دور أزياء أفلام التحريك كلغة بصرية للدلالة على الهُوية الثقافية

Role of Animation Movies Costumes as visual Language indicating Cultural Identity

نيڤين عبد اللطيف محمد عمر

مدرس، بقسم الديكور، كلية الفنون الجميلة، جامعة الأسكندرية، neveena.omar@yahoo.com

الملخص:

تُعد الأزياء إحدى اللغات الفنية البصرية التي تصور الزمان والمكان وتعبر عن حضارات الشعوب، وتعكس الهوية الثقافية للمجتمعات، وهي بالأهمية لكونها ذات دور فعال في إقناع المُشاهد بما يجري من أحداث ويعتمل في نفس شخصيات أفلام التحريك التي تحكي قصصا يغلب عليها الجانب الإنساني، ويكون الكثير منها مُستلهما من أحداث أو أشخاص من الواقع، لذلك فإن مصمم أزياء شخصيات أفلام التحريك يحرص على مراعاة المنابع الثقافية للمجتمعات المتنوعة، والتي تحدد تاريخ وبدايات أي شعب من الشعوب، وتتشكل وتختلف تبعا لأجواء بيئته المناخية، وتتأثر بأعراف الناس ومعتقداتهم وطقوسهم وعاداتهم التي نشأوا عليها، ويعد من الأهمية توخي الدقة إلى جانب الرؤية الفنية في تصميم أزياء أفلام التحريك في دلالاتها على ثقافات المجتمعات المختلفة، خاصة وأن العديد من أفلام التحريك أثرت الأزياء المقدمة بها على الجمهور من الصغار والكبار، ومن ثم فإنها تُستلهم وتتأثر بالهُويات الثقافية والإجتماعية وتؤثر في خطوط الموضة وتصميم الأزياء بشكل عام.

تتمثل مشكلة البحث في:

- *بعض أفلام التحريك، طغت عملية التصميم على توخي الدقة في عملية الاستلهام من المنابع الثقافية للبيئات المستوحى منها العمل، مما أدى إلى وصول صورة غير دقيقة عن الهويات الثقافية للحضارات المختلفة.*
- *في حالات التحريك التي لم يتم فصل عملية تصميم الشخصيات عن عملية تصميم أزياءها، ظهرت مشكلات وصعوبة في مدى منطقية الحركة وعلاقتها بالشخصية والمشهد.*

هدف البحث:

- ضرورة تسليط الضوء على أهمية دور أزياء أفلام التحريك بوصفها لغة بصرية تعكس ثقافة الشعوب والمجتمعات، وتوضيح الفارق بين تصميم شخصيات أفلام التحريك، وتصميم أزياء شخصيات أفلام التحريك، وذلك مواكبة للتطور التقني الهائل الذي تميزت به أفلام التحريك في الآونة الأخيرة.

- ضرورة توخي الدقة في تصميم خطوط وتكوينات وألوان أزياء شخصيات أفلام التحريك بما يتوافق مع البيئة المكانية، والجغرافية ليحقق إنعكاسا ولو رمزيا للثقافة التي يقدمها الفيلم في طيات رسالته.

وباستخدام المنهج الوصفي – التحليلي، يخلص البحث إلى: التأكيد على أهمية تصميم الأزياء كعنصر بصري في تحقيق الهوية الثقافية المرتبطة بالرسالة التي تقدمها أفلام التحريك، وقدرتها على تعريف المُشاهدين من جميع الأعمار بثقافات الشعوب المختلفة عبر الأزمنة والعوالم المتعددة، كذلك فإن الأزياء المُقدمة في أفلام التحريك تؤثر على ذوق الصغار والكبار من المُشاهدين، وبالتالي تؤثر في خطوط الموضة وتصميم الأزياء بشكل عام، ولذلك يوصي البحث: بضرورة الإهتمام والدعوة إلى إنتاج أفلام تحريك ذات طابع محلي مصري يعكس الهوية الثقافية للمجتمع المصري وحضارته وتاريخه وأزياءه، واختيار قدواته وأبطاله وتقديمها كشخصيات في أفلام التحريك كرموز ثقافية واضحة وقدوات مؤثرة في النشء من المُشاهدين.

محور المؤتمر : المحور الثالث _ الفنون والتربية

الكلمات الدالة : الهوية الثقافية، أفلام التحريك، الأزياء.

Role of Animation Movies Costumes as visual Language indicating Cultural Identity

By: Neveen Abedllatif Mohamed Omar

Lecturer Dr- Décor Department- Faculty of Fine Arts- Alexandria University- neveena.omar@yahoo.com

Abstract

Costume is considered one of the visual artistic languages depicting time periods and places, it reflects human's civilizations, and echoes societies' cultural identity. It is essential because it has an effective role in convincing the viewer of the events taking place and character perturbation in animated movies, telling many stories packed with humanity, inspired events and characters from reality. Animation costume designer takes into account the cultural diversity, community origins and traditions, influenced by people customs, beliefs, rituals and habits. When designing the conceptual costumes of animated movies it is essential to consider both true cultural depiction and artistic vision for influential implications to audience of all ages and fashion inspiration.

Research Problem:

In some animation movies, the design has overwhelmed the cultural origins, resulting in a confused and inaccurate image of the culture referenced in the movie.

In animation cases where the character design and costume design unseparated, obvious obstacles in the way of movement logic and a setback between the character and background were found.

Research Aim:

To set animation movies costume role under spot as a visual language, indicating cultural identity and clarifying the difference between designing animated character and the character costume, resulting in reaching tremendous technological development that distinguish animation movies recently.

The need of accuracy when designing character costume lines, forms, compositions and colors, consisting with cultural settings, to reflect the cultural message of the movie.

Using the descriptive-analytical approach, **the research concludes**: Emphasis on the importance of costume design as a visual element in achieving cultural identity associated with the message presented by animation movies, and its ability to introduce viewers of all ages to different cultures across different times and places. Animation movies' costume Influences the taste of young and old viewers, and therefore affects the lines of fashion and fashion design in general, In conclusion **the research recommends**: the need to attention and aim for the production of regional Egyptian animated movies to reflect the true cultural identity of the Egyptian society, civilization and history, presenting an Egyptian influential figures as animated protagonist.

Keywords: cultural identity, animation movies, costume.

لكل مجتمع من المجتمعات ثقافته الخاصة، التي يتسم بها ويعبر عنها من خلال هويته، سماته الشخصية، ووجوده الإنساني والاجتماعي. وهناك من علماء الإجتماع من يجعلون الثقافة نتاجاً إنسانياً بحتاً، فهي سمة إنسانية خالصة تختص بالإنسان دون غيره، فهو الذي أوجدها وليست فيها عناصر من قوى غيبية. وبهذا المعنى تذهب العالمة الأنثروبولوجية "مارجريت ميد"، فهي ترى أن الثقافة هي "الكل المنظم المتكامل الذي تستحدثه جماعة من الناس وتنقله إلى أبنائها عبر المشاركة في الأعراف والتقاليد حتى يصبحوا أعضاء في مجتمعهم." وبذلك تشمل الثقافة اللغات والعلوم والفلسفات والأجهزة التكنولوجية، والطرق السياسية والعادات اليومية، والفنون ووسائل الإعلام والأفلام ... إلى آخره.

وهناك تصور آخر يرى أن الثقافات ليست صناعة بشرية بالكامل، وإنما هي أساليب كلية للحياة موجهة بالأديان والفلسفات والأيديولوجيات. وعليه يمكن القول أن الثقافة العربية الإسلامية هي الأسلوب الكلي لحياة المجتمع العربي الذي يتسق مع التصور الإسلامي للألوهية والكون والإنسان والحياة، وأن الثقافة الأمريكية هي الأسلوب الكلي لحياة المجتمع الأمريكي الذي يتسق مع التصور البراجماتي للألوهية والكون والإنسان والحياة، وأن الثقافة اليابانية هي الأسلوب الكلي لحياة المجتمع الياباني الذي يتسق مع التصور البوذي _مثلا_ للألوهية والكون والإنسان والحياة.... وهكذا إلى آخره. وعلى هذا النحو تتمثل الثقافة في جانبين هما:

1- الجانب المعياري المشتق من عقيدة الأمة وفلسفتها وأيديولوجيتها، وهو تصور الأمة أو الجماعة للألوهية والكون والإنسان والحياة.
2- الجانب المادي وهو الأسلوب الكلي لحياة الأمة والذي يتسق مع الجانب المعياري، ويتمثل الجانب المادي للثقافة في قوى الإنتاج أو أدوات الإنتاج.

