INTERNATIONAL JOURNAL OF
CREATIVITY AND INNOVATION IN HUMANITIES AND EDUCATION
VOLUME 5, ISSUE 2, 2022, 20 – 43.

The psychological role of fashion to achieve the dramatic dimension in legendary animated movies

Dr. Ahmed Gamal Ahmed Eid
Associate Professor - Faculty of fine arts - Luxor University

Gehad Mahmoud Mohamed
MSC –graphic Department, Fine Arts, Luxor University

Abstract:

Fashion is an important element of the most important dramatic elements in the film, as it expresses the identity and affiliation of man. It develops in response to the personal circumstances and its psychological factors. It also displays people's personalities, culture and tastes in terms of their harmony with the surrounding environment or their conflict with it. It expresses the dramatic and temporal development of a single character within the framework of the artwork. The costumes reflect the aesthetic features of the personality and satisfy the creative desire of the human being on the psychological, social and cultural levels. It is also a human expression responsible for shaping the role of the characters. In animated films to portray the real role of her, and the animator has the role in imagining the uniform of men Asb, which is related to the mythical material depending on the imagination, the costumes are one of the plastic aspects that affect the animation and play an important role in achieving the dramatic dimension of the film.

Keywords: the psychological role of fashion - the dramatic dimension - the legendary animated films

المقدمة:

ان الأزياء من العناصر الهامة والمؤثرة في العمل الدرامى ولا تلعب دورا منعزلا عن التكوين العام وتملك الأزياء إمكانيات عديدة تدعم أفلام الرسوم المتحركة أو تؤثرعلى الأداء الحركى والاسلوب العام للفيلم هي التي تهب حركة الشخصيات وتؤدى مهمتها من خلال التناقض والتألف والصراع بين مجموعة الشخصيات في المشهد وتختلف أهمية الأزياء كعنصر تشكيلى تبعا لنوعية الفيلم من حيث التوجيه الدرامي لسياق أحداث الفيلم لتبلغ ذروتها في الأفلام التاريخية والأسطورية ، وتظهرالرؤية التشكيلية الخاصة للفنان المصمم حين يتناول التصميم من خلال دراسة وافية للأزياء وللأصول التاريخية والقصص الأسطورية ، لذلك يجب أن يأخذ المصمم السمات والروح المميزة لهذه الفترة لتحقيق المصداقية التاريخية والخيال الأسطوري لأحداث الفيلم. فأن الرسوم المتحركة فن يجمع بين الفن التشكيلى و الدرامي أى أن عناصر الصورة تتكون من الشخصية و علاقتها بالخلفية من خلال توظيف اللون و الإضاءة و الملابس و يعبر عنها بالخطوط والمساحات والألوان و لكل منها وظيفة درامية و رمزية ، كما إن الخطوط التي تحدد تلك الاشكال معبأه بسيكلوجياتها و مضمونها الدرامي ؛ لذلك فالدراما هي تجسيد لشخصيات تعيش مجموعه من العلاقات لتشكل موقف خاص و تحمل قضيه من القضايا الواقعية أو الخيالية ، لذلك الأزياء تعبر عن روح الأمة والعصور.

التوظيف الدرامى للأزياء:

يعتقد البعض أن كلمه دراما هي كل ما يخص التليفزيون و السينما فقط ، و انما هي كلمه أعم و أشمل من ذلك حيث انها تدخل في جميع المجالات ، فهي كل ما تشتمل عليه الأحداث و الأفعال في حياتنا اليومية من أشخاص سواء دار بينهم حوار أو حدث بينهم صراع معين و من بيئه محيطه بالأشخاص تؤثر في سلوكياتهم و نفسيتهم فنجد أن الأبطال دائما في الدراما هم أشخاص يصنعون الصراع و الحبكة الدراميه نتيجه تورطهم في أحداث معينه والدراما فهى شكل من أشكال الفن القائم على تصور الفنان لقصة تدور حول شخصيات تتورط في أحداث هذه القصة عن عن طريق الحوار المتبادل بين الشخصيات.[1]

1 خذيري، لبنى. تأثير التعرض للدراما التلفزيونية الأجنبية على إدراك الشباب الجزائري للواقع الإجتماعى. ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة العربى التبسى- تبسة، 2016م، ص 9

قواعد البناء الدرامى:

العرض والتقديم:

تظهر الأشكال الرئيسية التي سوف تمثل قاعدة العمل، ويكون هذا الجزء لإبراز كل أو معظم أبطال العمل، خاصة إذا كان هناك صراع جاد داخل زمن محدد حتي إذا كان هذا العمل يقوم علي بطل واحد يقود الفعل خلال زمن واحد فإنه يتم عرض هذه الشخصية، كما يتم تأسيس الخطوط العريضة لمشكلة، أو قضية ما، أو وضع معين، أي تحديد الموقف الرئيسي، الذي يحتم انطلاق الأحداث منه، أو يفجر عنصر الحركة، التي ستمثل قوة الدفع للبناء السينمائي ككل، مع تحديد الشخصية أو الشخصيات الرئيسية فقط، التي تتأثر بالموقف مباشرة وتؤثر فيه.[2]

العقدة والصراع او تشابك الاحداث :-

ويقصد بها ما ينتج عن موضوع الصراع من أحداث رئيسية، تواجهها الشخصية أو الشخصيات، وتدفعها إلي التصرف والحركة في نطاق احداث القصة، سواء لمقاومة أزمة او حدث ما، أو السعي نحو تحقيق هدف معين . وهو الجزء الاوسط من العمل الفني ويطل عليه مرحلة التعقيد او التشابك وهو يشغل جزأ أكبر من السيناريو وفيه تطور الاحداث تدريجياً وينتقل في لحظه ما إلي الذروة وهي أعلي نقطة تكشف أحد مراحل الصراع.

أشكال الصراع :

وينقسم الصراع في فيلم التحريك ذات الطابع الأسطوري الى نوعان أساسيان من الصراع و هما

الصراع الخارجي:

ويقصد به صراع الإنسان ضد قوة خارجية. "مثل صراع إنسان ضد أخيه الإنسان، وقد يتمثل في صورة شخص ضد آخر، أو شخص ضد مجموعة أشخاص أو صراع الإنسان ضد ظروف البيئة الطبيعية، أو الاقتصادية، أو الاجتماعية، أو السياسية، للتغلب على العقبات التي تعترض أو تؤرق حياته، ولمحاولته تحقيق قدر أكبر من النجاح، أو حياة أفضل [3]، ومثال على ذلك فيلم Brave " الذي تدور أحداثه حول الصراع الدرامى بين الأميرة الصغيرة التى بلغت سن الزواج لدى القبيلة و لكنها أبت أن تتزوج بهذه الطريقه التقليدية بعد أن أحببها والدها في حياة المحاربين ، و يدور الصراع بينها و بين والدتها و أهل قريتها الذين ترسخت لديهم تلك المعتقدات. شكل ((19

2 http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Fenon-Elam/senario1/SEC09.DOC_cvt.htm (6,2022)

3 مبارك ، نهى جمعة، علاقة الشكل الفني بالمضمون الدرامى في عمل مسلسلات التحريك ، ماجستير،قسم الرسوم المتحركة، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا ،2012 م ، ص 115

شكل (1) فيلم بريف 2012

صراع الداخلي:

يقصد به صراع الداخلي كالشخص مع نفسه إذ تتجاذبه قوتين, كقوة الحق وقوة الباطل او قوة الارادة وقوة الاعراض, أو الصراع النفسي الناشئ عن التفكير و الحيرة و الحزن. أو الآلام العضوية والنفسية وغالبا ما يكون قصير المدة.

