دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة فى مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربى

A survey of influential personalities in magazines, films and cartoons in the Arab world

أ.م.د/ خالد عبد الرازق عبد التواب

استاذ مساعد كلية الاعلام والاتصال - قسم الاذاعة والتليفزيون والفيلم - جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية الرياض – المملكة العربية السعودية

Assist. Prof. Dr. Khaled Abdel Razek Abdel Tawab

Assistant Professor, Faculty of Media and Communication Department of Radio and Television and Film - Imam Muhammad Bin Saud Islamic University - Riyadh, Saudi Arabia

khaledabdelrazek333@gmail.com

kaabdelrazek@imamu.edu.sa

ملخص البحث بالعربية:

تظل الهوية العربية والإسلامية فى مقدمة ما تسعى مجتمعاتنا بصفة عامة ، وابحاثنا العلمية بصفة خاصة ،الى تحصينه ، ودعم مقوماته ومرتكزاته ، وترسيخ الانتماء اليه ، وحمايته من التشويه ، ووقايته من الضعف ، مع الأخذ بكل متطلبات الاصلاح ، واجراءات التطوير لهذه المجتمعات .

ان ثقافتنا العربية واحدة من أغنى الثقافات فى العالم ، ويتجلى غناها فى تكامل عناصرها المتضمنة لما يلى : المعتقدات التى اتركزت على العقيدة الاسلامية ، والقيم التى تنظم الحياة الاجتماعية ،والعناصر المعرفية التى تنظم بها الهوية ،والعناصر الرمزية التى ترتكز على اللغة وابجدياتها ....،

ومع عصر المعرفة والمعلوماتية ، واستحداث أفرع وتصنيفات جديدة للعلوم والفنون والمعارف الإنسانية والطبيعية ،وظهور مجموعة من القيم والابجديات العالمية مقابل القيم المحلية وتنامى انتشار أفلام الرسوم المتحركة العالمية مقابل افلام الرسوم المتحركة العربية ،وظهور انماط للتواصل بين بنى الانسان ، وظهور أنماط حياتية جديدة فى الليل والنهار ... فرضت على هويتنا العربية متغيرات وتحديات ألقت بثقلها على مجتمعاتنا العربية .....

وتقوم الدراسة الحالية على استغلال الاعلام المعاصر المتطور من خلال احد اركانه الرئيسة الآن وهو افلام الرسوم المتحركة ، للحفاظ على الهوية المرئية العربية ، و دعم الهوية الثقافية العربية من خلال تثبيتها وتعميقها .

حيث يتم دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة فى الرسوم المتحركة فى العالم العربى، وتعد الرسوم المتحركة من روافد الاعلام الجديد المعبرة عن الثقافات الشعبية والأدبية للدول ، بالإضافة إلى كونها وسيلة اتصال بصرية جماعية تلاقى قدرا كبيرا من الاهتمام والاستمتاع من كافة الأطفال والكبار لما تقدمه لهم من أحداث متنوعة من خلال موضوعات ومغامرات مشوقة بالغة التعبير والإثارة ومحركة للخيال .

ولا شك فإن شخصيات الرسوم المتحركة سواء الكرتونية أو الواقعية ما هى إلا تجسيد لشخصيات فى الحياة تحمل انطباعاتها وتصرفاتها وملابسها ، بل وتجسد ما بداخل البشر من أحزان وأفراح وما بها من متناقضات وإيجابيات .

ويعتبر تصميم شخصيات افلام الرسوم المتحركة جزءا من التعبير الدرامى فى قصة الرسوم المتحركة وهى بطبيعة الحال لابد وأن تخضع للثقافة العامة للأحداث وزمنها .

ثم يعرض الباحث النتائج والتوصيات والمراجع .

Abstract:

The Arab and Islamic identity remains at the forefront of what our societies in general, and our scientific research in particular, seek to fortify, support its constituents, consolidate its membership, protect it from distortion, and protect it from weakness.

Our Arab culture is one of the richest cultures in the world, and its richness is reflected in the integration of its components, which include the following: beliefs that focused on the Islamic faith, the values that govern social life, the cognitive elements that regulate identity, and the symbolic elements based on language and its alphabets, .

And the emergence of new branches and classifications of science, arts and human and natural knowledge, and the emergence of a set of global values and alphabets in exchange for local values and the growing spread of global animation films compared to Arab animation films, and the emergence of patterns of communication between human structures, and the emergence of new patterns of life at night and day ... imposed on our Arab identity variables and challenges placed on the weight of our Arab societies

The current study is based on the exploitation of contemporary media through one of its main pillars now, animation films, to preserve the Arab visual identity and to support the Arab cultural identity through its consolidation and deepening.

A survey of the influential figures in animation in the Arab world is being conducted. Animation is one of the new media tributaries that express the popular and literary cultures of the countries, in addition to being a collective visual communication medium that brings a great deal of attention and enjoyment from all children and adults to the events they offer. Variety through themes and adventures are very interesting expression and excitement and the motive of the imagination.

There is no doubt that cartoon characters, whether cartoon or realistic, are only the embodiment of figures in life bearing their impressions, actions and clothes, but embodies the inside of the people of the sorrows and joys and their contradictions and positives.

The design of animation characters is part of the dramatic expression in the story of animation, which of course has to be subject to the general culture of events and their time.

The researcher then presents the results, recommendations and references .

مشكلة البحث :-

- الحاجة إلى الوقوف على بعض الدوافع والعوامل التى تظهر اهمية دراسة شخصيات افلام الرسوم المتحركة المؤثرة ، فى الهوية المرئية العربية .

- إن البحوث فى التطبيق الميدانى لافلام الرسوم المتحركة فى الوطن العربى هى بحوث قليلة نسبيا رغم أهميتها للاستفادة فى تطوير قدرات الشباب العربى من خلال دعم الهوية المرئية و الثقافية العربية والتى تعد احد اهم روافد مجال الاعلام والاتصال .

هدف البحث :-

- تفعيل دراسة شخصيات افلام الرسوم المتحركة ،ومدى تأثيرها على الشباب العربى ، للإستفادة منها بما يحقق التطبيق العملى لدعم الهوية المرئية العربية فى المجتمعات العربية وغيرها ، وتفعيلا لدورها فى مجال الإعلام والاتصال .

- إيضاح الدوافع لاستخدام تصميم شخصيات افلام الرسوم المتحركة ، فى عملية ترسيخ الهوية المرئية العربية ، حيث تستخدم فى كل مناحى الحياة المختلفة بما فى ذلك حملات التوعية على شاشات التليفزيون ووسائل التواصل الاجتماعى ، وكل ما يطلق عليه الاعلام الجديد .

أهمية البحث :-

- عملية إعداد المادة العلمية لبناء شخصيات افلام الرسوم المتحركة . تطبيقا على الدراسات الميدانية لأنواع الشخصيات فى افلام الرسوم المتحركة فى العالم العربى . ودورها فى خلق هوية مرئية عربية تفاعلية يجيد فيها كل من استاذ افلام الرسوم المتحركة والطلاب كيفية التعامل مع محتوى المادة العلمية والتفاعل مع البناء الدرامى لافلام الرسوم المتحركة لتحقيق التأثير المطلوب .

- يعد تطبيق الدراسات المسحية لشخصيات افلام الرسوم المتحركة ، هو الحل الأمثل لترسيخ هوية المرئية العربية فى ظل الاعلام الجديد .

فروض البحث :-

- الدراسات المسحية لشخصيات افلام الرسوم المتحركة ، يحقق إضافة كمية ونوعية فى عملية تدريس الاخراج السينمائى والتليفزيونى لافلام الرسوم المتحركة ، فى مجال الاعلام والاتصال .

حدود البحث :-

- دراسة مسحية لبعض االنماذج المختارة من شخصيات أفلام الرسوم المتحركة والتى كان لها تأثير على الجمهور العربى .

منهجية البحث :-

المنهج الوصفى .

دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة فى الرسوم المتحركة بمصر والعالم العربى :-

مقدمــة

عادة نميل إلى ربط الشخصية بسلوكها والتى تظهر فى مجموعة من السمات التى تميز كل شخصية عن غيرها، فهناك الانطوائى والانبساطى، المتحفظ والنطلق ، المرح والكتئب، الهادئ والعصبى، وغيرها من السمات.

بناءاً على ما تقدم ذكره من سمات الشخصية المختلفة يقع عاتق فنانى الرسوم المتحركة الدقة فى ملاحظة الانفعالات (التعبيرات والإيماءات والإشارات) المختلفة، واختزالها ثم التعبير عنها عند تصميم شخصيات الرسوم المتتابعة وذلك بهدف توصيل المعنى المطلوب للطفل.

وهناك أنواع عديدة من الانفعالات منها الدال على اللانزعاج، العدوانية ، القتال، القلق، كما أن هناك ما يدل على الغضب ، البكاء ، الحب، وغيرها من التغيرات التى تميزها الإشارات سواء بالأيدى أم بالأقدام أو العيون والتى أصبحت لغة عاملية يفهمها ويمارسها الصغير والكبير على السواء.

وبدراسة مسحية لبعض شخصيات الرسوم المتحركة المعاصرة توصل الباحث إلى المضمون الذى تحمله كل شخصية من معانى جديرة بالملاحظ، فمثلاً شخصية علاء الدين التابعة لمجلة علاء الدين (الأهرام المصرية) ترتبط هذه الشخصية فى ذهن الطفل بقصص وأساطير علاء الدين والمصباح السحرى، ولكن المجلة تتناولها فى صورة طفل يرتدى البنطلون الجينز ويستخدم الحاسب الآلى ويكون بذلك وجد صلة بين تاريخنا وأساطيرنا وبين تطورات العصر الحديث.

