التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس ودورها في إثراء دروس التربية الفنية
م.م. وسن إبراهيم نذير

Received: 26/9/2021 Accepted: 11/11/2021 Published: 2021

التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس ودورها في إثراء دروس التربية الفنية
م.م. وسن إبراهيم نذير

كلية التربية الاساسية / قسم التربية الفنية
wasan.Ibrahim@uomustansiriyah.edu.iq
07716236086

مستخلص البحث:
يعدّ فن الكوميكس من الفنون التي عرفت منذ قديم الزمان وقد شهدت تطورات تقنية وفكرية حتى وصل إلى ما هو عليه في الوقت الحالي. وعلى الرغم من أهميته ودوره في إثراء دروس التربية الفنية إلا أنه لم يشهد هذا المجال اهتمام الباحثين والدارسين. في ضوء ذلك هدف البحث الحالي إلى التحقيق في دور التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس في إثراء دروس التربية الفنية. ولتحقيق ذلك قام الباحث بمراجعة الدراسات والأدبيات السابقة التي ترتبط بجانب أو أكثر من جوانب الدراسة. وقد أكدت نتائج البحث على أهمية فن الكوميكس وتأثيره ليس فقط على إثراء دروس التربية الفنية ولكن كان تأثيرها أشمل ليتضمن شخصية الأطفال وأفكارهم.
الكلمات المفتاحية: الكوميكس، فن، رسم، صور، التربية، تطور.

المقدمة:
نتيجة للخبرات التراكمية والتطورات التي تمر بها التربية الفنية فإنها تقف أمام تيارات واتجاهات تشكل التربية الفنية بمنظورها المعاصر، لتمثل الثوابت في المجال. إن التميز في التربية والفن وفي المجالات العلمية الأخرى ذات العلاقة يجب أن يمضي يدا بيد من أجل الوصول إلى دور مبدع للتربية الفنية المعاصرة. ويتجاوز دور التربية الفنية مستوى الإنتاج والإبداع الفني، ليتضمن أدواراً جديدة تتوافق مع الحياة وأبعادها المختلفة (العامري، 2015).
فإن التربية الفنية كما أوضح Eisner (2001) أشمل من تعليم الفن ذاته، وكأنه يسلط الضوء على أدوار جديدة لمناهج الفنون ومعلميها. وقد كانت الشراكة الحديثة مع الجهات المهتمة بالفنون نتيجة المقومات والإمكانات التي تمتلكها التربية الفنية في الوقت الحالي كأحد مصادر الإصلاح التربوي. وفي سياق التكامل بين الفنون والعلوم الأخرى، فقد أثبتت التربية الفنية مكانتها وأهميتها ليس فقط على نطاق التعليم، وإنما أيضا في مستويات عليا، مثل: العلاقة بين الفنون والإبداع من جهة، والعلماء الحاصلين على جوائز نوبل في الكيمياء والفيزياء والرياضيات وغيرها من العلوم من جهة أخرى (العامري، بوسعيدي، واليحيائي، 2011). وتدعونا تلك الحركات الإصلاحية إلى دراسة أبرز الاتجاهات الحديثة والمعاصرة في التربية الفنية. وفي العصر الحالي أصبحت التربية الفنية من المناهج الأساسية التي يتم تدريسها للأطفال منذ الصغر. وهنالك العديد من العوامل التي تؤثر في دروس التربية الفنية وتحاول إثراءها، ويعد فن الكوميكس وتطوراته من أبرز العوامل المؤثرة في إثراء دروس التربية الفنية. ففن الكوميكس يجمع بين الرسومات والنصوص المكتوبة لتشكل قصة متكاملة مما يجذب انتباه الطلاب نحو التعلم وتغير نظرتهم تجاه تدريس الفنون. كما أن الكوميكس أيضا يجذب الانتباه من خلال تكيفه مع الظروف المتغيرة خلال الزمن، مما يزيد من شعبيته في كل من الحياة الحالية وفي مجال التعليم. كما يمكن استخدامه كأداة تعليمية تكميلية قوية تجسيد المفاهيم المجردة. وإلى جانب ذلك يمكن استخدامه

أيضًا لنقل المفاهيم المجردة للطلاب بطريقة مسلية. وهذا يؤكد على أهمية دراسة فن الكوميكس وتطوراته الفكرية والتقنية وتأثيرها على إثراء دروس التربية الفنية.

مشكلة البحث:

أصبح فن الكوميكس أكثر شيوعًا في مجال التعليم (Lazarinis, Mazaraki, Verykios & Panagiotakopoulos, 2015; Topkaya, 2016). يساعد الجمع بين الصور والنصوص في الرسوم الهزلية الطلاب على رؤية العملية أكثر جاذبية من خلال تغيير منظورهم حول عمليات التعلم (Astuti, Kismini & Prasetyo, 2014). في هذا الصدد، كشفت أبحاث مختلفة أن استخدام الرسوم الهزلية كمواد تعليمية سيكون له مساهمات إيجابية في عملية التعلم والتعليم (Mamolo, 2019; Yang, 2003). من أجل فهم الكوميديا بشكل أفضل، من الضروري التعبير عن كيفية تعريفها، ومناقشة ميزاتها وعناصرها، وتضمين أمثلة في العملية التاريخية. بالإضافة إلى ذلك، يُعتقد أن التركيز على استخدام فن الكوميكس من خلال معالجة دور الرسوم الهزلية في البيئات التعليمية سيكون مفيدًا للمعلمين الذين سيستخدمونها في دروسهم.

