دور خصائص تقنية تحريك أفلام الصلصال في تحقيق التعبير الحركي للدراما
The Role Of Animation Properties Of Clay Film In Physical Expression Of Drama

حازم سيد جودة[•]

مقدمة ومشكلة الدراسة:

الحركة تقوم بتجسيد الأحداث، وكشف الملامح الشعورية، التى لــولا وجود الحركة في أساس تقنيات الرسوم المتحركة لما كشفت عنها، فالحركــة الخارجية لأحد أعضاء الجسم أو تحريك الجسم كله هي التي تجسد المحتــوى الداخلي للشعور الإنساني، بالإضافة إلى المبالغة فى الأفعــال وردود الأفعــال والتى تكون فى غالب الأحوال غير منطقية، وهذا لا يمكن فعله فــى الحركــة الحية.

إذا ما تعمقنا إلى داخل فيلم الصلصال وتأملنا أكبر جزئيه حيوية بالفيلم وهى الحركة، فإننا سنجد بداخل هذه الحركة خصائص تميزها، يحمل كل منها ملمحاً خاصاً ذا طابع خاص، وقد حصل كل منها على مسمى له يهدف إلى ما يحويه وله ملامحه الخاصة مثله مثل المياه المندفعة التي تتخذ مسارات تنــدفع من خلالها، هذه المسارات تزداد في التوسع يوماً بعد يوم وتصبح مثل الطرق التي تزداد توسعا كلما ثبت نجاح المرور فيها، ويصبح لكل طريــق مميزاتــه الخاصة التي تعطيه الطابع الخاص، ولكن في النهاية كلها ذات مسمى واحــد تهدف إلى شيء واحد وهو السير بالطريق.

• مخرج رسوم متحركة

الإطار النظري:

المبالغة:

تعد المبالغة من الحركات الأساسية التى تؤكد الدور الدرامي للتحريك. ويرى أحمد الشربيني (١٩٩٥, ١٠١) أن عنصر المبالغة يضاف إلى الحركة الواقعية الموجودة في الحياة كما في الكاريكاتير من وجهة نظر الفنان المحرك إلى الحدث الذي يتعامل معه, بمعنى الانحراف عن الأشكال والصور العادية بشكل مبالغ فيه وغير واقعي. والرسوم المتحركة تتطلب شخصيات وتكوينات بسيطة ومبالغ في تصميمها من حيث الملامح والتركيز والتركيب حتى يسهل القدرة على تحريكها, "فالأجزاء المتحركة من الجسم والتي تتولى دوراً مهماً في التعبير كالأيدي والأرجل والأذرع تتطلب تضخيماً ويفوقهم جميعاً الرأس كعضو أساسي من ناحية الملامح في كل من الإنسان والحيوان, وحتى في محيط الرأس نفسها قد يتطلب الفم اتساعاً عند في الكلام، وكذلك بالنسبة للعين إذ هي الوسيلة الأولى للتعبير عن الأحاسيس والمزاج أو أي عضو آخر وذلك حسب ما تتطلبه قصة الفيلم أثناء تصميم الشخصية".

شكل (١): مراحل تصميم شخصية "الدب الحطاب" تظهر المبالغه في تكوين الشخصية فالأيدي والكتف والرأس أكبر من المعتاد لتوليهما دورًا تعبيريًا خاصًا بالشخصية

ـ أحمد الشربيني، ١٩٩٥, ص ١٠١ـ.

وبعض المواقف تتطلب المبالغة في الحركة كما يحدث مبالغة عند

تصميم الشخصية في بعض أجزاء منها، والمبالغة في الحركة تعني أن تكون غير طبيعية والخروج عن المألوف لإثبات خطورة الموقف لدى المشاهد. كما نشاهد في بعض الشخصيات الشريرة عندما تضرب الأرض والحوائط وتكسر ما يقابلها لتعطي للمشاهد انطباعاً على أنها شخصية شريرة على استعداد أن تفعل أي شيء للحصول على ما تريد، ويمكن أيضاً المبالغة في حركة شخصية أخرى وجعلها تطير في الجو لإيصال تعبير حالم.

