

العاطفة كما عَبرَ عنها في بورتريه شخصية الرسوم المتحركة الماضي والحاضر Passion as Expressed in Portraying Animated Characters – In past and present

د / دعاء خالد محمد حاتم

استاذ مساعد بقسم الزخرفة بكلية الفنون التطبيقية – جامعة حلوان – مصر

الملخص:

يعتبر فن البورتريه أحد أنواع الرسم التي ينظر إليها الفنانون على أنها معقدة، لاعتمادها على تقديم الشخصية وعواطفها عبر ملامح الوجه. وتصميم البورتريه هو عنصر اساسي في تصميم شخصيات افلام الرسوم المتحركة منذ فيلم الرسوم المتحركة الصامت (مراحل وجوه ضاحكة) سنة ١٩٠٦ إخراج جيمس ستيوارت بلاكتون انتاج والت ديزني، مرورا بفيلم (بياض الثلج والأقزام السبعة) والت ديزني 1937 ، الى فيلم (المتجمدة ليزني) انتاج ستوديو والت ديزني سنة ٢٠١٣ . حيث نجد ضرورة المحافظة على الملامح الرئيسية للشخصية مع اضافة التعبيرات والانفعالات لها طبقا لأحداث الفيلم . يسعى البحث الى دحض اعتقاد بعض مصممي شخصيات الرسوم المتحركة بالعالم العربي ان تصوير البورتريه عملية فنية ابداعية، بينما تصميم بورتريه شخصية الرسوم المتحركة تعتمد على قدرة المصمم على تقديم حلول محفوظة لديه مسبقا لكل من الشخصيات الطيبة والشريرة . ولكن الحقيقة غير ذلك فهي عملية ابداعية خالصة في حد ذاتها ويستمد الفنان من مخزونه الفني المستمد من اعماله التصويرية وليست وصفات فنية محفوظة مسبقاً تلك التي تجنح بانتاجه نحو التكرار او الجمود الفني . ويهدف البحث الى تسليط الضوء على منهجية تصميم بورتريه شخصية الرسوم المتحركة وقوة التعبير بها قديماً وحديثاً وانها عملية ابداعية خالصة مستمدة من المخزون التصويري للمصمم ، مؤكداً على ان التقنيات الحديثة ليست الا اداه لتحقيق القيم التشكيلية في فيلم الرسوم المتحركة . واتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي والمنهج الاستنباطي . وكانت أهم النتائج التي توصل اليها البحث هي التأكيد على التعبير عن العاطفة الذي يجب أن يأخذ الحيز الأكبر في الرسوم المتحركة ، وتابعت الدراسة اسلوب التبسيط الشديد في بدايات الرسوم المتحركة ومع تقدم التقنيات في العصر الحديث اصبح بالامكان التعبير عن العواطف المركبة.

كلمات مرشدة:

تصميم شخصيات الرسوم المتحركة _ فن البورتريه _ رسم البورتريه في افلام الرسوم المتحركة - العاطفة - قوة التعبير - القيم التشكيلية _ العملية الابداعية _ البورتريه عند ديزني قديماً وحديثاً .

مقدمة البحث :

البساطة وملخصة وذات قدرة تعبيرية فائقة ، كما تحمل مقدار من المرونة تجعلها تتحمل التعبيرات المبالغ فيها والمميزة للتحريك في أفلام الرسوم المتحركة دون ان تفقد السمات الشخصية والنفسية الرئيسية لها . ولن يستطيع تحقيق هذه المعادلة الصعبة دون ان يمارس العملية الفنية التصويرية كحالة ابداعية خالصة لكي يتمكن من قدراته الفنية اولا قبل ان يستطيع تلخيصها وتبسيطها في شخصيات الرسوم المتحركة . ونحن نجد العديد من مصممي شخصيات الرسوم المتحركة وقد قدموا لنا بورتريهات فنية عالية المستوى بها قدر واعى من الفهم للقيم الفنية التصويرية ، وبالدراسة التحليلية لأعمالهم التصويرية وشخصياتهم في افلام الرسوم المتحركة نستطيع ان نضع ايدينا على العوامل الحقيقية لقوة التعبير في فن البورتريه في افلام الرسوم المتحركة في الماضي والحاضر.

يعتقد بعض مصممي شخصيات الرسوم المتحركة بمصر والعالم العربي ان العملية التصميمية لشخصيات الرسوم المتحركة هي عملية ابداعية مختلفة عن فن التصوير عامة ، وان تصوير البورتريه عملية فنية تتطلب وقت طويل بينما تصميم الشخصيات وبورتريهاتهم في مجال الرسوم المتحركة تعتمد على المخزون الفني لدى المصمم وقدرته على تقديم حلول محفوظة لديه مسبقاً لكل من الشخصيات الطيبة والشريرة . ولكن الحقيقة غير ذلك فتصميم شخصيات الرسوم المتحركة عامة وتصميم البورتريهات الخاصة بها هي عملية ابداعية خالصة في حد ذاتها ويستمد الفنان من مخزونه الفني المستمد من اعماله التصويرية وليست وصفات فنية محفوظة مسبقاً التي تجنح بانتاجه نحو التكرار او الجمود الفني .

لذا تعدف هذه الدراسة الى تسليط الضوء على منهجية تصميم

فن البورتريه هو فن رسم الشخصية من وجهة نظر الفنان في شخصية الإنسان الذي يرسمه. يعتبر فن البورتريه أحد أنواع الرسم التي ينظر إليها الفنانون على أنها معقدة، لاعتمادها على تقديم الشخصية وعواطفها عبر ملامح الوجه. وتصميم البورتريه هو عنصر اساسي في افلام الرسوم المتحركة منذ فيلم الرسوم المتحركة الصامت (مراحل وجوه ضاحكة) سنة ١٩٠٦ إخراج جيمس ستيوارت بلاكتون مرورا بفيلم بياض الثلج والأقزام السبعة والت ديزني 1937 ، الى فيلم المتجمدة ليزني انتاج ستوديو والت ديزني سنة ٢٠١٣ . حيث نجد ضرورة المحافظة على الملامح الرئيسية للشخصية مع اضافة التعبيرات والانفعالات لها طبقا لأحداث الفيلم .

ولهذا جاء تصميم البورتريه ووضع التعبيرات الخاصة به، من اهم العناصر في تصميم الشخصيات في الرسوم المتحركة لما له من دور هام في توجيه مشاعر المتلقى وشد انتباهه طوال احداث الفيلم ، ويستخدم فناني تصميم الشخصيات كل قدراتهم الفنية في التأكيد على نجاح بورتريهاتهم وشخصياتهم واطافة المصادقية لهم . مع العلم ان القضية لا تتوقف عند مصمم الشخصيات فقط بل تمتد الى الفنان المحرك الذي يضع مفاتيح الحركة ومحرك الرسومات البيئية بل قد يصل الى المحبر والملون فالجميع هنا فريق عمل واحد يتوقف جودة الفيلم على مدى انسجام فريق العمل تحت قيادة مخرج واعى فنياً .

