انعكاس ثقافة فن المانجا والكوميكس
على تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى.
[دراسة تحليلية]

إعداد

أ.د. / أحمد السيد الطحان
أستاذ تكنولوجيا الملابس الجاهزة
بكليه الفنون التطبيقيه بدمياط

انجى احمد بدير شاهين
الباحثة بقسم الملابس الجاهزة

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة
عدد (٣٦) ـ أكتوبر ٢٠١٤

انعكاس ثقافة فن المانجا والكوميكس على تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى. [دراسة تحليلية]

إعداد

أ.د. /أحمد السيد الطحان* انجى احمد بدير شاهين**

الملخص العربي :

تعرج الدراسة إلى بحث آليات التقارب والتباعد في مجال فن المانجا manga والكوميكس comics كمصدر جديد للتصميم ودراسة انعكاسه على تصميم الملابس واكتشاف توصيفات جديدة لتصميم الملابس مثل تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى، وسيكون تركيز البحث على دراسة فروع وجوانب ثقافة فن المانجا اليابانى والكوميكس الأمريكي واكتشاف جماليات هذه الفنون وتوظيفها في تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى cosplay والقيام بذلك على شكل دراسة تحليلية بين كل من أمريكا واليابان وتأثير هذه الدراسة على مصر والدول العربية، ومن خلال البحث سيتم دراسة ملابس شخصيات المانجا والكوميكس على الأوراق وكذلك تتبع تتطور ملابس هذه الشخصيات عند تحويلها من الأوراق إلى شاشات السينما والتليفزيون على شكل رسوم متحركة (الانمى) وكذلك عند محاكاة الشباب لهذه الشخصيات بما يسمى الكوسبلاى ، وسيكون إطار الدراسة في فصول ستتناول انعكاس كل من ثقافة المانجا والكوميكس وتطبيق جماليتهم فى تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى، ويعتبر تصميم أزياء شخصيات المانجا والكوميكس بجميع أجزائه (خطوط ، وألوان ، وإبعاد) يتسم بالتغير والتنوع المرتبط بديهياً بالمتغيرات والتنوعات الفعالة في المشهد الذي تدور حوله القصة المصورة سواء مانجا أو كوميكس ، فوجوده الفعلي (الفني ، و الجمالي) المميز يحمل صفة الاتصال المباشر بفن التقنيات الأخرى والتي تكون في تماس حي وفعلي مع عمل تصاميم أزياء شخصيات أبطال القصة ، إذ تدخل ضمن عملية تنسيق ودراسة شاملة لمجموعة خطوات التصميم والتنفيذ حتى تصل إلى انجاز شكلٍ مميزٍ يحمل الخصائص والأبعاد الحقيقية لوحدات التصميم المطلوبة.

* أستاذ تكنولوجيا الملابس الجاهزة بكليه الفنون التطبيقيه بدمياط
** الباحثة بقسم الملابس الجاهزة

المقدمة :

إن التغيرات المتلاحقة والتطورات المتسارعة هي سمة العصر وما لبثت أن فرضت نفسها على الساحة العالمية [١] ، ويبدو أن العوامل الاقتصادية والتغيرات الاجتماعية التي طرأت داخل المجتمعات كان لها التأثير البالغ في تغيير المظهر الخارجي للأزياء بحيث نجد طغيان الزى العصري علي الشعوب وهذا الأمر يعد طبيعي في ظل الحركة السريعة للحياة و ازدياد سيطرة العوامل المادية و الواقع الممتلئ بالتناقضات، ويعتبر تصميم الأزياء هو الركيزة في أي تغيير يحدث على الملبس ، ولو بحثنا في هذا العالم لوجدنا أنه بحر ولو غصنا في أعماقه لوجدنا أسرار تعرفنا عليها وألغاز نحاول فك رموزها وبناء قواعدها. ولكل علم وفن قواعد وأصول يستند عليها للوصول إلى المنشود كذلك فن تصميم الأزياء الذي يهدف إلى إخراج الزى بالشكل الناجح المقبول[٢]. إن التصميم في عصرنا الحالي نظام إنساني أساسي و أحد الأسس الفنية لحياتنا المعاصرة فالتصميم ليس عبارة عن رسم للخط والشكل وإنما هو أكثر من ذلك بكثير فهو يحتاج من يترجم هذه العناصر إلى ملابس تتلاءم مع أجسام وأذواق وتقاليد المجتمع.

وتصميم الأزياء ليس بالعمل الهين وإنما هو عمل معقدا وذلك لأن الفارق واضحا بين ما تتخيله من رسوم وخطوط وبين ما يتطلبه من التغيير المستمر في الموضة وبيوت الأزياء والمصانع حيث يبحث مصممو الأزياء باستمرار عن مصادر جديدة للإيحاء وهذه المصادر قد تكون تاريخية أو حضارية أو شعبية كما تكون مستوحاة من العادات والتقاليد المميزة لشعب من الشعوب وهذا كله يعتبر مصدر من المصادر التي تؤثر على أفكار ومبتكرات المصممين[٣]. ومن هنا تعرج الدراسة إلى بحث آليات التقارب والتباعد في مجال فن المانجا manga والكوميكس comics كمصدر جديد للتصميم ودراسة انعكاسه على تصميم الملابس واكتشاف توصيفات جديدة لتصميم الملابس مثل تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى.

وسيكون تركيز البحث على دراسة فروع وجوانب ثقافة فن المانجا اليابانى والكوميكس الأمريكي واكتشاف جماليات هذه الفنون وتوظيفها في تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاى والقيام بذلك على شكل دراسة مقارنة بين كل من أمريكا واليابان وتأثير هذه الدراسة على مصر والدول العربية، ومحاولة منا في عملية البحث لتقريب الصورة ووضعها في دائرة الضوء لابد من دراسة هذه الفنون دراسة شاملة من حيث دراسة تاريخ فن المانجا والكوميكس ودراسة جوانبهم الجمالية ، ودراسة الاختلاف بين الانمي الياباني و الأمريكي وكيفية انعكاس ذلك على تصميم ملابس الانمى وكذلك ملابس الكوسبلاى cosplay وهذا الأخير يعتبر المهد الأول له في اليابان ،

(١) د. نصرة عبدالله البستكى ،اليابان والخليج:إستراتيجية العلاقات والمشروع النهضوى /فكرسياسة،المؤسسة العربية للدراسات والنشر ،٢٠٠٤،الطبعة الأولى ، صـ٢٠

(٢) ا.د/ سهيلة حسن عبدالله المنتصر اليماني ، ماذا تعرف عن فن وعلم تصاميم الأزياء ، جامعة أم القرى ، بدون تاريخ

(٣) ا.د/ سهيلة حسن عبدالله المنتصر اليماني ، ماذا تعرف عن فن وعلم تصاميم الأزياء ، جامعة أم القرى ، بدون تاريخ

حين راح الشباب يحاكون في لباسهم زى شخصيات القصص المصورة مانجا والرسوم المتحركة والكوميكس.

