تاريخ الرسوم المتحركة

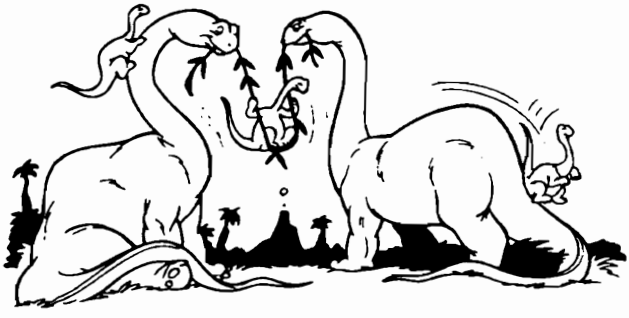
نبذة تاريخية عن الرسوم المتحركة

اشتملت الأشكال الأولى لدى التحريك على لعب متحركة تم تطويرها فى القرن التاسع عشر الميلادى إلى الجهاز الذى أطلق عليه اسم (الديو اليوم) الذى ابتكره (وليم جورج هورنر) عام ١٨٣٤م .. وعُرف هذا الديو اليوم فيما بعد باسم (زوتروب) أو عجلة الحياة وهى تركيب أسطوانى يطوى عليه المشاهد شريطًا ورقيًا مليئًا بالرسوم المسلسلة .. وعندما يدير المشاهد الجسم الأسطوانى ، وينظر من خلال فتحات تعلو سطحه تبدو الأشكال المرسومة وكأنها تتحرك .. وقد ساهم مثل هذا الجهاز فى التمهيد لاختراع الرسوم المتحركة .

■ المحاولات المبكرة للرسوم المتحركة

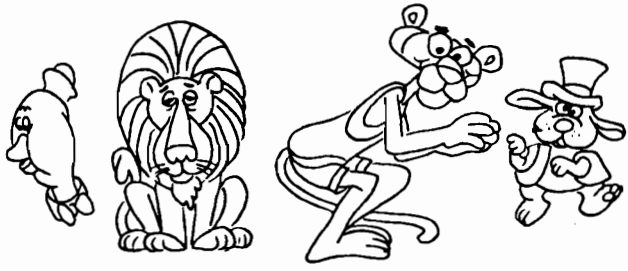
دخلت مسلسلات الرسوم المتحركة عالم الصغار والكبار منذ وقت مبكر من أواخر القرن ١٩ .. فكان البريطانى (أرثر ملبورن كوبر) من أوائل الذين قاموا بإنجاز أفلام الرسوم المتحركة .. إذ قام ملبورن عام ١٨٩٩م بتصوير سلسلة من تشكيلات من أعواد الكبريت على إطارات منفصلة من شريط فيلمى على سبيل الدعاية لإحدى السلع ..

كما أصبح الرسام الصحفى الأمريكى "جيمس ستيوارت بلاكستن" أول من قام بتصوير الرسوم فى إطارات فيلمية متصلة .. فقد قام عام ١٩٠٦م بإعداد شريطه المسمى "الجوانب الفُكاهية فى الوجوه المضحكة" من تصوير رسومات بالطباشير على السبورة على مراحل متعددة .. حتى جاء أهم الرواد فى هذا المجال وهو الفرنسى "إميل كول" الذى أكمل ٢٠٠ من أفلام الرسوم المتحركة القصيرة فى الفترة بين عامى ١٩٠٨م ، ١٩١٨م بدءًا بفيلم "فانتاز ماجورى" حيث قدم مسلسلة عن مغامرات رجل ضئيل الحجم تم رسمه باللون الأبيض فى إطار أسود ..

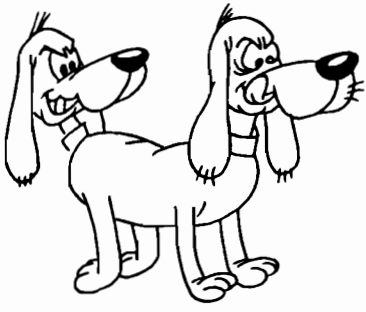


وبعد ذلك بفترة وجيزة قدم الرسام الأمريكى المشهور "وينسور ماكى" فيلمًا مرحًا باسم "جيرتى الديناصور المدرّب" عام ١٩٠٩م مستخدمًا عشرة آلاف رسم .. ثم قدم بعد ذلك أول مسلسلة كارتونية باسم "غرق لوستيانيا"، و"نيمو الصغير" بمدينة نيويورك وقد نجح (ماكى) فى إنتاج أفلام عالية الجودة بشخصيات تميزت بمرونة فى الحركة وسمات سلوكية واضحة

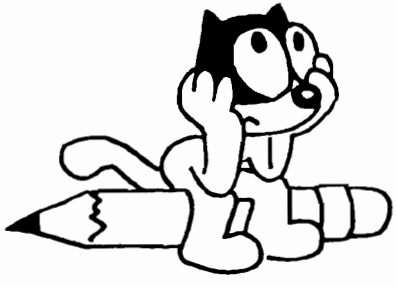
مما أسهم فى ابتداع الأساليب التقنية ومؤثرات الإقناع الحسى التى قامت عليها معايير الجودة التشخيصية لأفلام الرسوم المتحركة .. وأصبحت أعماله ذات تأثير على إنتاج أفلام الرسوم المتحركة لأنها اشتهرت بانسياب حركتها ومستوى رسوماتها ذات الجودة العالية ، والحس المرهف بالكتلة إضافة



إلى السمات الذاتية الفريدة للشخصيات فى هذه الأفلام .. وفى عام ١٩١٤م قام فنان الرسوم المتحركة الأمريكى "جون راندولف بريى" بإدخال أنظمة التنسيق الانسيابى على عمليات تحضير الرسوم المتحركة ، وأصبحت معامل التصوير بفضل هذه الترتيبات تعمل بالنهج الآلى للمصانع الحديثة .. مما أدى إلى سرعة الإنجاز وانخفاض تكاليف إنتاج أفلام الرسوم المتحركة .. وانضم (بريى) فيما بعد إلى فنان الرسوم المتحركة الأمريكى "إيرل هيرد" مخترع أسلوب لوحات السيلولويد ليوحدا مجهوديهما فى مجال الإنتاج .. وقد أحدث اتحادهما طفرة كبيرة فى المجالات الفنية للرسوم المتحركة ..



