



دار المنظومة  
DAR ALMANDUMAH  
الرواد في قواعد المعلومات العربية

العنوان:	انعكاس ثقافة فن المانجا والكوميكس على تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاي : دراسة تحليلية
المصدر:	مجلة بحوث التربية النوعية
الناشر:	جامعة المنصورة - كلية التربية النوعية
المؤلف الرئيسي:	الطحان، أحمد السيد
مؤلفين آخرين:	شاهين، أنجي أحمد بدير(م. مشارك)
المجلد/العدد:	ع36
محكمة:	نعم
التاريخ الميلادي:	2014
الشهر:	أكتوبر
الصفحات:	312 - 336
رقم MD:	918613
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
اللغة:	Arabic
قواعد المعلومات:	EduSearch
مواضيع:	الفنون التشكيلية، التطريز، الرسوم المتحركة، التصميم، ملابس الرسوم المتحركة، ملابس الكوسبلاي، فن المانجا، الكوميكس، الدراسات التحليلية
رابط:	<a href="http://search.mandumah.com/Record/918613">http://search.mandumah.com/Record/918613</a>

© 2021 دار المنظومة. جميع الحقوق محفوظة.  
هذه المادة متاحة بناء على الإتيافاق الموقع مع أصحاب حقوق النشر، علما أن جميع حقوق النشر محفوظة.  
يمكنك تحميل أو طباعة هذه المادة للاستخدام الشخصي فقط، ويمنع النسخ أو التحويل أو النشر عبر أي  
وسيلة (مثل مواقع الانترنت أو البريد الالكتروني) دون تصريح خطي من أصحاب حقوق النشر أو دار  
المنظومة.

---

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

إعداد

انجى احمد بدير شاهين  
الباحثة بقسم الملابس الجاهزة

د. / أحمد السيد الطحان  
أستاذ تكنولوجيا الملابس الجاهزة  
بكلية الفنون التطبيقية بدمياط

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

---

## انعكاس ثقافة فن المانجا والكوميكس

على تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاي.

[دراسة تحليلية]

إعداد

انجي احمد بدير شاهين\*\*

أ.د. / أحمد السيد الطحان\*

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 الكوسبلاي، وسيكون تركيز البحث على دراسة فروع وجوانب ثقافة فن المانجا الياباني والكوميكس الأمريكي واكتشاف جماليات هذه الفنون وتوظيفها في تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاي 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 تطور ملابس هذه الشخصيات عند تحويلها من الأوراق إلى شاشات السينما والتلفزيون على شكل رسوم متحركة (الانمي) وكذلك عند محاكاة الشباب لهذه الشخصيات بما يسمى الكوسبلاي، وسيكون إطار الدراسة في فصول ستتناول انعكاس كل من ثقافة المانجا والكوميكس وتطبيق جمالياتهم في تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاي، ويعتبر تصميم أزياء شخصيات المانجا والكوميكس بجميع أجزائه (خطوط، وألوان، وإبعاد) يتسم بالتغير والتنوع المرتبط بديهيا بالمتغيرات والتنوعات الفعالة في المشهد الذي تدور حوله القصة المصورة سواء مانجا أو كوميكس، فوجوده الفعلي ( الفني، والجمالي) المميز يحمل صفة الاتصال المباشر فن 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 إنجاز شكل مميز يحمل الخصائص والأبعاد الحقيقية لوحدات التصميم المطلوبة.

\* أستاذ تكنولوجيا الملابس الجاهزة بكلية الفنون التطبيقية بدمياط  
الباحثة بقسم الملابس الجاهزة

## المقدمة :

إن التغييرات 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 وازدياد سيطرة العوامل المادية و الواقع الممتلئ بالتناقضات، ويعتبر تصميم الأزياء هو الركيزة في أي تغيير يحدث على الملابس ، ولو بحثنا في هذا العالم لوجدنا أنه بحرولو غصنا في أعماقه لوجدنا اسرار تعرفنا عليها والغاز 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 الكوسبلاي.

