Int. J. Media. Mas. Com. Vol .2, No .04, 92-108 (2020)
DOI: 10.46988/IJMMC.02.02.2020.004

IJMMC International journal For Media Mass Communication &

International Journal of Media and Mass Communication المجلة الدولية للإعلام والاتصال الجماهيري

The Use of The Virtual Studio In a digital Channel on YouTube To Teach the Design of Cartoon Characters Clothes in Movies and Animated Series in The Arab World

Khaled Abdulrazik Abdultawab*

Assistant Professor, Department of Graphics and Multimedia, Imam Mohamed Ibn Saud Islamic University, Saudi Arabia Kingdom

E-mail: *khaledabdelrazek333@gmail.com*

Received: 29 Nov. 2019 Revised: 03 Dec. 2019 Accepted: 23 Dec. 2019 Published: 15 January 2020

Abstract: Arab and Islamic identity remains at the forefront of our societies in general. Our scientific research seeks to fortify and support its foundations, establish belonging to it, protect it from distortion, and protect it from weakness, while taking all the requirements for reform, and the development procedures for these societies.

Our Arab culture is one of the most productive cultures in the world, and its richness reflected in the integration of its elements that include the following: beliefs that centered on the Islamic faith, the values that govern social life, the aspects of knowledge that govern identity, and symbolic elements based on the language and its alphabets.

With the era of knowledge and informatics, the creation of new branches and classifications of human and natural sciences, arts and knowledge, the emergence of a set of universal values and alphabets versus local values, the growth of global animation films versus Arab animation films, the emergence of patterns of communication between human beings, the emergence of new lifestyles in the day and night, has imposed on our Arab identity variables and challenges that weighed on our Arab societies.

The current study is based on exploiting the advanced digital media through one of its main pillars now, YouTube, to preserve the Arab visual identity and support the Arab cultural identity by affirming and deepening it.

Where the virtual studio is used in a digital channel on YouTube to teach the design of cartoon characters' clothes in animated films and series in the Arab world, YouTube and the virtual studio are tributaries of the new media that express the popular and literary cultures of countries, in addition to being a group visual communication that receives a great deal of attention and enjoy all the children and adults for the various events that you offer them through exciting topics and adventures that are very expressive, exciting, and imaginative.

There is no doubt, the design of the clothes of the cartoon characters, whether cartoon or real, is only the embodiment of characters in life carrying their impressions, behaviors, and clothes, but rather embodies the grief, joys, and contradictions and positives within humans, which are part of the dramatic expression in the story of the animation. Of course, the use of the virtual studio in a digital channel on YouTube to teach the design of cartoon characters' clothes in the animated films and series in the Arab world will embody the culture and Arab identity of events and their time.

Keywords: Digital YouTube channel, virtual studio, cartoon character design.

استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي

د. خالد عبدالرزاق عبدالتواب

أستاذ مساعد بقسم الجرافيك والوسائط المتعددة بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – المملكة العربية السعودية

الملخص: تظل الهوية العربية والإسلامية في مقدمة ما تسعى مجتمعاتنا بصفة عامة، وأبحاثنا العلمية بصفة خاصة، إلى تحصينه، ودعم مقوماته ومرتكزاته، وترسيخ الانتماء إليه، وحمايته من التشويه، ووقايته من الضعف، مع الأخذ بكل متطلبات الإصلاح، وإجراءات التطوير لهذه المجتمعات.

إن ثقافتنا العربية واحدة من أغنى الثقافات في العالم، ويتجلى غناها في تكامل عناصرها المتضمنة لما يلي: المعتقدات التي ارتكزت على العقيدة الإسلامية، والقيم التي تنظم الحياة الاجتماعية، والعناصر المعرفية التي تنظم بها الهوية، والعناصر الرمزية التي ترتكز على اللغة وأبجدياتها.

ومع عصر المعرفة والمعلوماتية، واستحداث أفرع وتصنيفات جديدة للعلوم والفنون والمعارف الإنسانية والطبيعية، وظهور مجموعة من القيم والأبجديات العالمية مقابل القيم المحلية، وتنامى انتشار أفلام الرسوم المتحركة العالمية مقابل أفلام الرسوم المتحركة العربية، وظهور أنماط للتواصل بين بني الإنسان، وظهور أنماط حياتية جديدة في الليل والنهار، فرضت على هويتنا العربية متغيرات وتحديات ألقت بثقلها على مجتمعاتنا العربية.

وتقوم الدراسة الحالية على استغلال الإعلام الرقمي المتطور من خلال أحد أركانه الرئيسة الآن وهي وسائل اليوتيوب، للحفاظ على الهوية المرئية العربية، ودعم الهوية الثقافية العربية من خلال تثبيتها وتعميقها.

حيث يتم استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي، وتعد اليوتيوب والأستوديو الافتراضي من روافد الإعلام الجديد المعبرة عن الثقافات الشعبية والأدبية للدول، بالإضافة إلى كونها وسيلة اتصال بصرية جماعية تلاقي قدراً كبيراً من الاهتمام والاستمتاع من كافة الأطفال والكبار لما تقدمه لهم من أحداث متنوعة من خلال موضوعات ومغامرات مشوقة بالغة التعبير والإثارة ومحركة للخيال.

وبلا شك، فإن تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة سواء الكرتونية أو الواقعية ما هي إلا تجسيد لشخصيات في الحياة تحمل انطباعاتها وتصرفاتها وملابسها، بل وتجسد ما بداخل البشر من أحزان وأفراح وما بها من متناقضات وإيجابيات، وهي جزء من التعبير الدرامي في قصة الرسوم المتحركة، وبطبيعة الحال، سيمثل استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي تجسيداً للثقافة والهوية العربية للأحداث والأزمنة.

كلمات مفتاحية: قناة رقمية على اليوتيوب، الأستوديو الافتراضي، تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة.

1- المقدمة:

تشكل الصورة المرئية جزءا مهما من تراث حضارة الأمة العربية الإسلامية، وهو تراث غزير متنوع اكتسب موقعا مميزا في الحضارة الإنسانية بما قدمه من فنون المعرفة التي كان لها فضل الإسهام في بناء الحضارة الإنسانية والتقدم البشري.

والصورة المرئية هي وعاء معلومات مهم يحتاج إليه المؤرخ عند رغبته في تناول أحداث الماضي والبحث في مسار التاريخ الإنساني؛ لكونه يحتوي على معلومات قد لا تكون متوافرة أو مرصودة في الكتب المنشورة أو الروايات الشفهية، وقد يحمل إضافات أو تصويبات تصحح أو تؤكد قضايا يشوبها الاضطراب والغموض، وهو يعطي العمل العلمي المعتمد عليه ميزة ومصداقية، ويرفده بمعلومات جديدة، ويجعل له خصوصية في الطرح والتناول. (الجندي، 2001)

وفي ظل عصر التقدم العلمي والتكنولوجي، أصبح الكمبيوتر يلعب بخلقة الصورة الإبداعية دورا رئيسا وفاعلا في الإنتاج السينمائي والتليفزيوني، وأصبح عنصرا من عناصر العمل الفني، وقد أنتج ذلك التطور العديد من المفاهيم الحديثة في عملية الإنتاج المرئي للصورة، وأصبح دمج الموضوعات الجرافيكية ثلاثية الأبعاد مع الأشخاص داخل تكوين المشهد أمرا له أهمية قصوى، حيث يقدم للمشاهد بيئة ثلاثية الأبعاد تقترب من الواقع في تفاصيلها، وهذه البيئة اعتمدت على تكنولوجيا الأستوديو الافتراضي في إنتاج التفاعل بين الشخص الحقيقي وبين الموضوعات الجرافيكية ثلاثية الأبعاد. وقد سمح الإنتاج التليفزيوني والسينمائي في الاستديو الافتراضي بإنتاج كافة أشكال الإنتاج الفني، وهو في ذلك يستخدم أستوديو صغير الحجم بدون أي ديكورات حقيقية، وبأقل متطلبات من المساحة الإنتاجية والفنيين المساعدين، وهو على الرغم من ذلك يقدم منتجا بجودة رؤية عالية. وفي هذا السياق يقدم البحث استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي.

