

## الرؤية الإبداعية في خلفيات أفلام التحريك في كتلة الشرق الأوروبية دراسة تحليلية

### Creative vision into the backgrounds of animated films in the east European bloc (Research Analysis)

نرمين محمد احمد زايد

باحثة بالماجستير

قسم الجرافيك، شعبة الرسوم المتحركة وفنون الكتاب – كلية الفنون الجميلة

بالأقصر

البريد الإلكتروني : [nerminzayed2020@gmail.com](mailto:nerminzayed2020@gmail.com)

#### • مشكلة البحث

لاشك أن العصر الذي نحيا فيه هو عصر الرسوم المتحركة والتطور التكنولوجي ، فالفنون البصرية وتأثيرها علي الرسوم المتحركة من ( خلفيات وشخصيات) جعلتنا نسكن شبكة من الرموز بل كوكبا كبيراً مليئاً بالتطور والتقنيات الحديثة .

السؤال الأول : هل أثرت التطور التكنولوجي والإبداعي على خلفيات أفلام الرسوم المتحركة ؟ وما هو مدى هذا التأثير ؟  
السؤال الثاني: ما هو التأثير التقني الحديث ودوره وإرتباطه بالخلفية؟  
السؤال الثالث: هل أثرت الدراما علي خلفيات أفلام التحريك في دول شرق أوروبا؟

#### • أهداف البحث

تهدف الدراسة في هذا البحث إلى تحقيق ما يلي:

- 1 - بيان المدى الذي أثرت به التطور التكنولوجي والإبداعي على الخلفيات في أفلام التحريك في دول شرق أوروبا.
- 2 - الأثر الجمالي ودوره في خلفيات أفلام التحريك.
- 3 - دور التقنيات الحديثة وتطورها وإرتباطها بالخلفيات في أفلام التحريك في دول شرق أوروبا.
- 4 - أثر الدراما علي خلفيات أفلام التحريك في دول شرق أوروبا.

#### • فروض البحث

يفترض الباحث :-

- أ. أن من أساسيات أفلام التحريك هي الخلفيات ولها تأثير ودور كبير علي العمل.
- ب. أن خلفيات أفلام التحريك تحتوي علي العديد من الرؤي الإبداعية والتشكيلية والفنية.
- ت. أن خلفيات أفلام التحريك تتأثر بالتطور التكنولوجي المعاصر.
- ث. أن خلفيات أفلام الرسوم المتحركة لها تأثير نفسي علي المتلقي.
- ج. أن خلفيات أفلام الرسوم المتحركة لها دور مؤثر في تصاعد الحدث الدرامي لأفلام الشرق أوروبية.
- ح. أن خلفيات أفلام الرسوم المتحركة من أهم العناصر التي تثري الأفلام بقيم فنية وجمالية عالية.

#### • أهداف البحث

- أ. تتبع التطوير التكنولوجي لخلفيات أفلام الرسوم المتحركة.
- ب. الرؤي الإبداعية في تفعيل حوار الثقافات علي خلفيات أفلام الرسوم المتحركة.
- ت. أهمية الترابط بين الخلفية والشخصية لنجاح العمل الفني ، وإبراز العمق الدرامي للفيلم.

#### • منهج البحث

التجريبية.

#### • الحدود المكانية

- دول شرق أوروبا.

#### • الحدود الزمانية

- من السبعينيات حتي بداية القرن الحادي والعشرون.

#### تأثير الإبداع والتطور التكنولوجي علي خلفيات أفلام التحريك:

إن العصر الحالي هو عصر التكنولوجيا ، وذلك لتطور المعلومات والوسائل والمصادر الحديثة ، وتعتبر خلفيات أفلام التحريك من أهم أسس عناصر الفيلم الناجح ، ويعد فن الرسوم المتحركة وسيطاً فنياً مرناً واخطبوطياً ، لكونه فناً إشتراك مع باقي الفنون التشكيلية الأخرى ، وأصبحت تكنولوجيا الخلفيات والشخصيات لفن الرسوم المتحركة ثورة و لها أهمية كبرى في عصرنا الحالي ، ومع إنتشار التكنولوجيا والتحريك والصورة الرقمية ظهرت تقنيات وتطبيقات عديدة ، فقد تطورت مع الإقبال الجماهيري علي تلك النوعية من الأفلام التي أصبحت تستقطب الكبار قبل الصغار .

#### • الخلفيات وأثرها الإبداعي والجمالي في أفلام التحريك في شرق أوروبا:-

الإبداع هو من أهم العناصر المؤثرة في أفلام الرسوم المتحركة ، والإبداع في خلفية فيلم الرسوم المتحركة يعد من المحاور الأساسية في العمل الفني والدرامي للفيلم ، حيث يعبر من خلاله الفنان عن مضمون وهدف العمل ويعكس به الكثير من الأفكار والرؤي .

"هذا وتعد الرسوم المتحركة وسيطاً مميزاً ومرناً لتفعيل وإنعكاس المضامين الإبداعية للفنان لما تحويه من وسائط إتصال حسية متعددة مع المتلقي مثل النظر والسمع وتنشيط للجوانب العقلية مثل التحليل ، المتابعة والإستنتاج مما يعطي للمبدع مساحات

واسعة من القدرة علي أستحضار العديد من ألوان التشكيل المرئي والسمعي للتعبير عن الكثير من الأفكار والاتجاهات مثل ( الروائية ، العلمية ، الدعئية ، التعليمية... الخ)<sup>(1)</sup>.  
فالإبداع في صورته البسيطة ينم عن مدي المقدره علي التطرق لمجالات وعوالم جديدة وسحب الوسيط التقني لمناطق جديدة..لم يتطرق إليها أحد من قبل.

"لذا فإن ارتباط مفهوم الإبداع بالتجديد يستتبع بالضرورة التمييز بين المبدع وبين المتفوق أو الماهر الذي يعيد بإتقان ما ابتدعه غيره ، وعلي الناحية الأخرى فالتجديد عملية حيوية ذاتية والتجديد عملية آلية مفروضة وبين الإثنين من الفرق ما بين الفن والصنعة وما بين الخلق والتشكيل."<sup>(2)</sup>

عندما نتكلم عن الإبداع في الخلفية يجب علينا أن نوضح أن الخلفية ماهي إلا بعض الخطوط والألوان البسيطة حتي تتناسب مع الشخصيات والدور الدرامي للفيلم ، واختيار الخلفية يتوقف علي فكرة الفيلم او موضوعه ، والفكرة تتوقف علي اتجاهات وأسلوب تفكير وإمكانيات فنان الرسوم المتحركة ، حيث تتحكم فيه البيئة والنشأة التي ينشأ فيها الفنان وثقافته واتجاهاته الفكرية والسياسية.

فالأثر الإبداعي والجمالي لهما دور هام في الخلفية والشخصية حيث أنها تؤكد معني من المعاني النبيلة بطريقة كوميدية في بنائها فيجب الأعتناء بالتصميم في خطوط عمل الخلفية والشخصية أثناء الرسم وترسم من جميع الزوايا كأشكال ثابتة تمثل وجهات النظر المختلفة ، وبعد ذلك "يوضع علي الشخصية مختلف الملامح والتعبيرات المطلوبة لها في العمل دون أن تفقد الشخصية السمات المميزة لها."<sup>(3)</sup>

وتوجد إختلافات كثيرة في مختلف المدارس الفنية الخاصة بالخلفية والشخصية في فيلم الرسوم المتحركة ، مثال فنانني مدرسة زغرب Zegreb فقد استخدموا البساطة والمساحات اللونية في الخلفية في معظم الأفلام ، وفي الشخصية إستخدموا الرمزية والبساطة في الخطوط وذلك للمحافظة علي قوة التعبير<sup>(4)</sup>، مثال شكل ( 1 ) ، فيلم "الجدار the wall " 1965م ، تصميم وتحريك وإخراج "أنت زانينوفيتش Antezaninovic".

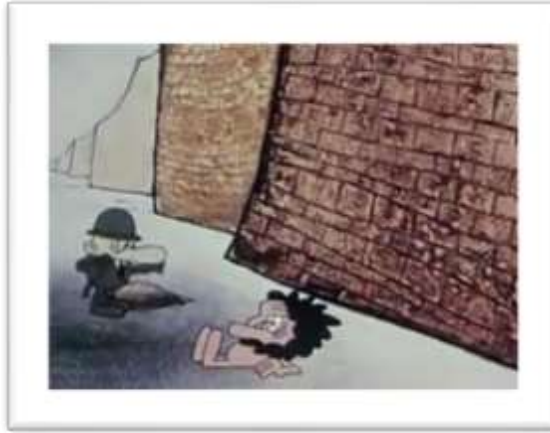
### الأثر الجمالي ودوره في خلفية الفيلم:-

إن للخليفة اهمية وظيفية في أفلام الرسوم المتحركة ، وتعتبر من أهم الخطوات ، وهي أيضا الشق الثاني المكمل للشخصية في فيلم الرسوم المتحركة كما ذكرنا من قبل ، وهي تؤكد الجو المناخي الذي تعيش فيه الشخصية والجو النفسي والدرامي لها ، وتختلف الخلفيات في أنواعها وخاماتها وطرق عملها ، ويجب علي فنان الخلفيات أن يعطي معلومات واضحة من المخرج أو المصمم (Designer) عن الأجواء والحركة لكل مشهد ، وأن يوضح في صورة المشهد والموضوع المراد التعبير عنه."<sup>(1)</sup>  
حيث جاءت أفلام زغرب عكس ذلك ، تجريبية بسيطة ، ليس لها خلفيات وتتألف أساسا من تحريك الخطوط وبعضها ملئ بالتجديد والإبتكارات المرئية الشعرية ، مثال فيلم " كريك krek " 1968م ، يوسوغلافي ، اخراج رودلف بوروساك ، استديو زغرب ، شكل رقم ( 2 ).