الهُوية الثقافية:

الهُوية هي شخصية الأمة التي تتسم بسمات تجعلها تتميز وتتمايز عن غيرها من الأمم. وتختلف الهُوية باختلاف الثقافة التي تتبع منها، فالثقافة هي الإطار الأوسع للهُوية.، وكما تختلف الثقافة باختلاف أصولها الاجتماعية أو السماوية، فكذلك تختلف الهُوية باختلاف الأصول الثقافية. فهناك هُويات نابعة من ثقافات اجتماعية حيث تبدو فيه الهُويات بوصفها "ذاكرة جماعية" أو "ثمرة الأجيال من الذكريات والتجارب المشتركة". ومن ثم يمكن للهُوية الأوروبية _مثلا_ طبقا لهذا النمط أن تتطور أو تتحول بطريقة عشوائية وغير مخطط لها، بوصفها مجموعة منوعة من الرموز، والأساطير، والتقاليد من مختلف أجزاء أوروبا، اندمجت والتحمت في هُوية فوق قومية تشمل داخلها كل شعوب أوروبا.

وهناك الهُويات النابعة من ثقافات ذات أصول ربانية، فالهوية العربية الإسلامية ليست نتاج تطور تاريخي أو جغرافي أو أسطوري، وإنما هي نتاج عقيدة ثابتة وشريعة متغيرة ولكن في ضوء الثوابت، لذلك فإن هُوية الإنسان العربي المسلم في كل الأقطار العربية تقوم على الولاء لله، ولمنهج الله في إعمار الأرض وترقية الحياة. فلم ينل التاريخ من وحدة هذه الهُوية وثبات أصولها رغم أن معظم أقطار العالم العربي قد عانت من ألوان مختلفة للأستعمار فترات طويلة.

وينبغي التأكيد على أن السينما بوصفها فن بصري ووسيط إعلامي، فإنها تقوم بدور مهم في تشكيل هوية المتلقي، خاصة أفلام التحريك لما تتمتع به من الجاذبية لشريحة عريضة من الجمهور من مختلف الأعمار ومختلف الثقافات، وهي تؤثر بشكل كبير وواضح في ذوق وسلوك وثقافة المُتلقي خاصة الأطفال والمراهقين.، حتي أنها أصبحت أحد أدوات الحروب الحديثة التي تستخدمها الدول المعادية أو الطموحة إلي الاستحواذ علي العالم كله في نشر أفكار معينة وترسيخ تقاليد جديدة، ورغم ذلك فإن بعض صناع السينما لايدركون هذه الحروب الثقافية وتأثيرها على هُوية الأفراد والمجتمعات.، وفي العالم كله هناك الكثير من الدول التي تحافظ علي تراثها الثقافي والانساني وتنشره من خلال السينما وأفلام التحريك، وهناك دولا أخري تدمر تراثها الثقافي والانساني من خلال السينما أيضا.، أو ليس لها رصيد من أفلام التحريك التي تنشر بها تراثها الثقافي، بحيث لا تبقى مجرد مُتلقي لثقافات الغير دون مشاركة.

أفلام التحريك/ الرسوم المتحركة:

اسم يطلق على مجموعة من الأفلام تعتمد في تنفيذها على الرسوم، فتكون أشخاصها وكل مرئياتها من رسوم، ويجري تحريكها على الشاشة أي أنها تعتمد على تحريك الرسوم، ولذلك يطلق عليها البعض **أفلام التحريك**. وقد ارتبطت أفلام الرسوم المتحركة في أذهان رواد السينما باسم والت ديزني Walt Disney فنان الرسوم المتحركة الأمريكي ومخترع أشهر شخصية للرسوم المتحركة وهي شخصية ميكي ماوس.

وقد أثرت التطورات الكمبيوترية على أفلام التحريك عظيم الأثر، فالكمبيوتر يُغني حاليا عن استديو كامل للرسوم المتحركة، حيث يُتيح الكم الهائل من اللقطات البينية، ويمكن من متابعة الصور متزامنة مع الموسيقى والصوت والتأثيرات اللازمة لها. بل ويمكن من تحويل الصور ثنائية الأبعاد إلى صور ثلاثية الأبعاد، بتكاليف أقل بما لا يقاس مقارنة بما كانت عليه الحال قبل دخول الكمبيوتر إلى عالم أفلام التحريك.

- **أفلام التحريك وأثرها على الهوية الثقافية للمُتلقي**

إن الرسائل الاتصالية واللغة البصرية التي تبثها أفلام التحريك أضحت تمثل تحديا كبيرا للهوية الثقافية الوطنية، وما تقدمه هذه الأفلام من ثقافات وافدة يحملها مضمونها الترفيهي المتمثل في الدراما والأغاني والرقصات.، والأزياء بشكل خاص التي تعرضها تعتبر من العوامل المؤثرة على الثقافة الوطنية يتم بسهولة استيعابها ثقافيا، ويتضح تأثيرها بشكل خاص على

الأجيال الجديدة من الأطفال والشباب، ويظهر ذلك التأثير على طريقة ارتداء الملابس ونوعيتها وقصات الشعر والألوان وبعض العادات والسلوكيات الأجنبية ... وغيرها.

الأزياء كلغة بصرية:

تأثر تطور الأزياء وتنوعها على مر العصور بالعوامل الجغرافية كالمناخ وتوافر المواد الضرورية له، وبالحوادث المختلفة كالحروب والثورات والتبادلات التجارية والحركات الدينية وغيرها، كما تأثرت بالتطور التقني كطرائق الغزل والنسج والحياكة والخياطة. وثمة وظائف أخرى تفرض نفسها على الملابس وتنوعها، أهمها الوقاية من عوامل الطبيعة والمكانة الاجتماعية والتزام الدُرْجة الموضة أو الطراز السائد لمجموعة معينة من الناس في زمن معين) والزينة. وتحتل المكانة الاجتماعية والدُرجة المكانة الرائدة في طراز لباس الناس وتعقيده وتذوقه الفني. وإن تتبع تاريخ الأزياء لدى الشعوب المتحضرة– بما في ذلك التبدلات الطارئة على الدُرجة– يقود إلى معرفة جميع هذه المؤثرات.، وفي العصر الحديث تقوم وسائل الإعلام كالتلفزيون ومجلات الأزياء والسينما والمسرح بدور بارز في نشر أحدث صيحات الموضة والجديد في عالم الأزياء.، والتي أضحت لغة بصرية وصورة تنطق بالعديد من الثقافات والمرجعيات التي أثرت فيها.

وحتى يمكن استيعاب إمكانية وجود لغة بنيانها مؤسس على الصورة، ينبغي أن نعرف بأن عملية التذكر التي يفعلها الإنسان للماضي تتم من خلال متتاليات من الصور البصرية، يثير تذكر صور بعينها مرتبطة بحدث في القريب العاجل مشاعر ترتبط بصور أخرى بدورها ترتبط بمعاني تكمّل فعل الاستذكار والتي يترجمها الإنسان في البداية إلى أسهل لغة يعرفها وإن كانت الكلمات ثم عندما يتعرف بشكل جيد على الصور وما ترمز إليه لا يترجمها ويدركها كما هي حتى وإن تجدد شكلها وأعيد تخليقه في ذهنه.، كما يمكننا القول بأن ذاكرة الإنسان هي عبارة عن مخزون بصري سينمائي لكل التجارب التي مر بها تحتوي المونتاج واللقطات القريبة والبعيدة وحتى البانورامية ولكنها غير إحترافية.

وبالتالي يمكن القول أن الأزياء هي إحدى اللغات التي تتكون من مجموعة من الإشارات التي نشأت وتأثرت بالطبيعة والمحيط الداخلي والخارجي للإنسان والتي بدورها تعكس عقائده، ذوقه، عاداته، وضعه، بيئته ومدى ثرائها أو افتقارها وطبيعتها المناخية والألوان السائدة بها والخامات المتاحة فيها ... وغيرها.، وتحقق الأزياء مجموعة من الرسائل للمُشاهد أهمها:

* **المعلومات Information:** من الأدوار التي تحققها الأزياء في أفلام التحريك أنها توصل للمتلقي مجموعة من المعلومات عن حالة / وضع الشخصية، قدرها من الثراء، عُمرها، المهنة أو الحرفة، إطلالتها، وحالتها المزاجية والنفسية لكل شخصية وعلاقتها ببعضها البعض

* **النوع والإطلالة Sexual Attraction:** توضح الأزياء نوع الشخصية ذكر أم أنثى ومدى جاذبيتها وتأثيرها على عين المُشاهد.

