جماليات الشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمي

م. م. سلوان بهاء كاظم

معهد الفنون الجميلة

الملخص :

يتصدى البحث للموضوع جمالية الشكل الغرائبي في دراما الطفل الرقمية لاسيما بين تمظهر التكنلوجيا وتشظي ثورتها ومن خلال تكنولوجيا العصر الرقمية ظهرت عن طريق شتى الاشكال الغرائبية المألوفة وللمألوفة والتي تعد تطورا" منطقيا" لهذه الثورة الهائلة في كل شيء وحتى في بداية الاستنساخ الحيواني والطموح الى الاستنساخ البشري لم لا والعالم الرقمي يعج بأشكال لا حصر لها ،ربما نشاهد الفيل والتمساح وهم يرقصون الفالس او الفلامنكو فكل شيء ممكن في عالم الفن ومن هنا جاءت أهمية البحث حيث يسلط الضوء على جمالياته الشكل الغرائبي ،اذ اخذت هذه الاشكال تتسع في معظم الاعمال الدرامية الرقمية الموجهة للطفل ولإنغالي اذا ما قلنا ان هناك اشكالا" غريبة اخرى تمت معالجتها من خلال الافلام السينمائية الموجهة للكبار اذا جاز لنا التعبير ، فمشكلة البحث سلطت الضوء على الابداع كونه يتمتع بقدرة خلاقة على ابتكار الجميل ،فضلا" عما يشهد عالمنا المعاصر من انفجار علمي ومعرفي في انجاز اعمال رقمية وغرائبية موجهة للطفل مستمدة من الخيال العلمي الافتراضي.

مشكلة البحث والحاجة الية:

يمثل الابداع دوما" القدرة الخلاقة على ابتكار الجميل والممتع الذي يعبر عن تفاعل الانسان (المتلقي) مع شيء يشاهده او يلتمسه او يمارسه سواء كان ذلك مع مكونات بيئته او اي شيء اخر، ليقدم رؤية جديدة تتمثل بالفنون التشكيلية او الفنون الموسيقية او الفنون السمعية والمرئية بشكل عام والتلفزيون بشكل خاص ،معبرا" في ذلك عن ما يطمح له ذاته او مجتمعه باحثا" في ذلك عن المطلق.

ان الابداع لا تتجلى سماته بالشيء العادي بالسمو والتمرد والثورة على القوالب الجاهزة، والبحث المستمر عن الجديد الذي يفتح الأفاق لدى الفنان والمتلقي ،اذ ما يشهده

عالمنا المعاصر اليوم من انفجار علمي ومعرفي أصبح سمة له يتصف بها اذ ينهال الى الوجود وباستمرار فيض غزير من المعارف والمعلومات نتيجة لتقدم البحث العلمي في ميادين الحياة كافة ومنها ما يظهر جليا" في علم الاتصال خاصة في مجال تقنيات التلفزيون منها اذ من مميزات هذا التقدم انه فرض حتمية تؤكد المزاوجة بين النظرية والتطبيق والعلم فنتج عن ذلك مستحدثات وتطبيقات ومنجزات علمية لاسيما ما يشار ألية بمصطلح الصورة الرقمية التي نقلت العالم الى المزيد من التوجه الانساني والاجتماعي ،ومن ثم سرعة التكيف نحو التغير السريع والتنمية المستمرة في عمليات الانتاج العلمي الذي اضاف خبرات ومهارات جديدة أصبحت مؤشرا" في عملية النشاط الانساني وبناءا" على ما تقدم اشارت بعض الادبيات الى ان هذا العصر يطلق علية بعصر ما بعد تقانة التلفزيون العصر الرقمي الذي طبعت سماته صورة القرن الحادي والعشرين من خلال خلق ما يسمى بالحقيقة الافتراضية كنتاج للتطور التكنلوجي الذي شهدته بدايات هذا القرن ،فالتغيرات التي حدثت في انتاج الافلام الدرامية بشكل عام والرقمية الموجهة للطفل بشكل خاص ،اذ اتجه هذا النوع من الافلام الى الخيال العلمي* ،والغرائبي حيث استطاع هذا النوع من الافلام ان تكون لديه القدرة على استعمال وسائل الخطاب البصري عن طريق خلق وهم الحقيقة .