وتشير منال حسن (١٩٩٠, ١٣٣) إلى أنه يمكن التعبير عن شدة الرياح بزيادة ميل الأشجار بشكل مبالغ فيه، وتعد حركة مصنوعة وغير طبيعية، وبعض الأشكال يستلزم تغيير شكلها للتعبير والدلالة على الحركة فشكل الحصان في الحركة السريعة يختلف عن شكله إذا كان واقفًا أو في حركة بطيئة.

الجاذبية:

يختلط مفهوم كلمة الجاذبية في الأذهان عند سماعه، فقد تعني كل صغير ورقيق مثل أرنب أو قطة صغيرة، ولكن المقصود بها هنا كل ما يحب المرء أن يراه وذلك لأنه قد شده وجذبه إليه فأحبه وتشوق إلى رؤيته.

فيلم الصلصال المتحرك بما له من تقنيات خاصة تميزه عن باقي الفنون, تجعل منه وسيلة جذب خاصة تؤثر على المشاهدين, وتجذب كل الشرائح والمستويات الفكرية والتعليمية، وتصبح هناك علاقة بين هذا العمل الفني والمشاهد كأن يميل المشاهد إلى أحد شخصيات الفيلم أو أكثر من شخصية، وقد يجد نفسه في إحداها من حيث الخصائص أو الأماني أو الظروف، ويعرف بالتوحد أو التقمص الوجداني وقد يكون هذا التوحد في المكان أو الحدث أو السمة الأخلاقية، والشكل الآتي يوضحه:

شكل (٢): يتعاطف المشاهد في رائعة نيك بارك "Nick Park" فيلم "Wallace & Gromit" لما يقع على الشخصيتين من ظلم وإنبهار بم يفعلونه إنتاج ٢٠٠٩

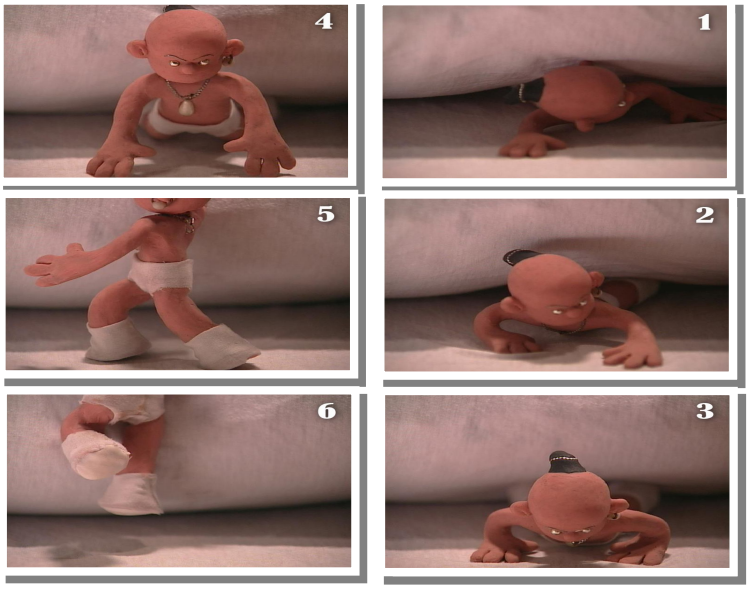
فقد يتعاطف المشاهد مع شخصية أو أكثر أو مع طفل أو حيوان كنوع من الشفقة, أو الإحساس بما يقع عليه من ظلم دون أن يجد المشاهد شيئًا مشتركًا بينه وبين الشخصية، ويسمى بالمشاركة الوجدانية، ولحركات الجسم وتعبيرات الوجه التي تعبر عن الحزن والانكسار بالغ الأثر في إثراء هذا الشعور، أو يثير العمل المشاهد بطرافته أو ألغازه أو لما يعطيه من معلومات دون حاجة إلى تعاطف أو توحد. وبصفة عامة نقول أن المشاهد يبدأ مع الفيلم بشعور من المحبة له ولأبطاله.