2- الإطار العام للبحث:

2-1 هدف الدراسة:

تَهدف هذه الدراسة إلى تفعيل دراسة وسائل اليوتيوب، ومدى تأثيرها على الشباب العربي، للاستفادة منها بما يحقق التطبيق العملي لدعم الهوية المرئية العربية في المجتمعات العربية وغيرها، وتفعيلا لدورها في مجال الإعلام والاتصال.

كما تهدف إلى إيضاح الدوافع لاستخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة، لترسيخ الهوية المرئية العربية، حيث تستخدم في كل مناحي الحياة المختلفة بما في ذلك حملات التوعية على شاشات التليفزيون ووسائل التواصل الاجتماعي، وكل ما يطلق عليه الإعلام الجديد.

2-2 مشكلة الدراسة

الحاجة إلى الوقوف على بعض الدوافع والعوامل التي تُظهر أهمية دراسة وسائل اليوتيوب كقناة لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة المؤثرة في الهوية المرئية العربية.

إن البحوث في التطبيق الميداني لاستخدام الأستوديو الافتراضي في تعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة في الوطن العربي هي بحوث قليلة نسبياً رغم أهميتها للاستفادة في تطوير قدرات الشباب العربي من خلال دعم الهوية المرئية والثقافية العربية والتي تعد أحد أهم روافد مجال الإعلام والاتصال.

2-3 أسئلة الدراسة:

تتمحور أسئلة الدراسة حول السؤال الرئيسي التالي: كيف يمكن استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي؟

ويتفرع عن هذا السؤال الأسئلة التالية: -

- ما هو الأستوديو الافتراضي؟ وما دوره في أفلام الرسوم المتحركة؟
- ما هي مراحل الإنتاج التليفزيوني من خلال الأستوديو الافتراضي؟ وما هي مزايا الإنتاج بالأستوديو الافتراضي؟
- ما هي التجهيزات الأساسية وبرامج الإنتاج والسيناريو والإخراج والمونتاج في الأستوديو الافتراضي؟
- ما هي قنوات اليوتيوب ودورها في الإعلام الحديث؟
- ما هي تصميمات ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة؟
- ما هي العلاقة بين شكل الشخصية وملابسها وأدائها الوظيفي في الرسوم المتحركة؟
- ما هي أنواع الشخصيات وأهم صفاتها؟
- ما هي شخصيات الأبطال في الرسوم المتتابعة؟

2-4 فروض الدراسة:

الدراسات الميدانية لليوتيوب لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، وكذلك لقنوات اليوتيوب التي تشرح الأستوديو الافتراضي، يحقق إضافة كمية ونوعية في عملية تدريس الإخراج السينمائي والتليفزيوني لأفلام الرسوم المتحركة، في مجال الإعلام والاتصال، حيث يمكن من خلالهما عمل قناة يوتيوب متخصصة لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة مبنية على تقنيات الأستوديو الافتراضي.

2-5 أهمية الدراسة:

عملية إعداد المادة العلمية لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، تطبيقا على الدراسات الميدانية لأنواع الشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة في العالم العربي، ودورها في خلق هوية مرئية عربية تفاعلية يجيد فيها كل من أستاذ أفلام الرسوم المتحركة والطلاب كيفية التعامل مع محتوى المادة العلمية والتفاعل مع البناء الدرامي لأفلام الرسوم المتحركة لتحقيق التأثير المطلوب.

ويعد تطبيق وسائل اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، هو الحل الأمثل لترسيخ هوية المرئية العربية في ظل الإعلام الرقمي.

6- 2 الدراسات السابقة:

دراسة مسحية لبعض قنوات اليوتيوب والتي تُعَرِف الأستوديو الافتراضي.

https://www.youtube.com/watch?v=T2_MzwGP3Ws-

معايير تصميم وإنتاج المحتوى البصري .... حيث يقدم فيه تقسيم للصورة الافتراضية من حيث أنواعها المختلفة ومدى مشاركة الإنسان فيها، ومنها الأستوديو الافتراضي، ثم يتابع فيها شرح الصورة الافتراضية الناتجة عن الأستديو الافتراضي حيث يشرح فيها مثال تعليمي وكيفية تصوير صورة افتراضية من خلال الأستوديو الافتراضي، وتابع شرح المشاكل الناتجة عن عملية التصوير في الأستديو الافتراضي كعمل (زووم إن) على مقدم البرنامج وكيفية معالجته بضرورة عمل (زووم إن) على الخلفية الجرافيكية المصاحبة له مما يؤدي إلى صورة أكثر مصداقية، وأوضح مقدم البرنامج أن كل هذا متاح وسهل إذا كان البث غير مباشر، حيث يتم عمله في برامج المونتاج المتخصصة، وأما الصعوبة الحقيقية تكون في البث المباشر، ثم أوضح كيفية معالجته عن طريق برامج مطورة من بي بي سي وهو يسمى فري دي، حيث توجد كاميرا رئيسية تصور المشهد وتصاحبها كاميرا جانبية تنظر على بار كود في الأستوديو، بحيث عندما تتغير زاوية الكاميرا الرئيسية، ستستطيع الكاميرا الجانبية – بقراءتها لتغيير الإحداثيات – تغيير زاوية المشهد والخلفية المصاحبة لمقدم البرنامج، مما ينتج عنه تفاعلية كاملة وتزامن كامل في المشهد، والذي يؤدي إلى واقعية المشهد أمام المشاهد. ثم عرض فيديو لتجربة بي بي سي، ثم تكلم عن وضع خلية حساسة داخل الكاميرا لمراقبة خصائص العدسات، حيث تحدد البعد البؤري، وزاوية الرؤية. ثم قدم تجربة أخرى لشركة يابانية، حيث عمل الكروما بشكل معايير، فقسم الكروما الى إحداثيات للكاميرا، وكل الخلفية بجانبه بلون الكروما. ثم عرض أمثلة على استخدام الأستديو الافتراضي بث مباشر مع تعليقه عليها، ثم تتطرق إلى تجربة مصرية في قناة الحياة المصرية، حيث استقدمت سيستم من شركة أجنبية (youtube, n.d.).