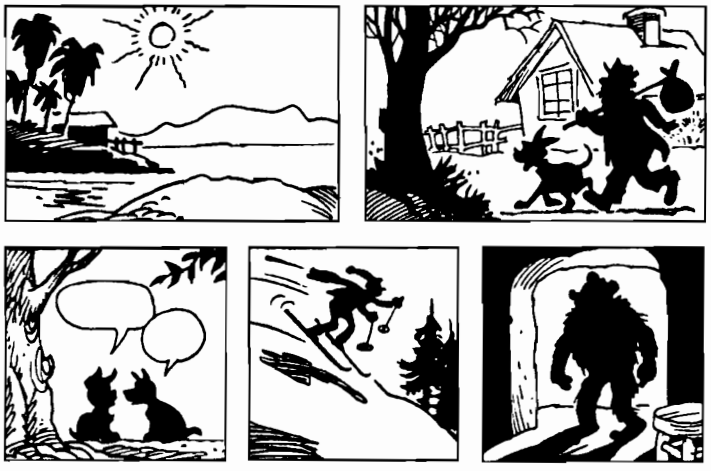
وبحلول عام ١٩١٥م شرعت معامل تصوير السينما الأمريكية فى إنتاج العديد من المجموعات المسلسلة لأفلام الرسوم المتحركة مسندة بطولة كل سلسلة إلى شخصية من الشخصيات المألوفة . وقد قام رسام متقاعد للرسوم الهزلية يدعى "ماكس فليتشر" بابتكار شخصية "كوكو البهلوان" و "بيتى بوب والبحار بوب آى" .



كما ابتكر رسام متقاعد آخر يدعى "بات سوليفان" سلسلة "القط فيلكس" .. وكانت من الشخصيات

المحبوبة بالرغم من نقص عدد الأفلام .. ولم تكن هذه الأفلام الكارتونية ناطقة واستخدمت الموسيقى لتصوير المشاعر المتصاعدة وذلك بعزف قطع موسيقية على البيانو حية أثناء عرض الفيلم .. وعندما تم إدخال الصوت أصبح فى إمكان المخرج تقديم تصوير كامل للأحداث ، وإعطاء التأثير المطلوب تمامًا ، وقد استخدم بنجاح فى عدد من الأفلام التجريبية فى أوربا وبصفة خاصة فى ألمانيا وفرنسا وبريطانيا .. كما استخدمت الصور الظلية والعرائس بواسطة أفضل فنانى الرسوم المتحركة الأوروبيين مثل "لوت رينجر" فى ألمانيا و"برثولياً رتوشى" فى فرنسا و"جورج بال" فى هولندا .. واشتهرت أيضا شخصية "كريزى كات" ضمن ما اشتهر من شخصيات الرسوم الهزلية ..وكان بعضها قد ظهر فى صفحات الرسوم الهزلية الصحفية ..

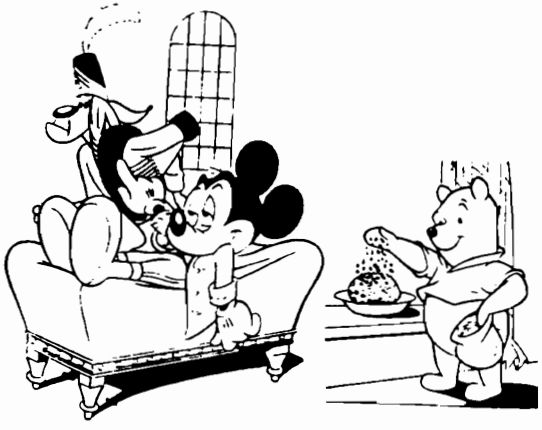
وفى الوقت الذى ركز فيه فنانو الرسوم المتحركة الأمريكيون على الجوانب التقنية وتحسينها فى البلاد الأخرى إذ قام فنان روسى يدعى "لاد يسلاسى أوسكاريفيتش" على سبيل المثال



باستعمال الدُمى المتحركة فى العشرينيات من القرن العشرين الميلادى وقام الألمانى "لوت رينجر" باستعمال الأشكال المصنوعة من السلوويت أى السوداء على خلفية مضاءة فى أفلامه القصيرة ..

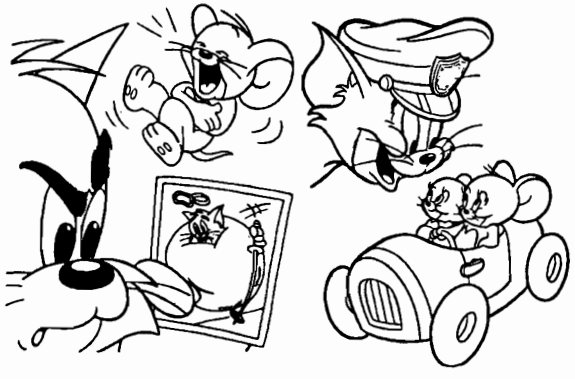
كما قام بعض الفنانين باستعمال الأشكال التجريدية فى أفلامهم بغرض التجريب .. كالألمانى "فولتر روتمان" وهو رسام ومنتج أفلام سينمائية وقد قام بإنتاج أفلام قصيرة للرسوم المتحركة اعتمدت على التجريدات الهندسية .. وفى أوائل الثلاثينيات من القرن العشرين الميلادى قام كل من "الكسندر اليكسيف" و"كلير باركر" الفنانة الأمريكية بتطوير التحريك بأسلوب التدبيس بفرنسا .. أما "والت ديزنى" فى الولايات المتحدة

الأمريكية فقد أصبح أكثر فنانى الرسوم المتحركة نجاحًا .. وقد أنتج أول أفلامه "ميكى ماوس الباخرة ويلى" عام ١٩٢٨م وفى بداية استخدام الصوت أنشأ استديو خاصًا بالرسوم المتحركة وقدم شخصيات كارتونية عديدة مثل "بلوتو" و"بامبى" و"دونالد دك" وهو ما اشتهر باسم "بطوط" واشتهرت جميع هذه الشخصيات على مستوى العالم .. ويعد "والت ديزنى" أكثر منتجى أفلام الرسوم المتحركة شهرة ، وذلك بسبب ابتكاره لشخصية "ميكى ماوس" وقد كرَّس جهوده بين عام ١٩٢٨م ، ١٩٣٨م فى تطوير الجوانب التشخصية لأفلام الرسوم المتحركة التى تركت أثرها الواضح على السرد القصصى ، وأيضا التصميم والتنظير الفنى فى كل مجالات الإنتاج السينمائى لأفلام الرسوم المتحركة ..