لم يعد فن الكوميكس منحصراً في أفكار معينة كما يراه الكثيرون -بشكل مغلوط- باعتباره فناً هزلياً فقط، حيث أن فن الكوميكس يمكن أن يتناول أي محتوى قصصي يُعبِّر عن أي حالة كانت في إطار منحنى درامي. وغالبا ما يأتي هذا الانطباع من أن مفهوم كوميكس تعود تسميته إلى الظروف التاريخية التي نشأ فيها وقد كان امتدادًا لفن الكاريكاتير المعتمد على السخرية (الحق، 2016). وعلى الرغم من أهمية هذا المجال إلا أنه لم يحظ باهتمام المطلوب من قبل الباحثين والفنانين، في ضوء ذلك نقدم هذا البحث للتحقيق في تطورات فن الكوميكس وتأثيرها على إثراء دروس التربية الفنية.

ويمكن تمثيل مشكلة البحث بالسؤال الاتي:

ما هو تأثير التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس على إثراء دروس التربية الفنية؟

ومن السؤال السابق ينبثق عدد من التساؤلات أهمها ما يأتي:

- ما هو تاريخ فن الكوميكس؟
- ما هي أهمية فن الكوميكس؟
- ما هي أهمية التربية الفنية؟

أهمية البحث

يستمد البحث الحالي أهميته من الموضوع الذي يتناوله ألا وهو فن الكوميكس وتطوراته وتأثيرها على دروس التربية الفنية. حيث يعد فن الكوميكس من أبرز أشكال الفن والرسوم التي تؤثر في شخصيات الأطفال وسلوكهم. كما يتميز فن الكوميكس بإمكانية استخدامه في مختلف المجالات التعليمية كالعلوم والأحياء والجغرافيا. كما تتمثل أهمية الدراسة في رفد المكتبة العربية بإضافة علمية فيما يتعلق بالتربية الفنية وفن الكوميكس. بالإضافة إلى توفير مرجع يمكن الاستفادة منه في الدراسات والأبحاث المستقبلية المرتبطة بمجال البحث.

هدف البحث

يسعى البحث الحالي إلى التحقيق في تأثير التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس على إثراء دروس التربية الفنية. وإلى جانب ذلك سيتم تحقيق الأهداف الاتية:

- التحقيق في تاريخ فن الكوميكس.
- التحقيق في أهمية فن الكوميكس.
- تسليط الضوء على أهمية التربية الفنية.

منهج البحث:
ولتحقيق أهداف البحث وللإجابة عن تساؤلاته تم استخدام المنهج الوصفي المكتبي الذي يتلاءم مع طبيعة البحث ومتغيراته، حيث يعتبر المنهج الوصفي من أشهر المناهج البحثية وأكثرها استخداما في مجال البحث العلمي.

حدود البحث

- **الحدود الموضوعية:** اقتصر البحث الحالي على دراسة التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس ودورها في إثراء دروس التربية الفنية
- **الحدود الزمانية:** تم إجراء البحث الحالي خلال العام الدراسي 2020-2021.

تحديد وتعريف مصطلحات البحث

التطورات الفكرية:
-محمد (2012): تشير إلى نمو قدرة الفرد على التفكير والتعقل، إذ تعنى بكيفية تنظيم العقل والأفكار والمعتقدات. فالفكر هو فعل إنساني يتمحور حول الإدراك والتأمل والاستنتاج والقدرة على الاختيار في المسائل والمشكلات بعد الملاحظة والقياس والتأمل (محمد، 2012).
ويمكن تعريف التطورات الفكرية إجرائيا بأنها التغييرات التي تحدث، نتيجة للنمو والخبرة في قدرات الشخص على التفكير، والاستدلال، والربط، والحكم، ووضع المفاهيم، وما إلى ذلك. وقد تعرف التطورات الفكرية أيضا بالتطورات المعرفية

التطورات التقنية:
-عبد الكريم ومجيد (2019) :كافة التغيرات والتعديلات التي يتم إجراؤها على الأشياء الموجودة في الطبيعة باستخدام مختلف الأدوات والمواد التي تم صناعتها وتطويرها سابقا (عبد الكريم ومجيد، 2019).
ويمكن تعريف التطورات التقنية إجرائيا بأنها أي اختراع أو اكتشاف أو تكوين أو تحسين أو تقدم أو معرفة فنية أو عملية أو بيانات أو جهاز أو آلة أو مادة أو برنامج أو أي معلومات أخرى تنشأ عن البرنامج، بما في ذلك أي تطوير محمي بموجب براءات الاختراع وحقوق التأليف والنشر، أو حماية أخرى بموجب القانون والتي يكون لأحد الأطراف فيها مصلحة ملكية.

الفن:
-عبد الكريم ومجيد (2019) :تمثيل لفكرة يمكن أن تأخذ شكلًا أو تطبق في مجموعة متنوعة من الوسائط التي تتوافق مع المعايير والمفاهيم الجمالية. لقد غيرت التكنولوجيا الرقمية الأداء الفني التقليدي وخلقت أشكالًا جديدة مثل التثبيت الرقمي، وفن الفيديو، ورسومات الكمبيوتر، والرسوم المتحركة الرقمية، والأبعاد، والتصوير الضوئي المجسم (الهولوغرام)، وما إلى ذلك (عبد الكريم ومجيد، 2019).
ويمكن تعريف الفن إجرائيا: بأنه مجموعة من الأنشطة التي يقوم بها أصحاب المهارة والخيال لتشكيل أو صنع لشيء جميل أو هادف بما يتضمن الرسم والنحت والموسيقى والمسرح والأدب وما إلى ذلك.
فن الكوميكس: Salem & Rahman (2015) :الرسوم الهزلية (أو الفن المتسلسل أقل شيوعًا)، وهو وسيلة تستخدم للتعبير عن الأفكار بالصور، وغالبًا ما يتم دمجها مع نص أو معلومات مرئية أخرى. يأخذ عادة شكل سلسلة من لوحات الصور. يمكن للأجهزة النصية مثل بالونات الكلام والتعليقات التوضيحية والمحاكاة الصوتية أن تشير إلى الحوار أو السرد أو المؤثرات الصوتية أو معلومات أخرى (Salem & Rahman, 2015).

