التشكيل الصوري في بنية تركيب الرسوم المتحركة

(دراسة بحثية تحليلية)

م .م رغد مجيد كاظم

PHTOFORMATION IN THE STRUCTURE OF ANIMATION INSTALLATION

Raghadkojn@gmail.com

Raghad Majeed kazem

ملخص البحث

تناول هذا البحث دراسة حول (التشكيل الصوري في بنية تركيب الرسوم المتحركة) حيث يتأتى التشكيل الصوري من خلال الابعاد التشكيلية بين المحاكاة والواقعية والخيال والتقنية المعرفية في كل تلك الابعاد وتولد عوامل قياسية في بناء مجموعة الاجزاء التي تدخل في تكوين كلي يتدرج منة بنية تركيبية لتلك الرسوم المتحركة وما لها من انعكاس واثر في تغيير مسارات التفكير عند الافراد والمجتمع على وفق نظرة شمولية للفلسفات العالمية التي تحرك وتسير المجتمعات بألة زمنية وظيفياً وجمالياً ومن هنا تولدت فكرة تلك الاشكالية في الديالكتيك الصاعد والهابط على مستوى المنطق الفلسفي باتجاه الرسوم المتحركة وصناعتها حيث يهدف البحث الى كشف متحققات التشكيل الصوري من خلال بنية التركيب للرسوم المتحركة حيث يتحدد البحث الحالي من الحد الموضوعي المسلسل الكارتوني سامبسون والحد المكاني الولايات المتحدة الامريكية والحد الزماني (١٩٨٧_٢٠٢٢) وحددت مصطلحات (الرسوم المتحركة او الأنيميشن) .

Research Summary This research dealt with a study on (formal formation in the structure of the installation of animation) where the formal formation comes through the plastic dimensions between simulation, realism, imagination and cognitive technology in all those dimensions and generate standard factors in the construction of a group of parts that enter into a total composition graded from the synthetic structure of those animations and their reflection and impact on changing the paths of thinking when individuals and society according to a holistic view of the global philosophies that move and run societies in time Functionally and aesthetically, hence the idea of this problem was born in the rising and falling dialectics at the level of philosophical logic towards animation and its industry, as the research aims to reveal the realizations of the pictorial formation through the structure of the composition of animation, where the current research is determined by the objective limit of the cartoon series Sampson and the spatial limit of the United States of America and the temporal limit (1987_2022) and defined the terms (animation or animation)

الفصل الاول (الاطار المنهجي)

١- **مشكلة البحث** ان الصياغة الفكرية التي تعمل على اتجاهين في التصميم الاول منها ما يعد غزواً ثقافيا كطروحات العولمة والاخر يعمل على المحافظة على تلك القيم والتقاليد والموروثات، فيكون الصراع ديالكتيكي كونهما يتقابلان في طروحاتهم وافكارهم التي انعكست سلباً وايجاباً على تلك الفئات في المجتمع العالمي، وهذا الامر ولد حقلاً معرفياً ومنطلقاً تطبيقياً للتشكيل الصوري الذي يبنى على صياغة الافكار كبنى تشكيلية وتركيبية في ان واحد للرسوم المتحركة، ان الرسوم المتحركة تتميز بلغة بصرية تتدرج ضمن المؤثر الادراكي والبصري وما يطرح من خلالها ، ان تلك الموضوعات في محتواها الظاهر ببساطة وتجريد وأختزال وتكثيف في بعض الاحيان وفي باطنها رسائل وشفرات معقدة كأنها بنيت على اساس تنبأت سنوية يتعاطى معها مؤلفو تلك المسلسلات وما تحمله من افكار بطريقه منهجية متسلسله لتلك الاحداث حتى لو كانت بتغيير سبل العرض حيث تتوارد في صناعة مفاهيم جديدة للتعامل مع الواقع الحقيقي مما يجعل تلك الموضوعات خطيرة في بعض الاحيان على فئات من المجتمع (فئة الاطفال من عمر ٥ سنوات وحتى عمر ١٨ عام) تلك الاعمار التي اصبحت تكرس وقتا كبيرا للمحتوى الذي يتم عرضة وهذا واضح مما ينعكس منها في التأثير المباشر وغير المباشر مع ترسيخ بعض القيم وحذف أخرى ، ولهذا نشهد تغيير سلوكي وانفعالي وعدواني وممكن ان يجعلهم يحيكون لأنفسهم عوالم خاصة بهم واخر لا يمكن ان يدرج ضمن معطيات الحياة التي اعتدنا او تربينا عليها وهذا يتضح في الكثير من الرسومات المتحركة في صناعة الافلام الكارتونية على وجه الخصوص . من هنا تولدت فكرة تلك الاشكالية في الدالكتيك الصاعد والهابط على مستوى المنطق الفلسفي واتجاه الرسوم المتحركة وصناعتها ، وقد صيغت مشكلة البحث بحسب التساؤل الاتي :**هل أن التشكيل الصوري لبنية التركيب الشكلي للرسوم المتحركة ذات قوة وفاعلية وتأثير في تغيير الافكار اجتماعياً .**