وقد كان "سيتمبوت ويلى" عام ١٩٢٨م هو أول الشرائط الناطقة من

أفلام الرسوم المتحركة ، وهو من بطولة (ميكى ماوس) .. وقام ديزنى بإنتاج سلسلة من أفلام الكارتون تحت اسم "السيمفونيات البلهاء" وقد أقدم عام ١٩٣٧م على إنتاج فيلم "الثلج الأبيض" ، و"الأقزام السبعة" وهو أول أفلام الكارتون الطويلة وأحد أكثر الأفلام شعبية فى تاريخ السينما .. وتشمل أفلام ديزنى الطويلة الأخرى "بينوكيو" ١٩٤٠م و"بامبى" عام ١٩٤٢م و"السيدة والمتشرد" عام ١٩٥٥م ..



ولم يكن "والت ديزنى" بلا منافسين .. فقد بدأ "ماكس فليشر" عام ١٩٣٣م سلسلة شهيرة باسم "بابلى" والمكونة من ٢٥٠ حلقة .. كما ابتدع "تيكس افيرى" فى عام ١٩٣٧م شخصيتى "توم وجيرى" حيث الصراع الدائم بينهما من أجل البقاء باستخدام كافة صور العنف ..

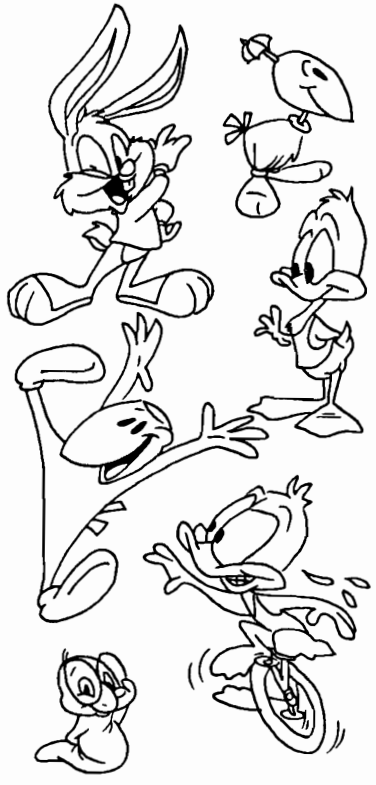
وقد دخل "والت ديزنى" عصره الذهبى من خلال سلسلة من الأفلام الخاصة الطويلة والكاملة مثل "فانتازيا" وهى سلسلة من ثمانى حَلْقات تقدم الموسيقى الكلاسيكية ، وبعد ذلك قدم والت ديزنى أفلام الطبيعة وجاءت "مارى بونبز" عام ١٩٦٤م لتقدم أفلامًا كارتونية تجمع فيها بين ممثلين حقيقيين والرسوم أو الشخصيات الكارتونية .. كما انتشرت أفلام الرسوم المتحركة بنجاح وظهر فنانون كبار فى هذا المجال فى كل

من فرنسا وبريطانيا وكندا .. وفى العديد من دول العالم المتقدم والنامى ..

والحقيقة أنه على بالرغم من أهمية أفلام الرسوم المتحركة بالنسبة للأطفال بصفة خاصة والذين يرتبطون بها ارتباطًا وثيقًا .. كما يرتبطون بشخصياتها فى توحد عجيب .. على الرغم من تعرض أطفالنا لأفلام كارتونية مستوردة قد يكون فيها الضرر لهؤلاء الأبناء إلاَّ أننا على مستوى العالم العربى مازلنا فى بداية الطريق لاقتحام هذا المجال الفنى ، والتربوى ، والثقافى ، والعلمى الواسع ـ وهذا ما يؤكده الأستاذ/ عبد المجيد شكرى ـ فيقول : إنه يوجد لنا أعمال قليلة جدًا .. أما باقى الأعمال فتعتمد على عملية الدبلجة إلى اللغة العربية ..

■ الرسوم المتحركة فى منتصف القرن العشرين

قام العديد من معامل تصوير السينما الرئيسية إلى جانب والت ديزنى بالسيطرة على إنتاج أفلام الرسوم المتحركة خلال الثلاثينيات والأربعينيات من القرن العشرين الميلادى .. إذ أقدم كل من "وليم حنا" و"جوزيف باربيرا" من شركة "مترو جولدن ماير" على إنتاج سلسلة من أفلام الرسوم المتحركة القصيرة وأنتج "وولتر لانتز" من شركة "يونيفيرسال" أفلاما قصيرة من بطولة الأرنب "أوزو ولد" وقام "لانتز" فيما بعد بتقديم الطائر "وودى وودبيكر" كما أسندت شركة "وارنر أخوان"



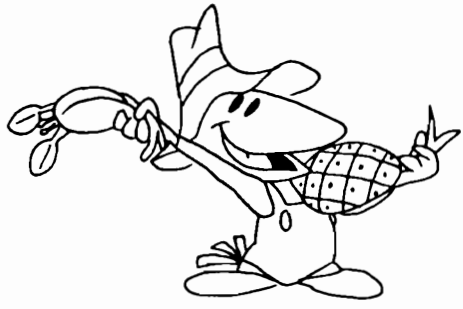
إلى كل من "تيكس افيرى" و"تشك جونز" و"فرتيزفريلنج" مهمة إخراج أفلام رسوم متحركة قصيرة بطولة "بغزنبى ودفى دك وبوركى بج" ..

وأنجز "نورمان ماكلارين" خلال هذه الفترة أفلامًا للرسوم المتحركة نالت قدرًا من الاستحسان للهيئة القومية للسينما بكندا ، وقد ذاعت شهرة "ماكلارين" لأسلوبه فى التلوين المباشر على لوحات الرسومات المتحركة .. وشملت أعماله فى هذا المجال أفلام "فيدل ددى" عام ١٩٤٧م و"فلتذهب الهموم" عام ١٩٤٩م و"الجيران" عام ١٩٥٢م .. وهو من أفلام التحريك بنقاط الإشارة الإلكترونية ..

