الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

People's Democtratic Republic Of Algeria

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي.

Ministry Of Higher Education And Scientific Research

جامعةأبوبكربلقايد-تلمسان

كلية الآداب واللغـات

قسم الفنون

UNIVERSITYABOUBEKRBELKAID-TLEMCEN-

Faculty Of Letters And Languages

Department of Arts

الشعبة: فنون بصرية

التخصص:فنون تشكيلية

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر: ل.م.د

الموسومة بـ:

توظيف المقطوعات الموسيقية في الرسوم المتحركة

قراءة في عينة من رسوم التحريك

-إعداد الطلبة:

-دحمان طارق وطيبي عبد الغني

لجنة المناقشة:

- تحت إشراف

- د. بلبشيرعبد الرزاق

السنة الجامعية: 2025/2024م

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء:

أهدي نتائج هذا الجهد وعصارة هذا العمل:

إلى التي أهدتني نور الحياة وتعهدت برعاية خطواتي ورسمت معي أحلام حياتي والدتي الحبيبة أطال الله في عمرها وأدامها لي نبعا صافيا أمحو به كدر الأيام.

إلى من زرع في قلبي حب العلم ووضع بين جنباتي القوة والعزيمة والدي الغالي الذي طالما شجعني وساعدني لإتمام دراستي حفظه الله لنا جميعا.

إلى إخوتي الأعزاء حماهم الله.

إلى أساتذتي الكرام.

إلى كل الأهل والأصدقاء وزملاء الدراسة.

طارق

إهداء:

اهدي ثمرة جهدي المتواضع :

إلى من أمر الله بالإحسان إليهما"و بالوالدين إحسانا"

إلى من قاسموني حنان أمي و شاركوا في حب أبي إلى إخوتي الأعزاء

إلى من يسعدني في لقائهم و يحزنني فراقهم من

عرفت معهم معنى الحب و الإخلاص و رمز المعاشرة الطيبة إلى أحبتي

أجمعين

إلى كل من دعا لي بالتوفيق سرا و جهرا

عبد الغني

شكر و عرفان :

الحمد والشكر لله الحي القيوم أولا وأخيرا وامتثالا لقوله صلى الله عليه وسلم:

" من لا يشكر الناس لا يشكر الله"

نتوجه بجزيل الشكر وجميل العرفان للأستاذ " بلبشير عبد الرزاق " التي تكرم بقبول الإشراف على هذه المذكرة وعلى جميع التوجيهات والملاحظات والنصائح.

كما لا يفوتنا أن نتقدم بوافر التقدير والاحترام لأعضاء اللجنة المحترمين على عناء قراءة المذكرة وقبولها وتصويبها.

وكذلك نتقدم بخالص الشكر إلى كل من درسنا من أساتذة كلية الاداب و اللغات قسم فنون بجامعة " أبو بكر بلقايد" تلمسان.

وفي الأخير نشكر كل من قدم لنا يد العون والمساعدة من قريب أو من بعيد ونسأل الله عز وجل أن يجعل ذلك في ميزان حسناتهم انه قريب مجيب.

مقدمة عامة

مقدمة عامة :

تعد الموسيقى عنصرًا فنيًا أساسيًا في مختلف أشكال التعبير الإبداعي، وقد أثبتت حضورها القوي داخل عالم الرسوم المتحركة، حيث تتجاوز دورها التزييني لتصبح أداة فعّالة في بناء المشهد، وتوجيه الإحساس، وتكثيف المعاني البصرية.

فالمقطوعات الموسيقية لا تكتفي بمرافقة الصورة، بل تشاركها في صياغة السرد وتطوير الشخصيات، كما تُسهم في خلق الأجواء العاطفية والنفسية التي يعيشها المتلقي أثناء المشاهدة.

من خلال تفاعلٍ مدروس بين الصوت والصورة، تُوظف الموسيقى في الرسوم المتحركة لتُعبّر عن انفعالات الشخصيات، وتُعزز من الإيقاع الدرامي، وتُضفي الحيوية على الأحداث، إلى جانب دورها في التمييز بين المشاهد الزمنية والمكانية. وقد تطورت هذه العلاقة مع تطور تقنيات الرسوم المتحركة وأساليب الإخراج الموسيقي، مما يجعل من دراسة هذا التداخل بين الفنون موضوعًا جديرًا بالبحث والتحليل.

وانطلاقًا من هذا المنظور، تهدف هذه المذكرة إلى تسليط الضوء على كيفية توظيف المقطوعات الموسيقية في الرسوم المتحركة، من خلال استعراض نماذج مختارة، وتحليل دور الموسيقى في تعزيز الجوانب الفنية والسردية للعمل الفني. كما تسعى إلى فهم الأبعاد الجمالية والتقنية لهذا التوظيف، وبيان أثره على تجربة المشاهدة وتفاعل الجمهور.

وعليه جاءت الدراسة مقسمة إلى مقدمة عامة و فصلين : حيث شملت المقدمة العامة مشكلة البحث، ويضم تعريف و تحديد مشكلة البحث، أسباب اختيار الموضوع، الأهداف ، وبدون أن ننسى الفرضية التي هي ثمرة بحثنا.

أما الجانب النظري كان عبارة عن فصلين معنونين على النحو الأتي : الفصل الأول فقد تطرق إلى: معالم توظيف الموسيقي في الرسوم المتحركة وأهدافها التربوية ، أما الفصل الثاني ،يتحدث عن معالم توظيف الموسيقي في الرسوم المتحركة .

أما الجزء الأخير من الفصل الثاني تطرقنا فيه إلى الجانب التطبيقي بعض معلومات حول بعض الرسوم المتحركة التي تحتوي على مقطوعات موسيقية سواء نماذج عن رسوم متحركة غربية ،عربية أو يابانية بينما خصصنا جانب لتفريغ وتحليل البيانات واستخلاص النتائج على ضوء الفرضية ، وأخيرا الخاتمة، ثم المراجع والملاحق.

1-الأسباب اختيار الموضوع :

تعد مرحلة اختيار الموضوع ذات أهمية بالغة، و هي من أصعب مراحل التي يمر بها الباحث، لأنها تمثل مرحلة حاسمة تؤثر على سير عملية إنجاز عملية البحث بكامله فيمكن أن تتعدى أسباب اختيار الباحث لموضوع معين، فهي تكون إما أسباب ذاتية تفرضها طبيعة تخصصه أو وقدراته ورغباته، أما الأسباب الموضوعية يفرضها الواقع الاجتماعي و الضرورة الملحة لمواضيع تطرح نفسها بنفسها ومن بين الأسباب التي دفعتنا لاختيار هذا الموضوع نجد:

1- 1 الأسباب الذاتية :

إن عملية اختيار موضوع البحث أو في أي دراسة علمية تكون نتيجة أسباب ذاتية و ميولات شخصية تخص الباحث فإن اختيارنا لموضوع " توظيف المقطوعات الموسيقية في الرسوم المتحركة " تتمثل في:

1. **الاهتمام الشخصي بالموسيقى والفنون البصرية** :جاء اختيار الموضوع انطلاقًا من شغف خاص بكل من الموسيقى والرسوم المتحركة، وخصوصًا بكيفية تداخلهما لخلق تجارب حسية متكاملة تؤثر في المتلقي.
2. **الرغبة في التعمق في مجال فني مركّب** :يمثل هذا الموضوع تقاطعًا بين تخصصات متعددة (الموسيقى، السينما، التصميم، علم النفس...)، وهو ما يتماشى مع التوجهات الشخصية نحو البحث في المجالات التفاعلية والمركبة.
3. **الفضول لاكتشاف الجانب الخفي من الإنتاج الفني** :غالبًا ما يُنظر إلى الرسوم المتحركة من زاوية بصرية فقط، بينما يُهمل الدور المهم للموسيقى، ما حفّز الرغبة في تسليط الضوء على هذا الجانب المهمل نسبيًا.

2-1 الأسباب الموضوعية:

هناك مجموعة الأسباب جعلتنا نختار موضوع توظيف المقطوعات الموسيقية في الرسوم المتحركة دون غيره من المواضيع وذالك لعدة اعتبارات أهمها:

1. **أهمية الموضوع في المجال الأكاديمي والفني** :يعتبر توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة من المواضيع الحديثة نسبيًا في الدراسات الفنية، ما يمنحه طابعًا متجددًا وجديرًا بالبحث.
2. **قلة الدراسات المتخصصة في هذا الجانب** :رغم وفرة الأبحاث حول الموسيقى أو الرسوم المتحركة بشكل منفصل، إلا أن الدراسات التي تتناول العلاقة التكاملية بينهما لا تزال محدودة، خصوصًا في السياق العربي.
3. **إمكانية تطبيق النتائج عمليًا** :يمكن أن تساهم نتائج هذه الدراسة في تطوير الإنتاج الفني، سواء من خلال تحسين جودة الأعمال الموجهة للأطفال أو من خلال إرشاد المشتغلين في المجال إلى أفضل طرق التوظيف الموسيقي.

2-الأهداف :

أي بحث علمي لا بد عليه أن يكون له هدف أو مجموعة أهداف المحددة يرجو بلوغها من خلال بحثه أو تطرق إلى أهم ثأتيراتها على الواقع الاجتماعي ولهذا تسعى دراستنا إلى تحقيق هذه أهداف :

1. تحليل الوظائف السمعية التي تؤديها المقطوعات الموسيقية داخل الرسوم المتحركة.
2. فهم العلاقة الجمالية والتقنية بين الموسيقى والصورة المتحركة.
3. إبراز دور الموسيقى في التعبير عن المشاعر والمواقف الدرامية دون الاعتماد الكلي على الحوار.
4. تسليط الضوء على أهمية التخطيط الموسيقي المسبق في عملية إنتاج الرسوم المتحركة.

5. تقديم قراءة نقدية لنماذج مختارة من أعمال الرسوم المتحركة التي تُوظف الموسيقى بشكل إبداعي.

3- الإشكالية :

عرفت الرسوم المتحركة منذ نشأتها تطورًا متسارعًا في بنيتها الفنية والتقنية، حيث لم تعد تقتصر على كونها وسيلة ترفيهية موجهة للأطفال، بل أصبحت شكلًا فنيًا متكاملًا يُخاطب مختلف الفئات، وينافس الأعمال السينمائية من حيث العمق والابتكار. ومن بين العناصر الأساسية التي ساهمت في إضفاء هذا البعد الجمالي والتعبيري نجد **الموسيقى**، باعتبارها لغة عالمية قادرة على إثارة الانفعال وتوجيه الإحساس، وتعزيز الإيقاع الدرامي للمشهد.

لقد بات واضحًا أن المقطوعات الموسيقية في الرسوم المتحركة لا تُستخدم لمجرد التزيين أو الترفيه، بل توظف بشكل مدروس ومُخطط له ضمن البنية السردية للعمل. فهي تسهم في بناء الشخصيات، وخلق الجو العام، بل وتمثل أحيانًا "الراوي الخفي" الذي يُكمل ما لا يُقال عبر الصورة أو الحوار. إلا أن هذا التوظيف يطرح تساؤلات حول الآليات والمعايير التي تحكم العلاقة بين الصوت والصورة، ومدى وعي صنّاع الرسوم المتحركة بأهمية الموسيقى في توصيل المعنى والتأثير في المتلقي.

انطلاقًا من هذا التداخل بين العنصرين السمعي والبصري، تبرز إشكالية هذه الدراسة في محاولة فهم طبيعة هذا التوظيف الفني، وتحليل مدى فاعلية الموسيقى في تعزيز بنية الرسوم المتحركة من الناحيتين الجمالية والتواصلية.

وعلى هذا الأساس قمنا بطرح سؤال التالي:

- ✓ **كيف تُوظّف المقطوعات الموسيقية داخل الرسوم المتحركة، وما مدى تأثير هذا التوظيف على بنية العمل الفني وسيرورته السردية والتعبيرية؟**

4-فرضيات :

-تعد الفرضية بمثابة تفسير مؤقت يوضح مشكلة ما أو ظاهرة ما فهي عبارة عن مبدأ لحل مشكلة يحاول أن يتحقق منه باستخدام المعلومات المتوفرة لديه.

وفرضيتنا كالتالي :

- ➢ **تلعب المقطوعات الموسيقية دورًا جوهريًا في تعزيز البعد الدرامي والتعبيري** للرسوم المتحركة، وتُسهم في إيصال الرسائل البصرية بشكل أعمق.

5- منهج البحث :

ويقصد به الأساليب العلمية الصحيحة، التي يتبعها الباحثون؛ من أجل الكشف والتقصي والتعمق والتحليل؛ لإجلاء الالتباس والتشكك والغموض الذي يحيط بظاهرة معينة، وفي النهاية التوصل للنتائج المدعمة بالقرائن والبراهين.[1]

[1] شفيق محمد، الخطوات المنهجية الإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، دون طبعة ،الإسكندرية،مصر،1985،ص80.

في ضوء طبيعة الدراسة والأهداف التي تسعى لتفعيلها تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والذي يعتمد على وصف الظاهرة كما هي في الواقع وصفا دقيقا، ويعبر عنها تعبيرا كيفيا وتوضيح خصائصها، وتعبيرها تحليليا بما يوضح حجمها ودرجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى، بل يتعداه إلى الوصول لاستنتاجات تسهم في فهم الواقع وتطويره.

لتحقيق أهداف هذه الدراسة، تم اعتماد منهجية تحليلية وصفية تعتمد على ما يلي:

- **المنهج الوصفي التحليلي** :من خلال تحليل عناصر الموسيقى في مجموعة مختارة من أعمال الرسوم المتحركة، سواء كانت موجهة للأطفال أو للكبار، عربية أو أجنبية، بهدف فهم آليات التوظيف الموسيقي.

الفصل الأول : معالم توظيف الموسيقي في الرسوم المتحركة وأهدافها التربوية

الفصل الأول :معالم توظيف الرسوم المتحركة و أهدفها التربوية

تمهيد :

تعدّ الرسوم المتحركة من الوسائل البصرية الفعالة التي فرضت نفسها بقوة في مجال التربية والتعليم، حيث تشكل جسرًا بين المعرفة والمتعلم بفضل قدرتها على تبسيط المفاهيم المعقدة وإضفاء عنصر التشويق على العملية التعليمية.

يرتكز توظيف الرسوم المتحركة على أسس تربوية وعلمية تجعل منها وسيلة ناجعة لنقل المعرفة بطريقة مرنة وتفاعلية، مما يساعد في تحسين الفهم والاستيعاب، خاصة لدى الأطفال والمراهقين.

تعد الموسيقى عنصرًا أساسيًا في عالم الرسوم المتحركة، حيث تلعب دورًا محوريًا في تعزيز التأثير العاطفي، وتوجيه إدراك المشاهد، وإضفاء الحيوية على المشاهد البصرية.

إذن في هذا الفصل، سنستعرض تعريف الموسيقى لغة و اصطلاحا، توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة، تاريخ ونشأة و ظهور الرسوم المتحركة،أهم رواد الرسوم المتحركة في التاريخ ،مميزات و خصائص أفلام الكرتون و أخيرا دور الرسوم المتحركة و أهدافها التربوية.

1-تعريف الموسيقي لغة واصطلاحا :

1-1 تعريف الموسيقى لغة:

الموسيقى في اللغة العربية مشتقة من الكلمة اليونانية (**Mousike**) "**Μουσική**"، والتي تعني "فن الملهمات" أو "فن الآلهات". في اللغة العربية، يشير مصطلح **الموسيقى** إلى الأصوات المنغّمة المرتبة وفق نظام معين، ويُستخدم للدلالة على الألحان العذبة والتناغم بين النغمات المختلفة.

1-2 تعريف الموسيقى اصطلاحًا:

الموسيقى اصطلاحًا هي فن تنظيم الأصوات وتنسيقها وفق قواعد معينة لخلق أنغام متناغمة ومؤثرة .تعتمد على عناصر مثل **اللحن، الإيقاع، الهارموني، والتوزيع الصوتي** .تُعتبر الموسيقى وسيلة تعبيرية تعكس المشاعر والثقافات، كما أنها تستخدم في مجالات متعددة مثل الترفيه، العلاج، والتربية.

الموسيقى علم وفن ولغة عالمية لها قواعد وأصول وأساس لاستخدام مفرداتها وتراكيبها . فالصوت الموسيقي يصدر عن الذبذبات والموجات الصوتية سواء كان ذلك من الآلات الموسيقية أو من البشر. وعناصر الموسيقى هي الإيقاع،اللحن،الهارموني واللون الصوتي [1]

[1] رانا ساهر محمد رشاد،برنامج موسيقي مقترح لتعليم بعض المفاهيم الموسيقية لمعلمي التربية الرياضية،مجلة علوم و فنون و الموسيقى، كلية التربية الموسيقية ،المجلد التاسع و الثلاثون، يونيو 2018 ،ص1452.

والموسيقى هي أحد الفنون الجميلة وأرقاها وأسماها تعبيراً وأعمقها أثراً في النفس البشرية وتحريك المشاعر والأحاسيس. وقد نشأت الموسيقى مع الحياة وتطورت من خلالها يوماً بعد يوم، وبدأت بالغناء ثم اخترعت الآلات الموسيقية البدائية لمصاحبة الغناء والرقص، ثم دخلت المعابد مع الطقوس الفرعونية والإغريقية ثم في الكنائس المسيحية .والموسيقى هي فن التأليف والتناسق بين الأصوات في إتفاق وانسجام بحيث ترتاح الأذن لسماعها .

الموسيقى هي فن متكامل يمثل الصوت الموسيقي مادتها الخام، فهو مادة طيعة تتأرجح بين الحدة والغلظ نغمياً، وتتأرجح أيضاً في إيقاعها فتمتد زمنيا أو تقصر، تتلون في حجمها من قوة إلى همس، كما تتلون أيضاً في طابعها من آلة لأخرى أو من مجموعة آلات إلى مجموعة أخرى. ومن خلال تشكيل هذه المادة الخام تنتج عناصر الموسيقى الأربعة: الايقاع – اللحن – الهارموني – التلوين الصوتي.[1]

2–توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة :

الموسيقى: تستخدم الموسيقى لخلق جو في الفيلم وهي ،أنها تساعد على إندماج المشاهد مع الأصوات ،حيث يمكن أن تكون الموسيقى عنصرا هاما في تعلم الطفل الكثير من المعلومات التي يتعذر عليه فهمها ،في الحالات أو الميادين الأخرى إضافة إلى أن الموسيقى قد تزيد من قيمة الفيلم كما تجلب الطفل إلى سماعها ،حتى وإن لم يرى هذا الفيلم ،ومن ثم يجب أن تكون

[1] عواطف عبد الكريم، ملزمة التذوق الموسيقي، سلسلة حفلات الموسيقى للجميع، أوركسترا أوبرا القاهرة، 2000 م، ص01.

الموسيقى الموجهة للأطفال أقرب إلى إثارة إدراكهم وتلبية إدراكاتهم وطموحاتهم ورغباتهم ،وتنقسم موسيقى الأفلام الكرتونية إلى ثلاث أنواع رئيسية[1] .

- موسيقى وصفية: وهي ما يجب أن تلائم الحركات على الشاشة بتطابق محكم.
- موسيقى مصاحبة: وهي ما تزود المناظر بالطابع والإيقاع .
- موسيقى انتقالية: وهي ما تجعل الانتقال من مشهد إلى آخر انتقالا سلسا بنفس الطريقة التي تؤدي بها المخرج بصريا.

-المؤثرات الصوتية :تتضح المؤثرات الصوتية في إدراك الطفل ،بأنها تربط ما يشاهده الطفل من صور وأحداث بما يسمعه من أصوات ،فتزيد معرفته بدلالة الصورة والصوت معا ،ويساعد ذلك على قدرة الطفل في الاندماج النفسي للأحداث بقوة ومواصلة متابعتها ،وهناك نوعان من المؤثرات الصوتية من حيث طريقة استخدامها وتناولها ،نوع لابد من تطابقه بصريا مع المنظر الذي نراه على الشاشة ،ونوع يمكن سماعه دون الارتباط المحدد بحركة لذاتها على الشاشة ،والصوت البشري يظهر في الرسوم من خلال التعليق أو الحوار بين الشخصيات أو الأغنية التي تؤديها الشخصيات ،ويعبر الصوت البشري عن اللغة التي يتناولها الفيلم سواء كانت عربية أو عامية أو أجنبية ،ولذلك تبرز أهمية هذا العنصر في تنمية معرفة الطفل وإدراكه .

للأغنية دور كبير في توليد الرغبة لدى الطفل لمشاهدة الرسوم المتحركة وتحتوي الأغنية على الكلمات واللحن والموسيقى المصاحب لها ،والطفل عادة يفضل الأغنية على الموسيقى البحتة ،وذلك لكون الأغنية تزيد الواقع بالتجريد ،وهذا الأمر يلبي احتياجات الطفل بطريقة جيدة

[1] منال أبو الحسن فؤاد،الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل ، مصر :دار النشر للجامعات ،ط1، 1998 ،ص30.

