فعالية الملابس ودورها فى أفلام الرسوم المتحركة
The effectiveness of the clothes and their role in the animation films

م.د/ نهال عفيفى محمد
مدرس بقسم الملابس الجاهزة المعهد العالى للفنون التطبيقية–التجمع الخامس

Dr. Nehal Afify Mohamed
Lecturer at Apparel Department -Higher Institute of Applied Arts - The 5th Settlement- New Cairo
Nihalafify@yahoo.com

م.د/ محمد كرم كمال الدين
مدرس بقسم الإعلان المعهد العالى للفنون التطبيقية–التجمع الخامس

Dr. Mohamed Karam Kamal El Din
Lecturer at Advertising Department - Higher Institute of Applied Arts - The 5th Settlement -New Cairo
Fineartsmk@yahoo.com

ملخص البحث:

تعد الملابس واحدة من العناصر التشكيلية الهامة التى تدخل ضمن مكونات تشكيل الصورة فى أفلام الرسوم المتحركة ، كما تعد جزء من التعبير الجمالى والدرامى وذلك لأن الملابس بتصميماتها وألوانها وخامتها وملامسها تؤدى جملة من الوظائف التى تعزز من قيمة الدور وصدقة وأحداثة ، فالملابس فى العمل الفنى تعتبر مرجعاً تاريخياً أو وثائقياً أو إجتماعياً ، كما أنها تعبر عن إرتباط الشخصية الكرتونية بالبيئة والتاريخ من خلال أحداث أعيدت صياغتها فى عمل درامى له أبعاد ورؤى بعينها من منظور مبدع لهذه الصياغة الدرامية ، ومن هنا تترك الملابس الإنطباع الأول لدى المشاهد عن هوية الشخصية الدرامية "الكرتونية" .

ونظراً لما تحملة الملابس فى طياتها من مدلولات ومعانى ومضامين كثيرة يستخدمها كلاً من مصمم الملابس ومصمم الرسوم المتحركة فى مخاطبة عقول المشاهدين بمختلف أعمارهم وتحريك مشاعرهم فى إتجاهات معينة ليندمجوا مع العمل الدرامى ، وذلك للوصول الى تحقيق الأهداف المرجوة من تصميمها داخل العمل الفنى "القصة" وإحداث الأثر المطلوب على المشاهد ، وخاصةً وأن أفلام الرسوم المتحركة "الأنيميشن" لم تعد مقصورة على الصغار فقط ، فتطور التكنولوجيا المستخدمة فى صناعة هذه الأفلام بالإضافة إلى تطور أساليب الكتابة والإبداع فيها جعل منها ذات أثر هائل وكبير تتركه ورائها ، مما أدى إلى أن يتعلق كثيراً من المشاهدين "الأفراد" على إختلاف أعمارهم بهذه النوعية من الأفلام "أفلام الرسوم المتحركة" .

لذا إن الإعداد الجيد لملابس الشخصيات الكرتونية فى فيلم الرسوم المتحركة يعد من أهم الخطوات الرئيسية التى يعتمد عليها فى العمل الفنى السينمائى، لذا ينبغى أن تحتوي ملابس القصة "الفيلم" على خصائص الفن الذي ستقدم من أجله، حتى يتثنى جعل الخيال صفة واقعية.

الكلمات المفتاحية: (الملابس – الدراما – الرسوم المتحركة).

▪ Abstract:

Clothes are one of the important plastic elements that are part of the composition of the image in the animation films, and are part of the expression aesthetic and dramatic, because clothes design and colors, and the quality and contact them perform a number of functions that enhance the value of the role and charity and events , The clothes in the art work are

considered a historical reference, documentary or social, and they expresses the attachment of the cartoon character to the environment and history through events that have been reworked in dramatic work that has certain dimensions and visions from the creative perspective of this dramatic formulation. Hence, the clothes leave the viewer's first impression of identity Dramatic character "cartoon".

Due to the clothes have many meanings, and content that both the clothes designer and the cartoon designer use to address the minds of viewers of different ages and to move their feelings in certain directions to merge with the dramatic work , In order to achieve the desired objectives of the design within the work of art "story" and to make the desired impact on the viewer, especially as animation films "Animation" is no longer limited to young people only, the development of technology used in the manufacture of these films in addition to the development of writing methods and creativity made Which has a huge impact and leave behind them, which led to a lot of viewers "individuals" on the different ages of this type of films, "animation films"

Therefore, the good preparation of cartoon characters in the animated film is one of the most important steps that depend on the cinematic artwork, so the clothing should contain the story "film" on the characteristics of the art to be provided for it, to make the imagination realistic.

Keywords: (Clothes - Drama - Animation).

المقدمة:

من المعروف أنه بدون صراع لا توجد دراما ، وبدون الشخصية "الفاعل" لا يوجد الفعل الدرامى فإذا تم تحديد حاجة الشخصية ودوافعها ومدى قدرة تلك الشخصية على تحقيق أو عدم تحقيق هدفها فإنه من هنا يمكن أن ينشأ الفعل الدرامى "البعد الدرامى" للقصة فى أفلام الرسوم المتحركة ، فالشخصية هى من أهم عناصر أى عمل فنى تتكون من عدة عناصر أهمها ملابس "زى" الشخصية ، فكلما شهدنا تمثيلاً فى الفعل والحركة للشخصية الكرتونية فتصاحب هذه التمثيلية الحركية تمثيلاً أخر بالملابس وفق العلاقة التزامنية بين الملابس وجسم الشخصية لذلك تعتبر الملابس أحد أهم الأركان الفنية فى فن الدراما فى أفلام الرسوم المتحركة ، فالملبس مظهر الشخصية الدال على هيئتها ، وهو يعكس نمط الشخصية التى تعتمد عليه إعتماداً كلياً فى إبراز جوانبها وتأكيد البعد الدرامى للقصة ومضمونها .

ويعتقد البعض أن الملابس "الزي" التي ترتديها الشخصيات الكرتونية داخل أفلام الرسوم المتحركة يجب مطابقتها التاريخية لكل دور يمثل حقبة فحسب؟ لكن الصواب هنا انطباق مقولة " الشكل المحتوى" .

مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث فى وجود قصور فى تناول ودراسة فعالية الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة فى كليات الفنون التطبيقية بالرغم من الدور الهام للملابس ومصمم الملابس فى هذه النوعية من الأفلام ،،،،، لذا يسعى البحث للإجابة على التساؤل الآتى:

_ ما فعالية الملابس فى تحقيق الجانب النفسى والدرامى الذي يربط النص بالأداء ومن ثم إنعكاس دورها على صناعة أفلام الرسوم المتحركة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على دور الملابس وفعاليتها فى أفلام الرسوم المتحركة، وتقديم نماذج لملابس تتلائم مع هذه النوعية من الأفلام.

