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: 2

Traditional Techniques in Kurdish Animation Production: An Analytical Study

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

1 English Language Department, College of Languages, Salahaddin University-Erbil, Kurdistan, Iraq.

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

Received: 24 February 2026 Accepted: 14 June 2026 Published: 30 June 2026

Abstract:

This research examines the study of (traditional techniques in Kurdish animation) within an analytical framework that combines artistic, aesthetic, and local cultural reference aspects. The research aims to identify the most important Kurdish traditional techniques and reveal the nature of these traditional techniques and how they are used in constructing movement and shaping visual elements within the artwork.

In the theoretical framework discussed in the first section, it covers (the concept of animation) and then moves to (the concept of traditional technique in art), discussing (the types of traditional techniques) in animation, such as hand-drawn animation, cut-out, paste, and stop motion. The second section provides (a historical overview) of the beginnings of traditional animation globally, reaching (Kurdish animation) through documentary analysis and the main techniques used.

The research results show that traditional techniques contribute to consolidating cultural identity within contemporary Kurdish animation.

Keywords: Traditional Techniques, Animation, Hand-drawn Animation, Cel Animation, Stop Motion.

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

التقنيات التقليدية في إنتاج الرسوم المتحركة الكوردية (دراسة تحليلية)

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

الملخص:

يتناول هذا البحث دراسة (التقنيات التقليدية في إنتاج الرسوم المتحركة الكوردية) ضمن إطار تحليلي تجمع بين الجوانب الفنية والجمالية والمرجعية الثقافية المحلية. يهدف البحث إلى التعرف على أهمّ التقنيات التقليدية الكوردية. وكشف طبيعة هذه التقنيات التقليدية وطريقة استخدامها في بناء الحركة وتشكيل العناصر البصرية داخل العمل الفني.

وفي الإطار النظري الذي تناول في المبحث الأول (مفهوم الرسوم المتحركة) ثم ينتقل إلى (مفهوم التقنية التقليدية في الفن) وتُناقش (أنواع التقنيات التقليدية) في الرسوم المتحركة، مثل التحريك بالرسم اليدوي والقص واللصق والإيقاف الحركة. أما المبحث الثاني فيتناول (لمحة تاريخية) عن بدايات الرسوم المتحركة التقليدية عالمياً وصولًا إلى (الرسوم المتحركة الكوردية) من خلال قراءة توثيقية وأهم تقنيات المستخدمة. وتُظهر نتائج البحث أن التقنيات التقليدية تُسهم في ترسيخ الهوية الثقافية ضمن الرسوم المتحركة الكوردية المعاصرة.

الكلمات المفتاحية: التقنيات التقليدية، الرسوم المتحركة، الرسم اليدوي، تقنية السيل أنيميشن، ستوب موشن

الفصل الأول : الإطار المنهجي

مقدمة:

شهدت مجال الرسوم المتحركة تطوراً كبيراً خاصة مع دخول الأدوات الرقمية في العملية الإنتاجية. ومع ذلك؛ ما تزال التقنيات التقليدية تحتفظ بمكانتها الفنية وقبل هذا التحول التقني اعتمد رسامي الرسوم المتحركة بشكل أساسي على أساليب تقليدية؛ فالرسم اليدوي يمنح الصورة المتحركة بعداً إنسانياً وحسياً يصعب تعويضه بالوسائط الرقمية وحدها وعلى هذا النحو تكتسب دراسة التقنيات التقليدية في الرسوم المتحركة أهمية خاصة لأنها تكشف عن العلاقة بين الأسلوب الفني والهوية الثقافية.

وفي إقليم كوردستان العراق تُستخدم التقنيات التقليدية ضمن نطاق ضيق وذلك نتيجة للإمكانات التقنية المحدودة والظروف الإنتاجية التي مرّ بها وقد لجأ الفنانون والمنتجون الكورد إلى هذه التقنيات لتوفره من مساحة إبداعية أوسع وطابع فني مميز يعكس خصوصية التجربة المحلية وفي هذا الإطار؛ لا يمكن النظر إلى التقنيات التقليدية بوصفها أدوات تقنية فقط بل باعتبارها وسيلة تعبير بصري قادرة على نقل الهوية الثقافية للمجتمع.

الفصل الأول (الإطار المنهجي)

١,١ مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث الحالي الموسوم (**التقنيات التقليدية في إنتاج الرسوم المتحركة الكوردية - دراسة تحليلية**) في دراسة التقنيات التقليدية مستخدمة في بعض التجارب الكوردية، وتوضح كيفية توظيفها داخل بنية الشكل والحركة والتعبير الفني

[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

ودورها في إبراز الهوية الثقافية الكوردية. وغالبًا ما يتم تناول هذه التقنيات بشكل عام من دون تحليل دقيق لدورها الجمالي أو الثقافي. ويحاول البحث الحالي الإجابة عن عدد من التساؤلات وهي:

- ما دور التقنيات التقليدية في الرسوم المتحركة الكوردية في التعبير عن الهوية الثقافية؟ وهل ما تزال قادرة على الاستمرار في ظل التحولات التقنية المعاصرة؟
- ما طبيعة هذه التقنيات التقليدية المستخدمة؟ وكيف أسهمت في تشكيل الهوية البصرية للرسوم المتحركة الكوردية؟

١,٢ أهمية البحث : يهتم البحث بتسليط الضوء على:

١- تعزيز المكتبة الأكاديمية الكوردية بدراسة متخصصة في مجال الرسوم المتحركة والتقنيات التقليدية.
٢- تسليط الضوء على التقنيات التقليدية في الحفاظ على الخصوصية الثقافية الكوردية.
٣- تطوير المعرفة المتعلقة بالرسوم المتحركة الكوردية من خلال تقديم مادة علمية يمكن أن تفيد طلبة الفن والفنانين والباحثين.

