توظيف التقنيات الرقمية في إنتاج دراما الطفل التلفزيونية

أ . م د. محمد هادي أرحيم تدريسي: رضوان مكي عبد الله

قسم التربية الفنية /كلية التربية الأساسية قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية

الجامعة المستنصرية كلية الفنون الجميلة- جامعة بغداد

مستخلص البحث :

تلعب التطورات التقنية دوراً بالغ الأهمية في حياة الإنسان بشكل عام , ودوراً متميز وإبداعي في الفنون ومنها الفنون الدرامية التلفزيونية حيث أضافت التقنيات الرقمية إمكانات عالية الأثر والتأثير على النتاجات الصورية , ولعل من أهمها الدراما التلفزيونية المخصصة للأطفال وأفلام الكارتون , بما تحمله من قيم ومضامين تربوية وتثقيفية وغيرها , لذلك جاء هذا البحث كي يسلط الضوء على أهم المعالجات الفنية والإخراجية عبر توظيف التقنيات الرقمية في كل تفاصيل عملية الإنتاج الصوري المخصص للأطفال .

الإطار المنهجي .. .. Curriculum Frame

أولا– مشكلة البحث : The Problem of the Research

يتصف عالمنا المعاصر بالانفجار المعرفي والتكنولوجي, الذي أصبح سمة العصر ,إذ ينهال إلى الوجود باستمرار فيض غزير من المعارف والمعلومات والتقنيات نتيجة لتقدم البحث العلمي في ميادين الحياة كافة بشكل عام ,وميدان السينما والتلفزيون بشكل خاص إذ إنَّ من مميزات هذا التقدم أنه فرض توكيد المزاوجة بين النظرية وبين التطبيق ,والعلم والعمل ,مما نتج عن ذلك الكثير من المستحدثات والمنجزات العلمية التي أتاحت للإنسان مزيدا من التوجيه ألاجتماعي والإنساني, وسرعت التكيف والتنمية المستمرة للمعارف والخبرات والمهارات, وتميزت (العقود الثلاثة الأخيرة من القرن الماضي بأحدث وأدق الاختراعات التي أنجبتها الثورة التكنولوجية المتمثلة بالحاسوب الالكتروني وما يتميز به من تقنية الصورة الرقمية , لذلك سمي بالعصر الرقمي)(عبد الله عبد الدايم , 2000, ص 21).

بناءً على ذلك نرى ضرورة مواكبة المجتمع المعاصر لهذه التطورات التقنية والتي دخلت في مجالات الحياة جميعها, ومنها مجال الفنون السينمائية والتلفزيونية ,إذ أصبح التلفزيون على وفق هذه التطورات أكثر تأثيراً في المشاهد واستحواذاً لانفعالاته ومركز لاهتماماته في هذا المجال, لقد وظفت عدد من شركات الإنتاج التلفزيوني والسينمائي التقنيات الرقمية في مجال التصوير أو المونتاج أو المؤثرات الصورية والصوتية وغيرها, من أجل التنافس فيما بينها لتقديم الأفضل والجديد في هذا المجال, سواء كان الناتج فيلما أو مسلسلاً تلفزيونياً أو الأشكال الدرامية الموجهة للطفل, وإسباغ المظاهر الجمالية عليها أيضاً. انطلاقاً مما تقدم ظهرت مشكلة البحث وصيغت على شكل السؤال الأتي:

كيف يتم توظيف التقنيات الرقمية الحديثة في تنفذ الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل, التي تسعى إلى جذب انتباههم ومحاولة التغير في سلوكياتهم للأحسن؟

أ . م د. محمد هادي أرحيم تدريسي: رضوان مكي عبد الله

1- أهمية البحث والحاجة أليه: Importance and Need for the Research :

تكمن أهمية البحث في تسليط الضوء على التقنيات الرقمية التي توظف فنياً وجمالياً في الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل , فضلا عن انه يوسع أفاق المعنيين, ويثري معلوماتهم عن تلك التقنيات التي أصبحت جزءاً لا يتجزأ من حياة الإنسان المعاصر , وترفد المكتبات العراقية ببحث أكاديمي يستند إلى المناهج العلمية في التحليل النتائج واستخلاصها.

2- أهداف البحث : The Research Objectives

يهدف البحث الحالي إلى الكشف عن المعالجات الرقمية الحديثة في أنتاج البرامج الدرامية التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال .

3- حدود البحث : The Research Limits

يتحدد البحث موضوعياً بدراسة التقنيات الرقمية المستخدمة في أنتاج البرامج الدرامية التلفزيونية المخصصة للأطفال ,وعمل استطلاع على عينة من تلامذة مدارس المرحلة الابتدائية بلغت (200) تلميذاً وتلميذة ,وللمرحلة العمرية (9-12) سنة واخذ أرائهم حول البرامج التي يفضلون مشاهدتها عبر القنوات الفضائية المتخصصة ببث البرامج الموجهة للأطفال .

4- تحديد المصطلحات : Term Determination

أ- التقنيات الرقمية (التعريف الإجرائي) :

هي توظيف اللغة الرقمية (DIG TAL) , في أنتاج أعمال درامية تلفزيونية موجهة للطفل بأشكالها البرامجية كافة , واستخدام مختلف أنواع البرامج الرقمية, الصورية والصوتية في خلق الشخصيات وتحريكها والتصوير والمونتاج والإضاءة والألوان والمؤثرات وغيرها .

ب - دراما الطفل التلفزيونية (التعريف الإجرائي) :

هي البرامج التلفزيونية المنتجة خصيصاً لفئة الأطفال , التي تستند إلى بنية درامية وتحمل قيماً معرفية وتربوية , تهدف إلى تحقيق التعليم والمتعة والترفيه .

