https://majs.journals.ekb.eg
2022; June (9) b:69:76.
Doi: 8.24394 /JAH.2022 MJAS-2208-1094
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

الرسوم المتحركة والحفاظ علي التراث والهوية الثقافية للشعوب (تحليل للحقلة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني)

حاتم محمد أحمد محمود الهواري[١]

[١] مدرس – قسم االرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا

Email address hatem.mohamed@mu.edu.eg

To cite this article:
Hatem Mohamed, Journal of Arts & Humanities.
Vol. 9b, 2022, pp.69 -76. Doi: 8.24394/JAH. 2022 MJAS-2208-1094
Received:23, 08, 2022; **Accepted**: 04, 09, 2022**; published**: June, 2022

الملخص :

تزخر الثقافة العربية بموروثات شعبية وتراثية عامرة بالعادات والتقاليد الأصيلة والتي أصبحت مادة ثرية للأعمال الفنية عامة والرسوم المتحركة خاصة وظهرت العديد من الشركات التي انتجت أعمالاً خلدت بطولات العرب وثقافاتهم ومن تلك الأعمال ماقامت به قناة يمن شباب الفضائية اليمنية بإنتاج مسلسل رسوم متحركة يحمل اسم "مغامرات نشوان" والذي تدور أحداثه في اليمن عارضاً لحقبة مهمة من تاريخ اليمن السعيد وقامت بالتنفيذ شركة "فونت ميديا "بمصر والتي اسندت أعمال التحريك فيه للباحث ومعه كوكبة من فناني الرسوم المتحركة المصريين .

الكلمات الدالة :

الثقافة العربية ، أفلام الرسوم المتحركة ، مغامرات نشوان الحميري ، اليمن السعيد .

المقدمة :

تلعب الرسوم المتحركة دوراً هاماً ومؤثراً في توجيه الرأي العام واتجاهاته وصياغة مواقفة وسلوكياته من خلال الأفلام والأعمال علي الشاشات والمنصات المختلفة والتي توفر للمشاهد معلومات ومواقف مباشرة وغير مباشرة تدفعه الي تكوين موقف معين أو تبني فكرة معينة ممايؤكد قدرة الرسوم المتحركة بكافة صورها وأشكالها علي إحداث تغييرات في المفاهيم والممارسات الفردية والمجتمعية عن طريق أحداث ورمزية الصور التي تُعرض وتكوين الآراء ونشر المعلومات والقضايا والتوجهات المختلفة وهذا يتطلب ضرورة مراعاة ظروف كل مجتمع وبيئته الثقافية والقيمة الفكرية بشكل يضمن احترام هوية هذا المجتمع وخصوصيته دون أن يعني ذلك تجاهل الآخر وعدم جواز التعرف علي ثقافته وحضارته اذ لابد من التواصل والتفاعل معه والاستفادة مما لديه من علوم ومعارف ، وللرسوم المتحركة دوراً كبيراً في في جذب وشد الانتباه والقدرة علي الإمتاع حتي أصبحت تحتل مركزاً متقدماً في الأساليب الفكرية المؤثرة علي العقل .

كما أن فن الرسوم المتحركة أصبح فناً ثقافياً واعتباره لغة ثقافية بين الشعوب تعتمد علي كل المفردات من حيث الصورة والصوت واستخدام معجم مميز للكلمات فهي تعد لغة جامعة تخاطب العقل والقلب ، والثقافة وتؤثر فيهم ، ومن هذا المنطلق أصبحت العديد من الدول العربية تنتج مجموعة من الاعمال بالرسوم المتحركة تعظم الثقافات الخاصة بهم وترسخ القيم التي توجد في المجتمعات التابعة لها من حيث الملبس والمأكل والعادات والتقاليد الإجتماعية وتاريخ تلك الشعوب بشكل مبسط وسلس يصل الي عقول وقلوب الأطفال ويرسخ في مُخَيِّلتهم ،من

هنا جاء موضوع البحث حيث يَعرض لعمل تُراثي يمني في قالب عصري مشوق لطفل يمني يسافر عبر الزمن للتعريف بالثقافات اليمنية والشخصيات التاريخية في قالب درامي هذا المسلسل تحت عنوان **"مغامرات نشوان "** .

