

الرسوم المتحركة من البداية السينمائية إلى الاستقلالية الفنية

Animation from cinematic beginnings to artistic independence

بوزعيب بلال*، جامعة وهران، 1 احمد بن بلّة،
bilalbouzaib@gmail.com
بن عزة أحمد، جامعة قسنطينة3، -، ahmed.benazza@univ-،
constantine3.dz

تاريخ الإرسال: تاريخ القبول: تاريخ النشر: 2025/06/01

ملخص:

يعيش الطفل الساعات يوماً مع الشاشة وتضع بصماتها عليه، ومن خلال هذا البحث نسعى إلى الوقوف على نشأة الرسوم المتحركة في العالم وكيفية تطوره من بداياته الأولى، وعلاقته بالسينما والمسرح، ثم كيف استقل بذاته كفن بعد ظهور التلفزيون، هذا الاستقلال الذي دفعه إلى تحديد أشكاله ومضامينه، وسعيه إلى تحقيق أهدافه كبقية الفنون الأخرى.

إنه من المجدي التعرض بالنقد والتحليل للرسوم المتحركة لدراسة تأثيرها، لتعميق الفهم ورفع مستوى إدراك التأثيرات الواقعة على أطفالنا، في شق آخر يندرج تحت مسمى الأنمي من جهة البالغين المخصص لهم، بالإضافة إلى المانغا والكوميكس التي تعد المصدر الأساسي للاقتباسات، ولهذا فالبحث يشير إلى بعض الفوارق التي تميز كل من الرسوم المتحركة والأنمي، وبصمات هذه التأثيرات على المنحى الفني بالإضافة إلى المواضيع التي يعالجها، وبالتالي ترشيد استثمارها فيما يناسب الجانب التربوي والتعليمي.

الكلمات المفتاحية: السينما، الرسوم المتحركة، الأنمي، الأوتاكو، التلفزيون.

* المؤلف المرسل (هنا تترك كلمة المؤلف المرسل مثلما هي ولا يكتب اسم الباحث لأنه تم الإشارة إليه بالنجمة)

Abstract (in English):

The child lives hours daily with the screen and puts its fingerprints on it, and through this research we seek to stand on the origins of animation in the world and how it developed from its early beginnings, and its relationship to cinema and theatre, then how it became independent as art after the advent of television, this independence that prompted it to define its forms and contents ,and his pursuit of his goals, like the rest of the arts.

It is worthwhile to criticize and analyze cartoons to study their impact, to deepen understanding and raise the level of awareness of the effects on our children, in another section that falls under the name of anime on the part of adults assigned to them, in addition to manga and comics, which are the main source of quotes, and for this reason the research indicates some differences Which distinguishes both animation and anime, and the imprints of these influences on the artistic aspect in addition to the topics they address, and thus rationalizing their investment in what suits the educational and educational aspect.

Keywords:cinemas, **animation**, anime, otaku, television

المقدمة:

تعتبر الرسوم المتحركة من بين الفنون البصرية التي لاقت رواجاً كبيراً منذ انطلاقتها الأولى، في السينما حيث شهدت تطوراً سريعاً خاصة بعد ظهور التلفزيون، هذا الأخير الذي ساهم بكل كبير في انتشارها على نطاق واسع. في البداية كانت الرسوم المتحركة مرتبطة بالترفيه وموجهة بدرجة كبيرة للأطفال، لكن مع مرور الوقت أصبح لها مجالات أخرى وفأت غير الأطفال، فأصبحت تروج للإيديولوجيات وثقافات، تخص المجتمعات التي تنتجها، خاصة بعد ظهور أستديوهات مخصصة لإنتاجها، وبميزانيات جد مرتفعة، وهي محاولة هذا الفن الاستقلال منذ انطلاقة الأولى مع الأفلام الصامتة، فقد شهدت تغييرات كثيرة في تاريخه الممتد لتطويع الرسوم المتحركة، بداية مع هوليوود حيث ظهرت الرسوم الصامتة خلال الفترة من 1900 إلى 1920 وظهرت بدايات الرسوم المتحركة المسرحية في عصر السينما الصامتة، بدءاً من أعمال الطباعات المكاي من خلال كوكو المهرج والقط فليكس، لتهيمن في الأخير والت ديزني في جميع أنحاء العالم عام 1930، استمر هذا التطور مع تقدم التكنولوجيا لتظهر لنا مفاهيم جديدة ومصطلحات خاصة بهذه الصناعة مثل الأوتاكو، والأنمي المخصص للكبار، الذي شمل كل التصنيفات العمرية فتصنف هذه الصناعة بين الأنمي الغربي بقيادة الولايات المتحدة الأمريكية ومصادر مجلات الكوميكس، والأنمي الياباني ومصادره المتمثلة في المانغا.

ولإبراز أهمية هذا الفن كان لبد لنا من طرح الإشكالية التالية: كيف تطورت الرسوم المتحركة من بداياتها السينمائية إلى استقلاليتها الفنية؟
للإجابة على هذه الإشكالية طرحنا التساؤلات التالي:
- كيف ساهم التلفزيون، والسينما في تطوير وانتشار الرسوم المتحركة؟
- ماهي الفروق بين المسميات الفنية لهذه الصناعة؟
- ماهي مصادره، وخصائصه، وتصنيفاته؟

1. الرسوم المتحركة:

1.1. تعريفها: تشير موسوعة السينما إلى تعريف الرسوم المتحركة على أنها "تقنية سينمائية خاصة تسمح بإنشاء شخصيات وعالم خيالي وهي أحد أنواع التحريك السينمائي (بشبيش، 1996-1997، صفحة 66)، ويطلق لفظ animated cartoon بالإنجليزية أو moving picture cartoon، بالنسبة للورق الذي تصمم عليه الرسوم.