وسيكون تركيز البحث على دراسة فروع وجوانب ثقافة فن المانجا الياباني والكوميكس الأمريكي واكتشاف جماليات هذه الفنون وتوظيفها في تصميم ملابس الرسوم المتحركة وملابس الكوسبلاي 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 لآبد من دراسة هذه الفنون دراسة شاملة من حيث دراسة تاريخ فن المانجا والكوميكس ودراسة جوانبهم الجمالية . ودراسة الاختلاف بين الانمي الياباني والأمريكي وكيفية انعكاس ذلك على تصميم ملابس الانمي وكذلك ملابس الكوسبلاي cosplay وهذا الأخير يعتبر المهد الأول له في اليابان ،

(١) د. نصره عبدالله البستكي ،اليابان والخليج:إستراتيجية العلاقات والمشروع النهضوي /فكرسياسة المؤسسة العربية للدراسات والنشر، ٢٠٠٤، الطبعة الأولى ، ص٢٠

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

(٣) د.١ / 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 نقرأها بشغف بوهى بلاد عملية جدا كل ماتقوم به تقريبا لديه هدف محدد ومنها المانجا إذ أصبحت وسيلة هامة في نقل الثقافة اليابانية أسواق العالم فالمانجا أصبحت سفيرا خاصا لليابان تنقل تراثها وتقاليدها وأسلوب حياتها فالمانجا التي نتحدث عنها هي وببساطة الكوميكس الياباني وهي 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. وتتميز المانجا أيضاً في أنها تقرأ من اليمين إلى اليسار عكس الكوميكس الغربي. وتوجد في اليابان أكثر من ثلاثة عشر مجلة متخصصة في المانجا تصدر أسبوعياً. وتبع ما يقرب من ٣٦٠ مليون نسخة سنوياً<sup>(١)</sup>. ويشمل جمهور المانجا جميع المراحل العمرية. وتمتد قصة المانجا الواحدة إلى آلاف الصفحات. الأمر الذي يتطلب مقدرة خاصة من الكاتب للحفاظ على إيقاع الأحداث. وغالباً ما يكون كاتب المانجا هو الرسام في الوقت ذاته. وحينها 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 وأكثره شعبية بل إنها عندما بدأت كانت تحمل طابع الكاريكاتير أي النقد العام، ومبيعاتها أسبوعياً 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<sup>(٢)</sup>، وتعد ثقافة المانجا متداولة في كل الأوساط 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)<sup>(٣)</sup>، الذي خلق نمطاً جديداً ومنهلاً في حينه، مارس

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

(1) Jason Thompson, Manga The Complete Guide, published by Del Rey Group, New York, 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 وعلى يد المخرج (هايازو ميازاكي) الذي كتب ورسم قصة الفيلم (Howl's Moving Castle). ليحصل به على جائزة اوسكار أفضل فيلم كارتون. و لتتحول أفلام كارتون المانجا إلى ظاهرة عالمية من بعده. وهكذا أصبح الباب مفتوحاً للدخول إلى المرحلة الثانية (١).



جزء من مانجا قلعة هاول المتحركة



شكل رقم (١٧) أنمي قلعة هاول المتحركة

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

الكوميكس هي شكل خاص وذو أهمية متضردة 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 راقٍ ومميز يعتمد على السرد القصصي بواسطة الكوادر المصورة، وهذا الفن الجميل له مكانته في العالم الغربي ويدعى الفن التاسع لهم، وهنالك مدارس متعددة في هذا الفن أشهرها المدرسة الأمريكية والمدرسة الأوروبية والمدرسة اليابانية وفي هذا الفصل سنتحدث عن المدرسة الأمريكية<sup>(١)</sup>.

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 ألعاب عديدة عنها أيضاً.

### بداية صناعة الكوميكس في أمريكا

في العقود الأخيرة من القرن التاسع عشر كانت عبارة عن حلقات مسلسل تنشر في الصحف اليومية ولما توفرت بمرور السنين كم كبير من هذه الحلقات فكر ناشري الصحف في جمعها في كتب وهكذا ظهر أول كتاب كوميكس من إصدار مجموعة الصحف الأمريكية هيرست إذ قامت بتجميع حلقات ناجحة كانت تنشر في صحيفتها نيويورك أمريكان بعنوان يلو كيد أو الفتى الأصفر لفنان الكوميكس الأمريكي ريتشارد اوتكولت وذلك عام ١٨٩٧.