أهمية البحث:

معالجة أوجة القصور فى تناول الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة بالرغم من دورها كعنصر تشكيلى وتعبيرى يعمل على تأكيد الشخصية الكرتونية، وبالرغم من دور مصمم الملابس شديد الأهمية فى إبداع الملابس التى تدخل ضمن العوامل الهامة لتحقيق البعد الدرامى للقصة ونجاح صناعة الفيلم.

فرضية البحث:

أن الملابس لها فعالية ودور فى تكوين وتحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة.

حدود البحث:

تقتصر على بناء شخصيات كرتونية إفتراضية، وعمل نماذج ملبسية تتلاءم مع هذه الشخصيات بتقنيات متنوعة فى ضوء الإمكانيات المتاحة للباحثان.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفى والتجريبى لتحقيق أهداف البحث.

محاور البحث:

أولاً: الإطار النظرى: الرسوم المتحركة ومصمم الملابس – لغة الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة.

ثانياً: الإطار التجريبى: يشمل على عمل نماذج لصياغات تشكيلية لملابس تتلاءم مع شخصيات كرتونية إفتراضية مقترحة من قبل الباحثان "بالكمبيوتر"

مصطلحات البحث:

- **الملابس:**

التعريف الإجرائى للملابس هى تشكل صورة بصرية تشير إلى دلالات ومعاني وشفرات ظاهرة وضمنية حول الموقف الدرامي للشخصية وتبعث برسالة مرئية فورية للمشاهد حول "البيئة، المناخ، السن، الجنس، المهنة، الجنسية، وغيرها" للشخصية، فضلاً عن أبعادها "البعد الاجتماعي، والبعد السيكولوجي"، وترتبط تكوينات الملابس بمرجعيات متنوعة والتي تشكل جميعها أو بعضها الملابس.

- **الدراما:**

شكل من أشكال الفن القائم على تصور الفنان لقصة تدور حول شخصيات تتورط في أحداث هذه القصة عن طريق الحوار المتبادل بين الشخصيات، وحوار هذه الأحداث يأخذ شكل الحبكة لها شكل وهدف وتلتزم بالخلفية والزمان والمكان[3/ص9] .

- **الرسوم المتحركة:**

تعرف الرسوم المتحركة فى المعاجم والموسوعات ومنها موسوعة السينما على أنها "تقنية سينمائية تسمح بإنشاء شخصيات وعالم خيالى، فهى تعد أحد أنواع التحريك السينمائى الذي يعتمد على مبدأ بث الحياة فى الرسوم والمنحوتات والصور والدمى، وذلك بفضل تعاقب عدد من الصور المتتالية لبعض الأشكال أو عن طريق عدد من الرسوم التى تمثل المراحل المتعاقبة للحركة معتمدة على مبدأ التسجيل صورة بصورة"[5/ص10] .

أولاً :الإطار النظرى:

1.الرسوم المتحركة ومصمم الملابس:

قام رواد مجال الرسوم المتحركة الأوائل بتطويع العلاقة بين الفن التشكيلى وفن السينما لإفراز ميدان جديد هو فن الرسوم المتحركة ، وهو ميدان سحري تتحدد فيه عوامل كثيره منها البيئي والسيكولوجي لخلق آفاق مفتوحة أمام الدهشة والإيحاء

، وهو فن جمالي له لغته الخاصة والتي أساسها الصورة سواء كانت صامتة أم ناطقة ، تلك الصورة التي تستمد روحها من الحركة ، حيث أصبحت الرسوم المتحركة وسيلة جديدة ومتجددة للمبدعين والمفكرين تسهل بث أفكارهم من خلالها فإختلفت بالتالى مدارسها وتقنياتها وأشكالها التعبيرية بناءاً على القيم الإبداعية المقدمة فيها[9]، ومن هنا يعتبر فن الرسوم المتحركة من الفنون خطيرة التأثير لأنه يعطى الفنان أو المصمم إمكانات غير محدده تتيح له فرصة الإنطلاق بخيال المشاهدين لعوالم مختلفة يجسد منها وفيها عناصر العمل الفنى لتحقيق البعد الدرامى للقصة ، لذلك تكمن قوة الرسوم المتحركة فيما تثيره وتحركة من مشاعر وعواطف المشاهدين بمختلف فئاتهم العمرية من خلال تقنياتها وعناصرها المتميزة ، ومن ثم يندمجوا مع العمل الدرامى وعناصره ويقنعوا بها ويتحمسوا لها[11/ص1] .

1-1 عناصر فيلم الرسوم المتحركة التى تؤثر فى تحقيق البعد الدرامى:

يتكون فيلم الرسوم المتحركة من عدة عناصر هامة حينما تتكامل جوانبها تساعد فى إنجاحه وحينما تتناقص يفشل العمل ، وهذه العناصر هى : الشخصية ، الخلفيات ، الملابس ، اللون ، الإضاءة ، الصوت ، الإخراج ، وغيرها ..... ، لذا يجب على من يقومون بهذا العمل أن يكونوا فريقاً متفاهماً مكملاً لبعضة كلاً فى تخصصة لتقديم فكرته فى أفضل صورة فنية وتقنية بهدف إحداث الأثر المطلوب على المشاهد ، لذلك فإن الإعداد الجيد لفيلم الرسوم المتحركة من أهم الخطوات الرئيسية الأولى التى يعتمد عليها فى العمل الفنى السينمائى ، ومن ثم بث الحياه وجعل الخيال صفة واقعية .

1-2 العلاقة بين الملابس والشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة:

الشخصية هى أحد الجوانب الهامة فى العمل الدرامى عموماً والرسوم المتحركة بوجه خاص ، فهى تعتبر من أكثر مكونات القصة الدرامية حيوية وتحتل مكانة هامة بإعتبارها هى التى تصنع الأحداث وتجسد الفكرة والقصة فى أفلام الرسوم المتحركة ، لذلك على مصمم الرسوم المتحركة أن يرسم شخصياته بعناية وأن تكون متصاعدة مع الأحداث الدرامية ، وفى أغلب الأحيان تعتمد شخصية الرسوم المتحركة على عنصر المبالغة والذى يعد من أجمل سمات الرسوم المتحركة الذى يضفى عليها جو من الخيال والخروج عن المألوف والطبيعى ، فبقدر أهمية التصميم الجيد للشخصية فإن إستخدام العناصر التشكيلية للشخصيات لا يقل أهمية عن ذلك ، حيث تبلور من خلالها الإتجاهات العريضة للشخصية كى تخدم أغراض العمل[15/ص116] .

وتعد الملابس أحد العناصر التشكيلية الهامة التى تدخل ضمن مكونات تشكيل الشخصية والتى تخضع للغة التشكيل ومقوماتها البنائية والدرامية، حيث تتخذ الملابس صورة شكلية تندرج تحت الدلالة الحسية والدرامية، كما إن لها أثر فى خلق قوة الشخصية التى تعبر الملابس عن جوهرها، كما هو موضح فى شكل رقم (1).