الإطار النظري ... The Cortical Frame and Previous

- **المبحث الأول- أولا : بنية الدراما التلفزيونية الموجهة إلى الطفل**

من المتعارف علية بان أي منجز أدبي أو فني يحدد بصيغة معينة وبنية تميزه عما سواه من الانتاجات ,والدراما بشكلها العام تمتلك بنيتها الدرامية التي تميزها وتمتلك عناصرها التي تشكل اللبنات الأساسية للبناء معمارية هذا الشكل الإبداعي ,وهي التي أصبحت المنبع الذي تنهل منة بقية الإنتاجات التلفزيونية سواء كانت مسلسل تلفزيوني , أو سلسلة تلفزيونية ,أو فيلماً أو دراما خاصة بالطفل بشتى فئاته العمرية التي تتطلب بنية قصصية خاصة كي تكون مفهومة ومستساغة من الطفل , عن طريق عرض تلك الدراما وتقديمها بأسلوب مشوق ويحمل سمات جمالية , ويتكون هذا البناء القصصي من عدد من العناصر التي يختص كل منها بأداء وظيفة معينة تساعد في دفع حركة الحبكة والقصة نحو ذروة العمل الفني الموجة للطفل , ثم الوصول الحل بأسلوب مبدع ومثير لاهتمام الطفل, وتلك البنية تقدم بالشكل الأتي :

1 - التمهيد (استهلال , عملية العرض) :

هي مرحلة البداية التي يتم فيها تقديم المعلومات عن أماكن أحداث دراما الطفل وزمانه , وبيان العلاقات بين الشخصيات , وإيضاح الإبعاد الدرامية للشخصيات , فا (البداية هي أهم نقطة وأكثرها إثارة حتى يمكن لفت انتباه الجمهور والسيطرة علية)(أميره الحسيني , 2005), أذن هذه المرحلة مهمة وتتطلب حرفية وإبداع من لدن صناع دراما الطفل, فهي التي تدفع الأفعال وتدرجها نحو التوترات , وصولا إلى الصراع ومن ثم ذروة ذلك الصراع ,فهذه البداية هي التي تجذب المتلقي (الطفل) وتستحوذ على اهتمامه كي يستمر في المتابعة إذ تعالج الأحداث المقدمة بأسلوب فني مدروس , ومتميز لأن هذه الدقائق الأولى من العمل هي التي تبين وتوضح الخطوط الرئيسة وتوضحها, كذلك هي التي تمسك الطفل وتجعله متسمراً على مقعدة لمتابعة هذا العمل , وأن حدث العكس بمعالجة البداية أي كأن تكون ضعيفة ولا تحتوي على اكشن , بكل تأكيد سوف لن تستحوذ على القبول والمتابعة وستكون عملية الاتصال ذات اتجاه واحد ,ولا تستطيع تحقيق أهدافها الاتصالية وغيرها.

2- نقطة انطلاق الفعل :

يمكن أن نطلق تسمية القوة المثيرة على هذه المرحلة فالخط العام للصراع في المسلسل أو الفيلم التلفزيوني الكارتوني ,يبدو واضحاً في هذه المرحلة التي يحدث فيها اضطراب بسبب اختلاف أرادة الشخصيات وهي تسعى إلى تحقيق هدف ما (الاضطراب وإلا توازن الذي يحدث بوقوع حادث أو ظهور شخصية أو أن تقرر الشخصية الأساسية القيام بفعل ما مما يفجر الصراع الأصلي)(علي صباح سلمان ,2006 , ص 76) . هذا الاضطراب هو الذي يسلط الضوء على الصراع وتدرجه بحسب الخطوط الدرامية المرسومة لها وربما تبدأ الصراعات في هذه المرحلة وتستمر إلى نهاية الدراما التلفزيونية

3-ألازمة :

تمتلك هذه المرحلة بالغ الأهمية , ففيها تزداد التوترات , وتتصادم الأحداث وتتجه نحو التصاعد , وتحدث تطورات درامية (هذه الحكايات والأحداث من شأنها أن تزيد من أهمية الحدث الدرامي أثناء تطور الصراع داخل القصة حتى الوصول إلى نقطة الذروة) (خيرية البشلاوي , 2004 ص 69) العقد والأزمات تتوالد في هذه المرحلة , وتتكون أحداث ثانوية وأزمات, تتقاطع أو تسير بشكل متوازٍ لتصب في ذروة العمل , و ألازمة توثر بشكل كبير وتجذب الانتباه .

4- الذروة :

في هذه المرحلة تكون ألازمات قد تراكمت , وعند هذا الحد تتولد قمة لهذه ألازمات في الصراع الدرامي بين شخصيات العمل الفني , ويحدث تغيرات في سير الأحداث , وحصول تحولات ملحوظة في حظ البطل أو الشخصيات الأخرى , ولابد من نقطة (حاسمة معقدة تحتاج إلى تفجير) (خيرية البشلاوي , 2004 , ص 69) وهذه النقطة الحاسمة هي ذروة العمل الدرامي الكارتوني , وفي الذروة يمكن أن يصبح الاهتمام أكبر , ونحصل على تأثير عاطفي متزايد

,وتحتوي معظم الأشكال الدرامية على الكثير من الذر وات الثانوية , فضلا عن الذروة الرئيسية .

5 - الحل والنهاية :

تكون هذه المرحلة النقطة التي تنفرج عندها التوترات جميعها وتزول الصراعات , ويستطيع المتلقي من الاسترخاء بعد حصوله على المعرفة ويتخلص من التوتر والشد العصبي, وربما تكون النهاية سعيدة , ويتزوج البطل الأميرة ,أو يقتل الوحوش أو ينتصر على الجيوش التي تحاصر مملكته أو تكون النهاية حزينة ومأساوية وذلك بحسب نوع الدراما والحل يمكن أن نعدّه (حسم النضال , انتصار طرف واحد من الأطراف ,البرهان على فكرة معينة .. هيمنة مبدأ واحد) (سينيثينا يانوفا 2009 , 290) وهذه المرحلة ذات أهمية قصوى إذ يجب أن يكون الحل منطقي, وله تعليل ويمتلك التأثير المطلوب , وتتنوع النهايات منها ما تكون مفتوحة , أي تركت مفتوحة من صانع العمل , والنهاية تكتمل في ذهن المتلقي وكلا بحسب ثقافته وميوله وخيالة , أو تكون النهاية مغلقة أي تحل الإشكاليات التي طرحتها الحبكة القصصية جميعها, فالمجرم يجب أن يأخذ جزائه العادل بالسجن مثلا,والساحرة يجب أن تزول قدراتها السحرية لأنها وظفتها في الأعمال الشريرة وليس الخير كما هو مفروض وهكذا .

