

الرسوم المتحركة ودورها في إثراء وتطوير الصورة الواقعية بالأفلام الوثائقية

Animation and its role in enriching and developing the realistic image in documentary films

صباح عبد الفتاح حافظ

أستاذ مساعد - قسم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا

Email address: sbah.hafez123@yahoo.com

To cite this article:

Sabah Abdelfatah, *Journal of Arts & Humanities*.

Vol. 13, 2024, pp.155-167. Doi: 8.24394/ JAH.2024 MJAS-2404-1223

Received: 21, 04, 2024; **Accepted:** 08, 06, 2024; **published:** June 2024

المخلص:

تلقي الدراسة الضوء على افلام الرسوم المتحركة الوثائقية ودور الرسوم المتحركة في تصوير الحقائق الواقعية في سياق وثائقي. الرسوم المتحركة تعتبر أداة قوية لصانعي الأفلام الوثائقية، حيث تضيف على الصور الثابتة واللقطات الأرشيفية حيوية وديناميكية، وتساهم في تعزيز قصصهم ونقل المعلومات بشكل مبتكر. وتمكن الرسوم المتحركة المخرجين من إيجاد صور تساهم في فهم الأفكار المعقدة وإعادة إحياء الأحداث التاريخية بطريقة جذابة، كما تعمل على إضافة الإبداع والإثارة إلى رواية القصة. يُعتبر تقارب الرسوم المتحركة والأفلام الوثائقية تطورًا يتجاوز الفهم الثنائي "لما" يمكن أن يظهره لنا الفيلم الوثائقي والرسوم المتحركة، و"كيف" يظهره، حيث تُعتبر الرسوم المتحركة وسيلة شائعة للتعبير عن الواقع والعوالم الداخلية للموضوعات الوثائقية. يتناول البحث تعريف وتاريخ ظهور وتطور أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية، بالإضافة إلى دراسة الدور الوظيفي الذي تلعبه الرسوم المتحركة في تمثيل الواقع وإثراء الصورة بالأفلام الوثائقية، وكيفية استخدامها، ويُسلط الضوء على الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة والتي كان لها دورا هاما في تعزيز التعبير البصري بالأفلام الوثائقية من خلال تحليل لبعض نماذج الافلام المنفذة والمستخدم بها تلك التقنيات.

الكلمات الدالة:

الرسوم المتحركة الوثائقية، الاساليب التقنية والفنية، اثراء الصورة الواقعية بالأفلام الوثائقية.

المقدمة:

إلى رواية القصة. بفضل قدرتها على جذب المشاهدين وتعزيز رواية القصص، لتثبت الرسوم المتحركة انها قد تكون عنصرًا أساسيًا في إنشاء أفلام وثائقية مؤثرة ولا تُنسى. إن تقارب الرسوم المتحركة والأفلام الوثائقية في الشكل المتناسك للرسوم المتحركة الوثائقية هو تطور يتجاوز التعريفات الضيقة والفهم الثنائي "لما" يمكن أن يظهره لنا الفيلم الوثائقي والرسوم المتحركة" و"كيف" يظهره. أصبحت الرسوم المتحركة أداة ملائمة بشكل خاص للتعبير عن الواقع، فأصبحت وسيلة شائعة يمكن من خلالها التعبير بصريًا عن العوالم الداخلية للموضوعات الوثائقية. وإذا نظرنا إلى موضوع أفلام الرسوم

ان الرسوم المتحركة تعتبر أداة قوية يمكن لصانعي الأفلام الوثائقية استخدامها لتعزيز تأثير قصصهم. تتمتع الرسوم المتحركة بقدرة سحرية على بث الحياة في الصور الثابتة واللقطات، وتعزيز اللقطات الأرشيفية وإضفاء التماسك والديناميكية عليها. باستخدام الرسوم المتحركة يمكن لصانعي الأفلام إنشاء صور تساعد المشاهدين على فهم الأفكار المعقدة، وإعادة إنشاء الأحداث التاريخية، ونقل المشاعر، وتوفير السياق، وتعزيز رواية القصص. ومن خلال قوة الرسوم المتحركة فإن الصور الثابتة يمكن أن تنبض بالحياة، فتضيف الإبداع والإثارة

- 1- الاستفادة من الرسوم المتحركة في ابداع اتجاه فني مختلف للأفلام الوثائقية وكيفية توظيفها به.
- 2- دراسة مدى تأثير استخدام الأساليب الفنية والتقنية المتنوعة للرسوم المتحركة في تعزيز التعبير البصري بالأفلام الوثائقية.
- 3- دراسة الدور الوظيفي للرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية.

منهجية البحث:

نظراً لطبيعة البحث كونه يتناول موضوع استخدام الرسوم المتحركة لتعزيز القصة وتمثيل الواقع بأفلام الرسوم المتحركة الوثائقية فسوف تعتمد الباحثة في هذه الدراسة على دراسة تاريخية وصفية و تحليلية من خلال تاريخ ظهور وتطور فني الرسوم المتحركة الوثائقي، ودراسة الدور الوظيفي الذي تقوم به الرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية وكيفية استخدامها، وتحليل بعض النماذج من افلام الرسوم المتحركة الوثائقية لتوضيح الأساليب الفنية والتقنية المستخدمة في إنتاج افلام الرسوم المتحركة الوثائقية.

أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية:

الفيلم الوثائقي: عرفه الاتحاد الدولي للأفلام الوثائقية عام 1948 كالتالي: هو "كافة أساليب التسجيل على فيلم لأي مظهر للحقيقة يتم عرضه إما بوسائل التصوير المباشرة أو بإعادة بنائه بصدق وعند الضرورة وذلك لحفز المشاهد إلى عمل شيء أو لتوسيع مدارك المعرفة والفهم الإنسانية أو لوضع حلول واقعية لمختلف المشاكل في عالم الاقتصاد أو الثقافة أو العلاقات الإنسانية. وهو نوع من الأفلام غير الروائية التي لا تعتمد على القصة والخيال، بل يتخذ مادته من الواقع سواء أكان ذلك بنقل الأحداث مباشرة كما جرت في الواقع أو عن طريقة إعادة تكوين وتعديل هذا الواقع بشكل قريب من الحقيقة الواقعية".

فيلم الرسوم المتحركة الوثائقي: "في العقدين الأخيرين، لاحظ علماء السينما انتشار الرسوم المتحركة الوثائقية - وهو نوع من الأفلام يمزج المحتوى الواقعي مع الشكل الخيالي ويهدف في كثير من الأحيان إلى إظهار تجارب إنسانية "غير قابلة للتمثيل"، وهذا التعريف واسع جداً، ولا يشمل كامل أعمال الرسوم المتحركة الوثائقية. بشكل عام يوصف مجال الرسوم المتحركة الوثائقي بأنه غير متجانس، فهو يتأثر بالتعريفات العلمية المتغيرة باستمرار للرسوم المتحركة والأفلام الوثائقية، ودوائر توزيع وعرض الأفلام الوثائقية المتحركة، وإعدادات الإنتاج

المتحركة الوثائقية وفكرنا في سبب استخدام الرسوم المتحركة بدلاً من الحركة الحية، نجد ان الرسوم المتحركة تعوض عن أوجه القصور المقدمة في الحركة الحية.

يتناول البحث تعريف فيلم الرسوم المتحركة الوثائقي وتاريخ ظهوره وتطوره في سياقه الوثائقي، إضافة الي دراسة الدور الوظيفي الذي تقوم به الرسوم المتحركة باستخدام سياق غير خيالي في تجسيد الواقع واثراء الصورة، بفضل إضافة المزيد من التفاصيل والتوثيق إلى القصة الوثائقية. وكيف تستخدم الرسوم المتحركة لتعزيز القصة ونقل المعلومات، واستخدام طرق مبتكرة بفضل التقدم التكنولوجي وتطور الوسائل لإنتاج الرسوم المتحركة، ساعدت في إيجاد أساليب إبداعية لتوثيق الواقع، واتاحة فهمًا أعمق للمواضيع المطروحة في هذا النوع من الأفلام. كما يتناول البحث فعالية دمج بعض الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة والتي كان لها دورا ابداعيا في إنتاج افلام الرسوم المتحركة الوثائقية مع تحليل لبعض نماذج الافلام المنفذة بتلك التقنيات.

مشكلة البحث:

- 1- ما هو دور الرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية المتحركة. وكيف توظف؟
- 2- دراسة فاعلية دمج الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية.
- 3- مدى نجاح الرسوم المتحركة في التعبير عن الواقع وتطور الصورة بالفيلم الوثائقي.
- 4- عدم تناول موضوع الرسوم المتحركة وتأثيرها على تطور الصورة المرئية بالأفلام الوثائقية.