وفى أوائل الأربعينيات من القرن العشرين الميلادى انفصل لفيف من فنانى الرسوم المتحركة عن معامل تصوير "ديزنى" وكوَّنوا تجمعًا يسمى "اتحاد أصحاب الإنتاج الأمريكى" وكانوا يرفضون أسلوب الواقعية الطبيعية لوالت ديزنى ويفضلون تركيز اللمسات القوية والمسطحات اللونية الصريحة السائدة فى الاتجاهات التشكيلية الحديثة ..

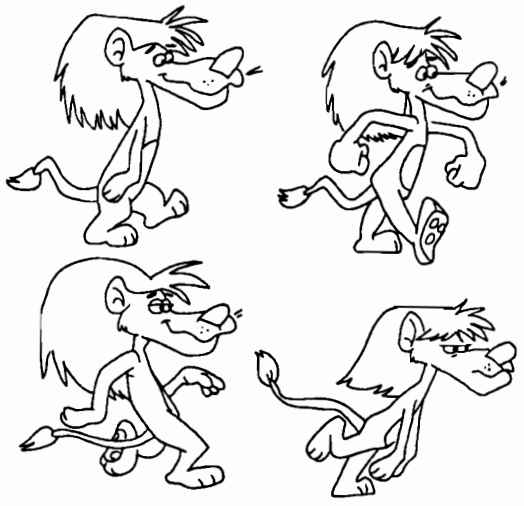
وقد تبين انخفاض تكاليف الإنتاج عند العمل بهذا الأسلوب الجديد مقارنة

بأساليب "ديزنى" الإنتاجية .. ومن ثم انعكس تأثيره على الأداء فى معامل تصوير الرسوم المتحركة بجميع أنحاء العالم ، كما أدى انخفاض تكاليف الإنتاج إلى نجاح الإنتاج التليفزيونى من الرسوم المتحركة لبرامج الأطفال ..



وانفصلت فيما بعد مجموعة من فنانى الرسوم المتحركة عن الاتحاد الأمريكى ليكوِّنوا شركاتهم الخاصة .. كان من بينهم "جون هبلى" صاحب الموهبة المتميزة وزوجته "فيث" ..وقد قاما بتنفيذ أعمال وسَّعت المحتوى الدرامى ، وأساليب التشخيص فى أفلام الرسوم المتحركة شمل أشهرها "طائر القمر" عام ١٩٥٩م و"يوم عاصف" عام ١٩٦٧م و"كوكاودى" عام ١٩٧٣م .. وفى منتصف الخمسينيات من القرن العشرين الميلادى بدأت التجارب لتنفيذ الرسوم المتحركة بالكمبيوتر الرقمى من بداية انتشاره ، ومنذ منتصف السبعينيات من القرن العشرين الميلادى ازداد الاعتماد على الكمبيوتر فى تنفيذ أفلام الرسوم المتحركة الطويلة وإعلانات التليفزيون ..

أما فى أيامنا هذه فقد استعادت أفلام الرسوم المتحركة الطويلة مكانتها إذ أعلن



قسم الرسوم المتحركة بمعامل تصوير "والت ديزنى" عن خططه لإنتاج فيلم طويل كل عام .. وكان نشاطه الإنتاجى قد تدهور منذ وفاة "والت ديزنى" عام ١٩٦٦م .. وقام المخرج السينمائى "ستيفن سبيلبيرج" بعرض فيلمه الأول للرسوم المتحركة "أمريكان تيل" عام ١٩٨٦م ، كما تعاون "سبيلبيرج" مع استوديوهات "والت ديزنى" فى تنفيذ "الأرنب روجرز" وهو فيلم نجح فى الجمع ما بين مغامرات الأفلام الروائية والرسوم المتحركة ..

وقد ازداد إنتاج أفلام الرسوم المتحركة حاليًا فى جميع أنحاء العالم إذ يعمل آلاف الفنانين فى مراكز إنتاج فى بعض البلدان مثل كوريا الجنوبية ، واليابان .. كما أن أشهر مصادر إنتاجها بشرقى أوربا يوجد فى تشيكوسلوفاكيا السابقة حيث اشتهرت أفلام "جيرى ترنكا" التى اعتمدت على الدُّمى المتحركة .. وظهر العديد من مبدعى هذه الأفلام كذلك فى كل من يوغوسلافيا السابقة والمجر .. وقد أدى الاعتماد على التقنيات الحديثة كتنفيذ الرسومات بالكمبيوتر إلى تلاشى الحواجز القائمة بين الواقع الحى

للفيلم الروائى والرسوم المتحركة وهذه التطورات قد تقود فى نهاية المطاف إلى آفاق إبداعية غير مطروقة فى مجالات صناعة الصور ..

■ الكارتون والطفل العربى

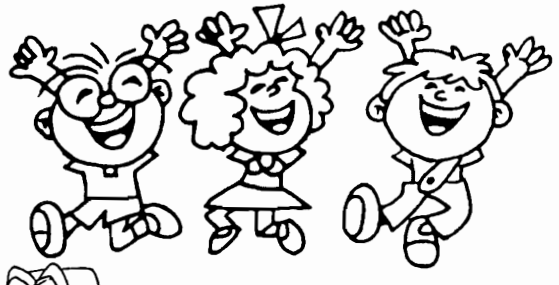
وأما هذا السيل الوافد لنا كعرب بما يشبه الغزو من الأفلام الكارتونية الأجنبية التى يرى الكثير من التربويين والاجتماعيين ورجال الدين ورجال السياسة مدى خطورتها على أطفالنا ومستقبل أجيال .

تحدث الأستاذ / عبد العليم زكى أستاذ الرسوم المتحركة فى المعهد العالى للسينما بأكاديمية الفنون قائلاً : تجب الدعوة إلى البحث عن شخصيات كارتونية عربية فمن خلال قصص الحيوان فى القرآن الكريم ، أو من الكتب السماوية الأخرى من تراثنا وأساطيرنا الشخصية من الممكن استخراج شخصيات كارتونية عربية توظف فى أفلام التحريك المحببة إلى نفس الطفل والعمل على شهرتها حتى تكون بصدد شخصيات الرسوم المتحركة التى غزت العالم بنجوميتها .. ومن خلال تلك الأعمال تؤثر فى طفلنا العربى من خلال قرآننا الكريم وتراثنا العظيم وتنشر هذا الوعى الثقافى والتربوى من خلال الفيلم الكارتونى إلى الطفل فى العالم ، وأن ثقافة الطفل التى تقدم له عن طريق فيلم الرسوم المتحركة هى من الدعائم القوية والفعالة فى تكوين شخصيته ، كما تلعب دورًا هامًا فى التربية الفكرية للطفل ، ويرجع هذا إلى طبيعة الحركة لأن الحركة بالنسبة للطفل هى كل شىء

