جامعة بغداد

كلية الفنون الجملية

قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية

**(المعالجة الاخراجية لفن الانمي )**

حسام عباس جلوب

د.علي صباح سلمان

hussamtito6@gmail.com

+947702450773

**مخلص البحث :**

إن الأنمي اليابانية هي من المواد السمعية البصرية التي تخطت حدود اليابان إلى دول كثيرة من العالم، من خلال مجموعات الترجمة التي تولت نقلها من اللغة اليابانية إلى لغات كثيرة منها اللغة العربية، وبفضل هذا شاعت مؤخرا في العالم ، وأصبح لها جمهور واسع ليس فقط من الأطفال وانما من الكبار أيضا، ذلك أن ما يميزها عن الرسوم المتحركة الغربية هو كونها لا تخضع لفئة عمرية معينة، وعليه جاءت هذه الدراسة لتحليل الانمي اليابانية والكشف عن المعالجة الاخراجية.

**الإطار المنهجي**

**اولا. مشكلة البحث :-**

تأثرت الرسوم المتحركة كباقي الفنون بالتغيرات التي طرأت على مفاصل الفن والادب مما ادى الى تطور خطابها الصوري ، اذ أن الثقافة اليابانية لها أوجه قديمة وحديثة تتنوع فيها أشكال الفنون ما بين تقليدية تعكس أصالة المجتمع الياباني وفنون حديثة تطورت مع التطور التقني الحديث الذي شهده المجتمع الدولي بأسره، ومن ضمن فنون اليابان الحديثة فن الأنمي، أو ما يعرف بفن الرسوم المتحركة اليابانية، اذ جاءت مسألة دراسة أحدث التطورات التي وصلت إليها التكنولوجيا الرقمية لإنتاج الصورة الأنمي وذلك لغرض خلق الدهشة والإثارة البصرية والتطلع الى كل ما هو جديد والوصول به إلى أعلى درجات التفاعلية ومعايشة الحدث فمازالت المحاولات مستمرة حتى وقتنا هذا في تطوير اسلوب العرض البصري من عناصر السينما والتلفزيون ، وبناءً على ذلك فانه من الممكن صياغة مشكلة البحث بالسؤال الآتي :- **ما هي المعالجة الاخراجية لفن الأنمي الياباني ؟**

**أهمية البحث:- : ثانياً**

تتجلى اهمية الموضوع الذي يتناوله البحث بواسطة الاستفادة من الأنمي الياباني لتغيير الشكل النمطي للصورة في الخطاب التلفزيوني من حيث الجمالية والفكرة التي تنقل للمشاهد في احدث التطورات التي وصلت اليها التكنولوجيا الرقمية لخلق صورة ، فضلا عن أهميته بالنسبة للعاملين والدارسين في مجال الرسوم المتحركة والتقنيات الرقمية وللدارسين لعلم السينما والتلفزيون وطلاب معاهد وكليات الفنون الجميلة ورفد المكتبة بمثل هذا النوع من الدراسة .

**ثالثاً :هدف البحث:-**

يهدف البحث الى:- الكشف عن المعالجة الاخراجية لفن الانمي الياباني.

**رابعاً : حدود البحث:-**

تنحصر حدود البحث بدراسة :-

**أ.الحد الموضوعي** : المعالجة الاخراجية لفن الانمي الياباني.

**ب.الحد الزماني** : 2009 إلى 2021.

**ج.الحد المكاني** : اليابان .

**خامساً**: **تحديد المصطلحات:-**

**الأنمي اصطلاحاً**

**عرفه (طارق الخواجي) الأنمي "** وهو الذي يتكون من ثلاثة أصوات كاتاكانا (آ، ني، مي)، لكن نطقها الحالي أخذ شكله الأبجدي وصوته السمعي من كيفية النطق الغربي باللغة الانجليزية لهذه المفردة حيث أضافت المعاجم اليابانية لفظ التحريك (أنمي – انیمیشن)، إلى لغتها."( الخواجي ،ص 66) وفن الانمي ما هو الا تطور لفن ياباني قديم يجاري التطور التقني الحديث.

**اما (حيدر محمد) فيعرّف الأنمي** بأنها " مفردة مشتقة من الكلمة الإنجليزية (أنمیشن (Animation التي تعني حرفيا (رسوما متحركة)، وقد تم اختصار كلمة (أنميشن) لتكون )أنمي( من أجل تمييز الرسوم المتحركة المنتجة في اليابان عن تلك المنتجة في غيرها من البلدان" (محمد،ص6)وهنا قد يظهر الأنمي والكارتون متشابهين تمامًا بالنسبة لغير المتمرسين لكن في الواقع الأنمي هو نوع مختلف بشكل كبير عن الرسوم المتحركة من حيث الأفكار والمواضيع.

**اما (سوزان ج نابير) فتعرّف الأنمي** " هو فن يتسم بالتحدي الفكري" (J. Napier،p4) فهو عالم واسع له هويته المميزة شكلًا ومضمونًا، ويحمل التنوع سواء في المراحل العمرية التي يخاطبها، أو أنواع المشاهدين الذين يتوجه إليهم، وعبر تلك الأنواع نفسها، يناقش مواضيع عدّة ذات ثقلٍ فكري وجمالي.

**التعريف الاجرائي للباحث :** الأنمي وهي كلمة يابانية تشير إلى الرسوم المتحركة، غالبا ما تتميز بها الرسومات الملونة ، وشخصيات نابضة بالحياة والمواضيع الخيالية، وتعتبر ظاهرة ثقافية وترفيهية تحظى بشعبية كبيرة على الصعيد الدولي، اذ تعتمد في روايتها على الصور ويكون بذلك توصيل الفكرة والمعنى عن طريق الصورة والقصة بحد ذاتها .

