DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts108/45-62

Aesthetic employment of alliteration between the realistic and the fantasy in animated films

Paymen Kareem kadim [1]
Shurooq Malik Hassan[2]

Al-Academy Journal-Issue 108 ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
Date of receipt: 30/1/2023 Date of acceptance: 16/2/2023 Date of publication: 15/6/2023

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

Abstract:

When a person found himself in a life he did not understand، he tried to create in his imagination powers and gods that tried to protect him from his ignorance of that world، and when he was reassured internally through those fantasy creatures when he made them the greatest protector and the source of his existence and his being، he began to weave myths and myths until he created his reality that he did not have. Any hint، and when we go back to the mechanism of embodying those myths، myths and fantasias in which he lived، we will find that the first building blocks were written on the walls of the caves in which he lived during that period. And when his thought developed and thus his expressive means developed، he began to embody this undisciplined fantasy through means that fit his era and his thought، which he tried to make it more in contact with the reality he lives in so that it is thus an analogy between that fantasy and the realism he lives in، and for this you see him continuing to develop his productions and weave them in a way The realistic and the fantasy blend in a form component that is in line with the recipient's awareness and horizon of expectation regarding the narrated material. Accordingly، the subject of the aesthetic employment of alliteration formed a central position in animated films، due to the fact that this type of films possesses undisciplined material in terms of the fantasy that it deals with realistically. Hence the research problem came as follows: (What is the aesthetic employment of realistic and fantasy anagrams in animated films?)

Keywords: recruitment، beauty، anagrams، fantasy reality، animation.

[1] Graduate student/ University of Baghdad / College of Fine Arts. beman.kareem@yahoo.com

[2] Lecturer / University of Baghdad / College of Fine Arts sherouk.malek@cofarts.uobaghdad.edu.iq

التوظيف الجمالي للجناس بين الو اقعي والفنتازي في افلام الرسوم المتحركة

بيمان كريم كاظم[1]
شروق مالك حسن[2]

ملخص البحث:

حينما وجد الإنسان ذاته في حياة لا يفقه كنهها حاول أن يخلق في مخيلتهُ قوى وإلهة تحاول حماية من جهله بذلك العالم، وحينما طمأن داخلياً عبر تلك المخلوقات الفنتازيا حينما جعلها الحامي الأكبر ومصدر وجوده وكينونتهِ، راح ينسج الاساطير والخرافات حتى يصنع واقعهِ الذي لم تكن لهُ أي ملمح، وحينما نرجع إلى آلية تجسيد تلك الاساطير والخرافات والفنتازيا التي كان يعيشها سنجد أن اللبنات الأولى كانت عبر تدوينها على جدران الكهوف التي كان يعيش فيها أثناء تلك الفترة. ولما تطورت فكره وبالتالي تطورت وسائل تعبيريه، راح يُجسد تلك الفنتازيا الغير منضبطة عبر وسائل تتلاءم مع عصره وفكره والتي حاول أن يجعلها أكثر تماس مع الواقع الذي يعيشه حتى يكون بالتالي جناس ما بين تلك الفنتازيا والواقعية التي يعيشها، ولهذا تراه أخذ يستمر بتطوير نتاجاته ويحبكها بطريقة يمتزج فيه الواقعي والفنتازي مكون شكل يتماشى مع وعي المتلقي وأفق توقعه إزاء المادة المسرودة. وعليه شكلت موضوعة التوظيف الجمالي للجناس مكانة مركزية في أفلام الرسوم المتحركة وذلك نظرا لما يمتلك هذا النمط من الأفلام مادة غير منضبطة من ناحية الفنتازيا التي تتناولها بشكل واقعي. ومن هنا جاءت مشكلة البحث على النحو الآتي: (ما التوظيف الجمالي للجناس الواقعي والفنتازي في افلام الرسوم المتحركة؟)

الكلمات المفتاحية: التوظيف الجمالي، الجناس، الو اقعي الفنتازي، الرسوم المتحركة.

المقدمة:

حينما وجد الإنسان ذاته في حياة لا يفقه كنهها حاول أن يخلق في مخيلتهُ قوى وإلهة تحاول حماية من جهله بذلك العالم، وحينما طمأن داخلياً عبر تلك المخلوقات الفنتازيا حينما جعلها الحامي الأكبر ومصدر وجوده وكينونتهِ، راح ينسج الاساطير والخرافات حتى يصنع واقعهِ الذي لم تكن لهُ أي ملمح، وحينما نرجع إلى آلية تجسيد تلك الاساطير والخرافات والفنتازيا التي كان يعيشها سنجد أن اللبنات الأولى كانت عبر تدوينها على جدران الكهوف التي كان يعيش فيها أثناء تلك الفترة.

ولما تطورت فكره وبالتالي تطورت وسائل تعبيريه، راح يُجسد تلك الفنتازيا الغير منضبطة عبر وسائل تتلاءم مع عصره وفكره والتي حاول أن يجعلها أكثر تماس مع الواقع الذي يعيشه حتى يكون بالتالي جناس ما

[1] طالبة دراسات عليا/جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة beman.kareem@yahoo.com
[2] تدريسية/ جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة sherouk.malek@cofarts.uobaghdad.edu.iq

بين تلك الفنتازيا والواقعية التي يعيشها، ولهذا تراه أخذ يستمر بتطوير نتاجاته ويحبكها بطريقة يمتزج فيه الواقعي والفنتازي مكون شكل يتماشى مع وعي المتلقي وأفق توقعه إزاء المادة المسرودة.

وعليه شكلت موضوعة تجسيد جناس الواقعي والفنتازي مكانة مركزية في أفلام الرسوم المتحركة وذلك نظرا لما يمتلك هذا النمط من الأفلام مادة غير منضبطة من ناحية الفنتازيا التي تتناولها بشكل واقعي.

ومن هنا جاءت مشكلة البحث على النحو الآتي: **(ما الكيفيات التي يتم توظيف الجناس بين الو اقعي والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة؟)**

أهمية البحث: الكشف عن الكيفية التي يجسد من خلالها التداخل ما بين الواقعي والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة.

هدف البحث: الآلية التي يُجسد بها صانع التداخل الواقعي والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة.

حدود البحث: الحدود الموضوعي: الموضوعات التي تناولت التجسيد السينمائي لأفلام الرسوم المتحركة. الحدود الزمانية: تم تحديد العينة بشكل قصدي لأسباب ذكرتها الباحثة في إجراءات البحث، الحدود المكانية: الولايات المتحدة الأمريكية.

تحديد المصطلحات:

الجِناس: **لغوياً:** تكرار حرف أو أكثر في مستهلّ لفظين متجاورين.

اصطلاحاً: في اصطلاح البديعيّين: اتفاقُ الكلمتيْن في كلّ الحُروفِ أو أكْثرها مع اختلاف المعنى مصدر جانسَ (muejam almaeani aljamie, B.T).

أفلام الرسوم المتحركة: هي عبارة عن مجموعة من الصور والأجسام التي تُرسم باليد أو تصنع من طين الصلصال أو المجسمات التي تُصنع من خامات مختلفة أو الصور الرقمية التي تُخلق بواسطة برامج الحاسوب والتي يقوم صانع العمل بتحريك كل 24 صورة في الثانية الواحدة حتى تبدوا وكأنها تتحرك بشكل طبيعي كما هو في حركة الأشياء في الواقع الفيزيائي.