فروض البحث: يفترض الباحث ان

- 1- هناك تأثير ايجابي لتوظيف الرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية
- 2- ان استخدام الرسوم المتحركة بتقنياتها واساليبها المختلفة ساعدت على اثراء الصورة المرئية بالأفلام الوثائقية.
- 2- يمكن استخدام الرسوم المتحركة في سياق غير خيالي للتعبير عن الواقع بالأفلام الوثائقية
- 3- ان هناك اشكال مستحدثة للأفلام الوثائقية في ظل استمرار تطور الرسوم المتحركة.

أهداف البحث

في حد ذاته، ولكنه يهدف إلى التقاط جوهر الواقع من خلال تعبيره الأيقوني. " تعد الأفلام الوثائقية المتحركة أمثلة أدائية، لأنها تتضمن الترفيه الأدائي وإعادة التمثيل. عادةً ما يتم بها تحريك المحادثات والذكريات والخيال والمقابلات مع الموضوعات المكتوبة الأخرى، وذلك لإعادة بناء وتمثيل العالم الواقعي باستخدام دراما الرسوم المتحركة.

البدايات المبكرة لأفلام الرسوم المتحركة الوثائقية وتطورها
" في عام 1899، قام آرثر ملبورن كوبر Arthur Melbourne Cooper بإعداد وعرض إعلان يسمى " مناقشة المباريات " Appealing matches - وهو العمل الذي يعتبره البعض أول فيلم متوقف الحركة في تاريخ الرسوم المتحركة، يُظهر هذا الفيلم القصير الذي تستمر مدته أكثر من دقيقة بقليل، مجموعة من أعواد الثقاب تتحرك وتستخدم السبورة لكتابة نداء للتبرعات. وأنه سيكون من غير الصحيح تصنيف هذا الفيلم القصير على أنه فيلم رسوم متحركة وثائقي (مع الأخذ في الاعتبار أنه بحلول ذلك الوقت، لم يكن مفهوم الفيلم الوثائقي قد ظهر بعد".

تتكون بعض أفلام الرسوم المتحركة القصيرة الأولى إلى حد كبير من لقطات حية توضح كيفية إنشاء الحركات الاصطناعية في أقسام الرسوم المتحركة. على سبيل المثال، سلطت العديد من أفلام وينسور ماكاي Winsor McCay الضوء على الجوانب غير العادية لإنتاجها، من خلال إظهاره في الاستوديو الخاص به بجوار أكوام هائلة من الورق، أو من خلال ذكر العدد المزعوم للرسومات الفردية التي كان لا بد من صنعها وتصويرها. ولكن " اول مثال معروف لهذا النوع من الافلام هو فيلم وينسور ماكاي Winsor McCay عام 1918 "غرق لوسيتانيا The Sinking of the Lusitania" مدته 12 دقيقة، والذي يستخدم الرسوم المتحركة لتصوير غرق سفينة لوسيتانيا عام 1915 بعد أن ضربها طوربيدان أطلقتها سفينة ألمانية، ولا يوجد أي لقطات فيلم مسجلة له منذ عشرينيات القرن العشرين.

"على الرغم من أن فيلم مكاي McCay كان أول "وثائقي متحرك" ، إلا أنه سبقته أمثلة على استخدام الرسوم المتحركة في سياق غير خيالي. لقد استخدمت الرسوم المتحركة تاريخياً كأداة للتوضيح في الأفلام الواقعية. قام المخرج البريطاني بيرسي سميث Percy Smith بصنع سلسلة من الأفلام، منها "القتال من أجل الدردنيلز" Fighting for the Dardanelles

المتاحة، والاهتمامات والمواضيع المتنوعة، كما اختلفت الأفلام الوثائقية المتحركة أيضاً في الشكل. ومع ذلك ظهر في السنوات الأخيرة اتجاه كبير لإنتاج أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية المستقلة."

الرسوم المتحركة الوثائقية هي شكل من أشكال الفن والإبداع السينمائي يستخدم فيه الرسوم المتحركة الكلاسيكية أو الرسوم المتحركة الرقمية لتصوير الحقائق الواقعية في سياق وثائقي. تمثل هذه الرسوم محاكاة مرئية للوقائع والأحداث الحقيقية بطريقة تجمع بين الواقعية والإبداع. لتوضيح الأحداث وعرض الأفكار وتبسيط المفاهيم والعمليات المعقدة وتوضيحها بشكل مبسط ومشوق يعكس الواقعية والدقة مع إضافة عنصر الإبداع البصري والتجسيد الجذاب. تتناول الرسوم المتحركة الوثائقية مجموعة متنوعة من الموضوعات والمجالات المختلفة، كالعلوم والطبيعة، التاريخ والحضارة، التعليم والثقافة، السياسة والقضايا الاجتماعية، الصحة والطب، البيئة والاستدامة، التكنولوجيا. هذه الموضوعات هي أمثلة فقط ويمكن أن تتنوع حسب اهتمامات المصورين والمخرجين والجمهور المستهدف.

"يعد الفيلم الوثائقي المتحرك نوعاً معترفاً به في دراسات الأفلام والذي يلعب على الحدود بين الحقيقة والخيال. ويقول بيل نيكولز Bill Nichols وهو مؤرخ أمريكي، ولد في 1942 أن الأفلام الوثائقية التي تشهد على موضوع معين هي تلك التي لا يتدخل فيها صانعو الأفلام، ويصنفها على أنها "أفلام وثائقية رصدية"، كأمثلة من الصور الملتقطة في الحرب العالمية الثانية أو التلفزيون السياسي. ولذلك فإن التحدي يهدف إلى ربط خصائص الحركة الوثائقية الحية مع الصور المتحركة، حيث تكون الحقيقة مجرد انعكاس متحرك. لتوضيح الاندماج الغريب بين الرسوم المتحركة والصورة الوثائقية في حين كانت هناك آراء ترفض استخدام الرسوم المتحركة في الأفلام الوثائقية، حيث قيل أن الحجة السائدة ضد الأفلام الوثائقية المتحركة هو عدم قدرة الرسوم المتحركة لالتقاط "الواقع" مما يجعل الرسوم المتحركة غير قادرة على التمثيل الدقيق أو الواقعي."

إن "كل تمثيل للواقع ليس أكثر من خيال بمعنى أنه بناء مصطنع، وجهة نظر مفتعلة وانتقائية للغاية للعالم، تم إنتاجها لغرض ما، وبالتالي تعكس بشكل لا مفر منه ذاتية معينة. أو وجهة نظر، بهذه الطريقة تمتلك أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية نفس المساحة النظرية للأداء. الفيلم الوثائقي المتحرك ليس الواقع

الواقعية تمامًا، مثل الأفلام الإخبارية والأفلام التعليمية والصناعية. وبهذا المعنى، يمكن اعتبار الرسوم المتحركة التي تم صنعها بمثابة جسر بين الرسوم المتحركة المرحلة والأشكال الوثائقية اللاحقة، " ظهرت العديد من هذه الأعمال حول إنتاج الرسوم المتحركة في نهاية الثلاثينيات. ومن الأمثلة الجيدة على ذلك حلقة من سلسلة بارامونت للعلوم الشعبية Paramount's Popular Science The، لماكس فليشر Max Fleischer Studio في ميامي، فلوريدا".

توضح هذه الاستخدامات للرسوم المتحركة أن المعلومات المصورة تصبح أسهل فهمًا وتذكرًا، وأن العديد من المعلومات الواقعية يتم نقلها بشكل أكثر كفاءة من خلال الرسوم المتحركة بدلاً من الكلمة المنطوقة. وكثير من هذه الأفلام كانت تنقل أكثر من الحقائق من خلال الرسوم المتحركة من خلال استخدامها للتأكيد والربط البصري.

"إن صنع أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية، يؤدي إلى صياغة خاصة جدًا لكادر خيالي سينمائي. حيث تتسع المفاهيم التقليدية لما يتطلبه صنع فيلم على الرغم من التاريخ المشترك الطويل بين الرسوم المتحركة والوثائقي، فقد تم تهميش التبادل بينهما نسبيًا في الدراسات الوثائقية. يعود هذا الإهمال إلى عدة أسباب محتملة، أحدها هو أن أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية غالبًا ما يتم إنتاجها بواسطة رسامي الرسوم المتحركة أولاً وصانعي الأفلام الوثائقية ثانيًا، أي بواسطة صانعي أفلام مدربين على حرفة وفن الرسوم المتحركة، الذين اختاروا اهتمامهم بالموضوعات غير الخيالية. وهذا يعني أن أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية تدرج الي مدارس الرسوم المتحركة (سواء في الأفلام أو في الأدبيات العلمية). وذلك قد يكون مسألة وعي وليس جدل، ومع ذلك، في كثير من الأحيان يكون الأمر أقل جدلاً بشأن ما إذا كانت الرسوم المتحركة وسيلة مقبولة للتمثيل الوثائقي، وأكثر وعي حيث أن رسامي الرسوم المتحركة أصبحوا أكثر انسجامًا مع هذا الأسلوب الجديد الذي يتم إنجازه في مجال الرسوم المتحركة مقارنةً بباحثي الأفلام الوثائقية".

