح ترسم حسب صفاتها إذا كانت أكبر في السن او في مرحلة المراهقة ستختلف التقنيات وحتى معايير الوجه واليدين والجسم لهذا يجب مراعاة هذه الخطوة.

[9] Araki, *Manga in Theory and Practice*,50_52

[11] Kallen, S. A. (2024). Fantasy, romance, and more: Genres of anime and manga. ReferencePoint Press, Inc.

4. تحليل كتابة السيناريو و رسم ستوري بورد (Storyboread & Scenario) :

1.4.كتابة السيناريو :

تدور القصة بمنزل في الغابة تبدأ بظهور الشخصية رئيسية يوميكا مع الدب في الغرفة حيث تتذكر ان الدب هو ذكرى من أمها وكان يحمل رمزا لم تعرف ما هو. ثم تتنقل الى المدرسة وهنا تلتقي بناتسوكي الطالب حاد وجاد الشخصية، حيث يرتسم على وجهه المتفاجئ عند رأيته لدب يوميكا ورمزه ثم تبدأ يوميكا بالتفكير بالكلام وعدم التصديق ما يجعلها في دوامة من التشويش وتأتي الذروة حين تشارك في المهرجان وتلتقي بمرأتين يرتديان أزياء تقليدية يعرضان صندوق به نفس الرموز التي بالدب وهنا يؤكد ناتسوكي كلامه، لتعود يوميكا في اليوم التالي تذهب للمدرسة لتبدأ الاحداث تكون غامضة أكثر بحيث تتبعها الظلال ليحميها الدب وتكشف الحقائق لمكان مجهول.

2.4.رسم ستوري بورد :

تم التخطيط الهندسي للإطارات بحسب الأحداث؛ في المشاهد الحوارية العادية (مثل لقاء يوميكا و ناتسوكي في المهرجان) كانت الإطارات مستقرة ومتوازنة، بينما مشاهد ظهور الخطر، اعتمدت على إطارات ممتدة لتعكس حجم الحدث وتجذب الانتباه.

تم تنظيم المسودات الأولية (Sketches) بشكل يضمن انسيابية حركة من إطار إلى إطار بسلاسة، وهذا يظهر في الشكل (9) مع مراعاة أماكن وضع فقاعات الحوار المستقبلية لكي لا تغطي على جمالية الرسم.

فالرسومات السريعة والخفيفة في الستوري بورد لا تهتم بالتفاصيل الدقيقة (كالملامح أو الملابس)، بل وظيفتها الأساسية هي تحديد أماكن الشخصيات، وضعية فقاعات الكلام وتحديد زوايا الكاميرا (اللقطات المقربة لوجه يوميكا، اللقطات المتوسطة للرواق، واللقطات العامة للمهرجان، اللقطات المقربة للدب) تظهر هذه اللقطات في القصة في الصفحات1 _2_4 _5 للتأكد من توازن المشاهد بصريا قبل البدء في مراحل الرسم الفعلي والتحبير.

ان خطوة الستوري بورد مهمة لأنها تساعد في ضبط الإطارات والفقاعات الكلامية وتحدد مكان الشخصيات من حيث الزوايا في المشهد.

5. تحليل الرسم الاولي (رسم الشخصيات ، الملابس ، الأماكن) :

1.5.رسم الشخصيات(Design Character) :

تم البدء برسم الدائرة الأساسية لتمثيل جمجمة الرأس، تليها الخطوط المحورية المتعامدة الخط العمودي المنصف للوجه لضبط التناظر، والخطوط الأفقية الموازية لضبط تموضع الأعين، الأنف، والأذن من زوايا مختلفة.

حيث يضمن عدم تشوه الملامح عند تنقلها بين الكادرات المختلفة، ويسمح بضبط تعبيرات الحيرة والدهشة لدى يوميكا، والهدوء الصارم الغامض لدى ناتسوكي تماشياً مع أبعادهم النفسية.