١,٣ أهداف البحث

- التعرف على أهمّ التقنيات التقليدية التي ظهرت في تجارب الرسوم المتحركة الكوردية.
- كشف طبيعة هذه التقنيات التقليدية وطريقة استخدامها داخل العمل الفني.

١,٤ حدود البحث:

- الحدود الموضوعية: (التقنيات التقليدية في إنتاج الرسوم المتحركة الكوردية - دراسة تحليلية)
- الحدود الزمنية: 2025 – 2001
- حدود المكانية: أقليم كوردستان – محافظات (أربيل – سليمانية – دهوك)

١,٥ تحديد مصطلحات:

١- التقنيات

لغوياً: في "لسان العرب" لابن منظور: "تَقَنَ الشيءَ يَتْقِنُهُ تَقْنًا: أَتْقَنَهُ وأَحْكَمَهُ. والتِّقْنَةُ: الحِذْقُ. ورجل تَقِنٌ: حاذِقٌ مُتْقِنٌ لعمله." **(Ibn Manzur ,711 AH, p.87).**

أصطلاحاً: في "المعجم الفلسفي" (جميل صليبا): "التِّقْنِي :(Technique) هو مجموع الطرق المستعملة في فن أو حرفة. وهو ينصب على الطريقة المنهجية في العمل." ويُفرق بينه وبين "التِّقْنُولُوجْيَا "(Technology) التي هي "علم التطبيقات الصناعية، أو علم الفنون العملية." **(Saliba, Jamil, 1982, p.453).**

أجرائياً: أنها مجموعة الأدوات والبرمجيات التي يتم توظيفها في إنتاج الصور المتحركة.

٢- التقليدية

لغوياً: في "مقاييس اللغة" لابن فارس: "(ق ل د) أصل واحد يدل على وَثَاقٍ في عُنُقٍ أو يد. من ذلك القَلْد: الشد والربط... والقَلادة ما يُقَلَّد به... والتَّقْلِيدُ: جَعْلُ القِلادَة في العُنُق. ثم استُعمل في جَعْل الإنسان ما ليس من شأنه شأنه. يُقال: قَلَّدْتُ فلاناً الحُكْم: إذا جعلتَه حاكماً." **(Ibn Fares, n.d,.p.٣٠٢)**

أصطلاحاً: يشرح الناقد الفني (كليمنت غرينبيرغ) في مقاله الشهير "الحداثة والرسم" (١٩٦٠): "كان الفن الأكاديمي (التقليدي) يخفي الوسيط (اللون على سطح مستو) من أجل خلق وهم العمق. الحداثة، على العكس، أعلت من شأن تلقائية الوسيط نفسه. الفن التقليدي هنا هو فن التمويه، بينما الفن الحديث هو فن الصراحة المادية.**(Greenberg, 1992, p. 755)** ".

أجرائياً: الفن التقليدي في هذا البحث يعني: الرسم اليدوي والرسوم المتحركة الكلاسيكية (Cel Animation) وهي أختصار لكلمة (celluloid) التي تعتمد على الورق والألوان كوسيط أساسي.

٣- الرسوم المتحركة (Animation)

لغوياً: في لسان العرب" لابن منظور: "الرَّسْمُ: الأثر... ورَسَمَ الأَمرَ: حَدَّه... وفي الحديث: 'قومٌ يَخرُجون على خَير أُمَّةٍ، يَقْتُلونها، رَسْمُهُم التحْلِيقُ' أي علامتهم. والرَّسْمُ: الكتابة." **(Ibn Manzur ,711 AH, p.230).**

أصطلاحاً: "تقنية بصريّة-زمنيّة تعتمد على خلق وهم الحركة من خلال عرض تسلسل سريع لصور ثابتة (إطارات) تختلف قليلاً عن بعضها البعض." **(Cinema Terminology Guide, 1998, p.145).**

أجرائياً: الرسوم المتحركة هنا تعني: الأفلام الكرتونية والتحريك الرقمي 2D) و ٣ (Dالتي تُجسد بوضوح التحول التقني والجمالي للصورة.

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول: مفهوم الرسوم المتحركة والتقنيات التقليدية

تنوّعت تعريفات الرسوم المتحركة باختلاف المنظورات التي تناولتها. كما يذكر البعلبكي، ترجمة لمصطلح Animated Cartoons، أي "الرسوم التي تُنتج في إطار قابل للتحريك". **(Al-Baalbaki, 1994, p.102)** ويعرّفها معجم مصطلحات الإعلام بأنها "فن سينمائي يقوم على بث الحركة في الرسومات والنماذج عبر أطر متسلسلة. **(Badawi, 1994, p.21)** بينما يرى (زين العابدين) "أنها شكل فني يعتمد على رسومات متتابعة يطرأ على كل واحدة منها تغيير طفيف لكنها حين تُعرض تبدو كحركة متصلة." **(Zain El-Abidin, 2004, p. 79)** 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 الصور وترابطها داخل الزمن، وكيف يخلق هذا التتابع من الصور إحساساً بالحركة والفكرة معاً.