"بدأ أردمان Aardman في الجمع بين الرسوم المتحركة بتقنية إيقاف الحركة للدمى البلاستيكية مع الصوت الوثائقي المسجل في السبعينيات. كما أنتج ديفيد سبروكستون وبيتر لورد David Sproxtton and Peter Lord فيلمين قصيرين لهيئة الإذاعة

(1915)، التي استخدمت الرسوم المتحركة لتصوير معارك الحرب العالمية الأولى في الولايات المتحدة. قام ماكس فليشر Max Fleischer بصنع أفلام متحركة للجيش بدءًا من عام 1917 لتستخدم لتدريب الجنود المتوجهين إلى مناطق المعركة في أوروبا. كما صنع ديزني Walt Disney العديد من الأفلام التعليمية والتدريبية خلال الحرب وقدم الاستوديو الأجزاء المتحركة لسلسلة الأفلام الدعائية السبعة لفرانك كابرا Frank Capra "لماذا نحارب" why we fight (1942-1945). في هذه الأفلام نرى خرائط متحركة ورسوم توضيحية للمعدات العسكرية ومخططات تشرح الاستراتيجية العسكرية".

في البداية تم استخدام الرسوم المتحركة للتعليم. حيث تم تكليف والت ديزني Walt Disney بصنع فيلمين عن النظافة الشخصية والنظافة الفموية، ومع هذه الجهود التربوية الأولى اتبعه العديد من رواد الرسوم المتحركة والسينما. وبعد ذلك استخدم رسامو الرسوم المتحركة من الاتحاد السوفيتي إلى الولايات المتحدة الرسوم المتحركة لاستكشاف عالم الطبيعة. كفيلم إنستايين Einstein's لأخوين فليشر Fleischer Brother's عن نظرية النسبية (1923) و فيلم فسيفلود بودوفكين Vsevolod Pudovkin's عن ميكانيكا الدماغ البشري (1926)، حيث تم استخدام الرسوم المتحركة كأداة مستقبلية للشرح والتوضيح والتصوير.

حتى قبل ذلك، أصبح بيرسي سميث Percy Smith مهتمًا باستخدام الرسوم المتحركة أثناء عمله في مجلس التعليم في بداية القرن العشرين. فقام بصنع أفلام علمية متحركة. نفذ فيلم "كيف تطير العناكب" How Spiders Fly (1909) بتقنية توقف الحركة لإحياء عنكبوت نموذجي وكان يهدف إلى المساعدة على علاج رهاب العناكب. بالنسبة لسميث، كانت الرسوم المتحركة وسيلة للكشف عن جوانب العالم الطبيعي التي لم تكن مرئية من قبل بالعين البشرية، وهناك الكثير من الأمثلة المعاصرة للأفلام الوثائقية التي تستخدم الرسوم المتحركة لغرض محدد، في سياق غير خيالي للتوضيح والشرح والتأكيد.

من استوديوهات الرسوم المتحركة الخيالية إلى المشاهد الوثائقية: مع التحول التاريخي الملحوظ. طوال ثلاثينيات القرن العشرين، انتقلت الصور المتحركة المتعلقة بإنتاج أفلام الرسوم المتحركة من الرسوم المتحركة الصامتة إلى بيئة جديدة لصناعة الأفلام

هذه الظاهرة تظهر بوضوح من خلال عدد الأفلام التي تم إنتاجها في هذا الوقت، بالإضافة إلى توسع استخدام الوثائقي بالرسوم المتحركة في مجالات متنوعة. وبفضل التقدم التكنولوجي وتطور الوسائل التي يمكن من خلالها إنتاج الرسوم المتحركة، أصبح من الأسهل للمخرجين والمنتجين إيجاد أساليب إبداعية لتوثيق الواقع باستخدام الرسوم المتحركة هذا الانفجار في ظهور افلام الرسوم المتحركة الوثائقية يعكس أيضًا الاهتمام المتزايد من الجمهور بالقصص غير التقليدية والمنظور الفريد التي يمكن أن تقدمها الرسوم المتحركة.

توظيف الرسوم المتحركة في السينما الوثائقية

هناك أنواعًا مختلفة من الأفلام الوثائقية المتحركة التي تقدم موضوعاتها المتنوعة من خلال تعدد الأساليب والتقنيات. ولا يتم استخدام الرسوم المتحركة بنفس الطريقة في جميع أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية.

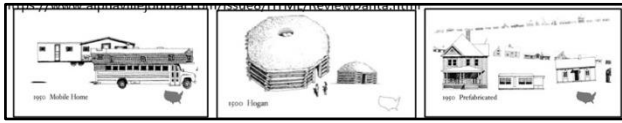
"إحدى الطرق لتحديد الأنواع المختلفة من أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية هي النظر في كيفية عمل الرسوم المتحركة. بمعنى آخر، ما الذي تفعله الرسوم المتحركة ولا يستطيع البديل التقليدي فعله؟ ان وظائف الرسوم المتحركة تحدد بثلاث طرق رئيسية: الاولي "الاستبدال المحاكي" وهو يشير إلى استخدام الرسوم المتحركة لتقليد العالم الواقعي وتمثيل الأحداث والشخصيات بطريقة تقترب من الواقع، كفيلم المشي مع الديناصورات Walking with Dinosaurs، اخرج تيم هينز Tim Haines و انتاج وحدة العلوم في بي بي سي وقناة ديسكفري 1999. هنا تميل الرسوم المتحركة إلى أن تقدم لنا معرفة بشيء كان من الممكن أن نشاهده جميعًا لو كنا على قيد الحياة في عصور ما قبل التاريخ، والثانية "الاستبدال غير المحاكي" يشير إلى استخدام الرسوم المتحركة لتمثيل الأفكار والمفاهيم التي لا يمكن تمثيلها بسهولة من خلال الواقع، مثل الأحلام، والتجارب العاطفية، والأفكار الفلسفية، دون محاكاة واقعية مباشرة، مثل فيلم "إنه مثل ذلك" It's Like That 2002، اخرج SLAG مجموعة الرسوم المتحركة للسيدات الجنوبيات، انتاج صوفي ريمون Sophie Raymond يسلط الفيلم الضوء على حبس الأطفال من خلال تصوير الصغار طالبي اللجوء كطيور ناعمة، وهي استعارة واضحة لبراءة موضوعات الفيلم ومدى قدرة الرسوم المتحركة للتعبير عن ذلك. والثالثة "الاستحضار" يشير الي مشاعر

البريطانية في عام 1978 تحت عنوان جماعي وهو محادثات رسوم متحركة animation talks. وهم "اعترافات فتاة الرواق" Confessions of a Foyer Girl و"منحط ومندل Down and Out، يستخدم كلا الفيلمين الصوت الوثائقي المسجل كأساس لهما، ويتم تحريك الدمى المرنة بتقنية إيقاف الحركة مقابل مسار صوتي لمحادثات تم التتصت عليها. وفي عام 1983، استمرت خمسة أفلام قصيرة لاحقة بتكليف من القناة الرابعة تحت شعار «مقاطع المحادثات» على نفس المنوال، باستخدام الموسيقى التصويرية التي تم تسجيلها عن طريق «التتصت العلي» في مواقع مثل أماكن العمل والمراكز المجتمعية. استخدمت شركة Creature Comforts، سلسلة تسمى "مزامنة الشفاهة" Lip Synch تم إنتاجها في عام 1989، تقنية الصلصال بالمثل مع الصوت الوثائقي المسجل، لكن هذه المرة كانت الدمى عبارة عن حيوانات حديقة حيوان، تم تحريكها لمقابلات مع أشخاص يتحدثون عن الظروف المعيشية للإنسان والحيوان. ليدمج الفيلم بشكل فعال الفيلم الوثائقي والرسوم المتحركة في شكل متماسك وكأنه فيلم كوميدي قصير.

منذ تسعينيات القرن العشرين، حدث طفرة في أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية. على شكل فواصل توضيحية قصيرة او فيلم كامل منفذ بالرسوم المتحركة، وبدأت طفرة الأفلام الوثائقية المتحركة تكتسب زخمًا مع إصدار أفلام مثل أ هو للتوحد A Is (1992) His Mother's Voice، for Autism صوت والدته (1997)، و Shila Sofian's Survivors الناجون من شيلا صوفيان (أيضًا 1997) و Bob Sabiston's Snack وجبة بوب ساببيستون الخفيفة (1999).