* **الجماليات Aesthetics:** لكل فيلم من أفلام التحريك سمة وخطة ومصادر إلهام خاصة يتميز بها أثناء مرحلة وضع المفهوم التصميمي Concept .، وفي هذه المرحلة يُستخدم لوحة للتجميع والدلالة على الجو العام Mood–board وهي وسيلة لتقديم

الرؤية الشمولية والطابع العام لأزياء الفيلم، مجمع عليها مصادر الإلهام، وصور منتقاه تتعلق بالتصميم، والخطة اللونية، وأنواع الخامة/ النسيج، والزخارف إن وُجدت Textile، وصور أخرى للدلالة على الفترة الزمنية، فصول السنة، عُمر الشخصية.، وتتميز هذه الوسيلة بسهولة متابعة تطور تصميم زي الشخصيات.

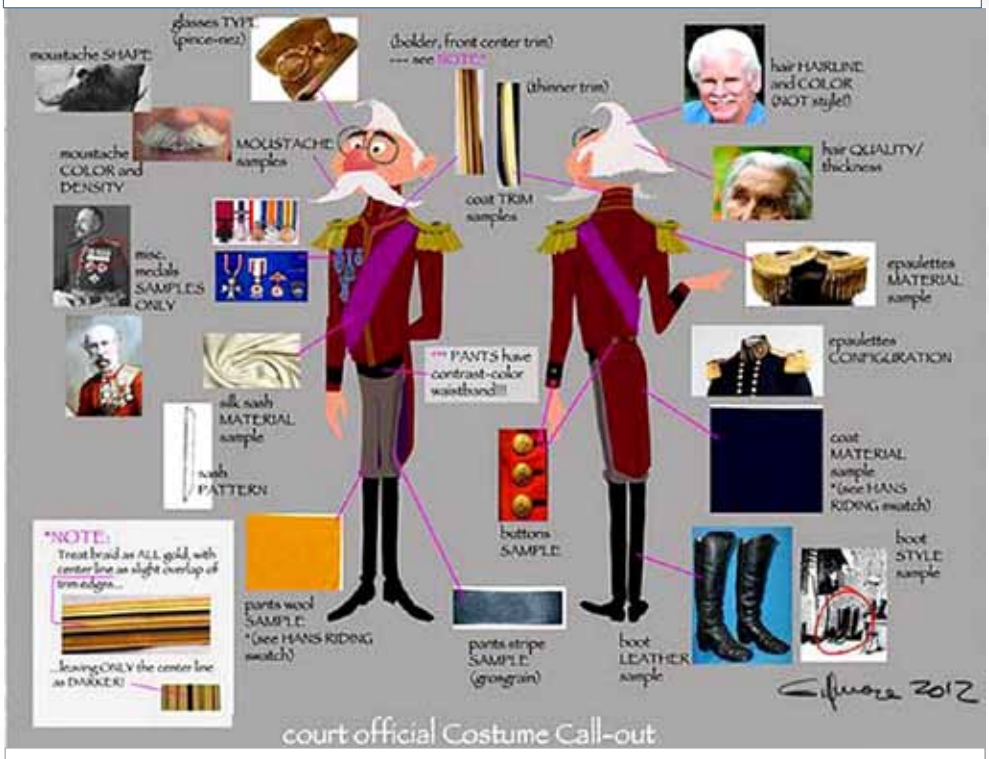
الفارق بين تصميم شخصيات أفلام التحريك Animation Character Design وتصميم أزياء شخصيات أفلام التحريك Animation Costume Design

في بدايات أفلام التحريك التقليدية، لم يتم التعامل مع أزياء الشخصيات كعنصر مستقل في العملية التصميمية، ولم يتم التمييز بينها وبين تصميم الشخصية نفسها، بل كان يتم تصميم الشخصية والزيّ في عملية واحدة، خاصة في أفلام التحريك ثنائية الأبعاد والتي كانت حينها تُرسم وتلون يدويا، أو بعد ذلك يتم تلوينها ببرامج الكمبيوتر ثنائية الأبعاد أنظر شكل (1).، وحتى بعد ظهور برامج التصميم ثلاثية الأبعاد فإنه لم يتم فصل عملية تصميم الأزياء عن عملية تصميم الشخصية الأمر الذي كان يؤدي إلى حدوث بعض التشوهات والأخطاء التي تحدث بسبب صعوبة فصل عملية وضع الخامات المختلفة وملامسها وتفرقتها بين الزي وبشرة الشخصية أنظر شكل (2).

ولكن مع التطور التقني لأجيال الكمبيوتر وبرامج التصميم ثلاثية الأبعاد وبرامج التحريك المتقدمة، ومع توافر أجهزة محاكاة ذات امكانيات وخصائص تساعد على تطوير ومنطقية حركة الشخصية لمزيد من الإقناع، أصبح تصميم الشخصية وتنفيذها عملية منفصلة عن تصميم وتنفيذ الزي، وبالتالي أصبح هناك مدعاة لوجود مصمم لأزياء شخصيات أفلام التحريك بالإضافة إلى مصممي الشخصيات نفسها، ويظهر ذلك جلياً في تصميم أزياء فيلم التحريك Frozen إنتاج ديزني عام 2016، والذي صممت أزياء شخصياته المصممة جين جيللمور Jean Gillmore.، أنظر شكل(3)

شكل (1) يوضح أزياء شخصيات فيلم التحريك ثنائي الأبعاد Mulan انتاج ديزني عام 1998 – والذي يبدو فيه عدم اختلاف الملامس أو الخامات بين الزي وبشرة وشعر الشخصيات.

شكل (2) يوضح أنه في حالة عدم فصل عملية تصميم الزي عن تصميم الشخصية قد يؤدي إلى بعض التشوهات وعدم المنطقية في اختلاف الملامس والخامات.، فمثلا يبدو الفراء في شخصية الباندا أملساً غير منطقي، كذلك الحذاء والسروال الجينز يبدون جميعا كأنهم من نفس الخامة، وبالتالى يفقد طريقه لاقناع ذهن المُتلقى.



شكل (3) يوضح تصميم زي أحد شخصيات فيلم التحريك Frozen والدراسة التي قامت بها المصممة جين جيللمور Jean Gillmore ومصادر الإلهام ومرجعية التصميم خاصة وأنها ذات طابع تاريخي.، أما تصميم الشخصية نفسها فهي للمصمم شيون كيم Shiyoon Kim.

أهم أنماط الأزياء المتناولة في أفلام التحريك:

تعكس الأزياء حضارة الشعوب وتفصح عما يعجز عنه الكُتاب والمؤرخون، وترتبط عملية تصميمها ارتباطا وثيقا بالغرض الذي تؤديه، ولهذا كان لزاما على مصمم أزياء أفلام التحريك أن يأتي بتصميمه من واقع العصر الذي يتناوله الفيلم، مراعيا القيم والتقاليد البيئية السائدة في المجتمع الذي يقدم ثقافته، والعوامل المؤثرة فيه اجتماعيا وثقافيا واقتصاديا وتكنولوجيا.، ويجدر الإشارة إلى أن هناك نوعين من التصميم هما:

1- التصميم البنائي : Builder designing

يتضمن التصميم البنائي الخطوط البنائية التي تظهر على شكل جسم الشخصية المراد ابتكار زى يناسبها ، فتظهر أهميته في اختيار ترتيب الخطوط والأشكال والألوان والنسيج بقدر مناسب وتوظيفها لخدمة بنية الشخصية، فيتحدد بذلك شكلها وهيئة الملابس عليها.

2- التصميم الزخرفي: Inlay designing

أما التصميم الزخرفي هو تطوير للتصميم البنائي بغرض إضافة صفة أكثر فعالية له ، والتي تكون في شكل إضافات زخرفية وتصاميم في النسيج، وهي تتصل اتصالا وثيقا بالخطوط البنائية للزى .

ويعتبر مصمم أزياء أفلام التحريك فنانا متخصصا في مجاله، لديه خبرة بتطورات الأزياء التاريخية كما يتميز بالإحساس الفني المرهف والذوق السليم والثقافة الاجتماعية ولديه القدرة على الإحساس باحتياجات الفترة التاريخية التي يتناولها الفيلم من الناحية الملبسية والتعبير عنها وترجمتها في تصميمه لأزياء الشخصيات ، فالأزياء تعبر عن الشخصية بطريقة مظهرية وهي مكملة لرؤية مصمم شخصيات الفيلم نفسها.، كذلك تعتمد عملية التصميم على قدرة المصمم على الابتكار لأنه يستغل ثقافته وقدراته التخيلية ومهارته في إنتاج عمل يتصف بالحداثة ويحقق الغرض أو الوظيفة التي وضع من أجلها، وحسب الرؤية العامة لفيلم التحريك الذي تصمم له الأزياء.