التوقيت:

إن الإحساس بالتوقيت شئ مهم للغايه في فيلم الصلصال، حيث أن الحركة والتعبير عنها يجب أن يقدموا للمشاهد من خلال توقيت سليم ومحسوب يوضح التمهيد للحدث والحدث نفسه ورد فعله, لأن الإخلال بحساب

الزمن في أي نقطة سوف يؤدى إلى عدم التوافق والخلل ومن ثم يصاب المشاهد بالدهشة، وعدم فهم سياق الأحداث والفكرة, ذلك لأنه إذا فرض أن كمية الزمن زادت عن المعقول والمطلوب, فإن التوقيت سوف يكون بطيئًا جدًا, فسوف يمل المشاهد, أما إذا انخفضت كمية الزمن عن المطلوب فربما تنتهي الحركة قبل أن يلحظها المشاهد وبالتالي تضيع الفكرة (منى أبو النصر،٦١،١٩٨٩ــ٦٢).

والتوقيت يستخدمه فنان الرسوم المتحركة بذكاء وعناية ليعطى الإيحاء عن طريق الشكل المرئي أو الشخصية المتحركة بوجود أشياء تحكم هذه الحركة وتؤثر في طبيعتها فيتخيلها المشاهد في موقعها المفترض وبالهيئة التي يقترحها الفنان ويدرك مدى صلاحيتها أو ليونتها أو خشونتها وهذه قمة بلاغة فنان الرسوم في التواصل بينه وبين جمهوره. والشكل الآتي يوضح ذلك:



شكل (٣): تسلسل زمني للحركة داخل شوط واحد "Stop Motion" يزيد من قناعة المشاهد بدراما التحريك ــ شوط من مسلسل "العفريت النونو" إنتاج التليفزيون المصري عام ٢٠٠٢ ــ

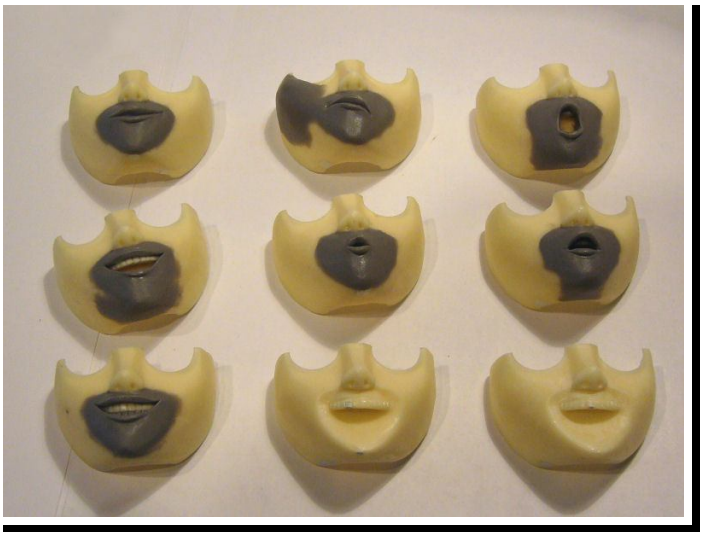
التعبير:

من أهم العناصر في شخصية الرسوم المتحركة الكاريكاتورية التعبير، وذلك برسم معالم الشخصية لتصبح مقنعة لا تفارق خيال المشاهد، فمثلاً عند التعبير عن شخصية سعيدة لطيفة يكون ذلك من خلال وجه مستدير ووقفه منتصبة، كما يمكن التعبير عن المزاج سريع الغضب الانفعالي بواسطة ملامح شرسة، وهيئة فيها انحناء وتحدي، وهذان بالطبع طرفا نقيض ويمكن التعبير عن الأمزجة المختلفة والأنماط السلوكية عن طريق مجموعة كبيرة ومتنوعة من الملامح المادية.

ويتركز التعبير غالبًا في الوجه Facial Expreasion بكل ملامحه وليس بالفم فقط، فإن شكل الوجه والعينين يفصحان مثل الفم تمامًا عن كثير من عواطف الشخصية وتتغير جميع ملامح الوجه بطبيعة الحركة، ولذلك فإن معظم صانعي الرسوم المتحركة المحترفين يضعون مرآة بجانبهم، ويقومون بتمثيل التعبيرات التي يحاولون تنفيذها في شكل رسوم متحركة ثنائية الأبعاد أو صلصال متحرك، وعند إعداد الشخصية الكاريكاتورية يجب تجربة كل التعبيرات الممكنة بالوجه، حتى لا تبدو الشخصية جيدة من زاوية معينة ولكنها لا تبرز بعض التعبيرات المطلوبة للفيلم فوجه الشخصية يجب أن يكون أداءه مرناَ للتعبير قبل البدء في التحريك ويجب تبسيط هذه الملامح حتى يمكن للوجه أن يمر بعدة أيدي خلال المراحل المتعددة لتنفيذ الفيلم دون التغيير فيه وذلك لحساسية خامة الصلصال.