٢- **اهمية البحث** تأتي اهمية البحث من خلال الجانبي النظري والتطبيقي

١ **الجانب النظري** : ما يمثله الفكر الفلسفي المعاصر من صناعة جديدة للعولمة وما يحيط بها من غزو ثقافي عالمي الهدف منة السيطرة على مجالات متعددة اولها مصادر الطاقة في الدول النامية والتحكم في الجوانب السياسية والثقافية وتغيير القيم والتبعية العنصرية ، تكون الاهمية في التصميم ودورة الفاعل في طرح تلك الرسومات المتحركة لتغيير المسارات الفكرية لدى فئات المجتمع عالمياً.

٢-**الجانب التطبيقي :** ارسال الشفرات والرسائل بتنوعها الفكري والثقافي من خلال تلك الرسوم المتحركة على وفق رؤى وقصص وحلقات تعتمد الاحداث والظروف المتشابهة والمختلفة لترسيخها فكريا في المجتمعات عالمياً.

هدف البحث { كشف متحققات التشكيل الصوري من خلال بنية التركيب للرسوم المتحركة }

حدود البحثيتحدد البحث الحالي من خلال الاتي :

١_**الحد الموضوعي /** المسلسل الكارتوني (سمبسون)

٢_**الحد المكاني** / الرسوم المتحركة في (الولايات المتحدة الامريكية)

٣_**الحد الزماني** /١٩٨٧_٢٠٢٢.

تحديد المصطلحات الرسوم المتحركة :هو تشبيه الأشياء والاشخاص بالرسم وباستخدام الالوان او بدونها اذن الرسوم المتحركة هي مركبا اضافيا: هو فن يعتمد على تحليل الحركة او على نظرية بقاء الرؤية في شبكية العين لثانيتين بعد زوال الصورة الفعلي ،وهي النظرية التي بنيت عليها صناعة الفيلم السينمائي ففن التحريك يسبق صناعة السينما بمعناها التقني ما يقارب قرنين من الزمن [١]

الرسوم المتحركة او الإنميشن : هو عرض سريع لصور متتابعة ثنائية او ثلاثية الأبعاد وايجاد ايحاء بالحركة والتحريك اي خداع بصري ، يحدث ببقاء الرؤية باستمرارية كما نستطيع صنع وعرض الصور المتحركة بطرق متعددة واكثر الطرق شيوعا هي عرض الحركة كفيلم او فيديو ،وهناك ايضا طرق اخرى متعددة لعرض الصور المتحركة موجودة حالياً كمحاكاة الحركة التي تم انشاؤها عند عرض الصور على شكل سلسله أو اطارات والرسوم المتحركة هي مثال لذلك على التلفزيون. [٢]

الرسوم المتحركة اجرائياً / نوع من أنواع الإنتاج الفكري الخيالي حيث يصور احداث معينة لماهيات معلومة في مجتمع من المجتمعات واقعي او خيالي مبتكر بحيث يكون نصيب الخيال في أحداثها أوفر حظ من الفكرة الرئيسية في سرد الاحداث .

الفصل الثاني (الأطار النظري)

المبحث الاول (التشكيل الصوري بين المفهوم والتطبيق)

هو نتاج حاصل لدمج بين رؤيا فكرية خيالية لتصميم ورسم صور تكون متتابعة، ثم يتم تحريكها بعرض متتابع، وسريع يكون الصور المتحركة ؛ ان كانت ثنائية ، أم ثلاثية الأبعاد. حيث تتم صناعتها بطرق مختلفة لكون التحريك هو خدعة بصرية [٣] وفي هذا البحث نتعرف على ايجاد الجمال في الصور والرسوم وطريقة انتاجها، وما لها من دور في تشكيل الحس الجمالي، وتسخيرها للغايات التعليمية بالنسبة للمتلقي وخاصة المتعلّم الطفل، لأجراء معالجة إشكالية الغاية منها معرفة مدى تأثير الرسوم المتحركة و الانميشن في تنمية القدرات المعرفية والعقلية وايجاد حس جمالي وعلية يجب الالمام بجوانب البحث من حيث متغيراته والمضمون معتمدين المنهج الوصفي تحليلا ونقاشا. وقد محض البحث إلى مجموعة نتائج ابرزها: تأثير الكارتون والرسوم المتحرّكة التعليمية في المشاهد وبصوره كبيره , وذلك للقدرة التعبيرية والتأثيرية التي لها معان وإيحاءات دلالية وجمالية، تستوقف المشاهد لما لها من ارتباط مع حياته على شكل رسومات ملوّنة يظنها المتلقي أحداثا حقيقية، لامتيازها بالوان جذابة، وشخصيات مستنطقه بشكل لا ينسجم مع المألوف يعطيها سحرا وجمال خاص، إذ تعكس الصور والرسوم المتحرّكة واقع المشاهد ، وتوفّر له بيئة تعليمية تتناسب مع ميوله ورغبته في التعلّم [٤].