المدرسة اليابانية المانجا (فن يدفع محبيه للتنازل عن الواقع والتحول إلى أبطال من ورق)

اليابان تلك البلاد البعيدة التي أبهرتنا من خلال المانجا التي نقرؤها بشغف ،وهى بلاد عملية جدا كل ماتقوم به تقريبا لديه هدف محدد ومنها المانجا إذ أصبحت وسيلة هامة في نقل الثقافة اليابانية أسقاع العالم فالمانجا أصبحت سفيرا خاصا لليابان تنقل تراثها وتقاليدها وأسلوب حياتها فالمانجا التي نتحدث عنها هي و ببساطة الكوميكس الياباني و هي تختلف عن الكوميكس المعتاد في أنها الأقدم على الإطلاق ، فالمانجا ظهرت في اليابان منذ القرن الثامن ، حيث اعتاد المؤرخون صياغة التاريخ في رسومات ذات طابع خاص هي الأساس الذي يبنى عليه المانجا الآن ، و تتميز المانجا أيضًا في أنها تقرأ من اليمين إلى اليسار عكس الكوميكس الغربي ، و توجد في اليابان أكثر من ثلاثة عشر مجلة متخصصة في المانجا تصدر أسبوعيًا ، و تبيع ما يقرب من ٣٦٠ مليون نسخة سنويًا(١) ، و يشمل جمهور المانجا جميع المراحل العمرية ، و تمتد قصة المانجا الواحدة إلى آلاف الصفحات ، الأمر الذي يتطلب مقدرة خاصة من الكاتب للحفاظ على إيقاع الأحداث ، و غالبًا ما يكون كاتب المانجا هو الرسام في الوقت ذاته ، و حينها يطلق عليه اسم (مانجاكا) – (Mangaka)

وتحولت المانجا اليابانية إلى ظاهرة على مستوى عالي حيث لا يثير أي نوع من أنواع التعبير الفني مثل هذا القدر من الحماس سواء داخل اليابان أو خارجها مثل المانجا، فهي فن التعبير بالرسوم. وتدور قصصه حول الأبطال الخارقين والكائنات فائقة القوة،وأصبحت المانجا حالياً أهم منتج ثقافي في اليابان يتم تصديره ، وتعد كتب المانجا من أهم من روافد الأدب و أكثره شعبية بل إنها عندما بدأت كانت تحمل طابع الكاريكاتيور أي النقد العام، ومبيعاتها أسبوعيا تعد بالملايين، والمانجا بشكلها المعروف، طورت بعد الحرب العالمية الثانية، وذلك بعد بدأ التبادل التجاري الأميركي مع اليابان، حيث تم استقدام الكثير من فناني الرسم الأميركيين، وقد قاموا بإضفاء بعض التغييرات في الرسم(٢) ، وتعد ثقافة المانجا متداولة في كل الأواسط الاجتماعية اليابانية صغيرهم وكبيرهم. تعود أصول المانجا إلى مرحلة قديمة من تاريخ اليابان، لكن التحول الحقيقي في المفهوم ظهر مع مخترع المصطلح وهو الفنان الشهير كاتسوشيكا هوكوساي المتوفى عام ١٨٤٩م، والذي اكتسبت لوحاته شهرة واسعة، قادت كثيرين بعد فترة إلى تأسيس القواعد التي يعرف بها هذا الفن اليوم ومن ضمن هؤلاء الأشخاص كان (أوسامو تيزوكا) (٣)، الذي خلق نمط جديداً ومذهلاً في حينه، مارس

(1)Marc Bernabe, Japanese in manga Land Learning The Basics, published by Japan publication trading, first printing, April2003, pg8.

(1)Jason Thompson, Manga The Complete Guide, published by Del Rey Group, NewYork, 2007, pg12

(3)Jason Thompson, Manga The Complete Guide, published by Del Rey Group, New York, 2007, pg16,17

فيه كثيراً من تقنيات السينما في الصورة، وأصدر "جزيرة الكنز الجديدة" على هيئة رواية طويلة في مجلد "تانكابون"،

كان أول نجاح لسينما كارتون المانجا كان عام ٢٠٠١ و على يد المخرج (هايازو ميازاكي) الذي كتب و رسم قصة الفيلم(Howl's Moving Castle)، ليحصل به على جائزة اوسكار أفضل فيلم كارتون ، و لتتحول أفلام كارتون المانجا إلى ظاهرة عالمية من بعده ، و هكذا أصبح الباب مفتوحًا للدخول إلى المرحلة الثانية (١).

جزء من مانجا قلعة هاول المتحركة

شكل رقم (١٧)أنمى قلعة هاول المتحركة

فصناعة المانجا في اليابان تعتبر من أقوى الصناعات لتتخطى بذلك اكبر دولتين تعملان في مجال القصص المصورة ألا وهما فرنسا والولايات المتحدة الأمريكية .

المدرسة الأمريكية الكوميكس

الكوميكس هى شكل خاص وذو أهمية متفردة من تداخل الأشكال الفنية، فالناتج صار أكبر من مجموع الأجزاء المأخوذة من الأشكال الأصلية التي تطور عنها، وقد نشأت نتيجة هذا التطور ثروة من التقاليد التي تحكم كل ما يخص هذا الشكل، منها على سبيل المثال: موضع اللوحات، وحدودها، وبالونات الحوار والتفكير، وصناديق السرد، وسطور المؤثرات الصوتية، وسطور الحركة ... الخ. ومن المثير للاهتمام أن هذه التقاليد تتنوع من ثقافة لأخرى (المانجا على سبيل المثال - وهي قصص مصورة يابانية تتميز بنمطها الخاص والمميز- تختلف بشكل كبير عن الكوميكس الغربية) ولهذا فالفلاسفة المهتمون بدور التقاليد في الفن، لن يجدوا مجال اختبار أفضل

(1)Jason Thompson, Manga The Complete Guide, published by Del Rey Group, New York, 2007,pg23

من الكوميكس، وهو فن أدبي راقي ومميز يعتمد على السرد القصصي بواسطة الكوادر المصورة ، وهذا الفن الجميل له مكانته في العالم الغربي ويدعى الفن التاسع لهم ، وهنالك مدراس متعددة في هذا الفن أشهرها المدرسة الأمريكية والمدرسة الأوروبية والمدرسة اليابانية وفى هذا الفصل سنتحدث عن المدرسة الأمريكية(١).