أما بالنسبة لحركة الشفاه Lip Movements فهي تتطلب البساطة المطلقة لتحقيق النجاح المطلوب في عمليه التحريك. والغرض من تحريك الشفاه ليس لتقليد الأشخاص في الطبيعة ولكن لتقديمها بصورة مقنعة، وقد تطرأ مشكلة عند تصميم شخصيات الرسوم الواقعية ونصف الواقعية في عملية التعبير وخاصة في تحريك الشفاه لأن المطلوب هنا مقارنتها بالحركة الواقعية

للأشخاص في الواقع الحي، أما إذا كانت شخصية كاريكاتورية خيالية فهنـــاك حرية كبيرة في تعبيرات الوجه تناسب أغراضنا وأهدافنا، شكل (٤) يوضحه:



شكل (٤): حركات مختلفه للشفاه لشخصية واقعية لإحدى شخصيات فيلم "Opening Night" إنتاج أمريكي ١٩٧٧ تأليف وإخراج " John "Cassavetes

١ ــ تعبيـــرات الوجـــــه:

الوجه أكثر أجزاء الجسم قدرة على التعبير, وأكثر مـــا يحتـــاج فنـــان الصلصال إلى التركيز في تصميمه ونحته. فمن خلال بعض الخطوط البسيطة على الوجه, يمكن التعبير عن كل المشاعر الإنسانية مثل الغضـــب, والفـــرح, والحزن, والألم. وبعد إتقان قواعد توزيع الملامح على الوجه, وكيفيـــة كســـر هذه القواعد لإنتاج تأثيرات خاصة، يمكن تعلم كيفية التعبيـــر عـــن المشـــاعر الإنسانية المختلفة من خلال ملامح الوجه، وسوف يتيح هـــذا نحـــت عـــدد لا نهائي من الوجوه بتعبيراتها المختلفة.

يمكن التعبير عن كل المشاعر من خلال تحريك بعض ملامح الوجه والمبالغة في أحجامها أو أشكالها. فمثلاً يمكن أن يرتفع الحاجبان تعبيرًا عن الدهشة، أو يكونا شكل سبعة لتعبر عن الغضب. كذلك يمكن نحت الفم كقوس يشير إلى أعلى تعبيرًا عن الفرح، أو إلى أسفل تعبيرًا عن الحزن ومن خلال التوفيق بين كل هذه الطرق في رسم كل ملمح في الوجه، يمكن التعبير عن أي مشاعر إنسانية (وزارة الثقافة صندوق التنمية الثقافية). واتساع العينين مع الفم المفتوح، وبعض قطرات العرق، والشعر الواقف لأعلى، كلها طرق لإيصال تعبير الخوف. ويكون الوجه أكثر شحوبًا. وتقارب الحاجبين مع ظهور الأسنان بارزة, والخطوط المحددة الواضحة, والوجه المائل إلى الحمرة كلها تشير إلى الغضب الذي يمكن التعبير عنه أيضًا من خلال شفاه ممدودة للأمام وعينين ضيقتين. ويمكن إظهار السعادة من خلال ابتسامة بسيطة، تظهر الأسنان دون فتح الفم على اتساعه وإذا كان الشخص يضحك بشدة يمكن نحت بعض الخطوط حول الفم والعينين مع تضييقهما. وعادة ما يتم التعبير عن الدهشة بحاجبين مرفوعين وفم مفتوح فتحة صغيرة, ويمكن أن تكبر هذه الفتحة تبعًا لطبيعة المفاجأة وقوتها. ومن المتعارف عليه أن تعبيرات الوجه لأي شخصية أقوى وأفضل وسيلة للتعبير وإظهار الأحاسيس الداخلية من إحساس السعادة والفرح وكذلك إحساس الحزن والكآبة أو حتي الاحساس بالضيق والضجر والاندهاش وهذا يؤكد الدور الدرامي للتحريك.