أما في اللغة الفرنسية فتدعى بـ "dessin animé" ومن هذه التسمية وهذا المعنى أشتق المصطلح العربي "رسوم متحركة"، وغالباً ما يراد تعريف الرسوم المتحركة في المعاجم والموسوعات في إطار الحديث عن أشكال وأنواع فن التحريك السينمائي، الذي يعتمد على مبدأ بث الحياة في الرسوم والمنحوتات والصور والدمى

بفضل تعاقب عدد من الصور المتتالية لبعض الأشكال، أو عن طريق عدد من الرسوم التي تمثل المراحل المتعاقبة للحركة، معتمدة على مبدأ التسجيل صورة بصورة (passel & ciment, 1986, p. 20).

هناك أيضا من يرى بأنها البرامج التي تجسد أفكارا ومعاني، والتي تقوم على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الأطفال، ولها مصطلحات كثيرة Picture Moving Cartoon، وتستخدم الأسلوب المحبب للأطفال لتقدم لهم في مشاهد متكاملة بالصورة المرسومة، والحركة المقترنة بصوتها الدال على عمق المشاعر والأحاسيس، عن طريق الحوار أو التعليق، سواء في شكل أحاديث أو ألحان مثيرة وجميلة لتحقيق التواصل المرجو. (معوض إبراهيم وآخرون، 2009، صفحة 56).

2. البدايات الأولى:

1.2. السينما والرسوم المتحركة:

مما لا شك فيه أن الرسوم المتحركة قد ارتبطت ارتباطا وثيقا مع ظهور السينما، ونقصد هنا بدايات فن التحريك السينمائي باعتبارها أحد تقنيات وأنواع هذا النوع.

ظهرت البوادر الأولى لفن التحريك السينمائي مع محاولات عدد من التقنيين ابتداء من القرن التاسع عشر، وذلك عن طريق تصميم آلات للعرض مثل آلة العرض التي طورها "بلاتو" ما بين 1828 و 1832، والمعروفة باسم Phenakistiscope "فيناكستوسكوب" هذا في الجانب السينمائي أما في الجانب المسرحي، فقد اعتمدوا على تقنية "إيميل ريمو" لإنشاء المسرح البصري عام 1888، والذي يعتبر الشكل البدائي لرسوم المتحركة.

بعد عام "1906" البداية الحقيقية لتطور فن التحريك، وذلك حين أدخل الكاريكاتوري الأمريكي "جيمس ستوروس بالكتون" والعامل لدى "استوديوهات أديسون" الخدع في رسومه المتحركة بمضاعفة المؤثرات الخارقة للعادة آنذاك، وقد استعمل جيمس بالكتون الطريقة نفسها في فيلمه المشهور "الفندق المسكون" سنة "1907"، الذي شوهدت فيه أجسام مصنوعة من العجينة تتحرك من تلقاء نفسها دون الاستعانة بأي خيط، وكانت تتحول عند الانتقال من لقطة إلى أخرى (لقطة بالقطعة) (بشبيش، 1997-1996، صفحة 68).

وقد أنتج أول فيلم من أفلام الرسوم المتحركة من طرف "بالكتون" عام 1907 تحت عنوان "المراحل المضحكة للأشكال المسلية"، ثم أنتج في نفس السنة فيلم "الريشة الذهبية" لصالح مؤسسة إديسون، ولقد تزامنت بدايات فن التحريك السينمائي في الولايات المتحدة الأمريكية مع محاولات "إميل كوهل" في فرنسا لتحريك بعض الأشكال المرسومة، والتي توجت بعرضه لفيلمه الأول بتاريخ 17 أوت 1908 بمسرح "جيمنار" بباريس، وهو فيلم طوله 36 مترا ومدة عرضه دقيقة وسبعة وخمسون ثانية، تحت عنوان fantasmagorte "fantasmagorte".

3. الرسوم المتحركة وظهور الاستوديو:

تلت هذه التطورات مرحلة جديدة للرسوم المتحركة، فبعد "1913" أسس كل من "John Bray Raudolph / Raoul Borre" "أولى الاستوديوهات الكبرى للمنظمة، وقد حددت بها مناهج منتظمة للإنتاج، واعتمدت أولى المسلسلات على شخصيات طريفة وشخصيات مقتبسة. بعدها حصل تطور معتبر تمثل في استعمال أوراق السيلسلوز، وهي عبارة عن مادة صلبة وشفافة مصنوعة من مادة السيليلوز تصنع منها الأفلام.

وفي عام 1919 خلق كل من "Mesmer Otto" و "Potsullivan" شخصية "le fix le chot" التي أصبحت في 1921 أول شخصية مرسومة مشهورة عالمياً، وكانت بمثابة نموذج لكل الشخصيات المتحركة إلى غاية 1940 (رقان، 2005-2006).