ان هذا النوع من الافلام له القدرة على دفع المتلقي (الطفل) تدريجيا" في الولوج الى عالم الخيال عابرا" حدود الحقيقة الى ذلك العالم وانطلاقا" مما تقدم فان عملية بناء هذا النوع من الافلام يتطلب من القائمين الى معرفة حرفية وجمالية الصناعة القلمية الرقمية من اجل الوصول الى رؤية لعالمها الافتراضي (الوهمي) ذو الابعاد الزمانية والمكانية وبما يحقق نوعا" من الجمالية من خلال تجسيم عناصر الفلم بصورة مبهرة ومشوقة بجذب انتباه الطفل اليها ومن هنا تنطلق مشكله البحث الحالي عن طريق البحث في نمط جديد يشكل سمة للفلم الدرامي الرقمي الموجة للطفل اذ يبحث في توظيف الشكل الغرائبي الذي يمثل عنصرا" أساسيا" في بناء افلام الخيال الافتراضي المعتمد على ما وفره الفلم وفلسفته للطفل من قضايا وافكار مصنوعة عبر المخرج التلفزيوني او السينمائي المبدع الذي حول النص المكتوب الى نص حركي جمالي يداعب مخيلته الطفل وطموحاته في اختراق الواقع عبر الحوادث وحبكات جديدة تعطي ايحاء" لصورة العالم الافتراضي.

ان الشكل الغرائبي لهذا النوع من الافلام هو شكل جديد مبني على عناصر غرائبية في بنيته ويخفي خلفه تساؤلات الانسان في الفضاء الكوني اللامتناهي ويتوافق عبر

الاكتشافات العلمية المتسارعة في جميع مجالات الحياة سيما يسبب ذلك نوعا" من الدهشة والاثارة لقدرات الطفل الذهنية بطريقة جمالية تجعل منه منجذب ومثار باستمرار ولديه الرغبة لاكتشاف العالم المحيط به لأجل معرفة مستقبله.

ان الشكل الغرائبي يشكل عنصرا" اساسيا" في الافلام الافتراضية الخيالية لا يسعى الى تبديل الافكار بل ايجاد بنيه شكلية جديدة تكاد لا تخضع لحدود معينة ولا تتحدد بموضوع بل تعتمد على المعالجات الرقمية التي تظهر هذا الشكل بمميزات وصفات ينضوي من خلقها بعض الرموز والدلالات التي شكلت نجاحا" كبيرا" في هذا النوع من الافلام وهذا ما تمثل بأحد العوامل المهمة هو ما يسمح به الفلم من مظاهر شكلية بنائية جديدة تناولت وحدة الديكور والحركات والمؤثرات السمعية والمرئية وغيرها.

ومن خلال ما تقدم سعى الباحث الى تحديد مشكلة بحثة عن طريق التساؤل الاتي:

هل للشكل الغرائبي في افلام الخيال الافتراضي جوانب وظيفية وتعبيرية تشكل نمطا "جماليا" ؟ في جذب وشد انتباه مخيلة الطفل؟

اهمية البحث:

تتجلى اهمية البحث بكونه يفيد العملين في مجال انتاج الافلام الرقمية الموجهة للطفل كونه سيبحث في جمالية الشكل الغرائبي الذي يشكل العنصر الاساسي في الافلام الخيالية الافتراضية وكما يفيد في ايجاد الوسيلة في غرس القيم والمفاهيم والافكار التي تعمل على توهج قدرات الطفل في وقت مبكر اذ تشكل وسائل الخطاب الصوري التي يمكن ايصالها عن طريق افلام الخيال الافتراضي وما تتضمنه من اشكال غرائبية يمكن ان يثير الدوافع عند الطفل في محاولة اكتشاف المجهول وغير المألوف في الواقع الذي نعيشه.

هدف البحث:

التعرف على جمالية الشكل الغرائبي في الافلام الرقمية الموجهة للطفل.

حدود البحث:

يقتصر البحث الحالي على ،فلم(شيرك)الجزء الثاني ،الذي بث من قناة MBC4 والمعروض بتاريخ 2013/2/26 .

تحديد المصطلحات:

اولا": الجمال لغة:

الجمال : مصدر الجميل ،والفعل الجميل.

الجمال الحسن يكون في الفعل والخلق. قال ابن الاثير: الجمال يقع على الصور والعاني ،اي حسن الافعال كامل الوصف .(1).

اصطلاحا"":

((الجمال لفظ نسبي يدل على القدرة على اثارة علاقات مستساغة في نفوسنا اي كل ما يمكن ان يثير فينا ادراك العلاقات فهو جميل ، وهذه عبارة توحي بان العلاقات غير المستساغة في الطبيعة يمكن ان تصب جميلة في الفن))(2)، حسب تعريف شارل، بينما عرف الجمال ابراهيم مدكور بانه((صفه تلحظ في الاشياء وتبعث في النفس سرورا" ورضا احد القيم التي تؤلف مبحث القيم العليا وهو عند المثالين صفة قائمة في طبيعة الاشياء ويصبح الشيء جميلا" في ذاته او قيما" في ذاته))(3).

ويضع الباحث تعريفة الاجرائي: هو صفة يمكن ملاحظتها من قبل الاطفال في الاشكال الغرائبية التي تتضمنها الاعمال الدرامية التلفزيونية الرقمية الموجهة لهم ، بحيث تبعث في نفوسهم السرور والرضا والارتياح التي تصبح فيها تلك الاشكال في ذاتها ، والحكم الجمالي على تلك الاشكال من خلال تقبلها او نفورها عند الاطفال.