نهاية القرن العشرين شهدت تأسيسًا قويًا للفيلم الوثائقي المتحرك، كما يتضح من مجموعة الأفلام التي تم إنتاجها في هذا الوقت، بالإضافة إلى إطلاق تيار متخصص للوثائقي بالرسوم المتحركة في عام 1997 في مهرجان DOK Leipzig في ألمانيا. لقد بني الطفرة في الألفية الجديدة، لدرجة أن الأفلام الوثائقية المتحركة أصبحت الآن شكلاً فرعيًا شائعًا بشكل متزايد من الأفلام الوثائقية، وأن أشكال الوثائقي المتحرك أصبحت جزءًا شائعًا من الوثائقيات، حيث يتم الآن تضمينها في مهرجانات الرسوم المتحركة والوثائقية باعتبارها جزءًا أساسيًا من الساحة السينمائية والفنية، وتمثل موضوعًا للمناقشة والاحتفال في المهرجانات السينمائية

بالرسوم المتحركة لتحاكي بشكل مجازي غياب الابن، والتي تتجاوز مجرد تصور ما نسمعه في شريط الصوت. يمكن أن تُظهر الرسوم المتحركة أحداث الماضي التي استعصت على الحركة الحية اظهارها. كما يمكن للرسوم المتحركة أن تتلاعب بالزمان والمكان، من خلال تقليصهما وتوسيعهما لتمرير تعليق على مرور الوقت بين الأحداث ليتضافر الزمان والمكان. كما استخدم فيلم الرسوم المتحركة الوثائقي الرائع عن الهندسة المعمارية American Homes ل برنارد فريدمان (2011), Brnard Friedman الرسوم المتحركة ليحكي تاريخ العمارة الأمريكية ويغطي ألفي عام وقارة بأكملها تقريبًا في اثنتي عشرة دقيقة. الرسوم المتحركة كانت مناسبة لاستكشاف "كيف ترك الزمن (وسيترك) آثاره، وظهرت انها أكثر توضيحا عن الصور الحية للتاريخ البصري للمنازل السكنية، في رسوم متحركة بسيطة مرسومة بخطوط تشبه خطوط المهندسين المعماريين، على خلفية بيضاء في محاولة لإثراء مساعي أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية لتقريب ما هو أبعد زمنيًا ومكانيًا ونفسيًا.



لقطات من الفيلم American Homes - للمخرج برنارد فريدمان

(2011) Brnard Friedman

ومهما كنا نفهم طبيعة علاقة الفيلم الوثائقي بالواقع، فإن هذه العلاقة تنقطع بالتأكيد عندما يتم استخدام الرسوم المتحركة بدلاً من فيلم الحركة الحية كوسيلة للتمثيل البصري. حيث لا توجد علاقة مادية بين الصورة المتحركة والواقع الذي قد تصوره، فالرسوم المتحركة لا يمكن أن تثبت وجود الأشياء كما لو رأيناها بأعيننا. فما نراه في الصورة المتحركة لا يكون موجودا في الواقع أمام الكاميرا. عند استخدام الرسوم المتحركة في سياق وثائقي، فإن الصورة تفعل أكثر من مجرد تمثيل الواقع أو نسخه. نظرا لإمكانات الرسوم المتحركة وتقاربها مع الاستعارة والتحول من خلال الخيال البصري لتمثيل الواقع، وبما أن هذه أفلام رسوم متحركة وثائقية، فيجب علينا أن نأخذ في الاعتبار العلاقة بين وسائل التمثيل والواقع الذي تشير إليه. فالأشكال والأماكن المعروضة تجعل الغائب حاضراً، ويتم إحضار

وتجارب الشخصيات والأحداث بدون محاكاة واقعية مباشرة. حيث يصعب بشكل خاص تمثيل بعض المفاهيم والعواطف والمشاعر والحالات الذهنية من خلال الصور الحية. يتمثل هدف الاستحضار في إيجاد أجواء ومشاعر تعمق فهم الجمهور للموضوعات المطروحة في الفيلم".

ان هذا ليس مجرد تصنيف فحسب، بل من خلال الاستبدال المحاكي، والاستبدال غير المحاكي، والاستحضار، تستجيب الرسوم المتحركة لقيود مادة الحركة الحية. تقدم لنا الأفلام الوثائقية المتحركة منظورًا معززًا للواقع من خلال تقديم العالم باتساع وعمق لا تستطيع تقديمه الحركة الحية وحدها. وهو ما ينعكس في تنوع الأساليب والموضوعات في أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية المعاصرة.

لا يمكننا التقاط لقطات للديناصورات الحية، كما لا يمكننا تصوير العواطف والمشاعر والحالات العقلية. إذا أردنا عمل فيلم وثائقي سمعي ومرئي حول هذه المواضيع، فيجب استخدام شيء ما بدلاً من الحركة الحية واختيار هذا الشيء هو الرسوم المتحركة، فالرسوم المتحركة توضح ما هو غير واضح، وهذا هو السبب في أنها قادرة على تعويض القيود التمثيلية لما تحل محله. من خلال تعدد أساليبها وتقنياتها ووسائل إنتاجها.

تحتفظ أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية في كثير من الأحيان بنفس الارتباط الشفهي/السمعي مع الواقع مثل الأفلام الوثائقية التقليدية، وذلك باستخدام التسجيل الصوتي للمقابلات مع مواضيع وثائقية، هذا الاقتران بين الرسوم المتحركة والتسجيلات الصوتية الوثائقية يلفت الانتباه إلى أهمية مجال غالبًا ما يتم تجاهله في الدراسات الوثائقية وهو الصوت، باعتباره حاملا للحقيقة والمعنى في الفيلم الوثائقي. إن وسائل المعالجة البصرية الجديدة غير التقليدية في الأفلام الوثائقية، مثل الرسوم المتحركة، يجعلنا نعيد التفكير ليس فقط في أهمية ما نسمعه، ولكن أيضًا في العلاقة بين ما نسمعه وما نراه والواقع. ومثال لأفلام الرسوم المتحركة الوثائقية التي تستخدم الصوت لتعزيز العالم البصري، رواية كينيث براناغ Kenneth Branag المشي مع الديناصورات Walking with Dinosaurs ، عندما نسمع مونولوج الام الحزينة علي فقدان ابنها لينقل الصوت حزن الام بقوة جنبًا إلى جنب مع الرسوم المتحركة، يعزز ذلك فهمنا لخسارة الام لابنها. وتجسيد الموقف

جميع السلاسل والحلقات الخاصة على مزيج من التقنيات، بما في ذلك الرسوم المتحركة الرقمية والعرض الحي للمروحيات وخلفيات التصوير الحية، لإعادة بناء عالم الديناصورات والانسان البدائي. مما يتيح للمشاهدين رؤية خاصة لمملكة الحيوانات. كان الهدف من المسلسل التلفزيوني هو تجاوز الخيال وإنشاء أدق تصور لحيوانات ما قبل التاريخ على الإطلاق على الشاشة. كما أن السلسلة وضعت الرسوم المتحركة الرقمية كوسيلة صالحة للتمثيل في برامج التاريخ الطبيعي والعلم التلفزيوني، حتى أصبح استخدامها شائعًا اليوم في كل مكان."

استخدام اسلوب الروتوسكوب:

لا تعد الصورة الواقعية باستخدام الرسوم المتحركة بالكمبيوتر هي الخيار الوحيد عند استبدال المحاكاة كاستراتيجية تمثيلية في الفيلم الوثائقي. يستخدم الفيلم الوثائقي الطويل Chicago 10 لبريت مورغن Brett Morgen عام (2007) نسجًا رقمية بمساعدة الكمبيوتر بتقنية الروتوسكوب Rotoscope، أو التتبع عبر فيلم الحركة الحية. حيث يستخدم الرسوم المتحركة لإعادة بناء الأحداث التاريخية التي شهدتها والتي لا يوجد لها سجل مصور. يجمع الفيلم بين الرسوم المتحركة واللقطات الأرشيفية والصور الفوتوغرافية. يستخدم Chicago 10 الرسوم المتحركة لتعويض المواد الحية المفقودة. لم يكن لدى صانعي الفيلم نقص في اللقطات لمعظم الأحداث التي سبقت المحاكاة، بما في ذلك تجمعات المتظاهرين المناهضين للحرب والمؤتمر نفسه، حيث تمت تغطية الكثير من هذا في الأخبار المحلية والوطنية. ومع ذلك، لم يتم تصوير المحاكاة، حيث لم يُسمح بدخول الكاميرات إلى قاعة المحكمة، وتم إعادة بناء هذه المشاهد الرئيسية وغيرها من المشاهد التي لا يوجد لها سجل مصور باستخدام الرسوم المتحركة. لخلق محاكاة بصرية تشير إلى الواقعية. تم "تكييف" عمليات إعادة بناء المحاكاة هذه من محضر المحكمة المكون من 23000 صفحة. ويعيد الفيلم أيضًا بناء الأدلة السمعية، مثل الخطب التي ألقاها المتهمون في مختلف مناسبات الخطابة العامة التي تم إجراؤها وقت المحاكمة. مكن الروتوسكوب محرك الرسوم من تتبع لقطات الحركة الحية لإنشاء حركة واقعية لشخصيات الرسوم المتحركة. كما كان السبب لاستخدام المخرج بريت مورغن Brett Morgen الرسوم المتحركة، بدلاً من إعادة التمثيل الدرامية التقليدية، انه شعر أن التداخل المتكرر بين المواد الأرشيفية وقاعة المحكمة

الأشياء والأشخاص على الساحة على الرغم من أنهم غير موجودين في الواقع.