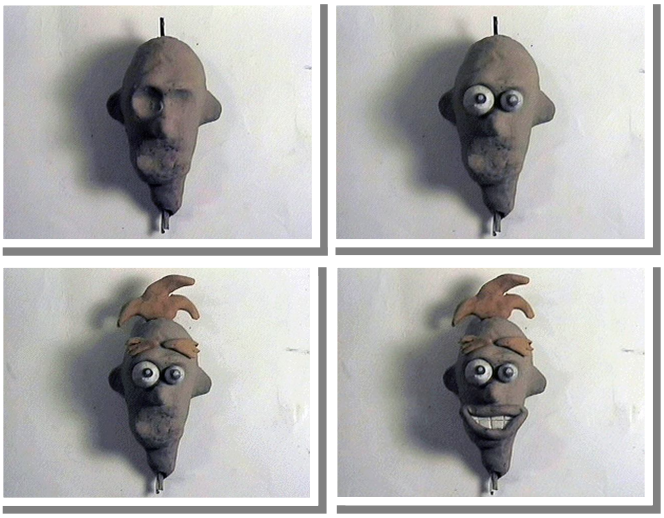
ففي أفلام الصلصال تحديدًا يتم التركيز على تعبيرات الوجه لإظهار هذه الأحاسيس، ويفضل أن تكون الشخصيات مبسطة في شكل الوجه. ويتم صناعة العيون بشكل محدد أقرب إليى الشكل الدائري وكذلك الحواجب تكون بشكل منفصل مثبت خارج الشخصية وذلك لسهولة تحريكها لأعلى أو لإسفل أو يمينًا أو يسارًا، فالتعبير باستخدام الحواجب يعطي أقوى التعبيرات الدراميه بسهولة ويسر أثناء التحريك، وهذا ما يوضحه شكل (٥):

شكل (٥): تعبيرات مختلفه لنفس الشخصيه تفصح عما بداخل الشخصيه في كل موقف

"تجربه شخصيه للباحث"

ويفضل المبالغة في تعبيرات الوجه عنها في تعبيرات وجه الشخص الأدمي، لإعطاء تأثيرًا قويًا يعكس الإحساس الداخلي للشخصية ورد فعلها في المواقف المختلفه والمتناقضه أيًا كانت.

ويعطي انفصال معظم الأجزاء الموجودة بالوجه كالحواجب والعيون وحتى الأنف وفي بعض الأحيان الفم عن باقي وجه الدمية تعطي سهولة لتحريكها في أي اتجاه ولاستبدالها أحياناً بحجم أكبر أو أصغر، ففي حالة الاندهاش يتم استبدال العيون بعيون أخرى بحجم أكبر ثم عيون بحجم أكبر فأكبر لإعطاء التدرج والمبالغة بفتح العين في حالات الاندهاش أو الرعب الشديد، شكل (٦):



شكل (٦): شخصية بسيطة توضح إنفصال العيون والحواجب والفم عن باقي الوجه

وتستخدم المبالغة في التعبير بتحريك العناصر المستقله الموجودة داخل الوجه كالحواجب، وذلك لصعوبة تحريك عضلات الوجه بالصلصال. في حالة اندهاش الشخص الحي يمكنه أن يتلاعب بوجنتيه أو أي من عضلات وجهه بسهولة ولكن في الصلصال يصعب التعامل مع هذه الخامة لتحريك العضلات الخاصة بالوجه. ولذلك نستعيض عنها بالمبالغة في تحريك العين والحواجب والأنف والفم في أحيانًا كثيرة، وفي حالة شم رائحة جميلة يتم تحريك الأنف ليطول شيئًا فشيئًا، ويقترب من مصدر الرائحة التي يستنشقها، أما في حالة الرائحة النافرة يمكن أن يتم ضغط الأنف للخلف حتى تكاد تتلاشى من وجه الشخصية. وعند الاندهاش يتم تحريك الحواجب لترتفع أكثر من الطبيعي حتى أنها قد تكون في وضع طائر بعيد عن الوجه، ونجدها قد انفصلت تمامًا وابتعدت عن العين كثيرًا حتى أنها أصبحت في الهواء لإيصال التعبير بشكل مبالغ.