وفي عام 1928 أدخل ديزني تقنية الضجيج لأول مرة في فيلم "ميكى ماوس"، كما يعتبر "وال ديزني" صاحب أول فيلم مطول من خلال فيلمه "Blanche neige"، الذي أنتج عام 1973، والذي كانت رسوماته مستوحاة من النماذج الحية من حيوانات وأناس، كما تمكن "ديزني" من تحويل الرسوم المتحركة إلى صناعة سينمائية بآتم معنى الكلمة، وبهذا ظهر عدد من الشركات الضخمة المهمة بصناعة هذا النوع من الأفلام وهي في معظمها أمريكية أمثال "بدا مونت"، "لكوديبينماير"، "فوكس كلومبيا" وغيرها، وبالرغم من تعدد مؤسسات الإنتاج إلا أن مؤسسة "وال ديزني" بقيت هي المسيطرة بفعل تخصصها في إنتاج الرسوم المتحركة (بشبيش، 1996-1997، صفحة 70).

4. التلفزيون والرسوم المتحركة:

إن أول خطوة إيجابية في مسيرة اكتشاف التلفزيون بدأت عام 1817 بفضل قيام العالم "بارزليوس" بفصل عنصر غريب كانت درجة حساسيته تختلف باختلاف كميات الضوء المسلطة عليه، فأسماه بعنصر (السيلينيوم) لما يمتاز به من إمكانية التوهج عند سقوط الضوء عليه، ويرجع البعض قصة اختراع التلفزيون إلى عام 1873 حيث لاحظ "ماي"، الذي كان عاملاً للتغراف في إحدى القرى الأمريكية في مدينة (ميلينيا) أن آله يخلل عملها كلما سقطت عليها أشعة الشمس، ولم يتمكن من أن يجد تفسيراً معقولاً لتلك الظاهرة آنذاك، فكتب إلى رؤسائه الذين وجدوا في ملاحظته أمراً يستحق الاهتمام والدراسة. فعكفوا على دراسة هذه الظاهرة وبعد مدة من البحث تبين لهم أن جزءاً من دائرة آلة التغراف يحتوي على عنصر السيلينيوم، الذي يمتاز بحساسيته للضوء هو الذي أدى إلى أن تتغير مقاومة الدائرة للتيار الكهربائي مما أدى إلى تأثر الدائرة بأشعة الشمس (الطائي، 2007، صفحة 28).

بعد الحرب العالمية الثانية انتشر التلفزيون في العالم وأصبح وسيلة مهمة في حياة الأفراد وهذا لما يملكه من خصائص ساعدته في الانتشار بشكل واسع، هذه

الخصائص التي كانت وسيلة لانتشار ثقافة الرسوم المتحركة بشكل واسع، ومن بين هذه الخصائص نذكر:

- يتمتع بالتأثير الأكبر على الجمهور، لأنه يقدم الصوت والصور المتحركة في الوقت نفسه، وبالتالي يبقى تأثيره في النفس عالقاً لفترة أطول نسبياً من قنوات الاتصال الأخرى.

- يمتلك التلفزيون الإمكانات الفنية التي تتيح له اختصار الزمن بين حصول الحدث وعرضه على الناس.

- القدرة على جذب انتباه المتفرجين، وخاصة أن عدد ساعات الإرسال التلفزيوني متواصلة على مدار أربعة وعشرون ساعة متواصلة (محمد، 2011، صفحة 219).

بالإضافة لامتلاك التلفزيون عدة وظائف مثل التوجيه والإرشاد، الإعلام، الترفيه، الثقافة، وهذا ما ساعد في انتشار الرسوم المتحركة سواء الإيجابية منها والسلبية، فسلبيات انتشار التلفزيون بالنسبة للطفل المشاهد تمثيلية مثلاً في:

- تعليم الكلام البديء.

- التقليل في رغبة الطفل في الدراسة.

- كبح الخيال لأنه يشغل حواس المشاهد ولا يسمح له بأن يخلق بخياله، وذلك بعكس الراديو الذي يتيح للإنسان فرصة للتخيل، وكذلك الكتاب الذي يجعل القارئ يسبح بخياله في أحداث رواية من الروايات (الطواني، صفحة 75) كما ساهمت القنوات التلفزيونية الخاصة في الرسوم المتحركة في انتشاره بشكل واسع، سواء على مستوى العالم أو في الوطن العربي.

1.4. تلفزيون الأطفال:

لا يقتصر مفهوم تلفزيون الأطفال على الوسيلة الإعلامية المعروفة التي تستقبل البث التلفزيوني من إحدى المحطات (محطات البث المرئي، الأرضي، أو الفضائي)، وما يستقبله الأطفال من برامج موجهة إليهم أو للكبار، بل يتعداه إلى أي استخدام لجهاز التلفزيون، سواء كان لمشاهدة أفلام الفيديو أو الأسطوانات المدمجة DVD و CD، أو استخدام شاشته للألعاب الإلكترونية، ويشمل كذلك استخدام شبكة الانترنت لاستقبال ما تبثه المحطات التلفزيونية من برامج عبر الشبكة (أبو إصبع، 2011، صفحة 166).