وإذا كان للفنان المصور فرص عديدة لصياغة البورتريهات الفنية باى خامة – زيت ، باستيل ، اكريلك ، جواش – الا ان مصمم الشخصيات في فيلم الرسوم المتحركة لا تتاح له هذه الفرص ، بل عليه ان يحكم ملامح محدده لشخصيته شديده

فهما ابداع الفنان في مغالته للطبيعة الا انه عند وجود الانسان ولو في حيز صغير داخل العمل نجده عاملا جاذبا للمشاهد ، وبالأخص الوجه حتى ان مسارات العينين للانسان هي محاور تصميمية خاصة جدا لا بد للمصمم ان يدركها وان يراعيها في العملية الابداعية .

ولذلك نجد فن البورتريه له موضع خاص لدي المصورين فهو يجاهد في التعبير عما وراء الملامح من مشاعر محاولة للغوص داخل عقل وروح الشخص المرسم . ربما ذلك يجعلنا ندرك ما للبورتريهات الشخصية للفنانين من مغزى وبعد اكبر مما نتصور حيث ان الفنان هنا يعبر عن ذاته وهو الأكثر معرفه بما يشعر به وما تعتريه من افكار ، فنجد على سبيل المثال الفنان العظيم رمبرانت وهو يرسم واحد واربعون بورتريه شخصي لنفسه معبرا عن مراحل العمرية والحالات المزاجية المختلفة التي يمر بها.

بورتريهات شخصيات الرسوم المتحركة وقوة التعبير بها وانها عملية ابداعية خالصة مستمدة من المخزون التصويري الفني للمصمم ، حتى يستفيد مصمم الشخصيات من تلك الطاقة الابداعية المستمدة من ممارسة فن التصوير بشكل كامل وتكون بورتريهات شخصياته غنية ومعبرة وصادقة .

كما يهدف البحث الى دراسة قوة التعبير في بورتريهات شخصيات الرسوم المتحركة قديما وحديثا مؤكدا على ان التقنيات الحديثة ليست الا اداة وتقنية لتحقيق القيم التشكيلية في فيلم الرسوم المتحركة . وتتبع الدراسة المنهجين الوصفي التحليلي والاستنباطي .

علاقة متبادلة بين البورتريه وتصميم شخصيات الرسوم المتحركة

فن البورتريه من اهم وادق العمليات الابداعية في دنيا التصوير ، فالانسان الذي كرمه الله واحسن تصويره وسخر له ما في الأرض جميعا نجده في اي عمل فني موضعاً لجذب الانتباه ،



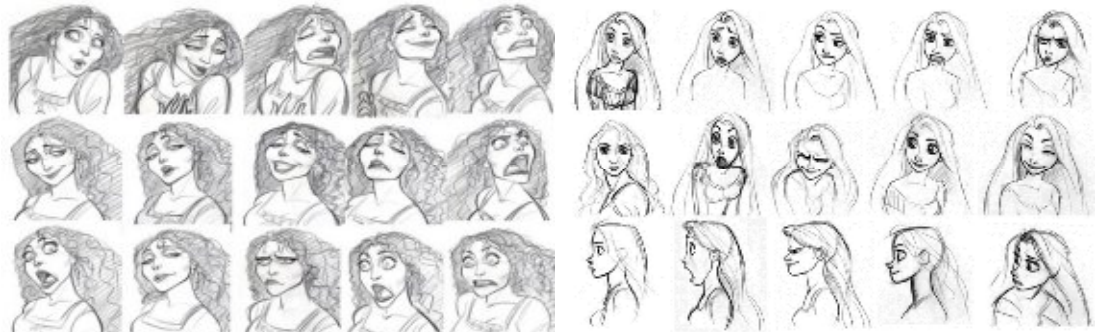
شكل رقم (١) يوضح مجموعة من البورتريهات الشخصية لفنان رمبرانت تحمل تعبيرات مختلفة

عمل مع ديزني في تصميم العديد من الشخصيات "تصميم الشخصية مثل البحث عن الممثل المناسب للقيام بالدور في الفيلم الحي بعد قراءة السيناريو فأنا ابحث عن ذلك الممثل القادر على تجسيد الدور من خلال الرسم . اولا نبدأ بتحديد طبيعة الشخصية مع ضرورة فهم نية المخرج . ثم نرسم مئات من الاسكتشات ثم نبدأ باختيار مجموعة منهم ونضيف اليها بعض من التفاصيل . ثم يختص واحد من الفنانين برسم الشخصية بطريقته الخاصة مع وضع في الاعتبار لجميع افكار الفنانين الآخرين . وعاده يستغرق تصميم الشخصية عند ديزني عاما كاملا.. " كما يؤكد على اهمية الرسم فيقول " من يرسم مائة وواحد رسمه هو بالتاكيد افضل من من رسم مائة رسمه فقط "

وعند الشروع في تصميم شخصية من شخصيات الرسوم المتحركة ، تكون العملية الابداعية شبيهة الى حد كبير بتلك العملية الابداعية عند تصوير البورتريه ، فبعد قراءة السيناريو وتحديد الفكر التصوري

الكامل للفيلم والبدء في مرحلة تصميم الشخصيات ، يسيطر على فكر مصمم الشخصية ذلك التعبير والانطباع الذي يود ان تتركه الشخصية لدى المشاهد فيكون قوة التعبير والاحاسيس التي لا بد وان تحملها ملامح الوجه للشخصية تساندها التركيبة الجسدية لها هي الهدف الاساسي الذي يسعى مصمم الشخصية في ان يتوافق مع التركيبة النفسية للشخصية طبقا لسيناريو الفيلم .

يقول Kim Sang Jin كيم سانج جن وهو مصمم شخصيات



شكل رقم (٢) يوضح بعض تصميمات كيم سانج جن لشخصية رابانزل والامر جوثيل من فيلم المتشابكة في مراحلها الأولى كاسكتشات اوليه لبورتريه الشخصية بتعبيراته الممكنة التي تتوافق مع سيناريو الفيلم . نلاحظ ان التعبيرات مركبة ومختلفة ومتعددة وتحمل معاني دقيقة مثل الاندهاش بفرح او الاندهاش بأسى او الاندهاش بفرح .

يؤكد توم بانكروفت Tom Bancroft على ضرورة خروج | الفنانين عن الطرق التقليدية في تصميم الشخصيات و التأكيد

الشغف بالعملية الإبداعية كلها هي الوقود الذي يقذف بالعربة الى مسارات جديدة ومبتكرة .
وغالبا ما تنقسم شخصيات الرسوم المتحركة الى شقين، شخصيات طيبة وأخرى شريرة . بينما تتأرجح كليهما بين مشاعر الفرح والحزن ، الانتصار والهزيمة ، الصعود والهبوط . وفي الأفلام القديمة نجد ان الفرق واضح منذ البدايه في تعبيرات البورتريهات فيستطيع المشاهد ان يحدد الشخصية ونوعها منذ البدايه ، ولكن مع التطور الحديث اصبحت الشخصيات المركبة هي الأكثر تشويقا واثارة فقد يخفى الجمال الخارجي قبح داخلي والعكس صحيح ، يتجلى وضوح الشخصية في مواقف الهبوط مثل الحزن والهزيمة فيظهر القبح الخارجي من مشاعر الكراهية والانتقام والغيرة .