مع تطور الزمن، مرت الرسوم المتحركة بتحوّلات واضحة من الناحيتين التقنية والجمالية (الشكل/ المظهر). في البدايات، اعتمدت الرسوم المتحركة بشكل أساسي على الرسم اليدوي وعلى عرض الإطارات بشكل متتالي، كالتقنية السليولوز في الرسوم المتحركةCel Animation وتقنية إيقاف الحركة(Stop Motion). بعد ذلك وبصورة تدريجية، أصبح الاعتماد على التقنيات الرقمية المعتمدة على الحاسوب, ففتح المجال لظهور أساليب جديدة كالرّسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد(٣D Animation) وتقنيات التقاط الحركة (Motion Capture). ولم يتوقف هذا التغيّر عند الأدوات فقط، بل غيّر شكل الصورة وطريقة بنائها. أصبحت الصورة أوضح وأقرب إلى الواقع في بعض الأحيان، أو الابتعاد من الواقع وخلق عوالم خيالية. يمكننا القول إن التقنية ليست تغيير في الأداة فقط، بل غيّرت طريقة رؤيتنا وتخيّلنا، ولهذا تطوّرَ جماليات الرسوم المتحركة بشكل متواصل.

ومن أهم التقنيات التقليدية:

١-الرسم على الورق (Draw on Paper): الرسم على الورق يعتبر من أقدم الطرق وأكثرها بساطة في الرسوم المتحركة. تقوم هذه الطريقة على مبدأ العمل (إطاراً بعد إطار) (frame by frame)؛ حيث يرسم الفنان كل حركة بشكل مختلف قليلًا على ورقة جديدة وعند عرض هذه الرسومات بشكل متتالٍ يشعر المشاهد بالحركة رغم أن الصور في الأصل منفصلة. **(Thomas & Johnston, 1981, p. 45)**. الفيلم الذي يُنتَج بهذه التقنية قد يضم عددًا كبيراً من الرسومات أحياناً يصل إلى عشرة آلاف صورة لمدّة لا تتجاوز عشر دقائق. وفي هذا الأسلوب يُستخدم أي نوع اللون على الورق مباشرة؛ بدلًا من اللجوء إلى مراحل الحبر والتلوين على السيلولويد. ورغم بساطة الفكرة إلا أن هذا الطريقة تعتمد على الدقة والتكرار.

٢-رسوم الـ (Cel (Cel Animation: تُعتبر واحدة من أقدم أنواع الرسوم المتحركة والأكثر انتشاراً في بدايات القرن العشرين." **(White ,2006, p. 31)** في هذا النوع، يُرسم رسّام الرسوم المتحركة كل مشهد باليد، ويُكمله بصورة تدريجية ، ثم تُعرض هذه الصور المتتالية لتنتج فيلمًا كاملًا. كانت هذه الطريقة الأكثر استخداماً في الولايات المتحدة لسنوات طويلة ، قبل ظهور الحاسوب. كان كل رسم يختلف قليلًا عن الصورة السابقة لإعطاء إحساس بالحركة. "كانت الرسومات يتم إنجازها فوق أوراق شفافة (أسيتات شفافة acetate sheets) تُسمّى "(cels)"، وهو أختصار لأسم المادة "سيلولويد " celluloid " **(Thomas & Johnston 1981, p. 277)**. والسيلولويد مصنوعة من مادة رقيقة وشفافة وسمكها دقيقًا جدًا. ومع تقدم التكنولوجيا، تم استبدالها بأوراق أسيتات أو مواد بلاستيكية حديثة، دون تغيير الفكرة الرئيسية في العمل.

٣- الرسوم المرسومة على الفيلم (Drawn-on-film): الرسوم المتحركة على الفيلم، والمعروفة أيضاً باسم الرسوم المتحركة الحية(المباشرة) أو الرسوم المتحركة بدون كاميرا، هي واحدة من أكثر التقنيات الكلاسيكية في مجال الرسوم المتحركة، حيث يتم إنتاج اللقطات من خلال إنشاء الصور مباشرة على شريط الفيلم، على عكس أي شكل آخر من أشكال الرسوم المتحركة حيث تُلتقط الصور أو الأشياء إطاراً بإطار باستخدام كاميرا الرسوم المتحركة. يرسم الفنان الصور أو علامات الخطوات مباشرة على إطار الفيلم السالب أو الموجب باستخدام الأقلام الرصاص أو ألوان الشمع، أو حتى مقاطع من وسائط الفيلم. وفيما يتعلق بالإنتاجات الحديثة، "تم استخدام هذا النوع من التقنية بأسلوب أكثر تجريبية وجمالية، بهدف منح المشاهد إحساساً باليد والوسيط واللمسة الشكلية. وفي الوقت ذاته، يتم محاولة تعزيز فهم الجوانب الرسومية والأساسية للرسوم المتحركة على شكل مادي" **(Wells, 1998, p. 44)**، وعلى الرغم من أن هذه التقنية تتطلب اجتهاداً بصرياً وصبراً كبيراً من ممارسها، إلا أن لها تأثيراً ملموساً في دفع وتشجيع الأفكار التجريبية.

٤- تقنية شاشة الدبابيس (Pinscreen): تقنية شاشة الدبابيس هي واحدة من أندر وأرقى تقنيات الرسوم المتحركة، وتتكون شاشة الدبابيس من شاشة مملوءة بالدبابيس مثبتة على ألواح خشبية قابلة للحركة، تتحرك هذه الألواح صعوداً وهبوطاً عن طريق إخراج الدبابيس أو إدخالها بالضغط على جسم على الشاشة. يتم إضاءة الشاشة من الجانب بحيث تلقي الدبابيس الظلال. يتم تصوير هذه الأشكال بعد كل تغيير في الموضع، ثم تُعرض هذه الصور بالتتابع . **(Georges Sadoul ,1982, p.442)** شاشة الدبابيس هي شاشة بيضاء مثقبة تحتوي على آلاف الدبابيس المعدنية الرقيقة بدون رؤوس في فتحات صغيرة، مرتبة بطريقة منظمة على لوحة خاصة بحجم تقريبي A3 أو أكبر. يضيء الضوء من جانب الشاشة (زاوية مائلة)، مما يجعل كل دبوس يلقي ظلًا تتشكل منه الأشكال المستخدمة في الرسوم المتحركة **(D. A. Spencer, 1971, p.180)** يمكن لكل دبوس، بفضل قدرته على التحرك ذهاباً وإياباً عبر الفتحات، أن يلقي ظلالًا مختلفة. كما وصف ألكسندر أليكسييفAlexandre Alexeieff وكلير باركرClaire Parker، مخترعاً هذه التقنية: "شاشة لوحة الدبابيس هي لوحة عمودية مثقبة تحتوي على آلاف الثقوب، كل منها يحتوي على دبوس متحرك يمكن دفعه أو سحبه إلى أعماق مختلفة **(Bendazzi, 1994,p.156)**