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

و في عام ١٩٢٩ ظهرت أول مجلة كوميكس تنشر أعمالاً وضعت خصيصاً لها وكان اسمها ذا فاينز (The Funnies) وهي لأول مرة في عالم الكوميكس تصدر ملونه بالكامل وصد منها ٣٦ عدد<sup>(٢)</sup>.

### العصر الذهبي للكوميكس وانتهائه :

اجمع كل خبراء وهواة الكوميكس على أن عام ١٩٣٤ هو بداية العصر الذهبي للكوميكس الأمريكي، إن شخصية سوبرمان كانت الشرارة الأولى لظهور السوبرهيرو وكانت من ابتكار جو شيلستر و جيرري سيجال، في نفس العام ظهرت شخصية شينا ملكة الأدغال، ذلك في مجلة جامبو كوميكس، في عام ١٩٣٩ ابتكر الفنانان بوب كين و بيل فينجر شخصية بات مان وذلك 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

(2) 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



غلاف مجلة JUMBO COMICS



كوميكس سوپر مان



مجلة Marvel Mystery Comics



العدد ٦٨ من مجلة detective comics



صدرت هذه المجلة وهى بداية مارفل كوميكس وكان من إبطائها الأوائل HUMAN , TORCH, sub -mariner, the angel (١) وفى عام ١٩٤٠ ظهر كابتن مارفل لينضم إلى أسرة DC في نفس العام انضم إلى أسرة DC شخصيات البرق و الفانوس الأخضر و الرجل الصقرو ينضم رويين إلى الوطواط وتظهر جمعية All-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 آلات باردة لا تعترف بالمشاعر، مما يجعلها أكثر انتقاداً من العين البشرية خصوصاً أن قدرتها على غرلة الألوان قوية، التغيرات التي شاهدها 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 مثلاً دفعت إلى تطوير هذا المجال بشكل درامي، لأنها تطلبت تعاملًا مختلفًا مع الأقمشة ونوعيتها وكذلك درجات ألوانها. ففي أفلام الأبيض والأسود مثلاً، 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 الثقالي 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 في هذا الفصل على كيفية الاستفادة من أسس بناء فن المانجا والكوميكس في تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة، وتتطور فن الرسوم المتحركة في أمريكا 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" أو 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 الزي على تكوين التصور الأولي، ومن ثم يشرع في تخطيط الجسم المفترض للتصميم، إذ يجتهد في وضع تخطيط قريباً من الصورة النهائية التي يسعى إلى تحقيقها وهنا يلجأ إلى تطبيق أساس الإبهار البصري على العناصر التشكيلية للزي ( الخطوط، والألوان، والملمس، والكتلة<sup>(١)</sup>).

لذلك سنستعرض أهم قصص المانجا المصورة التي تحولت إلى رسوم متحركة - أنمي -

ونبين فيها مدى تأثير فن المانجا على تصميم ملابس شخصيات الرسوم المتحركة.



شخصية jack في أنمي pandora hearts



شخصية jack في مانجا pandora hearts

(١) "اليابان المعاصرة" للكاتبة الإيطالية المتخصصة في التاريخ والأدب الياباني "دانيلا دي بالما"، كما قام بترجمة الكتاب "محمد صلاح الدين".



شخصية gilbert فى انمى panadora hearts



شخصية gilbert فى مانجا panadora hearts

### تأثير فن الكوميكس الأمريكى على ملابس الرسوم المتحركة

تشمل اول مراحل الإدراك الحسى 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 واقتصر الطرق ، مبتعد عن الغموض والالتباس من ناحية الشكل أو المضمون ، ولا يتم ذلك بمعزل

عن فهم وإدراك المعنى العام للشخصية ، فضلاً عن الظروف المحيطة بالشخصية أي الواقع الاجتماعي والثقافي وغيرها من المؤثرات الطبيعية على سلوكيات الشخصية ، وهذه المعلومات تساعد مصمم الزي 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. ويفعل التطور الهائل في وسائل التكنولوجيا وآليات صناعة الأزياء في القرن العشرين انعكس إيجابياً على الصورة المرئية للقصة المصورة، مما أتاح الحرية أمام مصمم الأزياء لاستحداث رؤى جديدة وإبداعية في تصميم زي شخصيات القصة المصورة وشخصيات الرسوم المتحركة بواسطة العناصر التشكيلية لوحدة تصميم الزي (اللون، والخط، واللمس، والكتلة) إذ تم استعمال الإيهام البصري في التصاميم، إذ يركز مصمم الزي الذي يطبق ويحاول أثارها من أجل أدراك التباين بين الإشكال والألوان.