على ارتباط تصميم الشخصية بالتركيب النفسية لها، من خلال ثلاثة جوانب: قوة التعبير وطريقة وقفة الشخصية ووضعيتها الشخصية في المشهد، وعلى مصمم الشخصيات ان يحظى بثقافة وخبرة واسعة تضم العديد من المعارف حتى ينجح في فنه ، فعلى الرغم انه احيانا لا يستخدم سوى القلم الرصاص الا انه يصنع به سحراً . فأداء شخصية الرسوم المتحركة التمثيلي لا يبد وان يصل للمشاهد في بشكل واضح ومؤثر في جميع مواقف الفيلم .

العاطفة كما عبر عنها في بورتريهات شخصيات الرسوم المتحركة

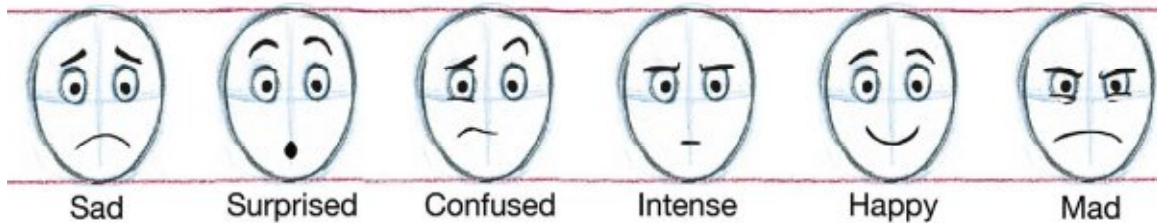
وهكذا نجد ان العاطفة تلعب دورها منذ بداية تصميم بورتريه الشخصية ، تلك العاطفة التي يؤكدتها جميع عناصر الفيلم الأخرى من خلفيات وموسيقى وإيقاع حركة الخ . بينما



شكل رقم (٣) يوضح الشخصيتان الرئيسيتان في فيلم المتشابهة . رابنزل والأمر جوثيل . فبينما نجد الشخصيتان جميلتان الملامح لكن رابنزل يكسو وجهها البراءة والظهر وفي اوقاتها العصبية يكون حزنها خفيفا ضعيفا تنطوي على ذاتها ، وقد يتحول الى الرغبة في التحدي وقهر الظلم ، بينما نجد شخصية الأمر رغم جمال ملامحها المعبر عن انوثة وشباب واضح الان في اوقات الغضب تتحول الى عجوز شمطاء تفتقرها مشاعر الكراهية والأناية والرغبة في الانتقام . واننا نجد العديد من مصممي شخصيات الرسوم المتحركة المبدعين يفضلون تناول الشخصية الشريرة فهي اكثر ابداعا ومع تحول شخصيتها بين الصعود والهبوط تكون المسافات الإبداعية اكثر براحا وابتكاراً .

الجسد او السلوك الغير لفظي والذي يمكن تفسيره في حركة الجسد وعلى رأسه البورتريه ، تلك التعبيرات المركبة والتي لا يصاحبها كلمات، بل يكون التعبير كفيلا بنقل الرؤى والاحاسيس دون الجوء الى الكلام .

نستطيع تلخيص العواطف الرئيسية في الغضب، القرف، الخوف، السعادة، الحزن، المفاجأة، الخجل. بينما العواطف المركبة هي مزيج من العواطف الأساسية مثل سعادة يشوبها الخوف، او المفاجأة مع الغضب. كما ان هناك درجات من كل عاطفة فهناك الشجن والأسى والحزن والكمد. ولا تتجاهل لغة



شكل رقم (٤) يوضح تعبيرات الوجه الأساسية

ومحاولة تجسيدها من خلال الرسم الى اقرب درجة ممكنة من الصدق .

ومع تطور مجال الرسوم المتحركة أصبحت هناك ضرورة في تمكن الفنان من الامساك بتلك العواطف الدقيقة المركبة ،



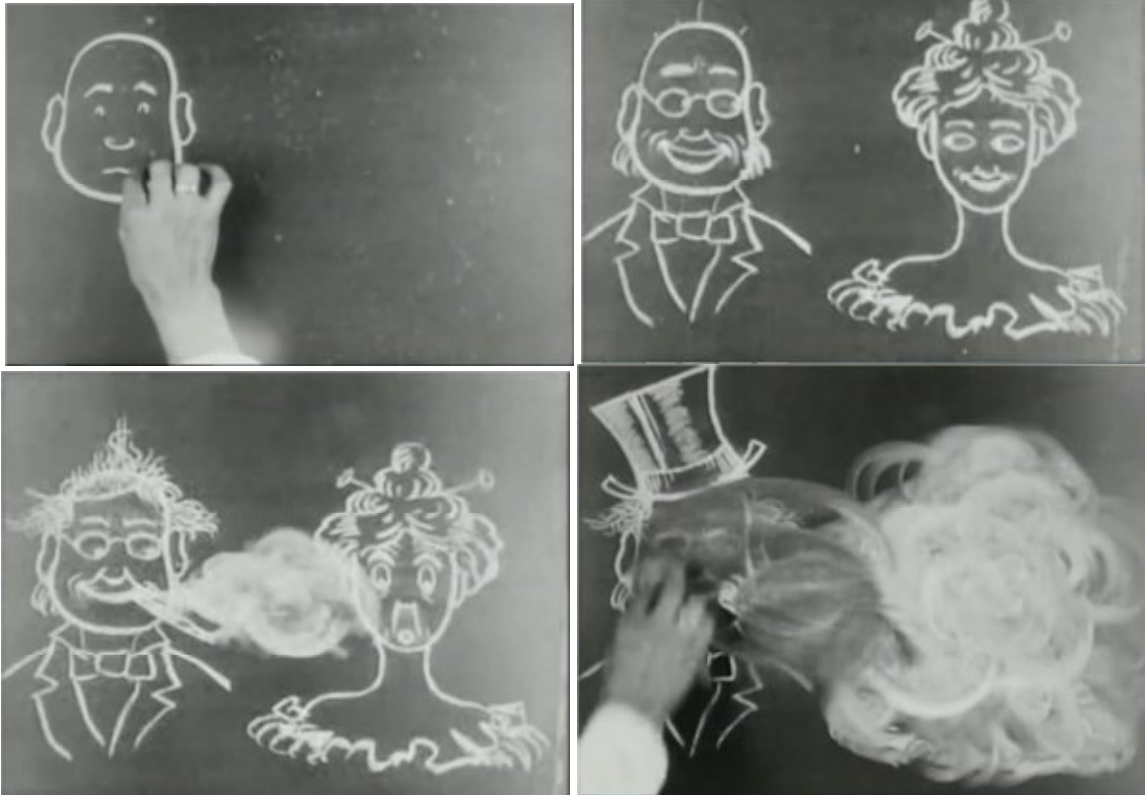
شكل رقم (٥) يوضح بعض من تعبيرات الوجه المركبة

جيمس ستيوارت بلاكتون يعتبره المؤرخون بأنه أول فيلم رسوم متحركة سجلت على الفيلم العادي. استخدم أسلوب وقف الحركة stop-motion وكذلك قص الورق cutout animation . يتحرك الفيلم في ٢٠ لقطة في الثانية الواحدة.

