

دور التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة السينمائية – أفلام الكرتون أنموذجاً –

طالبة دكتوراه: فريحة بلعربي، جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم
تحت إشراف: د. نوال حيفري

Le rôle du numérique dans la production de l'image filmique.

Le cas des films de dessins animés

Résumé :

Tous les développements technologiques définis par les différents domaines, ont touché à l'art cinématographique, lorsque la technologie numérique, est devenue une partie intégrante spécialement dans les films de dessins animés et des images par défaut, citant que le réalisme pour la partie de l'image, dans la fourniture de ce qui est différent était aussi bien amusante et divertissante encore plus impressionnante et fabuleuse pour l'enfant.

A travers cette recherche, nous allons essayer d'aborder le rôle interprété par l'image numérique dans la formation et la production du cinéma dans les films de dessins animés, contribuant ainsi à la modernisation et le renforcement des moyens cinématographiques d'expression qui vise à atteindre les caractéristiques esthétiques de dimension intellectuelle délibérée visant à l'enfant.

Mots clés : Technologie numérique, image numérique, dessins animés, l'espace virtuelle, les éléments expressives cinématographique.

مقدمة:

إن التطور التكنولوجي الذي عرفته مختلف المجالات، قد مس الفن السينمائي أيضا عندما أصبحت التقنية الرقمية جزءا لا يتجزأ من أفلام الكرتون والصورة الافتراضية بديلة للصورة الواقعية، في تقديم ما هو مختلف وممتع ومبهر للطفل.

إذا كان هذا هو الدور الذي يمكن أن تضطلع به التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة في أفلام الكرتون، فكيف يمكن دراسة الصورة التي ساهمت بشكل كبير في صناعتها التكنولوجية كنص سينمائي فني علاماتي؟

سنحاول من خلال هذه الورقة البحثية التطرق إلى الدور الذي تلعبه التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة السينمائية في أفلام الكرتون، مساهمة بذلك في تحديث وتدعيم وسائل التعبير السينمائية التي تهدف إلى تحقيق السمات الجمالية والبعد الفكري الهادف الموجه إلى الطفل.

أفلام الكرتون السينمائية:

تعتبر أفلام الكرتون مادة فيلمية موجهة بالدرجة الأولى إلى الطفل، على الرغم من أن هذا النوع من الأفلام السينمائية يقدم إلى الجميع بدون استثناء، إلا أنه يخاطب بالدرجة الأولى عقل الطفل ووعيه، مما يستدعي وجوب اهتمام المختصين والفنيين في هذا المجال (من المخرجين ومركبي الأفلام) بهذا الجانب الذي يوحد ما بين الغلاف الجمالي الفني والبعد المعرفي الهادف في صناعة الصورة الفيلمية في أفلام الكرتون.

والملاحظ حاليا الدور الفعال الذي تلعبه التكنولوجيا الرقمية وهو دور كبير أسهم في خلق وصناعة صورة فنية مبهرة ذات تأثير كبير على وعي الطفل ومخيلته، و"بحسب الدراسة التي أجرتها اليونيسكو مؤخرا والتي تبين منها أن الطالب قبل أن يبلغ الثامنة عشر من عمره يقضي أمام التلفزيون اثنتين وعشرين ألف ساعة في حين أنه في هذه المرحلة من عمره يقضي أربع عشرة ساعة في قاعات الدرس"⁽¹⁾.

وإن دل هذا على شيء فإنه يدل على مدى تعلق الطفل كمتلقي بما يشاهده من أفلام كرتون التي تقدم له في مجموعة من الصور الفيلمية العالية الجودة والمتطورة التقنية، والفضل يعود إلى الطفرات التكنولوجية الحاصلة في الصورة الافتراضية.

لأن "أفلام الكرتون عبارة عن مجموعة من الصور أو الرسوم المعدة مسبقا بحيث تمثل كل صورة طورا من أطوار الحركة تختلف كل منها عن الصور السابقة اختلافات طفيفة، ويتم عرضها بمعدل 24 صورة في الثانية الواحدة بوقع (1440) صورة في الدقيقة الواحدة. وهذه الرسوم قائمة على ظاهرة بقاء أثر الصورة التي تعرف إليها (Peter Mack Roget)، وهي تستند إلى احتفاظ شبكة العين بتأثير الصورة التي تتكون عليها لزمان مقداره عشر الثانية قبل أن تميز الأثر التالي"⁽²⁾.

إذ وصلت أفلام الرسوم المتحركة بوصفها أفلاما للمتعة السينمائية تطورها في السنوات العشر الواقعة بين عام 1928-1938، وهي أغنى حقبة إنجازات، أنتجت فيها أفلام (ميكى ماوس)، و(دونالد داك)، و(مجموعة السمفونية السخيفة)، وانتهت بإنتاج أول فيلم روائي طويل هو (سنو وايت والأقزام السبعة)، فقد امتزج اللون والموسيقى والمؤثرات الصوتية لتحقيق للفيلم الكرتوني بوصفه وسيلة متعة سينمائية مستوى جديدا من النضج"⁽³⁾.