٥- رسوم نوع الظل (Silhouette Animation): الرسوم المتحركة بالظل هي نوع من الرسوم المتحركة بالقَطع حيث تظهر الشخصيات فقط كظلال سوداء. تستخدم هذه التقنية شخصيات مُقطَّعة من الورق المقوى، وأحيانًا معززة بأوراق معدنية رقيقة، ومتصلة عند مفاصلها بالخيط أو السلك (عادةً ما يتم استبدالها بمثبتات بلاستيكية أو معدنية في الإنتاجات المعاصرة). ثم تُحرَّك هذه الشخصيات إطارًا تلو الآخر على مسرح الرسوم المتحركة ويتم تصويرها من الأعلى بواسطة كاميرا. تعود أصولها إلى أشكال سوداء تُقص وفق الغرض المطلوب، والتي يمكن أن تتخذ شكل إنسان أو حيوان أو شيء آخر، مع توصيل الأجزاء بالمفاصل التي تسهّل حركة هذه الأجزاء. **(Mohammed Mahmoud Hila ,2001,p. 230)**

٦- تحريك الصور الساكنة (Photo Kinesis): تعني Photo Kinesis "حركة الصورة" أو "محرك الصور الفوتوغرافية". وهي تقنية أخرى من تقنيات الرسوم المتحركة يتم من خلالها استخدام الصور الثابتة، والتي يسميها **(Gerald Kemp, 2000, p.100)** "الفيلموجراف"، وهو فيلم يحتوي على صور ثابتة بدلاً من الصور المتحركة. تُحرك هذه الصور، والتي تأخذ أكثر من شكل فني، سواء كانت صورًا فوتوغرافية، أو ملصقات، أو أعمالًا تصويرية ويمكن استخدام "صور المجلات، والرسوم الفنية، والصور التاريخية، والصور التعليمية، والمواد المسطحة الأخرى". **(Gerald Kemp, 2000, p.465)** يقترح أن هذه الصور قد تكون صورًا متتابعة لحركة جسم ما أو قد تكون صورًا مختلفة مرتبة وفقًا لغرض عرضها، مما يمنحها إحساسًا بالحركة والتميّز من خلال تقنيات التصوير مثل التكبير، والتحريك الأفقي والعمودي، والتغييرات في التركيز. كما أوضح كين بيرنز، أحد أشهر مستخدمي هذه التقنية: "تسمح لنا تقنية تحريك الصور الثابتة بإحياء لحظات مجمدة من التاريخ". **(Burns, 1990, p.34)**

٧- توقف الحركة (Stop Motion): تشير الرسوم المتحركة بتقنية الإيقاف**Stop Motion** ، المعروفة أيضاً باسم الرسوم المتحركة بإطار التوقف stop frame animation)) ، إلى نوع من التحريك يعتمد على التعامل المباشر مع أشياء حقيقية، ثم تصويرها صورة واحدة في كل مرة. وعند عرض هذه الصور بشكل متتالٍ، يتكوّن لدى المشاهد إحساس بالحركة، رغم أن كل لقطة ثابتة بحد ذاتها. **(Solomon, 1989, p. 299)** تتعدّد أشكال هذا النوع من الرسوم المتحركة، وغالبًا ما تُسمّى بحسب المواد المستخدمة فيها**(Laybourne 1998, p. 159)**. من أشهرها التحريك بالدمى ذات المفاصل puppet animation ، أو التحريك باستخدام الطين claymation. وفي بعض الأعمال، تُبنى النماذج أو الأشكال الطينية حول هيكل بسيط يساعد على تحريكها بثبات. وهناك أيضًا نوع يعتمد على ممثلين حقيقيين يُحرَّكون إطارًا بعد إطار، ويُعرف غالبًا باسم "بيكسليشن pixilation ". أما الرسوم المتحركة المقطوعة cutout animation، فهي تُصنع من مواد مسطّحة مثل الورق أو القماش أو الصور.

المبحث الثاني: الجوانب التاريخية والتوثيقية للتحريك التقليدي

أولاً: لمحة تاريخية عن بدايات الرسوم المتحركة :