العديد من شخصيات الكوميكس تعتبر رموز عالمية مثل سوبرمان و تان تان ، وتم تصوير العديد من الأفلام والمسلسلات السينمائية والكرتونية عن هذه الشخصيات ، كما تم تصميم العاب عديدة عنها أيضاً.

بداية صناعة الكوميكس في أمريكا

في العقود الأخيرة من القرن التاسع عشر كانت عبارة عن حلقات مسلسلة تنشر في الصحف اليومية و لما توفرت بمرور السنين كم كبير من هذه الحلقات فكر ناشري الصحف في جمعها في كتب و هكذا ظهر أول كتاب كوميكس من إصدار مجموعة الصحف الأمريكية هيريست

إ ذ قامت بتجميع حلقات ناجحة كانت تنشر في صحيفتها نيويورك أمريكان بعنوان يلو كيد أو الفتي الأصفر لفنان الكوميكس الأمريكي ريتشارد اوتكولت و ذلك عام١٨٩٧.

انتشر بعد ذلك المزيد من كتب الكوميكس المجمعة من الصحف الأمريكية، و ظلت صناعة الكوميكس الأمريكية مقتصرة علي ذلك حتى جاء عام ١٩٢٢ في هذا العام ظهرت أول مجلة كوميكس شهرية في أميركا وهي مجلة (comics monthly) وكانت تصدر بالأبيض والأسود وصد منها ١٢ عدد فقط.

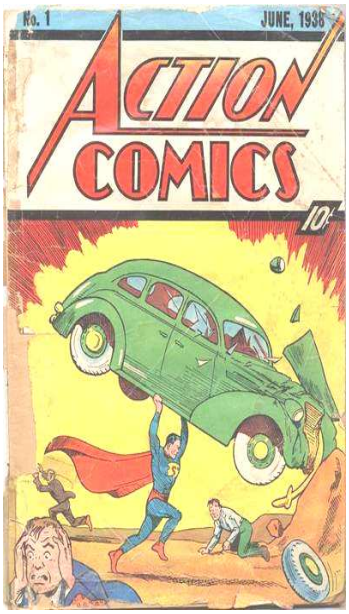
و في عام ١٩٢٩ ظهرت أول مجلة كوميكس تنشر أعمالا وضعت خصيصا لها وكان اسمها ذا فاينز (The Funnies) و هي لأول مرة في عالم الكوميكس تصدر ملونه بالكامل وصدر منها ٣٦ عدد(٢).

العصر الذهبي للكوميكس و انهياره :

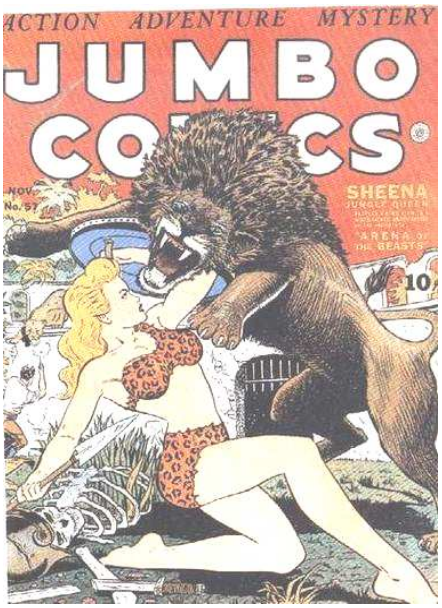
اجمع كل خبراء و هواة الكوميكس علي أن عام ١٩٣٨ هو بداية العصر الذهبي للكوميكس الأمريكي، إن شخصية سوبرمان كانت الشرارة الأولي لظهور السوبرهيرو وكانت من ابتكار جو شيستر و جيري سيجال ، في نفس العام ظهرت شخصية شينا ملكة الأدغال،و ذلك في مجلة جامبوكوميكس، في عام ١٩٣٩ ابتكر الفنانان بوب كين و بيل فينجر شخصية بات مانوذلك في العدد ٢٧ من مجلة Detective comics .

(1)Aaron Meskin, Roy T.cook ,The Art of Comics: A Philosophical Approach, Publisher: Wiley-Blackwell; first edition (9 Feb 2012), ,pg14

(1)Robert G. weiner; forewords by Elizabeth figa and Derek parker Royal; after words by Stephen weiner, Graphic Novels and comics in libraries and archives: essay son readers, research, history and cataloging, McFarland company,INC,2010,pg10,11



كوميكس سوبر مان



غلاف مجلة JUMBO COMICS

العدد ٦٨ من مجلة detective comics

مجلة Marvel Mystery Comics

صدرت هذه المجلة وهى بداية مارفل كوميكس وكان من إبطالها الأوائل HUMAN TORCH, sub –mariner, the angel ,(١) وفى عام ١٩٤٠ ظهر كابتن مارفل لينضم إلى أسرةDC .في نفس العام انضم إلى أسرة DC شخصيات البرق و الفانوس الأخضر و الرجل الصقر و ينضم روبين إلي الوطواط وتظهر جمعيةAll–Star Comics

تأثير المانجا والكوميكس على ملابس الرسوم المتحركة

إن الفرق بين مصمم الأزياء ومصمم ملابس أفلام الرسوم المتحركة أن الأول يحاول إرضاء العين البشرية ومن ثم الحواس والمشاعر، بينما يحاول الثاني إرضاء عدسات الكاميرا والأوراق والحاسوب ، التي تعتبر آلالات باردة لا تعترف بالمشاعر، مما يجعلها أكثر انتقادا من العين البشرية خصوصا أن قدرتها على غربلة الألوان قوية، التغيرات التي شاهدتها صناعة أفلام الرسوم المتحركة مثل التحول من الأفلام الصامتة إلى الصوت، ومن الأبيض والأسود إلى الألوان كلها كانت لها تأثيرات على فن الرسوم المتحركة ، فالألوان مثلا دفعت إلى تطوير هذا المجال بشكل درامي، لأنها تطلبت تعاملا مختلفا مع الأقمشة ونوعيتها وكذلك درجات ألوانها. ففي أفلام الأبيض والأسود مثلا، كان على المصمم أن يجذب العين والاهتمام من خلال الخطوط والرسومات والتناقض بين الهادئ الخفيف والداكن، وبين الضوء والظل من خلال انعكاسات الستان والأحجار والخرز.