وشخصية قطرالندى من مجلة قطر الندى توجه بشكل خاص إلى فئة الإناث، وقطر الندى أبنة خماروية حاكم مصر فى العصر الطولونى، وهدفها إثارة الحماس عند الفتيات وذلك ليحتذين بها فى هذا العصر.

وشخصية بكار فى مسلسل بكار الذى ارتبط به كل الشباب العربى خاصة فى رمضان من خلال مغامراته هو اصدقائه لمقاومة الاشرار ومساعدة الخير وغيرها من القيم الانسانية الراقية التى يمد بها الشباب فى المراحل العمرية المختلفة وغيرها الكثير من الشخصيات المرتبطة بمجتمعنا العربى .

وفى كلا من الملامح والإيماءات التى يستفاد بها فى تصميم الشخصيات الرسوم المتحركة بين كل المخلوقات، ينفرد الإنسان بقدرته على التعبير بملامح وجهه، ويكشف الوجه أيضاً عما يريد صاحبه أن يخفيه عن الغير.

ولم يجد مخلوقاً آخر غير الإنسان يمكن مثلاً أن تزيف وجهه ابتسامه السرور أو ضحكة الفرح.

ومنذ أن استوى الإنسان القديم قائماً على ساقية، وأصبح قادراً على استعمال كفه وأصابعه بمهارة، وهو يحاول أن يعبر بالعلامة المرسومة عن الحياة التى يعيشها، وعن البيئة التى حوله.

ومع مرور الوقت استطاع الإنسان أن يتفاهم مع أخوانة من البشر برموز وعلامات خطها ورسمها بيده، محاولاً بها أن يوصل إلى غيره المعانى والرسائل، كل ذلك كان قبل أن يتوصل الإنسان إلى اللغة المكتوبة والمنطوقة.

وما زالت جدران الكهوف الصخرية تحتفظ لنا بأول الإيماءات التى طبعها إنسان ما قبل التاريخ الذى عاش منذ 42000 عام والتى تتضمن الآتى.

الملامح الطبيعية Physical Features

ليس الكلام المنطوق هو الوسيلة الوحيدة التى يعبر بها الإنسان عن مشاعره وانفعالاته وعن حالته النفسية، بل إنه يعبر عن كل هذا أيضاً بأوضاع وحركات جسمه وإشاراته وإيماءاته، ويندر أن نجد شخصاً يتكلم بدون أن تصاحب كلماته تعبيرات حركية تؤديها أعضاء الجسم، لكننا قد نرى الشخص وهو يعبر فقط بجسمه دون أن ينطلق بكلمة واحدة وبلا جهد تستطيع أن نفهم ما تعبر عنه أوضاع وحركات وإشارات جسم الشخص، ونستطيع من خلالها أن نميز بين حالات الشخص المختلفة: السرور – الحزن- الترحيب – العدوان- الاهتمام- اللامبالاة- خيبة الأمل- الخجل ... وغيرها.

بل ويمكننا الحكم على شخصية إنسان من حركات وأوضاع جسده، فنعرف إن كان شخصا مختلفاً أو يتصرف بتلقائية، أو إن كان متحفظاً أو صاحب شخصية منطلقة.

وقد تختلف أشكال تعبير الإنسان بجسمه باختلاف البلاد والمجتمعات، أو باختلاف العصور، لكن تظل هناك الإشارات والتعبيرات التى يعبر بها الإنسان عن نفس الحالات والمشاعر والمعانى فى كل مكان وزمان، وهكذا أصبح فن "التمثيل الحركى الصامت" فن يمكن فى كل بلاد العالم ولكل الناس أن يفهموه بسهولة ويسر، وعلى اختلاف لغاتهم، ولذلك استقى فن الرسوم المتتابعة منه الكثير.

وربما يكون هناك بعض السمات التى تميز إنسان عن إنسان آخر أو حيوان عن حيوان أو طير عن طير آخر من نفس نوعه، وهذه السمات المميزة للأشياء تساعد فنان الرسوم المتتابعة فى إظهار شخصية مرسومة تحمل معانى خاصة مثل التهكم أو السخرية أو لها مواصفات محددة مثل السمنة، والنحافة، الطول، القصر أو حتى اللون أسمر.. أحمر.. أصفر.. أبيض وهكذا.

والعديد من شخصيات الكرتون لها أمثلة من الحياة العامة وأكبر دليل على ذلك هو اعتماد فن الكاريكاتير على هذا الجانب.

وانتشر فى العالم لعدة قرون عدد من المعتقدات عن العلاقة بين وجه الإنسان وشخصيته،وقد هذب بعض الخبراء هذه المعتقدات ونظمها إلى مبادئ فى غاية التعقيد، يؤمنون بها وتساعدهم على قراءة الشخصية بدقة.

لذا أصبح استعمالنا للمصطلح "ملامح الوجه" استعمالا عاماً يدل على مقارنة الشخصية بالمظهر العام لها.

وعلى سبيل المثال ذلك المعتقد الشائع القائل أن العينين الصغيرتين المتقاربتين دليل على الخيانة وبما أن الكثير من الناس يعرف هذه الفكرة ومنهم من يعتقد بها دون وعى فإنها ذات فائدة لفنان الرسوم المتتابعة وجديرة بالاعتبار من حيث وجهتى النظر الإيجابية والسلبية.

وذلك بأن يستغل فنان شخصيات الرسوم االمتحركة معرفته بهذه المعتقدات من أجل إبراز التعبير الصحيح على وجه الشخصية.

وعلاقة الشخصية بالملامح Features عبارة عن تبسيط وتعميق لحقائق أساسية، ويجب أن نضع فى اعتبارنا أن تركيب الوجه لا يتوقف على عظام الجمجمة فحسب، والتى يتناولها بعض التغيير بعد سن البلوغ، بل وكذلك على العضلات Musculature التى تعانى الكثير من التغيير، فالعضلات التى يستعملها الإنسان تنمو أما التى لا يستعملها فتضمر وترتخى عند التقدم فى السن.

وتتأثر العضلات كثراً بحالة العقل وطريقة السلوك التى تسبب ملامح تعوديه Habitual Expressions ثم أن هذه الملامح تسبب تجاويف Hollows ونتوءات Bumps وهى التى تميز بين الرجل والصبى، وهذا هو السبب فى أن بعض الوجوه التى تصبح جذابة وممتعة بتقديم السن بينما يذبل البعض الأخر، وذلك دلالة على عقل وجسم خاملين، فمثلاً الذين لا يقطبون جبينهم لا تبدو فى وجوهم تجاعيد.

وبكل تأكيد سنلاحظ مميزات الوجوه المشتركة فى العمر فملامح الأطفال فى المهد عادة ما تكون عبارة عن الرأس ذات حجم ضخم وخصوصا فى منطقة الجبهة ويختلف بالتالى عن المراهق أو الشاب، والرجل أم المرآة العجوز فى الغالب سيكون أقل فى القوام من الشاب، وتملك أنف كبيرة وقوام منحنى وتجاعيد فى الوجه.ومما سبق سوف نستعرض بعضاً من ملامح الوجوه بصفة خاصة والجسد بصفة عامة والتى يمكن الاستفادة منها فى تصميم شخصيات الرسوم المتحركة ومنها.

أولاً- تعبيرات الوجه FACIAL EXPRESSION

يبدأ الإنسان التعبير بعضلات وقسمات وجهه من اللحظة الأولى التى يخرج فيها تعبير الإنسان التعبير بعضلات وقسمات وجه منذ اللحظة الأولى التى يخرج فيها إلى الحياة ، وكلنا نعرف التعبير الحاد على وجه المولود مع صرخته الأولى عند ميلاده ثم تزداد قدرة الإنسان على التعبير بوجه كلما تقدم به العمر وازداد وعيه وتنوعت خبراته، وعليت مشاعره

وغالبا ما يعبر الشخص بعضلات وقسمات وجهه ليؤكد ما يقوله بلسانه ، وأحيانا ليغير قليلاً من معنى الكلام الذى يقوله، وفى أحيانا أخرى يعتمد الشخص أن يضع على وجهه تعبيراً يجعلنا نفهم أنه يعنى عكس ما ينطلق به.

إلا أن أهم التعبيرات التى ترسم على ملامح وجه الإنسان هى تلك التعبيرات الصامتة، التى لا يصاحبها كلام ينطق به صاحب ذلك الوجه .

وقد أصبحت أغلب التعبيرات نوعاً من الإشارات المتفق عليها بين أهل الأرض.

ويرى الدارس أن فن الرسوم المتحركة يمكن أن يضيف من تعبيرات الشخصيات الآدمية على الحيوان أو النبات أو الجماد أيضاً وهذا نعتبره إسقاط (يكسب الشئ صفات شئ أخر) .. فنجد مثلا الفرد يتصف بحركات طفل فى الضحك أو اللعب أو ركوب الخيل، الأسد يرتدى بدلة ويتكلم وله جسم إنسان ورأس أسد وغيرها من هذه الأمور.