ولهذا تعد "الرسوم المتحركة المعروضة على التلفاز الأقرب للطفل، كونها تحمل في طياتها عوامل الجذب والتشويق والمحاكاة كجماليات الصورة والألوان والشكل، وتعتمد تلك الرسوم المتحركة على الخداع البصري، وعلى واقع خيالي وعالم آخر يبهر الطفل في مراحل نموه وحتى الراشدين منهم... وتعد الرسوم المتحركة أسلوبا فنيا في إنتاج أفلام مرئية اتصالية تؤثر في نمو الطفل وسلوكه"⁽⁴⁾.

هذا وصناعة الصورة الفيلمية في أفلام الكرتون بالاعتماد على الفنيات الرقمية، من شأنها المساهمة في تحقيق البعد الجمالي الذي يسحر الطفل ويأسره كما أنه من شأنها أن تعيق قدرة تركيزه على الفكرة التي تمثل لب الموضوع، لكن هذه الفنيات الرقمية تبقى لها أهمية كبيرة في بناء صورة متكاملة فنيا ومتطورة تقنيا تواكب العصر وتحفز مخيلة الطفل.

"هذه الرسوم الكرتونية مكنت من تجاوز آفاق كثيرة لا يسمح بها الواقع، فالشخص لا يستطيع أن يطير، ولا يستطيع التفاحة أن تتكلم، لكن في أفلام الكرتون تستطيع... فكان الكرتون فضاء واسعا للانتقال بخيال الطفل، وإخصابه، كما كان مجالا واسعا جدا لتجسيد القضايا النظرية للطفل، لأن تفكير الطفل مادي"⁽⁵⁾.

ومن بين اهتمامات الطفل البارزة في وقتنا الحاضر والتي هي نتاج التقدم العلمي التكنولوجي، الإقبال الكبير على مشاهدة أفلام الكرتون، فالطفل يفضل ما يعكس اهتمامه وميوله. ذلك لأنه "يرى في الرسوم المتحركة امتدادا لحياة اللعب، وإطلاق العنان للتخيل، ومما لا شك فيه أن سبب تعلق الأطفال في مثل هذه البرامج، يعود إلى ما يتمتع به من مزايا متعددة، فهو يجمع بين الصوت، والصورة، والحركة، وله القدرة على جذب انتباه المشاهد، كما أنه يأخذ المشاهد في رحلة في عالم خصب بالمشاهد الخيالية أحيانا والمليئة بالمتعة والمتضمنة لبعض المعارف العلمية والثقافية والاجتماعية"⁽⁶⁾.

وانطلاقا من هذا الاعتبار، فإن تمكن أفلام الكرتون السينمائية من تقديم صورة جذابة وقصة مثيرة تتطابق أو تتوافق مع ما يتطلع إليه الطفل، لكونها أصبحت تعتمد وبشكل كبير على التكنولوجيا الرقمية أو ما يسمى بالسينما الرقمية التي تتميز لغتها البصرية بتقنيات عالية تحاكي خيال الطفل ورغباته.

اللغة السينمائية:

إن اللغة البصرية نظام من العلاقات ولها نظام لقراءتها يسمى الشفرة، وحتى نتمكن من استيعاب إمكانية وجود لغة بنيانها المؤسس على الصور، ينبغي أن نعرف بأن عملية التذكر التي يقوم بها الإنسان تجاه الماضي، تتم من خلال متاليات من الصور البصرية؛ حيث يثير تذكر صور بعينها - مرتبطة بحدث

ما- مشاعر مرتبطة بصور أخرى بدورها ترتبط بمعاني تعمل فعل الاستذكار والتي يترجمها الإنسان في البداية إلى أسهل لغة يعرفها ثم عندما يتعرف بشكل جيد على الصور وما ترمز إليه لا يترجمها ويدركها كما هي حتى وإن تجدد شكلها وأعيد خلقها في ذهنه.

لقد تجاوزت السينما اللغة المكتوبة، فأمكنها نقل أكثر الأحاسيس الإنسانية تعقيدا، وتمكنت من تصوير أشد الأفكار تعقيدا على وجه الإنسان، وأمكنها إعادة هيكلة العالم، بل وخلق عوالم أخرى كانت مستحيلة. تختلف اللغة السينمائية عن اللغات السمعية، لأن اللغة السينمائية بها صوت وصورة؛ ولكنها تشترك مع اللغات السمعية في أهم صفة تحققها وهي التواصل، حتى وإن لم يكن التواصل أنيا وفوريا، لكنه تواصل، لأن اللغات السمعية أيضا تجاوزت حتمية التواصل الآني وبقيت صفة التواصل فيها، فكانت المعضلة الأهم في نظرية (اللغة السينمائية) هي الشفرة، كيف تتم قراءة الفيلم؟ من خلال ماذا يمكننا الإمساك بتلابيب المعنى الموجود في الفيلم حتى نقرأه كاملا؟⁽⁷⁾

وبما أن أفلام الكرتون تعتبر نوع من أنواع الأفلام السينمائية فإنها تعتمد وبدرجة كبيرة على التكنولوجيا الرقمية والفضاء الافتراضي في صناعة صورة تحاكي الواقع أو تجسد الخيال في شكل جمالي ساحر.