شكل (1) نموذج من العرض

https://www.youtube.com/watch?v=KUGZ7K0744Q

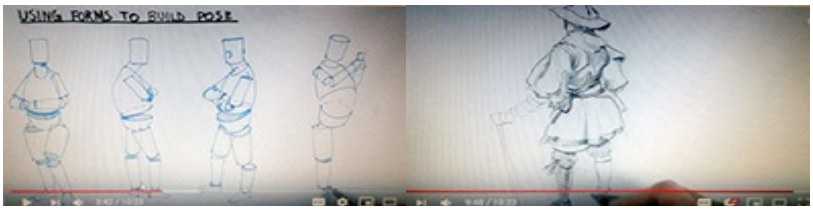
هذا الفيديو هو تسجيل حي لكيفية العمل بالأستديو الافتراضي، حيث يصور عمل المذيع في الواقع على الكروما بينما توضح شاشات العرض التليفزيونية في نفس الوقت إضافة كل مكونات الأستديو الافتراضي أثناء عرض المذيع البرنامج.

شكل (3). مقدم البرنامج وهو واقف ويشرح شكل (4). مقدم البرنامج وهو جالس ويشرح

دراسة مسحية لبعض قنوات اليوتيوب والتي تُعَرف تصميم شخصيات الرسوم المتحركة وملابسها: –

https://www.youtube.com/watch?v=xGhYfLQWbp0

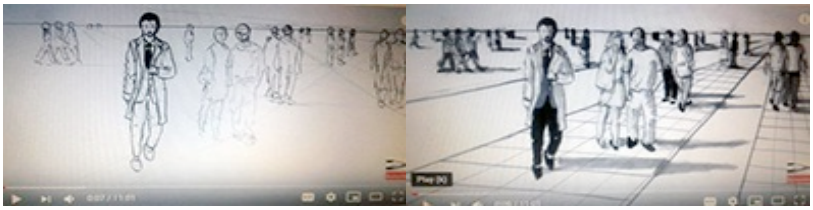
يقدم هذا الفيديو على اليوتيوب شرح للعناصر الأساسية لتصميم الشخصيات وأوضاع حركتها في عالم الرسوم المتحركة، حيث يشرح خط الحركة وأمثلة له، وزوايا الكتف وكتلة الجسم، وأشكال واتجاهات الشخصيات، واستخدام كتل الأشكال لبناء الشخصيات، ثم يشرح وضع وتشكيل الملابس على الشخصيات في الأوضاع المختلفة، وكذلك تسلسل حركة الشخصيات، ثم ينتقل إلى تشكيل الشخصيات في المنظور المجسم، ثم يعطى مثالا على رسم الشخصية بعد وضع الملابس عليها بالظل والنور الرصاص.



شكل (4). استخدام كل الأشكال لبناء الشخصيات شكل (5). تلبيس الشخصية بالملابس الدرامية

https://www.youtube.com/watch?v=yIBgJgBvga8

يقدم هذا الفيديو مثالا على شرح تصميم الشخصيات في المنظور، وأوضاعها المختلفة في المشهد الدرامي للرسوم المتحركة، وتلبيس الشخصيات الملابس المناسبة لكل شخصية درامية وهي في وضع الحركة. (youtube, youtube, n.d.)



شكل (6). تصميم الشخصيات في المنظور ووضع الحركة شكل (7). تلبيس الشخصيات بالملابس المناسبة للمشهد الدرامي

2-7 محددات الدراسة:

دراسة مسحية لقنوات يوتيوب لتعليم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة عالمية، وأخرى لشرح مفهوم الأستديو الافتراضي عالمي.

8 – الإطار المعرفي للدراسة:

2-8-1 تصميمات ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة.

فلسفة تصميم وتوظيف شخصيات الرسوم المتحركة.

الرسوم المتتابعة من الفنون الهامة المعبرة عن الثقافات الشعبية والأدبية للدول بالإضافة إلى كونها وسيلة اتصال بصرية جماعية تلاقي قدراً كبيراً من الاهتمام والاستمتاع من كافة الأطفال لما تقدمه لهم من أحداث متنوعة من خلال موضوعات ومغامرات مشوقة بالغة التعبير والإثارة ومحركة للخيال.

ويُعرف فن الرسوم المتتابعة بإسم الشريط المرسوم، ومعناه شريط متتابع من الصور المرسومة. غير أن هناك أكثر من مصطلح متداول لهذا الفن عالميا وهو:

المصطلح الإنجليزي – وترجمته الحرفية الشرائط أو الشرائح (STRIPS)

المصطلح الأمريكي – وترجمته الحرفية الرسوم الكوميدية أو الهزلية (COMICS)

المصطلح الفرنسي – وترجمته الحرفية الشريط المرسوم (BAVD DESSINEE)

تتيح لنا الرسوم المتتابعة الاتصال بحضارات الشعوب المختلفة وعرض الأساطير والمغامرات القديمة مثل قصص ألف ليلة وليلة، ومصباح علاء الدين، والسندباد البحري، وحجا، وأشعب وخلافه من القصص العربية، والقصص الأجنبية العديدة مثل حكايات والت ديزني الأمريكية وشخصيات الديناميكية مثل (دونالد دك، ميكي ماوس، بلوتو، بندق) وغيرها.

إن شخصيات الرسوم المتتابعة هي الشخصيات المحركة للدراما، وهي أيضا الشخصيات المحتجة على السكون والركود، فنشاهدها في حالة حركة دائمة، ولقد عُرفت منذ القدم في الرسوم المتتابعة لما تمتاز به من خصائص هزلية ومرحة تشيع البهجة والسرور في نفوس الأطفال، مع قيامها بدور الناقد الفاحص لكل ما يطرأ من متغيرات على المستوى الاجتماعي والسياسي بأسلوب ساخر تارة وعنفواني غاضب تارة أخرى، والطفل المصري ما زال يعاني نقض هذه الشخصيات في مجتمعه رغم الزيادة الكبيرة في تعداد السكان بصفة عامة، ونسبة الأطفال في هذه الزيادة بصفة خاصة، بما يؤكد احتياجهم لتصميم وإنتاج شخصيات جديدة. (الزفتاوي، 2014)

2-8-2 العلاقة بين شكل الشخصية وملابسها، وأدائها الوظيفي في الرسوم المحركة، وارتباطها بالشخصيات الآدمية:

لكل شخصية محدداتها Determinants أي عوامل تصنعها، وهي عوامل ومحددات بيولوجية واجتماعية (فالشخصية كائن له المواصفات التي قد تعطينا الانطباع بهويته.. فنقول له شخصية قوية أو شخصية ضعيفة أو له شخصية مسيطرة.. فيصفون الشخصية بصفة تدل عليها وتكون سمتها المميزة).

والمقصود بصفة عامة بأن فاعلية الشخصية وتأثيرها على المحيطين من شخصيات أخرى.

وبلغة علم النفس. (الشخصية ليست سوى مكون افتراضي، له بناؤه المتكامل، وديناميكياته، ووحدته، وانتظاماته، ونموه).

ويرى الباحث أن شخصيات الرسوم المتتابعة، سواء الكرتونية أو الواقعية، تجسد لشخصيات من الحياة تحمل انطباعاتها وتصرفاتها بل وتجسد ما بداخل البشر من أحزان وأفراح وما بها من متناقضات وإيجابيات.