- العيون Eyes

ربما كانت العينان أكثر ما يميز الشخصية، فنجد العيون الجاحظة Prominent Eyes لدى الحالمين والفلاسفة والذين يعيشون كثيراً على حواسهم، بينما العيون الغائرة Deep – Set eyes فى كثير من الحالات دليل على قوة الملاحظة والعقل التحليلى ونستطيع مثلاً أن نقارن بين عينى ابراهام لنكون الغائرتين جداً وعينى هنرى الثامن الجاحظتين، أو العيون الغائرة لكل من أفلاطون وأرسطو وسقراط والعيون الجاحظة لكلا من جاريك وماكريدى .

وقد تدل العيون السوداء الضيقة المتقاربة تبعد العينان الطبيعيتان كلا عن الأخرى بمقدار عين واحدة على الاكتئاب والشك.

وإذا كانت العينين مريبتين وصغيرتين ومتقاربتين جداُ وخصوصاً عندما يميل الحاجبان مع خطى ميل العينين كان ذلك دليل الخداع، وعادة ما تعبر العينان الصغيرتان المتقاربتان مع الحاجبين العريضين الخاليين من الدلائل السلبية علامة على الدهاء.

والملاحظة الشائعة أن العينين الواسعتين الكبيرتين والمتباعدتين مع الحاجبين المقوسين اللذين يبعدان فوقهما بمسافة كبيرة والتى غالباً ما تكون علامة على الغرور وعلى الذهن غير القوى.

الحواجب EYEBROWS

الحواجب من أسهل ملامح الوجه تعبيراً، فأى تعير بسيط فى الحاجب يؤثر على الوجه كله ويمكننا البرهنة على نوة تعبير الحواجب بتنوع أوضاعها وخطوطها وسمكها ولونها وطولها واتجاه شعرها، وعادة ما تدل الحواجب الثقيلة على النشاط البدنى أو الذهنى، بينما تدل الحواجب الخفيفة على نشاط أقل وأحياناً على الضعف وتقلب الرأى وعلى سبيل المثال الرجال العسكريون نجد حواجبهم ثقيلة مثل يوليوس قيصر، ريتشارد قلب الأسد، ولنجتون .

الحواجب العالية المقوسة يصاحبها الغرور ونقص التركيز، ومن النادر أن يجتمع ذهن وجسم نشيطان مع حاجبين عاليين رفيعين، أما إذا اتجه شعر الحاجبين فى الاتجاه غير الصحيح كان هذا دليل على ذهن غير سليم .

والمفكر عميق التفكير يميل إلى ضم الحاجبين فيحدث خطوط رأسية بين الحاجبين.أما إذا انسحبت الزاويتان الداخليتان معاً إلى أسفل وارتفع الطرفان الخارجيان دل هذا على شخص جاف أنانى .

ويعتقد أن الحاجبين الممتدين بزاوية إلى أعلى فى خطين يكادان يكونان مستقيمين دل هذا على شخص متطفل وغير مؤثوق به, وكثيراً ما تقترب الحواجب المائلة إلى أسفل بالأنانية والتشاؤم والضعف وإذا كانت ثقيلة عند الطرفين الداخليين دلت على الألم.

الشعر HAIR

الشعر يكون علامة كبيرة على العمر، فالشعر الأبيض أو المتساقط يدل فى العادة على تقدم فى العمر، الشنب واللحية تدل على الرجولة وهكذا.

والشعر جزء هام وعظيم القيمة فى الإيحاء بالعصور التاريخية وبالشخصية والسن والصحة، وبتعديل بسيط للشعر تتحول الشخصية إلى شخصية أخرى مختلفة تماماً، وعلى عكس هذا يتسبب الإخفاق فى تغيير تسريحة الشعر أو تعديل الشعر الملائم للشخصية فى إفساد دورها أو المعنى المستفاد منها.

ومن الضرورى أن يتمشى طراز الشعر مع الملابس الخاصة بالعصر، ونجد فى كل عصر أن الطبقة الاجتماعية تنعكس فى طراز الشعر كما تنعكس فى أزياء الثياب، فإذا رأيت طراز شعر أنيق فاعلم يقينا أن صاحبه شخصية اجتماعية راقية، وبديهى أن مثل هذه الطرازات لا توجد بين الفلاحين أو الخدم، أما الطرازات البسيطة التى تحتاج إلى وقت قصير أو

عناية قليلة فى تصفيفها فتتناسب بطبيعة الحال مع من لا يهتمون كثيراً بالزى ومن يميلون إلى قلة النفقات والاقتصاد فى الوقت.

وليس معنى هذا أن جميع الطرازات البسيطة لا يستعملها سوى طبقات الفلاحين فكثيراً ما تكون الطرازات البسيطة أنيقة ومصممة بعناية .

وبالطبع ليس المركز الاجتماعى ومجارة الزى الحديث لفظين مترادفين، فقد تكون زوجة أحد الأباطرة امرأة بسيطة جداً ذات ذوق بسيط فينعكس هذا على طراز شعرها ولكن يتصادف أن شعرها رغم عدم مسايرته للطراز الحديث مصفف بعناية.

وفى مجتمعنا الحاضر لم تعد النساء اللاتى يعملن فى أعمال بسيطة وفى مستوى اجتماعى منخفض نسبيا لا يملكن الوقت ولا المال الكافيين للإنفاق على شعورهن، فأكثر طرازات الشعر أناقة فى أيامنا هذه يشاهد على رؤوس عاملات المحال التجارية بينما تصفف الثريات وصفوة سيدات المجتمع الراقى شعورهن فى غاية البساطة لأن هذه المسالة ترجع كثيراً للذوق.

والسن عامل أخر أيضاً فتميل كبيرات لسن أحيانا إلى تصفيف شعورهن على طراز استعملته منذ عدة سنوات وكان فى وقت ما طرازاً حديثاً.

الأنــف NOSE

بإضافة أى شئ قليل إلى الأنف أو حذف شئ طفيف منه يعمل كما فى الحواجب على تغيير صورة الوجه كله.

والتشكيل الرقيق الجميل للأنف يضفى على صاحبه طابعاً من الرقة والحساسية، الأنف الضخم يدل على قوة الشخصية، والأنف القصير العريض يدل على الحيوية، ويعتقد أن الأنف المسطح يدل على السرية وأحياناً على الدهاء، وصاحب الأنف المستقيم ذو الطرف المتجه إلى أعلى يعطى إحساساً بالتفاؤل والحماس والطموح .

ويبدو الأنف الرومانى Roman Nose دائماً دليلا على النشاط وقوة العزيمة مثل الرجال العسكريون "قيصر وولنجتون وغيرهم" ويدل الأنف الاغريقى Erecian Nose على التهذيب والذوق والحساسية.

الفــم MOUTH

الفم أكثر دلالة على الجانب الطبيعى من عمليات تفكير وليست هذا مسألة منطق فحسب بل وملاحظة عامة أيضاً .

فكلما اشتدت السيطرة العقلية، قويت عضلات الفم ونتج عن ذلك شفتان رفيعتان مدببتان الخطوط، وكلما زادت الناحية العاطفية أزداد ارتخاء عضلات الفم وامتلأت الشفتان واتصلتا وأحيانا تتدلى الشفة الممتلئة وذلك بسبب خلل عقلى ما، والمثال واضح بين العسكريين الذين يمتازون بشفاه رفيعة حادة وعلى العكس منهم الشعراء .

وعادة ما تعتبر الشفتان الرفيعتان غير المستويتين واللتان تتدلى زاويتاهما إلى أسفل نذير سوء الطباع وحب الانتقاد .أما إذا كانت الشفتان طرفاهما إلى أعلى فذلك علامة على التفاؤل وحسن الطباع.

وقد توحى الشفتان المنتفختان المنفصلتان بالخلاعة والمجون والإسراف فى الملذات، بينما الشفتان المطبقتان الممتلئان بثنيات على هيئة فصوص فتوحى بنشاط جم وعزيمة صادقة .

لوحظ أن العزيمة القوية والتشبث بالرأى غالباً ما تصاحب الفم الواسع ذا الشفة العليا المسحوبة إلى أعلى والشفة السفلى الملتفة إلى الخارج ولاسيما مع الذقن القوى ASTRONG وخير مثال هو ابراهام لنكون ومن الملاحظ عموماً أنه كلما كان اتساع الفم عظيماً كان اتساع الشخصية عظيما أيضا أم أفواه الخجولين والمنطوين على أنفسهم أو المنعزلين عن الناس فى حياتهم فتميل إلى الضيق بينما تميل أفواه المرحين والاجتماعين إلى الاتساع.

ثالثاً الأبادى والأقدم HANDS AND FEET

تعبيرات الأيادى:

لغة التخاطب بإشارات اليد التى ابتكرها الراهب الفرنسى "دوليبيه" فى القرن الثامن عشر الميلادى.

غالباً ما يقوم الإنسان العادى بحركات وإشارات من يديه خلال حديثه، ولكنه كثيراً ما يتحدث فقط بإشارات من يد واحدة أو من اليدين دون أن ينطق بكلام، وكلنا نعرف إشارات اليد التى تعنى (الموافقة-القبول- التأكد- النفى- الترحيب- التشكك- التهديد- التساؤل) وغيرها.

وقد توصل الإنسان بغريزة إلى التعبير بإشارات يده الحساسة عما يعجز عن قوله: فى ظروف لا يستطيع فيها الحديث بصوت مسموع، أو بسبب إصابته بالبكم، أو لإصابة الشخص الآخر بالصمم.

