مجلة
علوم التصميم والفنون التطبيقية

التأثيرات القوطية في إنتاج أفلام الرسوم المتحركة

آلاء محمد أحمد معوض [١] منال عبد الرحيم [٢] رحاب الله أحمد هاني [٣]

١ معيدة بكلية الفنون والتصميم بجامعة أكتوبر للعلوم الحديثة والآداب، مصر.
٢ أستاذ بكلية الفنون التطبيقية ورئيس قسم الزخرفة، جامعة حلوان، مصر.
٣ مدرس بكلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، مصر

Submit Date:2024-04-12 16:06:17 | Revise Date: 2024-06-11 17:10:31 | Accept Date: 2024-06-18 23: 07: 59

DOI:10.21608/jdsaa.2024.282595.1410

ملخص البحث:-

ظهرت الثقافة القوطية في أوروبا خلال أواخر العصور الوسطى، والتي امتدت من القرن الثاني عشر إلى القرن السادس عشر، فهي تعتبر فترة انتقالية بين الطراز الرومانسكي وعصر النهضة، حيث تميزت بمبانيها المعمارية المميزة فكانت.أحد الجوانب الأكثر شهرة في العمارة القوطية هي الكاتدرائيات الشاهقة بأقواسها المدببة، والأقبية المضلعة، والدعامات الطائرة. تهدف هذه الهياكل إلى الوصول إلى السماء وإثارة الرهبة في نفوس المصلين ، وفي سياق متصل ازدهر الأدب القوطي أيضًا خلال هذه الفترة، حيث مهد المؤلفون الطريق للأجيال القادمة. وغالبًا ما يستكشف هذا النوع من المؤلفات موضوعات الرعب والرومانسية وكل ما هو خارق للطبيعة مثال على ذلك رواية "فرانكنشتاين" ل) شيلي (Shelley تعد مثالا كلاسيكيا للخيال العلمي القوطي. بالإضافة إلى الهندسة المعمارية والأدب لعب الفن القوطي دورًا مهمًا في تشكيل المشهد الثقافي، فغالبًا ما تصور اللوحات من هذا العصر مشاهد دينية ذات إحساس بالدراما والعاطفة. كما ابتكر فنانون هذه الحقبة أعمالاً رائعة الجمال تعكس قلق المجتمع ومخاوفه، ولكن لماذا نشأ هذا الانبهار بالظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة خلال العصر القوطي؟ يعتقد بعض المؤرخين أن ذلك كان استجابة للتغيرات المجتمعية مثل الموت الأسود، والاضطرابات السياسية، والاضطرابات الدينية، ومن هذا اللإطار قدم الطراز القوطي وسيلة لاستكشاف هذه التغيرات وإيجاد العزاء في ما هو خارق للطبيعة.في حين أن الفترة القوطية أفسحت المجال في نهاية المطاف لعصر النهضة، إلا أن تأثيرها لا يزال من الممكن رؤيته حتى اليوم. من الهندسة المعمارية المستوحاة من الطراز القوطي في المباني الحديثة إلى العناصر القوطية في الأدب والفن والسينما والرسوم المتحركة . تميزت القوطية بابتكار عناصر مميزة مثل الشخصيات والموضوعات والأجواء والأشكال السردية الخيالية؛ حيث تم استخدام هذه العناصر في العديد من الأفلام مع تطور مجال السينما. ومع ذلك، فغالبًا ما يتم تضمين التفاصيل القوطية في فن الرسوم المتحركة، والذي أظهر تطورات موازية للسينما في التاريخ .كما توضح مشكلة البحث امكانية الاستفادة من الثقافة القوطية وتأثيرتها التي لعبت دورًا مهمًا في تشكيل تاريخ الرسوم المتحركة . كما تؤكد أهمية البحث تأكيد أثر الثقافة القوطية على أفلام الرسوم المتحركة التي تتسم بالظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة .ومن أفلام (ديزني (Disney لأفلام (تيم بيرتون(Tim Burton الشهيرة إلى مسلسلات الرسوم المتحركة الحديثة، كذلك يهدف البحث الى رفع المستوى الجمالي من خلال رؤية تأثير الثقافة القوطية في كل من الجماليات البصرية وتقنيات سرد القصص في أعمال الرسوم المتحركة التي تجمع بين الظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة ، مما يجعلها تبرز في عالم الرسوم المتحركة. وتوضح نتائج البحث في هذه الدراسة؛ تفاعل المتحركة، التي ظهرت مقدماً، كما تم فحص التفاصيل القوطية في العمارة والسينما وأعمال الرسوم المتحركة الخاصة بديزني و تيم بيرتون .والهدف منها هو إنشاء بنية أساسية لدراسة أكثر تفصيلًا تختلف عن الموضوعات الموجودة في نطاق البحث.

الكلمات المفتاحية:-

القوطية، الرسوم المتحركة القوطية، الفن القوطي، السينما القوطية، الأدب القوطي، الخيال القوطي.

المقدمة :

العاطفة الرئيسية التي لم يستطع الوعي البشري مقاومتها هي الخوف . ففي تاريخ الفن تم استخدام عنصر الخوف في العديد من المجالات. ومن وجهة نظر فنية؛ فقد سمحت الثقافة القوطية بتقديم عناصر الرعب من الظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة؛ ويمكن القول أنها أظهرت تأثيرها فى العديد من الجوانب خلال مراحلها التاريخية؛ بدءًا من الهندسة المعمارية إلى الفنون المرئية، ومن الأدب إلى السينما. كما قام فنانو الرسوم المتحركة باستلهام الثقافة القوطية في إنتاج أفلام الرسوم المتحركة المعاصرة، ونظرا لهذا الثراء النفسي التي تتمتع به الثقافة القوطية لما تحتويه من معاني تتغلغل روح الشخصية واحساسها بشكل تام في الأعمال الفنية إستعان بها العديد من الفنانين لتلبية أفكارهم الفنية وأصبحت مصدر استلهام لهم لتحقيق طابع " الظلام ،الغموض والعناصر الخارقة للطبيعة " في أعمالهم و خاصة في أفلام الرسوم المتحركة لتتحقق الحالة النفسية المبالغ فيها و يتأثربها جمهورالمشاهدين صغارا و كبارا و وتحاول الباحثة من خلال هذا البحث شرح العناصر التي يتألف منها التأثير القوطي كنوع من الظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة المرتبط بالقوطية من خلال العمارة والسينما إلى الرسوم المتحركة ويتم ذلك من خلال القيام بتحليل أعمال (ديزني Disney) و (تيم بيرتون Tim Burton) فيتم التعرف على جوهر الأشياء من خلالها بشكل مطلق .

١- العمارة القوطية:

هي النمط المعماري في أوروبا، والذي استمر من منتصف القرن الثاني عشر إلى القرن السادس عشر، ولا سيما أسلوب البناء الحجري، والذي يتميز بالمساحات الكهفية مع اتساع الجدران المكسورة بزخارف متراكبة. وفي القرنين الثاني عشر والثالث عشر، سمحت الإنجازات الهندسية ببناء عملاق بشكل متزايد. وقد تم استخدام قبو الضلع والدعامة الطائرة والقوس المدبب (القوطي) كحلول لمشكلة بناء هيكل طويل للغاية؛ مع الحفاظ على أكبر قدر ممكن من الضوء الطبيعي.