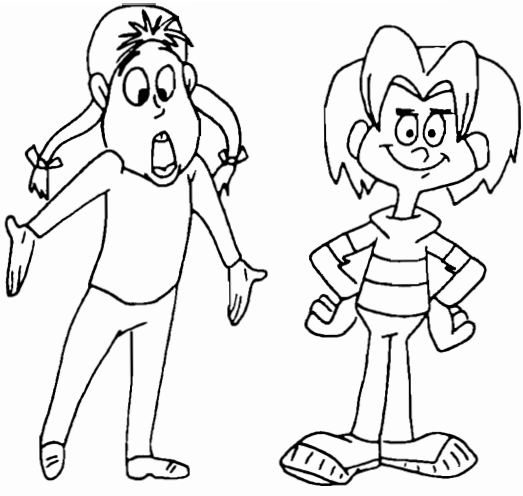
فى حياته .. ولهذا يجب العمل على نشر الشخصيات الكارتونية العربية من خلال قصص الحيوان حيث يمتزج النسيج الدينى مع النسيج العلمى للتعرف على طباع الحيوان بصورة علمية دقيقة لإثراء الخيال بتصور هذه المملكة المجهولة من الداخل فى أفلام الرسوم المتحركة ..

كما دعا الدكتور محمد يحيى محمد عبده فى رسالته "الرسوم المتحركة عند والت ديزنى" إلى إعداد أعمال فنية للأطفال مختارة من الأنواع الكثيرة من الحكايات البسيطة مثل الطرائف الضاحكة ، ونوادر جحا ، والحكايات الخيالية كألف ليلة وليلة والأنواع المختلفة من القصص الشعبية مثل "أبو زيد الهلالى" و"الزناتى خليفة" و"عنترة" وغيرها من الحكايات والسير الدينية المتمثلة فى قصص الأنبياء ، وغير ذلك

مما ينمّى خيال الطفل ويسعده ويغرس فيه التربية الخُلقية السليمة وينمّى فيه قوة الإبداع والتفكير ، وبث الخير والنبل فى وجدانه ..



والاستفادة أيضا فى هذا المجال بكتب الرحالة العرب وأبرزها على سبيل المثال (رحلات ابن بطوطة) لأنها ستمد الطفل بشكل بسيط ومختصر بثقافة واسعة عن الأقطار ، والبلدان المختلفة وعن كثير من حياة الشعوب وعاداتها



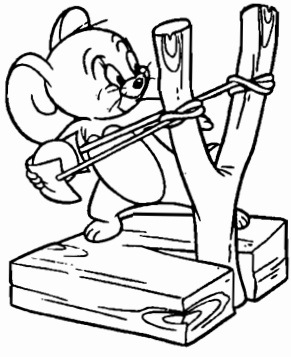
فى تلك الفترة من التاريخ ..

كما تكلم الأستاذ/ عبد المجيد شكرى فى ذلك قائلاً : إننا ونحن ندعو إلى خلق شخصيات كارتونية عربية إنما ندعو فى الحقيقة إلى صد خطر حقيقى يواجه أطفالنا الذين يتعرضون لأفلام الكارتون الأجنبية التى يتم إنتاجها أساسًا لمخاطبة أبناء مجتمعاتهم مراعين تقاليدهم ، والقيم والمبادئ التى يريدون لأبنائهم أن يشبوا عليها ..

فأفلام الكارتون الأمريكية على سبيل المثال وعلى رأسها أفلام "والت ديزنى" يتم إنتاجها من أجل أطفال أمريكا فهى تخاطب هؤلاء الأطفال وهم يعمدون إلى نشرها فى مختلف أنحاء العالم على طريق "أمركة العالم" أى طبع العالم بطابع أمريكى دون مراعاة أى اعتبار للقيم والفلسفات التى يريدون فرضها على مجتمعات غيرهم وأنهم يصدرون إلينا أفلامًا تدعو إلى التفرقة العنصرية ، وإلى سيادة العنف ، والأخذ بالثأر ، وتحطيم الخصوم .. ولعل من المناسب أن نقف أمام حلقات الشخصيتين اللتين تحوزان إعجاب أطفال العالم (توم

وجيرى) .. إنها مجرد مجموعة مطاردات بين القط "توم" والفأر "جيرى" والحلقات تعكس طبيعة الحياة الأمريكية ، وفلسفة المجتمع الأمريكى والعقلية الأمريكية القائمة على الصراع بين الأجناس منذ أن وضع أوائل المستوطنين أقدامهم على الساحل الأمريكى وحربهم مع الهنود الحمر والتى انتهت بإبادتهم إلاَّ قليلاً .. وهو الصراع أيضا على البقاء ، واستخدام كافة الأساليب الأخلاقية وغير الأخلاقية فى هذا الصراع .. فالحرب تسمح بكل شىء .. وهكذا فعل الأمريكيون فى فيتنام ، وأفغانستان ، وهكذا فعلوا فى العراق ..

وجوهر الأفلام هو المفارقة بين القط والفأر .. القط القوى والفأر الضعيف .. والفأر ينتصر دائمًا .. ولو حقق القط أى انتصار كانت وحشيته أمرا متوقعا .. فهو مخلوق غادر والاعتماد هنا على حدوث الشىء غير المتوقع ولهذا يضحك الأطفال .. والأطفال يتقمصون شخصية الفأر الضعيف لا شخصية القط القوى .. لأنهم ضعفاء بالنسبة للمجتمع المحيط بهم .. وعندما ينتصر الفأر يسعدون ؛ لأنهم هم أنفسهم ينتصرون من خلاله على السلطة المفروضة عليهم بل الانتقام منها .. وهكذا تشيع فكرة العنف لدى الطفل الأمريكى ، ولدى أطفال العالم .. ويكون هذا الاتجاه الأقرب إلى السادية (أى حب تعذيب الآخرين) .. فالفأر يسعد دائمًا بتعذيب القط مع تجنبه إراقة الدماء ، ومشاهد الموت لكيلا يزرعون الخوف فى نفوس



الأطفال ويؤكدون المعنى الذى يركزون عليه ، وهو ممارسة العنف وتحقيق الفوز بكافة الأساليب المشروعة ، وغير المشروعة فالصراع صراع على البقاء .. من يبقى ، ومن ينتهى ؟! .. إنه يركز على أسلوب الثأر من الأعداء ، وأسلوب الغضب والعنف ، وأسلوب ردود الأفعال العنيفة السريعة ..