ومنذ القدم حاول الكثيرون وضع لغة عالمية مفهومة باستخدام حركات وإشارات اليد، وقد تم التوصل إلى وضع لغة حديثة للصم والبكم باستخدام إشارات اليدين يمكن بها ترجمة كل الأفكار والأخبار، والتعبير عن المعانى والمشاعر بدقة وسرعة.

ونرى قائد الفرقة الموسيقية يقف مواجهاً أفرادها معطياً ظهره للجمهور يشير إلى العازفين بعصاه صغيرة.. ملوحاً بها برقة حينما، وبعنف حينا أخر، ونراه كذلك يشير إلى الفرقة مجتمعة أو إلى بعض أفراد منها بيديه أو بيد واحدة، فى إشارات لا يفهم الجمهور ما يعينه.

وحسب إشارات القائد يبدأ بعض العازفين عزفهم ويكف آخرون عن العزف أو تنطلق الفرقة كلها فى عزف جماعى، أو يؤدى العازف اللحن بصوت خفيض أو مرتفع، بطئ أو سريع، وبذلك يتنوع أداء اللحن الموسيقى حسب قائد الفرقة الذى له أن يضيف فى اللحن حسب رؤيته، والعازف المحترم هو الذى يستطيع أن يلتقط معنى الإشارة.

وهناك بعض التعبيرات والمعانى تتم بواسطة الأيادى والأقدام كدليل وحجة لزيادة التعبير والأيدى هى أداة تعبيرية هامة فى شخصيات الرسوم المتتابعة، ودائما فنان الكرتون يعتمد عليهم فى التعبيرات المختلفة عن الشخصية، وبإيماءة من الأيدى تصل المشاعر والأفكار، لذلك الأيدى والأذرع هامة جداً فى عملية الاتصال، هناك ارتباط بين حركة الأيدى وتعبيرات الوجه أو ملامح الوجوه .

ويلاحظ الباحث أن الأيدي عند ميكى ماوس (MIKY MOUSE) وشخصيات والت ديزنى تتكون من ثلاثة أصابع بالإضافة إلى الإبهام أى المجموع أربعة أصابع وذلك لعدم التعقيد وعدم العرقلة والسهولة فى تعاملات أيادى الشخصيات المختلفة وفى الحقيقة هذا التلخيص نادراً ما يلاحظ من قبل المشاهد أو القارئ. وإذا ربطنا بين إشارت الأيدى المختلفة وتعبيرات الوجوه سوف نجد تأكيد المشاعر المختلفة مثل الغضب- الفرح- وغيرها من المشاعر.

تعبيرات الأقدام

أما الأقدام وبخاصة ملابس الأقدام مثل الأحذية المختلفة والبنطلونات والفساتين وغيرها تكون ملامح هامة جداً فى الشخصيات الكرتونية المختلفة، فهى تعبر عن الشخصية سواء كهل أو طفل أو غير ذلك.

وهناك ملحوظة هامة وهى كيفية وقوف بعض الناس على أقدامهم وزاوية الوقوف وهل هى قائمة أو بها التواء فى القدم . فالشخصيات الممتلئة القوام تكون أقدامهم متباعدة بعكس الشخصيات النحيفة التى تتلاشى المسافات التى بين أقدامهم وهى واقفة، أما عند جلوس الشخصيات الممتلئة القوام تكون أقدامهم متوازنة بعكس الشخصيات النحيفة التى تؤرجح أرجلها تارة وتضعها فوق بعضها تارة أخرى.

ثالثاً- ملابس الشخصيات CLOTHES OF CHARA CTERS

الملابس ضرورية فى تصميم الرسوم المتتابعة وهى دعامة الشخصية وتميزها وكثيراً من الشخصيات تبدو فى مظهرها واضحة المعالم بل وتحمل أيضاً موقعها فى الحياة فمثلاً "إذا رأيت رجل يرتدى بالطو أبيض ويمسك سماعة فضرورى أن يكون طبيباً، وإذا رأيت رجل يرتدى عفريته فهو إما ميكانيكى أو عامل فى ورشة أو فنى" وهكذا .

وتغيير الملابس يعطينا تغييراً فى الشخصية فمثلاً فى ربة منزل ترتدى ملابس الشتاء وهى نفسها فى ملابس الصيف، وأيضا وهى تتسوق، وفى كل مرة تتغير ملابسها وبالتالى الانطباع يتغير

والملابس تعتبر جزءاً من التعبير الدرامى فى قصة الرسوم المتتابعة، وهى بطبيعة الحال لابد أن تخضع للثقافة العامة للأحداث وزمنها، وفى الوقت نفسه يجب مراعاة تقاليد ، المجتمع الذى نقدم قصة الرسوم المتتابعة إليه ونتذكر.انها بالمقام الأول مقدمة للأطفال، وسنقدم بعض الاعتبارات بالنسبة للمفهوم العام للملابس ودورها الخاص بشخصيات الرسوم المتحركة .

1- مراعاة الناحية النفعية:

الملابس عموماً من المؤشرات التى تدل على الفصل من السنة والذى يجرى فيه الحدث ولا يمكن الاستغناء عنه بأية إشارة أخرى.

2- مراعاة المرتبة الاجتماعية

إذ تعبر الملابس عن الطبقات أو فئات المجتمع المختلفة، ويجب ألا تخرج ملابس شخصيات الرسوم المتتابعة عن العرف السائد فى الأحداث التى تسرد فى القصة إلا إذا كانت هناك مبرر درامى، كأن يرتدى الرجل الغنى ملابس ريفية بسيطة لغرض فى نفسه أو ترتدى العاملة البسيطة ملابس غالية الثمن تحصل عليها بطريقة ملتوية.

3- الجاذبية الجنسية

يعتبر الإغراء أو الجاذبية الجنسية من العوامل الأساسية لاختيار الملابس بالنسبة للمرأة بنوع خاص ونتوقف هنا قليلاً لنقول بأن جسد المرأة بأكمله يعتبر مناطق جنسية ومع ذلك يختلف النظر إلى أهمية هذه المناطق من ثقافة إلى أخرى ومن زمن إلى آخر فقد تكون هى الجذع أو الصدر أو تكون هى السيقان أو الأذرع ومن ثم تتحدد المناطق والمسحات التى يسمح بظهورها دون إخلال بالعرف.

4- التباين:

يراعى التمايز فى الملابس بين شخصيات الرسوم المتتابعة سواء كانوا من طبقة واحدة أم لم يكنوا وذلك عملاً على سرعة التعرف ومتابعتهم فى إحداث القصة.

كما أن الملابس تعتبر من أهم الوسائل لتفرد الشخصية فهى علامة مميزة يسهل إدراكها من ناحية المظهر سواء كان ذلك بالتركيب اللونى أو النقوش أو التفصيلة أو طريقة الارتداء كأن تضع الشخصية سترتها على كتف واحد فقط أو على الكتفين دون إدخال الذراعين فى الأكمام، ومن الممكن بهذا أن نقصد به أمراً آخر مثل الاستهتار أو إلى كرهية القيوم، ولا ننسى أن الملابس تكسو الشخصية أى يجب أن تكون متوافقة مع سماتها وأهدافها وصراعاتها .. وغيره.

5-وقت وموقف الحدث

يجب أن تكون الملابس مناسبة للوقت والطقوس حسب العرف السائد والثقافة السائدة ومن ثم فإن مجرد رؤيتنا للملابس التى ترتديها إحدى الشخصيات عند لقائها بشخصية أخرى قد تؤدى إلى التعرف على نوع العلاقة أو مدى تطوريها بينهما.. فمثلا نرى الرجل يستقبل زميله بملابسه الكاملة فنجس بأن العلاقة بينهما رسمية أو غير حميمة فإذا رأيناه بعد

ذلك يقابله بالملابس المنزلية أو ملابس النوم دون عناية ظاهرة فهذا يدل على تطور كبير فى العلاقة ولا يحتاج إلى عامل أخر لتوضيحى.

وإذا اكتشفت الزوجة الحزينة بعض الأوراق الخاصة بزوجها المتوفى حديثاً وهى بملابسها السوداء ثم رأيناها بعد ذلك تستقبل المعزين بملابس ذات ألون ساخنة مثلا فكأنها تعبر بذلك عن سخطها على الزوج الذى اكتشفت خيانته بعد مماته، أى أننا نستطيع أن ندرك معان خاصة إذا رأينا أن الملابس لا تتمشى مع المناسبة أو الوقت.

6- الإيحاءات المتعددة

نظراً لتلازم الملابس مع الجسد الإنسانى فهى فى شكلها ولونها وأسلوب التعامل معها غالباً ما تجاوز لدى المشاهد الرؤية الموضوعية إلى إيحاءات متعددة يكمل فيها النقص بل ويسبق فيها الحركة.