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

### كوميكس سوبرمان super man



جزء من كوميكس سوبر مان



شكل شخصية سوبرمان في الرسوم المتحركة

### تأثير المانجا والكوميكس على ملابس الكوسبلاي

إن الصورة هي الأساس وليس الواقع، والصورة أصبحت تسبق الواقع وتمهد له، الصور تحدث أولاً ثم تحدث المحاكاة لها في الواقع، ثم تعد الصورة محاكاة للواقع، بل أصبح الواقع أشبه بالمحاكاة للصورة، أنظر إلى هذا في سلوك الشباب الذين يحاكون سلوك الممثلين، ولأعبي 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 الكوسبلاي 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<sup>(١)</sup>. ما يعني أن لمصمم ملابس الكوسبلاي 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 والنوق، 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 تشويقاً وإثارة ودهشة، وكثيراً 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 الكوسبلاي، 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 غالباً ما تتمحور هذه الأخيرة حول المانجا، الكوميكس، الأنمي، القصص المصورة أو حتى ألعاب الفيديو، فقد يمكن للنساء لعب أدوار الرجال (تتمصص شخصياتهم) والعكس صحيح.

أزياء الكوسبلاي تختلف بين الزى البسيط والآخر الأكثر تفصيلاً، وهي مختلف اختلافاً كبيراً عن الهالويين أو Mardi 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 Cosplayers يصنعون 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 وتعمته مع التفاصيل الخاصة بالزى. نظراً لصعوبة خلق بعض التفاصيل الخاصة بالأزياء. يقوم صاحب الزى بابتكار طرق جديدة وتعليم أنفسهم على إتقانها، مثل الانسيابات، والرسم. بالإضافة إلى بعض المواد الجديدة كالألبياف. كل هذا يستعمل من أجل جعل شكل الزى دقيق. غالباً ما يرتدي هؤلاء شعراً مستعاراً من أجل إعطاء صورة أكثر تشابهاً مع الشخصية الأصلية (١).

#### تأثير فن المانجا الياباني على ملابس الكوسبلاي

تعد ملابس الكوسبلاي 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 الكوسبلاي 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<sup>(١)</sup>. في الكوسبلاي، لا تنحصر مهمة الملابس في ستر العورة أو تغطية الجسد، إنها نوع من الخطاب المكون لمنطق الشخصية، ناهيك عن كون الملابس الواجهة الدرامية الأولى ومرآة المشاهد للتعرف على الشخصية الدرامية وتكوين الانطباع الأول عنها، يجب على مصمم ملابس الكوسبلاي أن يضيف من إبداعه الخاص مع مراعاة أهمية الألوان وتركيب الزي على جسد الشخصية ضمن أبعادها الفكرية. الأمر نفسه ينطبق على أعمال البيئة، وحتى الأعمال المعاصرة. أرى أن ملابس الكوسبلاي 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 الكوسبلاي بأن ما نراه هو تخيلات و مناظر غريبة ولذلك لأن أعمال المانجا الياباني في الأصل تتميز ملابس شخصياتها بفلسفة خاصة تختلف عن شخصيات الكوميكس الأمريكي فهي تمزج بين الواقع والخيال لتجد نفسك في عالم آخر خلقه جو القصة و الرمز والخيال ليسا ملاحظات هامشية بقصة المانجا بل في بعض الأحيان يجسد بداخلهما الموضوع الذي تتناوله القصة ويعكس من خلالها عالم ومبنى شخصية البطل والتي يقتبس ملامحها مصمم ملابس الكوسبلاي.