ويعطي الفم التعبير عن كل الكلام الناطق به الدمية، وأحيانًا يتم تغيير الفم بالكامل لتوسعته أو لتكبير حجمه، فنرى كثير من الأسنان داخله حتى وإن لم تكن تظهر في التحريك معظم الأوقات، ويمكن رؤية أجزاء الفم الداخلية من لسان كبير ولسان المزمار الموجود في مدخل البلعوم وكذلك جزء من المريئ. وفي أحيان أخرى لا يتم استبدال الفم فقط بل يتم استبدال الوجه بالكامل حتى أنه يتغير أكثر من مره بوجوه شبيهه يختلف فيها حجم الفم من أصغر لأكبر أو العكس. وفي بعض الحالات يتم المبالغة في حجم الشفاه وذلك في حالة عثور الشخصية التي يتم تحريكها على شئ تحبه أو مختفيًا عنها وعند تقبيله نجد الفم استطال إلى الأمام ليقبل الشئ بقوه فيعطي المشاهد انطباعاً بسعادة الدمية في هذا التوقيت تحديدًا.

عند رسم الأشخاص يمكن تعديل بعض النسب المعتادة في ملامح الوجه وأجزاء الجسم كذلك لخلق شخصيات كوميدية أو لافتة للانتباه. ويعرف هذا الإجراء اصطلاحاً بعملية "تحريف الملامح" وتتم عن طريق المبالغة في حجم بعض الأعضاء, أو تصغيرها بدرجة ملفتة, أو تغيير أوضاعها. كذلك يعطي تكبير حجم الأنف, ومضاعفة المسافة بينها وبين الفم وكذلك المسافة بين العينين انطباعاً بأن هذا الشخص طويل ونحيف. لإنتاج شخصية تبدو عنيفة أو قوية يتم تقصير الرجلين والجذع, ورسم الذراعين مملوءتين بشكل مبالغ فيه لإعطاء مظهر يتصف بالقوة العضلية الكبيرة، ولخلق إيحاء بانه شخص طويل للغاية.

ب ــ تعبيرات الأطراف:

كما الحال عند البشر الشخصيات في أفلام الصلصال يعبرون عما بداخلهم بأطرافهم. فالشخص الذي يقف غاضبًا, ويعقد ذراعيه بشدة، فربما يخفي شيئًا ما يدعوه إلى اتخاذ موقف دفاعي، فالأيدي الممدودة إلى أعلى قليلاً تعبر إما عن التساؤل أو الدفاع عن النفس أو الغفران.

ويعبر وضع القدمين عن مشاعر محددة, مثل الخجل, أو الشعور بالإحراج إذا كانت القدمين متقاطعتان. إلا أن القدمين أقل تعبيرًا من اليدين ويتم تحريكها مرات أقل كثيرًا منها , لأنها غالبًا ما تكون مختفية داخل الأحذية (وزارة الثقافة صندوق التنمية الثقافية).

ويحرك البعض يديه كثيرًا وأحيانًا قدميه، وكذلك الشخصيات المصنوعة من الصلصال يمكن استخدام الأطراف لإضفاء كثير من التعبيرات عما يدور بداخلهم، فعندما تكون الشخصية مرتبكة تهز قدم الدمية بشكل منتظم لفترة أو تحريك حذائه للخلف لإخفاء بعض الأشياء التي يمكن أن تسبب له الحرج، وفي هذه الحالة يتم التركيز على القدم في شوط قريب لتؤكد التعبير عما بداخله ويمكن الانتقال إلى وجهه في لقطه تاليه لإستكمال التعبير. ويمكن لدمية الصلصال أن تقوم بتحريك بعض أو أحد أصابعها ارتفاعًا ونزولاً في حالة الانتقال الزمني أو التفكير أو القلق، ويمكن التركيز على اليد فقط بالكاميرا في شوط قريب ليستطيع المشاهد استيعاب التعبير المراد ايصاله سريعًا، شكل (٧):

شكل (٧): لقطة مقربة ليد الشخصيهة تحرك أصابعها دليل على التفكير أو الإنتقال الزمني مسلسل "العفريت النونو" إنتاج التليفزيون المصري ٢٠٠٢م

إخراج الباحث

ويمكن أيضًا تحريك الذراع لأعلى ووضعه على مؤخرة الوجه أو أسفل الوجه (الذقن) في حالة التفكير أيضًا، ويمكن تحريك الأصابع مجتمعة وإغلاقها بقوة في حالة الغضب وتحريك الذراع وخبطه بالمنضدة أو بالمكتب في حالة الغضب الشديد، وعندما تكون اليد ترتعش ندرك أنه خائف، أو يمد يده في هدوء ثم يجذب الشئ بسرعة فندرك أنه يسرق شيئًا ما وهو خائف، أو يمسك شيئًا ويقذفه في أحد الأركان فنعلم أنه في حاله عصبيه شديده.