ومن هنا تعتبر الفنيات الرقمية والفضاء الافتراضي من أهم الأسس التي تسهم في صناعة الصورة السينمائية في أفلام الكرتون.

- الصورة الرقمية:

يمنح صانع الفيلم القدرة على التلاعب بالصورة وكل ما يتعلق بها وما يلحقها وما يضاف إليها من صوت ومؤثرات أخرى حتى يتمكن في النهاية من خلق صورة ثرية المضمون ومتكاملة العناصر، صورة من شأنها لفت انتباه الطفل نحو فكرة معينة والتخليق بخياله إلى عوالم لا متناهية، عوالم من شأنها أن تحفز مخيلته الخصب وتنشيط ذكائه.

"فالصورة التي تمت معالجتها بكيفية رقمية، والتي تمنح إمكانيات لا نهائية أمام الفنان فيخرجها على النحو الذي يريد ويحملها التعبيرات التي يريدها أن تحمل، فهو يقطعها كما شاء ويعالج أجزاءها ويللم شعنها بما يجعلها متعددة الدلالة وقابلة للتشكيل على أنحاء مختلفة"⁽⁸⁾

"والسينما الرقمية ببساطة هي تقنية جديدة في التسجيل والعرض، تتمثل في التعامل مع الصور بمبدأ الصفر والواحد (البنيت والبانيت) أي التعامل مع الصور على أنها إشارات كهربائية ثنائية (رقمية) بدلا من طبعها وتحميضها كيميائيا على ورق حساس، وبهذا فإن أفلام الكرتون كفيلم متحرك لن يعيد مجموعة من الصور المتتابعة المطبوعة على شريط من مقاس معين، بل الفيلم سيصبح مجموعة أرقام ثنائية"⁽⁹⁾

"لينهض الفن الرقمي على أساس آخر يتمثل في تحويل كل المعطيات إلى كميات ومقادير وحسابات (computation) تحول إلى معطيات وتؤول إلى دلالات و تعبيرات. ومن خصائص الفن الرقمي إذن البرمجة (programmation) أو استحداث برامج من شأنها أن تسهم في الإنجاز والتنفيذ، وأن تمد الفنان بتصورات عن إبداعه الفني. للفن الرقمي لغة ومعجم غير لغة ومعجم الفن التقليدي"⁽¹⁰⁾

وانطلاقا من هذه المعطيات، فإن الصورة الرقمية تتيح للمخرج والفنان فرصة تبليغ رسالته الفنية والمعرفية إلى الطفل في شكل غير مألوف وجذاب اعتقادا من المخرج أن هذا ما يريده وما يبحث عنه الطفل في أفلام الكرتون، ولكن هذا لا يعني أن صناعة هذا النوع من الصور لن ينعطف بالطفل نحو إيديولوجية معينة يريده صانع الفيلم أن يدركها، وليست دائما إيديولوجية إيجابية بالنسبة للطفل.

"تلعب الصورة في الفن الرقمي أدوار مختلفة محرقة ومتحركة، ولكنها في كل الأحوال غير ثابتة فلا تترك الناظر أو المشاهد محايدا بل تورطه وتشركه فيما يقدم الفنان من مهارات واستعراضات. إن رقمنة الفن أو ولوج الفن إلى العالم الرقمي يعتبر طفرة تكنولوجية نوعية ما نزال نعيش إرهاصاتها الأولى نعرف مقدماتها ونجهل مآلاتها، وهو ما يدل على أن التكنولوجيا ليست أداة وإنما رؤية للعالم"⁽¹¹⁾

وانطلاقا من هذا التصور، فإن أهم ما تستطيع تحقيقه الفنيات الرقمية هو الصورة الافتراضية التي تمنح الطفل الشعور بإمكانية تحقق أشياء وشخصيات وأفعال لا يمكن تحققها على أرض الواقع وهذا ما يزيد من رغبته في متابعتها مثل هذا النوع من الأفلام السينمائية، ففيم تتمثل هذه الصورة الافتراضية وما هي طبيعة تركيبها التي تعتمد في الأساس على التكنولوجيا الرقمية؟

- الصورة الافتراضية:

"يمكن القول منذ البداية إن العالم الافتراضي هو في موقع بيني بين الخيالي والواقعي، فيختلف عن الأول في كونه قابلاً للتحقيق، ويختلف عن الثاني في كونه حاملاً لممكّنات لا نهائية. وفي العالم الافتراضي يصير كل شيء قابل أن يركب ويعاد تركيبه إلى مالا نهاية، كما أنه يمنح إمكانية القيام بالفعل اصطناعياً أو على نحو اصطناعي كما هو الحال في ألعاب الفيديو...." (12)