ومنها نستعرض بعض أعمال الكوسبلاي المقتبس من قصص المانجا الياباني لنرى ملامح

انعكاس فن المانجا على ملابس الكوسبلاي

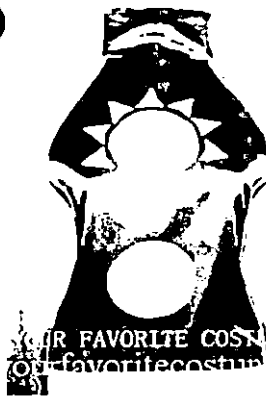
### كوسبلاي شخصيات مانجا ناروتو



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



كوسبلاي final fantasy







### تأثير فن الكوميكس الأمريكي على ملابس الكوسبلاي

من خلال الأزياء يعلن الشخص انتماءه لبيئة ما، ومكان وزمان وثقافة ما، مصمم الأزياء في أعمال الكوسبلاي المقتبسة من الكوميكس الأمريكي يضيف و يبين هذه القيمة وهذا المعنى لأزياء الشخصيات، يضيف إليها أفكارا يتم التقاطها بصريا من قبل لا وعي المشاهد ، فنجد في ملابس الكوسبلاي المقتبسة من الكوميكس الأمريكي المعاطف والعباءات إضافة إلى ملابس خيالية شاعرية

ليس للواقع أثر فيها مثلما استخدم مناظر غريبة لكي يوحي إلينا مصمم الكوسبلاي بأن ما نراه هو تخيلات ومناظر غريبة، بل شديدة الغرابة ضمن ظلال طويلة حالكة السواد إلى شوارع وجدران وسماء ناصعة البياض، مثلما لها علاقة بالموضات<sup>(1)</sup>: فلزاما على مصمم الكوسبلاي الأخذ بنظر الاعتبار الوقت الذي تنور 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 الكوسبلاي لابد أن يسبق 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 الكوسبلاي هو الحلقة النهائية في العملية الإبداعية التي تحوي في داخلها كل الاختصاصات، والنقطة المهمة هي في معرفة الشخصيات والكيفية التي يتم بها .

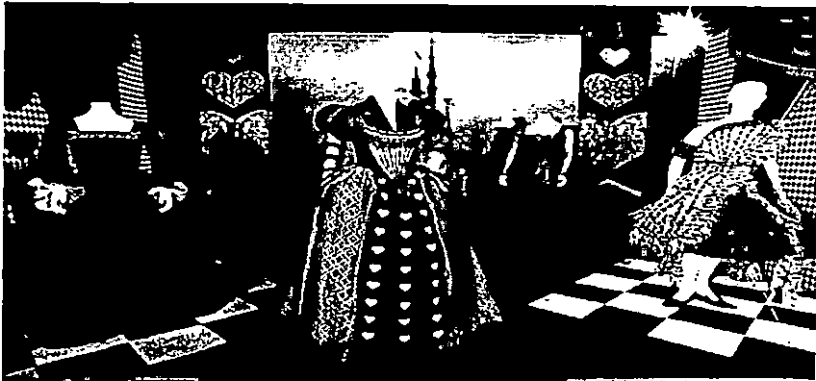
بناؤها وتطورها فيجلس مع كل ذي اختصاص. مما لا جدال فيه أن ملابس شخصيات أبطال قصص الكوميكس ليست عنصرا قائما بذاته في أي قصة كوميكس بل يجب أن ننظر إليها من ناحية علاقتها بالقصة وأسلوبها الذي قد تزيد في رونقه أو تحط من قيمته، بل تضيف الملابس قدرة جمالية لتذوق المحسوسات الفنية والمنطوية بين ثنايا القصة المصورة 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<sup>(2)</sup>. فالإحساس العام للصورة التي نراها في ملابس الكوسبلاي المقتبسة من الكوميكس الأمريكي لا تستقيم وحدها بدون علاقتها بما يجاورها من تفاصيل أخرى وهي 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 الكوسبلاي هنا يعمل على توظيف كل ما ذكر في ما يخص الملابس بحيث تكون ذات نغمة ضمن الأنساق التي تتوحد في مصب واحد .