فمثلا إذا كانت الفتاة بقميص النوم وتناولت الروب المنزلى لمقابلة صديقة لها فالمشاهد يسبق حركتها بخيالة ويراها مرتدية الروب، بل إنها إذا تناولت فستاناً تمهيداً لارتدائه للذهاب إلى عملها فهو أيضا يسبق الحركة ويراها مرتدية الفستان بخياله دون المرور على مرحلة خلع قميص النوم، وعلى العكس من ذلك فإذا كانت مرتدية الروب المنزلى وتخلعه فإن المشاهد يسبق حركتها بخياله، وهو فى الغالب لا يقف عند مجرد بقائها فى قميص النون، وعلى العكس من ذلك فإذا كانت مرتدية الروب المنزلى وتخلعه فإن المشاهد يسبق حركتها بخياله، وهو فى الغالب لا يقف عند مجرد بقائها فى قميص النوم، ويلعب الموقف دوراً كبيراً فى مدى التخيل وسبق الحركة فالمرأة التى تستعد لأخذ حمام يكمل المشاهد تجريدها من الملابس بمجرد بادرة صغيرة منها للتجرد وكذلك الحال إذا أختلت بزوجها بعد سهرة فبمجرد أن تفك أزرار البلوزة أو تخلع فردة الحذاء يكمل المشاهد الأحداث بخياله .

7- التخيل:

الملابس بمفردها لها لغتان وتعبيرها، فمثلاً إذا رأينا جوارب الفتاة منشورة وهى مرسلة بعد غسلها فإن المشاهد يكمل النقص ويملأها بالسيقان، وكذلك الحال للملابس الداخلية.

8- الإخفاء والإظهار:

فى ملابس السيدات إخفاء بعض الأجزاء كثيراً ما يكون أكثر إغراء من إظهارها، فالشق الصغير فى فستان متوسط الطول غالباً ما يكون أكثر إثارة من الفستان القصير الذى يكشف الساقين، والمرأة فى قميص النوم أكثر إغراء من لو كانت عارية،، وهكذا.

والباحث يود التنوية إلى أن الرسوم المتتابعة التى نحن بصدها تهدف لمخاطبة الأطفال وعلينا أن نتحاشى كل ما من شأنه أن يؤدى إلى الإثارة أو التعليم الخاطئ لأنها وسيلة لتعليم الاطفال ومخاطبة لعقول الأطفال وأحاسيسهم .

9- العصور التاريخية:

الملابس بالنسبة للعهود المختلفة أو العصور التاريخية أو المناطق ذات الطابع الخاص مثل البدو لابد أن يكون لها طابع خاص يميز لنا هذا العصر ويعبر عنه مراعيا فيها الحقائق والتباين الواضح بين البلاد المختلفة من العالم فى الأزياء.

10- سرقة الأضواء

وقد تستخدم الملابس للمجاميع فى الأماكن العامة لإضفاء جو خاص أو معنى معين كأن يوجد البعض بملابس الأخوة العرب أو الهنود أو المصرين القدماء .. وغيره.

ولا ننسى أن ننوه بأن الملابس بوجه عام والمكملات بوجه خاص كالحلى، حقائب البد، العصى، الساعة.. وغيرها قد تسرق الأضواء من وجه شخصية الرسوم المتتابعة إذا كانت ذات بريق خاطف أو مستعملة بطريقة لافتة، فيجب أن نعتبرها فى المقام الأول إضافة إلى وجه الشخص التى لها تركيز الأعلى فى التعبير.

11- التأثير النفسى

للملابس تأثيرها النفسى على الشخصية والذى يعكس على سلوكها فى الحياة العادية فكلنا قد جربنا اختلاف حالتنا المعنوية تبعاً لما نرتديه من ملابس وتبعاً للمناسبة التى نردتى الملابس من أجلها، فقد نشعر بالبهجة أو الأكتئاب أو الفخر أو الإحساس بالخجل أو لفت النظر.. وغيره ويبد ذلك فى ملامحنا وسلوكنا بل وحديثنا.

وعليه فيجب على فنان الرسوم المتتابعة أن ينمى ثقافة وقوة ملاحظته فى هذا المجال وأن يتخيل الملابس فى كل الشخصيات وفى كل أجزاء العمل بمعطياتها المختلفة وأن يعتبرها أحد وسائله فى التعبير.

يجب أن تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتتابعة على اعتبار أنها تزيد من إبراز الشخصية من ناحية وأن تتعانق وتتوحد داخل الإطار العام للقصة من ناحية أخرى .

شخصيات الأبطال فى الرسوم المتحركة.

أولاً:- أبطال الميلودراما الشعبية:

الميلودراما هى شكل فنى أكثر انتشاراً، نستوعب فى عباءتها كل "من الرومانسية والاجتماعية والسياسية وغيرها.

والميلودراما تتميز بالمواقف المثيرة والأحداث الفاجعة والشخصيات الغريبة، والانتقال المفاجئ من حدث إلى أخر.

كما تلعب الشخصيات الثانوية دوراً ترويحياً فى الميلودراما يخفف من قتامة الأحداث .

تهدف الميلودراما إلى إثارة المشاعر والتأثير على المشاهدين واللعب بعواطفهم الصراع فى الدراما الشعبية هو صراع خارجى والبطل هو أحد طرفيه ويمثل قيمة الخبر المطلق الذى نتبناه الجماعة والطرف الآخر فى الصراع الذى يمثل الشر المطلق المهدد لوجود الجماعة وقد يكون خارج الجماعة كعنصر يخيف الجماعة أو ظاهرة طبيعية تهدد بقاء الجماعة أو قوة أجنبية غريبة تهدد استقرار الجماعة وأمنها أو قد يكون من داخل الجماعة ذاتها فمثلاً فى طبقة حاكمة فاسدة أو تاجر خرب الذمة أو ممثل لقيمة اجتماعية فى حاجة لتغيير .

وبين الخير المطلق ويمثله البطل والشر المطلق ويمثله كل هذه القوى يدور الصراع والذى يحسم دوما لصالح الجماعة، والبطل دوماً مساعدون يقفون جانبه فى صراعه ويمثلون ذات القيم والمبادئ التى يصارع من أجلها البطل وهم من أصحاب القوى الخارقة والمعجزات أو مخلوقات من غير البشر مثل الحيوانات أو الجماد تسخر عن طريق السحر أو القوى الطبيعية لمساند البطل .

يرى الدارس أن أبطال الدراما الشعبية هى ما أفرزته القصص من بطولات على أيدى شخصيات خارقة للعادة، وقد تكون هذه الشخصيات من وحى الخيال وقد تكون حقيقة معترف بها، ومن الأمثلة أو زيد الهلالى، وعنتر بن شداد، الزناتى خليفة، السندبات البحرى، وغيرهم، وينقسم أبطال الدراما الشعبية إلى صنفين من الأبطال تبعاً لانتماء كل صنف للجماعة:-

أ- البطل الملحمى:-

فى مراحل الجماعة الأولى والمرحلة الأسطورية كان هذا البطل المميز عن الجماعة وهو البطل الجماعى واحداً من تلك الآلهة المسيطرة على تلك القوى والمظاهر الفيزيقية والطبيعية التى تحيط بالجماعة وتشكل مجموعة من الأخطار تهدد وجود الجماعة وفى المرحلة الملحمية ويعد أن عرفت الجماعة الاستقرار النسبى كان البطل الجماعى هو البطل الملحمى والذى يمتاز عن الجماعة وكان يعد منذ الميلاد لأداء رسالة لصالح الجماعة.

ب- البطل الشعبى:-

البطل الشعبى يعبر عن الطبقات الدنيا من الجماعة ومعبراً عن أحلامها وآمالها وهمومها ثم أصبح البطل الشعبى فى نظر الجماعة هو من يستطيع أن يحل قضية إعادة توزيع الأرزاق والثورات بالقوة أو بالمكر أو الحيلة أو الكلمة الطيبة لأن مشكلة توزيع الثورات كان من أهم شواغل الطبقات الدنيا، ومع اتساع رقعة الهموم اتسعت الأحلام التى أثقلت كاهل البطل الشعبى وأصبح هو من يقف أمام الحاكم الظالم أو التاجر المرتشى الفاسق أو أصحاب الامتيازات ممن يستغلون الشعب ويسحلون عرقهم وجميعهم أنماط كل واحد منهم يمثل قيمة من قيم الجماعة او خصوصية من خصوصيات أفراده، فعرفت فئات الصعاليك أبطالاً لها وعرف الشحاذون وصغار التجار أبطالهم كل "يحمل بطله أحلامه وآماله وهمومه.

يرى الباحث أن الميلودراما (التراجيديا) بشكل عام هى مجموعة من الضغوط تسيطر على شخصية ما فى صورة مشاكل معقدة صعبة التعامل والبطل التراجيدى هو ذلك الشخص الذى يخوض بمفرده تلك الصعاب ويقوم فى النهاية بعد معارك نفسية وجسدية يعانى من الكثير خلالها يحل هذه المشاكل فتغلب قوى الخير على قوى الشر.

ثانياً: أبطال الأساطير

البطل الأسطورى هو ذلك البطل الذى يحمل وعى وفكر الجماعة ويمثل قيمة (تدافع الجماعة عنها ونتبناها) لأن هذه الأفكار تحقق صالحا للجماعة من وجهة النظر الجماعية.

ومن هنا يكون معنى حياة البطل الأسطورى ليس فى التماس السعادة الفردية، وهو يعتمد على العون الخارق من الآلهة التى كانت معه فى صراعه ضد القوى التى تقف أمام إرادة الجماعة .

والغاية التى يسعى إليها البطل الأسطورى هى "غاية مطلقة تتعدى وتتجاوز حدود الزمان والمكان بعكس البطل التراجيدى الذى تنحصر غايته فى تحقيق رغبة ذاتية تخضع لزمان ومكان وجدوه" فالأسطورة أصلاً لا تضع فى اعتبارها المكان ولا الزمان بل هى تنتقل فى يسر عبر المكان والزمان معاً وبطلها يمكنه أن يخوض أحداثاً تدور بشكل منتظم فى مئات السينين .