ثانيا": الشكل : لغة":

((الشكل ،الشبيه والمثل ،ونقول هذا على شكل هذا ،اي مثله في حالاته ،وشكل الشيء ، صورته المحسوسة))(4)،

اصطلاحا": عرفته سوزان لانجر بان الشكل ((يرتب عناصر العمل على نحو من شانه ابراز قيمتها الحسية وقدرتها التعبيرية ،فضلا" عن ذلك فان التنظيم الشكلي له في ذاته قيمه جمالية كاملة))(5)، وعرفت الشكلانية الروسية الشكل على انه ((كساء محض لأفكار الشاعر ، او اناء اذ يصب المحتوى عاطفيا كان ام معرفيا ، بتكشف في الادب الخيالي عبر الاداة الشكلية))(6).

والباحث يتفق ويتبنى تعريف (سوزان لانجر) للشكل والذي يوائم ويتوافق مع اجراءات الباحث.

الاطار النظري

المبحث الاول: وظيفة التكنولوجيا الحديثة في تنمية مخيلته الطفل في العصر الرقمي.

الثقافة العلمية في ابسط معانيها تعني ربط العلوم النظرية التي تقدم للمشاهد سواء اكان طفلا" او بالغا" عن طريق القنوات والوسائط المختلفة من خلال التطبيق العملي بين النظرية والعمل، اذ يتم من خلالها تثقيف المشاهد خصوصا" الطفل بطريقة علمية يمكن ان تنضج مخيلته التي تمثل اساس التفكير الابداعي.

ان القنوات التي من خلالها تصل المعرفة والثقافة العلمية للطفل تتمثل بالبيت والمدرسة ووسائل الاتصال المختلفة المسموعة والمرئية والمقروءة لاسيما التلفزيون الذي اصبح العنصر لحياة الانسان كونه يقدم مختلف البرامج الاجتماعية والثقافة العلمية وغير ذلك اذ تتصف هذه البرامج احيانا بكونها برامج علمية مبسطة او افلام فديو او سينما للأطفال تعتمد على ادب الخيال العلمي وبرامج الحاسوب الالي ثم تطورت الى ان اصبحت الصورة الرقمية .

ان هذه الوسائط يمكن ان تقوم بعملية التثقيف العلمي للطفل بشكل طموح وفعال اذ اهتمت بمعطيات ادب الاطفال خاصة ما يتعلق منها بالكتابة العلمية اي الارضية التي يمكن ان يستند اليها كاتب القصة او السيناريو التي يمكن ايصالها عن طريق التوظيف للتقنيات العلمية الحديثة المتمثلة بالصورة الرقمية الى مادة درامية يمكن ان تنمي مجالات الخيال عنده باعتبارها ماده تعمل ايجاد جوانب تفاعلية بينها وبين مخيلته الطفل اذ يعتبر ((التطور العلمي والتكنولوجي المتسارع والمتزايد بمفهوم الخيال العلمي خاصة اذا ما سلمنا ارتباطه بتكنولوجيا المعرفة والمعلوماتية وارتباطه بتطور علوم الحاسوب))(7)، انطلاقا مما تقدم اذ اردنا لا طفالنا ان يعيشوا في ضل انتاج ثورة علمية وتكنولوجية تتميز بذلك الانفجار المعرفي في جميع مجالات الحياة ،ان يقرؤوا ويعرفوا الكثير من مشكلات الكون او عن طبقة الاوزون المتأكلة التي ربما ستكون سببا" في انعدام الحياة على الكرة الارضية وعن التكاثر السكاني المضطرد وكيفية التعامل مع المشكلات الاجتماعية والصراع بين الحق والباطل وبين الخير والشر .

ان كل ما ورد يجب التعامل معه بطريقة علمية تعتمد التكنولوجيا الحديثة في معالجة تلك الظواهر التي تؤدي الى تنمية الخيال العلمي للأطفال كونهم يمتلكون شغفا"

كبيرا" للقراءة او المشاهدة عبر شاشات التلفزيون خارج نطاق المؤسسة التعليمية ، اذ تمثل هذه النشاطات العلمية مناطق تسهم في خلق جيل علمي يتسم بسعة الخيال والنشاط الذهني المتوهج ،اذ عملية التفكير التخيلي لها انعكاسات مهمة في حياة الطفل وتكون مؤثرة في مدركاته العقلية ،حيث ان ((السنوات الخمس الاولى في حياة الطفل مهمة جدا ومؤثرة كثيرة في ميولة واتجاهاته نحو تحديد شخصية المستقبلية ،ويكتسب فيها الكثير من المعلومات والمفاهيم الاساسية من المجتمع والبيئة عبر وسائل الاتصال المختلفة))(8)،وذلك يتوجب علينا الا نجعل الطفل مقلدا" لكل ما يراه ،بل يجب ان نعمل على كيفية جذب انتباهه وتركيزه على ما هو جديد حتى يكتشف الاشياء المحيطة به ، وهذا يعود الى ظهور ((سلاسل كثيرة من افلام الخيال العلمي الموجهة عبر شاشات التلفزيون وبالتحديد درما الطفل الرقمية ذات الاشكال الغرائبية))(9).