**المبحث الاول**

**مفهوم وتأريخ الأنمي**

 إذا كنت تشاهد الرسوم المتحركة الحديثة ، فسوف تلتقط بسرعة المظهر الفريد لأسلوب فن الرسوم المتحركة ، وهذا ما يعبر عن الرسومات الساطعة والملونة مع الشخصيات الديناميكية والقصص المذهلة لخلق فن أصبح ظاهرة عالمية على مدار اربعين عامًا الماضية أو أكثر ، وأنمي هي كلمة مشتقة من كلمة أنميشن، اي الحركة وقد اعتاد اليابانيون إطلاق مسمى أنمي على جميع أنواع الرسوم المتحركة حتى الأجنبية منها، وفن الأنمي " يعود جذوره إلى المانجا. والمانجا فن انتشر في اليابان على شكل قصص لرسومات هزلية مطبوعة انطلقت شهرتها في عام 1815م عن طريق مبدع هذا الفن هوکوساي. والمانجا أو قصص الرسوم الهزلية المطبوعة هي أقرب الصور التي مهدت الطريق إلى فن أفلام الأنمي بعد ظهور التقنيات المرئية الحديثة، حيث تحولت قصص المانجا إلى أفلام شهيرة ساعدت في زيادة ونمو شهرة الأنمي." (الخواجي ، ص8) وهنا لا يمكن بأي حال من الأحوال أن نتحدث عن الأنمي، دون التعريج على فن المانجا، فهو مرتبط بالأنمي ارتباطا وثيقاً، كون هذا الفن المادة الرئيسة التي انبثق من خلالها الأنمي بعوالمه المختلفة، تعد المانجا واحدة من أروع الظواهر في اليابان والعالم بأسره، ووصلت إلى ملايين القراء من جميع الأعمار وأثرت على عدد من أعمال فن الكتاب الهزلي في مجموعة متنوعة من الدول الأخرى، من التأريخ والرومانسية في سن المراهقة إلى الخيال العلمي المستقبلي والمواضيع العميقة للحياة ، أصبحت المانجا جانبًا مهمًا وحتميًا قريبًا من هوية اليابان وساعدت في نشر المعرفة وفهمها عبر العالم، مع التركيز على إنشاء روايات جميلة وجذابة فريدة من نوعها ، غالبًا ما تتطور إلى أنمي وحتى تأثيري ، وتظل تتمتع بشعبية مستمرة في مجتمعها المتنامي "وقد نشأت المانجا الأولى في اليابان في القرنين الثاني عشر والثالث عشر على شكل سلسلةٍ من الرسومات التي أنتجها العديد من الفنانين لرواية بعض القصص على شكل صورٍ للضفادع والأرانب وغيرها من الرموز والحيوانات، ولكن لم تحصل على شكلها النهائي والمتعارف عليه إلا في القرن العشرين"(CAVALLARO،p72) فالمانجا تعتمد على سيناريو معين، وقصص متعددة تليق بالجمهور من جميع الأعمار، وكما أن قصص المانجا لا تضم نظام وجود بطل واحد يفوز دائماً أو تتمحور الأحداث حوله فقط، فهذا النظام يُعتبر أسلوبا روتينيا مناسبا للأطفال، فنجد أن غالبية المانجا يعتمدون على جعل البطل غير مثالي مئة بالمئة ويظهرون عيوبه وكيف يتغلب عليها أو يتكيف معها، والأحداث تدور أيضاً حول معارفه والشخصيات الثانوية، وكما تضم القصص عقدة وعقبات من خلال مواجهتها تتطور شخصية البطل وأيضاً الشخصيات الثانوية، وهناك قصص يكون فيها البطل بشريا أو نصف بشري ونصف هجين أو قد يكون حتى شخصية روحية أو خارقة للطبيعة وذلك حسب القصة وموضوعها، فكما نرى تتضمن المانجا مجموعة واسعة من القصص والأهداف مثل قصص الحركة، والمغامرة، والأعمال التجارية، والكوميديا​​، والعلوم، والدراما، والتأريخ، والرعب، والغموض، والرومانسية، والخيال العلمي، والرياضة والألعاب، والتشويق، وشريحة من الحياة، وغيرها الكثير من القصص، وبذلك تحظى المانجا بمحبة كبيرة وإقبال من قبل جميع فئات المجتمع كباراً وصغاراً ، وعندما نتحدث عن الكوميكس " هو عبارة عن مجموعة لوحات أو صور متجاورة موضوعة في تسلسل تعاقبي / تتابعي القصد منه نقل معلومات وإنتاج أثر جمالي لدى المتلقي" (McCloud،p9)اي هو فن رسومي جديد وشكل من أشكال تعبير فنانين عن العالم حولهم أو عن عالم مختلف من صنع خيالهم، يتحدثون فيه عن الخير والشر والأخلاق والبطولة وغيرها الكثير، اما الفرق ما بين المانجا والكوميكس لا توجد فروق أساسية بين الكوميكس والمانجا، فكلاهما قصص رسوم مصوّرة، ولكن الكوميكس لها روح وطابع فني ذو سمات غربية، فيما تأتي المانجا من مدرسة مختلفة كليا تستمد خصائصها من الثقافة والفن الياباني، والكوميكس تكون ملونة، تتسم المانجا بالبساطة في الحوار والرسوم، وهذا على عكس الكوميكس التي تتسم جملها الحوارية بالطول النسبي ورسومها بالتفاصيل، وقصص المانجا تكون أطول بكثير من قصص الكوميكس وتُنشر في المجلات أولا ثم تُطبع منفردة، كما أنها تهتم بنشر قيم وأخلاق وعادات أصيلة في مجتمع اليابان. والمانجا كفن قائم بذاته عندما ازدهر بالفترة الأخيرة وباتت مؤسسات كبرى ومجلات شهيرة تتبنى العديد من الأعمال ونشرها خارج اليابان وما زالت تنافس قصص الكوميكس الأمريكية حتى يومنا هذا، فيمكن أن نقول إن المانجا هي متعة بصرية تشعرنا وكأن الشخصية واقعية أو قريبة منا، لدرجة أنه عند القراءة ستضحكون وتبكون مع الشخصية وقد تتحمس لدرجة القلق وهذا يرجع لدقة إتقان إظهار الملامح وطريقة سرد الأحداث التي تنتقل لقلب وعقل القارئ مباشرة. فالأنمي ليس بالحديث المطلق بل كانت بدايته في القرن العشرين ، "اذ تم تقديم أول فيلم رسوم متحركة في اليابان عام 1917 ، فيلم (ناماكوا كاتانا) (لعبة السيوف) وهو يمثل أحدث تطور فني في التأريخ للصور المتحركة في البلاد" (P8، Roberta) ويدور فيلم (لعبة السيوف) عن ساموراي يجرب سيفا جديدا فينتهي بفشل مستفحل ، لقد كانت مدته دقيقتين . ولقد تم صنع العديد من أفلام الأنمي القصيرة ولكنها فقدت بسبب زلزال كانتو الكبير الذي ضرب اليابان عام 1923 الذي احدث دماراً كبيرا في العاصمة طوكيو وبعدها عانت صناعة الأنمي في اليابان من مشاكل عديدة ، على الرغم من الصعوبات في الاستوديوهات المدمرة ، والتمويل المنخفض ، استمرت الرسوم المتحركة في الثلاثينيات من القرن الماضي اذا قام المخرجان (كنزوماساوكا ، ميتسويوسيو ) بمحاولات لرفع مستوى الرسوم المتحركة اليابانية الى مستوى الرسوم المتحركة الامريكية أمام أعمال ( ديزني). اذ أصبح الأنمي نوعًا من أنواع السرد القصصي الجديد بالإضافة لكونه وسيلة لإنتاج الأفلام السينمائية التي كانت بدائية في اليابان بسبب ضعف الاستثمار في هذه الصناعة، اذ "يعتبر) كنزو ماساوكا( أول من استخدم الرسوم المتحركة (السيلولويد) وبصوت المسجل في الرسوم المتحركة عن فيلمه (عالم القوة والمرأة) " (D. Swale،p1) وفي اواخر الثلاثينيات بدأت الحكومة اليابانية تنتج بعض افلام الأنمي بتكليف من الجيش الياباني، اذ تظهر الانتصارات على قوات الاعداء " وفي ظل تلك الظروف وقبل انتهاء الحرب العالمية الثانية بقليل عرض فيلم (موموتارو: جندي البحرية ) في سنة 1944 من إخراج (ميتسويوسيو) الذي كان باللونين الأبيض والأسود لمدة 74 دقيقة، وقد كان من انتاج سلاح البحرية الياباني وهو فيلم دعائي لرفع الروح القتالية وكان حينها أطول فيلم في تأريخ الأنمي الياباني" Roberta )، p33) وبعد ذلك تطورت صناعة الأنمي في الخمسينيات بسبب التطورِ التكنولوجي وحاجة الدولة لنشرِ الدعايات ، واعتمدت في قصتها وتصميم شخصياتها على قصص مصورة بالمانجا" .