ويكمل الأستاذ / عبد المجيد شكرى حديثه فيقول : وهناك أيضا مسلسل (تويتى وسلفيستر) وحلقات (بابى البحار) الذى يأكل "السبانخ" لكى يتغلب على ضعفه ، وينتصر على عدوه الضخم القوى .. إنها صورة مكررة للقط والفأر .. وهنا يتقمص الأطفال شخصية (بابى) الذى يأكل "السبانخ" ويمارس العنف وينتقم من الشخص القوى ضخم الجسم الذى يتحداه ويصارعه ، إنه عنف متكرر ، وغير مبرر ..

أما والت ديزنى فيقدم عالمًا من الخيال الجميل أو الحلم الأمريكى وهو يقول : إن العالم فيه من القبح ما يكفى دون أن أضيف إليه شيئًا لكنه يقدم تحذيرا كاملا للأطفال لكى يرتبطوا بالأرض .. وينطلقوا بطريق غير مباشر لممارسة العنف أيضا .. وخدمة فكرة أمركة العالم والعيش فى إطار الحلم الأمريكى الذى لم يتحقق ..

وتتكون أفلام "والت ديزنى" أساسًا من أفلام الرسوم المتحركة التى تقدم الشخصيات التى ابتكرها .. ومن أفلام طويلة كارتونية وموسيقية وأفلام تعليمية ودينية وأحيانا يقدم أفلامًا بشرية مع مزج بين الأطفال والحيوانات والطبيعة فهو وإن كان لا يقدم عالمًا يغلب عليه العنف بل عالمًا من الخيال والحلم الجميل .. فهو يقدم "رسالة أيدلوجية" ذات طابع آخر يعمل على التحذير .. فهو يركز على الملكية الفردية الرأسمالية وسيطرة رأس المال .. فهو لا يُظْهِر أى رأسمالى فى صورة غير جديرة بالاحترام .. لكنه يقدم البحث عن الثراء .. البحث عن الذهب ثم نموذجًا لأبناء المجتمع الاستهلاكى الذى يحرص على شراء ما هو فى غير حاجة إليه .. إنه يعمل على تجريد المعنى الاجتماعى من صفاته المميزة ، وتعزيز وترسيخ الوضع الراهن باعتبار أنه ليس فى الإمكان أحسن مما كان .. وعلى أبناء المجتمع أن يرضوا دائمًا بالشكل الاجتماعى والاقتصادى السائد فى المجتمع مهما كانت درجة الظلم أو عدم تحقيق العدالة الاجتماعية بصفة خاصة .. وإذا حاول شخص تغيير نمط حياته ، أو التمرد على واقعه يكون مصيره الفشل الكامل ..

والحقيقة ـ والكلام ما زال على لسان

الأستاذ / عبد المجيد شكرى ـ أننا نستورد مثل هذه الأفلام الكارتونية دون ضابط أو قواعد محسوبة .. فمن بين ما نستورد ما يحمل دعوات عنصرية ، وما يقوم بتحقير الإنسان العربى .. فالشرير كثيرًا ما يحمل أسماء عربية وملامح شرقية ..

ونعود مرة أخرى لنؤكد أهمية الدعوة إلى إبداع شخصيات كارتونية عربية تلك التى تحمّل الدعوة إليها الكثيرون ممن يؤمنون بضرورة الحفاظ على هويتنا وثقافتنا الذاتية ..

وضرورة الدفاع عن تلك الهوية والذاتية لكيلا تذوب فى ثقافات غيرنا .. ومنها ثقافات معادية تتعارض مع تقاليدنا وقيمنا .. بل ومصالحنا .. وبذلك تكون الدعوة إلى إبداع شخصيات كارتونية عربية تشمل الدعوة لإنتاج أفلام رسوم متحركة عربية ، ودعوة إلى منع تسرب

أفلام كارتونية ضارة بعقول وشخصيات أطفالنا .. والطريق على الرغم من الصعوبات والعوائق المادية والفنية فمن الممكن اجتيازه بأمان ونجاح .. وقد كان ولا يزال لدينا تجارب مبشرة .. لعل بداياتها الأولى الناجحة كانت فى مصر .. فيما قدمه الأخوان (مهيب

وحسيب) عام ١٩٥٧م فى التليفزيون المصرى الذى قام بإنشاء أول استديو خاص بالرسوم المتحركة ، وإدارة عامة للرسوم المتحركة وأقسام الدبلجة والترجمة ، ثم كانت الخطوة الكبيرة فى إنشاء أقسام لدراسة الرسوم المتحركة فى كليات الفنون الجميلة فى عام ١٩٦٧م .. وما بعدها .. ثم قيام المعهد العالى للسينما بأكاديمية الفنون بإنشاء قسم للرسوم المتحركة بدءًا من عام ١٩٧٤م وقد وجدت الآن الكوادر القادرة على اتخاذ خطوات أكثر نجاحا فى هذا الميدان الفنى والتربوى والتعليمى التثقيفى والترفيهى الكبير ميدان الرسوم المتحركة بداية من الراحل "فهمى عبد الحميد" ومرورًا بأحمد سعد ، وشويكار خليفة ، وفايزة حسين ، زينب زمزم ، ود. منى أبو النصر التى قدمت شخصية (بكار) ذلك الطفل النوبى الذى يقدم لنا القيم العربية النبيلة فى شكل مبسط ومشوق للطفل العربى ..

