Fnon Al-Rafidayn Journal

Journal homepage: https://fnon.uomosul.edu.iq/
ISSN: 2960-1703 (Online), ISSN: 2960-169X (Print)
Open Access Full Text Article
Vol: 3, Issue: 1

Visual Aesthetics in Animation by Artists of the Kurdistan Region of Iraq

Robar A. Sameen[1,*], **Hayfa A. Mohammed**[1]

1 Department of Fine Arts, College of Fine Arts, Salahaddin University, Erbil, Kurdistan, Iraq.

* Corresponding author: e-mail: Robar.sameen@su.edu.krd

Received: 15 January 2026 Accepted: 15 March 2026 Published: 31 March 2026

Abstract:

The research works on uncovering how animation appears in the works of Kurdish artists through the use of elements such as character design, colors, shadow, light, composition, and the background in which events take place. It links the visual style used in these works to the cultural and social environment, because the image is influenced by ideas, customs, and the artist's view of their society. This is what the researcher attempts to clarify and highlight the features of visual identity in Kurdish animation, whether in character design or in arranging elements within scenes, shedding light on Kurdish experiences that have not been discussed before. In the theoretical framework addressed in the first chapter (the conceptual and aesthetic foundations of animation), and in the second chapter (visual elements of animation) such as form, color, movement, lighting, and composition, they are described as essential tools for analysis. The research relied on a descriptive-analytical methodology, through visually reading the image and linking it to the local culture. The results showed that most of the works tend toward simplification and abstraction. Thus, aesthetics appeared as an important expressive element in the works of Kurdish artists and reflect cultural identity, which grants This is what gives this art an important status in contemporary academic studies.

Keywords: Aesthetics, Visual Images, Animation.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

الجماليات البصرية في الرسوم المتحركة لدى فناني إقليم كردستان العراق

روبار عبد الباقي سمين[١]، هيفاء احمد محمد[٢]

الملخص:

أشتغل البحث على الكشف عن كيفية ظهور الرسوم المتحركة في أعمال فناني كردستان من خلال استخدام عناصر مثل؛ تصميم الشخصيات والألوان والظل والضوء والتكوين والخلفية التي تدور فيها الأحداث. وربط بين الأسلوب البصري المستخدم في هذه الأعمال وبين البيئة الثقافية والاجتماعية . لأن الصورة تتأثر بالأفكار والعادات ونظرة الفنان إلى مجتمعه. وهذا ما تحاول الباحثة توضيحها وإبراز ملامح الهوية البصرية في الرسوم المتحركة الكردية سواء في تصميم الشخصيات أو في ترتيب العناصر داخل المشاهد. وتسليط الضوء على تجارب الكردية التي لم تُناقش من قبل. وفي الإطار النظري الذي تناول في المبحث الأول (المرتكزات المفاهيمية والجمالية للرسوم المتحركة), وتناول في المبحث الثاني (عناصر البصرية للرسوم المتحركة) مثل: الشكل واللون والحركة والإضاءة والتكوين، بوصفها أدوات أساسية للتحليل. وقد أعتمد البحث على منهج وصفي تحليلي، من خلال قراءة صورة بصرياً وربطها بالثقافة المحلية. وأظهرت النتائج أن أغلب الأعمال تميل إلى الاختزال والتجريد. هكذا ظهرت الجماليات كعنصر تعبيري مهم في أعمال فناني كردستان وتعكس الهوية الثقافية، وهو ما يمنح هذا الفن مكانة مهمة في الدراسات الأكاديمية المعاصرة.

الكلمات المفتاحية : الجماليات، العناصر البصرية، الرسو م المتحركة.

مقدمة

في الوقت الحاضر، اصبحت الرسوم المتحركة ليس مجرد حكايات تُروى بالصور. بل هي طريقة تجمع ما بين الصورة والحركة والزمن لصنع معنى وشعور بالواقعية. لا يعطي هذا المزج شكل العمل فقط بل أيضًا يؤثّر في كيفية ما يراه المتلقي وكيفية فهمه، وربما لهذا السبب أصبحت العناصر البصرية في الرسوم المتحركة مهمة للغاية.

أن إنتاج الرسوم المتحركة في إقليم كردستان العراق ازداد في الآونة الأخيرة. كما أن هناك فنانين جدد يستخدمون الصورة المتحركة لكي يعبّروا عن أفكارهم. ورغم ذلك، لم تُخضع هذه الأعمال لأي تحليل لبنيتها التشكيلية. وعلى هذا الأساس جاءت فكرة هذا البحث. والهدف منها هو فهم كيفية صنع الصورة المتحركة في الأعمال الكردية، من خلال النظر إلى العناصر البصرية مثل شكل الشخصيات، والخلفيات، والألوان، والضوء، والتكوين. والمقصود ليس فقط تحليل هذه العناصر، بل دراسة علاقاتها التي تنتج المعنى، وتعكس رؤية فنية متصلة بالواقع الكوردي.

