Received: 2/3/2014 Accepted: 8/3/2022 Published: 2022

جمالية الشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمية

أ. د. محمد هادي أرحيم
الجامعة المستنصرية ـ كلية التربية الأساسية- قسم التربية الفنية

مستخلص البحث:

بين تمظهر التكنولوجيا وتشظي ثورتها إلى تكنولوجيا العصر الرقمية، ظهرت شتى الأشكال الغرائبية اللامألوفة للفن أم لغيره التي تعد تطوراً منطقياً لهذه الثورة الهائلة في كل شيء التي أنجبت كل شيء حتى الاستنساخ... بداية بالاستنساخ الحيواني والطموح هو الوصول إلى الاستنساخ البشري، لم لا والعالم الرقمي يعج بأشكال غرائبية لا حصر لها بتصرفات وسلوكيات غرائبية تشد الانتباه كالمغامرات الخارقة، فكل شيء أصبح ممكناً في عالم الفن، لاسيما السينما والتلفزيون كل ذلك ينجز بوساطة البكسلات التي هي العنصر الأهم في الصورة الرقمية حتى أصبحت كل شيء، فهي التي تعطي توهجاً ووضوحاً للصورة عندما يزداد عددها والعكس صحيح، فمصير الصورة الرقمية ارتبط بالبكسلات. إن مشكلة البحث سلطت الضوء على الخيال لأنّه يتمتع بقدرة خلاقة على ابتكار الجميل، فضلاً عما يشهده عالمنا المعاصر من انفجار علمي ومعرفي وظف في انجاز أعمال رقمية غرائبية موجهة للطفل مستمدة من الخيال العلمي والافتراضي والغرائبي، وقد صاغ الباحث مشكلة البحث بالتساؤل الآتي:

ما الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل؟

أما أهمية البحث فسلطت الضوء على جمالية الشكل الغرائبي، إذ أخذت هذه الأشكال تتسع في معظم الأعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل من خلال تسليط الضوء على ازدياد اهتمام الإنسان بمستقبله مما دفعه للبحث والتقصي عن الجديد بشكل عام، لاسيما التلفزيون الذي أصبح المكمل لحياة الإنسان ونقطة التحول التي حدثت في مساره والمتمثلة بتوظيف الحاسوب لإنتاج الأفلام الرقمية التي أصبحت عنصر الجذب الرئيس لاهتمامات الطفل، فضلاً عن إن نتائج البحث تفيد العاملين في مجال الأفلام الرقمية الموجهة للطفل وطلبة كليات ومعاهد الفنون الجميلة.

وقد هدف البحث إلى **التعرف على الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل.**

أما تحديد مصطلحات البحث فقد قام الباحث بمناقشتها والتعرف عليها فضلاً عن تبنيه لبعضها ووضع للبعض الآخر منها تعريفاً إجرائياً .

أما الإطار النظري فقد اشتمل على مبحثين، الأول بعنوان اسهامات التكنلوجيا الحديثة في تنمية مخيلة الطفل في العصر الرقمي، تناول فيه الباحث الصور الرقمية التي تصل من خلالها الشخصيات القريبة للطفل ضمن واقعه الحياتي لاسيما الشخصيات الحيوانية التي تكون دائماً الأقرب لخياله والتي تؤثر في مستواه المعرفي الذي دخلت فيه مفاهيم مهمة مثل أدب الخيال العلمي أو القصص والأساطير التي أخذت ترتبط بالاكتشافات والانجازات العلمية والتكنلوجية المتسارعة في عالمنا الحقيقي مما انعكست على الثقافة العلمية للطفل، فالاتصال التعبيري المتمثل بالرسائل الخيالية والروايات والأفلام انطلقت من واقع المجتمع باتجاهاته ومبادئه ومعتقداته وقيمه، وقد بلغ تطرف اللامألوف واللامعقول في الغرائبية العودة إلى صياغة وتفعيل الأشكال الطبيعية وإدخالها في صياغات أخرى، لذلك استحوذت القصص الملحمية والفانتازيه والأساطير في السينما وأخذت حيزاً مهماً في الإنتاج، ابتداءً من (ألس في بلاد العجائب) وصولاً إلى أحدث أشكال الإنتاج الرقمي والغرائبي التي تجسدت فيها أشكال الخوارق، والسحر، وعالم الاكتشافات، كل ذلك في عصر

المعلومات الذي انتشر فيه أدب الخيال العلمي. أما المبحث الثاني فكان بعنوان انعكاسات الشكل الغرائبي في الخطاب المرئي إذ تناول فيه الباحث الشكل من خلال الصورة الفنية المرتكزة على عناصر الشكل ذاته، والتي تسهم في تجسيد عناصر العمل الفني، فالأفلام ذات الأشكال الغرائبية تعتمد في توظيف هذه الأشكال كأسلوب يتم تضمينه بصورة كاملة، فالأشكال التي تسود التكوين تتمتع بخاصية جذب عين المشاهد، فضلاً عن الدور المهم الذي يؤديه الشكل الغرائبي في المدركات الحسية لما له من خاصية جذب الانتباه، أما في الجانب الجمالي فأكد الباحث على إن الشكل الغرائبي ينبغي أن يتنوع في إيقاعاته الأكثر تعقيداً حتى تبدو وكأنها نوع من نقطة التعاكس الموازية للصورة، فالجمال ذو دلالة مهمته إنجاز بعد تشكيلي للديمومة الزمنية، هذا كله يصنع ويوظف بوساطة برامج الحاسوب المتطورة من مؤثرات بصرية وصوتية تسهم في خلق الإقناع لدى الطفل، أما الجانب الجمالي للشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمية فتجسد في صناعة الفلم والدراما الموجهة للطفل بوساطة فكرة الخيال العلمي الذي ارتبط بالتخيل العلمي، فأبدع المنتجون أشكالاً لا حصر لها، غاية في الحداثة والأصالة في طرح أفكارها، فأسست دراما التلفزيون الرقمية المرتبطة بالخيال العلمي، ومستحدثات العلم بطريقة غرائبية خيالية تتناسب ومستوى وقدرات الطفل العقلية.

كما عرض الباحث مؤشرات الإطار النظري كخلاصة لكل ما استعرضه من طروحات ووجهات نظر في إطاره النظري، فضلاً عن الدراسات السابقة التي كانت بواقع دراستين قام بعرضهما وتناولهما بشي من التفصيل. أما في الفصل الثالث (إجراءات البحث) فتناول الباحث منهج البحث الذي اعتمده في تحليل عينة البحث، التي تضمنت فلم شرك shrik الجزء الثاني ، وأسباب اختيار العينة، أما أداة البحث فقد وضحها الباحث وسبب اختيارها، في حين كانت وحدة التحليل التي اعتمدها الباحث هي المشهد وتتابع المشاهد.أما الفصل الرابع فكان بعنوان (تحليل العينة ومناقشة النتائج) فتضمن، تحليل العينة، النتائج، الاستنتاجات، التوصيات، المقترحات، قائمة المصادر والملاحق. وأخيراً نورد بعضاً من النتائج التي توصل إليه البحث الحالي وجاءت على وفق الآتي:

1- امتلك الشكل الغرائبي حضوراً واسعاً في هذه العينة ، فالشخصية الرئيسة هي ذات هيأة غرائبية، بل كل الدراما في هذه العينة ووجودها كمنجز مرئي استندت على الشخصية الغرائبية .

2- امتلك الشكل الغرائبي جمالية لذاته لأنه غير مألوف وانغماسه بالخيال في هذه العينة.

3- عُدَّ الشكل الغرائبي من أهم الوسائل المشوِّقة والمسلية التي لها القدرة على جذب انتباه الطفل في الدراما الرقمية في هذه العينة .

الفصل الأول
إطار البحث

مشكلة البحث:

إن ما يشهده عالمنا المعاصر اليوم من انفجار علمي ومعرفي أصبح سمة له يتصف بها، إذ أشارت بعض الأدبيات إلى إن هذا العصر يطلق عليه بعصر ما بعد تقانة التلفزيون ((العصر الرقمي)) الذي طبعت سماته صورة القرن الحادي والعشرين من خلال خلق ما يسمى بالحقيقة الافتراضية ((virtual reality)) كنتاج للتطور التكنولوجي الذي شهدته بدايات هذا القرن، فالتغيير الذي حدث في إنتاج الأفلام الدرامية التلفزيونية بشكل عام والرقمية الموجهة للطفل بشكل خاص، ما هو إلاّ البحث المستمر عن الجديد الذي يفتح الآفاق والمجاهيل عبر أتجاه هذا النوع من الأفلام إلى الخيال العلمي والافتراضي والغرائبي، إذ استطاع هذا النوع من الأفلام أن تكون لديه القدرة على استعمال وسائل الخطاب البصري من خلال خلق وهم للحقيقة.

إنطلاقاً مما تقدم فإن عملية بناء هذا النوع من الأفلام يتطلب من القائمين عليها سبر غور المعرفة بحرفية وجمالية الصناعة الفلمية الرقمية من أجل الوصول إلى رؤية لعالمها الافتراضي (الوهمي) ذو الأبعاد الزمانية والمكانية، وبما يحقق نوعاً من الجمالية من خلال تجسيم عناصر الفلم بصورة مبهرة ومشوقة تجذب انتباه الطفل إليها. من هذا تنطلق مشكلة البحث الحالي من خلال البحث في نمط جديد يشكل سمه للدراما الرقمية الموجه للطفل يبحث في توظيف الشكل الغرائبي الذي يمثل عنصراً أساسياً في بناء أفلام الخيال الافتراضي المعتمد على ما وفره الفلم وفلسفته للطفل من قضايا وأفكار مصنوعة عبر مخيلة المخرج التلفزيوني أو السينمائي المبدع الذي حول النص المكتوب إلى نص حركي جمالي يداعب مخيلة الطفل وطموحاته في اختراق الواقع عبر حوادث وحبكات جديدة تعطي إيحاءً لصورة العالم الافتراضي. إن الشكل الغرائبي الذي شكل عنصراً أساسياً في الأفلام الافتراضية الخيالية لا يسعى إلى تبديل الأفكار، بل إيجاد بنية شكلية جديدة تكاد لا تخضع لحدود معينة ولا تتحدد بموضوع، بل تعتمد على المعالجات الرقمية التي تظهر هذا الشكل بمميزات وصفات ينضوي من خلفها بعض الرموز والدلالات التي شكلت نجاحاً كبيراً في هذا النوع من الأفلام، وهذا ما تمثل بأحد العوامل المهمة هو ما يسمح به الفلم من مظاهر شكل بنائية جديدة تناولت وحدة الديكور والحركة والمؤثرات السمعية والبصرية وغيرها. من خلال ما تقدم سعى الباحث إلى تحديد طبيعة مشكلة بحثه من خلال التساؤل الآتي:

ما الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل؟

أهمية البحث:

تبرز أهمية البحث الحالي مما يأتي:

1-لقد زاد اهتمام الإنسان بمستقبله الذي أصبح ملازماً له بفعل حاجته الإنسانية، فما يتعرض له في حياته بفعل الأزمات التي تجابهه وحاجته إلى التعبير والتنويع والبحث عن البدائل التي أخذت كل اهتماماته لرغبته في التعرف على ما ينطوي عليه مستقبله، فقد شكل سبباً في البحث والتقصي عن الجديد بشكل عام لاسيما التلفزيون الذي أصبح المكمل لحياة الإنسان بشكل خاص والذي درج على تطويره عبر مراحل ظهوره إلى أن وصل إلى نقطة التحول المتمثلة بتوظيف الحاسوب لإنتاج الأفلام الرقمية التي أصبحت عنصر الجذب الرئيس لاهتمامات الطفل.

2- إن نتائج البحث الحالي التي سيتوصل إليها الباحث قد تفيد العاملين في مجال إنتاج الأفلام الرقمية الموجهة للطفل كونه سيبحث في جمالية الشكل الغرائبي الذي يشكل العنصر الأساس في الأفلام الخيالية الافتراضية.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل .

حدود البحث:

تتحدد حدود البحث بما يأتي:

1- موضوعياً/ دراسة الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل.
2- مكانياً/ قناة M.B.C Max
3- زمانياً/ عامي 2004 و 2014 إذ تم اختيار عينتي البحث قصدياً والتي سيوضح الباحث مسوغات مسوّغات اختيارها العينة في الفصل الثالث.

تحديد المصطلحات :

قام الباحث أولاً بتحديد المصطلحات التي سيقوم بتعريفها لغوياً، واصطلاحياً، وإجرائياً، وقد تجنب تعريف كل من الجمالية ، والشكل، والدراما نظراً لكثرة الدراسات والبحوث التي تناولت هذه المصطلحات أولاً ومن ثم منعاً للتكرار الذي قد يقع فيه الباحث . لذا اقتصر في تحديده على المصطلحات الآتية :

1- الشكل الغرائبي.

2- دراما الطفل الرقمية .

تعريف المصطلحات :

الغرائبية لغةً:

أَغْرَبَ الرَّجُلُ: جَاءَ بشيءٍ غَريبٍ، والغَرِيبُ: الغَامِضُ مِنَ الْكَلاَمِ، وَكَلِمَةٌ غَرِيبةٌ [1].

الشكل الغرائبي اصطلاحاً:

لم يعثر الباحث على تعريف وافٍ لهذا المصطلح يتوافق ويتوائم مع إجراءات بحثه، لذلك فقد عرّفه اجرائياً على وفق الآتي:

هو عبارة عن جسم أو صوت، أو مكان، أو فكرة، أو أي شكلٍ يحمل صفات لا مألوفة وغير حقيقية، يُبرَّزُ فيها الخيال والفنتازيا التي لايمكن أن نرى منها في واقعنا الحقيقي أيَّ أنموذج لها إلاّ في خيالنا أو في المنجز المرئي الرقمي.

الرقمية لغةً:

الرَّقمُ والترقيم ، تعجيم الكتاب، وَرَقَمَ الكتاب يرقُمَهُ. رَقْماً: أعجَمَهُ وَبَيَّنَهُ، وكتابٌ مرقوم، أي قد بَيَّنتْ حروفه بعلاماتها مِنَ التنقيط. وَقَولُهُ ﷻ: كتابٌ مرقوم: كتابٌ مكتوب [2].

دراما الطفل الرقمية اصطلاحاً:

لم يعثر الباحث على تعريفٍ وافٍ لهذا المصطلح يتوافق ويتوائم مع إجراءات بحثه، لذلك فقد عرّفه إجرائياً على وفق الآتي :

هو عالم افتراضي مصنوع بتقنية رقمية، يحاكي الحقيقة عبر توظيف عناصر الدراما الارسطية رقمياً، حتى تحمل صفة الغرابة في الأحداث، والأشكال، والزمان، والمكان، والاشخاص لكي تمثل حياة العوالم الافتراضية وتمتلك صفة العالم الحقيقي من ناحية تفاعل الطفل مع الواقع والكون، ومن ثم تمكنه من الانتقال عبر هذه العوالم الرحبة وسبر أغوارها مع شخصياتها الافتراضية رقمياً.

الفصل الثاني
الإطار النظري والدراسات السابقة
المبحث الأول
إسهامات التكنولوجيا الحديثة في تنمية مخيلة الطفل في العصر الرقمي

الثقافة العلمية في أبسط معانيها تعني ربط العلوم النظرية التي تقدم للمشاهد سواء أكان طفلاً أم بالغاً عن طريق القنوات والوسائط المختلفة من خلال التطبيق العملي بين النظرية والعمل، إذ يتم من خلالها تثقيف المشاهد خصوصاً الطفل بطريقةٍ علميةٍ يمكن أن تنضّج مخيلته التي تمثل أساس التفكير الإبداعي. إن القنوات التي من خلالها تصل المعرفة والثقافة العلمية للطفل تتمثل بالبيت، والمدرسة، ووسائل الاتصال المختلفة المسموعة والمرئية والمقروءة لاسيما التلفزيون الذي أصبح العنصر الملازم لحياة الإنسان كونه يقدم مختلف البرامج الاجتماعية والثقافية والعلمية وغير ذلك، إذ تتصف هذه البرامج أحياناً بكونها برامج علمية مبسطة أو أفلام فديو أو سينما للاطفال تعتمد على أدب

الخيال العلمي ووظائفه, وبرامج الحاسوب الالي التي تطورت إلى أن أصبحت الصورة الرقمية، ((إذ تتميز الشخصيات المرسومة أو المصنعة يدوياً أو تلك المنتجة بالكومبيوتر بجاذبيتها والتشويق الذي تخلقه مما جعل هذا الفن أقرب إلى عقل الطفل وإدراكه بسبب الخيال الذي تتضمنه الأفلام الموجهة للطفل، فشخصيات مثل توم وجيري وميكي ماوس وباباي والس في بلاد العجائب وغيرها استطاعت أن تضع بصمات الشهرة حالها حال أورسون ويلز ومارلون براندو))[3]. ولكي تقوم هذه الوسائط بعملية التثقيف العلمي للطفل بشكل طموح وفعال اهتمت بمعطيات أدب الأطفال خاصة ما يتعلق منها بالكتابة العلمية، التي يمكن أن يستند إليها كاتب القصة أو السيناريو بغية إيصالها عن طريق التوظيف العلمي للتقنيات الحديثة المتمثلة بالصورة الرقمية إلى مادة درامية يمكن أن تنمي مجالات الخيال عنده باعتبارها مادة تعمل على إيجاد جوانب تفاعلية بينها وبين مخيلة الطفل، ((فالشخصيات الحيوانية كالكلب والقطة والقرد والثعلب والحمار والدببة هي الأقرب إلى خيال الطفل ولأنه يستطيع تقمص هذه الشخصيات أكثر من الإنسان، وإن نسبة عالية من القصص يميل إليها الأطفال والصغار خاصة تلك التي يؤدي فيها الحيوان دور البطولة))[4]. من هنا أشتُقَّ مصطلح أدب الخيال العلمي، الذي يُعْرَفُ أحياناً بأدب القصص والاساطير التي انطلقت من وقائع ومعطيات علمية محددة لتعبر عن طموح الإنسان في تحقيق المزيد من ((الاكتشافات والانجازات العلمية، لأن الثقافة العلمية هي صورة من الأدب الاجتماعي يكون الخيال العلمي قائماً عليها كونه يمثل التنبؤات العلمية في صور خيالية من خلال ربط التطور العلمي والتكنولوجي المتسارع والمتزايد بمفهوم الخيال العلمي خاصة إذا ما سلمنا ارتباطه بتكنولوجيا المعرفة والمعلوماتية وبتطور علوم الحاسوب))[5]. إن كل ما ورد يجب أن يتم التعامل معه بطريقة علمية تعتمد التكنولوجيا الحديثة في معالجة تلك الظواهر بطرائق وأساليب التفكير العلمي المختلفة التي تؤدي إلى تنمية الخيال العلمي للاطفال كونهم يمتلكون شغفاً كبيراً للقراءة أو المشاهدة عبر شاشات التلفزيون، إذ تمثل هذه النشاطات العلمية مناطق إثرائية تسهم في خلق جيل علمي يتسم بسعة الخيال والنشاط الذهني المتوهج ((فالاتصال التعبيري المتمثل بالرسائل الخيالية كالأفلام والقصص والمسلسلات والراويات والافلام والموسيقى وغيرها من الوان الابداع الفني التي قد تركز على الواقع الذي تنسج منه صورة فنية من نسج الخيال، لكنها من حيث التعبير ترتبط بواقع المجتمع وما فيه من اتجاهات ومبادئ ومعتقدات وقيم))[6]. فالإنسان حاول إبداع وخلق صور وموضوعات جديدة تضمنت أساليب وطرائق تغني من خلالها الاستجابات الفكرية والعاطفية لاسيما الجمالية لأنها تعطي الحياة رونقاً آخر يعبر من خلاله الإنسان عن كل ما يدور في أفكاره ومخيلته، إذ أوجد من خلال تلك الفنون خصائص مشتركة تعمل في ثناياها على تطوير مخيلته، وقد يكون ((الخيال العلمي أو الفنتازيا أحد الأنواع الأدبية التي تم توظيفها وتجسيدها على شكل روايات وقصص وحكايات استمدت منها السينما والتلفزيون مادتها، إذ شكل أدب الخيال العلمي معيناً لا ينضب للسينما والتلفزيون لاسيما الدراما الرقمية الموجهة للطفل التي أطلق عليها دراما الخيال العلمي أو سينما الخيال العلمي))[7]. إن فن صناعة الفلم والدراما الموجهة للطفل وضع فكرة الخيال العلمي في تطلعاته التي اتجهت فيما بعد إلى عالم واسع أكثر إنتاجاً وغزارة ((فتحول الإنتاج إلى تصنيف آخر أطلق عليه نمط التخيل العلمي، أو الأنماط المتعددة في أدب الخيال العلمي التي أسست لنفسها نمطاً خاصاً شأنها شأن الأدب الخيالي الذي استمد من العلم ميداناً له))[8]. إن الاهتمام بالمستقبل أصبح لازمة لكل المهتمين به ومن بينهم الفنان الذي اعتمد هذا الجانب في تقديم صورة ذهنية لما سيكون عليه المستقبل بفعل الحاجة الإنسانية التي يتطلع لها الإنسان لفعل الأزمات والعوامل الضاغطة التي تجابهه، وحاجاته إلى التعبير والتنويع والبحث عن البدائل، مما ولد ذلك اهتماماته لرغبةٍ منه في التعرف على ما ينطوي عليه المستقبل، إذ يتوجس أحياناً من فناء الأيام المقبلة، وهنا تأتي ((عوامل