ويعرف فن الكوميكس إجرائيا بأنه شكل من أشكال الفن المرئي يتكون من صور يتم دمجها عادةً مع النص، غالبًا في شكل بالونات كلام أو تعليقات على الصور. تستخدم في الأصل لتوضيح الرسوم الكاريكاتورية وللتسلية من خلال استخدام القصص المسلية والتافهة، وقد تطورت الآن إلى وسيط أدبي مع العديد من الأنواع الفرعية.

التربية الفنية:

أبو زيد(2019) "منظومة من العلاقات يتم تشكيلها في إطار واحد، فهي جسم منظم من المعرفة، وهو كل متكامل يمكن الوصول إليه من خلال مفاهيم موحدة كمفاهيم المجموعات والعلاقات والأنظمة الفنية"، وتعتمد على المعرفة التي يقوم المتعلم أو المعلم بتركيبها وبنائها في بنيته العقلية بصورة ذاتية اعتماداً على المعرفة السابقة التي يمتلكها وتشكيل نظام معرفي جديد يطور من أدائه وقدراته المعرفية والمهارية والفنية بما يحقق أهداف كل من المعلم والمتعلم في البيئة التعليمية (أبو زيد، 2019).

- العامري (2015) فيرى أن التربية الفنية هي مصطلح يتكون من شقين (التربية والفن)، أي أنها تربية من خلال الفن، والذي يعد بكافة مجالاته المختلفة وسائل للتربية الفنية، وما يحرزه الفنانون من أفكار عن الذوق الفني والعلاقات الجمالية المتطورة والتعبيرات الفنية بما تتضمنه من مشاعر إنسانية واجتماعية، إلى جانب الإبداعات التقنية في الفنون التطبيقية التي تترجم إلى وسائل تبنى عليها أسس وبرامج التربية الفنية. ويمكن تعريف التربية الفنية إجرائيا بأنها مجموعة التعليمات الخاصة بكيفية استخدام لغة الفن، وتشير إلى التعلم والتعليم والبرمجة القائمة على الفنون المرئية والملموسة، كما تتضمن أيضا فنون الأداء مثل الرقص والموسيقى والمسرح والفنون البصرية مثل الرسم والنحت وأعمال التصميم.

الإطار النظري للبحث

المبحث الاول

فن الكوميكس

هي وسيلة للتعبير عن الأفكار باستخدام الصور والأحداث المتتالية. فهي قصة صورة، تستخدم فيها الصور والرسوم التوضيحية لوصف القصة بما يمكن القارئ من فهم القصة بسهولة. وتستخدم "الكوميكس" عدد من الأدوات النصية للتعبير عن الأفكار وللإشارة إلى الحوار، وذلك كبالونات الكلام والتعليقات والمحاكاة الصوتية والسرد وتجسيد الأصوات وغيرها من الأدوات. كما أن حجم وترتيب الأحداث في الصفحة الواحدة يسهم في سرعة السرد. ويعرف هذا النوع من الفن باللغة العربية بفن الرسوم الهزلية. تتميز الكوميكس ببنية وسيطة تجمع بين الكلمات والصور، وتميل العناصر المتسلسلة والسردية لفن الكوميكس إلى وضع وسائل الإعلام في الدراسات الأدبية واللغوية، وقد تم تحقيق نتائج البحث المشهود من خلال تطبيق النظريات والأساليب السردية واللغوية والبنيوية والسيميائية. ويمكن تمييزها من حيث النصوص المرئية / اللفظية أو فيما يتعلق بالأشكال الثقافية الاجتماعية / الشعبية. فالكوميكس يشير إلى الفن التصويري الذي يتكون في الغالب من رسوم تروي أحداثا متسلسلة مكونه لقصة معينه يرافقها نصوص في بالونات الحوار تمثل النقاشات التي تدول بين شخصيات القصة (بوسعد وياجزي، 2016). فهو فن يجمع بين القصة والرسوم، أي أن تروى القصة من خلال الرسوم المصورة يرافقها نص أو حوار مكتوب في بالونات الحوار وغالبا ما تنتهي القصة بموقف مضحك، وقد تصل صفحات القصة إلى ثلاثين صفحة (ناجي، 2018).

تاريخ فن الكوميكس:

أدرك الإنسان الفن منذ القدم كأسلوب للتعبير عن شعوره بالخوف والرهبة ولتعبير عن ضغوط الطبيعة القاسية وليكشف أيضا ما بداخله من طموح وتطلعات. وقد تمثل ذلك في شكل خطوط إيحائية

على جدران الكهوف كترجمة للأفكار والمشاعر. وبمرور الزمن أدرك الإنسان أن لهذا النشاط دوراً في مسيرته الطويلة، فقد شكل ذلك سجلا حافلا تضمن سلسلة متداخلة بدءا من الخطوط الإيحائية وصولا إلى الفن في عصرنا الحالي متخذا أشكالاً وألواناً متعددة ترتبط بفكر الفنان وفلسفته (مسلم، 2019). في عام 1896 نشر الفنان ريتشارد فينتون أوت كوالت سلسلة الكوميكس التي عرفت باسم "yellow Kid" "الولد الأصفر" في صحيفة عالم نيويورك؛ والموضحة بالرسم التوضيحي (1). وقد اعتبرها الكثيرون بأنها بداية فن الكوميكس، ولكن في الحقيقة أن الواقع يشير إلى أن فن الكوميكس يمتلك تاريخا أبعد من ذلك (بوسعد وياجزي، 2016).