ولكل شخصية شكل خاص وملامح نميزها عن غيرها، ونحن نستطيع وصف شخصية ما من الناحية المادية بسهولة.. فهذا طويل أو قصير – بدين أو نحيف – أبيض أو أسمر.. إلى غير ذلك من الأوصاف.

وبتجميع هذه الصفات العامة معاً، تتشكل لدينا صورة مادية واضحة عن الشخصية التي يتم وضع وصف لها يمكننا من التعرف عليها وتمييزها عن غيرها.

ومثل ما يكون لكل منا شكل مادي، فهناك من الناحية النفسية شكل أخر وملامح داخلية مميزة، فهذا بخيل أو كريم – جبان أو شجاع – متجهم أو بشوش.. وهكذا ستجد السعيد ونقيضه المتجهم، وستشاهد الشجاع وأيضاً الخائف.

ومن مجموع هذه الصفات النفسية، نستطيع أن نرسم صورة نفسية محددة للشخصية مميزة له عن غيره، ويطلق العلماء على هذه الصورة النفسية الداخلية مصطلح "الشخصية"، فالشخصية إذن هي كل ما يميز الفرد من الناحية النفسية.. إنها تشمل عاداته وتقاليده – قيمه ومعتقداته – نمط تفكيره ونظرته للحياة – أسلوبه في معالجة الأمور قدرته ومهارته، تعبيره عن نفسه بالكلام أو بالسلوك – الأشياء التي يحبها وتلك التي ينفر منها.

2-8-3 أنواع الشخصيات وأهم الصفات المميزة لها

نحن عادة نميل إلى ربط الشخصية بسلوكها أكثر من ربطها بكلامها، خاصة إذا تعارض الكلام مع السلوك.. لأن السلوك يكون أصدق في التعبير عن الشخص وأدق في كشف ما بداخله.. فمثلا تسمع من يحدثك عن النظام وضرورته للتقدم وأنه علامة حضارية، وأن الناس إذا انتظرت في صفوف منتظمة حتى وصول الحافلة، فهذا أفضل، وذلك احترام للضعفاء وكبار السن والأطفال واحترام أيضا للأسبقية. لماذا لا يقفون في طابور واحد بدلاً من الفوضى التي تجعل حابلهم يختلط بنابلهم.. وتكاد تصدقه وتقتنع بصدق كلامه، ثم تأتى الحافلة التي ينتظرها فتجده يبتعد عن طابور المنتظرين ويهجم على باب الصعود ناسياً كل ما قاله، لأن مصلحته تعارضت مع كلامه الجميل، حتى ولو سقط طفل أو كهل تحت الأقدام. (الرشيد، 2009)

لقد تنبه أجدادنا لذلك وصاغوا في كلمات مأثورة "أسمع كلامك أصدقك، أشوف أمورك أستعجب" فالكلام قد يسير في اتجاه والسلوك لا يتبعه، بل تراه في اتجاه مخالف.

ولذلك فإن الشخصية تنعكس في سلوك أصحابها أكثر من كلامهم، وتظهر في مجموعة صفات تميز كل فرد عن غيره، ويطلق العلماء لفظ "سمة" (Trail) جمعها "سمات" على هذه الصفات، (والسمة هي كل صفة تتأرجح بين نقيضين ويكون وصف الشخصية بينهما).

ومن أمثلة هذه السمات: الانطوائي والانبساطي – المتحفظ والمنطلق – المرح والمكتئب.. وقد تكون الشخصية أقرب لأحد الصفتين من الآخرى، فتجدها تميل إلى الهدوء أكثر من العصبية أو للتهوين أكثر من التهوين.. ولكي تكون السمة مميزة للشخصية، ينبغي أن نميزها معظم الوقت وفي معظم الأحوال.. بمعنى أنها تميل إلى الثبات أكثر من التغير، فيوصف الشخص أنه صريح مثلاً لأن ذلك ما يميزه في معظم الظروف، حتى ولو ظهر منه تكتم في مواقف خاصة، أو يوصف بالعصبية لأنه قلما تجده هادئاً.

والحقيقة أن الشخصية ليست حاصل جمع هذه السمات، فهي ليست سمات تذكر وتعد.. ولكنها نتاج تفاعل هذه السمات مع بعضها من جهة المواقف الاجتماعية من جهة أخرى.. خذ مثلا سمات الذكاء – القوة – القدرة على التأثير، وأضف

إليها الميل إليها فعل الخير، فتجد، صاحبها يصلح أن يكون قائداً للآخرين إلى بر الأمن يعبر عنهم ويتفاعل معهم ويساعدهم على النهوض، ويصلح لأن يكون مندوباً عنهم في الجهات المختلفة. (عبدالحميد، 2009)

ثم خذ نفس السمات السابقة ولكن استبدل بالميل إلى فعل الخير.. الميل إلى الشر، فإنك ستواجه شخصية قادرة على القيادة أيضاً ولكن ميوله تقوده ليكون زعيماً لتشكيل عصابي أو أرهابى.

تخيل مثلا شخصية تتمتع بالذكاء والحساسية والنشاط والموهبة الفنية. ثم أضف إلى هذه السمات سمة الانطوائية، حينئذ سوف يتألق هذا الفنان في أعمال فنية لا تتطلب التعامل المباشر مع الجمهور، مثل مجالات تأليف القصص أو كتابة السناريو أو الشعر أو الرسم. أما إذا استبدلنا الانطوائية بالانبساطية مع بقاء السمات الأخرى كما هي.. فسوف يدفع ذلك الشخص بصورة أكبر مثل التمثيل المسرحي أو الغنائي أو تقديم البرامج. (Printerest, n.d.)

2-8-4 ملابس الشخصيات

الملابس ضرورية في تصميم الرسوم المتتابعة وهي دعامة الشخصية وتميزها، والكثير من الشخصيات تبدو في مظهرها واضحة المعالم، بل وتحمل أيضاً موقعها في الحياة، فمثلاً إذا رأيت رجل يرتدى بالطو أبيض ويمسك سماعة فضروري أن يكون طبيباً، وإذا رأيت رجل يرتدى عفريتة فهو إما ميكانيكي أو عامل في ورشة أو فني وهكذا.

وتغيير الملابس يعطينا تغييراً في الشخصية، فمثلاً نجد ربة منزل ترتدي ملابس الشتاء وهي نفسها في ملابس الصيف، وأيضا وهي تتسوق، وفي كل مرة تتغير ملابسها وبالتالي الانطباع يتغير، والملابس تعتبر جزءاً من التعبير الدرامي في قصة الرسوم المتتابعة، وهي بطبيعة الحال لابد من أن تخضع للثقافة العامة للأحداث وزمنها، وفي الوقت نفسه يجب مراعاة تقاليد مجتمع الذي نقدم قصة الرسوم المتتابعة إليه.

ونتذكر أنها بالمقام الأول مقدمة للأطفال، وسنقدم بعض الاعتبارات بالنسبة للمفهوم العام للملابس ودورها الخاص بشخصيات الرسوم المتحركة

1- مراعاة الناحية النفعية:

الملابس عموماً من المؤشرات التي تدل على الفصل من السنة الذي يجرى فيه الحدث، ولا يمكن الاستغناء عنه بأية إشارة أخرى.