١- **التشكيل في الفن** : ممكن تعريف التشكيل في الفن على انه نوع من الفنون الذي يعبر من خلاله عن أفكاره ومشاعره لإظهار العديد من المعاني وثم التأكيد عليها من خلال التغيير والحذف ، أو اضافة لبعضها ، حيث يسعى إلى تحويل الافكار إلى أشكال مبتكره خيالية جميله كالعمارة، والتصوير، والزخرفة ، والتشكيل و انه نوع من الفنون، اشتقّ اسمه من كلمة (plasticize) التي تعني "قالب"، وهي تصف مفهوم التشكيل في الفن القائم على النموذج المبتكر أوالتشكيل الثنائي او الثلاثي الأبعاد، ويتم إدراك هذا النوع من الفنون بحاسة البصر؛ لذلك يسمى بالفنون البصرية لكونها مجموعة من الترابطات الذهنية الموجودة في الطبيعة، ويلتمسها الفنان في عدة اشكال ، فكلما زاد خيال الفنان زادت التجربة الفنية. ، لكون العصر الحديث لم يتحدد بقواعد او اسلوب في الفن البصري

٢- **التصميم في الفن التشكيلي** : التصميم يعتبر من نوافذ الفنون التشكيلية المهمة ، وذلك لاستخدام البعض من عناصر العمل في الأعمال الفنية من هذا النوع في الفنون، مثل الكتلة والفراغ ، واللون ، ويتم تجاهل البعض من العناصر الأخرى، وذلك من أجل تحقيق صيغة فنية تنسجم وفكره المصمم ويُقصد بالتصميم صُنع الأشياء الجميلة والابتكارات التشكيلية، هو تخطيط متكاملة لشكل ما ، ويحتاج التصميم إلى خطة كاملة من أجل تصميم المحتوى أو تركيبه وتشكيلة ، لأنه يعمل على تحقيق الوظيفة والغرض المخصص لها. كما انه عملية الابتكار التي تؤدي الى استخدام وتوظيف خامات وتكوين أفكار جديدة، ، وبهذا يعد خطة منظمة متكاملة لعناصر الفن التشكيلي والتي تساعد على

حل مشكلة ما وتنظيم علاقة فنية لتحقيق هدف معيّن حيث يمكن تسمية ما يدعى بالطرق الفرعية التي نشأت في اطار احد الاساليب التي شكلت صورا واضحة يعتمد التعرف عليها على تقنيات معينة لتكوين اشكال جديدة .

٣_ **(البنية التركيبية ودورها البنائي)**في البداية ربما تكون فكرة البنية التركيبية ودورها البناء قد مثلت اندماج وحدات الملكية المترابطة رسميًا داخل وحدة دلالية للفن ، مما خلق تناغمًا بلاستيكيًا. يحدد التشكيل والتصميم الفن كمجموعة من الابتكارات الجمالية الأخرى. كما أنه يساعد على تحديد وجهة نظر الفنان المبدع للعالم فلسفيًا ، لذلك من المهم أن نعزو البنية إلى الاتحاد بين التكوين والتصميم ، حيث إنهما مكونان داخليان لعمل فني ، يتم من خلاله التصميم في عمل فني, ومن خلال العمل الفني نحاول استنطاق البنية بحثاً عن التركيبة المناسبة، فتشكل المحتوى البسيط مع وظائف صغيرة ، من خلال الجمع بينها ، يتم إعطاء صورة شاملة ، وتوضيح المعنى ، ويتم تشكيل معنى وظيفي . في حين أننا إذا أشرنا على وجه التحديد إلى كلمة (بنية تركيبية) ، من المعنى اللغوي لمفهوم البنية التركيبية ، فهي موضوع بشكل منتظم يتكون من مجموعات بين العناصر الداخلية (والأجزاء) (ثم الكل) بنفس النمط) مثلما يؤسس مفهوم الرسوم المتحركة المركب ازدواجية واضحة بين (المعنى والمبنى) ، مما ينتج عنه عمل فني كامل بحيث يقابل أي زيادة في تعقيد التشكيل الى زيادة في المعنى ، وبالتالي ، التصميم ، أي تغيير في الشكل يختلف عن التركيب البنائي للعمل الفني.