ويعتبر تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة جزءاً مهماً ومتطوراً في ميادين العملية الفنية - سواء كانت شخصية سينمائية أو تلفزيونية - والبعد الثقافي للعصر الحالي ، وعند اقتباس الشخصيات من قصص المانجا والكوميكس فتعد الملابس في هذه الحالة انعكاساً لتحولات وخطابات الشخصية داخل القصة المصورة ضمن اتجاهات (الحداثة ، وما بعد الحداثة).

ولأهمية ملابس الشخصيات ودورها البصري في صورة المشهد الكامل في أعمال الرسوم المتحركة - سواء كانت هذه الأعمال مأخوذة من قصص المانجا أو الكوميكس- فأصبحت الملابس من العلامات المؤثرة في تشكيل المشهد البصري للمكونات التشكيلية والإخراجية والتي تعطي انطباعاً حقيقياً عن أبعاد الشخصية.

لذلك سنتعرف فى هذا الفصل على كيفية الاستفادة من أسس بناء فن المانجا والكوميكس في تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة، وتتطور فن الرسوم المتحركة فى امريكا واليابان.

تأثير فن المانجا الياباني على ملابس الرسوم المتحركة

في عالم الرواية اليابانية المصورة "المانجا"، التي غالباً ما يتحول البارز منها إلى عمل رسومي متحرك "أنمي"،و يكون ذلك التحول سريعاً وإلى عالم السينما في خطوة لاحقة فالأمر هنا يشير بدلائل واضحة على رواج كبير جماهيرية بالغة، بينما نحن نتابع تحولات الأشياء في الوقت نفسه،

1 (1)Robert G. weiner; forewords by Elizabeth figa and Derek parker Royal; after words by Stephen weiner, Graphic Novels and comics in libraries and archives: essa yson readers, research, history and cataloging, McFarland company,INC,2010,pg12,1

صدور المانجا و تحولها لأنمي، ثم متابعة أخبار الاقتباس السينمائي الكبير، ندرك تماماً مقدار روعة هذا العمل ومدى أهميته بالنسبة لكل من الفنون الثلاثة، المانجا، الأنمي، والسينما، ويعتبر من أساسيات التصميم ضمن فن المانجا استحضار الصور الخيالية عن طريق الاستطلاع والكشف عن خفايا الشخصيات وأبعادها الطبيعية والاجتماعية وغيرها ، مما يساعد مصمم الزى على تكوين التصور الأولي ، ومن ثم يشرع في تخطيط المجسم المفترض للتصميم ، إذ يجتهد في وضع تخطيط قريباً من الصورة النهائية التي يسعى إلى تحقيقها وهنا يلجا إلى تطبيق أساس الإبهار البصري على العناصر التشكيلية للزى (الخطوط ، و الألوان ، والملمس ، والكتلة)(١).

لذلك سنستعرض أهم قصص المانجا المصورة التي تحولت إلى رسوم متحركة – أنمى- ونبين فيها مدى تأثير فن المانجا على تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة.

شخصية jack في أنمى panadora hearts

شخصية jack في مانجا panadora hearts

(١)"اليابان المعاصرة" للكاتبة الإيطالية المتخصصة فى التاريخ والأدب اليابانى "دانيلا دى بالما"، كما قام بترجمة الكتاب "محمد صلاح الدين."

شخصية gilbert فى أنمى panadora hearts

شخصية gilbert فى مانجا panadora hearts

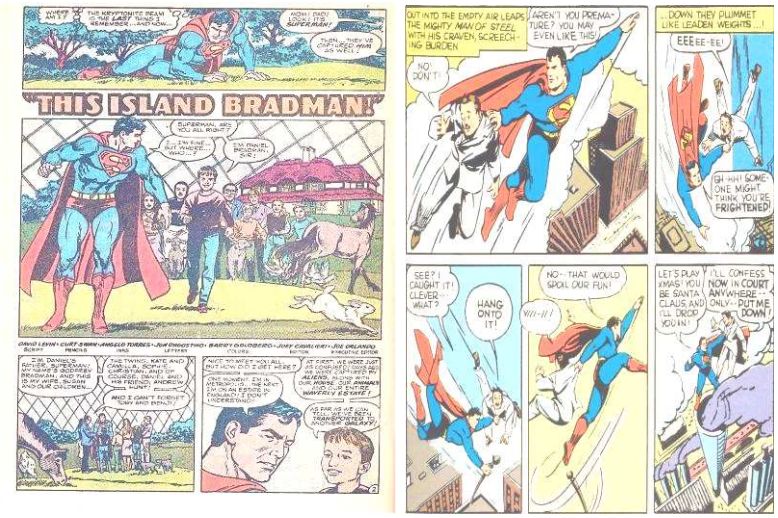
تأثير فن الكوميكس الأمريكى على ملابس الرسوم المتحركة

تشمل أول مراحل الإدراك الحسي لتكوينات ملابس الرسوم المتحركة " التفريق ما بين الشكل المشخص (Figure) وخلفيته ، وعزل الأجزاء المتعلقة بالشكل المشخص". مما يعطي فرصة في معرفة الشكل وإدراكه بمعزل عن قاعدة الزى وبنائه التركيبي ، إذ يسعى المصمم إلى ابتكار زى شمولي يجسد أبعاد الشخصية وملامحها العامة ودورها الدرامي ، ساعياً لإيصالها إلى المتلقي بأبسط واقصر الطرق ، مبتعد عن الغموض والالتباس من ناحية الشكل أو المضمون ، ولا يتم ذلك بمعزل

عـن فهـم وإدراك المعنـى العـام للشخـصية ، فـضلاً عـن الظـروف المحيطـة بالشخـصية أي الواقـع الاجتماعي والثقافي وغيرها من المؤثرات الطبيعية على سلوكيات الشخصية ، وهذه المعلومات تساعد مصمم الزى على تكوين صورة عامة عن الشخصية وطبيعتها الظاهرية والباطنية .وفن الكوميكس الأمريكي يهتم بإظهار القيم الجمالية في تصميم الشخصيات مثل (التوازن ، والإيقاع ، والتكرار ، والتضاد ، والعمق) وغيرها من أسس التصميم الجمالية التركيبية للإنتاج الفني مما يعود ذلك من تأثير على ملابس شخصيات الرسوم المتحركة وخاصة لو كانت مقتبسة من قصة كوميكس. وبفعل التطور الهائل في وسائل التكنولوجيا وآليات صناعة الأزياء في القرن العشرين أنعكس إيجابياً على الصورة المرئية للقصة المصورة ، مما أتاح الحرية أمام مصمم الأزياء لاستحداث رؤى جديدة وإبداعية في تصميم زى شخصيات القصة المصورة وشخصيات الرسوم المتحركة بوساطة العناصر التشكيلية لوحدة تصميم الزي (اللون ، والخط ، و الملمس ، والكتلة) إذ تم استعمال الإيهام البصري في التصاميم ، إذ يركز مصمم الزى الذي يطبق ويحاول أثارتها من اجل أدراك التباين بين الإشكال و الألوان.