ان استخدام الاقمار الصناعية وبث القنوات الفضائية احدثت تغيرات جوهرية في دور وسائل الاتصال مما جعلها محورا" اساسيا" في منظومة المجتمع كونها تمثل محورا" لثقافة الكبار ورافدا" مهما" لتنشئة الاطفال، اذا ان الخيال العلمي والتخيل يمثل احد خصائص الطفولة ويحتم علينا الانتباه الى كيفية تربية الطفل بشكل سليم ،اذ يمكن ان يتم من خلال ((سرد القصص الغرائبية المنطوية على مضامين اخلاقية ايجابية تتميز بسهولة المعنى وتقوية مدركات وقدرة الطفل على استيعابها))(10)،كونها تشكل النواة الاساسية في عقل الطفل وقدرته على الابتكار والاختراع ،لذلك يجب على المهتمين بإنتاج الدراما الرقمية الموجهة للطفولة مراعاة القصص التي تتمايز بحب الخيال العلمي والجمالي للقيم الانسانية الخارقة للطبيعة التي تثير شغف الاطفال وتجذبهم لتجعلهم دائمي التفكير بالعلم والقيم الإيجابية.

المبحث الثاني: دور الخطاب البصري للشكل الغرائبي في تنمية مخيلته الطفل.

يمثل الشكل احد العناصر البنائية في العمل الفني ،اذ يقترن اسمه بالوحدة الشكلية فهو يكون الى جانب الوحدات الشكلية التعبيرية الاخرى سواء اكانت متشابهة ام مختلفة معه ،اذ ترتبط بعلاقات متعددة من اجل تكوين عملا" فنيا"، وبهذا الصدد تثني (سوزان لانجر) في تعريفها للفن بانه ((ابداع لا شكال قابلة للإدراك الحسي تكون في الوقت نفسه معبره عن الشعور البشري))(11)،وهي بهذا التعريف تحاول ان تصف العمل الفني بانه شكل قابل للدراك الحسي وتقرنه به، وفي هذا الصدد فقد وضع (اسماعيل شوقي) تفسيرا"

لمفهوم الشكل تمثل انه((الحقل الخصب ولمؤاتي لجميع المتناقضات وتجميع العناصر المتباعدة في المكان والزمان وندركه حسيا"))(12)،ولعله (جيروم ستولينز)حدد وصفا للشكل في الفن ((تنظيم عناصر الوسيط المادي التي يتضمنها العمل الفني لتحقيق الارتباط بينها ،كلا" منها بل الاخر ويدل على نوع الوحدة التي تتحقق من خلال تنظيم المادة الحسية او الموضوع المصور في حالة الفن التمثيلي))(13)،ويعتبر الشكل الغرائبي تكوين لنسيج فكري جمالي على وفق رؤية تخيليه للواقع بعين مغايرة لتشكيل صياغات نصية لوقائع مختلفة سمتها الرؤى الغرائبية والسحرية والاسطورية الفنتازيا والخيال والحلم مبنية على دلالات واشارات ورموز وتوصيفات تكوينية تحتوي على متقاربات حسية وجمالية عالية للانتقال من زمن الى اخر مستخدمة تقنيات رقمية تكشف افعال الشخصية ،اذ ان الشكل ما هو الا عمليته تنظيم داخلي وتركيب محدد للعمل الفني الذي يخلق عن طريق وسائط نوع من حالات الاستقرار او ترتيبها ضمن قوالب البناء الفني المتوافق مع مدركاتنا الحسية على وفق تنظيم معين يكون منسقا" مرئيا" تساهم المادة كجانب اساسي في تشكيلها.

تطور ادراك الشكل عند الاطفال:

يبدأ الادراك البصري للأشكال بالظهور في مرحلة معينة من حياة الانسان التي تثير الدهشة للوهلة الاولى ،فلقد توصلت احدى التجارب العلمية التي اجريت على الأطفال الذين هم بعمر اسبوع واحد انهم يحدقون بسطح نصفة ابيض ونصفة الاخر اسود اكثر من تحديقهم في سطح بسيط او سطوع بأشكال معقدة، في حين منحت احدى التجارب الفرصة للأطفال الذين هم بعمر اسبوعين _اربعة عشر اسبوع ان يركزوا على تشكيلات ضوئية تتباين في تعقيدها ،فوجدت هناك ميلا" شديدا" لديهم في التركيز على التنبيهات الضوئية المعقدة ،وفي تجارب اخرى وجدت ان الاطفال الرضع يقضون الاسابيع الاولى من حياتهم فترة اطول في التركيز على السطوع التي تبدو عليها اشكال كلوحة الشطرنج بالمقارنة مع السطوع عديمة الاشكال(14).