الدراسة التحليلية لبعض شخصيات افلام الرسوم المتحركة قديما

وحديثا

فيلم (مراحل وجوه ضاحكة) سنة ١٩٠٦ إخراج جيمس ستيوارت بلاكتون
فيلم (مراحل وجوه ضاحكة) فيلم صامت قصير من إخراج



شكل رقم (٦) يوضح لقطات من المشهد الأول لفيلم (مراحل وجوه ضاحكة)

يتم تضمين يد رسام الكاريكاتير ثم بعد ذلك يتم استيعاده . يبدأ برسم بورتريه لرجل وامراه في تلخيص شديد ، تبدأ ملامح

المشهد الأول :
يبدأ الفيلم تظهر مشاهد مرسومة باليد على السبورة، في البداية

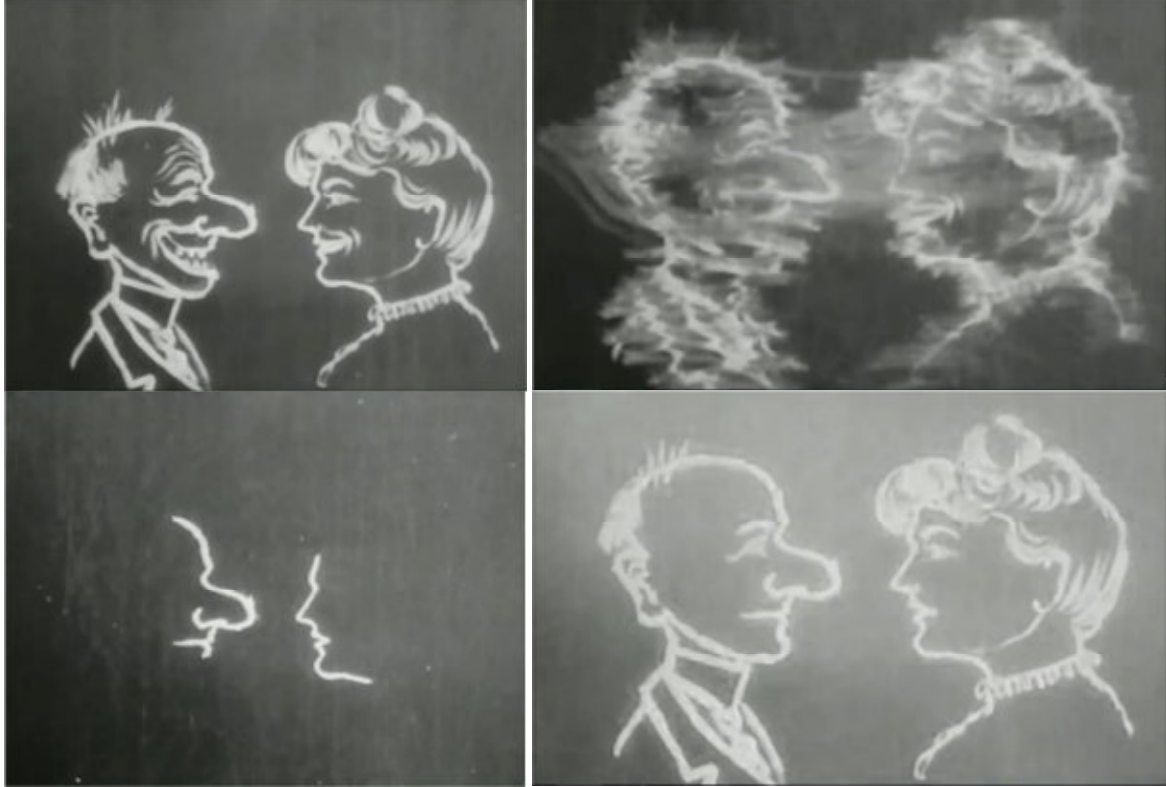
يكون ذلك لخلل ما في لوحة القصة وقد يكون كنوع من التشويق للحدث قبل حدوثه ، لكن على كل الأصعدة جاء مشهدا ملئ بالمشاعر مبهاجا تجريبيًا ومبتكراً .
المشهد الثالث :

من خلال السبورة الممتلئة بالمتلثة بالطباشير يبدأ الطباشير في الانحسار بينما تتأكد الخطوط كاشفة عن بورتريهان جانبيين لرجل وامرأة يضحكان ثم تختفي الضحكة ثم يختفي البورتريهان تدريجياً .

على الرغم من المشهد الشديد التلخيص الا انه جاء مغايراً للمشهد الأول تماماً من حيث الاخراج ويحمل العديد من المعاني الرمزية لتلك الضحكة التي تختفي من بورتريهان اصحابها ليحل الغناء للجميع .

البورتريهان في الحركة معبره عن الابتسام دون ان يتغير الخط الخارجي للبورتريه ، ثم تبدأ في العبوس دون ان نعرف السبب ثم يبدأ الرجل في تدخين السيجار الذي يضايق المرأة التي تتحول ملامح وجهها نحو الصراخ الذي لا يتناسب مع حجم الدخان البسيط الا اننا نجد ان الدخان يغطي وجه المرأة تماماً بينما يضحك الرجل ، ثم تمتد يد الرسام لمحو المشهد كاملاً .