يمثل الرسم الاولي للدب على اشكال هندسية دائرية تمثل الرأس والجسم الاذنين واليدين وخط عمودي في المنتصف للتماثل.

2.5.رسم الملابس (Custom Design) :

"الملابس الرسمية المدرسية (البدلة والسروال) تمثل الواقعية، الحداثة، والنظام اليومي المألوف الذي تنطلق منه الأحداث "[12].

الملابس التقليدية (الكيمونو و اليوكاتا والقطع التراثية) صُممت بخطوط منسدلة وطيات تبرز في ثنيات القماش عن الضغط على أماكن محددة في فضاء المهرجان. هذا التباين في الأزياء يمثل اللمسة المحلية وهو الدمج الثقافي التي تتحدث عنه القصة، حيث "لا تعمل الملابس كزينة بل هوية بصرية تنقل للمتلقي الاحداث الخيالية من مكان الى مكان اخر".[13] "[14]

3.5.رسم الأماكن (Environment Design) :

في هذه المرحلة، يتم إسقاط الخطوط الأولية للخلفيات (رواق المدرسة، الغرفة، المهرجان) بالاستعانة بالمنظور.

هذه الخطوط الخفيفة حيث تعمل خطوط النوافذ، الأبواب، وحواف الجدران كمسارات بصرية تقود عين المتلقي نحو نقطة التلاشي والعمق والابعاد، مما يؤسس فضاء منطقي وقابل لاستيعاب حركية الشخصيات وانفعالاتها بوضوح تام.

فتخطيط المكان يعكس شخصية قاطنه؛ فالغرفة المرتبة أو الفوضوية في الرسم الأولي تخبرنا عن طباع الشخصية دون كلمات. فمثلا في (الشكل الأول فضاء المدرسة يظهر خال والشخصية وحيدة وهذا دلالة نفسية على عزلتها).[15]

4.5.تنويع زوايا الكاميرا و الإيقاع : تناولنا العديد من زوايا الرؤيا في المشاهد تنوعت بين التركيز على الانفعالات و لقطات عامة لتأسيس المكان و تغيير اشكال الإطارات بين ممتدة و مستقرة و هذا هو" جوهر الإيقاع السنيمائي الذي يميز المانجا عن غيرها من القصص المصورة. "[16]

6. تحليل الرموز التعبيرية و المؤثرات الصوتية (Emanata & Onomatopoeia) :

ان الرموز التعبيرية والمؤثرات الصوتية تعني اللغة المرئية في المانجا لما لها اهمية حيث تستطيع فهم مشاعر الغضب، الحزن، المتفاجئ، والفرح من مجرد النظر فيها حيث تعتبر لغة في غياب الصوت لإيصال المشاعر المعقدة للقارئ وهذا ما أتطرق اليه في هذه المشاهد:

---

[12] S.E.T.M, Le dessin de manga , tome3-movement, décor, scénario 103

[13] Mina Petrovic, Manga Crash Course: Drawing Manga Characters and Scenes from Start to Finish (Cincinnati: IMPACT Books, 2015),199_201

[14] société pour l'étude des technique mangas, Le dessin de manga , tome3-movement, décor, scénario 74_75

[15] S.E.T.M , Le dessin de manga ,tome3- mouvement, décor, scénario- - _ 33

[16] Ingulsrud, J. E., & Allen, K. (2009). *Reading Japan cool: Patterns of manga literacy and discourse. Lexington Books*

1.6. التعبيرات :

- تظهر في الصفحة (11) الإطار الثاني بعض الرموز مثل الولب ،؟ !! ، و شكل # تعكس هذه الرمزيات فقدان القدرة على استيعاب حقيقة ان الدب ليس بالعبة وهو شيء أكبر من ذلك، وتدل أيضا على التساؤل الداخلي الذي لم تؤمن به الشخصية إلا لاحقا.
- تظهر الدموع في المشهد من الصفحة (16) في اللقطة القريبة من العين على الضعف والخوف الشديد لكن" الوميض الذي يظهر معها يدل على الاستعداد للمواجهة".[17]