ان معطيات هذه التجربة اشارت الى ان الاطفال قادرين على الادراك بما هو بسيط وما هو معقد خلال الاسابيع الاولى من حياتهم والسبب في ذلك يعود الى وجود الميكانزيم التي تميز مدى التعقيد المنبهات وقدرة الطفل على تحليل المعلومات التي يستلمها مما ينجم عن هذا التحليل اختلاف في الزمن الذي يقضيه الطفل في التحديق على

الاشكال التي تظهر امامه، اذ يقضي معها فترة اطول مما يقضيه مع غيرها ،وهذا يجعلنا نحكم ان الشكل الذي يوضع امام الطفل يمر في عدد من المراحل توصلت بخصائص التنبيه ويظهر تأثير التباين بين الضوء والارضية او الشكل وارضيته كعنصر مهم في عمليته جذب انتباهه بشكل كبير ويعود السبب في ذلك ان التنبيهات الضوئية عندما تمر على الخلايا العصبية المستلمة من شبكية العين تعمل على استثارتها وكف الاثارة منها بشكل تدريجي وهنا يميل الاطفال الى متابعة التنبيهات الضوئية التي تحدث بنسبة عالية من التغير في جهازهم العصبي ،اذ لا يمتلك الشكل الذي يتميز بتباين عال بين اجزائه مثل القدرة على استحداث الاستجابة المقنعة للأطفال(15).

ان الاطفال يتجنبون التنبيهات التي تفوق بقدرتها ومدى تعقيدها الحدود المناسب اذا ان((عمليته التعرف على نوع الشكل تعني تحديد الدقيق لمنبه معين من خلال وجود ملامح معينة ناو صفات محدده تميزه عن المنبهات الاخرى التي توجد معه في المشهد البصري))(16)،وتظهر اهمية الشكل في تركيبة العمل الفني بشكل عام والموجه للطفل بشكل خاص لان الشكل لا وجود له الا من خلال كليه العمل الفني ،وهذا يقودنا الى انها نتيجة لترابط المعاني والتخيل والانتباه والتصور والادراك والحكم ويؤدي الى تنمية انواع من النشاطات العقلية او مستويات التذكير العليا.

جمالية الشكل الغرائبي لدرما الطفل الرقمية:

ان فن صناعة الفلم والدراما الموجهة للأطفال وضع فكرة الخيال لعلمي في تطلعاته التي اتجهت فيما بعد الى عالم اوسع اكثر انتاجا" وغزارة فتحول الانتاج الى تصنيف اخر اطلق علية بنمط التخيل العلمي او الانماط المتعددة في ادب الخيال العلمي التي اسست لنفسها نمطا" خاصا" شانها شان الادب الخيالي الذي استمد من العلم ميدانا" له ، وهنا تبرز اهمية المنتج للدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل في كيفية ابداعها ووضع المتلقي الطفل ضمن حلقة المنتج او هذا المتلقي يمتلك ذهنا" من الممكن ان يعيد من خلاله التجربة التي تعرف لها ،لذلك فان محاولة ((الطفل اعادة بناء تجربة الفنان المبنية على تخيلاته تصل الى الدقة احيانا "كونه يتأمل الطروحات التي اطرت الاشكال الغرائبية التي اعتمدها كعناصر كثير مخيلته وتوسع مدركاته الحسية))(17).

ان الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل استعانت بمستحدثات التكنولوجيا للصورة الرقمية وقد اسست منظومتها القصصية للموضوعات التي تعتمد الخيال العلمي للتنقل

للمتلقي الطفل الى عامل القوة الكامنة الخفية للنفس البشرية المستشارة بأحلامها ورغباتها ومقاصدها ،لاسيما الاشكال الغرائبية التي وظفت في اشكال الدراما التلفزيونية الموجهة للطفل تمثل اسلوب مخيل يعمد فيه المؤلف الى معاينة الواقع بعين مغايرة ترى ما لا نرى لتشكل صياغات نصية لوقائع مختلفة اطلق عليها ((التغاير المبني على مفارقه العقل الواقع والدخول في فضاءات تتعارض مع معيارية التقنين الحياتي))(18)، اذ هذا العالم يكون رؤى متغايرة في الزمان والمكان ،ويعطي انطباعا" بصريا" يجمع من خلال ((النسق الحكائين مسرودته التخيلية التي تكشف عن قدرة كاتب النص ومخرج العمل قدرتها على تجسيد الشكل الغرائبي من خلال الكشوفات والصياغات السردية المعاصرة برؤية مستقبلية))(18).