إذا يمكننا القول إن من شأن الصور الافتراضية في أفلام الكرتون إيهام (simulation) الطفل بأماكن وشخصيات وحركات ليس لها صلة بالواقع ولا يمكن تحقيقها، ولكنها تمنحه فرصة التخيل والإحساس بهذا العالم الافتراضي، وكأنه جزء منه أو شخصية من شخصياته، فيصبح لا إرادياً مندمجاً معه وربما غير واع لحقيقته سواء كانت إيجابية أو سلبية.

"فالصورة الصناعية والآلية في أساسها استحواذية تأخذ لب المشاهد وتمارس عليه تنويمها بل وتوقظ فيه من دون أن يدري نماذج بدائية، (والتر بنيامين) مثلاً يتحدث عن اللاشعور البصري، ولا غرابة عندما يقول (دوبري): "لكل عنصر لا شعوره البصري، والبؤرة المركزية لكل إدراكاته" (13)

"إن الصور تعود للتعاون في حضارة الكتابة والطباعة، وعالم الصور الافتراضية التي لا بد لنا من قراءتها وتحليلها والبحث عن إحياءاتها وإيماءاتها وبيان دلائلها وتفسيرها لأنها تعتبر من وسائل الاتصال، حيث إن وسائل الاتصال تضم اللغة اللفظية وغير اللفظية (الصور، والرموز، والإشارات، ولغة الجسد... الخ) وتعتبر ثقافة الصور هي الانعكاس الواضح لطبيعة العلاقة بين المستقبل والمتلقي حيث إنها ستعمل كوسيلة اتصالية" (14)

وعلى هذا الأساس يمكننا القول إن بمقدور الصورة بصفة عامة والصورة الافتراضية بصفة خاصة في أفلام الكرتون، أن توجه الطفل نحو اللا مفكر فيه، والذي يمكن أن يتمثل فيما تقدمه الصور بشكل واضح ومباشر للطفل: "يوجد في الصورة لا مفكر فيه هو بمثابة لا مفكر جماعي (impensé collectif)، وحين تستدعي الصورة التفكير فيه لا تفكر... إن الصورة أساساً إثبات لا نفي، وظيفتها الإظهار، وفي الإظهار إثبات، وما يتناقض مع الصورة وما ينتزع عنها يدخل في مجال النفي والعدم، ويكون ممنوعاً من الظهور ومن أن يندرج في إطار الصورة. لا تحتل الصورة ما يستعصى على النظر، فإما أن يكون مرئياً أو لا يكون. إن الصورة الفيزيائية (إشارية أو تمثيلية) تجهل المنطوق السلبي... إن غياب شجرة أو أي غياب يمكن قوله ولكن لا يمكن إظهاره. إن شيئاً ما ممنوعاً أو ممكناً... لا يمر إلى مجال الصورة" (15).

إذ ما ينتظره الطفل من أفلام الكرتون هو مجموعة صور متحركة جميلة ومبهرة ملونة وجذابة، وما ينتظره أيضاً هو مشاهدة قصة معينة قصة يندمج مع ما تحمله ويعيش مغامراتها كأنه بداخلها موجود، وأثناء حدوث هذا يكون الطفل قد شاهد صوراً نمطية قد مرت عليه من قبل وترسخت في ذهنه.

تلك الصور الجديدة والحركات والشخصيات التي لم يشاهدها من قبل، ويمكن لها أن تكون غير طبيعية أو غير عادية خيالية بالنسبة إليه ولواقعه، لأنها من صنع تكنولوجيا وذات طابع افتراضي، ومن هنا يشعر الطفل بذلك الفرق بين ما يحتفظ به في ذهنه من صور واقعية طبيعية وصور افتراضية رقمية.

"وتستخدم الصورة الذهنية في مقدار ما يسترجع الطفل من الرسم لصورة شاهدها قبل فترة معينة، وتذكر ملامحها وتبقى هذه الصورة مخزنة في تفكيره وعقله، فمثلاً عندما نجعل الطفل يرسم صورة لشجرة معينة فإنه سوف يستحضر شكل الشجرة في عقله ويحاول رسمها، وإذا لم يشاهد الشجرة أبداً في حياته، فإنه لن يستطيع استحضار شكل الشجرة ولن يستطيع رسمها أو التعبير عنها..." (16)

استناداً إلى كل ما ذكر نستطيع القول إنه من أجل إبداع عمل سينمائي (فيلم الكرتون)، لا بد من الاعتماد على الفنيات الرقمية والصورة الافتراضية باعتبارها وسيطاً فنياً وتقنياً لم يعد بالإمكان الاستغناء عنه في وقتنا الراهن.