- **ثانيا: أشكال الدراما التلفزيونية الموجهة إلى الطفل**

لابد من التذكير بأن الطفل أمتلك أدبه الخاص وثقافته , إذ أخذ الكثير من الكتاب على عاتقهم كتابه أدب خاص موجه إلى الطفل يحاكي قدرته العالية على التخيل , وبحسب الفئات العمرية المتعددة ,وتم إدخال الحكايات الخرافية والأسطورة , والموروث الشعبي وغيرها من القصص الواقعية التي تسعى إلى تعليم الطفل وإثارة خيالة , ومنحة ثقافة خاصة به يتفاعل معها وكلا بحسب البيئة ونسبة الذكاء وغيرها من العوامل الأخرى , وبالعودة لدراما الطفل التي (يفضل أن تكون واضحة وبسيطة مترجمة بأفعال وحركات وأن لا تشتت فكر الطفل في متابعة التفاصيل وأن تكون الشخصيات قليلة قدر الإمكان يستطيع الطفل معايشتها وفهمها والتعرف عليها , أن دراما الطفل تحتوي مبادئ المعرفة وتوجيهات غير مباشرة تدفع الطفل إلى اكتشاف نفسه واكتشاف الحقائق بنفسه) (جمال أبو ريه ,1967, ص ص 37-38)

ويمكن أن نصنف الأشكال الدرامية الموجهة للطفل بحسب أسلوب التحريك والمواد المستخدمة في إنتاجها , والذي ذكرته الدكتورة (شذى العاملي) و على النحو الأتي (*) :

1- أفلام التحريك المرسومة على الشفافيات البلاستيكية : وهي من الأفلام ذات البعدين وقد أخذت اسمها من الشفافيات البلاستيكية التي يستخدمها المحركون لتحبير رسوماتهم عليها وتلوينها وقد رسمت معظم الأفلام منذ اكتشافها بهذه الطريقة.

2- **الرسم على الورق** : يفضل الكثيرون من صناع الأفلام الكرتونية استخدام الرسم على الورق والذي يحافظ على الخطوط السلسة والضلال ونوع الورق المستخدم وأنواع الطلاء المستخدمة0

3- الصور المقطعة : في هذه الطريقة يتم تحريك أشكال وشخصيات تحت الكاميرا مباشرة وتصنع هذه الشخصيات من ورق ثقيل أو كارتون ذي سمك مناسب , وتكون تلك الشخصيات ذات مفاصل متحركة ومرتبطة بالدبابيس أو الأسلاك أو الخيوط .

4 - مقاطع الورق على الشفافيات : تم اللجوء لهذا النوع للإفادة من خصائص كل واحده فاستخدام الشفافيات يغني الفنان عن أعادة رسم الخلفيات وعملية قطع الأشكال تغنيه عن ساعات من العمل في أعادة الرسم, فضلا عن أمكانية استخدام القلم الرصاص والضلال .

5 - فوتوكنيزز: هو أسلوب يتضمن تحريك أعمال فنية ثابتة تحت الكاميرا لإنتاج حركة على الشاشة ,إذ تركب الصور الفوتوغرافية وصور المجلات وتقطع وتلصق وتحرك تحت الكاميرا وتكون النتيجة مدهشة .

ما ذكر في أعلاه جميعه هو من أفلام التحريك ذات البعدين والبعد الثالث يتم الإيهام به عن طريق رسم الحركة إلى الخارج أو إلى الداخل .

أما أفلام التحريك ثلاثية الأبعاد فهي تمتلك شبهاً كبيراً مع الأفلام الحية ,أذ يتم أنشاء ديكورات بسيطة ونماذج مصغرة ,ويتم التصوير بتوزيع الإضاءة بشكل مناسب من أجل الحصول على التأثير المطلوب ,ومن أهم تلك الأشكال الدرامية للطفل :

1- أفلام الدمى المتحركة : في هذه الأفلام يتم تصنيع تلك الدمى من خامات ومواد مختلفة مثل القماش والخشب والإسفنج وغيرها من المواد ,وتمتلك تلك الدمى درعاً وهو عبارة عن مجموعة من الأسلاك مهمتها إسناد بدن أو هيكل الدمية ,ويمكن أن تستخدم فرو الحيوانات أو الشعر أو الجلد لإعطاء تأثير الطبيعة الحيوانية أو الآدمية , وذلك بحسب مدى مناسبته للدمية المنتجة ومن أهم تلك الشخصيات هي شخصيات افتح يا سمسم الشهير.

2- أفلام الأشكال المتحركة : يشابه هذا النوع الدمى من جهة استخدام المصغرات والإضاءة وحركات آلة التصوير , وكان شائعاً في الأفلام التعليمية لرخصنة وسهولة تحريكه وبساطة تخطيطه وتنفيذه .

3- أفلام الصلصال : أن تلك الشخصيات المصنعة بتلك المادة تمتلك الطواعية والمرونة بالحركة ,ويتم عمل دروع في هذا النوع والذي يغطى بطبقة من الصلصال الملون ومن ثم الاكتساء بالملابس والإكسسوارات ومن أهم تلك الأعمال التي تعرض حاليا (شيم الشيب).

وبقي لنا أن لا ننسى أساليب أخرى كالعرائس التي تشابه الدمى المتحركة ويتم تحريكها بواسطة الخيوط من أعلى مثل اوبريت الليلة الكبيرة الذي أنتجته مصر, وهناك الأشكال التي تحرك من أسفل بواسطة اليد وتتحرك فوق طاولة كشخصيات أنيس وبدر , أو الشخصيات التي تتحرك خلف الشاشة المضاءة كما في الحكواتي في سوريا ولبنان وغيرها , كذلك هناك أسلوب الرسم على الفيلم مباشرة بشخصيات متعددة وأشكال متنوعة وعند عرضها يتم الحصول على عرض مذهل لتلك الشخصيات المرسومة بدقة متناهية .

- **المبحث الثاني / التقنيات الرقمية في دراما الطفل الصورية**

تظهر دائما حاجة ملحة في أنتاج البرامج والأشكال الدرامية المخصصة للطفل, وتلك الحاجة هي البحث عن الإبداع والتجدد , أو توظيف أي تقنية حديثة تستطيع أثراء تلك الأعمال ورفدها بالتقنيات الحديثة التي تمكن من أنتاج أعمال لا يمكن أن تكون ألا بوجود التقنيات الحديثة ونحن هنا بصدد الحديث عن التقنيات الرقمية , التي أسهمت في أغناء شكل الخطاب التلفزيوني والسينمائي,إذ أنتجت أعمالا منسجمة مع معطيات عالمنا المعاصر , إذ قدمت أعمالا امتلكت عنصر الإبهار والجماليات في الشكل والمضمون, وكانت (انجازات مهمة فيما يتعلق بالتقنيات الخاصة بإنتاج الصورة الرقمية للأعمال الدرامية الموجهة للأطفال وذلك بسبب ما تحمله تلك الصورة من جماليات تتمتع بها فتترك أثرها الفني في جذب انتباه الأطفال إليها) (محمد عبد الجبار كاظم ,2010, ص 399) .