ومن هنا نستعرض أشهر قصص الكوميكس التي تحولت إلى رسوم متحركة :

كوميكس سوبرمان super man



جزء من كوميكس سوبر مان

شكل شخصية سوبرمان فى الرسوم المتحركة

تأثير المانجا والكوميكس على ملابس الكوسبلاى

إن الصورة هي الأساس وليس الواقع، والصورة أصبحت تسبق الواقع وتمهد له، الصور تحدث أولا ثم تحدث المحاكاة لها في الواقع، لم تعد الصورة محاكاة للواقع، بل أصبح الواقع أشبه بالمحاكاة للصورة، أنظر إلى هذا في سلوك الشباب الذين يحاكون سلوك الممثلين، ولاعبي الكرة، ونجوم الفضاء وما يرونه في الأفلام والمسلسلات، وكل ذلك ينعكس من خلال محاكاتهم لتصرفاتهم وملابسهم، التي تركت الأثر الكبير على الآخرين من خلال الدور الذي لعبته ضمن الجو النفسي العام للفضاء السينوغرافي، ولذلك يتطلب من مصمم الملابس وخاصة في الأفلام مراعاة ذلك وخاصة بعد أن أصبحت الشاشة مراقبة من كل الناس بكل تفاصيلها الدقيقة.

هناك مجموعة خصائص يجب أن يراعيها مصمم ملابس الكوسبلاى حيث أن عمله دقيق كل الدقة وأشق من ذلك، وأنه بالأحرى عمل تفسيري وتوضيحي للفكرة التي يقوم عليها موضوع القصة المقتبس منها الملابس سواء مانجا أو كوميكس ، ولذلك يجب أن يعد من الأعمال النفسية إذ أنه يساعد على خلق الجو الذي هو السر الأول في نجاح الملابس(١) .ما يعني أن لمصمم ملابس الكوسبلاى مجموعة مزايا يتمتع بها منها الموهبة وسعة الخيال، والقيام بتحليل الشخصيات التي سوف تمثل بكل أبعادها، وهنا يأتي تصميم الملابس بعد دراسة شاملة للحقيقة الزمنية والتاريخية التي تدور فيها أحداث القصة المقتبس منها وطبيعة الأشخاص الذين تتمحور حولهم القصة للوصول إلى التصور الأنسب الذي يعبر عنهم.

ما يستدعي معرفة مصمم الملابس، طبيعة الشخصية، متواضع، متكبر، خجول ، ومعرفة عمر الشخصية، شاب، عجوز، كهل، ومعرفة المركز المالي والاجتماعي والذوق، رئيس عمل، غني،

(1)Ashley Lotecki, Cosplay culture: the development of interactive and living art through play, Ryerson university,canada,2006,pg5

عامل، متوسط، وحالة الشخصية العاطفية، جبان، جسور، راض بحظه، طموح، متعب، خامل، ما يستدعي إعطاء حرية للمصمم أكبر ليخرج التصميم بما يطابق الشخصية في القصة لينتج معنى ما يساعد على خلق فضاء عام يدفع العمل نحو الأمام ويخلق تشويقا وإثارة ودهشة ، وكثيرا ما يتم تبادل الأدوار بين مصمم الملابس والديكور لقرب كل منهما من الآخر، وفي أحيان أخرى يتم التعاون في ما بينهم لأن مسألة التعاون بين مهندس الديكور ومصمم الملابس من أجل إيجاد الجو اللازم، لأن المناظر تعمل على أساس علم الجمال ولها قيمة جوهرية، ولا سيما في القصص التاريخية حيث يستمد الجو من التناسق بين الملابس والأثاث مع الحوائط والأبعاد، تلك القصص التاريخية تحتاج من مصمم ملابس الكوسبلاى ، البحث والتفتيش والجهد الكبير من أجل الوصول إلى أقرب شيء للملابس التي رسمها رسام القصة المصورة على الورق ومحاكاتها بما يطابق الشخصيات في القصة المصورة - مانجا او كوميكس- وتحويلها الى ملابس حية وليست على ورق. مصطلح Cosplay يطلق على نطاق واسع على تمثيل أدوار بالأزياء ومحاولة محاكاتها بغض النظر عن المكان ، ,المرحلة أو السياق الثقافي ، لكن غالبا ما تتمحور هذه الأخيرة حول المانجا ، الكوميكس ،الأنمي ، القصص المصورة أو حتى ألعاب الفيديو ، فقد يمكن للنساء لعب أدوار الرجال (تقمص شخصياتهم) والعكس صحيح .

أزياء الكوسبلاي تختلف بين الزى البسيط والآخر الأكثر تفصيلا ، وهى مختلف اختلافا كبيرا عن الهالووين أوMardi Gras (أعياد تنكرية خاصة بالغرب) ليس الهدف من الكوسبلاي الاحتفال بأحد الأعياد الدينية أو شيء من هذا القبيل ، لكن الهدف منها هو تجسيد شخصياتهم المفضلة سواء في المانجا ، الأنمي أو ألعاب الفيديو وذلك عن طريق ارتداء لباسهم المميز . معظم الـ Cosplayersيصنعون أزياء شخصياتهم المفضلة بنفسهم ، وذلك بالرجوع إلى صورهم في الأنمي إن كانت الشخصية ضمنه أو في المانجا. أثناء صناعة الزى ، يتم الاهتمام بالتفاصيل وجودته على مقام أول بالتالي يمكن قياس مهارة الـ cosplayer بالنظر إلى مدى جودة وتعمقه مع التفاصيل الخاصة بالزى . نظرا لصعوبة خلق بعض التفاضيل الخاصة بالأزياء ، يقوم صاحب الزى بابتكار طرق جديدة وتعليم نفسهم على إتقانها ، مثل الانسيابات ، والرسم، بالإضافة إلى بعض المواد الجديدة كالألياف ، كل هذا يستعمل من اجل جعل شكل الزى دقيق . غالبا ما يرتدي هؤلاء شعرا مستعارا من أجل إعطاء صورة أكثر تشابها مع الشخصية الأصلية (١).