4.2. القنوات الفضائية العربية والطفل:

إن مقارنة القنوات الموجودة في العالم مقابل القنوات التي توجد في الوطن العربي يعد عدد ضئيل في العالم العربي بالكامل وبعضها عربية بالكامل، وأخرى عبارة عن كرتون ياباني مبدلج، وأخرى منوعات سطحية. ولهذا تلجأ القنوات العربية إلى اعتماد برامج الأطفال المستوردة بأكثر من 50%، من بينها الرسوم المتحركة، وهي تعتمد إلى استخدام أفلام الكرتون المستورد لسد حاجاتها في برامج الأطفال؛ ذلك أن الإنتاج التلفزيوني العربي المخصص للأطفال متواضع الحجم والمضمون، مع العلم أن هذا النوع من المضامين-الرسوم المتحركة- لا تناسبهم وليست من بيئتهم، وصنعت

للأطفال غير أطفالنا، ذلك أن الكثير من هذه الأفلام الغربية تحتوي على مشاهد لا تليق وتؤثر على شخصيته وقيمه وسلوكه (أبو إصبع، 2011، صفحة 50).
من بين هذه القنوات نذكر:

أ. قناة شباب المستقبل space toon:

تعد قناة "سبيستون" من أشهر القنوات المخصصة للأطفال في الوطن العربي ويطلق عليها أيضا "قناة شباب المستقبل"، وهي تابعة لدولة "البحرين" وتقتصر منهاج برامجها على بث أفلام كارتونية متنوعة (كوميديية، مغامرات، أكشن... إلخ). كما أن بثها يستمر لساعات متأخرة من الليل، تعرض أيضا البرامج التي تغلب عليها الصفة التعليمية والتربوية والترفيهية، وكذلك الإعلانات (جليل، 2013، صفحة 165).

ب. قناة 3 Mbc:

تعد من بين أشهر القنوات الموجهة للأطفال متخصصة في عرض أفلام وسلاسل الكرتون تابعة لمركز تلفزيون الشرق الأوسط وتمتاز هذه القناة بالتواصل المباشر مع الأطفال من خلال فقرات النشاطات والأسئلة وتقديم جوائز للأطفال، غير أن هذه القناة مؤخرا تواجه الكثير من النقد فيما يخص بعض البرامج الموجهة للأطفال التي حسبهم لا تناسب الثقافة والمجتمع العربي والإسلامي.

ج. كارتون نتورك بالعربية:

هي قناة فضائية مخصصة للأطفال تابعة لشركة "ترنر برود كاستيج سيستم"، في أوروبا والشرق للشركة الأم "تايم وارنر"، أطلقت القناة في 12 تشرين الأول 2010 في دولة الإمارات العربية المتحدة، إذ تزامن إطلاق القناة مع افتتاح مكاتب ترنر للبت النظام الجديد في مدينة دبي للإعلام، المملكة العربية السعودية، مالك القناة المحلية فرع الشرق الأوسط لشركة "تايم وارنر".

5. الألوان الفنية في الرسوم المتحركة:

1.5. الأفلام السينمائية:

وهو الذي يقدم قصة كاملة في حلقة واحدة تدور وقائعها وأحداثها حول فكرة واحدة، ويمكن تصنيفها طبقا لموضوعاتها وعددها، وطبقا لجمهور الأطفال الذي تخاطبه، وفيما يتم عرض القضايا بإيجاز شديد وبساطة متناهية، ولكل قصة موضوع وهدف محدد قريب من نفسيات الأطفال ويقدم بشكل بعيد عن التجريد والغموض، ولكل قصة شخصياته.

2.5. المسلسلات الرسوم المتحركة:

وهي عبارة عن حلقات متتابعة، ومتممة لبعضها، بحيث تكون الأحداث متشابكة داخل القصة، يغلب عليها طابع التشويق في نهاية كل حلقة لإعطاء فرصة للطفل لتخيل أحداث الحلقة الموالية، مثل سلسلة ريمي، سالي، عهد الأصدقاء... وغيرها.

3.5. سلاسل الرسوم المتحركة:

يكنم الاختلاف بينها وبين مسلسلات الرسوم المتحركة في كون سلاسل الرسوم المتحركة لا تكون مترابطة الحلقات فيما بينها حيث تعالج كل حلقة فكرة أو موضوع، وهو ما يتيح لطفل متابعة كل حلقة على حدا دون الاضطرار لمشاهدة ما سبقها من حلقات لفهم ما يحدث، فلكل حلقة قصة مستقلة ونذكر على سبيل المثال حكايات من عالم الخيال، سندباد وغيرها (عوض، 2011، صفحة 58).

4.5. إعلانات الرسوم المتحركة:

يشمل أي عملية فلمية تعطي الحركة لأشياء جامدة بما في ذلك السلعة أو الخدمة، أي يشمل كل ما يجعل الأشياء الثابتة تتحرك، وتستغل الرسوم المتحركة في الإعلانات لخلق حالة من الرضا والافتناع لدى الأطفال وتدفعهم إلى الشعور بأنهم في حاجة إلى هذه السلعة أو الخدمة.

6. تطور مصطلح الرسوم المتحركة:

مع تقدم الإنسان وتطور التكنولوجيا وتغير نمط المعيشة والتفكير للفرد في المجتمع المعاصر تطورت عدة مصطلحات فنية لتواكب هذا التطور والدق، حيث نلاحظ أن الرسوم المتحركة التي كنا نشاهدها ونحن صغار قد تطورت مع تقدمنا في السن لتناسب مرحلتنا العمرية فظهر مصطلح الأنمي. حقيقة أن هذا المصطلح مرتبط بالثقافة اليابانية لكنه أخذ في الآونة الأخيرة حيزا كبيرا من التطور ليصبح لهو متابعين يطلق عليهم "الأوتاكو". 1.6 مفهوم الأوتاكو:

الأوتاكو هو مصطلح باللغة اليابانية، ظهرت كلمة الأوتاكو سنة 1983م كمصدر فخر. وهي من أكثر الكلمات اليابانية المتداولة بين عشاق متابعي الأنمي والمانجا. وتطلق هذه الكلمة خاصة على الأشخاص المدمنين أو المهووسين بهواية ما، وغالبا ما يكون الأنمي والمانجا وألعاب الفيديو.