وكل ذلك أدخلنا إلى العالم الواقعي الصناعي عبر تحويل الرسوم والتصميمات والصور إلى نصوص مكونة على شاشة الكمبيوتر فائق الدقة والجودة ويمكن تخزينها وطبعها وإدخال برامج عدة عليها كذلك بواسطة الماسحات الضوئية الرقمية (scanner) علماء كثيرون عملوا على تطوير هذا الفرع والعمل على صنع شيء مثير فيه، ولكن يرجع الفضل من بدايته ونجاحه إلى أخوان (جون وتوماس نول) اللذين ابتكرا ذلك العفريت الرقمي الساحر والمسمى (فوتو شوب Photo Shop) والمدهش أنهما اخترعاه كي يسهل

عملهما بالخدع السينمائية الجرافيكية التي بدأت تظهر في مجال صناعة الأفلام لدقتها وسهولتها عن الخدع التقليدية البصرية المعروفة سابقاً⁽¹⁷⁾.

فمن المهم والجميل أن التطور التكنولوجي الذي عرفته السينما في أفلام الكرتون زاد من جمالية وروعة تقنياتها وصورها الفيلمية.

وهذا الجانب الجمالي التقني الذي لم يخل من الواقع الافتراضي مرتبط بوسائل التعبير السينمائي أو ما يسمى باللغة السينمائية، والتي هي بدورها تعتمد فيه على عناصر مهمة تسهم في تكوين أجديتها السينمائية الفيلمية ومن بين أهم تلك العناصر نجد عملية التركيب (مونتاج).

- التقنيات الجمالية في أفلام الكرتون:

بداية نؤكد الاختلاف بين أفلام الرسوم المتحركة، والأفلام الاعتيادية في تطبيق مبادئ معينة، يمكن أن نطلق عليها مسمى المبادئ الجمالية، حيث ينفذ رسام الرسوم المتحركة عادة عمله بواسطة رسوم خطية، وعن طريق هذه الرسوم يحدد ملامح الأشكال التي تشير إلى أشياء وأشخاص لها حجوم معينة في الحياة الواقعية.

كما يلجأ الفنان إلى ابتكار أشكال بخلاف الرسوم الخطية، التي لا يوجد لها نظير في الواقع، و قد يفضل أن يطور كلياً أو جزئياً أشكالاً تجريدية في أثناء الحركة، وتعالج هذه الأشكال الحركة بالضرورة، والأشكال لمصلحة الشكل والحركات لمصلحة الحركة إذ تتخذ هذه الأشكال التجريدية هيئات معينة تدل دلالة ضعيفة على مثيلاتها في الواقع، كما هو الحال مع شكل الدجاجة الهزلية في فيلم (بلنكتي بلانك) من إنتاج (ماك لارن).

فنان الرسوم المتحركة هنا لا يسعى في إذلال إلى محاكاة الطبيعة ليعطينا نسخ طبق الأصل من الواقع، بل المهم هو الحقيقة الجمالية، أي الصفاء الحسي والمتعة التشكيلية التي يحس بها في لحظة معينة من لحظات الرؤيا فيجسدها على الرسم، ويكسبها صفات معينة ويجعل لها ملامح مختلفة.

فهناك في أفلام الرسوم المتحركة صلة جمالية معينة بين الشكل المبسط (الرجل الدبوس شكل عود ثقاب أو الكائنات الجنينية الصغيرة التي تتراقص داخله وخارجه) كما في أفلام (ماك لارن) التجريدية، أو التخطيطات البيانية المتحركة للأفلام التعليمية الأكثر بساطة، إذ تبدأ الأشكال من أفلام الكرتون في الاقتراب أكثر فأكثر من الواقع عن طريق تطبيق القوانين الطبيعية التي تؤثر في نظيرتها الحقيقية تطبيقاً أكثر دقة.

وإن كانت لا تزال مصورة على نحو كاريكاتيري رائع حيث يجري ابتكار الكائنات الجرافيكية، كما في أفلام (جيرا لدماك بوبتغ، روتي توني، ومادلين، وحيد القرن في الحديقة)، فهي تحتفظ بوجود خاص بها بعيداً عن الواقع في محيطها الكافي الغريب ذي الزوايا، وتكون حركاتها مبسطة وآلية وغريبة على نحو مضحك، غير أنها طريفة لأنها تحمل صلة مباشرة مع الكائنات البشرية والحيوانات، التي تصورها على نحو كاريكاتوري قد تدور سيقانها مثل دولاب مسنن.

"وقد تنزلق أجسامها وتنموج مثل قطعة قماش، غير أنه من خلال هذه الغرابة في الحركة يشع ضوء الملاحظة البشرية والتنفيذ الطريف لمشكلات الكتلة والوزن البشريين والجاذبية والاحتكاك والقوانين المادية للطبيعة، حيث يلتقي الجمالي والمادي على سطح متساو من الخيالي الهزلي، ويلاحظ هذا على نحو متكرر في الفنتازيات الهزلية الخاصة بالدعايات التلفزيونية المصممة على نحو أكثر ذكاءً"⁽¹⁸⁾.

