المدلول الدرامي للخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة

Dramatic Backgrounds in Animated film

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

م.د/ ريهام شعبان شحاته
مدرس بقسم الزخرفة المعهد العالى للفنون التطبيقية–التجمع الخامس

Dr. Reham Shaaban Shehata
Lecturer at Advertising Department - Higher Institute of Applied Arts
the 5th Settlement -New Cairo
Reham_art@yahoo.com

ملخص البحث:
تلعب الخلفيات دوراً هاماً فى افلام الرسوم المتحركه وعملية الإبداع الفنى حيث تعد من أهم وسائل التأثير الدرامى وتستخدم كعنصر تشكيلى فى فيلم الرسوم المتحركة لأنها تؤكد التكوين وتبرز النواحى الجمالية بالإضافه الى إمكانية إعطاء تأثيرات المنظوريه والتأثيرات اللونيه.

فالخلفيات ترفع من شأن القيمه الدرامية للفيلم كله، كما تقوم الخلفية بتحديد زمن وقوع الأحداث بمجرد مشاهدة الخلفية ودون الحاجة الى التنويه على لسان الشخصيات وتبين الخلفيات أيضا نوعية فيلم الرسوم المتحركة سواء تاريخى أو دينى أو سياسى ...الخ وتحدد الأماكن التى تجرى عليها أحداث مشاهد الفيلم وجوه الدرامى، تعمل على إبراز الشخصية وتؤكد المعنى الدرامى لانها بمثابة البيئة التى تتحرك عليها مشاهد الرسوم المتحركة.

تلعب الخلفيات دوراً هاماً فى افلام الرسوم المتحركه وعملية الإبداع الفنى حيث تعد من أهم وسائل التأثير الدرامى وتستخدم كعنصر تشكيلى فى فيلم الرسوم المتحركة لأنها تؤكد التكوين وتبرز النواحى الجمالية بالإضافه الى إمكانية إعطاء تأثيرات المنظوريه والتأثيرات اللونيه.

فالخلفيات ترفع من شأن القيمه الدرامية للفيلم كله، كما تقوم الخلفية بتحديد زمن وقوع الأحداث بمجرد مشاهدة الخلفية ودون الحاجة الى التنويه على لسان الشخصيات وتبين الخلفيات أيضا نوعية فيلم الرسوم المتحركة سواء تاريخى أو دينى أو سياسى ...الخ وتحدد الأماكن التى تجرى عليها أحداث مشاهد الفيلم وجوه الدرامى، تعمل على إبراز الشخصية وتؤكد المعنى الدرامى لانها بمثابة البيئة التى تتحرك عليها مشاهد الرسوم المتحركة.

بالرغم من عدم حداثة تناول موضع "المدلول الدرامى للخلفيات فى أفلام الرسوم المتحركة"، إلا أنه قد تأثرت الخلفية كعنصر من عناصر الفيلم بما تأثر به العصر من تكنولوجيا تطبيقية تم تصميمها خصيصا لفيلم الرسوم المتحركة أو فنون الجرافيك الأخرى فى صيغة برامج كمبيوتر تحتوي على إمكانيات واسعة فتحت آفاق أخرى غير مسبوقة فى فيلم الرسوم المتحركة بما فيه الخلفية

الكلمات المفتاحية: (الدراما – الخلفيات -افلام التحريك).

Abstract:

Backgrounds play an important role in the animation films and the process of artistic creation, which is one of the most important means of dramatic influence and used as a component in the animation film because it emphasizes the composition and highlight aesthetic aspects in addition to the possibility of giving the effects of perspective and color effects.

The backgrounds raise the dramatic value of the entire film. The background also determines the time of events when the background is seen without the need to mention characters. The backgrounds also indicate the quality of the animation film, whether historical, religious or political. The scenes of the film drama faces, works to highlight the character and emphasizes the dramatic meaning because it acts as an environment on which moving scenes animation.

Backgrounds play an important role in the animation films and the process of artistic creation, which is one of the most important means of dramatic influence and used as a component in the animation film because it emphasizes the composition and highlight aesthetic aspects in addition to the possibility of giving the effects of perspective and color effects.

The backgrounds raise the dramatic value of the entire film. The background also determines the time of events when the background is seen without the need to mention characters. The backgrounds also indicate the quality of the animation film, whether historical, religious or political. The scenes of the film drama faces, works to highlight the character and emphasizes the dramatic meaning because it acts as an environment on which moving scenes animation.

Although the "Dramatic Direction of Backgrounds in Animation" has not been modernized, the background has been influenced as an element of the film, influenced by the age of applied technology specifically designed for animated film or other graphic arts in the form of computer programs with wide potential Other prospects have opened in an unprecedented animated film including the background

Keywords: (Drama - Backgrounds – Animation films).

المقدمة:

الخلفيات فى الرسوم المتحركة هي البيئة الافتراضية أو الفراغ الثنائي والثلاثي الأبعاد الذي تتحرك فيه الشخصية، فالخلفية عنصر هام في فيلم الرسوم المتحركه يخدم الشخصية سواء كان مليئ بالتفاصيل أو مبسط إلى أقصى الحدود، حيث أنه يعبر عن مضمون فكرة الفيلم ويعكس واقع بيئة ومجتمع المتلقي، والدراما فى فن الرسوم المتحركة لديها شخصياتها التي تتورط داخل اماكن فتخلق الصراع والحبكه لذلك فالدراما هى تجسيد لشخصيات تعيش داخل عالم افتراضي لتحمل قضية من القضايا الواقعيه أو الخياليه.