رسم توضيحي (1): سلسلة الكوميكس "الولد الأصفر".

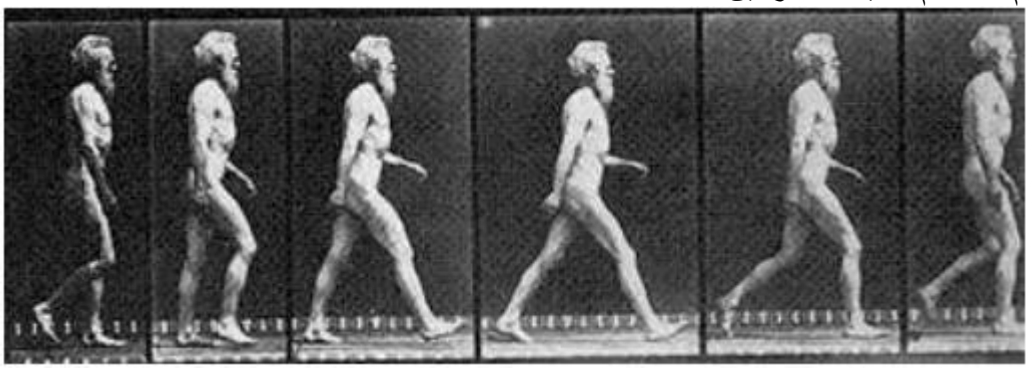
ففي عام 1730 انتقل هذا الفن من جدران المعابد في الحضارات القديمة إلى الورق، وذلك عندما قام الفنان ويليام هوغارث بتقديم قصص مصورة تتكون من عدة رسومات متتالية كما في الرسم التوضيحي (2) (ناجي، 2018):

رسم توضيحي (2): كوميكس ويليام هوغارث

وفي عام 1830 قدم الفنان رودولف توبفر حكايات السيد كريبتوغامي، انظر الرسم التوضيحي (3)، وقد مثلت هذه الحكايات البدايات الأولى لفن الكوميكس (ناجي، 2018).

رسم توضيحي (3): حكايات السيد كريبتوغامي.

وفي بداية التسعينات ظهرت تطورات مميزة في عالم الكوميكس، ففي عام 1901 نشر ادوارد مويبريدج رسوماً متحركة للإنسان؛ كما هي موضحة في الرسم التوضيحي (4)، ولازالت هذه الرسوم تستخدم كدليل للمحركين.



رسم توضيحي (4): الرسوم المتحركة للانسان.

وفي عام 1906 قدم جيمس ستيوارت سلسلة كوميكس عرفت باسم "Humorous phases of funny faces" أي الجوانب الفكاهية في الوجوه المضحكة، وقد تم تنفيذ هذا العمل من خلال تصوير الرسومات بالطباشير على السبورة على مراحل متتالية؛ أنظر الرسم التوضيحي (5)، وقد اعتبر هذا العمل كأول فيلم متحرك (بوسعد وياجزي، 2016).

رسم توضيحي5 : سلسلة الجوانب الفكاهية في الوجوه المضحكة.

وفي عام 1908 قدم Emile Cohl فيلم فانتازماغوري في فرنسا، ويعتبر أميل من أبرز رواد فن الكوميكس حيث أنجز ما يقارب 200 فيلم من الرسوم المتحركة القصيرة، وفي عام 1910 قدم جورج هيرمان "كريزي كات" في سلسلة الكوميكس الخاصة به في dingbag family. وفي عام 1929 ظهرت سلسلة الكوميكس الخاصة بشخصيات الرسوم الشهيرة طرازان والبحار باباي. وفي العام ذاته أطلقت ديزني أول فيلم للرسوم المتحركة عرف باسم رقصة الهياكل العظمية. وعلى الرغم من أن الكوميكس يختلف عن مفهوم الرسوم المتحركة (animation) إلا أن الكوميكس هو المكون الأساسي للرسوم المتحركة (بوسعد وياجزي، 2016). وفي العصر الحالي شهد فن الكوميكس تطورا كبيرا ولاسيما في مجال صناعة القصص وبرامج الكرتون، وتتمثل التطورات الحالية لفن الكوميكس في الشخصيات الكرتونية مثل كابتن أمريكا، الرجل الحديدي، الرجل العنكبوت، المدهشون الأربعة، والرجل إكس. وتعتبر هذه الشخصيات من تصميم الفنان ستان لي الذي يعد من أبرز مصممي الكوميكس على مستوى العالم وإنتاج شركة مارفل لإنتاج الكوميكس (وهدان، 2016).