يبحث مصممو الأزياء باستمرار عن مصادر جديدة للإستلهام منها، هذه المصادر قد تكون تاريخية أو حضارية أو وطنية أو شعبية كما تكون مستوحاة من الطبيعة أو مستوحاة من بعض الأحداث الهامة مثل الحروب وما تسبب عنها من مؤشرات اقتصادية أو من الملابس العسكرية أو ملابس البحارة أو ملابس العمال أو ملابس احد الفنانين أو أحد رجال الدين أو احد الشخصيات الهامة، وقد تكون العادات والتقاليد المميزة لشعب من الشعوب، وكذلك السياسات الخاصة التي تتبعها بعض البلاد مصدر من المصادر التي تؤثر على أفكار ومبتكرات المصممين، كذلك وتعتبر المجالات الحديثة لفنون العمارة والاكتشافات والاختراعات الحديثة والرحلات إلى الفضاء الخارجي والتقدم التكنولوجي في جميع مجالات الحياة بصفة خاصة من أهم المصادر التي تفسح المجال أمام المصممين للإبداع والابتكار لتكوين مفاهيم وأفكار جديدة لعالم الأزياء.، **ومن أهم أنماط الأزياء السائدة في التناول بأفلام التحريك:**

- **الأزياء المعاصرة Contemporary Costume:**

وهي التي تكون انعكاساً للزي العام للناس خلال الوقت المعاصر أثناء حياتهم اليومية ومناسباتهم العامة، مع مراعاة الاختلاف/ التميز الفردي لكل شخصية.، وفي هذا النوع من الأزياء تلعب خطط الألوان Color schemes دوراً كبيرا في إضفاء جاذبية للأزياء بحيث تبدو مثيرة لإنتباه المُتلقي رغم اعتياديتها.، أنظر شكل (4).

شكل (4) تصميم أزياء شخصيات فيلم التحريك Rio ويتضح نوع الأزياء كونها معاصرة للوقت الحاضر للعديد من الشباب المعاصر في دول متعددة.

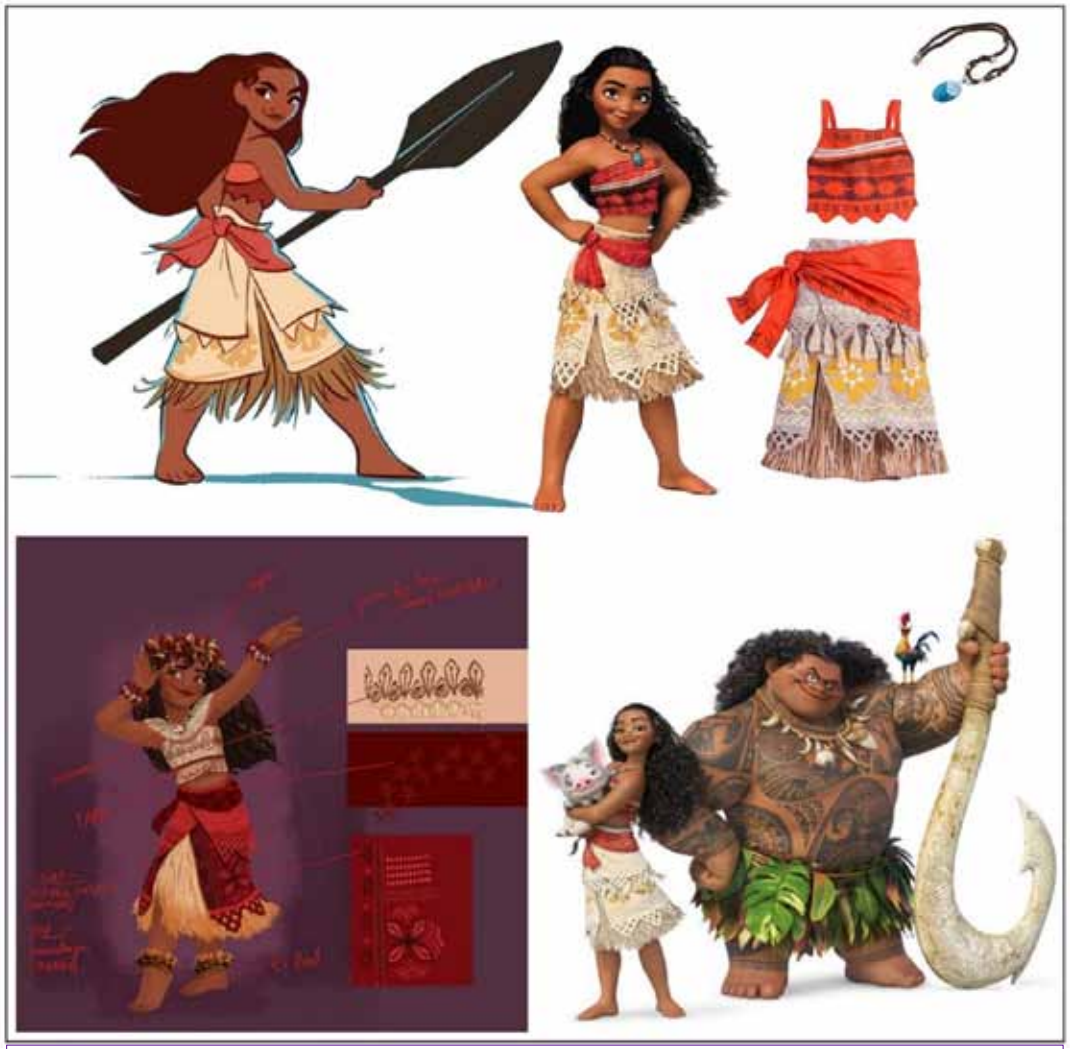
- **الأزياء ذات الطابع/ الطراز Period Costume:**

هي الأزياء المرتبطة بفترة زمنية معينة، خلال عصر من العصور أو حقبة تاريخية، وعليه فإن مصمم أزياء أفلام التحريك يحرص على دراسة المصادر التاريخية، والبحث وراء السير الذاتية للشخصيات التاريخية وسلوكياتها وصفاتها الشخصية وخصائصها المميزة لأن ذلك ينعكس على تصميمه للزي.، أنظر شكل (5)

شكل (5) تصميم أزياء شخصيات فيلم التحريك Tangeld ويتضح المصادر التاريخية المُستلهم منها زي الشخصيات، زي الحارس مُستلهم من أزياء القرنين السابع عشر في هنغاريا والتاسع عشر في انجلترا، وزي الملك مُستلهم من أزياء القرن السادس عشر في أوروبا ، وزى الملكة مُستلهم من أزياء الطبقة العليا بالقرن الثامن عشر بأوروبا .

- **أزياء ما بعد الحداثة Post-modern Costume:**

هي الأزياء التي يتجه مصمموها إلى الربط بين الماضي والحاضر، من خلال استلهام فنون الحضارات القديمة وإعادة صياغتها بصورة حديثة لإيجاد نوع من التواصل بينهما باستخدام التكنولوجيا المتاحة.، أنظر شكل (6).



شكل (6) تصميم أزياء فيلم التحريك Moana ويتضح أن ملابس الفيلم مُستلهمة من ملابس أهل الجُزر والتي تعود تاريخيا إلى 2000 سنة ماضية، حيث كان الإنسان يستخدم الأقمشة كمجرد غطاء لجسده، ولكن مصممي أزياء الفيلم أضافوا بعض التقنيات التي لم يكن مؤكدا وجودها الفعلي في ذلك الوقت، وذلك لعدم وجود توثيق أو صور لهذه الحقبة الزمنية، على سبيل المثال: تقنية الخياطة، فمعظم أزياء الفيلم تتطلب الخياطة، والسؤال هل كان لدى أهل الجزر في ذلك الوقت خياطة لملابسهم.، ولقد فسر مصممو أزياء الفيلم إمكانية وجود تقنية الخياطة في ذلك الوقت باستخدام إبر من عظام الحوت، واستخدام ألياف جوز الهند كخيوط. ولقد أضاف مصممو الأزياء بعض الزخارف على المنسوجات والدانتيل الذي يعود تاريخيا إلى فترة أكثر حداثة (إلى القرن السادس عشر تقريبا).

- **الأزياء الخيالية Fantasy Costume:**

هي الأزياء التي تتميز بالغرابة والجرأة، بحيث تكون من الهيئة المُبالغ فيها وغير المعتادة، وهي لا ترتبط بجذور زمنية أو أماكن جغرافية، ومن أبرز أفلام التحريك التي تتناول هذا النوع من الأزياء أفلام ديزني Fairy Tails.، أنظر شكل (7).