نلاحظ في هذا المشهد البساطة الشديدة في رسم الشخصيات واستخدام اسس التعبير الأوليه وتلخيص المشاعر بين الابتسام الذي يعبر عن الفرح وبين الامتعاض الذي يعبر عن الضيق بين الصراخ . قد نجد مشاعر اوليه مبسطة لا تحتمل الكثير من التفاصيل كما انها تستغرق وقت قصير لا يكفي المشاهد لادراك تعبيرات اكثر عمقا . يلفت انتباهنا ان التعبير يسبق الحدث قد



شكل رقم (٧) يوضح لقطات من المشهد الثالث لفيلم (مراحل وجوه ضاحكة)

موقتاً، ولا يعيدها إليها إلا قبلة من الحبيب و تسقط الملكة من على قمة إحدى الجبال لتموت في الحال. حتى يأتي الأمير ويتزوج الأميرة ببيضاء الثلج ويحملها على صهوة حصانه إلى قصره الكبير. الشخصيتان الرئيستان في الفيلم الأميرة بياض الثلج (سنو وايت) والملكة الشريرة. الفكر التصويري العام للفيلم كان من تصميم البرت هيرتر Albert Hurter (١٨٨٣ - ١٩٤٢) كان أول فنان رسم اسكتشات ملهمة يعمل في استديوهات والت ديزني. وهو الأكثر شهرة لجهوده في دعم الأنماط المرئية من سنو وايت والأقزام السبعة وبينوكيو..وهو الفنان الأكبر سناً في ستوديو ديزني تم تعيينه من قبل ديزني رغم ان مهاراته في الرسم والاسكتشات كانت اقل جوده من مجموعة الفنانين الشباب في ذلك الوقت ، الا ان ديزني اصر على وجوده لأنه كان مصدراً للأفكار حيث ان له قدرة خارقة على ابتكار افكار لاسكتشات فكاهية. فكانت جميع التصميمات الخاصة في الفيلم من تصميم الشخصيات الي مظهر الصخور في الخلفيات كان لايد من أخذ موافقة البرت قبل وضع اللمسات الأخيرة عليه . واشترك فريق من الفنانين في وضع التصميمات المختلفة ، على رأسهم كل من : هام لوسكا Ham Luske (١٩٠٣ -

فيلم بياض الثلج والأقزام السبعة فيلم أمريكي، والت ديزني 1937 .

هو فيلم رسوم متحركة أمريكي، أنتجته شركة والت ديزني في العام 1937، يُعد الأول من نوعه عالمياً كفيلم رسوم متحركة طويل. أنتج في ٢١ ديسمبر ١٩٣٧ بهوليوود شارك فيه ٧٥٠ فنان قدموا حوالى مليوني رسم. الفيلم مُقتبس من قصة بياض الثلج للأخوان غريم التي ظهرت في عام ١٨١٢ ، وهي قصة تعود جذورها إلي التقاليد الأوروبية . إذا لم يكن ، علي عكس ما يُزعم كثواً أول فيلم رسوم متحركة في تاريخ السينما. تدور احداث القصة حول سيدة قاسية تزوجت الملك وتسببت في موته، وحولت ابنته الأميرة بياض الثلج الي خادمه وكانت الملكة الشريرة تمتلك مرآة سحرية تخبرها انها هي الاجمل الي ان يأتي اليوم اللتي تخبرها بأن اجمل النساء العالم هي الأميرة بياض الثلج، فتقرر الملكة ان تقتل الأميرة وتهرب الأميرة لأعماق الغابة. وهناك تصادق مجموعة من الحيوانات الأليفة و سبعة من الرجال الأقزام ، ولكن تصر الملكة على قتل الأميرة بياض الثلج بنفسها فجعلتها تاكل تفاحة مسحورة حتى تفارق الحياة

Grant ولد في مدينة نيويورك، كان يعمل لشركة والت ديزني كمصمم شخصيات وللوحة القصة وكان أسطورة ديزني. صمم شخصية الملكة الشريرة في سنو وايت والأقزام السبعة. شارك في كتابته دامبو. قاد أيضا تطوير الفنتازيا وبينوكيو.

الأميرة بياض الثلج (سنوايت) : قامت بالأداء الصوتي للشخصية الممثلة أدريانا كاسيلوتي. تجسد سنو وايت شخصية اميرة شابة ابنة الملك العظيم الذي توفي عندما كانت صغيرة جدا. وقد أجبرتها زوجة أبيها الشريرة للعمل كخادمة في القلعة. على الرغم من هذا فانها مبتهجة وراضية مع كثير من البراءة .

(١٩٦٨) فنان الرسوم المتحركة الأمريكي والمخرج السينمائي، انضم إلى استوديو والت ديزني للإنتاج في عام ١٩٣١ وكان محل ثقة من قبل والت ديزني و هو الذي صمم شخصية سنو وايت وكانت له موهبه خاصة في تصميم الشخصيات النسائية ميزته عن بقية الزملاء ، و فرناند هوفارث Ferdinand Hovarth فرديناند هوفارث (١٨٩١-١٩٧٣) مهاجر اوروبي انتقل إلى الولايات المتحدة وكان يعتبر اسطورة الرسوم المتحركة في استوديو ديزني و هو الذي ساعد في وضع تصور للأميرة بياض الثلج ، و جوستاف تانجرين Gustaf Tenggren مصمم الألوان color stylist والذي وضع التصور اللوني لمشاهد الفيلم وهو الفنان الذي صمم البوستر والتصوير القصصي لقصة المطبوعة . وهناك جو جرانت Joe



شكل رقم (٨) الشكل على اليمين والوسط يوضح التصاميم الأصلية لسنوايت التي رسمها هام لوسكا و فرناند هوفارث الشكل على اليسار يوضح بوستر الفيلم من تصميم جوستاف تانجرين

للفنون)، كما عمل رئيسا للفصول التدريب والتوجيه الداخلية في استوديو للرسوم المتحركة والت ديزني للإنتاج. حيث انشأ ديزني قسم كامل لتدريب الفنانين في استديوهات ديزني مازال موجود ليومنا هذا. استلهم لوسكا من كونستانت بينيت Constance Bennett وهي ممثلة ظهرت في عام ١٩٣٧ و كانت واحدة من المع النجوم في الثلاثينيات حيث استلهم لوسكا من وجهها وعينيها الواسعتين وشعرها المجعد العديد من الاستكشافات المبدئية لشخصية سنو وايت . بينما اراد ديزني نفسه ان تتشابه سنو وايت مع الممثلتين ماري بيكفورد Mary Pickford او جانيت جاينور Janet Gaynor لا من حيث الشكل الخارجي للملامح بل الشكل الداخلي لبراءة الشخصية ونقاها مع الاحتفاظ بروح الطفولة . ثم جاء الفنان هام لوسكا ليؤكد على نموذج وجه الثلاثينيات الذي يحمل حاجبان منحنيان والجمال الأنثوي مع البراءة والنقاء .