وقد قدمت ألواح النوافذ الزجاجية الملونة في العمارة القوطية تأثيرات داخلية مذهلة مشمسة. ويعتبر (دير سان دوني Saint-Denis) (شكل ١)، بباريس (١١٣٥-١١٤٤)- مِن أقدم المباني التي جمعت هذه العناصر في نمط متماسك. وقد سيطرت فرنسا على السنوات القوطية العليا (١٢٥٠–١٣٠٠)، التي بشرت بها كاتدرائية شارتر Cathedral Chartres (شكل ٢)، خاصة مع تطور أسلوب (رايونان Rayonnan) والتي تتميز بتحول في التركيز بعيدًا عن النمط القوطي العالي باستخدام عقلانية واسعة النطاق والمكانية. كما أنتجت بريطانيا وألمانيا وإسبانيا اختلافات في هذا النمط، بينما تميزت القوطية الإيطالية في استخدامها للطوب والرخام بدلًا من الحجر.

وصلت العمارة القوطية المتأخرة (في القرن الخامس عشر) إلى ذروتها في كنائس القاعات المقببة في ألمانيا. وتشمل الأساليب القوطية المتأخرة الأخرى النمط البريطاني العمودي، والنمط الفرنسي والإسباني (القوطي اللهبي Flamboyant)*.

شكل (١)_توضيح لشكل (دير سان دوني)Saint Denis القوطي الخارجي وشكل النوافذ الملونة
المرجع : د.أنـور لوقـا ، رحالة وكـتـاب مصـريـون إلـى فرنسا في القرن التاسع عشر ،الكويت ٢٠٠٦.

شكل (٢)_توضيح لشكل كاتدرائية شارتر Chartres Cathedralالقوطي
المرجع : د.أنـور لوقـا ، رحالة وكـتـاب مصـريـون إلـى فرنسا في القرن التاسع عشر ،الكويت ٢٠٠٦.

هناك خمس خصائص للعمارة القوطية تبرزه عن الأنماط الأخرى وهي :

١- وحدات الطيران: حيث تهيمن الدعامات الطائرة على العمارة القوطية الخارجية، وتخلق المزيد من الحركة عن طريق إعادة توزيع الوزن من المستويات أو الطوابق الأثقل والأعلى. وكلاهما مزخرف وعملي، وغالبًا ما يظهران إحساسًا بالحركة، ومن هنا جاءت التسمية. كما تم تزيين الدعامات الطائرة بنقوش متقنة إشارةً إلى هالة العظمة شكل(٣).

شكل (٣)_يوضح الدعامات الطائرة التي شوهدت في كنيسة سان يوستاخيس Saint-Eustaches، في باريس، فرنسا، وغالبًا ما يظهران إحساسًا بالحركة
المرجع : luminiscence.fr/paris/en 20\9\2023

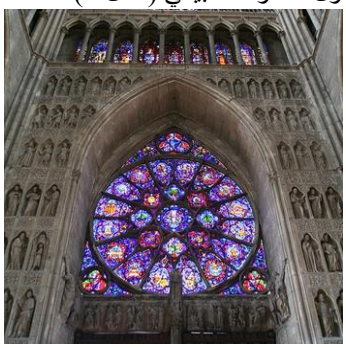
٢- الأقواس المدببة: أكثر ما يميز القوطية هو القوس المدبب، والذي أعطاها اسم العمارة المسيحية المدببة. وبدلًا من الأقواس الواسعة المستديرة المميزة للمباني الرومانية، فإن الأقواس القوطية تبدو طويلة ومدببة. ويخفف القوس المدبب بعض الدفع، وبالتالي الضغط على العناصر الهيكلية الأخرى. ويصبح من الممكن بعد ذلك تقليل حجم الأعمدة التي تدعم القوس. لذلك، بدلًا من وجود أعمدة ضخمة تشبه الأسطوانة- كما هو الحال في الكنائس الرومانية- يمكن أن تكون الأعمدة الجديدة أكثر نحافة ورشاقة. تتكرر هذه النحافة في جميع المستويات العليا أيضًا. وفي الواقع، يستمر العمود بشكل أساسي على طول الطريق إلى السطح محتاج يوضح فى الصورة، ويصبح جزءًا من القبو. ويُبرز هذا التكوين بأكمله المرتفعات الشاهقة، ويرفع الروح نحو السماء (شكل ٤).

شكل (٤)_ يوضح القوس المدبب و الأعمدة النحيفة لكاتدرائية (نوتردام (Notre Dame المرجع : Simson, O. von. The Gothic Cathedral, New York 1964.

الأقبية المضلعة: تهيمن الأسقف العالية والنوافذ الكبيرة صورة للتوضيح على الهياكل القوطية، وكان ذلك ممكنًا من خلال تنفيذ أقبية مضلعة. والأقواس المضلعة ليست مذهلة بصريًا فحسب، ولكنها تخلق دعمًا هيكليًا للأسقف المستديرة؛ عن طريق وضع أقواس بجانب بعضها البعض، أو بطريقة موازية (شكل ٥).

شكل (٥)_ يوضح تصميم ضلع القبو ذو الأسقف العالية والنوافذ الكبيرة لكاتدرائية (نوتردام (Notre Dame, المرجع : Simson, O. von. The Gothic Cathedral, New York 1964.

٣- النوافذ الزجاجية الملونة الكبيرة: بينما العديد من دور العبادة تحتوي على نوافذ زجاجية ملونة، إلا أنها تبدو بشكل بارز في العمارة القوطية. مثل (روز ويندوز Rose windows) الشهير في نوتردام. حيث يبلغ قطر نافذة الورد الجنوبية، حوالي ٤٢ قدمًا (١٢,٩ مترًا)، وهي الأكبر في الكنيسة. ونافذة الورد الشمالية، فقد تم تصنيعها في منتصف القرن الثالث عشر. وتمت إضافة هذه النوافذ الضخمة للزينة، كما وتسمح بدخول الضوء الطبيعي (شكل ٦)



شكل (٦)_ يوضح النوافذ الزجاجية (روز ويندوز Rose windows) الشهيرة في نوتردام ، وتمت إضافة هذه النوافذ الضخمة للزينة، كما وتسمح بدخول الضوء الطبيعي . المرجع : Gobillot, R. and J. Lemarie "Le Labyrinthe de la Cathedrale", Notre Dame de Chartres, June 1972.

٤- (الجرغول Gargoyle) :هم أكثر من مجرد سمات زخرفية على المباني، حيث أن لديهم تاريخ غني ويخدمون أغراضًا عملية ورمزية، كأنابيب مياه إلى دورها كحماة ضد الشر ، يتمتع الجرغول بتاريخ رائع وأصبحت سمات معمارية مميزة في العديد من الثقافات. كما يمكن العثور على هذه الأشكال الغريبة، المنحوتة في كثير من الأحيان من الحجر، وهي تزين واجهات المباني، وخاصة في الكنائس والكاتدرائيات. (شكل ٧)

شكل (٧)_ يوضح نموذج من شكل الجرغولGargoyle المتواجد في كاتدرائية نوتردام Notre Dame. المرجع : Gobillot, R. and J. Lemarie "Le Labyrinthe de la Cathedrale", Notre Dame de Chartres, June 1972.

٢- القوطية في السينما:

كان للموضوعات القوطية تأثير كبير على عالم السينما، حيث شكلت الجماليات البصرية وتقنيات سرد القصص للعديد من الأفلام عبر أنواع مختلفة. لقد زودت الثقافة القوطية، التي تتميز بأجواءها المظلمة والغامضة، وعناصرها الخارقة للطبيعة، واستكشاف الأعماق النفسية والعاطفية، صانعي الأفلام بمصدر غني للإلهام. كما تم تقديمها على

هيئة زخارف قوطية في السينما، في الفترة التي ظهر فيها إنتاج الأفلام لأول مرة.