القلق والخوف نتيجة ما يخبئه القدر حرصاً منه على النجاح واجتياز ما هو مخفي لذلك توجب القيام ببذل جهود كبيرة للتعرّف واستكشاف أو توقع ما سيحدث))[9]. إن هذه الصلة بين الثقافة العلمية التي تمثل أدب الخيال العلمي وبين تكوين الطفل الذي يتميز بذاكرة ذات طبيعة حسية مشخصة في بداية نموها، تساعد الطفل على تذكر الخبرات التي تعطى له على شكل أشياء واقعية أحياناً أو تتميز بالغرائبية في أحايين كثيرة أخرى ((لذلك فقد بلغ تطرف اللامألوف واللامعقول في الغرائبية العودة إلى صياغة وتفعيل الاشكال الطبيعية المألوفة وادخالها في صياغات فنية جديدة غير منطقية وغير مألوفة وبمعالجات مبتكرة مرتكزة على التكوين كموضوع للتعبير بالصورة المزدوجة، فضلاً عن استخدام أسماء كثيرة لجذب انتباه المتلقي كالعمل السريالي (العندليب يرعب الأطفال) لماكس ارنست وصورة (الحي الباقي) لما رجريت))[10]. إن النمو السريع للمدركات الحسية والبصرية واتساع قدرات الطفل العقلية التي ينتج عبرها ((ارتفاع للمستوى المعرفي التخيلي لديه بوساطة التفاعل والانسجام بين المدركات الحسية والبصرية والادراك العقلي من جهة ونشاطاته وممارساته من جهة أخرى))[11]، فقد وصف أفلاطون هدف التربية التخيلية بقوله ((إنه منح الفرد معرفة حسية ملموسة حول الانسجام والايقاع اللذين يدخلان في بناء الأجسام الحسية واللذين يشكلان الأساس الشكلي لجميع الأعمال الفنية))[12]. فعملية التفكير التخيلي لها انعكاسات مهمة في حياة الطفل وتكون مؤثرة في مدركاته العقلية، كونه يستخدم الرموز بدلاً عن الأشياء والاشخاص والمواقف عندما يتعامل معها معاملة واقعية، فمنها ما يكون على شكل صور ذهنية، أو ألفاظ، أو أرقام، أو إشارات، فالصورة المكونة على الشاشة تمتاز بشخصيات غريبة وإن كانت توحي بمخلوق نعرفه، لكنها في تصميمها لصورة الشخصية على الشاشة تنحرف عن الواقع بشكل مستمر، ويرى ((كوكتو إن كل فلم هو واقعي لأنه يعرض أشياء ولا يوحي بها من خلال نص مكتوب، فالأشياء بظهورها في الفلم السينمائي تبدو موجودة في صورة وقائع حتى وإن كانت مستمدة من عالم غير واقعي))[13]، وهذه هي الخاصية المميزة للفن السينمائي في قدرته على المزاوجة بين عالمي الواقع والخيال وما يحدثه ذلك التزاوج من تأثيرات في المشاهدين لاسيّما الأطفال منهم الذين يميلون غالباً نحو الشخصيات الغرائبية البعيدة عن التصور المنطقي أو العقلاني. لذلك فقد استحوذت ((القصص الملحمية والفنتازية والاساطير في السينما وأوجدت لها مكاناً مهماً في الإنتاج واستخدمت شخصيات وهمية تكسبها بعض صفات وسلوكيات العصر في أبعاد خيالية مثل دراكولا وسوبرمان وجيمس بوند والرجل الوطواط والرجل العنكبوت، مما أعطت تنوعاً للخيال السينمائي الواسع))[14]. إن المعلومات والمفاهيم الأساسية التي يكتسبها الطفل من المجتمع والبيئة عبر وسائل الاتصال المختلفة، يكتسب من خلالها التجارب والخبرات المتنوعة، لذلك يجب ألا نجعل الطفل مقلداً لكل ما يراه بل يجب أن نعمل على كيفية جذب انتباهه وتركيزه على كل ما هو جديد حتى يكتشف الاشياء المحيطة به، فهو يمتلك خيالاً بسيطاً لا يحتمل وضع التعقيدات ((فالبحث عن تفسير كما هو الحال في خيال الكبار لأنه لا يمتلك الخبرة المتراكمة من التجربة الحياتية حتى يستطيع تفسير بعض الأحداث مثل الكبار فضلاً عن ذلك فهو ذو خيال مباشر وذو تفسير مباشر، خيال لا يثير في داخله سوى البهجة والمتعة مغلفة بتضمينات تربوية أو تعليمية))[15]. ولعل القصة الأكثر شهرة في العالم التي استقطبت ولفتت عناية واهتمام المتخصصين بشؤون الطفل وتبوأت مكانه مهمة منذ بدايات الانتاج السينمائي والتلفزيوني الخاص بالطفل ((ألس في بلاد العجائب الذي كان نجاحها المفتاح الرئيس للبدء بالتأليف الخيالي للطفل، إذ عادت ممالك الخيال تفتح أبوابها الواسعة للصغار، حتى عد الخيال العالم الأول من بين العوالم التي يُقبل الاطفال على دخولها))[16].

أما في عصر المعلومات والانفجار المعرفي والعلمي فقد انتشر أدب الخيال العلمي الموجه للطفل لدرجة أن الفجوة أو المسافة بين الخيال العلمي والالوان الادبية الأخرى أخذت بالانكماش والنقصان، نتيجة إنتاج سلاسل كثيرة من أفلام الخيال العلمي الموجهة عبر شاشات التلفزيون وبالتحديد دراما الطفل الرقمية ذات الأشكال الغرائبية، التي تعد أحد السمات المميزة لعصر العولمة الذي يعيش فيه ملايين الأطفال في العالم، فمن عصر الهندسة الوراثية ومغامرات الإنسان لاقتحام العالم الميتافيزيقي (عالم ما وراء الطبيعة)، والأقمار الصناعية التي تجوب الفضاء الخارجي بكل حرية ويسر، إلى استعمار الفضاء الخارجي، كل ذلك تم بوساطة توافر معلوماتي وتقني وحرفي فائق الجودة ((تجسد بسينما الخيال العلمي الموجه للطفل، لأن السمة المميزة لهذه السينما هي قدرتها في التعبير عن كل ما هو غرائبي في الشكل والموضوع والأحداث، وفيها من الإثارة والتشويق ما يجعلها ذات قدرة على بناء عالم خاص لا حقيقة فيه وإيجاد صور وأخيلة تتصف بخصوصية لذاتها الفلمية، فالسمة الأكثر إبداعاً هي المنحى الذي تتخذه نحو المعرفة المسبقة والأكثر تعقيداً كون خاصيتها في جعلها فناً متميزاً بين الخيال والفنتازيا والخيال العلمي))[17]. إذ قدمت افلاماً متعددة الموضوعات تتجسد فيها ((الخوارق مثل أفلام سوبرمان، والسحر مثل سلسلة سيد الخواتم، وعالم الاكتشافات التي يبحث عنها الإنسان مثل 80 ميل تحت سطح الأرض، وفلم إي. تي، وسلسلة حرب النجوم، فكان الموضوع خارج الواقع أي صورة افتراضية لعالم افتراضي لا يمكن البحث فيه عن واقعية مهماً بلغت النوايا والقصديات إلى ذلك إذ لا تعدو كونها فرضاً قسرياً))[18]. انطلاقاً مما تقدم فإن موضوع الخيال العلمي والتخيل الذي يمثل أحد خصائص الطفولة يحتم علينا الانتباه إلى كيفية توجيه هذا الموضوع إلى الطفل بشكل سليم، إذ يمكن أن يتم من خلال سرد القصص الغرائبية التي تنطوي على مضامين أخلاقية إيجابية تتميز بسهولة المعنى وقدرة مدركات الطفل على استيعابها، وأن تثير لديه اهتمامات الخيال العلمي خاصة القصص المتعلقة بالاختراعات العلمية (قصص الخيال العلمي).

لذا فإن ما يُتوقع في المستقبل هو لأنها تشكل بذرة لتجهيز عقل الطفل وذكاءه للاختراع والابتكار، لذلك يتوجب على المهتمين بإنتاج الدراما الرقمية الموجهة للطفولة مراعاة القصص التي تتميز بحب الخيال العلمي، والجمال، والقيم الإنسانية، والقيم الخارقة للطبيعة التي تثير شغف الأطفال وتجذبهم لتجعلهم دائمي التفكير بالعلم والقيم الايجابية.

المبحث الثاني

انعكاسات الشكل الغرائبي في الخطاب المرئي

يمثل الشكل احد العناصر البنائية في العمل الفني، إذ يقترن اسمه بالوحدة الشكلية، فهو يكون إلى جانب الوحدات التشكيلية التعبيرية الأخرى سواء أكانت متشابهة أم مختلفة معه ترتبط بعلاقات متعددة من أجل تكوين عملاً فنياً، وبهذا الصدد تشير (سوزان لانجر) في تعريفها للفن بأنه ((إبداع لأشكال قابلة للإدراك الحسي تكون في الوقت نفسه معبرة عن الشعور البشري))[19].

وهي بهذا التعريف تحاول أن تصف العمل الفني بأنه شكل قابل للإدراك الحسي وتقرنه به، فضلاً عن ذلك فهي تقول((الحق أن لمفهوم الشكل، أو الصورة أهمية كبيرة في تعريفنا للفن، كون إن العمل الفني لا يصبح مظهراً حسياً قابل للإدراك إلا إذا استحال إلى شكل سواء أكان الشكل الفني ثابتاً كاللوحة الفنية أو الإناء الخزفي أو البناء النحتي أو إذا كان صورة ديناميكية كلحن موسيقى أو رقصة أو لقطة سينمائية أو تلفزيونية، وهي تشير بذلك إلى إن (الفن لا يبدو فناً) إلا من خلال الشكل ويصبح بذلك غرض الفن الأساسي هو إبداع هذه الاشكال والصور، فالفن بحسب وجهة نظر (لانجر) شكل او مظهر أو إيهام))[20]، وأحياناً مفاهيماً وأفكاراً مجردة يدركها المتلقي بنفس الاهتمام الذي يتلقى به الصور المثيرة لتلك المفاهيم ((فللصورة المرئية وظيفة قرائية في ما وراء وظيفتها البصرية))[21]،

وهذه الغرائبية هي سر تعلق المشاهدين بالصورة لأنها متعددة القراءات في الغالب وهو ما يجعل الأطفال أكثر تعلقاً بها ((لأن الصورة الفلمية تظهر كل ما تعرضه بمظهر واقعي عجيب تفسر كل ظواهر الاندماج والتصديق الذي يقود المتلقي للاستيعاب))[22]، وليس الاستيعاب فقط، بل الدخول في عوالم الفلم وأجواءه الساحرة وحبكته المصنَّعَة بحكمةٍ واتقان لأجل مداعبة خيالات المشاهدين الأطفال المرتكزة على ((عناصر الشكل التي تسهم في تجسيد عناصر العمل الفني بوصفها تقدم المادة على شكل مجموعة من الصور والأصوات لتعطي المتلقي الإحساس بالموضوع، فالجو العام هو ما تصنعه التفاصيل الداخلة كلها في بناء الجو للقطة أو المشهد من خلال اللون والضوء والاكسوارات والاثاث والملابس والعلاقة الشكلية والتكوينية للأثاث والموجودات))[23]، فتكوين الصورة هو أبرز هذه العناصر أو العوامل الجمالية ((لأن كل واحدة من صور الفلم لوحة فنية صغيرة تحتم علينا تجنب الجمود الموجود فيها بوساطة الحركة في الفلم، لاسيما استخدام العمق في الصورة السينمائية التي لها دلالة دقيقة ومحددة تسمى خاصية للتعبير الاوحد))[24]. إن الأفلام ذات الاشكال الغرائبية تعتمد في توظيف هذه الاشكال كأسلوب يتم تضمينه بصورة كاملة بغية إيصال مضمون قصة الفلم، لأن عناصر الشكل هي الحصيلة الكاملة لتوظيف كل عناصر اللغة السينمائية ((فالأشكال التي تسود التكوين تتمتع بخاصية جذب عين المشاهد وتداعب حواسه تحمل قيم جمالية ونفسية فالكتلة تستحوذ على الانتباه لما لها من ثقل))[25]. إن الدور المهم والفاعل الذي يؤديه الشكل للمدركات الحسية للمتلقي وتنوعاته الغرائبية كفيل بنقل أفكار واتجاهات وميادين متنوعة تجذب انتباهه في فهم وتوضيح فكرة العمل الفني ذا الاشكال الغرائبية، فجيروم ستولنتز يرى إن ((الشكل له دور فاعل في ضبط إدراك المتلقي لهيأة المنتج الصوري ويرشده ويوجه انتباهه بحيث تكون الهيئات واضحة ومفهومة وموحدة))[26].