و أكبر دليل على ذلك فيلم Geri's Game الفيلم تدور أحداثه حول رجل عجوز يشعر بالملل لإنه وحيد فيقرران يلعب الشطرنج ويقوم بنفسه بدور المشارك الآخر في اللعبه ، و يقوم بتبادل الأدوار بعد كل نقلة من النقلات اللعبة و نشعر دراميا كأننا أمام شخصيتين مختلفتين في الشكل و الإنفعالات و درجه الذكاء ويشتد بهم الصراع فهناك غالب و مغلوب ، و في نهاية الدور نرى الشخصية الأساسية وهى تبدى تألمها بسبب شعورها بأزمة قلبيه لكي يخدع الطرف الأخر ثم يفوز بالمراهنه ويحصل على طقم الأسنان الخاص به و يرتديه و يشعر بالإنتصار على الآخر، ونجد هنا صراع الإنسان ضد نفسة دراميا.[4] شكل(2)

شكل (2) Geri's Game1997

4 الصاوى ،محمد كرم كمال الدين، تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركه، ماجستير،قسم جرافيك ، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2014م، ص74،75

الذروة و الحل :-

وهي المرحلة الأخيرة وتنتهي فيها كل الخطوط الرئيسية وما هو موجود في البداية يجب أن يجد له حلا وفق منطق الفيلم، يظهر ذلك في نهاية كثير من الأفلام التقليدية حيث يقدم المخرج في النهاية حل لذلك اللغز أو المفارقة " [5]

النهاية :

هي اللحظة التي ينتظرها المشاهد بكل شوق ويحبكها المؤلف بكل إحكام وذوق, وهي اللحظة التي تكتمل عندها غاية المؤلف, فلا حاجة بعد بلوغ الهدف إلى الإطالة, وغالبا ما ينتهي انفعال القارئ عندها . والنهاية نهايتان, نهاية الفيلم, ونهاية عناصر الفيلم , فنهاية الفيلم لا تعني بالضرورة نهاية الحدث، فقد ينتهي الفيلم في وسط حدث ما, إنما تعني الوصول إلى الهدف واكتمال الفكرة بحيث حاجة لإكمال الحدث الذي انتهت الفكرة في منتصفه وفي ختام البناء الدرامي ككل يتخذ ختام العمل الدرامي أحد أشكال ثلاثة، هي: النهاية السعيدة أو نهاية حزينة، أو مأسوية . [6]

القيمة التشكيلية للأزياء:

ان فن تصميم الأزياء من اقدم واهم الفنون وقد أثيرت عدة مفاهيم لتصميم الأزياء ، حيث يمكن تعريفه بانه توظيف العناصر المستخدمة في عملية التصميم لتحقيق غايات جمالية ونفعية، كما يمكن تعريفه بأنه اللغة الفنية التي تشكلها عناصر في تكوين موحد الخط والشكل واللون والنسيج ، وتعتبر هذه المتغيرات أساسا لتعبيرها ، وتتأثر بالأسس لتعطى السيطرة والتكامل والتوازن والإيقاع والنسبة لكي يحصل الفرد في النهاية على زي يشعره بالتناسق ويربطه بالمجتمع الذي يعيش فيه.ويرى البعض انه شكل فنى بتطلب مهارة في ترتيب العناصر من خلال الأفكاروالأتصال بالمجتمع لمسايرة تلك الفترة والغرض منه خلق شئ جديد يؤدي عدة وظائف منها المادي ومنها الجمالي. [7] فمصمم الأزياء فنانا متخصصا في مجاله، فلديه خبرة بتطورات الأزياء التاريخية والاسطورية، كما يتميز بالإحساس الفني المرهف والذوق السليم والثقافة الاجتماعية، ولديه القدرة على الإحساس باحتياجات المجتمع من الناحية الملبسية والتعبير عنها وترجمتها في تصميمه للأزياء، فالأزياء تعبر عن الشخصية بطريقة مظهرية من خلال عنصرى الشكل واللون وعلاقتهما ببعض سواء في الفن التشكيلى اوفى فن الرسوم المتحركة،[8] فالأزياء تعبر عن طابع كل شخصية ومكوناتها النفسية وهي تتطور أو تختلف بما تمر به الشخصية من ظروف اجتماعية أو نفسية كما أنها تعبر عن ثقافة وأذواق الناس وإنسجامهم مع البيئة المحيطة.

5 منصور، محمد منصور ، تأثير القيم التشكيلية على البعد الدرامى لافلام تحريك الحجوم ، ماجستير، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ،جامعة المنيا ، 2008م ،ص 84

6 مبارك ، نهى جمعة، علاقة الشكل الفني بالمضمون الدرامى في عمل مسلسلات التحريك ، مرجع سابق ، ص 115

7 احمد، يسرى معوض عيسى ، قواعد واسس تصميم الأزياء ،2001م ،ص19

8 باوزير، نجاة محمد سالم ، فن تصميم الأزياء،1998م ،ص18

الشروط التى يجب توافرها في مصمم الأزياء:

ان يكون دارسا للطراز التاريخي فكل فيلم من افلام الرسوم المتحركة يحمل أسلوب الخاص به ، ان يتمتع بالموهبة والابداع والحث المرهف والذوق السليم والاحساس العال بالجمال تجاه اللون والخامة والاكسسوارت والهيكل العام حتي يكون قادرا من خلال تصميماته علي إبراز معالم الشخصية، أن يعمل في تعاون تام مع المخرج ومصمم الرسوم المتحركة ومصمم المناظر ومصمم الإضاءة حتي تكون الملابس منسجمة مع كافة عناصر الفيلم.
وتتحقق االدراما بتجانس الأزياء وتكاملها مع تصميم الشخصية وباقي العناصر، و يجب ان يبرز تأثير الاسلوب العصري حتي في تصميم الملابس التاريخية آي أنه يعرف الماضي جيدا ولكنه يدخل عليه تعديلات من الحاضر حتي يلائم ذوق العصر [9]

وظيفة الأزياء:

- من الناحية التاريخية: لابد أن يكون لها طابع خاص يميز لنا هذا العصر ويعبر عنه مراعيا فيها الحقائق والتباين الواضح بين البلاد المختلفة من العالم في الأزياء فيجب على مصمم الأزياء مراعاة الموضوعات التاريخية والاسطورية والخلفية الثقافية والعادات والتقاليد السائدة بين شعوب كل منطقة وكذلك والجوانب السيكولوجية للزي وعلاقتها بالمناخ واللون والحركة عبر العصور المختلفة واثر ذالك كلة على الزى وتفاصيلة، لذلك تعمل الازياء على جذب إنتباه المشاهد وتساعده على إدراك العصر والفترة الزمنية التى تدور فيه أحداث الفيلم وتعكس حضارات الأمم من خلال وصف ازيائهم.[10] شكل (3)

شكل(3)الأزياءالصينية فيلم مولان 1998

9 شويط، عبد العزيز، كتاف، نادية." المسرح وفن الأزياء (تصميم الملابس) بين الماضى التراثى والحاضر دراسة فى حوارية التمثيل والملابس والأقنعة وتداخلهما." مجلة العلامة، العدد الثانى ، 2016م، ص 138.