تقنيات واساليب الرسوم المتحركة في السينما الوثائقية:

تتنوع تقنيات إنتاج الرسوم المتحركة بين التصوير الفوتوغرافي الرقمي والواقعي والرسم على الزجاج، وبين الرسوم المتحركة التقليدية باليد والرسوم المتحركة بتوقف الحركة. النطاق كبير لدرجة أنه من الصعب تقريبًا التحدث عن "الرسوم المتحركة" بشكل مستفيض. إن تقنيات الرسوم المتحركة المتاحة تعني أن مادية فيلم الرسوم المتحركة الوثائقي ووسائل الإنتاج يمكن أن تصبح طريقة أخرى لتوصيل الواقع الذي يعبر عنه موضوع الفيلم الوثائقي بشكل مجازي. وسنتناول فيما يلي بعض النماذج المنفذة بتقنيات مختلفة ومتعددة.

استخدام التقنية الرقمية:

غالبًا ما يلفت النص المجازي الانتباه إلى الرسوم المتحركة، ويكسر وهم الواقعية، من خلال لقطات ما وراء الكواليس لكيفية إنشاء الصور ومقابلات صانعي الأفلام والمواقع الإلكترونية التي تكشف عن عملية إعادة بناء الواقع باستخدام تقنيات الرسوم المتحركة الرقمية. على الرغم من أننا قد لا نقول انه فيلم رسوم متحركة وثائقي، إلا أن استخدامه للصور المولدة بالكمبيوتر يجسد التوترات والتناقضات داخل الأفلام الوثائقية المتحركة التي تستخدم الرسوم المتحركة الرقمية لنسخ مظهر الواقع، واعتبار الرسوم المتحركة الرقمية في المقام الاول بمثابة تعويض عن غياب المواد المصورة، علي سبيل المثال في عام (1999)، " وضعت هيئة الإذاعة البريطانية (BBC) معيارًا جديدًا لبرامج التاريخ الطبيعي من خلال برنامج "المشي مع الديناصورات" walking with dinosaurs الذي يتألف من ستة اجزاء رقمية ، تم إنشاء الرسوم المتحركة بواسطة فريق صغير في شركة Frame Store ومقرها لندن، والذي تم تركيب عمله من لقطات لنماذج الرسوم المتحركة التي تم تصويرها في مواقع ذات مظهر ما قبل التاريخ، استخدم هذا المسلسل تقنيات الرسوم المتحركة الرقمية لإعادة بناء الحياة البدائية بطريقة مبتكرة ومتقدمة تكنولوجياً في ذلك الوقت. كما تم اضافة سلسلتين حول الحيوانات البدائية (" Walking with Beasts" في عام (2001) و "Walking with Monsters" في عام (2005)، بالإضافة إلى سلسلة حول تطور البشرية ("Walking with Cavemen" في عام (2003). تعتمد

كلماتهم المنطوقة - عبر الشخصيات المتحركة - يعد أمرًا إيجابيًا ومتفائلًا ومؤكدًا في نفس الوقت، أسلوب الرسوم المتحركة بسيط ومباشر. تجلس كل شخصية أمام خلفية ثابتة كخرفة معيشة، أو مطبخ، أو مشهد خارجي بجوار حمام السباحة، ألوان الخلفيات هي الأخضر والأزرق والأحمر الزاهية، وأزياء الشخصية هي ألوان زاهية بنفس القدر تكمل ألوان الخلفية. لنري ان الجمع بين الصوت-الأصوات الفعلية لكبار السن- والصورة - مع أسلوب الرسوم المتحركة الملون- يضيف بعدًا مثيرًا للاهتمام إلى الموضوع. يؤدي استخدام الرسوم المتحركة إلى كسر بعض الحواجز التي قد يضعها الأشخاص عندما يُطلب منهم المشاركة في هذا الموضوع. الشخصيات ليست رسومًا كرتونية للنسخ الأصلية، انما تمثل تفسيرات لشخصياتهم الواقعية."

تم رسم لوحة الألوان بألوان جريئة وأساسية، وتم تحديد الأشياء والأجسام بخطوط عريضة محددة بوضوح. ملامح وجوه الشخصيات لا تظهر أعمارهم. بشرتهم ناعمة وخالية من العيوب مع بضعة خطوط فقط للإشارة إلى التجاعيد وعلامات الشيخوخة الأخرى. لغة جسدهم منفتحة وحركاتهم تشير إلى قوة الشباب التي تتناسب مع مواقفهم. الجمالية العامة للفيلم هي الشباب، والطاقة، واللون والحياة. يمكن اعتبار اختيار استخدام هذا الأسلوب الخاص وتقنية الورق المقصوص من الرسوم المتحركة، بمثابة تجاوز للقضايا الأساسية التي يشير إليها الفيلم. إن إنكار المجتمع للرومانسية للمتقدمين في السن يغلفه مفاهيم الجمال وصورة الجسد، وهي تحيزات تمنح الأفضلية للأجساد الشابة. من خلال إخفاء موضوعات خلف قناع من الرسومات الملونة والمرحة التي تخفي العديد من العلامات الجسدية للشيخوخة. لنري ان ما تضيفه الرسوم المتحركة يكمن في قدرتها على اقتراح الأفكار والموضوعات والإيحاء بها من خلال قدراتها التعبيرية.



لقطات من فيلم "التقبيل في الجزء الخلفي من سيارة Backseat

Bingo للمخرجة ليز بليزر Liz Blazer • 2004

استخدام تقنية الرسوم المتحركة التقليدية hand – drawn : animation

من شأنه أن يلفت الانتباه إلى الاختلافات في المظهر بين الممثل والشخص الحقيقي، وان استخدام الشخصيات بتقنية الروتوسكوب هو الانسب في تحقيق تشابه مع نظرائهم من البشر الي حد كبير.



لقطات من فيلم "شيكاغو 10" Chicago 10، إخراج بريت مورجن

Brett Morgen، عام 2007

"إن تأطير الرسوم المتحركة في سياق وثائقي من الصور الفوتوغرافية. التحول السهل بين الرسوم المتحركة واللقطات الأصلية يعمل على تبرير إدراجها كأداة لإعادة سرد الأحداث المحيطة بالمؤتمر والمحاكمة ، الرسوم المتحركة كما يقترح الفيلم، تعرض لنا الأشياء كما حدثت وتقدم لنا نفس المعرفة التي كنا سنكتسبها لو كنا شهودًا على الأحداث كما حدثت، تتمثل المساواة المعرفية بين الرسوم المتحركة والتصوير الحي في الموسيقى التصويرية للفيلم، فبعض تسجيلات الأصوات التي نسمعها هي أصلية، أي مأخوذة من وقت المحاكمة ، وهذا واضح أكثر في اللقطات التي نشاهد ونسمع فيها لقطات أرشيفية لشخصيات تتحدث".

