الإسهام الإبداعي لوالت ديزني في الرسوم المتحركة

د. فارس قره بيت*

الملخص

لم يقتصر الإسهام الأساسي لوالت ديزني على المجال الفني الضيق لمفهوم الرسوم المتحركة من تصميم شخصيات وتحريكها، بل تعدى ذلك إلى عملية الإنتاج الفني كلها لفيلم الرسوم المتحركة متماشياً مع التطور التقني للسينما، فهو أول من أضاف الصوت إلى الصورة ثم قام بتنفيذ أول فيلم رسوم متحركة ملون ودفع رساميه للدراسة الأكاديمية، كما أنه ابتكر لوحة القصة المرسومة للأفلام الروائية الطويلة مستخدماً طريقة جديدة لاختبار التحريك بقلم الرصاص، ليقدم بعد ذلك أول فيلم روائي طويل بعنوان سنو وايت والأقزام السبعة، ولم يتوقف عند هذا الإنجاز بل تابع ذلك بالاستعانة بالتصوير الحي ليضيف اللمسة الواقعية إلى تحريك أبطاله، وقد استغل اختراع آلة الطباعة زيروكس بإنجاز فيلم جميل بعنوان 101 (دالميشنز) ثم ابتكر آلة التصوير متعددة الطبقات لتنشئ ثورة في عالم الرسوم المتحركة التي أضافت إحساساً بالبعد الثالث لآلة التصوير السينمائي فضلاً عن ذلك اهتمامه الخاص بالمؤثرات الخاصة والخلفيات وإدخال الموسيقا الكلاسيكية إلى الرسوم المتحركة من خلال فيلمه الشهير فانتازيا، كما أنه استلهم قصص أفلامه من القصص الكلاسيكية وحكايا الجدات.

الكلمات المفتاحية: الإسهام الإبداعي – والت ديزني – الرسوم المتحركة.

* مدرس– قسم التصميم الجرافيكي– كلية الأداب والعلوم–الجامعة الدولية الخاصة للعلوم والتكنولوجيا دمشق.

المقدمة:

حقق والت ديزني شهرة واسعة من خلال أعماله في الرسوم المتحركة، وانتشرت أخباره في شتى أصقاع الأرض، وسجل هذا النجاح الباهر باسمه وغابت عنا جهود كل من شاركه رحلة الإبداع هذه من العمل الشاق الدؤوب.. ولو عدنا إلى الزمن إلى السنوات الأولى في تكوين والت ديزني لوجدناه فناناً شاباً يحاول أن يجد له موقعاً من خلال رسومه الكارتونية (الخالية من الموهبة) على حد قول رئيس تحرير صحيفة نجمة مدينة كانساس، لتعود شركة والت ديزني بشراء هذه الصحيفة فيما بعد.

والجدير بالذكر أن والت ديزني ومنذ بداية عمله بالرسوم المتحركة لم يكن نمطياً في التفكير، ففي سنة 1923 جعل المشاهد الحية تدخل إلى الرسوم الكرتونية فكان مسلسل (خارج المحبرة) و(أليس في بلاد العجائب).

ويبقى السؤال الكبير كيف تمكن والت ديزني من بناء امبراطورية فنية ملؤها الإبداع والموهبة وهو الذي كان يقال عنه إنه فاقد الموهبة؟ من هنا حاولنا الجواب عن مدى أهمية والت ديزني بالتحديد، وما إسهاماته الإبداعية في عالم الرسوم المتحركة؟

1-**الشخصية الكرتونية – الصوت والصورة:**

نشأ والت ديزني في مرحلة لم تكن وجهة الرسوم المتحركة قد حسمت بعد، فالتجريب كان سمة المرحلة التي خاضها فنانون كبار دخلوا عالم الفن التشكيلي أمثال المصور السويدي (فايكينغ إيغلنغ)، وكلاً من الفنانين الألمانيين (أوسكار فيشنغر) و(هانز ريشتر) والأميريكيين (مير الن بوت) و(دوغلاس كروكويل) وأسماء كثيرة حاولت الجمع بين الرسوم المتحركة التجريبية والفن التجريدي التي ليست مجال بحثنا هذا.

أمَّا الاتجاه الآخر فكانت تسوده شخصيات الرسوم المتحركة المرسومة أجسادها بشكل دائري وأيديها على شكل خراطيم مطاطية لسهولة تحريكها، ولم يكن هناك صوت مصاحب للشخصيات، وفي حال وجود حوار يستعاض عنه بالتعليقات المكتوبة على طريقة القصص المصورة أو تروى القصة باستعمال الفن الإيميائي **Pantomime**.

كان **ميكي ماوس** هو الإسهام الأهم في حياة والت ديزني، ففي شهر شباط من عام 1928 كان والت ديزني في نيويورك يفاوض في عقده في سلسلة **أوزولد** الأرنب المحظوظ **Oswald**، حينها أخبره الموزع **تشارلز مينتز Charles Mintz** بأن حقوق الشخصية لم تعد ملكاً له. وهكذا فقد والت ديزني نجمه المحبب الأرنب أوزولد كما فقد جميع من كان معه من الفنانين في محترفه باستثناء الفنان **آب إيوركس Ub Iwerks**.