ان فكرة الشكل الغرائبي التي جسدت عبر نتاجات الدراما التلفزيونية الرقمية الموجة للطفل قد انطلقت من خلال معالجات تتعامل مع مستحدثات العالم بطريقة خيالية وفق مستوى قدرات الطفل العقلية عن طريق التقديم بأسلوب له مضامين فكرية واخلاقية في الغالب وتأملات وجودية حول الانسان وعلاقة العلم بالوجدان ،اذ ان التأملات التي تراود احلام الطفولة ليس لها مقدمات علمية منطقية بل مجرد فضاء تخيلي يعيش معها الطفل بصورة مستقبلية فدرما الخيال العلمي تعمل على توسيع المدركات الحسية وعمليات الوعي بها منطلقة من حقائق او فرضيات علمية معروفة في الحاضر وتستعمل لوصف الاعمال في المستقبل بعد ان يكون التقدم العلمي والتكنولوجي قد وصل افاقا" جديدة.

مؤشرات الاطار النظري:

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

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

الفصل الثالث

اجراءات البحث

اولا": منهج البحث :

بحكم طبيعة الموضوع المتمثلة بدراسة جمالية الشكل الغرائبية في دراما الطفل الرقمية وجد الباحث المنهج الوصفي التحليلي الانسب والاكثر ملائمة لتحقيق اهداف البحث.

ثانيا": عينة البحث:

لغرض تحقيق هدف البحث لجا الباحث الى اختيار عينة عشوائية من التلاميذ بلغت (50) تلميذا" (35) تلميذ و(15) تلميذة ،تم توجيه استبانة تتعلق بأفلام الرقمية التي يفضلون مشاهدتها عبر التلفاز ،اذ تم اختيار فلم (شيرك) الجزء الثاني الاكثر مشاهدة لدى الاطفال من خلال الاستبانة التي وضعت .

ثالثا": اداة البحث:

بغية تحقيق هدف البحث قام الباحث بتصميم اداة تحليل بحثة معتمدا" في ذلك على المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري التي يمكن من خلالها تحليل عينة البحث.

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

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

رابعا": وحدة التحليل :

تفترض عملية التحليل للعينة المختارة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي ان تكون واضحة المعاني ،لذا سوف يعتمد البحث على المشهد او اللقطة كوحدة تحليل يستخدمها في عملية تحليل عينة البحث.

عينة البحث

فلم شيرك: الجزء الثاني .

اخراج: اندري دامسون.

تنفيذ الموسيقى : هاني كرجسون.

مؤثرات رقمية صورية: كيف بليزك.

الشخصيات الرئيسية	**الممثلين**
شيرك :	**ماك مايز**
دونيك:	**ايدي مايز**
الاميرة فيونا:	**كاميرون دياس**
الملك هارولد:	**جون كليس**

ملخص العينة:

تدور احداث هذا الجزء في المملكة البعيدة جدا" فالأميرة (فيونا)اصيبت بلعنة جعلتها غولة بشعة في الليل وفي النهار تعود لطبيعتها كإنسانة تتمتع بالشباب والجمال وتلك العنة دفعت المالك (هارولد) والملكة (ليلي) من ايداع الاميرة(فيونا) في برج القلعة يحرسها تنين وان (فيونا) تتخلص من تلك اللعنة بعد ان تحصل على قبلة صادقة من الامير الذي يحبها ويخلصها من تلك اللعنة لكا ما حصل هو ان من قبلها وخلصها من ذلك البرج هو غول يدعى (شيرك) لذلك العنة لاتزال باقية والاميرة (فيونا) اصبحت زوجة (شيرك) وعاشا في المستنقع وبطلب من الملك والملكة يدعون (فيونا وشيرك) للحضور للملكة البعيدة جدا" من اجل مباركة زواجهما ،وهنا يحصل الصراع بعد معرفتهم ان ابنتهم متزوجة غول قبيح وليس امير وسيم ، فالصراع بين الملك و(شيرك) تتصاعد الاحداث والمفارقات الدرامية وصولا" للذروة التي تفصح عنها (فيونا) بحبها العميق لشيرك ونيتها العودة معه الى المستنقع فتحصل على مباركه والديها وتنتهي الاحداث نهاية سعيدة ،لهذا من الجزء من مغامرات الغول (شيرك).

اولا": يمكن توظيف الاشكال الغرائبية وقيمها الخارقة للطبيعة كوسيلة شد وجذب وتشويق في الدراما التلفزيونية الرقمية الموجهة للطفل.