الفصل الأول: الإطار المنهجي

مشكلة البحث

على الرغم من التطورات الكبيرة الذي شهدته الرسوم المتحركة من حيث الأدوات والأسلوب، إلا أن الجانب الجمالي للصورة المتحركة في أعمال فناني إقليم كردستان العراق لم يدرس في الدراسات الأكاديمية. في الواقع، توجد في الإقليم تجارب مختلفة ومثيرة في مجال الرسوم المتحركة. لكن هذه الأعمال لا يتم عادة تفكيك أسلوبها البصري، ولا يُنظر إليها ضمن سياقها الثقافي أو بيئتها المحلية. وبهذا تبقى كثير من خصائصها الجمالية غير واضحة، وكأنها موجودة في العمل نفسه لكن غائبة عن النقاش العلمي.

[١] طالبة دكتوراه / قسم الفنون التشكيلية، كلية الفنون الجميلة، جامعة صلاح الدين، أربيل، إقليم كردستان، العراق
[٢] أستاذ مساعد/ قسم الفنون التشكيلية، كلية الفنون الجميلة، جامعة صلاح الدين، أربيل، إقليم كردستان، العراق

لهذا يمكن القول إن مشكلة هذا البحث تكمن في غياب دراسات تهتم بالجماليات البصرية للرسوم المتحركة الكردستانية بوصفها لغة بصرية لها شكلها ومعناها وهويتها، وليس فقط كمنتج تقني أو مادة للترفيه.

أسئلة المشكلة

١- كيف يستخدم فنانو إقليم كردستان العراق العناصر البصرية داخل أعمال الرسوم المتحركة؟

٢- إلى أي درجة تعكس هذه العناصر ملامح البيئة الكردستانية، ليس فقط من حيث المكان، بل من حيث الثقافة والمعنى؟

٣- هل تميل هذه الأعمال إلى التبسيط والتجريد في الصورة من أجل التعبير الفني أو النقدي؟

أهمية البحث : يهتم البحث بتسليط الضوء على:

١- دراسات الرسوم المتحركة الكردية، فالكثير من هذه الأعمال موجودة ولكن لن تدُرس حتى الآن.
٢- دراسة الرسوم المتحركة كطريقة للتعبير عن أفكار ومشاعر وثقافة وليس فقط كعمل تقني.
٣- دراسة الفن الكوردي بشكل أوسع حيث يبيّن أن الفنانين الأكراد لا يعملون فقط داخل إطار محلي أو فولكلوري، بل يستخدمون أسلوباً بصرياً حديثاً يمكن فهمه أيضاً خارج كردستان.

أهداف البحث: يهدف هذا البحث إلى :

١- الكشف عن آليات ظهور الصورة المتحركة الكردية، من خلال استخدام عناصر مثل تصميم الشخصيات، والألوان، والتكوين، والبيئة.
٢- ربط الأسلوب البصري المستخدم في هذه الرسوم المتحركة بالبيئة الثقافية والاجتماعية التي خرجت منها. فالصورة لا تُصنع في فراغ، بل تتأثر بالأفكار والعادات ونظرة الفنان إلى مجتمعه، وهذا ما يحاول البحث أن يوضحه.
٣- إبراز ملامح الهوية البصرية في الرسوم المتحركة الكردية ، سواء في شكل الشخصيات أو في طريقة عرض العالم داخل العمل.
٤- تسليط الضوء على تجارب فنية لم تُناقش ، رغم أنها تحمل قيمة فنية ومعنوية واضحة وتستحق أن تُدرس.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: دراسة الجماليات البصرية في الرسوم المتحركة المنتَجة من قِبل فناني إقليم كردستان العراق، وذلك من حيث تصميم الشخصيات، والخلفية والبيئة، واللون والضوء والظل، والتكوين البصري .

الحدود الزمنية: ٢٠٠٦ -٢٠٢٣

الحدود المكانية: أقليم كردستان – محافظة أربيل

تحديد المصطلحات: جماليات - الرسوم المتحركة

١-جماليات

لغوياً/ في لسـان العرب لابن منظور: "(الجَمَال الحُسْـنُ) والجَمَالُ نقيض القُبْحِ, وجَمُلَ يَجْمُلُ جَمَالاً: حَسُـنَ. وأَجْمَلَ الشـيء جمَعه والإجمالُ الإيجازُ مع حسن الأداء." **(Ibn Manzur, n.d., p. 88) .**

أصـطلاحاً/ في "موسـوعة مصـطلحات العلوم الاجتماعية" (المنظمة العربية للترجمة) "الجَمالية (Aesthetics) في الأصـل الدراسـة الفلسـفية للإدراك الحسـي, وبمعناها الحديث المتداول هي الدراسـة الفلسـفية للفن والذوق وتتناول مفاهيم مثل (الجمال، القبح، المتعة، التعبير، والإبداع)." **(Badr, 2003, p. 192)**

أجرائياً/ الجمالي في هذا البحث يقصد به: القيم البصرية والذوقية (التكوين، اللون، الإضاءة، الإيقاع) التي تتحقق في الصورة.

٢-الرسوم المتحركة

لغوياً/ الرُسُـوم (جمع رَسْـم) في مقاييس اللغة" لابن فارس "(ر س م) أصـل واحد يدل على أثر الشـيء. منه الرَّسْـمُ: الأثر... ورَسَـمْتُ الشيءَ: حددته وأثبته." **(Ibn Fares, n.d., p. 310)**

أصـطلاحاً/"تقنية بصـريّة-زمنيّة تعتمد على خلق وهم الحركة من خلال عرض تسـلسـل سـريع لصـور ثابتة (إطارات) تختلف قليلاً عن بعضها البعض." **.(Cinema Terminology Guide, 1998, p. 145)**

أجرائياً/ الرُسُوم المُتَحَرِّكَة هي: وسيط تعبيري بصري-زمني مركب: يجمع بين الثبات الرسم والديناميكية الزمنية (للحركة).