1. احمد فؤاد هنو ، المرحلة الإبداعية والرسوم التحضيرية في أفلام الرسوم المتحركة ، رسالة دكتوراه ، فنون جميلة الزمالك ، ص3.  
2. يونيتي روي كاتسومي : الإبداع والأصالة في العلم ، ترجمة أحمد رضا ، إصدارات مركز منظمة اليونسكو عام 85\84 ، ص85.

3. عبدالحميد الكاتب ، مصر والمصريين – كتاب اليوم – اخبار اليوم ، القاهرة ، 1981م ، ص 58.

4. <https://www.mruniversity.com/>



شكل ( 1 )

كادر يوضح الأثر الإبداعي والبساطة والمساحات اللونية في الخلفية ، فيلم "الجدار " the wall " 1965م  
تصميم وتحريك وإخراج " أنت زانينوفيتش Antezaninovic ."

<https://www.youtube.com>



شكل رقم ( 2 )

كادر يظهر خلفيات تجريبية بسيطة ، فيلم " كريك " krek " 1968م ، يوسوغلافي ، اخراج رودلف بوروساك .

<https://www.youtube.com>

1. عبد الرحمن عبد الحميد الجندي : القيم التشكيلية للصورة في أفلام الرسوم المتحركة - جامعة المنيا - ماجستير 2003م ، ص117.
2. وليد محمد عبدالله ، تأثير الإيقاع السمعي والبصري علي البعد الدرامي في أفلام الرسوم المتحركة في أوروبا الشرقية ، رسالة دكتوراة، 2009م ، كلية الفنون الجميلة ، المنيا ، ص 198.
3. جون ديوي : الفن خيرة - ترجمة زكريا إبراهيم - القاهرة - دار النهضة العربية - 1963م ص 544 ، 545.
4. <http://www.skillacademy.com/>

"والخلفية والشخصية عنصرين هامين في السيناريو المرسوم ، ولا يمكننا الفصل بين تكامل العلاقة بينهما ، والخلفية هي البيئة أو الفراغ الذي يترك فيه الشخصيات ، وهو عنصر هام يخدم التكوين سواء كان بسيطاً أو مفصلاً"<sup>(1)</sup>.

والخلفيات تحدد الأمكنة التي تجري عليها أحداث مشاهد الفيلم وجوها العام ، وتعتبر مكملة للشخصية حيث تساعد في ظهورها علي تأكيد المعني ، سواء كانت هذه الخلفية ثابتة (still) ، او متحركة (panorama).

"ومن هنا تتحدد صعوبة مهمة قسم الخلفيات حيث أن فناني الخلفيات ممتازين لكل من التصميم والعمارة واللون بجانب الموهبة ، وأن يتزودوا بالكثير من المعلومات عن جوانب الإنتاج المختلفة ، وأن مصممو الخلفيات أن يضعوا عناصر ذات أهمية قصوي في تكوين الصورة ، وينبغي أن تتوافق ألوان الخلفية مع ألوان الشخصيات المحددة سلفاً"<sup>(2)</sup>.

علاقة الشخصية بالخلفية تتحدد بالسيناريو المرسوم ، ويشير ذلك إلي نوعية الخلفية المستخدمة سواء كانت ثابتة أو متحركة ، والسيناريو المرسوم يعني توضيح ماهية الحركة ، إما حركة عبر المكان (حيث تكون الخلفية ثابتة والشخصية متحركة) أ وإما حركة مستمرة في المكان (بانورامية ، حيث تبدو الشخصية وكأنها تتحرك عبر المكان ، حيث تتحرك عبر المكان بعكس اتجاه الشخصية المتحركة في وضع الثبات)<sup>(3)</sup>.

"كما يحدد السيناريو المرسوم عدد الشخصيات ومواقعها ومن هو الثابت منها ومن هو المتحرك .. وما هو اتجاه دخولها وخروجها من الكادر .. بالإضافة إلي أنه يمكن أن يشير إلي دوافع الشخصية .. وكذلك المرئيات ( الشخصية والخلفية) تظهر وهي تتغير داخل اللقطة المفترضة وبينما يتغير معها أحجام اللقطات وزوايا النظر وحركات آلة التصوير تشكيميا عن طريق الرسومات"<sup>(4)</sup>.

- 
1. اشرف عبد الفتاح محمد : الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير ، فنون جميلة حلوان ، 1989 م ، ص 394.
  2. تهامي محمود تهامي : القيم الجمالية لتقنيات الفن التشكيلي في عمل أفلام تحريك ثلاثية الأبعاد ، رسالة دكتوراه 2009م ، كلية فنون جميلة ، المنيا ، ص 278.
  3. <https://www.coursetalk.com/>
  4. تهامي محمود تهامي : نفس المرجع السابق ذكره.

## ● التأثير التقني الحديث ودوره وإرتباطه بالخلفية:

مرت الخلفيات وأفلام الرسوم المتحركة بعدة تطورات تقنية ، ولكن هذا التطور لا يعني أنه لا يمكننا استخدام تقنيات قديمة من منطلق التطور والتحديث ، وذلك لإظهار الأفكار والآراء المبينة في الموضوع ، وربما يتضح ذلك جليا في الأفلام التجريبية ، "مثال استخدام أقلام الرصاص أو الألوان الجواش أو الألوان المائية أو الباستيلية ويمكن أن ترسم الشخصية والخلفية معا علي مستوي واحد ويمكن أن ترسم علي أكثر من مستوي".(1)

## أولا تقنيات ثنائية الأبعاد Two dimensional Techniques :-

### 1. خلفيات مرسومة وملونة علي الورق:-

يملك فنان الخلفية حرية استخدام العديد من التقنيات اللونية المختلفة ، حيث أن الرسم والتلوين علي مادة الورق يعطي مساحة كبيرة من الحرية والإبداع والتعبير عن الذات في إطار الخريطة الإرشادية الملائمة للموضوع والعمل بشكل عام ، وعلي فنان الخلفية تطويع هذه الألوان باستخدام تقنية الرسوم المتحركة والتي تعتمد علي التغير الطفيف للحركة في الرسوم المتتابعة وتصويرها ، "ومن ناحية أخرى فإن الفنان بإمكانه استخدام طريقة التحريك بالرسم علي الورق أن يرسم بالطرق التقليدية والتي تهتم بالظلال ، كما يستطيع أن يرسم بالأقلام بطريقة عمل الأسكنتشات والتي تعتمد علي الخطوط السريعة المتجاورة كما أن هذه الطريقة تعطي الفنان الحرية في إختيار نوعية الورق الخفيف ، أو المتوسط ، أو السميك بمختلف ألوانه وأيضا إختيار الورق الأكثر نعومة أو الأكثر خشونة حسب تصويره للعمل الفني".(2)

الطريقة تجمع بين الممثلين الأحياء والأشياء المراد تحريكها مع استخدام التصوير السينمائي بنظام الحركة التوقيفية " Stop Motion" وهذه الحركة عادة ما تكون من النوع الهزلي ومستحيلة ومتسعة حيث أن السرعة العادية لعرض الفيلم السينمائي داخل آلة العرض تساوي أربع وعشرين كادر في الثانية.(3)

### 2. خلفيات أفلام الدمية "Puppet Animation" :-

يملك فنان الخلفية هنا حرية الإستعانة بديكورات حقيقية في بعض الأحيان ، وقد تكون مرسومة في بعض الأحيان أيضا ، وفن استخدام الدمية قد تم إستخدامه عادة لتنفيذ قصص اسطورية وفي بعض الأحيان يتم تصوير الدمي أثناء الحركة دون خلفية ثم يتم دمج الخلفية بعد ذلك ، وذلك لإتاحة فرصة أكبر لتصوير أكثر من زاوية .

خلفية فيلم الرسوم خرجت عن إطار أن تكون مرسومة فقط ولكن أصبحت أيضا منفذة في الفراغ أي أن خلفية أفلام الرسوم هنا أصبحت خلفية ذات ثلاث أبعاد في الفراغ(4) ، كما يمكن الإستعانة بخامات متعددة مثل " المطاط الأسفنجي ، الخشب ، البلاستيك ..... الخ ، مثال شكل ( 3 ) ، Jiří Trnka – Ruka (The Hand) 1965 ، فيلم تشيكوسلوفاكيا ، 18 دقيقة .



شكل رقم ( 3 )

يوضح خلفية ذات ثلاث أبعاد في الفراغ لفيلم الدمية ، Jiří Trnka – Ruka (The Hand) 1965، فيلم تشيكوسلوفاكيا، 18 دقيقة.

1. احمد محي جابر حمزة : الرؤية الإبداعية في خلفيات الرسوم المتحركة باستخدام الوسائط المتعددة - أطروحة (دكتوراة) - جامعة المنيا - كلية الفنون الجميلة 2007م ، ص56.

2. مني أبو النصر : تأثير الحركة علي الشكل في الرسوم المتحركة ، رسالة دكتوراه 1989م ، جامعة حلوان ، غير منشورة ، ص 122.