10احمد ، الزهراء محمود– القيم التشكيلية لتصميم الشخصية واثرها على البناء الدرامى في أفلام الحجوم ، ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الرسوم المتحركة ،جامعة المنيا ،م2017 ، ص78

- من الناحية الاجتماعية: تعبر الملابس عن الطبقات أو فئات المجتمع المختلفة، ويجب ألا تخرج ملابس شخصيات الرسوم المتحركة عن العرف السائد في الأحداث التي تسرد في القصة إلا إذا كانت هناك مبرر درامي، حيث يراعي التباين في أزياء الشخصيات سواء كانوا من طبقة إجتماعية واحدة اوطبقات مختلفة وذلك عملا على مساعدة المشاهد في سرعة التعرف عليهم ومتابعتهم، فالأزياء هنا تكون علامة مميزة يسهل إدراكها من ناحية المظهر سواء كان هذا بالتركيب اللوني أو النقوش أو الخامة المستخدمة، فالازياء تعبرعن طبقات المجتمع المختلفة، ويجب ألا تخرج ازياء الشخصيات عن العرف السائد في الأحداث التي تسرد في القصة إلا إذا كانت هناك مبرر درامي. [11] شكل (4)

شكل(4)الطبقة الاجتماعية فيلم الاميرة والضفدع 2009م

- ومن الناحية الدرامية : لكل شخصية ما يميزها ويؤكد ملامحها ومستواها الإجتماعي والبيئي فإنه يعبر أيضا عن تطورها الدرامي والسيكولجي أن الأزياء هي عامل من العوامل الدرامية الهامة في الفيلم وأن وظيفة الملابس هي تلبيس الشخصيات لا تلبيس الممثلين. لذلك تصميم الأزياء يجب أن يكون بسيط حتى يمكن التركيز على مضمون الفيلم وإبراز المعاني الخفية ، وعلى مصمم الأزياء أن يجعل من تصميمه مناسب للعصر، والإلتزام الحرفي بالدقة التامة خاصة في الأفلام التاريخية والأسطورية ، فزي الشخصية في الموقف الدرامي المؤلم تختلف بالضرورة عن مواقف العشق والهيام ، فهي تساعد على الإحساس بالشخصية وتميزها. فالملابس تختلف بإختلاف الشخصية ومواقفها الدرامية المتعدده خلال تطور الأحداث، فهى تميز دور الشخصية وتؤكد ملامحها. [12]

11 عبد التواب، خالد عبد الرازق." دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة فى مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربى." مجلة العمارة والفنون، العدد 13، 2019م، ص 119.

12 بخيت، آلاء محمد حسن إبراهيم. تصميم الأزياء وعلاقته بالعناصر الدرامية فى الفيلم السينمائى. ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2012. ص 2

- من الناحية الفنية : فالأزياء في العمل الدرامى لفن الرسوم المتحركة لايأتي دورها لكي تكون مرجعا تاريخيا وثائقيا أو إجتماعية دورها تعبيرا عن شخصيات محددة من خلال أحداث تاريخية أعيدت صياغتها فى عمل درامي له أبعاد ورؤية بعينها من منظور مبدع من هذه الصياغة الدرامية ، والزى المزخرف ليس له أهمية كبيرة بقدر إبرازه للمعنى الدرامي ، ولون الأزياء أيضا له دورفى خلق المؤثرات السيكولوجية البالغة الدلالة في العمل الدرامي، والأزياء بصفة عامة لها تأثيرها النفسى على الشخصية والذى بنعكس بالضرورة على سلوكها في النهاية.[13]

السمات التشكيلية للشخصية الكارتونية الاسطورية :

وتعد الشخصية هي المحور الأساسي في فيلم الرسوم المتحركة ، فهي التي تحمل على عاتقها إيصال الفكرة إلى الملتقى من خلال شكلها والأداء الذي تقوم به ومدى تعبيرها عن المضمون الدرامي والثقافي للفكرة المراد تبليغها للمتلقي.

أ- السمة البيولوجية:

تعني اختيار جنس الشخصية ، رجلا أم امرأة أم طفلا ،انسانا ام حيوانا وهذا أبسط أنواع الاختيار ولكن لابد أن يتم بوعي لمدى تأثيره على العمل وفالمفروض أن تقوم الشخصية بفعل ما ، أو تعبر عن فكرة ما ، مثل أن تتزعم عصابة أو القيام بعمل فدائى . او الدفاع عن حق وهل ستكون الشخصية رجلا أم امرأة ؟ الأمر يختلف بطبيعة الحال في تناول العمل الفني وفى التأثير على الجمهور.

ب- السمة الجسدية:

هي تحديد ملامح عامة للشخصية دون تحديد سمات خاصة إلا إذا كانت هذة السمات ستضيف بعدا دراميا للشخصية مثل تحديد عاهة بعينها مثل الشلل أو العرج أو كف البصر او القصر او الصلع او البدانة أو الصوت الرفيع ، و اتضح ذلك في فيلم "بيتر بان" من انتاج ديزنى عام 1953 حيث ظهرت شخصية القرصان "هوك" و هو به عاهة و هي بتر اليد و كان هذا له مدلول درامى كبير فالاحداث حيث أن القرصان "هوك" استبدل يدة بخطاف و استمد اسمه منه و حاول قتل البطل الرئيسي به كذلك ظهرت الشخصية المساعدة للبطل في الفيلم و هي عقلة الجن و تمتلك أجنحة تساعدها على التنقل.[14] شكل (5)

13 عبدالرحمن ، منى عز الدين مصيلحى البعد الدرامى للأزياء في أفلام التحريك، دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا، 2011م، ص99

14 الدالي ،علي حسن عبد اللاه محمد ، القيم التشكيلية والدرامية للتشريح الفني في تصميم شخصية أفلام الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد ، دكتوراة ، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ، ، جامعة المنيا ،2015،ص 126 و127

INTERNATIONAL JOURNAL OF
CREATIVITY AND INNOVATION IN HUMANITIES AND EDUCATION
VOLUME 5, ISSUE 2, 2022, 20 – 43.