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول / المرتكزات المفاهيمية والجمالية للرسوم المتحركة:

١- ماهية الرسوم المتحركة وتحولاتها التقنية

يمكن النظر إلى الرسوم المتحركة باعتبارها خطاب بصري يُنتج الحركة ,من خلال تتابع الصورة. لأن الصورة المفردة في الرسوم المتحركة غير كافية في إنتاج المعنى وإنما, تتحدّد المعنى من خلال كيفية تعاقب الصـور وترابطها داخل الزمن، وكيف يخلق هذا التتابع من الصور إحساساً بالحركة والفكرة معاً. ويؤكد (عماد الدين الرشيد) بأن الرسوم المتحركة تعتمد على الصورة المرسومة سواء كان الرسم يدوياً كما كان من قبل ، أو بالحاسوب ، وتتحول الصورة الجامدة إلى متحركة عبر آلية خاصة تسمح أن يمر أمام العين في الثانية الواحدة من ١٦ إلى ٢٤ صورة **(Al-Rashid, 2007, p. 80)**

ومع تطور التكنولوجيا ودخول التقنيات الرقمية، تغيّرت أدوات العمل، لكن الفكرة الأساسية بقيت كما هي. لان التكنولوجيا مهما تطورت، تظل أداة لتنظيم الصور والحركة، وليست هي التي تصنع المعنى بذاتها. يشير (بول ويلز) إلى أن هذه الأدوات الجديدة أعطت الفنان حرية أكبر في ضـبط الإيقاع والشـكل، من دون أن تضـيع روح التعبير. **(Wells, 1998, p. 91)** وبهذا يمكن لفناني إقليم كردستان العراق أن يستخدموا التقنيات الحديثة، وفي الوقت نفسه يحافظوا على أسلوبهم البصري الخاص.

٢- مدخل إلى الجمالية

يُعد علم الجمال أو ما يُعرف بالاسـتطيقا، جزءاً من الفلسـفة يهتم بتحليل مفهوم الجمال والذوق، وطريقة التعامل الإنسـان مع الفن. يركّز هذا العلم على فهم كيف تتكوّن مشاعرنا تجاه الأشياء الجميلة، وكيف يتم الحكم عليها. علم الجمال ليس مقتصرًا على رؤية صورة جميلة أو سماع موسيقى مشوّقة ، بل يتخطّى ذلك إلى فهم الخبرة البشرية نفسها عند التعامل مع الفن والطبيعة

والأدب وكل ما هو ذو طابع إبداعي. وكذلك يهتم بدراسة كيف تتعامل المجتمعات مع الجمال، وكيف تتغير هذه الرؤية حسب الزمان والمكان.

ترتبط الجماليات بالعديد من مجالات الحياة اليومية ، من أفلام الرسوم المتحركة إلى أنواع الفنون الأخرى. هذا المجال يساعد على فهم سبب ظهور الأشياء بهذا الشكل، وكيف تؤثر في مشاعرنا وانطباعاتنا. ومع تغيّر الرؤية الفلسفية في الفن والجمال، ظهر اختلاف واضح حول تعريف مفهوم الجمال بين الفلاسفة. فقد تناول كل فيلسوف بدراسة هذا المفهوم من وجهة نظره الخاصة ، وقدّم شرحاً له بطريقة مختلفة وبالأخص في العصر اليوناني القديم، بحيث تنوّعت الآراء حول معنى الجمال وكيف يُنظر إليه. يوضّح (مصري) أن فلاسفة اليونان القدماء اقترحوا تفسيرات متنوّعة لمفهوم الجمال." فقد اعتبر فيثاغورس أن الجمال يقوم على النظام والتناسق والانسجام. وديمقريطس ربط الجمال بالأخلاق وبفكرة الاعتدال. أما سقراط، فقد نظر إلى الجمال أنه مرتبطاً بالخير والكمال، بينما وضعه أفلاطون ضمن عالم المثل". **(Hanoura, 1985, p.20).** هذه الآراء توضح, أن الجمال في بدايات الفكر الفلسفي كان مرتبطًا بصورة واضحة بالقيم الأخلاقية والمُثل العليا. ويرجع مفهوم "علم الجمال أو الاستطيقا Aesthetics إلى بومجارتن(*) ، وهو جزء من الفلسفة يهتم بدراسة الجمال والذوق الفني، ويبحث في الأسس والمعايير المرتبطة بالأعمال الفنية." **(Saliba, 1982, p. 408)**

المبحث الثاني / عناصر البصرية للرسوم المتحركة (Visual elements)