تصميم الشخصية مر بالعديد من المراحل حيث أخذت تتطور من خلال التصورات المختلفة لعدة فنانين حتى استقر على التصور النهائي الذي اصبح اكثر نضجا لفتاه في السادسة عشر من عمرها ، حيث جاء رأسها كبير بالنسبة لجسدها كما كانت عينيها كبيرة مستديرة الشكل تقريبا التي من شأنها ان تحمل العديد من التعبيرات المركبة في ذلك الوقت حيث جاءت الرغبة في إسقاط المشاعر الإنسانية بصورة أكثر تعقيدا مما سبق. ورغم ان كانت الخصائص التشريحية للبورترية كانت من الضرورة ان تكون مبسطة ليسهل اعاده رسمها من قبل فريق العمل من رسامين مفاتيح الحركة والحركات البيئية الا ان لوسكا اصر على تحميل البورترية بالمشاعر المركبة حيث انه قد تلقى تعليما جيدا في التشريح الفني في دروس دونالد دبليو "دون" غراهام Don Grahm (١٨٨٣-١٩٧٦) وهو فنان امريكي كندي عمل أستاذا في معهد الفنون شوبنار (اندمجت بعد ذلك في معهد كاليفورنيا



شكل رقم (١١) Constance Bennett



شكل رقم (١٠) Janet Gaynor



شكل رقم (٩) Mary Pickford



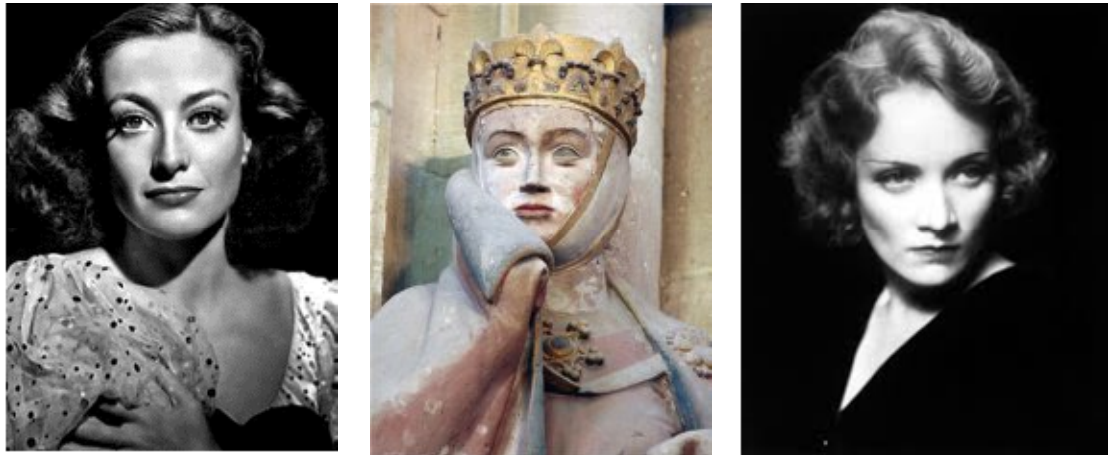
شكل رقم (١٢) سنوايت في تعبيرات اساسية بسيطة ومتعددة كافية للتعاطف مع الشخصية وفقا لاحداث القصة

بالمانيا . تصميم الوجه جاء مستوحى من الممثلتان جوان كراوفورد Joan Crawford (١٩٠٤ - ١٩٧٧) وهي راقصة وممثلة الحائزة على جائزة الأوسكار وتعتبر أعظم نجمة في تاريخ السينما الأمريكية من قبل معهد الفيلم الأمريكي . ومارلين ديتريش Marlene Dietrich (١٩٠١ - ١٩٩٢) وهي ممثلة ومغنية المانية ذات شعبية واسعة . نلاحظ هنا ان الفنان المصمم يلجأ لمخزونه الفني من مواصفات الجمال تلك التي تستنفر لديه مواصفات الشخصية التي يقوم بتصميمها سواء كانت ممثلة حيه او تمثال قديم .

الملكة الشريرة: رغم جمالها الشديد الا انه جمال بارد يحمل قلبا ممتلئ بالكراهية . تقديم شخصية شريرة بهذه الكيفية كان خروجاً عن الطابع الكرتوني الضاحك المميز لديزني وكان هناك مخوف كبير من مدى قبول الجمهور لها، فقرر دييزني العمل في بقية شخصيات الفيلم وعمل لاحقاً على تطوير الملكة والبيئة حولها فجاءت ترتدي الأسود والألوان القاتمة وعرشها عزز بالطاوس كرمز للغرور، استوحى جو جرانت هينتها من تمثال "أوتا فون بالنستيد" التي كانت تعتبر اجمل النساء في العصور الوسطى



شكل رقم (١٣) يوضح التصاميم الأصلية للساحرة شريرة في دييزني سنوايت رسمها جو جرانت في عام ١٩٣٦



شكل رقم (١٦) الممثلة جوان كراوفورد

شكل رقم (١٥) تمثال أوتا فون بالنستيد

شكل رقم (١٤) الممثلة مارلين ديتريش

يعطيها طابع حيواني ، أحمر شفاه محدد بخط اسود . و ترتدي التاج الذهبي فوق رأسها مع مثلثات مدببة للتاج اعلى الجبهة مع المثلثات للعباءة على اكتافها عمل على تحديد البورتريه

الملكة هي امرأة جميلة ببرود شديد وجهها نحيل و وحشي شاحبة البشرة مع عيون واسعة لوزية خضراء ترتدي قناع حول شعرها أذنيها ورقبتها محدد فوق حاجبها المقوسين النحيفين

الأحداث تملؤها الكراهية والغضب ولا يهدأ فورانها الا بالموت في نهاية القصة .

بشكل عنيف يزيد من انطباع الشر للشخصية .
تعبيرات الشخصية جاءت مركبة تطرح العديد من الحلول لتعبير الغضب المزوج بالمشاعر المختلفة ، فالشخصية طوال



شكل رقم (١٧) يوضح الملكة الشريرة بتعبيرات مختلفة للكراهية المزوجة بمشاعر مختلطة من الفرور والغضب والمكر والتفكير ، ومن زوايا منظورية مختلفة للبورترية لإضفاء عمق وحيوية للشخصية . إذا تناولنا شخصيات الفيلم بالتحليل سنجد ان تعبيرات البورترية لدي الملكة الشريرة جاءت متطورة بشكل مذهل وتكاد تكون نموذج احتذى به ستوديو ديزني وغيره من الاستوديوهات عند تناول اي شخصية شريرة فيما بعد ، لما يجوبه من تنوع أكثر الحساسية واطافة حقيقية في قوة التعبير لشخصيات الرسوم المتحركة آنذاك

Lee . يقول مايكل جيامو " قام فريق الفنانين بالعديد من الأبحاث فقد سافروا الي النرويج لنسكشاف العمارة والمناخ والبحث عن الثقافة والأساطير المحلية وسافروا الي المناطق الجليدية وارتدوا نفس الملابس الثقيلة التي سترتديها شخصيات الفيلم ليلمسوا طبيعة حركة الشخصيات في الجليد وعلموا ان اثياب الثقيلة تنزلق فوق الجليد بسهولة كما سافر مجموعة من فريق العمل الي كيبيك لدراسة فندق الجليد الذي استوحوا منه قصر اليبسا" تقول بريتي لي Britney Lee _ وهي التي عملت في ستوديو ديزني كفنان التطوير البصري (visual development artist) في فيلم المتجمده _ " اثناء عملي في ستديو ديزني على شخصية الأختين ادركت معنى روعة الفن، فكلنا نعمل معا وعندما نكون متعاونين ومتحابين نستطيع تقديم افضل ما عند كل منا وهكذا نستطيع ابتكار شئ اكبر مما يستطيع احد منا انجازه منفردا " . وتضيف بريتي انه عند تصميم ازياء الشخصية كنت اضع في اعتياري تفاصيل التفاصيل ومدى ملائمة الزي للشخصية لدرجة انني كنت افكر في مدى ملائمة الزي للأطفال الذين سوف يرتدونها في الواقع عندما تباع لهم ازياء الشخصيات. نجد اعمال جوليا كالنتاروفا Julia Kalantarova _ وهي مصممة شخصيات ثلاثية الأبعاد حديثة التخرج عملت في ستوديو ديزني فنانة تصويرية وفي التطوير البصري _ رؤية كاملة جديدة وشابة رغم انها تصورها لم يأخذ به بل نلمح ملامحه في الروح العامة للفيلم كما نستطيع قراءة قوة التعبيرات في بورتريةاتها التصويرية.