وهذه الدراما يجسدها فنان "مصممى" الرسوم المتحركه بواسطة التغيير التشكيلى بالخط واللون والمساحه والكتله، فكل شىء فى الوجود له أبعاد ثلاثه وهي الطول والعرض والإرتفاع، أما فنان الرسوم المتحركه فهو يعبر تعبيراً تشكيلياً ليضيف أبعاداً أخرى وهي الأبعاد الماديه والنفسيه للمشهد من خلال بعض العناصر، وفى فن الرسوم المتحركه فإن المشاعر والأحاسيس والحاله النفسيه المبالغ فيها تلعب دوراً كبيراً فى إيصال هذه المشاعر الى جمهور المشاهدين صغاراً وكبارا.

ولقد عمل هذا البحث على توضيح مدي أهمية الدور الدرامي الكبير للخلفيات فى أفلام الرسوم المتحركه، متعرضاً لانواع الخلفيات واشكالها الدراما بإعتبارها عامل مساعد يعمل على تجسيد الحدث ويؤكد الإحساس المطلوب توصيله، ويؤكد على الدور الدرامي وتأثيرها على المتلقي سواء كانوا صغاراً ام كباراً وكيف تتحكم في حالتهم النفسية وأحاسيسهم.

مشكلة البحث:

بالرغم من عدم حداثة تناول موضع "المدلول الدرامي للخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة"، إلا أنه قد تأثرت الخلفية كعنصر من عناصر الفيلم بما تأثر به العصر من تكنولوجيا تطبيقية تم تصميمها خصيصا لفيلم الرسوم المتحركة أو فنون الجرافيك الأخرى فى صيغة برامج كمبيوتر تحتوي على إمكانيات واسعة فتحت آفاق أخرى غير مسبوقة فى فيلم الرسوم المتحركة بما فيه الخلفية ،،،،،،،، لذا يسعى البحث على الإجابة على التساؤل الآتى:

_ كيف تأثرت الخلفية كعنصر من عناصر الفيلم بما تأثر به العصر من تكنولوجيا تطبيقية وذلك لإثراء الجانب التقني الخاص بفن الرسوم المتحركة من الناحية الجمالية ومن الناحية الدرامية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الي القاء الضوء على القيم التشكيلية للخلفيات ودورها في تأكيد البعد الدرامي للحدث من خلال ترك انطباع نفسي على المشاهد والتحكم في الحالة النفسية لديه، وابراز دور البرامج والتقنيات المتطورة New Soft Ware كوسيلة مساعدة في تطوير الخلفيه لإظهار الدور الجمالي والدرامي لها من خلال التجربة العملية للباحثان.

أهمية البحث:

يعد محاولة لتوضيح أن على مصمم الخلفيات دور فعال فى إبراز عنصر الخلفية بإعتبارها من أهم الخطوات الرئيسية فى فيلم الرسوم المتحركة، وعنصر يعمل على خلق الخيال ويرفع من شأن القيمة الدرامية للفيلم ويترك الانطباع الذهني لدي المشاهد ويؤدى إلى إضافة الكثير من الواقعية على العمل الفني.

فرضية البحث:

يفترض البحث أن مصمم الخلفيات من خلال المعطيات التكنولوجية الحديثة "برامج الكمبيوتر" يستطيع ابتكار قيم فنية جديدة فى عنصر الخلفية بإعتباره من أهم العناصر الفنية فى فيلم الرسوم المتحركة التى تؤثر بدورها على الشكل العام للفيلم.

حدود البحث:

تقتصر على إجراء تصور لخلفيات لأحد قصور مقتبسة من أفلام ديزنى بإستخدام برنامج 3d Max وإستخدام (2d materials) لإعطاء تأثيرات فى ضوء الإمكانيات المتاحة للباحثان.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفى والتجريبى لتحقيق أهداف البحث.

محاور البحث:

أولاً: الإطار النظرى: الدلالة الرمزية للخلفيات المرسومة والمجسمة في افلام التحريك - مصمم الخلفيات وتحقيق الدور الوظيفي للخلفية في فيلم الرسوم المتحركة.

ثانياً: الإطار التجريبى: يعتمد على تطبيق الرؤية المبتكرة لتصميم خلفيات افلام التحريك في ضوء الامكانيات المتاحة للباحثان.

مصطلحات البحث:

- **الدراما:**

هي تجسيد لشخصيات تعيش مجموعه من العلاقات التي تشكل موقفاً خاصاً، وهي شخصيات محمله برؤية المؤلف لقضية ما.. وهذه الشخصيات التي يقوم بتجسيدها بشكل ملموس داخل بيئه افتراضيه كخلفيات التحريك بواسطة التعبير التشكيلي بالخط واللون والمساحة والكتلة، والدراما في فن الرسوم المتحركة لديها شخصيات تتورط في أحداث متصاعدة لتصل الي مرحلة الذروة فتخلق الصراع والحبكة[2] [/ص120].

- **الخلفيات:**

هي البيئة الافتراضية أو الفراغ الثنائي أو الثلاثي الأبعاد الذي تتحرك فيه الشخصية. فالخلفية عنصر هام في فيلم الرسوم المتحركه يخدم الشخصية سواء كان مليئ بالتفاصيل أو مبسط إلى أقصى الحدود، حيث أنه يعبر عن مضمون فكرة الفيلم ويعكس واقع بيئة ومجتمع المتلقي8 [/ص40] .