الإطار النظري

الجناس الو اقعية والفنتازيا:

قد يبدو للقارئ في الوهلة الأولى أن مذهب الواقعية تشكل من رؤى واضحة ليس فيه التباس أو تداخل أو مفاهيم فضفاضة أو عدم التباسه مع التيارات الأخرى مثل المذهب الشكلي بجميع تمفصلاته، ولاسيما أن الحقيقة الموضوعية الغير منحازة تخبرنا دون ذلك، لذا أن مفهوم (الواقعية) يختلف باختلاف نوع الوسيط التعبيري والحقبة الزمنية فضلا عن مستويات فهمه في العقل البشري تبعاً لتوظيفه في مكان وزمان ما ولهذا نجد تلك الطروحات والآراء ما يجعلها تمط من التعابير والدقة ما يجعلها لا تنضب في شكل محدد، وفضلاً عن ذلك أن الاتجاهات والرؤى لمنظرين وأدباء ونقاد تلك الحقبة الزمنية ما يأخذ نصيب وحيز كبير من تعددية تلك المفاهيم التي تكون مرتبطة بأسباب تكون منطقية حسب وجهة نظرهم وفي ذلك الرأي نوع كبير من الصواب فلدى كل رأي مرجعيات فكرية وحسية يستند فيها الرأي المقال الذي يرتبط بوضع ثقافي واجتماعي وسياسي وسواها من مفاصل تجعل من الرأي القائل لهُ صحتهُ في التعبير عن المصطلح المتداول.

فالواقعية قد تأتي في أشكال عدة منها (الحقيقة، الأمانة، الحياد، تجسيد الجوهر...إلخ) من مسميات وإذا عدنا إلى فهم الإنسان للواقعية في فسنرى أن الواقعية كانت تُمثل له الوجود الفعلي لهُ وللظواهر التي تُحيطه وتجعله مستمر في هذا الادراك الفسيولوجي الذي أخذ يؤثر ويتأثر به وهكذا استمر هذا الوعي يناغم عقل الإنسان وأخذ يتطور شيئاً فشيء وحينما أدرك بشكل كبير وجوده ضمن واقعهُ الخاص أخذ يتحقق من ذلك الوجود الذي يحيله إلى الجوهر الذي هو إزاءه، "ولأيمكن عد المكان الواقعي او الطبيعي شكلاً من اشكال المكان السردي" (Salman, 2015, p. 145).

لذا نجد أن البدايات الأولى لمفهوم (الواقعية) فسنجد أن في "الفلسفة نجد الاسميين (الظاهراتيين) الذين ينكرون وجود المعاني والمفاهيم المجردة الكلية يعدون هذا المصطلح مجرد اسمٍ مثل سائر الأسماء، وعلى العكس من ذلك نجد أن المثاليين الذين يعدونه دالاً على الواقعية والأفكار المجردة ووجودها بالفعل" (Majeed Ibrahim & Malik Hasan, 2019, p. 7)، أن المدلول لا بد أن يدُل على الدال ولهذا ترى أن الشذرات الأولى لذلك المصطلح بدء مشكوكٍ فيه فيما يعنى به من المعاني والدلالة الدقيقة له ولهذا ترى أن دلالة كل أغلب المصطلحات تشتغل دلالياً ضمن السياق الذي يورد به ويؤدي بالتالي معناه ضمن السياق العام له.

ومن هنا بدأت المعارك النظرية واللفظية التي حاول فيها كل منظر وناقد وفنان تسييد رأيهُ وفقاً لمرجعياتهُ الفكرية التي استند عليها لأثبات فرديتهُ وذاته ومن هنا أصبحت (مادة الواقعية) مجالاً خصباً للتنظير وأثبات الذات من خلال إيجاد معادل مجسد من خلال وسائط الحياة التعبيرية وأولها الفن وبالأخص (السردية الأدبية) حيث "عُرفت (الواقعية) كنظرية أدبية أول ما عرفت في نصف القرن التاسع عشر في فرنسا، وكانت لها مدرسة خصبة من أهم وأشهر أعلامها (جوستاف فلوبير) ويعتبر هذا المؤلف غير المخصب من أكبر كتاب العصور الحديثة؛ لما أثاره من قضايا تتصل بالأسلوب وأثرت وأغنت عالم الكتابة الروائية" (Annan, 1984, p. 4)، ولا يزال تأثيرهُ إلى وقتنا الحالي، فمن خلال كتاباتهِ وتنظيرهِ أصبح لدينا اليوم ما يُعرف بالأسلوب المتبع من قبل الفنان كأن يكون (واقعياً) أو (شكلياً) أو (سوريالياً) و غيرهُ من المذاهب التي كانت ولا زالت تُتبع من قبل الفنان بما يتماشى مع رؤيتهُ الفكرية والحسية إزاء الموضوع المجسد من خلال وسيطهُ التعبيري (Obaid, 2018, p. 124).

ولهذا تعد الواقعية أحد اهم النظريات التي تشكل الوعي الأساسي في مخيلة الكاتب حيث يرى المختصين أن الرجوع الأول في كتابة القصة هو اللجوء إلى الواقع لذلك يعمل صانع العمل الفني إلى تكوين الصورة الواقعية في مخيلته حيث يقيس صدق المشاهد مع الواقع ويقوم بتحويلها إلى عمل سينمائي لكن بطريقته وتختلف الطريقة من كاتب إلى أخر.

اختلف مفهوم الواقعية بوجه عام عند الكثير من النقاد والأدباء فبعض يذهب إلى أنها "تقوم على ملاحظة مظاهر الحياة وتسجلها كما هي، بحيث يكون الأديب كعدسة مصور تبرز ماسيهم ومظاليمهم" (bin Hussein, 1990, p. 65)، وبهذا يكون مفهوم الواقعية لدى هؤلاء المنظرين والأدباء على أنها تجسيد منعكس من خلال الحياة الواقعية على الماسي التي يعيشه مجموعة من البشر حيال واقعهم المتردي والذي يعمل على إقصائهم وجعلهم شريحة لا تكاد موجودة. إما مصطلح (الواقعية) في المجالات الأخرى فنجدهُ يأخذ منحى أخر على سبيل المثال "في السياسة يعني مصطلح (الواقعية) القبول بالأمر والواقع والاعتراف بالأوضاع السائدة،

فالواقعية هنا مرادفة للسبيلة والاستسلام" (Majeed Ibrahim & Malik Hasan, 2019, p. 7)، وهذا يعني أن للواقعية لا يعنى بها هاهنا فقط تقبل واقع الحال والاعتراف به وإنما هو تقبل المجسد من العقل البشري بما يراه من معطيات وموجودات من التجربة الحياتية التي تفرض متجسدتها على عقل الإنسان سواء كان سلبي إم إيجابي وبالتالي أن لتلك المعطيات قوة تفرض بها على الإنسان بما أن الإنسان لديهُ من قوة الخيال بنائية لا تنضب إلا أن في ذات الوقت هيمنة (الواقعية) على العقل البشري لها تأثيرها الأبرز في التجربة.

وإما فيما يخص التجارب الأولى لمفهوم الواقعية في الفنون الأولى التي تلقفت ذلك المصطلح بشكل صريح وواضح على الرغم من أن هناك ارهاصات في تجارب (سوفوكليس) و (يوربيدس) و (ارستوفان) في المسرح اليوناني إلا أنها في تلك البداية ليس لها معالم واضحة من حيث المفاهيم إما على مستوى الاشتغال فإن تلك المسرحيات كانت تقترب من قلوب متلقيها كونها كانت تحاكي أنفسهم قبل عقولهم ولذا ترى أن تلك المسرحيات كانت تقترب وبشدة من المتلقيين وبالتالي فإن ذلك الاقتراب يجعلنا أن نقول أنها تقترب من الواقعية كونها كانت تحاكي أفعال بشرية كما أكد أرسطو في كثير من أشارته إلى تلك الشذرات ولا سيما الاشارة التالية "أن مهمة الشاعر ليست رواية ما وقع فعلاً، بل ما يمكن أن يقع؛ وعلى أن يخضع هذا الممكن إما لقاعدة الاحتمال، أو قاعدة الحتمية" (Aristotle, 1983, p. 114)، والاحتمال والحتمية يكون خاضع إلى مبدأين على الرغم من انهما ينتميان إلى مبدأ الواقع الذي يرى أن عملية الفهم التي تجري حتى حينما يكون الخيال هو المهيمن فإن ذلك الخيال يكون مبني على أسس واقعية.