أظهر (جورج ميلييسMarie-Georges-Jean Méliès) تأثير القوطية في السينما مصاحبة لتجارب المؤثرات البصرية المستخدمة لأول مرة في السينما، وقد طور العديد من التقنيات السينمائية في وقته، فاستخدم الزخارف القوطية في فيلمه الذي تبلغ مدته ثلاث دقائق،(بيت الشيطان Manoir du Diable) ،١٨٩٦. ويتميز الفيلم ببعض الغموض، كما ويعتبر أول فيلم رعب قوطي في التاريخ؛ من خلال سرد الأحداث. وتتميز فيه المشاهد بمؤثرات بصرية مصنوعة بالطرق التقليدية، وأحداث خارقة للطبيعة، مع تصاميم الفضاء والأزياء التي تعكس زخارف القرون الوسطى. يحتوي الفيلم على تفاصيل قوطية الشكل؛ وهو منفذ باستخدام تقنية التصوير(وقف الحركة Stop Motion)*، وتذكرنا الديكورات الخاصة بالفيلم بزخارف القرون الوسطى وشخصية (مفستوفيليس Maphistopheles) *. يبدأ الفيلم باستدعاء ساحرة لأشباح وهياكل عظمية فجأة؛ في ضوء العديد من الأحداث الخارقة للطبيعة، مثل: ظهور شخصيات غامضة يحوطها الدخان. وعلى الرغم من أن النص لا يحتوي على حبكة سردية جيدة، إلا أنه يعتبر فيلمًا جيدًا، وهو في الحقيقة ينتمي للسينما القوطية البحتة؛ برغم أن تصويره قد تم في بدايات صناعة السينما (شكل٨).

شكل (٨)_ يوضح كادر من الفيلم القوطي بيت الشيطان Manoir du Diable (The House Of Devil) Devil. المرجع : Ezra, Elizabeth (2000), Georges Méliès, Manchester: Manchester University Press, p. 13

كانت الأفلام القوطية جزءًا من السينما المبكرة، حيث تم تجسيد الخيال القوطي على الشاشة؛ ليبدو مثل المسرحيات الميلودرامية* التي كانت تعرض سابقًا. ومن الأعمال القوطية التي أثرت بقوة في السينما في القرن التاسع عشر: رواية (فرانكشتاين Frankenstein) ل (ماري شيلي Mary Shelley) ، والدكتور (جيكل والسيد هايد Dr. Jeky and Mr. Hyde) ل (روبرت لويس ستيفنسون Robert Louis Stevenson) ، و(دراكولا Dracula) ل (برام ستوكر Francis Ford Coppola).

ومثل معظم دور السينما المبكرة، فقد فُقِد العديد من الأفلام القوطية الصامتة أو القصيرة؛ وذلك في أعقاب الحرب العالمية الأولى، وقد انتشر التعبير عن أهوال الحرب في الأفلام القوطية.وأكبر مثال على ذلك فيلم (كابينة الدكتور كاليجاري Cabinet of dr Caligari) ١٩٢٠، وعلى الرغم من عدم استناده إلى نص قوطي، فقد عُرض كفيلم تعبيري ألماني German Expressionism*. كما يعتبر الفيلم قوطي شكليًا، وكفيلم له تأثير بصري يتجاوز ما يتخيله العقل من الأشياء، وذلك لأن قوة الصور كبيرة، كما وتستدعي في المشاهد جميع أنواع المشاعر المكبوتة وغير المعترف بها؛ حيث يعتمد الفيلم القوطي على الصور؛ وذلك لإثارة الشعور بالقلق والرهبة والمجهول، إلا أن هذه الصور قد تغيرت لتزيد إحساسنا بالارتباك والخوف (شكل ٩).

شكل (٩)_ يوضح كادر من فيلم التعبيرية كابينة الدكتور كاليجاري Cabinet of dr Caligari . المرجع : Ezra, Elizabeth (2000), Georges Méliès, Manchester: Manchester University Press, p. 13

٣- القوطية في أفلام الرسوم المتحركة:

وجدت المواضيع القوطية موطنًا آسرًا في عالم الرسوم المتحركة، مما أضاف عنصرًا مظلمًا وغامضًا إلى العديد من أفلام الرسوم المتحركة ، من خلال الاستعانة بالعناصر التي تمثل الموت؛ المتجسدةً في الشخصيات، مثل الهياكل العظمية أو الوحوش أو الأرواح ؛ وعناصر الديكور مثل: مقبرة، قلعة مهجورة، وأقبية مظلمة. ومصاصو الدماء وهم أحد الشخصيات التي تمثل الموت، كما تعتبر الشخصيات الأكثر استخدامًا في العديد من أفلام الرسوم المتحركة.

تشير العديد من أفلام الرسوم المتحركة التي تم تصويرها على الطراز القوطي إلى الهالوين Halloween. مع تقاليد تبدو غريبة في ارتداء الأزياء ، ويعتبر أحد أقدم الأمثلة على ذلك هو فيلم(مغامرات الأمير أحمد Adventures of Prince Achmed)١٩٢٦. من إخراج (لوت رانجير Lotte Reiniger)*. يُعرف هذا الفيلم الألماني الصامت بكونه أقدم فيلم رسوم متحركة طويل، ومغامرات الأمير أحمد مأخوذة عن قصص من ألف ليلة وليلة، ويعرض مغامرات الأمير أحمد وهو يحارب ساحرًا شريرًا. الفيلم- لا شك- مثير بصريًا، حيث يستخدم تقنية رسوم متحركة فريدة تُعرف باسم الرسوم المتحركة بخيال الظل. وقد ابتكرت (راينيجرReiniger) أشكالًا معقدة مقصوصة، والتي تم عرضها بعد ذلك إطارًا تلو اطار؛ وذلك للوصول إلى خلق وهْم الحركة. ويضيف استخدام خيال الظل إلى جودة الإحساس العام للفيلم، مما يعزز القيم الجمالية القوطية. يتميز الفيلم بالعديد من العناصر القوطية، بما في ذلك: حصان طائر مسحور، وعالم سحري، ومشعوذة، وجو مظلم وغامض؛ حيث تساهم موضوعات الخيال والسحر وما هو خارق للطبيعة، إلى جانب الصورة المرئية- في إضفاء الأجواء القوطية على الفيلم. ويُعد فيلم (مغامرات الأمير أحمد) علامة هامة في تاريخ الرسوم المتحركة، فهو يوضح الاستخدام المبكر للعناصر القوطية في رواية القصص المتحركة، ولا يزال عملًا مهمًا في تطوير الرسوم المتحركة كشكل فني، ويظهر الجاذبية الدائمة للموضوعات القوطية في أعمال الرسوم المتحركة (شكل ١٠).

شكل (١٠) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة مغامرات الأمير أحمد Adventures of Prince Achmed. المرجع: wikiwand.com/ar ٢٠٢٣\٣\١٣

بعد الحرب العالمية الثانية؛ تم إنتاج العديد من أفلام الرسوم المتحركة للكبار؛ وذلك نتيجة لمشاركة العديد من شركات الأفلام في تلك الصناعة. وكانت أفلام الرسوم المتحركة القصيرة والطويلة التي تم تصويرها في بداية فترة السينما- تحتوي على عناصر قوطية قوية. ويعتبر فيلم الرسوم المتحركة (القلب المليء بالقصص The Tell Tale Heart) (١٩٥٣)، الذي أخرجه (تيد بارميلي Ted Parmelee)لأول مرة- من أوائل أفلام الرعب المتحركة، حيث يستند إلى قصة تحمل نفس الاسم من تأليف (إدجار آلان بو Edgar Allan Poe)*. والفيلم يدور حول هذا العمل الأدبي القوطي في تناوله، وقد عرض انعكاسات الأسلوب القوطي في السينما بهيكلها السردي المنمق، وتصميماتها المسرحية (شكل ١١). وغالبًا ما يتم التأكيد بشكل مرئي على العناصر القوطية للقصة الأصلية؛ وذلك من خلال استخدام تقنيات الجو العام والصور والرسوم المتحركة.