،وتستخدم برامج الأطفال أغنية الرسوم المتحركة للتنويع بين فقرات البرامج ولضمان متابعتها ،ويستطيع الطفل أن يحفظ أغنية الرسوم المتحركة أكثر من حفظه لجملة نثر ،حيث يساعد جمال اللحن والموسيقى خفته وإيقاعه ،وسهولة الكلمات والصوت على سهولة الحفظ والتذكير لكلمات الأغنية وترديدها ،كما يساعد حفظ الأغنية على زيادة الارتباط بالبرنامج أو المسلسل الكارتوني الذي يستخدم فيه الأغنية كمقدمة أو مؤخرة له ،التي تكون في غالب الأحيان ذات الطابع الحماسي ،تثير الطفل ويتفاعل معها.[1]

– أشار ميلر(MILLER, 2006)إلى دور كارل ستالينغ (Carl Stalling) في وضع الموسيقى الكلاسيكية والشعبية جنبا إلى جنب بنفس الطريقة في عمله، ومن خلال عشرات الرسوم المتحركة لوارنر براذرز(Warner Brothers) ، واقتباساته من الملحنين الكلاسيكيين قدم للطفل ثقافة موسيقية بطريقة مميزة، حيث استطاع أن يطوع أفلام الكرتون لتعمل في المقام الأول كنوع من موسيقى البرامج النفعية، مراعيا خصوصية المرحلة العمرية للطفل، حيث غالب ما ظهرت تغييرات مفاجئة في الحالة المزاجية والمواقف. ففي المسلسل الكرتوني Bugs Bunny) (Rides Again، أورد جزءا من سوناتا بيانو بيتهوفن والتي يمكن أن يتبعها بعد قليل بلحن راقص.

ويؤكد أن هذه الطريقة الواقعية لدمج الموسيقى الكلاسيكية في مقطوعات الرسوم المتحركة غرس نوع من الألفة اللاشعورية لدى الجماهير التي شاهدتها على شاشات التلفزيون لعقود بعد ذلك؛ وقد قدمت الرسوم الكارتونية التي تضمنت في قاعات الحفلات الموسيقية ارتباطا أكثر وضوحا بين

[1] شعبان مهدية، (أثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني للطفل الجزائري) ، البليدة :كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، 2008، ص42.

الموسيقى عروضا الكلاسيكية والرسوم المتحركة، وأكدت على الصورة النمطية لجوانب الثقافة العالية .

الحقيقة أن هذا الاندماج ما بين أفلام الرسوم المتحركة والموسيقى الكلاسيكية العالمية قدم فرصة مهمة لمختلف الأجيال على المستوى العالمي عموما والمستوى العربي خاصة الاكتساب ثقافة موسيقية جيدة المستوى، خاصة وأن هذه الموسيقى تعتبر جديدة حتى مرحلة قريبة على مستوى الثقافة الموسيقية لدى المجتمع العربي عموما والمجتمع الأردني على وجه الخصوص، حيث شكلت أفلام الرسوم المتحركة –حتى مرحلة متأخرة – الفرصة الأكبر وقد تكون الوحيدة بالنسبة للبعض لاطلاع على الموسيقى الكلاسيكية، وإتاحة الفرصة أمام الطفل لمشاهدة الفرقة الموسيقية والتعرف على أشكال الآلات الموسيقية العالمية وأصواتها، إلى بجانب مهم من أساليب الأداء الجماعي الاوركسترالي، والاطلاع على مجموعة من أشهر المؤلفات الموسيقية العالمية.

و قد تسنت للأطفال فرصة حفظ بعض الموضوعات أو الجزئيات الموسيقية الرئيسية (Musical Themes)، من خلال ارتباطها بطفولتهم وبأفلام الرسوم المتحركة المحببة لديهم، وإن لم يدرك الطفل مرجعيتها الموسيقية أو التأليفية، أو يعرف جزء من مؤّلف عالمي يعود مؤّلف موسيقي مشهور، ولكن يرسخ اللحن في ذاكرته، ويقترن بالصورة والمشهد، كما ساهمت أيضا في استيعاب الطفل لدور الموسيقى المقترنة بالشخصية أو الحدث(Motive Light).

من هذه الأعمال كانت مجموعة من أشهر أفلام الرسوم المتحركة، وتشمل أعمال صامته Film (Silent)أو شبه صامته، مثل: توم وجيري (Tom & Jerry) ،النمر الوردي (The Pink Panther) ،ونقار الخشب (Woody Woodpecker).

ومن ناحية أخرى ساهمت العديد من أغنيات شارات أفلام الرسوم المتحركة العربية والمدبجة إلى العربية، ذات المحتوى الموسيقي الجيد الشعري الغنائي الغني في خدمة أهداف تربوية توجيهية وتعليمية لغوية وتعبيرية، وقد تنوعت موضوعاتها، ومن أبرزها ما قدمه المؤلف طارق العربي طرقان

في مجال الشارات الغنائية لأفلام الرسوم المتحركة، نذكر منها: أنا وأخي، ماوكلي فتى الأدغال، صقور الأرض، وهزيم الرعد[1].

3-تاريخ و نشأة ظهور الرسوم المتحركة :

3-1 نبذة تاريخية عن الرسوم المتحركة تطورها :

يرتبط تاريخ الرسوم المتحركة بتاريخ فن التحريك السينمائي باعتبارها أحد تقنيات وأنواع هذا الفن ،الذي يعتبر فن قائم بذاته ،حيث مر بمراحل وعدة تطورات وتحولات لتصل إلى الشكل الحالي من الرسوم المتحركة ويعود الفضل في اكتشاف الرسوم المتحركة إلى (جوزيف بلاتو) J. Blatu وذلك ابتداء من القرن 19 عن طريق تصميم آلات للعرض مثل آلة العرض الذي طورها ما بين 1828م و 1832م والمعروفة باسم (بينوكسيكوب) ،إلى جانب تقنية (ريمو) في العرض من خلال وضعه عام 1876م لآلة (برازي سكوب praxi) noscope والتي تحتوي على اثنتي عشرة مرآة عاكسة للرسوم .

وبقيت سينما التحريك في طور التجريب بالرغم من بعض المحاولات مثل محاولة (إميل ريمو .I) Rimo لإنشاء المسرح البصري عام 1888 والذي يعتبر الشكل البدائي للرسوم المتحركة .

[1] صفاء هلال حداد ،عزيز ''احمد عوني'' ماضي ،المحتوى الموسيقي لأفلام الرسوم المتحركة وإمكانية توظيفه في تعزيز الثقافة الموسيقية الشعبية لدى الأطفال ، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة،المجلد 12 ،العدد 44 ،الجزء 4 أكتوبر 2018،ص1254-1255.

إميل ريمو (1844–1918) (Émile Reynaud) هو أحد رواد الرسوم المتحركة والمسرح البصري. كان عالِمًا ومخترعًا فرنسيًا لعب دورًا أساسيًا في تطوير العروض البصرية المتحركة قبل اختراع السينما الحديثة من أهم إنجازاته :

1. **ابتكار "المسرح البصري(Théâtre Optique) "**

- ✓ في عام 1888، اخترع ريمو المسرح البصري، وهو جهاز عرض مكّن من عرض صور متحركة مرسومة يدويًا على شاشة كبيرة.
- ✓ كان هذا الجهاز يسمح بعرض أفلام متحركة على شريط مرن، مما جعله أول من أنشأ عروض رسوم متحركة طويلة قبل ظهور الأفلام السينمائية الحقيقية.

2. **"الصور المتحركة" قبل السينما**

- ✓ قبل ظهور السينما كما نعرفها اليوم، كان ريمو يعرض رسومه المتحركة على الجمهور باستخدام جهازه، حيث قام في عام 1892 بعرض أفلامه في متحف "غريفان" بباريس.
- ✓ من أبرز أفلامه *Pauvre Pierrot* :و *Autour d'une cabine*، اللذان يعتبران من أوائل الأفلام المتحركة في التاريخ.
- ✓ قبل اختراعه المسرح البصري، طور ريمو جهازًا يُعرف باسم "**براكسينوسكوب** (**Praxinoscope**)في عام 1877، والذي كان نسخة محسّنة من الفيناكستيسكوب (Phenakistiscope) ويعتمد على سلسلة من المرايا لتعزيز الوضوح البصري للحركة المتعاقبة للصور.

وقد تطور فن التحريك السينمائي ابتداء من سنة 1906 عندما أنتج الأمريكي (ستوارت بلاكتون) S.Blaktoon فيلم الخدع المعروف "الفندق المسكون" والذي استعمل فيه تقنية

صورة بصورة التي مكنته من إدخال الحركة أو إنشاء وهم الحركة على الأثاث والجماد أثناء تصويره لفيلمه ،فقد أدهشت هذه التقنية الأوساط الفنية في ذلك الوقت ،ولهذا استطاع (بلاكتون) إنتاج أول فيلم من أفلام الرسوم المتحركة عام 1907 ،تحت عنوان المراحل المضحكة للأشكال المسلية ،ثم أنتج في نفس السنة فيلم "الريشة الذهبية"،كما قدم في نفس السنة الفنان الفرنسي (إميل كوهل)Imel.Ki الفيلم الكرتوني واسمه "تحريك عيدان الثقاب "وأبدع أول فيلم كرتوني بعنوان "الفانوس السحري" سنة 1908 ،ثم قدم الفنان ماكس فلشر Max.felsher عام 1917 اختراعا آخر ،حيث أدمج الصور الواقعية الحية بالرسوم المتحركة لأول مرة في تاريخ الفن.

ماكس فليشر (1883–1972) كان رسام رسوم متحركة ومخرجًا ومنتجًا أمريكيًا من أصل نمساوي، وهو أحد الرواد في مجال الرسوم المتحركة خلال القرن العشرين ومن اهم إنجازاته ما يلي :

- **ابتكار تقنية الروتوسكوب** :(**Rotoscope**) وهي تقنية تسمح برسم الشخصيات المتحركة عن طريق تتبع اللقطات الحقيقية، مما أدى إلى حركة أكثر سلاسة في الرسوم المتحركة.

كان فليشر منافسًا رئيسيًا لوالت ديزني خلال الثلاثينيات، واشتهرت استوديوهاته بأسلوب أكثر جرأة وسريالية مقارنة برسوم ديزني. لكن بسبب مشاكل مالية، انتهى به المطاف بفقدان السيطرة على استوديوه في الأربعينيات.

وبدخول الفنان (والت ديزني) ميدان الأفلام الكرتونية التي تحولت بفضله إلى فن جماهيري [1]،ولقد صنع (والت ديزني) أكثر من مئة فيلم قصير ،وقدم أول أفلامه الطويلة وهو (الأميرة الصغيرة والأقزام السبعة) ،وكانت مدة الفيلم 84 دقيقة واعتبارا منذ ذلك الوقت أخذت الأفلام الطويلة تتوالى فصدر بعد هذا الفيلم ،أفلام طويلة كثيرة منها "بينكيو" و "سندريلا" 1950 و "أليس في بلاد العجائب" 1951 و،....وأن كتاب الغاب هو آخر الأفلام التي أشرف عليها "والت ديزني" ،اقتضى إنجازه ثلاث سنوات ونصف السنة واشترك في تنفيذه 300 فنان وعمل فيه 100 رسام قاموا برسم000 322 ، رسم ودقيقة واحدة من الحركات وتقتضي هذه الدقيقة 1440 رسما مختلفة ،كان طوال الفيلم 2200 متر ويعتبر هذا العمل من أحسن ما أنجزه في تاريخ السينما[2] ،وفي عام 1928 قدم الانتصار الكبير بابتكار شخصية "ميكي ماوس" من خلال فيلم "سفينة وللي التجارية" المصاحب للصوت لأول مرة.

وخلال الثلاثينات والأربعينات من القرن 20 إذ أقدم كل من "وليم حنا" و"جوزيف باربير" من شركة(مترو جولدن ماير) على إنتاج سلسلة من أفلام الرسوم المتحركة القصيرة من بطولة الثنائي "توم وجيري"،وأنتج "الأرنب أوزوولد" وقام لانترز فيما بعد بتقديم الطائر"وودي وودبيكر" ،كما أسندت شركة وارنر إخوان إلى كل من "تكس افري" و"تشك جونز" و"فريتز فريلنج"مهمة إخراج أفلام الرسوم المتحركة القصيرة كبطولة "بعز بني" ،ودفيك والمرقد بوركي يج .

[1] بشيش رشيدة، (الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري دراسة قيم وتأثيرات) ، رسالة ماجيستير في معهد الإعلام والاتصال ،الجزائر 1998،ص6.

[2] جورج صادول، تاريخ السينما في العالم ،ترجمة إبراهيم الكيلاني وفايز نقش ،بيروت : منشورات عويدات ، 1968 ،ص4

وأنجز نورمان ماكلارين خلال هذه الفترة أفلاما للرسوم المتحركة نالت قدرا من الاستحسان ،الهيئة القومية للسينما بكندا ،وقد ذاعت ماكلارين لأسلوبه في التلوين المباشر على لوحات الرسوم المتحركة وشملت أعماله في هذا المجال أفلام "فيدل ديدي" 1947 **فلتذهب الهموم** 1949 **،الجيران** 1952 **،وهو من أفلام التحريك بنقاط الإضاءة الإلكترونية.**

نورمان ماكلارين (Norman McLaren)هو مخرج ومبتكر سينمائي كندي اسكتلندي الأصل، وُلد في 11 أبريل 1914 وتوفي في 27 يناير 1987. اشتهر بإبداعه في مجال **الرسوم المتحركة التجريبية** والتقنيات السينمائية المبتكرة، خاصة في مجال **التحريك اليدوي على الفيلم** والصوت المرسوم يدويًا من اعماله نذكر

– (**1952**) **Neighbors**فيلم قصير بتقنية **التحريك بالتوقف–Stop**) (**Motion**، حصل على **جائزة الأوسكار لأفضل فيلم وثائقي قصير.**

– (**1949**) **Begone Dull Care**تعاون مع عازف الجاز أوسكار بيترسون، حيث استخدم فيه **الرسم المباشر على الفيلم** لمزامنة الصورة مع الموسيقى.

– (**1955**) **Blinkity Blank**فيلم يستخدم تقنيات التجريب البصري والفجوات الزمنية، فاز بجائزة السعفة الذهبية لأفضل فيلم قصير في مهرجان كان.

– (**1968**) **Pas de Deux**فيلم يعرض **تأثيرات بصرية مبتكرة** من خلال تعريضات متعددة لراقصين كلاسيكيين.

– (**1942**) **Hen Hop**فيلم يعتمد على **الرسوم المتحركة المرسومة يدويًا** ليصور دجاجة ترقص بطريقة مرحة.

وفي أوائل الأربعينيات من القرن 20م انفصل لفيف من فناني الرسوم المتحركة عن معامل تصوير ديزني وكونوا تجمعا سمي إتحاد أصحاب الإنتاج الأمريكي ،وكانوا يرفضون تركيز اللمسات القوية والمسطحات اللونية الصريحة السائدة في الاتجاهات التشكيلية الحديثة ،وقد تبين انخفاض الإنتاج عند العمل بهذا الأسلوب الجديد مقارنة بأساليب ديزني الإنتاجية ،ومن ثم انعكس تأثيره على الأداء في معامل تصوير الرسوم المتحركة بجميع أنحاء العالم ،كما أدى انخفاض تكاليف الإنتاج إلى نجاح الإنتاج التلفزيوني من الرسوم المتحركة لبرامج الأطفال .[1]

وبعد النجاح الكبير لفن الرسوم المتحركة في أمريكا وغزو الأفلام الأمريكية لأنحاء العالم ظهرت مدرستان ناجحتان في أوروبا الأولى في فرنسا وبلجيكا ،حيث قدمت شخصيات الفنان الكبير (هيرجيه) في أفلام رسوم شخصية البطل "تان تان" مع بداية الخمسينات .والمدرسة الثانية الأوروبية في يوغسلافيا ودول الكتلة الشرقية ،حيث قدمت أسلوبا جديدا مختلفا عن الأسلوب الأمريكي والفرنسي وتدور الموضوعات حول أفكار إنسانية تدعو للحب والحرية والسلام في الرسوم المتحركة ،تبتعد عن محاكاة الطبيعة ،وتتطور فيها الأشكال والخطوط إلى تكوينات بسيطة لا إحساس فيها بأي تجسيم ،ولا تعتمد الأفلام على الحوار ،وإنما تستغني عنه بالموسيقى والمؤثرات الصوتية ،وفي منتصف الخمسينات من القرن 20م ،بدأت التجارب لتنفيذ الرسوم المتحركة بالحاسوب الرقمي مع بداية انتشاره ،ومنذ منتصف السبعينات من القرن 20م ،ازداد الاعتماد على الحاسوب في تنفيذ أفلام الرسوم المتحركة الطويلة وإعلانات التلفاز ،كما استعادت أفلام الرسوم المتحركة الهزلية الطويلة مكانتها خلال الثمانينات ،إذ أعلن قسم الرسوم المتحركة بعامل تصوير "والت ديزني" عن خططه لإنتاج فيلم طويل كل عام.

[1] جورج صادول ،مرجع سابق ،ص4.

بدون ان ننسى المدرسة اليابانية نموذج "كونان" هو أحد أبرز الأمثلة على الرسوم المتحركة اليابانية، ويعود إلى سلسلة الأنمي الشهيرة "**المحقق كونان** (**Detective Conan**) "التي أنشأها الكاتب والرسام **غوشو أوياما** .هذه السلسلة تعد واحدة من أشهر وأطول سلاسل الأنمي في تاريخ اليابان والعالم، وقد حققت نجاحًا كبيرًا سواء على مستوى الإنتاج التلفزيوني أو الأفلام والمانغا. يمكننا التحدث عن عدة جوانب من هذا النموذج وكيفية ارتباطه بتقنيات الرسوم المتحركة اليابانية.

"المحقق كونان" هو نموذج متكامل للرسوم المتحركة اليابانية التي تمزج بين الأسلوب الفني، السرد القصصي العميق، والشخصيات المتعددة الأبعاد. وهو يشكل مثالًا على كيفية استخدام الأنمي كأداة لفهم جوانب معقدة من الحياة اليومية والإنسانية، مع الحفاظ على الهوية اليابانية في تقديم القصص.

في العالم العربي، شهدت صناعة الرسوم المتحركة تطورًا كبيرًا في العقود الأخيرة، مع التركيز على تقديم محتوى يناسب الثقافة المحلية والعالمية. يعتبر "**ريمي** "أو "**إيميلي** "في النسخة الفرنسية) أحد أبرز الأمثلة على ذلك، وهو نموذج مهم يجسد التعاون بين الإنتاجات الأوروبية والشرق الأوسطية، وكذلك بين الإنتاج المحلي والعالمي في مجال الرسوم المتحركة. ولكن، نظرًا لأن "ريمي" ليس إنتاجًا عربيًا أصليًا، ولكن تم دبلجته إلى العربية وعُرض في العديد من البلدان العربية، فإن هناك دروسًا يمكن استخلاصها من هذا النموذج فيما يتعلق بالرسوم المتحركة في لبنان وسوريا.

يُعرف الأنمي بالاسم الفرنسي"Les Aventures de Rémy" ، وهو مستوحى من رواية "**الطفل الذي لا يبكي** "للكاتب الفرنسي **هيكتور مالو** .على الرغم من أن هذا الأنمي ليس إنتاجًا عربيًا محليًا، فقد لاقى شعبية كبيرة في العالم العربي بعد أن تم دبلجته إلى اللغة العربية

وعُرض على محطات التلفزيون في العديد من البلدان العربية، بما في ذلك لبنان وسوريا. يُعد "ريمي" واحدًا من الأنميات التي تركت بصمة كبيرة في الثقافة العربية.

بفضل دبلجته إلى العربية، أصبح "ريمي" من الأنميات الشهيرة في لبنان وسوريا، حيث عرض على العديد من القنوات المحلية في فترة الثمانينات والتسعينات، مثل قناة "**التلفزيون السوري** " و"المؤسسة اللبنانية للإرسال .(LBC) "هذه السلسلة أثرت في الجيل الذي نشأ في تلك الفترة، وأصبحت جزءًا من الذاكرة الثقافية للأطفال في تلك البلدان.

رغم أن "ريمي" ليس إنتاجًا محليًا في لبنان أو سوريا، فإن تأثيره كان كبيرًا في المنطقة من خلال دبلجته باللغة العربية. كما أن هذه السلسلة تعتبر نموذجًا لظهور تأثيرات الرسوم المتحركة الأجنبية في الثقافة العربية، وفي الوقت نفسه تُظهر أن هناك إنتاجات محلية بدأت في تطوير أسلوبها الخاص.

وفي سنوات التسعينات توسع إنتاج الرسوم المتحركة ليصل إلى الجماهير المراهقين والبالغين ومن بين هذه المبادرات التي حققت شهرة كبيرة في تاريخ الرسوم المتحركة التلفزيونية كانت مع السلسلة الأمريكية Les Sinpsons ،إذ وصلت إلى 16سنة من الوجود في 2006 ،وهذا ما يمثل رقما قياسيا إضافة إلى سلاسل أخرى انتهجت سبيل السلسلة السابقة منها ،أو إضافة إلى سلسلة أخرى عرفت نجاحا غير متوقعا من خلال نوعية إنتاجها وطرافتها وما تحمله من مواقف فكاهية ،وقد وصلت إلى جلب انتباه البالغين من الجمهور المتلقي وهي Un boba la mer[1]

[1] نبيلة رقان، (الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري) ، رسالة لنيل شهادة الماجيستير في علوم الإعلام والاتصال ،جامعة الجزائر 2005 ،ص7.

،ازداد إنتاج الرسوم المتحركة حاليا في جميع أنحاء العالم ،إذ يعمل آلاف الفنانين في مراكز إنتاجها في بعض البلدان مثل كوريا الجنوبية واليابان ،كما أن أشهر مصادر إنتاجها بشرقي أوروبا ،يوجد في عديد من مبدعي هذه الأفلام كذلك في يوغسلافيا السابقة ،حيث اشتهرت أفلام (جير ي ترنكا) التي اعتمدت على الدمى المتحركة[1] .