كما نجد أن كلمة أوتاكو لا يقتصر وجودها فقط في اليابان وإنما هي منتشرة في العالم؛ ففي اليابان تكون صفة أوتاكو شاملة وتصف أي شخص متعمق بشدة بهواية ما أو مجال ما سوى أوتاكو الرياضة، أوتاكو التسوق، أوتاكو الطعام، أوتاكو السفر... وفي الأغلب أوتاكو لمتابع المانجا والأنمي. على عكس الدول الأخرى تقتصر كلمة أوتاكو على متابعي الأنمي والمانجا أو ألعاب الفيديو أو الثقافة اليابانية بشكل عام. (سامية، 2020).

2.6. تعريف الأنمي:

ارتبط هذا لاسم بأعمال الرسوم المتحركة اليابانية، فهو المصطلح الياباني المرادف لكلمة أنميشن (أفلام الرسوم المتحركة الغربية)، ولكن أئفق عالميا على إطلاق اسم أنمي على الرسوم المتحركة اليابانية، وهذا لاختلافها عن الرسوم المتحركة الغربية في بعض الخواص.

فالشخصيات في الأنمي تتميز غالبا بعيون واسعة وتصنيفات شعر كبيرة، مع الميل لاستخدام تعبيرات وجه شبه ثابتة في مواقف محددة، فمثلا عند الإصابة بالحرج تحمر الوجنتان وتظهر قطرة عرق كبيرة على الوجه، وإن شعر بالغضب تتحول الأنف إلى بقعة حمراء كبيرة.

تتناول قصص الأنمي مختلف أنواع المواضيع، ولكنها غالبا ما تميل إلى الدراما والتراجيديا ونادرا ما تتجه إلى الكوميديا، وهذا على عكس الرسوم المتحركة الغربية التي كثيرا ما تدور في إطار كوميدي.

لا تختلف صناعة نوعي الرسوم المتحركة كثيرا، ولكن في الأنمي يلجأ صناع العمل إلى استخدام نفس المشهد أكثر من مرة بدلا من رسمه مجددا، وهذا من أجل التحكم في التكلفة الإجمالية للعمل، لأن رسم كل المشاهد منفصلة أمر يتطلب توافر ميزانيات إنتاج ضخمة. (جودة، 2019).

3.6. مصادره:

لا من الإشارة إلى نوعين من المصادر الأول يطلق عليه الكوميكس وقد ارتبط بالقصص المصورة في الولايات المتحدة الأمريكية والدول الأوروبية، والثاني يطلق عليه المانغا، وهو مصطلح ارتبط بالقصص المصورة اليابانية التي تحمل خصائص من الثقافة والفن الياباني (جودة، 2019).

7. أهم أنواع الأنمي وتصنيفاته:

أ. شونين: (shounen)

يكون موجه للفتيان، وغالبا ما تكون الأحداث فيه تحكي عن طموح بطل القصة وعن خوضه في مغامرة أو منافسة مليئة بتحديات من أجل تحقيق حلمه، وعادة ما يحتوي هذا النوع على الكثير من مشاهد الأكشن والقتال، وأيضا على العديد من المواقف التي تظهر وتجسد معاني الصداقة بين شخصيات الأنمي أو المانجا. مثل ناروتو، وان بيس.

ب. سينين: (Seinen)

يكون موجه للشباب البالغين، ويناقش العديد من القضايا المتنوعة التي تهم هذه الفئة من المجتمع بطريقة أكثر نضجا، كما قد يتضمن على مشاهد دموية أو جنسية. مثل: Black Lagoon.

ج. ميكا: (Mecha)

يرتبط بالآلات الميكانيكية وروبوتات، وعادة ما يصور لك شخصيات الأنمي تقود بدلات آلية مقاتلة أو مركبات مدرعة وما إلى ذلك

د. إيتشي: (Ecchi)

يحتوي على مشاهد منحرفة أو عري في حدود معينة، وغالبا ما تكون هذه المشاهد في إطار كوميدي.

ه. شوجو: (Shoujo)

يستهدف الفتيات اليافعات، وعكس تصنيف الشونين فبطل القصة هنا يكون عبارة عن فتاة مراهقة، وغالبا ما تركز الأحداث فيه على العلاقات الرومانسية والعاطفية.

و. جوسي: (Josei):

مخصص للنساء البالغات، ويناقش اهتمامات هذه الفئة من المجتمع بطريقة أكثر نضجا، وقد يتشارك مع الشوجو في بعض السمات، لكن الأحداث فيه تكون أكثر واقعية كي تتناسب مع الجمهور الخاص به.

ز. هينتاي: (Hentai)

يعرض مشاهد جنسية صريحة وعري كامل، مخصص لسن فوق 18 سنة (أنواع وتصنيفات الانمي ، 2018).

ح. إيسيكاي: (Isekai)

يتم فيه نقل بطل القصة بطريقة ما إلى عالم آخر مختلف، حيث هناك تجري أحداث القصة.

وهناك أنواع أخرى وتصنيفات لم يذكرها البحث مثل الأكشن، التاريخ، الكوميديا، الدراما ولكل منها تصنيفه العمري الخاص وغيرها.