شكل (١١) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة القوطي القلب المليء بالقصص The Tell-Tale Heart. وقد عرض انعكاسات الأسلوب القوطي في السينما بهيكلها السردي المنمق، وتصميماتها المسرحية وغالبًا ما يتم التأكيد بشكل مرئي على العناصر القوطية للقصة الأصلية؛ وذلك من خلال استخدام تقنيات الجو العام والشخصيات المرعبة. المرجع : IMDP.com 5/11/2023

وفيما يلي بعض الجوانب الرئيسية التي تميز الأسلوب القوطي التي قد تكون موجودة في أفلام الرسوم المتحركة.

- النمط المرئي: قد تستخدم الرسوم المتحركة أسلوبًا مرئيًا داكنًا ومنمقًا، مع تباين الضوء والظل؛ حتى تخلق جوًا كئيبًا ينذر بالخطر، ويذكرنا بالثقافة القوطية.
- الصور المؤلمة: قد تستخدم الرسوم المتحركة الصور المخيفة والمروعة لإثارة الشعور بعدم الارتياح والرعب. ومثال ذلك أن يشمل تصويرًا مرئيًا لعين الرجل العجوز، أو الجسد المقطوع، أو تمثيلات رمزية لشعور الراوي بالذنب.
- الاضطراب النفسي: قد يستكشف الجوانب النفسية للقصة، ويتعمق في عقل الراوي المضطرب ووصوله إلى الجنون. ويمكن تصوير ذلك من خلال الإشارات المرئية مثل: المناظير المشوهة أو تغيير الألوان أو الصور السيريالية.
- الهندسة المعمارية والإعدادات القوطية: قد تتضمن الرسوم المتحركة عناصر معمارية قوطية أو إعدادات مظلمة وقمعية؛ لتعزيز الجو القوطي. ويمكن أن يشمل ذلك منزلًا قاتمًا أو مناظر طبيعية غريبة.
- الرمزية والاستعارة: قد يستخدم صورًا رمزية أو مجازية؛ لنقل موضوعات القصة. فعلى سبيل المثال: قد يتم تمثيل القلب النابض بصريًا، مما يؤكد ذنب الراوي وعذابه النفسي.
- التركيز على المشاعر: قد تسلط الرسوم المتحركة الضوء على المشاعر الشديدة للخوف والذنب والجنون التي تحرك القصة. ويمكن تحقيق ذلك من خلال الرسوم المتحركة التعبيرية للشخصيات، أو استخدام الألوان والإضاءة، أو تصميم الصوت في الحالة العامة.

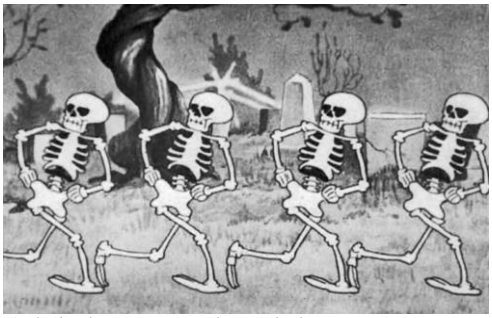
وقد ابتكر (ادجار الان بو Edgar Allan Poe) موضوعات تلهم العديد من الفنانين في إنتاج أفلام الرسوم المتحركة. فقد أصبح مصدرًا لإنشاء موضوعات قوطية، حيث يستخدم عناصر الإثارة النفسية والعناصر البوليسية والرعب في قصصه؛ والتي تتميز بالنزوات والشخصيات الهستيرية ؛ والأماكن المظلمة والمنازل الغامضة. وكانت الأشجار المجففة والأشكال المرتبطة بالقوى الشريرة مثل الغراب والقط الأسود في الخلفية، ومن هنا تهيمن على القصص دائمًا أحداث يصعب حلها. وغالبًا ما يستخدم فنانو الرسوم المتحركة التحريف في تصميماتهم للشخصيات والخلفيات بغرض إعطاء تأثير

لقد أصبحت سينما الرسوم المتحركة شديدة التنوع ومقسمة إلى العديد من الأنواع الفرعية؛ من حيث تنوع المصادر في مرحلة الإبداع. وحقيقة؛ إن لديها جمهورًا واسعًا في أفلامها، وقد تم إنتاج سيناريوهات، وخلق شخصيات خيالية من خلال التغذية من العديد من المجالات مثل: الشخصيات الخيالية والحيوانات والأعمال الأدبية. وقد اتسع نطاق الجمهور، خاصة مع تعديلات الأدب الخيالي، والأفلام التي يتم فيها الإشارة إلى الشخصيات الخيالية وتحقق ذلك بامتياز من خلال الاستلهام من الثقافة القوطية عناصرها التي تتميز بالظلام والغموض والعناصر الخارقة للطبيعة.

١- التأثيرات القوطية في أفلام (والت ديزني Walt Disney) للرسوم المتحركة:

تأسست استوديوهات (والت ديزنيWalt Disney) وهي واحدة من أقدم استوديوهات الأفلام في عام ١٩٢٣. ومنذ إنشائها، فقد كانت واحدة من أكبر استوديوهات الأفلام في صناعة الرسوم المتحركة. ويعتبر(والت ديزني Walt Disney) والذي ساهم بشكل كبير في إحياء صناعة الرسوم المتحركة في السينما ومؤسس الاستوديو- من أشهر منتجي صناعة الرسوم المتحركة بأفلامه ومسلسلاته التليفزيونية، والتي تجذب جمهورًا كبيرًا. وعلى الرغم من أن معظم أفلام ديزني تجذب جمهورًا من الأطفال، ولا توجد عناصر رعب في الأفلام، إلا أن المشاهد القوطية التي يمكن وصفها بأنها مخيفة من

وقت لآخر- تجذب الانتباه، وقد جاءت في فيلم(رقصة الهيكل العظمي Silly Symphonies: The Skeleton Dance) (١٩٢٩). ويضم الفيلم أربعة هياكل عظمية، تبدو وهي ترقص في مقبرة على أنغام الموسيقى. في بعض المشاهد؛ يظهرون وهم يؤدون الموسيقى باستخدام الأصوات التي تصدرها عظامهم؛ ويبدو الأداء بنوع من الكوميديا، مع حركات مثيرة للاهتمام من الهياكل العظمية. وتدور أحداث الفيلم في جو قوطي؛ من خلال مشاهد مضحكة مصممة بتفاصيل مخيفة، يبدأ فيلم (رقصة الهيكل العظمي The Skeleton Dance) (١٩٢٩)ببومة سوداء تطفو على غصن شجرة، تنظر إلى المشاهد بتعبير مخيف في وسط ضوء البدر، ثم تتحرك فروع الشجرة مع الريح. ويظهر ذراع هيكل عظمي من فروع الشجرة متحركًا مع الريح، مخيفًا لتلك البومة. والفيلم يبدأ بمشهد مخيف: جرس الكنيسة يدق بالحركة مثل الذراع البشرية؛ وتستمر المشاهد التي تُستخدم فيها العناصر القوطية، مثل: الخفافيش التي تطير من برج الجرس، وكلب يعوي في اكتمال القمر، وقطتان سوداوان تتجاذبان بعضهما البعض على شواهد القبور. وحول شواهد القبور تبدو الابتسامات المخيفة للهياكل العظمية الأربعة التي خرجت، بينما كانت كامنة، المخلوقات من حولها. ولا شك فإن الجمع بين الكوميديا والرعب ومشاهد مثل الرقص بعد إخافتهم- يعطي تأثيرًا قوطيًا بالنظر إلى العناصر القوطية في هذا الفيلم (شكل ١٢).



