وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة بغداد _ كلية الفنون الجميلة

قسم الفنون السينمائية و التلفزيونية

فرع المونتاج \ الدراسة الصباحية

# التوظيف الفكري للرسوم المتحركة في افلام الاطفال

بحث تقدمت به الطالبة

رولا علي اسماعيل

بأشراف

الدكتور براق المدرس

قدمت هذا البحث استكمالا لنيل الحصول على شهادة البكلوريوس في قسم الفنون(السينمائية و التلفزيونية)

**قـال تـعـالـى**

**بسـم الله الـرحـمـن الـرحـيـم**

**(..اقرأ بأسم ربك الذي خلق*خلق الانسان من علق اقرأ وربك الاكرم الذي علم بالقلم* علم الانسان ما لم يعلم..)**

**صدق الله العظيم**

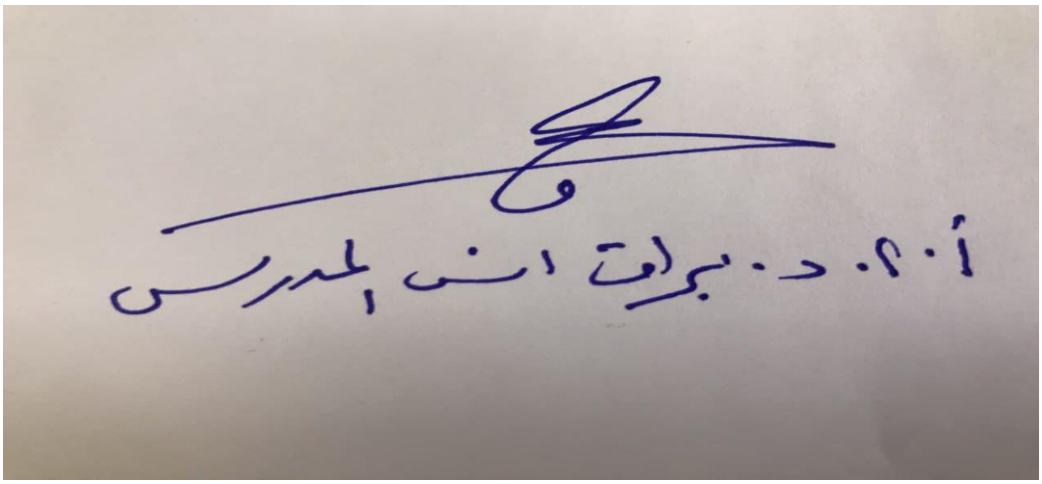
**سورة العلق 1**

**بسم الله الرحمن الرحيم**

**اشهد ان اعداد هذا البحث (التوظيف الفكري للرسوم المتحركة في افلام الاطفال)**

**والمقدم من الطالبة \ رولا علي اسماعيل**

**جرى تحت اشرافي وهو جزء من متطلبات شهادة البكلوريوس .**



**المشرف أ.م.د براق انس المدرس**

# الاهـداء

اتقدم بأهداء هذا البحث الى الدكتور بـراق المدرس
ودكتور سلمان الاعرجي

الى اساتذتي الافاضل الذين ساندوني واحاطوني بعلمهم

الى جميع افراد عائلتي الذين ساندوني

الى امي حبيبتي سر وجودي في هذه الدنيا

## الشـكـر و التـقـدير

اتقدم بالشكر الى الدكتور الفاضل دكتور براق المدرس
مشرفي للبحث لما قدمه لي من النصح الوفير وساعدني وساندني
لأتمام هذا البحث ...

كما اتقدم بالشكر الى دكتور سلمان والى جميع اساتذتنا
في قسم الفنون السينمائية والتلفزيونة شكرا لهم من القلب ...

كذلك اشكر اثمن و اغلى انسانة

امـــــي

# ملخص البحث

لبرامج الرسوم المتحركة تأثيرات متعددة في الجوانب المعرفية والسلوكية للأطفال تعتمد على الرسوم المتحركة بشكل اساسي , وكلما سمت الاهداف سامت الاجساد والارواح .

ولابد ان يشكل النشأ الذي أنجب غاية سامية تعود بالنفع في مرادها على الاسرة والمجتمع حين نملك غاية سامية وهدفا واضحا سنمتلك رؤية نافذة وآليات محددة نحقق من خلالها هذا الهدف وهذا ما يصنع الفرق في تربيتنا وتنشئتنا لأبنائنا .

مرحلة الطفولة هي الحجر الاساس في بناء العقيدة حيث يولد الطفل على الفطرة سريع التأثر هينا لينا فالطفل يتشرب عقائده من الجو المحيط به تشربا تلقائيا .

لذلك أوجب الله تعالى علينا الاهتمام بهم منذ اولى مراحل نموهم لكي نحيطهم بسياج رباني ونحميهم به بأذن الله تعالى .