مشكلة البحث :

تكمن مشكلة البحث في :

• الغزو الثقافي الغربي الذي أصبح مكتسحاً للسوق العربي في مجال الأطفال ومحاولة استمالتهم لعادات وتقاليد غريبة علينا وعلي ثقافتنا المعتدلة .

• توطيد الثقافات العربية المحلية لدي شعوبها وتعريف النشئ بها في قالب درامي بالرسوم المتحركة.

• محاولات التشوية المتعمدة والغير متعمدة وطمس الهوية العربية بما فيها من مفردات خاصة بشعوبها

اهمية البحث :

تكمن أهمية البحث في :

• القاء الضوء علي ثقافة شعب عربي أصيل يضرب بأصالته في أعماق التاريخ.

• التوعية بالثقافة لشعوبنا العربية المختلفة وترسيخ القيم النبيلة في وجدان النشء العربي.

• مناهضة الأفكار والعادات الغير سوية والتي تأتينا من الخارج في شكل مغلف بالسم الداخلي لافساد عقول اطفالنا وقيمنا النبيلة.

• زيادة تنامي دور الرسوم المتحركة في الدول العربية والتركيز علي الهوية العربية وابراز حضارتها وثقافتها وهويتها .

• الاستمرار في ابتكار شخصيات الرسوم المتحركة ذات الطابع العربي والتي تهدف الي تعريف العالم الغربي بثقافة وحضارة الشعوب العربية .

اهداف البحث :

• ترسيخ القيم والعادات العربية وتناولها في قالب درامي مشوق وممتع

• انتاج عمل درامي عربي تنافسي معتمداً علي مفردات عربية كاللغة والموسيقي والبيئة العربية

فروض البحث :

يفترض البحث أن:

• للرسوم المتحركة دوراً بارزاً في تعريف المشاهدين بالثقافة العربية اليمنية من خلال رحلة عبر الزمان للتعرف علي الهوية اليمنية واهم ما يميزها وكيف اثرت هذه الشخصيات في تكوين افكار ووجدان الطفل العربي ، ومعتقداته وبالتالي ساهمت في تكوين تراثها.

• كيفية استغلال لغة الرسوم المتحركة في المهرجانات والمحافل الدولية لنشر تراثنا الحضاري

• التأكيد علي قيمة التراث والثقافة العربية وترسيخ مفهوم الهوية العربية .

• للنسب التشريحية للشخصيات دور في ابراز ماتحتويه الشخصية من مكنون داخلي ولها دورا بارزا في تكثيف الاحداث الدرامية في المسلسل

•الاهتمام الأمثل بتصميم الازياء والشخصيات قد يكسب الشخصية كثير من المصداقية لدي المتلقيين

حدود البحث :

حدود زمانية التي ترتبط بفترة عرض مسلسل الرسوم المتحركة – مغامرات نشوان وهي شهر رمضان من العام ٢٠٢٢.

الحدود المكانية وهي تلك الحدود التي تم فيها العمل وهي مصر

منهج البحث :

ينتهج الباحث في هذه الدراسة المنهج الوصفي والتحليلي لمفردات وعناصر العمل الفني من شخصيات وخلفيات وتحريك

مقدمة :

تُعتبر الرسوم المتحركة من أهم الأعمال التي تعتمد عليها كثير من الدول المتقدمة علي مستوي العالم من حيث قوة التأثير في المتلقيين فالرسوم المتحركة تمثل الجسور التي تلتقي عليها الشعوب ويعتبرها البعض ركناً أساسياً من الحضارة والفكر ولها دوراً مهما في انعكاس روح العصر وفتح عيون المشاهد ليري الصورة كاملة بالتحريك ، ويري تراثه ومامر به عقب مختلف العصور، فالتراث الثقافي هو مصطلح شامل وواسع وهو قد يعرف علي أنه الموروث الغير مادي والخبرات التاريخية ولقد اتجهت الرسوم المتحركة في الآونة الأخيرة بالإهتمام ونشر التراث الثقافي والحضاري في كثير من الدول .