شكل (١٢) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة رقصة الهيكل العظمي Silly Symphonies: The Skeleton Dance. المرجع : Merritt, Russell; Kaufman, J. B. (2016). *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series* (2nd ed.). Glendale, CA: Disney Editions. pp. 55–57

ويمكن القول أن ديزني أدرجت تفاصيل قوطية في أفلامها منذ سنواتها الأولى. وعادة ما يتم إنتاج الرسوم المتحركة، التي تظهر كأفلام قصيرة في الفترة المبكرة من الرسوم المتحركة، للاستهلاك السريع. وقد تم تقديم الرسوم المتحركة لأول مرة للجمهور كفيلم طويل مع (ديزني سنوايت والأقزام السبعة Snow White and the Seven Dwarfs) (١٩٣٧). وقد حاز الفيلم على شهرة عالمية، وأظهر أهمية الرسوم المتحركة في صناعة السينما. ومن نواحٍ عديدة، يتمتع الفيلم بجماليات كثيرة، مع غابات ملونة وشخصيات مبهجة، لكن لا يزال له علاقة كبيرة بالأحداث المخيفة والشخصيات السيئة. ومما لاشك فيه أنه كان فيلمًا متأثرًا بالقوطية، حيث لفتت عناصر الرعب الانتباه أيضًا ففي الفيلم نجد العناصر القوطية مثل ،القبو،القلعة العالية، الغابة المسحورة؛ وتم استخدام العناصر القوطية، مثل: الأشجار التي تتحرك في الغابة وسقوط فروعها في أيدي مخيفة. بالإضافة إلى ذلك، فهناك عناصر قوطية مثل: الملكة في دور الساحرة، والغراب والخفافيش والوحوش المخيفة والتابوت وضوء القمر، تلك التي يتم مواجهتها مشاهدتها بشكل متكرر في الفيلم. فنجد مثلا مشهد تحول شخصية الملكة إلى ساحرة ،إلى وحش أو بالذئب في الخيال القوطي. إنه ينعكس بتأثير مخيف، مشابه لتصوير التحول لوحش مرعب. (الشكل ١٣).

شكل (١٣) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة (سنوايت والأقزام السبعة Snow White and the Seven Dwarfs)تحول شخصية الملكة إلى ساحرة ،إلى وحش أو بالذئب في الخيال القوطي. إنه ينعكس بتأثير مخيف، مشابه لتصوير التحول لوحش مرعب المرجع : Disneyplus.com 6\11\2023

من بين أفلام ديزنى التى استخدمت الزخارف القوطية بشكل بارز فيلم (أحدب نوتردام The Hunchback of Notre Dame)(١٩٩٦) كمثال مستوحى من عمل أدبي، وقد تم إنتاج الفيلم كفيلم رسوم متحركة موسيقي. وتعتبر رواية أحدب نوتردام، والتي تحمل نفس اسم الفيلم- واحدة من الأعمال المهمة للحركة الرومانسية. والتى يظهربها التأثر القوطى في المكان والشخصيات والأحداث المذكورة في الفيلم. كما يظهر بالفيلم كاتدرائية نوتردام، وهي من أهم الأمثلة على العمارة القوطية. ويعكس بطل القصة، الشخصية المحدبة والصماء والقبيحة المسمى بـ (كوازيمودو Quasimodo) ، وبنية الشخصية الفريدة والمخيفة المستخدمة في الخيال القوطي. وقد تستخدم ديزني أحيانًا الزخارف القوطية مع المشاهد المخيفة في الفيلم؛ من خلال تصوير الفيلم كمسرح موسيقي، ويظهر بالفيلم أقرب أصدقاء (كوازيمودو Quasimodo) وهم منحوتات (الجرغول Gargoyles)، والتي توجد أيضًا في الهندسة المعمارية لكاتدرائية نوتردام (شكل ١٣).

شكل (١٣) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة أحدب نوتردام The Hunchback of Notre Dame. المرجع : Don Hahn, Gary Trousdale, Kirk Wise (2002). *The Making of "The Hunchback of Notre Dame"* (Documentary film). Burbank, California: Walt Disney Home Entertainment

تجذب الزخارف القوطية الانتباه في العديد من أفلام الرسوم المتحركة التي أنتجتها ديزني. فغالبًا ما تظهر صور الرعب المستخدمة لإعطاء تأثير قوطي في تفاصيل الفيلم. ومع ذلك، كان فيلم الرسوم المتحركة (المرجل الأسود CauldronThe Black) (١٩٨٥) من إنتاج ديزني- هو الفيلم الذي تم فيه استخدام عناصر الرعب والمشاهد

المظلمة أكثر من غيرها. ويستند إلى رواية (المرجل الأسود The Black Cauldron) (١٩٦٥)، وهو الكتاب الثاني في سلسلة الروايات الخيالية (سجلات بريدين The Chronicles of Prydain) ، المستوحاة من الأساطير الويلزية التي كتبها (لويد ألكسندر Lloyd Alexander). وتدور أحداث الفيلم في أرض أسطورية تدعى (بريدين Prydain) في العصور الوسطى، ويحكي الفيلم قصة الاستيلاء على مرجل سحري يسمح للملك ذي القرون- وهو حاكم شرير- يحكم العالم . وتعرض القصة شخصيات قوطية مثل: الخنزير المتنبأ به والحاكم المخيف. وكانت التصميمات للمساحات ذات تأثير قوطي مثل الغابة المظلمة والقلعة العالية ةغرفة الدفن والقبو. كما تسود المشاهد المظلمة بشكل عام في الفيلم، ويفضل استخدام الألوان الداكنة (شكل ١٤).

شكل (١٤) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة المرجل الأسود The Black Cauldron لشخصية الملك المخيف وهو حاكم شرير- يحكم العالم. المرجع : Peretta, Don (2008). "The Black Cauldron". In Pym, John (ed.). *Time Out Film Guide 2009* (17th ed.). Time Out Group Ltd. p. 104