2- مراعاة المرتبة الاجتماعية: (جوديث، 2005)

إذ تعبر الملابس عن الطبقات أو فئات المجتمع المختلفة، ويجب ألا تخرج ملابس شخصيات الرسوم المتتابعة عن العرف السائد في الأحداث التي تسرد في القصة إلا إذا كان هناك مبرر درامي، كأن يرتدى الرجل الغنى ملابس ريفية بسيطة لغرض في نفسه أو ترتدى العاملة البسيطة ملابس غالية الثمن تحصل عليها بطريقة ملتوية.

3- الجاذبية الجنسية:

يعتبر الإغراء أو الجاذبية الجنسية من العوامل الأساسية لاختيار الملابس بالنسبة للمرأة بنوع خاص، ونتوقف هنا قليلاً لنقول بأن جسد المرأة بأكمله يعتبر مناطق جنسية، ومع ذلك يختلف النظر إلى أهمية هذه المناطق من ثقافة إلى أخرى ومن زمن إلى آخر، فقد تكون هي الجذع أو الصدر أو تكون هي السيقان أو الأذرع، ومن ثم تتحدد المناطق والمساحات التي يسمح بظهورها دون إخلال بالعرف.

4- التباين:

يراعى التمايز في الملابس بين شخصيات الرسوم المتتابعة، سواءً كانوا من طبقة واحدة أم لا، وذلك عملاً على سرعة التعرف ومتابعتهم في إحداث القصة.

كما تعد الملابس من أهم الوسائل لتفرد الشخصية، فهي علامة مميزة يسهل إدراكها من ناحية المظهر، سواء كان ذلك بالتركيب اللوني أو النقوش أو التفصيل أو طريقة الارتداء، كأن تضع الشخصية سترتها على كتف واحد فقط أو على الكتفين دون إدخال الذراعين في الأكمام، ومن الممكن بهذا أن نقصد به أمراً آخر مثل الاستهتار أو كرهية القيوم، ولا ننسى أن الملابس تكسو الشخصية، أي يجب أن تكون متوافقة مع سماتها وأهدافها وصراعاتها.. وغيره. (هنو، 2003)

5- وقت وموقف الحدث

يجب أن تكون الملابس مناسبة للوقت والطقوس حسب العرف السائد والثقافة السائدة، ومن ثم فإن مجرد رؤيتنا للملابس التي ترتديها إحدى الشخصيات عند لقائها بشخصية أخرى قد تؤدى إلى التعرف على نوع العلاقة أو مدى تطورها بينهما.. فمثلا نرى الرجل يستقبل زميله بملابسه الكاملة فنحس بأن العلاقة بينهما رسمية أو غير حميمة، فإذا رأيناه بعد ذلك يقابله بالملابس المنزلية أو ملابس النوم دون عناية ظاهرة، فهذا يدل على تطور كبير في العلاقة ولا يحتاج إلى عامل أخر توضيحي.

وإذا اكتشفت الزوجة الحزينة بعض الأوراق الخاصة بزوجها المتوفي حديثاً وهي بملابسها السوداء، ثم رأيناها بعد ذلك تستقبل المعزين بملابس ذات ألون ساخنة مثلاً، فكأنها تعبر بذلك عن سخطها على الزوج الذي اكتشفت خيانته بعد مماته، أي إننا نستطيع أن ندرك معاني خاصة إذا رأينا أن الملابس لا تتماشى مع المناسبة أو الوقت.

6- الإيحاءات المتعددة

نظراً لتلازم الملابس مع الجسد الإنساني، فهي في شكلها ولونها وأسلوب التعامل معها غالباً ما تجاوز لدى المشاهد الرؤية الموضوعية إلى إيحاءات متعددة يكمل فيها النقص بل ويسبق فيها الحركة.

فمثلا إذا كانت الفتاة بقميص النوم وتناولت الروب المنزلي لمقابلة صديقة لها، فالمشاهد يسبق حركتها بخياله ويراها مرتدية الروب، بل إنها إذا تناولت فستاناً تمهيداً لارتدائه للذهاب إلى عملها، فهو أيضاً يسبق الحركة ويراها مرتدية الفستان بخياله دون المرور على مرحلة خلع قميص النوم، وعلى العكس من ذلك، فإذا كانت مرتدية الروب المنزلي وتخلعه، فإن المشاهد يسبق حركتها بخياله، وهو في الغالب لا يقف عند مجرد بقائها في قميص النوم، ويلعب الموقف دوراً كبيراً في مدى التخيل وسبق الحركة، حيث يقوم المشاهد بإكمال مشهد التجريد من الملابس للمرأة التي تستعد للإستحمام بمجرد بادرة صغيرة منها للتجرد، وكذلك الحال إذا اختلت بزوجها بعد سهرة فبمجرد أن تفك أزرار البلوزة أو تخلع فردة الحذاء يكمل المشاهد الأحداث بخياله.

7- التخيل:

الملابس بمفردها لها لغتان، فمثلاً إذا رأينا جوارب الفتاة منشورة وهي مرسلة بعد غسلها فإن المشاهد يكمل النقص ويملأها بالسيقان، وكذلك الحال للملابس الداخلية.

8- الإخفاء والإظهار:

يكون إخفاء بعض الأجزاء في ملابس السيدات أكثر إغراءً من إظهارها، فالشق الصغير في فستان متوسط الطول غالباً ما يكون أكثر إثارة من الفستان القصير الذي يكشف الساقين، والمرآة في قميص النوم أكثر إغراء من لو كانت عارية، وهكذا.

والباحث يود التنويه إلى أن الرسوم المتتابعة التي نحن بصددها تهدف لمخاطبة الأطفال وعلينا أن نتحاشى كل ما من شأنه أن يؤدى إلى الإثارة أو التعليم الخاطئ لأنها مجلة أطفال ووسيلة تعليم لعقول الأطفال وأحاسيسهم.

9- العصور التاريخية:

الملابس بالنسبة للعهود المختلفة أو العصور التاريخية أو المناطق ذات الطابع الخاص مثل البدو لابد أن يكون لها طابع خاص يميز لنا هذا العصر ويعبر عنه مراعيا فيها الحقائق والتباين الواضح بين البلاد المختلفة من العالم في الأزياء.

10- سرقة الأضواء:

وقد تستخدم الملابس للمجاميع في الأماكن العامة لإضفاء جو خاص أو معنى معين كأن يوجد البعض بملابس الأخوة العرب أو الهنود أو المصرين القدماء.. وغيره.

ولا ننسى أن ننوه بأن الملابس بوجه عام والمكملات بوجه خاص كالحلي، حقائب اليد، العصى، الساعة.. وغيرها قد تسرق الأضواء من وجه شخصية الرسوم المتتابعة إذا كانت ذات بريق خاطف أو مستعملة بطريقة لافتة، فيجب أن نعتبرها في المقام الأول إضافة إلى وجه الشخص التي لها التركيز الأعلى في التعبير.

11- التأثير النفسي

للملابس تأثيرها النفسي على الشخصية والذي ينعكس على سلوكها في الحياة العادية فكلنا قد جربنا اختلاف حالتنا المعنوية تبعاً لما نرتديه من ملابس وتبعاً للمناسبة التي نرتدي الملابس من أجلها، فقد نشعر بالبهجة أو الاكتئاب أو الفخر أو الإحساس بالخجل أو لفت النظر.. وغيره ويبدو ذلك في ملامحنا وسلوكنا بل وحديثنا.