شكل رقم (1) : يوضح الملابس كعنصر تشكيلى ضمن مكونات تشكيل الشخصية[18]

فالملابس تختلف بإختلاف الشخصية ومواقفها الدرامية المتعدده خلال تطور الأحداث، فهى تميز دور الشخصية وتؤكد ملامحها، كما يرتبط تصميم وشكل الملابس عادة بالتكوين الجسمانى للشخصية، فعلى مصمم الملابس أن يفهم تفاصيل جسم الشخصية الكرتونية وتصميم ما يبرز جمالها[1/ص2] ، كما هو موضح فى شكل رقم (2).

شكل رقم (2) : يوضح ترابط تصميم وشكل الملابس بالتكوين الجسمانى للشخصية[18]

ومن هنا يتضح أن الملابس هى التعبير المكلف بصياغة صور أو شكل الشخصيات ودورها لتمثل أشياء غائبة كأنها ممثلة لشعور ومشاعر المشاهدين، حيث ينطلق فن الملابس متأثراً بالطراز العام لأي عنصر من عناصر العمل الدرامى "القصة"، حيث أنها من أحد الفنون التشكيلية التى تعكس الجوانب الجمالية وتشبع رغبة مصمم الملابس الإبداعية نفسياً وإجتماعياً ونفعياً فى نفس الوقت[14/ص105-106] .

3-1 دور مصمم الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة:

إن تصميم الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة جزء من رسالة الفيلم البصرية ، والتى تعبر عن الشخصية والبعد الدرامى للقصة ، ليست المسألة تجميلاً وملابس فحسب بل تحليل للشخصيات الكرتونية والإندماج "غوص" فى أبعادها وأعماقها الدرامية ، فالملابس تعد بمثابة الضوء الذى يكشف ملامح الشخصية ومكنونها بعد دراسة شاملة للحقبة الزمنية والمكانية

والتاريخية التى تدور فيها أحداث العمل الفنى "القصة" ، ودراسة طبيعة الشخصيات الذين يتمحور حولهم القصة للوصول إلى التصور الأمثل الذى يعبر عنهم حتى على مستوى الخامات المستخدمة والإكسسوارات[7/ص119] ، لذلك هناك بعض شروط التى لابد من توافرها فى من يهتم بالأزياء ويختص بالملابس فى أفلام الرسوم المتحركة ، ونذكر منها[6/ص138] :

- أن يكون دارساً للطرز التاريخية والملبسية، فكل فيلم من أفلام الرسوم المتحركة يحمل أسلوب "ستايل" خاص به ولكل عمل أسلوب يفرضه الموضوع الدرامى والزمان والمكان.
- أن يتمتع بالموهبة والإبداع والحس المرهف والذوق السليم والإحساس العال بالجمال تجاه اللون والخامة والإكسسوارات والهيكل العام، حتى يكون قادراً من خلال تصميماته على إبراز معالم الشخصية الكرتونية.
- أن يعمل فى تعاون تام مع المخرج ومصمم الرسوم المتحركة ومصمم المناظر ومصمم الإضاءه، حتى تكون الملابس منسجمة مع كافة عناصر فيلم الرسوم المتحركة، وخاصةً وأن الدراما فى أفلام الرسوم المتحركة لا تتحقق بملابس الشخصيات فقط وأنما بتجانسها وتكاملها مع تصميم الشخصية وباقى العناصر.
- يجب أن يبرز تأثير الأسلوب العصرى حتى فى تصميم الملابس التاريخية، أى أنه يعرف الماضى جيداً ولكنه يدخل علية التعديلات من الحاضر حتى يلائم ذوق العصر، كما هو موضح فى شكل رقم (3).

شكل رقم (3) : يوضح ملابس تعبر عن الماضى بأسلوب عصرى[18]

وفى أفلام الرسوم المتحركة لا يمكن لمصمم الملابس أن ينسى علاقة كل شخصية كرتونية بالأخرى خلال تحديده للتصميم والشكل النهائى للملبس وعلاقة الأشكال والألوان بعضها البعض[1/ص2] كما هو موضح فى شكل رقم (4)، وكل هذا خاضع للعناصر الدرامية للعمل الفنى "القصة".

شكل رقم (4) : يوضح علاقة أشكال وألوان ملابس كل شخصية كرتونية بالأخرى

2.لغة الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة:

الملابس هى دلالة قابلة للتأويل تحملها الشخصية فى أثناء تجسيدها للعمل الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة، فالملابس كبقية عناصر الصوره لها لغتها وتعبيرها الخاص الذي يختلف ويتنوع طبقاً للدور الذي تؤديه فى العمل ككل، وهذا ما جعل تقنية الملابس تشكل ركناً رئيسياً يشغل بال مصمم الملابس ومصمم الرسوم المتحركة معاً لأنها لابد أن تكتمل مع الشخصية ودورها فى العمل الفنى، إذ يتجلى دورها فى تعميق الجانب الجمالى والتعبيرى من خلال إستيعاب قيم الشكل وما يحمله من مضامين فى بنية الملبس [12/ص78] .

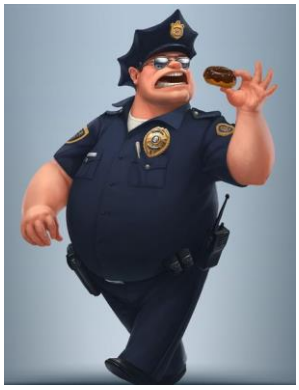
فالملابس تدخل ضمن المقومات البنائية للقصة وتوظف لخدمة البعد الدرامى، فهى تصور الشخصية وإتجاهاتها على نحو درامى، فتعمل على جذب إنتباه المشاهد وتساعده على إدراك العصر والحقبة الزمنية التى تدور فيه أحداث الفيلم وخاصةً وإذا كان فيلم الرسوم المتحركة تاريخياً حينها يلتزم تصميم الملابس بفترة تاريخية محددة ويحاكى أسلوبها بدقة كما فى شكل رقم (5)، كما أنها تحدد جنسية الشخصيات الكرتونية "إفريقية، هندية وغيرها.." شكل رقم (6) وعمرها "طفل، شاب، رجل، عجوز" كما فى شكل رقم (7)، وتشير إلى المستوى الإجتماعى والإقتصادى لهم كما فى شكل رقم (8)، تميز بين مختلف المهن "طبيب، شرطى، طباخ، وغيرها..."[8/ص117] كما فى شكل رقم (9) .