وعن هذه الشخصية تقول "د. منى أبو النصر":

"بكار حلم قديم .. وأمل ظل يراودنى منذ فترة طويلة .. فقد كنت أحلم بأن أقدم شخصية كارتونية عربية للأطفال تكون نابعة من بيئتنا العربية .. واتجه تفكيرى إلى الجنوب إلى الصعيد ، فالجنوب هو أصل الحضارة الفرعونية ووجدت أننى لو قدمت شخصية طفل ذكى حنون ذى بشرة سمراء سيكون خير

مُعَبِّر عن الطفل العربى وسوف يحبه كل الأطفال .. ولكن أعتقد أيضا أننى لو اتجهت إلى أى مكان آخر فى أى محافظة أخرى لاستطعت اكتشاف شخصية أخرى تعبر عن الأطفال أيضا .. ولأن الشخصية الكارتونية لابد أن تكون عميقة .. وهذا العمق يأتى من الشكل والمحتوى أيضا .. فقد حَرَصْتُ على أن يتوافر هذا فى (بكار) شكله .. وملابسه .. ولونه الأسمر .. وكذلك شخصيته .. كل هذا جعله شخصية عميقة ، ومقنعة ، ومؤثرة وقريبة من نفوس المشاهدين ومن يشاهد (بَكَّارًا) من الأجانب فسيشعر أنها شخصية من الشرق .. كذلك وجدت أن لهجة (بكار) محببة لأهل الجنوب ، وهى لهجة بسيطة قريبة من اللهجة العامية وهى فى نفس الوقت مختلفة قليلاً عن اللهجة المتداولة ..

ولكى يظهر بكار على شاشة التليفزيون يبذل فريق عمل كامل جهدًا كبيرًا يتم فى أكثر من ٢٠ خطوة عمل متتابعة .. حيث أجلس مع المؤلف لنفكر معًا ماذا يمكن أن نقدمه للأطفال من خلال بكار؟! وعندما تنضج الفكرة يتم كتابة

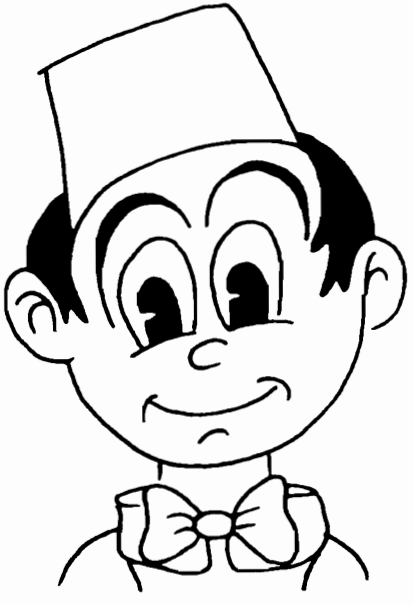
القصة والسيناريو والحوار ثم يقوم فنانون متميزون بتحويل القصة إلى صورة ملونة ثم يحدد مسار الحركة لكى شخصية فى كل مشهد ، بعد ذلك يأتى دور قسم الكمبيوتر حيث يختار الفنانون الرسومات وألوانها المناسبة . بعد إجراء عملية التلوين يأتى دور فنانى الديكور الذين يقومون بعمل ديكور الخلفيات والأماكن التى تتحرك فيها الشخصيات ، ويتم بعد ذلك تركيب هذه المشاهد على الكمبيوتر ثم نسقطها على شرائط .. بعد ذلك يتم مونتاج الحلقة حيث نضع المشاهد واللقطات فى التتابع الملائم مع القصة وأحداثها ثم الأداء الصوتى بحيث يتماشى الصوت مع الصور وحركة الشفاه .. ثم نقوم باختيار الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية ونركبها مع الأصوات .. وأخيرًا نقوم بتجميع كل ذلك على شريط واحد معد للعرض" ..

■ عائلة فرنكل الرائدة

تعتبر عائلة (فرنكل) أو (الإخوة فرنكل) روادَ فن الرسوم المتحركة فى مصر .. وكانوا أوائل من عمل فى هذا المجال عام ١٩٣٥م .. وقد تكلم الأستاذ/ الفريد ميخائيل عن قصة عائلة فرنكل فيقول :

"ولد الأب (بزاليل فرنكل) فى روسيا عام ١٨٧٦م وأنجب سبعة أطفال كوَّن ثلاثة منهم فريق عمل (الإخوة فرنكل) وهم (هارى فرنكل) الذى ولد فى روسيا عام ١٩٠٠م .. و(سالومون فرنكل) والذى ولد فى فلسطين عام ١٩١١م .. و(دافيد فرنكل) والذى ولد فى فلسطين أيضا عام ١٩١٤م .. وقد تأثر الأبناء الثلاثة بالسينما العالمية ، وقد واظبوا على مشاهدة أفلام شارلى شابلن ولوريل وهاردى .. وقد عمل (بزاليل) الأب فى صناعة الموبيليا الصينى وعمل معه (هارى ودافيد وسالومون) فى أعمال النجارة وتشطيبها .. ثم انتقلت الأسرة من الأسكندرية إلى القاهرة عام ١٩٣٥م .. وعندما وفد (ميكى ماوس) على الشاشات المصرية أحدث ضجة وربكة فى كل الأوساط .. وشعرت عائلة فرنكل أنها قادرة على صناعتها أفضل من والت ديزنى ..

فقد كانت إبداعات الموبيليا الصينى تتطلب عملاً كثيرًا ومبالغ طائلة ..



بينما كان ربحها ضئيلاً وكان إنتاجهم يذهب لتزيين صالونات الأغنياء والخاصة .. لذلك قرروا الاتجاه ناحية مغامرة خلق رسوم متحركة .. وقد كانت كل خطوة يقومون بها فى هذا المجال تأخذ منهم أسابيع من البحث والتردد .. وانفرد (سالومون فرنكل) بعبء الأدوات من تصوير وإضاءة وأدوات الصوت والمونتاج وكثيرًا ما كان يقوم بأعمال تأتى بطريق المصادفة بنتائج ناجحة .. وقد صنع كل معداته مما حصل عليه من هنا وهناك .. أما (دافيد) فكان يرسم الشخصيات والديكور بالقلم ثم يقوم (هارى) بالاشتراك معه فى تحديد الزوايا فى المشهد .. كما يقوم بالرسم بالحبر على مادة السيلولويد ثم يقوم (دافيد) بتلوين ما سبق .. أما (بزاليل) الأب فقد كانت لديه خبرة عن الأحبار والألوان .. وكان يعدها كلها بنفسه .. وقد كانوا يعملون ليلاً ونهارًا .. فى نفس الشقة .. نهارًا لصناعة الموبيليا الصينى .. وليلاً لالتقاط ما رسموه صورةً صورةً لإعداد شرائط رسومهم المتحركة ..