وعليه، فيجب على فنان الرسوم المتتابعة أن ينمي ثقافة وقوة ملاحظته في هذا المجال وأن يتخيل الملابس في كل الشخصيات وفي كل أجزاء العمل بمعطياتها المختلفة وأن يعتبرها أحد وسائله في التعبير. (عبدالرزاق، 2004)

يجب أن تصمم ملابس شخصيات الرسوم المتتابعة على اعتبار أنها تزيد من إبراز الشخصية من ناحية وأن تتعايش وتتوحد داخل الإطار العام للقصة من ناحية أخرى.

2-8-5 شخصيات الأبطال في الرسوم المتتابعة.

أولاً: - أبطال الميلودراما الشعبية:

الميلودراما هي شكل فني أكثر انتشاراً، نستوعب في عباءتها كل من "الرومانسية والاجتماعية والسياسية وغيرها".

والميلودراما تتميز بالمواقف المثيرة والأحداث الفاجعة والشخصيات الغريبة، والانتقال المفاجئ من حدث إلى آخر.

كما تلعب الشخصيات الثانوية دوراً ترويحياً في الميلودراما يخفف من قتامة الأحداث.

تهدف الميلودراما إلى إثارة المشاعر والتأثير على المشاهدين واللعب بعواطفهم.

الصراع في الدراما الشعبية هو صراع خارجي، والبطل هو أحد طرفيه ويمثل قيمة الخير المطلق الذي تتبناه الجماعة والطرف الآخر في الصراع الذي يمثل الشر المطلق المهدد لوجود الجماعة، وقد يكون خارج الجماعة كعنصر يخيف الجماعة أو ظاهرة طبيعية تهدد بقاء الجماعة، أو قوة أجنبية غريبة تهدد استقرار الجماعة وأمنها، أو قد يكون من داخل الجماعة ذاتها، فمثلاً في طبقة حاكمة فاسدة أو تاجر خرب الذمة أو ممثل لقيمة اجتماعية في حاجة لتغيير.

وبين الخير المطلق ويمثله البطل والشر المطلق ويمثله كل هذه القوى يدور الصراع والذي يحسم دوما لصالح الجماعة، وللبطل دوماً مساعدون يقفون بجانبه في صراعه ويمثلون ذات القيم والمبادئ التي يصارع من أجلها البطل، وهم من

أصحاب القوى الخارقة والمعجزات أو مخلوقات من غير البشر مثل الحيوانات أو الجماد تسخر عن طريق السحر أو القوى الطبيعية لمساندة البطل.

يرى الدارس أن أبطال الدراما الشعبية هي ما أفرزته القصص من بطولات على أيدي شخصيات خارقة للعادة، وقد تكون هذه الشخصيات من وحي الخيال وقد تكون حقيقة معترف بها، ومن الأمثلة أبو زيد الهلالي، وعنتر بن شداد، والزناتي خليفة، والسندباد البحري، وغيرهم، وينقسم أبطال الدراما الشعبية إلى صنفين من الأبطال تبعاً لانتماء كل صنف للجماعة:

أ- البطل الملحمي:

في مراحل الجماعة الأولى والمرحلة الأسطورية، كان هذا البطل المميز عن الجماعة، وهو البطل الجماعي، واحداً من تلك الآلهة المسيطرة على تلك القوى والمظاهر الفيزيقية والطبيعية التي تحيط بالجماعة وتشكل مجموعة من الأخطار التي تهدد وجود الجماعة، وفي المرحلة الملحمية، وبعد أن عرفت الجماعة الاستقرار النسبي، كان البطل الجماعي هو البطل الملحمي الذي يمتاز عن الجماعة، وكان يعد منذ الميلاد لأداء رسالة لصالح الجماعة.

ب- البطل الشعبي:

البطل الشعبي يعبر عن الطبقات الدنيا من الجماعة ومعبراً عن أحلامها وآمالها وهمومها ثم أصبح البطل الشعبي في نظر الجماعة هو من يستطيع أن يحل قضية إعادة توزيع الأرزاق والثورات بالقوة أو بالمكر أو الحيلة أو الكلمة الطيبة، لأن مشكلة توزيع الثورات كان من أهم شواغل الطبقات الدنيا، ومع اتساع رقعة الهموم اتسعت الأحلام التي أثقلت كاهل البطل الشعبي، وأصبح هو من يقف أمام الحاكم الظالم أو التاجر المرتشي الفاسق أو أصحاب الامتيازات ممن يستغلون الشعب ويسحلون عرقهم، وكل واحد منهم يمثل قيمة من قيم الجماعة أو خصوصية من خصوصيات أفراده، فعرفت فئات الصعاليك أبطالاً لها وعرف الشحاذون وصغار التجار أبطالهم كل يحمل بطله أحلامه وآماله وهمومه. (الجندي، 2001)

يرى الباحث أن الميلودراما (التراجيديا) بشكل عام هي مجموعة من الضغوط التي تسيطر على شخصية ما في صورة مشاكل معقدة صعبة التعامل، والبطل التراجيدي هو ذلك الشخص الذي يخوض بمفرده تلك الصعاب ويقوم في النهاية بعد معارك نفسية وجسدية، يعاني من الكثير خلالها، بحل هذه المشاكل فتغلب قوى الخير على قوى الشر.

ثانياً: أبطال الأساطير

البطل الأسطوري هو ذلك البطل الذي يحمل وعى وفكر الجماعة ويمثل قيمة (تدافع الجماعة عنها ونتبناها) لأن هذه الأفكار تحقق صالحا للجماعة من وجهة النظر الجماعية.

ومن هنا يكون معنى حياة البطل الأسطوري ليس في التماس السعادة الفردية، وهو يعتمد على العون الخارق من الآلهة التي كانت معه في صراعه ضد القوى التي تقف أمام إرادة الجماعة.

والغاية التي يسعى إليها البطل الأسطوري هي "غاية مطلقة تتعدى وتتجاوز حدود الزمان والمكان بعكس البطل التراجيدي الذي تنحصر غايته في تحقيق رغبة ذاتية تخضع لزمان ومكان وجدوه" فالأسطورة أصلاً لا تضع في اعتبارها المكان ولا الزمان بل هي تنتقل في يسر عبر المكان والزمان معاً وبطلها يمكنه أن يخوض أحداثاً تدور بشكل منتظم في مئات السينين.

ثالثاً: أبطال الكوميديا أو الفكاهة

تتدرج الكوميديا من كوميديا راقية إلى كوميديا هزلية، فهي لها موجبات من التطور والانحدار، والكوميديا هو ذلك البناء الذي يتم فيه عرض الشخصيات والأحداث بطريقة تكشف عن المفارقات والمتناقضات والمفاجآت في نقائض الحياة، بطريقة نقدية ساخرة تثير الضحك.