غالبًا ما تستند أفلام ديزني إلى القصص والروايات الخيالية، وهي مستوحاة من الثقافة القوطية كما يمتلك الخيال القوطي- بطريقة ما- بنية سردية تتضمن أنواعًا مرعبة ورومانسية في نفس الوقت ، بينما توجد عناصر من هذه الأنواع في السرد القوطي، ولا يتم التعامل مع هذه الأنواع عادةً على أنها قوطية. ومع ذلك، فقد لوحظ أن الزخارف القوطية تستخدم في العديد من أفلام الفانتازيا ، الرومانسية و الرعب. مثل فيلم (كارول عيد الميلاد A Christmas Carol) (٢٠٠٩)؛ فهو مقتبس من قصة خيالية رائعة تحمل نفس الاسم للكاتب (تشارلز ديكنز Charles Dickens)، وهو فيلم يتم فيه تسجيل الأحداث باستخدام لقطات حقيقية. ويعتبر فيلم رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد، وبمساعدة الكمبيوتر يتم تصويره بطريقة التقاط الحركة التي يتم فيها تحريكه. وهو يروي قصة (إبنزر سكروج Ebenezer Scrooge) ، وهو رجل أعمال عجوز، بخيل وغير سعيد حيث يظهر صورة شبح للرجل العجوز ليلة عيد الميلاد، ويتحدث شريكه التجاري السابق عن جشعه وبخله، والعقاب الذي سيتعرض له بعد وفاته. أيضًا، يخاف الرجل العجوز بعد أن تقول ثلاثة أرواح إنهم سيطاردون منزل (سكروج Scrooge) . أول هذه الأشباح الثلاثة هو شبح عيد الميلاد الماضي، والثاني هو عيد الميلاد، وهديته هي الشبح البهيج، والثالث هو شبح عيد الميلاد الذي لم يأت بعد. هذه الأشباح تُعلم البخيل درسًا من خلال اصطحابه إلى الماضي، وما قد يكون لديه في الحاضر والمستقبل. ويتميز الفيلم بعناصر قوطية منها: الأشباح ورجل عجوز غاضب، ومنزل مظلم ومقبرة مظلمة. وعلى الرغم من أن بطل الفيلم رجل بائس وبخيل وغير سعيد، إلا أنه من المفهوم أن سبب تعاسته هي كل مخاوفه الداخلية وأفكاره المظلمة، وهذه واحدة من القضايا التي تتعامل معها الثقافة القوطي. (الشكل ١٥)

شكل (١٥) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة كارول عيد الميلاد A Christmas Carol. المرجع: timeout.com. ٢٠٢٣\١٢\٢٠

٢- النمط القوطي في أفلام تيم بيرتون Tim Burton

مع تطور صناعة الرسوم المتحركة وتقدم تكنولوجيا الكمبيوتر في الثمانينيات- ظلت تقنية (إيقاف الحركة Stop Motion) المستخدمة في أفلام الحركة الحية . وعلى الرغم من أن تقنية وقف الحركة لم تعد مطلبًا لأفلام الرسوم المتحركة التي يمكن إنتاجها باستخدام تكنولوجيا الكمبيوتر، إلا أن المخرجين مثل هنري سيليك Henry Selick وتيم بيرتون Tim Burtonفضلوا هذه التقنية من الناحية الجمالية. وقد أنتج بيرتون العديد من الأفلام ذات الطراز القوطي؛ وذلك من خلال الجمع بين أسلوبه في إيقاف الحركة ومهارات الرسوم المتحركة للدمى التي طورها أثناء عمله في ديزني Disneyوكال آرت CalArts*. ويعمل بيرتون كمخرج في ديزني Disney. وبعد أن بدأ به، أصبح صديقًا للمخرج (هنري سيليك Henry Selick)، وبدعم منه فقد أطلق بيرتون أول فيلم قصير للرسوم المتحركة بالأبيض والأسود يدعى (فينسينتVincent) (١٩٨٢) (الشكل ١٦) .ويستند إلى قصيدة كتبها بيرتون بنفسه. كما يدور الفيلم حول (فنسنت مالويVincent Malloy) البالغ من العمر سبع سنوات، والذي تعلق بشدة ب(فينسينت برايس Vincent Price)، والممثل البارز في أفلام الرعب والإثارة، والذي يتحدث بنبرة مسرحية، ويريد (فينسنت مالوي Vincent Malloy) أن يكون مثله تمامًا، فيبدأ في أخذ دور برايس على محمل الجد، ويتحدث الفيلم باستمرار عن الموت والمعاناة والخوف. وتظهر الاستلهام من السينما القوطية من خلال تأثيرات الضوء والظل فى الفيلم التي تعطي تأثيراً بالرعب والغموض.

شكل (١٦) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة (فينسنت Vincent) وتظهر الاستلهام من السينما القوطية من خلال تأثيرات الضوء والظل فى الفيلم التي تعطي تأثيراً بالرعب والغموض. المرجع : Coleman, David (1982). "Vincent". Cinefantastique. Fourth Castle Micromedia. Retrieved May 7, 2023.

منذ فيلم بيرتون الأول، كان له طريقة ممتعة وأنيقة لعكس عناصر الرعب الخاصة به. أظهر مهارته، و اهتمامه بالفكاهة السوداء وأفلام الرعب من صنع الأفلام التي كان يحلم بها من وقت لآخر. وفي واقع

الأمر، فقد قدم للعديد من الأفلام إلى ديزني، لكنه قوبل بالرفض.وفي النهاية، كان قادرًا على إخراج (فرانكنويني Frankenweenie) (١٩٨٤)، وهو فيلم قصير من أفلام الحركة الحية، كتبه عن صبي قام بإحياء كلبه سباركي بصريًا، ويحتضن فيلم (فرانكنويني Frankenweenie) جمالية داكنة في الجو العام مع لوحة ألوان يغلب عليها الأبيض والأسود؛ وهي تذكرنا بأفلام الرعب الكلاسيكية. كما تم تصوير المكان، (نيو هولاند NewHolland)، على أنه مدينة ضواحي قاتمة ذات هندسة معمارية مستوحاة من العصر الفيكتوري، وعناصر قوطية مثل: طواحين الهواء الشاهقة والمقابر المتداعية والمنازل المسكونة المخيفة (شكل ١٧).

شكل (١٧) يوضح كادر من مدينة نيو هولاند New Holland بفيلم الرسوم المتحركة - فينسنت Vincent . المرجع : Coleman, David (1982). "Vincent". Cinefantastique. Fourth Castle Micromedia. Retrieved May 7, 2023

لقد تم تحسين أسلوب الفيلم المستوحى من الأسلوب القوطي؛ من خلال استخدامه لتصاميم شخصية مبالغ فيها ومروعة، وتتميز بالكآبة والعزلة. والموضوعات التي تم استكشافها في فرانكنويني"Frankenweenie"، مثل الحياة والموت، والفضول العلمي، وقوة الصداقة، وهي تتوافق أيضًا مع الصفات القوطية. ويمكن رؤية العناصر القوطية في فيلم الرسوم المتحركة (كابوس قبل عيد الميلاد The Nightmare Before Christmas)(١٩٩٣ ، للمخرج (هنري سيليك Henry Selick) ومن تأليف تيم بيرتون والذي يتميز بأجواء مظلمة وغريبة، ومناظر طبيعية قاتمة، وصور مؤلمة. وغالبًا ما يكون للشخصيات مظهر هيكلي أو وحشي، وتعكس تصميماتها نغمة كئيبة ومروعة. يستكشف الفيلم أيضًا موضوعات الموت والظلام، وكل ما هو خارق للطبيعة، والتي ترتبط عادةً بالثقافة القوطية؛ علاوة على ذلك، تساهم الموسيقى التصويرية للفيلم، من تأليف (داني إلفمان Danny Elfman)، في أجوائها القوطية بإضافة الغموض بالفيلم. وتتميز الأغاني بألحان مؤرقة وكلمات حزينة وترتيبات مسرحية تثير إحساسًا بالغموض والظلام؛ ومع ذلك، فمن المهم ملاحظة أن (كابوس قبل عيد الميلاد The Nightmare Before Christmas) يتضمن الفيلم عناصر من أنواع مختلفة، بما في ذلك الخيال والخُرافة وحتى الكوميديا؛ بينما يحتضن جماليات متأثرة بالقوطية فإنه حيث يقدم أيضًا عالمًا غريب الأطوار، و خيالياً، يجذب جمهورًا واسعًا، كما يتميز بأسلوب بصري مستوحى من الطراز القوطي ، ولكنه ليس مثالًا صارمًا على النوع القوطي. ومزيجها الفريد من الخيال الداكن والعناصر المرعبة وأسلوب توقيع تيم بيرتون- جعلها كلاسيكية محبوبة ودائمة.اعادة صياغة الفقرة تتكلمى الاول انها قوطية وبعدها اناه ليست مثال صارم. (شكل ١٨).