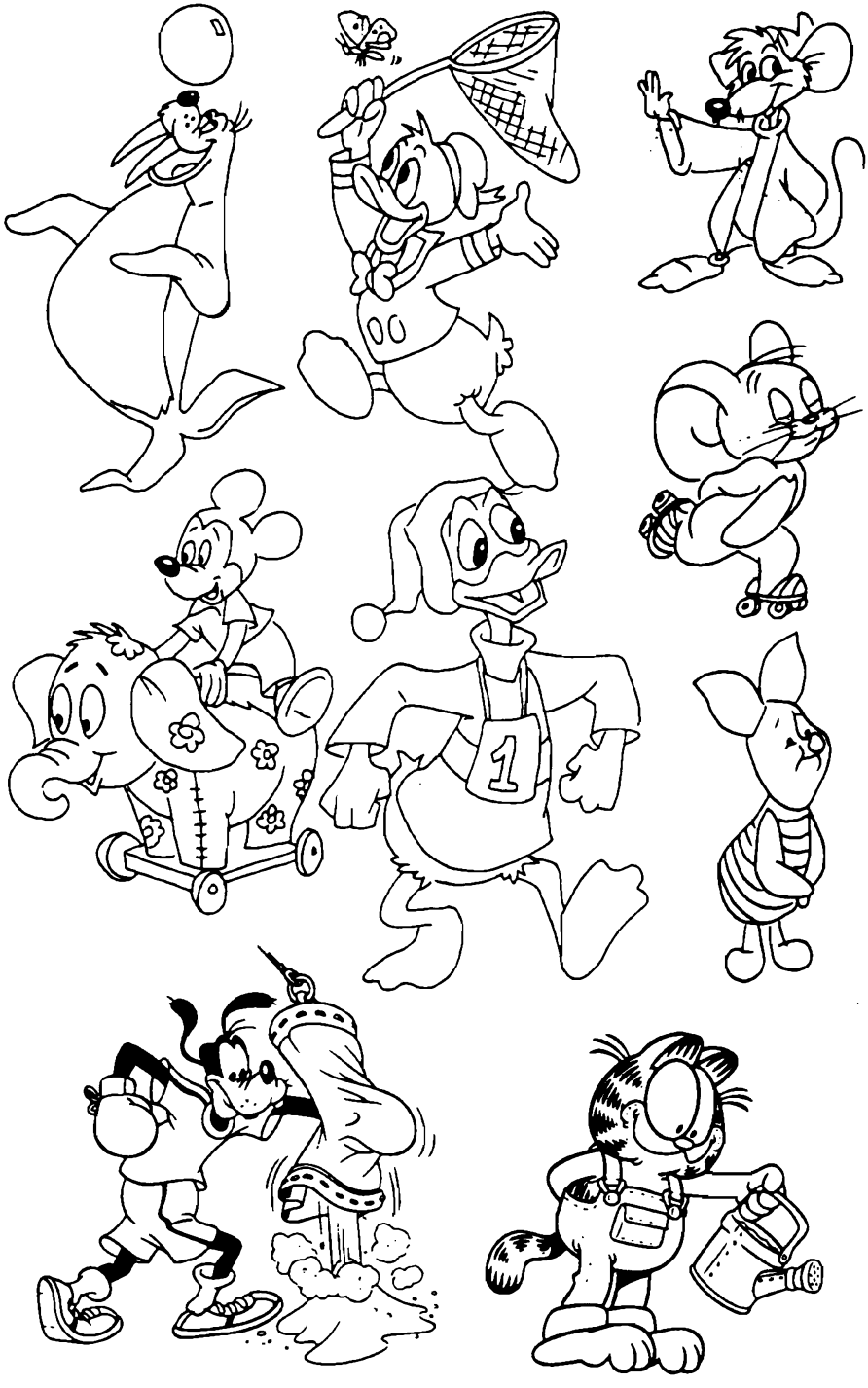
وقد تم إنجاز أول فيلم لهم عام ١٩٣٥م باسم "ماركو مونكى" أو (القرد

الظريف) .. وكان هذا الفيلم الأول يوضح عدم مهارة المبتدئين ..فالحركات مهزوزة والتسلسل ردىء .. ويوجد عيوب كثيرة بالصوت والصورة .. وأحب إخوان فرنكل طلب مساعدة لتجويد الإنتاج من الجهات الفنية .. وكان الرد بالطريقة واللهجة المحلية "فى المشمش" وقال آخر "مافيش فايدة" .. وأوحت هذه الإجابات لهم برسم شخصية (مشمش أفندى) .. وظهرت فى فيلم باسم (مافيش فايدة) .. واستمر عرض الفيلم لمدة ستة أسابيع ثم أنتج الإخوة فرنكل عام ١٩٤٠م فيلم (الدفاع الوطنى) ثم فيلم (جمع العلاوة فرض عليك) وتم هذا الفيلم بناء على طلب وزير الزراعة وهو فيلم يحث الفلاحين للكفاح ضد دودة القطن (العلاوة) ..

بعد مرور سنتين من الأبحاث توصلوا للجمع بين الشخصيات الحية مع الشخصيات المرسومة .. وهكذا رأينا (مشمش أفندى) مع الفنانة (تحية كاريوكا) ومع الفنانة (كاميليا) ومع الفنانة (صباح) ومع ملكة جمال مصر حين ذاك وكان اسمها (فريزى تزيمر) .. واشترك (مشمش أفندى) فى بطولات أفلام أخرى ومنها (بالهناء والشفاء) و(سمكرى الحارة) و(مشمش أفندى فى المريخ) و(مشمش الشاطر) . وقام (الإخوة فرنكل) بإنتاج فيلم عن (الشيخ الشريب) وفيه رجل حكيم يحكى قصص ساعة شرب الشاى .. وكان آخر فيلم قدمه (الإخوة فرنكل) باسم (دماغ ناشفة) . وفى عام ١٩٥١م بعد حرب فلسطين تركت عائلة فرنكل مصر ليستقروا فى فرنسا واستمر معهم (مشمش أفندى) الذى غيَّر طربوشه بالبيريه ليقدم عشرة أفلام رسوم متحركة ولكن لم تَلْق الأفلام نفس القبول الذى لاقاه بكل الحب والتشجيع فى مصر ..

وعلى هذه الصفحات باقة من الشخصيات الكارتونية التى اشتهرت فى عالم الرسوم المتحركة ..

*** فى الصفحات التالية باقة من الشخصيات الكارتونية التى اشتهرت فى عالم الرسوم المتحركة :**


1