شكل رقم (5) : يوضح إرتباط تصميم الملبس بالفترة التاريخية

شكل رقم (6) : يوضح أنماط ملبسية تحدد جنسية الشخصية الكرتونية

شكل رقم (7) : يوضح أنماط ملبسية تحدد عمر الشخصية الكرتونية

شكل رقم (8) : يوضح أنماط ملبسية تشير إلى المستوى الإجتماعى والإقتصادى للشخصية الكرتونية



شكل رقم (9) : يوضح ملابس تميز المهن المختلفة للشخصية الكرتونية[18]

وفى أفلام الرسوم المتحركة تختلف أهمية وفعالية الملابس كعنصر تشكيلى وتعبيرى تبعاً لنوعية العمل الكرتونى من حيث التوجه الدرامى لسياق الأحداث، فإذا فشلت الملابس أو أهملت فى إظهار دور الشخصية وحقيقتها وحركاتها فإنة بالتالى لا يتحقق الغرض الدرامى الذي صممت من أجله، فيبدو المظهر شاذاً وغير مطابق لروح النص وينهار كل البناء الدرامى من أساسه وحينئذً لا يستطيع المشاهد تتبع سياق الحدث ووقائع الفيلم، فيجب أن تعمل الملابس على تأكيد الشخصية لإقناع المشاهد بتلك الشخصية دراماياً.

1-2 التعبير اللونى للملابس فى أفلام الرسوم المتحركة:

إن إختيار ألوان الملابس وتجانسها مع بعضها فن له أصوله وقواعده ، يعتمد إلى حد كبير على الخيال الخصب لمصمم الملابس وخبرته وقدرته على التعامل مع الألوان ومدى تذوقة لفعاليتها التشكيلية وكيفية إستخدام الألوان بشكل مؤثر إنفعالى رمزى أو درامى فى بناء وتحقيق فكرته التصميمية للملابس التى تتلاءم مع الرؤية الدرامية والشخصيات الكرتونية فى أفلام الرسوم المتحركة ، وخاصة وأن التعبير اللونى يقوم على تداعى المعانى والخواطر والأفكار ، فكل لون من الألوان مرتبط بمفاهيم معينة ويملك دلالات درامية ونفسية خاصة تعكس حالة الشخصية فى المواقف الدرامية المختلفة[16/ص287] .

حيث أن مصمم الملابس يمكن أن يعتمد على الألوان ليقدم ملابس متنوعة من خلال الأحجام وأشكال ونوعيات كل لون ، وهذا المظهر يمكن جعله صورة أسلوبية بصرية تعبيرية يتم من خلالها التأكيد على جزء وشكل من الملبس "الملابس" ، فالألوان 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 تبعاً للأفكار والأحداث المراد توصيلها وخلق إنطباع تأثيرى من خلالها[12/ص85-86] ، كما هو موضح فى الشكل رقم (10) .

شكل رقم (10) : يوضح التعبير بالألوان لتأكيد تصميم ودور الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة[18]

ونظراً أن الألوان تعد عنصر جذب فعال إذا ما تم توظيفها بشكل صحيح للفت إنتباه المشاهد وخاصةً أن قيمة اللون لا تكمن فى التطابق الواقعى للون الطبيعى وإنما تكمن قيمته فى التعبير الفنى والرؤية الدراميا التى يوصلها هذا اللون[13/ص477] ، لذا يقع على عاتق مصمم الملابس مهمة ضرورة وجود تكامل هارمنى بين ألوان الملابس وألوان الخلفيات والإضاءه ، ومن ثم وجب أن يكون لون كل منها مختلفاً إختلافاً فيه إنسجام وليس فيه تنافر أو تضاد حتى لا

يحدث هذا عكسية فى الإحساسات البصرية مما يشكل عامل إضطراب فى عالم الفيلم يعمل على حرف إنتباه المشاهد عن أحداث الدراما بدلاً من أن يكون عاملاً مهماً فى تأكيد البعد السيكولوجى والمعنى الدرامى له ومن ثم يظهر اللون كأنه شئ دخيل يعمل على تحطيم فعالية ودور الملابس وتشويش على بقية العناصر الفنية الأخرى المستخدمة فى صنع حركة الفيلم[13/ص480] .

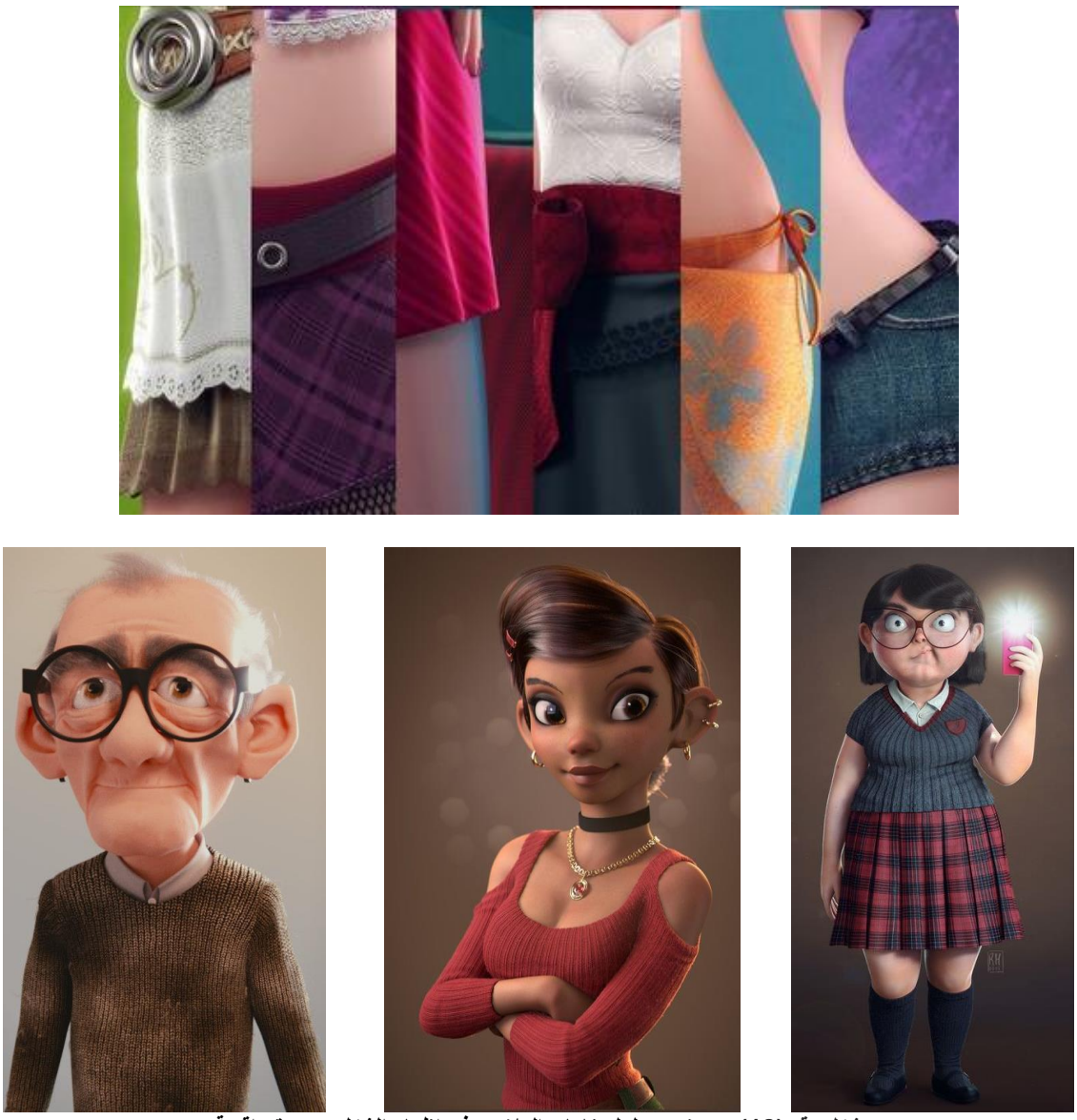
ولكيلا يحدث ذلك يحتاج الأمر إلى ذوق وحس فني من مصمم الملابس ونظره فنية مميزه من مصمم الرسوم المتحركة والمخرج لكي يتمكنوا من توظيف الألوان التوظيف السليم الذي يساعد على إبراز جماليات الملابس والإكسسوارات المكملة لها بما يتلاءم مع بقية العناصر الفنية الأخرى المستخدمة فى صنع حركة الفيلم، كما هو موضح فى الشكل رقم (11).