كيف ولد ميكي ماوس؟ يروي آب إيوركس القصة الآتية: حين عاد والت ديزني من نيويورك محبطاً جرى نقاش طويل في الشخصية التالية للأرنب أوزولد، إذْ اِتُفِقَ على شخصية الفأر وأسموه **مورتيمر** لتتدخل **ليلي Lilley** زوجة ديزني وتختار اسم ميكي ماوس **Mickey Mouse** (لشكل رقم 1) بدلاً منه، ورِسَمَتْ شخصية ميكي ماوس بسرية تامة، ولتكون النتيجة النهائية شخصية فأراً يشبه الأرنب أوزولد باستثناء أذنين دائريتين. ولكن الإضافة المهمة التي جعلت ميكي ماوس نجماً هي قرار والت ديزني العبقري إضافة الصوت إلى الشخصية مستغلاً نجاح **وارنر براذر Warner Brothers**بإضافة شريط الصوت إلى الفيلم وأعطاه صوته الشخصي مصاحباً لموسيقا تصويرية ساعدت على نجاح هذه الشخصية، وخرج أول فيلم سنة 1928 لشخصية ميكي ماوس باسم **ويلي القارب البخاري Steamboat Willie**.

والجدير بالذكر أن شكل شخصية ميكي ماوس المعروفة لنا كانت نتيجة تطوير آب إيوركس لها فيما بعد. وبذلك يكون ديزني قد دشن عصراً مليئاً بشخصيات الرسوم المتحركة التي ستنافس فيما بعد أهم أبطال هوليوود على شباك التذاكر أمثال **دونالد دك Donald Duck** و**غوفي Goofy**، وربما

ستعيش هذه الشخصية في وجدان جمهورها من الأطفال لتتوارثها الأجيال جيلاً بعد جيل.

2–أول فيلم رسوم متحركة قصير بالألوان:

تابع والت ديزني بحثه في تطوير فن الرسوم المتحركة وهذه المرة كان هدفه الألوان بما تملكه من قدرة على جذب عين الناظر، وكان فيلم أزهار وأشجار **Flowers and Trees** (الشكل رقم 2) أول خطوة باتجاه عمل فيلم رسوم متحركة متكامل، حيث فصلت الخلفية عن الشخصيات التي لُوِّنَتْ بالألوان الأساسية باستعمال صفائح السلولويد، وقد علق ديزني: سيتأثر المشاهدون بالأحمر والأخضر والأصفر.

وهكذا حصل والت ديزني على أول أوسكار على إبداعه وهي المرة الأولى التي تعطى هذه الجائزة لفيلم رسوم متحركة سنة 1932، وبذلك تكون الألوان قد أضافت بعداً جديداً إلى الرسوم المتحركة، وحلت مشكلة تقابل الألوان بين الشخصية والخلفية وذلك بإعطاء الشخصية لوناً براقاً وإضفاء مسحة من الألوان الباهتة على الخلفية.

3– الرسوم المتحركة تدرس أكاديمياً:

عندما بدأ والت ديزني بالعمل، كان معظم رسامي التحريك قد تعلموا الرسم بشكل ذاتي، وقد علق ديزني على ذلك بقوله: "معظم الفنانين الذين أتوا إلي من الشرق كان معظمهم قد تعلم أن يعمل بشكل فردي" وكانوا يصرون على رسم رسومهم وتحبيرها وعلى متابعة العمل حتى أدق التفاصيل، وكان ديزني يقول لهم: "ارسموا أنتم ونحن لدينا من يقوم بالتحبير أفضل منكم". وبذلك يكون ديزني قد قسم العمل إلى عدة مراحل وكل مرحلة بحاجة إلى متخصص بها.

من هنا نرى أن ديزني قد آمن بالتخصص منذ البداية وراح يشجع رساميه على ذلك لدرجة أنه وضعهم في أكاديمية لتعلم أصول الرسم (الشكل رقم 3)، وكان يأخذهم بسيارته الخاصة ثم يعود بهم إلى بيوتهم فرداً فرداً. وقد أدرك ديزني حاجته لأفضل الرسامين لما كان يعدُّ له لقادم الأيام، لذلك لم يكن ليقنع ببراعة رسامي الكارتون لديه فهو بحاجة لفنانين يملكون القدرة على الابتكار وتحقيق ما كان يسعى ويحلم به.

4– لوحة القصة المرسومة Story Board:

لم تكن الرسوم المتحركة قبل ديزني تنفذ بالشكل المنظم والمدروس، ولكن العقلية المنظمة لديزني مضافاً إليها توسع عمل محترفه وبالتحديد في عام 1931 قرر أن ينشئ قسماً خاصاً للقصة المرسومة وبعد ذلك بقليل ظهر ما يسمى (بلوحة القصة) (الشكل رقم 4). التي تعدُّ إبداعاً مهماً مضافاً إلى عملية إنتاج الرسوم المتحركة.