7. الفروق الفنية بين الانيميشن والرسوم المتحركة والانمي:

سنحاول أن نعطي الفروق بين هذه الأشكال الفنية من خلال مميزات كل منها على حدا في الجدول التالي:

الأنمي	الكرتون	الانيميشن
البلد: اليابان فهو في الأساس أحد عناصر الثقافة اليابانية.	البلد: جاء مفهوم الرسوم الكرتونية للمرة الأولى في الولايات المتحدة، حتى أنها استخدمته مرارا وتكرارا في نشر أيديولوجيتها.	البلد: مفهوم الانيميشن ظهر لأول مرة أيضاً في الولايات المتحدة الأمريكية، ويعد من أهم عناصر شهرة ونجاح هوليوود في السنوات الأخيرة.
الحركة: لا يعتمد بشكل أساسي على الحركة، بل على عناصر أخرى أكثر أهمية.	الحركة: تركز بشكل كبير على الحركات والمواقف الغير منطقية للشخصية.	الحركة: يعتمد على بشكل كبير أيضاً على الحركة، ولكن الشخصيات هنا تمرض وتموت مثل الانمي.
التفاصيل: تعد التفاصيل أهم الأشياء التي يهتم بها صناع الرسوم المتحركة اليابانيين.	التفاصيل: يكون الاهتمام بالتفاصيل والخلفيات هنا أقل بكثير من الانمي	

التفاصيل: يهتم بالتفاصيل أكثر من الكرتون وأقل من الانمي. الجمهور: يستهدف الكبار والصغار، وهو أنساب شيء عندما يتعلق الأمر بالمشاهدة العائلية لأنه يناسب عقلية الأطفال والكبار. الموضوعات: يناقش موضوعات هادفة وجدة، وليس جريئة مثل الانمي. الشخصيات: غير مجسمة، ولكنها تفرح وتحزن وتمرض وتموت. التركيز: الترفيه، الكوميديا، التوعية، ويناقش أيضاً بعض المشاكل الاجتماعية بأسلوب راقى وعائلي.	الجمهور: موجه للأطفال في المقام الأول، فهدفه هو الترفيه في الغالب. الموضوعات: الكوميديا، المغامرات المرحلة، الفانتازيا، الأبطال الخارقين، روح الدعابة. الشخصيات: غير مجسمة، وغير منطقية، فقد تكون مثلاً على شكل شريحة بيتزا. الطول: الحلقات هنا قصيرة وتتراوح ما بين الـ 5 إلى 10 دقائق، وغير مُحكمة بإطار زمني أو مكاني، مثل حلقات توم وجيري. التركيز: تركيز بشكل عام على الترفيه وروح الدعابة. التاريخ: لا يوجد تاريخ محدد له، فهو موجود منذ فترة طويلة.	الجمهور: يستهدف جمهور الصغار والكبار، وفي بعض الأحيان يكون موجه لكبار السن فقط. الموضوعات: في الغالب يناقش موضوعات مؤثرة وهامة، وهناك بعض أفلام الانمي التي ناقشت مواضيع عجزت السينما الحية عن تجسيدها. الشخصيات: تجسيد شبه واقعي للأشياء، وتكون شخصياته مجسمة -أي تشبهنا- الطول: حلقاته في المتوسط تكون 25 دقيقة، وتكون مرتبطة ببعضها، وفي تسلسل زمني مُحكم. التركيز: يكون مُنصب على المشاعر البشرية. التاريخ: ظهر لأول مرة تقريباً في الثمانينات من القرن العشرين.
--	--	--

من خلال الجدول يمكن أن نقول إن الانمي مرتبط بثقافة اليابانية والانيميشن والكرتون مرتبط بالثقافة الأمريكية والغربية أيضاً (ما هو الفرق بين الانمي والكرتون والانيميشن؟، 2023).

8. الفرق بين الرسوم المتحركة والسينما:

لا يمكن أن نحدد فرقا بعينه فيما يخص الرسوم والسينما، لأن الأصل هو السينما لكن يمكن أن نصنف الرسوم المتحركة ضمن ما يعرف بالسينما المتحركة. فهي من السينما أو بشكل عام، فئة من الفنون البصرية أو السمعية البصرية تتميز بتعويض تقنية التقاط الصور الحقيقية بتقنية رسوم متحركة. وتعتمد تقنيات الرسوم المتحركة التقليدية عرض رسومات مسطحة (في بعدين) تم رسمها صورة بصورة بشكل يدوي أو باستعمال الحاسوب.

أما في السينما تسجل الحركة المستمرة عدد معين من الصور الحقيقية في الثانية. بينما في سينما الرسوم المتحركة لا توجد حركة حقيقية حتى يتم تسجيلها، ولكن يتم إنتاج الصور بشكل منفصل عن الواقع، إما تلقائيًا (في حالة الرسوم المتحركة بمساعدة الحاسوب) أو الواحدة تلو الأخرى (كما هو حال تقنيات الرسوم المتحركة التقليدية من خلال الرسومات والنماذج والكائنات وغيرها من التقنيات المتعددة). وعندما يتم عرض الفيلم الناتج يحدث وهم الحركة. الفرق بين الرسوم المتحركة والصورة الحقيقية هو أن السينما الحقيقية تقوم بنسخ مرئي للحركة الحقيقية، في حين أن السينما المتحركة تنتج الإحساس المرئي بالحركة غير موجودة في العالم الواقعي.