شكل رقم (11) : نماذج توضح التكامل الهارمنى بين ألوان الملابس وألوان الخلفيات والإضاءة[18]

ومن هنا يتضح إن الملابس وألوانها ليست نوعاً من الزخارف الإضافية فى أفلام الرسوم المتحركة بل إنها مرتبطه بمضامين العمل الفنى أى أنها عنصراً أساسياً من عناصر القصة ذاتها لأنها تترجم وتعبر عن طبيعة الشخصية وحركاتها وكذلك عن أغراضها وإتجهاتها ولابد أن تنسجم مع بيئة القصة وجوها العام والظروف المحيطة بها.

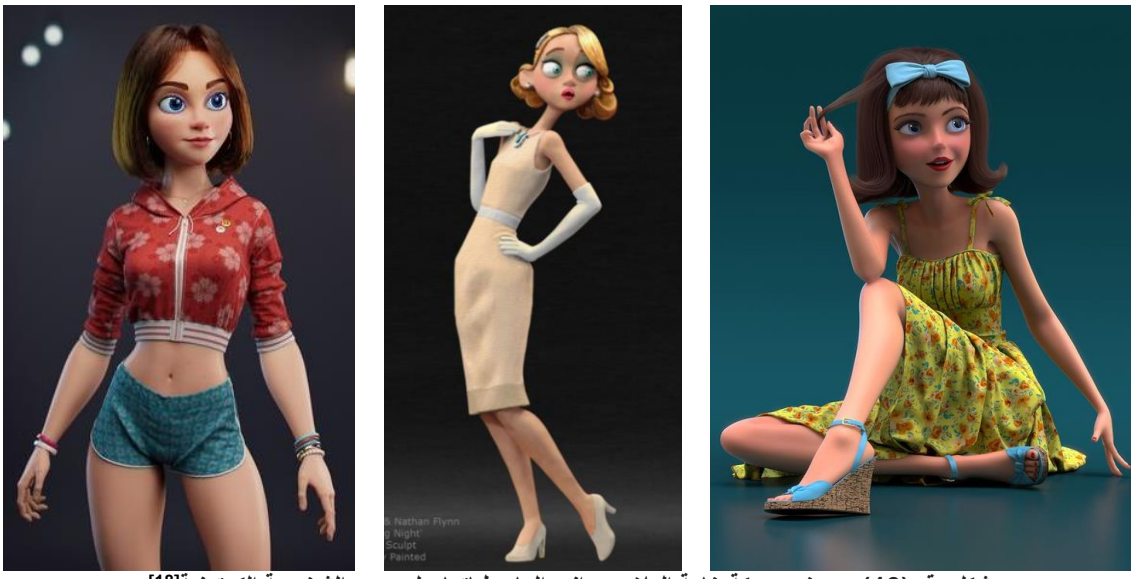
2-2 مدلول خامات الملابس وملامسها فى أفلام الرسوم المتحركة:

ليس المقصود من تصميم الملبس هو خلق أشكال وطرز لملابس لم تكن مألوفة فى أسلوبها من قبل بل أن هدف مصمم الملابس فى الواقع إيجاد أسلوب جديد من التفاعل بين الشخصية الكرتونية وملابسه وبالتالى تحريك طاقة كانت خفية فى الخامات "الأقمشة والجلود وغيرها" [12/ص87] ، فقد أصبحت الخامة أداة تعبير وتعدت الخامة حدود مكوناتها الجزئية كشكل للدلالة إلى ما يعنية الشئ ويتضمنه من قصد وفكرة ، فالخامة يمكن أن تكون عنصراً معبراً من خلال صفاتها وخصائصها التى يستطيع مصمم الملابس التعبير من خلالها ، وخاصةً أن كل خامة تتحدث بلغة خاصة عن نفسها ، فهى الوسيط الذى يحمل فى ثناياه على مفاتيح لا حصر لها تساعد على إظهار الشكل بصورة أوقع[10/ص222] ، كما هو موضح فى الشكل رقم (12) .



شكل رقم (12) : يوضح مدلول خامات الملابس فى إظهار الشكل بصورة واقعية

فالخامة لدى مصمم الملابس تعد مصدر مهم من مصادر الإلهام حيث تستمر الخامة فى إعطائه العديد من الأفكار التى تجتمع لتعطى فكرة نهائية مبتكرة تحمل داخلها مواصفات الخامة من ملمس ولون وإضاءة وليونة مستخدماً كل هذه الخصائص مع تأثير حركة جسم الشخصية على الخامة وإنسدالها وطياتها للتوصل إلى شكل جمالى ذو طابع بصري رمزى ولتحقيق وظيفتها فى تعميق الجانب التعبيرى فى أفلام الرسوم المتحركة، كما هو موضح فى شكل رقم (13).



شكل رقم (13) : يوضح حركة خامة الملابس وإنسدالها وطياتها على جسم الشخصية الكرتونية[18]

ونظراً أن ملمس الخامة "الأقمشة" يحتل مكانة خاصة كعنصر تصميمى فى تصميم الملابس ، كما يعد من العوامل المهمة التى تلعب دوراً مهم وكبير فى التعريف بالخامة وتحديد شخصية المرتدى لتلك الملابس[2/ص204] ، لذا يجب على مصمم الملابس أن يهتم بالملمس ، حيث يقوم مصمم الملابس بالإستعانه بالخامات الطبيعية كمرجع أثناء تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية فى العمل الفنى "الدرامى" فيجب إدراك الخامة ودراستها بشكل دقيق ، وذلك لأن لكل خامة "القماش" خواص من وزن وحجم وسمك وشكل وإمتصاص للضوء أو عكسة تعطى إنطباعات زائفة تغير حجم الجسم الظاهر للشخصية الكرتونية المرتدية لها ، فيبدو نحيفاً أو ممتلئ ، أى أن الإختيار الذكى لأنواع الأقمشة المستخدمة فى الملابس يساعد على إيجاد إيهامات جسمانية تدعم من البعد الدرامى للشخصية[2/ص209] .