دراسة فن الكوميكس:

على الرغم من أن دراسة الرسوم الهزلية (فن الكوميكس) في تاريخ الفن والدراسات المرئية لا تزال منطقة مجهولة إلى حد ما، إلا أن هناك بعض المشاريع المبكرة المعروفة مع الرسوم الهزلية كأغراض للدراسة. أحد الأمثلة هو البحث الذي أجراه Kunzle الذي يمكن اعتباره يتبع سطرًا من Warburg و Gombrich في بحثه. كان كل من Warburg و Gombrich مهتمين بجميع أنواع التمثيل البياني تقريبًا، بما في ذلك أوراق اللعب والطوابع البريدية والملصقات والرسوم التوضيحية للصحف التي يمكن استخدامها لتفسير شكل ثقافي في سياق معين. درس Warburg أيضًا العلاقة بين الصور ووضعها جنبًا إلى جنب من أجل تحديدها، وإيجاد مسارات جديدة غير متوقعة لأنماطها ومعانيها المحتملة في أطلس Mnemosyne. قام بتطبيق طرق مثيرة للاهتمام للمناقشة فيما يتعلق بالدراسات الهزلية، باستخدام مفاهيم مثل "Denkraum (مساحة الفكر)" و "bewegtes Leben (الحياة المتحركة)" وعمل مع مواضيع ومسارات Mnemosyne (Warburg & Johnson, 2013). فيما يتعلق بنهج Warburg، الذي يعتبره الكثيرون تاريخ الفن بدون كلمات، فيجب النظر في مناقشة العلاقة بين الكلمة والصورة في القصص المصورة. وقد اقترح Rosen منهجاً لتطبيق نظريات Warburg حيث شارك فيما يسمى بتاريخ الفن الناشط، حيث يظهر كيف يمكن للرسوم

الهزلية تنشيط الذكريات الجسدية النفسية للمشاهد. يدعي Rosen أن التحليل نفسه يعمل كملحق أداء، مما يخلق مساحات أداء جديدة يشحنها مؤرخ الفن شخصيًا. وقد قدم وجهة نظر جديدة عن منهج Warburg وتستكشف كيف يمكن دمجها مع منظورات النظرية العاطفية والأدائية في الفن المتسلسل (Sommerland & Wictorin, 2017).وقد سيطرعلم الأحياء والبنيوية على أبحاث الرسوم الهزلية المبكرة في السبعينيات، خاصة في فرنسا وإيطاليا. استندت دراسة السرد الهزلي في الغالب إلى السرد البنيوي. وبالإشارة إلى أعمال Levi-Strauss و Roland Barthes ، تم تحليل الرسوم الهزلية أيضًا كنظم أسطورية وقيم نموذجية. [4] وفي عام 1999 نشر الباحث الهزلي الفرنسي Thierry Groensteen عمله الأساسي Systeme de la Bande Dessinée، وقد تمت ترجمته إلى الإنجليزية ونشره كنظام القصص المصورة في عام 2007. 5 نهج Groensteen هو نظام نظري لتحليل كيفية بناء القصة في وسط الكوميديا (أين السرد وكيف يتم التوسط في المعنى)، وفي ضوء ذلك، يلعب هيكل اللوحات فوق الصفحة دورًا مهمًا. كما يجب أيضًا تحليل التسلسل الخطي والروابط غير المتسلسلة المنسوجة من خلال الكتاب الهزلي ككل. وفقًا لـ Groensteen تروى قصة هزلية بتسلسل من الصور، ويُنظر إلى الصور على أنها تؤثر على معاني بعضها البعض، والكلمات ليست ضرورية لترسيخ معناها. يجادل Groensteen بأن ميزة وسيط الرسوم الهزلية هي القراءة المزدوجة، والخطية، ولوحة تلو الأخرى، وعلى الصفحة بأكملها بنظرة واحدة فقط. هذا يجعل من الممكن النظر إلى الخلف والأمام، وهو أمر صعب في وسيط القصة. بالنسبة للصور الموجودة في اللوحات.

المبحث الثاني
التربية الفنية وأهميتها

لقد أصبح من الواضح أن دمج الفنون لا يدعم فقط تدريس الفنون ولكن أيضًا تدريس التخصصات الأكاديمية الأخرى (Burnaford, Brown, Doherty, & McLaughlin, 2007; Deasy, 2002; Goldberg, 2012; Hardiman, Rinne, & Yarmolinskaya, 2014; Robinson, 2011; Scripp, Bur-naford, Vazquez, Paradis, & Sienkiewicz, 2013). أظهر فحص العديد من حالات تكامل الفنون أنها يمكن أن تكون ناجحة وتعمل من الناحية التربوية كمناطق تحويلية (Bresler, 2002; Eisner, 2008; Russell & Zembylas, 2007; Upitis, 2011)، حيث يمكن للأطفال استكشاف ، اكتشاف ، تفسير ، التعاون وتبادل الأفكار أثناء تدريس كل مادة. وقد فحص Sotiropoulou-Zormpala & Mouriki (2019) إثراء تعليم الفنون من خلال الجماليات استخدام النظرية الجمالية كأساس لتصميم وتنفيذ أنشطة فنية مناسبة للاندماج في المناهج المدرسية في مرحلة ما قبل المدرسة والتعليم الابتدائي. كما قدموا ممارسات التدريس القائمة على العلاقة بين علم الجمال وتعليم الفنون ويظهر أن هذا النوع من التكامل يعزز خبرات التعلم الغنية.

أهمية فن الكوميكس في إثراء التربية الفنية

منذ نشأت الكوميكس حتى وقتنا الحالي تميز فن الكوميكس بمجموعة من المميزات التي جعلته عنصرا أساسيا في تطور المجتمعات، ويمكن تمثيل أبرز هذه المميزات بما يأتي (وهدان، 2016؛ الحق، 2016):

- تعد جزءاً أساسياً من الثقافة؛ فهي بشكلٍ أو بآخر تمثل مختلف طبقات المجتمع التي لا يسمع بها أحد في كثيرٍ من الأحيان وانتمائها لهم.