ولهذا أن "المذهب الواقعي يسعى لمعرفة الواقع وتفسيره، ولا يؤمن بالغيب ولا بكل شيء غير محسوس" (Eid, 1998, p. 116)، فالواقع المحسوس هو لب ما يريد أن يتناولهُ ويحاول معرفة مفاصله وتفسيره بطريقة تجعلهُ يُدرك ماهية الواقع الذي هو إزاءه والذي يتعامل معه، وبالتالي أن كل ما أُدرك ذلك الواقع وعَرفَ مفاصلهُ وتراكيبه فإنهُ بالتالي سيستطيع التعامل مع الواقع والكيفية التي تجرى بها متغيراتهُ والتعامل معها بالطريقة التي تجعل من تلك المغيرات معروفة لديه، كون الإنسان يخاف من المجهول واللامعروف عكس المتخيل الذي كان يتخطى قدراتهُ آنذاك.

ولهذا أن الإنسان منذ نشأتهُ ووصولاً إلى بدايات مفاهيم الواقعية والمجسدة كان يحاول عكس كل ما هو مرئي ومسموع لديه سواء عن طريق الرسم أو الرقص أو الغناء أو الطقوس الدينية أو باقي التمفصلات التي كان يزاولها لتجسيد واقعهُ، ولهذا حينما تشكل وعي الإنسان وبدأ الفلاسفة بتناوله كون الفلسفة تناولت موضوعة الواقعية بزمن طويل وكانت تضفي عليها مفاهيم ودلائل تختلف عن باقي المجالات الأخرى كون تلك المجالات توظف مفاهيم المصطلحات بما يتماشى مع نوع الوسيط التعبيري، إي كانت تلبس هذا المصطلح بلبوس يختلف عما هو عليه كمصطلح مجرد وهنا ترى الباحثة أن أحدى البدايات الفلسفية كانت مع (كانت) "في (نقد العقل الخالص) سنة 1790 م عن (المثالية وواقعية الأهداف الطبيعية) فيضعنا وجها لوجه أمام مقابل الواقعية الفلسفي وهو المثالية التي ترد على كل شيء في الوجود على الذات، كما يقدم (شيلنج) في أحدى مقالاته سنة 1795 تعريفاً للواقعية الخالصة على أنها (هي التي تؤكد اللا أنا- أي ما هو خارج الذات" (Fadl, 1978, p. 11)، ومن هنا ترى الباحثة أن عملية التنظير من كوجهة نظر فلسفية كانت تبدأ من الذات الإنسانية وتعكسها إلى الخارج إي إلى الواقع، وبمعنى أخرى من رؤية الملاحظ الدقيقة وانعكاسه على الواقع

بتعبير يتماشى مع نوع المعارف المتاحة لدى الإنسان آنذاك، وهنا نرى أن (الذات) و (الخارج) حسب تعبير (كانت) و (شيلنج) هما السائدان في المفاهيم الواقعية والتي يستطيع من خلالها الإنسان البحث عن السببية والذات والوجود والانا والغير وسواها من مفاهيم انطلقت من تلك المفردات، وهنا تعني الباحثة بـ(التضاد).

الفنتازيا:

حينما نرجع إلى البدايات الأولى التي لازمت تفكير الإنسان بذاته والشعور بوجوده ومحاولة الحفاظ على الذات بدءاً من توفير ما يجعلهُ على قيد الحياة فسيولوجياً ووصولاً إلى توفير ما توفير ما يجعلهُ يشعر بالأمان الداخلي من خلال خلق عوالم ميتافيزيقيا جعل منها الحامي والحاوي له ولهذا أخذ يتطور ويطور بذلك الخيال حتى وأن كان يعتبر ذلك التطوير بسيطاً، فمع شعوره بمحدودية تفكيره وعالمهُ المعاش أخذ يسرح بخياله ليجعل من ذاك الواقع عوالم كبيرة غير منضبة ولا منضبطة ولهذا تراه بدأ نسج القصص والأساطير والروايات حول تلك العوالم وأخذ يحاكي تلك العوالم بما تأنس لهُ روحه وفكره، ولهذا حينما ننظر إلى تلك البدايات التي جمع في فنتازيتهِ سنجد إننا إمام محاولة نفسية من الذات البشرية للبقاء متزنة غير مضطربة ولا خائفة من الموت أو الفناء أو الجمود أو حتى (اللاحركة)، ولهذا أخذ يخلق عوالم تُشعرهُ بالوجود والألفة مع واقعهُ ومع ذاته ولهذا تراه أصبح لديه حافز منذ ذاك الحين إلى ابتكار عوالم مختلفة تشعرهُ بالبقاء بعد الموت والقوة عند الضعف والطيران وإلهة تحمي مجسدة وغير مجسدة تتخذ أشكالاً هلامية وأخرى تتخذ صور الإنسان، ولهذا حينما وجد أن تلك التصورات والخيال يستطيع خلق ما تتمناه غرائزه في البقاء وحب الخلود والقوة وكل ما هو يلذ الإنسان، راح يتجلى في أغلب أوقاته إلى تلك القوة الهلامية التي تجعلهُ موجوداً، وحينما تطورت أساليبهُ وتقنياته في ابتكار الخيال مما يجعل من ذلك الخيال يتسم بالغرائبية واللامألوف.

وإذا رجعنا إلى تعرف الفنتازيا سنجد أنها تعني "تخيل وهمي متحرر من قيود العقل أو على كل فاعلية ذهنية خاضعة لتلاعب تداعي الأفكار أو على كل رغبة طارئة لا تستند إلى سبب معقول" (Saliba, 1982, p. 168)، فالفنتازيا خيال يتعالى فوق الواقع لينتج الكثير من الأحداث والوقائع التي تثير التساؤل مستنداً في ذلك إلى حقائق لا تمت للواقع بصلة إذ تعتبر أنها ظاهرة غير عقلانية وليس لها حدود فهي تعبر عن محاولات اقتحام كل ما يكمن وراء الظواهر الطبيعية، وهي تقوم بتحطم كل قيود الواقع من خلال مرافقة المحسوسات وما بعد المحسوسات، لتمنحنا مظهراً غرائبياً متميزاً بأعراف وقوانين لم يتم التطرق لها مسبقاً ولا يمكن مقارنتها بالقوانين الطبيعية، حيث إن "التأثير الذي تتركه الفنتازيا مرهون بحقيقة مؤداها إن العالم الذي تطرحه يبدو عالمنا دون ريب، لكن في الوقت ذاته يتوقف العمل بالمعاني الاعتيادية كما في الأحلام" (kadim oda & fuad, 2020, p. 14)، وان اغلب موضوعات الفنتازيا تتخللها السحر، أو الشعوذة، أو الخرافة أو أشياء ليس لها وجود في الواقع مما يجعل من ذلك الواقع الفني يتسم بالغرائبية التي تجعل المتلقي فيها على يقين من أن ذلك الواقع غير مألوف بالتجربة الحياتية ومن خلالها يمكن اللجوء إلى تجارب غير عادية يقصد بها اختراق حدود العقل المألوف وكسر قوانينه وأعرافه المتوارثة، ولهذا ترى أن الفنتازيا كانت تحاول أن تجعل من الإنسان يرى واقعاً غير واقعهُ الذي كان يشعر حياله بأنهُ لا يلبي متطلباتهُ النفسية التي كان يعيش فيها واقعهُ.