- **أفلام التحريك:**

هو فن جمالي له لغته الخاصة والتي اساسها الصورة سواء كانت صامتة أم ناطقة، تلك الصورة التي تستمد روحها من الحركة، وهو عرض سريع لتتابع من الصور ثنائية البعد أو الصور ثلاثية الأبعاد لإيجاد إيحاء بالحركة والتحريك [8/ص12] .

أولاً :الإطار النظرى:

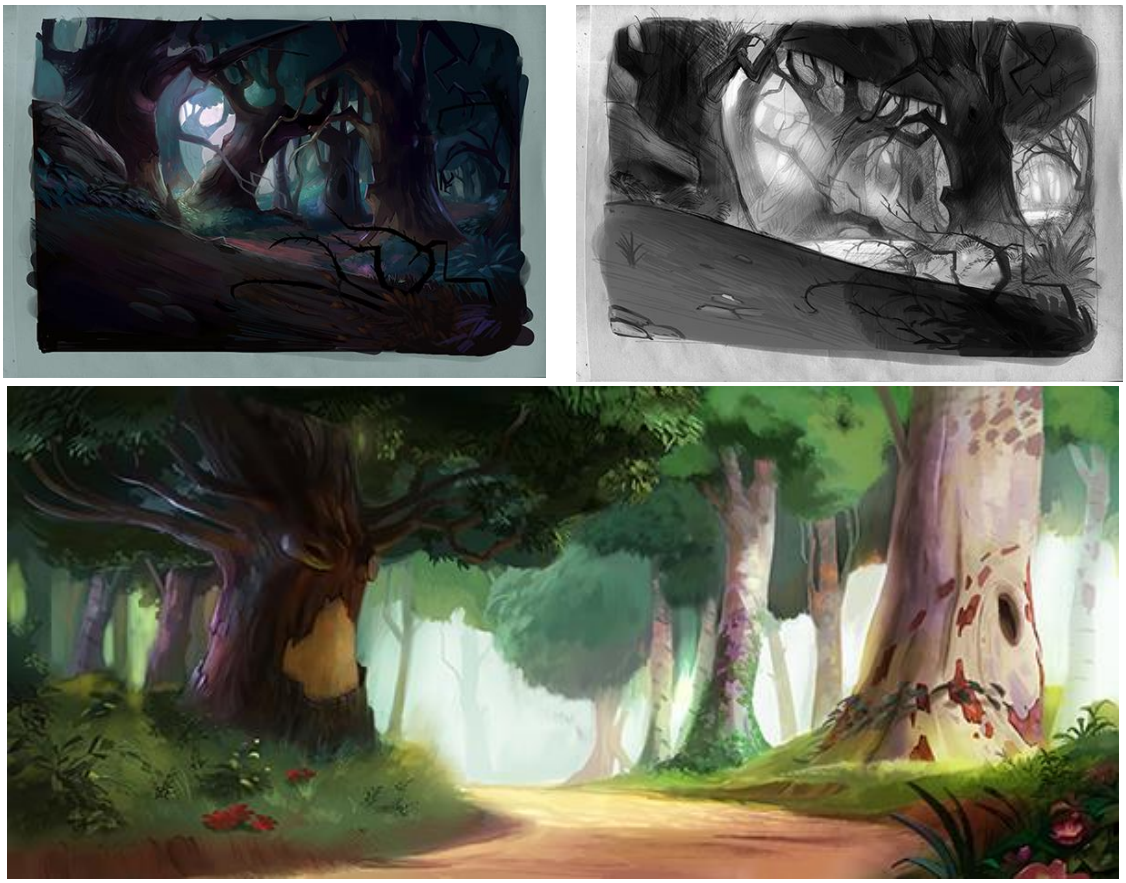
1. الدلالة الرمزية للخلفيات المرسومة والمجسمة في افلام التحريك:

الخلفية تعنى المكان الذى تجرى فيها أحداث الفيلم ومشاهدة الجو العام للفيلم ، وهى تستخدم كقاعدة لحركة الرسوم ، وتعتبر فى جميع الأحوال مكملة للشخصية و تساعد فى ظهورها و تحريكها و غالباً ما تسيطر الخلفية على 90 % من المشهد بإعتبارها موضوعاً ثابتاً خلال كل مشهد ، وخاصة فى أفلام الرسوم المتحركة التى تعرض على شاشة كبيرة ، وفى الحقيقة أن أجواء فيلم الرسوم المتحركة يمكن أن ينجح أو يفشل تبعاً الى نوعية الخلفيات ، و لذا فإنها تحتاج الى بذل مزيد من الوقت و الجهد لتنفيذها ، وتحتاج الى مصممى خلفيات ذو مستوى عالى ، و أن يأخذوا معلومات صحيحة من المخرج عن الأجواء و الحركة لكل مشهد لكى تعبر عن الجو العام او الحالة الدرامية للفيلم [3/ص176] .

لذا فإن تصميم الخلفية يعتبر من أهم الخطوات الرئيسية فى فيلم الرسوم المتحركة حيث ترجع أهميتها الى إظهار الوضع اللازم للحركة فى المنظر وأيضا تساعد فى بعض الأحيان على أن تخلق الفكاهه أو المفاجأة فى موقف معين4 [/ص244]، كما هو موضح فى الشكل رقم (1).