قال تعالى \ بسم الله الرحمن الرحيم (والذين هم لأماناتهم وعهدهم راعون) ..

صدق الله العظيم ...

# المحتويات


| التسلسل | الموضوع | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | العنوان | أ |
| 2 | الآية | ب |
| 3 | الشكر والتقدير | ج |
| 4 | الاهداء | د |
| 5 | الملخص | هـ |
| 6 | المحتويات | |
| 7 | الفصل الاول : الاطار المنهجي<br>مشكلة البحث \ اهمية البحث<br>اهداف البحث \ حدود البحث<br>تحديد المصطلحات | 3\4\5<br>6\7\8\9 |
| 8 | الفصل الثاني : الاطار النظري<br>المبحث الاول : ماهية الفكر في السينما<br>المبحث الثاني : الرسوم المتحركة (المفهوم , النشأة , التطور)<br>المبحث الثالث : جمالية التوظيف الفكري للرسوم المتحركة<br>مؤشرات الاطار النظري<br>الدراسات السابقة | 10\11\12\13\14\15<br>16\17\18\19\20\21\22<br>23\24\25\26\27\28\29 |
| 9 | الفصل الثالث : اجراءات البحث<br>منهج البحث \ مجتمع البحث<br>اداة البحث \ عينة البحث | 30\31\32\33\34 |
| 10 | الفصل الرابع : تحليل العينة | 35\36\37\38 |
| 11 | الفصل الخامس : النتائج<br>التوصيات \ المقترحات | 39\40 |
| 12 | قائمة المصادر | 41 |

# المقدمة

تعد مرحلة الطفولة من اهم المراحل التي يمر بها الانسان منذ ولادته الى ان ينمو ويكبر حيث يتعلم من خلالها المعارف ويكتسب بها الخبرات وتمتاز بكثرة النشاط الجسدي والفكري الذي يساعده على التوافق مع محيطه الاجتماعي وقدرته على استيعاب المعلومات من خلال التنشئة الاجتماعية .

تلعب افلام الرسوم المتحركة دورا مهما في تكوين شخصية الطفل ورسم ملامح هذه الشخصية وهي تحتل مكانة في اعماقه .

فيمكن من خلال الرسوم المتحركة تغيير سلوك الاطفال وعاداتهم وثقافاتهم
وانماطهم السلوكية بشكل ايجابي او سلبي فالطفل يرى في الرسوم المتحركة امتدادا لحياة اللعب واطلاق العنان للتخيل وسبب تعلق الاطفال لمثل هذه البرامج يرجع الى ما يتمتع به من مزايا متعددة فهو يجمع بين الصوت والصورة والحركة وله القدرة على جذب انتباه المشاهد .

فأن الرسوم المتحركة تسهم في تكوين وبناء شخصية الاطفال وذلك لأنها تقدم للطفل
المعلومات على شكل قصص جذابة او حكايات مثيرة تجري احداثها في الاماكن التي كان ينظر اليها الطفل وتأتي جاذبية الرسوم المتحركة في حركتها الحية التي تستمد عناصرها من واقع الانسان والحيوان والنبات والتي تتميز في حرية التعبير .

# الفصل الاول

# الاطار المنهجي

**مشكلة البحث**

**اهداف البحث**

**اهمية البحث**

**حدود البحث**

**تحديد المصطلحات**

# الفصل الاول

# الاطار المنهجي

## مشكلة البحث:

اصبح التلفزيون اكثر تأثيرا على اغلب شرائح المجتمع وخاصة شريحة الاطفال فهو الوسيلة التي تخاطب الطفل في مسكنه وخلال اوقات فراغه واسترخائه من خلال مختلف المضامين الموجهة اليه .
وتعتبر الرسوم المتحركة احدى المواد الاعلامية التي يقوم التلفزيون ببثها وهي من اهم المضامين التي تقدمها برامج الاطفال سواء بشكل مستقل او كفقرة داخل البرنامج حيث اصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الطفل فالرسوم المتحركة تجذب انتباه الطفل وتدفعه الى المتابعة والتركيز لأحتوائها على عوامل التأثير منها : الشخصيات , الالوان , الحركة .

واذا ما نظرنا الى الطفل من زاوية التلقي ومشاهدته للرسوم المتحركة نجد ان هذا الامر مرتبط بمرحلة الطفولة بحد ذاتها , فهي تعد من المراحل المهمة في بناء و تكوين شخصية الطفل اذ تلعب دورا اساسيا في تبنيه لأفكار , ثقافة , قيم , عقائد وايديولوجيات .
ففي هذه المرحلة من عمر الطفل يتاح له المجال لخلق عالم خاص به ينشأ هذا العالم من مختلف المعطيات التي تشكلها المسلسلات والافلام الكارتونية .

وعلى هذا الاساس نطرح التساؤل التالي :

## ماهو تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل ؟

## اهداف البحث:

يهدف البحث الى :

1_التعرف الى التوظيف الفكري للرسوم المتحركة في افلام الاطفال

2_الكشف عن الاثار الايجابية والسلبية للرسوم المتحركة على الطفل .