وبدخول الأفلام الكرتونية في مجال الإعلام الآلي ،ظهر منافس جديد للولايات المتحدة الأمريكية في مجال صناعة الرسوم المتحركة وهو اليابان ،بفضل تحكمه في هذه التقنية الجديدة التي سمحت له بإنتاج عدد كبير من الأفلام بأقل جهد وبأقل تكلفة ،فعمل على إغراق السوق العالمية بأفلام الرسوم المتحركة المصممة وفق تقنيات عالية.

2-3 نشأة و ظهور الرسوم المتحركة :

الرسوم المتحركة سبقت التصوير الفوتوغرافي الذي تم اكتشافه سنة 1854م، في حين أن الرسوم كانت تتحرك على أقراص منذ عام 1842م، وتم تنظيم أول عرض للرسوم المتحركة في أكسفورد إستريت عام1896مً مع أول عرض سنيمائي شهده العالم في فرنسا "غراند كافيه[2]"

أما أول فيلم رسوم متحركة فقد صنعه فنان مجهول يعمل لدى توماس أديسون وذلك في عام 1900مً يتغير تكوينها من لقطة إلى أخرى....

حيث رسم وجه متسول تطلق سيجارته دخانا بينما يعود الفضل الأكبر في نشر ثقافة أفلام الرسوم المتحركة للفنان الأشهر "والت ديزني" الذي يعد من أكثر منتجي أفلام الرسوم المتحركة شهرة.

---

[1] بشيش رشيدة ،مرجع سابق ،ص7.

[2] محمد عبد الرحمن العريفي، الرسوم المتحركة وأثرها في عقيدة الناشئة، د.ط، 1431هـ،ص20.

إذ يعود إليه الفضل في ابتكار أشهر شخصيات أفلام الكارتون، كشخصية "ميكي ماوس" وبعدها العديد من الفنانين في هذا المجال انفصلوا عن معامل تصوير ديزني وكونوا تجمعا يسمى اتحاد أصحاب الإنتاج الأمريكي، ورفضوا أسلوب الواقعية الطبيعية لوالت ديزني. ثم انقسم مجموعة من فناني أفلام الكرتون وكونوا شركاتهم الخاصة كان من بينهم "جون هبلي" وزوجته "فيث"، وقد قاما بتنفيذ أعمال وسعت المحتوى الدرامي أساليب التشخيص في هذه الأفلام، شمل أشهرها طائر القمر 1959م، يوم عاصف1967م،كوكاودي1973م، وفي أواخر القرن 20نفذت الرسومات بالحاسوب كتقنية حديثة وتلاشت الحواجز القائمة بين الواقع الحي للفيلم الروائي والرسوم المتحركة .[1]

وبالنسبة لمنطقتنا العربية والإسلامية فقد بدأت أفلام الكارتون فيها مع مطلع القرن العشرين، ثم تطورت بظهور التلفزيون في مصر عام 1960 م.

ظهور الرسوم المتحركة في لبنان وسوريا والأردن كان جزءًا من تطور صناعة الإعلام والترفيه في المنطقة العربية. في كل من هذه الدول، تأثرت صناعة الرسوم المتحركة بالعوامل الثقافية والاجتماعية والسياسية التي شهدتها المنطقة، وكل دولة كان لها تجربتها الخاصة في هذا المجال.

لبنان:

في لبنان، بدأ الاهتمام بالرسوم المتحركة في السبعينيات والثمانينيات من القرن الماضي. كان هناك اهتمام خاص بإنتاج برامج للأطفال، كما كانت لبنان من بين الدول العربية التي استقبلت برامج

[1] محمد بن علي، القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة وآثرها على تنشئة الطفل، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، المركز الجامعي أحمد زبانة، غليزان، العدد 1 ،2006م، ص101_102.

الرسوم المتحركة الأجنبية مثل الأنمي الياباني وبرامج ديزني. في الثمانينيات، بدأت شركات لبنانية مثل "المؤسسة اللبنانية للإرسال (LBC) "بتقديم برامج متنوعة للأطفال، التي شملت بعض الإنتاجات المحلية والعروض الأجنبية المدبلجة.

في التسعينات والألفية الجديدة، بدأت بعض الشركات في لبنان في إنتاج برامج ورسوم متحركة باللغة العربية، مثل برنامج "داني" و"ماجيك كيدز". على الرغم من أن لبنان لم يكن مركزًا كبيرًا للإنتاج مقارنة ببعض الدول الأخرى، إلا أنه كان له دور في الترويج للرسوم المتحركة من خلال القنوات الفضائية التي كانت تبث في منطقة الشرق الأوسط.

سوريا:

سوريا كانت رائدة في مجال الرسوم المتحركة في العالم العربي في بعض الفترات. في السبعينيات والثمانينيات، بدأت سوريا في إنتاج بعض الأعمال المميزة في هذا المجال مثل "كرتون الأطفال" التي كانت تعرض على قنوات مثل "التلفزيون السوري". من بين الأعمال المميزة كان هناك برنامج "قصص الحيوان"، وهو برنامج تعليمي تم إنتاجه على يد فريق سوري وكان من بين الأوائل في العالم العربي.

سوريا أيضًا أنتجت العديد من الأفلام والبرامج التليفزيونية في مجال الرسوم المتحركة، بما في ذلك بعض المشاريع المشتركة مع دول أخرى. كما كانت هناك بعض الشركات المحلية التي بدأت في إنتاج محتوى للرسوم المتحركة مثل شركة "سوريا للإنتاج السينمائي."

الأردن:

في الأردن، بدأ الاهتمام بالرسوم المتحركة في وقت لاحق عن لبنان وسوريا، ولكن كانت هناك بعض الخطوات الملحوظة في هذا المجال في العقدين الأخيرين. مع نمو صناعة الإعلام في الأردن،

بدأت بعض الشركات الأردنية بإنتاج برامج الرسوم المتحركة المحلية. في السنوات الأخيرة، أصبح هناك اهتمام أكبر بتطوير المحتوى العربي الأصلي، ومن أبرز الإنتاجات الأردنية كان هناك "هيا نغني" الذي يعتبر واحدًا من المشاريع المميزة.

في العموم، صناعة الرسوم المتحركة في الأردن ما زالت في مرحلة النمو مقارنة بالدول الأخرى مثل مصر أو لبنان. ومع ذلك، يسعى الكثير من المبدعين في الأردن إلى تطوير صناعة الرسوم المتحركة العربية وتقديم محتوى يتناسب مع الثقافة المحلية والعالمية.

تأثيرات مشتركة:

رغم أن هذه الدول شهدت بدايات متباينة في مجال الرسوم المتحركة، إلا أن هناك بعض النقاط المشتركة التي أثرت على صناعة الرسوم المتحركة في هذه الدول:

- **الاستعانة بالبرامج الأجنبية** :في البداية، كانت معظم برامج الرسوم المتحركة التي تعرض في هذه الدول هي برامج أجنبية مدبلجة إلى اللغة العربية، مثل برامج ديزني، والأنمي الياباني.
- **الاستوديوهات والمراكز الإعلامية** :تحولت بعض استوديوهات الإنتاج في هذه الدول إلى مراكز هامة لإنتاج أو دبلجة الأعمال، حيث كانت بعض الشركات الصغيرة والمتوسطة تساهم في صناعة الرسوم المتحركة على مستوى المنطقة.
- **التحديات الاقتصادية والسياسية** :مثل معظم الصناعات الأخرى، تأثرت صناعة الرسوم المتحركة في هذه الدول بالتحديات الاقتصادية والسياسية التي قد تكون عرقلت نموها في بعض الفترات.

بالإجمال، على الرغم من التحديات، بدأت صناعة الرسوم المتحركة في هذه الدول تنمو وتزدهر بشكل أكبر في السنوات الأخيرة بفضل الجهود المبذولة لتحسين الإنتاج المحلي والتوسع في أسواق جديدة.

تم تطور هذا الفن تطورا هائلا، إلا أن كثيرا منه لا يزال واقعا في أسر الإنتاج المستورد خاصة من أمريكا، بما يحمله من نماذج فاسدة وقيم مدمرة لا تتفق مع ما ينبغي أن يتربى عليه أطفالنا، أو ما يمثله ديننا و تراثنا.

3-3 تعريف الأفلام الكرتونية:

تعرف الأفلام الكرتونية في اللغة الفرنسية تحت تسمية Dessin Anime ويقابلها في اللغة الإنجليزية carton picure Moving أو Animated Carton وذلك نسبة إلى الورق الذي تصمم عليه .

ويعرفها محمد عوض بأنها تلك البرامج التي تقوم على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الأطفال ،ويستخدم فيها الأسلوب الدرامي المحبب لتقدم في مشاهد متكاملة بالصور المرسومة بأزهى الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية لتحقيق تواصل سلس يؤثر في الطفل.[1]

4-أهم رواد الرسوم المتحركة في التاريخ :

-نيويورك سوفارج Le piod sarvage .

-لاديس لاس سناروبتش Ladislas starewich.

-لورتلك Lortac .

[1] عوض محمد ،التأثيرات التلفزيونية على الأطفال ،الأطفال والأب الثالث ،الأردن، دار أرام للدراسات والنشر والتوزيع ، 2000، ط1 ،ص58.

-لوت رينجر Lotte reniger .

-فيكنينج اجلينج Viking eggelinge .

-هانزر يختر Hans richter .

-بر ثولد بارتوش Berthold bartosch .

-والتر ورتمان Walter rultmann.

-فرنياند ليجيه Fernand leger.

-كلير باركر Claire parker.

-الكسندر الكسيف Alexander alexieff .

-اوسكار فيشينجر Oskar fishinger .

-والت ديزني Walt disney.

-أنطوان سليم/احمد سعد.

-ومن بين أهم منتجي الرسوم المتحركة"والت ديزني"

- *عند الغرب :*

1- والت إلياس ديزني:

ولد في شيكاغو عام 1901 م، منذ الصغر، وكانت بداية تعرفه بالرسم أثناء عمله بالمزرعة التي كان يساعد أباه فيها، ثم انتقل إلى توزيع الصحف، ثم سائقا في الجيش لبعض الأوسمة، والنياشين وقت الحرب، ثم عاد إلى الولايات المتحدة الأمريكية في عام 1919م لتعرف على "أوب إيريكس"، وهو رسام موهوب، وقد أصبح بعد فترة من أهم شركاء ديزني في حياته العملية،ولكن ديزني التحق بوظيفة في شركة إعلانات تنتج بعض الأفلام المتحركة وقام بإنتاج أفلام الصور المتحركة القصيرة لسلسلة من قصص الجنيات الحديثة، ثم عمل ستة أفلام من هذا النوع.

هو أحد أشهر رجال الأعمال والمخرجين والمنتجين الأمريكيين، كما أنه كاتب سيناريست، ومتخصص في الرسوم المتحركة، ويعتبر شخصية محورية وأساسية في تاريخ السينما المتخصصة بالرسوم المتحركة وبرامج الأطفال، كما أنه أحد أهم الأيقونات الثقافية في مجال برامج الأطفال، إذ أنه أسهم بشكل واضح في صناعة الترفيه الموجه للأطفال خلال سنوات القرن العشرين، ومن أهم الشخصيات التي يعود الفضل له بابتكارها شخصية بطوط وشخصية ميكي ماوس،و أسس شركة والت ديزني بالاشتراك مع أخيه روي وليفر ديزني، حيث يعتبر هذان الأخوان أحد رواد الأعمال في هوليود، وفي الوقت الحاضر تعتبر شركة والت ديزني هي الشركة الأشهر والأكبر في مجال الترفيه ووسائل إعلام على مستوى العالم، كما أن عائداتها تقدر بعشرات مليارات الدولارات في العام الواحد، وانتشر صيته باعتباره منتجاً سينمائياً، وقد برع في مجال الرسوم المتحركة، كما كان يصمم المتنزهات والحدائق، وكان يعمل في الاستعراض الشعبي، وابتكر العديد من الشخصيات الكرتونية الشهيرة التي قام بتأدية أصواتها بصوته الأصلي، و حاز على ست وعشرين جائزة أوسكار، علماً أنه ترشح لنيل الجائزة تسعاً وخمسين مرة، كما حاز على سبع جوائز إيمي،و نال أربع جوائز فخرية، وبهذا يكون أكثر شخص نال جوائز أكاديمية، ويوجد على اسمه العديد من الأماكن الترفيهية مثل ديزني الند وديزني الند هونغ كونغ وديزني الند فلوريدا ومنتجع طوكيو ديزني الند، وغيرها، و من أكثر أفلامه شهرة فيلم "الزهور والأشجار"، وقد كان هذا أول فيلم بالألوان ونال الأوسكار، وقد أصبحت أغنية فيلم "الخنازير الثالثة الصغار" شعار الدولة في فترة الكساد الضخم الذي كان يسود البلاد.[1]

[1] داليا معن الشريف،القيم في برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربي ،درجة الماجستير في إعلام ،قسم الإعلام ،كلية الإعلام ،جامعة الشرق الأوسط ،حزيران ،2019ص16-17.

إن نجاح "ديزني"وشهرته لم تأت صدفة، ولكنها نتجت عن عمل شاق، وقدرة، وموهبة في التخطيط والابتكار مما جعله من خلال فنه وخياله الخصب والفريد شخصية محببة في العالم بشخصياته الكارتونية، وكان من أهم صفاته التواضع، ومحاولاته المستمرة للتعليم كلما زادت شهرته فقد قال في حديثه"للتايمز" أنا لا أرسم، أو أكتب موسيقى، أو أساهم بمعظم الحيل والأفكار التي ترى في أفلامنا اليوم، إن عملي بصفة رئيسة الإشراف، واختيار المادة، وتشغيلها، وتنسيق، وتوجيه جهود موظفين.[1]

2–جون لاسيتر :

جون لاسيتر هو واحد من أبرز روّاد الرسوم المتحركة الرقمية، ومبتكر الأسلوب الحديث للتحريك باستخدام الحاسوب.(CGI)

كان المحرك الرئيسي لنجاح **Pixar Animation Studios**، وساهم لاحقًا في تجديد روح .**Disney Animation Studios**

أبرز إنجازاته في الرسوم المتحركة:

1–أول فيلم رسوم متحركة ثلاثي الأبعاد بالكامل: *Toy Story (1995)* –

- **أخرج** أول فيلم طويل يُنتَج بالكامل بالحاسوب.

[1] رشا محمود سامي احمد إبراهيم، برامج الرسوم المتحركة المدبلجة و أثرها على القدرة اللغوية لطفل المرحلة العمرية من (5-9) سنوات، ماجيستر في التربية، "تربية الطفل" ،كلية البنات ،جامعة عين شمس ،2005، ص77-78.

- كان هذا الفيلم ثورة في تاريخ الرسوم المتحركة، وأثبت أن التقنية الرقمية يمكن أن تنافس وتتفوق على التحريك التقليدي.

2-ابتكار أسلوب قصصي جديد في التحريك :

- ركّز لاسيتر على **القصة والشخصيات** قبل أي شيء تقني.
- دمج بين العمق العاطفي والمغامرات المرحة.
- جعل شخصيات رقمية – مثل وودي وباز – شخصيات لها مشاعر وتطور درامي، وهذا كان نادرًا في الأنيميشن.

3-إنتاج وإخراج أفلام ناجحة شكّلت عصرًا ذهبيًا :

- **مخرج/منتج لأفلام مؤثرة** مثل:
  - *A Bug's Life (1998)*
  - *Toy Story 2 (1999)*
  - *Cars 2*و*Cars (2006)*
  - وأشرف على:
    - *Finding Nemo*
    - *The Incredibles*
    - *Wall-E*
    - *Up*
    - *Brave*

4-إحياء ديزني بعد سنوات الركود :

- بعد استحواذ ديزني على Pixar عام 2006، أصبح المدير الإبداعي للاستوديوهين.
- قاد نهضة ديزني من خلال:
  - *Tangled (2010)*
  - *Frozen (2013)*
  - *Zootopia (2016)*
  - *Moana (2016)*

5-تطوير التكنولوجيا في التحريك :

- شجّع استخدام أدوات وتقنيات متقدمة:
  - مثل تقنية **السطوح الواقعية** و**الإضاءة الذكية**.
  - ساعد في تطوير برمجيات Pixar مثل .**RenderMan**

6-تأثيره في الصناعة:

- **غيّر شكل الرسوم المتحركة** في العالم من تحريك ثنائي الأبعاد إلى عالم ثلاثي حيّ ومليء بالعواطف.
- ألهم أجيالًا من صانعي الأفلام بأن "الرسوم المتحركة ليست للأطفال فقط، بل للجميع."
- بفضل أعماله، أصبحت Pixar مرادفًا للجودة والابتكار في مجال التحريك.

- *عند العرب :*

في العالم العربي، بدأت صناعة الرسوم المتحركة تنمو بشكل ملحوظ في السنوات الأخيرة، وهناك عدد من **الشخصيات العربية البارزة** التي ساهمت بشكل فعّال في تطوير هذا المجال، سواء على مستوى الإبداع الفني أو الإنتاج التقني.

1- أسامة شرارة – (Osama Sherara) لبنان :

1-نبذة عنه:

- رسام ومخرج ومصمم شخصيات.
- من أوائل المبدعين في مجال الرسوم المتحركة في العالم العربي خلال فترة الثمانينات والتسعينات.
- اشتهر بعمله مع **شركة أفلام الخليج** ومشاركته في أشهر الأعمال المدبلجة إلى العربية.

2-أبرز إنجازاته:

- من رواد **دبلجة الرسوم المتحركة اليابانية إلى العربية،** حيث عمل على الإخراج الصوتي والتكييف اللغوي.
- ساهم في صناعة وتعريب العديد من أعمال الأنيمي مثل:
  - *عدنان ولينا*
  - *سندباد*
  - *جزيرة الكنز*
- ترك بصمة قوية في تشكيل ذوق المشاهد العربي في طفولته.

3-التأثير:

- أسهم في تأسيس معايير فنية ولغوية عالية في دبلجة الرسوم المتحركة، وأثر في أجيال من الأطفال في العالم العربي.

2-عصام حجاوي – (Essam Hijjawi) الأردن :

1-نبذة عنه:

- منتج ومخرج أردني.
- مؤسس شركة "**حجاوي للإنتاج الفني**"، وهي من أولى الشركات التي أنتجت أعمال رسوم متحركة محلية.

2-أبرز إنجازاته:

- قام بإنتاج مسلسل "**الأبطال الستة** – "من أوائل أعمال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في العالم العربي.
- ساهم في إنتاج مسلسلات عربية تعليمية وترفيهية موجهة للأطفال باستخدام تقنيات تحريك حديثة.

3-التأثير:

- شجّع على **التحول إلى إنتاج محلي عربي** للرسوم المتحركة بدلًا من الاعتماد الكلي على الأعمال المستوردة.
- كان له دور في دعم **مواهب الرسوم المتحركة في الأردن والعالم العربي** من خلال تدريبات ومشاريع مشتركة.

هناك أيضًا أسماء بارزة صاعدة في الخليج ومصر والمغرب في السنوات الأخيرة، خصوصًا مع تطور تقنيات التحريك الرقمي، وظهور مشاريع على اليوتيوب ومنصات البث مثل:

- *مسامير* —من السعودية، من إنتاج *ميركوت*.
- *كرتون نتورك بالعربية* بدأت تدعم إنتاجات محلية أيضًا.

5-مميزات و خصائص أفلام الكرتون :

الرسوم المتحركة هي فن بصري يعتمد على تحريك الصور أو الرسومات لإيهام المشاهد بالحركة، وهي تستخدم في العديد من المجالات مثل الأفلام، المسلسلات، الإعلانات، والألعاب الإلكترونية. تتميز الرسوم المتحركة بعدة خصائص ومميزات، منها:

5-1 مميزات الرسوم المتحركة :

- ✓ الجاذبية والإبداع :تتمتع بأسلوب مرئي مشوق يجذب الأطفال والكبار على حد سواء، وتتيح للمبدعين تجسيد أفكارهم بحرية تامة.
- ✓ القدرة على تبسيط الأفكار :يمكنها تبسيط المفاهيم المعقدة وجعلها سهلة الفهم، مما يجعلها مفيدة في التعليم والتوعية.
- ✓ تعتمد على الخيال أكثر من اعتمادها على الواقع مما يجعلها سهلة التأثير على الطفل فتجسد له الشخصيات ويقتنع او يتحمس لها ويتحد معها. وقد تدفع الطفل للخوف أو الحب أو الكره وهي عواطف لا تستطيع وسائل الاتصال الأخرى أن تولدها بسهولة.
- ✓ إن فن الرسوم المتحركة يعتبر من الفنون خطيرة التأثير لأنه يعطي الفنان أو الرسام إمكانيات غير محدودة تتيح له فرصة الانطلاق بخيال الطفل فيلحق به في عوالم غريبة وقد تكون خيالية وغير متوقعة .

- ✓ بالرغم من أنها خيالية لكنها قد تستمد شخصياتها من الواقع كالإنسان والحيوان والجماد، ثم يتم استنطاقها بشكل فيه خروج عن المألوف مما يعطيها سرا خاصا.[1]
- ✓ التأثير العاطفي القوي :تساعد على إيصال المشاعر والأفكار بطرق مؤثرة، مما يعزز الارتباط بالمشاهد.