فضلا عن ذلك قدمت تلك التقنيات حلولا إنتاجية عملية ومهمة في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني كونها تعمل على اختزال الوقت وتقليل فريق العمل من فنين أو مصورين وغيرهم ونكتفي بأشخاص مختصين بالبرامج الرقمية , مثل (كرافيك, والثلاثي الأبعاد, والمونتاج الرقمي والأستوديو الافتراضي وغيرها), وأن تلك التقنيات المستحدثة تمتلك خصائص مشتركة حددها وليد الحفناوي, التي سوف نستعرضها بشكل مختصر تماشياً مع شروط النشر ومتطلباته وهي كالآتي :(وليد سالم محمد الحفناوي 2006 , ص ص 29 -32) .

1- **التفاعلية** : وتعني قيام المستخدم بمشاركة نشطة في عملية الاستخدام من خلال أحداث صور استجابة نحو مصدر العمل مما يؤدي إلى أستمراريته.

2- **التنوع** : توفير الوسائط المتعددة ومجموعة من الخيارات والبدائل في عملية الإنتاج التلفزيوني .

3- **التكاملية** : تراعي التقنيات الرقمية مبدأ التكامل ,إذ يقدم الحاسوب مجموعة من الوسائل في وقت واحد من صوت وصورة , ولغة مكتوبة وحركة ولون وتصميم وغيرها , تتيح مرونة للمخرج في تنظيمها ضمن كيان متناسق على وفق رؤيته الإبداعية .

4- **الإتاحة** : تتيح هذه التقنيات الفرص أمام المخرج الحصول على الخيارات والبدائل التي تشكل مفردات عملة الفني .

5- **الالكترونية** : هي مجموعة من الأجهزة التي يتطلب استخدامها مثل الحواسيب والكاميرات الرقمية والمازج وغيرها ,والتي تقلل الوقت والجهد والتكاليف المادية.

6- **الرقمنة** : تعني المعالجات والتخزين للوسائط التي يحتويها العرض في سلسلة من الأرقام بهذا النمط (1001 0001) .

بعد استعراض خصائص التقنيات الرقمية , لا بد من التعمق بالتقنيات الرقمية التي يمتلكها المخرج والمونتير والمصور والسينارست ومصمم الإضاءة وبقية كادر العمل الفني , التي (أتاحت الفرص لتنفيذ المشاهد الصعبة والمركبة باستغلال الخدع والمؤثرات البصرية وما صاحبها من تطور مذهل لتقنيات كان من الصعب تحقيقها من قبل ,الأمر الذي أدى بدورة إلى تغيير ملامح القصة ,

وموضوعاتها لتصبح أكثر إبهاراً مما كانت علية وفتحت آفاقاً جديدة للتخيل كان من المستحيل الوصول إليها دون هذه التقنيات الحديثة) (هشام جمال ,2006 , ص ص 109-110) . وسوف نذكر أهم التقنيات الرقمية التي طورت وأضافت أبعادا جديدة للسينما والتلفزيون بنتاجاتها كافة ومكنت من خلق نتاجات خيالية بالكامل تحاكي الوقع , وتلك التقنيات هي :

1- آلة التصوير الرقمية :

هي تلك الكاميرا التي تعمل على وفق النظام الرقمي, وهي لا تحتاج إلى أشرطة سينمائية ذات كلفة عالية ,أو معامل تحميض وطبع ,وتخزن المادة الصورية المسجلة على خازن رقمي (هارد) ويمكن أن تصور تلفزيونيا ومن ثم يمكن أن يحول إلى شريط سينمائي , وتتيح هذه الكاميرات القدرة على نقل محتويات الخازن الرقمي إلى الحاسبة الالكترونية من أجل إضافه مؤثرات رقمية صورية وصوتية أو حفظها , ومن أهم ميزات هذه الكاميرات سهولة الاستعمال ,ويمكنها من التصوير في إضاءة منخفضة والتحكم بسرعة الغالق , وفتحة العدسة , وغيرها من الإمكانيات الأخرى للمزيد (يُنظر سكوت كيلبي 2008) .

2 -الكرافيك :

تتيح تلك التقنية الرقمية ببرامجها المتعددة من أنتاج أي شكل أو خلقه أو شخصية ما , إذ إن معظم الشخصيات الكارتونية الحالية التي نشاهدها عبر القنوات الفضائية ك(سبيس تون ,نكلودين ,أم بي سي 3) هي منتجة بالاعتماد على الكرافيك وما يتيحه من قدرات لا يمكن لنا أن نضعها في زاوية ضيقة ,فالكرافيك (له القدرة بان يكرر جيش يتكون من عشرين مقاتل ويجعله يظهر بخمسين ألف مقاتل , ومن ثم يمزج ما بين هذا الجيش ومواقع تاريخية مصورة سابقا أو مرسومة أو مصممة من جديد 000ويمتلك القدرة بأن يبتكر حيوانات غير موجودة بالواقع ومن ثم يجعلها تطير أو تمشي وتتحرك كيف ما نشاء, كذلك ابتكار شخصيات بشرية وإمكانية مضاعفتها مئات المرات) (عبد الباسط سلمان 2008,ص153) .

3-تصميم المواقع والشخصيات :

من ألإمكانيات التي يتيحها الديجتال هو تصميم مواقع التصوير والديكورات والإضاءة ,وبما ينسجم مع موضوعة الدراما كأن تكون خاصة بالأطفال أو أفلام الرعب والأساطير وغيرها,كذلك الشخصيات التي تصنع عبر برامج ثلاثي الإبعاد أو المايا وبقية البرامج الرقمية الحديثة , فالحواسيب الرقمية تمتلك (العديد من الخيارات التي تهيئ لنا مناظر طبيعية ومشاهد أشكال كرتونية أو حتى أشخاصا من أشكال تم تخطيطها بطريقة بدائية ومن أهم الشخصيات نذكر الشخصيات في فيلم افيتار الحاصل على الأوسكار,أو الشخصيات والأماكن في الفيلم الكارتوني تنانين فرسان قرية فورك وغيرها المئات أو أكثر من ذلك .

3- المؤثرات والمعالجات الصورية :

إن للحاسبات الرقمية المرونة العالية والقدرة على الابتكار وتكوينها صور على شكل أرقام التي تتيح أمكانية تصحيح اللون , أو أجراء تعديلات على الصورة , أو أحداث تغير على شكل الإطار أو لونه, أو تكبير أو مؤثر الفسيفساء والانكماش والضوء وننصح هنا بالاطلاع على المرجع في الإنتاج التلفزيوني (هربرت زيتل 2004 , ص 445) الذي تطرق لهذه المؤثرات بشكل تفصيلي .