## اهمية البحث:

تأتي اهمية البحث من اهمية موضوع الدراسة :

1_التعرف الى الدور الذي تلعبه الرسوم المتحركة في حياة الاطفال فضلاً عن ان البحث الحالي يشكل إضافة معرفية للمكتبة الفنية المتخصصة .

2_يفيد العاملين والدراسين في مجال السينما والتلفزيون وطلاب معاهد وكليات الفنون الجميلة

3_ان البحث سيفيد المجتمع ككل عند ادراك الاهل للبرامج المناسبة التي تساعد اطفالهم على النمو والتفكير بشكل صحيح .

## حدود البحث:

الحد الموضوعي : الرسوم المتحركة في افلام الاطفال

الحد المكاني : والذي تمثل بالفيلم الامريكي

الحد الزماني : 1993

## تحديد المصطلحات:

### اولا : التوظيف

**عرفه ابن منظور بانه :**

**الوظيفة : توظيف الشيء على نفسه- ووظفه توظيفاً الزمها اياه وقد وظفت له توظيفاً يضعه ويقال وظف فلاناً توظيفاً وظفاً اذ تبعه مأخوذاً من الوظيفة ويقال استوظف ذلك استوعبه كله (ابن منظور , د , ت , ص949) .**

**في حين عرفه تيماشيف 1974 بانه :**

**الاسهام الذي يقدمه الجزء الى الكل وهذا الكل قد يكون متمثلا في مجتمع او ثقافة**

**(تيماشيف , 1974 , ص320) .**

**وعرفه الحسن 1999 بانه :**

**وهي نتيجة موضوعية لظاهرة اجتماعية يلمسها الافراد والجماعات وقد تكون ظاهرة او كامنة .**

**(الحسن , 1999 , ص668) .**

**ثانيا : الفكر**

**لغة : جمع افكار ترد الخاطر بالتأمل والتدبر بطلب المعاني , وما يخطر بالقلب معاني يقال مالي في الامر فكرة أي حاجة .**

**اصطلاحا : عمل عقلي مهمته فحص ما يدور من افكار وخواطر وصور بغية التواصل الى حلها من خلال التفكير في الخروج من مأزق معين .**

**فلسفيا : فكر او معنى عند افلاطون تفيد الماهية او اللا شيء بالذات المفارقة للمادة في المذهب التصوري .**

**اجرائيا : هي التأثيرات الفكرية والاجتماعية التي تطرأ على سلوك الطفل في البيت والشارع والمدرسة .**

## ثالثا : الرسوم المتحركة

**لغة :** جمع رسم وهو الآثر ومنه قولهم : رسمت الناقة اذا عدت عدوا شديدا حتى اثر مشيها في الارض من شدة الوطئ , وقيل : هو ما ليس له شخص من الآثار
وقيل : هو ما لصق بالارض منها و رسم الدار ما كان من آثارها لاصقا بالارض .

**اصطلاحا :** هي عبارة عن بث الحياة في الرسوم والمنحوتات والصور والدمى بفضل تعاقب عدد من الصور المت تالية في بعض الاشكال عن طريق عدد من الرسوم التي تمثل مراحل متعاقبة للحركة معتمدة على مبدأ تسجيل صورة بصورة .
وتعرف كذلك على انها عبارة عن فيلم سينمائي مؤلف من الرسوم او الاجسام كل منهما يختلف اختلافا طفيفا عن الرسم او الجسم الذي قبله , او الرسم او الجسم الذي بعده ويقوم بعملها المتخصصون من الرسامين والفنانين والمساعدين الذين يقومون بمهمة تصميم تفصيلية لأجزاء الحركة اوتحريك الاجسام حركة بعد حركة بشكل دقيق ومتتابع وبعد هذا يتم التصوير بواسطة كاميرا خاصة وبطريقة خاصة هي التصوير صورة صورة وفي النهاية تبدو للعين هذه الرسوم والاجسام وكأنها تتحرك عندما تتعرض على الشاشة .

**اجرائيا :** الرسوم المتحركة هي مجموعة من الصور والاشكال المرسومة والمتحركة ذات الموسيقى والالوان الجذابة تعرض عبر قنوات فضائية تتناول قصص وموضوعات مختلفة تحمل قيم متنوعة تأتي على شكل افلام او مسلسلات .