وإذا رجعنا إلى مفهوم الفنتازيا في العقود الأولى حينما ظهر ذلك المصطلح سنجد أن بدايات "الفنتازيا مطلع القرن التاسع عشر للدلالة على نوع أدبي انتشر آنذاك ويتعلق الأخير بالأعمال الأدبية التي تلعب فيها القوى الخارقة دوراً أساسياً لدرجة أن ... الأشياء المنطقية والعقلانية تفقد نفوذها وسيطرتها المألوفة، وهو مصطلح أرسطي قديم وظفه أرسطو للدفاع عن قيمة الخيال في ادراك الحقيقة بعد أن قلل من شأنها أفلاطون، وقد انتقل المصطلح إلى فلسفة العصور الوسطى للدلالة على تأليف صور ذهنية تحاكي ظواهر الطبيعية كون (أفلاطون) يعتبر أن المادة الحقيقية التي يستطيع من خلالها الفنان هي الواقع ومن خلال ذلك الواقع يستطيع بواسطة حسيهِ الجمالي وعقلهُ الواعي الصعود إلى المثل الأعلى ومعرفة ماهية ذلك الواقع وبالتالي تجسيدهُ ومعرفتهُ على أرض الواقع، والذي يكون على عكس (طاليس) الذي كان يشير دائماً إلى أن المادة الحقيقة التي يستطيع من خلالها الفنان تجسيد الحقيقة الفنية من خلال رؤية الأشياء بعين ثاقبة ومعرفة حقة إلى الموضوعات ولهذا ترى أن (أفلاطون) لم يجد أن الخيال يجسد واقع مرئي فعلي كون ذلك الخيال لا يمت الواقع ذلك بصلة، ولهذا حينما كان فنانون تلك الحقبة يصنعون أعمالاً فنية كانوا يحاولون تجسيد ذلك الواقع بطريقة تستطيع أن تكون قريبة من عقل المتلقي، ومنذ ذلك الحين "أصبحت الفانتازيا تطلق عمل ادبج يتحرر من منطق الواقع والحقيقية في سرده، مبالغا في افتتان خيال القراء (Alloush, 1985, p. 170)، كون تلك السردية استطاعت أن تستحوذ على أنتباه المتلقين لأنها تتناول موضوعات لا تتناول الحياة بتطابق تام وتحاول أن تكتشف مكامن النفس البشرية وما تعتليها من ابعاد تستطيع من خلاله موائمة ذلك الواقع، ولهذا نجد أن بعد أرسطو انتقلت الفانتازيا للأدب فكان لها شأن كبير فقد عرفها (فرويد) بأنها هدهدة للاوعي للقارئ ومكبوتاته المبهمة (Alloush, 1985, p. 171)، بينما عرفها الناقد الفرنسي (تودوروف) بأنها حالة التردد التي تصيب القارئ عندما يصطدم في السرد بحدث خارق (غير طبيعي) مما يولد الشك لديه ومن ثم التساؤل، (Todorov, 1993, p. 195) ومن هنا اصبح السرد الفنتازي يحب أن يتسم بحالة تجعل من عقل المتلقي عدم التقبل والاستهجان كتلقي واقعي بالتالي تكون المادة المسرودة لا تتطابق مع الواقع مما يجعلها تعمل صدمة في عقل المتلقي.

ولهذا تجد أن مفهوم الفنتازيا بالنسبة (لتودوروف) يقوم "بتفسير الغريب وغير المألوف من الظواهر بإرجاعه الى قوى السحر وعالم الجن والعفاريت، فلا نحتاج اليوم إلى اللجوء للشيطان ولا لتفسير الظواهر الغريبة حيث صارت موضوعات الآدب العجائبي الفنية هي موضوعات الأبحاث السيكولوجية" (Todorov, 1993, p. 97)، لذلك أصبح الحدث الفنتازي الخارق يتشكل في السرد بسبب العقل اللاوعي للشخصية الأدبية وليس بسبب قوى خارقة كما كان في الماضي.

وبناء على ذلك أصبح هناك صلة وثيقة بين الفنتازيا والواقع في أدب ما بعد الحداثة، "فاذا كانت الفنتازيا في أبسط تعريفاتها هي خرق للقوانين الطبيعية والمنطق، إلا أنها بشكل أو باخر تنطلق من هذا الواقع المألوف الكامن ف عقل الأنسان" (kadim oda & fuad, 2020, p. 12)، وفي أعماق الفنتازيا في القص الحديث ثمة شك بخصوص العالم الذي تنتمي اليه- أهو هذا العالم أم عام مغاير تماما، أن هذا التساؤل الذي تثيره القصة يمكن أن يراه الأخرون ان الخيالات الفنتازية الإشكالية عند (هوثورن، وكونراد، وهوفمان، وكافكا، وغوغول، ويستوفسكي، ونابوكوف، وبوخس) لا يمكن عزلها داخل عالم مستقر بصورة عامة، فكل كاتب

يختلف بالخيال الفنتازي الذي يمتلكه (kadim oda & fuad, 2020, p. 17)، حيث يعبر كل كاتب عن عالمِهِ وواقعه الذي يريد فيها معالجة عدد من الحقائق والوقائع في شتى ميادين الحياة ولكن يكون الإنسان هو المحور الرئيس فيها، وبشرط أن تكون الموضوعة المتناولة مخالفة للمنطق العقلي الذي يستطيع تقبل تلك الفكرة كأنها من أساسيات واقعهُ الحياتي (Saeed, 2021, p. 839).

يعتبر أدب الفانتازيا فن قصصي قديم قدم وجود الإنسان على وجه الأرض فالإنسان زاول تلك القصص من خلال الرسوم على الجدران والاشارات وحتى الاصوات التي كان يطلقها للتعبير عنها وتجسيدها وإذا رجعنا إلى البدايات الأولى التي تولدت منها نشأة الفانتازيا في الأعمال الأدبية سنجد أن القصص الأسطورية مثل (ملحمة كلكامش) في بلاد ما بين النهرين و (الإلياذة والأوديسة) في اليونان هي النقطة الأساسية التي أنطلقت منها.

الجناس بين الو اقعي والفنتازي:

من نافلة القول أن السينما حينما حبت خطواتها الأولى كانت تسرد بسحرية فانتازيا وواقعية على حداً سواء فعلى المستوى الواقعي نجد أن وصول القطار إلى المحطة حينما جُسد بطريقة سينمائية إي بزاوية مختلفة حاول فيها صانع العمل مظهرت إمكانياتها أو حتى وأن كانت محض صدفة كما حدث مع الفيلم الشكلي وهذا جعل من تجسيد الواقع أكثر واقعية على الرغم من أنه لم يتجاوز بضع دقائق إلا أن القدرة التي تحملها السينما في تجسيد (الرؤية) بين الواقع والخيال الجامح والغير منضبط كان مسبب لظهور العديد من أنماط الأفلام السينمائية ومنها الفيلم الفانتازي الذي كان رائدهُ الأول هو (ميلييس).

ولهذا أن الجناس بين الواقعية والفانتازيا كان منصهر منذ بدايتهُ الأولى في الفن السينمائي بشقيه، وحينما نرجع إلى دلالة الجناس سنجد أنه "سمي جناسا لمجيء حروف ألفاضه من جنس واحد ومادة واحدة ولا يشترط تماثل جميع الحروف، بل يكفي في التماثل ما تقرب به المجانسة" (Ibn al-Atheer, 1586, p. 11)، وحسب التعريف المدرج ترى الباحثة أن مفهوم الجناس يعنى بهِ هي أختلاط شيئين بطريقة الائتلاف والتوحد دون نفور أحدهما من الأخر وهذا ما دل على عدم المجانسة إي لم يتسطيع الحضور بعد الغياب، وبمعنى أخر أن دلالة الجناس على أن الشيء لم يأتي من شيء واحد خالص وإنما أتى من خلال المجانسة بين الأشياء الأخرى وتكون له شكله وخصائصهُ.