الفكرة العامة للمسلسل

اسم العمل	مغامرات نشوان (الحلقة الثانية عشرة)
انتـــاج	قناة يمن شباب اليمنية الفضائية ٢٠٢٢
تنفيـــذ	شركة Font Media
اخـــراج	علاء الفردي

مسلسل مغامرات نشوان من انتاج يمني وتنفيذ مصري ،يحكي تاريخ اليمن من البداية للنهاية ويتخلله الحروب التي شهدها والتحديات التي واجهته وكيف صمد عبر الزمان أمام كل تلك الصعاب بطريقة مبسطة للأطفال من خلال فتي يمني يُدعي "نشوان" في عامه العاشر حيث أنه يسافر عبر الزمان بدراحته العجيبة ليعيش داخل أهم الأحداث التاريخية اليمنية ويسعي لإنقاذ بلاده .

الشخصيات المحورية داخل المسلسل :

تعتبر الشخصيات هي الركن الأساسي والعنصر المحوري والذي يقوم عليه العمل الفني في المسلسل ، فبدون الشخصية يصعب تقديم الفكرة للمتلقي وعرضها بشكل مكتمل الأركان .

تصميم الشخصيات

اتجه الفنان الي رسم شخصيات تميل الي النسبة الواقعية بنسبة ٨٠% ،حيث كانت تميل الشخصيات الي النسب التشريحية الصحيحة لتوزيع نسبة الرأس الي الجزع أو نسبة الجزع الي باقي أجزاء الجسم .

شخصية نشوان البطل :

قام الفنان المصمم للشخصية بتوزيع النسب التشريحية للجسم ، فهي نسب متسقة مع طفل في عامه العاشر ، حيث تميزت ملامح البطل بالبراءة في كثير من المشاهد داخل حلقات المسلسل ، الشيء الذي يثري العمل الفني ويجعله متقبلاً لدي المتلقي ، فنجد الرسوم والخطوط الخارجية للطفل تميل الي الواقعية من نسب وتوزيع كتل الي الشكل الواقعي للأطفال مع المبالغة قليلاً في نسبة الرأس ، فظهرت شخصية نشوان وكأنه شخص طبيعي يمتاز بالهوية اليمنية العربية والتي ظهرت علي ملامحه العربية ، فنجد العيون الواسعة والشعر الأسود الناعم ولون البشرة يميل الي البرونزي وهي من سمات الملامح العربية ، وركز الفنان علي تصميم ملابس البطل ليظهر مثل الأطفال أقرانه في العمرفي الوقت الحالي ،حيث يرتدي البنطال الجينز لسهولة الحركة والمعطف السفاري وذلك ليؤكد فكرة السفر والمغامرة ، حيث ارتبط هذا المعطف بالرحلات السفاري والمغامرات ، واختار الفنان اللون الأحمر للمعطف ليلفت نظر المشاهد له ،فاللون الأحمر من أكثر الألوان شدة لجذب الإنتباه وليؤكد فكرة أنه البطل ،كما أن اللون الأحمر يرمز للشجاعة والإقدام فبذلك يخدم محتوي المسلسل ، حيث أن البطل في كل مغامرة يحاول إنقاذ وطنه . شكل (١)

شكل (١) شخصية نشوان – مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

شخصية الدراجة :

جاءت في شكل مبهج ومرح يمتاز بسلاسة الخطوط ونعومتها وحرص الفنان علي أن يستخدم اللون الأزرق بدرجتيه كناية علي ترسيخ فكرة السفر والترحال فاللون الأزرق يرمز الي البحر وهو وسيلة للتنقل والسفر ، اعتمد الفنان في التعبير عن انفعالات الدراجة باستخدام العين الواسعة والفم الكبير واعتبرهما المحور الرئيسي في وصف الانفعالات . شكل (٢)

شكل (٢) شخصية الدراجة– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

شخصية الجد :

حاول مصمم شخصية الجد في اظهار الهيبة والوقار والحكمة من خلال الخطوط التعبيرية في الوجه والتي تدل علي تقدم السن ومأأكتسبته من تجارب اثرت علي ملامحه من خلال لحيته وحواجبه البيضاء دلالة علي المشيب وارتدائه للنظارة الطبية للتعبير عن ضعف النظر ، جاءت ملابس الجد لتُعبر عن الهوية التُراثية اليمنة حيث ارتدي الزي الفلكلوري للشعب اليمني وهو عبارة عن الجلباب وفوقه المعطف ويغطي الرأس من أعلي العمة المستطيلة ذات الطابع الفولكوري اليمني . شكل (٣)

شكل (٣) شخصية الجد– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

شخصية الأم :