هنا لابد من التأكيد على إن الشكل عملية تنظيم داخلي وتركيب محدد للعمل الفني بغية كشف وتصوير المضمون ضمن البناء الفني المتوافق مع مدركاتنا الحسية على وفق تنظيم معين قد يكون عنصراً أو تكويناً أو أسلوباً، فالشكل هو محصلة جميع العناصر البنائية التي تشترك مع بعضها البعض بعلاقات مشتركة ومتوائمة حتى تكون نسقاً مرئياً. ومن وجهة النظر الجمالية كتب اندريه موروا ((ينبغي الوصول إلى خلق إيقاعات أكثر تعقيداً تبدو وكأنها نوع من نقطة التعاكس الموازية للصورة ينبغي الوصول في الفلم إلى خلق إيقاعين أو ثلاثة أو أربعة إيقاعات مختلفة تختلط بعضها البعض مثل موضوعات ناتجة عن عدة عناصر مختلفة للصورة))[27]. هذا يقودنا إلى أن نجد من بين ((مؤلفي الأفلام العارفين قدر الواقع الملتحم بالصورة يستخدمون مؤثرات قائمة على المفاجأة والتشويق أو الانتظار المفعم بالقلق لتظليل المتفرج))[28]، وذلك لأنَّ الفلم السينمائي يرتبط بشكل وثيق بالحالة السايكولوجية للمتلقين لاسيّما الأطفال منهم مما يجعل من الإثارة والتشويق إحدى أنجح الطرائق لجذب الطفل إلى عالم الصورة المرئية. ((إن الجمال ذا الدلالة الذي تتمتع به الصور المتحركة بإمكانه أن يكون مستقلاً عن الموضوع وعن الوصف بحيث تكون مهمته انجاز بعد تشكيلي للديمومة الزمنية تحل كميتها العجائبية محل كل تعبير))[29]، لذلك فالبناء الصوري أوجد أشكالاً غرائبية مختلفة الشكل من حيث التكوينات التي تبنى على وفقها هذه الأشكال ((المادية أو التجريدية المختلفة فتأخذ حركة العين من شخص لآخر شكلاً مثلثاً أو دائرياً أو غيرها من الأشكال التكوينية))[30]. إن الغرائبية التي يبتدعها مصممي الأشكال الغرائبية بأحجام مختلفة بغية الانحراف عن الواقع، فشخصية E.T ذات الحجم الصغير والقدرة الخارقة بسلوك إنساني خير مثال على ذلك، وهو ما جعل المخرج (سبيلبيرغ) قادراً على التأثير في مشاهديه سواء أكانوا كباراً في العمر أم صغاراً.

وقد تم استخدام وتوظيف برامج الكومبيوتر المتطورة في تصنيع وبناء أشكال غرائبية، كما تم ((استخدام هذه البرامج المتطورة في صناعة المؤثرات البصرية والصوتية التي تسهم في تحقيق الاقناع ضمن هذا الخطاب))[31]. لقد صنعت أفلام وظفت فيها أحدث التقنيات السمعية والبصرية مثل Fantastic Four ، وأفلام كارتون سبايدرمان، وفلم ice age . إن وظيفة الشكل تحقيق إقناع المتلقي بإن الشكل رغم غرابته يعد مألوفاً عندما يتقبله ويدركه ويتعامل معه، وهذا ينعكس على قدرة الإنسان في مواجهة الحياة وانعكاساتها بوساطة التطور التكنولوجي الهائل النابع من الخيال والمنتج على وفق أسس حسية وجمالية وتعبيرية.

انعكاسات المستحدثات التكنولوجية في جمالية الشكل الغرائبي:

استطاع الفن السابع توظيف مبتكرات العلم وتقنياته طريقاً لمجابهة تطورات المستقبل، إن مخرج الدراما التلفزيونية والسينمائية لديه الرغبة وحب الاستطلاع في التعرف على كل جديد ومثير وغريب يمكن توظيفه في نتاجه الفني يثير من خلاله ما يطمح إليه الإنسان في إدراك تفاصيل كثيرة عن مستقبله الذي يبدو أحياناً بصورة غامضة، على الرغم من أن ظروف الحاضر تواجه الكثير من التحديات والصعاب والحروب، لكنها لم تحد من القدرة العلمية والتكنولوجية التي أفرزت الكثير، ومنها ((توجهه إلى البحث عن الغرائبية التي يمكن أن تظهر من خلال توظيف الاسطورة والحكاية في تفسير الواقع الخيالي الذي يكتشف متطلبات المستقبل، مما أدى ذلك إلى التطلع نحو تحسين أحواله التي تمثل أحد الدوافع الأساسية التي حركت الإنسان إلى التقدم والرقي واكتساب حقوقه الفردية والجماعية))[32]. إن العمل الفني مهما كان نوعه فإنّه يؤثر حتماً في ذائقة المتلقي، وهو يحتاج إلى التمييز من قبل المنتج المبدع الذي يسعى إلى تقديم نوع من الأعمال ذات الأصالة والحداثة، فالمبدع والمتلقي طرفان يتشاركان في العمل لاسيما الفني، لأن المتذوق لا يمكن أن يقوم بدوره إلا إذا كان متأملاً ومشاركاً في الوقت نفسه، وهنا تبرز أهمية المنتج للدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل في كيفية إبداعها ووضع المتلقي (الطفل) ضمن حلقة المنتج أو هذا المتلقي الذي يمتلك ذهناً من الممكن أن يعيد من خلاله التجربة التي تعرض لها، لذلك ((فإن محاولة الطفل إعادة بناء تجربة الفنان المنتج المبنية على تخيلاته تصل إلى الدقة أحياناً كونه يتأمل الطروحات التي أطرت الأشكال الغرائبية التي اعتمدها كعناصر تثير مخيلته وتوسع مدركاته الحسية مما يولد ذلك ضغوطات نفسية وسلوكية يمكن أن تظهر من خلال انفعالاته أو تعبيراته التي يجسدها بأفعال يمكن ملاحظتها وقياسها، وهنا نصل إلى إن هذا المتذوق (الطفل) قد اشترك في العمل من خلال ما جسده من تعبيرات سلوكية أفصحها بأسلوب يوحي عن انطباعاته إزاء المستقبل))[33]. إن دراما التلفزيون قد اعتمدت الخيال في طرح أفكارها منذ أن وجدت، ومن خلال التطور العلمي الذي حدث في ميادين الحياة ومنها ما يتعلق بالسينما والتلفزيون خاصة، بعد ظهور الحاسوب ومبتكراته المتجددة عبر الزمن التي أثرت في كل مفاصل الحياة، ومنها هذا الميدان التي توجت بظهور ((الصورة الرقمية التي جاءت متوافقة بدرجة كبيرة مع ما يدور في مخيلة المهتمين بإنتاج الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل وذلك باعتماد الخيال العلمي في تحقيق هذا الهدف الذي أصبح موضوعاً مستقبلياً مهماً عارضين فيه مختلف الاختراعات والابتكارات والأسلحة والنماذج والآليات والأدوات ما بين النقل والاستخدامات المتنوعة داعمين ومساندين لعلم الخيال العلمي))[34]. إن هذا التوجه يعد أحد الأسباب لسد حاجة الإنسان بغية مقاومة الإنسان الاخر على وفق نظرية موازنة القوى والصراعات القائمة ما بين الخير والشر، وما بين الإنسان والطبيعة، والاساليب الحديثة في إدارة أنواع الصراعات من خلال ما يقع بين الإنسان والعوالم الافتراضية الأخرى، وهنا تأتي اهمية هذا الموضوع من خلال ((تبصير الطفل بما سيحدث مستقبلاً من وجود اشكال وظفها المنتج السينمائي أو التلفزيوني بهيأة غرائبية يتوقع حضورها مستقبلاً

مبنية على أفكار ونظريات كثيرة طرحت في مجال العلم واخذت حيزها في فضاء الحياة، هنا يأتي دور العلم في تحديد معالم الحياة المستقبلية على وفق افتراضات لها دلالات واسانيد علمية، وهذا هو مبدأ الصراع الإنساني من أجل البقاء والسيطرة على مكونات الحياة والكون التي تولدت منذ الأزل ولحد الآن))[35]. إن دراما التلفزيون الموجهة للطفل استعانت بمستحدثات التكنولوجيا (الصورة الرقمية) فأسست منظوماتها القصصية للموضوعات التي تعتمد الخيال العلمي، حتى تستطيع نقل المتلقي (الطفل) إلى عامل القوة الكامنة الخفية للنفس البشرية المستثارة بأحلامها، ورغباتها، ومقاصدها، من خلال مد الجسور الخفية مع العالم الخيالي الذي هو السر في جمالية التراكم المعرفي والفني للطبيعة البشرية، لاسيما عندما تتجسد باشكال غرائبية تعمل ضمن منظومة السرد الحكائي، فتأخذ تلك ((الاشكال مسارها ضمن الدراما بافتعال نوع من الاحداث والحركات التي تتحرك في مستوى من تأويل أو فهم الوجود، فأحداث هذا النوع من الدراما يتأرخ من الوجود ثم يتصاعد إلى مستوى الخيال العلمي أو الفنتازي، وهنا يفعل الشكل الغرائبي نوع من المفهومات أو التفسيرات مبنية على آليات اشتغال الغرائبية أو العجائبية فتولد من خلال ذلك منظومة دلالات وإشارات ورموز ودوال واحالات تفتح لها نوافذ ضاجة في تسلسل السرد الحكائي أو القصصي من خلال ذلك الشكل الذي اطلقنا عليه بالغرائبي الذي يقع ضمن توصيفات البنيوية أو التفكيكية أو التكوينية مما يشكل ذلك إقامة منظومة سردية تشتغل بقوة في منطقة الفنتازيا والخيال واستطيقا الحلم))[36]. إن الغرائبية التي وظفت في أشكال الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل تمثل ((أسلوب مخيل يعمد فيه المؤلف إلى معاينة الواقع بعين مغايرة ترى ما لا نرى لتشكل صياغات نصية لوقائع مختلفة أطلق عليها التغاير المبني على مفارق العقل والواقع والدخول في فضاءات تتعارض مع معيارية التقنين الحياتي))[37].

الدراسات السابقة:

بعد محاولات دؤوبة من أجل الحصول على دراسات سابقة لها علاقة بموضوع بحثنا (جمالية الشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمية) تمكن الباحث من العثور على الدراستين الآتيتين :

أولاً: دراسة (شذى حسين العاملي) الموسومة بـ(التوظيف الفني والجمالي للخيال في الخطاب الصوري الموجه للأطفال) ، وهي أطروحة دكتوراه أجريت عام 2008 في جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة/ قسم الفنون السمعية والمرئية .

وقد تبلورت مشكلة الدراسة في التساؤلات الآتية :

1- ما هي الكيفية التي يتم من خلالها توظيف الخيال في الخطاب الصوري الموجه للطفل؟
2- كيف يتم انتاج الخيال على الشاشة سمعياً وبصرياً وبالآليات المتاحة ؟
3- ما هو دور الخيال في توسيع العملية الادراكية للطفل ؟

وبناءً على ذلك هدفت الدراسة إلى تحقيق الآتي :

1- الكشف عن توظيف الخيال في الأفلام الموجهة للطفل بعمر (9-12) سنة لعرض الواقع عليه، ومسوّغ ذلك أنَّ هذه الفئة العمرية تستطيع التفريق ما بين الواقع والخيال، إلاّ أنهم يتمتعون بالحقيقة المقدمة لهم في ثوب من الخيال.
2- التعرّف على العناصر الفلمية التي تقود الطفل إلى عالم الخيال .
3- الكشف عن دور الخيال في تطوير المستوى الأدراكي للطفل .

ولتحقيق أهداف الدراسة اختارت الباحثة ثلاث أفلام تمثلت بما يأتي :

1- وحيد في البيت Home Alone
2- الحديقة الجوراقية Jurassic park
3- يوميات نارنيا The chronical of Narnia

وقد تكونت عينة الدراسة من (242) تلميذاً يمثلون الفئة العمرية (9-12) سنة، تم تحديدها من خلال (6) مدارس ابتدائية مختلفة في بغداد .

أما الإطار النظري فاشتمل على ثلاثة مباحث هي :

المبحث الأول: الآراء الفلسفية والفكرية حول مفهوم الخيال والتخيل.

المبحث الثاني: أشكال الخيال الفلمية التي صُنفت إلى الخيال الواقعي والخيال الفنطازي الذي تفرع إلى خيال علمي وخيال أسطوري، وتناول موضوع الطفل والدراما، ثم تحديد المواصفات للمراحل العمرية المختلفة للأطفال .

المبحث الثالث: التوظيف التقني والجمالي للخيال في الخطاب الصوري .