شكل (7) تصميم أزياء فيلم Tinker Bell إنتاج ديزني 2008، ويتضح في تصميم الأزياء عدم إرتباطها بفترة زمنية أو تاريخية، وإنما مُستلهمة من النباتات والحشرات بحيث تساعد على إضفاء الخيال وعدم الواقعية في الفيلم.

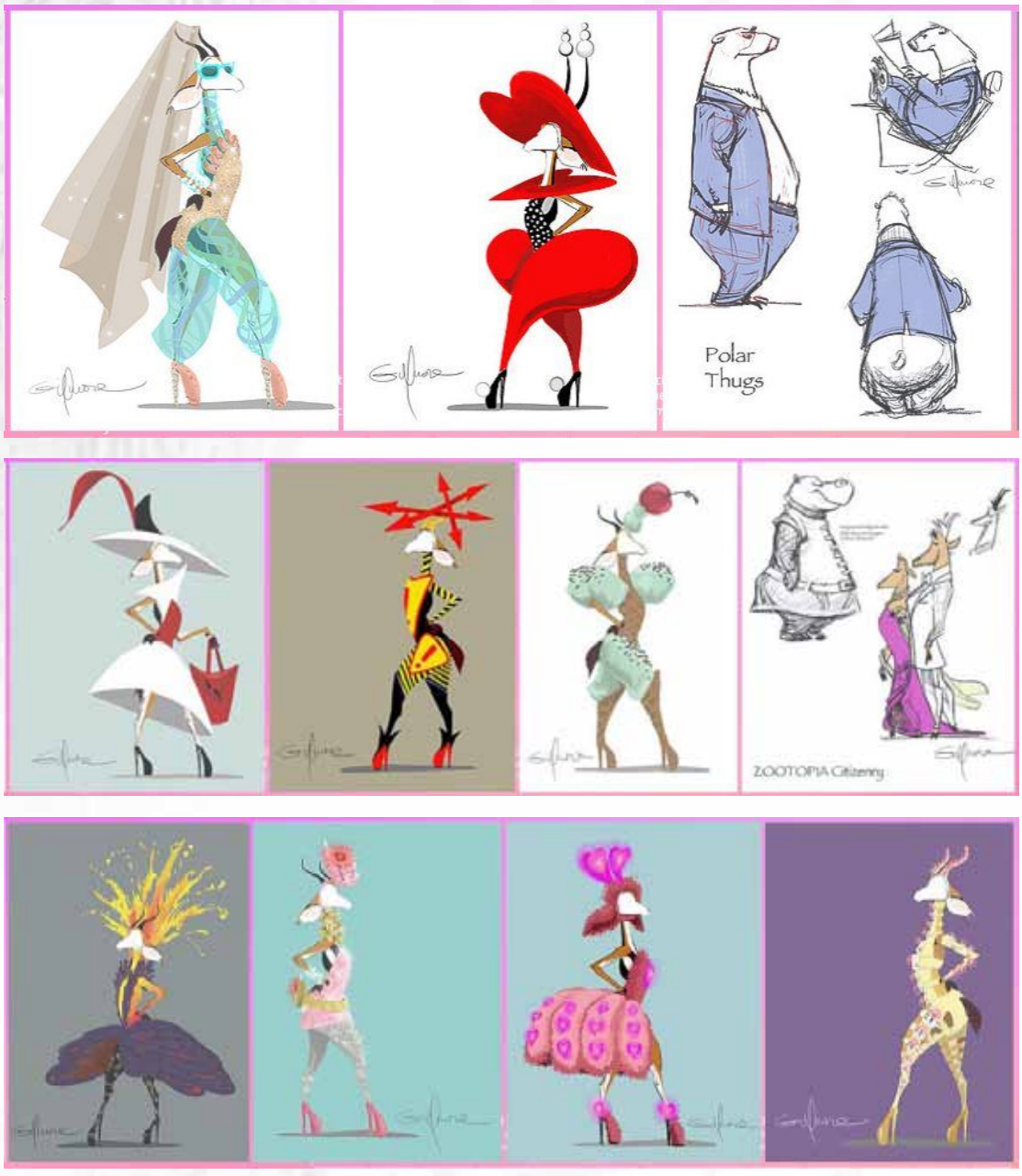
- **من أهم مصممي أزياء أفلام التحريك:**

المصممة جين جيلمور Jean Gillmore

هي مصممة شخصيات ومصممة أزياء لشخصيات أفلام التحريك، ومُطورة للرسوم المتحركة في شركات Disney, Dream Works، وهي عضو في جامعة ولاية كاليفورنيا– نورثريدج.

عملت منذ بداية مسيرتها في تصميم الرسوم المتحركة للتليفزيون، وكانت تجد تحديا كبيرا في ابتكار الشخصيات سواء ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد، وتصميم أزياءها.، وتهتم بالتفاصيل البنائية للأزياء وخاماتها ومرجعياتها وأصولها، لذلك كانت تبحث كثيرا في المصادر التاريخية، الأصول الثقافية، والمرجعيات العقائدية التي تؤثر في هيئة

أزياء الشعوب، وبالتالي تنقلها جين جيلمور في تصميماتها لأزياء شخصيات أفلام التحريك التي شاركت فيها. ومن أهم أحدث الأفلام التي شاركت بها كمصممة أزياء للشخصيات: فيلم Rio المُنتج لشركة Blue Sky عام 2011، وفيلم Frozen المُنتج لشركة Disney عام 2013، وفيلم Zootopia المنتج لشركة Disney عام 2016.، أنظر شكل (8).



شكل (8) تصميم أزياء لبعض شخصيات فيلم التحريك Zootopia للمصممة جين جيللمور Jean Gillmore.

نماذج من أفلام التحريك ودور أزياءها في الدلالة على الهوية الثقافية

- **أولاً: أفلام تحريك تناولت الهُوية الثقافية ما بعد عصر النهضة الأوربية:**

يُمثل عصر النهضة في التاريخ الأوروبي تلك الفترة الانتقالية التي عاشتها أوروبا ما بين القرنين الرابع عشر وحتى السابع عشر، وهي عبارة عن حركة ثقافيّة انفجرت شرارتها في إيطاليا في نهايات العصور الوسطى، ثم بدأت بالتوسّع شيئاً فشيئاً إلى سائر أنحاء القارة الأوروبية، وكان للفن في عصر النهضة أهمية كبيرة في التطور والتجدد، فقد ظهر عدد لا بأس به من الفنانين والرسامين في البلدان الاوربيّة مثل ليون باتسيتا، وليوناردوا دافنشي وغيرهما والذين أسهموا في عملية النهضة، إلى جانب فن العمارة والهندسة المعماريّة.