2-5 خصائص الرسوم المتحركة:

- ✓ الإيهام بالحركة :تعتمد على عرض سلسلة من الصور المتتالية بسرعة معينة لتبدو وكأنها تتحرك بشكل سلس.
- ✓ الاستخدام الواسع للألوان والتأثيرات البصرية :يمكن التلاعب بالألوان والإضاءة والتأثيرات لإضفاء جمالية وقوة تعبيرية على المشاهد.
- ✓ المرونة في تقديم الشخصيات :الشخصيات في الرسوم المتحركة يمكن أن تتخذ أشكالًا غير مألوفة، وتتصرف بطرق غير ممكنة في الواقع، مثل التمدد والانكماش.
- ✓ الإبداع في الحركات والمؤثرات :يمكن إظهار مشاهد خيالية مثل الطيران أو تغير الأحجام بطريقة طبيعية وسلسة.
- ✓ الإمكانية الكبيرة في تعديل المشاهد :على عكس التصوير الحي، يمكن تعديل المشاهد بسهولة باستخدام البرامج الرقمية دون الحاجة إلى إعادة التصوير.

---

[1] غادة محمود إبراهيم عوف، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا وسلبيا، كلية التربية جامعة المجمعة، السعودية، 2017م، ص117.

- ✓ الموسيقى: تستخدم الموسيقى لخلق جو في الفيلم وهي ،أنها تساعد على اندماج المشاهد مع الأصوات ،حيث يمكن أن تكون الموسيقى عنصرا هاما في تعلم الطفل الكثير من المعلومات التي يتعذر عليه فهمها ،في الحالات أو الميادين الأخرى إضافة إلى أن الموسيقى قد تزيد من قيمة الفيلم كما تجلب الطفل إلى سماعها ،حتى وإن لم يرى هذا الفيلم ،ومن ثم يجب أن تكون الموسيقى الموجهة للأطفال أقرب إلى إثارة إدراكهم وتلبية إدراكا هم وطموحاهم ورغباهم .[1]

الرسوم المتحركة ليست مجرد وسيلة ترفيه، بل هي أداة قوية للتعبير الإبداعي، ونقل الرسائل، وتعليم الأفراد بطرق مبتكرة. وبفضل التطور التكنولوجي، أصبحت أكثر تطورًا وتنوعًا، مما جعلها جزءًا أساسيًا في العديد من المجالات الحديثة.

6- دور الرسوم المتحركة و أهدافها التربوية :

- تحتوي الرسوم المتحركة على الكثير من المميزات التي تجعلها المفضلة لدى الأطفال، فهي تحتوي على جميع عوامل الجذب والتشويق لما تحتويه من صور ورسومات وألوان وحركة وإيحاءات ومؤثرات قادرة على استحواذ إعجابهم، وتعتمد الرسوم المتحركة على الخيال وصناعة عالم مختلف قادر على إبهار الأطفال وحتى البالغين، ويترتب على مشاهدة الرسوم المتحركة سلبيات و إيجابيات ، يمكن تصنيفها كما يلي:

6-1 إيجابيات الرسوم المتحركة :

[1] منال أبو الحسن فؤاد ،الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل ، مصر :دار النشر للجامعات ،ط1، 1998 ،ص30.

يكتسب الأطفال الكثير من المعلومات من خلال أفلام الرسوم المتحركة فهم يقضون الآلاف الساعات أمام شاشة التلفاز قبل التحاقهم بالمدرسة،و تتسم مرحلة الطفولة المبكرة بقمة الخبرة لدى الأطفال يقابلها حب الاستكشاف والاستطلاع ،مما يجعل الفرصة كبيرة الأفلام الرسوم المتحركة بتزويد الأطفال بأكبر قدر من المعرفة والمهارات وتعليمهم القيم الايجابية ، وفيما يلي نذكر أهم ايجابيات الرسوم المتحركة:

-تزود الطفل بمعلومات ثقافية منتقاة و تسارع بالعملية التعليمية ،فبعض أفلام الرسوم المتحركة تسلط الضوء على بيئات جغرافية معينة ،الأمر الذي يعطي الطفل معرفة و معلومات وافية ،و البعض الأخر يسلط الضوء على قضايا علمية معقدة كعمل أجهزة جسم الإنسان المختلفة بأسلو ب جذاب مما يكسب الطفل معارف متقدمة في مرحلة مبكرة.

-تنمي خيال الطفل و تغذي قدراته،فهي تنقله إلى عوالم جديدة لم تكن تخطر بباله فتجعله يتسلق الجبال و يصعد الفضاء و يقتحم الأحراش ،كما تعرفه بأساليب مبتكرة متعددة في السلوك و التفكير.

-تقدم للطفل لغة عربية فصيحة لا يجدها في محيطه الأسري ،مما يؤدي إلى تصحيح النطق و تقويم اللسان و تجويد اللغة ،وبما أن اللغة هي الأداة الأولى للنمو المعرفي فيمكن القول بان الرسوم المتحركة تسهم بشكل غير مباشر في نمو الطفل المعرفي هذا فضلا عن اكتسابه اللغة الأجنبية التي يلتقطها من مشاهدة هذه الأفلام .

-تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية و تشبع بعض غرائزه مثل غريزة حب الاستطلاع، فتجعله يستكشف في كل يوم شيء جديد، و تنمي غريزة المنافسة و المسابقة فتجعله يطمح للفوز و النجاح.

-تزود الطفل بمعلومات دينية وخاصة أفلام و قصص الأنبياء و الرسل مثل سفينة النبي نوح (ع)، ولادة النبي عيسى (ع)، سيرة النبي محمد صلى الله عليه و سلم و غير ذالك.

-تم إنتاج عدة أعمال كرتونية تُظهر **حياة النبي محمد** ﷺ منذ الطفولة حتى البعثة، والهجرة، والغزوات، لكن **دون تجسيد شخصه الشريف**، مراعاةً للثوابت الإسلامية.

-تستخدم الرموز أو السرد الصوتي أو التركيز على المحيطين به لعرض الأحداث.

-تُعرض بأسلوب مبسط يُبرز القيم التربوية مثل الصبر، الشجاعة، التضحية، والتخطيط.

- الأمثلة:
  - رسوم متحركة عن **غزوة بدر** تُبرز الصراع بين الحق والباطل.
  - **أحد** تُظهر أهمية طاعة القيادة ونتائج مخالفتها.

-تُنتج أعمال حول **أبو بكر الصديق، عمر بن الخطاب، عثمان بن عفان، وعلي بن أبي طالب** رضي الله عنهم، تبرز إنجازاتهم وعدلهم وزهدهم.

- مثلًا، مسلسل كرتوني عن **عمر بن الخطاب** يوضح عدله في الحكم وقوة شخصيته في نصرة الإسلام.

-الهدف من هذه الرسوم:تعليم الأطفال بطريقة مبسطة وجذابة.غرس القيم الإسلامية من خلال قصص حقيقية وقدوات صالحة،تصحيح المفاهيم بطريقة غير مباشرة، خاصة في زمن كثُر فيه المحتوى العنيف والمشوَّه.

-تقدم للطفل المتعة و الترفيه فيعيش في عالم مليء بالخيال و الأحلام لما فيه من إثارة و جاذبية و ترفيه،فهي ذات تقنية عالية و مسلية و شيقة تعمل على جذب الأطفال فتصرف شغبهم و إزعاجهم عن الآباء.

-تنمي القدرات العقلية للأطفال و تعزز فيهم الشعور بالمسؤولية الاجتماعية فمن خلالها يكتسبون العديد من المهارات الاجتماعية التي تساعدهم على التغلب على المشكلات التي قد تعترضهم في الحياة.

-يكتسب الأطفال مهارات الحركة من مواد التلفزيونية التي تقدمها الرسوم المتحركة و التي تقوم على الحركة والإيقاع السريع، وذلك لتقليدها و محاكاتها من طرف الأطفال.[1]

2-6 سلبيات الرسوم المتحركة :

ليس من الإنصاف أن نعطي حكما واحدا لأفلام الكرتون بأنها جيدة أو سيئة ،لأنها تتراوح بين الحسن والقبيح ،ولكن متتبعها يجد أن مساوئها أكثر من محاسنها ،ويتضح ذلك في مشاهد العنف التي تمر عبر أفلام الكرتون.

تؤثر أفلام الرسوم المتحركة في سلوك الطفل عندما يرى المشاهد التي تصور السلوكيات العدوانية والعنف ، فنجده ينقل أنواع السلوك العدواني إلى محيطه الخارجي سواء أكانت في البيت أم المدرسة ، وفيما يأتي نذكر أهم سلبيات الرسوم المتحركة:

-التلقين اللغوي السلبي: وذلك راجع لكون أن أغلبية الرسوم المتحركة التي يشاهدها الطفل بالخصوص عبر القنوات العربية الموجهة للأطفال هي برامج أجنبية مدبلجة أو مترجمة من لغتها الأصلية الأجنبية إلى لهجات عربية عامية خاصة بالبلاد المشرف على عملية ترجمتها حيث نجد بان كثيرا من الرسوم المتحركة بدلا من استخدام اللغة العربية الفصحى في ترجمتها يتم استخدام كلمات وعبارات من المفروض أن يبتعد الأطفال عنها، ومع سوء استخدام اللغة فإن بعض

[1] حسناء جعفر طالب ،أفلام رسوم المتحركة و تأثيرها على سلوك طفل الروضة من وجهة نظر الأمهات، مجلة البحوث التربوية و النفسية، المجلد 12 ،العدد 23 ،جامعة بغداد كلية التربية للبنات قسم الرياض الأطفال ، 2019، ص562.

التعابير والألفاظ التي يرددها الطفل على لسانه تصبح جزءا من حصيلته اللغوية ناهيك عن الرسوم المتحركة التي يغيب فيها الحوار أصلا.[1]

-تعود الأطفال عل الكسل والخمول لجلوسه أمام التلفاز بدون حركة.

-زعزعة العقائد الدينية لدى الطفل والانحناء للآخرين ،وتبادل العبارات المخلة بالعقيدة واحتوائها على السحر والاستهانة بالمحرمات وخلطها بالمباحات .

-تقليل الروابط الاجتماعية بين الأسرة وبعضها البعض ،ويساعد على تنمية العزلة الاجتماعية ،كما تعمل على تحريف القدوة ،وذلك بإحلال الأبطال الأسطوريين محل القدوة بدلا من المصلحين والقادة الفاتحين .

-التلقي لا المشاركة: إن مشاهدة البرامج الكرتونية يقتل المبادرة والمشاركة، ذلك أن التلفاز يجعل الطفل "يفضل مشاهدة الأحداث والأعمال على المشاركة فيها"، خلافاً للكمبيوتر الذي يجعل الطفل يفضل صناعة وهو ما يعود سلبا على عنصر الإبداع والابتكار لديه. [2]

زيادة على ذلك تؤثر الرسوم المتحركة على عدة جوانب نذكر منها :

---

[1] سعاد محمد المصري، الرسوم المتحركة ودورها في تنمية المفاهيم الصحية لدى الأطفال من (4-6)دراسة تحليلية لبعض المسلسلات الكارتونية المدبلجة، مجلة البحوث الإعلامية، كلية الإعلام بالقاهرة،ج3،ع 55، 1442هـ-2020م ص 1675.

[2] سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه،مجلة التواصل في العلوم الإنسانية و الاجتماعية، المجلد 24 ،عدد 53، قسم علم الاجتماع، جامعة باجي مختار عنابة،2018 ،ص 30.

الجانب الصحي: فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة يتأثر ولا شك جسديا(إرهاق، أرق، نمو غير سليم، آلام البصر...الخ)

الجاني العقلي: تتسبب المشاهدة الغير منتظمة والغير واعية في تعطيل ملكة التفكير المنطقي، وإطلاق العنان للخيال الزائد، خاصة في تلك البرامج التي تخلو من مضامين تربوية ولا تهدف لغرس قيم أخلقية بناءة.

– الجانب النفسي: لا ننسى أن محتويات الأفلام الكرتونية – ونظرا لمشاهد العنف التي تحويها– كثيرا ما تسبب التوتر والقلق في نفوس أطفالنا، وهو ما ينعكس سلبا على التوازن النفس ي للطفل.

– الجانب الاجتماعي: تتسبب المشاهدة الطويلة في انقطاع الطفل عن محيطه الأسري، وبهذا يقل اكتساب الطفل لقيم و خبرات الأهل و عدم الشعور بالإشباع العاطفي.

–الجانب التربوي: حيث تتسبب في إهمال الأطفال لواجباتهم الدراسية وقدرتهم على الملكات تنمية الإبداعية).

–الجانب الأخلاقي: تشجع على السلوك العدواني، الذي يتبناه الطفل من خلل تقليده لشخصية البطل فيتوحد مع سلوكه ويتشبع من قيمه، ويحاول أن يترجم تلك السلوكيات التي قام بها بطل المسلسل على أرض الواقع، في البيت والشارع والمدرسة[1]

الجانب السلبي للرسوم المتحركة، خصوصًا اليابانية (الأنمي)، يمكن تلخيصه في النقاط التالية:

[1] محمد بن علي،القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة و أثرها على تنشئة الطفل، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية و الإنسانية، المجلد 06، العدد (01) ،الجزائر ،2020، ص105.

- **تشجيع العنف** :بعض الأعمال تُظهر القتال والعنف كوسيلة لحل النزاعات أو كطريقة لإثبات القوة والشجاعة.

- ***تشجيع العنف والقتال :***

- **Dragon Ball"دراغون بول "**
  - يُظهر القتال كوسيلة أساسية لحل الخلافات، وتُعرض معارك طويلة وعنيفة بين الشخصيات.
  - الأطفال يتأثرون بشخصيات مثل "غوكو" التي تُعزز فكرة أن القتال هو الطريق للبطولة.

- ***استخدام التكنولوجيا في العنف :***

- في بعض الأعمال، يتم تسليط الضوء على أسلحة متطورة أو روبوتات قتالية، مما قد يُطبع فكرة أن التكنولوجيا تُستخدم للدمار.

- **Gundam"غاندام"**
  - سلسلة شهيرة عن روبوتات ضخمة تُستخدم في الحروب. تُصور المعارك العسكرية بتقنيات متقدمة بشكل جذاب.

- يُمكن أن يُطبع في ذهن المتابع الصغير أن التكنولوجيا مرتبطة بالحرب والقتال

خلاصة :

يعد توظيف الرسوم المتحركة في المجال التربوي أحد الأساليب الحديثة التي أثبتت فعاليتها في تحسين العملية التعليمية وجعلها أكثر تشويقًا وتفاعلية.

إذ تساهم هذه الوسيلة في تبسيط المفاهيم المجردة، وتحفيز المتعلمين على التفكير والإبداع، فضلًا عن دورها في ترسيخ المعلومات بشكل أكثر فاعلية مقارنة بالأساليب التقليدية.

الفصل الثاني: معالم توظيف الموسيقي في الرسوم المتحركة .

الفصل الثاني :معالم توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة

تمهيد :

تلعب الموسيقى دورًا محوريًا في عالم الرسوم المتحركة، حيث تتجاوز وظيفتها مجرد الترفيه لتصبح عنصرًا أساسيًا في بناء المعنى والإيحاء بالمشاعر وتعزيز الحبكة. منذ بدايات الرسوم المتحركة الصامتة، كان للموسيقى دور بارز في مرافقة الصورة وتفسيرها، ومع تطور التقنيات والأساليب الفنية، تطورت أساليب توظيف الموسيقى لتشمل التكوين الأوركسترالي، المؤثرات الصوتية، والأغاني المخصصة لكل شخصية أو مشهد.

وتُستخدم الموسيقى في الرسوم المتحركة لأغراض متعددة، منها التعبير عن الحالة النفسية للشخصيات، أو توجيه انتباه المشاهد، أو خلق جو من الإثارة أو الغموض، كما تسهم في ترسيخ الهوية البصرية والسمعية للعمل الفني. وفي كثير من الأحيان، تكون الموسيقى وسيلة للتواصل غير اللفظي، خاصة في الأعمال الموجهة للأطفال أو تلك التي تخاطب جمهورًا عالميًا متنوعًا.

لذلك، فإن دراسة معالم توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة تفتح المجال لفهم أعمق للعلاقة بين الصوت والصورة. إذن في هذا الفصل، سنطرق إلى أهم المقطوعات الموسيقية المستعملة في الرسوم المتحركة، أنواع الموسيقى المستعملة في الرسوم المتحركة ، تأليف الموسيقى و استخدام المؤثرات الصوتية،تحليل موسيقى الرسوم المتحركة ،أهم النماذج عن الرسوم المتحركة و تحليل نموذج عن الموسيقى المتحركة.

1-أهم المقطوعات الموسيقية المستعملة في الرسوم المتحركة :

لم تكن الموسيقى جزءًا من أفلام الرسوم المتحرّكة حتى العقد الثالث من القرن العشرين، ولكن ما إن استخدم فلايشر الموسيقى التصويرية في سنة 1926، في فيلم My Old Kentucky Home، حتى باتت الموسيقى جزءًا لا يتجزأ من أفلام الكرتون، يشارك في صناعتها كبار الموسيقيين حول العالم.

ولأن الرسوم المتحركة عادةً ما تكون موجهة للأطفال، فإن الموسيقى التصويرية التي ترافقها تتسم بالخفة والجمال، ونشعر بالتفاؤل والسعادة عندما نستمع إليها مجددًا، ربما لأنها تعيد إلينا ذكريات الطفولة الجميلة، ومن أجمل المقاطع الموسيقية المستخدمة في أفلام الرسوم المتحركة.

ميكي ماوس :

إضافةً لجمالية الموسيقى في سلسلة "سيمبوت ويلي" التي ابتكرتها "والت ديزني"، فإن لها أهمية تاريخية أيضًا، فهي أول موسيقى بُنيت على التأثيرات الصوتية للعناصر المرئية التي نشاهدها على الشاشة، فتزامنت مع الحركة، وشاركت في صناعة المعنى. وكان ذلك سنة 1928، أي بعد استحداث عنصر الموسيقى التصويرية في الرسوم المتحركة، وهي من تأليف بيرت لايتون وفرانك لايتون.

النمر الوردي :

رغم أن سلسلة "النمر الوردي" لم تستمر طويلًا، فهي بدأت سنة 1964، وتوقّفت عام 1980، إلا أن شخصية النمر الوردي الذي يتسبّب بالمشاكل لكل من حوله دون أن يصاب بأذى، لا تزال تحظى بشعبية كبيرة حول العالم، ويرى البعض أن السبب يعود في ذلك لموسيقى الجاز التي رافقت السلسلة، والتي ألفها الموسيقي الأميركي هنري مانشيني. فالموسيقى تناغمت مع

عالم الألوان الزاهية للشخصيات في السلسلة، واستطاعت أن تساهم برسم صور شعرية نادرًا ما نراها في أفلام الرسوم المتحرّكة.

توم وجيري :

استطاعت سلسلة "توم آند جيري"، التي بدأت سنة 1940، أن تكون الرائدة في عالم الرسوم المتحرّكة لسنوات طويلة، وأن تقتحم طفولة الأجيال المتلاحقة وتحتل مكانة فيها رغم الحركات العنيفة، ومن أفضل مكوّنات هذه السلسلة الموسيقى التي قام سكوت برادلي بتأليفها، بالمزج بين أنماط موسيقية مختلفة، وهي الموسيقى الكلاسيكية والجاز والبوب، وكان لهذه الموسيقى المضحكة دور كبير في تخفيف الأثر السلبي للصورة القاسية في الكثير من الحلقات، وكذلك فإن استخدام مقطوعات عالمية لكبار الموسيقيين عبر التاريخ، مثل شوبان وشتراوس، زاد من قيمة الموسيقى التصويرية في السلسلة ومن جماليتها.

الكابتن ماجد :

عادةً ما تمتاز الموسيقى المرافقة للمشاهد الرياضية بالحماسية، إلا أن سلسلة "الكابتن ماجد"، التي تتحدّث عن الطموح الفردي والجماعي في عالم كرة القدم، من خلال استعراض المباريات ببطء شديد، تتخلله الدراما والذكريات، لم تلجأ لهذا النوع من الموسيقى، بل لجأت لموسيقى من نمط "السوفت روك" الأكثر رومانسية وهدوءًا، لتلائم لحظات الذكريات القاسية والجميلة، ولعبت هذه الموسيقى دورًا كبيرًا في تعاطف الجمهور مع حكايات لاعبي كرة القدم، والموسيقى من تأليف الموسيقي الياباني ميتشيهيكو أوهاتا.

سلام دانك :

تعتبر سلسلة "سلام دانك" التي أنتجت بين سنتي 1990 و1996، من أفضل الرسوم المتحركة التي تصور حياة الرياضيين والمنافسة والإثارة التي يعيشونها في ساحات اللعب، وتلعب الموسيقى التصويرية في المسلسل، التي ألفها تيتسورو أودا، دورًا كبيرًا في خلق الإثارة والحماس بالنسبة للمتابعين، بسبب إيقاعها السريع والانفعالي. وأحدث المسلسل ككل ثورة في عالم كرة السلة في اليابان، ولذلك حصل على الثناء من اتحاد كرة السلة في اليابان، بسبب مساهمته بتشجيع الجيل الجديد على ممارسة هذه الرياضة.