ثالثاً: أبطال الكوميديا أو الفكاهة

تتدرج الكوميديا من كوميديا راقية إلى كوميديا هزلية فهى لها موجبات من التطور والانحدار، والكوميديا هو ذلك البناء الذى يتم فيه عرض الشخصيات والأحداث بطريقة تكشف عن المفارقات والمتناقضات والمفاجآت فى نقائض الحياة، بطريقة نقدية ساخرة تثير الضحك .

ويضيف الباحث أن الكثير من الفنانين يعتبر فن الكوميديا فن راقى يحتاج إلى مجهود دون تكلف وأيضا دون إسفاف لأنه بالدرجة يخاطب مجتمع .

وبالتالى من الواجب أن نقدم نص كوميدى فى حدود معقولة وغير متكلف فى قصص الرسوم المتتابعة لأنه سوف يخاطب عقل الطفل أولاً ثم باقى شرائح المجتمع، وعلى فنان الرسوم المتتابعة أن يكون ملماً بأبعاد الشخصية الكوميدية وإشاراتها وحركاتها وأبعادها البنائية لكى تتلاءم مع الدور المرسوم لها .

رابعاً:- أبطال الفانتازيا

الفانتازيا شكل فنى يتم من خلاله إعادة صياغة عناصر الواقع من خلال خيال حر طليق، وعادة ما تدور الأحداث فى أجواء غريبة غير واقعية وتكون أقرب إلى عالم الأحلام أو الكوابيس .

دراسة مسحية لبعض شخصيات الرسوم المتحركة المعاصرة

يقول الفنان بيكار لكى يكون عمل الأطفال على مستوى جيد لأبد أن يقترب كتاب وفنانو الأطفال من مستوى الطفل ليشبعوا رغباتهم الطفولية من حيث اللغة و الموضوعات المشوقة والمثال على ذلك أن مؤسسة "والت ديزنى" ابتكرت

شخصيتين هما عبارة عن: قط وفأر ولكنهما أصبحا بطلين لا ينساهما أحد ويحبها الأطفال حتى اليوم وذلك لأن هناك قصة ممتعة وخيال ناضج ومتطور ومتفهم لخيال الطفل.

وشخصيات الرسوم المتحركة لأى قصة مرسومة لا تختلف كثيراً عن الشخصيات التى نشاهدها فى الأفلام والمسلسلات، فهى تحوى الشخصية الرئيسية وشخصية الخصم وباقى الشخصيات المساندة للعمل الفنى، والشخصيات بشكل عام منها ما هو شرير ومنها الطيب، وسوف نستعرض ملخصا عن أهم شخصيات الرسوم المتتابعة:-

1- الشخصية المحورية PROTAGONIST

الشخصية المحورية أو الشخصية الرئيسية هى البطل الأول فى قصة الرسوم المتحركة ، وقد جاء فى معجم (ويستر) أن البطل الأول هو الشخصية التى تتولى القيادة فى أى حركة أو قصة، وأى شخصية تعارض البطل هو الخصم وبدون الشخصية المحورية لا يمكن أن تكون قصة الرسوم المتحركة لأنها هى التى تخلق الصراع وتجعل قصة الرسوم المتحركة تتحرك للأمام .

2- شخصية الخصم ANTAGONIST

هى الشخصية التى تقاوم الشخصية المحورية فى قصص الرسوم المتتابعة ويصبح بالضرورة معارض لهذه الشخصية، والخصم هو الذى يكبح جماح البطل المهاجم الذى لا يعرف فى هجومه رحمة ولا هوادة، والخصم فى أى عمل فنى يجب أن يكون شخصية قوية .

ومما سبق نستعرض بعضاً من شخصيات الرسوم المتحركة التى لاقت نجاحاً بين الأطفال منها:-

-شخصية علاء الدين

اسم شخصية المجلة **"علاء الدين"** لمجلة نفس الاسم تابعة لمؤسسة الأهرام سميت بهذا الاسم لارتباط هذا الاسم فى ذهن أطفالنا بقصص وأساطير شخصية علاء الدين والمصباح السحرى ولكننا نجده يرتدى الجينز الرياضى ويستخدم الكمبيوتر بدلا من المصباح السحرى، وهى محاولة لإيجاد صلة وارتباط بين

تاريخنا وأساطيرنا مع العصر الحديث بكل مستجداته وتطوره .

ابتكرت شخصية علاء الدين عام 1993م، وأول من فكر فى الشخصية مجموعة منتقاة من المتخصصين فى الكتابة والرسم للطفل، وذلك من خلال رئيس التحرير المكلف بعمل المجلة(عزت السعدنى) إلى أن وصل لرؤية واضحة لشكل الشخصية ،وطبيعة الشخصية أو صفاتها،و شخصية علاء الدين طفل مصرى عصرى، يرتدى الجينز، ويستخدم الكمبيوتر والإنترنت، ورغم ذلك لم ينفصل عن تاريخه وتاريخ أجداده وهو دائم البحث عن هويته ووجوده.

وأول من قام برسم الشخصية هو الفنان نجيب فرج والمعروف باسم (معلوف)، ثم استقرت مجموعة المتخصصين على شخصية علاء الدين المقدمة من الفنان الحالى.

شخصية علاء الدين تحمل فى طياتها المعنى القومى لمصر، وأيضاً الدينى والأخلاقى والاجتماعى، لأنه يظل قدوة للأطفال.

وهناك بعض التغيرات التى طرأت على الشخصية منذ ابتكارها لأول مرة حتى الآن، وهذه التغيرات حدثت فى الشكل، حيث تم تطوير الشخصية مع الوقت لتصل إلى شكلها الحالى، أما من ناحية المضمون فهو لم يتغير فعلاء منذ البداية يحب الخير للجميع ولا يتحمل الشرار، وهو أيضاً يحب العلم الحديث ويستخدمه ويوظفه لخدمة مجتمعه.

وبالنسبة لتطور شخصية علاء الدين، فهى بالطبع تحتفظ بمعالمها الرئيسية، ولكنها مع الوقت تتضح مع الفنان الذى يرسمها والكاتب الذى يكتب السيناريو لها، ولذلك كنت أود أن يكون هذا الفريق متناغم مع من يرسمون الشخصية، ولكن وجدنا صعوبة فى هذا، وظلت الشخصية لفترة تتطبع بمن يكتب السيناريو، ولكن مؤخراً هناك سيطرة على السيناريوهات المقدمة لتوائم الشخصية.

- شخصية الرائد محروس

اسم شخصية المجلة **"الرائد محروس"** لمجلة "علاء الدين" تابعة لمؤسسة الأهرام.

ابتكرت شخصية الرائد محروس فى يوليو 1993م، وأول من فكرة فى الشخصية رئيس تحرير مجلة علاء الدين مع زملاء المجلة.

وطبيعة الشخصية بوليسية، يرتدى زى ضابط مخابرات وأعلى كتفيه يضع علامة النسر المصرى(رائد).

وأول من قام برسم الشخصية هو الفنان جلال عمران وإلى الآن يقوم برسمها.

شخصية الرائد محروس تحمل فى طياتها الهدف القومى لمصر، والاجتماعى، وهى ترسم بواقعية شديدة دون أدنى تحوير يذكر. وقد تم استخدامها فى اكثر من مسلسل وفيلم .كما قدمنا العديد من الشخصيات مثل عبقر وعنتر، شارلوك هولمز.

- اسم شخصية المجلة "زيكو زكى" لمجلة "سمير" تابعة لمؤسسة دار الهلال.

سميت شخصية زيكو زكى بهذا الاسم لأنها تحمل نغمة جملية تتصف بالعبقرية، زيكو زكى فى الأصل شخصية أجنبية من مجلة Spiro الفرنسية والتى كانت فى فترة السبعينات من القرن الماضى.

وطبيعة شخصية زيكو زكى شخصية طفل من البيئة المصرية، أول من قام برسم الشخصية هو الفنان برنى الإيطالى الجنسية ثم رسمها الفنان كمال برشومى.

أعاد الفنان كمال برشومى رسم عديد من الشخصيات مثل الشاويش بركات، سمير وتهته، جدو جارو، بسمة بيسك، سرحان .

- اسم شخصية المجلة "قطر الندى" لمجلة تحمل نفس الاسم تابعة لوزارة الثقافة.

سميت بهذا الاسم للأسباب الآتية:-

1- لتحقيق التوازن بين أسماء مجلات الأطفال التى يغلب عليها أسماء الصبيان.

2- لتأكيد الشخصية المصرية الشعبية للمجلة باعتبار أن قطر الندى كانت فى الأصل أميرة مصرية وابنة خماروية حاكم مصر فى العصر الطولونى، وكانت فتاة مثقفة وذكية، والهدف من ذلك هو إثارة الحماس عند الفتيات الآن ليحتذين بها فى هذا العصر.

3- كما أن الاسم يدل على الخصوبة والخضرة والعطاء والتى تستمد من قطرات الندى.

ابتكرت شخصية المجلة عام 1995م وذلك فى شهر يونيو مع مرجان القراءة للجميع، وأول من فكر فى الشخصية هو الشاعر/ أحمد زرزور وهو أيضاً أول من فكر فى اسم نسائى للمجلة وذلك بعد استعراض عدة أسماء كثيرة تم الاتفاق على اسم "قطر الندى".