فقد مكنت هذه الطريقة ديزني من السيطرة على الفيلم حيث كانت ترسم لقطات الفيلم كل على حدة ومن ثم ترفق الرسوم بالشروح الموضحة للحوار وحركة الشخصية والكاميرا والموسيقا التصويرية والمؤثرات الخاصة، وأصبح مخرج العمل يملك تصوراً بصرياً مسبقاً عن العمل، وسنرى لاحقاً أن هذا الاختراع قد مهد الطريق لإنتاج الفيلم الروائي الطويل الأول بياض الثلج والأقزام السبعة، وأصبحت شركات إنتاج الرسوم المتحركة تعتمد على لوحة القصة المرسومة وتبعتها فيما بعد شركات إنتاج الإعلانات والأفلام السينمائية حتى يومنا هذا.

5– اختبار التحريك بقلم الرصاص Pencil Test:

مع ارتفاع تكاليف الإنتاج وأهمية الوقت للعملية الإنتاجية ومع تطلع ديزني دوماً نحو الكمال في تنفيذ التحريك كان لابدَّ من طريقة للتقليل من التكاليف وضمان جودة المشاهد، فقد اِبتُكِرَ ما يعرف بتجربة تحريك قلم الرصاص أي **Pencil Test** (الشكل رقم 5)؛ وهو أسلوب لاختبار الرسم في مشهد ما قبل تحبيره وتلوينه على السلولويد – وكان هذا من إبداع ديزني / ليتبعها بابتكار لا يقل أهمية عن ذلك ألا وهو عملية تسمى ب: Animatique وهي إضافة الصوت إلى لوحة القصة المصورة سينمائياً لأخذ انطباع مسبق عن الفيلم والتوقيت اللازم لكل مشهد.

6- **أول فيلم روائي طويل First Feature Film:**

يتابع ديزني إبداعاته في عالم الرسوم المتحركة قائداً رساميه من نجاح إلى نجاح، وهذه المرة حين قام بالكشف لهم عن مشروعه الضخم القادم وغير المسبوق في عالم الرسوم المتحركة، عن قصة سمعها عندما كان طفلاً، إنه بياض الثلج والأقزام السبعة **Snow white and The Seven Dwarfs** (الشكل رقم 6).

حوت القصة برأي ديزني على عدة عناصر مهمة: قصة رومانسية بطلاها شخصيتان جذابتان فضلاً عن شخصية شريرة لئيمة، وأقزام خفيفي الظل، ونهاية سعيدة تتماشى مع الذوق العام لمشاهدي تلك الأيام.

وجاء الوقت الذي تبلورت فيه موهبة ديزني ككاتب أكثر وضوحاً منها في أفلام أواسط الثلاثينيات، إذْ إنَّ ديزني قد أدرك أهمية النص الذي أصبح يعادل قيمة الرسم أو أكثر، على سبيل المثال استغرقت كتابة سيناريوفيلم **الملك الأسد The Lion King** سنتين، في حين نفذ الرسم والتحريك في سنة واحدة وهذا خير دليل على اهتمام أستوديو والت ديزني البالغ بالنص.

أدرك ديزني منذ البداية أن العمل بقدر ما سيكون على قدر عالٍ من الناحية الفنية فإنه سيكون مكلفاً من الناحية المادية، ففي تلك المرحلة لم تكن الرسوم المتحركة تتمتع باهتمام واسع من قبل رواد صالات السينما، كما لم تكن لعائداتها المالية القدرة على سدِّ إنتاج ضخم قدرت كلفته حينها بخمسمئة ألف دولار أميريكي، لتبلغ الكلفة ثلاثة أضعاف المبلغ بعد ذلك، كما أن الأزمة الاقتصادية كانت ترمي بظلالها على اقتصاد الولايات المتحدة آنذاك.

هذا من الناحية المادية أمَّا من الناحية الفنية فكانت هناك مشكلة أخرى بالانتظار، فالعمل يحتاج إلى عدد كبير من الفنانين والمختصين المحترفين للتصدي لعمل من هذا القبيل، فقد عزم والت ديزني على إنتاج العمل بإيمان عميق بالنجاح وهنا سيبرز دور ديزني كمخطط كبير يملك القدرة على إدارة مواهب مبدعيه وصبها في بوتقة واحدة بعنوان واحد هو والت ديزني ليشكل باسمه ضمانة في عالم الرسوم المتحركة استمرت حتى ساعة كتابة هذا البحث.

7- **الاستعانة بالتصوير الحي Live action filming:**

مع بداية كل فيلم واجه ديزني تحدياً جديداً، على سبيل المثال فيلم **بياض الثلج والأقزام السبعة** حيث واجه رسامو التحريك مشكلة تحريك شخصية بياض الثلج نفسها بشكل واقعي ومختلف عن الشخصيات التي اعتادوا تحريكها كالشخصيات الكارتونية المعتادة.