شكل رقم (1) : يوضح خطوات تصميم الخلفية فى أفلام الرسوم المتحركة [9]

وتعمل الخلفيات على خلق جو درامى للمشاهد وجذب عينه وتؤدى الى خلق عمق للمشاعر وتثير الخيال وترفع من شأن القيمه الدرامية للفيلم ، من خلال الوانها والتفاصيل الشديدة التى تظهر فى المناظر الطبيعية والأشجار والأدغال التى تتحرك الشخصيات الكرتونية بداخلها ولكن على ألا تبالغ فى تصميم الخلفيات حتى لا تجذب المشاهد عن حركة الشخصية وعموماً فإن الغرض الأساسى للخلفية هو وضع الأسس للمحتوى والأوضاع فى الفيلم و خلق جوه العام [7/ص4] كما هو موضح فالشكل رقم (2) ، على أن يكون هناك ترابط بين الخلفية والشخصية والألوان والعناصر الثابتة والمتحركة وأن تخدم تلك الخلفية السيناريو المكتوب فمن الممكن ظهور شكل الخلفية بشكل مشرق معبر عن الامل وبشكل معتم مخيف من حيث الالوان وغامض مريب ممهد للشعور بالخوف [4/ص244] .



شكل رقم (2) : يوضح الألوان والتفاصيل الشديدة التى تظهر فى المناظر الطبيعية [9]

1-1 أنواع الخلفيات طبقاً للمواقف الدرامية فى أفلام التحريك:

أفلام الرسوم المتحركة قائمة على عنصرين هامين هما الشخصية والخلفية، فالخلفية تخدم الشخصية وتعمل على إبراز حركاتها وهناك أنواع متعددة للخلفيات تحدد طبقاً للمواقف المراد عمل خلفية لها، على أن هناك شكلان رئيسيان للخلفية تندرج تحتهما أنواع أخرى4 [/ص271]:

1-1-1 الخلفيات الساكنة "الثابته" Still Back grounds:

وهي الخلفيات التى لا تتحرك أى الثابتة وإنما يتحرك هنا الشخصية، وتستخدم الخلفيات الساكنة فى ثلاث حالات:

- عندما يتحرك الجسم داخل خلفية واحدة لا تتغير لتصور حدث ما.
- تستخدم كخلفية للمفاهيم المتحركة التى تقوم من خلال مضمون ما مثل الأفلام الجغرافية.
- تستخدم كخلفية للعناوين فقد تكون الخلفية لوناً بسيطاً أو نسيجاً بسيطاً لمعالجة الموضوع.

2-1-1 الخلفيات المتحركة Animated back grounds:

وهي الخلفيات التى تتحرك فى حين أن الشخصية يمكن أن تظل فى وضع الثبات ولكنها توهم المتفرج بأن الجسم المتحرك يتحرك من مكان لآخر، وقد يكون تحريك الخلفية رأسياً أو أفقياً أو محورياً طبقا لمتطلبات الموقف والحركة العامه.

- **الخلفيات البانورامية Paning Back grounds(Pan):**

وهي خلفيه طويله من شرائح شفافه تسمح بخلق مناظر مثيره وبجهد بسيط ويكون الرسم فيه متكرر بحيث يظهر وكإنه مستمر الي الأبد (حركه مستمره)، وتعتمد على كمية التفصيلات الدقيقه التي يجب أن تتضمنها الخلفيه المتحركه علي سرعه وغرض الحركه البانوراميه.

وعلى علاقة الجسم بخلفيته، فعندما يحرك الجسم بسرعه فان التفصيلات الدقيقه في الخلفيه غالبا ما تمضي دون أن يلحظها أحد وقد يمثل ذلك مجهودا ضائعا، لذلك يجب التقليل من التفاصيل وخصوصا في الخفليات المتحركه، وقد يكون من الحكمه أن نجعل عناصر الخلفيه التي تتحرك بسرعه تتجه الي الحركه لتأكيد عامل السرعه. والتبسيط فيها حتى نجعل المشاهد يتعلق بها ولتساعده على فهم ما يدور حوله كما هو موضح فى الشكل رقم (3).

شكل رقم (3) : يوضح الخلفية البانورامية [9]

- **الخلفيه الرأسيه Vertical Back grounds(Tilts):**

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 كما هو موضح فى شكل رقم (4).

شكل رقم (4) : يوضح نماذج لخلفيات رأسية[10]

- **الخلفيات الأماميه ذات المستوي الواحد:Fore grounds**

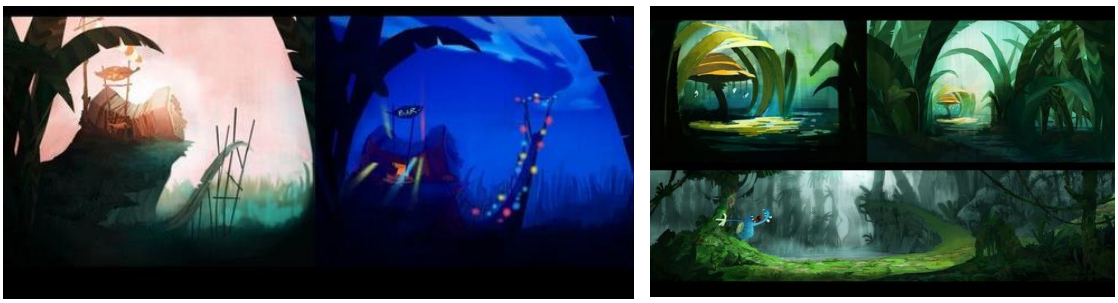
يتركب هذا النوع من الخلفيات من مستوي واحد أمامي يوضع فوق الخلفيه التي تتحرك عليها الشخصيه، وتلك الخلفيه الاماميه هي التي تسمح للشخصيه المتحركه أن تمر من خلفها [6/ص208].