في عام 1956م أسس استديو (توي) وترأسه یاسوجي موري، والذي أخرج أول أعمال الاستوديو دودلينغ كيتي في عام 1957م، لكن الاستوديو لم يرخص أول عمل طويل للعرض إلا في عام 1958، وهو (أسطورة الثعبان السحرية) في ذلك الوقت بدأ استوديو توي يعرف كلاعب أساسي مؤثر وفعال في حقل الرسوم المتحركة في اليابان" (الخواجي،ص77 ) وهو اول فيلم ملون في تأريخ الانمي ، وهو من اخراج (تايجي يابوشيتا ) ويعتبر واحدا من أربع حكايات فولكلورية صينية عظيمة وتدور قصة الفيلم عن فتى يدعى شو شيان .. وجد في بحيرة أفعى صغيرة ولكن والداه أجبروه على أن يتخلى عنها، ولكن بعد مرور السنين وخلال عاصفة عنيفة، تحولت الأفعى بطريقة سحرية لأميرة جميلة تدعى باي نيانغ ، وقامت هذه الأميرة بالبحث عن شو شيان حتى وجدته ووقعوا في حب بعضهم البعض، لكن راهبا محليا يقوم بإبعادهم عن بعضهم مسافة كبيرة لأنه يظن أن باي نيانغ روح شريرة، وفي النهاية من دون إطالة تتخلى الأميرة عن قوتها السحرية وتصبح بشرية بالكامل لتثبت للعالم حبها الحقيقي لـ ( شو شيان)، ولقد حقق هذا الفيلم نجاحاً في العالم . وفي حقبة الستينيات بدأ عرض الأنمي في شاشات التلفزيون لانتشارها الواسع في المنازلِ في تلك الحقبة، اذ كانت العروض خلال هذا الوقت عبارة عن اقتباسات من المانجا ومن أشهر هذه العروض مسلسل استرو بوي (الفتى الفضائي) من اخراج (أوسامو تيزوكا) ، والذي حقق نجاحا كبيرا في ذلك الوقت ، وايضا اخرج اوسامو مسلسل (إمبراطور الغابة ) بالياباني و يُعرف في الولايات المتحدة باسم (كيمبا الأسد الأبيض)،الذي عرض " في 6 أكتوبر 1965 ، بثت قناة (Fuji TV ) أول حلقة من 52 حلقة هو مسلسل يحكي عن مغامرات أسد أبيض اللون في أفريقيا، وهو مقتبس من المانجا والذي يعتبر أول مسلسل تلفزيوني ملون " (tavassl،p18) حقق نجاحًا شعبياً كبيراً على مستوى العالم ليعاد إنتاجه مرة أخرى في 2003، لكن فيما بعد تم اتهام صناع فيلم ديزني الشهير (الملك الأسد) باقتباس شخصية الليث الأبيض في فيلمهم، اذ أعلنت شركة ديزني أن سيمبا من إنتاجها الخاص، لكن عشاق الرسوم المتحركة لاحظوا التشابهات الكبيرة بين قصة الفيلمين الأسد الصغير الذي يضطر للعيش في المنفى ثم يعود ليستعيد مملكته، والتشابه في شرير الفيلم، حتى التصوير متشابه إلى حد كبير، شركة (موشي بروداكشن) منتجة فيلم كيمبا، لم تشرع في اتخاذ أي إجراءات قانونية لمعاقبة ديزني، ربما يكون السبب أن ديزني هي عملاق الثقافة الشعبية، لكن هذا لم يمنعها من الانتقادات اللاذعة خصوصا من محبي كيمبا، ولقد أطلقت ديزني مؤخرا نسخة جديدة تعرض حاليا في دور السينما(3D) من فيلم ( the lion king) (ملك الاسد) ، الذي اقتربت إيراداته من المليار دولار عالميا شهدت الستينيات ظهور المعجزة الاقتصادية اليابانية أحجامها ، وقد استمر العجز في الميزانية نظراً لارتفاع تكاليف الإنتاج وتدهورت علاقات أصحاب العمل والعمال في شركة (توإي) للرسوم المتحركة، وفي السبعينيات " بدأت تجارب انتاج الأنمي الرياضي وتم عرض اول مسلسل (جو الغد) ( (tomorrow s joe عام 1970" (Patten،p76) الذي اصبح ايقونة في اليابان ولقد زادت شعبية الملاكمة وهوس الجماهير بها واصبحت رياضة الملاكمة حديثا بأسره في السبعينيات، وبعدها جاءت مسلسلات (هايدي ، فتاة من جبال الالب) الذي يعتبر هذا النوع من انواع الأنمي الواقعي البسيط الموجه للأطفال الذي حقق انتشارا عالمياً وهنا بدأت صناعة الأنمي القائمة على الاقتباسات من الروايات الادبية ، في "عام 1978 عرض مسلسل (تاكاراجيما) ،(treasure island)، (جزيرة الكنز) القصة من الروايات الادبية للمؤلف الإسكتلندي (روبرت لويس ستيفنسون) " (ibid،p229) وهو اشهر مسلسلات الأنمي في العالم . هي رواية مغامرات من إخراج (اوسامو تيزاكيا) ، تروي قصة قراصنة وذهب مدفون، ولقد كانت ترجمة الأنمي الياباني إلى اللغة الإنجليزية وكانت تتم إزالة بعض المقاطع والمشاهد التي لا تتناسب مع الثقافة الإنجليزية، واستمر الأمر كذلك حتى بدأت الجماهير تُطالب بعرض النسخ اليابانية الأصلية قبل التعديل عليها، وفي نفس السنة عرضت مسلسل (future boy conan) (كونان فتى المستقبل ) كما يعرف في الوطن العربي باسم (عدنان ولينا) وخلال هذه الفترة غزت الأنمي قارة أوروبا من خلال انتاج مسلسلات تستهدف الاطفال الأوربيين مثل (هايدي ، فيكي الفايكنج ) وغيرها، وبدت اليابان في الحبكات المثيرة للجدل التي تفتح بوابة لعالم جميل ونفسية مختلفة اذ كانت الثقافة اليابانية تعرض مواضيع أكثر إثارة وجمالية بطريقة كانت أميركا وأوروبا أبطأ في تبنيها، وتعتبر الثمانينيات من القرن الماضي العصر الذهبي للأنمي الذي شهد انفجارًا هائلاً في الأنواع والاهتمامات، ولقد ساهمت العديد من العوامل في ذلك حيث دخلت صناعة الأنمي الى سوق الفيديو المنزلي "عن طريق ما يعرف (ova) اي مختصر للكلمة (Original Animation Video) وهي افلام ومسلسلات أنمي اصلية مصنوعة تعمل على الفيديو المنزلي فقط ولا يمكن ان تعمل على القنوات التلفزيونية او السينما ،اول فيلم من هذا نوع (دالوس) الذي صدر عام 1983" (W. MacWilliams،p45) وفي هذا الفترة انتعش سوق صناعة الانمي وزادت المنافسة بين الشركات ، ومن المسلسلات التي نجحت نجاحا كبيرا في العالم هي مسلسل (كابتن تسوياسا) وهو ما يعرف في الوطن العربي (كابتن ماجد) وهي من قصص المانجا التي اصبحت مواضيعها وقصصها نموذجاً استخدم لاحقاً في العديد من اعمال الأنمي الرياضية مثل مسلسل (سلام دانك ، و امير التنس ) ، وايضا بدأت في هذا الفترة الدمج بين الأنمي والعاب الفيديو بعد اصدار مسلسل الأنمي (فوتون زيليون الاحمر) (Red Photon Zillion) اذ قامت شركة (سيجا) بدمج هذا المسلسل في العاب الفيديو ، ولقد اصبحت شخصيات الأنمي المصدر الاساسي لمحتوى العاب الفيديو ، وايضا تركز على روايات مكتوبة أو قصص عائلية تدور أحداثها في البيت والمدرسة والحي ، وذلك من باب تحسين علاقات الإنسان بأخيه الإنسان والبيئة والحيوان. ومن ذلك مسلسلات مشهورة مثل : (ساندي بل ، ليدي أوسكار ، سيدات صغيرات ، بيرين ، سالي ، الفتى النبيل )، في نهاية الثمانينات شهدت اصدار عدد من الافلام التجريبية ذات الميزانيات العالية مثل فيلم (قبر اليراعات)( grave of the fireflies) وهو أنتاج عام 1988 من إخراج (إيزاو تاكاهاتا) فيما قام بتنفيذ الرسوم (إستديو جيبلي). الفيلم مأخوذ من رواية بنفس الاسم للكاتب (أكايوكي نوساكا) التي استندت على أحداث حقيقية عاشها الكاتب زمن الحرب العالمية الثانية ، كأعتذار لأخته حيث يعتبر أن إهماله لها كان السبب الرئيس في وفاتها ، وقد لاقى الفيلم نجاحا كبيرا وصدى إيجابيا لدى النقاد الذين وصفوه بأنه من أقوى الأفلام المناهضة للحروب تأثيرا، وبأنه أقوى أفلام الرسوم المتحركة من ناحية البعد الإنساني ، اما فترة التسعينيات تعتبر من اجمل فترات الأنمي للنجاحات والابداعات التي حدثت في ذلك الوقت اذ تحول بطل مسلسل المانجا (المحقق كونان) الى مسلسل الأنمي الذي يعتبر اشهر شخصية في العالم والذي يُعرف في الوطن العربي بنفس الاسم، وفي هذه الفترة اقتبس الأنمي من العاب الفيديو "اذا اصدرت شركة نينتندو لألعاب الفيديو عام 1996 اول لعبة (بوكيمون) الذي اقتُبس منها الأنمي الشهير مسلسل (بوكيمون) وكلمة (Pokemon ) مكونة من مقطعين من كلمتين يابانيتين هما Poketto) (Monsuta والمقابلة لكلمتي (Pocket Monsters) الإنجليزية والتي تعني (وحوش الجيب)". تدور القصة عن بطل المسلسل يبلغ من العمر 10 سنوات ويدعى (آش كيتشام) وهو يحلم أن يصبح أفضل لاعب بوكيمون في العالم ويعتبر من انجح مسلسلات الأنمي في العالم ، عند ذكر التسعينيات، يميل الناس إلى الحديث عن التحولات الضخمة في الثقافة بجميع أنحاء العالم وكذلك الطفرة الاقتصادية، ولكن التحولات التكنولوجية هي ما طبعت على هذه الحقبة التي ولدت بعض المنتجات المفضلة حتى الآن، ويصنف هذا العقد عبر التأريخ باعتباره العقد الذي بدأ فيه عصر التكنولوجيا الرقمية في التطور ودخول الحاسوب في صناعة الأنمي اي ما يسمى "الرسوم المتحركة بالكمبيوترCGI)) اذ انخفضت تكاليف الانتاج وزاد عدد افلام ومسلسلات الأنمي المنتجة سنوياً بشكل كبير " (Roberta،p136) وقد تنوعت الموضوعات والافكار والرسوم مع محافظة الأنمي على القواعد الاساسية في تقنيات رسم الشخصيات والمبالغة في ردود الافعال حتى بعد التطور الرقمي الذي حدث في القرن الحادي والعشرين..