ونظراً إلى أن الشخصية واقعية فإن المشاهد سيدرك كيفية حركتها؛ وهنا أدرك ديزني أهمية دراسة الحركة الحية للشخصية، فاعتمد ديزني على تصوير الحركة سينمائياً وتحليلها ليساعد رسام التحريك على محاكاة الحركة، لدرجة أن والت ديزني اتهم بأنه قام بنسخ بعض الحركات عن الواقع.

اتبع أشهر رسامي التحريك في العالم طريقة ديزني بتصوير مشاهدهم المفضلة تصويراً حياً، حين لم تقدر مخيلتهم إسعافهم على مجاراة الواقع ولتصبح هذه الطريقة نهجاً في عالم الرسوم المتحركة.

8- **آلة الطباع زيروكس XEROX:**

لم يدع **ديزني** وسيلة إلا وسخرها لحل مشكلة قد تواجهه، ففي فيلم **101 دالميشين** 101 DALMATIANS (الشكل رقم 7) كانت مشكلة البقع على الكلاب تسبب مشكلة في التحريك والانتقال من صورة إلى صورة، وكانت آلة الطباعة **زيروكس** قد اِخْتُرِعَتْ، فوجد **ديزني** ضالته المنشودة وراح يستعملها وذلك من خلال الرسم على الورق، ثم تتم عملية الطباعة على السلولويد، فقد كانت التقنية رائعة للفيلم، إذْ ساعد على ظهور ذلك العدد الكبير من البقع السوداء على الشاشة، كما أنها مكنت الرسامين من رسم الكلاب الصغيرة ببقعها المتميزة.

وتابع **ديزني** إفادته من هذا الاختراع الوليد لإعطاء خطوط الشخصيات تلك المسحة العفوية الأقرب للاسكتش **Sketch** فجاء الفيلم بحلة معاصرة، كما مكنت هذه التقنية الرسامين من تجاوز مرحلة التحبير واختبار التحريك وأتاحت لقسم التحبير تجنب الأخطاء واختصار في الوقت.

9– آلة التصوير السينمائي متعددة الطبقات:

عندما قام **وينسور ما كاي** بتحقيق فيلمه **غيرتي الديناصور**، اضطر لرسم الخلفية مع كل حركة تقوم بها الشخصية، وإن لم يكن هذا عملاً مستحيلاً لكنه كان شاقاً مع أنه كان بالأبيض والأسود.

ومع تقدم الرسوم المتحركة واستعمال صفائح **السلولويد** التي تمكن الرسام من تحريك الشخصية على خلفية ثابتة أو بتثبيت حركة الشخصية على الخلفية، وراح والت ديزني يفكر في كيفية إضفاء حركة كاميرا ثلاثية الأبعاد على فيلم ثنائي الأبعاد لإضفاء الإحساس بعمق المشهد، وذلك بوضع عدة خلفيات فوق بعضها ليتحرك كلٌّ منها ضمن توقيت زمني يوحي بحركة دخول الكاميرا أو خروجها من المشهد.

قام **ديزني** بتصميم الكاميرا وطلب من حرفي متخصص تصنيعها فبلغ ارتفاعها 14 قدماً بكلفة 70000 دولار أمريكي.

وفي عام 1937 عرض فيلماً قصيراً اسمه (الطاحونة القديمة) **The Old Mill** استخدمت فيه الكاميرا المتعددة السطوح بطاقاتها كلّها بشكل واسع بعد ذلك في (بينوكيو – **Pinocchio**) وبواسطتها استطاع **ديزني** أن ينتج ما في خياله كلّه من إبداع من دون التكلفة العالية التي كان سيتكلفها في إنتاج بعض المشاهد على الطريقة القديمة.

اليوم يستطيع فنان الرسوم المتحركة الحصول هذه التقنية من برمجيات الحاسوب بكلفة لا تذكر يقوم الحاسب بتنفيذها بسهولة شديدة وبوقت قصير.

10– المؤثرات الخاصة Special Effects:

أدرك **والت ديزني** منذ بداية عمله أهمية الموسيقا والمؤثرات الصوتية لأن الرسوم المتحركة تعد شكلاً من أشكال الدراما، ومن ثَمَّ لأذن المشاهد أهمية العين نفسها.

ومن خلال بحث ديزني للحصول على المؤثرات الصوتية وجد شاباً يدعى **ويلفرد جاكسون** – **Wilford Jackson** كان يعزف الهارمونيكا وكان على علم بالنوتة الموسيقية فاقترح عليه أن يحاول عمل شيء ما في هذا المجال وبدأت التجارب الجادة تعطي ثمارها، وذالك من خلال توازي تسلسل الحدث مع المؤثر الصوتي عن طريق إسقاط المؤثر على الحدث بمعدل كل ثماني لوحات أو اثنتي عشرة لوحة أو ست عشرة لكي يحدث التوازي أو التوافق بين الحدث المرئي وصوت المؤثر المسموع.