تُعد الرسوم المتحركة فناً بصرياً يمتلك خصائص جمالية خاصّة تجعله مختلفًا عن غيره من الفنون. وبالتالي فإنّ هذه الخصائص تلعب دوراً مهماً في تشكيل الشعور بالجمال في العمل الفني. تركّز جمالية الرسوم المتحركة على دراسة الخصائص التي تجعلنا نرى عملاً ما جميلاً أو مؤثراً أو ذا قيمة فنية. وبناءً على ما أشار إليه (ماورين فيورنس)، يمكن تصنيف العناصر الجماليات البصرية الرسوم المتحركة إلى :

١- تصميم الشخصيات (Character Design)

٢- الخلفية والبيئة (Background and Environment)

٣- اللون والضوء (Color and Lighting)

٤- التكوين (Composition) **(Furniss, 2007, p. 62-78)**

١- **<u>تصميم الشخصيات (Character Design):</u>** يُعدعنصراً رئيسياً في الرسوم المتحركة لأنه، يؤدّي دوراً بارزاً في تكوين القصة وإبرازالجانب الجمالي للعمل. فالشخصية هي أول ما يلاحظه المتلقي وعن طريقها، يتمّ الدخول إلى العالم الخيالي. وبناءً على ذلك، يكون التصميم الشخصيات نقطة البداية في توصيل الأحاسيس والأفكار، حتى قبل أن تبدأ الشخصية بالحركة أو تقول كلمة واحدة. (فرانك توماس وأولي جونستون) هما من أبرز روّاد التحريك في ديزني، يشير في كتابهما وهم الحياة(The Illusion of Life) إلى، "أن تصميم الشخصية يجب أن يُعبّر عن فكرتها الرئيسية ويكشف عن حالتها النفسية منذ أول ظهور، أي قبل الحركة والكلام." **(Thomas & Johnston ,1981,p.47)** وهذا يثبت أن التصميم ليس مظهراً خارجيًا فحسب بل، عنصر يساعد على فهم الشخصية والتفاعل معها.

فالشخصية لا تُفهم فقط من كلامها أو تصرّفاتها ، بل من شكلها الخارجي أيضاً مثل، مظهرها ولونها وملامح وجهها وطريقة بناء جسدها(التشريح)، جميع هذه العناصر تكشف عن طبيعتها بوضوح. هذه الصفات الشكلية تعبّر عن دلالات أعمق، تتفاعل مع الخلفية الثقافية والاجتماعية والحالة النفسية للشخصية. وبناءاً على ذلك يتأسّس تصميم الشخصية على عنصرين رئيسيين.

الأول هو التكوين الجسدي / الخصائص الفيزيائية (مظهر الشخصية)، مثل لون البشرة، لون الشعر، الجنس، الوزن، والعمر. أمّا العنصر الثاني فهو الملابس (الأزياء)، ويصاحبها عناصر مثل المكياج والإكسسوارات والألوان. هذه العناصر تساعد المشاهد على التعرف على فهم هوية الشخصية وتمييزها بسرعة. ومن الأمثلة على ذلك، يمكن التعرف على الشخصية الكردية من خلال مظهرها وملابسها التراثية المميّزة، حتى قبل أن تتكلم أو تتحرك، كالعمامة وهي غطاء رأس يُلفّ من القماش الذي يعبّر عن الهوية الثقافية الكردية.

٢- الخلفية والبيئة (Background and Environment): الخلفيات تعد عنصراً مهماً في الرسوم المتحركة بحيث لا يمكن تجاهله. فهي ليست مجرد صورة توضع وراء الشخصيات فقط، بل تساعدنا على فهم المكان الذي تعيش فيه الشخصية, وتوضح الجو العام للمشهد. ومن خلال الخلفية يشعر المشاهد بالمناخ، وبالحالة النفسية للمشهد، حتى لو لم يُلفظ بكلمة. يوضح (بول ويلز) إلى "أن الخلفية في أغلب الأحيان تؤدي دورها الجمالي بهدوء دون جذب الانتباه، لكنها في نفس الوقت تشكّل شعور المشاهد بالمكان والمزاج والجو العام." **(Wells, 1998, p. 133)** أي أن وظيفتها في الخلف ولكن تأثيرها ملحوظ. أن طريقة توزيع العناصر الخلفيات كالألوان والشعور بالفراغ, كلها تعمل على خلق شعور معين لدى المشاهد. وتوضح (ماورين فيورنس) "أن الخلفية تشبه المسرح, فهي قد تهدّئ المكان، أو ترفع مستوى التوتر، أو تزيد من قوة الحدث، وكل ذلك من دون أن تنطق بلفظ واحد." **(Furniss, 2007, p. 115).**

وفي أعمال التحريك الكردية مثل فيلم (خۆشەویستی نیشتیمان) لفنان (توانا مرجان)، حيث يتحول تصميم البيئة إلى أداة للتعبير عن الهوية. إذ تظهر الجبال والسهول والشلالات، إلى جانب الأزقة القديمة والبيوت الطينية، هذه التفاصيل ليس للزينة فقط، بل تُستخدم كرموز ثقافية تعبّر عن الجغرافيا والتراث الكوردي. كما هو موضح في الشكل (١)

الشكل (١) مشهد للبيئة والخلفية لفيلم (خۆشەویستی نیشتیمان)