ومن هنا نستعرض بعض أعمال الكوسبلاي 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

كوسبلاي Alice in wander land





كوسبلاي wander woman



## الأثر التطبيقي 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 خلالها عالم ومبنى شخصية البطل، بخلاف الوضع في عالمنا العربي، تلاقى فن القصة المصورة سواء كان كوميكس أو مانجا اهتماماً كبيراً من قبل الناشرين والقراء في الغرب والشرق، وتقوم حولها صناعة كاملة رائجة، لكن هذا لا يمنع أن فن القصة المصورة من حيث كونها كوميكس أو مانجا تلاقى أشكالاً مختلفة من التهميش فرغم انتشارها تتم معاملتها كفن هامشي، ولكن القصة المصورة موجودة في كل مكان، ويدات تفوز بجوائز أدبية محترمة، وهي بالفعل تؤثر في الثقافة بدرجة كبيرة، ورغم ذلك يراها البعض مجرد أفلام على ورق ويعد أن كان العالم العربي مجرد سوق استهلاكية لهذه الفنون ومستقبل لا طائل له، صار متفاعلاً مع التغيير الحاصل في مجتمعه وأصبح أكثر انسجاماً مع هذه الفنون وأكثر انفتاحاً من ذي قبل عبر الاطلاع ومتابعة عن حرص البلدان المصدرة لهذا المنتج الفني، وبعد تجربة لا بأس بها بات العالم العربي يفكر جدياً في دخول المعركة وبدء عمل محترف يمثله وسط السوق العالمية للإنتاج بعد السمعة السيئة المنتشرة داخل البلدان العربية وخارجها حول إنتاجنا الضعيف والمتذبذب والمقتصر في أغلبه على رسومات وعجائن لا تسمن ولا تغني من جوع.

## انتشار فنون المانجا والكوميكس والكوسبلاي والرسوم المتحركة في العالم العربي

هناك عوامل أثرت في سرعة انتشار فنون مثل المانجا والكوميكس والكوسبلاي 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 وهذا لم يمنع شريحة مهمة من العرب من متابعة هذا الإبداع حتى لو كانت هناك مشكلة اللغة أحياناً كثيرة، وليس بالوقت الطويل حتى يادر العرب أيضاً بديجة الأنميات للغة العربية وبثها من حين لآخر عبر قنواتها القليلة، أيضاً من أبرز العوامل الأخرى شبكة الاتصال الانترنت ومختلف المواقع الشخصية والاجتماعية وكذا المنتديات التي ساهمت بشكل كبير في نشر ثقافة هذه الفنون وتوضيح ذلك المفهوم الغريب عن مجتمعنا والذي اقترن بمفهوم قديم هو أفلام الكرتون ولأسف لازال هذا الاقتران متواجداً حتى اللحظة.

ومن الأمور التي ساهمت ولو بشكل متفاوت في نشر هذه الثقافة، أبرزها المهاجرين من الشعوب العربية الذين كانوا شبه سباقين للإطلاع على هذا العالم في دول قد سبقتنا إليه وبالتالي كانت لهم الخطوة الأولى في التعرف عليها والإمام بها ثم كان لهم الدور في نقلها لوطنهم الأم ومنهم من انتقل من خلال مؤسسات ثقافية واجتماعية أو عبر مؤسسات حكومية كالسفارات إلى تنظيم فعاليات ومهرجانات لفتح المجال أمام العالم العربي للاضطلاع أكثر فأكثر على الآخر واهتماماته وإنتاجه الفكري والثقافي والفني.

فعرفت البلاد العربية أمثال هذه المحطات الفنية التثقيفية وكانت فرصة أمام الكثير ممن حالقهم الحظ لحضورها ومعايشتها وبعد هذه الأنشطة المؤسسية بدأ بعض الأفراد في