وتكون الخلفيه الأماميه بسيطه التكوين كأن تكون مجرد شجره، أو عمود من الحجاره كما في الشكل الذي أمامنا، وقد فصل العمود عن الخلفيه وأصبح جزء أمامي منفصل حتى يتيح للشخصيه أن تقف خلفه وتختبئ وترسم الخلفيه الأماميه على شريحة من السليولويد، وغالبا ما تكون بعض تفاصيل الأرضيات الأماميه الغير مرسومه على الخلفيه الرئيسيه، وتلك النوع من الخلفيات له أثر كبير على المشاهد حيث يشعره بعمق المشهد وحريه الحركه، وجذب إنتباهه كما هو موضح فى الشكل رقم (5).

شكل رقم (5) : يوضح الخلفيه الأماميه ذات المستوي الواحد[9]

- **الخلفيات الأماميه ذات المستوي المتعدد Multiple Back ground:**

وتلك الخلفيات أبتكرت لتؤكد على عمق الخلفيه وتزيد من تجسيمها وتتكون هذه النوعية من الخلفيات من عده أجزاء مستخدماً فيها طبقات متعدده من اللوحات، ومن الممكن أن تكون الكاميرا المتعددة المستويات فى وضع أفقى كوضع الكاميرا الخاص بالتصوير الحي مع إضافه المستويات المتعدده أمامها، وعلى مستويات مختلفة وهي تحقق نفس النتيجة كما هو موضح فى الشكل رقم (6).



شكل رقم (6) : يوضح نماذج لخلفيات أمامية ذات المستوى المتعدد [9]

- **الخلفيات المنظوريةPerspective Back grounds :**

ولها نوعان: نوع ثابت ونوع متحرك، فالنوع الثابت يختلف تصميماته تبعاً للزاوية المنظورية المراد تنفيذ المنظر سواء أن كان منظور عين طائر أو منظور عين نمله للإيحاء بالجو الدرامى المطلوب فى الفيلم كما هو موضح فى الشكل رقم (7)[11].

أما النوع المتحرك مع الشخصية فيطلق عليها الخلفية التوغلية وهنا تستخدم مع الشخصيات الكرتونية لتوحى بحركة الدخول والخروج من العمق كما هو موضح فى شكل رقم (8) [11].

شكل رقم (7) : يوضح الخلفيات المنظورية الثابته

شكل رقم (8) : يوضح الخلفيات المنظورية التوغلية

- **الخلفيات ذات الإتجاه المتغير:**

وهي أن تكون حركة الشخصيه متغيرة أي لا تسير في إتجاه واحد أو مجال واحد، ونري فيه شخصية تتزحلق من أعلي مكان منحدر وتصل الي أسفله، ثم بعد ذلك تأخذ الحركه مجالا مختلفا تبعا لقوة الاندفاع والشكل والخلفيه [19] كما هو موضح فى الشكل رقم (9) .

شكل رقم (9) : يوضح نماذج لخلفيات ذات الإتجاه المتغير [9]

1-2 أنواع الخلفيات وأثرها الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة:

تقوم الخلفيات على خلق عمق المشاعر 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 سواء تاريخى أو دينى أو سياسى ...الخ و تحدد الأماكن التى تجرى عليها أحداث مشاهد الفيلم وجوه الدرامى ، كما تساعد على تحديد المستوى الإقتصادى للشخصية ، ولكن يجب أن تكون فى خدمة الشخصية وتعمل على إبرازها وتؤكد المعنى الدرامى لانها بمثابة البيئة التى تتحرك عليها مشاهد الرسوم المتحركة ، حتى لا تصرف النظر عن حركة الشخصية لان التفاصيل الشديدة و الصور المزدحمة والأشكال التى تجذب العين كلها تؤدى الى الإختلاط و هذا قد يبعد إنتباه المشاهد عن الشخصيات ، كما ينبغى أن تتوافق الوان الخلفيات مع الوان الشخصيات لاظهار الجو الدرامي للفيلم .

وتنقسم الخلفيات دراماياً لعده أنواع وهي[2] [/ص120] :

- **الخلفية الطبيعية**: وهي لا تحتاج لوصف كثير، وقد تحدث تشابك وغموض، كما إنها تؤثر على إدراك المكان والشعور به[9] [/ص22]كما هو موضح فى الشكل رقم (10).

شكل رقم (10) : يوضح نماذج لخلفيات طبيعية [9]

▪ **الخلفية الهندسية المعمارية:** وهي تركيبة هندسية تشكل المكان بدلالاته الفنية والجمالية [16 /ص120]، كما هو موضح بالشكل رقم (11).

شكل رقم (11) : يوضح نماذج لخلفيات هندسية [11]

▪ **الخلفية الفيزيائية**: وهو إستثمار لحركات وتشكيلات ضوء الشمس فى إمتداده وإنكساره، لإبداع تشكيلات درامية متميزة لخلق جو درامى فى مكان الأحداث ولقد أبرزت برامج 3D دور كبير في قياس كمية الاضاءه والظلال والانعكاسات علي الخلفية [2/ص75] كما هو موضح بالشكل رقم(12).