## رابعا : الطفل

**الطفل لغة : ان مفهوم الطفل لغة هو المولود مادام ناعما رخصا الولد حتى البلوغ وقد يستوي فيه المؤنث والمذكر وجمعه اطفال ويطلق لفظ الطفل على الصغير من كل شيء**

**اصطلاحا : ويعرف الطفل بأنه الصغير من كل مولود ذكرا أم انثى الذي لم يصل بعد الى مرحلة الحلم .**

**اجرائيا : الطفل كائن حي صغير التي تمتد فترته ما بين الرضاعة والمراهقة وهي المرحلة التي تتمحور حول الطفولة المتأخرة والمتوسطة بحيث تعتبر اول مرحلة يمر بها الطفل منذ ولادته في تكوين شخصيته وفترة النمو له بحيث هذه المرحلة يكتب فيها الطفل العادات والمهارات والاتجاهات والميول الفعلية والاجتماعية وهي فترة الاعتماد على الابوين خاصة بالنسبة لعلماء الاجتماع .**

مدرس المادة
أ.م. صلاح محمد

# الفصل الثاني

# الاطار النظري

## المبحث الاول :
## ماهية الفكر في السينما

## المبحث الثاني :
## الرسوم المتحركة _ النشأة والتطور

## المبحث الثالث :
## جمالية التوظيف الفكري للرسوم المتحركة

مدرس المادة

أ.م. صلاح محمد

# الفصل الثاني
# الاطار النظري

## المبحث الاول :
## ماهية الفكر في السينما :

الفكر عمل عقلي ناتج عن تفاعل ما بين المعلومات التي نتلقاها من خلال المدركات الحسية مع المعلومات المخزنة في الذاكرة طويلة الامد لدى الانسان عندما نستقبل مرسلة ما او علامة ما من خلال المدركات الحسية نقارنها مع ما لدينا من معارف سابقة حول الظاهرة موضع الملاحظة لتأكيد معارفنا السابقة او تعديلها او تركها بالمجمل .

واللغة اداة الفكر الاولى فعندما امتلك الانسان اللغة صار يحول معارفه بشكل علامات لا ارتباط بينها وبين الواقع سوى ارتباط اعتباطي وتداعي حر اتفاقي بين مجتمع معين مثلا كلمة (شجرة) لا ارتباط بينها وبين الشجرة في الواقع لذا اصبح الانسان يعبر عن افكاره ومشاعره وأراءه من خلال اللغة المجردة .

والسينما كما اللغة هي علامات تحيل الى اشياء وافكار غير ظاهر في الصورة أي ذات بعد الدلالي مركب مثلا اكسسوار صغير يمكن ان يولد افكار ومفاهيم في عقل المتلقي غير ظاهرة في الصورة ، كما لاحظنا هذا في فيلم عمر المختار لمصطفى العقاد فالنظارة التي حملها الطفل لها بعد فكري ابعد مما هو البعد الايقوني الظاهر في الصورة كذلك تم توليد مدلولات مركبة من خلال الربطات المونتاجية التي قام بها ايزنشتاين حين ربط لقطة العمال وهم يقتلون مع ثور يذبح .

يرى الكاتب محمد مزيان في العلاقة بين السينما والفلسفة اذا كانت الفلسفة تفكر من خلال المفهوم فالسينما تفكر من خلال الصورة المتحركة ذاتيًا وما يربط السينما والفلسفة ببعضهما البعض هو صورة الفكر .

ان صورة الفكر هي ما تلهم الفلسفة في إبداعها للمفاهيم أما السينما فهي تنشئ صورة الفكر وهي توضب الصورة ذلك أن مكونات الصورة السينمائية تتضمن التوضيب أصلاً .

---

محمد مزيان، علامات فلسفية، دولوز، فوكو، هايدجر...؛ فضاء آدم، طبعة 2015. ص: 47

**اذا نظرنا الى السينما من منظور سيميائي سنجد انها تتكون من علامات مرتبة في بنية نسقية معينة ، تولد مدلولات فكرية في عقل المتلقي كما تولد المتعة والعلامات بحسب بيرس هي ثلاث انوع بسب العلاقة ما بين الدل والمرجع .**

**1_ايقونية : اذا كانت علاقة تشابه ما بين الدال والمدلول مثلا صورة الشخص والشخص نفسه .**

**2_اشارية : تكون العلاقة علاقة سبب ونتيجة مثلا عند مشاهدة الدخان فهذا يشير الى وجود نار واصفرار الوجه علامة على المرض .**

**3_رمزية : أي لا توجد علاقة بين الدال والمرجع مثلا لا يوجد أي علاقة ما بين كلمة شجرة والشجرة الحقيقية .**

**والصورة تكون علاقتها ايقونية بشكل عام لكن لا يعني هذا ان الصورة لا يمكن ان تحمل مدلولات ابعد من المدلول الايقوني بالعكس بعض الاحيان تكون الصورة الايقونية ذات معنى ابعد من الظاهر مثلا صورة الحمامة هي صورة ايقونية لكن بنفس الوقت الحمامة تشير الى السلامة والمودة .**

**هذه العلامات غير خاصة بالوسيط السينمائي بل هي منتشرة في المجتمع مثلا علامة الصليب تشير الى صلب السيد المسيح وعلامة الهلال تشير الى الاسلام وعلامة النجمة السداسية تشير الى النبي داوود وهكذا .**