وقد أختتمت الباحثة الإطار النظري بمجموعة من المؤشرات المبنية على الآراء الفكرية والفلسفية حول مفهوم الخيال والتخيل وأشكالها الفلمية، وقد تم عرض هذه المؤشرات على مجموعة من الخبراء للتحقق من صلاحيتها لقياس الأهداف التي وضعت لأجل قياسها .

أما الفصل الثالث، فتضمن منهجية البحث وإجراءاته، إذ اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي للتأطر به في بناء إجراءاته، وقد حددت عينة تمثلت بثلاثة أفلام تمت الإشارة إليها .

أما الفصل الرابع فإنَّه تناول النتائج التي توصلت إليها الدراسة، إذ ظهرت مجموعة من الاستنتاجات نذكر منها :

1- يتمتع الطفل بعرض الحقائق الأولية من خلال ثوب من الخيال الذي يشد الطفل ويفتنه ويجعله يحلّق في عالم جديد يلائم عصرنا ويلبي احتياجاته العاطفية وسط عالم طغت عليه المادية.
2- يحب الأطفال أن تتدخل القوى الخارقة التي تقف مع البطل لتعينه على تحقيق هدفه .

ثانياً: دراسة (عبد الناصر مصطفى إبراهيم) الموسومة بـ(توظيف الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي)، وهي رسالة ماجستير أُجريت عام 2009 في جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة/ قسم الفنون السمعية والمرئية.

وقد تبلورت مشكلة الدراسة في التساؤل الآتي:

ما هي الآليات الوظيفية والتعبيرية التي يتشكلان بموجبها الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي؟

أما هدف البحث فتمت صياغته على وفق الآتي :

الكشف عن الدور التعبيري لعناصر الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي. ولتحقيق هدف الدراسة اختار الباحث عينة تمثلت بثلاثة أفلام هي :

1- 2001 أوديسا الفضاء .
2- العنصر الخامس .
3- حرب النجوم / الجزء الثاني.

أما الإطار النظري للدراسة فتضمن المباحث الآتية:

المبحث الأول: الخيال العلمي سماته وخصائصه .

المبحث الثاني: التوظيف الغرائبي لعناصر الشكل في الخيال العلمي .

المبحث الثالث: دور التقنيات الحديثة في بناء الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي .

وقد اختتم الباحث إطاره النظري بعدد من المؤشرات المبنية على الآراء الفكرية والفلسفية حول توظيف الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي .

أما الفصل الثالث، فتضمن إجراءات البحث ومنهجه، إذ اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي من أجل تحليل عينة البحث التي تمت الإشارة إليها على وفق المؤشرات التي خرج بها من

إطاره النظري وعرضها على مجموعة من الخبراء من أجل التحقق من صلاحيتها لقياس الأهداف التي وضعت لأجل قياسها. واختتم الباحث بحثه بالفصل الرابع الذي تضمن الاستنتاجات التي توصلت إليها الدراسة، نذكر منها:

1- من خلال تطور التقنيات السمعية والمرئية أضافت إلى الشكل الغرائبي سعة في إظهارها وتجسيدها بكل الألوان والأحجام والتكوينات .
2- صفة الشكل الغرائبي هو قيمتها في كيفية إظهارها مما يحقق عنصري الإثارة والتشويق.
3- نستنتج من الواقع التكنولوجي في إظهار الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي هو الاعتماد المفرط للتقنية الرقمية مما يقلل الجانب الإبداعي الشخصي في مجال العمل الفني.

مؤشرات الاطار النظري:

أسفر الاطار النظري للبحث عن جملة من النقاط وهي خلاصة للطروحات والنظريات التي تم استعراضها في هذا البحث والتي جسدت بما يأتي:

1- يمكن توظيف الاشكال الغرائبية وقيمها الخارقة للطبيعة كوسيلة شد وجذب وتشويق في الدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل.
2- يعد الشكل الغرائبي أحد المعالجات الفنية للتعبير عن المضمون الدرامي في دراما الطفل الرقمية.
3- يمكن للتقنيات الرقمية الصوتية إضافة قيم جمالية لدراما الطفل الرقمية.
4- تمتلك عناصر اللغة الصورية جمالية:
   أ- آلة التصوير.
   ب- الإضاة واللون.
   ت- المكان والزمان.
   ث- الديكور والاكسسوار.
5- مزجت الاعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل بين الواقع والخيال من أجل خلق اشكال غرائبية.
6- توظف العلامات والرموز وغيرها في إعطاء جاذبية للشكل الغرائبي.

الفصل الثالث
إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث

أعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي الذي ينطوي على التحليل في انجاز هذا البحث لأنه ((يصف الاحداث والمعتقدات والقيم والاهداف وانماط السلوك المختلفة والاشكال))[38].

ثانياً: عينة البحث

تكونت عينة البحث من فلمين تم اختيارهما قصدياً هما فلمي شريك الجزء الثاني وفلم تروي ستوري الجزء الثاني للاسباب الاتية:

1- امتلكت حضوراً تجسد في الجوائز والارباح التي جنتها تلك الافلام فضلاً عن الاهتمام الاعلامي.
2- إنَّ غرائبية أشكالها كانت لها القدرة في جذب وإثارة اهتمام الأطفال ومتابعتها.
3- قدرتها على الايفاء بمتطلبات البحث وحاجاته وتحقيق هدفه لأنها امتلكت اشكالاً غرائبية كثيرة.

ثالثاً: أداة البحث

بغية تحقيق الموضوعية للبحث سيعتمد الباحث على ما ورد من مؤشرات في الاطار النظري كأداة للتحليل بعد عرضها على لجنة من السادة الخبراء(*) وقد أصبحت المؤشرات كالآتي بعد إجراء التعديلات التي أوصى بها السادة الخبراء وهي:

1- يمكن توظيف الاشكال الغرائبية وقيمها الخارقة للطبيعة كوسيلة شد وجذب وتشويق في الدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل.
2- يعد الشكل الغرائبي أحد المعالجات الفنية للتعبير عن المضمون الدرامي في دراما الطفل الرقمية.
3- يمكن للتقنيات الرقمية الصوتية إضافة قيم جمالية لدراما الطفل الرقمية.
4- تمتلك عناصر اللغة الصورية جمالية:

ج- آلة التصوير.
ح- الإضاة واللون.
خ- المكان والزمان.
د- الديكور والاكسسوار.

5- مزجت الاعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل بين الواقع والخيال من أجل خلق اشكال غرائبية.
6- يمتلك الشكل الغرائبي جاذبية عالية من خلال توظيف الرمز والعلامة والاستعارة.

رابعاً: صدق الاداة

اعتمد الباحث الصدق الظاهري الذي تمثل باتفاق مجموعة من السادة الخبراء على صحة أداة التحليل فضلاً عن صلاحيتها للتحقيق والهدف الذي اعدت من أجله، وقد توصل إليها الباحث باستخدام معادلة ثبات المقدرين أو المحكمين التي نصت على أن :

$$\text{ثبات المقدرين أو المحكمين} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات الاختلاف}} \times 100\% \quad (39)$$

(*) 1- أ. د. محمود أكباش خلف جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة- قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية
2- أ. م. د. متي عبو بولس جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة- قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية
3- أ. م. د. محمد عبد الجبار جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة- قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية
4- أ. م د. ياسر عيسى الياسري جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة- قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية
5- أ. م. د. إبراهيم نظير الجامعة المستنصرية / كلية التربية الأساسية – قسم الحاسوب

الفصل الرابع
تحليل العينة ومناقشة النتائج

تحليل العينة

فلم شريك/ الجزء الثاني
أخراج: أندريو أدامسون
تنفيذ الموسيقى: هاني كريسون
مؤثرات رقمية صورية: كين بيلنبرك
انتاج: Dream Works Animation.

الشخصيات الرئيسة	الممثلين
شريك	ماك مايرز
دونكي	ايدي مورفي
الاميرة فيونا	كاميرون دياز
الملكة ليلي	جوليا اندرسون
الملك هارولد	جون كلبس
كات	انطونيو باندرياس
وآخرون	

ملخص العينة:

تدور أحداث هذا الجزء في المملكة البعيدة، البعيدة جداً، فالأميرة (فيونا) أصيبت بلعنة جعلتها غولة بشعة في الليل، وفي النهار تعود لطبيعتها كإنسانة تتمتع بالشباب والجمال. وتلك اللعنة دفعت الملك (هارولد) والملكة (ليلي) من إيداع الأميرة (فيونا) في برج لقلعة يحرسها تنين، وأن (فيونا) تتخلص من تلك اللعنة بعد أن تحب وتحصل على قبلة صادقة من الأمير الذي يحبها ويخصلها من تلك اللعنة، لكن ما حصل هو أن من قبلها وخلصها من ذلك البرج هو غول يدعى (شريك) لذلك، اللعنة لا تزال باقية، والأميرة (فيونا) اصبحت زوجة (شريك) وعاشا في المستنقع حيث تعيش الغيلان، وبطلب من الملك (هارولد) والملكة (ليلي) يدعوان (فيونا وشرك) للحضور للمملكة البعيدة، البعيدة جداً من أجل مباركة زواجهما، وهنا يحصل الصراع بعد معرفتهم بأن ابنتهم متزوجة من غول قبيح وليس أمير وسيم، فالصراع هنا يحدث بين الملك (هارولد) و(شريك) من جانب، ومن جانب آخر مع العرابة الساحرة والأمير (جارمن)، وتتصاعد الاحداث والمفارقات الدرامية وصولاً للذروة التي تفصح عنها (فيونا) بحبها العميق (لشريك) ونيتها العودة معه للمستنقع فتحصل على مباركة والديها وتنتهي الاحداث نهاية سعيدة لهذا الجزء من مغامرات الغول (شريك).

واستناداً إلى مؤشرات الاطار النظري التي توصل إليها الباحث، سيقوم بالتحليل اعتماداً على هذه المؤشرات وعلى وفق الآتي:

1- يمكن توظيف الاشكال الغرائبية وقيمها الخارقة للطبيعة كوسيلة شد وجذب وتشويق في الدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل.

تتنوع الوسائل الفنية التي يلجأ إليها صناع تلك الدراما، ففي المشهد (32) نلاحظ العرابة الساحرة وهي ترقص مع الأميرة (فيونا)، إذ إن الشكل الغرائبي هو امتلاك العرابة الساحرة وهي أمرأة في بداية الخمسينيات من العمر لها أجنحة كاجنحة الفراشة الرقيقة، وهذه الاجنحة هي التي تساعدها على الطيران والانتقال من مكان لآخر بسرعة، فضلاً عن ذلك أمتلكت تلك الشخصية لقدرات خارقة جعلتها تتمكن من تحريك الموجودات سواء أكانت ديكورات أم قطع أثاث بمجرد

الاشارة إليها بعصاها السحرية التي تمتلكها، كما أن لها القدرة على تحويل أي شيء لشيء آخر، إذ حولت اللعبة الخشبية إلى صبي حقيقي، ثم ارجعته لهيئته الأولى، وفي المشاهد الأخيرة أيضاً استطاعت تحويل الملك (هارولد) إلى ضفدعة متكلمة، أن تلك الاشكال الغرائبية كالشخصيات أو الأماكن توظف كعنصر أو وسيلة من وسائل التشويق، ففي المشهد (56) تظهر شخصية غرائبية أخرى وهي عبارة عن قطعة بسكويت مصنوعة من الطحين والخميرة وبحجم كبير جداً، فعندما تمر بالأزقة والشوارع تحدث اضرار بالابنية والبيوت لأنها كبيرة الحجم وثقيلة وكأنها وحش كاسر، فتظهر وهي تحاول الدخول للحصن من أجل محاولة ايقاف الأمير (جارمن) من تقبيل الأميرة (فيونا)، إن تلك الشخصية امتلكت قدرات غير طبيعية، إذ تتكلم وتقاتل وتفتح باب الحصن الكبير، لكن بعد أن يتم رميها بكتل نيران هائلة بواسطة المنجنيق ومن ثم يرمون عليها مياه ساخنة جداً تحدث فيها أضرار مما يؤدي إلى سقوطها بالخندق المائي المحيط بالحصن، إن تلك الاشكال الغرائبية سواء أكانت على هيئة انسان أم مكان أم اشكال أخرى تعمل على استثارة المتلقي لاسيما الطفل فهو يتجاوب معها لأنها غير مألوفة وتمتلك قدرات غير طبيعية وهي قريبة من واقعه، إذ تمتلك صفات لحيوانات مثيرة بطبيعتها لامتلاكها خصائص معينة، فالاطفال يتفاعلون ويستقبلون المعلومة إذا جاءت على لسان طفل آخر أو حيوان لأنهم الاقرب لخياله وميوله الصبيانية، وهذا ما ركز علية صناع العمل من أجل تحقيق هدف التشويق الذي نفذ أيضاً عن طريق استثمار نظرية القطع بحسب المضمون الدرامي من أجل ايصال اهداف الدراما الرقمية.