٣- اللون والضوء (Color and Lighting): تعد الألوان عنصراً رئيسياً في خلق الجو العام والتعبير عن الانفعالات في الرسوم المتحركة. فهي واحد من أقوى العناصر البصرية، لأنها تصل إلى إحساس المتلقي بسرعة بدون أي شرح. اللون لا يُستخدم للزينة فقط، بل يؤدي وظيفة لغة بصرية صامتة حيث تُميز الشخصيات، وتوضح الزمان والمكان. وكذلك اللون يعمل على جذب الانتباه، بينما يضيف الضوء والظل إحساساً بالعمق والحركة داخل المشهد. وبناءاً على ذلك، لا يقتصر دور اللون والضوء فقط على جعل الصورة جميلة، بل يخدمان القصة معاً. فهما يجذبان نظر المشاهد، وينقلان أحاسيس معقدة, وأحيانًا يتقدّم القصة من خلالهما دون استخدام أي حوار. وتؤكد (ماورين فيورنس) "أن اللون في الرسوم المتحركة ليس مجرد عنصر شكلي فحسب، بل تؤدي وظيفة نفسية وسردية في آنٍ واحد. فالاستخدام الذكي للألوان يمكن أن يجذب عين المشاهد نحو ما هو مهم، كما يمكنه أن يغيّر إحساس المشهد بالكامل".**(Furniss, 2007, p. 134).**

العنصر الذي يعطي الصورة الشعور بالحياة هوالضوء. الضوء في الرسوم المتحركة لا يكتفي بإضاءة المشهد فحسب، بل يُستخدم في إبراز الإحساس بالعمق، وإظهار الشخصيات، وصنع شعور بالتوتر أو بالهدوء. تشكّل الظلال وتدرّج الإضاءة وتوزيع النور عناصر رئيسية في خلق الجو العام للمشهد. ويوضح (بول ويلز) "بأن الضوء في الرسوم المتحركة يُستخدم كأداة درامية دقيقة، حيث تخلق الإيقاع النفسي للمشهد، وتمنح الصورة المتحركة أسلوباً تعبيرياً , فمن خلاله يستطيع المخرج أن يجذب انتباه المشاهد."**(Wells, 1998, p. 139)**

٤- **<u>التكوين (Composition):</u>** في الفنون التشكيلية بشكل عام، والرسوم المتحركة بشكل خاص، يُشير التكوين إلى طريقة ترتيب العناصر داخل المشهد. هذا الترتيب لا يركز على الجمال فحسب، بل إلى إيصال فكرة واضحة وجذب عين المشاهد بطريقة مقصودة. فالمشهد الجيد يُبنى خطوة خطوة. ويوضح (هربرت زيتل وآخرون) إلى "أن التكوين هو الهيكل غير المرئي التي تنظّم نظر المشاهد وتؤثر في أحاسيسه. فالتكوين الناجح لا ينسّق العناصر بصورة جميلة فحسب، بل يوجّه حركة العين ليروي القصة قبل أن تتكلم الشخصيات، وينقل رسالة بهدوء." **(Zettl & others , 2011, p.317).**

فعندما يكون ترتيب العناصر مدروساً، تُجذب عين المشاهد نحو الأجزاء المهمة، بينما تتراجع بقية التفاصيل إلى الخلف لصالح العنصر الرئيسي. هذا الإحساس ضروري لفهم القصة، لأنه يُسهل قراءة الصورة وتوضيح معناها.

مؤشرات الإطار النظري

- جماليات عناصر البصرية للرسوم المتحركة تلعب دوراً كبيراً في تشكيل الشعور بالجمال في العمل الفني.

- يكون التصميم الشخصيات نقطة البداية في توصيل الأحاسيس والأفكار.

- أن طريقة توزيع العناصر الخلفيات (كالألوان والشعور بالفراغ) كلها تعمل على خلق شعور معين لدى المشاهد.

- اللون والضوء هما واحد من أقوى العناصر البصرية لأنها تصل إلى إحساس المتلقي بسرعة بدون أي شرح؛ اللون يؤدي وظيفة لغة بصرية صامتة حيث تُميز (الشخصيات وتوضح الزمان والمكان). وكذلك اللون يعمل على جذب الانتباه, بينما يضيف الضوء والظل إحساساً بالعمق والحركة داخل المشهد. وبناءاً على ذلك اللون والضوء يخدمان القصة معاً.

- أن التكوين هو الهيكل غير المرئي التي تنظّم نظر المشاهد وتؤثر في أحاسيسه؛ فالتكوين الناجح يوجّه حركة العين ليروي القصة قبل أن تتكلم الشخصيات وينقل رسالة بهدوء.

الفصل الثالث: منهجية البحث

منهج البحث: أعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي في تحليل عينات البحث.

مجتمع البحث: يتكوّن مجتمع البحث من أعمال الرسوم المتحركة الكردية التي أُنتجت في إقليم كردستان العراق خلال السنوات الأخيرة والتي تعتمد على تقنيات تقليدية. ويشمل هذا المجتمع مختلف التجارب الفردية التي تعمل في مجال الأنيميشن. والتي تهدف إلى التعبير عن قضايا ثقافية أو اجتماعية من خلال الصورة المتحركة.