أنشطة فردية في أغلبها كان الهدف مادي لكن لم يمنع تواجد التأثير الثقافى والكلام هنا عن المحلات التي أصبحت تنتشر مع الوقت والمخصصة لبيع مرفقات هذه الثقافات والفنون من أسطوانات والبسة والعباب وصور تذكارية وحتى تواقع بعض المخرجين وهذا أفرز لنا الجيل الصاعد فلم يعد غريباً في بعض الدول العربية وجود أنشطة ثقافية لظاهرة الكوسبلاي وأيضاً عرض بعض التمثيليات لمشاهد من الرسوم المتحركة بل تأدية كثير من المقاطع الموسيقية كموسيقى البداية والنهاية لبعض أعمال الرسوم المتحركة. ، في ظل هذا الاهتمام والمتابعة والرغبة في الغوص أكثر في عالم القصة المصورة والرسوم المتحركة ، كانت لنا وقفة مهمة مع ظاهرة الترجمة والديبلجة للعربية، فبعدما كان الأمر يقتصر على الشركات والهيئات الرسمية التي كانت لها دائماً الأفضلية من ناحية الوسائل والمصادر فلم يعد الأمر حالياً احتكاراً عليهم، بل صار من الطبيعي تواجد أعمال واجتهادات فردية من قبل أشخاص عاديين اجتمعوا على هدف واحد هو الترجمة أو الديبلجة فعملوا معاً وطوروا من وسائلهم وقدراتهم ونتيجة لمنتجاتهم وجودة عملهم أصبح لهم صيت ومكانة وسط العالم العربي ولاقوا اهتمام حتى من قبل الوسط الإعلامى..الآن ولأول مرة نرى منتج عربي يرتقى لشروط الاحتراف العالمية على شاشتنا العربية مثلاً في المسلسل " البطل الأسطورة " الذي أنتجته وعرضته قناة الجزيرة للأطفال لبطله صلاح الدين وللإشارة فهو رسوم متحركة لا يتحدث عن أي حقائق تاريخية حقيقية أو مرتبط بشخصية صلاح الدين الأيوبي بل هو إنتاج درامي مغامراتي مختلف تماماً ويمكننا اعتبار أن هذه الرسوم المتحركة قد يكون بداية نقلتنا لمستوى آخر من علاقتنا مع الرسوم المتحركة التي لازالت في تقدم دائم وتعد بمستقبل مختلف تماماً عن الماضي .

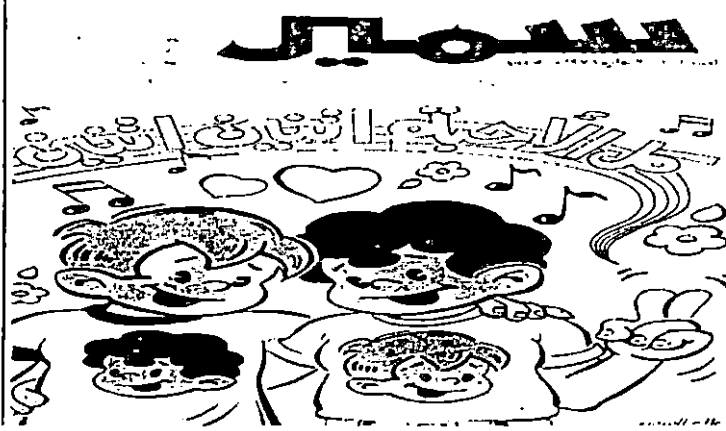


شخصية صلاح الدين في مسلسل البطل الأسطورة

## 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 أسبوعياً حتى الآن وصدر منها ما يزيد عن تسعة آلاف عدد وتعتبر مجلة الأطفال الأولى في منطقة الخليج.



مجلة باسم



{ تصنر عن الشركة السعودية للأبحاث

والتسويق منذ عام ١٩٨٥ م . }

مجلة علاء الدين



{ تصنر في مصر عن مؤسسة الأهرام ١٩٩٤م }

• مجلة السندباد :



المراجع

اولا المراجع العربية

- (١) د/ سهيلة حسن عبدالله المنتصر اليماني ، ماذا تعرف عن فن وعلم تصاميم الأزياء . جامعة أم القرى ، بدون تاريخ
- (٢) "اليابان المعاصرة" للكاتبة الإيطالية المتخصصة في التاريخ والأدب الياباني "دانيلا دي بالما" ، كما قام بترجمة الكتاب "محمد صلاح الدين" .
- (٣) د. نصره عبدالله البستكي ، اليابان والخليج: إستراتيجية العلاقات والمشروع النهضوي /فكرسياسة، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ، ٢٠٠٤، الطبعة الأولى ، ص٢٠٤



ثانياً 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.