4- المؤثرات الصوتية والموسيقى التصويرية :

دخلت التقنيات الصوتية الرقمية للفيلم السينمائي كما يشير الكثير من السينمائيين في بدايات التسعينيات من القرن الماضي ومن ثم توالت الإعمال التي تم توظيف تلك التقنيات الرقمية فيها ,وأن جودة الصوت الرقمي تبقى كما هي مهما سجلت أو تمت معالجتها رقميا (أن الجودة والنقاء للإشارة الرقمية تضل كما هي مهما كانت عدد مرات إعادة التسجيل أو التعديل) (حكمت البيضاني ,2011, ص180) وكانت لدراما الطفل الحصة من تلك التقنيات ,ففيلم أيس أيج , وفيلم باندا وفيلم شريك وغيرها تم فيها استخدام الصوت الرقمي من أجل الحصول على الأصوات المحيطة والمجسمة والجودة العالية للصوت من أجل الاستحواذ على اهتمام الطفل والحصول على مشاركة فعالة .

وفي ذات السياق يشير الدكتور (ماهر مجيد) بأن التقنيات الرقمية أمتلكت القدرة والحرية في إنتاج مختلف الأشياء والكائنات الواقعية والخيالية , وعلى وفق المراحل الآتية (ماهر مجيد , 2011 , ص 110) :

1- النمذجة (Modering) :

وهو البناء الهندسي للكائنات داخل فضاء الحاسوب, وتكون عبارة عن خطوط طولية وعرضية ومنحنية تشكل الجسم الخارجي للكائن , دون تحديد أي ملامح وإنما الشكل الخارجي فقط .

2- التعبئة والإكساء (Rendering) :

وهي عملية اكساء الكائنات التي تم صنعها بما يجعلها تحاكي الواقع إلى درجة كبيرة من حيث الايحاء باللمس أو دقة الملامح , عبر إعطائها اللون والتباين الضوئي الذي يخلق تفاصيل الجسم الخارجي و ويبرز بعض التفاصيل والملامح الصغيرة غير المحسوسة التي تميز كائن عن آخر .

3- الإحياء و التصيير :

وهي عملية بث الحركة في الكائن الافتراضي , أذ تدخل آلة التصوير عنصراً أساسيا في إعطاء الكائن الفعل الحركة أو الدراما وهذه المرحلة هي الأكثر صعوبة بسبب مزج الكائن مع مصادر الضوء والخلفيات .

وهنا نرى من الضرورة إلى أن نشير للمونتاج الرقمي وما أضافه من إمكانيات هائلة في عالم السينما والتلفزيون , وبالطبع في كل الأشكال والبرامج سواء كانت درامية أو غير درامية, وكذلك في دراما الطفل من جهة قدرته على إضافة المؤثرات والانتقالات ومزج الصورة والصوت والمكساج الخاص بمكونات الشريط الصوتي وغيرها .

كذلك لا يمكننا إغفال أهمية النصوص المكتوبة واللغة المنطوقة والموسيقى وأي تقنية أو موارد فنية يستخدمها المخرج من أجل إيصال رسالة إلى لطفل من خلال اختيار محتواها بدقة وعناية يمكن أن تؤثر بشكل كبير في الطفل .

- **مؤشرات الإطار النظري :**

1- يمكن أن توظف التقنيات الرقمية الصورية والصوتية في أعطاء دلالات درامية بواسطة (آلة التصوير وحركاتها وزواياها,الإضاءة ,المكان المؤثرات الصورية والصوتية).

2- يتم أنتاج الدراما وعرضها لموجهة للطفل عن طريق :

أ- استخدام التقنيات الرقمية مثل الثلاثية الإبعاد وغيرها من الرقميات..

ب- استخدام الطرق التقليدية مثل أفلام ا لكارتون ,الدمى ,الصلصال وغيرها .

3- يمكن للتقنيات الرقمية الصورية والصوتية أن تضفي أبعاداً جمالية على العمل الدرامي الموجة للطفل .

4- يمكن أن تستند المعالجات الفنية لدراما الطفل إلى :

أ - موضوعات خيالية كقصص الموروث الشعبي والخرافات والروايات .

ب - أفكار جديدة مبتكرة .

- **أجراءات البحث :**The Methods of Research

أولا : منهج البحث : Curriculum of Research

المنهج المتبع في أنجاز هذا البحث هو المنهج الوصفي التحليلي كونه يتلاءم مع طبيعة البحث إذ يسعى إلى تحليل العينات على وفق أداة واضحة ومحددة لتحقيق أهداف البحث .

ثانيا : مجتمع البحث : Research Sample

تكون مجتمع البحث من الأعمال المبثوثة عبر القنوات (سبيس تون169,أم بي سي 3 128 نكلودين120 تكرار) و الأعمال هي (سبونج بوب 112, توم وجيري 98, شريك86 تكرار) التي كانت أكثر تكراراً بحسب الدراسة الاستطلاعية التي بلغت 200 تلميذا وتلميذه .

ثالثا :عينة البحث Research Sample

تم اختيار عينة قصديه فيلم شريك الجزء الثاني ,أنتاج 2004 ,كونه أمتلك حضوراً وأهمية وتجسد ذلك بالمقابلات مع صناعه ومؤدين الأصوات وخبراء الحاسوب الذين اشتركوا بإنتاجه كذلك قدرة العينة على الإيفاء بمتطلبات البحث وتحقيق أهدافه .

رابعا : أداة البحث The Instrument of Research

لغرض تحقيق الموضوعية لهذا البحث , سيتم وضع أداة واستخدامها لتحلل العينة وسيعتمد على مؤشرات الإطار النظري كأداة للتحليل بعد عرضها على لجنة من الخبراء والمحكمين ,واكتسابها القبول والمصداقية بعد أخذ ملاحظاتهم .

خامسا: وحدة التحليل .. Analysis Unit

تفترض وحدة التحليل للعينة المختارة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعاني ,لذا سيعتمد المشهد كوحدة تحليل رئيسة في العينة .

سادساً :صدق الأداة Instrument Vality

أعتمد البحث على الصدق الظاهري للتأكد من صدق أداة التحليل , ويعبر هذا النوع من الصدق عن أتفاق الخبراء على صحة أداة التحليل وصلاحيتها لتحقيق الهدف الذي أعدت من أجلة وتكونت لجنة الخبراء والمحكمين من :

1 – أ.د عبد القادر خلف الدليمي - قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية .

2 – أ.م.د متي عبو بولص - = = = .

4 – أ.م.د علي صباح سلمان - = = = .

5- أ .د محمد عبدالجبار كاظم = = = .