لذا حينما وجد الفن السينمائي نجدهُ أن عملية السرد في كل جنس لهُ قدر من الواقعية والفانتازية وهذا الجناس يعود برأي الباحثة إلى (المتن) والممكنات التي تحتويها من أحداث تحاول إيصال المعنى إلى المتلقي فعلى سبيل المثال في فيلم (ماليفسنت: سيدة الشر)، والتي تدور أحداثه عن ظهور قوى شريرة غير منضبطة تحاول فيها (ماليفيسنت) ضبطها والتحكم بها بعد خروجها عن السيطرة وهنا نرى أن (ماليفيسنت) تحاول الابتعاد والتصدي لخصوم جديدة عن طريق التحالف مع بني جنسه والقضاء على جنس بني البشر بعدما حطموا جزيرتها دون أي عذر يجعلهم يستبيحون قتل بني جنسها بمختلف أنواعهم وهنا نجد أن أبنتها من بني البشر (أرورا) التي تبنتها وعاشت ضمن بني جنسها هي أحد الشخصيات الواقعية التي عاشت مع كائنات فانتازيا من جنيات وحيوانات ومن ضمنها (ماليفيسنت) التي تعد أحد أنواع الجن التي امتلكت قدرات خارقة بعدما حدث

جناس بين (أبيها وأمها) حيث كان والدها من جنس بني البشر بينما كانت والدتها من الجن وهذا ما جعل (ماليفيسنت) تتمتع بتلك القدرات الخارقة التي لم يتمتع بها أي أحد من جنسها.

لذا أن ثنائية الجناس بين الواقعي والتخيلي هو حاضر وخصوصاً في الأفلام السينمائية بجنسها مهما برز جنس أحدهما على الأخر سوى في الفيلم الخيالي أو الواقعي، "أما الواقعي فهو الذي يصف أشياء موجودة ويراها كل شخص. وأما الخيالي فهو الذي يعبر عن رغبات موجودة عند الأطفال، كمشاركتهم للحيوانات والتحول والتخلص من الجاذبية وغير ذلك" (Baali, 2014, p. 27)، ولهذا ترى الباحثة أن عملية توظيف الجناس بين الواقعي والفانتازي تكون الغاية الرئيسة منه هي جعل المتلقي (الطفل) يأنس سيكولوجيا مع محيطه الخارجي ويوسع أفق توقعه ضمن الواقع الحقيقي الذي هو إزاه وبهذا يكون لدى المتلقي أدراك لمتجليات الحياة ومفاصلها والكيفية التي يجب أن يتعامل معها.

ففي فيلم (العملاق الضخم الودود) ، حيث نتابع فتاة تدعى صوفي تخطف من قبل عملاق بعد أن رأته في الحقيقة وهنا يأخذ العملاق تلك الفتاة إلى عالم أخرى يخوضون فيه مغامرات عديدة مع أقرانه الذين يعاكسوه بالصفات، ان التجسيد الجمالي لتلك الحكاية كانت عن طريق تجسيد ثلاثة الأبعاد حيث تم توظيف تقنيات رقمية التي جسدت العملاقة والعالم الذي ينتمي إليه وبين صوفي التي جسدت بتقنيات اللغة السينمائية الواقعية وهنا نرى الجناس ما بين الحقيقة والفانتازيا التي تمظهرت من خلال زمان ومكان العملاق الودود.

لذا فأن "الوقائع والأطر أو الشخصيات الفنتازية التي لا تتطلب تصديق القارئ لان التعامل معها سوف يكون على أساس إنها طروحات منهجية وتضطلع الصفة المميزة لغرائبيتها بمهمة التعليق على الأفكار المطروحة بشتى السبل" (kadim oda & fuad, 2020, p. 10)، ولكن أن الصفة الأساسية التي تجعل الجناس بين الواقعي والفانتازي يكون على وفاق ضمن تلك الثنائية هي الجناس الذي يقوم على الائتلاف ففي الحقيقة نجد أن الفيلم السينمائي حينما ينطلق من عوالم فانتازيا تكون تلك العوالم مبنية على أسس وغرائز ودوافع (مأنسنة) حتى وأن اتخذت لبوسات أخرى وأشكال أخرى كأن تكون الكائنات عملاقة كما رأينا مع (العملاق الودود) أو فيلم (افتار) الذي تدور أحداثه عن تجنيد جندي أمريكي مقعد يرسل إلى كوكب يسمى (باندورا) حيث تعيش فيه كائنات تدعى (نأفي) وهنا تقع مهمة الجندي بعدما انتقل إلى جسم (الأفاتار) بطرد بني جنسه وعدم حصولهم على معدن الذي هو سر وجودهم على هذا الكوكب، لهذا أن الكائنات التي كانت تعيش على هذا الكوكب كانت تتمتع بصفات وسمات فكرية وجسدية هي سمات (فانتازيا) فعلى الرغم من أن الدوافع والغرائز والعادات والتقاليد التي كان يتمتعون بها سكان (نأفي) فإن لتلك السمات قسط من الواقعية من حيث الكيفية التي يعيشون فيها والقوانين التي يستندون عليها ولهذا أن الفيلم الروائي "سواء كان واقعيا أم خيالياً يبدو مرتبطاً أو مندمجاً بالشخصيات كإرتباطه واندماجه بالحدث أو مجريات الزمن" (Yeronoff, 1991, p. 98)، الذي يحاول التعبير عنه سواء كان الفيلم الروائي يتحدث عن العالم الحقيقي أم العالم المتخيل. لذا فأن السمات التي تتمتع بها تلك العوالم الفانتازيا دائما ما تكون متخيلة حتى وأن استندت على الواقع الذي تحاول خرق قوانينه وآلية اشتغاله عن طريق أفعال وأحداث غرائبية من حيث الزمان والمكان والشخصيات والعادات والتقاليد والقدرات والمفاهيم وسواها من تمفصلات تحكم تلك العوالم المتخيل،

وهذا ما حدث في فيلم (دكتور سترينج في الأكوان المتعددة المجنونة)، وهنا نخوض رحلة في الاكوان المتعددة وشخصيات متعددة للدكتور سترينج وهنا تظهر مخلوقات خارقة للطبيعة وأزمنة وأمكنة مختلفة وحتى قونين مختلفة (Majeed Ibrahim M. H., 2019, p. 117).

الو اقع والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة:

تحاول السينما الوصول إلى جميع تمفصلات الحياة بكل تفرعاتها ومفاصلها، لذا حينما نتكلم عن سينما اليوم سنجد إننا إزاء تقنيات حديثة حاولت إظهار تلك الدهاليز التي حاولت السينما إظهاره بطريقة جمالية وتعبيرية للمتلقي. وعليه أن نمط أفلام الرسوم المتحركة تطور كبقية الإنماط الأخرى من لقطة تُرسم بعد لقطة ووصولاً إلى التقنيات الحديثة التي جسدت لنا الجناس بين الواقعي والفنتازي في هكذا نمط من الأفلام التي تريد تجسيد جميع ما يجول في الخيال البشري. ظهرت في الآونة الأخيرة تقنيات تحقق أفق ومخيلة صانع العمل في جميع الأنماط الفيلمية ولا سيما أفلام الرسوم المتحركة التي حاولوا صانعوها مواكبة التطورات التقنية التي تحاول تجسيد مثل هكذا أفلام، لذا حينما توفرت تقنيات تؤهل صانعوا العمل لإنجاز إفق توقعهم في أفلام الرسوم المتحركة التي لها قدراً كبير من الفنتازيا ولكن بإقناع واقعي أخذ صناع الأفلام يوظفون تلك التقنيات في إنجاز أفلاهم ولا سيما الأفلام التي تشمل جميع الفئات والأعمار.

ولهذا نشأت وتطورت تقنيات كثيرة لتجسيد مثل هكذا نمط فيلمي، لتحقيق مبدأ الاقناع السينمائي كباقي الأنماط الأخرى التي تعتمد على تجسيد الحكايات السينمائية التي لها قدراً كبير من الإقناع في السرد السينمائي، ولهذا أن المتتبع لتاريخ الرسوم المتحركة تأتي من أهمية معرفة التطورات والاتجاهات التي جسدت هذا النمط من الأفلام وآلية اشتغل تجسيده بواسطة تقنيات متعددة، فضلاً عن التقنيات التي تم استخدامها لتجسيد أفلام الرسوم المتحركة منذ الارهاصات الأولى وإلى الإن.