ج ــ تعبيرات الجذع:

تمامًا مثل الوجه والأطراف, يستطيع الجسد أن يعبر عن عدد كبير من الحالات المزاجية والمشاعر المتباينة. ويستطيع الاثنان سويًا إبلاغ رسالة بصرية قوية إلى المتفرج. ومن خلال ما يسمي بلغة الجسد body language يمكن أن يغير فنان التحريك من إحساس المشهد ومشاعر الشخصيات دون الحاجة إلى الحوار. وإذا كان الكرتون يصور بطلاً فوق العادة (سوبرمان مثلاً) فمن الممكن أن يبدو بارز الصدر، واضعًا يديه في وسطه، وذقنه لأعلى، وكل هذا يشير إلى شخصية شديدة الثقة بالنفس، وربما مغرورة.

وعلى العكس, فإن الشخص الحزين أو المحبط يجب أن يبدو في الكرتون مطرقًا برأسه لأسفل، وقد تهدلت أكتافه وتعلقت ذراعاه في الهواء دون اتجاه محدد، وعندما تكون الأشخاص في وضع حركة، يفضل المبالغة في انحناءات الخطوط المحورية للجسد لإعطاء حيوية أكثر للشكل (وزارة الثقافة صندوق التنمية الثقافية)، شكل (٨):

شكل (٨): تلميذ في المكتبهة وقعت منه الكتب على الأرض فتدلت رأسه وانحنى ظهره وتعلقت يداه تعبيرًا عن الحزن والحرج مما حدث أمام زملائه ومسئولة المكتبة مسلسل "العفريت النونو" إنتاج التليفزيون المصري ٢٠٠٢م إخراج الباحث

وتختصر حركات الجذع لشخصية الصلصال في بعض الحالات القليلة، في حالة الفرح نجد أن الجذع يتحرك يميناً ويساراً ويتمايل لإعطاء الانطباع بالسعادة وإشعار المشاهد أن الشخصية ترقص. وفي حالة الخوف، الجذع ينكمش وينضغط عند وجود شخصية أقوى، ونجد الجذع بأكمله يرتعش بشكل منتظم ومستمر لفترة ليست بقصيره ليعطي المشاهد إنطباع أنه في حالة إرتباك وخوف من شئ يراه أو موقف حدث معه، ويمتد الجذع ويطول إلى أعلى عند الإحساس بالفضول أو التلصص على أحد.

حركة الأجسام غير الحيه "الأكسسوار والملابس":

١ ــ الإكسسوار:

قد يكون الإكسسوار الثابت جزءًا من المنظر العادى، أو جزءًا تابعًا للشخصية نفسها، وفي الحالتين يكشف عن خصائص الشئ التابع له، فلو رأينا

خضروات فى سلال عرفنا أننا فى سوق، وإذا رأينا ثيابًا نسائية معلقة فى فاترينة محل عرفنا أن المحل لبيع ثياب السيدات، وقيمة الثياب المعلقة توضح درجة هذا المحل. والإكسسوار الثابت جزء من الدمية ويساعد على توضيح شخصيتها، فالرجل الذى يلبس نظارات يحتاج إليها حتى يرى جيدًا وقد يستخدم أخرى لاحقًا كنظاره شمسية، والسيدة التى تلبس مجوهرات تكون غنية، شكل (٩):

شكل (٩): رجل يلبس نظاره طبيه كجزء من الإكسسوار توضح ضعف نظره بطل فيلم "TheGift" إخراج "Hemali Vadalia" إنتاج ٢٠١٠.