المبحث الثاني (البنى التركيبية ودورها البنائي)

١- **أهمية التشفير في البنى التركيبية** وبناء على ما سبق وجدت الباحثة أن المسلسل الكارتوني سيمبسون والذي ابتكر شخصيات المسلسل المؤلف والمنتج (مات غرينينغ) وتتكون شخصياته من عائلة سيمبسون المتكونة من الأبوين (هومر ومارج وبارت وليزا وماغي اطفالهم) حيث اطلق الرسام (مات غرينينغ) اسماء افراد عائلته على الشخصيات واستخدم اسم بارت بديل عنه وقد عرضت المسلسل لأول مره (١٩ ابريل ١٩٨٧)كان قرار (مات غرينينغ) ان يقدم أفكاره على شكل حلقات كاركتيرية (بعنوان الحياة في الجحيم) وكانت اولى حلقات المسلسل بنطاق كوميدي ثم بدأت الحلقات بتناول مواضيع مستمده من الواقع بأحداث متوقعه لشخصيات ومواقع وتواريخ حقيقية وقد حدث اكثرها فيما بعد وكأنها تبعت نوع من التنجيم وكان هناك كم هائل من التكهنات والتي حدثت فيما بعد دون معرفة ما العلاقة بينها وبين الواقع فقد تشارك بكتابة حلقاته عدد من الكتاب والمؤلفين فقد بلغ عدد حلقات المسلسل ٦٦٥حلقة ولثلاثين جزء أي انها فتره طويله استمرت الى يومنا هذا بتوقع احداث اصبحت تثير القلق والريبة عند المشاهدين لما احتوته من وقائع جعلت الناس تؤمن بهذا المسلسل واحداثها وما يتم تداوله فيها فعند امتزاج الفعل الوجداني بالحدث ثم إعادة صياغته وبنية عناصره بما يتناسب مع مضمون الحدث، لقد صاغ الكاتب المسلسل بطريقة اندفاع عاطفي وبين إعادة التفكير في تنظيمها فكتب الحلقات على اساس التوقعات المتتالية فقد قالت الكاتبة (ستيفاني كيف) وهي احد كتاب المسلسل(نحن علماء المستقبل) وكأنها بهذا القول تؤكد على الترابط الحاصل ما بين احداث المسلسل والواقع والتي ورد منها العديد من الاحداث و أعاد التفكير والكتابة فيها كبنية تشكيلية ورمزية تحمل مضمون فكري وابداعي ، فمرت المسلسل بمراحل تطويرية على المستويين التشكيلي والتصميم من جانب والخيال والابتكار من جانب اخر يتوافق مع حجم التطور والتكنلوجيا الحاصل مما ادى الى استمرارية المسلسل لعقود وذلك لترسخ معتقد ان المسلسل يصور الاحداث قبل وقوعها فأصبح كرسائل مشفره توجه وتحرك العقل وتهيئه للقادم وكيفية المعالجة للأحداث التي تتوالى بالظهور ومن المفارقات ان هذا المسلسل موجه للكبار في الولايات المتحدة الأمريكية بينما يتوجب عرضة لنا و لا يتابعه الا الاطفال في العالم العربي على قناة Fox Series, mbc .ونظرا لتغيب الرقابة الابوية عن مراقبة أعلام الاطفال ,خاصة تلك البرامج المقدمة على الفضائيات الممولة امريكيا ,فان كثيرا من الاباء العرب يجهلون المضمون الخطير لهذا المسلسل الذي ينتجه مجموعه من المتحكمين بالقنوات لينشروا افكار ومعتقدات دخيلة وبعيده عن واقعنا وتثير افكار وغرائز ورغبات في عقولهم في محاوله لطمر الهوية العربية على جيل قد تعود على افكارهم والاحداث التي يمررونها فيما بعد فيصبح الموضوع له تقبل تام لكونه ورد اكثر من مره واصبح من الامور الواردة رغم طرحها كفكره رسومية نفذت بتصميم عالي لتتماشى مع الواقع فلا تقابل بالرفض او الاستياء لعرضها صفة فنية كمسلسل كارتوني .

٢- **تقنيات الرسوم المتحركة (الوسائل والادوات)** أوراق السيليلويد (بالإنجليزية (Celluloid :أو (Cel) يعتبر هذا الأسلوب الأساسي الأول لعمل الرسوم المتحركة ، لأنه يتم رسم آلاف الصور باستخدام هذه الأوراق الشفافة ، ثم يتم التقاطها في إطار يتكون من ١٢ أو ٢٤ إطارًا حركهم داخل ثانية وتتحرك بسرعة ، هذه هي الطريقة المستخدمة في الغالب لصنع الرسوم المتحركة القديمة ،إلا أنها تتضمن العديد من الخطوات ما يجعلها عملية صعبة [٥]