تأثير فن المانجا الياباني على ملابس الكوسبلاى

تعد ملابس الكوسبلاى انعكاساً مباشراً للواقع المعيش من قبل الشخصيات ضمن الإطار الزمني الذي تفرضه أحداث قصة المانجا المقتبس منها الملابس ومرحلتها التاريخية، يجب بداية أن يكون مصمم الكوسبلاى على دراية تامة بالعصر الذي تدور فيه أحداث القصة المقتبس منها ملابس

(1)Ashley Lotecki,Cosplay culture:the development of interactive and living art through play,Ryerson university,canada,2006,pg3

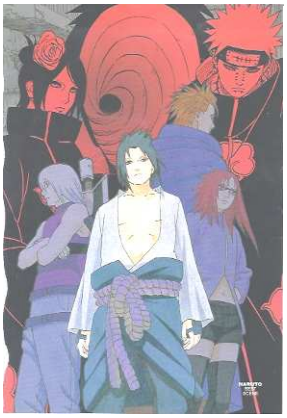
الشخصية بكل تفرعاتها السياسية، الثقافية، الاجتماعية، الاقتصادية لذلك من الضروري قراءة كل ما يتعلق بالمرحلة التاريخية الخاصة بقصة المانجا كنقطة انطلاق لتصميم الملابس.

تساعد على بناء الشخصية وتحديد هويتها(١). في الكوسبلاى، لا تنحصر مهمة الملابس في ستر العورة أو تغطية الجسد، إنها نوع من الخطاب المُكون لمنطق الشخصية، ناهيك عن كون الملابس الواجهة الدرامية الأولى ومرآة المشاهد للتعرف على الشخصية الدرامية وتكوين الانطباع الأول عنها، يجب على مصمم ملابس الكوسبلاى أن يضيف من إبداعه الخاص مع مراعاة أهمية الألوان وتركيب الزى على جسد الشخصية ضمن أبعادها الفكرية، الأمر نفسه ينطبق على أعمال البيئة، وحتى الأعمال المعاصرة. أرى أن لملابس الكوسبلاى فلسفة خاصة بها، تتقاطع مع فنون عديدة وتلخص موروث كل شعب من خلال المنمنمات والتطريزات وطرق حياكة الزي وأدواتها، لذلك نرى في أزياء الشعوب الكثير من الإشارات والرموز التي تدل على تاريخ هذا الشعب وطريقة حياته وتراكماته الثقافية.، وعند اقتباس هذه الملابس من أعمال المانجا نجد ملابس خيالية شاعرية ليس للواقع أثر فيها مثلما استخدم مناظر غريبة لكي يوحي إلينا مصمم الكوسبلاى بأن ما نراه هو تخيلات و مناظر غريبة ولذلك لان أعمال المانجا الياباني في الأصل تتميز ملابس شخصياتها بفلسفة خاصة تختلف عن شخصيات الكوميكس الأمريكي فهي تمزج بين الواقع والخيال لتجد نفسك في عالم أخر خلقه جو القصة و الرمز والخيال ليسا ملاحظات هامشية بقصة المانجا بل في بعض الأحيان يجسد بداخلهما الموضوع الذي تتناوله القصة ويعكس من خلالهما عالم ومبنى شخصية البطل والتي يقتبس ملامحها مصمم ملابس الكوسبلاى.

ومنها نستعرض بعض أعمال الكوسبلاى المقتبس من قصص المانجا الياباني لنرى ملامح انعكاس فن المانجا على ملابس الكوسبلاى

كوسبلاى شخصيات مانجا ناروتو

(1)JAYME REBECCA TAYLOR, Convention cosplay: subversive potential in Anime Fandom, B.A., The University Of Oregon,2005,pg2



كوسبلاى final fantasy

تأثير فن الكوميكس الأمريكي على ملابس الكوسبلاى

من خلال الأزياء يعلن الشخص انتماءه لبيئة ما، ولمكان وزمان وثقافة ما، مصمم الأزياء في أعمال الكوسبلاي المقتبسة من الكوميكس الأمريكي يضيف و يبين هذه القيمة وهذا المعنى لأزياء الشخصيات، يضيف إليها أفكاراً يتم التقاطها بصرياً من قِبل لا وعي المُشاهد ، فنجد في ملابس الكوسبلاى المقتبسة من الكوميكس الأمريكي المعاطف والعباءات إضافة إلى ملابس خيالية شاعرية

ليس للواقع أثر فيها مثلما استخدم مناظر غريبة لكي يوحي إلينا مصمم الكوسبلاى بأن ما نراه هو تخيلات و مناظر غريبة، بل شديدة الغرابة ضمن ظلال طويلة حالكة السواد إلى شوارع وجدران وسماء ناصعة البياض، مثلما لها علاقة بالموضات(١)، فلزاما على مصمم الكوسبلاى الأخذ بنظر الاعتبار الوقت الذي تدور فيه الأحداث والفصول فالزي هو إبراز إحدى صور الوجود الخارجي، وهو مقام للتغير إبان فترة حياته القصيرة، سريع الزوال أو قابل للاستنفاد، ومثلما هناك موضات تخرج بسرعة وتذوب بسرعة، هناك أعمال كوميكس جديدة تحتاج إلى فكرة جديدة في تصميم ملابسها مثل أفلام رجال الفضاء وأفلام العالم الافتراضي . إن مصمم الكوسبلاى لابد أن يسبغ طابعه الشخصي على الملابس بما يجعل لها هوية مميزة، فقد يجد أن بعض مكملات الزي أثناء التصميم لا تنسجم مع بقية الزي فيجب أن يراعى هذه التفاصيل.ويبقى مصمم الكوسبلاى هو الحلقة النهائية في العملية الإبداعية التي تحوي في داخلها كل الاختصاصات، والنقطة المهمة هي في معرفة الشخصيات والكيفية التي يتم بها.