المحقق كونان :

تمتاز سلسلة "المحقق كونان" بوجود عدد كبير من مقاطع موسيقى الروك المتنوعة، التي ترافق الأحداث المثيرة. حيث خصص المؤلف الموسيقي الياباني كاتسو أونو لكل شخصية موسيقى ملائمة ترافقها، ولكل مكان موسيقى خاصة به أيضًا، إضافةً للموسيقى الحماسية العامة في بداية ونهاية كل حلقة، واستطاعت هذه المقاطع الموسيقية القصيرة أن تلعب دورًا حاسمًا بالإثارة وتسارع الأحداث. وبالإضافة للموسيقى التصويرية المميزة التي ألفها أونو، توجت السلسلة بالعديد من الأغاني والمقاطع الموسيقية لأشهر الموسيقيين في اليابان، مثل زارد، وكيوكو، وبي زد.

ليدي أوسكار :

استطاعت الرسوم المتحركة اليابانية – الفرنسية "ليدي أوسكار" التي بدأت سنة 1979، أن تكتسب شهرة عالمية، بسبب تناولها لمواضيع شيقة كالفروسية والحب وقضايا المرأة بأسلوب طفولي مبتكر. وأضافت الموسيقى التصويرية، التي ألّفها الفرنسي ميشيل ليغراند رونقًا خاصًا أغنى تفاصيل الحكاية، وأعطاها حسًا رومانسيًا عاليًا، لتتميز عن باقي المسلسلات الكرتونية التي أنتجت في نفس الحقبة.

غريندايزر :

لم يلقَ مسلسل "غريندايزر" نجاحًا باليابان وباقي دول العالم، مقارنةً بالنجاح الكبير الذي حققه في الوطن العربي، بل إن المسلسل لم ينتج منه سوى جزء واحد، وعرض في اليابان في سنتي 1975، وسنة 1976، ولكنه عاد للحياة بعد أن عرض في الوطن العربي في بداية الثمانينات، وجذبت موسيقى الروك المستخدمة فيه أبناء ذلك الجيل، وزادت من شعبية المسلسل والموسيقى فيه، أغنية الشارة التي أداها المغني اللبناني الشهير سامي كلارك.

بوكيمون :

ألف موسيقى لعبة الفيديو "بوكيمون"، المؤلف الياباني جونيشي ماسودا، وطورها فيما بعد لتلائم سلسلة الرسوم المتحركة التي انبثقت منها، وقد لاقت الموسيقى الإلكترونية التي رافقت السلسلة رواجًا كبيرًا، ولاسيما بعد أن أعيد توزيعها، ودمجت فيها الموسيقى الإلكترونية بضربات الغيتار الكهربائي الصاخبة، والتي أعطت طابعًا حماسيًا، لا نلمسه عادةً بموسيقى

ألعاب الفيديو.

ماوكلي :

وكذلك أيضًا، فإن مسلسل الكرتون الياباني "ماوكلي"، المأخوذ عن رواية "كتاب الأدغال"، لم ينتج منه سوى جزء واحد، أنتج سنة 1989، ونقل إلى العربية سريعًا بسبب الشعبية التي حققها عالميًا، واستطاعت مقاطع الموسيقى التصويرية فيه أن تحتل مكانة كبيرة لدى عشاق أفلام

الكرتون، ولاسيما المقطوعة المرافقة لشخصية النمر شريخان، التي تعطي الشخصية طابعًا من الأسطورة والقداسة[1].

- **علاقة الموسيقى بالرسوم المتحركة :**

هي علاقة معقدة وعميقة، حيث تلعب الموسيقى دورًا رئيسيًا في تأثير الرسوم المتحركة على الجمهور، سواء كان ذلك في تعزيز المشاعر، أو خلق التوتر، أو حتى إضافة عنصر من الفكاهة والخيال. من خلال استخدام الموسيقى، يمكن للمبدعين في صناعة الرسوم المتحركة أن يعبروا عن الأفكار والعواطف التي يصعب توصيلها عبر الصورة فقط. فيما يلي نظرة على كيفية تأثير الموسيقى في الرسوم المتحركة:

1-إثراء التجربة العاطفية :

- **التعبير عن العواطف** :الموسيقى قادرة على تضخيم العواطف الموجودة في المشهد. على سبيل المثال، يمكن للموسيقى الهادئة والناعمة أن تعزز مشهدًا حزينًا أو مؤثرًا، في حين أن الموسيقى السريعة والمثيرة تزيد من التشويق والإثارة في مشهد مغامرة.
- **الأمثلة** :في "**الأسد الملك**(The Lion King) "، الموسيقى التي ألفها هانس زيمر، وخاصة أغنية"Can You Feel the Love Tonight" ، تعزز مشاعر الحب بين

[1] https://www.alaraby.co.uk/ اطلع عليه يوم 15-04-2025 على ساعة العاشرة صباحا

- الشخصيات. في المقابل، أغنيتي "Circle of Life" و "Hakuna Matata"تضفي إحساسًا بالقوة والتفاؤل.

2-مؤثرات موسيقية للمساعدة في بناء الشخصيات :

- **تطوير الشخصية من خلال الموسيقى** :يمكن أن تساعد الموسيقى في تقديم الشخصيات بطريقة أكثر وضوحًا وعمقًا. فالموسيقى يمكن أن تعكس سمات الشخصية، مثل الشخصية الشريرة، البطل، أو الشخصية الكوميدية.
- **الأمثلة** :في "**الجميلة والوحش**(Beauty and the Beast) "، تعكس الموسيقى بذكاء تناقضات شخصيات مثل الوحش، التي تظهر أزمته الداخلية عبر ألحان حزينة، مقابل الألحان المشرقة والملهمة لشخصية الجميلة "بيل."

3-تعزيز الإيقاع والتوقيت في الرسوم المتحركة :

- **التوقيت الدقيق** :تعتمد العديد من الرسوم المتحركة على الإيقاع الموسيقي لتنظيم التوقيت والأحداث، حيث يُنظم تحرك الشخصيات وتفاعلهم مع البيئة بناءً على الإيقاع الموسيقي.
- **الأمثلة** :في "**فانتازيا** (Fantasia) "من ديزني، التي تعد تجربة دمج موسيقى كلاسيكية مع الرسوم المتحركة، كان التوقيت الموسيقي دقيقًا للغاية، حيث يتزامن حركة الشخصيات مع الإيقاع وتغيرات الموسيقى، وهو ما أضاف تأثيرًا سحريًا على التجربة.

4-إضفاء الطابع السحري والخيالي :

- **خلق أجواء غير واقعية** :الموسيقى يمكن أن تخلق عالمًا سحريًا وغير واقعي يتناسب مع خصائص الرسوم المتحركة التي قد تخرج عن نطاق الواقع المألوف.

- **الأمثلة** :في أفلام **استوديو غيبلي** مثل "**سبيريتد أواي**(Spirited Away) "، تستخدم موسيقى جو هيساشي عناصر من الموسيقى اليابانية التقليدية ممزوجة بالموسيقى الغربية، مما يساعد في خلق جو غريب وسحري يتناغم مع عالم خيالي يتجاوز حدود العقل والمنطق.

5-استخدام الموسيقى لدعم الرسائل أو الأفكار :

- **توجيه الرسائل** :في بعض الأحيان، يمكن استخدام الموسيقى للتأكيد على رسائل أو مواضيع معينة في الفيلم. يمكن أن تدعم الموسيقى موضوعات مثل الصداقة، الحرية، العدالة أو التضحية.
- **الأمثلة** :في "**توي ستوري**(Toy Story) "، يعزز لحن "You've Got a Friend in Me" فكرة الصداقة التي تربط الشخصيات، ويعمل كعنصر مساعد في توصيل رسالة الفيلم حول قيمة العلاقات.

6-إضافة طابع فكاهي أو سخرية :

- **الموسيقى الكوميدية** :في بعض الأحيان، يُستخدم الأسلوب الموسيقي الكوميدي لإضافة لمسة فكاهية أو سخرية على المواقف. قد تكون الموسيقى تتماشى مع الحركة بشكل مبالغ فيه، مما يزيد من الطابع الكوميدي.
- **الأمثلة** :في أفلام مثل "**How the Grinch Stole Christmas**"، حيث تساهم الموسيقى في إبراز السخرية والغرابة التي يتسم بها شخصية "غرينش" الشرير. الموسيقى هنا تسهم في تعزيز الطابع الكوميدي والمبالغ فيه للشخصية.

7–موسيقى فريدة تميز كل فيلم أو سلسلة :

- **هوية موسيقية خاصة** :يستخدم العديد من المبدعين الموسيقى لبناء هوية خاصة بفيلم أو سلسلة. تصبح بعض المقطوعات الموسيقية جزءًا لا يتجزأ من ذاكرة الفيلم، وتُستخدم في أفلام متعددة أو تكون تميمة تميز العلامة التجارية للفيلم.
- **الأمثلة** :أغنية "Circle of Life" من "**الأسد الملك** "أو موسيقى "**جعلني أحبك** " (My Neighbor Totoro)من **استوديو غيبلي**، التي أصبحت علامة مميزة في الثقافة الشعبية، حيث يرتبط كل منها بالفيلم الذي ظهرت فيه مباشرة.

8–استخدام الموسيقى لتأطير المشهد :

- **الموسيقى في الخلفية** :في كثير من الأحيان، تكون الموسيقى في الرسوم المتحركة بمثابة طبقة إضافية، لا تحرك الشخصيات فقط ولكن أيضًا تمثل المكان أو الزمن.
- **الأمثلة** :في أفلام **ديزني** القديمة مثل "**سنو وايت** "و**"الأميرة النائمة"**، يمكن للموسيقى أن تعكس نوعية البيئة التي تتواجد فيها الشخصيات، وتمنح المشهد طابعًا خاصًا يتماشى مع الشخصيات والعالم المحيط بها.

9–التفاعل بين الصوت والصورة :

- **التكامل بين الصوت والصورة** :من المعروف أن الرسوم المتحركة، خصوصًا في العصر الحديث، تعتمد بشكل كبير على التنسيق بين الصوت والصورة لتحقيق تجربة متكاملة، حيث تعمل الموسيقى على خلق التناغم بين الأحداث المرئية.

- **الأمثلة** :في أفلام مثل "**الجزيرة العائمة(Up)** "، الذي قام بتلحينه مايكل جاكينو، نرى كيف أن الموسيقى تتفاعل مع الصور لتخلق تجارب عاطفية مكثفة، مثل مشهد الحب بين كارل وإيلي، الذي لا يُنسى بفضل التناغم بين الصوت والصورة.

الموسيقى هي عنصر أساسي في صناعة الرسوم المتحركة، إذ تساعد في تشكيل الهوية العاطفية للأفلام وتضيف عمقًا للشخصيات والمشاهد. بفضل قدرتها على تحسين تجربة المشاهد، تمنح الموسيقى الرسوم المتحركة بعدًا إضافيًا من خلال تعزيز المشاعر والأفكار، وتساهم في خلق تجارب مميزة لا تُنسى. عندما تُستخدم الموسيقى بحرفية، تصبح جزءًا لا يتجزأ من تجربة الفيلم وتظل عالقة في أذهان الجمهور لسنوات طويلة.

2-أنواع الموسيقى المستعملة في الرسوم المتحركة :

الموسيقى تعد جزءاً أساسياً في الرسوم المتحركة لأنها تساعد على نقل المشاعر وتعزيز القصة وتبني الأجواء المناسبة لكل مشهد. هناك عدة أنواع من الموسيقى التي تستخدم في الرسوم المتحركة، ومنها:

1. **الموسيقى الكلاسيكية:**

- ❖ تُستخدم بشكل واسع في العديد من الرسوم المتحركة القديمة والحديثة. تُضيف بعداً عاطفياً درامياً وقد تساهم في توجيه المزاج العام للمشاهد.
- ❖ مثال: العديد من أفلام ديزني مثل "سنو وايت" و"الجميلة والوحش."

2. **الموسيقى الإلكترونية:**

- ❖ تُستخدم بشكل متزايد في الرسوم المتحركة الحديثة خاصةً في الأنماط التي تتعلق بالخيال العلمي أو المستقبل.

- مثال: أفلام مثل "فيلموات ويني" أو "ريك آند مورتي."

3. **الموسيقى الشعبية والبوب:**

- تستخدم بشكل كبير في الرسوم المتحركة التي تستهدف جمهوراً شاباً أو للأطفال. يتم اختيار أغانٍ معروفة أو جديدة لإضفاء طابع عصري وحيوي.
- مثال: أفلام مثل "توي ستوري" و"فروزن."

4. **الموسيقى التقليدية أو الشعبية:**

- تميز بعض الرسوم المتحركة الثقافات المختلفة من خلال استخدام الآلات الموسيقية التقليدية أو ألحان شعبية. هذا يعزز الاتصال بالثقافة المترجم إليها العمل.
- مثال: أفلام مثل "موانا" التي تستخدم الموسيقى البولينيزية.

5. **الموسيقى التصويرية الديناميكية:**

- تركز هذه الموسيقى على التفاعل مع الأحداث على الشاشة. تكون الديناميكية بحيث تتغير وتتكيف مع تطور المشهد.
- مثال: في أفلام أكشن أو مغامرة مثل "سبايدرمان: إلى عالم العنكبوت."

6. **الموسيقى الجاز أو البلوز:**

- تستخدم أحياناً لإضفاء طابع غير تقليدي أو لإظهار شخصيات ذات طابع مميز، وتضفي جوًا مريحًا أو غريبًا حسب السياق.
- مثال: الرسوم المتحركة مثل "كوكو."

الموسيقى في الرسوم المتحركة ليست فقط لتزيين المشهد، بل تلعب دورًا كبيرًا في تشكيل تجربة المشاهدة، وزيادة الانغماس العاطفي للمشاهد.

3-تأليف الموسيقى واستخدام المؤثرات الصوتية :

بدأ بعض المخرجين و بعض شركات الإنتاج إدراك أهمية الموسيقى و تأثيرها الدرامي عندما تؤلف لأحداث فيلم بعينة وبالفعل أثبتت التجارب الفنية صحة تلك النظرية وان كانت التجارب خصيصا الأولى مكلفة ومضنية وفى تلك الفترة كانت الأعمال السينمائية الأصيلة (أي التي يقوم المؤلف الموسيقى بتأليف موسيقى خاصة تصاحب أحداث الفيلم (كانت نادرة في بداية عهد السينما الصامتة[1].

تأليف الموسيقى في الرسوم المتحركة واستخدام المؤثرات الصوتية هما عنصران أساسيان في تعزيز التجربة السمعية للمشاهد، حيث يعكسان المشاعر والأجواء ويعززان الرسالة التي يريد المبدعون نقلها. دعونا نتعرف على دور وتأثير كل منهما بشكل أعمق:

1-تأليف الموسيقى في الرسوم المتحركة :

تأليف الموسيقى في الرسوم المتحركة يعد عملية فنية معقدة تتطلب فهمًا عميقًا لعدد من العوامل مثل تطور القصة، الشخصيات، والأجواء العاطفية. قد يتعاون مؤلفو الموسيقى مع المخرجين والمصممين لتحديد كيفية تفاعل الموسيقى مع الصور لتقديم تجربة مؤثرة للمشاهد.

[1] محمد المعتصم إبراهيم الخضرى،أحمد عبدالشافى عبدالرسول،أهمية موسيقى الفيلم وخصائصه العامة، مجلة علوم وفنون و الموسيقى، كلية التربية الموسيقية ، المجلد الخامس و الأربعون، يوليو2021،ص1125.

أ .عملية تأليف الموسيقى :

- **المفهوم الأساسي** :يبدأ التأليف عادة بتحديد مزاج وأسلوب الفيلم أو الرسوم المتحركة. هل هي مغامرة مثيرة؟ أم قصة درامية مؤثرة؟ أو ربما كوميديا خفيفة؟ يتم تحديد نوع الموسيقى وفقًا لذلك.
- **التعاون مع المخرجين** :في كثير من الأحيان، يقوم المؤلفون الموسيقيون بالتعاون مع المخرجين والمنتجين لضمان أن الموسيقى تتماشى مع الرؤية البصرية للعمل. قد يزود المخرج المؤلف برؤى مفصلة حول الفكرة العامة للعمل، مما يساعد على توجيه عملية التأليف.
- **النقل العاطفي** :الموسيقى لا تخدم فقط في تزويد الخلفية الصوتية، بل تلعب دورًا في تعزيز المشاعر التي يرغب المبدعون في نقلها إلى الجمهور. على سبيل المثال، يمكن أن تساعد الألحان السريعة في مشاهد الحركة، بينما تُستخدم الألحان البطيئة للتعبير عن الحزن أو التأمل.

2-المؤثرات الصوتية :

أ .دور المؤثرات الصوتية :

- **إضفاء الواقعية** :تساعد المؤثرات الصوتية في خلق بيئة واقعية للأشياء والأحداث التي تظهر على الشاشة. مثل أصوات الخطوات، الرياح، المطر، أو صوت السيارة أو الطائرة.
- **زيادة التوتر الدرامي** :يمكن للمؤثرات الصوتية أن تخلق شعورًا بالتوتر في مشاهد الأكشن أو الرعب. مثل أصوات الانفجارات، الصرخات، أو الصوت المفاجئ.
- **تعزيز الطابع الكوميدي** :تستخدم المؤثرات الصوتية أيضًا في الرسوم المتحركة الكوميدية بشكل كبير، مثل الأصوات المبالغ فيها التي تصاحب الحركات السريعة أو المفاجئة. مثال: أصوات ارتطام الشخصيات بالأشياء أو تمطط الأجسام.

ب .أنواع المؤثرات الصوتية :

- **المؤثرات الميكانيكية** :مثل أصوات الآلات أو الأشياء الميكانيكية مثل الآلات الكاتبة، السيارات، الدراجات.
- **المؤثرات البيئية** :مثل الرياح، الأمطار، الرعد، أصوات البحر، أو أصوات الغابات. تساهم هذه المؤثرات في بناء خلفية مكانية للمشاهد.
- **المؤثرات الكرتونية** :في الرسوم المتحركة الكوميدية أو الخيالية، يتم استخدام مؤثرات صوتية مبالغ فيها مثل "الزوم" أو "البوب" أو "الدوار" عند حدوث مواقف فكاهية.

ج .التأثيرات الخاصة (Sound Design) :

- **تأثيرات الصوت الخاصة** يمكن أن تشمل الصوت المضاف لتعزيز فكرة معينة في الرسوم المتحركة. على سبيل المثال، إذا كان هناك شخصية تمتلك قدرة خاصة على التحكم بالعناصر، يمكن خلق تأثير صوتي مميز لذلك، مثل أصوات الكهرباء أو التموجات الصوتية.
- مثال: في فيلم "توي ستوري"، يمكن سماع أصوات الأشياء التي تتكلم والتي تمثل شخصية كل لعبة على حدة.

2- التكامل بين الموسيقى والمؤثرات الصوتية :

الموسيقى والمؤثرات الصوتية يجب أن تتكامل وتنسجم معًا بحيث تكمل كل منهما الأخرى. فالموسيقى تضع النغمة العامة للعمل، بينما تساعد المؤثرات الصوتية في تعميق التفاعل مع المشهد.

- **تزامن الأصوات مع المشاهد** :يمكن استخدام الموسيقى بشكل متوازٍ مع المؤثرات الصوتية لخلق تزامن بين الصوت والصورة. على سبيل المثال، عندما يتسلق البطل جبلًا في مغامرة ملحمية، يمكن استخدام موسيقى ديناميكية مع مؤثرات صوتية لخطواته وصوت الرياح.
- **التفاوت في حجم الصوت** :في بعض الأحيان، يتم تغيير حجم الصوت بين الموسيقى والمؤثرات. في مشاهد الإثارة، قد تكون المؤثرات الصوتية أعلى صوتًا، بينما في المشاهد العاطفية، قد تصبح الموسيقى هي العنصر المسيطر، مما يعزز مشاعر الحزن أو الأمل.

3–أمثلة على استخدام الموسيقى والمؤثرات الصوتية :

- "**الأسد الملك** :"في هذا الفيلم، تم دمج الموسيقى الأوركسترالية مع مؤثرات صوتية مثل أصوات الحيوانات لتقديم جو غني بالعواطف والمغامرة. بالإضافة إلى ذلك، كانت الأغاني المميزة ترفع من شأن اللحظات العاطفية.
- "**جميع أفراد العائلة** :"هذه الأفلام كانت تدمج موسيقى مرحة مع مؤثرات صوتية مثل الضحكات المبالغ فيها أو أصوات التفاعلات بين الشخصيات لإضفاء طابع فكاهي.

4– أهم نماذج عن رسوم المتحركة :

تلعب الموسيقى دورًا محوريًا في الرسوم المتحركة، حيث تُستخدم كوسيلة فعّالة للتعبير عن المشاعر وتعزيز الجو العام للمشهد. من خلال الألحان والنغمات، يستطيع المشاهد فهم ما يشعر به الأبطال أو ما يحدث في القصة، حتى دون الحاجة إلى حوار. فمثلاً، تُستخدم موسيقى مرحة في مشاهد الكوميديا، أو ألحان حزينة في لحظات الفقد والفراق.

إضافةً إلى ذلك، تساعد الموسيقى في ربط المشاهد ببعضها وتوفير إحساس بالانسجام السردي. وتُستخدم "ثيمات" موسيقية محددة لبعض الشخصيات أو الأحداث، لتُصبح بمثابة رموز صوتية

تساعد الجمهور على التعرف على الشخصية أو توقع ما سيحدث. مثال على ذلك شخصية "سيمبا" في فيلم *The Lion King* ، حيث تتكرر ألحان معينة عند ظهوره أو في المواقف المتعلقة به.