2- يعد الشكل الغرائبي أحد المعالجات الفنية للتعبير عن المضمون الدرامي في دراما الطفل الرقمية.

نلاحظ في المشهد رقم (6) الأمير (جارمن)، وهو يصل للقصر الذي تم احتجاز الأميرة (فيونا) فيه، فالمكان عبارة عن عرين تنين نافث للنار، تحيط به خندق من الحمم المستعرة، بينما يبدو القصر عبارة عن مكان مهجور، إذ تظهر الكتل الصخرية غير منتظمة الشكل، والبرج الذي تعيش فيه (فيونا) يتوسط التكوين وتحوم في فضائه أعداد كبيرة من الغربان السوداء وهي تنعق طوال الوقت، فضلاً عن ذلك فالسماء ملبدة بالسحب السوداء والرمادية فوق ذلك البرج، واثناء دخول الأمير (جارمن) لصالة البرج فإن الإضاءة خافتة وهناك مصدري إضاءة على جانبي الباب، أما سرير (فيونا) فإضاءته ذات مسحة خضراء وعلى جانبيه، أي السرير الاضاءة تحاكي إضاءة المشاعل، إن هذا المشهد تم توظيف المكان فيه كشكل غرائبي للدلالة على المضامين الدرامية، فذلك المكان الافتراضي دل على المخاطر التي تحصل لمن يحاول انقاذ (فيونا) فالذي يحرس ذلك المكان تنين، وهناك خندق من الحمم البركانية المستعرة، كما أعطى ذلك المكان الغرائبي عدة معان للعزلة والمعاناة والخوف الذي تعيش فيه تلك الأميرة الشابة، فالمفروض بأميرة أن تعيش بقصرها وتمتلك عدد من الخدم والجواري لخدمتها، من جهة أخرى أعطى المكان إيحاء بقسوة الملك (هارولد) والملكة وظلمهم لأبنتهم، فهما من قاما بإيذائها وحبسها في ذلك المكان المهجور البائس بحجة تخليصها من لعنتها فالإضاءة هنا أوحت بالظلام الفكري لدى أبويها أيضاً، باستثناء اضاءة سريرها الخضراء التي أعطت دلالة فكرية عن الخصب والنمو الذي سوف تتمتع به (فيونا) في حياتها، وفي المشهد (15) يظهر (شريك وفيونا) وهما جالسين على ساحل البحر بملابس السباحة في حين أن العمق يظهر السماء بفضاءها الأزرق وغيومها البيضاء الصافية، إذ تتحرك آلة التصوير بحركة (Zoom out) فتظهر مقدمة الكادر على شكل أطار كهف بهيئة قلب، وهو باب ذلك الكهف فالمكان الغرائبي عبر ذلك الاطار الذي افترض مسبقاً، دل على مضمون الدراما لذلك المشهد، فالحب والعاطفة الجياشة بين الأميرة (فيونا) والغول (شريك)، بينما في مشاهد أخرى تم توظيف اشكال غرائبية للشخصيات

المجسدة للدراما، من أجل اعطاء معاني ودلالات لتلك الدراما المعدة لمحاكاة الواقع المعاش للطفل وبما يثير الخيال واعطاءه مسحة جمالية، ومن أهم تلك الاشكال فضلاً عن (شريك) و(فيونا) هو التنين الطائر والعرابة الساحرة وقطع البسكويت الضخمة، وكل هذه الاشكال تم اكساءها فاعطت ابعاداً جمالية عديدة من حيث الشكل الخارجي أو القدرات أو اكساءها أي ازياءها واكسسوارتها.

3- يمكن للتقنيات الرقمية الصوتية إضافة قيم جمالية لدراما الطفل الرقمية.

في المشاهد (12 و14) يظهر (شريك وفيونا ودونكي) وهم على متن عربة يمرون بمناطق وظروف جوية عدة وهم متجهين صوب هدفهم وهو الوصول للمملكة البعيدة جداً، فالمؤثر الرقمي الصوتي امتلك ابداع في الطرح، فالمشهد (12) تظهر فيه العربة بعمق الكادر ومتحركة باتجاه مقدمته، والامطار تهطل بغزارة فضلاً عن مؤثر رقمي لصوت الرعد ووقع حوافر الخيل على الحافة الصخرية، وهنا يأتي صوت متساءل وهو يقول:

دونكي: هل وصلنا؟

فيونا: تجيبه، ليس بعيد... (صدى).

وخلفية ذلك الحوار المؤثرات الرقمية والموسيقى تضفي جمالية على هذا المشهد التي تأتي من القدرة على مزج عدة مصادر صوتية كحوار الشخصيات الرئيسة ومؤثر تساقط الأمطار ومؤثر الرعد والموسيقى بتزامنها مع الأحداث، ومن جانب آخر فإن دلالتها الدرامية توحي بشكل جمالي إذ المخاطر التي تواجههم في طريقهم للمملكة البعيدة جداً، وتحملهم المصاعب وشتى الظروف الجوية من أجل الحصول على مباركة الأهل، كما جاءت المؤثرات الصورية والصوتية بشكل مطابق للأحداث، فتلك المؤثرات تمتلك قدرات غير محدودة، منها مزج عدة أصوات، فالحوار بين الشخصيات عندما يدعم بمؤثر صوتي للرعد ومؤثر صوت وقع الاقدام أو الحوافر مع الموسيقى وبمستويات مختلفة الشدة، وبحسب الأهمية الدرامية وبما يعطي الوحدة لذلك المشهد وبتناغم هارموني خاص به يحصل على جماليته الخاصة به. كذلك في المشهد (14) تظهر العربة وهي على حافة الجبل من جهة اليسار بينما يقع خلف الجبل في أقصى اليسار، وبينما يحتوي منتصف الكادر ويمينه فضاء مفتوح بشكله الوادي المثلج، أما المؤثر الصوري هو سقوط الثلج بوفرة، في حين إن المؤثر الصوتي الرقمي هو وقع حاد لحوافر الخيل على الجرف الصخري، وما يصدره من مؤثر صوتي شديد، وصوت صفير الرياح العاتية، فضلاً عن سماع صوت دونكي: يسأل دونكي حسناً... هل وصلنا الآن؟ فيونا تجيبه. لا لا لا لا (طويلة ذات صدى إلى أن تتلاشى)، فقد تم مزج المؤثر الرقمي لصفير الرياح والحوار والصدى ليتلاءم مع مكان وزمان الاحداث، فتلك المؤثرات الصوتية والصورية أعطت جمالية من خلال انسجامها وطاقتها التعبيرية عن الجو النفسي العام وعن الخطر والغربة وما يعانياه من مخاطر السفر وتوقهم للوصول لوجهتهم، بينما (شريك) لم يسمع له صوت وذلك لعدم رغبته الذهاب للمملكة البعيدة جداً، وهو متطير من لقاء الملك (هارولد) والملكة (ليلي).

أما في المشهد (44) تم استخدام المؤثرات الصوتية بجمالية عبر عدم تطبيقها مع الشكل الصوري لذلك المضمون، فالملك في هذا المشهد يتكلم مع امرأة متساءلاً.

هارولد.. مرحباً.. اين أجد الأخت القبيحة؟

المرأة.. أنا هي.

فصوت تلك المرأة هو صوت رجل غليظ، فالمؤثر هنا جاء غرائبي أيضاً، فالمتعارف عليه أن تمتلك النساء صوت ناعم رقيق، والعكس الرجال، وإن حدث العكس فيعود ذلك لاسباب بايولوجية أو سايكولوجية، لكن في هذا المشهد تم لاسباب درامية جمالية، فالمكان هنا بارد يحوي ويأوي المجرمين وقطاع الطرق وغيرهم من الخارجين عن القانون، ولا مكان للرقة أو النعومة بينهم، فجاء

المؤثر ليعطي دلالة عن تمتع تلك المرأة بصفات الرجولة وتمتعها بالقوة، وأمكانية عيشها والتعامل مع الموجودين في ذلك المكان.

4- تمتلك عناصر اللغة الصورية جمالية.

أ- آلة التصوير:

في المشهد (32) نلاحظ الأميرة (فيونا) وهي ترقص مع العرابة الساحرة، آلة التصوير تتحرك حركة حرة أي تصور كافة عناصر المشهد وموجوداته، إذ تظهر العرابة الساحرة وهي تطير وتنخفض، فتظهر موجودات الغرفة من ديكورات وأكسسورات، فآلة التصوير تظهر المناضد والكراسي والاسرة والأميرة فيونا وغيرها والكل يرقص وتتحرك العرابة الساحرة وتطير بحرية وبكافة الاتجاهات والمستويات، فالجمالية هنا لآلة التصوير التي تجسدت بتوظيف الحركة الحرة [*] لها، فهي التي أظهرت كل شيء من الموجودات وربطها بعلاقات فيما بينها واظهرت الاجسام بشكل ثلاثي وثنائي الابعاد، والذي يعد من الأمور المهمة في خلق وهم بالبعد الثالث، أن آلة التصوير وحركتها وزواياها من أساسيات صناعة الأفلام والمسلسلات التلفزيونية، فبمجرد حركة معينة للأعلى أو للأسفل أو لأحد الجانبين يتم توضيح مضامين ودلالات مختلفة عن نقطة ثباتها أو العكس وهذا يضيف جمالية لذلك المنجز المرئي أو غيره.

ب- الإضاءة واللون:

إن للإضاءة واللون دوراً مهماً ومكملاً لعمل آلة التصوير من حيث الدلالات الدرامية والجمالية، ففي المشهد (23) نرى (شريك) و(فيونا) وعائلتها جالسين حول المائدة يتناولون الطعام، فالإضاءة كانت محيطة (أي الإضاءة التي تخلق وهم بالجو العام) إذ امتازت بمسحة لونية صفراء محمرة لتحاكي الاضاءة الناتجة أو مصدرها النار كالموقد والمشاعل، ومن ثم لقطة أخرى تظهر ادوات المائدة من صحون ومواعين وملاعق وغيرها وبإضاءة مركزة نحو الهدف، أو ما تسمى بإضاءة الهدف والتي توجه نحو هدف معين، هنا الإضاءة امتازت بقيم جمالية من حيث محاكاتها للفترة الزمنية والمكانية للاحداث الدرامية الجارية، ومن موضع أخر عبرت عن الغضب والامتعاض للملك (هارولد) من (شريك)، إن الإضاءة تظهر وتعبر عن ما تلتقطه آلة التصوير لتعطي جمالية للشكل الصوري والتكوين الصوري الدرامي وللفكرة، فالإضاءة بأنواعها والوانها توظف في المشاهد المنفذة رقمياً لأعطاء دلالة ومسحة جمالية، فضلاً عن التنويع من أجل كسر الملل وأحداث التشويق، وفي هذا المشهد مهدت للأحداث القادمة، إذ اظهرت غضب الملك (هارولد) من (شريك) والذي قاده لاستئجار قاتل هو (كات) لتصفية (شريك) جسدياً، هنا تصاعدت الاحداث الدرامية ووجدت عقدة صراع جديدة مع (شريك) هو (كات) القاتل والذي يفشل بتنفيذ مهمته ومن ثم يصبح صديقاً (لشريك).