في الأخير يمكن أن نقول إن الفرق في عصرنا الحالي بين الأنمي والكرتون أو الرسوم المتحركة هو فرق بسيط، حيث أصبح الأنمي مرتبط بفئة أكثر نضوج أي أنها في الغالب موجهة للكبار، فيحين أن الكرتون والرسوم المتحركة موجهة للأطفال، رغم أن بعض الأعمال تكون مخصصة للكبار. أما الاختلاف الأكبر الملاحظ هو أن شخصيات الكرتون والرسوم المتحركة تكون في الأغلب ملونة بكل ألوان الطيف على عكس الأنمي الذي يعتمد ألوان خاصة وقريبة مع اختلاف طفيف في بناء الشخصيات خاصة على مستوى تلوين الشعر.

9. دمج الرسوم المتحركة في الأفلام السينمائية:

رغم أن السينما فن حديث العهد، ولم يمض على ولادتها سوى قرن وعقدين من الزمن، إلا أن هذا التاريخ القصير شهد الكثير من المحاولات والتجارب لخلق أشكال جديدة من السينما؛ ومن هذه المحاولات: الدمج بين الرسوم المتحركة والسينما التي تصور ما هو حقيقي، لخلق عوالم جديدة غير مألوفة. ومن أبرز الأفلام التي استخدمت هذه التقنية في تاريخ السينما نذكر:

والبداية كانت مع فيلم: The Enchanted Drawing عام 1900: لم يتأخر السينمائيون في التفكير في إمكانية دمج الرسوم المتحركة مع التمثيل الحقيقي، وفي جماليات هذا الدمج. ففي سنة 1900، قام ستيفورات بلاكتون بصناعة فيلم "الرسم المسحور" الذي لا تتجاوز مدته الدقيقتين. وفي الفيلم، يوجد بلاكتون الرابط الأولي للعلاقة بين الحقيقي والمرسوم، من خلال شخصية تقوم برسم أشياء مسحورة،

تتحرك بعد رسمها. ورغم الكشف المبكر عن هذا النمط السينمائي وتنفيذه، إلا أن السينمائيين لم يكرروا التجربة حتى سنة 1914.

Anchors aweigh عام 1945:

يعتبر من أوائل الأفلام التي استخدمت فيه تقنية الدمج بين ما هو حقيقي والمرسوم بالشكل الأكثر رواجاً اليوم، أي الشكل الذي يتم فيه إقحام شخصية كرتونية على المشهد الحقيقي. ويتمتع الفيلم بشعبية كبيرة لدى محبي الأفلام الكلاسيكية، بسبب شعبية شخصيتي "توم" و"جيرى"، وبسبب الأغاني الجميلة التي يؤديها فرانك سيناترا وجيني كيللي في الفيلم.

Mary Poppins عام 1964:

يتمتع الفيلم بقيمة تاريخية كبيرة. ففي عام 2013، تم اختيار الفيلم لحفظه في السجل الوطني للسينما الأميركية من قبل مكتبة الكونغرس، باعتباره إرثاً ثقافياً وتاريخياً وجمالياً هاماً؛ كما أنه الفيلم الوحيد الذي حققت "والث ديزني" من خلاله جائزة الأوسكار. وبسبب قيمة الفيلم وشعبيته، فإنه تم العمل على إنتاج نسخة حديثة منه، سيتم طرحها في نهاية السنة. و "Mary Poppins" هو فيلم ميوزيكال كلاسيكي، تدور فكرته حول شخصية الساحرة "ماري بوبينز"، التي تنزل من بين الغيوم لتشغل وظيفة المربية في عائلة "بيرت"، ومن خلال استخدام السحر تندمج عوالم التمثيل الحقيقي والرسوم المتحركة.

Bedknobs and Broomsticks عام 1971:

في تلك الفترة، كان تأثير "ماري بوبينز" لا يزال ممتداً، وكثرت أفلام الميوزيكال التي تدمج بين الرسوم المتحركة والتمثيل الحقيقي، ومن تلك الأفلام "Bedknobs and Broomsticks"، الذي يشبه إلى حد بعيد "ماري بوبينز" من حيث الأجواء، ولكنه يتميز عنه بأشكال الشخصيات الكرتونية الضخمة، التي طغى حضورها على ما هو حقيقي. (بثبوق، 2018).

WHO FRAMED ROGER RABBIT عام 1988?

على العكس مما هو سائد في الأفلام التي تقوم على دمج الشخصيات الكرتونية بالتمثيل الحقيقي، فإن المخرج روبرت زيمكس في فيلمه "WHO FRAMED ROGER RABBIT" لا يبحث عن مبررات في حيكته لدمج العوالم المختلفة، من خلال السحر أو الرسم أو بوابات العوالم السرية، بل إنه يقوم ببساطة باختلاق عالمه الخاص الذي تعيش فيه الشخصيات الكرتونية والحقيقية معاً في عالم واحد.

Run Lola Run عام 1998:

حاول المخرج الألماني، توني تيكوير، أن يقدم فيلم يقترب بحماسة من مباراة كرة القدم، لذلك قام ببناء فيلمه على قانون الاحتمالات، واستخدم كل التقنيات المتاحة بصرياً وسمعياً لتقديم فيلم رشيق، وأبرز هذه التقنيات الرسوم المتحركة والفوتو مونتاج. ورغم ضيق المساحة التي يستخدم تيكوير الرسوم الكرتونية، إلا أن استخدامها ساعد على تشكيل طابع الفيلم الخاص، وأعطى الطابع الأيقوني لجري "لولا".