شكل(5) البحارهوك فيلم بيتر مان 1953م

ت- السمة التشكيلية اللاواقعية:

هي من أهم السمات الفنية الموجودة في الشخصية الأسطورية فهى تميز الشخصية الكارتونية بالامكانيات التي تستطيع أن تؤديها و تختلف بها عن الشخصية الواقعية او الطبيعية ان الشخصية في الرسوم تبني أساسا على أداء الخوارق و خفة الظل على الشاشه مع المبالغة الحركية و تلك المبالغات الذائدة هي التي تميزها عن الشخصية الطبيعية في الواقع حتى يستطيع بالامكانيات التشكيلية ان ياتي بأشياء لا تأتي فالطبيعة ، وكلما كانت السمة غريبة وشاذة استوجب الأمر العناية بتقديم المسببات مع مراعاة التقسيم الهندسي للزمن ، ومراعاة الا يقدم للمشاهد إجابة عن تساؤل لايطرحه ، ولا يرغب في الإجابة عنه. في اغلاب افلام التحريك ذات الطابع الأسطوري يكون المتلقي في أغلب الوقت منجنب انجذاب تام الى الشخصية الأسطورية في فيلم التحريك ، متاثر بشكل كبير بالتكوين الفني لتلك الشخصية و ما يصحبة هذا التكوين من صفات و مميزات خيالية و خارقة سواء كانت قوة مفرطه للشخصية أو صفة خارقة و منافية للطبيعة او حتى في التكوين الفني في شكل او اللون للشخصية الاسطورية .[15]

15حجاج، محمد نظيف ، رؤية تشكيلية للشخصية الأسطورية من خلال أفلام الرسوم المتحركه، ماجستير، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا، 2017م، ص92

ث- **السمة العقلية:**

لا شك أن الذكاء من السمات المرغوبة جدا بالنسبة للشخصيات عموما وللشخصيات الرئيسية على وجه الخصوص ، والذي يشكل عنصرا هاما بالنسبة للبطل والخصم على السواء ، الأمرالذي يجعل الصراع بينهما أكثر إثارة وتشويق بشكل متكافئ ، وليس من المفترض ان نشترط أن تكون الشخصية الرئيسية على ذكاء خارق فوق مستوى البشر ، فمثل هذه الشخصية يصعب التوحد معها وتهدد العمل الفني، مثل شخصية الجندى الذكى من جيش الهون في فيلم مولان من انتاج ديزنى وظهر نحيف الجسم عنده انحناء في العمود الفقرى وهو الذى استدل على وجود مولان من خلال دمية . شكل (6)

شكل (6) شخصية الجندى الذكى

ج- **السمة الأنفعالية:**

ويمكن أن تعرف الدوافع بأنها "القوة الدافعة "في داخل الإنسان ، كرغبة أو أفكار أو حالة عضوية أو إنفعالية ، وتنشأ الدوافع بصفة عامة من الغرائز والانفعالات أو الفعل ، وفي الحالة الأولى يكون السلوك لا واعية تقريبا ، مثل تلبية احتياجات الجوع أو العطش أو الألم . فالإنفعال هو عبارة عن انفعال فسيولوجي للشخصية من حالة اتزان بدني ، إلى حالة نشاط ذاتي جديد ، بسبب تعرضها لأحاسيس قوية مثل " الخوف ، الفرح ، الحزن ، الرغبة، الحب ، الكراهية والغضب ، المفاجأة ومن الضروري أن نعمل دائما على إثارة الانفعال لدى الشخصية ، بمواجهات أو ظروف أو مواقف ، وبالطريقة الكافية لإثارة انفعالها ، فتحقق الاستجابة لهذه الإثارة تبعا لنوعها وقوتها وسمات الشخصية ، وتتولد رغبات ودوافع السلوك المناسب الذي تدفع إليه بإرادة التنفيذ نتيجة الأنفعال ونلاحظ ان الدوافع التي تنشأ من الانفعلات هي موضوعية وفيها قدر كبير من التلقائية.[16] شكل (7)

16 http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Fenon-Elam/senario1/SEC09.DOC_cvt.htm (6,2022)

شكل(7)فيلم الجميلة والوحش1991م

العلاقة بين الأزياء والشخصيات في افلام الرسوم المتحركة:

تعتبر الأزياء عنصرا هاما من أهم العناصر الدرامية في الفيلم ، حيث تعبر عن هوية الإنسان وانتمائه ، حيث إنها تترك الإنطباع الأول لدى المشاهد عن طبيعة الشعوب وتعبر عن إرتباط الشخصية بالبيئة و التاريخ . كما إنها تدخل ضمن المقومات البنائية و الدرامية وللأزياء دور في تحقيق الخط الدرامي للفيلم والتعبير عن الحالة المادية والنفسية وتتحدد الهوية لفترة ما من خلال الطراز الخاصة بالأزياء والحلي والإكسسوارات المكملة للأزياء، فهى تلعب دور هامة في تحقيق البعد الدرامي للفيلم .

زي شخصية بيل :

هي الشخصية الرئيسية في الفيلم مليئة بالحياة قوية الشخصية يتميز تصميمها بالخطوط الانسيابية واللينة بسيطة الملامح ذات نسب طبيعية تمتلك بيل شعرًا بنيًا طويلًا ، وغالبًا ما يكون مربوط من الخلف على شكل ذيل حصان منخفض بشريط أزرق، الملابس واسعة وفضفاضة لتضيف ابعاد بناء الشخصية الدرامية من انطلاق ومرح وبراءة وتتميز الأزياء بانها بسيطة تنتمي الى الطبقة العادية والى الحقبة الزمنية التي تدور فيها احداث هذه القصة فتظهر الشخصية مرتدية أزياء مختلفة حسب طبيعة المشهد ففي بداية الفيلم ترتدى بيل فستان بسيط تختص بارتدائه الفتاة الريفية في أوروبا مكون من قميص ابيض بأكمام متوسطة الاتساع مفتوح من الامام ومن فوقة ترتدى فستان طويل لونه ازرق فاتح بدون اكمام محبوك عند الوسط وتنسدل من الامام فوقة عند الوسط لأسفل قطعة من القماش بيضاء اللون ترتبط من الخلف بحزام ،[17] كما ترتدى أحيانا ايضاً فوق الفستان شال طويل اسود واسع يربط

17 عبدالحميد ، رشا صلاح الدين ،الأزياء ودورها في تأكيد العد الدرامى للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية، ماجستير،قسم جرافيك، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان ، 2008م، ص142

من الامام عند الرقبة ينسدل على كتفيها الى اسفل بالإضافة الى حذاء اسود بسيط جدا دون كعب وهذا الزى كله يظهر مدى بساطة الشخصية وانها تنتمى الى الطبقة المتوسطة في المجتمع وبدت الوان هذا الزى في بداية الفيلم مشرقة تبعث على التفاؤل لأنها شخصية منطلقة تحب الحركة تعيش في سلام تحب القراءة فتذهب لتستعبر الكتب المتنوعة من المكتبة لتقرأها اما بعد ذلك حين يخطف ابيها تبدو الوان هذا الزى قاتمة لتعبر عن الحالة النفسية التي تعيشها الشخصية من قلق على ابيها وخوف علية ثم بعد ذلك حين تحب الوحش Beast فترتدى فستان جميل وكأنها اميرة لونه اصفر ذو بريق وكأنها قطعة من ذهب متسع عند الصدر الى الاكتاف بدون اكمام محبوك عند الوسط وطويل يشبه في تصميمة طراز أزياء (عصر الروكوكو)[18] شكل (8)

شكل (8) شخصية بيل فيلم الجميلة

زي شخصية الوحش :