وهناك بعض الإكسسوارات التى ترتبط بأفعال معينة، مثلا (قصبة صيد) اذا رأينا رجل فى الشارع يحمل قصبة اعتقدنا أنه فى طريق للصيد. وكرة التنس تمثل لاعب التنس أو حتى تشير إلى أن أحدًا سوف يلعب التنس. والإكسسوار دوره لا يقتصر على إكمال الصوره الواقعيه للسيناريو فقط بل أن أهميته أعظم لدرما التحريك. ويمكن أن نقول أن الإكسسوار يلعب نفس الدور الذى تلعبة (الصفة) فى القصة الروائية، فالقصاص يقول إمراة غنية, وكاتب

السيناريو يظهرها تلبس الفراء، والقصاص يقول غرفة بها فوضـــى، وكاتـــب السيناريو يظهر على أرض الغرفة بعض قطع الملابس الملقاة على الأرض.

الإكســـســـوار المتحـــرك:

يمكن التفرقة بسهولة بين الاكسسوار المتحرك والاكسســـوار الثابـــت فكلاهما لا حياة فيه، وإن كان الاكسسوار المتحرك يتمتع بإمكانيـــة الحركـــة، مثل الدراجه والطائرة والســـفينة والبركـــان والعاصـــفة، أو حتـــى الســـحابة الممطرة، وكلها إكسسوارات قابلة للحركة وإمكان الحركة مهم للغايهة، فيكفى أن نرى رجلاً يسحب غدارته من الدرج حتى نكتشف أن يقصد القتل (صـــلاح أبو سيف، ١٩٧٧، ٤٣).

ووجود هذه الإكسسوارات التي يتم تحريكها أسوة بالدمية يعمق الدور الدرامي للتحريك ويزيد الإقناع لدي المشاهد، كما في شكل (١٠)

شكل (١٠): لقطه من ورشة عمل للصلصال بها سيارة "إكسسوار متحرك" تحت إشراف "Bendigo Weekly".

المراجع والمصادر:

أولا ــ المراجع العربية:

أحمد موسى عماد الدين الشربيني (١٩٩٥). الرسوم المتحركة ودورها في الإعلان التليفزيوني في مصر, رسالة ماجستير, كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

إسماعيل شوقي (٢٠٠٧). **التصميم وعناصره وأسسه في الفن التشكيلي،** القاهرة: الأمل للطباعة والنشر.

تيرنس سان جون مارنر (١٩٨٣). **الإخراج السينمائي،** ترجمة أحمد الحضرى، القاهرة: الهيئة العامة للكتاب.

جوزيف ماشلي (١٩٨٣). **التكوين في الصورة السينمائية،** القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

حسين حلمي المهندس (١٩٨٩). **دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق،** سلسلة الألف كتاب, القاهرة: الهيئة العامة للكتاب.

شاكر عبد الحميد (٢٠٠١). **التفضيل الجمالي: دراسة في سيكولوجية التذوق الفني،** الكويت: عالم المعرفة.

صلاح أبو سيف (١٩٧٧). **السينما فن،** القاهرة: دار المعارف.

عبد الرحمن عبد الحميد عبد الرحمن الجندي (٢٠٠٣). القيم التشكيلية للصورة في أفلام الرسوم المتحركة ــ دراسة تحليلية وتريخية مقارنة (من ١٩٣٥ ــ ١٩٧٠م)، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة، دامعة المنيا.

عبد الفتاح رياض (١٩٧٣). **التكوين في الفنون التشكيلية،** ط ٣، القاهرة: دارالنهضة العربية.

علي أبو شادي (١٩٨٩). **الفيلم السيمائي،** القاهرة: مطابع الهيئة المصرية العامة للكتاب.

قاسم جول سعدون (١٩٨٦). **الزمن السينمائي والإيقاع في كتابة السيناريو الأدبي والفني**، طرابلس ــ الجماهيرية الليبية: المنشأة العامة للنشر والتوزيع والإعلان.

مصطفى سويف (١٩٦٠). **العبقريه في الفن**، الكويت: دار القلم للطباعة والنشر.

منال عبد الرحيم حسن (١٩٩٠). القيم التشكيلية في تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في أعمال والت ديزني, رسالة ماجستير, كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

منى محمد إبراهيم أبو النصر(١٩٨٩). تأثير الحركة على الشكل في الرسوم المتحركة، رسالة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

وزارة الثقافة صندوق التنمية الثقافية (). المناهج الدراسية ــ الرسوم المتحركة ــ التعبير بالجسد ــ موقع إليكتروني.