**المبحث الثاني**

**الاشتغال الجمالي في عناصر بناء الصورة لفن الأنمي**

يعد فن الأنمي واحداً من أهم الفنون التي تلعب دورًا بارزًا في حياة الانسان المعاصر ، لما تحظى به من شعبية طاغية ،ولما تمارسه من تأثير ،على نطاق واسع ، في نفوس الملايين واتجاهاتهم الفكرية والثقافية والسياسية والاجتماعية، وتجتمع عناصر بناء الصورة في فن الأنمي لتنتج لنا أعمالا مترابطة ارتباطاً وثيقاً من ناحية الموضوع والمضمون فتعمل على بناء شكل قادر على إيصال المعنى المراد إيصاله فتعتبر "عملية إعادة تشكيل الطبيعة التي بها تتحول المادة المملة الى مقولة بليغة متلألئة" (أندرو،ص20) فيختلف استخدام وتوظيف عناصر بناء الصورة من فنان لآخر بحسب الرؤية والكيفية الإخراجية من قبل صانع العمل والتي تتجسد في اهتمام صانع العمل بتفعيل ما يراه مناسبا ويصلح من الناحية الموضوعية والفكرية، فيختزل ويضيف من الحكاية حسب رؤيته الفكرية للعمل من خلال عملية الجمع والتأليف لينتج للمتلقي نوعا جديدا وشكلا جديدا من فن الأنمي ، و*إن البحث في المتغيرات وجماليات الأنمي لا بد أن يتطلب بالضرورة الحديث عن الوسائل والعناصر التي تشكل بنية هذا العمل الفني،* حيث تعمل هذه العناصر على شد انتباه المشاهد من خلال جمالية الصورة وهو الدور الرئيس الذي تلعبه العناصر، *على الأساس لإبهار المشاهد بمدى القوة التي يتم فيها ايصال المعنى،* عند ظهور التقنيات الجديدة والتطور التكنولوجي الذي لحق بفن الأنمي حيث فتح آفاقا جديدة وغير محدودة للتجديد والتطور ، وعلى مر السنين ومع تطور هذا الفن بالتقنيات الجديدة كان هناك دائما قدر أكبر من الوسائل والإمكانيات التي تساعد الفنان على تقديم إبداعه وأفكاره للمتلقي مما زاد من فرص الإبداع لدى الفنان وتذليل العقبات التي تقف أمامه وتساعد في زيادة مفردات المتعة الفنية، ولقد حمل الأنمي العديد من القيم الإبداعية والجمالية التي من خلالها أضافت الكثير من الافكار والقصص الجميلة التي من شأنها إمتاع المتلقي ،وهنا وجد الباحث أنه من المهم توضيح المعالجات الفنية التي تتم في إنتاج الأنمي من الاعمال الفنية، ومدى تأثيرها في تكوين الشكل ودوره في دعم المضمون الفني من خلال عناصر الوسيط واشتغالاتها في العمل الفني .

**أولاً : السرد**

 السرد هو العنصر المشترك بين كل وسيلة رواية القصص مع الرسوم المتحركة والأفلام والروايات وما شابه، واللغة السينمائية والتلفزيونية تعتبر احدى اللغات الاساسية التي تعتمد الصورة في عملية تحقيق التواصل الى المتلقي ، وإن اعتماد الصورة بوصفها مفردة لغوية، فأن فن الأنمي غالبا ما يوصف بوسيلة "سرد القصص عن طريق عرض صور متحركة"(لوتمان،ص61)، لذا فإن الأنمي قدم نفسه كأحد الاشكال السردية، والذي يعتمد في بناء سرده على عناصر بناء الصورة، من خلال تلاحم مجموعة من الصور المرفقة بالأصوات، فـ" السرد اذن يمكن ان يروى شفاهاً، أو يقدم في بانتومايم صامت، أو يمثل كمتوالية من الصور البصرية ، أو كتيار من الصور المتحركة بأصوات وكلام وموسيقى ولغة مكتوبة أو بغيرها"(شولز،ص103) ، إن بعض المخرجين قد تناولوا نفس الموضوعات التي تناولتها أفلام سابقة بتجربة سرد زمني مختلفة عن نمط السرد التقليدي، والسرد في هذا السياق يمثل عملية ديناميكية تحشد كل الأشكال والعمليات والتفاصيل التي يتضمنها الأنمي، وذلك بهدف واحد هو توصيل الفكرة التي تدور حولها أحداث الأنمي، والسرد يأتي في سياق أسلوب يحرك مكونات الصورة، أي الوسائل النصية المستخدمة في تقديم الأفلام، إن مفهوم السرد في فن الأنمي ينهض على بديهية اساسية كما هو الحال في باقي انواع السرود، والتي تتمثل في أن " كل سرد يعرض لنا قصة، وأن القصة هي تتابع أحداث تستلزم شخصيات، لذا فإن السرد هو وسيلة اتصال تعرض تتابع أحداث "(مانفريد،ص30) ، اذ تكون آلية النسق السردي وفقاً لموقع السارد داخل الأنمي ذلك أن كل نوع سردي يتطلب موقعاً معيناً للسارد "ولاسيما أن كل نسق سردي يتطلب ساردا متكيفا معه، يحقق الشروع بالعملية السردية حتى النهاية، في الوقت نفسه، فأن البناء السردي على وفق صياغة المتون الحكائية زمنياً "(إبراهيم،ص50) ونحن نتحدث عن التطورات التي شملت آلية سرد الأنمي، لابد من الاشارة هنا الى أن الأنمي قد تبنى اكثر الاشكال وضوحا لتجسيد فكرة السارد، وأن مفهوم السارد قد تطور كثيراً، بعد ان مر بتحولات خلال تأريخ تطور سرد الأنمي، فالسارد في الاتجاه التقليدي للسرد "غير قادر على رواية قصة بحسب تسلسلها الزمني ان لم تكن القصة من الماضي"(بوتور،ص97)اذ إن هناك الإنساق البنائية في سرد القصص في الأنمي ومنه يتمثل بالنسق التتابعي أو الخطي ، أي عملية جريان الاحداث بشكل مشابه لجريانها في الواقع من دون أن يخالف التجربة الحياتية للمشاهد، فلا ارتدادات زمنية ولا قفزات مستقبلية بل تتبع خطى للأحداث من بدايتها حتى نهايتها بسيادة (الآن) ، هذا النسق هو الأكثر شيوعاً في كتابة الأنمي حيث إنه سهل الاستخدام فهو يعتمد على الطرح المباشر للأفكار، ويضع عُقدة أو عدة عُقد في القصة ويسير في حلها على طول العمل بشكل مرتبط ومنظم حتى يتم كشفها وتكون كل الحلقات متصلة ببعضها ويجب متابعتها جميعها وبالترتيب ، بعض الكُتّاب في بعض القصص قد يبدأون قصتهم من النهاية أو من حدث متقدم في القصة ثم يعودون بالزمن ويبدأ سير أحداث متسلسل حتى الوصول الى الحدث الذي بدأ به ، يُعد أسلوب السرد هذا اكثر الأساليب أماناً للكُتّاب حيث إنه يجذب إهتمام أغلب المتابعين من جميع الفئات ونادراً ما يتوقف المتابع عن المشاهدة في هذا الاسلوب، لأنه يشد المتابع حتى نهاية العمل ، من اشهر الأنميات التي اتخذت هذا النسق هو مسلسل ( ناروتو) و (ون بيس) و( دراغون بول)، هناك نوع آخر للسرد المتسلسل حيث يكون فيه تسلسل الخط الزمني مُتدرجاً من البداية للنهاية لكن الأحداث نفسها غير مفهومة وغير منطقية وممكن ان تحتوي على دلالات رمزية ، والمتابع لن يتمكن من فهم العمل بشكل كامل مهما اعاد المتابعة ، وهذا موجود في بعض الأنميات ، وهناك يضع الراوي بطل القصة في كل حلقة في قضية منفصلة لا علاقة لها بالقضية السابقة، وفي هذا النوع يمكن للمتابع أن يتخطى الحلقات في حال وجد أنها غير جذابة أو يمكن للمتابع متابعة العمل بأي ترتيب يحب حيث يمكنه البدء من منتصف الأنمي بلا أيةِ مشاكل ، في هذا النوع تختلف نوعية الأنمي حسب وقت كل حلقة.

 **الشخصية**

تعد شخصية الأنمي واحدة من القيم المهمة بل والمهيمنة في صناعة الأنمي . اذ يحتاج بناؤها الى مجمل عمليات تقع تحت اصطلاح المعالجة الفنية سواء اكانت من المؤلف او من الرسامين او المخرج ، فالشخصية عنصر لابد منه في بناء الأحداث وكذلك تشكيلية الصورة بما تحمله من معانٍ ودلالات او بما تقدمه من معلومات, لذا فإن فن الأنمي يقدم شخصيات بأطر فكرية وعقائدية وجمالية واخلاقية، من أجل ايصال رسالة معينة الى المتلقي، اذ تعد الشخصية واحدة من اهم القيم الفكرية والجمالية في بنيتي النص والعرض التي يوليها المؤلف والمخرج اهتماماً متفرداً. بعدها العصب الرئيس الذي ينقل الافعال وردودها الى بقية عناصر البنية الدرامية، فضلاً عن كونها ناقلة للأفكار وفي الوقت نفسه حاضنة لها، ومن دون الشخصية لا يمكن للأعمال الدرامية الإستمرار والتطور، فهناك الكثير من المنظرين يرون أن الشخصية واحدة من أهم المرتكزات داخل العمل الدرامي، إذ إنها "السند الحدثي لكل الافعال المنجزة داخل الحكاية، دون أن يعني ذلك أنها مركزية في البناء، فهي كيان يتميز بالتحول والعرضية"(بنكراد،ص22)، ولقد حاول صناع الأنمي عبر التأريخ بعرض انواع متعددة من الشخصيات، الا أن التركيز كان يصب على البطل كونه شخصية مثالية يمكن أن يكون مؤثرا بالمجتمع، أن تنوع الموضوعات التي دأب فن الأنمي على معالجتها، او تحويلها الى انتاج فني اظهرت حاجة ملحة لإيجاد تنوع كبير في الشخصيات التي يتم توظيفها داخل المنجز المرئي، مثل التلاعب بـ "البعد الجسماني، لتظهر الشخصية عملاقة، او تغير البعد النفسي، لتكون منحرفة، او تقوم بأفعال غير سوية، او تغليب البعد الاجتماعي، لتظهر الشخصية متفردة في ما تمتلكه من سمات ومواصفات تجعلها متسلطة او مهيمنة على مجتمعها، وهذا كله ضمن فضاء بنية من الاخلاق التي قد تحول مسار الفعل، ليكون فعلاً ايجابياً ام فعلاً سلبياً"(محمد ، ص37)، ولان فن الأنمي كثيراً ما اعتمد على الارث الياباني من الروايات والحكايات والقصص بأنواعها بما فيها قصص الاطفال او الحكايات التراثية, التي لم تتناول الشخصية بنوع او موقف او حالة محددة بل تعدت ذلك في ان تتناول انواعا واشكالا للشخصيات بأسلوب متنوع ومتعدد وما الى ذلك من الشخصيات الخيالية ، وهذا بدوره دفع صناع الأنمي ومنذ البدايات الأُول الى ابتكار وايجاد شخصيات خيالية تحاكي الاساطير والحكايات الخرافية والقص الشعبي، لقد عرض فن الأنمي وعبر تأريخه العديد من الشخصيات، التي اثرّت بالحياة البشرية، شخصية تمتلك قيما ومثلا، شخصيات اشبه بالرمز، وشخصيات ملهمة للأخرين، مثل شخصية " مونكي دي لوفي" او شخصية " كابتن ماجد" ، وشخصية "محقق كونان"، هذه الشخصية التي امتلكت حضورا عالميا ، ايضا هناك الكثير من الشخصيات المهمة في فن الانمي.