2.6. المؤثرات الصوتية :

- كلمة "همس..... همس....." من الصفحة (8) تدل على صوت غامض شرير يلاحق الشخصية في وسط الخطوط الانسيابية التي تعطي دلالات على طاقة خفية وهذا يعطي إحساسا سمعيا للقارئ.
- يمثل المشهد من الصفحة(9) على انفجار طاقة التي يحملها الدب أما المؤثرات الصوتية هنا تنقل القارئ من الحالة الصمت استطاعته سماع المشهد بحيث تظهر الخطوط سميكة وحادة .

التعبيرات والمؤثرات الصوتية دور مهم في صفحات المانجا فهي تجعل المشاهد رغم انها صامتة لكنها متحركة في ذهن القارئ.

[17] S.E.T.M, Le dessin de manga , tome3-movement, décor, scénario 106_109

7. **تحليل الفقاعات الكلامية :**

تستخدم للسرد الخارجي للأحداث مثل تقديم مشهد، وصف مكان، إعطاء خلفية عن الشخصية، تقديم لمحة حول الاحداث القادمة.

تستخدم هذه الفقاعات في الحوار العادي بين الشخصيات

تستخدم هذه الفقاعات عند حدوث انجار في المشهد او صراخ الشخصية او توترها، غضبها

تأتي على شكل غيوم او خطوط، تستخدم عندما تفكر الشخصية بصوت داخلي تعبر عن حديث نفسي.

الفقاعات الكلامية ليست فقط مستطيلات ودوائر للحوار ومساحات فارغة، بل تعبير عن الحالة النفسية للشخصيات (حزينة، سعيدة، قلقة) "هذا ما يجعل القارئ يفهم ماذا يدور بين الشخصيات من دون قراءة الحوار".

8. تحليل التحبير (Inking):

1.8.مرحلة قبل التحبير :

تكون الخطوط انسيابية بقلم رصاص و هو موضح في الشكل (15) حيث لن تعطي اهتماما بكثرتها بل تعطي الاهتمام و التركيز للشخصية و المكان ، بحيث تكون الخطوط متوازية لتحديد الظل و الضوء في الشخصيات مثلا ظل تحت الشعر و ضوء في خصلاته و استخدام "الظلال" لجعل الشخصية قابلة للتمييز فوراً (ماركوس ماتيو–ميستري Mateu–Mestre)[18]، او لتحديد طيات الملابس فالإمكان التي تكون في المرفق تكون بخط داكن و هذا ما يجعلك تعتمد على أدوات مختلفة في هذه المرحلة و بالنسبة للأماكن تكون الخطوط خفيفة بحيث يسهل محوها لاحقا و أيضا لإبراز المنظور حسب الجهات و الزوايا المعتمدة في القصة و تسلسل الاحداث .

2.8.مرحلة بعد التحبير :

تكون الخطوط في هذه المرحلة بالنسبة للشخصية اغلظ من الخطوط الداخلية والتفاصيل، فيخلق عمق ولن تكون مسطحة. ثم تأتي عملية ملأ المساحات الكبيرة بالأسود مثل الشعر مع اضاءة خفيفة على الخصلات لإعطاء تباين في المشهد. بالإضافة الى تحبير المكان" يكون فقط في المناطق التي تشمل ظل الشخصية مثلا على طيات السرير أو الستائر".[19]

الاستنتاج :

تعد مرحلة التحبير (Inking)أو الخطوة الحاسمة التي تمنح المانجا مظهرها النهائي الاحترافي؛ حيث يتم تتبع خطوط الرصاص بأقلام التحبير لتثبيت العمل الفني قبل مسح المسودات.

[18] Mateu-Mestre, M. (2010). Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers. Design Studio Press.