- **الرسوم المتحركة الثنائية الأبعاد** (2D Animation) يعتمد على استخدام المتجهات لتحريك الشخصيات المتحركة دون الحاجة إلى إعادة رسمها في كل مرة ، قد تحفظ بعض تقنيات الرسومات ثنائية الأبعاد الإطارات بعد إجراء التعديلات ، وبالتالي تغيير جودة الصورة ، إلى جانب الرسومات الاخرى بحركة الرسوم المتحركة ،كما يمكنك أيضًا إضافة تأثيرات الحركة إليه فهي تقنية سهلة وسريعة مقارنة بالتقنية التقليدية. [٦]
- **الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد**(3D Animation) الثريدي الصيغة الجديدة المستخدمة في الرسوم المتحركة و المعروفة في العالم حديثا ، حيث تم استخدامها حديثا في ألافلام الروائية والقصيرة، وحتى الإعلانات، ، وتسمى (CGI) أي الرسوم المتحركة الحاسوبية، فهي تختلف عن الرسوم المتحركة وتقنيتها وسابقتها بكونها تستخدم برنامج حاسوب لرسم رسوم ثلاثية الأبعاد بعد تحديد الإطار الأساسي لكل حركة لتحريك الشخصيات ضمن عدة إطارات، وذلك ، فلقد رسم كافة تفاصيل الشخصية بطريقة الرسوم ثلاثية الأبعاد، و يعد الفيلم (قصة لعبة Toy : Story),الجزء الأول الذي تم عرضه في عام (١٩٩٥م) اول فيلم تم انتاجه بتقنية الرسوم ثلاثية الأبعاد.[٧]

٣- **(تقنية إيقاف الحركة)** (Stop Motion Animation):تعتمد هذه التقنية على إعداد سلسلة من الصور تسجل حركات مختلفة ، وهي تتقنية تستخدم في الرسوم المتحركة التقليدية، لكن الاختلاف يكمن في تقنية الرسوم المتحركة الثنائية والثلاثية الأبعاد حيث تعتمدان على استخدام الصور الفوتوغرافية و الصيغ الواقعية وليس الرسوم المتحركة، إذ يتلخص عمل التقنيون على مشاهد الحركة ويصور الحركة قبل البدء بالحركة ثم ما يليها [٨] , كان يعتمد على تقنيات إيقاف حركة الرسوم المتحركة التقليدية مثل الدمى أو حتى الطور المظللة للمؤثرات الحركية الخاصة للأفلام الواقعية، إلى أن تم استبدالها بالتقنيات الأخرى.[٩]

٤- **(تقنية الرسوم المتحركة)** (Motion graphics) : تعتمد على تصميم وهم حركي في الرسوم المتحركة، إذ تستخدم تقنية الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد في صياغة النصوص والفيديوهات ،[١٠] فهذه التقنية تعتمد على توفير التأثيرات البصرية المستخدمة لتحريك الشخصيات وذلك بأستخدام برامج وتحديثات للحصول على التأثير المطلوب،[١١] وتستخدم أيضًا في صناعة العروض والإعلانات أو طباعة الأخبار، أو صياغة عناوين الأفلام.[١٢]

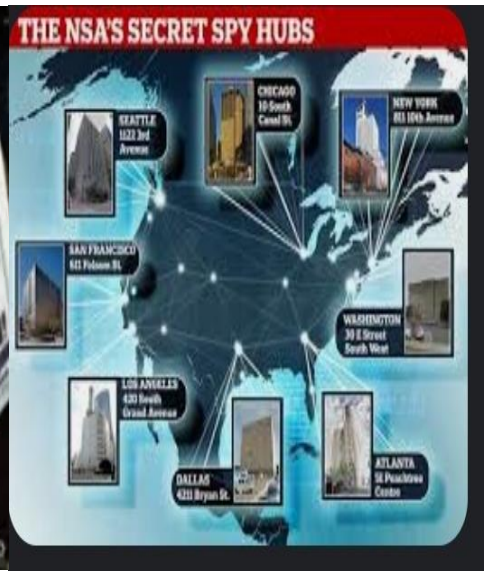
الفصل الثالث (اجراءات البحث)

منهجية البحث :اعتماد الباحثة على المنهج (الوصفي التحليلي) وذلك بجمع العينات وتصنيفها وتحليلها وصفيا حسب معطيات عناصرها واغراضها فقد استندت بالبحث على حلقات المسلسل الكارتوني سامبسون وتنوع الموضوعات حيث كان غني بالمفاجئات والاحداث التي توافقت مع الواقع .