استخدام الرسوم المتحركة بقصاصات الورق cut-out animation:

الفيلم الوثائقي المتحرك Backseat Bingo "التقبيل في الجزء الخلفي من السيارة (2004)" تم تنفيذه بتقنية الورق المقصوص، كان الفيلم عبارة عن أطروحة ماجستير في الفنون الجميلة لـ Liz Blazer في جامعة جنوب كاليفورنيا - تم استخدام تقنية الورق المقصوص لإضفاء الحيوية الكوميديية علي الفيلم يشرح الفيلم بشكل ذكي و فعال المفاهيم المجتمعية حول الرومانسية وكبار السن. يعكس تصميم الرسوم المتحركة في Backseat Bingo المواقف الشبابية للأشخاص الذين تمت مقابلتهم. "بدأت بإجراء مقابلات مع العديد من كبار السن. اختارت ستة منهم لتظهر في الفيديو القصير، ثم قامت بإنشاء الشخصيات المتحركة التي تمثل صوت الكلمات التي يتحدث بها كبار السن الاصيلين. قد يميل المشاهدون إلى إغلاق أعينهم والاستماع إلى مونتاج أصوات هؤلاء المتحدثين. ولكن سماع



لقطات من فيلم "Is the Man Who Is Tall Happy?" اخرج

ميشيل غوندرى Michel Gondry 2013

استخدام اسلوب الرسم على الزجاج:

أخرجت رسامة الرسوم المتحركة شيلا سفيان Sheila Sofiane العديد من أفلام الرسوم المتحركة الوثائقية بناءً على المقابلات المسجلة. وفيلمها "مقابلة مع حارس" (2001) A Conversation with Haris . حيث اقامت مقابلة مع مهاجر بوسني صغير انتقل إلى الولايات المتحدة مع عائلته بعد حرب البوسنة في التسعينيات. ويصف حارس الدمار الذي أحدثه الصراع في مسقط رأسه ومقتل أفراد من عائلته الممتدة على أيدي القوات الصربية. تستكشف المخرجة بالفيلم طريقة استخدام "الاستعارات المرئية والرسوم المتحركة المجردة لتوضيح المقابلة" ومن خلال أسلوب تصفه بأنه "رسوم متحركة سريرية وتعبيرية" تم إنشاء "محادثة مع حارس" من خلال تقنية الرسم على الزجاج للرسوم المتحركة. في هذه التقنية، يتم رسم الصورة على زجاج شبكي غير شفاف ثم تصويرها بالكاميرا قبل إعادة طلاءها وتغييرها بدرجات متفاوتة والتقاطها كإطار تالي. هذه عملية تصوير تتطلب تدمير العمل الفني أثناء إنشائه، لذلك على عكس الأشكال الأخرى من الرسوم المتحركة المرسومة، والتي تظل فيها الكدرات الفردية موجودة بعد تصويرها، فإن الصور التي تشكل محادثة مع حارس هي صور سريعة الزوال. تنتقل الصور المرسومة إلى بعضها البعض عبر سلسلة من عمليات التلاشي من وإلى ما يشبه لوحة قماش فارغة. يذوب رسم الشكل المرسوم ويختفي في كتلة من اللون الضبابي، أو يزال اللون نهائياً قبل أن يتطور إلى الشكل التالي تصبح تقنية الرسوم المتحركة هذه، وعملية التقدم من خلال التلاشي، إشارة مجازية لانهايار عالم حارس وإعادة بنائه بشكل متكرر، بالإضافة التعبير عن تجربة الاضطرابات المستمرة التي عانى منها حارس منذ بداية الصراع البوسني. استخدام شيلا Sheila للتقنية المرسومة باليد في محادثة مع حارس اتاحت لها الحرية الكاملة لتغيير الصورة في تطور بصري سلس.

تفسر شيلا Sheila كلماتها المنطوقة بطريقتين، من خلال الرسوم التوضيحية المباشرة للأحداث أو الأشياء التي ذكرها

يقوم المخرج الفرنسي المغامر والمبدع ميشيل غوندرى Michel Gondry بتحويل محادثاته مع عالم اللغويات والناشط السياسي نوم تشومسكي Noam Chomsky. إلى فيلم وثائقي مرسوم بالخطوط المتحركة " هل الرجل طويل القامة سعيد؟" (2013) " Eternal Sunshine of the Spotless Mind " حيث يعتمد غوندرى Gondry بشكل اساسي على رسومات القلم والحبر، ولكنه يحاول أيضاً استخدام تقنية إيقاف الحركة والتصوير الجاف.

"يتابع قلم المخرج الذي يتحرك بسرعة مع خطاب تشومسكي Chomsky - وردود أفعال غوندرى Gondry تجاهه. باستخدام أسلوب رسم طفولي متعمد، يحرر غوندرى العلاقة بين الكلمة وما تمثله، إما عن طريق تحويل العبارة إلى كلمات بصرية حرفية، أو عن طريق إنشاء ارتباطات ذات شكل حر توضح أفكار تشومسكي Chomsky المركزية حول اللغة. تظهر التصاميم ملونة وعصرية غير تقليدية، يظهر تشومسكي Chomsky في مربع صغير من لقطات الحركة الحية داخل الإطار أو يتم سماعه كتعليق صوتي، في حين يتم التعامل مع تفسيرات غوندرى لما يقوله تشومسكي Chomsky في شكل رسوم متحركة تفاعلية".

إن استخدام الخطوط العريضة بدلاً من الأشكال المملوءة يؤكد على الطبيعة التخطيطية والارتجالية للرسومات، وحركاتها المتذبذبة تعطي انطباعاً بالحيوية المستمرة خاصة في تصوير الشعر، الذي يهتز مثل أمواج الفكر. يقوم غوندرى Gondry برسم تعليقات تشومسكي Chomsky الجارية بشكل خيالي. يتم تجسيد الفضول الفكري على أنه قرم يحمل نباتاً محفوظاً في أصبص مع علامات استفهام على أوراقه، ويتم تمثيل تساؤل لماذا؟ عن الحقائق المقبولة على أنه درج .

في هذا الفيلم يتحدى التجسيد المتحرك لموضوعات المقابلات الوثائقية الطريقة التي تم بها تنظير المحادثة في الفيلم الوثائقي التقليدي يتم اقتراح العناصر المرئية مثل لغة الجسد والإيماءات الجسدية وأيقونات موقع المقابلة لإضافة معنى وأصالة للكلمات التي نسمع الشخص الذي تتم مقابلته يتحدث بها عبر شريط الصوت، ، انما الطريقة التي يتجسد بها الصوت البشري عبر الرسوم المتحركة لإنشاء أجساد صوتية متحركة تصبح عاملاً في فهم وتفسير معنى الأفلام.

الفيلم عبارة عن مزيج مثير للاهتمام من الصور الواقعية والرسوم المتحركة الخيالية، وهذا التناقض هو الذي يعطي نظرة ثاقبة لما يدور في رأسي لاندريث Landreth وريان Ryan يستخدم لاندريث Landreth الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التي تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر. في مزيج من الأساليب الواقعية والتعبيرية. تم استخدام رسومات رايان Ryan لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد تندمج في عالم الفيلم. تصف الرسومات المتحركة بالفيلم تدفق الأفكار التي جاءت مع استسلام رايان Ryan للادمان، وتسوله في الشوارع لتغطية نفقاته. إن تطبيق لاندريث Landreth لتكنولوجيا الحاسوب في فيلم وثائقي لتصوير ما هو داخلي، بدلاً من شرح الحقائق التي يمكن ملاحظتها حول العالم الخارجي من خلال محاكاة مظهر الواقع، يُظهر موقفاً فريداً تجاه إمكانيات هذه التكنولوجيا. على عكس الطريقة التقليدية لإعادة إنشاء الصورة الواقعية أو سرد قصص خيالية بشكل سطحي." في اللحظات الافتتاحية للفيلم، يؤسس لاندريث Landreth فرضية ما يسميه "الواقعية النفسية"* نرى لاندريث متكئاً على حوض للبيدين أمام امرأة في حمام متسخ، وقد تم تحقيق شكله بطريقة واقعية، ومن الواضح أنه يشبه كريس لاندريث Landreth الحقيقي، إضافة للخطوط الملونة الزاهية التي تقسم خده كالندبات، والسديم الأصفر على جانب رأسه. يقدم لاندريث نفسه ويشير إلى «الندوب» و«السديم» ويقول: «منذ أكتوبر عام 1989، عندما تحطمت نظرتي الرومانسية الجامحة للعالم إلى الأبد»، و«منذ سبتمبر عام 1992 عندما خضعت لفشل كارثي في إدارة حياتي المالية». على الفور أسس لاندريث Landreth العلاقة بين الجسدي والنفسي، وبين الصور الواقعية والتعبيرية، من خلال إظهار كيف تصبح الندوب العقلية مرئية. من خلال التفسيرات التعبيرية للذاتية على هيئة صور متحركة واقعية. هذا الفيلم يعمل على استحضار العالم الداخلي لموضوعاته. فتصبح المظاهر التي تم إنشاؤها بواسطة الرسوم المتحركة بالكمبيوتر لسيكولوجية الشخصيات عبارة عن رسوم متحركة يتم رسمها على لوحة من الواقعية، والتي من خلالها نبدأ في فهم العوالم الداخلية لكل من رايان لاركين Ryan Larkin وكريس لاندريث Chris Landreth.