كما تسهم أيضاً التقنيات الجمالية في أفلام الكرتون على تنمية الحس الجمالي عند الطفل، وذلك من خلال اللون والكلمة والشكل والحركة أيضاً.

لأفلام الكرتون دور مهم في تنمية الحس الجمالي لدى الطفل فقد أسهمت أفلام الكرتون في هذا المجال، من خلال اللون والكلمة. فبالنسبة إلى تنمية الحس الجمالي عن طريق اللون فذلك من خلال الألوان الزاهية المنتقاة لملابس الشخصيات، ومفردات الصورة الخارجية من أشجار ومنازل المدينة وشوارعها، أو مفرداتها الداخلية من أثاث منزلي ونحو ذلك، كما أن ظلال الشخصيات تعطي نوعاً خاصاً من الحس الجمالي...

"وتتميز المدرسة اليابانية في الرسم بدقتها في اختيار الألوان، ومن يتابع أفلام الكرتون اليابانية فسيجد هذا المعنى واضح تماماً. وأهمية الإثراء اللوني للطفل لا تحتاج إلى مزيد من الشرح، لما هو معلوم من

حاجة الطفل إلى إغناء حاسة البصر، إذ ليس عنده خبرة بصرية كافية، فيحتاج إلى إغناء الخبرة البصرية، ولاسيما أن التمايز اللوني لديه ضعيف في السنوات الأولى من عمره، فهو لا يكاد يميز بين اللون الأصفر والبرتقالي مثلا في سنته الثانية، ولا يميز بدقة ما بين رتب الأحمر، أو رتب الأزرق، أو رتب الآخر... فيحتاج إلى نوع من النصاعة اللونية، وأفلام الكرتون قدمت له في ذلك شيئا مهما⁽¹⁹⁾. وفيما يخص اللون في أفلام الكرتون فإن من أنواع الصور الرقمية الصورة الملونة والتي بفضل التطور التكنولوجي يمكنها تعزيز ألوان الصورة في أفلام الكرتون، بحيث تلتقطها عين الطفل كمتلقي في شكل مهير وملفت وبجودة عالية جدا.

"فهناك مجموعة من الألوان تدركها العين البشرية والتي تنتج وببساطة بإضافة نسب الألوان الأساسية (الأحمر والأصفر والأزرق) هذه الألوان تعرف بالألوان الأساسية ومن الممكن تكوين كل الألوان المرئية بتجميع الألوان الثلاثة، هذه الألوان الثلاثة شكلت الأساس لفضاء الألوان (RGB). وتتكون من ثلاثة أحزمة (3Bands) كل حزمة تمثل بـ (Byte). واحدا لذا يمكن القول إن كل عنصر في الصورة الملونة يتم تمثيله بـ (3 Byte) وهذا يوضح سبب كبر حجم الصور الملونة بالمقارنة مع سابقتها⁽²⁰⁾. وهكذا نستنتج أنه بإمكان الصورة الرقمية منح الطفل فيض ومزيج لا ينتهي من الألوان التي تمنحه راحة نفسية وتشبع البعض من رغباته الجمالية، كما يمكن لهذه الألوان أن تكون أكثر شيء يشد انتباهه للفيلم.

تعتمد السينما إذن على عدة عناصر من أجل تبليغ رسالتها الفنية الجمالية والهادفة خصوصا إذا كان المستقبل لها أو المتلقي هو الطفل الذي يحتاج إلى عناية خاصة واهتمام بالغ نظرا لسنه وإمكانية إدراكه للصورة ومقوماتها.

"فتعتبر اللقطة، والمشاهد...، والمونتاج هي المعادل السينمائي للكلمات، والجمل، والفقرات وعلامات الترقيم... الخ، وقد اكتسب مفهوم التقنية السينمائية، وظيفة ودلالة معينة من خلال الاستخدام، لا بد أن يستوعبها المخرج السينمائي جيدا لكي يتمكن من توصيل ما يريد به بدقة وبأسلوب يفهمه المتفرج دون لبس⁽²¹⁾.

ومن أهم المراحل التي تحتاج إلى التقنية في أفلام الكرتون السينمائية مرحلة التركيب.

- التركيب في أفلام الكرتون:

يقول تيري رامساي: "المونتاج هو البناء اللغوي للسينما، ولغة القواعد فيه... ومثل قواعد اللغة يجب تعلم البناء اللغوي للمونتاج، وإلا فإننا لا نملكه في أعماقنا". ونستطيع تعريف المونتاج - وهذا ينطبق على أفلام الكرتون- على أنه ترتيب لقطات الفيلم وفق شروط معينة للتتابع والزمن، ولا شك أن قيمة فيلم ما تعتمد إلى حد كبير على قيمة المونتاج⁽²²⁾.