جاءت ملامح الشخصية هادئة وذات خطوط ناعمة وانسيابية لتدل علي الأنوثة والحنية والطيبة وظهرت ملامحها العربية من خلال العينان الواسعتان وهي من أم صفات الجمال العربي مع وجود ابتسامة هائة وناعمة مرسومة علي الوجه لتبعث روح الاطمئنان والأمان ، التزم الفنان المصمم باظهار ملابسها والتي تؤكد علي الهوية الثقافية اليمنية ، حيث ظهرت الأم ترتدي العباءة السوداء ذات النقوش الصغيرة لتظهر بالثياب العربية اليمنية ذات الطابع الفلكلوري . شكل (٤)

شكل (٤) شخصية الأم– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

شخصية الراسي :

قام المصمم ببث الروح الشريرة في الرسم فمنذ الوهلة الأولي عندما تراه تستنتج مباشرة أنه الشخص الشرير والمجرم ،حيث قام الفنان المصمم في رسم تفاصيل الوجه ليؤكد علي فكرة انه الشيطان فنجد ذلك في رسم الأذن بشكل بيضاوي مسحوب لأعلي مثل ورقة الشجر المدببة لأعلي لترمز لشكل أذن الشيطان كما هو متعارف عليه في الرسومات الفلكلورية ، تم تصميم الحاجبان باللون الاسود العريض المائل لأسفل العين ويكاد أن يلتقيا مع بعضهما البعض والطرف الأعلي مرسوم بزاوية مائلة لتدل علي الغضب والشر ، تم تصميم العينان بشكل بيضاوي مسحوب من الأطراف حيث عبر اللون الأصفر فيهما علي الشر والحقد ، حدقة العين تم تلوينها باللون الأحمر لتؤكد علي الشر المحدق ،أما الجفون فجاءت منتفخة ذات اللون البني بدرجتيه ليدل علي عدم النوم من كثرة التفكير في كيفية إزاء البشر ، اما الأنف فجاءت علي شكل محدب مثل منقار الصقر وهو من الطيور الجارحة ليؤكد فكرة حبه للعنف والقتال ، الجبة بها الخطوط العرضية لتدل علي الغضب الشديد والتهجم وهي من سمات الشيطان . شكل (٥)

شكل (٥) شخصية الراسي – مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

شخصية عمار :

وهو بن السلطان اسماعيل أحد سلاطين الدولة الرسولية ، أسسها عمر بن رسول وأعلن استقلالها عن الأيوبيون في مصر، وأعلن نفسه ملكاً مستقلا بتلقبه بلقب «الملك المنصور». وتمكن من إنشاء دولة قوية في جنوب الجزيرة العربية واختيرت تعز لتكون عاصمة لهذه الدولة ( )

تم تصميمها بإتقان شديد حيث مظاهر الترف والارستقراطية من خلال اختيار الألوان لملابس الشخصية ، حيث ظهرت الملابس المناسبة لتلك الحقبة الزمانية فنجد أن الشخصية ترتدي معطفاً طويلاً ومن أسفله جلباب وبه بعض التفاصيل البسيطة والغير معقدة ، مما يجعلها ترسخ في ذهن المتلقي . شكل (٦)

شكل (٦) شخصية عمار– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

الخلفيات :

تعد الخلفيات في أفلام الرسوم المتحركة بمثابة الروح للجسد حيث أنها تكمل الصورة الذهنية أمام المشاهدين مع الشخصيات وتندمج معها في المجموعة اللونية والجو العام للعمل الفني .

تم تنفيذ الخلفيات في مسلسل مغامرات نشوان علي برنامج الرسم الشهير الفوتوشوب Photoshop حيث يظهر لنا جوانب عديدة من التراث اليمني العتيق بشكل المباني المميزة للبيئة اليمنية والتي كانت عبارة عن بيوت مبنية علي قمم الجبال تكسوها الخضرة وتم استخدام اللون البني بدرجاته والأصفر بدرجاته ليشير الي البيئة الصحراوية التي تدور أحداث المسلسل فيها . ظهرت خلفية الحديقة يكسوها اللون الأخضر الزاهية ليشير الي الحياة النابضة في اليمن السعيد ، خلفية المكتب من داخل قصر السلطان حيث ظهرت وبها أرفف عدة تملاؤها الكتب واعتمد الفنان علي الإضاءة الخافتة من خلال النافذة وانعكاس ضوء الشمس علي المكتب والأرضية مع وجود إضاءات معلقة في السقف فجاءت الألوان المستخدمة باردة وهادئة وذلك لابراز الشخصيات الرئيسية في المشهد وهم نشوان وعمار ليظهر لنا الكادر كأنه لوحة فنية تشكيلية متناسقة الألوان . شكل (٧)