وطبيعة الشخصية أو صفاتها فتاة رشيقة جميلة ذكية مثقفة متعاونة مع الآخرين ومتواضعة خلقاً وشجاعة ومتفائلة، فى سن الثانية عشر، سوداء الشعر والعينين بحيث تدل على الأصل المصرى فى الشكل،

أول من قام برسم الشخصية هو الفنان حلمى التونى، ثم قام الفنان محمد أباظة بتعديلها إلى الشكل الحالى لتصبح أكثر معاصرة ولشبه غالبية البنات الآن فأصبحت ترتدى الملابس العصرية وتتحدث بلغة مبسطة، وتستعين بقراءتها لحل المشاكل التى تعترضها.

شخصية قطر الندى تحمل عدة معان فهى تعبر عن الانتماء القومى لمصر، وأيضاً الدينى والاخلاقى من حيث السلوك الحسن مع الآخرين، وتدل على عناصر تكوين المجتمع المصرى بتقاليده وعاداته .

وقد تم تكوين مجموعة من أصدقاء وصديقات قطر الندى ليشتركوا معها فى المغامرات، بحيث يكون لكل شخصية دور وشكل وصفة خاصة بها، لكنهم جميعا يلتقون حول البطة لصفاتها القيادية المتميزة .

-شخصية زيد

اسم شخصية المجلة **"زيد"** لمجلة تحمل نفس الاسم تابعة لشركة أطفالنا، فى البداية كان هناك عدة أسماء مقتبسة من القرآن الكريم مثل (الكوثر) وغيرها من الأسماء، ولكن استقر الاختيار على اسم(**زيد**) وذلك من الآية الكريمة (**فلما قضى زيدا منها وترا زوجناكها**) صدق الله العظيم – سورة الأحزاب – الآية 37.

بعد اختيار الاسم تم رسمها الشخصية وهى تعتبر شخصية عربية بالمقام الأول، وذلك لخدمة قاعدة عريضة من جمهور الأطفال .

كان أول ظهور الشخصية فى مايو 1998م وذلك مع أول عدد للمجلة والتى تحمل نفس الاسم .

بداخل المجلة يوجد عديد من الشخصيات منها –(**فصيح وبسيط**) وهما ثنائى مكمل فبسيط يقرأ آية معنية ويفهمها خطأ فيعترض فيصيح ويذهبا إلى الشيخ أو إلى الوالد أو المكتبة لكى يسألوا أو يبحثوا عن المعنى والتفسير.- (**زلطة**) وهى شخصية تقوم بمواقف يخيل إليها أنها صحيحة وذلك بحسن نية والواقع أنها غير ذلك .

-أخيرا شخصية (**فارس ومهران**) وهما يظهران آيات فى الأخلاق والسلوكيات من القرآن والسنة .

- شخصية العربى الصغير

اسم شخصية المجلة **"العربى الصغير"** لمجلة كويتية تحمل نفس الاسم.

سميت بهذا الاسم لأننا آثرنا أن تحمل الشخصية اسم العربى الصغير بكل دلالته.

أبتكرت شخصية المجلة عام 1997م وذلك فى شهر فبراير، وأول من فكر فى الشخصية هى إدراة تحرير المجلة.

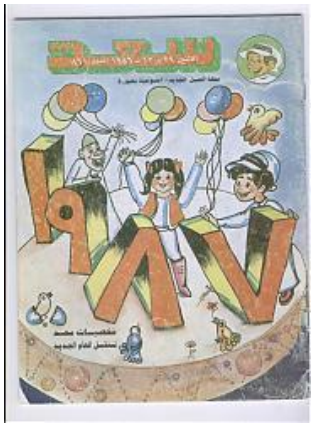
وطبيعة الشخصية طفل عربى بملامحه المأثورة، وصفاته هى صفات العربى بما يحمل من نبل وشجاعة وكرم، ورغبة فى اكتشاف الآفاق البعيدة، وبالتالى يقوم بمغامرة من بلد من البلدان يكشف عن أهم صفاتها وما يميزها ثقافيا وجغرافيا من خلال المغامرة، وأحياناً يكون طفل عربى يرتدى الزى العربى الأصيل.

أول من قام برسم الشخصية هو الفنان هانى طه دراج .

شخصية العربى الصغير تحمل الانتماء القومى العربى، والدينى الإسلامى، كما تتسم بما تتصف به الشخصية العربية بما داخلها من تراث إنسانى وتاريخى.

ويضيف متحدثى بأن مجلات العالم العربى على مستوى المطبوعات الخاصة بالطفل تفتقر الاستفادة من الإنجاز العلمى العالمى لإخراج مجلة تلائم وعى طفل اليوم، وتصدر أغلب المجلات بوعى قديم على مستوى المادة والإخراج والطباعة، وبمقارنة أى مجلة عربية بما يصدر فى العالم سوف تدهشنا الاختلافات والمفارقات وجمال التقنية عند الآخرين، وكذلك ملائمة المادة مع الطفل وما يحدث فى العالم، أما فى عالمنا العربى فنفتقر لهذا الجانب.

- شخصيـة سعد



اسم شخصية **"سعد"** لمجلة كويتية تحمل نفس الاسم، سميت بهذا الاسم لأنها أكثر الأسماء شويعا فى منطقة الخليج العربى، ومن ناحية أخرى سميت بهذا الاسم تيمناً باسم الصحابى **(سعد بن أبى وقاص)**

- ابتكرت شخصية المجلة 22 من شهر ابريل عام 1969م، وأول من فكر فى الشخصية هو صاحب دار الرأى العام السيد/ عبد العزيز فهد المساعيد.

- قام برسم شخصية سعد الفنان (**محمد سعد**)
- حدثت بعض التغيرات من بداية ظهور الشخصية إلى الآن فى بعض ملامح شخصية سعد وذلك لتغير الفنانين الذين قاموا برسم الشخصية فى تلك الحقبة .
- وطبيعة الشخصية أو صفاتها سعد نموذج للطفل العربى القدوة بما يحمله من صفات عربية إسلامية أصلية مع حبة للمغامرة مع أخته (**شهد**) التى ترافق مسيرته وتعتبر بدورها نموذجاً للطفلة العربية.
- شخصية سعد تحمل المعنى القومى والبدنى والأخلاقى والاجتماعى باستثناء الجانب السياسى لدولة الكويت .
- تستهدف شخصية المجلة الأطفال من سن 6 إلى 15 عام مع اعتبار أن لها جمهور من المارهقين والكبار أيضاً .

- شخصية بكار

بكار مسلسل كارتون مصري، وأول شخصية كارتونية مصرية حقيقية، أبدعتها المخرجة الراحلة منى أبو النصر وأخرجت عدة أجزاء من المسلسل ثم استكمله ابنها شريف جمال بعد وفاتها عام 2003توقف عرض المسلسل عام 2007 وتم استكماله في رمضان 2015 و 2016 بجوده عاليه بشكل 3d وبكار هو طفل صغير اسمر البشرة ويرتدى الملابس الشعبية ويعيش فى قرية من قرى النوبة فى جنوب مصر **وسيدون** وهو خال بكار فى المسلسل ، **وهمام وفارس وحسونة** وهم جميعا شخصيات رسوم متحركة لاصدقاء بكار .
وكتب المسلسل المؤلف عمرو سمير عاطف ، وصممت شخصية بكار ورشيدة الفنانة نيفين الجبلاوى ، وصمم شخصية فارس الفنان محمود عطية ، وصمم شخصية حسونة وهمام الفنان مصطفى الفرماوى ، واخرجت المسلسل الدكتورة منى ابو النصر ومن بعدها ابنها شريف جمال .
وحصل العمل على جوائز من الصعب حصرها.
وقصة المسلسل هى دخول بكار فى مغامرات هو واصحابه ومساعدة البوليس فى حل الالغاز ومقاومة الاشرار ، ومنها حلقات فى مقابلة قرنائه فى العالم العربى وتعرفه على عادات وتقاليد بعض البلدان العربية .

- شخصية سلسبيل .

وهى شخصية محورية فى فيلم ابواب الكنز وهو من اطول افلام الكرتون المصرية والعربية .
الفيلم مأخوذ عن قصة الكاتب الكبير احمد نجيب وهو حاصل على جائزة الدولة المصرية لكتب الاطفال ، ومن سيناريو واخراج الدكتور خالد عبد الرازق (الباحث) .
وقصة الفيلم تدور حول ثلاثة اولاد يبحثون فى الانترنت وفجأة يدخلون عالم المغامرات ومنها الى كل الابواب التى تخلص فى نهاية الفيلم على حقيقة ان الكنز الحقيقى هو المعرفة .
وهو من انتاج وزارة التربية والتعليم بالاشتراك مع التليفزيون المصرى وقد عرض فى القناة التعليمية ،وحصل على جوائز عدة من مهرجانات مختلفة .

ويرى الباحث من كل ذلك

أن شخصيات الرسوم المتحركة تعتمد غالباً على تعبيرات الوجوه، وفنان الكرتون لا يستطيع أن يستغنى عن ذلك لأنها تبرز الشعور الداخلى للشخصية المرسومة، ويحتاج فنان الكرتون إلى شئ من المبالغة فى تعبيرات الوجوه لشخصياته.