مؤشر الإطار النظري:

1. ترتكز البنية الحكائية للرسوم المتحركة على قدرة الخيال في الانطلاق من العالم الواقعي نحو العالم الفنتازي.
2. يمكن رسم وصناعة اي شخصية (واقعية ام فانتازية) ومكان (واقعي ام فانتازي) او مزج الاثنين معا لتقديم البنية الحكائية للفلم.
3. يمكن التداخل مابين الواقعي والفانتازي عبر رسمها D2 وتحويلها الى D3 وفق ما تتطلبه طبيعة الفلم (من التصوير والاضاءة والصوت والموسيقى والمؤثرات البصرية والمكافئ الصوتي)

منهج البحث: بغية الوصول إلى نتائج مرضية وبشكل علمي دقيق، تجد الباحثة ضرورة اعتماد المنهج الوصفي (التحليلي) الذي ينطوي على المشاهدة.

مجتمع البحث: يتمثل مجتمع البحث في جانبيه النظري والتطبيقي في الأفلام التي جعلت من التداخل ما بين الواقعي والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة كمحوراً أساسياً.

ثالثاً: **عينة البحث: فيلم (كوكو–COCO) .**

تحليل العينات:

(كوكو–COCO): فيلم رسوم متحركة/ فيلم ثلاثي الأبعاد، اصدار: 2017، للكاتب: أدريان مولينا – ماثيو ألدريخ، اخرج: لي إدوارد أنريخ، الممثلين: أنثوني غونزاليز، غايل غارسيا برنال، بنجامين برات، آلانا أوباش الشركة المنتجة: أفلام والت ديزني/ الولايات المتحدة الأمريكية.

ملخص القصة السينمائية: يعيش طفل يدعى ميغيل في المكسيك عاش حياتهُ كبقية سكان بلدتهِ من الرجال بأن يصبح موسيقياً معروف ولكن تحاول عائلتهِ بكل الوسائل منعهِ من الانخراط في ذلك المجال بسبب ذكرى مؤلمة تسببت بهِ الموسيقى.

ترتكز البنية الحكائية للرسوم المتحركة على قدرة الخيال في الانطلاق من العالم الو اقعي نحو العالم الفنتازي.

حينما تأتي إلى قصة الفيلم سنجد أن (ميغيل) طفل اعتيادي يعيش حياة طبيعية في بلدة سانتا سيسيليا في المكسيك والطفل لديه حلم كبقية الاطفال أو البشر بشكل عام إلا ان ما يحدث في استمرار عملية السرد هي الانتقالة التي حدثت حينما سرق (ميغيل) كيتار (إرنستو) من المقبرة في ليلة الموتى وأنتقل هنا (ميغيل) إلى عالم موازي إلا وهو عالم (الموتى) بخواصه الفيزيائية على الرغم من أن باقي البشر يختلفون من حيث الخواص الفيزيائية والكيميائية له كما هو موضح في الشكل الآتي:

حينما ننظر إلى الشكل رقم (1) سنجد أن (ميغيل) حينما انتقل من عالم الاحياء إلى عالم الموتى حدث تحول درامي في الحبكة إلا وهي أن لم يرجع إلى عالم الاحياء سيبقى ميتًا إلى الابد كما هو موضح في الشكل الأعلى، ولكن حينما ننظر إلى الشكل (2) سنرى أن (إرنستو) و (هيكتور) ينتمون إلى عالم الموتى عبر خواصهم الفيزيائي وهم على هيئة هياكل عظمية تتحرك ولها نفس المشاعر والحياة التي يحياها عالم الأحياء مع اختلاف الشكل الخارجي لها وهي الجلد الذي يغطي الهيكل العظمي.

وبهذا نرى أن صانع العمل عمد على توظيف خصائص الشخصيات الفيزيائية للانتقال من الشخصيات الحقيقية إلى الشخصيات الفنتازيا وهي حياة عالم الموتى بذات الخواص التي يحياها عالم الاحياء مع أختلاف بسيط في شكل الشخصيات والحيوانات والزمان والمكان الذي يحيى فيه كل من العالمين.

وعلى الرغم من الفنتازيا التي تتمتع بها شخصيات عالم الموتى إلا إنها بذات الوقت تشترك مع خصائص عالم الاحياء، فعلى سبيل المثال في الدقيقة (1:27:20) يحاول (هيكتور) جد (ميغيل) مباركته حتى يرجع إلى عالم الاحياء نرى أن الخصائص الفيزيائية لـ(ميغيل) تحاول أن تتلاشى وهو يتحول إلى هيكل عظمي بشكل تام إثناء شروق الشمس كما هو موضح في الشكل الآتي:

وهنا حينما ننظر إلى الشكل رقم (2) سنجد أن صانع العمل عمد على توظيف تلك الورقات لإعادة إكساء شخصية (ميغيل) ومحاولة نقله من عالم الموتى إلى عالم الاحياء، وعلى الرغم من أن انتقالت (ميغيل) من وإلى عالم الموتى عبر أوراق ازهار الموتى إلا أن صانع العمل عمد على توظيفها بالطريقة التي تجعل منها أوراق سحرية لها جدتها في قصة الفيلم.

وفضلاً عن ذلك نرى في الدقيقة (24:38) يحاول (ميغيل) العبور من عالم الاحياء إلى عالم الموتى عن طريق جرس يربط بين العالمين مغطى باوراق زهور برتقالية اللون، ومن الجدير بالذكر حينما نتابع (ميغيل) وهو يحاول العبور نرى شكلهُ محاط بسياج يحمل اللون نفسه إي برتقالي وحينما يتقدم ويخطوا أول خطوة له في عالم الموتى نرى أن السياج البرتقالي زاله منه كما هو موضح في الشكل الآتي:

حينما ننظر إلى الشكل رقم (2) سنرى أن السياج الذي كان يحيط بـ(ميغيل) أُزيل منه بالكامل حينما عبر تلك البوابة وهنا نرى أن صانع العمل عمد على إيصال معلومة إلى المتلقي بأن تلك الشخصيات حينما

تكون متواجدة في عالم الموتى هي مجرد أرواح تتجول في تلك الامكنة ولكن حينما تنتقل تلك الشخصيات إلى زمانها ومكانها التي تنتمي إليه تمتلك خواص تختلف عن الخواص التي كانت فيها في عالم الاحياء.

ولهذا كان صانع العمد يعتمد وبشكل كبير على واقعية الفعل الدرامي في فنتازيته خصوصاً حينما نرى أن الكل يرى (ميغيل) حتى وهو يمتلك فقط (روح) ولهذا ترى أن الكلب في عالم الاحياء والموات لم يكن محاط بسياج يعبر عن وجوده الفيزيائي في كلا العالمين كما هو موضح في الشكل أعلى.

وفضلاً عن ذلك نرى أن حينما نتمعن في آلية حياة عالم الموتى والعالم الآخر سنجد أن هناك قواسم مشتركة من حيث الحياة التي يعيشها كل من العالمين، فعلى سبيل المثال نرى في الدقيقة (1:19:00) قاعة مسرح عالمية يتوافد إليها الجمهور حتى يحضر عرض (إرنستو) والأمر مشابه للعالم الواقعي ولكن أن الاختلاف ما بين العالمين يكمن في شكل الشخصيات والمكان التي تعيش فيه الشخصيات وحركات الشخصيات التي تستطيع أن تنفصل إلى قطع صغيرة كونها تكون خالية من الإكساء على العكس من (ميغيل) كما هو موضح في الشكل الآتي:

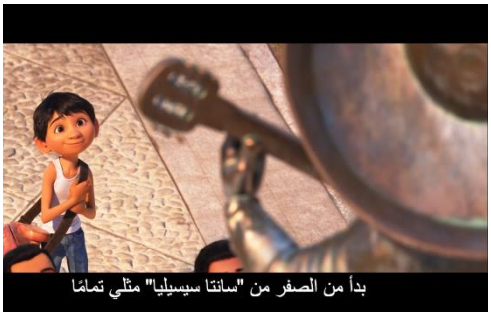
حينما ننظر إلى شكل (1) سنجد أن شخصية (ميغيل) كانت مبينة منذ البداية ووصولاً إلى نهاية الفيلم من مظاهر واقعية وهي مظاهر تنتمي إلى الواقع الفيزيائي وعلى العكس من ذلك نرى الصفات الظاهرية لشخصيات عالم الموتى كما هو موضح في الشكل رقم (2) حينما يفقط أحد الحراس رأسه وهو مستمر في البحث عن رأسه وفي ذات الوقت يتحرك، أن تلك الخصائص لا يستطيع (ميغيل) أن يكتسبها ولكن عالم الموتى يستطيعون امتلاكها وتلك الخصائص أتت من عالمهم التي استطاع صانع العمل توظيفها في عملية السرد.