شكل رقم (12) : يوضح الخلفية الفيزيائية [9]

▪ **الخلفية التاريخية:** وهو أن يختار مصممى الرسوم المتحركة الطراز المكانى المعبر عن أهداف الفيلم نتيجة لعدم وجود فترة زمنية محددة مما يطلق الحرية للفنان فى إختيار ذلك كما هو موضح بالشكل رقم (13).

شكل رقم (13) : يوضح نماذج لخلفيات تاريخية [10]

▪ **الخلفية الإجتماعية**: حيث تتحول المساحه المكانية الى مساحة بشرية محددة بسمات إجتماعية تعكس طبيعه المجتمع المميزة الى درجة التأثير على هيئة الشخصيات، كما هو موضح بالشكل رقم (14).

شكل رقم (14) : يوضح الخلفية الإجتماعية [10]

2.مصمم الخلفيات وتحقيق الدور الوظيفي للخلفية في فيلم الرسوم المتحركة:

نظراً أن الخلفية عنصر هام فى أفلام الرسوم المتحركة يخدم الشخصية الكرتونية سواء كان مليئاً بالتفاصيل أو مبسطاً إلى أقصى الحدود، حيث أنه يعبر عن مضمن العمل الدرامى فى أفلام الرسوم المتحركة لذا يجب أن يمتلك مصمم خلفيات مهارات أساسية نذكر منها [1/ص75] :

▪ التخيل: أي قدرته على استحضار صور ذهنية تتجاوب مع المثيرات الخارجية "عناصر بيئة العمل الدرامى" لتخلق لديه حلولاً وأفكاراً تصميمية ذات كيان جديد من وحي إحساسه وإدراكة لإحداث فيلم الرسوم المتحركة مما ينتج عملاً مميزاً.

▪ **تنفيذ الأفكار:** يجب أن تكون الأفكار لديه ذات قيمة جديدة حتى تكون مبتكرة.

▪ الإحساس بعناصر بيئة العمل الدرامى: من خلال إمتلاكه مهارة الرسم القابلة للتكيف، بما فى ذلك فهم جيد للتكوين والمنظور، وكيفية خلق بيئة الحدث Atmosphere.

▪ معرفة كيفية إستخدام الضوء والظلال Light&Shadow.

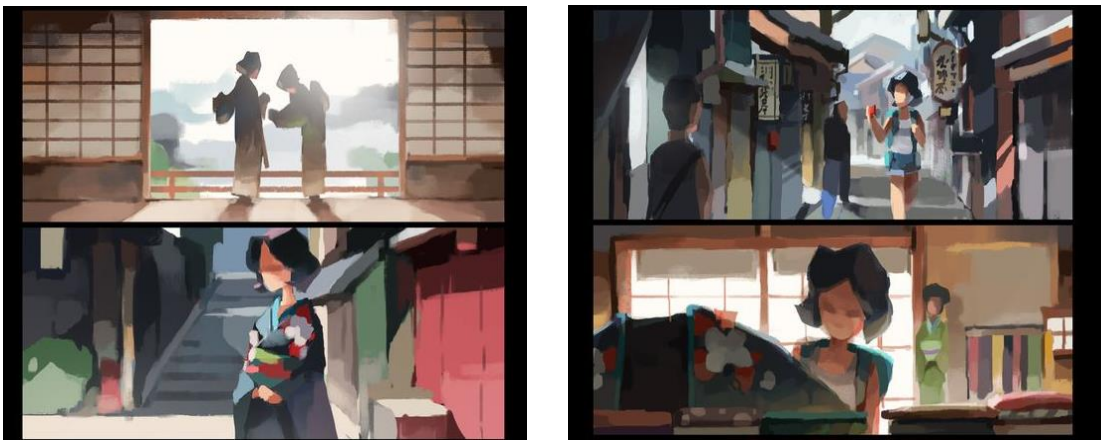
▪ قدرته علي تفهم دلالات ومعاني الرسوم والعناصر والرموز التي تستخدمها في تصميم الخلفية.

ولكي يقوم مصممى الخلفيات بتحقيق الطابع الدرامى الذى يميز فيلم الرسوم المتحركة عليه أن يعرف الجو الدرامى للفيلم سواء كان حزن أو بهجه أو جد أو رعب ... الخ، لكى يحدد خطته بالنسبة للألوان التى يحسن أن تسود الخلفية وتلائم معانيها ليستطيع أن يدخل المشاهد فى الجو الدرامى للفيلم حتى قبل ظهور الشخصيات [4/ص271]، وكل ذلك حتى يتحقق الدور الوظيفي للخلفية في فيلم الرسوم المتحركة والذى يتمثل فى:

أولاً: الوظيفة التفسيرية للمكان حيث يجرى تجسيد المواقع التى تدور فيها أحداث الفيلم وفقاً للنص ومتطلبات الإخراج من مدن ومنازل وأثاث، بما يحمله المنظر من دلالات للكشف عن الحياة الشخصية النفسية والإجتماعية والثقافية:

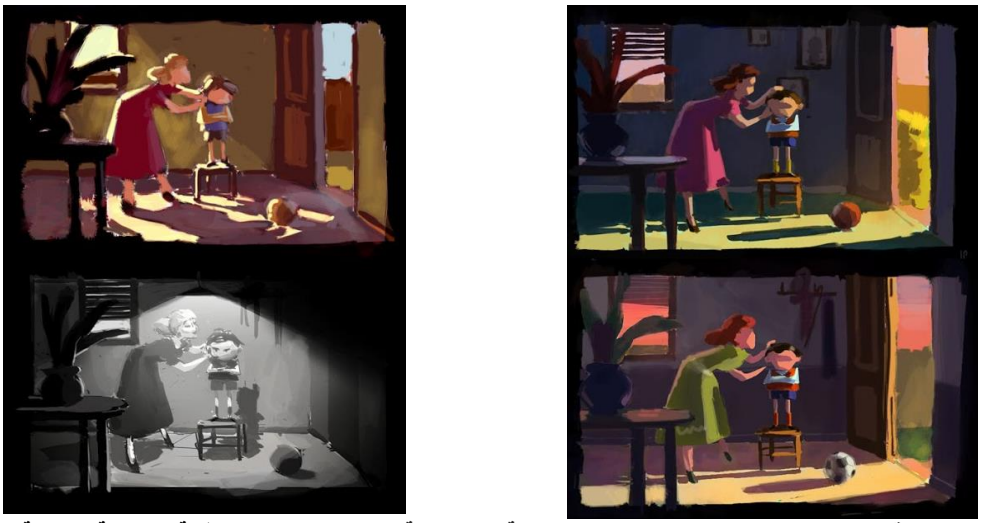
• **الدلالات الزمانية:** التعرف على الزمان الذي تجرى به الأحداث، حيث يجعل المشاهد يعود إلى فترة زمنية ماضية من خلال رموز لها دلالاتها الزمانية أو طرز تعكس سمات عصر ما، كما يمكن أن يشير إلى الواقع بواسطة إشارات مباشرة تعكس الحاضر يعرفها الجميع، أو يقفز إلى المستقبل فى محاولة تصور كيف يمكن أن يصبح ذات المكان بعد فترة زمنية طويلة تتغير فيها معالمه وعناصر تكوينه.

- **الدلالات المكانية:** عرض الخصائص المميزة لموقعه الجغرافى من خلال الإشارة إلى طبيعة المكان، وهناك رموز مكانية عامة متعارف عليها يسعى السينمائيون دائماً إلى أستخدامها لتلخيص المعلومات اللازمة لذلك، ويبرز هذا الجانب فى محاكاة الأماكن الأثرية التى يتعارف الجميع على معالمها، مثل عرض صورة الأهرامات للتعريف بالقاهرة أو لبرج إيفل للتعريف بفرنسا...إلخ، وتعتبر هذه العلامات المكانية عناصر ذات تأثير بصري بالغ الأهمية فى التعريف بالعمل السينمائى.
- إبراز الأبعاد الأجتماعية والبيئية للمكان، للتعريف أولاً على مستوى المكان من حيث فقره أو ثراءه أو إنتمائه إلى مجتمع أو طبقة ما، وهو مايؤكد عليه علاقته بالشخصيات المؤدية التى تساعد فى التعرف عليه من الحوار والسلوك أثناء أداء الحدث..إلخ ، وغالباً ما تساعد تفاصيل المكان وتوزيع المكملات والأثاث والتصميم الداخلى له على إبراز هذا الجانب الذى يعبر عن مستوى ثقافة الشخصيات التى تقطن به ، بجانب مستواها الإقتصادى وهو ما يتفق فى غالب الأحيان مع الخط العام للسيناريو ، هذا بالإضافة إلى التعريف بالبيئة العامة المحيطة به مثل البيئة المدنية أو الشعبية أو الريفية أو الساحلية..إلخ ، وغالباً ما ينجح المخرج فى إيضاح علاقات المكان الداخلى للأحداث بالموقع الخارجى الذى يوجد به وتساعد زوايا التصوير على التأكيد عليها بل وتعريف المشاهد بها كما هو موضح فى الشكل رقم (15) .



شكل رقم (15) : نماذج توضح علاقات المكان الداخلى للأحداث بالموقع الخارجى الذى يوجد به [11]

ثانياً: الوظيفة التعبيرية الدرامية للمكان بالإعتماد على وقع الأشياء والإحساس بها وما تثيره من إحساس لدى المشاهد وذلك من خلال الإيحاء والرمز والدلالة والتى يتم فى ضوءها بناء المكان من خلال تحديد خصائصه وميزاته وإيجاد الحلول الجمالية فى ضوء ذلك [17/ص207] كما هو موضح فى الشكل رقم (16) .



شكل رقم (16) : يوضح وضع بعض الحلول الجمالية "التصورية" التى تتناسب مع الوظيفة التعبيرية الدرامية

ثانياً: الإطار التجريبى:

لقد قام الباحثان من خلال الإمكانيات المتاحة لديهم بإجراء تصور لخلفيات لأحد قصور مقتبسة من أفلام ديزنى، ثم إجراء تصور لعمل الإضاءات الداخلية والخارجية عليها بإستخدام برنامج 3d Max وكذلك إستخدام (2d materials) ، لإعطاء تأثيرات على هذه الخلفات المقترحه ، مع إظهار التنوع فى زوايا الكادرات ،،،،،

التجربة (1): تصميم نموذج ثلاثي الابعاد لاحد الخلفيات

حيث قام الباحثان بعمل اسكتشات لتوضيح المنظور وعنصر الاضاءة وأشكال الخامات لتنفيذ المجسمات داخل برنامج 3d Max

التجربة (2) : قام الباحثان بإضافة بعد ثالث وعمق للمشهد المقترح "الخلفيات" بشكل درامي