3. <https://www.learntobe.org/>

4. مني أبو النصر : مرجع سابق ذكره ، ص57.

### 3. خلفيات منفذة بالطريقة القطعية "Cut Outs Back Ground Animations":

هي تقنية لإنتاج الرسوم المتحركة باستخدام أحرف مسطحة، والدعائم والخلفيات قطع من مواد مثل الورق، بطاقة، نسيج قاسية أو حتى الصور الفوتوغرافية ، إن الأرقام الأكثر تعقيدا المبينة في الرسوم المتحركة، مثل الرسوم المتحركة الظلية، غالبا ما تحتوي على وصلات مصنوعة من برشام أو دبوس - أو عندما تكون مصنوعة على جهاز كمبيوتر، مرسة. وتعمل هذه الوصلات كصلات ميكانيكية لها تأثير حركة ثابتة محددة،<sup>(1)</sup> هي من أسرع وأسهل الطرق لخلق الرسوم المتحركة، وهي مناسبة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3.

"ويلجأ الفنان إلي استعمال أشكال كرتونية منفصلة صغيرة توضع أسفل الكاميرا حيث تعالج بدقة وبراعة لتخلق نوع من الإنطباع بخداع الحركة وعادة يتم تصميم المشاهد من ورق كارتوني مقوي ، ولكنه خفيف نوعا ما بحيث يمكن قطعه بسهولة إلي أشكال صغيرة ، وفي نفس الوقت يجب أن يتحمل التداول اليدوي المتكرر أثناء العمل ، كما يمكن أن يكون هناك حركات خفيفة للخلفية في بعض الأحيان حيث يمكن للأشكال أن تتم فصل معا من خلال عقد متشابكة من الأسلاك أو باستخدام دبابيس رقيقة جدا مع ملاحظة أن أدوات الربط هذه ينبغي أن تختفي تحت الرسومات القطعية حتي لا تظهر أثناء التصوير"<sup>(2)</sup>، كما يلاحظ أيضا أنه يمكن قص أشكال متعددة من حيث الحجم لنفس الشيء ، تصوير لقطات مقربة "حيث تعد عمليات التقاط الصور عن قرب



عملية ديناميكية رائعة لإضافة ديناميات للفيلم ، كما أنها ضرورية إذا كنت تريد أن تظهر بوضوح عمل معين أو كائن ضمن مشهد معقدة كبيرة <sup>(3)</sup>، وأخري تصوير لقطات متباعدة ، مثال شكل رقم (4) **Cut Outs Back Ground Animations** .

#### 4. **خلفيات منفذة بطريقة الصور الساكنة "Photo Kinesis":**

تتم هذه الطريقة بواسطة تحريك العمل الفني في صورته الساكنة ، والذي يأخذ أكثر من شكل فني وذلك يتمثل إما صور فوتوغرافية أو ملصقات أو أعمال تصويرية ، وذلك بتوقيت محسوب لمظهرها المتعاقب علي الشاشة حيث يعطي ذلك إيقاعا معيناً مطلوب من الناحية الدرامية وهذا يحقق شكلا من أشكال الرسوم المتحركة في أبسط معانيها ، يضاف إلي ذلك ويقوي من تلك الصور الاستخدامات المختلفة لحركة الكاميرا سواء كانت قريبا أو بعدا أو اختفاء وظهور تدريجي ، فضلا عن الإمكانيات الحركية النشيطة لعملية تجميع وترتيب المشاهد المصورة وهذا النوع من العمل يمكن تحقيقه فقط بنجاح إذا ما تم عمل خطة محكمة ودقيقة لعرض الصور المتعاقبة ، واستيعاب كامل للمادة المصورة بحيث يتعين علي كل لقطة ساكنة أن تتضمن جودة بصرية تعوض المشاهد عن نقص الحركة وذلك بإستخدام تراكب متألف من حركة الكاميرا وما يطلق عليه بالفرنسية المونتاج "Editing" بجانب عنصر الصوت ، ثم تجميعهم في إيقاع زمني مناسب للصور المعروضة لتوضيح الحدث الدرامي <sup>(4)</sup>، ويوجد نوعية أخرى في إستخدام الصور الساكنة حيث يتم تصوير المئات منها بإلتقاط كل صورة علي إطارين أو ثلاثة ، وبذلك تظهر كل صورة كجزء من الثانية الواحدة وهذا التتابع السريع للصور ينتج عنه تجاوز للرؤية ، أو تخطي الرؤية إن جاز التعبير بسبب السرعة الفائقة للصور المعروضة علي الشاشة حيث يصعب إدراكها نتيجة السرعة الفائقة ، وصعوبة السيطرة الذهنية أو البصرية مما ينتج عنه تأثير بصري غير معتاد.



شكل رقم (4)

كادرات مختلفة لخلفيات منفذة بالطريقة القطعية **Cut Outs Back Ground Animations**

1. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cutout\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Cutout_animation)

2. احمد محي جابر حمزة ، مرجع سبق ذكره ، ص56.

3. <https://movingimageeducation.org/create-films/animation/cutout>

4. مني أبو النصر : مرجع سبق ذكره ، ص 122.

## 5. خلفيات منفذة علي شريط الفيلم مباشرة "Drawn on Film" :

هي تقنية من تقنيات الرسوم المتحركة حيث يتم إنتاج لقطات من خلال خلق الصور مباشرة ، في مقابل أي شكل آخر من الرسوم المتحركة حيث يتم تصوير الصور أو الكائنات بواسطة الإطار مع كاميرا الرسوم المتحركة ، أي أن تتم هذه الطريقة بالرسم والتلوين مباشرة علي الفيلم الخام ، وبالتالي يمكن الإستغناء عن إستخدام الكاميرا. (1)

وهناك طريقتان للرسم علي الفيلم هما :

الأولي : وفيها يتم الرسم الحر علي شريط الفيلم الخام الشفاف ( الفيلم السينمائي ) Clear leader ، وهو مصنوع من مادة السليولويد النقية ، حيث يقوم الفنان بوضع أشكاله دون تقيد بإطارات أو كادرات الفيلم وهنا يستخدم الأفلام الخام ال 16 و 35 ملي. (2)

الثانية : وفيها تتم علي شريط الفيلم أيضا مع مراعاة الحفاظ علي الرسم داخل كل إطار علي حدة ويستخدم فيها الأفلام ال 35 ملي نظرا لكبر مساحة الإطار في ال 35 عن الفيلم ال 16 ملي ، مما يتيح للفنان سهولة أكثر في الرسم والتحرك. (3) كما في الشكل (5).



شكل رقم (5) صورة توضح طريقة رسم خلفيات منفذة علي شريط الفيلم مباشرة ، Drawn on Film.

## ثانيا تقنيات ثلاثية الأبعاد Three dimensional Techniques :

### 1. خلفيات أفلام الصلصال Background of clay Animation :

تتضمن هذه الطريقة استخدام مادة طينية لينة قابلة للتشكيل تعالج في براعة لتعطي الحركة المطلوبة ويتم إحداث تغيير طفيف في حركة الشكل قبل كل تصوير ، وكان ينظر إليها من وقت قريب علي أنها مادة غير مصقولة ولا يعد فن إستخدام الصلصال من فنون المحترفين ، ولكن مع التطور أصبح إستخدام الصلصال أحد الطرق الفنية العالمية المعترف بها. (4)

وفن إستخدام الصلصال هو أحد وسائل التعبير عن الأفكار الكرتونية التي تتميز ببساطة التكوينات وخاصة في خلفية الفيلم أو ديكورات الفيلم مثال شكل رقم ( 6 ) Background of clay Animation ، حيث استخدم الفنان المواد الطبيعية مع البساطة في التفاصيل. (5)

1. [https://en.wikipedia.org/wiki/Drawn-on-film\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Drawn-on-film_animation)
2. <http://webneel.com/drawn-on-film-animation>
3. <http://animation.about.com/od/faqs/f/Reader-Question-What-Is-Drawn-On-Film-Animation.htm>
4. [https://en.wikipedia.org/wiki/Clay\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Clay_animation)
5. <http://www.phodphad.com/>



شكل رقم ( 6 ) Background of clay Animation

خلفية بسيطة في التفاصيل من مواد طبيعية

## 2. خلفيات أفلام بطريقة البكسليش Pixilation

وهي تقنية فنية يتبع فيها تصوير المشاهد الحية بسرعات متباينة تتراوح ما بين كادر واحد وأثنى عشر كادر في الثانية بحيث

تظهر الأشياء والممثلين يتحركون مثل الرسوم المتحركة. (1)

وهذا النوع من الأفلام بعيد بعض الشيء عن فن الرسوم المتحركة ويمكن أن ينضم مجازا إلي التمثيل بالجسد وهو ما يعرف بـ "Per Formance Art" ، ولكننا هنا سوف نقوم بتحليل خلفيات مثل هذه الأفلام ضمنا ، وعليه فإن هذا الأسلوب أو أن هذه الطريقة تجمع بين الممثلين الأحياء والأشياء المراد تحريكها مع إستخدام التصوير السينمائي بنظام الحركة التوقيفية " Stop Motion" وهذه الحركة عادة ماتكون من النوع الهزلي ومستحيلة ومتسرعة حيث أن السرعة العادية لعرض الفيلم السينمائي داخل آلة العرض تساوي أربع وعشرين كادر في الثانية مثال شكل رقم ( 7 ) **Pixilation** (2).



شكل رقم ( 7 ) خلفيات أفلام بطريقة البكسليش **Pixilation**.