تتنوع الوسائل الفنية التي يلجا اليها صناع تلك الدراما، ففي المشهد (32) ،ملاحظ العرابة الساحرة وهي ترقص مع الاميرة (فيونا) ،اذ ان الشكل الغرائبي هو امتلاك العرابة الساحرة وهي امراءه في الخمسينات من العمر لها اجنحة كأجنحه الفراشة الرقيقة ،وهذه الاجنحة هي التي تساعدها على الطيران والانتقال من مكان لأخر بسرعة ،فضلا" عن ذلك امتلكت تلك الشخصية لقدرات خارقة جعلتها تتمكن من تحريك الموجودات سواء كانت ديكورات او قطع اثاث بمجرد الاشارة اليها بعصاها السحرية التي تمتلكها ، ولها القدرة على تحويل الملك (هارولد) الى ضفدعة متكلمة ،ان تلك الاشكال الغرائبية كالشخصيات او الاماكن توظف كعنصر ووسيلة من وسائل التشويق وفي المشهد (56) ايضا" تظهر شخصية غرائبية وهي عبارة عن قطعة بسكويت مصنوعة من الطحين والخميرة وبحجم كبير جدا اذ عندما تمر بالأزقة والشوارع تحدث اضرار بالأبنية والبيوت لا نها كبيرة الحجم وثقيلة وكأنها وحش كاسر ،تلك الشخصية امتلكت قدرات غير طبيعية اذ تتكلم وتقاتل وتفتح باب الحصن الكبير ،لكن بعد ان يتم رميها بكتل النيران هائلة بواسطة المنجنيق ومن ثم يرمون عليها مياه ساخنة جدا" تؤدي لا حداث اضرار فيها

مما يؤدي الى سقوطها بالخندق المائي المحيط بالحصن ، ان تلك الاشكال الغرائبية سواء كانت على هيئة انسان او اماكن او اشكال اخرى تعمل على استثارة المتلقي لاسيما الطفل فهو يتجاوب معها كونها غير مألوفة وتمتلك قدرات غير طبيعية وهي قريبة من واقعة اذ تمتلك صفات لحيوانات مثيرة بطبيعتها لامتلاكها خصائص معينة ،فالأطفال يتفاعلون ويستقبلون المعلومة اذا جاءت على لسان طفل اخر او حيوان كونهم الاقرب الى لخيالة وميولة الصبيانية ،وهذا ما ركز علية صناع العمل من اجل تحقيق هدف التشويق الذي نفذ ايضا" عن طريق استثارة نظرية القطع بحسب المضمون الدرامي من اجل ايصال اهداف الدراما الرقمية.

ثانيا": يعد الشكل الغرائبي احد المعالجات الفنية للتعبير عن المضمون الدرامي في دراما الطفل الرقمية.

نلاحظ في المشهد رقم (6) المير جارمين وهو يصل للقصر الذي تم حجر الاميرة فيونا فيه ، فذلك المكان عبارة عن عرين تنين نافث للنار ويحيط به خندق من الحمم ، بينما يبدو القصر عبارة عن مكان مهجور اذ تظهر الكتل الصخرية الغير منتظمة الشكل والبرج الذي تعيش فيه فيونا يتوسط التكوين وفي فضائه اعداد كبيرة من الغربان السوداء وهي تنعق طوال الوقت ،فضلا" عن ذلك فالسماء ملبدة بالسحب السوداء والرمادية فوق ذلك البرج واثناء دخول الامير جارمين لصالة البرج الاضاءة خافتة وهناك مصدري اضاءة على جانبي الباب اما سرير فيونا فأضاءته ذات مسحة خضراء وعلى جانية اي السرير الاضاءة تحاكي اضاءة المشاعل ،وهذا المشهد تم توظيف المكان فيه كشكل غرائبي للدلالة على المضامين كما اعطى ذلك المكان الغرائبي عدة معاني للعزلة والمعانة والخوف الذي تعيش فيه تلك الاميرة الشابة ، فالمفروض بأميره ان تعيش بقصرها وتمتلك عدد من الخدم والجواري لخدمتها ، ومن جه اخرى اعطى المكان ايحاء بقسوة الملك هارولد والملكة وظلمهم لابنتهم فهما من قاما بإيذائها وحبسها في ذلك المكان المهجور البائس بحجة تخليصها من لعنتها فالإضاءة هنا اوحت بالإظلام الفكري لدى ابويها ايضا" باستثناء اضاءة سريرها الخضراء التي اعطت دلالة فكرية عن الحب والنمو الذي سوف تتمتع به فيونا في حياتها وفي المشهد (15) يظهر شيرك و فيونا وهما جالسين على ساحل البحر بملابس السباحة والعمق يظهر السماء بفضائها الازرق وغيومها البيضاء الصافية تتحرك الة التصوير بحركة ZOM OUT فتظهر مقدمة الكادر على شكل اطار كهف بهيئة قلب ،وهو باب ذلك الكهف فالمكان الغرائبي عبر ذلك الاطار

الذي افترض مسبقا" دل على مضمون الدراما لذلك المشهد فالحب والعاطفة الجياشة بين الاميرة فيونا والغول شيرك بينما في مشهد اخر تم توظيف اشكال غرائبية للشخصيات المجسدة للدراما من اجل اعطاء معاني ودلالات لتلك الدراما المعدة لمحاكاة الواقع المعاش للطفل وبما يثير الخيال واعطاءه مسحة جمالية ،ومن اهم تلك الاشكال فضلا" عن شيرك و فيونا هو التنين الطائر والعرابة الساحرة وقطعة البسكويت الضخمة وكل هذه الاشكال تم اكساءها فأعطت ابعادا" جمالية عديدة من حيث الشكل الخارجي المتمثل بأزيائها .