**لكن هناك علامات خاصة بالوسيط السينمائي وبعض الوسائط الفنية الاخرى مثلا استخدام الضوء والظل في الرسم الزيتي كما في السينما واستخدام السرد وتقنيات السرد في السينما والادب وكل هذه علامات ذات مدلولات فكرية تعتمد على معرفة المتلقي وثقافته لكي يفك شفرة ومعنى هذه الرسالة .**

---

بدرالدحاني , السينما والفلسفة من خطاب الفكر الى خطاب الصورة ، مجلة فكر الالكترونية :

فالسينما تسعى إلى خلق المفاهيم وتصويرها وبهذا المعنى يمكن للصورة ان تفكر وتبدع من خلال الجماليات التشكيلية التي تجعل منها منبع جذب للذائقة الفنية والجمالية قد نفهم من هذا الطرح ان الأبعاد الجمالية التي تخلقها السينما تجعل من المتلقي للفيلم أمام محطات تأملية تسودها المعطيات التغريبية حول الكيفية التي تشكلت بفعلها هذه الصورة السينمائية

ومن هذا المنطلق تتطَرح الأسئلة حول عمليات التشكيل المرتبطة بالصورة لنصير أمام معطى فلسفي بامتياز ألا وهو السؤال الذي يعد منبع الفلسفة والتفلسف .

والفكر كان احد اهم الركائز الاساسية الستة في الدراما الارسطية حيث كان يرى ان أي عمل درامي لابد ان يحتوى على العناصر التالية (الحبكة والشخصية و الفكرة واللغة والمرئيات المسرحية)

الفكرة عند ارسطو هي :

احدى الخاصتين الرئيسيتين التين يجب يمتلكهما الفاعل \ الشخصية وهاتين الخاصتين هما (الاخلاق و الفكر) بحسب ارسطو والفكر هو تصور احد الفاعلين للاشياء ويتم الكشف عنه من خلال انفعالاته , معتقداته , اقواله وطريقته في النقاش والجدال يظهر فكر الشخصية من خلال تفاعلها مع العالم المحيط بها من خلال افعالها وردود افعالها تجاه احداث معينة ومن خلال ارائها في مواضيع معينة

يرى الدكتور عبد الباسط سلمان ان قيمة كل عمل تكمن بالفكرة التي تحقق العمل اساسا فهناك فكرة وراء كل عمل والواقع ان كل التفاصيل التي تظهر في الفيلم انما هي بفعل الفكرة التي كانت وراء انتاج هذا الفيلم حيث ان الفكرة هي القاعدة التي يستند عليها الفيلم يمكن ان تكون تلك الفكرة واضحة منذ البداية ويمكن ان تتكون او تتشكل بعد مشاهدة كل مشاهد الفيلم كما يمكن ان تكون هناك افكار مباشرة و افكار غير مباشرة تعمل على مستوى لا وعي المتلقي مثلا موضوع الفيلم نهاية العالم لكن الذي سينقذ العامل هو جندي امريكي (هنا الموضوع الرئيس هو نهاية العالم لكن الموضوع الثانوي هو ترسيخ صورة الجندي الامريكي الخارق في ذهن المتلقي) .

وقد جاء تعريف الفكرة في قاموس مصطلحات الادب ونظرية الادب ان (الفكرة ليست الموضوع لكن هي التيمة المركزية للنص والتي يمكن ان توضع بشكل مباشر او غير مباشر مثلا في الفكرة في عطيل هي الغيرة) .

اجمالاً يمكن للسينما بوصفها فن سابع يضم الفنون الستة الأخرى ان تكون منطلق أساس للتمثل الفكري والفلسفي وذلك من خلال القضايا التي تناقشها في عمقها التصويري للأشياء دون اغفال في هذا الإطار،الجانب الإستتيقي للسينما .

اننا واثناء مشاهدتنا للشريط السينمائي نرى انفسنا ايضًا داخل الفيلم وهو ما يعني (المطابقة الذاتية) للخداعية وفي قوة طاغية لا نجدها عند فن آخر من الفنون وكأن آلة التصوير تتركز على عين المتفرج لحظة بلحظة لتضع أمامها الأحداث والأحوال والأماكن والتصرفات لتصبح (معه) في لحظة واحدة .

وبهذا يتولد خطاب الفكر من خلال خطاب الصورة أو بالأحرى تعمل السينما بواسطة جل التقنيات والآليات والجماليات على نقل خطاب الفكر الى خطاب الصورة وهذا ما يضفي الجمالية على الفن السينمائي الإستتيقا من جهة والفكر والإبستمولوجيا من جهة ثانية لتغدو العملية المُنتَجَة في العمل الفني (السينمائي) عملية تحويلية تقوم على أساس نقل خطاب الفكر إلى خطاب الصورة .
يجب ان لا ننسى ان السينما لا تقوم على اللغة الصورية فقط بل هناك عالم الحور والذي يلعب دور كبير في ايصال الافكار والمعلومات التي تعجز الصورة عن ايصالها والحوار في السينما يعتبر أداة تعبير ضمن عدة أدوات لأن السينما تعتمد أكثر ما تعتمد على التعبير بالصورة أولاً ثم الصوت ثانياً .