ويضيف الباحث أن الكثير من الفنانين يعتبرون فن الكوميديا فن راقي يحتاج إلى مجهود دون تكلف وأيضا دون إسفاف، لأنه يخاطب المجتمع بالدرجة الأولى. وبالتالي، من الواجب أن نقدم نص كوميدي في حدود معقولة وغير متكلف في قصص الرسوم المتتابعة لأنه سوف يخاطب عقل الطفل أولاً ثم باقي شرائح المجتمع، وعلى فنان الرسوم المتتابعة أن يكون ملماً بأبعد حد بالشخصية الكوميدية وإشاراتها وحركاتها وأبعادها البنائية لكي تتلاءم مع الدور المرسوم لها.

رابعاً: أبطال الفانتازيا

الفانتازيا شكل فني يتم من خلاله إعادة صياغة عناصر الواقع من خلال خيال حر طليق، وعادة ما تدور الأحداث في أجواء غريبة غير واقعية وتكون أقرب إلى عالم الأحلام أو الكوابيس.

2-8-6 الأستوديو الافتراضي ودوره في أفلام الرسوم المتحركة.

لقد كانت بدايات التفكير في انتاج واقع افتراضي داخل الأستوديو باستخدام تقنية الكروما في أواخر الثمانينات من القرن الماضي، حيث قامت شركة يابانية بعملية المزج هذه مع خلفية ثابتة ثنائية الأبعاد، واستخدمت آنذاك في تقديم النشرات الجوية أولمبياد سيول 1988. NHK ثم بدات الدراسات تتطور لتنتج أول فيلم وثائقي 1992، وفي عام 1993 قدمت شركة B.B.C أول بث مباشر من الاستديو الافتراضي لخلفية متحركة وموضوعات متحركة في أمامية التكوين، وفي عام الرابع: قدم شركة Orad.TV أول إنتاج بالاستديو الافتراضي، ثم ثلاثية الأبعاد توالت التطورات الكبيرة في هذا المجال حتى الآن … (بدران، 2016)

تعريف الاستديو الافتراضي:

هناك العديد من التعريفات التي تناولت تعريف الاستديو الافتراضي ونذكر منها:

تكنولوجيا وسائط متعددة معقدة تعتمد على جهاز الكمبيوتر، أو بأنه عالم التزامن بين موضوعات جرافيكية ثلاثية الأبعاد مع موضوعات حقيقية في عالم الواقع.

وعرفته الدراسة: – الباحثين في جامعة وارسو "على انها التكنولوجيا التي تسمح بإيجاد علاقة بين حركة الكاميرا الحقيقية داخل الحدث وبين المشهد الافتراضي داخل إطار البيئة الافتراضية والذي يتيح للمشاهدين رؤية خداع مقنع لحركة طبيعية للمثل داخل سيناريو افتراضي.(Grau, 2007)

مراحل إنتاج الإنتاج التليفزيوني من خلال الاستديو الافتراضي:

–مرحلة الإعداد للعمل، وهي مرحلة إعداد سيناريو العمل والسيناريو التفصيلي للمشاهد.

– مرحلة إعداد الصورة المرئية للمشاهد التفصيلية من خلال تحديد مواضع وزوايا الكاميرات والتكوين والإضاءة فيما يعرف بالمسقط الأفقي للإضاءة والتصوير.

– مرحلة الإنتاج وهي مرحلة الإنتاج داخل الأستوديو للسيناريو التفصيلي.

– مرحلة ما بعد الإنتاج، وهي مرحلة الإنتاج الخلاق داخل معمل الكمبيوتر لإنتاج جماليات الصورة الافتراضية بتركيب الموضوعات وإضافة الملمس واللون والإضاءة وإعطاء إحساس الواقع الحقيقي للأشياء وإتمام عملية المونتاج النهائي، وكذلك إضفاء ما يعرف بواقعية الافتراضية، وهي طريقة رقمية تسمح بإعداد وترتيب ووضع الكاميرا من مواقع مختلفة داخل المشهد الواحد بعد إتمام عملية الإنتاج داخل الاستديو لأخذ تعبيرات مختلفة من زوايا مختلفة.

مزايا الإنتاج من خلال الاستديو الافتراضي:

– تقليل التكلفة الإنتاجية.

– إعطاء حدود أكبر في عملية الإنتاج.

– يمكن التعامل من زوايا مختلفة للعمل الفني.

– يمكن تسجيل الخلفيات على أي وسيط ونقلها إلى أي استديو.

– يمكن تسجيل خرج كل كاميرا بصورة منفصلة عن الكاميرا الأخرى.

– سهولة التحكم في الإضاءة.

– سهولة وسرعة التعديل في التركيب واللون والملمس المنتج للموضوع(NewTek, 2008) .

معايير واقعية الاستديو الافتراضي:

– تماثل الكاميرات للحصول على أفضل نتيجة تعطى إحساس بالواقعية، مع مراعاة توحيد ارتفاع الكاميرات عن أرضية الاستديو.

– تماثل الإضاءة.

– المسافة بين الموضوعات.

تقنيات الحصول على صورة افتراضية تنقل إحساس الواقع للمشاهد:

– تقنية بصرية أطلق عليها Free–d تعتمد على التحليل المتقدم للصورة لقياس موضع الكاميرا.

– النموذج التقديري.

– تقنية الأشعة تحت الحمراء.

– تقنية الخلية الحساسة الميكانيكية.

– تقنية الأشعة تحت الحمراء للكاميرا حرة الحركة.

– تقنية MATRIS.

– نظام وجهة النظر الحرة.

– تقنية علامات التحريك للمؤديين. (Giles, 2009)

التجهيزات الأساسية في الاستديو الافتراضي:

وهي عبارة عن الكروما والإضاءة المستخدمة ونوعية الكاميرات والعدسات وبرامج فصل ودمج الموضوعات الجرافيكية. شكل 8

برامج إنتاج الاستديو الافتراضي:

طورت العديد من الشركات برامجها لتتواكب مع بعضها في خلق مشهد افتراضي متكامل الجودة، ونتج عن ذلك حزمة من البرمجيات، ومنها برنامج Antics Technology، وبرنامج Digi warp – Exll ، وبرنامج Digi Storm. (Gandar, 2011).

السيناريو والإخراج في الاستديو الافتراضي:

تحتاج عملية إعداد السيناريو وإدارة العاملين، وإعطائهم إحساس البيئة الحقيقية للمشهد، حرفية كبيرة من مخرج العمل وإعداد مشاهد مبدئية تحاكي الصورة النهائية المطلوب إنتاجها مع عمل بروفات عديدة لتجهيز فريق العمل لطبيعة الإنتاج في الأستوديو الافتراضي، خاصة في إنتاج البث مباشر من الأستوديو الافتراضي. ويتجه كتاب السيناريو للأستوديو الافتراضي إلى برامج الكمبيوتر المتخصصة مثل Movie Magic Screenwriter 6.0.5.89، والذي يمكن من خلاله عمل التخطيط الكامل للمشاهد، كما يمكن تحويل النص المكتوب الى مسموع وبأصوات مختلفة، ودمج صور وملفات من برامج ثلاثية الأبعاد توضح تفاصيل المشهد.