KILL BILL عام 2003:

في الجزء الأول من فيلم "KILL BILL"، يلجأ تارانتينو إلى الرسوم المتحركة في مشهد واحد فقط، والذي يأتي بصيغة "فلاش باك"، ليقوم من خلال المشهد بالتعريف عن ماضي البطل المضاد في الفيلم. الفتاة النصف يابانية "أوريين إيشي"؛ ومن خلال استخدام هذه التقنية يستطيع تارانتينو أن ينقلنا إلى جماليات الشرق الأقصى، وأن يمهّد لحرب الساموراي بلمحة فنية لا تخلو من السحر.

Enchanted عام 2007:

في هذا الفيلم، استفادت "ديزني" من العديد من كلاسيكيات الرسوم المتحركة والحكايات الطفولية لتصيغ القصة الأكثر إثارة. يبدأ الفيلم وكأنه أحد أفلام الرسوم المتحركة التقليدية التي تنتجها "ديزني"، حيث ينقذ الأمير الأميرة في مشهد يختزل الفلسفة الطفولية لحكايات الحب، ولكن الساحرة الشريرة تحاول التخلص من الأميرة، فترسلها إلى العالم السفلي، فنتفاجأ بأن العالم السفلي هو العالم الذي نعيش نحن فيه، وهنا تنتقل أحداث الفيلم إلى مدينة حقيقية، حيث يأتي الأمير مجدداً لإنقاذ الأميرة، ولكن تنتهي الأحداث بشكل غير متوقع، حيث تكتشف معنى الحب الحقيقي، وتقرر البقاء في عالم البشر السفلي (بثوق، 2018).

الخاتمة:

من خلال ما سبق يمكن أن نلخص نتائج هذا البحث في النقاط التالية:

- الأنمي هو ثقافة مرتبطة باليابان.
- الرسوم المتحركة ثقافة مرتبطة بالولايات المتحدة الأمريكية والغرب بصفة عامة.
- الفروق الجوهرية بين الأسماء المعروفة لمصطلح الرسوم المتحركة سواء انيميشن أو أنمي كلها لها قواعد سينمائية في التحريك.
- البدايات الأولى لرسوم المتحركة كانت من فكرة التحريك لدمى في المسرح ثم انتقلت إلى السينما وفق مبادئ الصورة.
- تطورت تصنيفات الأنمي مع تطور المجتمع.
- الفروق الموجودة في بناء الشخصيات والألوان هو ما جعل للرسوم المتحركة خصائصها التي جعلته يستقل كفن.
- تطور الرسوم المتحركة من خلال المواضيع التي يطرحها جعل لها متابعين مخلصين يطلع عليهم الاوتاكو كمصطلح جديد في عالم هذا الفن.
- تختلف مصادر الكل من الأنمي والرسوم المتحركة حسب ثقافة كل بلد ينتج المحتوى، فالمانغا بالنسبة للأنمي الياباني، والكومكس بالنسبة للغرب.
- يعد الرسوم المتحركة، والأنمي وسيلة لترويج الثقافة، بالإضافة إلى نوع جديد من مصادر الدخل التي تنافس فنون العرض مثل المسرح والسينما خاصة.
- تطور الرسوم المتحركة والأنمي كان مع تطور مفهوم الاستوديو، وهو ما فعل وجود استوديوهات خاصة بهذه الصناعة.

- لا يمكن أن نحدد فرق حقيقي بين الرسوم المتحركة والانمي إلا مع ظهور الأجيال الجديدة التي حددت الفرق بكون أن الرسوم والانميشن هو نوع فني موجه للأطفال فيحين ان الأنمي موجه للكبار.
- ساهم ظهور التلفزيون في انتشار واسع للرسوم المتحركة والانمي .

قائمة المصادر والمراجع:

- أنواع وتصنيفات الانمي
- دليل المبتدئين . ما الفرق بين الأنمي والمانغا؟
- رشيدة بشيبش. (1996-1997). الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري مدكرة ماجستير. معهد علوم الإعلام والاتصال، الجزائر: جامعة الجزائر2.
- سامية، عالم الاوتاكو إكتشافات اليابان
- صاحب سلطان محمد. (2011). العلاقات العامة ووسائل الإعلام. الاردن : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- صلاح خليل أبو إصبع. (2011). إستراتيجيات الاتصال، سياسته وتأثير. الاردن، عمان : دار مجدلاوي للنشر و التوزيع .
- العربي الجديد
- فاطمة رقان. (2005-2006). الرسوم المتحركة " البوكيمون" والطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر: جامعة الجزائر2.
- الفنون الاذاعية والتلفزيونية وفلسفة الإقناع (2007). الإسكندرية مصدر دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر
- ما هو الفرق بين الانمي والكرتون والانيميشن؟
- محمد عوض. (2011). دراسات في إعلام الأطفال. القاهرة، مصر : دار الكتاب الحديث، .
- محمد معوض إبراهيم، و آخرون. (2009). ثقافة الطفل. عمان الاردن: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- مدخل إلى الفنا الإبداعي والتلفزيوني والإذاعي، القاهرة، مصر عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة
- وادي حمود جليل. (2013). الأيقونة التلفزيونية. الاردن: دار البداية للنشر وتوزيع.
- passel, J. I., & ciment, m. (1986). Dictionnaire de cinéma. librairie Larousse.