- 1.مني أبو النصر : تأثير الحركة علي الشكل في الرسوم المتحركة ، رسالة دكتوراه 1989م ، جامعة حلوان ، غير منشورة ، ص 140.
- 2.احمد محي جابر حمزة : الرؤية الإبداعية في خلفيات الرسوم المتحركة بإستخدام الوسائط المتعددة - أطروحة (دكتوراة) - جامعة المنيا - كلية الفنون الجميلة 2007م ، ص 63 ، 66.

### -المواد القائمة علي الخلفيات والصور الثنائية والثلاثية الأبعاد :

يمكن تطبيق المواد علي هيئة صور نقطية ملونة تسلك مسلك الخلفية التي يتم تطبيقها علي أي نوع من الأسطح المستوية إلي جانب ذلك بعض الخصائص مثل اللعان واللون ، "وهنا يبدأ الفن الحقيقي لإنشاء الخلفيات والصور النقطية ، التي تبدو وبها تشوية إذا لم يتم تطبيقها بطريقة صحيحة علي النماذج العضوية المعقدة ، وهنا لأن الميزة الحقيقية للعمل مع الصور النقطية المنبسطة الثنائية الأبعاد هي العدد اللانهائي من الإمكانيات التي تكون متاحة في هذه الحالة ، حيث نستطيع أن نقوم بمحاكاة أي نوع من الخلفيات المصورة من خلال إستخدام الإسقاط الصحيح"<sup>(1)</sup>، ولكي نحصل علي عمل فني منبسط ، نستطيع أن نستخدم إحدى الطرق الثلاث الآتية :-

- رسم العمل الفني من البداية : " بإستخدام برنامج الرسم والتلوين المفضل لدينا مثل (Photoshop) ، او (Painter) ، نستطيع أن نقوم بإنشاء العمل الفني المبسط ، وتتمثل مميزات هذه الطريقة في أننا نستطيع أن نقوم بإنشاء عمل فني جيد ومتميز وخاصة عند إنشاء صور (Specialty) ، ونستطيع أيضا أن نتحكم في النتائج بشكل أفضل<sup>(2)</sup>.
- استخدام إحدى الأعمال الفنية الجاهزة علي الأقراص الموجودة في المكتبات :

وتتميز هذه المجموعة بإستخدام خلفيات مصورة جاهزة وسهلة الإستخدام ، وفي أغلب الأوقات تمتاز هذه الخلفيات المصورة بالواقعية ، أما موطن الضعف فيتمثل في أن هذه الخلفيات المصورة قد لا تتناسب مع معظم متطلبات العمل – ونادرا ما نستطيع إستخدامها في صور (Specialty) ، كما أن هذه الخلفيات تعد منتشرة وشائعة ، مما يفقد العمل جزء كبير من تميزه<sup>(3)</sup>.

- مسح العمل الفني ضوئيا : نستطيع أن نستخدم الماسح الضوئي للحصول علي الصور التي نوجب في إستخدامها خلفيات مصورة ، أو نستطيع أن نصور خلفيات مصورة فوتوغرافيا من الطبيعة ، وتتمثل مواطن الضعف الخاصة بهذه الطريقة في الوقت الطويل الذي نستغرقه لإيجاد المواد الجيدة ، كما أن المادة تكون عادة في حاجة إلي بعض التحسينات التي تجعلها قابلة للتكرار أو لتحويلها إلي صور (Specialty) ، أما المميزات فتتمثل في أنه بمجرد الحصول علي المادة وتحسينها ، نحصل علي نتائج واقعية تماما تحدث أثرا جيدا في نفس المشاهد ، إن أفضل الخلفيات المصورة هي تلك التي نقوم بإنشائها ، أو تلك التي نقوم بتصويرها فوتوغرافيا<sup>(4)</sup>.

إن تعد الخلفيات المصورة بمثابة تلوين العنصر ، وتعتبر أيضا بمثابة اللبنة الأخيرة التي تضاف للنموذج لتعبر عن هويته ، وعندما يصاحب ذلك إضاءة جيدة نحصل علي نسبة كبيرة من الواقعية ، فمن خلال المواد الجيدة نستطيع أن نحدد عمر وقيمة وأهمية أي عنصر ، والإستخدام الجيد للخلفيات المصورة يعوض عن ساعات طويلة نستغرقها في إضافة العديد من التفاصيل الدقيقة إلي النموذج ، ومن ثم فإن الإستخدام السيئ للخلفيات المصورة يفقد المشهد الكثير من الواقعية الخاصة به<sup>(5)</sup>.

### -الإرتباط الدرامي بين الخلفية والفيلم في دول شرق أوروبا :

إن فن الرسوم المتحركة هو ميدان سحري تتحدد فيه عوامل كثيرة منها البيئي والسيكولوجي لخلق آفاق مفتوحة أمام الدهشة والأبداع ، وهو فن جمالي له لغته الخاصة والتي أساسها الصورة سواء كانت صامتة أم ناطقة ، تلك الصورة التي تستمد روحها من الحركة.(6)

فالرسوم المتحركة أساسها الحركة التي تعتمد علي قانون نيوتن (\*) الفعل ورد الفعل والذي هو أساس الدراما ، ومن ثم فإن أفلام الرسوم المتحركة مثلها مثل السينما لا بد أن تتدرج ضمن الفئة العامة للفن الدرامي.(7)

1. فيليب ميلر وأخرون - ترجمة د: خالد العمري - دخل ثري دي ستوديو ماكس 3 - دار الفاروق - 2001م - ص 555.

2. نفس المرجع السابق نفسه ص 559.

3. تهامي محمود تهامي ،القيم الجمالية لتقنيات الفن التشكيلي في عمل أفلام تحريك ثلاثية الأبعاد ، دكتوراه ، فنون جميلة المنيا ، 2009م ، ص 302.

4. نفس المرجع السابق .

5. Jon Bell , Making Your 3ds max Projects Beautiful , New Riders , 2004 , p211.

6. محمد كرم كمال الدين الصاوي : تحقيق البعد الدرامي في أفلام الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير ، حلوان 2014م ، ص 1.

\*إسحاق نيوتن : عالم إنجليزي يعد من أبرز العلماء مساهمة في الفيزياء والرياضيات عبر العصور وأحد رموز الثورة العلمية ، صاغ نيوتن قوانين الحركة (كل قوة فعل قوة رد فعل ، مساوية لها في المقدار ومعاكسة لها في الإتجاه).

7. نفس المرجع السابق نفسه ، ص 1.

### • ماهي الدراما :

كلمة يونانية مشتقة من كلمة Dracos بمعنى يعمل أو يفعل (1) ، وهي شكل من أشكال الفن القائم علي تصور فنان لقصة تدور حول شخصيات وخلفيات تتورط في أحداث يمكن تقديمها في عرض صامت خال من الحوار كالدراما الصامتة في البانتوميم ،(2) "وهي عبارة عن نتاج صراع وحبكة بين قوتين هما الخير والشر ، والحبكة عبارة عن تنظيم شامل لأحداث الفيلم في وحدة بنائية مترابطة عضويا تستخدم لغة الشاشة وخصائصها الجمالية كي تشد انتباه المشاهد ، والقصة عبارة عن حكايات أحداث مرئية في تتابعها الزمني".(3)

وعرف أرسطو الدراما علي أنها الفعل ، وأن موضوعات الحدث الدرامي الثلاثة هي الحكمة ( ترتيب الأحداث ) والشخصية وأفكارها ، ودوافع الشخصية وأفكارها هنا ضرورية لفهم تلك الشخصية ، والأفكار ليست هي المادة الوحيدة التي تتكون منها الشخصية ، فهناك عدد من الخصائص المادية الأخرى (4) ، وأنها تحاكي الفعل الإنساني ، وهي تقلد الحركة وتقلد سعادة الناس

وشقاء هم ، وتفترض وجود مسرح وممثلين وجمهور وذلك لممارستها علي الوجه الأكمل ، فالمسرحية يجب رؤيتها وسماعها وليس مجرد قراءتها وقد نبعت الدراما من الإحتفالات الدينية ومن الكوميديا والتراجيديا مثل احتفالات الخصوبة والحياة والموت (5).

### • الإرتباط الدرامي بين الخلفية والفيلم :

أضافت الدراما إلي الرسوم المتحركة عنصر الخط والتنوع والألوان الجذابة والأضاءة والمساحة والكتلة في كادر الرسوم وكذلك حركة الكاميرا وذلك حتي لا يمل المشاهد وخاصة الطفل من الفيلم **مثال شكل ( 8 ) فيلم (1959) Piccolo** ، **يوغوسلافي** ، **Director: Dusan Vukotic** ، واكتشاف الفن الدرامي يشبه العديد من الإكتشافات الإنسانية وذلك من ناحية بعد هذه الإكتشافات تماما في ظهورها عن إلهام مفاجئ ، فهي في الواقع جاءت نتيجة سلسلة من التجديدات برغم وجود العديد من الأعمال الدرامية والتجارب الشاقة الطويلة (6).