فإذا نظر الإنسان فى مرآة ليشاهد تعبيرات وجهه سيجد تعبيرات شتى:

- تأمل ماذا ترى "حاجب عينيك وفمك عندما تضحك" سوف تجدهم دائما إلى أعلى.
- أما إذا كنت حزين ستجد الحاجب مع العيون والفم إلى أسف.

وفى حالى الخوف تجد الفم مفتوح والعيون مفتوحة وأحياناً الشعر يقف وهكذا.

ومن العموميات نستنبط الخصوصيات فالوجه يستطيع التحدث إلينا عما بداخل الشخص فالوجه يبوح بالكثير "يظهر السن صغيراً أم كبيراً" (جميل أم قبيح ،عدوانى أم خجول، ذكى أم غبر) والكثير من المشاعر والأحاسيس أحياناً قبل التحدث مع الشخص نستطيع الحكم عليه من مظهره فقط.

وعلى فنان الكرتون أن يأخذ هذه الميزة "الانطباع" والاستفادة منها، فيقرأ ملامح الوجوه والأشكال وذلك لإبداع شخصيات مرسومة، وإذا لاحظنا مجموعة من البشر سنجد متناقضات بين ملامح الوجوه.

وكثيراً ما يرجع طراز الرداء بشكل عام إلى جو الإقليم أو الفترة التاريخية المقصودة ومهمايكن من أمر فإنه من الجوهرى أن يتحدد بوضوح الشكل الأساسى للملابس وأن تكون فى مجموعها مترابطة بعضها مع البعض ، لأن عدم الاتساق فى ملابس الشخصية أو شذوذها يفسد على الطفل أو المشاهد المتعة وينعكس بالسالب على بقية المؤثرات.وعلى العكس فاتساق الزى يجعل الشخصية تبدو من خلال المؤثرات المختلفة مثل الألوان والملامح والخلفيات وغيرها رائعة وتحدث التأثير المطلوب.

وهناك الكثير من انواع الشخصيات الكرتونية الاخرى ، وقد اكتفى الباحث بهذه النماذج التى توضح فكرة البحث .

نتائج البحث

1- الدراسات المسحية لشخصيات افلام الرسوم المتحركة ، يحقق إضافة كمية ونوعية فى عملية تدريس الاخراج السنمائى والتليفزيونى لافلام الرسوم المتحركة ، فى مجال الاعلام والاتصال .

2- اوضحت الدراسة اهمية استخدام الدراسات المسحية لشخصيات افلام الرسوم المتحركة ، لاكساب مهارات خاصة لطلاب كليات الاعلام والاتصال.

التوصيات

1- وضع برامج لتدريب طلاب كلية الاعلام والاتصال والأساتذة للاستفادة القصوى من تقنيات تصميم شخصيات افلام الرسوم المتحركة ، وتمكينهم من إتقان البحث والدراسة التفاعلية ، عن طريق تكنولوجيا المعلومات المتاحة وبرامج الاعلام المرئى المتخصصة .

2- الاهتمام بالمكتبات المتخصصة ودعمها وتزويدها بأحدث التقنيات المستخدمة في مجال افلام الرسوم المتحركة .

3- ضرورة التعاون العربى العربى ،والعربى العالمى فى تفعيل كل العلوم الحديثة ، بما يعود بالتقدم فى مجال الاعلام والاتصال .

المراجع العربية

(1) هنو احمد فؤاد : " *المرحلة الابداعية والرسوم التحضيرية فى افلام الرسوم المتحركة* " القاهرة : رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2003.

Hano, Ahmed Fouad: *"Almarhala Alebdaaya Wa Alrosoom Althdyraa fi Aflam alrosoom Almotahraka"* Alkahera: Doktora, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2003.

(2) الحسينى احمد محمد : " *اثر افلام الرسوم المتحركة على سيكولوجية الطفل المصرى* " القاهرة : رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2005.

Hossaini Ahmed Mohamed: *"Athar aflam alrosom almotahraka aly saykolagyat altafl almasry*" Alkahera: Magester, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2005.

(3) ارثر بيرغر : "*وسائل الاعلام والمجتمع* " ، الكويت : عالم المعرفة ، 2012

Arthur Berger: *"wasael alealam wa almogtamaa"*, Kuwait: Alaam almarafa, 2012

(4) صبيح ثريا محمد محمود : " *رؤية فنية ابتكارية لبناء شخصية كارتونية لطفل باستخدام البرامج ثلاثية الابعاد* " القاهرة: رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2008

Sabih Thuraya Mohamed Mahmoud: *"Royaa fanay ebtikaraa lebenaa shaksaa kartonaa ltafl bestekdam Albrameg thlathyat Alabaad"* Alkahera: Doktora, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2008

(5) عبد الرازق خالد : "*العملية الإبداعية فى الفن التصميم* " ،القاهرة : مكتبة الانجلو ، 2004

Abdel Razek Khaled: *"Alamalaya AlEbdaay fi Alfan waaltasmem"*, Alkahera: Maktabat Alanglo, 2004

(6) عبد الحميد رشا صلاح الدين: " *الازياء ودورها فى تأكيد البعد الدرامى للشخصية فى افلام الرسوم المتحركة* " ، القاهرة : رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2009 .

Abd El-Hamid Rasha Salah El-Din: *"Alazyaa wadorhaa fi taked alboad alderamy llshksaay fi aflam alrosom almotaharaka"*, Alkahera: Magestar, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2009 .

(7) الزفتاوى صفاء : " *اثر افلام الاطفال الرسوم المتحركة على قيم الطفل* "، بيروت: الدار اللبنانية ، 2014

Al-Zafatawy Safa: *"Athar aflam alatfal alroaom almotahraka aly qyam altafl "*, Beirut: Aldar Alobnanya, 2014

(8) الجندى عبد العزيز ممدوح : " *الهوية العربية للشخصية المرسومة فى كتب الاطفال* " ، القاهرة : رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2001 .

Soldier Abdul Aziz Mamdouh: *"Alhawya alarabya llshaksaya almarsoma fi kotob Alatfal "*, Alkahera: magestar, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2001

(9) الرشيدعماد الدين : "*تأثير افلام الكارتون على تربية الاطفال* " ، القاهرة : الدار العربية للنشر ، 2009

Rashid Al-Emad Al-Din: *"Taather Aflaam Alkartoon ala tarbyat Alatfal "*, Alkahara : Aldar alarabya llnasher, 2009

(10) جوديث فان افرا : "*التليفزيون ونمو الطفل* " القاهرة : المجلس الاعلى للثقافة ، 2005

Judith van Afra: *"Altelevezyon wan emo Alatfal "* Akahera: Almagles Alaala llthaqafa , 2005

(11) العريفى محمد : "*الرسوم المتحركة واثرها فى عقيدة الناشئة* " ،القاهرة : الدار العربية ، 2006 .

Arifi Mohammed: *"Alrosoom Alomtahraka wa Athareha fi Akedat alnashaa"*, Alkahera: Dar Al Arabiya, 2006.

(12) صونى مصطفى محمود محمد : "*اضافة تأثيرات الرسوم المتحركة ومفهومها الى اللقطات السينمائية* " ، القاهرة : رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2006 .

Souny Mustafa Mahmoud Mohamed: *"Edafat tatherat alrosom alotaharaka wa mafhomha ela allakatat Alsenamaeaa"*, Alkahera: magestar Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2006.

(13) حجازى محمود حلمى : "*فلسفة علم التصميم* " ، الجيزة : مطبعة جامعة حلوان ، 2004.

Hegazy Mahmoud Helmy: *"Falsaft altasmem "*, Giza: Matbat gamit helwan,, 2004.

(14) الفرماوى مصطفى امين: "*الجوانب الابداعية والتقنية فى فيلم الرسوم المتحركة من خلال برنامج تونز* " ، القاهرة : رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2007 .

Faramawy Mustafa Amin: *"Algawanb Alfanya wa alteknaya fi falm alrosem almotaharaka men kelal bernameg tonz"*, Alkahera: Doktora, Kuliyat Alfunun algamila, Gamit helwan, 2007.

المراجع الأجنبية

(1) David Giles ; “Media Psychology” , USA, LEA , 2009 .
(2) Gerald Millerson ; “The Technique of Television Production” , New York , Hastings House Publishers , Third Edition 2010 .
(3) Golbreath Jeremy ; “Multimedia mad simplers” , Oxford , Jordan Hill , Third Edition 2007.
(4) Grantastic Designs : "Using GIF animation in banner designs " – Grantastic Designs Inc-grantasticdesigns.com. – 2001 .
(5) Jon M. Duff and James L.Mohler : – " Graphics & Web Page Design "- USA – Sams.net Publishing. – Second Edition 2006
(6) Lynch & Horton:-" Basic Design Principles for Creating web Sites" -USA- Yale Univ.-yale.edu -Second Edition 2004.
(7) Michel Seuphor ; " A Dictionary Of Abstract Painting " London, Methuen and Co LTD, 36 Essex Street , , 1958. P.232
(8) Wikert,Joseph ; “Creating Multimedia Presentation” , USA. , Que Corporation , Second Edition 2009
(9) premiumbeat: https://www.premiumbeat.com/blog/4-places-find-free-reference-footage-character-animation(Dec.,12, 2017)/
(10) endlessreference: http://endlessreference.com (NOV.,4 ,2017)/
(11) page/2: category/insight/reference https: ://onanimation.com , (NOV.,7,2017)
(12) animation-reference: https://www.pinterest.com/explore/animation-reference (Nov.,18, 2017) /