وهنا نرى التداخل والجناس ما بين الواقع والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة، حيث مثل الاتجاه الواقعي (ميغيل) عبر مظاهرهُ الخارجية والداخلية وبالاتجاه الآخر نرى شخصيات عالم الموتى مثلت الاتجاه الفنتازي عبر جميع مفاصل وجودهم في فعل السرد، وبهذا نرى أن الجناس ما بين الواقعي والفنتازي تحقق عبر الانتقال من العالم الواقعي إلى عالم الموتى.

يمكن رسم وصناعة اي شخصية (و اقعية ام فانتازية) ومكان (و اقعي ام فانتازي) او مزج الاثنين معا لتقديم البنية الحكائية للفلم.

حينما نتحدث عن الشخصيات فسنجد إننا إزاء شخصيات واقعية تحولت فيما بعد إلى شخصيات فنتازيا، ففي الدقيقة (3:30) نرى شخصية (ميغيل) وهي شخصية واقعية تمتلك صفات ظاهرية من حيث

البنية الجسدية والفكرية والسلوك وسواها من المظاهر الخارجية للشخصية، ولكن حينما تنتقل شخصية (ميغيل) إلى أرض الموتى تتحول خصائصها الفيزيائية مثل ظهور هيكلهُ العظمي بناءاً على تحوله من عالم الاحياء إلى عالم الموتى كما هو موضح في الشكل الآتي:



حينما ننظر إلى الخصائص الفيزيائية للشخصية سنجد في الشكل رقم (1) طبيعية ولكن حينما ننظر إلى الشكل رقم (2) سنجد أنها خالية من الاكساء وذلك عن طريق المكان الذي يتواجد فيه وهنا نستطيع القول أن للمكان قدرة على تغير خصائص الشخصيات الفيزيائية بالمرجعيات التي يمتلكها المكان والذي يضفيها بالتالي على من يحويه.

ولهذا حينما نرى باقي الشخصيات مثل (هيكتور) و (إرنستو) و (إميلدا) وباقي الشخصيات الأخرى لم تكسى بالمظهر الخارجي إي أنها باقية هياكل عظمية ذلك يرجع إلى الضرورة الدرامية للمتن الحكائي والمكان الذي تتواجد فيه الشخصيات إلا وهو عالم الموتى وعلى العكس من ذلك نجد أن (ميغيل) متواجد في عالم الموتى حتى يحصل على مباركة جده (هيكتور) الذي يكتشفه فيما بعد للعودة إلى عالم الاحياء لضرورة درامية إلا وهي الأهم وهي محاولة جعل الجدة (كوكو) تتذكر أباها (هيكتور) كما هو موضح هو موضح في الشكل الآتي:

وإما على مستوى المكان فنجد أن المكان الذي تدور فيه الأحداث في المشاهد الأولى إلا وهي بلدة (سانتا سيسيليان) في المكسيك وهي تمتلك صفات واقعية كما هو الحال في الواقع الفيزيائي نرى وواقع الفيلم يكون مشابه له من حيث الأبنية والعادة والتقاليد والازياء والاكسسوارات وباقي العناصر الأخرى التي تم توظيفها لإضفاء الواقع على الحكاية كما حدث في الدقيقة (8:41) وعلى العكس من ذلك نرى المكان في عالم الموتى

يختلف من حيث الخصائص الفيزيائية فعلى سبيل المثال نرى المباني والاكسسوارات والإضاءة وباقي العناصر الأخرى تختلف بفنتازيا كبيرة كما رأينا في الدقيقة (1:15:10) وهنا نرى كائناً عمالقاً يطير في السماء ولا يشابه أحد الكانات الحية وكذلك الكلب (دانتي) حينما يستمر فعل السرد نراه يتحول إلى كائناً أخر ويتمتع بصفات غير واقعية فنتازيا مثل الطيران كما هو موضح في الشكل الآتي:

وهنا نرى التحول الذي حدث للكلب (دانتي) حينما أنتقل إلى عالم موازي لعالم الاحياء وهو عالم الموتى ليكتسب بدوره صفات فنتازيا مثل الطيران ويتنقل من خلالها كما هو موضح في الشكل (2) بين الاماكن كما حدث في فعل السرد.

ولهذا يستطيع المكان والزمان في أفلام الرسوم المتحركة إضافة مظاهر داخلية وخارجية على الشخصية بفنتازيا كبيرة تتماشى مع ممكناته بحيث تلبسهُ لبوساً يستطيع إقناع المتلقي بواقعية فعل السرد من حيث المظاهر الداخلية والخارجية والافعال التي تستطيع القيام بها الشخصيات ضمن محيط الزمان والمكان، مهما بلغت تلك الصفات من فنتازيتها الغير منضبطة كما شاهدنا فعل (دانتي) أو الكائنات أو حتى حركة الشخصيات بعد موتها والاليات المستخدمة للتعالم في ذلك العالم من حيث التوظيف والاشتغال.

وفضلاً عن ذلك حينما نتناول المكان والزمان الذي تدور فيه الاحداث سنجد أن المكان الذي كان فيه (ميغيل) يمتلك صفات واقعية ومؤسس على أساس واقعية قبل أن تجسد عبر البرامج الرقمية (برامج المونتاج) كما هو موضح في الشكل الآتي:

حينما ننظر إلى الشكل رقم (1) سنجد أن (ميغيل) يعيش في مكان وزمان طبيعيين ولكن حينما ننظر إلى الشكل رقم (2) سنرى أن المكان الذي أنتقل إليه (ميغيل) هو مكان فنتازي من حيث التصميم ومن حيث

الوجود وحتى الهندسة التي بُنية بها، ولهذا أن تلك الفنتازيا التي عاشها (ميغيل) استطاعت أن تقنع (ميغيل) وبالتالي تقنع المتلقي كون المرجعيات التي بُنية بها جميع مفاصل عالم الموتى لا ينتمي إلى الواقع ولا يستطيع أحد رسم ملامح عالم الموتى في الواقع الفيزيائي ولهذا ترى صانع العمل عول على ذلك المفصل في بناء عالم الموتى من خلال الفنتازيا الجامحة التي خلق فيها جميع ما وصله إليه خياله.

يمكن التداخل مابين الو اقعي والفانتازي عبر رسمها D2 وتحويلها الى D3 وفق ما تتطلبه طبيعة الفلم (من التصويروالاضاءة والصوت والموسيقى والمؤثرات البصرية والمكافئ الصوتي)

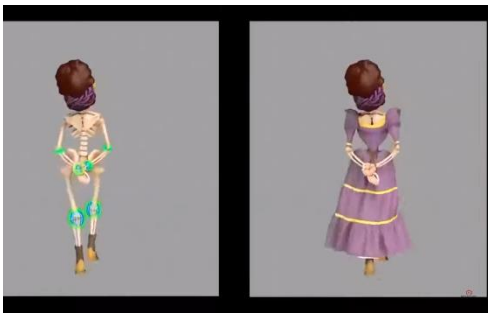
عندما نتحدث عن آلية تجسيد المتخيل السردي فمن الطبيعي أن آلية تجسيد المتخيل يعتمد على عناصر الوسيط التعبيري الذي يريد صانع العمل إيصال المعنى من خلال وسيطه بطريقة تعبيرية وجمالية، وفي أفلام الرسوم المتحركة يعتمد صانع العمل على رسم الشخصيات والزمان والمكان وباقي العنصر من خلال تقنيات رقمية ومرقمنة بذات الوقت لإيصال العمل السردي بطريقة تعبيرية.