6- د إبراهيم نظير - تقنيات وبرمجيات حاسوب –كلية التربية الأساسية .

- **تحليل العينات والنتائج والاستنتاجات** Samples Analysis

مواصفات العينة : أسم العينة . شريك الجزء الثاني

أخراج . اندريو ادامسون

تنفيذ الموسيقى . هاني كريسون

مؤثرات رقمية صورية , كين بيلنبيرج

أنتاج 2004 , دريم ووركس أنيميشن

تنفيذ الأصوات : شريك / ميك مايرس

دونكي / أيدي مورفي

فيونا / كاميران دياز

القط /انطونيو بأندرياس , وآخرون

- **ملخص حكاية الفلم :**

تدور أحداث هذا الجزء من أفلام الغول (شريك) في المملكة البعيدة جدا,حيث يلتقي بالملك (هارولد) والملكة (ليلي) والداه الأميرة (فيونا) , ويبدأ الصراع بين (شريك) وأهل زوجته, ومن جانب أخر مع العرابة الساحرة وأبنها الأمير (جارمن) وتستمر الإحداث بالتصاعد وصولا إلى الذروة العمل التي تكشف فيه (فيونا) البقاء مع زوجها الغول شريك والعودة معه إلى المستنقع حيث يسكنان , عندها يحصلان على مباركة الأهل ويتخلصون من العرابه الساحرة وصولا إلى النهاية , وبهذا ينتهي هذا الجزء من سلسلة مغامرات الغول (شريك)

1- يمكن أن توظف التقنيات الرقمية الصورية والصوتية في أعطاء دلالات درامية بواسطة (آلة التصوير وحركاتها وزواياها وحجومها, الإضاءة المكان ,المؤثرات الصورية والصوتية) .

في المشهد رقم (32) نلاحظ الأميرة (فيونا) وهي ترقص مع العرابة الساحرة فآلة التصوير هنا هي كاميرا حرة تصور عناصر المشهد كافة, إذ تظهر الساحرة وهي تطير بالاتجاهات كافة,وتظهر موجودات الغرفة من ديكورات وإكسسوارات ,وتم تحويل بعضها إلى أشكال أخرى بفضل السحر إذ تظهر الكاميرا حركة الكراسي والمناضد والآسرة وفيونا ,والعرابة وهي ترقص وتطير صعودا ونزولا ,فبوجود التقنيات الرقمية لاسيما آلة التصوير الحرة أظهرت كل شيء من الموجودات وبأبعادها الثلاثية وهي أهم غاية تتبع في صناعة الأفلام

ثلاثية الإبعاد, ومن ثم ضمن نسيج الدراما ظهرت إمكانيات العرابة من طيران والسحر مما أعطاها قوة داخل العمل حتى يتجنبها شريك لما تمتلكه من قوة وحرية عمل أي شيء تريده وهذا ما أتضح من سير الأحداث إذ تسجن شريك , وتوهم فيونا بأنة شريك ,وتسحر الملك وغيرها .

تؤدي الإضاءة وظيفة مهمة ومكملة لعمل آلة التصوير من الدلالات الدرامية ففي المشهد رقم (23), يظهر شريك وفيونا والملك هارولد والملكة ليلي جالسين حول المائدة يتناولون العشاء الإضاءة كانت تخلق وهماً بالجو العام (إضاءة محيطة) ذات مسحة لونية صفراء محمرة (برتقالية), تحاكي الإضاءة الناتجة من مصادر النار كالشعلة والموقد , ومن ثم اللقطة الأخرى كانت الإضاءة إضاءة هدف موجهة نحو أدوات المائدة من ملاعق وشوكات وصحون فاخرة فالإضاءة هنا أعطت دلالات ومضامين معينة , فالإضاءة الصفراء أعطت دلالة المكان والحقبة الزمنية التي تواكب أحداث الدراما الجارية.

ومن جانب أخر عبرت عن غضب الملك هارولد وامتعاضه من نسيبة شريك ,وبهذا تكون الإضاءة معبرة وتظهر ما تصوره آلة التصوير لتعطي جمالية لفكرة المشهد وبقية أنواع الإضاءة وألوانها توظف في المشاهد المنفذة رقميا للتنويع أو أعطاء مسحة جمالية أو دلالية ,التنويع بالإضاءة الرقمية يزيد الدلالات الدرامية أو يوضحها أكثر , فتلك الإضاءة داخل المشهد ركزت على غضب الملك من شريك وهذا يولد صراعاً جديداً يؤدي بالملك لإرسال قاتل مأجور لتصفية شريك جسديا لكنة يفشل وتستمر الأحداث والمكائد التي تحاك ضد شريك من الملك هارولد والعرابة الساحرة .

تمتلك التقنيات الرقمية أمكانية عالية على محاكاة الأماكن الواقعية أو خلق عوالم جديدة افتراضية أو خيالية ,فتلك التقنيات تمكن من إيجاد أماكن ذات أبعاد ثنائية مثل البنايات والأسواق التي يمر بها شريك وزوجته ودو نكي أثناء رحلتهم إلى المملكة البعيدة جدا , التي لا تحتاج لان تنفذ بأسلوب الثلاثي الأبعاد, أما بقية الأماكن مثل القصر تم تنفيذه ثلاثي ألإبعاد ليتواءم مع الأحداث الدرامية التي تدور داخل القصر , إذ استطاعت تلك التقنيات من تجسيد المستوى الاجتماعي والترف والبذخ الذي يعيشان فيه المكان أهل فيونا, بينما على العكس أظهرت تلك التقنيات منزل شريك البسيط بما يحويه من كراسي ومنضدة وبعض الموجودات العادية .