عينة البحث: تم اختيار عينة البحث بطريقة قصدية وتضم ثلاثة أعمال أنيميشن كوردية. جرى تحليلها لكونها تمثل تنوعًا في الأسلوب البصري وطريقة توظيف العناصر الجمالية في الرسوم المتحركة في إقليم كردستان العراق.
أداة البحث: تتكوّن أداة البحث من المحاور الآتية:

١. تصميم الشخصيات مثل الشكل والعلاقة بين الشكل والمعنى.
٢. الخلفية والبيئة البصرية كطبيعة الفضاء و علاقتها بالشخصيات.
٣. اللون والضوء والظل مثل التباين والإضاءة والأثر النفسي والبصري.
٤. التكوين مثل توزيع العناصر.
٥. الدلالات البصرية كالمعاني والرموز التي تنتجها الصورة المتحركة.

وصف وتحليل عينات البحث

تحليل عينة رقم (١)

عنوان العمل: (السلطة)

اسم المخرج أو الاستوديو: گەیلان عبدالله أسماعيل

سنة الإنتاج: ٢٠١٠

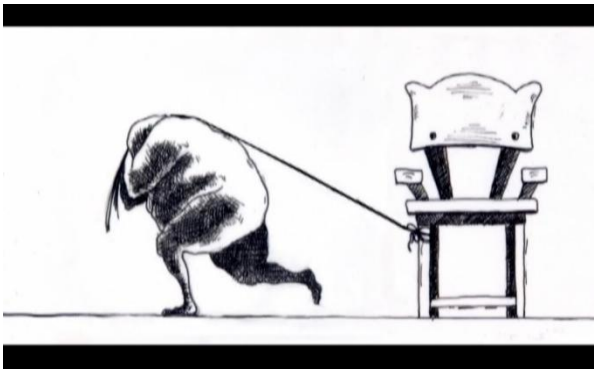
البلد / السياق الثقافي: (كردستان العراق)

المدة الزمنية للمشهد: (٤٥ ثانية)

نوع العمل: (أسلوب التقليدي frame by frame)

الفئة المستهدفة: (جمهور عام)

في هذا المشهد يظهر رجلاً سميناً عارياً, حيث يتحرك من جهة يمنى إلى جهة يسرى. وبيده حبل سميك مربوط بالكرسي ثقيل, بينما يقيّده الكرسي ويمنعه من الحركة بحرية. العلاقة بين الرجل والكرسي غير متوازنة وكأن هذا الكرسي الجامد أقوى من الإنسان نفسه. هذا التضاد الحركي, داخل المشهد يحوّل الكرسي من عنصر عادي إلى رمز للمعنى. و يضهر الكرسي كأنه قوة صامتة تضغط على الشخصية ويمنعه من الحركة بحرية.



جماليات الرسوم المتحركة, لا ينتج عن عنصر واحد بل عن تفاعل عدة عناصر تعمل معًا داخل المشهد. فمثلاً الشخصية تم تصميمها بخطوط وحجم كبير وطريقة حركتها حيث تظهر ككائن له ملامح نستطيع فهمها والشعور بها. والخلفية والبيئة للمشهد, تعطي مكانه ونبرته وتساعدنا على معرفة أين تجري الأحداث وكيف نراها. وبالنسبة للألوان أستخدم الفنان ألوان محدودة الأسود والأبيض فقط. هذه البساطة في الألوان, لا يضعف المشهد بل يجعله أكثر وضوحًا لأن العين المتلقي لا تنشغل بالتفاصيل بل تؤكّد على جوهر الصراع (رغبة في التقدم). وعلى هذا النحو لا يركّز المشهد على القصة فقط بل يخلق حالة من التوتر البصري والفكري. أما الضوء والظل تؤثر في شعور المشاهد بجيث تضيف إحساساً بالعمق والتوتر والهدوء. ويحدد تكوين أين تذهب العين وكيف تتحرك.

يعرض هذا العمل مشهد شخص يسحب كرسيًا فارغًا خلفه. يبدو بسيطًا ولكنه يعبّر عن علاقة بين الإنسان وبنية سلطوية حيث يأخذ جهده بلا مقابل مادي. لا يتحدث المشهد عن فرد واحد فقط بل يلمّح إلى وضع الإنسان اليوم داخل أنظمة تفرض عليه طريقة عيشه وحركته.

تحليل عينة رقم (٢)

عنوان العمل: (الإنسان والرسوم المتحركة / human and animation)

اسم المخرج أو الاستوديو: توانا يحيى مرجان

سنة الإنتاج: ٢٠٠٦

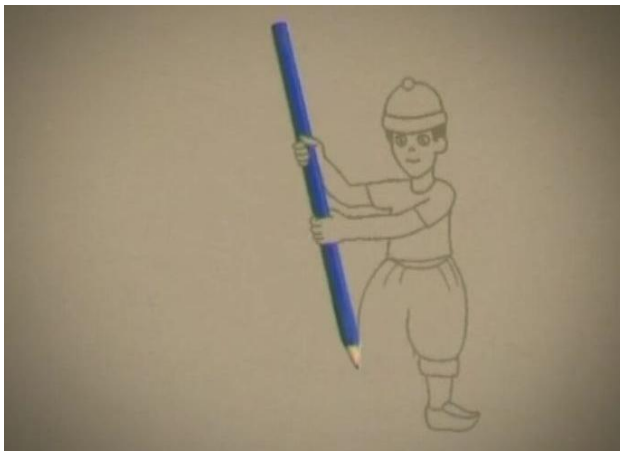
البلد / السياق الثقافي: (كردستان العراق)