نموذج رقم (١)التحليل حققت مسلسل سمبسون شهرة عالمية كبيرة وذلك لما تناولته من معلومات بتفاوت زمني قد حدثت فيما بعد ففي الحلقة العاشرة من الجزء الخامس وفي ٣(اكتوبر عام ٢٠٠٣) ظهر في احداث المسلسل ان ساحران المانيان يعملان بالسرك قد تعرض احدهما لهجوم على يد النمر الابيض النادر, وبعد بضعه اشهر بالفعل تعرض احد الساحرين بالحقيقة لهجوم من قبل النمر الابيض في السيرك كما في الشكل رقم (١) مما اثار جدل كبير بسبب تشابه الشخصيات في الرسوم المتحركة الشكل رقم (٢) والساحرين بالواقع رغم الفارق الزمني والمكاني وهذا يدل على وجود تكهن وتوقعات لمؤلفي المسلسل او لجوئهم الى التنجيم فلا يمكن ان تكون الصدف متقاربه لدرجة ان يكون الشبه واضح جدا بين الشخصيات الكارتونية والشخصيات الحقيقية ونوع العمل والنهاية المحتومة.

نموذج رقم (٢)

التحليل حقيقة التجسس من قبل وكالة الامن القومي على المواطنين الامريكان ففي عام (٢٠٠٧) كانت هناك حلقة تخص فرار العائلة في القطار وتطرقت ابنتهم الى عدم التحدث بالقطار لكون الاستخبارات تتجسس عليهم وانهم مراقبين من الجميع وهناك من يتجسس عليهم وبالفعل ففي عام (٢٠١٣) قام الموظف ادوارد ستون الذي يعمل في وكالة الامن القومي وبراتب (٢٠٠) الف دولار بالتخلي عن كل شيء وفضح نظام الاتصال العالمي واخبر الناس عن تجسس الامن القومي على مواطني اميركا الشكل رقم (٤) ولا يوجد ما يسمى حرية او خصوصية للمواطنين في ذلك البلد مما ادى الي قيام ثوره في ذلك الوقت وتظاهرات ادانت الامن القومي على فعلتهم الشكل رقم (٥) والتي عدت فضيحة العصر لانتهاكها الحقوق المدنية للمواطنين ولا نعلم ان كانت تلك محاولة من الكتاب لكشف حقائق مخفية ولفت الانتباه اليها لتغيير واقع مخفي ام هي الصدفة.



الشكل رقم (٤) واقع مساحة التجس

الشكل رقم (٥) صوره للموظف

نموذج رقم (٣)

التحليل أصابه الاعب نيمار وفوز المانيا ففي عام (٢٠١٤) و في احدى الحلقات والتي كانت تجسد مباريات كأس العالم لكرة القدم ان لاعب كرة القدم نيمار البرازيلي سيصاب في الربع شبه النهائي الشكل رقم (٦) والشكل رقم (٧) وان المانيا هي التي ستفوز في نهائي كاس العالم شكل رقم (٨) وهذه الاحداث كانت تعرض قبل شهور من مباريات كاس العالم والغريب بعد عدة اشهر واثناء سير المباريات وفي ظروف غير متوقعة اصيب لاعب كرة القدم نيمار في الربع شبه النهائي وبعدها قد فازت المانيا على الارجنتين بكاس العالم عام (٢٠١٤) مما اثار دهشة واستغراب المتابعين وزاد من نسبة المشاهدات فكيف لكتاب المسلسل ان يكتبوا في وقائع حقيقية مستقبلية وتعد من الغيبيات دون ان تكون لديهم توقعات مستقبلية او الاستناد الى الرأي السابق انه تنجيم .

الشكل رقم (٦)اصابة الاعب نيمار في المسلسل

الشكل رقم (٧)اصابة الاعب نيمار في الحقيقة

الشكل رقم (٨) فوز المانيا

النموذج رقم (٤)التحليل علم المقاومة السورية ففي عام (٢٠٠١) وفي احدى حلقات المسلسل ظهر ابن هومر سامبسون في طائره تقصف بلد في الشرق الاوسط والغريب في الامر انهم وفي احداث المسلسل لم يحدد و تلك البلد غير انه هجوم من اميركا على الشرق الاوسط نتج منه خراب ودمار وتكونت مقاومة شعبية للدفاع عن البلد وقد اتخذت تلك المقاومة علم من ثلاثة الوان الاخضر والابيض والاسود وسطة ثلاث نجوم حمراء الشكل(٩) وهو ما حدث عند هجوم الولايات المتحدة الامريكية عمدا على الحكومة السورية ست مرت عام (٢٠١٧) وتكونت المقاومة الشعبية نتيجة الانتفاضة السورية السلمية التي تحولت فيما بعد الى حرب اهلية والتي اتخذت علما لها مطابق للعلم الذي استخدم في المسلسل الكارتوني بوضعه على سيارة الجيب كما في الشكل رقم (١٠) فهل كان كل ذلك محض الصدفة ام انها مخططات قد عد لها وما حلقات المسلسل الا شفرات تحتوي رسائل مبطنة لتخطيط مسبق لهدم العالم العربي .