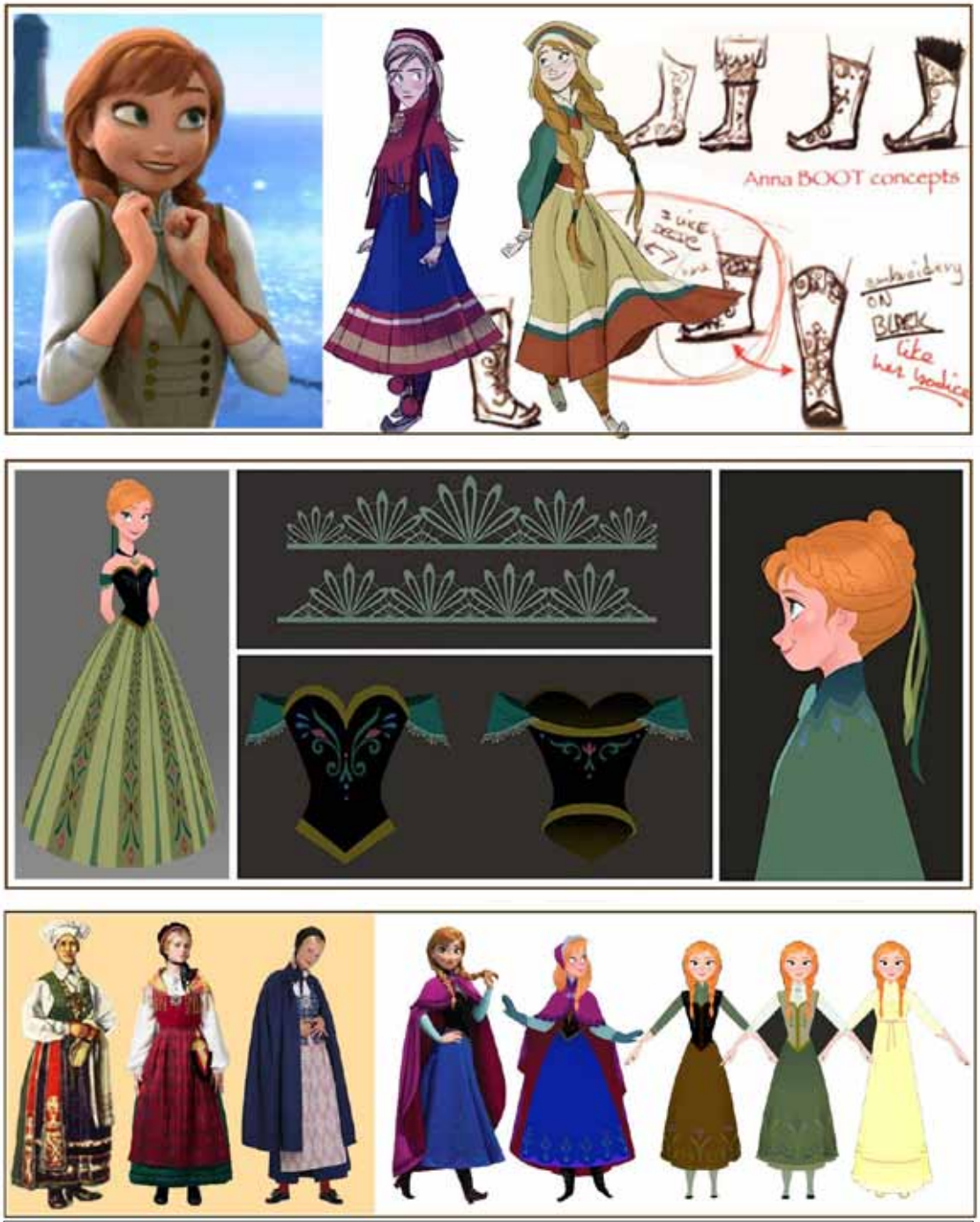
ويلاحظ في أفلام ديزني المتحركة خاصة أزياء شخصيات الأميرات أنها مُستلهمة من فترات تاريخية، أغلبها يعود للقرن السابع عشر المُنتمي لعصر النهضة الأوروبي، كما في أزياء فيلم Tangled _كما أشار البحث سابقاً_ ، بالإضافة إلى الاستلهام من العصر الفيكتوري تلك الفترة التاريخية التي انطلقت في أوروبا بعد عصر النهضة، وكانت أزياء المرأة في العصر الفيكتوري موروث من الماضي منذ العصر الجيوروجي حيث كانت تستخدم (الكورسية) المشدود علي نحرها شدا قويا، وكانت أرداهن وكفوفهن مغطاة بكشاكيش كالبالونات، واستمرت هذه الصورة حتى سبعينات القرن، وبقي زِيّا موروثا حيث كانت نساء الطبقات العليا ملزمات بارتداء الأردية الطويلة الأذيال والأردان رغم تقدمهن في الكثير من مجالات الحياة.، وتتضح هذه الصورة بشكلٍ جليّ في فيلم التحريك Cinderella المُنتج لشركة ديزني عام 1950.، أنظر شكلي (9)، (10).

شكل (9) يوضح زي سندريلا في فيلم Cinderella 1950 وهي طفلة، والذي تم استلهامه من الفترة الفيكتورية بين خمسينيات وستينيات القرن التاسع عشر، حيث كانت الفتيات الصغيرات يرتدين التنورات المتعددة، وكذلك الأردان البيضاء المنتفخة تحت الأكمام.

شكل (10) يوضح زي سندريلا في فيلم Cinderella 1950 في حفلة الأمير، وهذا الزي مُستلهم من أزياء الطبقة النبيلة في العصر الفيكتوري منتصف القرن الثامن عشر 1730– 1770، حيث يتميز بأنه منتفخ الأجناب وله ذيل.

شكل (11) يوضح أزياء الشخصيات الرئيسية في فيلم Frozen – ديزني 2016

أما في فيلم Frozen المُنتج لشركة ديزني عام 2016 فقد أعطى صورة للأزياء بمستوى من التفاصيل غير مسبوقة تفصيليا وتقنيا وماديا، حيث تم الإستعانة بمصممة أزياء متخصصة لوضع الرؤى الفنية والتفصيلية للأزياء وهي المصممة جين جيللمور _التي سبق الإشارة لها في البحث_ وهذا الفيلم يُعد نقلة نوعية وإنتاج يوضح الفارق بين تصميم شخصية فيلم التحريك، وتصميم أزياءها بشكل منفصل ليكون أكثر تميزا ومنطقية من حيث التصميم، والخامات، والألوان، وعند عملية التحريك نفسها animation.، حيث تم التعامل مع الملابس ككيان منفصل بذاته له سلوكياته وتفاعله وتأثره بنوع النسيج والحركة والإضاءة... إلى آخره مما يؤثر في الهيئة النهائية للزي وعلاقته بالشخصية والبيئة المحيطة.، ولقد تم استلهام أزياء الفيلم من الهُوية الاسكندنافية، ولكن في المُجمل كانت أزياء شخصيات الفيلم مزيج من الهيئة العامة لأزياء غرب أوروبا في 1840، مع أشكال وتفاصيل وزخارف الأزياء الشعبية في النرويج أوائل القرن التاسع عشر.، أنظر شكلي (11)، (12).

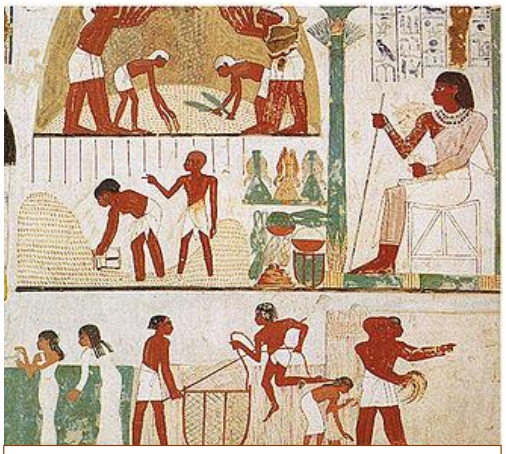


شكل (12) يوضح تفاصيل زي Anna أحد الشخصيات الرئيسية في فيلم التحريك Frozen 2016 ، والمستلهمة من مزيج من الأزياء الأسكندنافية والنرويجية أوائل القرن التاسع عشر.

- **ثانياً: أفلام تحريك تناولت الهُوية الثقافية المصرية القديمة:**

يُعد التاريخ المصري الفرعوني حقبة خصبة ومصدرا مُلهما للفن والتصميم، أثار اعجاب العالم أجمع، وقدمت عنه السينما العالمية عشرات الأفلام، قامت في الكثير من هذه الأفلام بتمجيد اليهود، وادعاء أن هؤلاء هم الذين كانوا وراء أمجاد مصر.، ويتضح لمُشاهدي فيلم التحريك Prince of Egypt "أمير مصر" ثنائي الأبعاد المُنتج عام 1998 لشركة Dream Works ما تم فيه من تشويه للتاريخ المصري دينياً وحضارياً.، وهنا تؤكد الباحثة على ضرورة تبني المُصممين والقائمين على صناعة الأفلام المصرية لإنتاج وتصميم أفلام تحريك مُستلهمة من التاريخ المصري الزاخر بالأحداث والحضارات، من أجل تصحيح الرؤى والحفاظ على سلامة التاريخ والتراث الحضاري، من أجل أجيال واعية بتاريخها وإرثها الثقافي والمعرفي الحقيقي وليس ذاك المُشوه المغلوط الذي يُقدم إليهم في أفلام التحريك الغربية المُستوردة.