شكل (١٨) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة كابوس قبل عيد الميلاد Nightmare Before Christmas المرجع : Mark Salisbury, Tim Burton (2006). Burton on Burton. London: Faber and Faber. pp. 121–127

عاد بيرتون أثناء عمله في فيلم (مصنع تشارليز للشوكولاتة Charlie and the chocolate factory) عام ٢٠٠٥ إلى عالم الرسوم المتحركة بفيلم جثة العروس(Corpse Bride) في نفس العام. والتي تستند حبكته إلى قصة شعبية روسية. يحكي الفيلم قصة فيكتور متوترًا بشأن حفل زفافه القادم، ويذهب إلى الغابة للتدرب على بروفة الزفاف، ثم يضع خاتم زواجه على فرع. وقد تبين أن هذا هو إصبع جثة العروس المحطمة، لكن العروس لم تجد السلام؛ لأن قاتلها لم يتم العثور عليه بعد، وترغب في الزواج بفيكتور(شكل ١٩).

شكل (١٩) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة جثة العروس Corpse Bride المرجع : Manohla Dargis (September 7, 2005). "Tim Burton's Corpse Bride". The New York Times September 17, 2005.

الشخصيات في فيلم (جثة العروس Corpse Bride)، تمامًا مثل (كابوس قبل عيد الميلاد The Nightmare Before Christmas) فإنه يعكس أسلوب بورتون القوطي بخطوطه الطويلة النحيلة والمدببة. وعلى الرغم من تصوير شخصية العروس في الفيلم على أنها مخيفة، إلا أنها مضحكة، وهذا يعطي تأثيرًا قوطيًا بحركاته. والفيلم عبارة عن تصميم أشكال ثلاثية الأبعاد يعكس فن العمارة في العصور الوسطى، كما يعكس النمط القوطي بعناصره مثل: الغابة المظلمة، والقمر الكامل، والهياكل العظمية، والبيانو القديم في منزل مهجور (الشكل ٢٠).

شكل (٢٠) يوضح كادرمن فيلم الرسوم المتحركة جثة العروس Corpse Bride المرجع : Manohla Dargis (September 7, 2005). "Tim Burton's Corpse Bride". The New York Times September 17, 2005

الألوان الداكنة تبدو هي السائدة في جميع أنحاء الفيلم؛ كما ان لون بشرة الشخصيات شاحب، تم استخدام تأثيرات الظل الخفيف، تلك التي تعطي تأثير ضوء القمر. وبالعودة إلى الرسوم المتحركة مع جثة العروس Corpse Bride، فقد أطلق بيرتون فيلم الرسوم المتحركة (فرانكنويني Frankenweenie) في عام ٢٠١٢، حيث أنه اعتمد على سيناريو وشخصيات الفيلم القصير الذي يحمل نفس الاسم فرانكنويني Frankenweenie عام ١٩٨٤، لكن تم تطويره كرسوم متحركة بتقنية إيقاف الحركة Stop Motion والفكرة العامة للفيلم والشخصية الرئيسية للفيلم مستوحاة من رواية (فرانكشتاين Frankenstein)١٨١٨(شكل ٢١).يحكي الفيلم قصة صبي يُدعى فيكتور فرانكشتاين، أعاد إحياء كلبه بالكهرباء بعد أن صدمته سيارة، ، تمامًا كما في الرواية. وتدور حول تحول فرانكشتاين إلى شكل الوحوش، ومحاولة العيش مع الناس العاديين.

شكل (٢١) يوضح كادرمن فيلم الرسوم المتحركة فرانكنويني Frankenweenie المرجع : Landy, Tom (December 3, 2012). "'Frankenweenie' Blu-ray and Blu-ray 3D Dated and Detailed". High-Def Digest. on December 4, 2012.

في الفيلم- بعد وفاة الكلب سباركي- ينسحب فيكتور ويذهب إلى المدرسة. وعندما يذهب، يعتقد أنه يستطيع إحياء كلبه، مستوحيًا ذلك من تجربة أظهر فيها مدرس العلوم(رزيكروسكي Rzykruski)في المحاضرة؛ أن تيارًا كهربائيًا يحرك حيوانًا حيًا. وفي إحدى الليالي العاصفة، جمع فيكتور قطع كلبه التي أخذها من القبر، وينتظر ضربة صاعقة بالكابلات التي ربطها بكلبه بالطائرة الورقية التي أخذها من السطح. في هذا المشهد، يشار إلى أن الطائرة الورقية التي تطير من السطح تشبه الخفاش. بعد إحيائها، يعود سباركي إلى نفس الشخصية اللطيفة،ويندمج مع الناس؛ لكن كل من يراه يبدأ في الشعور بالخوف. وعندما يكون زملاء فيكتور على علم بهذه التجربة، يحاول الجميع استخدام هذه التجربة، لكنها- ويا للأسف- تفشل، ونتيجة للتجارب غير المنضبطة، فقد تحولت الحيوانات إلى وحوش رهيبة. يحاول فيكتور وأصدقاؤه تدمير الوحوش التي تخلق الخوف والدمار في المدينة، ونصل إلى النهاية السعيدة. تتميز أماكن مثل المقبرة وطاحونة الهواء بتصميمات قوطية. في مشهد المدرسة، الذي يحتوي على أبسط تصميم للمساحة بين المساحات الأخرى- يظهر هيكل عظمي على الشاشة؛ نظرًا لوجود درس علمي في الفصل، وتحمل المقبرة تأثير الطراز المعماري القوطي.(الشكل ٢٢).

شكل (٢٣) يوضح كادرمن فيلم الرسوم المتحركة فرانكنويني Frankenweenie شكل الهياكل العظمية والمقبرة التي تحمل تأثير الطراز المعماري القوطي. المرجع : Landy, Tom (December 3, 2012). "'Frankenweenie' Blu-ray and Blu-ray 3D Dated and Detailed". High-Def Digest. on December 4, 2012

وعندما يتم فحص الفيلم بطريقة سينمائية، تكون الكاميرا مائلة بزوايا عالية و إضاءة متباينة، كما يجذب أسلوب السينما القوطية الانتباه بعناصر مثل: تأثيرات الظل البارزة للأشكال وتصاميم الشخصيات الكئيبة. وزوايا الكاميرا تبدو شبيهة بالتقنيات المستخدمة في السينما القوطية.كما تم استخدام زاوية التصوير المنخفضة، والتي غالبًا ما تستخدم في السينما القوطية، وفي العديد من مشاهد الفيلم.

شكل (٢٢) يوضح كادر من فيلم الرسوم المتحركة فرانكنويني Frankenweenie نلاحظ أن الكاميرا مائلة بزوايا عالية و إضاءة متباينة .المرجع :
Landy, Tom (December 3, 2012). "'Frankenweenie' Blu-ray and Blu-ray 3D Dated and Detailed". High-Def Digest. on December 4, 2012

يطبق الفنانون خصائص الثقافة القوطية على أعمالهم الفنية. ولكن كشف بيرتون Burton عن الاختلافات وتميز عنهم لإظهار أساليبه الخاصة؛ حيث قام- من خلال الجمع بين معرفته بالقوطية واهتمامه بهذا الأسلوب مع خياله- بإنشاء أسلوبه القوطي الخاص، بالإضافة إلى إخراج أفلام الخيال القوطي. وفي تصميماته المسرحية والشخصية؛ من الممكن أن نرى أنه قد ابتكر أسلوبًا فريدًا يتوافق مع الثقافة القوطية. وتعد أغصان الأشجار المتعرجة والأشكال ذات الأطراف المدببة التي صممها بيرتون من أكثر السمات المميزة لأسلوبه. وعلى الرغم من أن الشخصيات في العديد من أفلامه قد تغيرت، إلا أن أنواع أجسادهم لها خصائص متشابهة وأشجار ذات تصميمات متشابهة؛ تلفت الانتباه في مشاهد الغابة في جميع أفلامه.