ولهذا حينما نتحدث عن الشخصية سنجد أن تلك الشخصيات تم رسمها عن طريق برامج مختلفة تختلف بأختلاف الوظيفة والمرحلة التي تمر بها عملية الإنتاج، فعلى سبيل المثال نرى هنا في أحد كواليس الفيلم آلية صانعة الشخصيات من شخصيات 2D إلى شخصيات 3D كما هو موضح في الشكل الآتي:

عبر برامج المونتاج التي تعمل على إضفاء إبعاد رسم الشخصية وسط المكان التي تتحرك فيه فضلاً عن آلية حركة تلك الشخصية بالطريقة التي تكون متشابهة للواقع من حيث الحركة والفعل الدرامي والأحاسيس التي تبدوا عليها وسواها من الخصائص التي تجعل من تلك الشخصية واقعية بطريقة مقنعة.

ومن الجدير بالذكر أن تلك الشخصيات حينما تبنى تكون مؤسسة في حركتها على أساس حركة الإنسان بجميع تمفصلاته، فحتى تستطيع تلك الشخصية إقناع المتلقي من حيث الحركة والمشاعر التي تؤديها والتغيرات التي تحصل لها، نرى هنا صانع العمل يعول في تلك المفاصل جميعها على مخيلتهُ في تلك تحريك الشخصيات بالاستناد على حركة الإنسان الواقعي حتى تستطيع هي بالتالي الاقتراب من حركتها الواقعي.

وهذا ما يحدث حينما تبنى تلك الشخصيات ويراعى فيها أدق التفاصل كما حدث في الدقيقة (1:21:40) وهنا نرى (إميلدا) وهي تُظهر مشاعر الخوف والخجل في وقت واحد بلقطة متوسطة وهي تعتلي المسرح وإمامها جمهور حاشد يشجعها على البدء كما هو موضح في الشكل الآتي:



وهنا نرى المفاصل التي تحرك تلك الشخصية في الشكل رقم (2) وهي غير مكسوة بالإزياء قبل أن تتحرك في زمان ومكان الحدث وفي الشكل رقم (1) نرى (إميلدا) وهي تبدي مشاعر الخوف والخجل في فعل السرد بعدما تم إكساها بالهيئة الخارجية وهي تتحرك في فضاء الفعل الدرامي، ولهذا تعد عملية رسم وإكساء وتحريك الشخصية من 2D إلى 3D في البرامج الرقمية من الخطوات المهمة في إضفاء واقعية الفعل الدرامي في أفلام الرسوم المتحركة.

النتائج:

1. تكتسب شخصيات أفلام الرسوم المتحركة خصائصها البايولوجية الخارقة من خلال أكسسوار فضائية أو عقاقير كيميائية.
2. تستطيع شخصيات أفلام الرسوم المتحركة الرجوع إلى بايولوجيتها الطبيعية أو العكس في أي وقت.
3. يمتلك الزمان والمكان والاكسسوارات وباقي عناصر الحكاية في أفلام الرسوم المتحركة فنتازيا أكبر من حيث الخصائص التي تمتلك عن باقي الأنماط الأخرى.
4. تمتلك الشخصية الرئيسية في أفلام الرسوم المتحركة بخواص فيزيائية وكيميائية إما ثابتة أو متحركة وذلك يتبع خواص الخصم في ثابت أو تغير خصائصه.
5. يكون الجناس بين الواقعي والفنتازي في أفلام الرسوم المتحركة إما أن تكون الشخصيات حقيقة وباقي العناصر فنتازيا أو العكس.

الاستنتاجات:

1. تعتمد أفلام الرسوم المتحركة سواء على مستوى الشخصيات أو الزمان أو المكان وباقي العناصر الأخرى على قدرات فنتازيا مؤسسة على منطلقات واقعية.
2. لا يكون الغرض الأساسي من القوى الفنتازيا التي تمتلكها الشخصيات في أفلام الرسوم المتحركة هدفاً بذاته، وإنما غاية يحاول من خلالها صانع العمل شد المتلقي للمتن الحكائي.
3. دائماً ما يكون الهدف من الفنتازيا الغير منضبطة في أفلام الرسوم المتحركة هي محاولة تعزيز القيم الانسانية والاخلاقية والتربوية بقالب يتسم بالجدة والاصالة.

التوصيات: توصي الباحثة بتخصيص درس علمي يهتم بدراسة صناعة أفلام الرسوم المتحركة من خلال برامج المونتاج المتخصصة في هذا المجال.

المقترحات: تقترح الباحثة تناول دور أفلام الرسوم المتحركة المأدلجة وتأثيرها على الشعوب العربية.

References:

1. Academy, T. A. (2004). *The Intermediate Dictionary.* Cairo: Al-Shorouk International Library.
2. Alloush, S. (1985). *A Dictionary of Contemporary Literary Terms.* Beirut: Dar Al-Kitab.
3. Annan, L. (1984). *Realism in French Literature.* Cairo: Dar Al-Maarif.
4. Aristotle, T. (1983). *The Art of Poetry.* (I. Hamada, Trans.) Cairo: The Anglo Egyptian Bookshop.
5. Baali, H. (2014). *Child Theater in the Arab Maghreb.* Morocco: Dar Al-Yarouzi Scientific House for Publishing and Distribution.
6. bin Hussein, M. (1990). *Modern Literature History and Studies.* Riyadh: Dar Abdul Aziz Al Hussein.
7. Eid, M. (1998). *Questions of Modernity between Reality and Shatah.* Damascus: Arab Writers Union.
8. Fadl, S. (1978). *The Approach of Realism in Artistic Creativity.* Cairo: The Egyptian General Book Organization.
9. Ibn al-Atheer, D.-D. (1586). *The Walking Examples.* Cairo: Dar Nahdat Misr for Publishing and Distribution.
10. kadim oda, r., & fuad, f. (2020). Techniques of Acting Performance in Fantasy Theatrical Show. *Al-Academy*,(95), 5–18.
11. Mahdia, S. (2011). *The Effect of Animation on the Development of Aggressive Behavior.* Algeria: University of Algiers.
12. Majeed Ibrahim, M. H. (2019). Mechanisms of Employing Secondary Event in Cinematographic Discourse. *Al-Academy*(94), 237–254.
13. Majeed Ibrahim, M., & Malik Hasan, S. (2019). Working of the Secondary Event Structure in Embodying the Film Unity. *Al-Academy*(91), 5-20.
14. muejam almaeani aljamie. (B.T). *Definition and meaning of genus*. Retrieved from https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%AC%D9%86%D8%A7%D8%B3.
15. Obaid, Y. (2018). *The problem of employing magic realism in Arab cinema, the movie (Hala Howen) by (Nadine Labaki) as a model.* College of Fine Arts, University of Baghdad, Al-Academy Journal, Issue 87.
16. Saeed, M. (2021). *The directorial treatment of Marquez's novels in international cinema "Love in the Time of Cholera ... a Model".* Baghdad: College of Fine Arts, University of Baghdad, Al-Academy Journal, Issue 100.
17. Saliba, J. (1982). *The Philosophical Lexicon.* Beirut: The Lebanese Book House.
18. Salman, M. (2015). *The semantic and aesthetic work of the place in the narrative film (the pianist film as a model).* Baghdad: College of Fine Arts, University of Baghdad, Al-Academy Journal, Issue 72.
19. Todorov, T. (1993). *An Introduction to Marvelous Literature.* (A.-S. B. Allam, Trans.) Rabat: Dar Al-Kalam, Library of Moroccan Literature.
20. Yeronoff, R. (1991). *The World of the Novel.* (N. al-Takarlip, Trans.) Baghdad: House of Cultural Affairs.