الدراما هي وسيلة من وسائل نقل التجارب الإنسانية وتقديم الأفكار وتسهم أيضا في تقديم الحكمة ، وتقدم رؤية للحياة ، والمساهمة في هذه الرؤية وهذه الحكمة ، لا تعني التسليم بالمعلومات أو النصيحة ، بل المرور بتجربه مهمة .. سينجم عنها فرح أو غبطة أو نشوة أو ألم .. وغيرها (7) ، فحين نشاهد فيلم الرسوم المتحركة والحدث الدرامي للفيلم ، لانستطيع إلا أن نكون متورطين عاطفيا بقدر ما لأن الإنسان يطمح إلي أن يكون أكثر من مجرد كيانه الفردي ، يريد أن يكون أكثر إكتمالا ، فهو لا يكتفي أن يكون فردا منعزلا ، بل يسعى إلي الخروج من جزئية الحياة الفردية إلي كلية يرحوها ويطلبها (8).

**ودور الخلفيات** هنا تعمل علي خلق عمق المشاعر المزاجية وذلك يرفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم كله ، كما تقوم الخلفية بتحديد زمن وقوع الأحداث بمجرد مشاهدة الخلفية ودون الحاجة إلي التتوية علي لسان الشخصيات ، وتبين الخلفيات أيضا نوعية فيلم الرسوم المتحركة سواء تاريخي أو ديني أو سياسي ... الخ وتحدد الأماكن التي تجري عليها أحداث مشاهد الفيلم وجوه الدرامي ، "وذلك يساعد علي تحديد المستوي الإقتصادي للشخصية ، ولكن يجب أن تكون في خدمة الشخصية وتعمل علي إبرازها وتؤكد المعني الدرامي لأنها بمثابة البيئة التي تتحرك عليها مشاهد الرسوم المتحركة ، حتي لا تصرف النظر عن حركة الشخصية لأن التفاصيل الشديدة والصور المزدحمة والأشكال التي تجذب العين كلها تؤدي إلي الإختلاط وهذا قد يبعد إنتباه المشاهد عن الشخصيات ، كما ينبغي أن تتوافق ألوان الخلفيات مع ألون الشخصيات سواء كنت ثابتة أو متحركة" (9) وتتقسم الخلفيات دراميا لعدة أنواع ومنها :

1. **الخلفية الطبيعية :** وهي لا تحتاج لوصف كثير ، وهو قد يحدث تشابك وغموض ، كما إنها تؤثر علي إدراك المكان والشعور به .

2. **الخلفية الهندسية المعمارية :** وهي تركيبية هندسية تشكل المكان بدلالة فنية وجمالية (10) . وغيرها من خلفيات قد تم شرحها من قبل في الفصل الأول.

1. سها خليل إبراهيم عبد الجواد : الفكر الدرامي في أعمال فناني مدرسة أوربينو الإيطالية وأثره علي فنون الجرافيك المصرية في النصف الثاني من القرن العشرين ، حلوان ، دكتوراه ، 2007 ، ص12.

2. عبد الحليم ذكي : علاقة الشخصية والحدث والمكان في فيلم الرسوم المتحركة ، ماجستير ، 1982 ، ص 33.



3. حسين حلمي المهندس : دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق ، الهيئة المصرية للكتاب 1989م ، ص 40.
4. نهاد صليحة : المسرح بين الفن والفكر ، مكتبة المعهد العالي للنقد الفني ، الطبعة الأولى ، 2010م ، ص 46 ، 47.
5. محمد كرم كمال الدين الصاوي ، مرجع سبق ذكره ، ص 11.
6. مصطفى محرم : الدراما والتلفزيون ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، ص 9.
7. إريك بنتلي : الحياة في الدراما ، المكتبة العصرية للطباعة والنشر ، 1968م ، ص 147.
8. محمد كرم كمال الدين الصاوي ، مرجع سبق ذكره ، ص 12.
9. نفس المرجع السابق نفسه ، ص 129.
10. رشا صلاح الدين عبد الحميد : الأزياء ودورها في تأكيد البعد الدرامي للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية ، حلوان ، كلية الفنون جميلة ، ماجستير ، 2008م ، ص 129.

**والخلفية هي المكان التي تدور فيها أحداث الفيلم ومشاهدة الجو الدرامي للفيلم ، أي أنها تستخدم كقاعدة لحركة الرسوم ، وهي الشق الثاني المكمل للشخصية ، والتي تساعد علي ظهورها وتحريكها ، وفي الحقيقة أن أجواء فيلم الرسوم المتحركة من الممكن أن تتجح أو تقشل تبعاً لنوعية ودور الخلفيات ، لذا فإنها تحتاج لمزيد من الوقت والجهد لتنفيذها ، وتحتاج فناني خلفيات ذو مستوى فني عالي ، وأن يأخذوا معلومات صحية من المخرج والمصمم عن الأجواء والحركة لكل مشهد لكي تعبر عن الجو العام أو الحالة الدرامية للفيلم.(1)**

إذن فإن تصميم الخلفية يعتبر من أهم الخطوات الرئيسية في الفيلم حيث ترجع أهميتها إلي إظهار الوضع اللازم للحركة في المنظر أو الكادر ، وتعمل الخلفيات علي خلق جو درامي للمشاهد وجذب عينه وتؤدي إلي خلق عمق للمشاعر المزاجية وتثير الخيال وترفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم ، من خلال ألوانها والتفاصيل الشديدة التي تظهر في المناظر الطبيعية والأشجار والأدغال التي تتحرك الشخصيات الكرتونية بداخلها ، ولكن علي ألا تتبالغ في تصميم الخلفيات حتي لا تتجذب المشاهد عن حركة الشخصية ، وعموماً فإن الغرض الأساسي للخلفية هو وضع الأسس للمحتوي والأوضاع في الفيلم وخلق جو درامي مميز ، علي أن يكون هناك ترابط بين الخلفية والشخصية والألوان والعناصر الثابتة والمتحركة وأن تخدم تلك الخلفية السيناريو المكتوب.(2)

فإن أهمية الخلفية تكمن في إظهار الموضوع اللازم للحركة في المنظر ، وتؤكد نوع المناخ الذي تعيش فيه الشخصية وأيضاً تخلق جو نفسي درامي لها ، ويمكن للخلفيات التي ينجزها فناني الخلفية والرسامين المستخدمة في أفلام الرسوم المتحركة أن تصبح بمثابة لوحات توضع في إطارات وتعلق ، مما يعطي لنا إحساساً بالتوازن الدرامي للفيلم.

### • **التأثير الدرامي للخلفية في فيلم الرسوم المتحركة:**

ويتحقق ذلك من خلال عناصر عديدة ومنها الضوء والظل ، والمنظور ، التصميم ، اللون ، الموسيقى والمؤثرات الصوتية.

#### **1. أثر الضوء والظل ودوره الدرامي في الخلفية:**

تلعب الأضاءة دوراً هاماً في تحقيق الغايات الفنية التي تطلبها الفنان التشكيلي وذلك بالتعاون مع عوامل أخرى لتحقيق السيادة في الموضوع ، التوازن ، التأثير الدرامي ، وإثارة الإحساس بالعمق الفراغي<sup>(3)</sup>، وينطبق هذا بالتأكيد علي خلفية الرسوم المتحركة التي يجب أن يكون التكوين فيها وتوزيع الكتل والإضاءة والظلال متوازناً ومحسوباً بكل دقة علي ألا يهمل دور الشخصية ووضعها في الخلفية ومدى توازنها في التكوين العام المتكون من الخلفية والشخصية ، حتي يعطي في النهاية للمشاهد إحساساً



بالراحة والتوازن المتكامل ، وكل ذلك يوضح الدور الهام من الضوء والظل عند توظيفها في تنفيذ الخلفية وإبراز الجو الدرامي المراد إيضاحه في الخلفية وتجانسه مع الشخصية ، وهي من أهم العناصر في الخلفية التي تترجم كل الرؤى الدرامية والتشكيلية داخل إطار الصورة لتكسبه ، كما تظهر الظل والضوء في الخلفية بطريقة إيحائية وليست حقيقية ، فالتعبير عنها من خلال تباين الألوان الفاتح والقاتم ، ولما لها من تأثير نفسي علي المتلقي ، وهما عنصران هامين في تجسيد الجو الدرامي في الصورة " حزن ، ألم ، فرح ، سعادة ، فزع ، رعب " وغيرها (4).

## 2. أثر المنظور ودوره الدرامي في الخلفية:

إن المنظور لابد وأن يعالج بدقة في الخلفيات وتتنطبق نفس العناصر المرتبطة بالأجسام المتحركة بشكل أكثر دقة هنا أن الأخطاء في منظور الخلفيات تكون أكثر وضوحا من الأخطاء في منظور الأجسام المتحركة (5)، والرسم بالمنظور طريقة إتفاقية يمكن بها رسم شكل مجسم ذي أبعاد ثلاثة فوق مسطح من الورق ذي البعدين ، وقد ثبت من الملاحظة أن المستقيمين المتوازيين اذا وضعوا وضعاً غير أفقي بالنسبة لنظر المتفرج يبدو كأنهما يتقابلان ، بحيث إذا وصلنا بينهما التقيا في نقطة الزوال ، وذلك علي المستوي الأفقي لعين المتفرج أو في الأفق<sup>(6)</sup> ويستخدم المنظور القوي عادة في الأفلام الترفيهية أو من أجل إثارة رد فعل عاطفي ، ويجب أن يوظف المنظور تبعاً للمواقف وتبعاً للتصميم وسهولة تنفيذه ، ويكون استخدام المنظور القوي ذا أهمية قليلة فقط في مجال الأفلام التعليمية والصناعية ، ففي هذا المجال تكون الخلفية عادة هي السياق الذي يعمل من خلاله الجسم المتحرك ومن ثم لا تعطي لها أهمية أكثر مما هو ضروري لتوصيل المضمون التعليمي .