بناؤها وتطورها فيجلس مع كل ذي اختصاص. مما لا جدال فيه أن ملابس شخصيات أبطال قصص الكوميكس ليست عنصرا قائما بذاته في أي قصة كوميكس بل يجب أن ننظر إليها من ناحية علاقتها بالقصة وأسلوبها الذي قد تزيد في رونقه أو تحط من قيمته ، بل تضيف الملابس قدرة جمالية لتذوق المحسوسات الفنية والمنطوية بين ثنايا القصة المصورة وتذوق الجوانب النفسية المؤدية من خلالها في الوصول إلى الغاية النهائية في توصيل مبتغى اللقطة أو المشهد المصور إلى المشاهد، وهذا هو التتويج النهائي للعملية الإبداعية سواء أكان في الكوميكس الأمريكي أو المانجا اليابانية(٢). فالإحساس العام للصورة التي نراها في ملابس الكوسبلاى المقتبسة من الكوميكس الأمريكي لا تستقيم وحدها بدون علاقتها بما يجاورها من تفاصيل أخرى و هي المظهر الكامل للشخصية، لأن قصة الكوميكس تحتوي على الكثير من الدلالات والرموز والبناء المعماري والتشكيلي لتنامي الأحداث من أجل الوصول في النهاية إلى الفكرة الرئيسية.، تعمل الملابس فيها أحيانا كرموز فأحيانا نجد أن عنصرا من عناصر الملابس له الأولوية من الأهمية بالنسبة للموضوع وفي أحيان أخرى نجد أن الملابس معنى رمزي كحذاء الشخصية ، ومصمم الكوسبلاى هنا يعمل على توظيف كل ما ذكر في ما يخص الملابس بحيث تكون ذات نسق ضمن الأنساق التي تتوحد في مصب واحد.

ومن هنا نستعرض بعض أعمال الكوسبلاى المقتبسة من الكوميكس الأمريكي

(1)Ashley Lotecki, Cosplay culture: the development of interactive and living art through play, Ryerson university,canada,2006,pg20

2)JAYME REBECCA TAYLOR, Convention cosplay: subversive potential in Anime Fandom, B.A., The University Of Oregon,2005,pg5

كوسبلاى Alice in wander land

كوسبلاى wander woman

الأثر التطبيقى للفنون داخل مصر والدول العربية

ظهور الرمز والخيال في أعمال المانجا والكوميكس ليسا ملاحظات هامشية بالقصة بل في بعض الأحيان يجسد بداخلهما الموضوع الذي تتناوله هذه الفنون وتعكس من خلالهما عالم ومبنى شخصية البطل، بخلاف الوضع في عالمنا العربي، تلاقي فن القصة المصورة سواء كان كوميكس او مانجا اهتمامًا كبيرًا من قبل الناشرين والقراء في الغرب والشرق، وتقوم حولها صناعة كاملة رائجة، لكن هذا لا يمنع أن فن القصة المصورة من حيث كونها كوميكس أومانجا تلاقي أشكالاً مختلفة من التهميش فرغم انتشارها تتم معاملتها كفن هامشي،ولكن القصة المصورة موجودة في كل مكان، وبدأت تفوز بجوائز أدبية محترمة، وهي بالفعل تؤثر في الثقافة بدرجة كبيرة، ورغم ذلك يراها البعض مجرد أفلام على ورق ،وبعد أن كان العالم العربي مجرد سوق استهلاكية لهذه الفنون و مستقبل لا طائل له، صار متفاعلا مع التغيير الحاصل في مجتمعه و أصبح أكثر انسجاما مع هذه الفنون و أكثر انفتاحا من ذي قبل عبر الاطلاع و متابعة عن حرص البلدان المصدرة لهذا المنتج الفني ، وبعد تجربة لا بأس بها بات العالم العربي يفكر جديا في دخول المعركة و بدء عمل محترف يمثله وسط السوق العالمية للإنتاج بعد السمعة السيئة المنتشرة داخل البلدان العربية و خارجها حول إنتاجنا الضعيف و المتذبذب و المقتصر في أغلبه على رسومات و عجائن لا تسمن و لا تغني من جوع.

انتشار فنون المانجا والكوميكس والكوسبلاى والرسوم المتحركة في العالم العربي

هناك عوامل أثرت في سرعة انتشار فنون مثل المانجا والكوميكس والكوسبلاى والرسوم المتحركة في عالمنا العربي أبرزها البث التلفزيوني الأجنبي قبل أن يساهم البث العربي ، فقد كان العرب من متابعي القنوات الأجنبية سواء الخاصة بعرض الأنمي الياباني أو الأمريكي وغيرها و هذا لم يمنع شريحة مهمة من العرب من متابعة هذا الإبداع حتى لو كانت هناك مشكلة اللغة أحيانا كثيرة ، و ليس بالوقت الطويل حتى بادر العرب أيضا بدبلجة الأنميات للغة العربية و بثها من حين لآخر عبر قنواتها القليلة .،أيضا من أبرز العوامل الأخرى شبكة الاتصال الانترنت و مختلف المواقع الشخصية و الاجتماعية و كذا المنتديات التي ساهمت بشكل كبير في نشر ثقافة هذه الفنون و توضيح ذلك المفهوم الغريب عن مجتمعنا و الذي اقترن بمفهوم قديم هو أفلام الكرتون و للأسف لازال هذا الاقتران متواجدا حتى اللحظة.

ومن الأمور التي ساهمت و لو بشكل متفاوت في نشر هذه الثقافة، أبرزها المهاجرين من الشعوب العربية الذين كانوا شبه سباقين للإطلاع على هذا العالم في دول قد سبقتنا إليه و بالتالي كانت لهم الخطوة الأولى في التعرف عليها و الإلمام بها ثم كان لهم الدور في نقلها لوطنهم الأم و منهم من انتقل من خلال مؤسسات ثقافية و اجتماعية أو عبر مؤسسات حكومية كالسفارات إلى تنظيم فعاليات و مهرجانات لفتح المجال أمام العالم العربي للاضطلاع أكثر فأكثر على الآخر و اهتماماته و إنتاجه الفكري و الثقافي و الفني.

فعرفت البلاد العربية أمثال هذه المحطات الفنية التثقيفية و كانت فرصة أمام الكثير ممن حالفهم الحظ لحضورها و معايشتها و بعد هذه الأنشطة المؤسساتية بدأ بعض الأفراد في