[19] Petrovic, *Manga Crash Course*, 239_252

9. تحليل الألوان (coloring) :

تم تلوين الصفحة انظر الشكل (16) باستخدام الأدوات التالية: الألوان المائية، أقلام اللباد والأقلام الخشبية.

لقد استخدمت الألوان المائية كطبقة خفيفة من لون البشرة على الوجه واليدين والاذنين بعد جفاف اللون استعملت الألوان الخشبية، اللون البني، لون البشرة، واللون الوردي وقمت بتلوين مباشرة الظلال، لونت الوجنتين باللون الوردي وفي المرحلة الأخيرة، أقلام اللباد لإعطاء اللون اللماع والقوي،" فاللون يمتلك القدرة الأكبر على إحداث تأثير مباشر في المشاهد"[20] .

إضافة الى تلوين العينين استخدمت الألوان الخشبية من اللونين الأزرق السماوي والأزرق الغامق لإظهار اللون الصافي للعينين وإضافة اللون الأبيض للمعة.

تم تلوين الشعر باللون الأسود الداكن واظهار الإضاءة على خصلاته.

كانت تقنية تلوين السترة مختلف لأنها كانت تحميل طيات بحيث استخدم لون رمادي أكريليك خفيف على كل السترة، بعدما جفت استخدمت اللون الرمادي من الألوان الخشبية لتوزيع الظلال بين الطيات ولتظهر أغمق لتعطي واقعية لسترة.

وأخيرا، تلوين الدب بألوان الأكريليك بني خفيف ثم تركه يجف لاستخدام طبقة أخرى لإظهار الظلال، في ناحية الرأس الاذنين ثم إضافة الألوان الخشبية بنفس اللون (البني) ليصبح داكنا. استعمال اللونين الأزرق السماوي والغامق بنفس درجة عينان يوميكا .

التلوين بين الصفحات ليس ذو أهمية في المانجا، لأن غالبا ما تكون بالأبيض في الأسود تكون أحيانا ملونة في الصفحات الأولى لتجذب القارئ، فمثلا في مانجا "الدب الحارس " تم تلوين الصفحة التي يظهر فيها الانفجار ليبرز الضوء والطاقة التي تريد المانجا ايصالها لذهن الجمهور بصريا.

[20] Graver, A., & Jura, B. (2012). Best practices for graphic designers, grids and page layouts: An essential guide for understanding and applying page design. Rockport Publishers.

10. تحليل الغلاف الأمامي و الخلفي :

1.10.الغلاف الامامي (front cover) :

تظهر الشخصيات الثلاثة الرئيسية في القصة (يوميكا، ناتسوكي، الذب الحارس) في منتصف الصفحة.
يوميكا تظهر في الوسط تحمل الدب واحتضانه بطريقة مختلفة حيث تبحث عن الأمان، وتعابير وجهها تظهر القلق والحزن وشعور بالريبة وهذا ما يجعل الغلاف مميزا لجعل القراء يشعرون بفضول ما يدور داخل القصة.
يظهر ناتسوكي على الجانب بملامح حادة مما يجعل الغلاف متوازن من ناحية الغموض، إضافة الى الملابس حيث يظهرون بالزي المدرسي.
تم استخدام ألوان غامقة في الزي المدرسي بحيث يتطابق اللون العام للخلفية مع التوهج الذي يجمع الشخصيتين. تلوين الدب قريب من الواقعية إضافة الخامة التي تمثل الفرو وإضافة الظل.

2.10.الغلاف الخلفي (back cover) :

لقد استخدمت تقنية المنظور رسم طريق غير متناهي "وتوجيه عين القارئ الى نقطة التلاشي يعطي رمزية"[21] لان القصة لزالت مستمرة، تدرج احجام المصابيح على طول الرصيف من الكبر الى الأصغر.
تم التلوين بنفس ألوان الغلاف الامامي ليظهر تناسق للون الغلاف ويكون صفحة واحدة.