ومع البدء بعمليات تنفيذ فيلم **بياض الثلج** أنشأ **ديزني** قسم المؤثرات الخاصة (الشكل رقم 8)، الذي قام بتنفيذ مشاهد الحركة والشلالات المائية، والرعد، وسقوط المطر، التي لم تكن سهلة على رسامي التحريك المهرة بل تطلبت العملية مهارات احترافية أعلى لإعطاء المشهد بعداً درامياً، فاختبر المختصون استعمال كاميرات من خلال عدة طبقات غشيت بطبقة من الجل الملون لإعطاء المشهد حالة من الغباش الطبيعي أو استعمال ألواح زجاجية تعرضت للتبريد.

وقد توجت جهود **والت ديزني** بحصوله على جائزة الأوسكار عن فيلم **الطاحونة القديمة The Old Mill** للمؤثرات الخاصة عن مشهد تحريك حقل القمح، وقد شكل هذا العمل تحدياً لفريق عمل قسم المؤثرات الخاصة.

فتح هذا الفيلم الباب واسعاً على موضوع المؤثرات الخاصة مثل الرعد، والمطر، وتموج سطح الماء، والغيوم وأشعة الشمس... وهذا مهد النجاح لمشاهد بريق المجوهرات في فيلم بياض الثلج ومشهد فقاعات الصابون عند غسل التفاحة، وقد علق على ذلك **دان ماكمانوس Dan McManus** – خبير المؤثرات الخاصة: كانت مهمتنا جعل كل ماهو غير واقعي يبدو واقعياً وهذه واحدة

من إبداعات **ديزني** في تصوير مشاهد المطر في فيلم الطاحونة القديمة التي لم تُنَفَّذْ من قبل، إذْ إن قسم المؤثرات الخاصة قام بتصوير سقوط المطر تصويراً بطيئاً على خلفية سوداء أتاحت الكشف عن انعكاسات سقوط المطر على الأرض وكذلك نُفِّذَ سقوط الثلج وإسقاطه على مشاهد الفيلم لتعطيه الحركة الواقعية.

11- بعد القصة و قبل التحريك – الإلهام:

هناك رحلة ليست بالسهلة تبدأ مع تسليم النص وقبل الإعداد للوحة القصة المرسومة **Story Board**، يقوم فريق من المختصين بالتطوير البصري للفيلم مثل الرسامين والمصممين لتكوين الشكل الفني للشخصيات والعلاقات فيما بينها، والحالة البصرية للمشاهد وما تحتويه من ألوان وأزياء وأشكال وتصميم المشهد العام **LAY OUT** والمشاهد المضحكة وغيرها... إذْ يقوم فريق من العمل بوضع الرسوم الأولية والاقتراحات لشكل الشخصية المفترضة ليعود فيما بعد فريق من النحاتين بنحت شخصيات الفيلم بعدة وضعيات لتشكل نموذجاً للرسام يساعد على تصور الشخصية من عدة زوايا ومن أمثال ذلك: قيام النحات **تشارلز كريستادورد Charles Christadord** بنحت شخصية **سترومبولي**، تلك الشخصية الشريرة في فيلم **بينوكيو(الشكل رقم 9)**، كما قام بتنفيذ نموذج للطاحونة في فيلم **الطاحونة القديمة.**

يقوم فريق آخر من الاستوديو بدراسة أجواء الفيلم بوضع رسوم تحضيرية مثال على ذلك عندما تاهت **بياض الثلج** في الغابة ليلاً، في الجحر الذي كانت الساحرة تحضر السم لبياض الثلج... وهكذا نرى أن ديزني وضع هذا التقليد ليتابع الاستوديو من بعده ذلك، كأن فريق من المصورين يلتقطون آلاف الصور في إيران من أجل إضفاء الأجواء الشرقية في فيلم **علاء الدين Aladdin**، أو ذهاب فريق من العمل إلى إفريقية للعمل على تهيئة الأجواء الواقعية فيلم **الملك الأسد The Lion King.**

12- الموسيقا الكلاسيكية – فانتازيا Fantasia:

لم يكتف والت ديزني بما حققه من نجاح باهر بفيلميه **بياض الثلج** و**الأقزام السبعة وبينوكيو** وبخطوة غير مسبوقة راح يفكر باستعمال الموسيقا الكلاسيكية كي تكون البطل الرئيس مصاحبة للرسوم المتحركة ومن دون نص مكتوب مما يعدُّ تحدياً لجمهور الموسيقا الكلاسيكية الذي اعتاد سماعها ضمن طقوس معينة فأتى ديزني خارجاً عن التقاليد ومقدماً الموسيقا لمشاهديه من أطفال وبالغين في فيلم فانتازيا **Fantasia** (الشكل رقم 10) المثير للجدل.

دعا ديزني الموسيقي المعروف **ليوبولد ستوكوفسكي Leopold Stokowski** الذي استثارته حماسةً فكرة ديزني لمشاهدة مشهد تجريبي لميكي ماوس مصاحباً للموسيقا وقد علق **ستوكوفسكي** قائلاً: سيكون دور الموسيقا في الفيلم العامل الرئيس المؤثر في شكل الحالة واللون والتصميم والسرعة وحركة الشخصيات، اعتقد ديزني والعاملون معه جميعهم بأن لكل مقطوعة موسيقية جميلة توجد صور جميلة تتماشى معها بالطبيعة.