فتركيب مشاهد فيلم الكرتون مثله مثل تركيب أي نوع آخر من الأفلام السينمائية، إلا أنه أكد يتميز بخاصية تجعله مختلفا في جوانب معينة، ذلك لأنه نوع موجه إلى الطفل وتلعب أجهزة التركيب الرقمية دورا كبيرا في مساعدة المخرج والمركب على تحقيق الصور المرئية المرغوب فيها، صورا لا تخلوا من الحركة والإيقاع والاستمرارية في سرد القصة.

"وهنا يأتي دور أجهزة المونتاج الرقمي غير المتتالي... حيث تتم كل عمليات مونتاج الصور وتنفيذ أشكال متعددة من المؤثرات الصورية المرئية من فصل الألوان إلى أعقد المؤثرات الرقمية، هذا بالإضافة إلى استعمال عدة مسارات للصوت الرقمي أيضا مما يحقق للمخرج رؤية متكاملة للعمل وشكل (أني) ومن الإمكانيات التي يوفرها العمل بنظام المونتاج الرقمي⁽²³⁾.

وإن هدف المونتاج في أفلام الكرتون على غرار باقي الأنواع الأخرى، هو "ليس تحقيق الاستمرارية فحسب، بل أيضا تحقيق التأثير الدرامي"⁽²⁴⁾. ويتحقق الوضوح السردي بواسطة الصور المتحركة لدى الطفل عندما يتم التوظيف الصحيح والسليم لأجهزة المونتاج الرقمية، حيث لا يصاب الطفل بالتشويش أو نشاز أثناء مشاهدة للفيلم.

"وهذا ما يتطلب تطابق الحدث من لقطة إلى أخرى، والحفاظ على الإحساس بوضوح الاتجاهات بين اللقطات. وهذا يعني تقديم تفسير بصري عند إدخال فكرة جديدة أو عند القطع إلى خارج السياق. ولتحقق الوضوح السردي فإن هناك إشارات بصرية تصبح ضرورية وهنا تلعب مهارة المونتير دورا مهما⁽²⁵⁾.

وهكذا فإن اللغة البصرية المؤسس بناؤها على الصور في أفلام الكرتون والمستند على وسيط التكنولوجيا الرقمية والافتراضية، والتركيب الفني، تلبي حاجة جمالية إلى جانب حاجات أخرى يمكن اختصارها فيما يلي:

"يأتي دور أفلام الرسوم المتحركة ونحوها من مصادر المعرفة لدى الطفل، فتفتح له نافذة نحو كشف جديد. لأن أفق الرسوم الكرتونية أوسع، مما يسمح بتطبيقات معرفية متعددة، ولاسيما عبر الفضاء الافتراضي الذي أتاحتها الصور ثلاثية الأبعاد، فما بالنا أضيف إلى ذلك ما تحمله آلية الرسوم المتحركة من التشويق"⁽²⁶⁾.

بالإضافة إلى الجانب الترفيهي "الذي يسمح للطفل بتفريغ الشحنة المدخرة لديه. فأفلام الكرتون تساهم في تعليم وترفيه أطفالنا إلى جانب أنها تنمي خياله، وتغذي قدراته، إذ ينتقل به إلى عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال، وتجعله يتسلق الجبال ويصعد الفضاء ويفتح الأحراش ويسامر الوحوش، كما تعرفه بأساليب مبتكرة متعددة في التفكير والسلوك"⁽²⁷⁾.

خلاصة:

تعتمد أفلام الكرتون في تنفيذها على الرسوم سواء كانت باليد أو بجهاز الكمبيوتر، فإنها رسوم تعتمد في الأساس على الحركة التي بدورها تهب الحياة للصور ذات الأشكال والألوان المختلفة، حتى يتمتع هذا النوع من الأفلام بالحس الدرامي القوي الذي يشد الطفل ويأسره، معتمدة على أحدث التقنيات والفنيات الرقمية، والفضاء الافتراضي الذي يملك قدرة إيهاام الطفل بشخصيات وأحداث محفزة لمخيلته، إلى جانب الوظيفة الجمالية لهذه التقنية التكنولوجية التي تميل أحيانا إلى المبالغة في بناء وتوظيف الشخصيات في فيلم الكرتون. "وأكبر شاهد على ذلك الفيلم الإنجليزي الشهير (مزرعة الحيوان)، وهو فيلم روائي طويل يتبع كل سلسلة من المشاهد تسلسلا طبيعيا مبسطا لكل من الإنسان والحيوان، والحجة الأدبية في هذا الفيلم، هو صعوبة إجبار الحيوانات الحقيقية على القيام بتمثيل دراما جادة كهذه على الشاشة، هذا إلى جانب أن أفلام الرسوم المتحركة تمتلك التبسيط والكاريكاتور..."⁽²⁸⁾.