1. فارس أنطون قره بيت : الشخصية الخيرة والشريرة في الرسوم المتحركة ، ماجستير ، جامعة حلوان ، فنون جميلة 1995م ، ص 176.
  2. أشرف عبد الفتاح محمد : الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة ، مرجع سبق ذكره ، ص 244.
  3. عبد الفتاح رياض - التكوين في الفنون التشكيلية ، دار النهضة العربية ، ص 124.
  4. أشرف عبد الفتاح محمد : الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة ، مرجع سبق ذكره ، ص 343.
  5. المرجع السابق نفسه ، ص 353.
  6. جون هالاس ويوب بريفيث - كيف تعمل الرسوم المتحركة لإفلام الهواه - وزارة الثقافة والإرشاد القومي ، الإدارة العامة للثقافة ، كتاب مترجم ، ص 44.
- ويستخدم المنظور للدلالة الدرامية في أكثر من حالة مثال استخدام الخلفية الساكنة ولكن من منظور غير عن وجهة النظر "زاوية رؤية مختلفة" كاستخدام فنان الخلفية رؤية من أعلي أو من أسفل وذلك لدلالة درامية معينة تعكس تأثيراً نفسياً يريد إيصاله مخرج الفيلم ، أو مايقوم به فنان الخلفية بعمل تحريك لخلفية منظورية كالدخول إلي عمق مكان ما أو الخروج منه ، أو ينعكس المنظور داخل الخلفية من خلال الألوان وتدرجاتها ، أي أن كلما إبتعدنا عن مركز السيادة في الصورة ساد في الخلفية جو يميل إلي الظلمة والسواد والذي له دلالات درامية عالية داخل إطار الصورة ، مثال شكل رقم (9) فيلم فالتن آرت **Fallen Art** - إخراج توماس بجنينسكي **Tomas Baginski** ، بولندا 2004م.

### 3. أثر اللون ودوره الدرامي في الخلفية:

إن للون أهمية قدر أهمية الرسم ذاته ، ذلك إن اللون يساعد علي ظهور الفكرة كلها وهو بلا شك يتحكم في الجو العام تحكما كليا ، وهو تماما مثل الموسيقى ينتقل بالمشاهدين من شعور إلي آخر ، وفوق ذلك فإن للوان حيويتها الخاصة التي تجعل للشخصيات وللمواقف خاصة الإدهاش أو الراحة أو حتي الفكاهة...<sup>(1)</sup>، إن حساسة اللون مثلها مثل أي موهبة أخرى قد تكون ميزة للفنان أو لا تكون ، ويعتبر مركز إهتمام كبير لدي المنتج الذي يريد شعورا خاصا بفيلمه وحتى لو كان لديه عشرات من منسقي الألوان ورسامي الخلفيات فنادرا ما يكون أي منهم صالحا تماما للموضوع المطلوب، اللون هو تفاعل يحدث بين شكل من الأشكال وبين الأشعة الضوئية الساقطة عليه والتي بها نرى الشكل ، وما اللون إلا المظهر الخارجي للشكل ، <sup>(2)</sup> في فيلم الرسوم المتحركة توجد علاقات مختلفة بين الشخصية والخلفية وحركة عنصر اللون ، فاللون منذ خطواته الأولى تعبير عن المشاعر والأحاسيس والأفكار وخاصة في الفن التشكيلي ، <sup>(3)</sup> شكل ( 10 ) فيلم " أنا تذهب لشراء بعض الخبز Anaa " ، اليكساندر ماركس Aeksandar Marks – زغرب Ibid .

### 4. أثر الموسيقى ودورها الدرامي في الخلفية:

الموسيقى عنصرا هاما من العناصر التي تعمل علي إنجاح الفيلم سواء كان واقعيا أو فيلم رسوم متحركة ، ويلعب الصوت دورا هاما في التأثير علي الإنسان ، إن الموسيقى تعكس الجو العام بمنظر ما أو مشهد ما ، تكون الخلفية هي العنصر الرئيسي (بدون وجود شخصية) ، فبطبيعة الحال يجب أن تكون الموسيقى متمشية مع هذا الجو ، ومع التطور الدرامي للمشهد ، فإن علي الموسيقى التدرج من الجو السائد إلي الجو الدرامي الجديد لكي تعمل علي تجسيد الحدث ، ولن يكون التغيير من قبل الموسيقى فقط بل سيكون هناك تغييرا أيضا في الخلفية سيقوم به فنان الخلفيات لكي يجعل المشهد مواكبا للحدث ، ويتم ذلك عن طريق التبدل اللوني لعناصر الخلفية مع إمكانية بقاء نفس التصميم الأصلي ، ومع هذا الجو الدرامي التغيير للخلفية يكون دور الموسيقى مساندة التغيير ، فتكون في البداية مساندة لجو السعادة ثم تتدرج مع الألوان المتغيرة في الخلفية حتي تصل إلي قمة الحدث.<sup>(4)</sup>

الموسيقى هي اللغة العالمية التي يدركها الناس جميعا علي إختلاف أجناسهم ، الموسيقى هي الحلقة التي تربط حياة الحس بالروح ، كما أنها هي فن روحي خلقه الله لحاجة الإنسانية إلي ما يهذب روحها ووجدانها ، والموسيقى هي كلمة يونانية اشتقت من " موسا " ومعناها " الملهمه " وهي " لغة الجمال والعواطف " ، <sup>(5)</sup> فمن الإمكان إنشاء علاقة بين الموسيقى والصورة التي تبدو الأولى من خلالها ، وكأنها تعمل ضد إتجاه الثانية ، وفي هذه الحالة تؤدي الموسيقى دورها عن طريق تكثيف الخط المرئي من خلال التباين ، بما يعني أنها تقدم رسالة جديدة من الإفادات المتناقضة بينها وبين الصورة.<sup>(6)</sup>

يستعمل الكثير من المخرجين الموسيقى كخلفية مع الحوار ، ويستعملها بعضهم كخلفية مع المؤثرات الصوتية. وفي هذه الحالة ينبغي ان تكون الموسيقى، سواء كقيمة موسيقية أو كقيمة صوتية، أن تكون محسوسة أكثر منها مسموعة وبشكل عام فإن وضع الموسيقى للفيلم يتم بعد قراءة السيناريو منذ البداية من قبل المؤلف الموسيقي ومعايشة الفيلم ومشاهدته بعد التصوير وبعد المونتاج حتى يستطيع المؤلف الموسيقي الانفعال بالفيلم والاحساس به ليستطيع بالتالي وضع الموسيقى الملائمة بعد مناقشة مستفيضة مع المخرج عن المواقع التي هي ضرورية لاستخدام الموسيقى.<sup>(7)</sup> للموسيقى استخدامات كثيرة في فيلم الرسوم المتحركة ، يستخدمها بعضهم للقضاء على فترات الصمت غير المعيرة، ويستخدمها بعضهم الآخر للتعبير عن حالة نفسية او

تأزم في المواقف الدرامية، ويستخدمها بعضهم لأغراض حسية ، ولكي تكون الموسيقى ذات قيمة فنية جمالية في الفيلم ينبغي عدم الإكثار منها واشغال الفيلم بعامل صوتي لها ، للموسيقى من تأثير على السمع وبالتالي على عاطفة المشاهد، لذلك ينبغي الانتباه عند استخدام الموسيقى، فالذين يستخدمون الموسيقى الجاهزة انما يسيئون الى افلامهم لأنها لا يمكن ان تتوافق مع مضامين الفيلم، فتبقى مجرد صوت يسرق انتباه المشاهد ويبعده عن الصورة. فالموسيقى بقدر ما هي هامة في فيلم الرسوم المتحركة ، فإنها خطيرة جدا إذا لم يحسن استعمالها فاذا ما استثنينا الأفلام الموسيقية والغنائية فإن الموسيقى الطروب أو ذات الايقاع الراقص لا تصلح كموسيقى للأفلام.

1. Frank Thomas & Ollie Johnston, Disney Animation, The Illusion Of life, Abbeville Publishers, New Yourk,1981 , P.268.
2. هريبت ريد : تعريف الفن ، كتاب مترجم ، دار النهضة العربية للنشر ، ص25.
3. احمد رفاي علي : ملابس الشخصية وعلاقتها بالمكانة ، تأثيره علي شكل الحدث في الفيلم التاريخي - دكتوراه أكاديمية الفنون المعهد العالي للسينما ، ص 112.
4. أشرف عبد الفتاح محمد : الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة ، مرجع سبق ذكره ، ص 343.
5. اعتماد ياسين عبد الرحمن : الترجمة البصرية للصوت في فيلم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا - ماجستير 2002 م ، ص40.
6. Manvel. Roger. The technique of film music. (New York) Hasting House 1970 . p 119.
7. <http://webcache.googleusercontent.com>

الموسيقى الدرامية عنصر جوهري تساعد علي تفسير نص الفيلم وعلي خلق الجو العام ، وخلق حالة وجدانية لدي المتفرج ، فإن الموسيقى تعتبر عنصرا أساسيا في العمل الدرامي ، وفي إمكانها أن ترتفع بالعمل الفني اذا كانت موفقة وناجحة ، أو تهبط به إذا لم يوفق واضع الموسيقى في إدراك روح النص ، وفي التعاون التام مع المخرج ، بحيث يصبح العمل قائما علي الموسيقى.<sup>(1)</sup>