منذ العصور القديمة استخدم الإنسان الرسوم لوصف أفكاره ومشاعره وأعماله ومعتقداته الدينية، وكان لديه رغبة في الحفاظ على قصصه وحكاياته من خلال صور متتالية، وإذا نظرنا إليها، نجد أنها تحمل شكلاً من أشكال الحركة وتجعلنا نشعر بأنها تتحرك، " قاموا بنحت تماثيل وصور على الصخور التي تحتوي على العديد من الرسومات والنقوش التي تجعل المشاهد يشعر بأنها تتحرك." **(Ghilzai, and Ahmad, 2017, p.109)** يُقترح أحياناً أن هذه الصور المبكرة يمكن أن تُفسر على أنها "ما قبل السينمائية"، ولم يكن خلال هذا الوقت أن يتخيل مبتكرو هذه الصور شيئاً مثل السينما. **(Azéma , 2011. P.169-172)** هناك بعض الأمثلة على صور السلاسل المبكرة التي قد تبدو كأنها سلسلة من الصور المتحركة، لكنها من غير المحتمل أن تكون مقصودة لتعتبر على أنها رسوم متحركة. إن المحاولات الأولى في إنتاج الصور المتحركة أقدم مما نعتقد، وكان هذا قبل استخدام الرموز في الكتابة. " قبل أكثر من ٣٥٠٠٠ سنة، كان البشر يرسمون على جدران الكهوف، في بعض الأحيان يرسمون أربعة أزواج من الأرجل لإظهار الحركة". **(Pollmüller and Sercombe , 1988, p.9)** كانت رسومات الكهوف وسيلة تعبير حيث حاول الإنسان البدائي

رؤية نفسه في الظروف التي كان يتصيد فيها أو يحاول اصطياد الحيوانات؛ "لذا، فإن رسم الإنسان البدائي للطبيعة يعتبر بمثابة إعداد ذاتي لمواجهة الوضع الوظيفي في الحياة ذاتها." **(Khidr, 1993, p.70)** بعض الرسومات في الكهوف تعود إلى فترة العصر الحجري الأعلى, عندما كان إنسان الكهف يسعى لتوثيق تاريخ حياته وتركه لأبنائه وأحفاده، "كان يحاول رسم صور نشطة مما حدث في حياته على جدران الكهف وكان يحاول بكل خياله جعلها تبدو وكأنها حية." **(Ata Allah, 1997, p.45).**

ثانياً: الرسوم المتحركة الكوردية – قراءة توثيقية :

لم يتم بعد دراسة تاريخ الرسوم المتحركة في كوردستان، ولا توجد مصادر أكاديمية أو كتب تفصيلية تتناول هذا الموضوع. يعتبر تاريخ الرسوم المتحركة في كوردستان نادراً نسبياً، ولكن يمكن للباحثة تقديم شرح عام بناءً على المعلومات المنشورة والمقابلات مع الفنانين الأكراد. بدأت الرسوم المتحركة في كوردستان في التسعينيات القرن الماضي، خاصةً بعد تأسيس إقليم كوردستان. في ذلك الوقت، بدأ جهود فردية لإنتاج أعمال الرسوم المتحركة الكوردية. كان يجب على معظم الفنانين الأكراد في ذلك الوقت الذهاب إلى بغداد للدراسة. كانت الأعمال الأولية غالباً مرسومة باليد وتعتمد على التقنيات التقليدية.

حاول الفنانون الأكراد خارج كوردستان، خاصة في بغداد ومدن عراقية أخرى المشاركة في إنتاج الرسوم المتحركة، يقول الدكتور **(آزاد كريم محمد)*** كان أصعب عائق أمام تطوير الرسوم المتحركة الكوردية قبل عام ١٩٩١ هو حظر استخدام اللغة والثقافة الكوردية في الأعمال الفنية، مما أثر مباشرةً على هوية الرسوم المتحركة الكوردية. وكانت أول عمل رسوم متحركة كوردية من إعداد إسماعيل علي، طالب في قسم السينما بكلية الفنون في بغداد، و تخرج عام ١٩٨٩, وأنجز أول إنتاج

له في عام ١٩٩٠ بأستخدام التقنية التقليدية(إطار بإطار)، لقد رسم الرسوم باليد، كان مدته ٣ دقائق وتم عرضها على شاشة سينما كلية الفنون في بغداد، وقد استشهد الفنان في عام ١٩٩١*

بعد انتفاضة عام ١٩٩١ وتأسيس حكومة إقليم كوردستان، كانت هذه الانتفاضة نقطة تحول تاريخية في جميع المجالات، بما في ذلك الفن، خاصةً الرسوم المتحركة، لأنه لأول مرة كانت هناك فرصة لإنتاج الرسوم المتحركة باللغة الكوردية وذات محتوى كوردي. ولأول مرة في تاريخ البلاد، كانت هناك فرصة لإنشاء قناة تلفزيونية تحتاج إلى إنتاج الرسوم المتحركة. كانت قناة كوردستان وKurdistan TV الأولى من القنوات الكوردية التي تقدم برنامجاً للأطفال وكانت تحتاج إلى إنتاج الرسوم المتحركة. خلال هذه الفترة، والرغم قلة الدعم، بُذلت جهود ملحوظة لبناء أساس لفن الرسوم المتحركة في كوردستان. تم القيام بعدة محاولات أولية لإنتاج الرسوم المتحركة للأطفال في كوردستان، خاصة في القنوات التلفزيونية الكوردية التي التي أنشأة حديثاً، ولكن معظم هذه الجهود كانت محدودة بسبب نقص الخبرة التقنية والموارد المالية. أستطاع فنانو كوردستان من إنتاج عدد من الرسوم المتحركة القصيرة والبسيطة التي كانت باللغة الكوردية ومحتواها مستمد من الحكايات الشعبية الكوردية.

وفقا للإحصائيات التي أجرتها الباحثة، كان واحد من المحاولات الاولية لإنتاج الرسوم المتحركة في كوردستان من أعمال الفنان (د. توانا مرجان)** الذي أنجزها في عام ١٩٩٥ بدعم من إحدى المنظمات كإعلان لوزارة الصحة بعنوان (حليب الأم هو الأفضل)***. كان الفنانون والمصورون السينمائيون الكورد يركزون جهودهم على أستكشاف تقنيات الرسوم المتحركة وإنشاء المشاريع الخاصة، حتى وإن لم تكن صناعة ضخمة بعد. و تُعد هذه الجهود الفردية بالغة الأهمية لتطوير الرسوم المتحركة الكوردية.