شكل (٧) خلفيات من – مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

المعالجة الدرامية لبعض المشاهد من خلال عملية التحريك :

تعتبر عملية التحريك بمثابة العمود الفقري لعمل الرسوم المتحركة لذلك أصبحت تشكل أهمية بالغة من حيث عملية التطوير ولقد أضفي برنامج " موهوو" Mohoo علي فن التحريك طابعاً مميزاً خاصة في عملية تصميم الشخصيات وتحريكها ، حيث أنه يتعامل مع الشخصيات والعناصر المتحركة ثنائية الأبعاد عن طريق الفيكتور Vector ، فنجد أن هذا البرنامج أخذ مساحة ليست بالقليلة من خلال أدواته ونتائجة الجيدة في عمليات التحريك الديجيتال Digital ومنها خاصية بناء العظام الذكية Smart Bons والتي وفرت الكثير والكثير من الجهد في عمليات التحريك الترددية مثل حركات العين (البربشة) أو حركات الشعر في الرياح وهكذا ، يحتوي برنامج الموهوو (والذي تمت به عملية التحريك داخل المسلسل) علي كثير من الخصائص الهامة لفناني الرسوم المتحركة مثل تقنية الخطوط المصمتة Vector ، تقنية العظام Bons ، الكاميرا ، الظلال ، العظام الذكية Smart Bons ، تقنية الحركة وطبيعتها Physics ، تنقية الصوت وحركة الشفاه Lipsing .

المشهد الإفتتاحي للحلقة : لقطة ١ : جاء المشهد والطفل نشوان ملقي علي ظهره نائماً علي سريره في غرفة نومه مرتدياً البيجامة حيث قام الباحث عند تحريك هذه اللقطة بعمل مد واطالة Stretching للعظام Bons في الشخصية ليعطي الإحساس بحركة الشهيق والزفير الخفيفة وكأنه نائم ويتنفس ببطء (شكل ٨)

شكل (٨) لقطة ١ – مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

لقطة ٣ : ويظهر فيها نشوان وهو يمشي ويتحدث للدراجة حيث قام الباحث بعمل حركة مشي مستمرة في المكان cycle في عدد اربع مفاتيح حركة أساسية ٤ kays ولكن لاحظنا أن حركة الشفاةlipsing تسير في نسق متفق مع الصوت مع أن الحركة حركة مشي مستمرةCycle كماذكرت والتي لانستطيع تنفيذها بسهولة في الطريقة التقليدية في البرامج الأخري وتلك هي ميزة عند برنامج الموهوو Mohoo والتي يتم فيها فصل حركات الشفاةLipsing علي مستوي trak منفصل عن حركة المشي المستمرة Cycle . (شكل ٩)

شكل (٩) لقطة ٣– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

لقطة ٤ : الدراجة وهي تتمطع ببطء دلالة علي نومها وعدم التركيز ويتضح ذلك في ثقل عينيها وراعي الباحث ذلك التأثير الدرامي علي اللقطة فخرجت بتلك الصورة.(شكل ١٠)

شكل (١٠) لقطة ٤– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٧ :يظهرالجد والأم ونشوان والدراجة من الخلف في حركة مشي مستمرة والتي نفذها الباحث من الزاوية الثلاثة أرباع خلفية Three-quarters-Backلصعوبة تنفيذها من الخلف علي برنامج Mohoo لاعتبارات كثيرة أهمها أن الشخصيات مسطحة وليست مجسمة فالحركة في العمق تكون فيها عيوب واضحة جداً (شكل ١١)

شكل (١١) لقطة ٧– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٩ : العائلة تجلس في الحديقة والجد يتحدث وقام الباحث بعمل حركات بسيطة وبطيئة لا تؤثر علي حركة الجد أو تخطف العين منها وتعمد الباحث وجود تلك الحركة البسيطة الهادئة لكي تكون هناك حياة داخل الكادر كله .(شكل ١٢)