التجربة (3) : تحريك الكاميرا وإظهار الخلفيه بشكل درامي

التجربة (4) : قام الباحثان بإظهار الخلفية من عدة زوايا ، والاضاءه الخارجيه وانكسارها علي الشخصيه بشكل درامي

النتائج:

1. عنصر الخلفية من أهم العناصر الفنية فى فيلم الرسوم المتحركة والتي تسهم فى تجسيد الملامح المكانية والزمانية لموضوع الفيلم وقد تأثرت الخلفية كعنصر من عناصر الفيلم بما تأثر به العصر من تكنولوجيا تطبيقية تم تصميمها خصيصا لفيلم الرسوم المتحركة أو فنون الجرافيك الأخرى فى صيغة برامج كمبيوتر تحتوى على إمكانيات واسعة فتحت آفاق أخرى غير مسبوقة فى فيلم الرسوم المتحركة بما فيه الخلفية.

2. يستطيع مصمم الخلفيات من خلال المعطيات التكنولوجية الحديثة من ابتكار قيم فنية جديدة تؤثر بدورها على الشكل العام للفيلم وتظهر ما لديه من قدرات وطاقات أعلى فى التعبير والتجسيد سواء فى إطار البعد الثانى 2d أو البعد الثالث 3d .

التوصيات:

1. يجب الاطلاع على كل ما هو جديد في مجال تكنولوجيا تصميم وتنفيذ الخلفيات في افلام التحريك الثلاثيه الابعاد لتحقيق أعلى قيمة فنية مستفيدين بتقدم أحد معطيات العصر، وكذلك لتقديم رؤية إبداعية غاية فى الدقة والتعبير الفني فى هذه النوعية من الأفلام.

2. يجب على المصممين والمتخصص بفن الخلفيات الخاصة بأفلام التحريك الاهتمام بما يروق للمشاهد وما يفضلة بجانب الحرفية وذلك لمواكب الافلام العالمية.

3. علي مصمم الخلفيات ان يبتعد عن التفكير التقليدي والبحث فيالبيئة من حوله عن أفكار جديدة وغريبة لتحقيق التفرد في فيلم الرسوم المتحركة والاهتمام بما يروق للمشاهد وما يفضلة بجانب الحرفية وذلك لمواكب الافلام العالمية.

4. ضرورة التركيز على دراسة المنظور الهندسي وفن الاضاءة والظلال لما لهم من تأثير كبير على فهم دراسة الخلفيات في افلام التحريك، وتزويد المكتبة العربية بالمؤلفات والكتب والأبحاث التي ينبغي أن تلاحق التطور الذي يطرأ على فن الخلفيات باستمرار.

المراجع:

أولا: المراجع العربية:

1. حسن، نوبي محمد الإلهام ."في العمارة رؤية للتبسيط والفهم". المجلة العلمية لجامعة الملك سعود، المجلد 49، العدد الأول (2005) : ص 75.

hasan , nubi muhamad al'iilham."fy aleamarat ruyatan liltabsit walfahma". almajalat aleilmiat lijamieat almalik sueud , almajalid 49 , aleadad al'awal (2005): s 75.

2. عبد الحميد، رشا صلاح الدين .*الأزياء و دورها فى تأكيد البعد الدرامى للشخصية فى أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية*. ماجستير ، جامعه حلوان ، كلية الفنون الجميله ، 2008 .

eabd alhamid , rsha salah aldiyn. almawdat wadawruha fi takid albued aldaramii lilshakhsiat fi 'aflam alrusum almutaharikat al'amrikiati. majstayr , jamieat hulwan , kuliyat alfunun aljamilat , 2008.

3. قره بيت، فارس أنطون .*الشخصية الخيرة والشريرة فى الرسوم المتحركة*. ماجستير ، جامعة حلوان ، كلية الفنون الجميلة ، 1995 .

qarh bayt , faris 'antun .alshakhsiat alkhiarat walsharirat fa alrusum almutaharikati. majstayr , jamieat hulwan , kuliyat alfunun aljamilat , 1995.

4. محمد، أشرف عبد الفتاح .*الخلفيات فى فيلم الرسوم المتحركة*. ماجستير، جامعه حلوان ، كلية فنون جميله ، 1989 .

muhamad , 'ashraf eabd alfattah .alkhlfyat fa film alrusum almutaharikat. majstayr , jamieah hulwan , kuliyat funun jamylih , 1989.

5. مصطفي، شيماء بسيوني . *تصميم مناظر افلام التحريك ثلاثية الابعاد*. ماجستير ، فنون جميلة ، جامعة الاسكندرية، 2015 . ص 207

mastifi , shiama' bisyuni. tasmim manazir 'aflam altahrik thulathiat alabead. majstir , funun jamilat , jamieat al'iiskandariat , 2015.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

6. Ghertner, Ed .layout and compositing for animation. USA: focal press, 2010.

7.Madigan,Mandy.LIGHTING AND COMPOSITING FOR QA-ARM-A-A. Master,Fine Arts Digital Production Arts, the Graduate School of Clemson University, 2014.

8.Simon,Mark.Producing Independent 2D Character Animation.New York: Focal Press, 2013.

ثالثاً: مواقع الإنترنت:

9.https://www.google.com.eg/search?q=background+animation+pan&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiTz57566DhAhUByIUKHQQdAckQ_AUIDigB&biw=1242&bih=597(January 5.2019) .

10.https://www.pinterest.com/pin/404831453981376031/(January 5.2019).

11.https://www.pinterest.com/pin/564568503273102172/(January 5,2019).