* (Dr. Azad Karim Muhammad) Sculptor and lecturer at the College of Arts, Salahaddin University.

*Muhammad, Dr. Azad Karim. (April 28, 2025). Personal interview with the artist. Erbil, College of Fine Arts, Salahaddin University.

** Dr. Tawan Marjan is a visual artist and a lecturer at the College of Fine Arts at Salahaddin University.

مؤشرات الإطار النظري

- في التقنيات التقليدية أستخدمت طريقة إطاراً بعد إطار (frame by frame)؛ يرسم الفنان كل حركة بشكل مختلف قليلًا على ورقة جديدة وعند عرض هذه الرسومات بشكل متتالٍ يشعر المشاهد بالحركة رغم أن الصور في الأصل منفصلة.

-الرسوم المرسومة على الفيلم يتم إنتاج اللقطات من خلال إنشاء الصور مباشرة على شريط الفيلم، على عكس أي شكل آخر من أشكال الرسوم المتحركة.

- وتتكون شاشة الدبابيس من شاشة مملوءة بالدبابيس مثبتة على ألواح خشبية قابلة للحركة، تتحرك هذه الألواح صعوداً وهبوطاً عن طريق إخراج الدبابيس أو إدخالها بالضغط على جسم على الشاشة. يتم إضاءة الشاشة من الجانب بحيث تلقي الدبابيس الظلال.

- الرسوم المتحركة بالظل هي نوع من الرسوم المتحركة بالقَطع حيث تظهر الشخصيات فقط كظلال سوداء.

- الفيلموجراف، وهو فيلم يحتوي على صور ثابتة بدلاً من الصور المتحركة. تُحرك هذه الصور، والتي تأخذ أكثر من شكل فني، سواء كانت صورًا فوتوغرافية، أو ملصقات، أو أعمالًا تصويرية ويمكن استخدام "صور المجلات، والرسوم الفنية، والصور التاريخية، والصور التعليمية، والمواد المسطحة الأخرى".

--الرسوم المتحركة بإطار التوقف stop frame animation) ، يعتمد على التعامل المباشر مع أشياء حقيقية، ثم تصويرها صورة واحدة في كل مرة. وعند عرض هذه الصور بشكل متتالٍ، يتكوّن لدى المشاهد إحساس بالحركة، رغم أن كل لقطة ثابتة بحد ذاتها.

- تم القيام بعدة محاولات أولية لإنتاج الرسوم المتحركة للأطفال في كوردستان، خاصة في القنوات التلفزيونية الكوردية التي التي أنشأة حديثاً، ولكن معظم هذه الجهود كانت محدودة بسبب نقص الخبرة التقنية والموارد المالية.

- أستطاع فنانو كوردستان من إنتاج عدد من الرسوم المتحركة القصيرة والبسيطة التي كانت باللغة الكوردية ومحتواها مستمد من الحكايات الشعبية الكوردية.

الفصل الثالث (منهجية البحث)

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

مجتمع البحث: يتكوّن مجتمع البحث من أعمال الرسوم المتحركة الكوردية التي أُنتجت في إقليم كوردستان 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.

أداة البحث: تتكوّن أداة البحث من المحاور الآتية:

١. المسح البصري
٢. المرجعيات الفكرية والفنية
٣. أنظمة التكوين
٤. التقنيات والخامات والأسلوب
٥. المضامين والمرجعيات الثقافية

تحليل عينة رقم (١)

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

اسم المخرج أو الاستوديو: توانا يحيى مرجان

سنة الإنتاج: ٢٠٠٦

المدة الزمنية للمشهد: (٥:٤٠ دقيقة)

نوع العمل: (أسلوب التقليدي frame by frame)

الفئة المستهدفة: (جمهور عام)

العائدية: أرشيف الفنان

هذا العمل عبارة عن عالمين (الواقع الحي و الرسوم المتحركة التقليدية) غرفة الرسام في الواقع والشخصية التي يرسمها في خياله. نرى الشخصية الحقيقية(الرسام) في دقيقة ٣:٣٧ يجلس في غرفة ذات إضاءة خافتة, يرى الشخصية الكرتونية أن الانيميتور(الرسام) في خطر بسبب الحريق وهو نائم, ولهذا شخصية الانيميشن يحاول مساعدته ولكن أحد الأرجل غير مرسوم حيث يأخذ القلم ويرسم الساق بنفسه ويدخل الى عالم الواقعي وتبدو وكأنها تتفاعل مع أدوات حقيقية ككوب الشاي على الطاولة حيث يكسر الزجاج حتى يستيقظ وينتبه للحريق الشخصية الكرتونية يخلق نوعاً من التمازج بين عالمين مختلفين. يعبر المشهد عن الصداقة بين المبدع (الرسام) والشخصية الكرتونية.