نتائج البحث:

في هذه الدراسة؛ تفاعل الأسلوب القوطي الذي ظهر في فن العصور الوسطى والرواية القوطية، والتي برزت كنوع أدبي في القرن الثامن عشر- مع سينما الرسوم المتحركة، التي ظهرت مقدماً، فقد تم فحصها. والهدف من هذه الدراسة هو إنشاء بنية أساسية لدراسة أكثر تفصيلًا تختلف عن الموضوعات الموجودة في نطاق البحث. وليس ثمة شك في أن الدراسة في هذا الموضوع ستدفع إلى المزيد من البحث

والتنقيب. كما تم فحص التفاصيل القوطية في العمارة والسينما وأعمال الرسوم المتحركة الخاصة بديزني و تيم بيرتون .

مراجع البحث:

أولًا :المراجع الأجنبية:

]1 [Wilson, C. (1992). The Gothic Cathedral: The Architecture of the Great Church, 1130-1530,1st edition.

[2] Frankl, P. (2000). Gothic Architecture: The Yale University Press Pelican History of Art. Yale University Press.

[3] Bendazzi, G. (2017). Animation: A World History, Volume 3: Contemporary Times, Florida, CRC Press.

[4] Halberstam, J. (1995). Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters. Durham, NC: Duke University Press.

[5] Davenport-Hines, R. 2000. Gothic: Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil and Ruin. New York: North Point Press.

[6] Sedgwick, E. K. (1986). The Coherence of Gothic Conventions. New York: Methuen.

[7] Rayes, X. A. (2020). Gothic Cinema, Londra, Routledge.

[8] Piatti-Farnell, L., Brien, D. L. (2015). New Directions in 21st Century Gothic: The Gothic Compass, New York, Routledge.

ثانيًا: مواقع الإنترنت:

[9]https://www.britannica.com/art/Gothic-architecture (Accessed: 4 July 2023)

[10]https://science.howstuffworks.com/engineering/architecture/gothic-architecture.htm(Accessed:10 July 2023)

[11] https://carmelitegothic.com/gothic-elements/ (Accessed:10 August 2023)

[12]https://www.denofgeek.com/movies/exploring-the-gothic-horror-of-tim-burton/(Accessed:11 August 2023)

[13]https://ainsworthandfriends.wordpress.com/2013/05/24/gothic-film-a-brief-history/(Accessed:16 July 2023)

[14]https://issuu.com/annefraser/docs/the-gothic-imagination-of-tim-burto(Accessed:20August 2023)

*(الثقافة القوطية **Gothic Culture**)

هي ثقافة شبابية بدأت في إنجلترا في بداية ١٩٨٠؛ حينما بدأت من جمهور الروك القوطي فرع من موسيقى «البوست بانك», ومن فناني «البوست بانك» والروك القوطي الذين ساعدوا في تطوير وتشكيل الثقافة القوطية. ومنهم Siouxsie and the Banshees وThe Cure وJoy Division وBauhaus يندرج اسم الثقافة القوطية من الفئة الموسيقية، وقد نجت هذه الثقافة أكثر من غيرها في نفس العصر، واستمرت بالتنوع والانتشار عبر العالم. وتشمل ميزته وميوله الثقافية تأثيرات من الأدب القوطي وأفلام الرعب القوطية بالقرن التاسع عشر.

* (القوطي اللهبي **Flamboyant**):

هو شكل من أشكال العمارة القوطية المتأخرة التي تطورت في أوربة في أواخر العصور الوسطى وعصر النهضة من نحو عام ١٣٧٥ إلى منتصف القرن السادس عشر. وفي الجدول الزمني الفرنسي للأنماط كما حدده العلماء الفرنسيون؛ فهي المرحلة الرابعة من الطراز القوطي مسبوقة بالقوطية الأساس، والقوطية المعهودة، والقوطية الشعاعية.

*(وقف الحركة **Stop Motion**):

وهي تقنية تحريك الرسوم والصور عن طريق التلاعب بها؛ حتى تظهر وكأنها تتحرك ذاتيًا، يحدث ذلك عن طريق تصوير الغرض - الجسم المراد تحريكه- صورًا متعاقبة، مع إضافة تغيير بسيط في كل صورة، بحيث يكون الفرق بين أي صورة والصورة التي تليها هو حركة بسيطة لا تتعدى ٢٤/١ من الثانية من زمن الحركة الطبيعي.

الميلودراما*:

هي ذلك النوع من العروض والتمثيليات من أدب المفارقات؛ لكن بمبالغات مطلوبة؛ لتعظيم أثر اللقطة أو المشهد وردة فعل المشاهد من الجمهور، ذاك الصنف المميز من الأداء والتفاعلات التي تزخر بالحوادث المثيرة، وتتسم بالمبالغة في كل شيء.

*(مفستوفيليس **Mephistopheles**):

سمٌ يُعطى غالبًا للشخصية التي تُمثل الشيطان، كما أنه اسم الشيطان في الأسطورة الفاوستية.

*(تعبيرية ألمانية **German Expressionism**):

واحدة من المدارس السينمائية البارزة، نشأت في ألمانيا أوائل القرن العشرين، وقد ظهرت السينما التعبيرية بشكل جلي بعد الحرب العالمية الأولى؛ مستوحية تقنياتها واتجاهاتها من المدرسة التعبيرية، لتمثل شكلًا من أشكال الحركة التعبيرية التي ظهرت في أوائل وعشرينيات القرن الماضي، وشملت فنون المسرح والتصوير والرسم والنحت والتصميم.

*(لوت رانجير **Lotte Reiniger** ١٩٨١-١٨٩٩):

هيَ مخرجة سينمائية، وَرسامة رُسوم متحركة ألمانية، تُعتبر من الرائدات في صناعة أفلام الرُسوم المتحركة الأولى في ألمانيا حيثُ سَبقت والت ديزني بحوالي عشر سِنين، وَقَدمت خلال مسيرتها المِهنية أكثر من ٤٠ فيلمًا، وَجميعها تتحدث عن شخصيات من ابتكارها.

*(كال آرت **CalArts**):

معهد كاليفورنيا للآداب والفنون أو معهد كاليفورنيا للفنون ، هي جامعة خاصة تقع في مدينة فالينسيا بولاية كاليفورنيا في شمال لوس أنجلوس، وتضم حوالي ١,٥٠٠ طالبًا وطالبة. تأسست باعتبارها مؤسسة تعليمية تمنح درجة الأولى من التعليم العالي في الولايات المتحدة، عُرفت بإخراجها العديد من مُخرجي أفلام ديزني وبيكسار وغيرها.

*(كياروسكورو **Chiaroscuro**):

هو مصطلح فني يشير إلى التدرج بين الضوء والظلام. وهي تقنية تعتمد على الاستخدام الأمثل للضوء والظلال؛ بغرض تكوين الشخصية المطلوبة بدقة عالية جدًا.

*(زاوية تصوير منخفضة **Low Key Lighting**):

توضع الكاميرا في زاوية منخفضة، وبذا يتجه نظر المشاهد إلى أعلى، فتعطي إيحاء بأهمية ومكانة الشخص الذي يمكن وضعه في موقف مسيطر.