3.10.الخط (typographia) :

لقد كتبت العنوان بخط عربي سميك ومركزي في الصفحة لإبراز الغموض والتشويق التي تحمله القصة.
يعتبر تلوين الغلاف في المانجا العنصر الأساسي بحيث يستطيع الجمهور معرفة نوع المانجا التي امامهم، ولتكون عنصر بصري جذاب في التسويق.

الخلاصة :

يمثل الجانب التحليلي لهذه التجربة قصة الدب الحارس تفكيكا للجانب التطبيقي مرورا من الفكرة الى القصة، بدءا من كتابة الرسومات وتخطيط المشاهد ورسم لوحات الستوري بورد ، مرورا بالرسم الاولي وتوزيع الإطارات وتوظيف المنظور الى التحبير واختيار الملابس والخامات اللونية المناسبة لإظهار الشخصيات تتناسب مع القصة، المكان والزمان. بحيث تمثل حلقة متكاملة بين الجانبين واظهار الخطوات لتصبح دليلا يتبعه صناع المانجا المبتدئين، وهذا ما يجعل صناعة المانجا أمرا ليس بالسهل، يحتاج الى دراسة عميقة وفق مبادئ معينة.

[21] Marabout. (2005). *Apprendre à dessiner les mangas: Les personnages*. P111_112

خاتمة

الخاتمة :

بالاعتماد على العمل الإبداعي الذي هو متمثل في تصميم مانجا بعنوان "الدب الحارس" و بناء على هذه المذكرة تبين ان السرد البصري في المانغا لغة قائمة بحد ذاتها تمتلك قواعد نحوية ومفردات بصرية خاصة بها، تتجاوز مجرد كونها رسومات مصاحبة لنص. وهذا بعد النتائج التي توصلنا اليها التي تبرز أهم مميزات أسلوب المانجا في السرد البصري وقدرته على توجيه عين القارئ وإثارة عواطفه دون الاعتماد على الكلمات، كالإخراج السينمائي اين تستخدم المانغا زوايا كاميرا متنوعة مثل التكبير الشديد لالتقاط انفعالات دقيقة في العينين، أو اللقطات الواسعة لتأسيس المكان، مما يمنح القارئ تجربة بصرية تشبه مشاهدة فيلم سينمائي. وتجزئة المكان والزمان فالمانغا ترتكز على التواجد في المكان يتم ذلك عبر تجزئة المشهد إلى إطارات تركز على تفاصيل البيئة لخلق إحساس بتوقف الزمن وتأمل الحالة المزاجية حيث يربط المانجاكا (صانع مانجا) بين مختلف احجام الإطارات المتباينة وزوايا الرؤية ليتلاعب بالزمن وسرعة الأحداث. ويعزز هذا التدفّق استخدام الرموز البصرية والملامح التعبيرية التي تنقل الحالة النفسية للشخصيات بشكل فوري، مدعومةً بتباين حاد بين الأبيض والأسود وظلال تضفي عمقاً دراميا على المشهد.

فالمقصود بالسرد البصري في المانجا هو قدرة الرسام على إيصال القصة كاملة، مترابطة وفهمها من خلال تتابع الصور وطريقة ترتيب الإطارات على الصفحة، حيث تجعل القارئ يتخيل الحركة والزمن وكأنه يشاهد فيلماً سينمائياً، بل وتدفعه لتخيل ما حدث بين الإطار والإطار الذي يليه ليكون جزءاً من القصة.

ولتحقيق هذا السرد، تعتمد المانجا على عناصر جرافيكية مميزة جداً، مثل "خطوط الحركة" التي توحي بالسرعة أو الصدمة، والخلفيات التي تتغير فجأة لتصبح سوداء أو مليئة بالورود أو الخطوط المتفجرة لتعبّر عن مشاعر الشخصية (خوف، فرح، غضب) بدلاً من رسم المكان الحقيقي. وتُستخدم رموز محددة للتعبير عن الحالات اللامرئية؛ مثل قطرة العرق الكبيرة للتعبير عن التوتر أو الإحراج. هذا بالإضافة إلى كتابة الأصوات (مثل صوت الانفجار أو خطوات المشي) برسم جرافيكي مميز يمنح القارئ إحساساً بالصوت داخل الصورة.