ونجد شخصية الوحش شخصية خرافية ناتجة عن السحر على شكل حيوان ولكنها ترتدي ملابس مثل البشر بل يرتدي زي أمير حيث يظهر وكإنه من طبقة ثرية ويظهر ذلك من التأثير الدرامى لزية مرتديا قميص ابيض وصديري أصفر وجاكت أزرق ذو كولة ويرتدى قناع لإخفاء وحدته الحقيقية عن الآخرين ونجد أن الشخصية رغم نسبها الغير واقعية وبعدها الدرامي كوحش . ، الا إنها ترتدي تلك الملابس بل وتتناسب مع طبيعة جسمه وانتقالة من صورة وحش الي صورة أمير كشخصية آدمية بنفس الزي البسيط مع الاختلاف في مقاس الزى ، لذا فقد كان للزي أهمية قصوى في حياة الشخصيات الكرتونية إذ إنه يحمل في طياته مدلولات ومعاني كثيرة ، يمكن حصرها في أن الزي يحدد هوية الشخصية و تاريخها و الطبقة الإجتماعية التي تنتمي إليها ، و مستواها الإقتصادي و كذلك يمكن من خلال الزي الإلمام بطبيعة الشخصية من حيث إسلوب تفكيرها و المستوى الثقافي والتعليمي للشخصية ،

18 محمود ، اميرة صابر عبدالرحمن ،السمات الفنية والتقنية لشخصية الاميرة فى افلام ديزنى ، ماجستير ،قسم جرافيك ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2018م، ص 236

فكل شخصية تكون لها حقبة زمنية معينة معروفة بها و تميزها تلك الملابس التي ترتديها الشخصية[19]شكل (9)

شكل (9) شخصية الوحش فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

زي شخصية جاستون:

بدا وسيما من الخارج طويل القامة قوى البنية مفتول العضلات ولكنة شريراً ظهر جاستون في الفيلم يرتدى ملابس الفتى الشجاع فزيه تكون من قميص احمر داكن طويل يربط من أعلاه بأزرار ذو اكمام قصيرة لتظهر عضلاته وقوته مع حزام اسود عريض ومن أسفل يرتدى بنطلون اسود لا يظهر منه الا جزء بسيط لأنه يرتدى معه حذاء اسود (بوت) يصل حتى ركبته مما يشبه زي الجنود او الفرسان وكان ذلك مع الزي التقليدي الذي يرتديه عادة اما حينما ذهب ليتزوج من بيل ارتدى زي عرس الانيق المكون من قميص ابيض ذو رابطة عنق (ببيون) اسود وفوقه صديرى طويل يربط من الامام ويرتدى معه حزام اسود عريض.[20] شكل (10)

شكل (10) شخصية اجاستون فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

19 عبد الحميد، رشا صلاح الدين. الأزياء ودورها فى تأكيد البعد الدرامى للشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة، الأمريكية ، مرجع سابق.ص 144

20 https://variety.com/2016/tv/news/once-upon-a-time-gaston-wes-brown-beauty-and-the-beast-ouat-1201675253/ (Jan 8, 2016)

العوامل المؤثرة على الأزياء:

1. اللون:

هو صفة الشيء وهيئتة من البياض والسواد والحمرة وغير ذلك وهى حصيلة الأثر الذى يحدثه في العين النور الذى ثبتة الأجسام ، [21] فلألوان لها تأثير خاص في تصميم الأزياء فأساسها درامى تعبيرى ويجب أن تتناسب الألوان مع الأزياء ما بين الشخصية الرئيسية والشخصيات الفرعية والخلفيات وإختيار الألوان للأزياء وتجانسها مع بعضها البعض ، فهو فن له أصوله وقواعده, ويعتمد إلى حد كبير على خبرة مصمم الأزياء ومدى تذوقه لفاعلية الألوان التشكيلية ومدلولها الدرامى[22] ، فالدور الدرامى و الانفعالي ، هو ارتباط اللون بمعنى ، أو انفعال معين . للتأثير على المشاهد ، وخلق الجو النفسي الخاص بالموقف الدرامى،يمكن استخدام الألوان بشكل مؤثر انفعالي أو درامي من خلال تحليل كل مشهد ليلائم اللون حالت المشهد و يرفرع من قيمتة الدرامية ولذلك فعلى المصمم إلا يغفل دور الإيحاءات الانفعالية التي يعكسها اللون علي المتلقي وفأذا أراد أن يوصل إحساسا رومانسيا فيسهل توصيله باستخدام الوان منسجمة و ناعمة مثل الألوان المائية أو الباستيل ،[23] وان الألوان تبرز بنية الملابس والبنية تبرز كتله وهيكل الملابس وتكوينها الجمالى وتحقق قيمتها جمالياً وظيفياً وأدائياً تميز دور الشخصية الكرتونية وتؤكده ، وهذا يساعد على تفجير الطاقات والمشاعر العاطفية والوجدانية للمشاهد تبع اً للأفكار والأحداث المراد توصيلها وخلق إنطباع تأثيرى من خلالها أنها عنصراً أساسياً من عناصر القصة فيجب أن تنسجم مع بيئة القصة وجوها العام ، والظروف المحيطة بها ،[24] لذلك الألوان تلعب دوراً جمالياً وتعبيرياً مؤثراً ولكن لأجل إعطاء فيلم الرسوم المتحركة مسحة جمالية لا تبعد عن الحقيقة قد يفضل ان يسود في المناظر لون معين ذو قدرة على التعبير عن الشخصية والعصر وشكل المكان وتأتى الألوان الأخرى بشكل مكمل ومعبر عن محتويات المنظر كاملة، وكل هذا يقودنا الى ان الزى واللون في فيلم الرسوم المتحركة غالبا ما يكون في المقام الأول انعكاساً للواقع لان الطبيعة بجميع ظواهرها والوانها تعتبر مادة غنية لفنان الرسوم المتحركة فمشكلة اللون في فن الرسوم المتحركة ليست في كيفية نقل هذا اللون ولكن في الدور الذى يؤديه المعنى الذى يضفيه وكذلك المشاعر والاحاسيس التي ينقلها الينا والتعبير باللون هنا ليس هو مجرد نقل او تحديد له ولكن المعنى الذى نرمز الية ومن ابرز الأفلام التي استخدمت الوانا محددة للتعبير عن الجو الدرامي[25] وكان واضحاً في فيلم (الجميلة والوحش) ،

21 عيد ، احمد جمال ،الرسم باليد ونظرية اللون ، 2021،ص52

22 عبدالرحمن ، منى عز الدين مصيلحى البعد الدرامى للأزياء في أفلام التحريك، مرجع سابق، ص142

23 إبراهيم ، تغريد عبدالمجيد حمدنا الله ،الرسوم المتحركة بين أفلام الكارتون السينيمائية واعلانات التيلفزيون في الولايات المتحدة الامريكية ،ماجستير، قسم الجرافيك ، كلية الفنون الجميلة ،جامعة حلوان 2001،ص 24

24 محمد، محمد عبد الرحمن.، تأثيرات إستخدام الكتلة واللون فى تصميم الزي فى العروض المسرحية العراقية، مجلة الأكاديمى، العدد 48 (2008) ص 85،86

25 على ،احمد رفقى ،ملابس الشخصية وعلاقتها بالمكان وتأثيرها على شكل الحدث فى الفيلم التاريخى، دكتوراه , المعهد العالى للسينما ,1989م ،ص 55

حيث نجد إتقان ديزني فى استخدام الألوان كما رأينا في الأغنية الافتتاحية مع بيل والقرية بألوان مختلفة من البرتقالي والقليل من الأخضر والاصفر على عكس زي بيل الأبيض والأزرق الفاتح الذي يميزها عن البيئة بأكملها لتظهر لنا أنها مختلفة وأنها لا تتناسب مع محيطها شكل (11)