**التصوير**

 يعد عنصراً مهماً في اطار كل عمل فني ومصدرا مهما لجمالياته ، ويعد من أهم العمليات الإبداعية التي يتعامل معها المخرج في تحويل النص إلى معادل مرئي ، إن التصوير في فن الأنمي يختلف تماما عن التصوير في السينما والتلفزيون ، اذ كانت توظف آلة الكاميرا في صناعة الانمي في السابق عندما كان المصور يصور الطبقات المتحركة فوق طبقة الخلفية ثم يلتقط الصور حرفياً، كان هناك زجاجٌ شفافٌ في المنتصف توضع عليه ورقة السيلولويد فوق الخلفية، وأسفل هذا الزجاج يوجد مصدر ضوء. لاحظ المساحة المتوفرة لتحريك الرسومات والخلفية، وهو أمرٌ أساسي لتطبيق العديد من المؤثرات حيث كان عليك إضافة كل التأثيرات يدوياً بطريقة ما. كان بالإمكان إضافة معظم المؤثرات البصرية بواسطة جهازٍ يسمى الطابعة البصرية (Optical Printer)، والذي كان جهازاً شائعاً في السينما لتطبيق مؤثراتٍ مثل الشفافية (وما يتبعها مثل البزوغ وغيره). طريقة عمل هذا الجهاز ببساطة كانت عن طريق عرض شريطي فيلم فوق بعضهما البعض، مع التلاعب بهما حسب الحاجة، بينما تقوم كاميرا أخرى بتسجيل الصورة النهائية على شريط فيلمٍ ثالث. وهذه العملية ليست سهلة او رخيصة لصناعة الأنميبعد تطور التقنيات الرقمية الحديثة وظهور الرسم الرقمي تغيرت مرحلتا التصوير والإنهاء تغيّراً تامّاً بعد دخول الحاسوب ، قام صناع الأنمي بجمع الشخصيات مع الخلفية وتحويلها مع أي مؤثرات بصرية أخرى إلى بيانات رقمية اذ تعتمد طريقة التصوير على برنامج مخصص في صناعة الأنمي "فأثناء التصوير يقوم جهاز الكومبيوتر بتتبع مسارات الكاميرات من خلال مجسات خاصة مثبتة على كاميرات التصوير إذ تقوم هذه المجسات باطلاع الكومبيوتر بإحداثيات الكاميرات"a,b,c", ومقدار حركة الزوم "Zoom", والحركة الافقية**""**Pan, والحركة الرأسية "Tilt" لكل كاميرا لحظيا مما يؤهل الكومبيوتر لمحاكاة هذه الكاميرات الافتراضية لإنتاج صور الاستوديوهات وديكورات إفتراضية بنفس مسارات كاميرات التصوير الحقيقية"(سلمان،ص8) اذ إن برامج الحاسوب تمتلك الامكانيات التي تجعلها تتحكم بالتكوين الصوري بشكل كبير عبر التلاعب بالمنظور او رفع بعض التفاصيل وإضافة تفاصيل اخرى اكثر اهمية، بما يعزز من القيمة الدرامية والجمالية لمشاهدة الصورة " وهناك برامج خاصة تقوم بعمل هذه المؤثرات والتي يمكن من خلالها ضبط التوقيت بين حركة الكاميرا وحركة المؤثرات الرقمية المنتجة بواسطة الحاسوب" (محمود،ص190) إن مميزات برامج الحاسوب المتعددة التي وفرتها التقنيات الرقمية الحديثة والتي لا تخفى على أحد حررت الفنان من أغلب القيود المادية والتقنية التي كانت تحد من أفكاره وإبداعاته ولهذا أصبح الاستناد على التكنولوجيا المتطورة أمراً لم يعد قابلا للجدل خاصة في ظل التطورات الفنية والتكنولوجية التي نعيشها الآن،" وغالبا ما تتداخل حركات الة التصوير عند تسجيلها للأحداث، وان تقسيمها وتفريقها بعضها عن بعض انما يكون الغرض منه دراسة هذه الحركة ومديات التعبيرية داخل بناء اللقطة – المشهد "(ابرهيم ،ص 194) فـتوظيف الكاميرا في خطاب الأنمي حقق مكاسب كبيرة من حيث قدرة المخرج على التحكم باحجام اللقطات بحرية كبيرة، و "يمكنك تغيير الزاوية ومعاينة المشاهد من أي اتجاه عند تعاملك مع برامج ثلاثية الابعاد حتى أنك تستطيع تحريك كاميرا افتراضية لتحلق عبر المشاهد"(الشبيب،ص9)، وان التعامل مع الأنمي على هذا النحو يمنح الصورة مستوى جماليا ودراميا مضافا داخل صورة الأنمي .

**اللون**

يمتلك اللون خصوصية مهمة في تكوين صورة الأنمي لما يتميز به من قدرة على إيضاح عناصر تشكيل بناء الصورة وتوظيفها لخلق التباين او الانسجام بين تلك العناصر لأغراض سيكولوجية لإبراز عناصر بناء الصورة بشكل محسوس ومرئي " يمكن القول بإن الالوان الى جانب القيمة الواقعية التي تضفيها على الصورة التلفزيونية وتجعلها اكثر قرباً من الواقع، فإنها الى جانب ذلك تلعب دوراً هاماً في التأثير في مشاعر المشاهد وتوجيه نظره الى اشياء بعينها "(المصدر نفسه ، ص 109) تعد الألوان ذات أهمية بالغة في فن الأنمي، حيث تساهم بكيفية فعالة في إبلاغ الرسالة بشاعرية لجذب انتباه المشاهد وخلق جو وجداني وانفعالي، وتكمن جمالية الألوان في حسن استخدامها؛ فيمكن خلق الجمالية عن طريق تباين الألوان ، فنحن نستمتع بما نعثر عليه من معايير التناسق والتوازن، وبعد تطور التقنيات الرقمية الحديثة بدأت استوديوهات الأنمي بالاعتماد على الحاسوب في الصناعة الخلفيات و تلوينها، اذ ان أُغلق قسم التلوين اليدوي في الاستوديوهات بعدما كان التلوين يدوياً، وشهدت تلك الفترة أيضاً تغييراً مهماً في الصناعة من أوراق السيلولويد المستعملة في التلوين اليدوي إلى الأوراق الحالية القابلة للتصوير، أبرز سماتها ربما التلوين الرقمي لكنه مجرد عمل واحد بين عدة أعمال يؤديها الحاسوب،هناك العديد من القيم الفنية التي يستطيع اللون أن يقدمها ، منها الصبغة الواقعية التي يحدثها في العمل الفني ، "إذ إن اللون لا يقوم فقط بجذب انتباه العين لكنه أيضاً يسهم في إضفاء الواقعية على الصورة إذ يضيف معلومات جديدة, كما أنه يجعل الصورة أكثر تشويقاً ومصداقية" (درويش ، ص63) فضلا عن ذلك يستخدم اللون في الخداع البصري، يتطلب استخدام اللون في جماليات الشاشة دراسة معمقة ومتأنية من قبل فناني الانمي ، لأن الاختيار الموفق له واستخدامه بشكل سليم في تلوين الشخصيات وخلفيات الانمي يعزز الفكرة العامة في فن الأنمي ويزيد من فرص نجاحه ويعمل على شد انتباه المشاهد ، ومن ثم يحقق الهدف المطلوب، وعند الانتقال من مكان الى آخر عبر وحدة الزمن لاغراض درامية حيث يعبر اللون عن المدرك الحسي وحركة الشخصيات داخل بناء صورة الأنمي وله دلالات رمزية ومعنوية في حركة الفعل الدرامي الرئيس لاعطاء الصورة دلالة وقيمة جمالية للحدث على وفق المنهج الفني الذي اُعد من اجله النص الدرامي الى توزيع عناصره وبناء الصورة بغية خلق التأثير السيكولوجي في المتلقي،"ويشكل الضوء واللون مجمل خبرتنا الادراكية للعالم المرئي،فان البقع السوداء تبدو فيها الحياة كئيبة وتبعث الملل وقد يشعر الافراد بالضيق وربما تتأثر سيكولوجيا ادراك المتلقي"(اصليوة،ص253) اذ يتضمن اللون في محتواه طاقات تعبيرية حيوية فـهو خبرة "سيكولوجية قائمة على اساس فسلجي... واللون لا يؤثر في قدرتنا على التمييز بين الاشياء فقط بل ويغير من مزاجنا واحاسيسنا ويؤثر في تفصيلاتنا وخبراتنا الجمالية، والشكل يكاد يفوق تأثير اي بعد آخر يعتمد على حاسة البصر او أية حاسة أخرى" (حسين،ص5)، ومن الضروري ان يكون تنسيقاً بنائياً للألوان وان يكون التأثير من خلال البعد والتعبير الذي يحمله ، وهذا يتم من خلال الرؤية التفسيرية لمخرج العمل الفني وطريقة اسلوب معالجته للون وعلاقته بالشخصيات الرئيسة التي تجسد الحدث الدرامي وعلاقتها بالشخصيات الاخرى، "إن الفنان يعمل في الواقع من خلال الوان قليلة، ولكن ما يعطي الايهام بكثرتها او تعددها هو أنه تم وصفها في اماكنها المناسبة" (عبد الحميد،ص16) وللون دور مهم في خلق انفعال معين او ابراز قيمة رمزية او الايحاء بالاضطراب او ايجاد تأثيرات خاصة داخل فضاء التشكيل.