شكل (١٢) لقطة ٩– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

لقطة ١١ : لقطة مقربة لنشوان يتحدث لجده في لقطة مكبرة (Close shot) ولكن واجهت الباحث مشكلة في هذه اللقطة الا وهي حركة الشفاة Lipsing فهو غير مكتمل الحروف واشكالها غير صحيحة في أغلب الحروف فاضطر الباحث لوضع أقرب حرف للنطق ملحوظة : حركات الشفاة Lipsing يتم عمله عن طريق أحد المصممين للشخصية وتدخل الي الشخصية علي شكل سويتش . (شكل١٣)

شكل (١٣) لقطة ١١– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ١٤ : لقطة مقربة للأم Close shot وهي تتحدث لنشوان ونري هنا أن الباحث قام بعمل استداره لرأس الأم في الإتجاه المعاكس وهذا كان من الصعوبة بمكان أن يحدث في الاصدارات الأقدم من برنامج الموهوو Mohoo ولكن في هذه النسخة تم معالجة تلك المشكلة بعمل العظم الذكي Smart Bons حيث نستطيع عمل استداره للرأس أو اي عنصر نريد تحريكه الي اقصي مدي ممكن أن يصل اليه (شكل ١٤)

شكل (١٤) لقطة١٤– مسلسل مغامرات نشوان

انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٢٠ : وفيه تظهر الدراجة تمشي بجوار نشوان وهي تتحدث اليه بغضب واضح ولو لاحظنا سنجد أن حركات الدراجة تتميز بالسرعة والرعونة والعصبية عكس حركات نشوان الهادئة الرزينة وهذا يرجع لطبيعة تصميمها وصفاتها . (شكل ١٥)

شكل (١٥) لقطة٢٠– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٢٢ : حركة مشي لشخصية ابن الراسي (شيطون) وهو شخصية ممتلئة البنيان وأخذ الباحث في الحسبان تلك الملاحظة وجعل حركاته اكثر بطئاً من حركات الشخصيات الاخري ومن سمات تلك الشخصية العته والهبل ،أيضا وضع الباحث ذلك في الاعتبار في التحريك واستخدم كثيراً من حركات يديه بعشوائية ونظرات عينيه التي تدور في المكان يمنةً ويسرةً دليل علي الإضطراب الذي تعانيه تلك الشخصية . (شكل١٦)

شكل (١٦) لقطة٢٢– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٣٢ : توضح نشوان يرتدي خوذته ويركب الدراجة ويتحدث لفترات طويلة ، هنا استغل الباحث خاصية الحركة المستمرة Cycle في برنامج موهوو Mohoo وبتنفيذ حركة تبديل أرجل نشوان علي الدراجة مع الحركة المخزنة مسبقاً Dynamic في الشريط المتدلي من أيدي العجلة وقام الباحث بتنفيذ تلك الحركة لمرة واحدة فقط وأخذ منها باقي القطعات في اللقطات Shots التالية عليه مع تغيير في حركة الشفاة Lipsing حتي يتماشي مع السناريو المكتوب . (شكل ١٧)

شكل (١٧) لقطة٣٢– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

لقطة ٣٥: نجد نشوان ودراجته في الكادر وتسقط من أعلي الكادر قطعة خشبية علي عجلة الدراجة الأمامية فتحدث بها إلتوائه في الإطار الخارجي ولتنفيذ تلك اللقطة بالتحريك اخذت وقتاً ومجهوداً كبيرين من الباحث ،حيث أنه قام بالتغيير في أصل تصميم الشخصية وتغيير مكان النقاط المكَّونة للشكل الخارجي لعجلة الدراجة Dots وهي مجموعة النقاط الكبيرة التي تمثل تصميم الشخصية واخذ يحرك تلك النقاط Frame By Frame حتي أصبحت بالشكل الذي خرج في النهاية . (شكل ١٨).