لم يكن فريق عمل ديزني دارساً للموسيقا الكلاسيكية لكنهم أحضروا معهم حين الاستماع للموسيقا خيالهم غير المحدود للقيام بعمل الرسوم التحضيرية... بعضاً من هذه الاختيارات حددت المقطوعات الموسيقية التي سَتُوظَّفُ في الفيلم مثل سيمفونية **باستورال Symphony Pastoral لبيتهوفن** ومقطوعة **لباخ** مصاحبة لمشهد رعد الآلهة....

عندما استمع ديزني للسيمفوني التي تقوم بعزفها الأوركسترا بقيادة ستوكوفسكي، وجد أنَّ تسجيل الموسيقا باهت، فألح على قسم الصوت لديه على تطوير آلية تسجيل للصوت لتحاكي الصوت الطبيعي للموسيقا في أثناء الاستماع إليها في دار الأوبرا، فكانت النتيجة مذهلة إذ سجلت الموسيقا باستعمال عدة ميكرفونات وبث صوت الآلات الموسيقية جميعها بشكل متزامن، وبذلك يكون ديزني قد مهد للصوت الستيريو **Stereophonic** قبل خمسة عشر عاماً من بدء تسجيل الموسيقا بهذه الطريقة.

بلغت كلفة تسجيل الموسيقا 400 ألف دولار أمريكي بكلفة 2.2 مليون دولار لكامل الفيلم، في حين كانت تكلفة الفيلم الحي خمسمئة ألف دولار فقط آنذاك.... وعُرِضَتْ إحدى وثمانون دقيقة من أصل ساعتين وهو الوقت الأصلي للفيلم في صالات العرض.... وتعرض ديزني لخسارة مادية كبيرة حدت من طموحه لإنجاز فانتازيا 2 **Fantasia** الذي سينفذ بعد عدة عقود.... إذْ يعد **فانتازيا** واحداً من أهم إنجازات والت ديزني على الإطلاق.

13– التراث القصصي العالمي – الحكاية:

أدرك والت ديزني أهمية الحكاية وخاصةً الحكايات التي تداولتها الجدات في أمسيات الشتاء الباردة وهن يروينها لأحفادهن.

ومع نجاح **بياض الثلج والأقزام السبعة** ترسخ لدى ديزني أهمية الحكاية، وكانت هذه المرة من إيطالية، وهي قصة للكاتب الإيطالي **كارلو كوللودي Carlo Collodi** بعنوان بينوكيو **Pinocchio** وهي قصة معروفة على مستوى العالم، بطلها دمية لا يمكن تصويرها إلا بواسطة الرسوم المتحركة... مليئة بالمغامرات ومع الخبرة التي تكونت عبر فيلم بياض الثلج ستبحر سفينة فيلم بينوكيو بسلاسة إلى شاطئ النجاح.

كان على والت ديزني أن يتدخل ببنية القصة الأصلية ليجعلها أكثر قرباً لعالم الرسوم المتحركة بما يملكه من حدث الفنان المتمكن لإعادة رواية الحكاية من جديد وبأسلوبه، وبعد ستة أشهر من تجهيز العمل أوقفه ديزني بعد أن وجد شخصية بينوكيو هي مفتاح العمل، ولجعلها قابلة للتصديق من قبل المشاهد يجب العمل عليها أكثر.

أعيد تصميم شخصية بينوكيو من جديد وجعله أكثر استدارة وإعطائه شكل صبي أكثر، شخصية لا ترتكب الأشياء السيئة إلا بوجود صحبة سيئة ونظراً إلى أن شخصية بينوكيو شخصية بيضاء كان من الواجب أن يحاط بأخرى مؤثرة، فكان الصرصار جيمني **Jiminy Cricket**، جعل كوللودي الصرصار شخصية عرضية تحاول تقديم النصح لبينوكيو لتغيير طريقه، في حين قام بينوكيو بسحق الصرصار تحت قدمه... أمَّا في الفيلم أدى الصرصار جيمني دوراً رئيساً بوصفه ضمير بينوكيو يجعله يعدل في كل مرة من سلوكه الخطأ.

عقد ديزني العزم بأن يكون بينوكيو أهم من بياض الثلج والأقزام السبعة، فقد خَصَّصَ له طاقته كلّها، ففي سنة 1938 و خلال اجتماع حول قصة الفيلم وبالتحديد مشهد ابتلاع الحوت لبينوكيو علق ديزني بالقول: يجب أن يستعمل بينوكيو كامل قوته محاولاً الهرب من الحوت مونسترو **Monstro** وبشكل مشوق.

وهكذا كان ديزني لا يترك أي تفصيل في الفيلم دون أن يتدخل به.