ولكن هذا لا يلغي أثر التقنيات التكنولوجية في أفلام الكرتون على نفسية الطفل وسلوكه إن كانت أغلبها تجسد العنف والخيال الافتراضي الذي يمكن أن يؤثر سلبا على ثقافة الطفل وواقعه، كما أنه لا يلغي أيضا مساهمة التكنولوجيا الرقمية في صناعة الصورة في أفلام الكرتون وإضافة لمسة تقنية إليها تتماشى مع العصر ومع تطلعات الطفل في الوقت نفسه.

وهكذا تكون الصورة المدعمة بالفنيات الرقمية ووسائل اللغة السينمائية القائمة على الشكل والألوان والحركة والمؤثرات الصورية والصوتية والتركيب الفني قد نجحت بنسبة ما في تقديم رموز بصرية من شأنها توضيح الفكرة للطفل بوصفه متلقيا، وخلق ما لا يمكن الإحساس به أو مشاهدته في الحياة الواقعية التي يعيشها.

الهوامش:

- 1- خالد الحليبي، أطفالنا والرسوم المتحركة، www.almostshar.com/web/images/Mat/157.doc
- 2- مأمون المومني، عدنان سالم دولات، سعيد نزال علي الشلول، أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية، مجلة جامعة دمشق، مجلد 27، العدد الثالث والرابع، 2011، ص 656 و 657.
- 3- خلف أحمد محمود أبو زيد، أفلام الرسوم المتحركة وتقنياتها الجمالية، http://www.arrafid.ae/arrafid/p22_9-2012.html
- 4- هيثم منصور عبد القادر، لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير في الإعلام، كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، 2013، ص 53. http://www.mohamedrabeea.com/books/book1_20127.
- 5- عماد الدين الرشيد، تقديم مناع حجازي، أثر أفلام الكرتون في تربية الطفل، الطبعة الأولى، نحو القمة للطباعة والنشر، سورية-حمص-2007، ص 24. <http://majles.alukah.net/t59311/>
- 6- أثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم في اكتساب التلاميذ للمفاهيم العلمية، مرجع سابق، ص 649.
- 7- عمار محمود، مفهوم الصورة السينمائية واللغة والتواصل مع الفيلم، 2014. <http://www.eyconcinema.net/Details.aspx?secid=56&nwsId=1944>
- 8- عبد العالي معزوز، فلسفة الصورة - الصورة بين الفن والتواصل-، الدار البيضاء، إفريقيا الشرق، 2014، ص 34 و 35.
- 9- فارس مهدي القيسي، التكنولوجيا الرقمية في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني، ص 146. <http://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=4804>

- 10- فلسفة الصورة، مرجع سابق، ص.34.
- 11- فلسفة الصورة، مرجع سابق، ص. 35 و 36.
- 12- المرجع نفسه، ص. 224.
- 13- المرجع نفسه، ص.55.
- 14- لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة، مرجع سابق، ص.38.
- 15- فلسفة الصورة، مرجع سابق، ص.157.
- 16- لغة الجسد في برامج الرسوم المتحركة، مرجع سابق، ص.39 و 41.
- 17- سعيد شيمي، الصورة السينمائية من الصامتة إلى الرقمية، تقديم أحمد الحضري، الطبعة الأولى، القاهرة، شركة الأمل للطباعة والنشر، 2013، ص.285
- 18- أفلام الرسوم المتحركة وتقنياتها الجمالية، مرجع سابق.
- 19- أثر أفلام الكرتون في تربية الطفل، مرجع سابق، ص.63 و 64.
- 20- ريا جاسم عيسى، رهام جاسم عيسى، إنعام محمد سليمان، استخدام الخوارزمية الجينية في تشفير صورة رمادية وإخفاءها في صورة، مجلة الراقدن لعلوم الحاسوب والرياضيات، 2013، ص.171. <http://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=71736>
- 21- منى الصبان، من مناهج السيناريو والإخراج والمونتاج، الطبعة الأولى، عمان-الأردن، دار مجدلاوي، 2010، ص.188.
- 22- المرجع نفسه، ص.439.
- 23- التكنولوجيا الرقمية في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني، مرجع سابق، ص.158.
- 24- كين دانسايجر، تقنيات المونتاج-التاريخ والنظرية والممارسة-، ترجمة وتقديم أحمد يوسف، الطبعة الأولى، القاهرة، المركز القومي للترجمة، 2011، ص.498.
- 25- المرجع نفسه، ص.499.
- 26- محمد محمد غالب إحسان، منهجية إنتاج أفلام رسوم متحركة في الإعلام العربي الإسلامي، مصر، جامعة حلوان، كلية الفنون الجميلة، المجلة الأردنية للفنون، 2013، ص.236. http://journals.yu.edu.jo/jja/JJAIssues/Vol6No2_2013PDF/Nom3.
- 27- القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة، مرجع سابق، ص.225.
- 28- أفلام الرسوم المتحركة وتقنياتها الجمالية، مرجع سابق.