المدة الزمنية للمشهد: (٥:٤٠ دقيقة)

نوع العمل: (أسلوب التقليدي frame by frame)

الفئة المستهدفة: (جمهور عام)

هذا العمل يجمع بين عالمين (واقعي والأنيميشن) غرفة الرسام في الواقع والشخصية التي يرسمها في خياله. والشخصية في دقيقة ٣:٥٣ يرى أن الانيميتور في خطر وهو نائم بسبب الحريق. ولهذا شخصية الانيميشن يحاول مساعدته ولكن أحد الأرجل غير مرسوم, يأخذ القلم ويرسم الرجل بنفسه ويدخل الى عالم الواقعي يكسر الزجاج حتى يستيقظ وينتبه للحريق. وطريقة العرض تجعل الفرق بينهما أقل بسبب الألوان الهادئ الذي يعطي إحساساً بالانسجام.



عناصر جماليات العمل يأتي من تعاون عناصره البصرية معًا. فالشخصية مرسومة بخطوط سهلة وأشكال دائرية لكي يعطيها طابعًا إنسانيًا يجعله قريب من المشاهد. وتعتمد تصميم الشخصية على رموز بصرية كوردية، مثلاً أستخدم ملابس والحذاء والقبعة الكردية للحفاظ على الهوية الثقافية. الخلفية بسيطة ولا تمتلئ بالتفاصيل لا تشد الانتباه فهي شبه فارغة، كي يبقى التركيز على حركة الشخصية نفسها.

الألوان والإضاءة بشكل عام هادئة ودافئة لا توجد فروق حادة لكي يبدو العالم الواقعي والعالم الانميشن, كأنهما في نفس البيئة. تظهر الشخصية المتحركة كشكل حي بحيث يساعد العين المتلقي على متابعة الحركة بمرونة. يقدّم هذا الانيميشن فكرة واضحة عن العلاقة بين الإنسان وما يرسمه. الشخصية هنا يبدو حياً ويتفاعل مع من صنعه. عندما تستخدم الشخصية القلم لرسم جزء من جسده، لم يعد يتحكم فيه الفنان ولهذا أصبح شريكاً في الفعل. الإبداع في هذا العمل هو نوع من

الحوار بين الشخصيتين الواقعية والرسم المتحرك. ومن خلال ذلك، يظهر الشخصية الخيالية كرمز للقوة حيث تستطيع أن تغيّر الواقع مثل مشهد إطفاء النار. هكذا تتحول الرسوم المتحركة إلى رمز لحماية الإنسان وإعطائه معنى لحياته:

تحليل عينة رقم (٣)

عنوان العمل: (Jiloo)

اسم المخرج أو الاستوديو: أڤين باهير

سنة الإنتاج: ٢٠٢٣

البلد / السياق الثقافي: (كردستان)

المدة الزمنية للمشهد: (٣ دقيقة)

نوع العمل: (Cut-out)

الفئة المستهدفة: (أطفال)

في هذا المشهد من الرسوم المتحركة التي صنع بأسلوب القصّاصات الورقي, تظهر شخصيتين مختلفتين داخل فضاء مليء بالأشجار والعصافير والحدائق. إحداهما سوداء وسمين جالس على كرسي بالوسط بجانب الشخصية البرتقالية وهي أنحف وأكثر حركة ، الفرق بينهما يخلق توتراً واضحاً في المشهد.

يظهر جماليات عناصر هذا العمل من كيفية تفاعله داخل المشهد. هناك فرق واضح بين تصميم شخصيات, مثلاً الشخصية السوداء ثقيلة وأخرى أخف بلون أفتح وكليهما بدون رأس، الملامح مرسومة مباشرة على وسط الجسد. هذا التصميم يعطي معنى أعمق للمشهد. الخلفية طبيعية حيث أستخدم ألوان باردة ودرجات لون هارموني وهادئة. ألوان الخلفية بسيطة بحيث تساعد الشخصيات على إبراز حركاتهم. أستخدم اللون والضوء بشكل مسطح, بدون ظلال قوية حتى تظهر خطوط خارجية للشخصيات وهذا يناسب تقنية القصّ الورقي. ويوجد طريق المنحني في وسط المشهد وتتحرك عين المشاهد بين الشخصيتين، فيتكوّن الإحساس بالجمال من علاقة عناصره مثل الأشكال والألوان داخل الصورة المتحركة.

يظهر في هذا الفيلم صراعاً واضحاً بين القوة والضعف داخل مشهد. الشخصية السوداء السمينة تأخذ التفاحة الفاسدة بالقوة من الشخصية الضعيفة, حيث تمثل نوعاً من التسلّط والأنانية. وتظهر الشخصية الأخرى كأنها أضعف أو أكثر براءة. عندما تسقط التفاحة تُؤكل من قبل الشخصية السوداء. يتكوّن معنى غريب بين الشيء الفاسد والرغبة فيه وكأن العمل يقول: إن بعض

القوى تعيش على تعب غيرها؛ بهذه الطريقة تتحول الطبيعة الهادئة للمشهد إلى ساحة رمزية لصراع فيصبح الفيلم حديثاً بصرياً عن علاقات اجتماعية غير عادلة.