تُوظَّف الموسيقى أيضًا لتتزامن مع الحركة، خصوصًا في أعمال تعتمد على الكوميديا الجسدية مثل *Tom and Jerry* ، حيث تكون كل حركة أو تعبير مصحوبة بصوت موسيقي يعزز الطابع الهزلي ويزيد من تفاعل الجمهور. هذا التزامن الدقيق يضفي حياة إضافية على الرسوم ويجعلها أكثر تأثيرًا ومرحًا.

في الأنمي الياباني، تُستخدم الموسيقى بأسلوب فني وشاعري أحيانًا، كما في فيلم *Spirited Away* حيث تخلق الموسيقى جوًا سحريًا يعكس عمق العالم الخيالي. أما في أفلام مثل *Coco* ، فتُستخدم الموسيقى كجزء أساسي من الثقافة والهوية، حيث تمثل عنصرًا محوريًا في السرد وتطور الشخصيات.

باختصار، تُعدّ الموسيقى عنصرًا أساسيًا لا غنى عنه في صناعة الرسوم المتحركة، إذ ترفع من مستوى الإبداع الفني وتُسهم في إيصال الرسائل بشكل أعمق وأقوى.

النماذج الأسيوية :

1-المحقق كونان :

المحقق كونان: مسلسل رسوم متحركة ياباني حظي بشعبية كبيرة في العالم الغربي والعربي، باليابانية تنطق "ميو تانتيو كونان" أي المحقق العظيم كونان، وتترجم رسميا إلى المحقق كونان بدأت المانغا في 18 يونيو عام 1994 وتحولت إلى مسلسل أنيمي في 8 يناير 1996 في اليابان .[1]

-الميزة الخاصة به الاعتماد على العنف و استخدام الأسلحة الاتوماتيكية.

-تتضمن الرسوم بعض المعلومات القيمة التي تمس جوانب مختلفة: معلومات حول بعض الحيل المستخدمة، الثقافية، التاريخية، حقائق علمية،... يمر المسلسل ببعض المشاهد المخيفة والقليل من العنف.

-هو من بين الانميات التي لاقت نجاحا كبيرا، معالجاته لقضايا والأحداث ممزوجة بين المحاكاة لمواقع والخيال لإمتاع المشاهد والتحليق بخيالاته. [2]

1-بطاقة فنية عن الرسوم المتحركة" المحقق كونان ":

- **الاسم الأصلي (باليابانية)** 名探偵コナン :(ميه تانتيه كونان)

---

[1] منال رداوي، يونس عجال، القيم المتضمنة في أنمي المحقق كونان ،مجلة طبنة للدراسات العلمية و الأكاديمية، المجلد 04 ،العدد ،02،2021 ،ص 562.

[2] نفس المرجع، ص 566

- **الاسم بالعربية** :المحقق كونان
- **النوع** :غموض، جريمة، دراما، إثارة، شونين
- **مؤلف المانغا** :غوشو أوياما(Gosho Aoyama)
- **المخرج (الأنمي** :(كينجي كوداما، ياسويشيرو ياماموتو وغيرهم)
- **شركة الإنتاج** TMS Entertainment
- **تاريخ أول عرض** 8 :يناير 1996 (الأنمي)
- **عدد الحلقات حتى الآن** :أكثر من 1100 حلقة
- **مدة الحلقة** :حوالي 25 دقيقة
- **عدد الأفلام** :أكثر من 27 فيلمًا (فيلم يُعرض سنويًا منذ 1997(
- **الدبلجة العربية** :مركز الزهرة (النسخة المعروفة في العالم العربي)
- **الفئة العمرية المناسبة)** 13+ :بسبب مشاهد الجريمة والتحقيق)

2–فكرة العمل :

يحكي المسلسل قصة المحقق الشاب **شينيتشي كودو**، الذي يتحول إلى طفل بعد أن تم تسميمه من قبل منظمة سوداء غامضة. بعد تحوله، يتخذ هوية جديدة باسم **كونان إيدوغاوا** ويعيش مع صديقة طفولته ران موري ووالدها المحقق الفاشل كوغورو موري، ويستخدم ذكاءه لحل القضايا المعقدة في سبيل الوصول إلى أفراد المنظمة السرية واستعادة جسده الأصلي.

3–الشخصيات الرئيسية :

- **شينيتشي كودو / كونان إيدوغاوا** :البطل، عبقري في التحقيق.
- **ران موري** :صديقة شينيتشي، طالبة فنون قتالية.

- **كوغورو موري** :محقق خاص ووالد ران، يُستغل من قبل كونان لحل القضايا.
- **هايبرا آي** :عالمة سابقة في المنظمة السوداء، تحولت إلى طفلة أيضًا.
- **المنظمة السوداء** :العدو الرئيسي في القصة، وتضم شخصيات غامضة مثل جين وفودكا.

ملاحظات إضافية :

- يعد من أطول سلاسل الأنمي المستمرة.
- يجمع بين التشويق والتحقيق والتطور الدرامي.
- يحظى بشعبية كبيرة في اليابان والعالم العربي.

4-تحليل توظيف الموسيقى في المحقق كونان :

1-النوع الموسيقي المستخدم :

- **تنوع الأساليب** :يمزج العمل بين موسيقى الجاز، الأوركسترا، الدراما، والتشويق.
- **مؤلف الموسيقى الأساسي** :*يوغو كانو*)في الأجزاء الحديثة)، وقد سبقه *كاتسو أونو*، وهو من أبرز من رسّخ الهوية السمعية للعمل.

2-التيمات اللحنية: (Leitmotifs)

- تملك الشخصيات الرئيسية تيمات موسيقية مميزة:
  - **تيمة كونان** :لحن يحمل طابعًا من الذكاء والغموض، وغالبًا يُستخدم عند دخوله في التفكير أو استنتاج الأدلة.
  - **تيمة كايتو كيد** :موسيقى أكثر خفة وأناقة، تعكس شخصيته الكاريزمية وغموضه الساحر.

- **تيمة العصابة السوداء** :لحن داكن ومتوتر يُستخدم لخلق شعور بالخطر والتهديد الفوري.

3-توظيف الموسيقى داخل الحبكة :

- **في لحظات التحري والاستنتاج:**
  - تُستخدم موسيقى بتصاعد هادئ وإيقاع متكرر يعكس تركيز كونان وتحليله للمعطيات.
  - مثال: المشهد الذي يربط فيه كونان بين أدلة الجريمة عادة ما يرافقه لحن *Detective Conan Main Theme* بنسخ متعددة.
- **في لحظات الكشف عن القاتل:**
  - يظهر لحن حماسي ودرامي يرتفع تدريجيًا، وغالبًا يتزامن مع انتقال كونان إلى مرحلة المواجهة.
- **في اللحظات العاطفية:**
  - تُستخدم مقطوعات ناعمة وهادئة، خاصة في مشاهد "ران" و"شينتشي"، أو لحظات الفقد والوداع.

4-شارة البداية والنهاية :

- ساهمت الأغاني الافتتاحية والختامية بشكل كبير في شهرة العمل، وغالبًا تعكس الحالة المزاجية للقصة في ذلك الموسم.
- مثال: أغنية **"Secret of My Heart"**تعبر عن الحنين والخفاء الذي يعيشه "شينتشي/كونان" في هويته المزدوجة.

الخلاصة :

- الموسيقى في *المحقق كونان* ليست فقط خلفية، بل عنصر سردي وتعبيري يُستخدم بعناية لتعزيز جو الغموض والتحقيق، مع لمسات إنسانية تُبرز الصراعات العاطفية داخل الشخصيات.
- نجاح كونان الموسيقي يكمن في **التوازن بين الإثارة والدراما والحنين**، مما يمنحه هوية صوتية مميزة حافظت على جاذبيته رغم طول السلسلة.

2-القناص (Hunter x Hunter) " :

1-البطاقة الفنية للأنمي "القناص "(Hunter x Hunter)العنصر	**التفاصيل**
اسم العمل	القناص(Hunter x Hunter)
نوع العمل	أنمي أكشن، مغامرات، فنتازيا، دراما، شونين
اللغة	اليابانية (مع ترجمات مختلفة للغات أخرى)
إنتاج	(Madhouseاستوديو الإنتاج)
سنة الإنتاج	(1999الإصدار الأول)، 2011 (الإصدار الجديد)
عدد الحلقات	148حلقة (الإصدار الجديد)
المانغا	يوشيهيرو توغاشي (Yoshihiro Togashi)
المخرج	ناغاوكا موروتا (الموسم الأول) / ناتسوكو كودا (الموسم الجديد)
الكاتب	يوشيهيرو توغاشي
الأداء الصوتي	ناتسوكو ساكاي (غون فريكس) – يويشي تامورا (كلاي كروكودايل
الموسيقى	يوكي كاجيرا(Yuki Kajiura)
النوع	أكشن، مغامرات، فانتازيا، دراما، شونين

2-فكرة العمل:

يُعد "القناص" واحدًا من أكثر الأنميات شهرة في عالم الأنمي الياباني. يتابع العمل قصة **غون فريكس**، الفتى الذي يطمح ليصبح **قناصًا محترفًا** مثل والده الذي اختفى منذ فترة طويلة. يتعقب غون والده خلال مغامراته المتعددة، حيث يواجه أعداء ويكتسب أصدقاء مثل **كيلوا زولديك** و **كورابيكا** و **ليوريو**.**القناص** هو شخص محترف في مهمة خاصة، ويجب أن يمر بمراحل تدريب واختبارات للحصول على رخصة القناص.

- الأنمي يتناول تحديات مختلفة :**البحث عن الأصدقاء، القتال، المهارات الشخصية، التطور الذاتي**، وغيرها.
- يدور المسلسل حول قصة جون فريكس، وهو فتى قروي في الثانية عشرة من عمره، محب للمغامرة، له قدرات استثنائية في التعامل مع الحيوانات، كان يعتقد بأن والده قد مات، بحسب ما قالته خالته ميتو، لذلك كان يعيش في كنف جدته وخالته، لكنه اكتشف أن والده لا يزال حيا وأنه صياد محترف، لذلك بدأ جون رحلة البحث عن والده، واشترك في امتحان الصيادين، للحصول على بطاقة الاحتراف، وليعثر على والده جين فريكس.[1]

1 سيدرة عائشة، القيم الإنسانية المضمنة في الرسوم المتحركة التلفزيونية "انمي"دراسة تحليلية لعينة من حلقات الرسوم المتحركة "القناص" نموذجا "الجزء الأول "-2004 ، مذكرة ماستر شعبة الإعلام و الاتصال ، إعلام سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ،قسم العلوم الإنسانية ،جامعة محمد خيضر بسكرة، 2020 ،ص 144.

2-الشخصيات الرئيسية:

الشخصية	الوصف
غون فريكس	بطل القصة، فتى مليء بالحيوية والفضول، يسعى لاكتشاف عالمه والعثور على والده.
كيلوا زولديك	صديق غون المخلص، ينحدر من عائلة قاتلة محترفة، يتصف بالقوة العقلية والجسدية.
كورابيكا	عضو آخر في الفريق، يسعى للانتقام لعائلته التي تم القضاء عليها.
ليوريو	رابع الأصدقاء الرئيسيين، يطمح لأن يصبح طبيبًا ولكنه يشارك في مغامرات القناص.
هنتر	هو الشخص الذي ينجح في اجتياز اختبارات "القناص" ويحق له ممارسة صيد المهام.

3-الأسلوب الفني:

- **الرسوم** :تتميز بجودة عالية وتحسّن ملحوظ بين النسخة الأولى والنسخة الجديدة من الأنمي. تتميز مشاهد القتال بتفاصيل دقيقة وحركات ديناميكية.
- **الأنماط** :الرسوم متأثرة بالأسلوب الشوني الذي يعتمد على الشخصيات ذات العيون الكبيرة والتعبيرات الحركية المبالغ فيها في بعض الأحيان، ولكنها تتمتع أيضًا بمشاهد درامية عميقة.
- **الألوان** :استخدام ألوان زاهية وملفتة خلال مشاهد الأكشن، بينما تكون الألوان أكثر هدوءًا أثناء المشاهد العاطفية.

4-الموسيقى التصويرية:

- **الموسيقى في "القناص** "قوية ومتنوعة، وتعكس حالات المزاج والظروف المختلفة:الموسيقى الهادئة والدرامية للمشاهد العاطفية.
- الموسيقى الحماسية للأحداث الأكشن والمغامرات.

- **المؤلف الموسيقي** :يوكي كاجيرا أبدع في تصميم **موسيقى مؤثرة** و**غنية**، حيث أضاف بعدًا خاصًا على مغامرات الشخصيات.

5-الرسالة والمغزى:

- **التطور الشخصي** :كل شخصية تتطور من خلال مواجهة التحديات وتحقيق أهدافها.
- **الصداقات** :القيمة الإنسانية العميقة للتعاون والاعتماد المتبادل بين الأصدقاء.
- **البحث عن الذات** :مغامرات غون تجسد السعي للعثور على هدف الحياة والتعرف على الذات.

6-التأثير الثقافي:

- **القناص** يعتبر من أكثر الأنميات شهرة على مستوى العالم، وله قاعدة جماهيرية واسعة.
- **المانغا** مستمرة حتى الآن، وهو يعكس **الأسلوب المعقد** ليوشيهيرو توغاشي في بناء الشخصيات والقصص.
- أثر "**القناص** "على العديد من الأنميات الحديثة في سرد القصص المعقدة ومواضيع النمو الشخصي.

الموسيقى في **أنمي "القناص (Hunter x Hunter)** "هي عنصر أساسي يساهم في تعزيز الأجواء والتفاعل مع الأحداث، سواء كانت لحظات حماسية في المعارك أو مشاهد درامية. قام **يوكي كاجيرا** بتأليف الموسيقى التصويرية في النسخة الجديدة (2011) والتي تتمتع بتنوع رائع يتناسب مع تطور الشخصيات وحبكة القصة.**7-تحليل الموسيقى في "القناص: "**

1-أسلوب الموسيقى :

- **تنوع أساليب الموسيقى** :الموسيقى في "القناص" تمزج بين الأساليب **الكلاسيكية** و **الإلكترونية**، وتتميز بأنها **غنية ومتنوعة**، حيث تتنوع بين الآلات التقليدية مثل البيانو، الكمان، والإيقاعية مثل الطبول، مع إضافة عناصر معاصرة.
- **التأثير الشرقي والغربي** :المزيج بين الألحان الغربية والشرقية يعكس تنوع الشخصيات والعالم الذي يعيشون فيه، كما أن بعض اللحن يبرز الثقافة اليابانية، بينما البعض الآخر يعطي طابعًا عالميًا.

2-المؤثرات الصوتية:

- يتم استخدام **المؤثرات الصوتية** بشكل قوي في لحظات القتال والتوتر، مثل تأثيرات الإيقاع السريع والطبول، وهو ما يعكس الحدة والصراع.
- **المؤثرات الهادئة** تُستخدم لتسليط الضوء على اللحظات العاطفية والشخصية، ما يسمح للمشاهد بالتركيز على المشاعر الداخلية للشخصيات.

التفاصيل	3-الموسيقى الرئيسية والأغاني المميزة :الجزء
تتغير الأغاني الافتتاحية عبر الحلقات، لكنها دائمًا ما تحمل نغمة حماسية تعكس روح المغامرة والصراع. مثل أغنية "Departure!"التي كانت تفتح الحلقات الأولى من الأنمي، والتي تعكس رغبة غون في المغامرة والنمو.	**شعار البداية (Opening Theme)**
النغمات الهادئة تُستخدم في أغاني النهاية التي تُعطي فرصة للمشاهد للتفكير في الرسائل العاطفية أو التغيرات التي طرأت على الشخصيات. مثال على ذلك "Ken" و "Hunting for Your Dream".	**شعار النهاية (Ending Theme)**
أغلب مشاهد القتال تكون مصحوبة بموسيقى سريعة ومثيرة، تتميز بالإيقاعات المتسارعة والأنغام الحادة، مثل أغنية "Power to the People"و."The Seventh Question"	**الموسيقى التصويرية للمشاهد القتالية**
في المشاهد العاطفية والدرامية، نجد موسيقى هادئة وعاطفية، تكون غالبًا باستخدام البيانو والكمان، ما يعكس الصراع الداخلي للشخصيات مثل "Sadness and Sorrow" التي ترافق مشاهد الفقدان أو التحديات الصعبة.	**الموسيقى العاطفية**

4-أمثلة على الأغاني المشهورة:

- **"Departure"**الافتتاحية الأولى للأنمي والتي تعتبر من أشهر الأغاني في "القناص". هي أغنية حماسية تنقل شعورًا بالاندفاع والمغامرة.

- "**Hunting for Your Dream**"هي أغنية النهاية التي تتميز بنغمة هادئة وراقية تعكس روح التفاؤل والأمل.
- "**The Power of the Hunter**":واحدة من الألحان المميزة التي تُستخدم في المشاهد التي تُظهر مهارات القناصين في القتال.
- "**The Seventh Question**":تعكس موسيقى الألغاز والصراع العقلي أثناء مواجهة الاختبارات أو المعارك الصعبة.

5-دور الموسيقى في تعزيز الشخصيات :

- **غون** :موسيقاه تحمل عادةً نغمة مشرقة وحيوية، تعكس شخصيته المتفائلة والمغامرة.
- **كيلوا** :موسيقاه تتميز بتأثيرات غامضة وأحيانًا مظلمة تعكس شخصيته المعقدة وصراعه الداخلي.
- **كورابيكا** :الموسيقى المرتبطة به تتسم بالغموض والدراما، وتعبّر عن شعوره بالانتقام وحمل الأعباء العاطفية.
- **هيسوكا** :موسيقى هيسوكا تكون غريبة وساخرة، تعكس شخصيته الغامضة والمضطربة.

6-التأثير العاطفي للموسيقى :

- تعمل الموسيقى في "القناص" على **تعزيز التأثير العاطفي** للمشاهد، خاصة عندما تتغير الأنماط الموسيقية لتواكب التحولات في القصة من الحماس إلى الحزن، ومن التفاؤل إلى الخوف. تُساهم هذه الموسيقى في **استثارة مشاعر المشاهدين** وتجعلهم متصلين بشكل أكبر مع الأحداث والشخصيات.

الخلاصة :

الموسيقى في "**القناص** "تلعب دورًا حيويًا في نقل المشاعر والأجواء بشكل رائع، حيث تمزج بين اللحظات الحماسية التي تدفع الشخصيات إلى التقدم والتحدي، وبين اللحظات العاطفية التي تُظهر الجوانب الإنسانية والمعقدة للقصص والشخصيات. الأغاني والموسيقى التصويرية تساهم بشكل كبير في **تعزيز التجربة البصرية والذهنية للمشاهد،** ما يجعل من الأنمي تجربة ممتعة وعاطفية في آنٍ واحد.

النماذج الاروبية :

1–دروب ريمي :

1–البطاقة الفنية لمسلسل الرسوم المتحركة :ريمي (بدون عائلة)

- **العنوان الأصلي**) *Ie Naki Ko* :باليابانية(家なき子 :
- **العنوان العربي** :ريمي (بدون عائلة(
- **مأخوذ عن** :رواية "Sans Famille" للكاتب الفرنسي **هيكتور مالو**
- **نوع العمل** :مسلسل رسوم متحركة (أنمي(
- **النوع** :درامي – مغامرات – عائلي
- **إنتاج** :استوديو **Tokyo Movie Shinsha**
- **سنة الإنتاج**1977 :
- **عدد الحلقات** 51 :حلقة
- **مدة كل حلقة** :حوالي 23 دقيقة
- **المخرج**Osamu Dezaki :

- **الموسيقى Takeo Watanabe** :
- **اللغة الأصلية** :اليابانية
- **المدبلج إلى العربية بواسطة** :مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك لدول الخليج العربي
- **أشهر الشخصيات**:
  - ريمي
  - فيتاليس (الفرنسي العجوز(
  - الكلب كابي
  - القردة جوليكور

2-ملخص القصة:

تدور أحداث القصة حول **ريمي**، طفل يتيم يعيش مع امرأة يعتقد أنها والدته، لكنه يُكتشف لاحقًا أنه متبنى. يضطر إلى مغادرة المنزل بعد تعرض العائلة لأزمة مالية، ويبدأ رحلة طويلة وشاقة عبر القرى والمدن الفرنسية برفقة الفنان المتجول **فيتاليس** وحيواناته المدربة، باحثًا عن أهله الحقيقيين، ومعايشًا صعوبات الحياة وقيم الصداقة والتحدي والصبر.

دروب ريمي باليابانية معناه البنت دون منزل هو مسلسل أنمي مكون من 26 حلقة من إنتاج شركة نيبون أنيميشن ،أنتج أستوديو الزهرة الدبلجة العربية لهذا المسلسل في 2001 .يعد هذا المسلسل ثاني إنتاج لهذه القصة،حيث كان الإنتاج الأول باسم ريمي سنة ،1977وفيه يكون ريمي صبيا مثل الرواية الأصلية،أما هذا المسلسل فهو الأحدث وقد صدر سنة 1996 وفيه ريمي تكون فتاة انحدرت شعبية هذا المسلسل في اليابان بسبب حياده عن القصة الأصلية،ما تسبب في اختصار عدد حلقاته، لكنه في المقابل أحرز شعبية كبيرة في بقية دول العالم التي عرض فيه مثل العالم العربي . تدور القصة حول ريمي هي فتاة من عائلة نبيلة فقدتها والدتها وهي فتاة رضيعة

وربتها امرأة فقيرة على أنها ابنتها، ثم تكبر ريمي وتعرف الحقيقة، ويحاول زوج أمها أن يبيعها لحاجته للنقود، فتهرب ريمي مع فيتال نفس الوقت تبحث عن أمها. وبالفعل تلتقي ريمي بأمها لكن دون أن تعلم أن هذه المرأة هي أمها الحقيقة، وبعد أن تبتعد عنها في تجوالها تعلم ذلك وتعود للبحث ثانية، كما أن أمها أيضا تعلم بالحقيقة وهي بعيدة عنها ثم يكون اللقاء[1] .