وقد ساعد التقدم فى البرامج ثلاثية الأبعاد كلاً من مصمم الملابس ومصمم الرسوم المتحركة فى توضيح وتطوير الخامة وإبرازها بشكل أفضل وأوقع على الشخصية الكرتونية، كما هو موضح فى شكل رقم (14).

شكل رقم (14) : يوضح تطور إبراز خامة الملابس بإستخدام البرامج ثلاثية الأبعاد

3-2 أثر الإضاءة على فعالية الملابس فى أفلام الرسوم المتحركة:

الضوء عنصر أساسى فى غاية الأهمية للتعبير والتجسيد فى كل أنواع الفنون حتى عندما يستخدم كرمز تخيلى ، وفى أفلام الرسوم المتحركة يعد الضوء وسيلة إصطناعية ذات تأثير درامى بحيث يتم توظيفه والتحكم به لإبداع تأثيرات جمالية ونفسية درامية لخدمة المعنى فى العمل الدرامى[13/ص463] ، حيث أصبح بمثابة لوحة فنية فى العمل الدرامى بإستخدام الظل والنور ، فالإضاءة تغير الصورة فعلياً وتعطى الحياة فهى تجعل المشاهد يتفاعل مع العمل الدرامى ، فالمشاهد بدوره لم يعد يكتفى بتطورات القصة والأداء التمثيلى بل إمتد تفهمه وإحساسة بالإضاءة كعنصر هام فى العمل الفنى وخاصةً أن الإضاءة والصورة تبرز الإحساس والمعلومة التى يريد مبدع العمل الفنى أن تصل إليه كمشاهد ، فالإضاءه هى أحد عناصر التعبير عما يحمله الفيلم من مضمون بل هى أسرع الوسائل لإيضاح غايتها للمشاهد قبل الحوار والأداء التمثيلى ، لذلك تعتبر أهم الوسائل التى تؤثر فى تجسيد بيئة الحدث والخامات المختلفة والشخصيات المؤدية بها .

فللإضاءة علاقة وثيقة بالملابس التى هى جزء لا يتجزأ من الشخصية ككل ، حيث تلعب الاضاءة دور كبير وهام في إبراز القيم الجمالية للملابس وتصميماتها وألوانها وملامسها وشكل خاماتها المختلفة[10/ص223] ، وذلك من خلال البرامج ثلاثية الأبعاد التى ساعدت على إظهار الملابس وتجسيمها سواء كانت ساكنة أو متحركة ، وإظهار البعد الثالث وهو العمق فى تصميم الملبس ، وإبراز التقعرات والتحدبات لكل من جسم الشخصية والقطعة الملبسية ، وإضافة البريق أو مسحة جمالية لبعض خامات الملابس عندما يكون ذلك مطلوباً لعملية إبداع الصورة ، وتأكيد وجود الملابس بين المرئيات المحيطة بها لدعم الحدث الدرامى فى العمل الفنى وذلك بتوجيه نظر المشاهد إليها من خلال التحكم فى إتجاهات الضوء وزوايا سقوطه بتأثيرات وتقنيات مختلفة لإضفاء إيحاءات معينة لها مدلول درامى ودلالة رمزية على الملابس والشخصيات الكرتونية[4/ص44] .

فكلما كانت الإضاءه محاكيه للواقع كلما ظهرت الملابس أكثر واقعية وبشكل درامى رائع، وهذا ما يساهم فى تأكيد دور الملابس فى التعبير عن الشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة، ويحدث تأثير على مشاعر المشاهد التى يتم نقلها أثناء المشاهد المختلفة داخل القصة[1/ص145] .

ومع التقدم التقنى الرهيب والمستمر فى برامج الكمبيوتر والبرامج ثلاثية الأبعاد وظهور الفارق الكبير بين تقنية الرسوم المتحركة "2D"Cartoons والرسوم المتحركة 3D Animation أمكن خلق تأثيرات متنوعة فى الملابس وألوانها والتحكم فى خامتها وإنعكاسها للإضاءة ومدى شفافيتها لإظهار ما بداخلها بشكل كبير وخيالى يقارب التأثيرات الحقيقية والفنية المرسومة بشكل أكثر إحترافية ، كما أمكن التحكم فى الإضاءة ثلاثية الأبعاد وحركتها وإلقاء ظلال أوتوماتيكية والتحكم فى نعومتها وحدتها ولونها على الملابس والشخصيات كما هو موضح فى الشكل رقم (15) ، وذلك لإعطاء مزيد من التأثيرات الدرامية لإقناع المشاهد بدورها فى أحداث العمل الفنى ، الأمر الذى ساعد على ظهور أفلام للرسوم المتحركة محاكية للواقع بشكل كبير[17/ص214] .

شكل رقم (15) : يوضح إبراز طبيعة ولون ملابس الشخصية بالإضاءة بطريقة فنية وواقعية فى برامج 3d [18]

والمصمم الناجح "كلاً من مصمم الملابس ومصمم الرسوم المتحركة" هو الذي يستطيع التوفيق بين الدور الوظيفى للضوء داخل العمل الدرامى والدور الجمالى له فى إظهار ملابس الشخصيات وفعاليتها وذلك لتحقيق البعد الدرامى للشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة.

ثانياً: الإطار التجريبى:

لقد قام الباحثان من خلال الإمكانيات المتاحة لديهم بعمل بعض من النماذج لملابس تتلاءم مع شخصيات أفلام الرسوم المتحركة والمتأثرة بالبيئة المحيطة، وذلك من خلال:

_ بناء شخصيات كرتونية إفتراضية Model characters من قبل مصمم الرسوم المتحركة.

_ ثم قامت مصممة الملابس بصياغة تشكيلية لملابس تتناسب مع هذه الشخصيات الكرتونية.