o تشكل حصيلة لغوية مهمة للغاية، فالحصيلة اللغوية هي عبارة عن التعابير التي ينطق بها في أوقاتٍ معينة، وقد أوجدت الكوميكس العديد من التعابير اللغوية التي أصبحت جزءاً من المنطوق الشفهي للكثير من الأشخاص، مثلاً تعبير: Its clobbering time، الذي تقوله شخصية "الشيء" من الأربعة الرائعين التي اخترعها ستان لي لشركة مارفل كوميكس، باتت جزءاً من الثقافة الأميركية العامة، فعلى سبيل المثال المصارع الشهير سي أم بانك يعتمدها كجملة استعراضية يبدأ بها كلما يدخل إلى الحلبة.

o تكون رسماً واقعياً لطبيعة المكان/المجتمع/البيئة الحاضنة، فحتى يحقق فن الكوميكس النجاح يجب أن تكون الرسومات تحاكي الواقع، وكلما اقتربت أكثر من الواقع اقتربت أكثر من قرائها وبالتالي جعلت القراء متعلقين أكثر بطبيعة القصة.

o تبني بنياناً نفسياً متكاملاً لبنية خيالية بالكامل. والجملة بحاجة لإيضاح، الشخصية الكوميكسية هي شخصيات خيالية بالكامل، لكن من غير الضرورة أن تكون بيئتها خيالية بالكامل هي الأخرى، مثلاً في كثير من الكوميكس قد نرى مدينة غير موجودة فعلياً مثل "متروبليس" (المدينة التي يسكنها سوبرمان) والتي تتميز بكل ما يتواجد في المدن الأميركية الكبرى (الشوارع، القطارات، الباعة المتجولون، الشوارع المزدحمة). ويشير مفهوم البنيان النفسي المتكامل إلى ما هو أبعد من الفكرة المباشرة للبناء، فقد يبني الفنان مدينة، ولكنه يجعلها سطحية، لكن حينما يبنيها نفسياً يعني يمنحها طبيعة وجواً عاماً وبيئة حاضنة، فمثلاً امتازت مدينة غوثام (مدينة الرجل الوطواط) بأنّها مدينة "مكافحة" ذات طبقات معينة وأجواء خاصة، فمن يقرأ الكوميكس خلال سنين يلاحظ أن غوثام بقيت محافظة على جوها العام، مما يمكن المشاهدين من معرفتها وتمييزها بمجرد بعض التلميحات البسيطة.

o تدمج بين الواقع والخيال بصورة متكاملة، فالكوميكس غالبا ما تمتلك مراحل مشابهة الحياة الحقيقية، وبالتالي فإن الكوميكس تظل تتأرجح بين رسمها لأمرٍ خياليٍ بحت، وبين الواقع المرسوم/المعاش.

o تتعامل الكوميكس مع فئات عمرية لا حدود لها. أي أنه لا يمكن تحديد جمهور الكوميكس أبداً. فالجميع يقرأ الكوميكس وإن كانت بدرجاتٍ متفاوتة.

o تحمل الكوميكس رسالة دائما، فهي لا تقتصر على خلق المتعة فحسب، فهي بالغالب ذات فكرة تطبق بشكل أو بآخر في المحاورات التي تدور بين شخصيات الكوميكس.

o تقدّم الكوميكس شخصيات قاعدية، والشخصيات القاعدية هي الشخصيات التي يراها المرء في مختلف لحظات حياته وتشكل بالنسبة له نوعاً معيناً، يعني المحاسب هو رجل يرتدي ثياباً معينة وبنظارات على وجهه (كإيحاء أن نظره ضعيف لأنه يعمل طوال الوقت بالأرقام والحسابات)، وبالتالي القارئ/المشاهد يعرف نوعية الشخص دون أن يشرح أحدٌ له شيئاً، وهذا بالتأكيد يسهّل مهمة الكاتب والرسام معاً.

o تقدم الكوميكس الشخصيات المثال، فكان البطل بشكلٍ أو بآخر يتغلب على خصومه الخارجيين وأفكاره الإجرامية الداخلية معاً.

o يؤكد فن الكوميكس على الحرية في الاختيار، المعتقد، التصرف، الفعل، والعمل. وتؤكد الكوميكس أن أقوى صفات البشرية هي قدرتها على الاختيار.

o الكوميكس تؤسس لمجتمعات أكثر تطوراً، فرسومات الكوميكس قبل سنواتٍ عديدة أصبحت شيئا اعتيادياً اليوم، فالهاتف الذكي والمحمول والذي رسمه مبدعون في خمسينيات القرن الماضي هو أمرٌ

أكثر من اعتيادي اليوم، والسيارات الطائرة والانتقال الآني الذي يرسم اليوم قد يكون بعد عشرين سنة أمراً واقعاً. وبالتالي فان الكوميكس ترسم صورة مستقبلية.

- تعتبر الكوميكس محاولة شبه دائمة لقول ما لا يمكن قوله بشكلٍ مباشرٍ وواضح.
- شخصيات الكوميكس (الأبطال والأشرار) معبّرون بشكلٍ واقعي عن الحياة، كما أبطالها.

نتائج البحث:

وبناءا على ما تقدم يمكن تمثيل نتائج البحث الحالي بما يأتي:

- يعد فن الكوميكس وتطوراته من أهم العوامل التي تؤثر في إثراء دروس التربية الفنية، وبالتالي يمكن استخدامه كأداة تعليمية تكميلية قوية تجسيد المفاهيم المجردة.
- تعبر التربية الفنية عن مجموعة التعليمات المرتبطة بكيفية استخدام لغة الفن، وتشير إلى التعلم والتعليم والبرمجة القائمة على الفنون المرئية والملموسة، كما تتضمن أيضا فنون الأداء مثل الرقص والموسيقى والمسرح والفنون البصرية مثل الرسم والنحت وأعمال التصميم.
- الكوميكس تؤسس لمجتمعات أكثر تطوراً، وترسم صورة للمستقبل.
- يساعد فن الكوميكس في التعبير عما لا يمكن قوله بشكلٍ مباشرٍ وواضح.
- يشهد فن الكوميكس تطورا كبيرا ولاسيما في مجال صناعة القصص وبرامج الكرتون، وتتمثل هذه التطورات في الشخصيات الكرتونية.
- لا يزال فن الكوميكس بحاجة لمزيد من الاهتمام من قبل الباحثين والدارسين في الوقت الحالي.