ت- المكان والزمان:

إن للتقنيات الرقمية امكانية عالية على محاكاة الأماكن الواقعية، أو خلق عوالم غرائبية افتراضية، فتلك التقنيات تمكن من إيجاد أماكن ذات ابعاد ثنائية مثل البنايات والاسواق التي يمر بها كل من (شريك وزوجته) في المملكة البعيدة، وأماكن غرائبية ثلاثية الابعاد، مثل المستنقع الذي يقطن فيه (شريك)، فالمكان هنا وكما اسلفنا سابقاً هو حقيقة أفتراضية، فالقصر الذي تم أيداع (فيونا) فيه ما هو إلا مكان غرائبي افتراضي تم تصميمه ليعبر بجمالية عن ماهية تلك الدراما، فضلاً عن ذلك ففي المشهد (47) يظهر مكان غرائبي له مسحة جمالية وهو مصنع العرابة الساحرة للاكاسير السحرية، إذ يظهر ذلك المكان وكأنه محاكاة لمصنع حديث للمواد الغذائية أو لصناعة الالبان، فجمالية هذا المكان

---

[*] **لابد من الاشارة هنا أن كل حركة لآلة التصوير أو الموجودات أو الإضاءة أو غيرها إنما هي افتراضية تطبق بواسطة برامج رقمية بواسطة الحاسوب.**

هي امتزاج الواقع بالخيال، في نفس الوقت فهو مصنع واقعي وغريب كونه مختص بصناعة مواد سحرية، والسبب هو عدم وجود مصنع لصناعة المواد والمستلزمات السحرية سواء كانت من أجل اهداف نبيلة أو دنيئة.

ث- الديكور والاكسسوار

إن الديكور والاكسسوار يمتلك جمالية بذاته عن طريق انسجامه أو تناقضه مع الأحداث وبحسب السياق والمنظومة الدرامية، ففي المشهد (10) يظهر منزل (شريك وفيونا) في المستنقع وهو عبارة عن منزل بسيط يحتوي على موجودات من قطع أثاث بسيطة مكونة من منضدة وكرسي وحوض اسماك وبعض الاكسسوارات البسيطة، فجاءت الإضاءة بمسحة بيضاء داخل ذلك المنزل، أن جمالية الديكور هو البساطة وعدم التعقيد في الموجودات، كما أظهرت الزهد والبساطة التي يتمتع بها (شريك وفيونا) التي تركت كل شيء من أجل الحب وتمسكها بزوجها (شريك).

بينما في الجانب الآخر ظهرت تلك الديكورات والموجودات الأخرى بتعقيد وبهرجة وهذا ما تمثل بقطع الأثاث الفاخر في قصر الملك (هارولد)، ففي أغلب مشاهد القصر ظهرت الديكورات والموجودات الضخمة بانتظام والتي تحاكي الجو العام لحياة القصور والبذخ الذي يسعى إليها الحكام والملوك، فالمزهريات تملأ معظم الممرات والغرف، فضلاً عن المكتبة الضخمة التي ضمنها غرفة الملك، وهذا يعطي أهمية للعلم والثقافة من خلال احتفاظه بالكتب داخل غرفة نومه.

5- مزجت الاعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل بين الواقع والخيال من أجل خلق اشكال غرائبية.

نلاحظ في المشهد (22) وصول (شريك والأميرة فيونا) و(دونكي)، للمملكة البعيدة جداً، فالواقع الفلمي هو العصور الوسطى لكننا نلاحظ وجود عمارات سكنية وتجارية ذات طوابق عدة تحاكي البنايات في واقعنا المعاش، فضلاً عن ظهوره وهذا يعتبر من الخيال لأن تلك التقنية والفن السينمائي لم يكن معروفاً انذاك، وهناك أيضاً وجود عدد من الاعلانات والملصقات ولعل من أهمها اعلان تظهر فيه شخصية تحاكي الممثلة الامريكية (مارلين مونرو)، كذلك في المشهد (24) تظهر عبارة (Far Away) وهي مثبتة على سفح جبل وهي تشابه عبارة (Hollywood) الموضوعة على جبل في مدينة السينما الاشهر في العالم. كذلك تظهر الافكار التي تمزج بين الواقع والخيال، في مشاهد أخرى، ففي مشهد تظهر صورة ولي العهد (تشارلز) ابن الملكة (اليزابيث) ملكة بريطانيا وهو يرتدي ملابس عصرية (بدلة) ووجود صورته على أحد قطع الاثاث في قصر الملك هارولد، ولابد من التذكير بأن تلك الافكار أي ربط الواقع الحالي المعاش مع الخيال أو الفترة الزمنية للأحداث اعطت غرائبية للفكرة، فتلك الافكار ضمنت داخل تلك العينة لغرض ترسيخها واعطائها أهمية كون الطفل يحب الاكتشاف والسؤال عن كل ما يراه من أجل فهمه أو إيجاد مقاربة فكرية لما يراه.

6- يمتلك الشكل الغرائبي جاذبية عالية من خلال توظيف الرمز والعلامة والاستعارة.

نشاهد في المشهد رقم (23) (شريك) وهو جالس خلف طاولة الطعام وعلى جانبيه (فيون) والملكة (ليلي)، وأمامه الملك (هارولد) بينما يظهر خلفه الموقد وبتكوين متوازن إذ تظهر تلك اللقطة وكأن شريك جزء من ذلك الموقد، بينما الاضاءة بلون أصفر محمر وخلفه على الحائط معلق (نسر أفرد جناحيه)، أن استخدام تلك الإكسسوارات اشتغل برمزية عالية، فالموقد رمز للغضب وعدم ارتياح الملك (لشريك) والعكس أيضاً، بينما أعطى للغير معاني عديدة، منها هيمنة (شريك) على الموجودين وأنه من يفرد جناحيه ويظلل على الموجودين، في حين نلاحظ بتتابع الاحداث الدرامية ارتياح الملكة (ليلي) لـ (شريك)، كما دل على الخطر المحدق بشريك من قبل الملك (هارولد) إذ يظهر أرجل النسر وكأنها تمسك (شريك)، وهذا هو تمهيد رمزي لما ينوي الملك (هارولد) من عمله حيث

يقوم بالحصول على خدمات قاتل مأجور من أجل تخليصه من (شريك) وهذا القاتل هو (كات) الذي يفشل بمهمته ويصبح اعز اصدقاء شريك.

بينما جاءت الاستعارة على مستوى الفكرة إذ نرى في المشهد (50) (شريك) مقيد في زنزانات السجن مع (دونكي وكات) ويقوم (بنوكيو) وبقية اصدقاءه بمحاولة انقاذه وتخليصه من تلك الزنزانة، حتى يكون المشهد هو استعارة من سلسلة افلام المهمة المستحيلة ذات الحركة والاكشن العالي، وشريط الصوت يحمل المؤثرات الرقمية واللحن المميز لذلك الفلم الروائي، فضلاً عن فعل الشخصيات الذي يحاكي افعال شخصيات الفلم المذكور اعلاه.

النتائج:

وبعد تحليل العينة تم التوصل للنتائج الآتية:

1- امتلك الشكل الغرائبي حضوراً واسعاً في هذه العينة ، فالشخصية الرئيسة هي ذات هيئة غرائبية، بل كل الدراما في هذه العينة ووجودها كمنجز مرئي استندت على الشخصية الغرائبية.
2- تنوعت الاشكال الغرائبية في العينة التي تم تحليلها وتم التوصل لثلاث أنواع رئيسة من الاشكال الغرائبية وهي:
   أ- غرائبية الهيئة والجسد، أي شكل الوجه والجسم كما في شخصيات شريك وفيونا والديناصور.
   ب- غرائبية المكان والجو العام كما في المملكة البعيدة في هذه العينة .
   ت- غرائبية الفكرة الرئيسة والعقد الثانوية في هذه العينة .
3- امتلك الشكل الغرائبي جمالية لذاته لأنه غير مألوف وانغماسه بالخيال في هذه العينة.
4- أمتلكت عناصر اللغة الصورية جمالية من حيث التجسيد في افلام الدراما، وتركزت في العناصر الآتية بشكل أكبر من العناصر الأخرى وهي آلة التصوير، الاضاءة، المكان، الديكور والأكسسورات في هذه العينة .
5- عُدَّ الشكل الغرائبي من أهم الوسائل المشوقة والمسلية التي لها القدرة على جذب انتباه الطفل في الدراما الرقمية في هذه العينة.
6- تتطلب عملية المزج بين الواقع والخيال إمكانية درامية عالية، فضلاً عن جمالية الفكرة المنتقاة من الواقع والمجسدة بخيال جامح وخارق للطبيعة جسدته هذه العينة.

الاستنتاجات:

توصل الباحث إلى الاستنتاجات الآتية:

1- تُعد الغرائبية اسلوباً فنياً من نتاجات الثورة التقنية الهائلة التي تعيشها الإنسانية.
2- الغرائبية مفهوم مرتبط بقوة بالشكل أولاً، يؤدي إلى تحقيق المضمون.
3- تتحقق القيم الجمالية للشكل الغرائبي من خلال انتاج اشكال لا مألوفة تكون مقبولة لدى المتلقي تحقق لديه امتاعاً بصرياً.
4- إن الاشكال الغرائبية عبارة عن صياغات نصية سمتها الرؤى الغرائبية، والسحرية، والاسطورية في انساق حكائية تشتغل في منطقة الفانتازيا والخيال والحلم.
5- إن الاشكال الغرائبية تحتوي على مقتربات ادراكية حسية وجمالية مبنية في أدائها على وتر المغامرة والانتقال من زمن لآخر ومن مكان لآخر.
6- إن أكثر الاشكال الغرائبية غرابةً هو الشكل الخارجي لحجم الشخصيات.
7- إن معظم دراما الطفل الرقمية تحتوي على اشكال غرائبية بغية التشويق والتسلية والتوجيه بواسطة استثمار قدرات وإمكانيات العناصر الصورية وظيفياً وجمالياً.

التوصيات:

يوصي الباحث بما يأتي:

1- الاهتمام بدراما الطفل الرقمية لأنها سمة من سمات التقدم والتحول التكنولوجي وتضمينها في منهج قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية.

2- عمل ورشة أو مختبر لتطبيق الافكار المتعددة لدى الطلبة عن التقنيات الرقمية الحديثة.

المقترحات:

يقترح الباحث القيام بدراسة الموضوعات الآتية:

1- جمالية المكان الافتراضي في الدراما الرقمية للفلم الروائي.

2- الدور التعبيري لتقنية الإكساء في دراما الطفل الرقمية.

الهوامش :

(1) ابن منظور، أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ، لسان العرب، باب الغين، ج37، القاهرة، دار المعارف، 1981، ص3226.

(2) ابن منظور ، أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم، لسان العرب، باب الراء، ج18، ص2220، مصدر سابق.

(3) العاملي، شذى حسين محمد، التوظيف الفني والجمالي للخيال في الخطاب الصوري الموجه للطفل، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2008، ص114 .

(4) كبارة، أسامة ظافر، برامج التلفزيون والتنشئة التربوية والاجتماعية للأطفال، دار النهضة العربية، بيروت، 2003، ص202- 203.

(5) جيتس، بيل، المعلوماتية بعد الانترنيت، تر: عبد السلام رضوان، سلسلة عالم المعرفة، 231، المجلس الوطني للثقافة والآداب، الكويت، 1998، ص83.