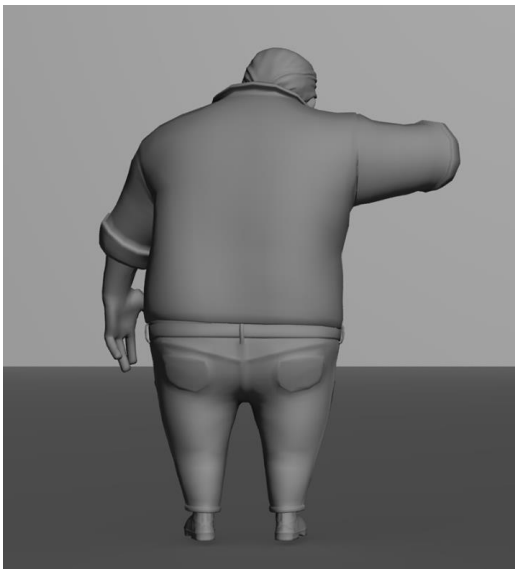
وكل ذلك بإستخدام برنامج 3d Max وAdobe photoshop، مع عمل تأثيرات متنوعة فى أشكال وألوان وخامات ملابس كل شخصية وإظهار الإضاءة على هذه الملابس والشخصية ،،،،،

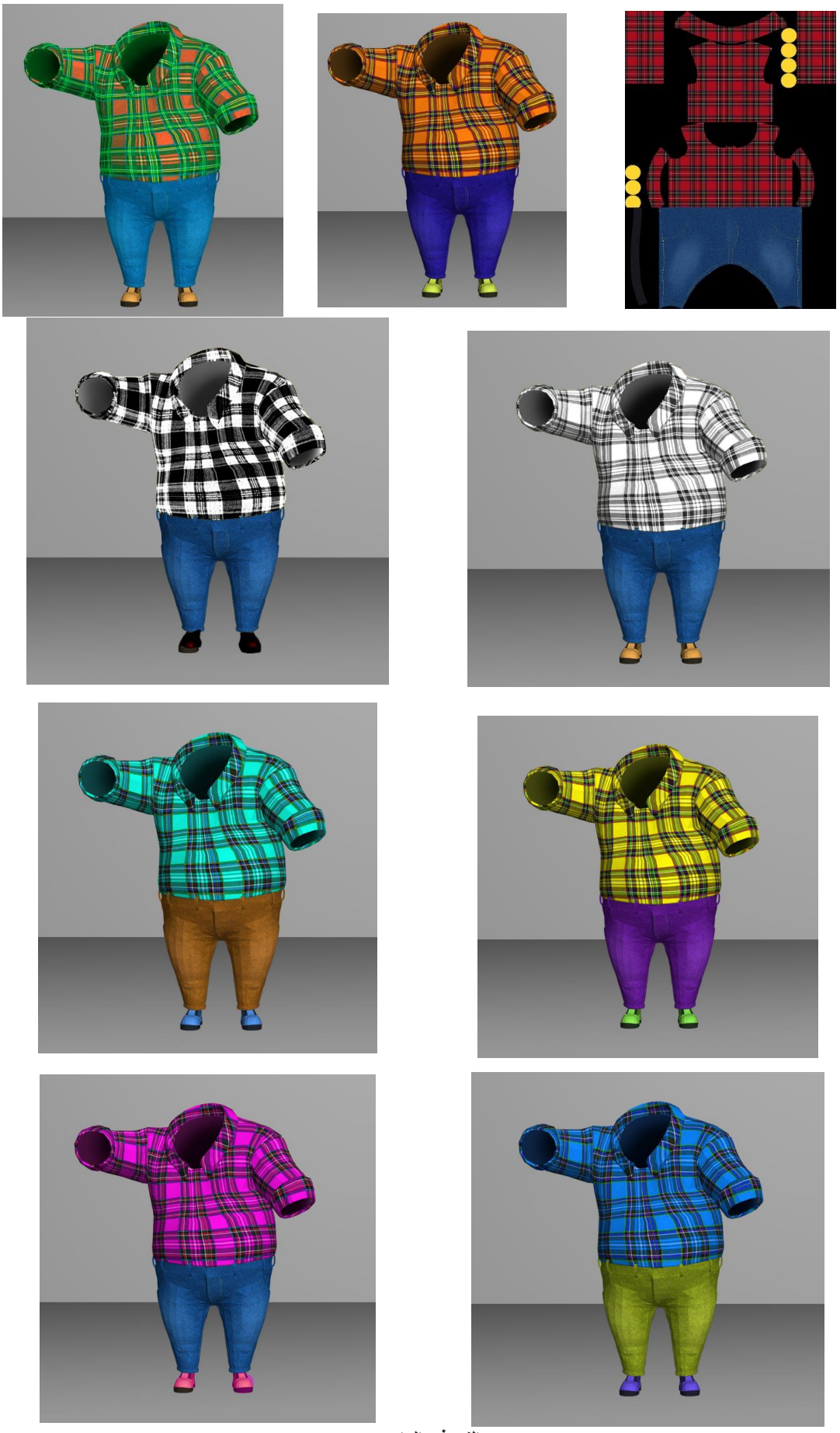
النموذج الأول

النموذج الثانى

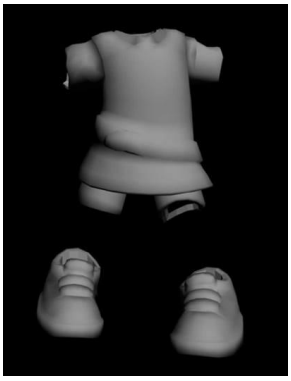
النموذج الثالث

النموذج الثانى والثالث





النموذج الرابع



النموذج الخامس

النتائج:

1. الملابس تعتبر مصدراً وثائقياً تختلف دورها كعنصر تشكيلى وتعبيرى تبعاً لنوعية العمل الكرتونى من حيث التوجه الدرامى لسياق الأحداث سواء كان تعليمياً أو دينياً أو تاريخياً أو سياسياً ، بالإضافة إلى الرؤية الإخراجية وأسلوب التناول سواء كان واقعياً أو خيالياً ، فالملابس جانب تشكيلى يرتبط باللون والخط والتكوين بصفة عامة ، كما أن لها جانب درامى أيضاً يرتبط بالتوازن والإنسجام بالإضافة إلى الجانب النفسى الذى يرتبط بحالة الشخصية وتكوينها بحيث تعبر عن التطور والنمو الدرامى والزمنى للشخصية الواحدة فى إطار العمل الفنى وهذا ما يؤكد على فعالية الملابس وأهميتها البالغة فى أفلام الرسوم المتحركة.

2. مصمم الملابس له دوراً مهماً وفعالاً فى أفلام الرسوم المتحركة، فهو يقع على عاتقه إظهار مصداقية العمل الفنى من خلال الملابس "تصميماتها، ألوانها، خاماتها" وتأكيد إرتباطها وعلاقتها بالشخصية الدرامية وبالمشهد الدرامى وعوامله الدرامية من إكسسوارات، خلفيات، وإضاءة، كما أن هذه الملابس تتفاعل لتولد معاني ودلالات يستطيع من خلالها مصمم الملابس بالمشاركة مع مصمم الرسوم المتحركة السيطرة على المشاهد وتحريك مشاعره فى إتجاهات معينة تساعده على الإندماج مع أحداث القصة.

التوصيات:

1. عقد ورش عمل مشتركة بين قسم الملابس الجاهزة (مقرر تصميم الملابس) وقسم الإعلان (مقرر تصميم الرسوم المتحركة) لتدريب الطلاب على كيفية تحقيق التكامل النغمى بين الملابس والشخصيات الكرتونية والتى تتنوع تبعاً للهدف الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة، وذلك نظراً للدور الهام والفعال لمصمم الملابس ومصمم الرسوم المتحركة فى تحقيق هذا التناغم والبعد الدرامى للقصة.