---

قاموس السرديات، مصدر سابق، ص200-
عبد الباسط سلمان، السيناريو والنص، الدار الجامعية للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، 2013، ص202-203.. ينظر
J.A. Cudddon, Penguin Dictionary of Literary Terms & Literary Theory , Penguin,1999, p913
كمال عيد، جماليات الفنون؛ الموسوعة الصغيرة 69، منشورات دار الجاحظ للنشر- بغداد، حزيران 1980 .ص 93

وقد نشأت السينما في عهدها الأول صامته ثم سرعان ما زادت نسبة التعبير بخروج الفيلم من عالم الصمت إلى عالم الكلام وعلى الرغم من أن ادخال الصوت على الفيلم أحدث ثورة في صناعة السينما تفوق في عظمتها إدخال كل من اللون والبعد الثالث وما إلى ذلك على الفيلم إلا أن الصوت أو الحوار يُعد أداة تعبير ليست أساسية كما يرى الدكتور حكمت البيضاني ان الحوار يمدنا بقدر هائل من المعلومات في اكثر الافلام علاوة على ذلك فأن للكلمات سحرا خاصا واثرا كبيرا في اثارة المخيلة التي تضيف صورا اخرى داخل الذهن تدعم الصور الفيلمية فالحوار في الفيلم مختلف عن أنواع الحوار الأخرىفي الرواية الطويلة والقصة القصيرة والمسرحية والتمثيلية الإذاعية فهو في الفيلم عامل مساعد أو مكمل لتوضيح اللقطة أو المشهد , ذلك أن الفيلم عبارة عن مجموعة من اللقطات والصور والمشاهد ولأن الصورة هي وسيلة كاتب السيناريو والمخرج للتعبير عن افكارهما ووجهتي نظرهما أو رؤيتيهما وكان لا بد أن الصورة أكبر قدر ممكن من أدوات التعبير والحوار هنا أداة من هذه الأدوات وعامل مساعد لتوضيح أو تفسير ما صعب إيضاحه لأن الحوار في الفيلم يتعاون مع باقي الوسائل الأخرى لإيضاح المعنى المطلوب ولتعميق الأثر الذي ينشده كاتب السيناريو .

ولا يعني ذلك أن الحوار في الفيلم ليست له أهمية ولكن تأتي أهميته في المرتبة الثانية بعد الصورة فالمؤلف المسرحي يستخدم الحوار من أجل تأكيد المشهد وإبرازه ولكن الحوار يبدو سائداً على كل هذه العناصر أما في السينما فالمؤلف يستخدم مع الحوار وسائل أخرى عديدة من وسائل التعبير السينمائي من أجل تأكيد المشهد وإبرازه ولا بد للحوار في الفيلم من أن ينبع من طبيعة الأحداث معبراً عن الغرض المطلوب إيضاحه موضحاً الشخصيات مؤكداً موقف الشخصيات من بعضها بعضاً، مساعداً على تطور الحدث ويتضمن الحوار في الفيلم لحظات صمت يكون التعبير خلالها بالصورة فقط أعمق وأشد تأثيراً .

---

كمال عيد، جماليات الفنون؛ الموسوعة الصغيرة 69، منشورات دار الجاحظ للنشر- بغداد، حزيران 1980 .ص 93

**ولا بد للحوار في الفيلم من أن ينبع من طبيعة الأحداث معبراً عن الغرض المطلوب إيضاحه موضحاً الشخصيات مؤكداً موقف الشخصيات من بعضها بعضاً مساعداً على تطور الحدث ويتضمن الحوار في الفيلم لحظات صمت يكون التعبير خلالها بالصورة فقط أعمق وأشد تأثيراً .**