أنشطة فردية في أغلبها كان الهدف مادي لكن لم يمنع تواجد التأثير الثقافي و الكلام هنا عن المحلات التي أصبحت تنتشر مع الوقت و المخصصة لبيع مرفقات هذه الثقافات والفنون من أسطوانات و ألبسة و ألعاب و صور تذكارية و حتى تواقيع بعض المخرجين و هذا أفرز لنا الجيل الصاعد فلم يعد غريبا في بعض الدول العربية وجود أنشطة ثقافية لظاهرة الكوسبلاي و أيضا عرض بعض التمثيليات لمشاهد من الرسوم المتحركة بل تأدية كثير من المقاطع الموسيقية كموسيقى البداية و النهاية لبعض أعمال الرسوم المتحركة. ، في ظل هذا الاهتمام و المتابعة و الرغبة في الغوص أكثر في عالم القصة المصورة والرسوم المتحركة ، كانت لنا وقفة مهمة مع ظاهرة الترجمة و الدبلجة للعربية، فبعدما كان الأمر يقتصر على الشركات والهيئات الرسمية التي كانت لها دائما الأفضلية من ناحية الوسائل والمصادر فلم يعد الأمر حاليا احتكارا عليهم، بل صار من الطبيعي تواجد أعمال واجتهادات فردية من قبل أشخاص عاديين اجتمعوا على هدف واحد هو الترجمة أو الدبلجة فعملوا معا و طوروا من وسائلهم و قدراتهم و نتيجة لمنتجاتهم و جودة عملهم أصبح لهم صيت ومكانة وسط العالم العربي و لاقوا اهتمام حتى من قِبل الوسط الإعلامي.،الآن و لأول مرة نرى منتج عربي يرتقي لشروط الاحتراف العالمية على شاشتنا العربية مثلا في المسلسل " البطل الأسطورة " الذي أنتجته و عرضته قناة الجزيرة للأطفال لبطله صلاح الدين و للإشارة فهو رسوم متحركة لا يتحدث عن أي حقائق تاريخية حقيقية أو مرتبط بشخصية صلاح الدين الأيوبي بل هو إنتاج درامي مغامراتي مختلف تماما و يمكننا اعتبار أن هذه الرسوم المتحركة قد يكون بداية نقلتنا لمستوى آخر من علاقتنا مع الرسوم المتحركة التي لازالت في تقدم دائم وتعد بمستقبل مختلف تماما عن الماضي .

شخصية صلاح الدين في مسلسل البطل الأسطورة

المجلات العربية المصورة

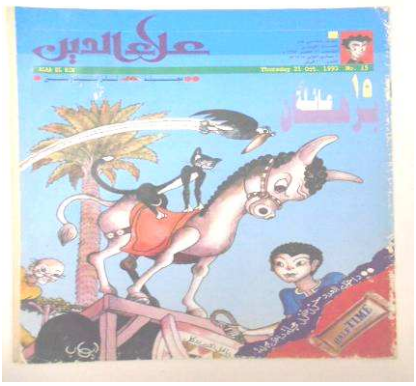
- **مجلة سمير**

صدرت عام ١٩٥٦م عن دار الهلال في مصر ومازالت تصدر.

- **مجلة ماجد**

تصدر في الإمارات عن مؤسسة الاتحاد للصحافة والنشر منذ عام ١٩٧٩م وهي منتظمة في الصدور أسبوعيا حتى الآن وصدر منها ما يزيد عن تسعة آلاف عدد وتعتبر مجلة الأطفال الأولى في منطقة الخليج.

مجلة علاء الدين

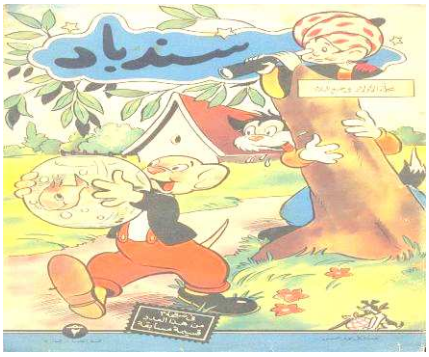


{تصدر في مصر عن مؤسسة الأهرام ١٩٩٤م}

مجلة باسم

{ تصدر عن الشركة السعودية للأبحاث والتسويق منذ عام ١٩٨٥م .}

- **مجلة السندباد :**



المراجع

اولا المراجع العربية

(١) ا.د/ سهيلة حسن عبدالله المنتصر اليماني ، ماذا تعرف عن فن وعلم تصاميم الأزياء ، جامعة أم القرى ، بدون تاريخ

(٢)"اليابان المعاصرة" للكاتبة الإيطالية المتخصصة فى التاريخ والأدب اليابانى "دانيلا دى بالما"، كما قام بترجمة الكتاب "محمد صلاح الدين ."

(٣) د. نصرة عبدالله البستكى ،اليابان والخليج:إستراتيجية العلاقات والمشروع النهضوى /فكرسياسة،المؤسسة العربية للدراسات والنشر ،٢٠٠٤،الطبعة الأولى ، صـ٢٠

ثانيا المراجع الانجليزية

(1)Aaron Meskin, Roy T. cook ,The Art of Comics: A Philosophical Approach, Publisher: Wiley-Blackwell; first edition (9 Feb 2012), ,pg14

(2)Ashley Lotecki, Cosplay culture: the development of interactive and living art through play, Ryerson university,canada,2006,pg5,3

(3)Jason Thompson, Manga The Complete Guide, published by Del Rey Group, New York, 2007,pg12,pg16,17,pg23

(4)JAYME REBECCA TAYLOR, Convention cosplay: subversive potential in Anime Fandom, B.A., The University Of Oregon,2005,pg2

(5)Robert G.weiner; forewords by Elizabeth figa and Derek parker Royal; after words by Stephen weiner, Graphic Novels and comics in libraries and archives: essay son readers, research, history and cataloging, McFarland company,INC,2010,pg10,11,12

(6)Marc Bernabe, Japanese in manga Land Learning The Basics, published by Japan publication trading, first printing, April 2003, pg8.

THE REFLECTION OF THE CULTURE OF THE ART OF MANGA AND COMICS ON ANIMATION CLOTHES AND COSPLAY CLOTHES.

[An analytical study]

Abstract

Winding study to examine the mechanisms of convergence and divergence in the art of manga comics and manga comics as a new source for the design of the study and reflection on the clothing design and discovery of new job descriptions for the design of clothing, such as design animation clothes and cosplay clothes.

The research will focus on the study of branches and aspects of the culture of the art of Japanese manga and American comics and discover the aesthetics of the arts and employed in the design of clothing animation and cosplay clothes and do this in the form of an analytical study of all of America, Japan and the impact of this study on Egypt and the Arab states.

The research will be studied clothes manga characters and comics on the leaves, as well as track the evolving clothes these characters when converted from the leaves to the cinema and television screens in the form of animation (anime), as well as when young boys simulation these characters, including the so-called cosplay.

It will be part of the study in chapters will address a reflection of both the culture of manga, comics and application of its beauty in designing animation and cosplay clothes, and considered fashion design manga characters and comics all of its parts (lines, colors, and removal) is characterized by change and diversity associated with obvious variables and effective variations in the scene that revolves around storyboard whether Manga or Comics.