شكل (١٨) لقطة٣٥– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

لقطة ٤١ : لقطة لنشوان وهو يستمع لأفراد العصابة خارج المنزل ولكي لا تبقي اللقطة Shotصامتةً من غير حركة قام الباحث بعمل حركات عشوائية لنشوان وحركات عيون وكأنه يستمع للصوت الخارجي Voice Over مما أثري اللقطة دراماياً وتوسط نشوان للكادر أثراه تشكيلياً أيضاً . (شكل ١٩)

شكل (١٩) لقطة٤١– مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢

لقطات الرسي : تم تحريك الرسي بشكل يدل علي شخصيته الشريرة وعصبيته الواضحة ومكره الشيطاني وذلك باستخدام المبالغة في تحريك تعابير الوجة وحركات الأطراف واستخدام المهارة في التحريك والتي ساعد فيها برنامج ال Mohoo بشكل كبير فخرجت أغلب لقطات Shots شخصية الرسي تدل علي المكر والدهاء والحقد والكره الشديدين لكل من حوله .
(شكل ٢٠)

شكل (٢٠) لقطات من تحريك الرسي – مسلسل مغامرات نشوان
انتاج تيلفزيون يمن شباب ٢٠٢٢ .

واستمر التحريك علي هذا المنوال طول أحداث المسلسل والذي استخدم فيه الباحث برنامج Mohoo الاصدار ال ١٣,٠١ .

ملحوظة : اسم الباحث حاتم الهواري وهو اسم الشهرة كما ورد في تيترات أغلب الاعمال التي يشارك فيها الباحث . شكل (٢١)

شكل (٢١) يظهر به اسم الباحث تحت اسم الشهرة حاتم الهواري .

نتائج البحث

من نتائج هذه الدراسة يمكن استخلاص النتائج التالية :

- الرسوم المتحركة فن مبدع ومتفرد له القدرة علي غزو العقول والقلوب لدي المتلقي مثله مثل فن السينما أو النحت أو التصوير
- فن الرسوم المتحركة يمثل ركيزة هامة من ركائز نشر الثقافات والحضارات والأحداث التاريخية للشعوب .
- البئية تؤثر تأثيرا مباشراً في تصميم مشاهد وشخصيات العمل الفني
- يلعب فن الرسوم المتحركة دوراً هاماً في ترويج التراث الثقافي والحضاري لايمكن الأستغناء عنه
- التحريك بواسطة برنامج الموهوو أدي الدور المنوط به في الدراما وخدم الفكرة من حيث ثبات الشخصيات في التحريك وعدم المبالغة في الحركات للشخصيات .

توصيات البحث

- لابد من انتاج اعمال بالرسوم المتحركة مستنبطة من التراث العربي والشعبي لتغذية عقول النشء العربي بالقيم والعادات والتقاليد العربية الأصيلة
- انتاج مجموعة من أعمال الرسوم المتحركة المترجمة للغات الأخري لنشر الهوية والثقافة العربية
- التوسع في دراسة برامج التحريك الثنائي الأبعاد وذلك لجودة المُخرَج من الرسوم المتحركة منه

مراجع البحث :

(١) تهامي محمود تهامي (٢٠١٨) الرسوم المتحركة وأثرها في توجيه الرأي العام ، مجلة العمارة والفنون،العدد الثاني عشر ، القاهرة .

(٢) زاروعبد الله (٢٠١٠) الجاذبّة الأزلّة ف ً تشكلات الصورة ، دار الكتب العلمية ، القاهرة .

(٣) علي نبّيل (٢٠٠٩) الثقافة العربّية في عصر المعلومات ، المجلس الوطن ً للثقافة والفنون والآداب–العدد٢٧٦– الكوّيت.

(٤) الشعأرن ربى ناصرالمصري (٢٠١٦) ، الرسوم المتحركة والطفل العربي -الجامعة اللبنانّية ، لبنان .

(٥)الحولي علّيان عبدالله (٢٠٠٤) القّيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة ، مؤتمرالتربوي الأول التربّيةً في فلسطّين ، كلية التربية ، الجامعة الأسلامية ،غزة ، فلسطين .

(٦) أميرة عبدالوهاب أحمد (٢٠٢٢) ، الإيحاء بالعمق الفراغي من خلال الطبقات المتعددة داخل برامج التحريك الفنية ثنائية الأبعاد ، مجلة الفنون والعلوم الأنسانية ، عدد ٩ يونيو ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا .

(7) Keith Osborn(2015) : Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation – . Bloomsbury

(8) Jeremy Hanke(2009) : Greenscreen Made Easy: Keying and Compositing Techniques for IndieFilmmakers - Michael Wiese Productions; 2nd edition

(9) Harold Whitaker and John Halas(2009) , Timing for Animation – Focal Press – 2nd Edition

(10) Angie Jones and Jamie Oliff,(2007) Thinking Animation – bringing the Gab between 2D and CG , Thomson.