### 5. المؤثرات الصوتية ودورها الدرامي في الخلفية :

هي أصوات مصطنعة تضاف لتعزيز المحتوى الفني أو المحتويات الأخرى لفيلم أو فيلم كارتون أو لعبة إلكترونية - فيديو جيم - أو موسيقى أو أي وسائل إعلام أخرى.تخدم المؤثرات الصوتية في أداء دور التأكيد النفسي لدي المشاهد ، وتحويل الإنتباه وتعميق لحظات الترقب والإنتظار المشوق ، وتستخدم المؤثرات الصوتية دائما في المستوي الخلفي في حالة وجود حوار ، وهذا لا يعني التقليل من أهميتها ، بل أنها بمثابة بعث الحياة في مدق الصوت وذلك أذا أُنقن تركيبها ، وتعرف المؤثرات الصوتية في الخلفية بأنها تلك الأصوات الصادرة من البيئة التي تقع فيها الأحداث ولكن من مصادر غير محددة ، رغم اليقين من وجودها مثل ضوءاء المرور وهتافات الجمهور <sup>(2)</sup>،وتقوم المؤثرات الصوتية بدور تأكيدي للملاحظة البصرية ولتعويض غياب الصوت الحقيقي ، ولذلك يجب علي المؤلف وفناني الخلفية إجراء تقييم نوعي لكل صوت من أصوات المؤثرات من حيث علاقته بالحركة المرئية علي الشاشة ، وإختيار أصلحها لتحقيق الغرض المطلوب حتي يمكن الحصول علي شريط فعال للمؤثرات الصوتية.<sup>(3)</sup> شكل رقم ( 11 ) فيلم "زفاهلاف" Zvahlav ، المؤثر الصوتي ساعد بالإرتقاء والتناغم مع الخلفية وأحداث الجو الدرامي للفيلم ، إخراج كلارا كوهانوف Klara Kohoutova - تشيكوسلوفاكيا 206م.

تشكل المؤثرات الصوتية عنصرا هاما من عناصر الصوت على شريط افلام الرسوم المتحركة ، وتحتاج لاستعمالها حسا عاليا من قبل المخرج والمونتير، فبواسطتها يستطيع المخرج ان يجعل المشاهد يحس انه داخل الحدث، لأنها تخلق جوا يشعرك بالواقع ويشعرك بالحياة تماما.<sup>(4)</sup>



شكل رقم ( 8 )

فيلم (1959) Piccolo ، يوغوسلافي ، Director: Dusan Vukotic ، يظهر الإرتباط الدرامي بين الخلفية والفيلم.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9u4AG52yz8>

1. <http://www.uobabylon.edu.iq>

2. وليد محمد عبدالله، مرجع سبق ذكره ، ص173.

3. Richard Taylor : Encyclopedia Of Animation Techniques P.100 – 101.

4. <http://webcache.googleusercontent.com>



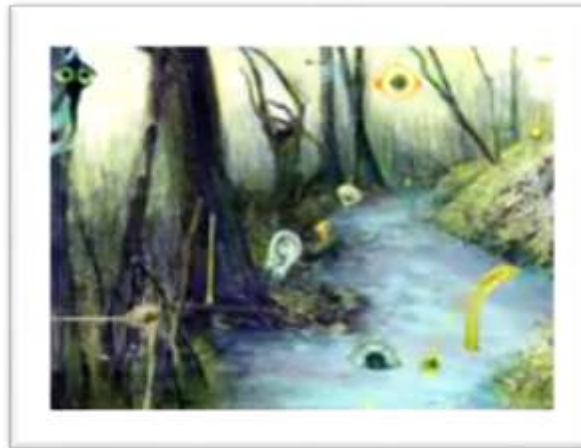
شكل رقم ( 9 )

فيلم فالن آرت -Fallen Art- إخراج توماس بجينسكي Tomas Baginski ، بولندا 2004م. يظهر أثر المنظور في الجو الدرامي.



شكل ( 10 )

فيلم " أنا تذهب لشراء بعض الخبز Ana Gose To Buy some Bread " ، اليكساندر ماركس Aleksandar Marks – زغرب Ibid ، كادر يظهر مدي التناغم بين الشخصيات والإهتمام بألوانها التي لا تؤثر علي ألوان الخلفية ، وموائمة ألوان الخلفية مع الشخصية تطفي للفيلم جو درامي ناجح .



شكل رقم ( 11 )

فيلم 'Zvahlav' ، المؤثر الصوتي ساعد بالإرتقاء والتناغم مع الخلفية وأحداث الجو الدرامي للفيلم ، إخراج كلارا كوهانوف Klara Kohoutova – تشيكوسلوفاكيا 206م.

## 6. التأثير الصوتي والإيحاء بالخلفية الدرامية:

في بعض الأحيان يستغل مخرج فيلم الرسوم المتحركة المرجعية الفكرية والدلالات الرمزية لبعض الأصوات الصناعية أو المؤثرات الصوتية ، وقد تكون معممة علي كثير من المجتمعات المختلفة ، أو مخصصة لمجتمع ما لعمل إستجابة رمزية مسبقة قبل ظهورها داخل إطار الصورة وقد لا تظهر إطلاقا ويكتفي المخرج بتلك الدلالات الرمزية للمؤثرات الصوتية ، مثال صوت سارينة سيارة شرطة تقترب أو صوت نغير القطار وغيرها من أصوات وأمثلة كثيرا ما يستخدمها المخرج لكي يجذب انتباه المتلقي من أحاسيس ومشاعر بترقب حدوث شئى بعينه كصوت هبوب ريح عاصفت تقتلع الأخضر واليابس ، وذلك يجعل المتلقي يستوحي بقدوم خطر شديد (1).

## 7. الصمت وتأثيره في الإيحاء بالخلفية الدرامية :

يستخدم الصمت هنا كمؤثر درامي لتعليق بعض الأحداث لصنع مايسمي بالريية المؤقتة وإنتظار ما سوف يقع من أحداث ، مثال كدخول البطلة في فيلم الرسوم المتحركة إلي غابة مظلمة مع سماع صوت أشباح وحركة الأشجار ثم ما يلبث أن تظلم الخلفية تدريجيا إلي السواد وسكون قاتل للصوت بعض الشئى وذلك لمشاركة المتلقي ذهنيا ،(2) وفي مواقف معينة قد يصبح شريط قصير (أصم) أي يغيب فيه الصوت تماما (شريط ميت) فعال الأثر كأقوي ما يكون مؤثر الصوت ، فهناك خاصية غير طبيعية أشبه بالأشباح حول الفيلم الذي يعوزه الصوت تجبرنا علي النظر إلي الصورة بإنتباه وأكثر تركيزا ، ولأن الإيقاعات الطبيعية للمؤثرات الصوتية والحوار الموسيقي تصبح طبيعية للفيلم كإيقاعات التنفس ، لذلك عند توقف هذه الإيقاعات تنمي في الحال شعورا بالتوتر الطبيعي والترقب والقلق ، كأن نمسك بأنفاسنا ولا نستطيع التريث حتي نستردنا ثانية ، ويستفاد من هذا المؤثر فائدة جمة إذا اقترن بالكادر المجدد إذ يستطيع التغير المفاجئ من حركة صاحبة نابضة بالحوية إلي سكون صامت مجمد أن يذهلنا لحظة.(3)

## 8. إختيار التصميم وتأثيره علي الخلفية الدرامية:

"يبدأ التأثير الدرامي المتقن للخلفية من خلال الإختيار الحاذق والدقيق لخطوط وتكوينات وأشكال تلك الخلفية الدرامية ، ومن خلال الجو العام لتلك الخلفية التشكيلية ، كأن تكون الخلفية متمثلة في هيئة شئ معين لدلالة درامية خاصة أ لإيصال إحساس معين لدي المشاهد سواء بالفرح أو الحزن أو الخوف".(4)

## 9. الصوت الغير مرئي وتأثيره علي الخلفية الدرامية :

هناك علاقة وثيقة بين الصوت والصورة في أفلام الرسوم المتحركة مما أدى إلي صانعي تلك الأفلام إبتكار أساليب جديدة مؤثرة تضيف للأفلام جوا إبداعيا علي ذلك الفن مما يزيد من قوته الدرامية ، ومن تلك الأساليب الإبداعية مايسمي ( الصوت الموحى ) أو الصوت الغير مرئي وهو ذلك الصوت المؤثر الناقل للواقع الذي يضيف ويؤكد أبعادا جديدة لفيلم الرسوم المتحركة<sup>(1)</sup> ، وتستخدم أيضا لتمد أبعاد الفيلم وراء نطاق مايري ، وتحرز مؤثرات درامية أقوى فاعلية أيضا وما أدرك صانعي تلك الأفلام الإمكانية الديناميكية الفذة للصوت الغير المرئي ، حتي إستطاعوا أن يحرروا الصوت من دوره التقليدي في مصاحبة الصورة فالأصوات غير المرئية قد تكون رمزية مثل الصور المنفردة أو اللوحات الفنية الحاملة أحيانا من عمق المغزي قدر ماتحمل الصورة المرئية بل أكثر وذلك من حين لآخر ،وقد يدل علي ذلك كثير من الناس فهناك كثير من الأصوات المترددة حولنا في الحياة الواقعية غير مرئية ، لأننا ببساطة قد نجدها غير ضرورية أو من المستحيل أن نشاهد مصادرها ، ومن تلك الوجهه كان الإستخدام الإبداعي للصوت والمؤثر الصوتي الغير مرئي مهم لأفلام الرسوم المتحركة الحديثة ، فكثير من المخرجين يوظفوا الصوت كعنصر منفرد لرواية القصة فهو قادر بذاته علي تقديم الأحداث الدرامية ،<sup>(2)</sup> إن المؤثر الصوتي غير المرئي والمستخدم بطريقة إبداعية قد يتم الصورة بدلا من تكثيف المؤثر الدرامي بطريقة تقليدية رتيبة.<sup>(3)</sup>