وبناءا على النتائج السابقة يوصي البحث بما يأتي:

- عند دراسة الكوميكس أو الرسوم الهزلية من الضروري تطبيق طرق البحث والجمع بينها من عدة تخصصات مختلفة، لأن الرسوم الهزلية لها هياكل وسيطة.
- ضرورة إجراء المزيد من الأبحاث والدراسات الوصفية والتطبيقية فيما يتعلق بفن الكوميكس ومدى وعي المعلمين لأهمية دمجه في العملية التعليمية.
- تقديم ورش العمل والدورات التدريبية لتوعية المعلمين بمفهوم وأهمية فن الكوميكس.
- تنمية قدرات الطلبة الموهوبين بالرسم والفنون الهزلية.

الخاتمة:

يعبر الكوميكس عن الفن التصويري الذي يتكون في الغالب من مجموعة من الصور التي تروي أحداثا متسلسلة مكونه بذلك قصة مترافقة مع نص كلامي يدور بين شخصيات القصة يوضع في دوائر الحوار. وقد أصبحت التربية الفنية في الوقت الحالي من المناهج الأساسية التي يتم تدريسها للأطفال منذ الصغر. وهنالك العديد من العوامل التي تؤثر في دروس التربية الفنية وتحاول إثرائها، ويعتبر فن الكوميكس وتطوراته من أبرز العوامل المؤثرة في إثراء دروس التربية الفنية. ففن الكوميكس يجمع بين الرسومات والنصوص المكتوبة لتشكل قصة متكاملة مما يجذب انتباه الطلاب نحو التعلم وتغير نظرتهم تجاه تدريس الفنون. كما أن الكوميكس أيضا يجذب الانتباه من خلال تكيفه مع الظروف المتغيرة خلال الزمن، مما يزيد من شعبيته في كل من الحياة الحالية وفي مجال التعليم. كما يمكن استخدامه كأداة تعليمية تكميلية قوية تجسيد المفاهيم المجردة. وإلى جانب ذلك يمكن استخدامه أيضًا لنقل المفاهيم المجردة للطلاب بطريقة مسلية. وهذا يؤكد على أهمية دراسة فن الكوميكس وتطوراته الفكرية والتقنية وتأثيرها على إثراء دروس التربية الفنية.

المصادر

المصادر العربية

1-أبو زيد، ثناء منصور. (2019). نموذج كامب مدخل لتنمية التفكير المنظومي ومهارة إدارة الوقت لدى أعضاء هيئة التدريس وفق متطلبات العصر. ملجة التربية النوعية والتكنولوجية، 4، 224-240.

2-العامري، محمد؛ وأمبوسعيدي، عبدالله؛ اليحيائي، فخرية. (2011). تصورات معلمي الفنون والعلوم- ما قبل الخدمة- نحو التكامل المعرفي بين مناهج الفنون التشكيلية والعلوم واتجاهاتهم نحو التدريس بالطريقة التكاملية. المجلة الأردنية للفنون، جامعة اليرموك، الأردن، 4(2)، 123-150.

3-العامري، محمد حمود. (2015). الاتجاهات المعاصرة في التربية الفنية. مجلة الأداب والعلوم الاجتماعية، جامعة السلطان قابوس.

4-الحق، سالي. (2016). الكوميكس بالعربية (المشهد في مصر). مؤسسة حرية الفكر والتعبير، الجمهورية المصرية.

5-بوسعد، رشا احسان؛ ياجزي، أحمد. (2016). توظيف الرسوم المتحركة في الإعلان التسويقي في أوروبا وأمريكا في القرن العشرين. كلية الفنون الجميلة، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السورية.

6- عبد الكريم، عدي فاضل؛ مجيد، سندس حاتم. (2019). التطور التقني للصورة في الفنون التشكيلية. دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2(2)، 683-695.

7-محمد، عبير جابر. (2012). التطورات الفكرية والتقنية للتشكيل المعدني بكلية التربية الفنية ودورها في العملية التعليمية. جامعة حلوان، كلية التربية الفنية.

8-مسلم، أسعد يحيى. السمات التعبيرية في الرسم الجداري العراقي المعاصر. مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية، العدد 24.

9-ناجي، هبة عبد المحسن. (2018). تطوير أساليب السرد في الفنون البصرية. جمعية أمسيا مصر (التربية عن طريق الفن). كلية التربية الفنية جامعة حلوان.

10-وهدان، سعيد. (2016). الكوميكس: عالم خيال يقوده البشر، دراسة سريعة عن الكوميكس: https://www.comicsgate.net/phpbbx/viewtopic.php?t=8089.

Arabic sources

1- Abu Zayd, Thanaa Mansour. (2019). Camp model is an entrance to the development of systemic thinking and time management skill among faculty members according to the requirements of the times. Journal of Specific and Technological Education, 4, 224-240.

2- Al-Amri, Muhammad; and Ambosaidi, Abdullah; Al Yahyai, Fakhrieh. (2011). Perceptions of art and science teachers - pre-service - towards cognitive integration between the plastic arts and science curricula and their attitudes towards teaching in the integrative way. The Jordanian Journal of Arts, Yarmouk University, Jordan, 4(2), 123-150.