شكل(11) فيلم الجميلة والوحش Beauty and The Beast ديزني 1991

فان اللون الأحمر والبرتقال الذي يستخدمه جاستون والقرية عكس ملابس بيل ذات اللون الأزرق الفاتح ، فأنها ليست مختلفة عن جميع القرويين الآخرين فحسب ، ولكنها أيضًا أكثر حيوية في اللون والذكاء ، فاللون الأزرق الغامق مرتبط بالوحش وقلعته ، مما يدل على أنه على الرغم من اختلافهما ، إلا أنهما عبارة عن ظلال مختلفة من نفس اللون، يحدد هذا الاختيار للألوان بشكل فعال من هم الأبطال والأشرار في العالم ،يميزاللون الأزرق الفاتح ملابس بيل عن باقي شخصيات الفيلم والخلفية عندما تكون في مشهد ما له نفس الألوان مثل الغابة أو القلعة يوضح هذا كيف تستخدم ديزني الألوان لمحاذاة الشخصيات بصريًا من أجل إبراز الاختلافات بينهم. على الرغم من حقيقة أن الثقافة الحديثة تحدد اللون الوردي بشكل وثيق مع الأنوثة أكثر من الأزرق الفاتح ، فإن اللون الأزرق الفاتح أيضا يقرأ للمشاهدين على أنه لون أنثوي، ونلاحظ جاستون هو أحد أشرار ديزني الكلاسيكيين والمقابل النقيضى لـبيل، حيث تكون طيبة ، إنه لا يرحم حيث تكون شجاعة يكون جبانًا وحيث تكون هادئة يكون غاضبًا على عكس بيل يرتدي جاستون اللون الأحمر الزاهي طوال الفيلم ويساعد اللون الأحمر في تحديد شخصيته منذ البداية ، إنه غاضب وعنيف وقوي ومحفز بحبه وشغفه ، ، بينما يرتبط اللون الأحمر بالعاطفة أو الرغبة ، إلا أن الأمر أكثر سوءًا مع جاستون فهو أكثر افتراسًا في طبيعته وليس مجرد حب.

ويرتدي الوحش عباءة حمراء داكنة في النصف الأول من الفيلم للدلالة على مظهره الغاضب، والقوي والمرعب ، وتم استخدام اللون الأحمر لتظهر لنا الشرير في هذا الفيلم لأن اللون الأحمر هو إلى حد كبير لون مرتبط بالشر في العالم الغربي بالإضافة إلى العاطفة والقوة وجاستون هو تجسيد للون الأحمر في الثقافة الغربية.[26]

2. الإضاءة:

لإضاءة دورا مهما في خلق الجو النفسي لدى المشاهد ، أو استخدامها كمؤشر على أحداث قادمة ، وتستطيع الإضاءة أن تؤمن وصول التكوين إلى بنية موحدة ، وإظهار معناه ، وتركز الانتباه على التفاصيل الغير هامة في الظل . وهي تعمل على تحريض الطابع الانفعالي للمشهد ، وتساعد على الاستفادة من الشخصيات ، والديكور ، والإكسسوارات ، والأزياء بشكل مناسب . ومن أهم فوائد الإضاءة : أنها تعمل على إنارة الموضوع ، وإبراز اللون الحقيقي للأزياء وتوضيح الألوان الغامقه ، وإعطاء القوة التعبيرية ، والجو العام ، والإيحاء بالشعور المطلوب لدى المشاهد ، وإكساب الصورة البعد النفسي ، والتأثير المطلوب ، تحقيق جمال الصورة ، والتعبير عن لون القصة وموضوع الفيلم ، فإذا كانت تراجيديا مثلا فإنها تحتاج إلى أنوار ، وظلال متناقضة تماما ، وإذا كانت فكاهية فإنها تحتاج إلى أنوار ناعمة [27] ، فالإضاءة لها أهمية واضحة في أفلام الرسوم المتحركة لان وظيفتها تؤدي دوراً مساعداً لإبراز الشخصيات كما تستخدم لتأكيد المناظر والأزياء بالإضافة لأهميتها في تجسيد العمل الفني الدرامي ، وتلعب الاضاءة دور كبير وهام في إبراز القيم الجمالية للازياء وتصميماتها وألوانها وملامسها وشكل خاماتها المختلفة وتجسيد العمل الفني الدرامي وتأكيد نوعيته وان الضوء في الطبيعة او في التصميم يوحي بمعاني الصراحة والحقيقة والصدق والنقاء والبرودة أو التفاؤل. اما الظلام في الطبيعة او في التصميم يوحي بغموض ورهبة وخوف، وتعتبر الإضاءة عنصرا إيجابيا والظلال هي المقابل السلبي لها، فهي نتيجة حتمية لسقوط الضوء على الاجسام ثلاثية الابعاد ومناطق الظلال هي تلك المناطق التي لم تسقط عليها أشعة مباشرة من المصدرالضوئي. وينطبق هذا بالتأكيد على خلفية الرسوم المتحركة التي يجب أن يكون التكوين فيها وتوزيع الكتل والإضاءة والظلال متوازنا ومحسوبا بكل دقة علي ألا يهمل دور الشخصية ووضعها في الخلفية ومدي توازنها في التكوين العام المتكون من الخلفية والشخصية ، حتي يعطي في النهاية للمشاهدإحساسا بالراحة والتوازن المتكامل ، كما إنها تعمل علي تأكيد الجو الدرامي فهي تنقل المشاهد من حالة نفسية أو عاطفية الي عالم داخلي خيالي كامن في نفسه[28] شكل (12)

26 Dignam, Timothy. "Cultural Perception of Colour in Film. 10/02/2021 "p10"11"12

27 المصرى ، عز الدين عطية ،الدرامل التلفيزونية مقوماتها وضوابطها الفنية ، ماجستير، كلية الأداب، الجامعة الإسلامية غزة ، 2010م ،ص467

28 محمد ، اشرف عبد الفتاح الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة– ماجستير- قسم الجرافيك - كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان – 1989، .ص 343

INTERNATIONAL JOURNAL OF
CREATIVITY AND INNOVATION IN HUMANITIES AND EDUCATION
VOLUME 5, ISSUE 2, 2022, 20 – 43.

شكل (12) فيلم الجميلة والوحش Beauty and The Beast ديزني 1991

لذالك تؤثر الإضاءة والظلال في تحقيق الإحساس بالعمق الفراغى في المشهد والإحساس بالمسافة البعد والقرب اى الإحساس بالبروز رغم ان الصورة لا تعدو ان تكون مسطحة ثنائية الإبعاد وكلما زاد التباين في الإضاءة يزيد الشعور بالعمق الفراغى ويضفى جوا دراميا في المشهد.[29] وتلعب الأضاءة دو ا ر هاما في تحقيق الغايات الفنية التي يطلبها الفنان وذلك بالتعاون مع عوامل أخري لتحقيق السيادة في الموضوع والتأثير الدرامى وإثارة الإحساس بالعمق ، وللإضاءة علاقة وثيقة باللأزياء التى هى جزء لا يتجزأ من الشخصية ككل، ولها دور كبير وهام في إبراز القيم الجمالية للأزياء وتصميماتها وألوانها وملامسها وشكل خاماتها المختلفة فكلما كانت الإضاءه محاكيه للواقع كلما ظهرت الأزياء أكثر واقعية وبشكل درامى رائع،[30]

3. الخلفيات :

هي المكان التي تدور فيها أحداث الفيلم ومشاهدة الجو الدرامى للفيلم ، و ترفع من شأن القيمه الدرامية للفيلم كله ، كما تقوم الخلفية بتحديد زمن وقوع الأحداث بمجرد مشاهدة الخلفية و دون الحاجة الى التنويه على لسان الشخصيات وتبين أيضا الخلفيات نوعية فيلم الرسوم المتحركة كما ينبغى أن تتوافق الوان الخلفيات مع الوان الشخصيات لاظهار الجو الدرامي للفيلم.