**المونتاج**

 يمثل المونتاج عنصراً مهما ًفي فن الأنمي ، وذلك لمساهمته في بناء عدة تصورات ذهنية وفكرية لطبيعة سرد الأحداث الدرامية والمحافظة على وحدة الفعل الدرامي ، اذ يعد المونتاج احد الوسائل التقنية التي يستند اليها المخرج في تكوين العمل الفني من خلال ربط اللقطات حسب تسلسلها الزمني داخل المشاهد ، والتي ستشتغل معاً بشكل دقيق ومنظم باتجاه بناء الحدث والمحافظة على خط سير الاحداث ، بأسلوب تجعل من المتلقي يتعايش مع الاحداث بتشوّق دون ملل،" يعد المونتاج وسيلة مهمة للتعبير عن مضمون كل صورة وإيضاحها " (فراييش،ص20) ويتم العمل على ايصال تلك الافكار من خلال تجاوز تلك اللقطات التي قد تحدث تاثيراتٍ مباشرة على المتلقي من خلال التلاعب في احاسيسه ومشاعره فقد يكون سياق الحدث داخل اللقطات طبيعيا ، الا أن ربط لقطة ذات افكار خيالية غير واقعية داخل سياق الحدث ما بين اللقطات سيجعل هناك صدمة تخاطب احاسيس المتلقي ، فالمونتاج هنا هدفه " إحداث تأثير مباشر دقيق نتيجة لصدمة صورتين والتوليف في هذه الحالة يرمي الى التعبير بذاته عن عاطفة او فكرة , إنه بذلك لم يعد وسيلة بل غاية، لم يعد هدفه المثالي ان يمحي امام تسلسل الحكاية المرورية ، بأن يسهل الى اقصى حد الارتباطات المرورية من لقطة لاخرى "(مارتن،ص138) ويسهم المونتاج مساهمة فعالة في فن الأنمي، وله القدرة على إضفاء دلالات درامية وجمالية ونفسية إلى بنية العرض، ومع دخول أجهزة المونتاج المتطورة الى السينما والتليفزيون التي أصبحت جزءاً أساسياً من مكونات الأستوديو حتى وصلت في تطورها إلى الاعتماد على المونتاج الالكتروني والمتابع لتطور تقنية الأجهزة واصبح المونتاج الرقمي فيه "إمكانيات اللون وتصميم المناظر وتحريك الكومبيوتر وقد ادوا جميعاً الى التصور المسبق لاحتمالات العناصر البصرية في الصورة " ( دانسايجر، ص576) وهي أحدى انتاج التطور التكنولوجي وهذا ما اعطى جمالية اكبر من حيث اضافة المؤثرات الرقمية في الأنمي وايضا التلاعب بالصورة المرئية بشكل كبير من حيث اللون ودقة الصورة والمؤثرات الصورية والتلاعب بالصوت "نجد أن أهمية المونتاج قد زادت بازدياد هذا التطور، وأصبح يأخذ أشكالا جديدة ومعاني مختلفة، فلم يعد دوره الأساسي خلق إيقاع جيد متماسك فقط ، بل و لم تعد أسباب اختيار المونتير نفسه تتوقف على مدى رهافة حسه الفني أو قدرته على خلق إيقاع متماسك فقط ، بمعنى أنها لم تعد عامل الهام واساس في اختياره فقط ، بل ظهرت عوامل أخرى لا تقل عنها في الأهمية جعلت كلا من المخرج والمنتج يضعها في اعتباره"(زهير،ص6) جاءت التقنيات الرقمية اليوم لتحقق الافكار الخيالية اذ تقوم برسم شخصيات وخلفيات الأنمي من خلال برامج متخصصة وبعد انتاجها نقوم بادخالها الى برنامج مونتاج متخصص.

**مؤشرات الإطار النظري**

خلاصة لما تقدم في الاطار النظري فقد توصل الباحث الى مجموعة من المؤشرات التي تتماشى مع أهداف البحث كفقرات يمكن أستخدامها للتحليل ، وهي كالاتي:-

1. تعمل عناصر البناء الصوري على شد انتباه المشاهد وابهاره من خلال المتغيرات الجمالية لصورة الأنمي.
2. للتقنية الرقمية دور كبير في تجسيد الخيال بحرفية عالية داخل الأنمي سواء من ناحية رسم الشخصيات او الأماكن فضلاً عن تمتع الصورة بالدقة العالية من ناحية الألوان والوضوح.
3. للصوت دور بارز في تعزيز جمالية الصورة واغناء وتعميق الاحداث الدرامية.

**اجراءات البحث**

 **منهج البحث :-**

اعتمد الباحث في انجاز هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرف بـ "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله و تفسيره" (ابو طالب:1990،94ص)بوصفه اداة تعين الباحث على فهم وتحليل المعاني غير الظاهرة للوصول الى النتائج بما ينطبق مع أهداف البحث**.**

**مجتمع البحث:**

بالنظر لاتساع المساحة الزمنية لعينات البحث والتي تتضمن عدداً كبيراً جداً من أفلام ومسلسلات الأنمي ، ارتأى الباحث أن يعتمد على عينة قصدية ضمن مجتمع البحث تتضمن مسلسلات الأنمي والذي استهدف توظيف المشاهد الخاصة لتتيح للباحث تحليلها.

**أداة البحث:-**

توصل الباحث الى الاداة التي سوف يتم التحليل بوساطتها بعد اعتماد وحدة تحليل منهجي، بغية تحقيق الاهداف التي تأسس البحث عليها وامكانية تقديم افضل الحلول لمشكلة البحث.

**وحدة التحليل :-**

تحتاج عملية تحليل العينات استخدام وحدة ثابتة واضحة المعالم، لهذا فأن الباحث سيعتمد المشاهد المميزة كوحدة تحليل في تحليل العينات.

**تحليل العينة والنتائج والاستنتاجات**

**تحليل عينة البحث**

**الفيلم (صوت صامت- A Silent Voice)**

السيناريو: ريكو يوشيدا. اخراج: ناوكو يامادا. ، مصممة الشخصيات: فوتوشي نيشيا موسيقى: كينسوكي اوشيو. الانتاج: كيوتو أنيميشن.

تاريخ الإصدار : 17/ديسمبر/2016، الوقت :129 دقيقة، البلد :اليابان.

ملخص القصة:

تدور احداث القصة بين الفتى المشاغب (إيشيدا شويا) والفتاة الصماء (نيشيما شوكو) التي انتقلت إلى صفه في المرحلة الابتدائية. وعندما تنتقل (شوكو) إلى صفها الجديد يقوم (شويا) والجميع في الصف بالتنمر عليها ومضايقتها لانها صماء. تقدم والدة (شوكو) شكوى إلى المدير ونقلت ابنتها إلى مدرسة أخرى. اراد المدير معرفة المتسبب في ذلك فوشى جميع طلاب الصف بالفتى (شويا). مما أدى إلى وقوع خلاف بين شويا وزملائه فاصبح هو من يتعرض للتنمر والمضايقة. وأصبح وحيدا لا أحد يتحدث معه.