أما تصميم الشخصية هو الوعاء الذي يحمل فكرة القصة ويوجه تفاعل المتلقي، ويلعب دوراً حاسماً من خلال تُصمم شخصيات بملامح مبسطة للغاية (أيقونية) لكي لا يرى القارئ شخصاً غريباً، بل "يُسقط نفسه" داخل الشخصية ويتوحد معها حيث يتم تكبير حجم العيون بشكل مبالغ فيه لتصبح المرايا التي تعكس عواطف الشخصية وأحلامها ومخاوفها التي تعجز عن النطق بها في الحوار، مما يجعل نقل المشاعر فورياً. لا ينفصل المظهر الجسدي عن العمق النفسي فطول الشعر، النظارات، أو أسلوب الملابس كلها عناصر بصرية تخبر القارئ بتاريخ الشخصية، طباعها، وماضيها بمجرد النظر إليها دون الحاجة لكلمة واحدة. في المقابل، تُرسم الخلفيات والآلات بواقعية مفرطة لإضفاء وزن مادي ومصداقية على العالم الخيالي .

وفي الأخير نقدم بعض التوصيات للمصممين والباحثين :

_أوصي باستعمال طريقة سرد المانجا في مجالات التصميم الجرافيكي أخرى مثل تصميم أغلفة الكتب ، ملصقات إعلانية لزيادة تفاعل الجمهور.

_الانفتاح على دمج الرسم اليدوي و الرسم الرقمي لإعطاء قيمة فنية أكبر للمنتج المطبوع ، و اخرا ابتكار خطوط و تأثيرات صوتية بالحروف العربية تتماشى مع ثقافتنا لتنافس الخطوط اليابانية.

_أوصي بإنشاء منصات ودور نشر رقمية، تدعم المبدعين الشباب في مجال "المانجا العربية"، وتوفر لهم الدعم المادي والفني لتحويل أفكارهم إلى مشاريع بصرية قادرة على المنافسة عالمياً.

وفي الختام يكون هذا المشروع بمثابة تجربة تثبت ان المصمم الجرافيكي ليس مجرد رسام بل هو صانع قصة و هوية بصرية كاملة تجمع بين اصالة العمل اليدوي والتحليل الاكاديمي .

قائمة المراجع

1. كتب :

- **Araki, H.** (2017). *Manga in theory and practice: The craft of creating manga* (N. A. Collins, Trans.). VIZ Media LLC. (Original work published 2015).

- **Cohn, N.** (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Bloomsbury Academic.

- **Crilley, M.** (2012). *Mastering manga: How to draw manga scenes*. IMPACT Books.

- **Graver, A., & Jura, B.** (2012). *Best practices for graphic designers, grids and page layouts: An essential guide for understanding and applying page design*. Rockport Publishers.

- **Ingulsrud, J. E., & Allen, K.** (2009). *Reading Japan cool: Patterns of manga literacy and discourse*. Lexington Books.

- **Kallen, S. A.** (2024). *Fantasy, romance, and more: Genres of anime and manga*. ReferencePoint Press, Inc.

- **Marabout.** (2005). *Apprendre à dessiner les mangas: Les personnages*. Marabout.

- **Mateu-Mestre, M.** (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press.

- **McCloud, S.** (1994). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial.

- **Okum, D.** (2006). *Manga fantasy madness: Over 50 basic lessons for drawing warriors, wizards, monsters and more*. IMPACT Books.

- **Petrovic, M.** (2015). *Manga crash course: Drawing manga characters and scenes from start to finish*. IMPACT Books.