2- يتم أنتاج الدراما التلفزيونية الموجهة إلى الطفل عن طريق :

أ - استخدام التقنيات الرقمية الثلاثية الأبعاد

ب - استخدام الطرق التقليدية مثل أفلام الكارتون ,الدمى , الصلصال ... وغيرها

في هذه العينة تم ألإنتاج عن طريق استخدام التقنيات الرقمية بتوظيف برمجيات الحاسوب المتعددة مثل الرسوم الثلاثية الإبعاد والثنائي الإبعاد في تجسيدها ,فالشخصية الرئيسة الغول شريك , هو عبارة عن شخصية افتراضية غير موجودة على أرض الواقع , لكن بمساعدة تلك التقنيات أصبحت حقيقة ضمن الواقع ألفلمي , فتم أكساءَهُ (فالإكساء يعمل في الأعمال الرقمية عمل الأزياء المستخدمة في الإنتاج التقليدي السينمائي والتلفزيوني ,ويقوم بنفس الوظائف الدرامية والتعبيرية), تلك الشخصية أي شريك بمواد تحاكي الملابس , وهذه

الملابس أعطت دلالة الشبة بين شريك والرجال كذلك الأميرة فيونا تم أكساءها فأصبحت تحاكي النساء وتشبههنّ, أما الشخصيات الأخرى مثل التنين الطائر تم أكساءه بالأجنحة والأصداف أو ما يشبه الحراشف لمحاكاة التنين المعروف لدينا بالرغم من أن التنين حيوان خرافي , كذلك العرابة الساحرة , شخصيتها تم اكساءها ووضع أجنحة شفافة معينة لجعلها تطير وإمكانياتها السحرية وبما يتوافق مع المضمون الدرامي لتلك الشخصية وغيرها من الشخصيات داخل العينة التي تم أكسائها, أن تلك الشخصيات هي شخصيات افتراضية وواقعية ضمن الفلم فقط, ونستطيع أن نطلق عليها شخصيات رقمية لأنها وجدت داخل الحاسوب عبر استخدام البرامج الرقمية الحديثة الصورية والصوتية , التي وجدت من أجل الترفيه وإيصال الأفكار والمضامين المتعددة التي تحملها تلك الدراما الموجهة للطفل..

3-يمكن أن تستند المعالجات الفنية لدراما الطفل على :

أ - موضوعات خيالية كقصص الموروث الشعبي والخرافات والأساطير .

ب - أفكار جديدة مبتكرة .

نلاحظ استناد هذه العينة إلى كم هائل من القصص الخيالية ,فالمشهد الاستهلالي هو محاكاة لقصة الأميرة النائمة ,التي يتم إنقاذها وتخليصها من لعنتها بواسطة الفارس الذي يخاطر بنفسه من اجل تخليصها من سجنها في تلك القلعة التي يحرسها التنانين والوحوش, وتم تضمين شخصية (بينيكيو) اللعبة الخشبية التي تعد أحدى قصص الموروث الشعبي الأوربي ,أما الخرافات فقد تم الاعتماد على شخصيات التنانين الطائرة النافثة للنار ,أن تلك التنانين لا وجود لها , والقصص الصينية تمجد التنانين وتعتبرها رمزا للقوة والشجاعة ,أما الأفكار الجديدة , هو وجود العمارات والبنايات العالية ودور العرض السينمائي , وشخصيات رجل المرور, وإعلانات لممثلات أمريكيات مشهورات مثل مارلين مونرو, واستعمال ماكينة الحلاقة الكهربائية وغيرها أن تلك الأفكار المستندة إلى الموروث الشعبي أو الأفكار الجديدة , تم تضمينها في العينة من أجل ترسيخها وعرض أفكارها وجعل الطفل يتجاوب معها يستقي منها عدداً من المضامين التربوية الجيدة , فالطفل يتجاوب أكثر مع تلك الشخصيات الكارتونية والحيوانات.

4- يمكن للتقنيات الرقمية الصورية والصوتية أن تضفي أبعادا جمالية على العمل الدرامي الموجة للطفل

المشهد الختامي الحفلة جاءت بقيم جمالية وأبعاد عبر استخدام التقنيات الرقمية الصورية والصوتية من إضاءة والألوان ذات المفتاح العالي للتعبير عن الفرحة والابتهاج لكل الإفراد الذين حضروا الحفل , أيضا حركة تلك المصادر الضوئية التي تشبه الإضاءة الليزرية , والمؤثرات الصوتية للغناء والتي كانت بعدة مسارات وصدى ورنين وغيرها , هنا لا نريد الإطالة لكنة مشهد تمتع بقيم جمالية ,سواء عبر توظيف التقنيات الرقمية , والتكوينات المبدعة , وحركات آلة التصوير , وتنوع أحجامها , والسرد الصوري الذي ربط بين الحفلة وبين الحرب التي يخوضها شريك وأصدقاؤه من أجل الدخول إلى القصر وإنقاذ فيونا , وتم

تأكيد ثيمة العمل الرئيسة في هذا المشهد ألا وهي الحب والوفاء والرضا بالقدر , وأن الجمال هو جمال الروح وليس جمال الشكل والمظاهر الخارجية .

- **النتائج :** The Results

بعد تحليل العينة تم التوصل إلى عدد من النتائج وأهمها :

1- امتلكت التقنيات الرقمية قدرات عالية في محاكاة الشخصيات وحركات آلة التصوير والإضاءة والأماكن .

2- تم استخدام التقنيات الرقمية الصورية والصوتية كوسيلة من وسائل الانتقال وربط اللقطات في مشاهد العينة .

3 - أن التقنيات الرقمية استخدمت في كل العينة في تجسيد الشخصيات والأماكن والإكسسوارات بتوظيف الحقيقة الافتراضية .

4- استطاعت التقنيات الرقمية من أغناء الدلالات الدرامية عبر توظيف (آلة التصوير والإضاءة , والمكان , والمؤثرات الصورية والصوتية) .

5- أن المعالجات الرقمية في دراما الطفل امتلكت جمالية عبر توظيف التكوينات الصورية والمؤثرات الصوتية المتعددة .

7- مكنت التقنيات الرقمية الصورية والصوتية من تضمين ومزج عدة أفكار في ثيمة العينة الرئيسة ومزجها.

- **الاستنتاجات :** The Conclusions

بناءً على النتائج تم استنتاج الأتي :

1- مكنت التقنيات الرقمية من إنتاج عناصر المشهد وبنائه بمصداقية وقدرة أقناعيه من خاصية الإكساء والحقيقة الافتراضية .

2- اعتمدت التقنيات الرقمية على محاكاة عناصر اللغة الصورية كوسيلة تعبير داخل الأعمال الدرامية المنتجة للأطفال .

3- استخدمت التقنيات الرقمية في تصميم الأماكن والإكسسوارات وتحريك الشخصيات واكتسائها وتحريك الموجودات وآلة التصوير..

4- أن تلك التقنيات الرقمية امتلكت جمالية لها بذاتها لقدرتها الواسعة غير المحدودة

- **التوصيات** The Recommendation**:**

1- نوصي بدراسة الأعمال الدرامية التلفزيونية المنتجة بتوظيف التقنيات الرقمية وتشخيص الايجابيات والسلبيات , وتوثيقها ببحوث علمية في مجال الفنون السينمائية والتلفزيونية من أجل تحقيق أقصى درجات الإفادة المرجوة .