3- Al-Amri, Muhammad Hammoud. (2015). Contemporary trends in art education. Journal of Arts and Social Sciences, Sultan Qaboos University.

4- Right, Sally. (2016). Arabic comics (the scene in Egypt). Foundation for Freedom of Thought and Expression, Republic of Egypt.
5- Bousaad, Rasha Ehsan; Yazi, Ahmed. (2016). Employment of animation in marketing advertising in Europe and America in the twentieth century. Faculty of Fine Arts, University of Damascus, Syrian Arab Republic.
6- Abdel Karim, Uday Fadel; Majid, Sondos Hatem. (2019). The technical development of the image in the plastic arts. Human and Social Science Studies, 2(2), 683-695.
7- Muhammad, Abeer Jaber. (2012). Intellectual and technical developments of metal formation at the Faculty of Art Education and its role in the educational process. Helwan University, Faculty of Art Education.
8- Muslim, Asaad Yahya. Expressive features in contemporary Iraqi mural painting. Journal of the College of Education for Girls for Human Sciences, Issue 24.
9- Nagy, Heba Abdel Mohsen. (2018). Developing narrative methods in the visual arts. Amsia Egypt Association (Education through Art). Faculty of Art Education, Helwan University.
10-Wahdan, Saeed. (2016). Comics: a world of fantasy led by humans, a quick study on comics
https://www.comicsgate.net/phpbbx/viewtopic.php?t=8089:

المصادر الأجنبية

1-Eisner, E. W. (2001). Should we create new aims for art education?. *Art Education*, *54*(5), 6-10.
2-Sommerland, Y., & Wictorin, M. W. (2017). Writing Comics into Art History and Art History into Comics Research.
3-Eisner, E. W. (2008). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
4-Robinson, A. H. (2011). Research review of the effects of arts integrated curriculum on student success. *International Journal of Arts & Sciences*, *4*(11), 289.
5-Bresler, L. (2002). Out of the trenches: The joys (and risks) of cross-disciplinary collaborations. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 17-39.
6-Upitis, R. (2011). Arts education for the development of the whole child . Toronto: Elementary Teachers' Federation of Ontario.
7-Scripp, L., Burnaford, G., Vazquez, O., Paradis, L., & Sienkiewicz, F. (2013). Partnerships in arts integration research final reports . Washington, DC: Arts Education Partnership.

8-Warburg, A., & Johnson, C. D. (2013). Mnemosyne Meanderings Through Aby Warburg's Atlas.
9-Russell, J., & Zembylas, M. (2007). Arts integration in the curriculum: A review of research and implications for teaching and learning. *International handbook of research in arts education*, 287-312.
10-Salem, A., & Rahman, A. (2015). A Proposed Model for Developing the Educational Web Comics and their Impact Study on achievement and skill performance of Educational technology department students. *209*(209), 1-49.
11-Hardiman, M., Rinne, L., & Yarmolinskaya, J. (2014). The effects of arts integration on long-term retention of academic content. *Mind, Brain, and Education*, *8*(3), 144-148.
12-Goldberg, M. (2016). *Arts integration: Teaching subject matter through the arts in multicultural settings*. Routledge.
13-Deasy, R. J. (2002). *Critical links: Learning in the arts and student academic and social development*. Arts Education Partnership, One Massachusetts Ave., NW, Suite 700, Washington, DC 20001-1431. Web site: http://www. aep-arts. org/..
14-Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V. S., & Panagiotakopoulos, C. (2015, July). E-comics in teaching: Evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes. In *2015 10th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)* (pp. 305-309). IEEE.
15-Burnaford, G., Brown, S., Doherty, J., & McLaughlin, H. J. (2007). Arts Integration Frameworks, Research Practice». *Washington, DC: Arts Education Partnership*.
16-Sotiropoulou-Zormpala, M., & Mouriki, A. (2019). *Enriching Arts Education Through Aesthetics: Experiential Arts Integration Activities for Pre-school and Early Primary Education*. Routledge.
17-Topkaya, Y. (2016). Doğal Çevreye Duyarlılık Değerinin Aktarılmasında Kavram Karikatürleri ile Eğitici Çizgi Romanların Etkililiğinin Karşılaştırılması/A Comparison Between Impact of Concept Cartoons and Impact of Instructional Comics in Teaching Value of Sensation on Natu. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *13*(34).
18-Mamolo, L. A. (2019). Development of digital interactive math comics (DIMaC) for senior high school students in general mathematics. *Cogent Education*, *6*(1), 1689639.
19-Yang, G. (2003). Strengths of comics in education. *Comics in Education*.

التطورات الفكرية والتقنية لفن الكوميكس ودورها في إثراء دروس التربية الفنية

م.م. وسن إبراهيم نذير

Intellectual and technical developments in the art of comics and their role Enriching art education lessons

Assistant teacher, Wasan Ibrahim Natheer
wasan.Ibrahim@uomustansiriyah.edu.iq
07716236086

Abstract:
The art of comics is one of the arts that has been known since ancient times and has witnessed technical and intellectual developments until it reached what it is at the present time. Despite its importance and its role in enriching art education lessons, this field did not witness the interest of researchers and scholars. In light of this, the current research aims to investigate the role of intellectual and technical developments in comic art in enriching art education lessons. To achieve this, the researcher reviewed previous studies and literature that are related to one or more aspects of the study. The results of the research confirmed the importance of comics art and its impact not only on enriching art education lessons, but its impact was more comprehensive to include children's personalities and ideas.

Keywords: Comics, art, drawing, pictures, education, development.