2. إعداد مقرر خاص عن تصميم الملابس للشخصيات الكرتونية فى أفلام الرسوم المتحركة، وذلك لضرورة تغذية وإكساب طلاب (مصممى) كلية الفنون التطبيقية قسم الملابس الجاهزة بالمعارف والمهارات الخاصة بإبداع ملابس هذه النوعية من الأفلام والتى تؤهلهم بعد ذلك للعمل فى مجال الرسوم المتحركة.

المراجع:

أولا: المراجع العربية:

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

Bukhit, ala' muhamad hasan 'iibrahim. Tasmim al'azya' waealaqatih bialeanasir aldiramiat fa alfilm alsiynumayaa. Majstir, kuliyat alfunun altatbiqiat, jamieat hilwan, 2012.

2. جودة، عبد العزيز أحمد، الخولى محمد، المرداش ضحى. أساسيات تصميم الملابس. القاهرة: دار التوفيق النموذجية للطباعة، 2004م.

Jawdat, eabd aleaziz ‘ahmad, alkhawlaa muhamad, almirdash dahaa. Asasiat tasmim almlabs. Alqahrt: dar altawfiq alnamudhajiat liltibaeat, 2004.

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

Khadhiriun, lubanaa. Tathir altaearud lildarama altilfizyuniat al'ajnabiat ealaa 'iidrak alshabab aljazayirii lilwaqie al'ijtmaea. Majstir, kuliyat aleulum al'iinsaniat wal’iijtimaeiat, jamieat aleurbaa altubsaa- tubsat, 2016.

4. الشريف، دلال بنت عبد الله نامى. تكنولوجيا الضوء فى المنسوجات كمصدر للتصميم على المانيكان. دكتوراه، كلية التربية للإقتصاد المنزلى، جامعة أم القرى، 2009.

Alsharif, dilal bnt eubdallah namaa. Tiknulujia aldaw' fa almansujat kamusadar liltasmim ealaa almanikan. Dukturah, kuliyat altarbiat lil'iiqtisad almanzalaa, jamieat 'am alquraa ، 2009.

5. شلالى، نريمان. محتويات برامج الرسوم المتحركة وأخطارها اللغوية والإجتماعية والنفسية على الأطفال. ماجستير، كلية الآداب واللغات، جامعة العربى التبسى –تبسة، 2017.

Shlala, nriman. Muhtawiat baramij alrusum almutaharikat wa'akhtariha allughawiat wal'iijtimaeiat walnafsiat ealaa al'atfal. Majstyr, kuliyat aladab wallughat, jamieat aleurbaa altibsaa -tbasat, 2017

6. 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 (2016): ص 138.

Shawit, eabd aleaziz, kittaf, nady. "Almasrah wafan al'azya' (tsimim almlabs) bayn almaqal altarathaa walhadir dirasatan fi hawariat altamthil walmalabis walaisalat watadakhalihuma." majalat ealamat, aleadad alththanaa (2016): s 138

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

Eabd altawaab, Khalid eabd alraaziq. "Draasat mashiat ean alshakhsiat almuatharat fi majalaat wa'aflam wamuslasalat alrusum almutaharikat bialealam aleurbaa." majalat aleamarat walfunun, aleadad 13 (2019): s 119.

8. عبد الحميد، رشا صلاح الدين. الأزياء ودورها فى تأكيد البعد الدرامى للشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية. ماجستير، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2008.

Eabd alhamid, rsha salah aldiyn. al'azya' wadawruha fa takid albued aldaramaa lilshakhsiat fa 'aflam alrusum almutaharikat al'amrikia. Majstir, kuliyat alfunun aljamilat, jamieat hilwan, 2008.

9. عبد العظيم، طاهر. مجال الإبداع فى تصميم أزياء شخصيات الفيلم التاريخى. دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2001.

Eabd aleazim, tahr. Majal al'iibdae fa tasmim 'azya' shakhsiat alfilm alttarikhaa. Dukturah, kuliyat alfunun aljamilat, jamieat hilwan, 2001.

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

Kamal aldiyn, muhamad krm. Albued alduramaa lildaw' fa 'aflam alrusum almutaharikati. Dukturah, kuliyat alfunun aljamilat, jamieat hilwan, 2018.

11. كمال الدين، محمد كرم. تحقيق البعد الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة. ماجستير، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2014.

Kamal aldiyn, muhamad krm. Tahqiq albued alduramaa fa 'aflam alrusum almutaharikati. Majstir, kuliyat alfunun aljamilat, jamieat hilwan, 2014.

12. محمد، محمد عبد الرحمن."تأثيرات إستخدام الكتلة واللون فى تصميم الزي فى العروض المسرحية العراقية." مجلة الأكاديمى، العدد 48 (2008): ص 85،78، 87،86.

Muhamad, muhamad eabd alrahmn. "Tathirat 'iirshadiat fi aleraq". Majalat al'akadimaa, aleadad 48 (2008): s 78, 85, 86, 87

13. المصرى، عز الدين عطية. الدراما التلفزيونية مقوامتها وضوابطها الفنية. ماجستير، كلية الآداب، الجامعة الإسلامية غزة، 2010.

Almusraa, eiza aldiyn eatia. Aldrama almudii muqawaamataha wadawabituha alfaniati. Majsitayr, kuliyat aladab, aljamieat al'iislamiat, 2010.

14. مصيلحى، منى عز الدين. البعد الدرامى للأزياء فى أفلام الرسوم المتحركة. دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة جنوب الوادى، 2011.

Musilhaa, munaa eaza aldiyn. Albued alduramaa lil'azya' fa 'aflam alrusum almutaharikiti. Dukturah, kuliyat alfunun aljamilat, jamieat janub alwadaa, 2011.

15. المهندس، حسين حلمى. دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق للسينما والتلفزيون. القاهرة: الهيئة العامة للكتاب، 1989.

Almuhandis, Husayn hulamaa. Dirama alshaashat bayn alnazariat waltatbiq lilsiynama waltilfzywn. Alqahirata: alhayyat aleamat lilkitab, 1989.

16. ناجى، إيناس عبد على."دلالات اللون للزى فى العرض المسرحى العراقى." مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية، العدد 32 (2019): ص 287.

Najaa ،'iinas eabd ealaa." dilalat allawn lilzaa fa aleard almusrahaa aleraqa." majalat larik lilfalsafat wallisaniaat waleulum alaijtimaeiat, aleadad 32 (2019): s 287.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

17. Danny, Peary. The screen Fantasies. Garden City, USA: Dolphin book, 2005.

ثالثاً: مواقع الإنترنت:

18. https://www.pinterest.com/pin/503136589616431117/(February2, 2019).