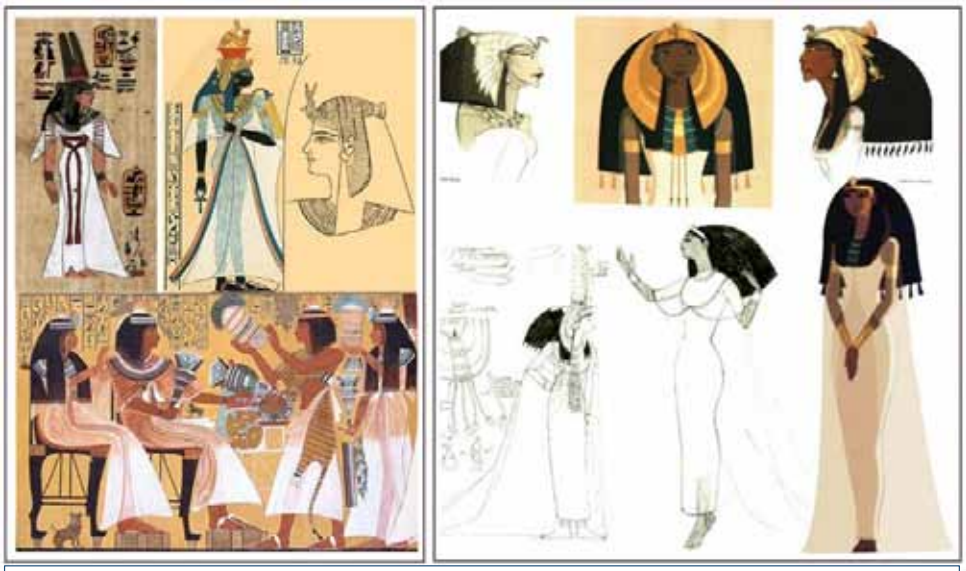
تأثرت أزياء العصر الفرعوني بالبيئة التي عاش فيها قدماء المصريين، فعلي ضفاف النيل كان الجو حارا، وفي مياهه نما البردي، فما كان من الفراعنة الا استخدام سيقان نبات البردي في صناعة أقمشة الكتان، لما تتميز به من قدرة علي ترطيب الجسم وتقليل الاحساس بالحرارة، وقد اتقن الفراعنة القدماء صناعة أقمشة البردي حتي صنعوا منها أقمشة في غاية الرقة والدقة بحيث تكاد تكون شفافة تمام لدقة صنعها.، أنظر شكلي (9)، (10).



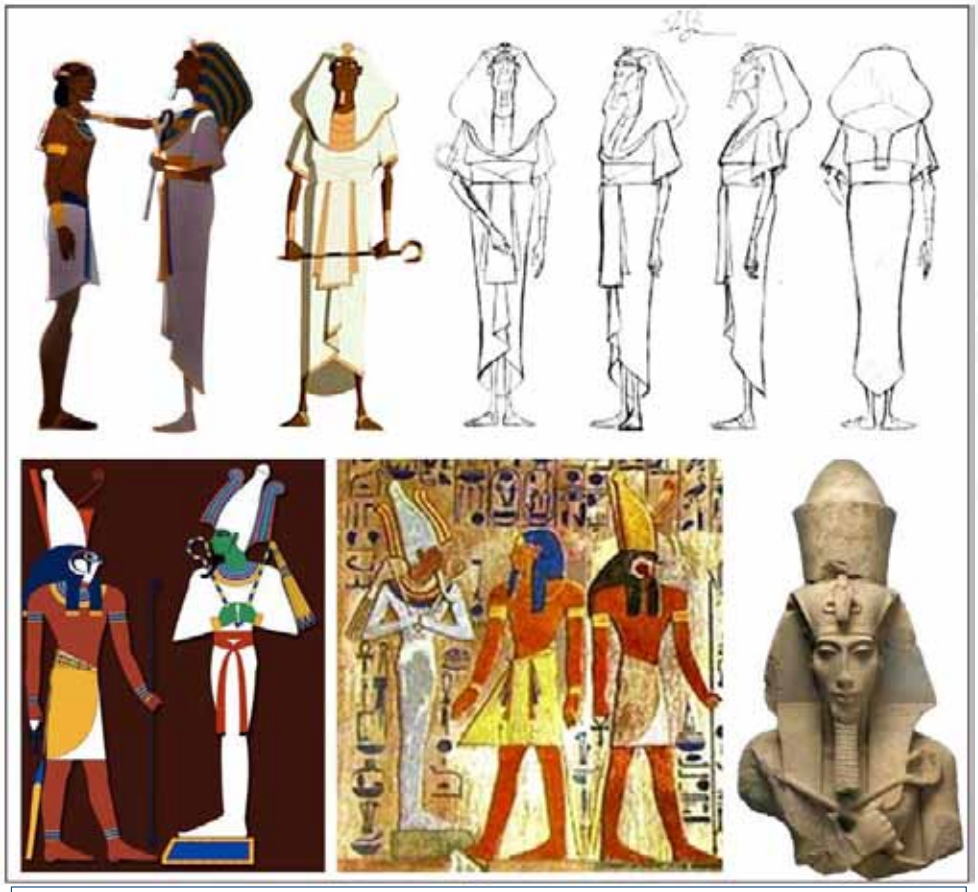
شكل (9) ملابس الرجال والنساء لعدة طبقات اجتماعية في مصر القديمة مرسومة على جدارية لقبر يعود للقرن 15 ق.م

شكل (10) لوحة الحائط من قبر سينوتم، الأقصر-مصر 1550-1069 ق.م

وبالنظر في تصميم أزياء شخصيات فيلم Prince of Egypt، يتضح استلهامها من المصادر التاريخية والأزياء الفرعونية القديمة، وذلك حرصا من المصممين على تعايش المُتلقي مع الشخصيات واقناعه بالأحداث.، أنظر شكل (11) الذي يوضح تصميم أزياء شخصية الملكة في الفيلم، والمصادر التاريخية المُستلهمة منه، وشكل (12) يوضح تصميم أزياء شخصية فرعون، والمصادر التاريخية المُستلهمة منه.



شكل (11) تصميم زي شخصية الملكة في فيلم Prince of Egypt على اليمين، وعلى اليسار المصادر التاريخية المُستلهم منها، من رسومات على المعابد، وعلى أوراق البردي، لملابس الملكة واكسسواراتها من أغطية الرأس والشعر المستعار والحُلي وغيرها.



شكل (12) تصميم زي شخصية فرعون "الملك" في فيلم Prince of Egypt في الأعلا، وفي الأسفل المصادر التاريخية المُستلهم منها، من رسومات على المعابد، والتماثيل، ومخطوطات لملابس الملك واكسسواراته.

- **ثالثاً: أفلام تحريك تناولت الهُوية الثقافية الإسلامية:**

كانت الحضارات الإسلامية على مر العصور منبعاً خصباً تلجأ إليه الحضارات العربية للاقتباس منه وتعلم آدابه وفنونه وثقافته بوجه عام.، زاد ذلك عقب الحروب الصليبية بعد زيادة التبادل في المعرفة من خلال التجارة، وقد انتشر الفن الإسلامي حتى غزا العالم الأوروبي فاجتاح ألمانيا وفرنسا وإنجلترا وكانت أفخر ملابس ملوكهم محلاة بالآيات الكريمة من مصانع مصر أو صقلية.، وقد ظل الفن الإسلامي نبعاً للمعرفة لدول أوروبا عدة قرون من الزمان.

ورغم هذا التاريخ الحافل والإرث الحضاري للدولة الإسلامية الذي اقتبس منها العالم أجمع في بناء تقدمه وتحضره، إلا أنه في السينما العالمية القليل من أفلامها هو الذي ناصر العرب والمسلمين، بينما طغت العنصرية والصهيونية والتعاطف اليهودي على معظم هذه الأفلام، أما بالنسبة لأفلام التحريك يكاد لا يوجد فيلم محلي أو عالمي يتناول التاريخ الإسلامي بما يستحقه، وهنا يجدر الإشارة إلى وجود بعض المحاولات المحلية، لكنها تفتقر إلى جودة العرض وعنصر التشويق الذي تتميز به أفلام التحريك الأجنبية.

والسؤال الذي يطرح نفسه: أين مصممو الأفلام العرب، وأين مشاركاتهم ودورهم في تعزيز الهوية الإسلامية والعربية لدى المُتلقي، خاصة وأن جمهور أفلام التحريك يغلب عليه النشء والأطفال الذين يتأثرون أشد التأثير بما يُقدم لهم في هذه الأفلام. هناك محاولات لشركات إنتاج، أغلبها في الأردن والخليج ولبنان، لديها الموهبة، لكن النصوص تفتقد الحبكة، والمحتوى يُعد سطحيا لا يتناسب مع ثراء التاريخ الإسلامي والعربي، كذلك فالدعم المادي متدني جدا، ولذلك يكون المُنتج مجرد أفلام تحريك قصيرة جداً جودتها جيدة، لكن ما زالت في طور النشوء مقارنة بأفلام التحريك العالمية.، ومن هنا يجدر التأكيد على أن الأفلام ليست مجرد عمل ترفيهي بقدر ما هي أداة مُحركة ومؤثرة، وهي في ذات الوقت توجه اقتصادي عالمي جديد لا ينضب يفوق الكثير من الصناعات ربحاً على المستوى المادي والمستوى التثقيفي أيضا.