- **Société pour l'étude des techniques mangas.** (n.d.). *Le dessin de manga, tome 3 : Mouvement, décor, scénario*.

- **Society for the study of manga technique.** (n.d.). *Le dessin de manga : Personnages et scénarios, volume 1*.

مواقع انترنت

- https://www.samarart.net/post/anwaebalunatalhiwarfialmanja/#google_vignette

التلخيص :

تتناول هذه المذكرة العلمية دراسة فنية و تقنية حول "مميزات أسلوب المانجا في السرد البصري، حيث تركز على تحليل كيفية بناء لغة مرئية متكاملة تعتمد على توزيع الإطارات، زوايا الرؤية السينمائية، والرموز التعبيرية لنقل الأحداث والمشاعر بعمق دون الاعتماد الكلي على الكلمات. يضم البحث جانباً تطبيقياً متمثلاً في تصميم قصة مصورة بعنوان "**الدب الحارس**"، والتي تهدف إلى إبراز قدرة المصمم على دمج الهوية الثقافية المحلية بالتقنيات المعروفة لفن المانجا.

كما تقوم على ذكر تفاصيل مراحل الإنتاج الفني كافة، بدءاً من كتابة السيناريو ورسم الشخصيات وبناء الفضاءات المكانية وصولاً إلى التحبير والتلوين والمعالجة الرقمية، لتؤكد في الختام أن المصمم الغرافيكي في هذا المجال هو صانع هوية بصرية وقصصية متكاملة تجمع بين التحليل الأكاديمي والإبداع الفني .

الكلمات المفتاحية :

مانجا – السرد البصري – الدب الحارس – الدمج الثقافي – ستوري بورد – الرموز البصرية و تعبيراته.

Abstract :

This thesis presents a technical and artistic study of the distinctive features of manga's visual storytelling style. It focuses on analyzing how to construct a cohesive visual language that relies on framing, cinematic angles, and expressive symbols to convey events and emotions with depth, without depending solely on words. The research includes a practical component: the design of a comic strip titled "The Guardian Bear," which aims to showcase the designer's ability to integrate local cultural identity with established manga techniques.

The thesis details all stages of the artistic production process, from scriptwriting and character design to spatial construction, inking, coloring, and digital processing. It concludes by emphasizing that the graphic designer in this field is a creator of a complete visual and narrative identity that combines academic analysis with artistic creativity.

فهرس المحتويات

الترقيم	عناصر مذكرة التخرج	الصفحات
	الاهداء	
	شكر و عرفان	
	مقدمة	أ _ د
	الفصل الأول : الجانب التطبيقي	
1	الفكرة	8
2	القصة	8
3	الفضاءات المكانية	9
4	تحديد الشخصيات(character)	17
5	صفات الشخصيات	19
6	كتابة السيناريو و رسم لوحة الستوري بورد (Storyboread & Scenario_)	23
7	رسم الاولي (رسم الشخصيات ، الملابس ، الأماكن)	25
8	التحبير (Inking)	31
9	الألوان (Coloring)	32
10	تصميم العلاف (الامامي و الخلفي)	33
11	المعالجة الرقمية و إضافة النصوص	34
	الفصل الثاني : الجانب التحليلي	
1	تحليل الفضاءات المكانية	36
2	تحليل تحديد الشخصيات	38
3	تحليل صفات الشخصيات	39
4	تحليل كتابة السيناريو و رسم لوحة الستوري بورد (Storyboread & Scenario)	40
5	تحليل رسم الاولي (رسم الشخصيات ، الملابس ، الأماكن)	41
6	تحليل الرموز التعبيرية و المؤثرات الصوتية	42
7	تحليل الفقاعات الكلامية	43

8	تحليل التحبير (**Inking**)	44
9	تحليل الألوان (**Coloring**)	45
10	تحليل الغلاف الامامي و الخلفي	46
	الخاتمة	48
	قائمة المراجع	49
	التلخيصات	
	فهرس المحتويات	