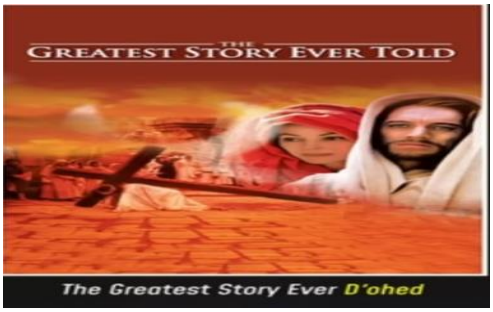
الشكل رقم (٩) علم المقاومه السورية

الشكل رقم (١٠) علم المقاومه على سيارة الجيب

النموذج رقم (٥)التحليل ان هذه الحلقة فاقت كل التوقعات ففيها من الامور الغريبة و الادعاءات الكاذبة ما يثير حفيظه المرء ويشغل تفكيره ففي هذه الحلقة التي عرضت (عام ٢٠٠٩ في الجزء ٢١ الحلقة ١٦) وبعد عرضها بساعات طالب الكثير من دول العالم منع الحلقة من العرض حيث كانت غريبة بمحتواها وصادمة لكونها تكلمت عن توحيد كل الديانات السماوية الشكل (١١) وكل احداثها كانت في فلسطين وتحديدا في المسجد الاقصى الشكل رقم(١٢) ,

توحيد كل الديانات السماوية الشكل (١١) المسجد الاقصى الشكل رقم(١٢)

كان عنوان هذه الحلقة (The Greotest Story EverTold) وهو ما خوذ من اسم فلم يتحدث عن حياة السيد المسيح الشكل رقم (١٣) وقد نسخ المؤلف الاسم مع تغيير في نهاية الكلمة الاخيرة لتدل على السخرية والاستهزاء (The Greotest Story Ever D ohed) ,



حياة السيد المسيح الشكل رقم (١٣)

سبب منع الحلقة هو الدعوة لتوحيد الديانات ووجود العديد من الاحداث المسيئة للأديان السماوية وكان فيها استهزاء بالسيد المسيح والديانات بصوره عامة فقد عرض مشهد لصلاة المسلمين على انغام الموسيقى واستخدام اسم الفلم الذي يصف قصة السيد المسيح وحياته واستخدام عنوان الفلم بطريقة تسيء الى محتوى الفلم والسيد المسيح ان ارسال رساله ان هومر الشخصية الرئيسية هو الشخص المختار الذي سيوحد كل الاديان السماوية كما ان اطلاق اسم (المسايا) على شخصية هومر وتعني (المسيح) كان فيها قصد كبير للتشبيه والاستهزاء بالمسيح اما ملابس الشخصية كانت تشبه ثياب الاحرام مع القلنسوة اليهودية وهي محاولة تصويره بثياب مختلفة كفكره توحيد الاديان فكان بذهابه الى المسجد الاقصى تحدي ورسالة واضحة ناتجه من قناعتهم بما سوف يكون عليه الامر بالختام تبعا لكل الكتب السماوية وتعدى الامر في مخيلتهم فنجدهم يسخرون من الملائكة ومثلوهم على شكل خضروات ترتدي الزي العربي وهي التي تبلغ هومر بأنه المختار فقد اسمى الكاتب الديانة التوحيدية الجديدة (كرس جوز) وهي كلمه تجمع المسيح واليهود والمسلمين بكلمة واحده ثم وفي احداث الكارتون نجد ان الناس بدأت بالاقتناع وبتصديق الفكرة واتباعها وهذا يبعث برسائل لمخططات تهدف الى تهيئة العقول مسبقا وكل ما يتم ذكره باستمرار يتعود العقل علية فيصبح من المسلمات فيما بعد اذا لم يرفضه العقل البشري ولم تكن هذه الحلقة الاولى التي يتناول بها المؤلفون مثل هذه الافكار والمعتقدات فسبق وكانت هناك حلقت تناولت لقاء هومر بالله من خلال صعوده الى السماء اضافة الى افكار غريبة حول قدوم فايروس من اليابان يحمل الدمار والموت معه والذي حدث بعد سنوات وجود فايروس كارونا لكن من الصين التنبؤ بولاية ترامب وموت الملكة ليزا بيث في ٢٠٢٢ وغيرها من الحقائق التي طالت حتى التلاعب في صناديق الاقتراع او في اكتشاف الهواتف الذكية والأيباد والساعات المخصصة للاتصال او حتى امتلاك الشركات لبعضها كل هذا اوضحه المؤلف والكاتب جان بحواره الى BBCاذا قمت بأجراء ما يكفي من التخمينات فان ١٠٪منها سيكون صحيح وهذا ما اكدت علية احد المؤلفات بقولها نحن علماء المستقبل لهذا نحاول التنبؤ.

الفصل الرابع (النتائج والاستنتاجات)

النتائج

١- كل تشكيل صوري يعتمد اساسا لبنية تركيبية في معالجة موضوعات الرسوم المتحركة.