**التحليل في ضوء أدوات البحث التحليلية :**

**1.تعمل عناصر البناء الصوري على شد انتباه المشاهد وابهاره من خلال المتغيرات الجمالية لصورة الأنمي.**

تمثل عناصر البناء الصوري التي يستخدمها مخرج العمل الفني ويشرف عليها خلال تكوينه للمنجز المرئي فبواسطتها يتمكن من وضع كافة الحلول الاخراجية التي رسمها خلال معالجته للنص الدرامي من اجل توظيفها على وفق رؤية إبداعية فلسفية تنم عن دراية ومعرفة بكل تلك العناصر وامكانيتها وقدرتها على الانجاز وفق ما يقتضيه العمل الدرامي من امكانية توظيف المنهج الفني الذي رسمه كاتب النص الدرامي والقدرة على التكيف والوسائل التي بني على اساسها العمل الدرامي لكي يصل الى تحقيق هدفه والتأثير في المتلقي بحيث تصبح تلك الوسائل التقنية هي الاساس في تشكيل المنجز المرئي وفق المنهج الفني الذي حدده كاتب النص ومهما تعددت الوسائل التقنية ومدى تطورها من خلال مواكبتها للعصر وتطور الاساليب الاخراجية المعبرة وتنوع اعمال الأنمي ، من عناصر البناء الصوري هو السرد إذ يعتبر احد اللغات الاساسية التي تعتمد الصورة في عملية تحقيق التواصل مع المتلقي ، وإن اعتماد الصورة بوصفها مفردة لغوية، والذي يميز قصة الأنمي (صوت صامت ) هو طريقة السرد في القصة اذ يتم سردها بشكل يمتع عقل المتلقي ، اذ تتداخل الأزمنة في هذا النسق فلا يوجد أي التزام بخط زمني محدد أو انتقالات زمنية ثابتة فتتم عملية السرد في قفزات مابين الحاضر والماضي وعن طريق توظيف هذه الانتقالات تتم عملية القص وهذا ما كان في مشهد بالدقيقة (01:30) يظهر،(ايشيدا) هو واقف على جسر يحاول الانتحار ، ومن ثم ينتقل الى فلاش باك يظهر (ايشيدا) وهو مع اصدقائي يتحدثون عن مستقبل ، وثم تنتقل فلاش باك مرة اخرى الى ،(ايشيدا) وهو يقوم بنزول من اعلى الجسر ، ، وفي هذا المشهد يأتي التأكيد على اهمية التقنية السردية التي جعلت من هذه القصة ، شيئاً جديداً، بفعل تنوع وجهات النظر وتباين المستويات الزمنية، وتعدد الساردين الذين يقع على عاتقهم نقل بعض المعلومات السردية، اذ يكثف المخرج من بلاغة لغته الصورية ضمن إطار العمل لتحصين الفكرة بمفاهيم دلالية عميقة تتيح له تحقيق طفرة نوعية في معالجة قضيته واكتساب الجدة والحداثة في الطرح لتحقيق واكتساب الخصوصية الجمالية في التعبير عن المضمون العام في الأنمي مما يتيح للمتلقي أدراك المفهوم .

اما الشخصية التي تعد المحور الأساس لأحداث قصة الانمي (صوت صامت) ، اذ تمتلك شخصية (نيشيما شوكو) سمة وصفة خاصة بها تميزها عن غيرها، إذ تتوافق مع أحداث ووقائع ومجريات الأنمي كما في المشهد دقيقة (04:39) تظهر (نيشيما شوكو) وقفة مع استاذ لتقدم نفسه الى الصف ، ، اذ نجد أن المخرج ركز على ملامح رسم الشخصية (نيشيما شوكو) و توضيح تعابير الوجها الحزين جدا التي اعطت للمشهد الايثار والتشويق والجمالية، لقد نجح المخرج ايضا في ان يرسم شخصيات المسلسل التي هي في الأساس شخصيات خيالية لكنه استطاع رسمها وتقديمها بأبعاد جمالية ، اما التصوير فيعد عنصراً مهماً في اطار كل عمل فني ومصدرا مهما لجماليته ، فـتوظيف الكاميرا مرقمنة في الأنمي حقق مكاسب كبيرة من حيث قدرة المخرج على التحكم بأحجام اللقطات بحرية كبيرة ، اذ تختلف أحجام اللقطات حسب طبيعة المشهد او الموقف الذي يراد نقله عبر التصوير في الحاسوب ، إذ إن لكل حجم من أحجام اللقطات معنى معيناً يمكن توظيفه على نحو يخدم المعنى الذي يراد إيصاله، وقد يكون ذلك التوظيف دلالياً أو جمالياً اذ كان للقطات العامة في الأنمي دور فاعل في الكشف عن قدرات شخصيات، ايضا حجوم اللقطات الاخرى فكانت تتغير تبعاً لتغير الحدث وتطور الحالة النفسية للشخصيات ، اذ إن برامج الحاسوب تمتلك الامكانيات التي تجعلها تتحكم بالتكوين الصوري بشكل كبير عبر التلاعب بالمنظور او رفع بعض التفاصيل وإضافة بعض التفاصيل الاخرى الاكثر اهمية، بما يعزز من القيمة الدرامية والجمالية للمشاهد والصورة، وهنا فان الكاميرا عن طريق الحاسوب تحققت. ويمكن أن الكاميرا بإمكانها تحقيق اقصى قدر من الروعة والرشاقة والجمال وهذا ما كان في المشهد دقيقة (16:42) يظهر مدير المدرسة واقف في الصف امام الطلاب يتحدث عن (نيشيما شوكو) ، في هذا المشهد نشاهد أنَّ الكاميرات الافتراضية ادت عملها كاملا من حيث تصوير كافة اللقطات وحركة الكاميرات جميلة اذ تم اختيار الحركات المتاحة لتنويعات المشاهد بصريا اضافة الى الدور التعبيري لكل من تلك الحركات والتي اغنت السرد بشحنات تعبيرية واضحة. اما اللون يعد من العناصر الهامة في الأنمي ، فله تأثيرات ودلالات مختلفة من حيث ما يتضمنه من معانٍ ولفت النظر وجذب الانتباه فكل هذه الصفات التي يحملها اللون يتم استغلالها من قبل صانع الأنمي وقد جاء استخدام اللون في أنمي (صوت صامت) ، من خلال توظيفه بشكل فعال مع عناصر الإضاءة التي عملت على انعكاس المفاهيم الدلالية للون فكما أسلفنا القول في الفقرة السابقة للإضاءة ، فقد طغى استخدام اللون (الأزرق والاصفر) للدلالة على سببين وظيفي وجمالي ، فالوظيفي هو للإيحاء بانعكاس ضوء السماء بالأخص في المشاهد الليلية والسبب الثاني هو لتعميق الحدث الدرامي للمشهد فقد استخدم اللون الأزرق للدلالة متنوعه ،اما المونتاج فله دور كبير في منح صورة الأنمي بعداً جمالياً ودرامياً من خلال قدرته عن طريق تركيب الرسوم في المشاهد الرئيسية من خلال ربط مجريات الإحداث مما اعطى قيمة جمالية في الانمي .

**2. للتقنية الرقمية دور كبير في تجسيد الخيال بحرفية عالية داخل الأنمي سواء من ناحية رسم الشخصيات او الأماكن فضلاً عن تمتع الصورة بالدقة العالية من ناحية الألوان والوضوح.**

تهدف هذه الدراسة بشكل أساسي الى توظيف التقنية الرقمية ودورها الكبير في تجسيد الخيال بحرفية عالية داخل الأنمي سواء من ناحية رسم الشخصيات او الأماكن فضلاً عن تمتع الصورة بالدقة العالية من ناحية الألوان والوضوح.، والنظر الى واقع هذه الصورة اليوم باعتبار أنها أصبحت تسيطر على الواقع المعرفي و الفني من خلال صياغة الرؤى والأفكار، إنها اولى الاشارات في دراسة الجمال ، و بعد التطور الذي حدث في فن الأنمي واستخدام التقنيات الرقمية و أصبحت المعطيات تشير إلى أن الفنون الرقمية بدأت تفرض وجودها في عالم الفنون البصرية السمعية الجمالية باعتبارها أداة عصرية هامة تقدم للبشرية شكلا من أشكال التطور الفني الجمالي فأصبح هناك فن قائم بذاته يعرف باسم الفن الرقمي الذي انتشر في أنحاء العالم بسرعة فائقة اذ طغت المؤثرات الرقمية على عناصر البناء الصوري حيث تعمل هذه العناصر على شد انتباه المشاهد من خلال جمالية الصورة وهو الدور الرئيس الذي تلعبه عناصر البناء الصوري ، ولقد باتت التقنيات الحديثة من أهم الأهداف التي يسعى فن الأنمي لتبنيها لما لها من فائدة مرجوة يشهدها وقتنا الراهن والذي يتسم بتطور العناصر الجمالية في الأنمي وهي التي تؤثر على زيادة مشاهدة الأنمي. اما في أنمي (صوت الصامت) فقد كان الابهار التقني حاضرا في اغلب مفاصله حيث تم استخدام التقنية بشكل كبير في تكوين صور ، إذ وظف المخرج المعالجات الاخراجية للبرامج التقنية الرسم والحاسوبية من خلال ذلك الاستعراض. ونلاحظ شخصية العملاق المدرع قد رُسمت بصورة وهيأة مميزة وبقدرات عالية جعلت من المشاهد او المتلقي يشعر ويتفاعل معه وكأنه شخص شرير ، و ذلك بإظهار انفعالاته الشخصية و تعبيراته الحركية الأخرى، من خلال استخدام المخرج للتقنية العالية بتحديد شكله ولونه وحركاته المختلفة والمتغيرة حسب ما تتطلبه الأحداث في المشهد.