المونتاج في الاستديو الافتراضي:

يطلق على مرحلة المونتاج مرحلة ما بعد الانتاج، وهي جميع الأعمال التي تلي مرحلة التصوير وحتى الانتهاء من العمل، وهناك نوعان من المونتاج، أحدهما خطي ويمثله جهاز المازج الإلكتروني الموجود بغرف التحكم في أستوديوهات الإنتاج والبث التليفزيوني ، والمونتاج الرقمي غير الخطى والذى يتعامل مع برامج الكمبيوتر، وتتنوع برامج المونتاج التي تستخدم في أجهزة الكمبيوتر، فمنها ما هو قائم بذاته من أجهزة وبرامج مثل برنامج Avid، ومنها برامج صالحة للتعامل مع نظام التشغيل ويندوز مثل برنامج Adobe Premiere، ومنها برامج صالحة للاستخدام على نظام التشغيل ابل ماكنتوش مثل برنامج Final cut pro وهو برنامج واسع الانتشار (Picture, 2008شكل 9).

الاستديو الافتراضي في البث المباشر:

تتجلى روعة الأستوديو الافتراضي في مجال البث المباشر، حيث تعد هذه التقنية بمثابة الحل السحري لإنشاء محطة تليفزيونية بأقل التكاليف، حيث تتطلب هذه التقنية أستديو واحد فقط مطلي باللون الأزرق أو الأخضر يتم فيه تصوير جميع البرامج، ويقوم الكمبيوتر في نفس اللحظة باستبدال هذا الأستوديو أحادي اللون بالاستديو الافتراضي الخاص بالبرنامج المصور، ومن أشهر المحطات التي تستخدم هذه التقنية شبكة BBC. ويمكن لبرنامج واحد فقط أن يحتوي على كل وظائف الأستوديو الافتراضي وإنتاج عمل متكامل يتم بثه مباشرة على الهواء كبرنامج (3D Apple, 2007) Easy Set.

شكل (8). تجهيزات الأستوديو الافتراضي

شكل (9) Final cut pro

2-9 منهجية الدراسة:

المنهج الوصفي. حيث يساهم في التعرف على ظاهرة الدراسة، وهي استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة يوتيوب تعلم تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، ووضعها في إطارها الصحيح، وتفسير جميع الظروف المحيطة بها،

ويعد ذلك بداية الوصول إلى النتائج الدراسية التي تتعلق بالبحث، وبلورة الحلول التي تتمثل في التوصيات والمقترحات التي يسوقها الباحث.

2-10 مجتمع الدراسة والعينة:

يشمل مجتمع الدراسة كل فيديوهات اليوتيوب التي تناولت بالشرح والتحليل كلا من تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، والفيديوهات التي تناولت بالشرح أو التحليل الأستديو الافتراضي.

أما عينة الدراسة، فقد أخذ الباحث بعض من فيديوهات اليوتيوب التي تناولت بالشرح والتحليل كلا من تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، والفيديوهات التي تناولت بالشرح أو التحليل الأستديو الافتراضي.

2-11 أداة الدراسة:

تشمل أداة الدراسة الملاحظة، حيث يقوم الباحث بجمع المعلومات عن طريق مراقبة بعض من فيديوهات اليوتيوب التي تناولت بالشرح والتحليل كلا من تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، والفيديوهات التي تناولت بالشرح أو التحليل الاستديو الافتراضي، وهي العينة المستهدفة.

2-12 متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل تصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة، والمتغير التابع الأستوديو الافتراضي وتعد قنوات اليوتيوب هي المتغير الوسيط.

3 الخاتمة

أن تصميم ملابس شخصيات أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة يعتمد على السيناريو الدرامي، ويجب أن يلائم الملبس الشخصية الكرتونية العربية، حيث تكون الشخصية الكرتونية العربية تجسيد لشخصيات عربية في الحياة تحمل انطباعاتها وتصرفاتها وملابسها، بل وتجسد ما بداخل الإنسان العربي من أحزان وأفراح وما به من إيجابيات وسلبيات، وهي جزء من التعبير الدرامي في قصة الرسوم المتحركة، وبطبيعة الحال سيمثل استخدام الأستوديو الافتراضي في قناة رقمية على اليوتيوب لتعليم تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في أفلام ومسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي تجسيدا للثقافة والهوية العربية للأحداث وزمنها.

3-1 النتائج

إن تفعيل دراسة الأستوديو الافتراضي ووسائل اليوتيوب يحقق إضافة كمية ونوعية في عملية تدريس ملابس تصميم الشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة للاستفادة منها بما يحقق التطبيق العملي لدعم الهوية المرئية العربية في المجتمعات العربية وغيرها، وتفعيلا لدورها في مجال الإعلام والاتصال.

أوضحت الدراسة أهمية استخدام الدراسات المسحية لتصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة من خلال وسائل اليوتيوب لإكساب مهارات خاصة لطلاب كليات الإعلام والاتصال.

3-2 التوصيات:

1. إنشاء قناة لليوتيوب لعمل برنامج تدريبي لتدريب طلاب كلية الإعلام والاتصال على تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية وذلك بالاستفادة القصوى من تقنيات الأستديو الافتراضي.
2. الاهتمام بالمكتبات المتخصصة ودعمها وتزويدها بأحدث التقنيات المستخدمة في مجال الأستديو الافتراضي، وتصميم ملابس شخصيات أفلام الرسوم المتحركة العربية.
3. ضرورة التعاون العربي، والعربي العالمي في تفعيل كل العلوم الحديثة، بما يعود بالتقدم في مجال الإعلام والاتصال.

قائمة المراجع

References

Apple. (2007). Instructor Guide Final Cut Pro . Retrieved from http://www.Apple.com
Gandar, R. (2011). *Professional Compositing and Vissual Effects.* Peachpit Press.
Giles, D. (2009). *Media Psychology.* USA: LEA.
Grau, O. (2007). *ET-A Robust Free Viewpoint Video System for Sport Seenes.* BBC R&D WHP149.
NewTek. (2008). Creating Affordable Green for Video and Web Production.
Picture, C. L. (2008). Final cut pro basics A reference guide.
Printerest. (n.d.). Retrieved from Printerest: https://www.pinterest.com/explore/animation-reference/
youtube. (n.d.). Retrieved from www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=KUGZ7K0744Q1
youtube. (n.d.). *youtube*. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=yIBgJgBvga8

أحمد فؤاد هنو . (2003). المرحلة الإبداعية والرسوم التحضيرية في أفلام الرسوم المتحركة . رسالة دكتوراه . كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.
خالد عبدالرزاق. (2004). العملية الإبداعية في الفن التصميم . القاهرة : مكتبة الأنجلو .
رشا صلاح الدين عبدالحميد. (2009). الأزياء ودورها في تأكيد البعد الدرامي للشخصية في أفلام الرسوم المتحركة . رسالة ماجستير . كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.
شريف عطية بدران. (2016). الإنتاج التلفزيوني في الاستديو الافتراضي . دار أسامة للنشر والتوزيع .
صفاء الزفتاوي. (2014). أثر أفلام الأطفال المتحركة على قيم الطفل. الدار اللبنانية.
عبد العزيز ممدوح الجندي. (2001). الهوية العربية للشخصية المرسومة في كتب الأطفال . رسالة ماجستير . كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان .
عماد الدين الرشيد. (2009). تأثير أفلام الكارتون على تربية الأطفال. الدار العربية للنشر .
فان افرا جوديث. (2005). التلفزيون ونمو الطفل . المجلس الأعلى للثقافة .