أطلق الفيلم في سنة 1940 بعد أن أرخت الحرب العالمية الثانية بظلالها على المشهد السينمائي، ثم راح ديزني يبحث عن خطوته التالية، وكانت عينه هذه المرة على فيلم مختلف تمام الاختلاف عن سابقيه فالبطولة هنا مطلقة للحيوانات، إنها قصة الغزال بامبي **Bambi**.

لم يترك ديزني فرصة عمل إلا وأفاد منها وحولها إلى حالة إبداعية، فقد شكل فيلم بامبي تحدياً كبيراً له: فالقصة كانت جدية أكثر من اللازم، ولم يتجرأ أي أستوديو على خوض غمار إنتاج قصة تراجيدية مثلها تؤدي إلى موت والدة الغزال، كما أن شخصيات القصة جميعها من الحيوانات والتي يجب أن تكون حركاتها تحاكي حركتها وسلوكها في الطبيعة، وللحفاظ على جدية القصة من جهة فقد تدمر الشخصيات الكرتونية دراما القصة من جهة أخرى.

ولكي يخرج الفيلم بالشكل الواقعي الذي خطط له ديزني وجد أن عليه إعطاء الرسامين دروساً عن رسم الحيوانات وتشريحها، فاستعان بالرسام **ريكو ليبرون Rico LeBrun**، الذي قام بإعطاء محاضرات عن بنية الحيوانات وحركتها، كما استعان أيضاً بالمصور الفوتوغرافي **موريس داي Maurice Day** حيث أمضى عدة شهور في الغابة يصور الحيوانات وتقلبات الطقس... ولم يكتفِ ديزني بذلك بل قام ببناء حديقة حيوانات

مصغرة في الأستوديو، يعود إليها الرسامون لتدعيم رسومهم بالشكل الواقعي المطلوب.... وحينما أطلق الفيلم في سنة 1942 قال عنه النقاد: إن ديزني جنح نحو الواقعية .

ومع سنوات الحرب العجاف وتراجع دخل الأستوديو كان لا بدَّ من منقذ، وكانت هذه المرة القصة المشهورة سندريلا **Cinderella**، فقد وجد ديزني أن على سندريلا أن تحوز على مكانة بياض الثلج نفسها، بطلة في مرحلة الخطوبة، شخصية شريرة مسيطرة وهي زوجة الأب، وأخوات قبيحات، ولإضفاء مسحة لطيفة من الكوميديا لابأس من وجود بيت للفئران في المنزل، حيث تنتهي القصة بنهاية سعيدة.

وحين أطلق الفيلم سنة 1952، استحوذ على اهتمام وترحيب لم يذق طعمه ديزني منذ ثماني سنوات. فقد وجد فيه النقاد الفيلم المثالي لمرحلة ما بعد الحرب، فقد شكل ترفيهاً ذكرهم بفيلم بياض الثلج، كما ضمّ الفيلم رسالة انتصار الخير على الشرفي النهاية، وكان العائد المادي للفيلم هو الأكبر بين الأفلام التي سبقته.

وهكذا يكون والت ديزني قد وضع تركيبة **Formula** لأفلامه الروائية الطويلة سيعمل عليها الأستوديو سنوات طويلة، قصة معروفة مأخوذة من قصص الشعوب، أبطال واقعيون تصاحبهم حيوانات تضفي جواً كوميدياً مرحاً على الفيلم، شخصيات شريرة لتزيد من التشويق، أجواء موسيقية وأغانٍ جميلة، نهاية سعيدة ينتصر فيها الخير على الشر في اللحظة الأخيرة.

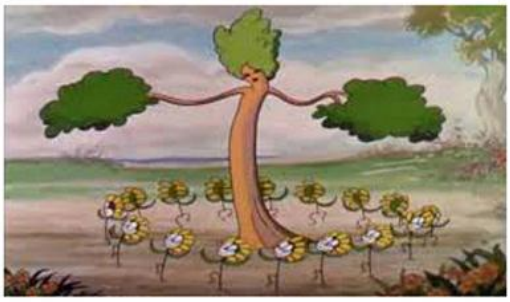
14- تصميم الخلفيات – Backgrounds:

لم تكن الخلفيات قبل ديزني تؤدي أي دور أساسي في الرسوم المتحركة مع أنها تحتل 80% من مساحة المشهد، فقد أدرك ديزني هذه الأهمية وعمل عليها بوصفها تسهم إسهاماً كبيراً بتشكيل الأسلوب الفني للفيلم وعلى سبيل المثال وللتشابه الكبير بين فيلمي بياض الثلج والأقزام السبعة وفيلم الجمال النائم **Sleeping Beauty** كان تصميم الخلفيات (الشكل رقم 11) هو العامل الحاسم بالنسبة إلى ديزني للتمييز بين هذه الأفلام، فاستدعى ديزني الفنان **إيفيند إيرل Eyvind Earle** الذي اكتسب شهرته كمصور في مدينة نيويورك إذْ قضى فيها 11 عاماً، كانت الفكرة تقوم على استلهام فن ما بعد عصر النهضة أمثال الفنان **دورر Durer**، **بروغل Bruegel**، **وفان أيك Van Eyek** و**بوتيتشيللي Botticelli** كما اِسْتُعِينَ بالفن الفارسي والياباني.