3-ملاحظات إضافية:

- **العمل من أشهر الأعمال الدرامية التي أثرت في الأطفال العرب في الثمانينات والتسعينات.**
- **النسخة العربية لاقت نجاحًا كبيرًا بفضل دبلجتها المتقنة وصوت الفنانين الذين أدّوا الشخصيات.**
- **أعيد إنتاج العمل لاحقًا في نسخة جديدة عام 1996 بعنوان "ريمي الفتى الشريد."**

قبل الشروع في تحليل الموسيقى الموظفة في الرسوم المتحركة "دروب ريمي " لابد من التطرق الى مجموعة من العناصر المهمة و المتمثلة في :

[1] خولة سرار،القيم التربوية في الرسوم المتحركة ،دراسة تحليلية سميولوجية لمشاهد من السلسلة الكرتونية دروب ريمي ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص: سمعي بصري، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ،قسم العلوم الإنسانية،جامعة العربي بن مهيدي- أم البواقي- ،2016-2017،ص 73.

- **الزمان :**

في الرسوم المتحركة" دروب ريمي"لم يتم الإشارة أو تحديد الزمن بصفة مباشرة و لكن من خلال تحليل الرموز الموجودة في الرسوم المتحركة يمكن معرفة الزمن الذي وقعت فيه أحداث القصة .

- **اللباس :**

سواء طبقة النبلاء التي كانت بالنسبة للرجال و يتمثل في البدلة مع قبعة و عصى أما النساء فتتميز بلبس فستان طويل و أكمام منتفخة أما فيما يخص الزي الذي تلبسه الطبقتين المتوسطة و الفقيرة فهو مصنوع من القماش يتميز بإشكال مختلفة و يتميز هذا الزي "بالتنورة الواسعة"من دون إغلاق و قميص ابيض طويل فوق مع سترة أو وشاح بالإضافة إلى مئزر طويل مزين وهذا مستوحى من موضة القرن التاسع عشر وقتها

- **المعمار :**

يعكس بصفة مباشرة الهندسة العمرانية و مباني الأحياء في فرنسا في تلك الفترة و التي تعكس الاختلاف و الفروق الاجتماعية الموجودة وقتها من خلال الأحياء التي تعيش فيها الطبقتين المتوسطة و الفقيرة مثل قرية "شفانون"أو حي "لوسين"في مدينة باريس و كذا المنزل الذي تعيش فيه عائلة "ريمي "الحقيقية التي تنتمي إلى طبقة النبلاء.

- **اللغة و البيئة الثقافية :**

تعتبر اللغة اليابانية هي اللغة الأصلية للرسوم المتحركة "دروب ريمي" و ذلك راجع الى طاقم الإنتاج الياباني و الشركة الإنتاج اليابانية و كذا البيئة الثقافية التي نشا فيها المخرج" كوزو كوزوها

"،فطبيعة الحال تؤثر في نوع اللغة المستعملة في هذه القصة من جهة أخرى فان الجمهور المستهدف لم يقتصر فقط على الطفل الياباني ،و لهذا دبلج هذا العمل إلى عدة لغات العالم ،الانجليزية ،الاسبانية و العربية .

- **وسائل الاتصال :**

التي استعملت في الرسوم المتحركة "دروب ريمي"،التي أظهرتها الأحداث المصورة للقصة كانت تعتمد على الرسائل في إيصال الأخبار و تبادل المعلومات ،و لا يتوفر زمن الذي صورت فيه القصة على تكنولوجيا الإعلام و الاتصال الحديثة ،خلاف الوقت الحالي.

في الرسوم المتحركة **"دروب ريمي)** "النسخة المدبلجة من الأنمي الياباني *Ie Naki Ko* (*Remi*، تظهر العديد من الأواني والأدوات المستخدمة في الحياة اليومية، خصوصًا لأن القصة تدور حول فتاة فقيرة تسافر مع فرقة موسيقية متنقلة وتعيش ظروفًا بسيطة. الأواني التي تظهر غالبًا هي أوانٍ تقليدية تعكس نمط الحياة في أوروبا الريفية خلال القرن التاسع عشر[1].

- من أبرز الأواني والأدوات التي تظهر في الأنمي:

[1] رميسة صابري ،القيم المتضمنة في شارات الرسوم المتحركة اليابانية المدبلجة للغة العربية،دراسة تحليلية سميولوجية لشارتي "دروب ريمي"و هجوم العمالقة ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص :سمعي بصري،كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية،قسم العلوم الانسانية،جامعة العربي بن المهيدي أم البواقي،2018-2019،ص147-148.

1. **قدور الطبخ (الحديدية والنحاسية)**

تُستخدم للطبخ على النار المفتوحة. تظهر كثيرًا أثناء إعداد الحساء أو الطعام البسيط في الهواء الطلق.

2. **أكواب وصحون خزفية أو معدنية:**

تُستخدم أثناء تناول الطعام، وغالبًا تكون بسيطة، وأحيانًا قديمة أو متشققة، ما يعكس فقر الشخصيات.

3. **أواني خشبية:**

مثل الملاعق والأطباق البدائية، خصوصًا عندما يكونون في الغابة أو أثناء السفر.

4. **أباريق للماء أو الحليب:**

تُستخدم للشرب أو السقي، وغالبًا ما تكون من المعدن أو الفخار.

5. **صندوق الطعام (أو حقيبة صغيرة)**

لحمل الطعام أثناء التنقل.

6. **قدر الحساء:(Pot)**

يظهر كثيرًا عندما تقوم ريمي أو السيدة ميلغان بإعداد طعام للجميع.

هذه الأواني ليست فقط جزءًا من الخلفية، بل تُستخدم في مواقف تُظهر الجانب الإنساني والعاطفي من القصة، مثل مشاهد المشاركة أو الطبخ الجماعي، ما يعزز الشعور بالدفء وسط الفقر والتشرد.

في *دروب ريمي*)أو (*Ie Naki Ko Remi*، شخصية "الجد" تمثّل قيمة إنسانية مهمة جدًا، حتى وإن لم يكن دائم الظهور. إن كنت تقصد **الجد الحقيقي لريمي**)الذي تلتقي به لاحقًا في القصة)، فإليك دوره وقيمته:

- **القيمة التي يلعبها الجد في "دروب ريمي:"**

1. **رمز للعائلة والحنان المفقود:**
   - الجد يمثل الرابط العائلي الحقيقي لريمي بعد رحلة طويلة من الوحدة والتشرد.
   - وجوده يُظهر أن ريمي لم تكن فعلاً "بدون أهل"، بل كانت ضحية للظروف وسوء الفهم.
2. **الاحتضان بعد المعاناة:**
   - يمثل الجد لحظة الأمان والدفء بعد سنوات من التعب. عندما يجدها، يعاملها بحب واهتمام، ويحتضنها كحفيدته الحقيقية.
3. **رمز للعدالة واسترجاع الحق:**
   - دوره يعيد لريمي مكانتها الحقيقية في الحياة: من طفلة مشردة إلى فتاة تنتمي لعائلة راقية، مما يعكس فكرة أن الحقيقة لا بد أن تظهر في النهاية.

4-تحليل موسيقي لمشهد وداع ريمي لفيتاليس واحدة من أقوى اللحظات في "ريمي – الفتى الشريد:

المشهد المختار:

بعد رحلة طويلة، يتوفى فيتاليس في أحد شوارع المدينة بسبب البرد والجوع. يكتشف ريمي ذلك في الصباح، وينهار بالبكاء.

التحليل الموسيقي:

1-السلم المستخدم:

- تُستخدم موسيقى في **سلم صغير**(**Minor Scale**) ، غالبًا A minor أو D minor، وهو شائع في التعبير عن الحزن والفقدان.

2-الإيقاع:(Tempo)

- الإيقاع **بطيء جدًا** Adagio)أو(Lento ، ليمنح الوقت الكافي للمشاهد لاستيعاب الحزن.
- البطء في الإيقاع يزيد من التوتر العاطفي ويمدّ لحظة الوداع.

3-الآلات المستخدمة:

- **كمان منفرد** :(**Solo Violin**) يحمل اللحن الرئيسي، بتعبير عاطفي قوي، ويعكس البكاء الخافت.
- **بيانو خفيف** في الخلفية، يعزف تكرارات بسيطة تدعم اللحن وتضيف جوًا حزينًا ساكنًا.
- **تشيلو أو كمان منخفض** :(**Viola/Cello**) يعطي خلفية دافئة وثقيلة، تُشبه الثقل العاطفي على قلب ريمي.

4-الديناميكية:(Dynamics)

- تبدأ الموسيقى بـ **صوت خافت جدًا**(**pianissimo**) ، ثم ترتفع تدريجيًا مع انهيار ريمي بالبكاء، إلى **مستوى أعلى**(**mezzo forte**) ، لكنها لا تصل أبدًا إلى صخب، بل تبقى في إطار الحزن الداخلي.

5-التعبير:(Expression)

- استخدام **الارتجاف** (**vibrato**) في الكمان واضح، مما يُشبه رعشة الصوت عند البكاء.
- الانقطاعات المفاجئة في اللحن (silences) تُستخدم لتُمثّل الصدمة والفراغ الذي يشعر به ريمي بعد وفاة معلمه.

الوظيفة الدرامية للموسيقى هنا:

- **تعويض الصمت** :في المشهد، الحوار قليل جدًا. الموسيقى تنقل كل ما لا يُقال.
- **إبراز الفقدان** :تجعل المشاهد يشعر أنه فقد شخصًا يعرفه هو أيضًا، لا فقط ريمي.
- **نقل الصدمة والإنكار** :يبدأ ريمي غير مصدق، والموسيقى كذلك تبدأ بهدوء، ثم تتصاعد لتُعبر عن الانفجار العاطفي.

الخلاصة:

هذه المقطوعة مثال رائع على كيف يمكن للموسيقى في الرسوم المتحركة أن تؤدي وظيفة **أقوى من الحوار** .من خلال لحن بسيط وعاطفي، يستطيع الملحن أن يجعل المشاهد يذرف الدموع دون أن يُقال أي شيء.

2-الرسوم المتحركة "سالي:"

1-البطاقة الفنية لمسلسل الرسوم المتحركة "سالي: "

- **الاسم الأصلي**(Shōkōjo Sēra) 小公女セーラ :
- **الاسم بالعربية** :سالي
- **مبني على** :رواية "الأميرة الصغيرة (A Little Princess) "للكاتبة فرانسيس هودغسون بورنيت
- **النوع** :دراما، أدب أطفال، رسوم متحركة
- **عدد الحلقات** 46 :حلقة
- **مدة الحلقة** :حوالي 22 دقيقة
- **اللغة الأصلية** :اليابانية
- **اللغة المدبلجة** :العربية (عن طريق مركز الزهرة(
- **بلد الإنتاج** :اليابان
- **سنة الإنتاج**1985 :
- **إنتاج** :شركة نيبون أنيميشن(Nippon Animation)
- **المخرج** :فوميو كوروكاوا
- **تأليف الموسيقى** :تاكيو وادا

2-الشخصيات الرئيسية:

- **سالي كروي** :البطلة الطيبة، فتاة غنية تصبح خادمة بعد وفاة والدها.
- **الآنسة منشن** :مديرة المدرسة الداخلية التي تعامل سالي بقسوة بعد إفلاسها.

- **بيكي** :خادمة فقيرة وصديقة وفية لسالي.
- **لافينيا** :طالبة مغرورة ومتعجرفة تغار من سالي.
- **إيرمنغارد** :صديقة سالي الطيبة والوفية.

3- الرسالة الأساسية:

يحمل المسلسل قيماً إنسانية قوية مثل الصبر، التواضع، الكرامة، واللطف رغم الظروف الصعبة، ويُظهر كيف يمكن للإيمان بالأمل والنية الطيبة أن تغيّر مصير الإنسان.

4-ملخص قصة مسلسل سالي :

تدور أحداث المسلسل حول **سالي كروي**، فتاة بريطانية ثرية تُرسلها عائلتها للدراسة في مدرسة داخلية فخمة في لندن تديرها **الآنسة منشن** .تعيش سالي في البداية حياة مرفّهة، وتتمتع بمكانة خاصة بسبب ثروة والدها. لكن فجأة تنقلب حياتها رأسًا على عقب حين تتلقى المدرسة خبر وفاة والدها وإفلاسه.

بسبب فقدان والدها وعدم قدرتها على دفع تكاليف المدرسة، تجبرها الآنسة منشن على العمل خادمة في المدرسة، فتنتقل من غرفة فخمة إلى علية باردة، ومن فتاة مدللة إلى فتاة مضطهدة. رغم كل ذلك، تظل سالي محتفظة بأخلاقها النبيلة، وتعامل الجميع بلطف واحترام، خاصة صديقتها الفقيرة **بيكي**.

تمر سالي بمحن كثيرة، لكنها تبقى صامدة، إلى أن تنكشف الحقيقة في النهاية: والد سالي لم يكن مفلسًا حقًا، بل ترك ثروة ضخمة، ويقوم صديق والدها المقرب بالبحث عنها حتى يجدها ويعيد

لها حياتها الكريمة. ينتهي المسلسل باستعادة سالي مكانتها وثروتها، لكنها تبقى متواضعة و مخلصة لأصدقائها.

5-تحليل شخصية سالي :

- **الصفات الأساسية:**
  - نبيلة، صبورة، ذكية، محبة للخير، قوية الإرادة.
- **نقاط القوة:**
  - تحتفظ بكرامتها رغم الظلم والفقر.
  - لا تفقد الأمل، وتساعد الآخرين رغم حاجتها.
  - لا تسمح للكراهية أو الحقد أن تسيطر عليها.
- **التطور الشخصي:**
- تبدأ سالي كفتاة مدللة نوعًا ما، لكنها تتغير وتصبح أكثر نضجًا وعمقًا بعد فقدان والدها. تواجه العالم بجرأة وتعتمد على نفسها. وهذا يجعلها مثالًا يُحتذى به في الشجاعة والتواضع.
- **رمزية الشخصية:**

سالي تمثل "الأميرة الحقيقية"، ليس بسبب المال أو النسب، بل بسبب الأخلاق الرفيعة والكرامة واللطف. إنها تذكرنا بأن النبل لا يُشترى، بل يُكتسب بالمواقف.

موسيقى مسلسل "**سالي** "من أبرز العناصر التي ساهمت في نجاحه وانتشاره في العالم العربي، وخاصةً التتر العربي الذي أصبح جزءًا من ذاكرة الطفولة لكثير من الناس.

6-الموسيقى الأصلية:

- **المؤلف الموسيقي** :تاكيو وادا(Takeo Watanabe)

- **النوع** :موسيقى تصويرية درامية وحزينة، استخدمت الأوركسترا والبيانو والكمان لإيصال مشاعر الحزن، الأمل، والبراءة.

7–تتر البداية (النسخة العربية):

- **كلمات الأغنية** :مازن كنفاني
- **أداء** :رشا رزق (وفقاً لبعض المصادر، وإن كان هناك جدل حول هوية المغني الحقيقي(
- **اللغة** :العربية (مدبلجة في مركز الزهرة، سوريا)
- **كلمات الأغنية (مشهورة جدًا)**

سالي، سالي، سالي، سالي

عاشت في الماضي... والحاضر

تعطي للحب كثيرًا...

لا تنسى أبدًا أن تفرح...

رغم الأحزان!

8–طابع الموسيقى:

- حزين وعاطفي في الغالب، يعكس المحن التي تواجهها سالي.
- بعض المقاطع تحمل نغمة حالمة أو حالمة/تفاؤلية، خصوصًا في لحظات الأمل أو الذكريات الجميلة.
- تتر البداية والنهاية من أكثر الألحان تعلقًا في أذهان الجمهور العربي.

النماذج العربية :

"1–قصص الإنسان في القرآن:"

1– البطاقة الفنية لمسلسل الرسوم المتحركة: قصص الإنسان في القرآن :

العنصر	التفاصيل
اسم العمل	قصص الإنسان في القرآن
نوع العمل	رسوم متحركة – ديني – درامي – تعليمي
الفئة العمرية	الأطفال – العائلة
اللغة	العربية الفصحى
بلد الإنتاج	مصر
سنة الإنتاج	2012
عدد الحلقات	30حلقة (حلقات رمضانية)
مدة الحلقة	حوالي 15 إلى 20 دقيقة
المؤلف	د. عمرو خالد
المخرج	مصطفى الفرماوي
المنتج	شركة صوت القاهرة للصوتيات والمرئيات
التقنية	رسوم ثلاثية الأبعاد (3D Animation)
أداء صوتي	يحيى الفخراني (الراوي والشخصيات الرئيسية)، ومجموعة من الممثلين المصريين

2-فكرة العمل:

يستعرض المسلسل **قصصًا حقيقية وردت في القرآن الكريم لأشخاص عاديين**)وليسوا أنبياء)، وكيف تعاملوا مع مواقفهم، مثل :**صاحب الجنتين، قارون، طالوت، مؤمن آل فرعون، أصحاب القرية، ذو القرنين،** وغيرهم.

يركّز العمل على القيم الإنسانية مثل:

- الصبر
- العدل
- الشجاعة
- التوبة
- الثقة بالله

3-الأسلوب الفني:

- استخدام رسوم ثلاثية الأبعاد متوسطة الجودة ولكن بتصميم بسيط وجاذب للأطفال.
- السرد يتم بأسلوب حواري حيث يتقمص يحيى الفخراني شخصيات مختلفة بطريقة تمثيلية.
- تتنوع الأجواء البصرية حسب القصة: مصر القديمة، الصحراء، المدن القديمة، إلخ.

4-الموسيقى التصويرية:

- موسيقى هادئة وعاطفية تُستخدم لتعزيز الجوانب الروحية والتربوية.

- الانتقالات بين المشاهد غالبًا تكون مصحوبة بنغمات شرقية خفيفة تهيّئ الطفل للحدث التالي.

5-رسالة العمل:

- **تعليم الأطفال القيم القرآنية بأسلوب بسيط ومحبب،** وربط الآيات بالواقع العملي.
- تقديم الشخصيات القرآنية كأمثلة واقعية يمكن الاقتداء بها.
- إشراك الأسرة في محتوى يمكن للجميع الاستفادة منه، خصوصًا في شهر رمضان.

6-أمثلة على بعض القصص التي وردت:

القصة	الحلقة
قارون	1
مؤمن آل فرعون	2
صاحب الجنتين	3
طالوت وجالوت	4
المرأة التي تجادل النبي	5
ذو القرنين	6
أصحاب القرية	7

7-تحليل الموسيقى في "قصص الإنسان في القرآن:"

7-1-الأسلوب الموسيقي المستخدم :

- تعتمد الموسيقى على **مقامات شرقية هادئة** مثل **الراست، النهاوند، والكرد،** ما يمنحها روحًا عربية أصيلة.
- تمتزج أحيانًا مع أنماط أوركسترالية خفيفة لإضفاء جو درام
- ي 2-7-.**الوظائف الدرامية للموسيقى** :

كيف استُخدمت	الوظيفة
تُستخدم نغمة هادئة قبل بدء القصة، لتُدخل الطفل في جو قرآني روحاني.	**التمهيد للمشهد**
في لحظات الحزن أو التوبة، تُستخدم موسيقى ناعمة تُساعد على التعاطف مع الشخصية.	**التأثير العاطفي**
في المشاهد التي يظهر فيها التحدي أو الصراع، تتسارع الموسيقى قليلًا دون أن تصبح مرعبة أو حادة.	**تعزيز التشويق**
هناك مقاطع موسيقية مخصصة للفواصل، تُستخدم باستمرار لتسهيل الانتقال السلس بين أجزاء القصة.	**الانتقال بين المشاهد**

3-الآلات المستخدمة :

- **عود وناي** :لإضفاء الطابع العربي والشرقي.
- **بيانو وأوتار خلفية** :(**Strings**) تُستخدم بشكل ناعم في الخلفية لدعم الحالة النفسية.

- **إيقاعات خفيفة جدًا** :تظهر أحيانًا في المشاهد المليئة بالأمل أو العبرة.

4-شخصية الموسيقى :

- **هادئة، روحية، متزنة** :لا وجود لأي موسيقى صاخبة أو مؤثرات مبالغ فيها.
- تراعي الجو **الإيماني والقرآني**، فلا تُغطي على المحتوى بل تخدمه.
- **أهمية الموسيقى في هذا العمل بالذات:**

- تساعد الطفل على **التركيز والانفعال دون إرباك**.
- تربط بين **الحالة الشعورية** للشخصية والرسالة الأخلاقية للموقف.
- تجعل الانتقال من المشاهد اليومية إلى المشهد القصصي القرآني أكثر سلاسة.