أنواع الخلفيات دراميا :

1- الخلفية الرأسية : وهي تندرج تحت الخلفيات المتحركه إلا أن إتجاه الحركه فيها يختلف عن إتجاه الحركه في الخلفيات البانورامية "حركه أفقيه" فتكون حركاتها رأسيه، حيث يمكن ان يتم سحب الخلفيه الي أعلي كنزول بالون مثلاً، أو الي أسفل كتسلق أحد الشخصيات الجبل مثلا ، وهذا يعطي إيحاء لدي المشاهد بأن الشخصيه تتحرك ويؤكد على إقناعه بتلك الاحداث ويجعله يصدق الجو العام للفيلم. شكل (13)

29 كمال الدين الصاوى ، محمد كرم: تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركه، رجع سابق، ص147

30 كمال الدين، محمد كرم. البعد الدرامى للضوء فى أفلام الرسوم المتحركة. دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2018 ،ص 223

شكل(13) خلفية رأسية فيلم الجميلة والوحش 1991

2- الخلفية التاريخية : وهو أن يختار مصممى الرسوم المتحركة الطراز المكانى المعبر عن أهداف الفيلم لعدم ارتباط موضوع الفيلم بفترة زمنية محددة مما يطلق الحرية للفنان في اختيار الطراز المكاني المعبر عن أهداف الفيلم. .[31]شكل (14)

شكل (14) فيلم مولان ديزني 1998

31 كمال الدين، محمد كرم ، المدلول الدرامي للخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية،مجلة العمارة والفنون والعلوم الأنسانية ،العدد 18، 2019 ، ص 402

3- الخلفية البانورامية: وهي عبارة عن شريط طولي يجمع بين كادرين أو ثلاثة وقد رسمت علية الخلفية، وتتحرك تحت الكاميرا من الأيمن إلى الأيسر أو العكس، ولإعطاء الانطباع بوجود خلفية مستمرة فإن المساحات الأخيرة والأولى من الخلفيات لا بد وأن تكون متطابقة ومن ثم لا يظهر للمشاهد الانتقال بين الخلفيات._شكل (15)

شكل (15) خلفية بانورامية فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

4-الخلفية المنظورية: ويقصد بها عين المشاهد لتلك الخلفية فترسم الخلفية من وجهة نظر المشاهد فتختلف تصميمات تلك الخلفيات تبعا للهدف والجو الدرامي المطلوب فمن الممكن أن تكون الزاوية المنظورية من (عين الطائر) أو من (عين النملة) أو مستوى النظر، لأنها ستتحرك مع الشخصية لكي توحي بالعمق وفي تلك الحالة تحدد عناصر الخلفية[32] شكل (16)

شكل (16) خلفية منظورية فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

32 الجندى ،عبدالرحمن عبدالحميد ، القيم التشكيلية للصورة في أفلام الرسوم المتحركة ، ماجستير، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا،2003، ص 123،128

فأن للخلفيات وظيفة هامه في افلام الرسوم المتحركة فان اهميتها لا تقتصر على كونها تخدم الوضع اللازم للحركة في المنظر بل انها تساعد في بعض الاحيان على ان تضفي الفكاهة او المفاجأة على موقف معين ، ويمكن للخلفيات التي ينجزها بعض الفنانين والرسامين لاستخدامها في افلام الرسوم المتحركة ان تصبح لوحات توضع في اطارات وتعلق ، ويعتبر رسم الخلفيات من الاعمال الدقيقة الصعبة المعقدة ولكنها من الاعمال التي تهيئ الفرصة للفنان فان الخلفيات تضيف الكثير لمتعه المشاهد وهي مثل الموسيقى قد تؤدي الى خلق عمق المشاعر المزاجية وترفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم كله، [33] وتؤثر الأضاءة بالتأكيد علي خلفية الرسوم المتحركة التي يجب أن يكون التكوين فيها وتوزيع الكتل والإضاءة والظلال متوازنا ومحسوبا بكل دقة، وتعمل الخلفيات علي خلق جو درامى للمشاهد وجذب عينه وتؤدي إلي خلق عمق للمشاعر وتثير الخيال وترفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم ،

من خلال ألوانها والتفاصيل الشديدة التي تظهر في المناظر الطبيعية والأشجار والأدغال اللي تتحرك الشخصيات الكرتونية بداخلها ، ولكن علي ألا تبالغ في تصميم الخلفيات حتي لا تجذب المشاهد عن حركة الشخصية ، وعموما فإن الغرض الأساسي للخلفية هو وضع الأسس للمحتوي والأوضاع في الفيلم وخلق جو درامى مميز علي أن يكون هناك ترابط بين الخلفية والشخصية والألوان والعناصر الثابتة والمتحركة وأن تخدم تلك الخلفية السيناريو[34] ، وكان واضحاً في فيلم (الجميلة والوحش) حيث ظهرت قلعة الوحش والغابات الباردة المخيفة التي تحيط بقلعته تعكس البيئة مشاعر الوحش من خلال الرسوم المتحركة باللون الأزرق الداكن البحري ، والتي تساعدنا على فهم وحدة الوحش ويأسه [35] وتمثل ألوان القلعة المشاعر الحقيقية للوحش ، تعد لوحة ألوان القلعة أكثر إشراقًا أيضًا للإشارة إلى انفتاح الوحش لأول مرة على شخص آخر بعد مقابلة بيل ، ثم تعود ظلال الوحدة الزرقاء القاتمة عندما تغادر بيلا المنزل مرة أخرى. شكل (17)

شكل (17) فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

33محمد ، أشرف عبد الفتاح، الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة، مرجع سابق، ص113.