الإضاءة لعبت دوراً كبيراً في التكوين، حيث تم استخدام التضاد (Contrast) بين عتمة الغرفة وسطوع الشخصية الكرتونية لإبراز الحركة, بشكل عام الألوان والإضاءة هادئة ودافئة لا توجد فروق حادة لكي يبدو العالم الواقعي والعالم الانميشن كأنهما في نفس البيئة. وتم استخدام أسلوب **(Live-action with 2D Animation)** تقنياً أولاً تم تصوير المشهد الواقعي ثم تمت إضافة الرسوم المتحركة فوق الفيلم. الشخصية هنا يبدو حياً ويتفاعل مع من صنعه. الإبداع في هذا العمل هو نوع من الحوار بين الشخصيتين الواقعية والرسم المتحرك ويظهر الشخصية الخيالية كرمز للقوة حيث تستطيع أن تغيّر الواقع مثل مشهد إطفاء النار هكذا تتحول الرسوم المتحركة إلى رمز لحماية الإنسان وإعطائه معنى لحياته- ومن الناحية الثقافية تظهر الشخصية الكرتونية بزيّ يوحي بالهوية المحلية (القبعة والزي الشعبي مما يعطي المشهد صبغة ثقافية كوردية

تحليل عينة رقم (٢)

عنوان العمل: تامار

اسم المخرج أو الاستوديو: لانه پێشڕەو عبدالله

سنة الإنتاج: ٢٠٢٥

المدة الزمنية للمشهد: (٢:٥٩ دقيقة)

نوع العمل: (أيقاف حركة stop motion)

الفئة المستهدفة: (جمهور عام)

العائدية: أرشيف الفنان

هذا الفيلم يحكي قصة الانفال في القرية الكوردية حيث يعيشون عائلة حياتهم اليومية البسيطة وفي أحد الايام نظام السابق يأخذوهم ليقتلوهم قتل جماعي. وفي دقيقة ٠:٣٣ نرى شخصية بنت بالزي الكوردي تنحني فوق نهر تحاول أن تملأ وعاءً بيديها وفي داخل النهر يوجد سمكة حمراء. الحركة بطيئة والمكان شبه خالٍ ما يلفت الانتباه إلى الفعل نفسه أكثر من أي شيء آخر.

تصميم الشخصية يعتمد على خامات حقيقية واضحة الملمس والخلفية هنا محدودة ومجردة نسبياً لون الأرض باهت والمحيط خالٍ من التفاصيل الزائدة. هذا الفراغ البصري لا يُضعف المشهد بل يمنحه تركيزاً أقوى. الإضاءة خافتة وطبيعية منتشر بهدوء هذا الأسلوب يجعل المشهد أقرب إلى لحظة يومية صامتة الظلال خفيفة ولكنها كافية لتأكيد حجم الجسد وانحنائه. يعتمد المشهد على التكوين خط أفقي يقسم الأرض والماء الشخصية تحتل مساحة صغيرة لكنها مركزه الحقيقي الفراغ حولها يزيد من الإحساس بالضعف لا توجد حركة إضافية تشغل المشاهد كل شيء يبدو متوقفاً عند هذه اللحظة. ومن الناحية التقنية تم استخدام أسلوب إيقاف الحركة. الصورة المتحركة هنا تعتمد على التكوين واللون والملمس وهذا يؤكد أن القوة التعبيرية في الرسوم المتحركة قد تنبع أحيانًا من الصمت والبساطة أكثر من أي عنصر آخر.

تحليل عينة رقم (3)

عنوان العمل: شيمۆ

اسم المخرج أو الاستوديو: مؤيد بريفكاني

سنة الإنتاج: ٢٠٠١

المدة الزمنية للمشهد: مسلسل

نوع العمل: (أسلوب التقليدي frame by frame)

الفئة المستهدفة: (جمهور عام)

العائدية: عرض على youtube

يقدّم هذا المشهد فضاءً داخلياً بسيطاً إلى حدّ كبير الغرفة شبه فارغة والجدران خالية من التفاصيل في الجهة اليسرى جهاز تلفاز قديم وفي الجهة اليمنى شخصية شيمو مستلقية على الأرض تتابع الشاشة.

تصميم الشخصية يعتمد على شكل كرتوني الجسد صغير والرأس أكبر نسبيًا ملامح الوجه قليلة التفاصيل حيث يعطي إحساساً بالطفولة والبراءة وضعية جلوس غير منتظمة والساقان مرفوعتان قليلًا يوحي بالكسل. الخلفية والبيئة هنا لا تحكي قصة لكنها تضع إطاراً نفسياً للحالة. والألوان محدودة وواضحة يغلب اللون الأبيض والرمادي على الخلفية وتبرز الشخصية بألوان دافئة هذا التباين البسيط يجعل العين تركز مباشرة على الجسد المستلقي. الإضاءة مسطّحة بلا ظلال قوية ما يعزّز الإحساس بالملل. من حيث التكوين، ينقسم المشهد إلى جزأين غير متوازنين التلفاز يحتل مساحة جانبية والشخصية تمتد أفقياً على الأرض هذا الانقسام يخلق علاقة بصرية مباشرة بين الجسد والشاشة. لا توجد حركة كبيرة وكل شيء يبدو ثابتًا وكأن الزمن متوقف داخل المشهد . يعتمد العمل على تقنية التقليدية الرسم اليدوي إطار بإطار. بشكل عام المشهد لا يعتمد على الحركة أو الحوار بل على التكوين والفراغ وهذا يؤكد أن الرسوم المتحركة قادرة حتى بأبسط أدواتها على نقل معنى واضح ومباشر دون تعقيد.

نتائج البحث

- أوضحت العينات (١,٢,٣) أن التقنيات التقليدية ما تزال تلعب دوراً محورياً في إنتاج الرسوم المتحركة الكوردية رغم الانتشار الواسع للأدوات الرقمية؛ حيث تمنحه طابع إنساني.

- أظهرت العينات (١,٢,٣) اعتماداً واضحاً على البساطة باعتبارها خياراً جمالياً حيث كل مشهد استخدم عدداً محدوداً من العناصر لكن هذه العناصر كانت كافية لبناء معنى واضح.

- أن التقنيات التقليدية تساعد على إبراز الموضوعات الثقافية المحلية حيث تتلاءم مع الأساليب السردية والرمزية التي تميّز من الأعمال الكوردية عينة (١,٢,٣) .