٢- تركز بعض الستراتيجيات العالمية على الرسوم المتحركة في طرح الافكار سلباً وايجاباً.

٣- ترتبط عوامل السياسة العالمية بتقريب المفاهيم من خلال مشاهد الرسوم المتحركة.

٤- التركيز على فئات مجتمعية تقع ضمن مرحلة التعلم الراسخ بين فئات (٥-١٨)سنة.

٥- البنية التركيبية للرسوم المتحركة ذات فاعلية وتأثير بصري وفكري يحقق الاستمالة و الجذب.

٦- التركيز على الرسوم المتحركة في ترسيخ افكار جديدة ومحو أفكار أخرى (مقصودة) ذات أهداف خفية.

٧- اعتماد التشفير من خلال البنية التركيبية العميقة مع معالجة الظاهر الجمالي لها في تناول موضوعات الرسوم المتحركة.

الاستنتاجات

١ _ قوة التأثير في انحراف التفكير نحو موضوعات الرسوم المتحركة كونها ذات انعطافه فكرية تتناغم مع مرحلة الخيال لدى فئة مجتمعية معينة.

٢_ التركيز ضمن الحد الزماني على هذا المسلسل كونه فتح تشفيرات معقدة ضمن اهداف الرسوم المتحركة من خلال بنى متعددة لتركيبة التشكيل الصوري.

٣_ يتباين مسلسل (سمبسون) الذي يبث في اميركا والعالم بانه يحمل شفرات استشرافية للواقع العالمي وله من الدقة في الرسوم المتحركة من خلال بنيته التركيبية.

المصادر

١- علياء عبد اللة الخولي ،بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة ،ص٢٢٢.نقلا عن :ساجدة طه محمد ،الرسوم المتحركة في منظور شرعي ،جامعة بغداد _كلية البنات –قسم علوم القران ،بغداد ٢٠١٦،ص٥. (Research Gate) [١]

٢- عليا عبد الله الخولي، بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة، ص٢٢٢. نقلاعن : ساجدة طه محمد، الرسوم المتحركة في منظور شرعي، جامعة بغداد–كلية البنات –قسم علوم القرآن، بغداد، ٢٠١٦ ، ص٩. (Research Gate)

٣- تخصص تحريك وتصميم الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة

› https://www.for9a.com دليل التخصصات

٤- مجلة ميلاف للبحوث والدراسات

Volume 7, Numéro 2, Pages 118-126

2021-12-31

الاجنبية

[١ ٨] -أ ب ت ث "٥-1-21 Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles", nyfa, 17-3-2017, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[١ ٨]-أ ب ت ث ج ح Juxhina Malaj, "4 Different Types Of Animation Styles And Techniques", market splash, Retrieved 21-1-2022. Edited

[١] ↑ CATHERINE (13-10-2017), "Various Animation Techniques in Multimedia", prayan animation, Retrieved 21-1-2022. Edited.

١_ علياء عبد اللة الخولي ،بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة ،ص٢٢٢.نقلا عن :ساجدة طه محمد ،الرسوم المتحركة في منظور شرعي ،جامعة بغداد _كلية البنات –قسم علوم القران ،بغداد ٢٠١٦،ص٥. (Research Gate)

2- علياء عبد اللة الخولي ،بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة ،ص٢٢٢.نقلا عن :ساجدة طه محمد ،الرسوم المتحركة في منظور شرعي ،جامعة بغداد _كلية البنات –قسم علوم القران ،بغداد ٢٠١٦،ص٩. (Research Gate)

[٣] – تخصص تحريك وتصميم الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة

› https://www.for9a.com دليل التخصصات

٤- مجلة ميلاف للبحوث والدراسات

Volume 7, Numéro 2, Pages 118-126

2021-12-31

[5]– ٨ ٥" أ ب ت ث Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles", nyfa, 17-3-2017, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[6]–^ أ ب ت ث ج ح Juxhina Malaj, "4 Different Types Of Animation Styles And Techniques", market splash, Retrieved 21-1-2022. Edited

[7]– ↑ CATHERINE (13-10-2017), "Various Animation Techniques in Multimedia", prayan animation, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[8] –↑ CATHERINE (13-10-2017), "Various Animation Techniques in Multimedia", prayan animation, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[9]– ^ ه" أ ب ت ث Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles", nyfa, 17-3-2017, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[10]–↑ CATHERINE (13-10-2017), "Various Animation Techniques in Multimedia", prayan animation, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[11]–^ ه" أ ب ت ث Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles", nyfa, 17-3-2017, Retrieved 21-1-2022. Edited.

[12] –↑ CATHERINE (13-10-2017), "Various Animation Techniques in Multimedia", prayan animation, Retrieved 21-1-2022. Edited.