**فالصمت لحظة من لحظات الكلام في الحوار وعلى المؤلف أن يكون مدركاً للحظات التي يجب ألاّ يكون فيها حوار ويختارها بدقة ويدرك لم فُضل الصمت هنا على الكلام أو لمِ فُضَل الكلام هنا على الصمت فكل لحظة يجب أن تحمل مغزاها وأن تعبر تعبيراً واضحاً عن المضمون وعلى هذا نجد أن الحوار في الفيلم جزءٍ من الكل لا معنى له بمفرده وقد يحدث أن تقرأ الحوار وحده في بعض المشاهد فلا ندرك مغزاه لأن الصورة تتعاون مع الكلمة تعاوناً وثيقاً لإعطاء الحوار معنى خاصاً للمكان ووضوح التعبير عن الموقف والحوار يعبّر عن شخصية قائلة ويبلورها كما يعبر عن الموقف ويجب أن يكون بسيطاً وسلساً حتى يفهمه ويتتبعه جميع الناس فالفيلم يشاهده الرجال والنساء والأطفال والمثقف والأمي فلابد لكل من هؤلاء أن يستوعب ما يجرى أمامه من حوار وليس معنى هذا أن يكون الحوار خالياً من أية قيمة ولكن المقصود هو أن يكون خالياً من أية تعقيدات في أسلوب الأداء أو الصياغة الأدبية وتحاول الاتجاهات الحديثة في السينما التخلص من قيود الحوار والاختصار منه على قدر الإمكان والاعتماد على الصورة فقط للتعبير عن الأبعاد المختلفة سواء للأحداث أو الشخصيات لأن الفيلم صورة قبل أي شئ وفي بعض الأفلام نجد مشاهد كاملة وكثيرة لا يتخللها أية جملة حوارية وهنا يعتمد كاتب السيناريو على الصورة فقط فيحاول أن يجعلها قادرة على إيصال المفهوم المطلوب إلى المشاهدين**

**ولمعرفة اهمية الفكر في السينما عليك ان تعرف ان اول شيء تبحث عنه اذا اردت صناعة فيلما او عملا سينماتوكرفيا هو الفكرة الفلسفية التى تريد ان ترسلها للمتلقي ويجب ان يبنى كل شيء في الفيلم حول تلك الفكرة الفلسفية لكي تشد اجزاء الفيلم مع بعضها البعض ولا تبقى مهلهلة .**

**اما عن تأثير السينما في الاذواق والافكار والثقافات فلا يحتاج هذا الامر الى افصاح لان تأثير السينما واضح في كل تفصيل من تفصيل حياتنا ملابسنا اكلاتنا تحليلنا للعالم وتفسيرنا له أحكامنا على وقائع و احداث معينه ويظهر هذا التأثير بشكل جلي في الافلام الوثائقية او في الافلام الدرامية التي تحاكي وقائع حقيقية فهي تغير وجهة نظرنا الى موضوع ما او شخص ما او فكرة ما .**

**ليست السينما مجرد فن للتسلية أو فرجة لا يراد من ورائها تحقيق مبدأ الغائية النفعية بل هي فن ينشد في أبعاده مقاربة لقضايا فكرية عميقة تسائل الفكر في ماهيته الوجودية والإبستمولوجية .**

**فالسينما باختصارهي خطاب للفكر يحول بجاذبية اخاذة إلى خطاب للصورة بواسطة عناصر التعبير السينمائي .**

---

**قاموس السرديات، مصدر سابق، ص200-**
**عبد الباسط سلمان، السيناريو والنص، الدار الجامعية للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، 2013، ص202-203.. ينظر**
**J.A. Cudddon, Penguin Dictionary of Literary Terms & Literary Theory , Penguin,1999, p913**
**ص92 كمال عيد، جماليات الفنون؛ الموسوعة الصغيرة 69، منشورات دار الجاحظ للنشر- بغداد، حزيران 1980**

## المبحث الثاني :

## الرسوم المتحركة \ المفهوم والنشأة والتطور

### مفهومها :

**ويقصد بها تلك البرامج التي تجسد افكارا ومعاني والتي تقوم على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الاطفال وتستخدم الاسلوب المحبب للاطفال لتقدم لهم في مشاهد متكاملة بالصورة المرسومة والحركة المقترنة بصوتها الدال على عمق المشاعر والاحاسيس عن طريق الحوار او التعليق سواء في شكل احاديث او الحان مثيرة وجميلة لتحقق تواصلا سلسا .**

**تلعب افلام الرسوم المتحركة دورا مهما في تكوين شخصية الطفل ورسم ملامح هذه الشخصية وهي تحتل مكانة خاصة في اعماقه لأنها تقدم له في قالب جميل كما تهفو اليه نفسه من عوالم ساحرة يحلم بها او قصص جذابة تدور احداثها في اجواء من الخيال خلال ذلك ينجذب الى هذه الرسوم ويرتبط بها وينتظر وقتها بفارغ الصبر .**

**فيمكن من خلال افلام الرسوم المتحركة تغيير سلوك الاطفال وعاداتهم وثقافاتهم وانماطهم السلوكية بشكل ايجابي او سلبي , فالطفل يرى في الرسوم المتحركة امتدادا لحياة اللعب واطلاق العنان للتخيل وسبب تعلق الاطفال لمثل هذه البرامج يرجع الى ما يتمتع به من مزايا متعددة فهو يجمع بين الصوت والصورة والحركة وله القدرة على جذب انتباه المشاهد كما انه يأخذ المشاهد في رحلة في عالم خصب بالمشاهد الخيالية احيانا والمليئة بالمتعة المتضمنة لبعض المعارف الثقافية والاجتماعية دون أي مجهود يذكر سوى تشغيل جهاز التلفزيون .**