النتائج

١- كشفت النتائج, بأن فناني إقليم كردستان العراق يعتمدون على الجماليات البصرية كأداة تعبير في أعمالهم, وهذا يتسق مع المؤشر النظري الذي يؤكد أن الجماليات البصرية للرسوم المتحركة تلعب دوراً مهماً في تشكيل الشعور بالجمال ونقل الرسالة الفنية.

٢- أن التكوين البصري في العينة رقم (١) يعتمد على علاقة توتر والكرسي يحمل دلالة سلطوية داخل المشهد، وهو ما يترجم المؤشر النظري الخاص بـ(التكوين كإطار غير مرئي) ينظم نظر المشاهد ويؤثر في أحاسيسه ويوجه حركة العين ليروي القصة.

٣- تقوم عينة رقم (٢) على دمج الفضاء الواقعي بالفضاء المرسوم ويساهم التكوين والضوء في إزالة الحدود بين الإنسان والرسوم المتحركة و يجعله تبدو جزءاً من العالم الحقيقي، وهذا يحقق ما ورد في الجانب النظري حول وظيفة الضوء والظل في إضافة الإحساس بالعمق والحركة وخدمة القصة درامياً.

٤- أن الجمالية أستخدام اللون الأسود والأبيض والفراغ الواسع تقوم على الاختزال والتجريد ويعزز الطابع الرمزي للصورة ، وهذا يربطنا بالمؤشر النظري الذي يعتبر اللون لغة بصرية صامتة, حيث تؤدي وظيفة تعبيرية تتجاوز مجرد الزينة لتعزيز الطابع الرمزي للصورة.

٥-أظهرت الدراسة أن الثقافية الكردية تنعكس في الصورة المتحركة من حيث الرموز والدلالات البصرية مثلاً تصميم الشخصية يعتمد على البساطة التعبيرية وتحمل وظيفة رمزية. وتمتلك قدرة عالية على نقل الأفكار والمعاني دون الاعتماد الكلي على اللغة اللفظية، وهو ما يتوافق مع المؤشر النظري الذي يشير إلى أن تصميم الشخصيات هو نقطة البداية في توصيل الأحاسيس والأفكار وتجسيد الهوية.

٦-تبيّن أن الرسوم المتحركة في إقليم كردستان العراق تشهد تطوراً تدريجياً على المستوى الجمالي والفني وله سمات جمالية الذي يميزه عن غيرها حيث استخدام الألوان والأشكال المستوحاة من البيئة الكردية، وهذا يعزز المؤشر النظري الذي يوضح أن طريقة توزيع عناصر الخلفية كالألوان يساهم في خلق شعور معين وتمييز الزمان والمكان الخاص بالبيئة.

الاستنتاجات

١. أن فناني إقليم كردستان العراق يوظفون الجماليات عناصر البصرية كوسيلة للتعبير عن الهوية الثقافية والخصوصية المحلية كأستخدام الرموز أو الأساليب أو البنية التكوينية
٢. . أن الرسوم المتحركة لدى فناني إقليم كردستان العراق تعبر عن القضايا الاجتماعية وليس مجرد للترفيه.
٣. تشير الدراسة إلى أن الرسوم المتحركة الكردية, تجمع بين التأثيرات العالمية والأساليب المحلية مما يخلق طابع خاص.
٤. أن اللون في الرسوم المتحركة يؤدي دوراً نفسياً وتعبيرياً حيث يُستخدم للانفعالات وترسيخ الجو العام للعمل.
٥. تؤكد الدراسة, ضرورة تعزيز البحث الأكاديمي في مجال الجماليات عناصر البصرية للرسوم المتحركة في السياق المحلي.

References:

Al-Rashid,Imad Al-Din (2007), The Effect of Cartoon Films on Child Education, 10, Dar Nahw Al-Qubba for Printing and Publishing, Syria.Ibn Manzur (n.d.), Lisan al-Arab, entry (J-M-L), Dar Sader, Beirut, vol. 11,

Badr, Ahmed Mukhtar, (2003), Encyclopedia of Social Science Terms, Librairie du Liban Publishers, Beirut.

Cinema Terminology Guide (1998), General Corporation for Cinema, Damascus.

Furniss, Maureen (2007) .Art in Motion: Animation Aesthetics. Indiana University Press, Bloomington https://archive.org/details/artinmotionanima0000furn/page/n9/mode/2up

Hanoura, Egyptian Abdel Hamid (1985): The Psychology of Artistic Taste, Dar Al-Ma'arif, Cairo.

Ibn Fares (n.d.), The Measures of Language, entry (R S M), Dar Al-Jeel, Beirut, Vol. 1.

Saliba, Jamil (1982): The Philosophical Dictionary, Vol. 1, Lebanese Book House, Beirut.

Thomas, Frank and Johnston, Ollie (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions, New York. https://archive.org/details/disney-animation-the-illusion-of-life/page/221/mode/2up

Wells, Pauls. (1998). Understanding Animation. Routledge, London.

Zettl, H., Zimbro, M. J., Power, D. A., Miller, S. M., Wilson, G. E., & Johnson, J. A. (2011). Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics, Sixth Edition. In. (Vol. 40, Issue 6).