حارس، ومن خلال إعطاء بديل بصري للحالات الذهنية والعواطف التي يصف تجربتها. على سبيل المثال، عندما يتذكر حارس كيف كان يأمل في رؤية تمثال الحرية وهو يطير إلى نيويورك للمرة الأولى، نرى صورة متحركة للتمثال. وعندما يتحدث عن أفراد عائلته الذين قتلوا، نرى الشخصيات تختفي واحداً تلو الآخر، يكون هذا الرسم التوضيحي مجازياً في بعض الأحيان، كما هو الحال عندما يتهم الحارس الصرب بأنهم يريدون "البلد بأكمله لأنفسهم" وتظهر يد جندي صربي في الإطار وتقبض على كتلة من الأرض التي ترمز إلى يوغوسلافيا السابقة. تستخدم شيلا Sheila أيضاً الرسوم المتحركة للتعبير عن تجارب حارس العاطفية، كما هو الحال عندما يتحدث عن الانتقال من نيويورك إلى بالتيمور. هنا تصبح لوحة الألوان داكنة ومشؤومة بظلال من اللون الأسود. صورة شخصية بيضاء وحيدة تتراجع إلى خلفية سوداء واسعة، وتصغر أكثر فأكثر حتى يتم ابتلاعها بالكامل، تثير وصف حارس للشعور بالوحدة. تستخدم شيلا Sheila أيضاً الرسوم المتحركة بطريقة غير مباشرة بحيث لا تعطي الصور دائماً شكلاً مرئياً لما يُسمع، ولكنها تستحضر أيضاً مفاهيم مجردة مثل العواطف.



إعطاء بديل بصري للحالات الذهنية والعواطف بفيلم "مقابلة مع حارس" (A Conversation with Haris (2001). للمخرجة شيلا سفيا Sheila Sofiane، صور من الفيلم

استخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد:

فيلم رايان Ryan، هو فيلم رسوم متحركة وثائقي قصير لعام 2004، من تأليف وإخراج كريس لاندريث Chris Landreth. يدور حول رسام الرسوم المتحركة الكندي رايان لاركين Ryan Larkin، الذي أنتج بعضاً من أفلام الرسوم المتحركة الأكثر تأثيراً في عصره، تم تنفيذ الرسوم المتحركة في مركز فنون الرسوم المتحركة بكلية سينيكا في تورونتو Animation Arts Centre of Seneca College in Toronto، الفيلم حصل على جائزة الأوسكار عام 2004، الفيلم عبارة عن نسخة متحركة من مقابلة صوتية اجراها لاركين Larkin مع لاندريث Landreth وشخصين آخرين،

مكون من 125 فنائاً تم اختيارهم من جميع أنحاء العالم. تم عرض الفيلم لأول مرة في مهرجان أنسي الدولي لأفلام الرسوم المتحركة لعام 2017.

تم تصوير فيلم Loving Vincent في البداية مع ممثلين على شاشة خضراء، ثم قام الفريق بتحويل الفيلم بتقنية الـ rotoscoping إلى فن متحرك باستخدام الرسوم المتحركة بالرسم على الزجاج. هذه التقنية التي ابتكرتها المخرجة ورسامة الرسوم المتحركة الكندية الأمريكية كارولين ليف Caroline Leaf لأول مرة في السبعينيات. لكن هذا هو أول فيلم روائي طويل-رسوم متحركة مرسوم- يتم إنتاجه بهذا الأسلوب الشاق، حيث تظهر صعوبة السماح للصور بالتحول والتطور على الشاشة بمهارة، من خلال رسم الفنانين فوق كل إطار من الفيلم الحي على الزجاج.

اعتمد الفنانين علي لوحات رسمها فان جوخ بنفسه، واعتمد الفيلم علي الشخصيات التي ظهرت في اللوحات، حتي اماكن التصوير التي تظهر في الخلفية، وهكذا ظهرت اللوحات متحركة بأسلوب ضربات الفرشاة في اللوحات الزيتية التي عرف بها فان جوخ وكانت حركات تلك الضربات تبتث الروح في اللوحات وجعلت المشاهد يدخل في عالمه الفريد الذي اسس عليه ثورته الفنية، كما جعلت المشاهد يشعر ان شخصيات الفيلم وحركاتهم كأنها حقيقية، واستخدام تلك التقنية استطاع ان ينقل المشاهد الي اطراف الحكاية دون ان يضع تركيزه في الحكاية الاصلية، لتجد قصة الفيلم طريقاً جديداً إلى أيام فنسنت الأخيرة من خلال فن الرسوم المتحركة الذي يعيد الفيلم إلى الحياة. والنتيجة هي أجزاء متساوية من تكنولوجيا القرن الحادي والعشرين وفن أواخر القرن التاسع عشر.

تعمل الرسوم المتحركة في هذه الأنواع من الأفلام الوثائقية المتحركة التي تتناول السيرة الذاتية كطريقة بديلة للوصول إلى الماضي. كما تتمتع بالقدرة على أن تكون أداة قوية لإعادة بناء صورة للعالم الاجتماعي والتاريخي.



الفنانين يقومون برسم لوحات فان جوخ



لقطات من فيلم رايان Ryan، إخراج كريس لاندريث Chris

2004، Landreth

كما يمكننا الإشارة الي فيلم "الملك توت - قرن من الأسرار" للمخرج Mike Ibeji مايك إبيجي انتاج Big Dreams Entertainment تم استخدام بتقنيه الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الابعاد 2D & 3D Motion Graphics لتصميم محتوى واقعي تاريخي- لصالح قناة ديسكفري discovery، للاحتفال بالذكرى المئوية لاكتشاف توت عنخ آمون، بينما يتم نقل كنوز توت من متحف القاهرة إلى المتحف المصري الكبير الجديد عند سفح الأهرامات، تم استخدام برنامج Cinema 4D للمساعدة في إعادة إنشاء بعض المباني كنماذج ثلاثية الأبعاد، ولبناء وتحريك المباني الممزوجة بالحركة الحية وإضافة المؤثرات البصرية إلى اللقطات الفعلية للفيلم الوثائقي تم استخدام برامج After Effects, Photoshop. تم تصميم بعض الرسوم التوضيحية يدويًا باستخدام برنامج Illustrator، باستخدام أجزاء من الجداريات القديمة.



لقطات من فيلم "الملك توت: قرن من الأسرار" King Tut: A

Century of Secrets، للمخرج Mike Ibeji مايك

إبيجي، 2022

استخدام تحريك الرسوم الزيتية علي الزجاج paint-on-glass animation : فينسنت المحب أو لافينغ فينسنت Loving Vincent هو فيلم سيرة درامي بريطاني/ بولندي مشترك من إخراج دوروتا كوبيلا Dorota Kobiela وهيو ولتشمين Hugh Welchman.، أُصدر في عام 2017، وهو أول فيلم في العالم يتكون كاملاً من الرسوم الزيتية. ويعرض أعمال الفنان الهولندي فينسنت فان كوخ Vincent van Gogh، وحياته وموته المثيران للجدل. كل إطار من إطارات الفيلم البالغ عددها 65000 عبارة عن لوحة زيتية، تم إنشاؤها باستخدام نفس التقنيات التي استخدمها فان جوخ، بواسطة فريق

للوصول إليهم، وإضافة الواقع المعزز والتكنولوجيا التفاعلية فكرة رائعة لجذب المراهقين. إنه تجمع مثالي بين الفن والنشاط والتكنولوجيا المصمم للشباب".



لقطات من فيلم مرآة برياً Priya's Mirror، 2016، للمخرج رام

ديفينيني Ram Divinini

الدور الوظيفي للرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية المتحركة

ان الرسوم المتحركة الوثائقية أداة مهمة في عالم صناعة الأفلام الوثائقية، حيث تجمع بين الجمالية البصرية والقصص المثيرة لتقديم محتوى يترك أثراً واضحاً ويتفاعل مع المشاهدين بشكل مباشر وقوي. ومن خلال توظيف التقنيات والأساليب المتعددة للرسوم المتحركة فان ذلك يمكن أن يساعد على إثراء العمل الوثائقي ويجعله أكثر جاذبية وإقناعاً للمشاهدين، كما يمكن توظيفها بحسب الرسالة والأهداف التي يسعى المخرج لتحقيقها في الفيلم الوثائقي. وتلك الوظائف تتمثل في :-

* **تمثيل الخيال:** يمكن للرسوم المتحركة تمثيل الأحداث والمواقف التي قد تكون صعبة أو مستحيل تصويرها بالكاميرا في الواقع. يمكن أن تساعد الرسوم المتحركة في تقديم رؤى خيالية أو تمثيل الأحلام بطريقة تفتح المجال للإبداع والتعبير.

* **تقديم السياق:** بالرسوم المتحركة يمكنك إنشاء عناصر مرئية تساعد في شرح السياقات التاريخية أو الثقافية التي قد تكون غير مألوفة للمشاهدين، تمثل الرسوم المتحركة طريقة فعالة لإحياء الأحداث التاريخية. يمكن استخدام الرسوم المتحركة لتمثيل الأحداث التاريخية بطريقة تجسد الجوانب المختلفة للتاريخ وتوثيقها بشكل مبتكر وتعزز التواصل مع المشاهد.