**3.للصوت دور بارز في تعزيز جمالية الصورة واغناء وتعميق الاحداث الدرامية.**

لقد لعب الصوت دوراً أساسياً في تحقيق مشاهد الأنمي لتتألف الأصوات والمؤثرات مع الشخصيات والأحداث والوقائع داخل أنمي (صوت صامت) ، بالإضافة الى ما يتضمنه من مؤثرات صوتية لما تحمله من أثر دلالي، فمثلاً اغنية التي استهل بها الأنمي أعطت ايحاءً بأجواء الإثارة والمتعة ، اذ كان للصوت تأثير مميز في ابراز عدد من الجوانب الاساسية التي يتمركز عليها الأنمي، ولقد تم معالجة الصوت داخل استوديو الصوتيات لكي يتطابق مع شخصيات الأنمي ، وكان للصوت اهمية كبيرة جداً من حيث التوظيف داخل الأنمي، بل إن أهمية الصوت في اللقاء الاول كونها اضافت العنصر التعبيري والجمالي لأداء الشخصيات, ليقدم لنا قيمة درامية تحمل كل معاني الجمال، اذ أسهمت تقنية الصوت الرقمي في اكمال بناء الشخصيات فضلاً عن المؤثرات الصوتية التي وردت في الأنمي.

**النتائج**

توصل البحث الى النتائج الاتية:-

1. تركزت المعالجة في الانمي من خلال تآزر العناصر الصورية والصوتية.
2. عملت المؤثرات الصورية الحديثة بواسطة تقنيات برامج الحاسوب في اظهار الجوانب الجمالية والدرامية من خلال المؤثرات الصورية لبناء المواقع والديكورات والأماكن الافتراضية ورسم الشخصيات ببرامج الحاسوب.
3. أسهمت التقنية الرقمي بتجسيد الخيال بشكل كبير في دعم أحداث في فن الأنمي بواسطة صبغ الشخصيات الخيالية ، من ناحية الأفعال والتعبير عن المشاعر وغيرها من الصفات التي تتمتع بها الشخصيات وذلك لاعطاء مصداقية والقيم جمالية في سير الأحداث.
4. وظف الصوت من خلال المؤثرات الصوتية الى جانب الموسيقى و الحوار في الأنمي مما عطى قيم جمالية .

**الاستنتاجات**

فضلاً عن النتائج فقد توصل البحث الى مجموعة من الاستنتاجات وهي كالاتي:-

1. أضفت قيم الجمالية عبر المعالجة الاخراجية في الانمي مستوى حقق الادراك والفهم لدى المتلقي.
2. أسهمت التقنيات الرقمية لبرامج الحاسوب في تجسيد التعابير والانفعالات للشخصيات على اختلاف أنواعها.
3. تصديق وقبول الأحداث وتحقيق الاقناع والامتاع جمالياً لدى المتلقي عبر ما يتضمنه فيلم الانمي من مؤثرات صوتية وموسيقى وحوار الى جانب المؤثرات الصورية.
4. تمكنت التقنية بتنفيذ الأماكن الخيالية إذ بدت وكأنها واقع حقيقي وجعلت من المشاهد او المتلقي يشعر بالاندماج معها.

**التوصيات**

 يوصي الباحث بضرورة دراسة لبرمجيات الحاسوب لإنتاج الرسوم المتحركة في قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية لكلية الفنون الجميلة لما تملكه من أهمية بالغة الى جانب الأنواع الفيلمية الأخرى، فضلاً عن تخصيص درس لمادة الرسوم المتحركة.

**المصادر :**

1. **ابو طالب محمد سعيد، علم مناهج البحث، الموصل : دار الحكمة للطباعة والنشر ، 1990.**
2. **إبراهيم ماهر مجيد، النحت في الزمن، بغداد، مكتبة الفتح، 2018.**
3. **ابراهيم ماهر مجيد ،التوظيف الدلالي لبناء اللقطة – المشهد عند الموجة ، مجلة الاكاديمية ،العدد 25،3009.**
4. **اصليوة نجيب حيدو ،الوظيفة السيكولوجية للإضاءة في اثراء السياق الفيلمي ، مجلة الاكاديمية ،العدد 59،2011.**

**أندرو دادلي ، نظريات الفيلم الكبرى، ت: جرجس فؤاد الرشيدي، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1987.**

1. **انس براق المدرس، جدلية العلاقة بين الانتاج والتقنية الرقمية لتفعيل البعد الجمالي والدرامي للخطاب السينماتوغرافي، اطروحة دكتوراه،غ. م، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2014.**
2. **الخواجي طارق ، قلعة الأنمي ، السعودية : دار أثر للنشر والتوزيع ، 2017.**
3. **الشبيب عبد الرحمن ، 3ds max8، سوريا، شعبان للنشر والعلوم،2006.**
4. **النبوي عبد الغني الشال ، مصطلحات في الفن والتربية الفنية ، الرياض , مكتبة جامعة الملك سعود.**
5. **بوتور ميشيل ، بحوث في الرواية الجديدة ، ت: فريد انطونيوس، بيروت- لبنان.**
6. **بنكراد سعيد ، شخصيات النص السردي، القاهرة، رؤية للنشر والتوزيع، 2016.**

**12.حسين قاسم صالح، سايكولوجية ادراك اللون والشكل، بغداد: وزارة الثقافة والاعلام، دار الرشيد، سلسلة دراسات، 1982.**

**13. دانسايجر كين ، تقنيات مونتاج السينما والفيديو، ت:احمد يوسف، المركز القومي للترجمة، مصر، ط1، 2011.**

**14. درويش شريف اللبان ، تكنولوجيا النشر الصحفي ، القاهرة : الدار المصرية اللبنانية ، ط2 ، 2007.**

**15. زهير صفاء ، السينما الالكترونية واثرها على مرحلة المونتاج وتغير ثقافة واتجاهات المونتير ، بحث منشور ، مصر :المعهد العالي للسينما ،2009.**

**16. سيمون فراييش ، الدراما السينمائية ، ت : غازي منافيخي ، دمشق ، منشورات وزارة الثقافة ، 1994.**

 **17.سلمان عبد الباسط ، تكنولوجيا الفرتشوال أستوديو في الاعلام، العراق، مجلة دراسات في الاعلام الجامعي، منشورات قسم الاعلام والعلاقات في جامعة بغداد، 2015.**

**18. شولز روبرت ،السيمياء والتأويل، ت: سعيد الغانمي، بيروت، المؤسسة العربية للدراسات والنشر.**

**19. شلبي كرم ، الانتاج التلفزيوني وفنون الاخراج ، جدة : دار الشروق للنشــر والتوزيع ، 1988 ، ص172.**

**20. عبد الحميد شاكر ، العملية الابداعية في فن التصوير، الكويت:عالم المعرفة.**

**21. لوتمان يوري ، مدخل الى سينمائية الفيلم ، ت: نبيل الدبس ، دمشق : النادي السينمائي.**

**22. محمد حيدر ، الانمي وأثره في الجيل العربي ، النجف : المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية ،2022.**

**23. مانفريد يان ، علم السرد، ت: أماني أبو رحمة، العراق، دار نينوى للدراسات والنشر، 2011.**

**24. محمد معتز علي جبر، السمات الغرائبية للشخصية الدرامية في افلام الفتازيا، بغداد, رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة جامعة بغداد، غ. م, 2012.**

**23. محمود عمرو محمد علي، استخدام التكنولوجيا الحديثة للإنتاج التلفزيوني في تصميم الصورة الإعلانية وقياس اثرها على المتلقي، القاهرة ، رسالة دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2012.**

**24. مارتن مارسيل ، اللغة السينمائية ، ت: سعد مكاوي ، الدار العربية للتاليف والترجمة ، 1964.**

**26. J. Napier Susan, ANIME, Printed in the United States of America, Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.**

**27. DANI CAVALLARO، Japanese Aesthetics and Anime The Influence of Tradition،, © 2013 Dani Cavallaro. All rights reserved.**

**28. McCloud Scott. Understanding Comics ، the Invisable Art، New York، Harper Collins.**

**29. Maria Roberta ،FLOATING WORLDS A Short History of Japanese Animation، Swale، Alistair.**

**30. Alistair D. Swale،Anime Aesthetics ، Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group،2018.**

**31. Patten Fred ، Watching Anime,Reading Manga، Stone Bridge Press، Berkeley, California.**

**32. W. MacWilliams Mark ،Japanese VISUAL CULTURE Printed in the United States of America: An East Gate Book.**

search savior:

Japanese anime is one of the audio-visual materials that has crossed the borders of Japan to many countries of the world, through translation groups that have undertaken to transfer it from the Japanese language to many languages, including the Arabic language, and thanks to this it has recently spread in the world, and has become a wide audience, not only children. But from adults as well, because what distinguishes it from Western animation is that it is not subject to a certain age group, and accordingly this study came to analyze Japanese anime and reveal aesthetic values.