النتائج:

1- امتلك الشكل الغرائبي جمالية له لذاته كونه غير مألوف عن طريق انغماسه بالخيال العلمي.

2- عد الشكل الغرائبي من اهم الوسائل المشوقة والجاذبية لانتباه الطفل في الدراما الرقمية.

3- ان للمزج والمزاوجة بين الواقع والخيال امكانية درامية عالية ،فضلا" عن جمالية الفكرة المنتقاة من الواقع والمجسدة بخيال جامح وخارق للطبيعة .

الاستنتاجات:

1- معظم دراما الطفل تحتوي على اشكال غرائبية من اجل التشويق والتسلية وكسر الملل فضلا" عن التعبير من قبل صانع الدراما على قدرته على الابتكار والابداع.

2- ان صناع الدراما يسعون غالبا" لاستثمار قدرات وامكانيات العناصر الصوري وظيفيا" وجماليا" لتحقيق اكبر فائدة من تلك الدراما.

3- ان اكثر الاشكال الغرائبية هي غرائبية الشكل الخارجي لجسم الشخصيات.

المصادر

* معرفة جديدة مستنتجة وضعت في قالب روائي لها تأثير في المجتمع والفرد.

1. ابو الفضل ، ابن منظور ،لسان العرب ،باب الجيم ،بيروت ك دار الفكـــر ، 1989، ص685.
2. ابراهيم ،مدكور ، المعجم الفلسفي، القـــاهرة: الهيئـــة المصـــرية العامـــة للكتـــاب، 1979،ص12.
3. كمال، عيد ،جماليات الفنون، بغداد: دار الجاحظ،1986،ص47.
4. حكيم ،راضي ،فلسفة الفن عند سوزان لانجر، بغداد: دار الشـــؤن الثقافيـــة العامـــة، 1986، ص15.
5. فيكتور ، الشكلانية الروسية ،تر: الوالي محمد ، الدار البيضاء : المركـــز الثقـــافي العربي ، 2000،ص30.
6. بل، جيتس، المعلوماتية بعد الانترنت، تر : عبد السلام رضوان سلسلة عالم المعرفة، الكويت : المجلس الوطني للثقافة والادب، 26،1989.
7. باسم، قاسم ،الغبان ، علم النفس وفلسفة الابداع ، بغداد: دار الكتاب للطباعة والنشر، 2010،ص126.
8. بل ،جيس ، المصدر السابق، ص 28.
9. جان ،غاتينيو، ادب الخيال العلمي ، تر: ميشيل خوري، دمشق: دار طلاس للطباعة والنشر ،1990،ص127.
10. راضي، حكيم ، فلسفة الفن عند سوزان لانجر، بغداد: دار الشؤن الثقافية العامة، 1986،ص13.
11. اسماعيل شوقي، الفن والتصميم ، القـــاهرة : دار النهضـــة المصـــرية ، 1999، ص63.
12. جيرم ،ستولينز، النقد الفني، تر : فؤاد زكريا ، بيـــروت: الموســـوعة العربيـــة للدراسات والنشر، 1974،ص130.
13. ينظر: تريفز، علم النفس التربوي، تر: موفق الحمداني: بغـــداد : الموســـوعة العربية للدراسات والنشر،1979.ص132.

14. كونجرد، بول ، سيكولوجية الطفولة والشخصية ،تر: احمد عبد العزيز سلامة، القاهرة: دار النهضة ،ص123.
15. السيد احمد، الادراك الحسي البصري والسمعي ، القاهرة : مكتبة النهضة المصرية ، 2001،ص64.
16. محمد علي عبد المعطي، الحس الجمالي وتاريخ التذوق الفني عبر العصور، الاسكندرية: دار المعرفة الجامعية، 1989،ص404.
17. خير الدين، عبيد ، حكايات شعبية للأطفال قصص للأطفال، دمشق: منشورات دار طلاس للطباعة والنشر ، 1990،ص134.

Research Summary:

Address search of the subject aesthetic form Orwellian drama digital child, especially among the manifestation of technology and the fragmentation of its revolution and through the digital age technology emerged through various forms exoticism familiar and unfamiliar, which is sophisticated "logical" to this revolution is enormous in everything and even at the beginning of animal cloning and ambition to human cloning Why do not the digital world teeming forms are endless, perhaps seeing the elephant and crocodile, dancing a waltz or flamenco everything is possible in the world of art, hence the importance of research, where highlights the aesthetics form Orwellian, having taken these forms fit in most dramas digital-oriented child to Angela if we say that there are forms "Other strange processed through movies intended for adults, so to us the expression, the problem of research highlighted the creativity he has the ability creative to invent beautiful, as well as" what is witnessing the modern world of science and a knowledge explosion in the completion of the work digital and exotic directed to the child derived from the default of science fiction.