فيلم المتجمده ليزني انتاج ستوديو والت ديزني سنة ٢٠١٣ المتجمده هو فيلم رسوم متحركة منفذ بالكمبيوتر عام ٢٠١٣ من إنتاج استوديوهات والت ديزني . يروي الفيلم قصة إلسا أميرة أريندل التي تمتلك القدرة على صنع الجليد والثلوج . في أحد الليالي أثناء اللعب، تصيب عن غير قصد أختها الصغرى أنا ، فاصبحت تقضي إلسا معظم وقتها وحيدة في غرفتها بسبب خوفها من إيذاء أختها مرة أخرى . عندما بلغت الفتاتين سن المراهقة، فقدوا والديهم و عندما تبلغ إلسا، تستعد المملكة لتتويجها وخلال حفل الاستقبال، يطلب هانز يد أنا وهي تقبل بسرعة دون ان تعرفه جيدا . لكن، إلسا ترفض منح مباركتها لهما وترفض زواجهما المفاجئ. تتجادل الأختان، وتخاف إلسا فتجري وهي مذعورة و تهرب إلسا من القصر، وتسبب من غير قصد في فصل شتاء أبدي على المملكة وفي أعالي الجبال بعيدة عن أريندل، تقوم بتحرير نفسها من الإنضباط وتبني لنفسها قصرا جليديا منعزلا، بينما الأميرة أنا الشجاعة تذهب للبحث عن أختها، عازمة على وضع حد لفصل الشتاء وانقاذ أختها من الوحدة ، واصلاح العلاقة بينهما وتنجح أنا في كسر الجليد بعد إدراك ان الحب هو مفتاح السيطرة على قوة إلسا المخيفة الشخصيات الرئيسية في هذا الفيلم هما الأختان إلسا وأنا بينما نجد أنا شخصية ممثلنة بالحيوية والانطلاق والتفائل وحب الحياة نجد إلسا وهي ممثلنة بالخاوف والتشاؤم والانغلاق . فريق تصميم الشخصيات مؤلف من مجموعة كبيرة من الفنانين منهم مايكل جيامو Michael Giaimo و بيل شواب Bill Schwab و كلير كين Claire Keane و مينكو لي Minkyu



شكل رقم (٢٠) في الأعلى تصميم رقمي للفنانة ليزا كين. في الأسفل الشكل النهائي للمشاهد. لاحظ الفكر التصوري الأولي للمشاهد والدور الهام الذي يلعبه التعبير فيه .



شكل رقم (٢١) يوضح التصميم الأولي ليورتريهات الشخصيتان من تصميم بييل شواب BillSchwab. تصميم رقمي. لاحظ التطوير الكبير الذي طرأ على التصميم النهائي ليورتريه



شكل رقم (٢٢)

اليمن والوسط مشاهد من الفيلم ليورتريه شخصية إلسا بتعبيرات وجه مركبة بين الخوف والدفاع عن النفس يمينا ، والخوف والحزن في الوسط ، وعلى اليسار التصميم النموذجي model sheet ليورتريه إلسا مع نماذج من التعبيرات المختلفة والمركبة للشخصية .

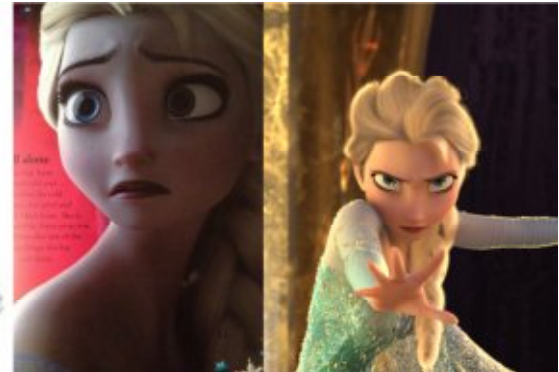
والشفاه رقيقة، شقراء الشعر على الجانب الأيمن من شعرها توجد خصلة بيضاء وذلك بسبب حادث نتيجة قوة إلسا الخارجة عن ارادتها. وجه النقد لتصميم اليورتريه نتيجة التشابه بينها وبين شخصية رابنزل من فيلم المتشابهة، ولكن هناك اختلافات كبيرة بينهما. عيون أنا أكثر ميلاً ، خديها هي أكثر امتلاءً وجهها وذقنها أكثر استدارة ، وعضلات رقبتها أكثر وضوحاً عندما تتكلم حاجباها ورموشها أكثر سمكا من لرابنزل. لديها كثير من النمش في وجهها وعلى كتفيها.

الأساس :

فناه جميلة ممثلة بالحب للآخرين ونتيجة قوتها السحرية الغير مقصودة نجدها تتحمل مسؤولية اكبر من طاقتها مما يجعلها ممثلة بالمخاوف والتشاؤم والانغلاق فتبدو وكأنها الشخصية الشريرة او تلك الشخصية التي تعوق السلام داخل القصة . نجد الصراع هنا قائم بين التحرر والخوف ، في غيبة للشخصية الشريرة بمفهومها المعتاد . فالخوف عند إلسا هو من يصنع مزيدا من الحواجز الجليدية بينها وبين الآخرين ، الخوف هو من يحول إلسا الى ساحرة شريرة في عيون مملكتها، الخوف الذي يملؤها مع ضرورة اخفاؤه عن الأنظار لتبدو ذات قدرة على تحمل المسؤولية. اتاحت التركيبة النفسية للشخصية إلسا الفرصة لمساحات متعددة لفنان الشخصيات من الابداع والابتكار وخلق اختلافات دقيقة جدا في تعبيرات اليورتريه فخوف إلسا نجده في بعض المشاهد ممزوج بعدة مشاعر مثل الشعور بالأسى لحالها وعزلتها والدهشة من كتل الجليد المتدفقة من بين يديها كلما تملكها الخوف شيئا فشيئا . نجد الشعور الواحد وقد امتزج مع عدة مشاعر متناقضة احيانا ومتواليه في سرعة يتلاحق معها انفاس المشاهد طوال أحداث الفيلم .



شكل رقم (١٨) تصميمات رقمية للفنانة ليزا كين تجمع بين تصميم الخلفيات والشخصيات ، وهي تضع التصور العام للفيلم كمدير فني مساعد في الفيلم .