1. عبد الرحمن عبد الحميد عبد الجندي : المشاركة الذهنية للمتلقي للإيحاء بالخلفية الوهمية من خلال الحركة والمؤثر الصوتي في فيلم الرسوم ، دكتوراه ، فنون جميلة المنيا ، 2008م ، ص 99.
2. جوزيف م بوجز : فن الفرجة علي الأفلام ، ترجمة وداد عبدالله ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، العدد رقم 113 ، 1998م ، ص 149.
3. عبد الرحمن عبد الحميد عبد الجندي ، مرجع سابق ص 100.
4. وليد محمد عبدالله ، مرجع سبق ذكره ، 91.
5. <https://ar.wikipedia.org>
6. عبد الرحمن عبد الحميد عبد الجندي : مرجع سبق ذكره ، ص 101.
7. <http://www.collectionscanada.gc.ca/thesescanada/>



## النتائج والتوصيات

### أولاً النتائج:

- ❖ من خلال الدراسة والبحث إستطاع الباحث أن يتوصل إلي هذه الملاحظات كنتائج بحثية وهي: -
- ❖ تطور التأثير التقني الحديث ودوره وإرتباطه بالخلفية.
- ❖ تطور معالجة الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة من خلال تطور برامج تقنيات الوسائط المتعددة سواء ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد.
- ❖ يمكن أن تكون خلفية الفيلم المتحركة لوحة فنية مستقلة وذلك لما تحمله من رؤية إبداعية وجمالية وفنية.
- ❖ أثر التقدم التكنولوجي في رؤية الإبداعية لدي فناني الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة.
- ❖ إرتباط الخلفية بالشخصية في فيلم الرسوم المتحركة يخلق جواً درامياً ناجحاً ، ويدعم فكرة توصيل المضمون للمتلقي.

### ثانياً التوصيات :

#### يوصي الباحث بالآتي:

- ❖ عدم الإغفال عن أهمية الخلفيات ودورها المؤثر في تاريخ الرسوم المتحركة.
- ❖ ضرورة الإهتمام بمفهوم الوسائط المتعددة ومدي إرتباطها بالرؤية الإبداعية لفناني الخلفيات في أفلام التحريك.
- ❖ ضرورة إعادة النظر في وجود الكثير من المراجع والكتب التي تشمل تاريخ الرسوم المتحركة في دول شرق أوروبا في المعاهد والكلية البحثية المختلفة ، وإدخال دراسة الوسائط المتعددة كأحد العناصر التعليمية.

### المراجع العربية :

1. إريك بنتلي : الحياة في الدراما ، المكتبة العصرية للطباعة والنشر ، 1968م.
2. حسين حلمي المهندس : دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق ، الهيئة المصرية للكتاب 1989م .
3. جوزيف م بوجز : فن الفرجة علي الأفلام ، ترجمة و داد عبدالله ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، العدد رقم 113 ، 1998م.
4. جون هالاس وبوب بريفييت - كيف تعمل الرسوم المتحركة لإفلام الهواه - وزارة الثقافة والإرشاد القومي ، الإدارة العامة للثقافة ، كتاب مترجم.
5. جون ديوي : الفن خبرة - ترجمة زكريا إبراهيم - القاهرة - دار النهضة العربية - 1963م .
6. فيليب ميلر وآخرون - ترجمة د: خالد العمري - دخل ثري دي ستوديو ماكس 3 - دار الفاروق - 2001م .
7. عبدالحميد الكاتب ، مصر والمصريين - كتاب اليوم - اخبار اليوم ، القاهرة ، 1981م ..



8. عبد الفتاح رياض ، التكوين في الفنون التشكيلية ، دار النهضة العربية، 1995م.
9. مصطفى محرم : الدراما والتلفزيون ، الهيئة المصرية العامة للكتاب .
10. هريديت ريد : تعريف الفن ، كتاب مترجم ، دار النهضة العربية للنشر ، ص25.
11. يونيتي روي كاتسومي : الإبداع والأصالة في العلم ، ترجمة أحمد رضا ، اصدارات مركز منظمة اليونسكو عام 85\84.

### الرسائل العلمية :

1. أحمد رفقي علي : ملابس الشخصية وعلاقتها بالمكانة ، تأثيره علي شكل الحدث في الفيلم التاريخي - دكتوراه أكاديمية الفنون المعهد العالي للسينما .
2. أحمد محي جابر حمزة :الرؤية الإبداعية في خلفيات فيلم الرسوم المتحركة باستخدام الوسائط المتعددة ، رسالة دكتوراه -كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا 2007م.
3. أحمد فواد هنو: المرحلة الإبداعية والرسوم التحضيرية في أفلام الرسوم المتحركة - رسالة دكتوراه غير منشورة - كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان 2003.
4. اشرف عبد الفتاح : الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة- رسالة ماجستير جامعة حلوان - كلية الفنون الجميلة 1989م.
5. اعتماد يس عبد الرحمن : الترجمة البصرية للصوت في فيلم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا - ماجستير - 2002م.
6. إيهاب عزيز مصطفى ، القيم والتقنية في الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير - قسم الجرافيك ، فنون جميلة جامعة حلوان ، القاهرة 1987م.
7. إيهاب محمد عبد العزيز : القيم الفنية التقنية للشخصيات في الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة بالزمالك ، 1988م.
8. تهامي محمود تهامي : القيم الجمالية لتقنيات الفن التشكيلي في عمل أفلام تحريك ثلاثية الأبعاد ، رسالة دكتوراه 2009م ، كلية فنون جميلة ، المنيا.
9. جيهان السيد حسين علي :سمات الشخصية الكرتونية، المدرسة زغرب للرسوم المتحركة- رسالة ماجستير- كلية الفنون الجميلة بالزمالك- 2003 م.
10. رشا صلاح الدين عبد الحميد : الأزياء ودورها في تأكيد البعد الدرامي للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية ، حلوان ، كلية الفنون جميلة ، ماجستير ، 2008م.

11. **عبد الحلیم ذكي** : علاقة الشخصية والحدث والمكان في فيلم الرسوم المتحركة ، ماجستير ، 1982.
12. **عبد الرحمن عبد الحمید الجندي** – القيم التشكيلية للصورة في أفلام الرسوم المتحركة – جامعة المنيا ، رسالة ماجستير ، 2003م.
13. **عبدالرحمن عبد الحمید عبد الرحمن الجندي** ، المشاركة الذهنية للمتلقي للإيحاء بالخلفية الوهمية من خلال الحركة والمؤثر الصوتي في فيلم الرسوم المتحركة ، دكتوراه ، فنون جميلة المنيا ، 2008م.
14. **سها خليل إبراهيم عبد الجواد** : الفكر الدرامي في أعمال فناني مدرسة أوربينو الإيطالية وأثره علي فنون الجرافيك المصرية في النصف الثاني من القرن العشرين ، حلوان ، دكتوراه ، 2007.
15. **فارس أنطون قره بيت** – أثر فن الكاريكاتور في تقنيات أفلام الرسوم المتحركة دكتوراه – كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان سنة 1998م ص 219.
16. **مني أبو النصر** : تأثير الحركة علي الشكل في الرسوم المتحركة ، رسالة دكتوراه 1989م ، جامعة حلوان ، غير منشورة.
17. **محمد كرم كمال الدين الصاوي** : تحقيق البعد الدرامي في أفلام الرسوم المتحركة ، رسالة ماجستير ، حلوان 2014م .
18. **وليد محمد عبدالله** : تأثير الإيقاع السمعي والبصري علي البعد الدرامي في أفلام الرسوم المتحركة في أوروبا الشرقية ، رسالة دكتوراه، 2009م ، كلية الفنون الجميلة ، المنيا.

### المراجع باللغة الإنجليزية :

1. Frank Thomas & Ollie Johnston\ Theilsion of life –New York : Abbenill press puplsher.
2. Jon Bell , Making Your 3ds max Projects Beautiful , New Riders , 2004.
3. Manvel . Roger.The technique of film Music.(New York) Hastings House 1970 . .
4. Richard Taylor : Encyclopedia Of Animation Techniques .

### المواقع الإلكترونية:

1. [https://www.youtube.com/watch?v=z62SZc2ZQ\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=z62SZc2ZQ_A)
2. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cutout\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Cutout_animation)

3. <https://movingimageeducation.org/create-films/animation/cutout>
4. <http://webneel.com/drawn-on-film-animation>
5. <http://animation.about.com/od/faqs/f/Reader-Question-What-Is-Drawn-On-Film-Animation.htm>
6. <http://webcache.googleusercontent.com>
7. <http://www.uobabylon.edu.iq>
8. <http://www.collectionscanada.gc.ca/thesescanada/>
9. <http://www.phodphad.com/>
10. <https://www.learntobe.org/>
11. <https://www.coursetalk.com/>
12. <http://www.skillacademy.com/>
13. <https://www.mruniversity.com/>

---

*Received: April 2021*

*Accepted: June 2021*