يُعد فيلم التحريك Bilal المُنتج عربياً للسعودية عام 2016، هذا الفيلم كما صرّح القائمين عليه مستوحى من سيرة البطل المسلم بلال مؤذن الرسول عليه الصلاة والسلام، والفيلم من ناحية النص التاريخي ليس مُتعمقا في السيرة الذاتية الحقة لشخصية بلال هذا المسلم شديد الإيمان والحب لله ورسوله، ولكنه كأول تجربة عربية موجهة للعالم بأسره لا بأس بها على مستوى النص، للتعريف بأحد الأبطال المسلمين، لذلك فهو لا يعتبر تعبيرا عن السيرة الذاتية لشخصية بلال مؤذن الرسول، وإنما قصة مستوحاة من حياة بطل مسلم، لإثارة الفضول حوله والبحث عن تاريخه بشكل أعمق، وجهاده وصبره في سبيل الاحتفاظ بإسلامه وتوحيده لله.، لكن الفيلم من ناحية المستوى الفني فهو ذو مستوى فني وتصميمي يضاهي المستوى العالمي.

بالبحث في تاريخ أزياء العرب في الجاهلية وفجر الإسلام وُجد أن حياة العرب الأولى تميزت بالتواضع، وكانت ملابسهم في أول أمرها بسيطة وخشنة.، واختلفت هذه الملابس عند أهل الريف وأهل المدن وأهل البادية وكانت لها مصادر معينة منها التجارة، حيث كانت تستورد من اليمن، هذا وكان أثرياء مكة ويثرب والقرى والقبائل يلبسون الملابس الفاخرة المصنوعة من الحرير ودقيق الكتان والخز، وغير ذلك من الثياب الغالية الرقيقة، المستوردة من دور النسيج المعروفة في جزيرة العرب ومن خارجها، ويلبسون النعال الجيدة، مثل النعل الحضرمية المشهورة بمكة، ويتعطرون بعطور غالية ثمينة، ويركبون الدواب الحسنة المطهمة مبالغة في التباهي والتظاهر.، ولقد لبس الجاهليون الألبسة الحمراء مثل: المياثر الحمر والألبسة الحمراء البحتة القانية ، ولبس للعرب الثياب المصبغة، وذُكر أن ساداتهم كانوا يصبغون ثيابهم بالزعفران. أما كسوة الرأس عند العرب فقد اختلفت باختلاف منزلة الرجل ومكانته ووضعه وحاله. وكانت "العمامة" هي فخرهم وعزهم وأفخر ملبس يضعونه على رؤوسهم، وهي تعد عادة من عادات العرب. خاصة العرب أصحاب الجاه والمكانة والنفوذ من حضر وبادية، فإنها تميزهم عن بقية الناس.

وبالنظر في أزياء فيلم التحريك Bilal، يتضح محاولة إظهار الإختلاف بين ملابس علية القوم، وملابس العبيد والفقراء، حيث يتضح أن الأغنياء والشباب كانوا يبالغون في ألبستهم، فكان منهم من يشمر ثوبه، ومنهم من يسبله ويتركه يجر الأرض، ومنهم من يبالغ في ردائه خيلاء وتيها وتكبرا.، ورغم أن العمامة كانت شعارا للعرب ورمزا لهم، إذا زال زالت عروبتهم. " قال غيلان بن خرشة للأحنف: يا أبا بحر: ما بقاء ما فيه العرب، قال: إذا تقلدوا السيوف، وشدوا العمائم، واستجادوا النعال، ولم تأخذهم حمية الأوغاد". وورد "في الخبر، إن العمائم تيجان العرب، فإذا وضعوها وضع الله عزهم". وقيل اختصت العرب: بالعمائم تيجانها وبالدروع وبالسيوف وبالشعر.، ورغم ذلك لم تكن ظاهرة في تصميم أزياء الفيلم.، أنظر شكل (13).

شكل (13) تصميم أزياء بعض الشخصيات في فيلم Bilal ، ويتضح بساطة زي الشخصيتين على اليمين وخشونة نسيجه لأنهم من العبيد والفقراء، ويتضح ثراء ونعومة خامة زي الشخصيتين على اليسار لأنهم من علية القوم.، ورغم ذلك يظهرون دون عمائم.

النتائج:

1- للأزياء أهمية كعنصر بصري في تحقيق الهوية الثقافية المرتبطة بالرسالة التي تقدمها أفلام التحريك، وقدرتها على تعريف المُشاهدين من جميع الأعمار بثقافات الشعوب المختلفة عبر الأزمنة والعوالم المتعددة، كذلك فإن الأزياء المُقدمة في أفلام التحريك تؤثر على ذوق الصغار والكبار من المُشاهدين، وبالتالي تؤثر في خطوط الموضة وتصميم الأزياء بشكل عام

2- يُعد نشر المعرفة والمعلومات والوعي بالشخصية المصرية وتاريخها من خلال تصميم أفلام تحريك تعكس الفنون المحلية، والثقافة المجتمعية، جدير بالمساهمة في تدعيم مشاعر الهوية وتنمية الأداء والسلوك، ويدخل كل ذلك في نطاق التعلم ويصبح الارتباط بالهوية قيمة وقوة للتفاعل لصالح المجتمع والجماعة والوطن، وفعل يوجه بأداء وبوعي ورغبة في الوصول لتنمية وتقدم حقيقي ولمستقبل أفضل.

التوصيات:

1- على المصممين والفنانين ومصممي الأزياء مراعاة المنابع الثقافية للمجتمعات وتقديمها في صورة تتناسب مع المجتمع المصري، وتحترم ثقافته وترتقي بذوقه، لما لها من الأثر الواضح في المُشاهد والذي يترسخ في ذاكرته ويؤثر في ثقافته وسلوكه ورؤيته عن الماضي والحاضر والمستقبل.

2- ضرورة الإهتمام والدعوة إلى إنتاج أفلام تحريك ذات طابع محلي مصري يعكس الهوية الثقافية للمجتمع المصري وحضارته وتاريخه، واختيار قدواته وأبطاله وتقديمها كشخصيات في أفلام التحريك كرموز ثقافية واضحة وقدوة مؤثرة في النشء من المُشاهدين.

المراجع:

أولاً: الكتب العربية:

1-جواد علي، المفصل في تاريخ العرب قبل الإسلام، دار الساقي، الطبعة الرابعة، 2001.

2- رحاب رجب محمود حسان، فن تصميم الأزياء : دراسات علمية ورؤى فنية، دار العلوم للنشر والتوزيع، 2014

3-سامية إبراهيم لطفي السمان،عزة إبراهيم علي، تاريخ وتطور الملابس عبر العصور، الإسكندرية: جامعة الإسكندرية، 1992

4-عبد الله حمودي، الحداثة والهوية، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب، الطبعة الأولى، 2015.

5-على أحمد مدكور، الهوية الثقافية، المفاهيم والأبعاد والقيم، الشركة المصرية العالمية للنشر، 2013

6-فتحي العشري ، سينما نعم سينما لا .. ثاني مرة، المكتبة الأكاديمية – القاهرة، 2006

7-مجموعة من العلماء والباحثين، الموسوعة العربية، اللباس، المجلد 16، مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع، 1999.

8-محمود قاسم ، الفيلم التاريخي في السينما المصرية، وكالة الصحافة العربية، 2017

9-مصطفى صابر النمر، الدراما الأجنبية وانحرافات المراهقين السلوكية، دار العربي للنشر، 2016

10-هدى التركي، وفاء الشافعي، أسس تصميم الأزياء نظرياته وتطبيقاته، مكتبة الملك فهد الوطنية، 1999.

11-وسام فاضل راضي، السينما الأمريكية والهيمنة السياسية والإعلامية والثقافية، العربي للنشر والتوزيع، 2011.

ثانياً: الكتب الأجنبية:

12- Charles Solomon, The Art of Frozen, Chronicle Books, 2013.
13- Charles Solomon, The Art of Prince of Egypt, Publisher: Harry N. Abrams, 1st Edition, 1998.
14- Jessica Julius, Maggie Malone, The Art of Moana, Publisher: Chronicle Books, 2016.
15- Francois Boucher, 20,000 Years of Fashion: The History of Costume and Personal Adornment, Published By Harry N Abrams, 1973.

ثالثاً: مقالات:

16- Kristin Straumsheim Grønli, Satellitter ser Egypts levende fortid, Norsk artikkel, Annonser på, 2011.

رابعاً: مواقع الشبكة الإلكترونية:

17- https://www.fjackets.com/blog/despicable-me-costumes/
18- http://findingcorona.tumblr.com/fashion
19- http://jeangillmore.wixsite.com/gallery/copy-of-frozen-3-c11pl
20- http://membership.creativetalentnetwork.com/jean-gillmore
21- http://world4.eu/ancient-egyptian-costumes/