2-**الرسوم المتحركة والدمى الشهير** "افتح يا سمسم " :

1-البطاقة الفنية لبرنامج "افتح يا سمسم"

العنصر	التفاصيل
اسم العمل	افتح يا سمسم
نوع العمل	برنامج تعليمي للأطفال – ترفيهي – دمى ورسوم متحركة
اللغة	العربية الفصحى (مبسطة)
الفئة العمرية	الأطفال من 3 إلى 8 سنوات
أول عرض	1979(النسخة الأولى) – النسخة الحديثة بدأت في 2015
عدد المواسم	أكثر من 4 نسخ إنتاجية عبر العقود
مدة الحلقة	25 – 20دقيقة
بلد الإنتاج	الكويت (بالتعاون الخليجي) – النسخة الحديثة: الإمارات
المنتج	مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك لدول الخليج العربي / مؤسسة "بداية" الإماراتية
التقنية	دمى متحركة + فقرات رسوم متحركة قصيرة + مشاهد واقعية
الاقتباس الأصلي	نسخة عربية من برنامج الأطفال الأمريكي"Sesame Street"

2-فكرة البرنامج:

برنامج تربوي وتعليمي يقدم محتوى متكاملاً للأطفال يتضمن:

- تعليم **اللغة العربية** (حروف، كلمات، جمل)
- مفاهيم **الأرقام والعد**
- قيم **التعاون، الصدق، النظافة، احترام الآخرين**مهارات **اجتماعية ومهارية مبكرة**
- تقديم **الهوية الثقافية العربية** في قالب ترفيهي محبب

3-الشخصيات الرئيسية:

الشخصية	الوصف
نعمان	شخصية ضخمة وردية، طيّبة ومرحة، من أبرز رموز البرنامج
ملسون	ببغاء مثقف يحب استخدام كلمات كبيرة ومعقدة
شمس	فتاة نشيطة وذكية تحب الاكتشاف
عبلة	المعلمة الهادئة، تساعد في شرح المفاهيم التعليمية
خالد	حارس البوابة، شخص حكيم
كعكي	يحب البسكويت، يتعلم من أخطائه، نسخة عربية من Cookie Monster

4-الأسلوب الفني:

- استخدام **الدمى المتحركة** (**Puppetry**) على طريقة."Muppets"
- إدماج **مشاهد كرتونية قصيرة** تُعرض بين الفقرات (لتعليم الحروف/الأرقام)
- مشاهد واقعية تُصوّر **أطفالًا حقيقيين في الحياة اليومية**)المدرسة، السوق...).
- خلفيات وتصاميم مستوحاة من **البيئة العربية التقليدية**)بيوت، أزقة، حدائق).

الموسيقى والأغاني:

- موسيقى مبهجة تُستخدم لربط الطفل بالتعليم من خلال الغناء.
- كل حرف أو رقم يُقدَّم غالبًا بأغنية خاصة.الأغاني تُستخدم لتعليم: النظافة، الأمان، الترتيب، الاحترام، إلخ.
- الشارة الأصلية ("افتح يا سمسم أبوابك نحن الأطفال...") أصبحت أيقونة ثقافية.

الرسالة التربوية:

- تطوير **اللغة العربية الفصحى** لدى الأطفال في سن مبكر.
- دعم **القيم الإنسانية والاجتماعية** عبر مشاهد تمثيلية.
- **دمج الترفيه بالتعليم** باستخدام الدمى والكرتون والموسيقى.
- ربط الطفل العربي بهويته الثقافية من خلال محتوى محلي آمن ومفيد.

أثر البرنامج:

- يعتبر "افتح يا سمسم" أول برنامج تعليمي عربي للأطفال يُبنى على منهج علمي تربوي.
- ترك أثرًا كبيرًا في جيل الثمانينات والتسعينات، وأعيد تطويره ليتماشى مع الجيل الجديد.
- دُرّس البرنامج في كليات الإعلام والتربية كمثال ناجح على الإعلام التربوي.

تحليل الموسيقى في "**افتح يا سمسم** "يُظهر كيف يمكن استخدام الموسيقى بشكل تربوي فعال يخاطب الطفل العربي عقليًا وعاطفيًا. إليك تحليلًا فنيًا وتربويًا للموسيقى المستخدمة في البرنامج:

5-تحليل الموسيقى في "افتح يا سمسم"

1-الأنماط الموسيقية :

- **موسيقى مرحة وإيقاعية** :معظم الأغاني والحلقات تحتوي على نغمات سريعة نسبياً لتناسب حركة الأطفال ونشاطهم.

- **مقامات عربية مبسطة** :مثل *البيات* و*الكرد* و*العجم*، تمنح الطابع المحلي للموسيقى مع سهولة التلقي.
- **أنماط متنوعة** :مزيج من التخت الشرقي (عود، ناي) والآلات الغربية مثل البيانو والإيقاع الإلكتروني اللطيف.

2–وظائف الموسيقى داخل البرنامج :

التوظيف	الوظيفة
تساعد في تثبيت الحروف، الأرقام، والألوان من خلال التكرار اللحني.	**تعليمية**
تُستخدم الأغاني لشرح مفاهيم مثل النظافة، الصدق، احترام الوقت.	**توضيحية**
تجعل الطفل مستمتعًا أثناء التعلم، ما يعزز تركيزه واندماجه.	**ترفيهية**
تُستخدم فواصل موسيقية قصيرة بين الفقرات لتمييز المواضيع وتنظيم الإيقاع الذهني للطفل.	**انتقالية**

3–تحليل لغوي موسيقي للأغاني :

- **لغة بسيطة ومقفّة** :تُستخدم كلمات مكررة وجمل قصيرة موزونة شعريًا.
- **قافية جذابة** :تسهّل الحفظ والاستذكار.
- **نغمة افتتاحية مميزة** :شارة البرنامج الشهيرة تبدأ بجملة "افتح يا سمسم أبوابك..." بلحن مرح وحيوي عالق في الذاكرة.

4–تأثير الموسيقى على الطفل :

- **تنمية السمع الموسيقي واللغوي** في آنٍ واحد.

- **التحفيز على الحركة** :بعض الأغاني تُرافقها حركات جسدية بسيطة، ما يعزز التعلم الحسي الحركي.
- **ربط المشاعر بالمعلومة** :الموسيقى تجعل المفهوم المرتبط بها أكثر رسوخًا، مثل أغنية عن التعاون أو الصداقة.

5-أمثلة على فقرات موسيقية شهيرة من البرنامج:

نوع الموسيقى	الهدف	الفقرة
لحني بسيط مع إيقاع ثابت	تعليم الأبجدية	أغنية الحروف
تكرار نغمي مع مؤثرات صوتية	العد من 1 إلى 10	أغنية الأرقام
إيقاع نشط وكلمات توجيهية	العناية بالنظافة	أغنية "نظف أسنانك"
أوركسترا خفيفة مع لحن لاصق	إثارة الطفل للدخول في عالم البرنامج	الشارة الرئيسية

خلاصة :

الموسيقى في "افتح يا سمسم" ليست مجرد خلفية، بل هي:

- **أداة تربوية** فعالة،
- **عنصر نفسي محفّز** للطفل،

وجزء لا يتجزأ من **الهوية السمعية** للبرنامج.

خلاصة:

تلعب الموسيقى دورًا محوريًا في الرسوم المتحركة، حيث لا تُستخدم كمجرد خلفية صوتية، بل تُعد عنصراً سردياً وفنياً يُسهم في بناء المعنى وتوجيه إدراك المتلقي. يعرض هذا الفصل كيف تُوظّف الموسيقى لتعزيز التعبير العاطفي، فتسهم في إيصال مشاعر الشخصيات وحالاتها النفسية، مما يخلق تعاطفًا أعمق لدى المشاهد.

يتطرق الفصل أيضًا إلى التكامل بين الموسيقى والمؤثرات الصوتية، حيث يخلق هذا المزج تجربة سمعية غنية تُثري الصورة المتحركة. ويُبرز تطور هذا التوظيف الموسيقي من الأعمال الكلاسيكية (مثل "سيمفونية ديزني") إلى الأعمال المعاصرة التي تستفيد من تقنيات التركيب الرقمي والتحكم الدقيق بالإيقاع والمزاج الموسيقي، مما جعل الموسيقى شريكاً أساسياً في خلق المعنى والدهشة في عالم الرسوم المتحركة.

خاتمة عامة

خاتمة عامة :

يمثل توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة عنصرًا أساسيًا في تعزيز الجانب الجمالي والتعبيري للعمل الفني. فالموسيقى ليست مجرد خلفية صوتية، بل أداة فعّالة تسهم في توجيه مشاعر المشاهد، وتوضيح السياق الزمني والمكاني، ودعم تطور الشخصيات وسير الأحداث. ومن خلال التلاعب بالإيقاع، والنغمة، والصمت أحيانًا، تستطيع الموسيقى أن تخلق جوًّا خاصًا يتماشى مع الرسوم والمحتوى القصصي.

تتجلى أهمية هذا التوظيف في العديد من النماذج الناجحة، مثل أفلام "ديزني" الكلاسيكية كـ *The Lion King* و*Beauty and the Beast*، حيث لعبت الموسيقى دورًا حاسمًا في إيصال الرسائل العاطفية وتعزيز ذاكرة المشاهد للفيلم. وكذلك في أعمال استوديو "جيبلي" الياباني، مثل *Spirited Away* و*My Neighbor Totoro*، حيث تمتزج الموسيقى بشكل متناغم مع البيئة البصرية والفلسفية للفيلم، مما يضفي بعدًا روحانيًا عميقًا.

وقد أظهرت الدراسات والتجارب أن استخدام الموسيقى المناسبة في الرسوم المتحركة يرفع من نسبة تفاعل الجمهور، ويزيد من قدرة الأطفال والبالغين على تذكّر المحتوى واستيعابه. كما أن الموسيقى تلعب دورًا تربويًا مهمًا في برامج الأطفال التعليمية، إذ تسهم في ترسيخ المفاهيم وتعليم اللغة عبر الإيقاع والنغمة.

لا شك أن الموسيقى في الرسوم المتحركة تتجاوز دورها الجمالي والفني لتأخذ بعدًا تربويًا عميقًا، خاصة في البرامج الموجهة للأطفال. فقد أثبتت الأبحاث في مجالي التربية وعلم النفس أن الموسيقى تعزز من قدرات التعلّم والاستيعاب، وتساعد في تطوير المهارات اللغوية والاجتماعية والانفعالية لدى الأطفال.

في الرسوم المتحركة التعليمية، يتم توظيف الموسيقى بطريقة مدروسة تدمج بين الترفيه والتعليم، مما يحفّز المتلقي الصغير على التركيز والانتباه، ويجعل العملية التعليمية ممتعة ومحببة. على سبيل المثال، في برامج مثل *Dora the Explorer* أو *Sesame Street*، تُستخدم الأغاني القصيرة المتكررة لتعليم المفاهيم الأساسية مثل الأرقام، الألوان، الحروف، والقيم الأخلاقية. تساعد الإيقاعات المنتظمة والكلمات الموزونة على ترسيخ المعلومات في الذاكرة طويلة الأمد، كما تعزز من مهارات النطق والترديد.

أما في السياقات التي تُعرض فيها الرسوم المتحركة بلغة أجنبية، فإن الموسيقى تُسهم في اكتساب اللغة بطريقة غير مباشرة، إذ يتعلم الطفل نطق الكلمات، وتنغيم الجمل، ومعاني العبارات من خلال التكرار الموسيقي والمواقف الدرامية المصاحبة لها. وهذا يفتح المجال لتوظيف الرسوم المتحركة كأداة فعالة في تعليم اللغات وتنمية الحس اللغوي والثقافي في سن مبكرة.

من جهة أخرى، تسهم الموسيقى في تعزيز القيم الأخلاقية والتربوية، مثل التعاون، الصدق، احترام الآخرين، والصبر، من خلال رسائل تُبنى على قصص مصوّرة ترافقها أغانٍ تعبّر عن مغزى المشهد أو الدرس المستفاد. وفي هذا السياق، تصبح الموسيقى أداة تربية وجدانية تُحدث أثرًا عميقًا في وجدان الطفل أكثر مما قد تفعل العبارات المجردة أو التوجيهات المباشرة.

وباختصار، يمكن القول إن الموسيقى في الرسوم المتحركة لا تقتصر على الإمتاع، بل تُعد وسيلة تربوية فعالة، تدعم النمو المعرفي والعاطفي والاجتماعي، وتُسهِم في بناء شخصية الطفل وتوسيع آفاقه الفكرية واللغوية بطريقة محبّبة وقريبة من عالمه.

ختامًا، يمكن القول إن الموسيقى في الرسوم المتحركة ليست مكمّلًا، بل جزء لا يتجزأ من البنية الفنية والتواصلية، وتسهم بشكل مباشر في نجاح العمل وفاعليته لدى الجمهور بمختلف أعمارهم وثقافاتهم.

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المصادر و المراجع :

الكتب :

1-شفيق محمد، الخطوات المنهجية الإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، دون طبعة ،الإسكندرية،مصر،1985.

2-عواطف عبد الكريم، ملزمة التذوق الموسيقي، سلسلة حفلات الموسيقى للجميع، أوركسترا أوبرا القاهرة، 2000 م.

3-منال أبو الحسن فؤاد،الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل ، مصر :دار النشر للجامعات ،ط1، 1998 .

4-جورج صادول، تاريخ السينما في العالم ،ترجمة إبراهيم الكيلاني وفايز نقش ،بيروت : منشورات عويدات ، 1968 .

5-محمد عبد الرحمن العريفي، الرسوم المتحركة وأثرها في عقيدة الناشئة، د.ط، 1431هـ.

6-غادة محمود إبراهيم عوف، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على طفل الروضة إيجابيا وسلبيا، كلية التربية جامعة المجمعة، السعودية، 2017م.

7-منال أبو الحسن فؤاد ،الرسوم المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل ، مصر :دار النشر للجامعات ،ط1، 1998.

قائمة المصادر و المراجع

المجلات :

1-رانا ساهر محمد رشاد،برنامج موسيقي مقترح لتعليم بعض المفاهيم الموسيقية لمعلمي التربية الرياضية،مجلة علوم و فنون و الموسيقى، كلية التربية الموسيقية ،المجلد التاسع و الثلاثون، يونيو 2018.

2-صفاء هلال حداد ،عزيز "احمد عوني" ماضي ،المحتوى الموسيقي لأفلام الرسوم المتحركة وإمكانية توظيفه في تعزيز الثقافة الموسيقية الشعبية لدى الأطفال ، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة،المجلد 12 ،العدد 44 ،الجزء 4 أكتوبر 2018.

3-نبيلة رقان، (الرسوم المتحركة البوكيمون والطفل الجزائري) ، رسالة لنيل شهادة الماجيستير في علوم الإعلام والاتصال ،جامعة الجزائر 2005 .

4-محمد بن علي، القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة وآثرها على تنشئة الطفل، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، المركز الجامعي أحمد زبانة، غليزان، العدد 1 ،2006م.

5-حسناء جعفر طالب ،أفلام رسوم المتحركة و تأثيرها على سلوك طفل الروضة من وجهة نظر الأمهات، مجلة البحوث التربوية و النفسية، المجلد 12 ،العدد 23 ،جامعة بغداد كلية التربية للبنات قسم الرياض الأطفال ، 2019.

6-سعاد محمد المصري، الرسوم المتحركة ودورها في تنمية المفاهيم الصحية لدى الأطفال من (4-6)دراسة تحليلية لبعض المسلسلات الكارتونية المدبلجة، مجلة البحوث الإعلامية، كلية الإعلام بالقاهرة،ج3،ع 55، 1442هـ- 2020م .

7-سميحة عليوات، تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل وسلوكه،مجلة التواصل في العلوم الإنسانية و الاجتماعية، المجلد 24 ،عدد 53، قسم علم الاجتماع، جامعة باجي مختار عنابة،2018 .

8-محمد بن علي،القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة و أثرها على تنشئة الطفل، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية و الإنسانية، المجلد 06، العدد (01) ،الجزائر ،2020.

9-محمد المعتصم إبراهيم الخضرى،أحمد عبدالشافى عبدالرسول،أهمية موسيقى الفيلم وخصائصه العامة، مجلة علوم وفنون و الموسيقى، كلية التربية الموسيقية ، المجلد الخامس و الأربعون، يوليو 2021.

مذكرات تخرج :

1-شعبان مهدية، (أثر الرسوم المتحركة في تنمية السلوك العدواني للطفل الجزائري) ، البليدة :كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، 2008.

2-بشيش رشيدة، (الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري دراسة قيم وتأثيرات) ، رسالة ماجيستير في معهد الإعلام والاتصال ،الجزائر 1998.

3-داليا معن الشريف،القيم في برامج الرسوم المتحركة المدبلجة للعربية ومدى توافقها مع قيم المجتمع العربي ،درجة الماجستير في إعلام ،قسم الإعلام ، كلية الإعلام ،جامعة الشرق الأوسط ،حزيران ،2019.

4-رشا محمود سامي احمد إبراهيم، برامج الرسوم المتحركة المدبلجة و أثرها على القدرة اللغوية لطفل المرحلة العمرية من (5-9) سنوات، ماجيستر في التربية، "تربية الطفل" ،كلية البنات ،جامعة عين شمس ،2005.

5-خولة سرار،القيم التربوية في الرسوم المتحركة ،دراسة تحليلية سميولوجية لمشاهد من السلسلة الكرتونية دروب ريمي ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص: سمعي بصري، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ،قسم العلوم الإنسانية،جامعة العربي بن مهيدي- أم البواقي- ،2016-2017

6-رميسة صابري ،القيم المتضمنة في شارات الرسوم المتحركة اليابانية المدبلجة للغة العربية،دراسة تحليلية سميولوجية لشارتي "دروب ريمي"و هجوم العمالقة ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص :سمعي بصري،كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية،قسم العلوم الانسانية،جامعة العربي بن المهيدي أم البواقي،2018-2019.

مواقع الالكترونية :

/https://www.alaraby.co.uk

الفهرس:

إهداء:.....

إهداء:.....

شكر و عرفان :.....

مقدمة عامة :.....أ

1-الأسباب اختيار الموضوع :..... د

2-الأهداف : .....هـ

3- الإشكالية : ..... و

4-فرضيات : ..... ز

5- منهج البحث :..... ز

الفصل الأول :معالم توظيف الرسوم المتحركة و أهدفها التربوية 1

تمهيد :.....1

1-تعريف الموسيقي لغة واصطلاحا : 2

2-توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة : 3

3-تاريخ و نشأة ظهور الرسوم المتحركة :.....7

4-أهم رواد الرسوم المتحركة في التاريخ : 20

5-مميزات و خصائص أفلام الكرتون : 27

6- دور الرسوم المتحركة و أهدافها التربوية : 29

الفصل الثاني :معالم توظيف الموسيقى في الرسوم المتحركة.....38

تمهيد :.....38

1-أهم المقطوعات الموسيقية المستعملة في الرسوم المتحركة : 39

2-أنواع الموسيقى المستعملة في الرسوم المتحركة : 47

3-تأليف الموسيقى واستخدام المؤثرات الصوتية : 49

4- أهم نماذج عن رسوم المتحركة : 52

خلاصة: 90

خاتمة عامة :.....92

قائمة المصادرو المراجع :.....96

-قائمة الملاحق :.....

ملخص: .....

الملاحق

-قائمة الملاحق :

الرسوم المتحركة :

1-النماذج الأسيوية :

المحقق كونان

القناص

النماذج الاروبية :

دروب ريمي

سالي

النماذج العربية :

قصص الانسان في القران

افتح يا سمسم

ملخص:

تلعب المقطوعات الموسيقية دورًا محوريًا في الرسوم المتحركة، حيث تساهم في تعزيز الجانب العاطفي والتعبيري للمشهد، وتساعد في توجيه انتباه المشاهد وتفسير الأحداث البصرية. وتعد الرسوم المتحركة مجالًا خصبًا لتجريب الموسيقى بأشكالها المختلفة، سواء كانت كلاسيكية أو حديثة أو مدمجة بالتأثيرات الصوتية. كما أن التفاعل بين الموسيقى والصورة يخلق تجربة حسية متكاملة تؤثر في وعي المشاهد ولا وعيه، مما يعزز من قوة الرسالة الفنية أو السردية للعمل.

كلمات مفتاحية:المقطوعات الموسيقية،الرسوم المتحركة،التعبير العاطفي،التأثيرات الصوتية.

Résumé:

Les compositions musicales jouent un rôle essentiel en animation. Elles contribuent aux aspects émotionnels et expressifs d'une scène et aident à capter l'attention du spectateur et à interpréter les événements visuels. L'animation est un terrain fertile pour l'expérimentation de la musique sous ses différentes formes, qu'elle soit classique, moderne ou associée à des effets sonores. L'interaction entre musique et images crée une expérience sensorielle intégrée qui impacte le conscient et le subconscient du spectateur, renforçant ainsi la puissance du message artistique ou narratif de l'œuvre.

Mots-clés : Compositions musicales, animation, expression émotionnelle, effets sonores.

Abstract:

Musical compositions play a pivotal role in animation, contributing to the emotional and expressive aspects of a scene and helping to direct the viewer's attention and interpret visual events. Animation is a fertile ground for experimenting with music in its various forms, whether classical, modern, or combined with sound effects. The interaction between music and imagery creates an integrated sensory experience that impacts the viewer's conscious and subconscious, enhancing the power of the work's artistic or narrative message.

Keywords: Musical compositions, animation, emotional expression, sound effects.