34 INTERNATIONAL JOURNAL OF CREATIVITY AND INNOVATION IN HUMANITIES AND EDUCATION, Creative vision into the backgrounds of animated films in the east European bloc (Research Analaysis), Narmin Mohamed Ahmed Zeid, VOLUME4, ISSUE 1, 2021, 64 – 90.,p79

35 Dignam, Timothy. "Cultural Perception of Colour in Film 10/02/2021."p13

وتندمج الخلفيات مع الشخصيات نفسها وغالبًا ما تستخدم لضبط نغمة المشهد التي يغني فيها جاستون وتم تلوين المشهد بأكمله باللونين الأحمر والبرتقالي للمساعدة في ضبط نغمة العاطفة والفخر والقوة التي ينبعث منها جاستون. شكل (18)

شكل (18) فيلم الجميلة والوحش ديزني 1991

ومن خلال تحليلات الفيلم ، تبين أن ديزني تستخدم مساحات كبيرة من الألوان للسيطرة على الخلفيات والمشاهد التي تساعد في ضبط نغمة المشهد واستخدامها لإظهار توافق الشخصيات مع عواطفها من خلال اختيار الأزياء والاكسسوارت.[36]

لذلك تلعب الخلفيات دوراً هاماً في أفلام الرسوم المتحركة وتعد من أهم وسائل التأثير الدرامي فالخلفيات تقوم على خلق عمق المشاعروترفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم ، كما تقوم الخلفية بتحديد زمن وقوع الأحداث بمجرد مشاهدة الخلفية ودون الحاجة إلى التنويه على لسان الشخصيات وتبين الخلفيات أيضا نوعية فيلم الرسوم المتحركة سواء تاريخي أو اسطورى وتحدد مشاهد الفيلم وجوه الدرامي، كما ينبغى أن تتوافق الوان الخلفيات مع الوان الشخصيات لاظهار الجو الدرامي للفيلم.[37]

النتائج :

1- ان مشاركة مصمم الأزياء مع مصمم الرسوم المتحركة يولد هذا التفاعل معاني ودلالات يستطيع من خلالها السيطرة على المشاهد وتحريك مشاعره فى إتجاهات معينة تساعده على الإندماج مع أحداث القصة .

2- تعكس الأزياء القيم الجمالية لكل مجتمع فهى ليست منفصلة عن التيرات الفنية المحيطة بها وهذا يؤكد على فعاليتها وأهميتها البالغة فى أفلام الرسوم المتحركة الأسطورية .

36 Dignam, Timothy. "Cultural Perception of Colour in Film. 10/02/2021 "p 14

37 كمال الدين، محمد كرم ، المدلول الدرامي للخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة ، مرجع سابق ، ص 401

التوصيات:

1- يجب الأستفادة من أفلام الرسوم المتحركة التي تتسم بالطابع الاسطورى لانها تعد نموذجا ذا قيمة فنية وتشكيلية يمكن للفنان الأستفادة منها .

2- وضع منهج خاص عن تصميم أزياء الشخصيات الكرتونية في أفلام الرسوم المتحركة لضرورة

اولاً) المراجع العربية :

إبراهيم ، تغريد عبدالمجيد حمدنا الله ،الرسوم المتحركة بين أفلام الكارتون السينيمائية واعلانات التيلفزيون في الولايات المتحدة الامريكية ،،ماجستير، قسم الجرافيك ، كلية الفنون الجميلة ،جامعة حلوان 2001،ص 24

احمد ، الزهراء محمود– القيم التشكيلية لتصميم الشخصية واثرها على البناء الدرامى في أفلام الحجوم ، ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، قسم الرسوم المتحركة ،جامعة المنيا ،م2017

احمد، يسرى معوض عيسى ، قواعد واسس تصميم الأزياء ،2001م

باوزير، نجاة محمد سالم ، فن تصميم الأزياء،1998م

بخيت، آلاء محمد حسن إبراهيم. تصميم الأزياء وعلاقته بالعناصر الدرامية فى الفيلم السينمائى. ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2012

الجندى ،عبدالرحمن عبدالحميد ، القيم التشكيلية للصورة في أفلام الرسوم المتحركة ، ماجستير، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا،2003

حجاج، محمد نظيف ، رؤية تشكيلية للشخصية الأسطورية من خلال أفلام الرسوم المتحركه، ماجستير، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا، 2017م، ص92

خذيري، لبنى. تأثير التعرض للدراما التلفزيونية الأجنبية على إدراك الشباب الجزائري للواقع الإجتماعى. ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة العربى التبسى- تبسة، 2016م،

الدالي ،علي حسن عبد اللاه محمد ، القيم التشكيلية والدرامية للتشريح الفني في تصميم شخصية أفلام الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد ، دكتوراة ، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ، ، جامعة المنيا ،2015

شويط، عبد العزيز، كتاف، نادية." المسرح وفن الأزياء (تصميم الملابس) بين الماضى التراثى والحاضر دراسة فى حوارية التمثيل والملابس والأقنعة وتداخلهما." مجلة العلامة، العدد الثانى ، 2016م،

الصاوى ،محمد كرم كمال الدين، تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركه، ماجستير،قسم جرافيك ، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2014م

عبد التواب، خالد عبد الرازق." دراسة مسحية عن الشخصيات المؤثرة فى مجلات وأفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربى." مجلة العمارة والفنون، العدد 13، 2019م،

عبدالرحمن ، منى عز الدين مصيلحى البعد الدرامى للأزياء في أفلام التحريك، دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا، 2011م

على ،احمد رفقى ،ملابس الشخصية وعلاقتها بالمكان وتأثيرها على شكل الحدث فى الفيلم التاريخى، دكتوراه , المعهد العالى للسينما ,1989م

عيد ، احمد جمال ،الرسم باليد ونظرية اللون ، 2021،

كمال الدين، محمد كرم ، المدلول الدرامي للخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية،مجلة العمارة والفنون والعلوم الأنسانية ، العدد 18، 2019 ، ص 402

كمال الدين، محمد كرم. البعد الدرامى للضوء فى أفلام الرسوم المتحركة. دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2018 ،

مبارك ، نهى جمعة، علاقة الشكل الفني بالمضمون الدرامى في عمل مسلسلات التحريك ، ماجستير،قسم الرسوم المتحركة، كلية الفنون الجميلة، جامعة المنيا ،2012 م

محمد ، اشرف عبد الفتاح الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة– ماجستير- قسم الجرافيك - كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان – 1989،

محمد، محمد عبد الرحمن."تأثيرات إستخدام الكتلة واللون فى تصميم الزي فى العروض المسرحية العراقية". مجلة الأكاديمى، العدد 48 (2008)

محمود ، اميرة صابر عبدالرحمن ،السمات الفنية والتقنية لشخصية الاميرة فى افلام ديزنى ، ماجستير ،قسم جرافيك ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان ، 2018م

المصرى ، عز الدين عطية ،الدرامل التلفيزونية مقوماتها وضوابطها الفنية ، ماجستير، كلية الأداب، الجامعة الإسلامية غزة ، ،2010م

منصور، محمد منصور ، تأثير القيم التشكيلية على البعد الدرامى لافلام تحريك الحجوم ، ماجستير، قسم الرسوم المتحركة ، كلية الفنون الجميلة ،جامعة المنيا ، 2008م

ثانياً) المراجع الاجنبية :

INTERNATIONAL JOURNAL OF CREATIVITY AND INNOVATION IN HUMANITIES AND EDUCATION, Creative vision into the backgrounds of animated films in the east European bloc (Research Analaysis), Narmin Mohamed Ahmed Zeid, VOLUME4, ISSUE 1, 2021,

Dignam, Timothy. "Cultural Perception of Colour in Film. 10/02/2021

ثالثاً) مواقع الانترنت :-

https://variety.com/2016/tv/news/once-upon-a-time-gaston-wes-brown-beauty-and-the-beast-ouat-1201675253/ (Jan 8, 2016)

http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Fenon-Elam/senario1/SEC09.DOC_cvt.htm (6,2022)