أنتها :

شخصية ممثلة بالحيوية والانطلاق والتفائل وحب الحياه شجاعة لا تعرف الخوف مع البراءة الشديدة تجعلها متسرعة حيث تتصرف قبل ان تفكر ملياً ولذلك نجد ان تعبيرات الوجه لأنها أكثر تبسيطا من تعبيرات إلسا فلا تحوي التعبيرات المركبة تركيبا شديدا فالشخصية ببساطة تفكيرها نجد مشاعرها أكثر تحديدا ومبالغة . تصميم يورتريه أنا جاء ملئ بالحيوية وتصميم شعرها وهو على هيئة ضفيرة كان مقصودا لاضافة حركات متتالية عند التحريك (secondary motion) مما يؤكد على حبها للعب والانطلاق بتألق بعيون زرقاء، وردية الخدين

النتائج والتوصيات Results:

1. الاهتمام بالتعبير عن العاطفة يأخذ الحيز الأكبر في الرسوم المتحركة حيث ان ما يقوم به مصمم الشخصيات هو بمثابة الأداء التمثيلي للشخصية داخل الفيلم وعليه فلا بد ان يكون على دراية بجميع العوامل البيئية والدوافع النفسية حتى يحمل بورتريه الشخصية بنوع ومقدار التعبير المناسب.
2. اتبع اسلوب التبسيط الشديد في بدايات الرسوم المتحركة حيث التعبير عن الحزن او الفرح او الخوف ومع تقدم التقنيات في العصر الحديث اصبح بالامكان التعبير عن العواطف المركبة مثل الحزن الممزوج بالخوف والدهشة او الدهشة الممزوجة بالخوف والحزن ومراعاة الفروق الطفيفة بين الحالتين ، مع الانتقال من تعبير الى آخر بسلاسة شديدة. وليس معنى ذلك هو تحميل جميع الشخصيات بتلك المشاعر المركبة ، وانما إعطاء كل شخصية القدر المناسب لها من التعبيرات بما يتلائم مع تركيبها النفسية .
3. العملية الابداعية في تصميم شخصيات الرسوم المتحركة وبالأخص البورتريه بعيدة كل البعد عن الحفظ والتلقين وتقديم حلول محفوظة مسبقا ، بل هو عملية ابداعية خالصة قد نستدعي ان تكون جماعية مثلما يفضلها استديو ديزني مؤخرا ، حيث يقدم جميع الفنانين افكارهم وتصوراتهم بمطلق الحرية ، وبعد عمليه عصف ذهني جماعي يتم اختيار الأنسب ثم يكمل ويطور كل فنان بعد عمل الآخر حتى يصل الجميع الى تصور قد يصعب تحديد الفنان الذي قام بتصميمها .
4. ملاحقة التطور في التقنيات الحديثة في أفلام الرسوم المتحركة هدف اساسي لمصمم شخصيات الرسوم المتحركة حتى يستطيع مواكبة التطورات الجديدة في مجاله والتي توفر الوقت والجهد ، ولكن يجب ان تأخذ حيزا اكبر ما ينبغي فهي ليست الا اداة وتقنية لتحقيق القيم التشكيلية في فيلم الرسوم المتحركة .
5. يجب على فناني الشخصيات التوسع من نطاقات ثقافتهم والامام بجميع نواحي الشخصية وتنمية قدراتهم الفنية حتى يستطيعون ملاحقة العملية الابداعية التي يتطلبها تصميم الشخصيات .

المناقشة Discussion:

ترجع اهمية نتائج هذا البحث الى انها تصب في الهدف الأسمى لفيلم الرسوم المتحركة و هو التأثير على المشاهد سواء فكرياً او عاطفياً ، والارتقاء بذوقه وفكره الى آفاق عليا، حيث تظل القيم التشكيلية هي اللغة التي من خلالها يتحاور الفنان مع المشاهد وفي غيبة الالمام والسيطرة على مفردات اللغة التشكيلية من تعبير ولون وايقاع وتوازن... الخ، يظل الحوار قاصرا وعاجزا. والبورتريه في شخصية الرسوم المتحركة هو المحمل بالشكل الأكبر بمسؤولية التعبير عن المشاعر والوجدان . و الدراسة التحليلية لتصميم بورتريهات شخصيات الرسوم المتحركة لأفلام ديزني قديماً وحديثاً هي السبيل الى الوصول الى نتائج البحث حيث نستطيع وضع ايدينا على التطويرات التي استجبت على قوة التعبير في تصميم البورتريه عند ديزني ، والتأكيد على انها عملية ابداعية خالصة قد يقوم بها فنان منفرداً او قد يتناوب عليها فريق من الفنانين كل منهم يدلو بدلوه لتطوير العملية الابداعية لتصميم بورتريه شخصية الرسوم المتحركة .



شكل رقم (٢٢) تصورات متعددة لشخصية آنا من تصميم مايكل جيامو

. Michael Giaimo



شكل رقم (٢٤) يوضح اوجه التشابه والاختلاف بين شخصية آنا وشخصية رابنزل.



شكل رقم (٢٥) تعبيرات الوجه الخاصة بشخصية آنا وفيها يتضح وضوح وبساطة

التعبير بين فرح شديد او أسى او خجل او انزعاج هي ليست مشاعر اولية ولكنها

مشاعر مبسطة تتلائم مع بساطة الشخصية ووضوحها وبراءتها

- York.
- 4) Mike Mattesi (2009) “ Drawing Cartoons & Comics For Dummies® by Brian Fairrington ” Wiley Publishing, Inc.
- 5) **Hahn, Don.** (2009), “Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures”, Focal Press, Canada.

مواقع من شبكة الانترنت

1. http://english.kookmin.ac.kr/site/campus_life/new_hot/special.htm?mode=view&num=67
 2. http://en.wikipedia.org/wiki/Humorous_Phases_of_Funny_Faces
 3. [http://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_\(1937_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_(1937_film))
- 1- <http://britsketch.blogspot.com/2014/03/ink-and-paint-girls.htm>

: Conclusion الخلاصة

تصميم بورتريه شخصيات الرسوم المتحركة عملية ابداعية خالصة قد يقوم بها فنان بمفرده او قد يتناوب عليها مجموعة من الفنانين يشكلون فريق عمل متفقيين في الرؤيه العامه للشخصية ، وهي ليست طريقة محفوظة يجيدها الفنان ويعيد استخدامها المرة بعد الأخرى . بل ان الابتكار والحساسية في التعبير هو المعيار الأساسي والذي يتيح نجاح الشخصية في التأثير على المشاهد .

:References المراجع

- 1) Solomon ,Charles. Lasseter ,John. (2013), “The Art of Frozen”, Chronicle Books; Mti edition, United Kingdom.
- 2) Bancroft ,Tom .(2012), “Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life”, Focal Press, United State of America.
- 3) Hart ,Christopher.(2008), “Cartooning - The Ultimate Character Design Book Paperback”, Chris Hart Books, New