* **تصور المفاهيم المجردة:** المزايا الأساسية للرسوم المتحركة هي قدرتها على تصور المفاهيم المجردة. فإذا كنت تقوم بإنشاء فيلم وثائقي حول تغير المناخ، فقد يكون من الصعب نقل تأثير ارتفاع درجات الحرارة وذوبان الأنهار الجليدية من خلال لقطات الحركة الحية وحدها. وانم تتيح لك الرسوم المتحركة تصور هذه التأثيرات بطريقة واضحة وجذابة.

* **نقل العاطفة:** يمكن استخدام الرسوم المتحركة لنقل المشاعر بطريقة لا يمكن للقطات الحركة الحية تقديمها، فيمكنك إنشاء

علي اليسار: الممثل دوغلاس بوث على الشاشة الخضراء، الوسط:

لوحة فان جوخ لأرماند رولين ، اليمين: أرماند في محبة فنسنت

استخدام تقنية الواقع المعزز* (AR):augmented reality

بريا Priya هي سلسلة كتب هزلية تدور أحداثها حول امرأة هندية شابة تدعى برياً تعرضت للاغتصاب، اراد مبدعوها ان يثبتوا أن الواقع المعزز مستعد للتعامل مع القضايا الاجتماعية القوية. لذا التقى المخرج رام ديفينيني Ram Divinini ، وهو صانع أفلام وثائقية، ودان جولدمان Dan Goldman ، وهو رسام، في لقاء تقني في نيويورك وترابطا على الفور بسبب الاهتمام المتبادل بالواقع المعزز. قاموا معاً بإنشاء Priya's Shakti، وهو الأول في السلسلة، ثم عاد المخرج الهندي الأمريكي رام ديفينيني Ram Divinini بجزء ثانٍ، Priya's Mirror 2016، والذي يعالج مشكلة الهجمات الحمضية في الهند باستخدام رواية القصص وشراكة الواقع المعزز مع Last Mask Campaign. حيث تقابل برياً هذه المرة ناجين من هجوم الحمض وتظهر لهم "مرآة الحب"، وهي قطعة أثرية غامضة تتلقاها من الإلهة الهندوسية بارفاتي، والتي تسمح لهم بالنظر إلى ما هو أبعد من وجوههم المليئة بالندوب ورؤية ذاتهم الحقيقية. لتساعدهم على استعادة الثقة وإيجاد الشجاعة للخروج إلى العالم وعيش حياة طبيعية مرة أخرى.

كانت فكرة استخدام الواقع المعزز هي تحويل الكتاب الهزلي إلى كتاب منبثق، باستخدام تنسيق مصمم بشكل مثالي، حيث يتم دعم كل صفحات الكتاب بمحتوى إضافي للواقع المعزز يمكن الوصول إليه من خلال تطبيق Blippar للهواتف الذكية، ليظهر صفحات الكتاب الهزلي في شكل رسوم متحركة، خاصة عندما يتم مسحها ضوئياً بأحد التطبيقات، مما يؤدي إلى إثراء تجربة المشاهدة والتعلم والتعاطف. ويعد المحتوى الأكثر إثارة للمشاعر بالفيلم مقاطع فيديو السيدات الناجيات من الهجوم الحمضي في الهند والذين يتحدثون عن تجاربهم.

وعن سبب اختيار تقنية الواقع المعزز يقول المؤلف "ان روية القصة من خلال خلق بطله خارقة، وخاصة البطله الهندية، وهو أمر لم يسمع به من قبل، واستخدام سياق وبنية الأساطير الهندوسية كوسيلة لسردها، جعلها جذابة للجمهور، ولكن تناولها في فيلم وثائقي لن يتعمق أبداً في المشكلة ويحاول فهمها. لذلك فهنا الجمهور واكتشفنا أن الكتب المصورة هي أفضل طريقة

5- اتضح ان موضوع هذا البحث لم يتم تناوله سابقا بمصر او الوطن العربي. لذا لا تتوفر له مراجع باللغة العربية.

مراجع :

1-Animated Documentary :Annabelle Honess Roe, Saffron House, 6–10 Kirby Street, London EC1N 8TS.2013

2-The Acceptance Of Animation To Represent Reality In Documentary Film: Ryan Hollinger, Dissertation , 2017,

3https://jes.journals.ekb.eg/article_181969_b66ce76ecfc92b27fb_b967e3f45478b9.pdf-

4<https://journal.animationstudies.org/anastasiia-guschina-towards-a-materialist-theory-of-animated-documentary/>

5https://www.academia.edu/33621098/The_Acceptance_Of_Animation_To_Represent_Reality_In_Documentary_Film_Dissertation_2017_

6<https://journal.animationstudies.org/anastasiia-guschina-towards-a-materialist-theory-of-animated-documentary/>

7<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/17468477221108https://www.alphavillejournal.com/Issue8/HTML/ReviewDanta.html>

9https://en.wikipedia.org/wiki/Walking_with_Dinosaurs1

10<https://academic.oup.com/gerontologist/article/46/2/308/2953362>

Abstract

Highlighting animation documentaries and the role of animation in portraying factual realities in a documentary context, animation is a powerful tool for documentary filmmakers, bringing vitality and dynamism to still images and archival footage, and contributing to the enhancement of their stories and the innovative transmission of information. The animation enables the directors to find images that contribute to understanding complex ideas and reviving historical events in an attractive way, as well as adding creativity and excitement to the storytelling. The convergence of animation and documentaries is a development that goes beyond the binary understanding of "what" and "how" documentary and animation can show us, as animation is a common way to express the reality and inner worlds of documentary subjects. The research deals with the definition and history of the emergence and development of animated documentary films, in addition to studying the functional role played by animation in representing reality and enriching the image with documentaries, and how to use them.

شخصيات وبيانات مصممة لإثارة مشاعر معينة لدى المشاهد. فمثلا إذا كنت تقوم بإنشاء فيلم وثائقي عن الصحة العقلية فيمكنك استخدام الرسوم المتحركة لإنشاء شخصية تمثل مشاعر ومعاناة شخص يعاني من مرض عقلي، وبذلك يمكنك إنشاء اتصال قوي وعاطفي مع المشاهد.

* **زيادة قيمة الإنتاج** : يمكن أن تضيف الرسوم المتحركة مستوى من قيمة الإنتاج إلى الفيلم الوثائقي، وهو ما قد لا يمكن تحقيقه من خلال الحركة الحية وحدها. باستخدام الرسوم المتحركة، يمكن لصانعي الأفلام إنشاء تجربة أكثر جاذبية وغامرة للمشاهدين. يمكن استخدام الرسوم المتحركة لإضفاء الحيوية على الشخصيات والقصص بطريقة لا تستطيع الحركة الحية القيام بها. كما يمكن استخدامها أيضًا لإنشاء تأثيرات خاصة قد تكون باهظة الثمن أو يصعب تحقيقها باستخدام الحركة الحية.

* **جلب القصص إلى الحياة**: يمكن أن تكون الرسوم المتحركة أداة فعالة لإنشاء تجربة ديناميكية وجذابة بصريًا. حيث يمكن إضفاء الحيوية على اللقطات الأرشيفية والصور بطريقة تجذب المشاهدين بشكل أكثر فعالية عن الصور الثابتة أو لقطات الحركة الحية.

* **تعزيز رواية القصص** : يمكن استخدام الرسوم المتحركة لتعزيز رواية القصص في الفيلم الوثائقي من خلال الجمع بين لقطات الحركة الحية والرسوم المتحركة لإنشاء قصة مذهلة بصريًا وديناميكية تجذب انتباه الجمهور. يمكن استخدام الرسوم المتحركة لإنشاء انتقالات بين المشاهد، وتقديم استعارات مرئية، وتوضيح الأفكار المعقدة التي قد يكون من الصعب نقلها من خلال لقطات الحركة الحية وحدها.

نتائج البحث

- 1- نجحت الرسوم المتحركة في التعبير عن الواقع واثراء باستخدام سياق غير خيالي بالفيلم الوثائقي
- 2- ان الأساليب الفنية والتقنية للرسوم المتحركة لها دور هام في اثراء وتعزيز التعبير البصري بالأفلام الوثائقية
- 3- هناك طرق محددة تستخدم لتوظيف الرسوم المتحركة بالأفلام الوثائقية واصبح لها دورا مؤثرا في الافلام الوثائقية.
- 4- لم يتعارض الشكل الخيالي للرسوم المتحركة مع وظيفة الافلام الوثائقية في سرد وتوثيق الواقع.