2- نوصي بعمل ورش تدريبية يشترك فيها طلبة قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية مع المؤسسات الإعلامية من قنوات فضائية أو شركات إنتاج.

- **المقترحات** The Suggestions:

نقترح إجراء الدراسات الآتية:

1- قيام دراسة أكاديمية تختص بدراسة المكان الافتراضي في الأعمال المنتجة بالاعتماد على التقنيات الرقمية .

2- القيام بدراسة آلية التحريك والاكتساء وتشكيل الشخصيات في الدراما الرقمية الموجهة للأطفال بفئاتها المتعددة .

- **المصادر والمراجع :** The Resources

1- أبو ريه ,جمال ,الدراما للأطفال في الراديو والتلفزيون (القاهرة ,اتحاد إذاعات الدول العربية 1967) .

2- البشلاوي , خيرية ,معجم المصطلحات السينمائية (القاهرة , الهيئة المصرية العامة للكتاب 2004) .

3- البيضاني , حكمت ,جماليات وتقنيات الصوت (القاهرة ,أكاديمية الفنون , 2011).

4- جمال , هشام ,التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث (مصر , الجيزة إصدارات أكاديمية الفنون , 2006) .

5- الحسيني ,أميرة ,فن الكتابة للإذاعة والتلفزيون (بيروت,دار النهضة العربية, 2005).

6- الحفناوي ,وليد سالم محمد ,مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية (عمان ,دار الفكر ,2006) .

7- حمادة ,إبراهيم ,معجم المصطلحات الدرامية والمسرحية (القاهرة ,دار الشعب , 1971) .

8- زيتل , هربرت ,المرجع في الإنتاج التلفزيوني , تر : سعدون الجنابي وخالد الصفار (العين دار الكتاب الجامعي , 2004) .

9- سلمان, عبد الباسط ,ديجتال الإعلام (القاهرة , الدار الثقافية للنشر 2008).

10- عبد الدايم ,عبد الله ,الثورة التكنولوجية في التربية العربية ,ط4 (بيروت , دار الملايين 2000) .

11- كيلبي, سكوت ,أسرار التصوير الرقمي ,تر: سامح خلف (بيروت ,الدار العربية للعلوم ناشرون ,2008) .

12 – ماهر مجيد ابراهيم , التناص الأسطوري في السينما العالمية (بغداد دار الشؤون الثقافية العامة , 2011) .

13- يانوفا ,سنيثينا, نظرية الدراما ,تر : نور الدين فارس (بغداد ,دار الشؤون الثقافية العامة 2009) .

- **الرسائل والأطاريح الجامعية**

14- سلمان , علي صباح , أساليب تحقيق الإقناع في الخطاب المرئي ,أطروحة دكتوراه غ. م (جامعة بغداد ,كلية الفنون الجميلة ,2006) .

15- ألعاملي ,شذى حسين ,التوظيف الفني والجمالي للخيال في الخطاب الصوري الموجه للطفل ,أطروحة دكتوراه غ .م (جامعة بغداد ,كلية الفنون الجميلة , 2008).

- **المجلات والدوريات**

16- كاظم , محمد عبد الجبار , توظيف التقنيات الرقمية في المعالجات الصورية للفلم السينمائي , مجلة كلية الآداب , العدد 92 (جامعة بغداد كلية الآداب , 2010) .

The Resources :
1- Abu Rayah, Jamal, drama for children in radio and television (Cairo, Union of Arab States Broadcasting 1967).
2- Bashlawi, Charity, Dictionary of Cinematic Terms (Cairo, Egyptian Book Organization, 2004).
3- Al-Baidani, Hikmat, Aesthetics and Sound Techniques (Cairo, Academy of Arts, 2011).
4-Gamal, Hisham, Digital Technology in Modern Cinematography (Egypt, Giza Art Academy Publications, 2006).
5-Husseini, Amira, the art of writing for radio and television (Beirut, Dar Arab Renaissance, 2005).
6-Al-Hifnawi, Walid Salem Mohammed, Developments of Educational Technology in the Information Age (Amman, Dar Al-Fikr, 2006).
7-Hamada, Ibrahim, Dictionary of dramatic and dramatic terms (Cairo, Dar al-Shaab, 1971).
8-Zettel, Herbert, Reference in Television Production, Tr: Saadoun Al-Janabi and Khalid Al-Saffar (Al-Ain University Book House, 2004).
9-Salman, Abdul Basit, Digital Media (Cairo, Cultural Publishing House 2008).
10-Abdel Dayem, Abdullah, The Technological Revolution in Arab Education, 4th edition (Beirut, Dar Al-Malayeen 2000).
11- Kilby, Scott, Secrets of Digital Photography, Tr: Sameh Khalaf (Beirut, Arab Science Publishers, 2008).
12- Maher Majid Ibrahim, legendary intertwining in world cinema (Baghdad House of Public Cultural Affairs, 2011).
13- Yanova, Snethina, Theory of Drama, TR: Noureddine Fares (Baghdad, House of Public Cultural Affairs 2009).
Theses and theses:
14- Salman, Ali Sabah, methods of achieving persuasion in the visual discourse, Ph.D. (University of Baghdad, College of Fine Arts, 2006).
15- Al-Ameli, Shatha Hussein, Artistic and Aesthetic Employment of Imagination in Child Image Discourse, Ph.D. Dissertation G0M (University of Baghdad, College of Fine Arts, 2008).
:Magazines and periodicals
16- Kazem, Mohammed Abdul Jabbar, the use of digital techniques in the image processors of the film, Journal of the Faculty of Arts, No. 92 (University of Baghdad, College of Arts, 2010

أ . م د. محمد هادي أرحيم تدريسي: رضوان مكي عبد الله

EMPLOYING DIGITAL TECHNIQUES IN THE PRODUCTION OF CHILD TELEVISION DRAMA

D. MOHAMMED HADI AL-HEYLI (AL_MUSTANSIRYA UNIVERSITY_COLLEGE OF BASIC EDUCATION).
INSTRUCTOR. RADWAN M.ABDALLA(COLLEGE OF FIN ARTS _UNIVERSITY OF BAGHDAD _TELEVISUAN AND CINEMA) .

Summary of the research:

Technical developments play a very important role in human life in general and a distinctive and creative role in the arts, including television drama arts where digital technologies have added high potential and impact on the picture productions, and perhaps the most important television drama dedicated to children and cartoons, with its values and educational and educational content and others, Digital technologies have become a distinct technical tools that contribute to clarify the aesthetic features of the image products, so this research came to shed light on the most important technical and output processors through the use of digital technologies in every detail p Mechanism dedicated the picture production for children