مسرد المصطلحات:

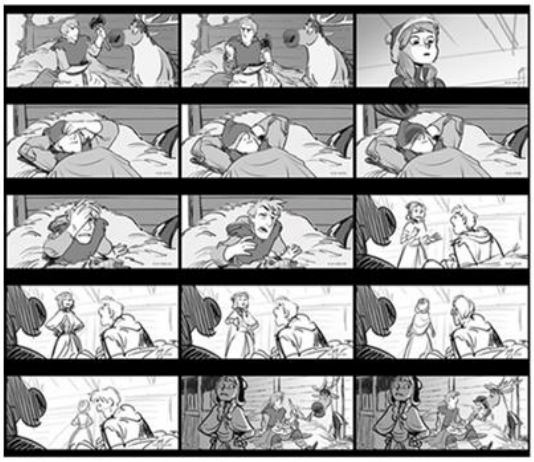
1. **Pantomime:** الفن الإيمائي
2. **Storyboard:** لوحة القصة المرسومة وهي تقطيع النص الأدبي لتحوله إلى نص مرسوم
3. **Pencil Test:** وهي طريقة لتصوير مشاهد الحركة مرسومةً بقلم الرصاص للتحقق من مدى نجاحها.
4. **Animatique:** وهي تصوير لوحة القصة المرسومة بإدخال الصوت إليها وذلك لقياس طول المشهد ومطابقته مع الصوت.
5. **Live action:** وهو تصوير الحركة سينمائياً لدراستها وتحليلها إذْ تستعمل هذه الطريقة لدراسة الحركات المعقدة.
6. **XEROX:** وهي آلة التصوير المعروفة بالفوتوكوبي.
7. **cellouid:** وهو ألواح شفافة ترسم عليها
8. الشخصية وتلون لتطبق فيما بعد على الخلفية.
9. **Layout:** وهي دراسة المشهد العام التي يُحَدَّدُ من خلالها تموضع الشخصية على الخلفية.

الشكل رقم 1

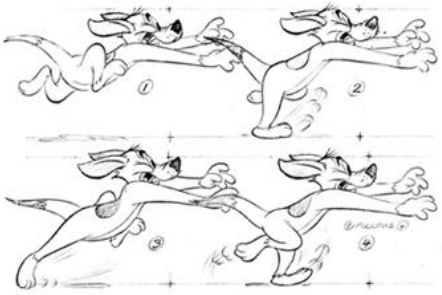


الشكل رقم 2

الشكل رقم 3



الشكل رقم 4



الشكل رقم 5

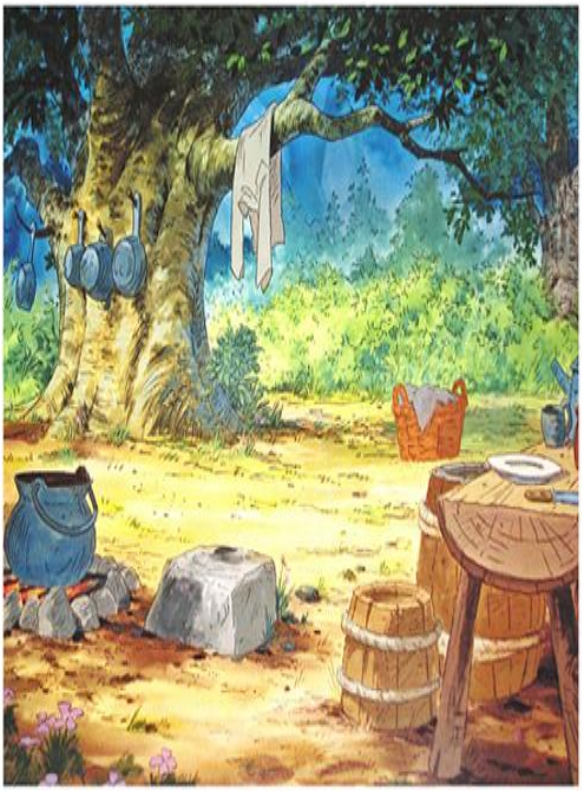
الشكل رقم 6

الشكل رقم 7

الشكل رقم 8

الشكل رقم 10

الشكل رقم 9



الشكل رقم 11

– المراجع*

1- Masters of Animation. John Halas. BBC Books – 1987.

2- Treasures of Disney Animation Art . John Canemaker & Robert E. Abrams. ARTABRAS – 1989 .

3-The History of Animation. Charles Solomon. Wings Books – 1989.

4-Walt Disney`s Animated Characters .John Grant. HYPERION – 1992.

5-Aladdin The Making of an Animated Film. John Culhane. HYPERION – 1992.

6-The Disney Villain. Ollie Johnston and Frank Thomas. HYPERION - 1993.

7-The Art of Lion King. Christopher Finch. HYPERION – 1994.

تاريخ ورود البحث إلى مجلة جامعة دمشق 2015/3/11