- كشفت الأعمال عينة (١,٢,٣) عن حضور قوي لـ(البيئة اليومية) سواء داخل المنزل أو في الفضاء الخارجي حيث تم توظيف المكان بوصفه جزءاً من الدلالة وليس مجرد خلفية.

- بيّنت التحليلات؛ أن التكوين داخل المشهد مثل؛ (توزيع الشخصيات - حجم الفراغ وموقع العناصر) يلعب دوراً أساسياً في توجيه المعنى ونقل الحالة النفسية دون الحاجة إلى حوار عينة (١,٢,٣) .

- أكدت العينات (١,٢,٣) أن الصورة المتحركة يعبر عن معنى عميق وذلك بالاعتماد على الإيقاع البصري.

الاستنتاجات

- إن التقنيات التقليدية في الرسوم المتحركة الكوردية؛ أدوات فاعلة في بناء خطاب بصري ويحمل طابعاً ثقافياً مميزاً.

- أظهرت العينات أن الفراغ البصري عنصر تعبيري فعّال؛ يُستخدم لإيصال معاني مثل:- (العزلة أو الصمت) دون أي شرح إضافي.

- هذه التقنيات يعتبر عنصراً أساسياً في تعزيز الهوية البصرية المحلية؛ لأنها تدمج بين التعبير الفني والمضامين الثقافية الكوردية.

- يُظهر البحث أن التقنية التقليدية يتيح إنتاج أعمال ذات قيمة فنية حتى في ظل محدودية الموارد والإمكانات التقنية.

- إن اعتماد التقنيات التقليدية؛ يعزز العلاقة المباشرة بين الفنان والعمل وهو ما ينعكس في قوة التعبير وصدق الحركة داخل الرسوم المتحركة.

التوصيات

توصي الدراسة بضرورة الحفاظ على التقنيات التقليدية وتطويرها؛ ضمن السياق التعليمي والفني في إقليم كوردستان العراق باعتبارها جزءاً من التراث البصري؛ القادر على مواكبة التحولات المعاصرة دون فقدان هويته.

المقترحات

- إجراء دراسات تتناول نماذج تطبيقية من الرسوم المتحركة الكوردية وتحليلها بشكل أعمق.

- توسيع البحث لمقارنة بين الرسوم المتحركة التقليدية والرقمية في كوردستان العراق بهدف فهم التحولات التي طرأت على هذا الفن.

References:

Al-Baalbaki, M. (1994). *Al-Mawrid dictionary*. Beirut, Lebanon: Dar Al-Ilm Lilmalayin.

Ata Allah, M. S. (1997). *Cinema and television arts*. Cairo, Egypt: Egyptian-Lebanese Publishing House.

Azéma, M. (2011). *La préhistoire du cinéma: Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Paris, France: Errance.

Badawi, A., & Khalifa, A. (1994). *Dictionary of media terms*. Cairo, Egypt: Dar Al-Kitab Al-Masri.

Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One hundred years of cinema animation*. London, England: John Libbey & Company.

Burns, K. (1990). On documentary filmmaking and the use of archival photographs. *Film Quarterly*.

Cinema Terminology Guide. (1998). Damascus, Syria: General Organization of Cinema.

Duley, H., & Spencer, D. A. (1971). *Cinema today* (S. A. Al-Qalaj, Trans.). Cairo, Egypt: Ministry of Culture, Arab Library.

Gerald, K. (2000). *Planning and producing audiovisual materials*. Cairo, Egypt: International House for Cultural Investments.

Ghilzai, S. A., Alam, R., Ahmad, Z., Shaukat, A., & Noor, S. S. (2017). Impact of cartoon programs on children's language and behavior. *Insight in Language, Society and Culture, 2*.

Greenberg, C. (1992). Modernist painting. In C. Harrison & P. Wood (Eds.), *Art in theory 1900–1990* (p. 755). Blackwell.

Hila, M. M. (2001). *Educational and informational technology*. Dar Al-Kitab Al-Jami'i.

Ibn Fares. (n.d.). *Mu'jam maqayis al-lughah* (Vol. 1). Beirut, Lebanon: Dar Al-Jeel.

Ibn Manzur. (711 AH). *Lisan al-'Arab* (Vol. 13). Beirut, Lebanon: Dar Sadir.

Khidr, A. K. (1993). The clinical benefit of using drawing in psychotherapy. *Journal of Psychology*, 7(28). Egyptian General Book Organization.

Kemp, G. (2000). *Planning and producing audiovisual materials*. Cairo, Egypt: International House for Cultural Investments.

Marjan, T. (2025, May 7). *Personal interview with the artist*. College of Fine Arts, Salahaddin University, Erbil, Iraq.

Pollmüller, B., & Sercombe, M. (1988). *The teachers' animation toolkit*. London & New York: Continuum International Publishing Group.

Sadoul, G. (1982). *History of cinema in the world* (I. Al-Kilani, Trans.). Beirut, Lebanon: Mediterranean Publications.

Saliba, J. (1982). *The philosophical dictionary* (Vol. 1). Beirut, Lebanon: Lebanese Book House.

Solomon, C. (2010). *The art of the animated image*. New York, NY: Abrams.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York, NY: Abbeville Press.

White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator*. Milton Park, England: Taylor & Francis.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London, England: Routledge.

Zain El-Abidin, N. (2004). *The values reflected in animated cartoons in children's programs on Egyptian television* (Master's thesis). Institute of Graduate Studies for Childhood, Ain Shams University, Cairo, Egypt.

Azad Karim, M. (2025, April 28). *Personal interview with the artist*. College of Fine Arts, Salahaddin University, Erbil, Iraq.