(6) سلمان، علي صباح، أساليب تحقق الإقناع في الخطاب المرئي، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2006، ص16.

(7) كيوان، عبد العاصي، القيم الإنسانية في أدب الاطفال، دار النهضة المصرية، القاهرة، 2003، ص97.

(8) نجيب، احمد، ادب الاطفال علم وفن، دار الفكر العربي، القاهرة، 1991، ص83.

(9) هوكنز، ترنس، البنيوية وعلم الإشارة، تر: مجيد الماشطة، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 1986، ص122.

(10) ثامر، رعد عبد الجبار، الفن السينمائي بين النظرية والتطبيق- بحث في الأسلوب، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 1990، ص26- 30.

(11) الغبان، باسم قاسم، التربية وعلم النفس وفلسفة الابداع، دار الهنا للعمارة والفنون، بغداد، 2010، ص126.

(12) ريد، هربرت، تربية الذوق الفني، تر: يوسف ميخائيل اسعد، 1975، ص135.

(13) ازمر، روى، لغة الصورة في السينما المعاصرة، تر: سعيد عبد المحسن، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1992، ص35.

(14) ايتز، ت . ي، ادب الفنتازيا، مدخل إلى الواقع، تر: صبار سعدون السعدون، دار المأمون، بغداد، 1989، ص10.

(15) ريد، هربرت، تربية الذوق الفني، مصدر سابق، ص135 .

(16) بترتون، كاثلين، لغة وخيال الطفل، تر: عاصي الخوري، دار الطليعة ، بيروت، 1996، ص132.

(17) نيكوللز، بيتر، السينما الخيالية، تر: مدحت محفوظ، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1993، ص12.

(18) ثابت، مدكور، الكسر النسبي في الايهام السينمائي، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1994، ص24.
(19) راضي، حكيم، فلسفة الفن عند سوزان لانجر، مصدر سابقن ص13.
(20) عوديشو، وسام مرقس، عناصر الفن، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، 2009، ص14 .
(21) دولوز، جيل، الصورة- الحركة، تر: حسن عودة، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، 1997، ص199 .
(22) مارتن،مارسيل، اللغة السينمائية، تر: سعد مكاوي، المؤسسة المصرية للتأليف والترجمة، القاهرة، 1964، ص18.
(23) سلمان، علي صباح، أساليب تحقق الإقناع في الخطاب المرئي، مصدر سابق، ص80 .
(24) مارتن، مارسيل، اللغة السينمائية، مصدر سابق، ص21- 22.
(25) ماشيللي، جوزيف، التكوين في الصورة السينمائية، تر: هاشم النحاس، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1983، ص43 .
(26) ستولنتز، جيروم، النقد الفني، تر: فؤاد زكريا، الموسوعة العربية للدراسات والنشر، 1974، ص242- 243.
(27) اجيل، هنري، علم جمال السينما، تر: إبراهيم العريس، دار الطليعة، بيروت، 1980، ص36.
(28) مارتن، مارسيل، اللغة السينمائية، مصدر سابق، ص19 .
(29) أجيل، هنري، علم جمال السينما، مصدر سابق، ص39 .
(30) ماشيللي، جوزيف، التكوين في الصورة السينمائية، مصدر سابق، ص39 .
(31) سلمان، علي صباح، مصدر سابق، ص88.
(32) زريق، قسطنطين، نحن والمستقبل، دار العلم للملايين، بيروت، 1977، ص10 .
(33) عبد المعطي، محمد علي وراوية عبد المنعم عباس، الحس الجمالي وتاريخ التذوق الفني عبر العصور، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 1998، ص404.
(34) غاتينيو، جان، مصدر سابق، ص142 .
(35) طنوس، جان نعوم، التحليل النفسي لحكايات الاطفال الشعبية، دار المنهل اللبناني، بيروت، 2005، ص53.
(36) عبيد، خير الدين، حكاية شعبية للاطفال، قصص للاطفال، منشورات اتحاد الكتاب العرب، دمشق، 2004، ص164 .
(37) الموسى، انور عبد الحميد، ادب الاطفال... فن المستقبل، مصدر سابق، ص332.
(38) عبد الحميد ، محمد ، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتب ، القاهرة، 2000، ص13.
(39) عطوي، جودت عزت، أساليب البحث العلمي، ط3، دار الثقافة، عمان ، 2009، ص69.

قائمة المصادر

المصادر

القرآن الكريم
1- أزمر، روي، لغة الصورة في السينما المعاصرة، تر: سعيد عبد المحسن، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1992.
2- أميتز، ت. ي، أدب الفانتازيا مدخل إلى الواقع، تر: صبار سعدون السعدون، دار المأمون، بغداد، 1989.
3- أيرلخ، فيكتور، الشكلانية الروسية، تر: الولي محمد، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، 2000.
4- بترتون، كاثلين، لغة وخيال الطفل، تر: عاصي الخوري، دار الطليعة، بيروت، 1996.
5- ثابت، مدكور، الكسر النسبي في الإيهام السينمائي، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1994.
6- ثامر، رعد عبد الجبار، الفن السينمائي بين النظرية والتطبيق- بحث في الاسلوب، مطبعة المعارف البغدادية، بغداد، 1990.

7- جيتس، بل، المعلوماتية بعد الانترنت، تر: عبد السلام رضوان، سلسلة عالم المعرفة، 231، المجلس لوطني للثقافة والاداب، الكويت، 1998.
8- دولوز، جيل، الصورة- الحركة، تر: حسن عودة، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، 1997.
9- راضي، حكيم، فلسفة الفن عند سوزان لانجر، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 1986.
10- ريد، هربرت، تربية الذوق الفني، تر: يوسف ميخائيل، اسعد، 1975.
11- زريق، قسطنطين، نحن والمستقبل، دار العلم للملايين، بيروت، 1977.
12- ستولنتز، جيروم، النقد الفني، تر: فؤاد زكريا، الموسوعة العربية للدراسات والنشر، 1974.
13- طنوس، جان نعوم، التحليل النفسي لحكايات الاطفال الشعبية، دار المنهل اللبناني، بيروت، 2005.
14- عبد الحميد، محمد، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية، عالم الكتب للتوزيع والنشر، القاهرة، 2000.
15- عبد المعطي، محمد علي ورواية عبد المنعم عباس، الحس الجمالي وتاريخ التذوق الفني عبر العصور، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 1998.
16- عبيد، خير الدين، حكايات شعبية للاطفال- قصص للاطفال، منشورات اتحاد الكتاب العرب، دمشق، 2004.
17- عطيه، محمد محسن، القيم الجمالية في الفنون التشكيلية، دار الفكر العربي، القاهرة، 2000.
18- عوديشو، وسام مرقس، عناصر الفن، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، 2009.
19- غاتينيو، جان، ادب الخيال العلمي، تر: ميشيل خوري، دار طلاس للطباعة والنشر، دمشق، 1990.
20- الغبان، باسم قاسم، التربية وعلم النفس وفلسفة الابداع، دار الهنا للعمارة والفنون، بغداد، 2010.
21- كبارة، اسامة ظافر، برامج التلفزيون والتنشئة التربوية والاجتماعية للاطفال، دار النهضة العربية، بيروت، 2003.
22- كيوان، عبد العاصي، القيم الانسانية في أدب الاطفال، دار النهضة المصرية، القاهرة، 2003.
23- مارتن، مارسيل، اللغة السينمائية، تر: سعد مكاوي، المؤسسة، المصرية للتأليف والترجمة، القاهرة، 1964.
24- ماشيللي، جوزيف، التكوين في الصورة السينمائية، تر: هاشم النحاس، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1983.
25- الموسى، أنور عبد الحميد، ادب الاطفال.. فن المستقبل، دار النهضة العربية، بيروت، 2010.
26- نجيب، احمد، أدب الاطفال علم وفن، دار الفكر العربي، القاهرة، 1991.
27- نيكوللز، بيتر، السينما الخيالية، تر: مدحت محفوظ، الهيأة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1993.
28- هوكنز، ترنس، البنيوية وعلم الاشارة، تر: مجيد الماشطة، دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد، 1986.

الرسائل والاطاريح

1- إبراهيم، عبد الناصر مصطفى، توظيف الشكل الغرائبي في أفلام الخيال العلمي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2009.
2- سلمان، علي صباح، اساليب تحقق الاقناع في الخطاب المرئي، اطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2006.
3- العاملي، شذى حسين محمد، التوظيف الفني والجمالي للخيال في الخطاب الصوري الموجه للطفل، اطروحه دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، 2008.

الملحق

الجامعة المستنصرية
كلية التربية الأساسية
قسم التربية الفنية

م/ **استفتاء آراء الخبراء والمحكمين لاختيار أداة البحث**

الدكتور ..... المحترم

تحية طيبة :

يود الباحث اختيار أداة تحليل لدراسته الموسومة بـ(جمالية الشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمية)، وقد تمحورت مشكلة البحث في التساؤل الآتي: ما الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل؟ . أما هدف البحث فتمت صياغته على وفق الآتي:

التعرّف على الملامح الجمالية للشكل الغرائبي في الأفلام الرقمية الموجهة للطفل .

وقد تضمن البحث في إطاره النظري مبحثين هما :

المبحث الأول: إسهامات التكنولوجيا الحديثة في تنمية مخيلة الطفل في العصر الرقمي .

المبحث الثاني: انعكاسات الشكل الغرائبي في الخطاب لمرئي .

أما عينة البحث فتضمنت فلم (شريك) الجزء الثاني التي اختارها الباحث بشكل قصدي .

وقد ارتأى الباحث عرض استفتاء على حضرتكم لما يعهده فيكم من خبرة ودراية علمية من أجل تحديد مدى صلاحية الفقرات الواردة فيه أو تعديل ما ترونه مناسباً، أو حذف أو إضافة فقرات أخرى أن توجب الأمر لذلك .

شاكراً تعاونكم ... مع فائق الاحترام والتقدير

د. محمد هادي

ت	أداة التحليل	موافق	غير موافق	الملاحظات
1.	يمكن توظيف الاشكال الغرائبية وقيمها الخارقة للطبيعة كوسيلة شد وجذب وتشويق في الدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل.			
2.	يعد الشكل الغرائبي أحد المعالجات الفنية للتعبير عن المضمون الدرامي في دراما الطفل الرقمية.			
3.	يمكن للتقنيات الرقمية الصوتية إضافة قيم جمالية لدراما الطفل الرقمية.			
4.	تمتلك عناصر اللغة الصورية جمالية: أ- آلة التصوير. ب- الإضاة واللون. ت- المكان والزمان. ث- الديكور والاكسسوار.			
5.	مزجت الاعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل بين الواقع والخيال من أجل خلق اشكال غرائبية.			
6.	يمتلك الشكل الغرائبي جاذبية عالية من خلال توظيف الرمز والعلامة والاستعارة.			

The beauty of the strange form in digital child drama

Abstract :

Among the vies of technology and its revolutionary diffusion into amodern digital technology, different, extraneous, familiar or not forms which considered a logical development for such revolutionary diffusion in all aspects. Besides, it has brought the invension of new terms such as the process of cloning animals and even the ambition to get into the human cloning . This can be real with the existing of digital technology with all its different extraneous forms shaped by dancing , singing and super adventures in different behaviours that may get attension to . So, everything will be possible in the world as in art, especially cinema and television with the use of pixels which are the most important element in the digital photo or view, these give a flash and clearness for photos when increasing in number and vice versa.

As a matter of fact, we can say that digital photo connected with pixwls.

The problem of the study shed light on the creativity for it has the ability to create everytyhing beautifully, besides, the notional and scientific increasing that world witnessed recently. All these achievements existed to serve the extraneous digital works created for children taken from scientific proposed and extraneous fancy. The researcher has formulated the hypothesis of the study by the following question .

What are the aesthentics features of the extraneous form in the digital movies addressed for children.