---

**حنا داوود عزيز , واخرون (دس) (2003م) , الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة , الاسكندرية : منشأ المعارف**

**تسهم الرسوم المتحركة في تكوين وبناء شخصية الاطفال وذلك لأنها تقدم للطفل المعلومات على شكل قصص جذابة او حكايات مثيرة تجرى احداثها في الاماكن التي كان يتطلع اليها الطفل وتأتي جاذبية الرسوم المتحركة في حركتها الحية التي تستمد عناصرها من واقع الانسان والحيوان والنبات والتي تتميز في حرية التعبير .**

**والرسوم المتحركة لها اثر كبير في شخصية الطفل بأعتبارها اهم العناصر البيئية المنظمة التي تنقل المعلومات والمفاهيم والقيم بصورة متسلسلة وقصصية علما بأن الافلام المتحركة الكارتونية كلما كانت قصيرة كلما كان تأثيرها اشد واقوى حيث تشير الدراسات العلمية ان من بين كل عشرة ألاف طفل هناك خمس حالات لأطفال يقومون بتقمص شخصيات الكارتون وما يشاهدونه ويكون هؤلاء الاطفال من أسر لا تهتم بأبنائها ولا تحرص على متابعتهم حول ما يشاهدونه كوسيلة جيدة لأكسابهم المعلومة الصحيحة .**

**ونظرا للاثر الكبير الذي تتركه الرسوم المتحركة والتي يتعلق بالجوانب المعرفية والوجدانية والسلوكية للاطفال فأن دراسة أثر الرسوم المتحركة على اكساب الاطفال مفاهيم علمية ضرورة تربوية وحضارية أمر هام جدا .**

**ان تكوين المفاهيم العلمية لدى الاطفال وتنميتها هو من اهداف التدريس العامة في المرحلة التعليمية جميعها ويتطلب تدريس المفاهيم اسلوبا معينا مناسبا وسلامة التكوين الصحيح للمفاهيم العلمية عند الاطفال .**

---

**حنا داوود عزيز , واخرون (دس) (2003م) , الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة , الاسكندرية : منشأ المعارف**

**عيسى محمد الانصاري , (2005) المعلومات المتضمنة في برامج الاطفال بالتلفاز الكويتي دراسة تحليلية , مجلة العلوم التربوية والنفسية 46_47**

**تاريخ نشأة الرسوم المتحركة :**

**ترجع اولى محاولات تحريك الرسوم الى ثلاث مائة قرن مضت حين كان الانسان البدائي يرسم الحيوانات في اوضاع تعبر عن استعدادها للهجوم على الخصم والثيرات وهي تجري في فرار جماعي , اما بداية الرسوم المتحركة بالمفهوم الذي نعرفه فكان عام 1736م وهو عبارة عن رسوم لطواحين هواء في حالة دوران عام 1736م وكان سابقا لزمنه الى حد بعيد , اذ تم عرض اول فيلم سينمائي بعدها بأكثر من مائتي وخمسين عاما .**

**اما اول فيلم رسوم متحركة فقد صنعه فنان مجهول يعمل لدى (توماس اديسون) وذلك عام 1900 اذ رسم وجه متسول تطلق سيجارته سحائب دخان يتغير تكوينها من لقطة الى اخرى ومن ناحية اخرى فأن فيلم سينمائي يضاف اليه شريط صوت ضوئي كان فيلم رسوم متحركة تم انتاجه في عام 1922 بواسطة مهندسي معمل شركة "جنرال الكتريك" لذا يمكن القول بأن فيلم الرسوم المتحركة هو اصل الشكل الحديث للفيلم السينمائي .**

**وقد بدأت الرسوم المتحركة بشكلها الراهن مع بداية فن السينما ولعل والت ديزني هو اول من حول ذلك الفن الى صناعة متكاملة , اما في الوطن العربي فكانت مصر على وجه التحديد صاحبة التجربة الاقدم في ذلك الفن فلعل الكثيرين قد يصابون بالدهشة عند العلم بأن هذا الفن قد بدأ في مصر منذ 1935 على يد آخوان فرانكل والذين تمكنوا رغم محدودية امكانيتهم التقنية من انتاج العديد من الاعمال وترسيخ شخصية كارتونية مصرية بأسم "مشمش افندي" كما انهم نفذوا العديد من الخدع السينمائية التي تعد متقدمة للغاية مثل دمج الحركة الحية مع الرسوم المتحركة .**

---

**1_ ينظر : بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة , د . عليان عبدالله الحولي : 221**

**2_ ينظر : بحث اثر استخدام برامج رسوم متحركة علمية في تدريس العلوم , د . مأمون المومني و د . عدنان سالم دولات , نشر في مجلة جامعة دمشق , المجلد : 27 , العدد : 65**

**تطورها :**

**يرتبط تاريخ الرسوم المتحركة بتاريخ فن التاريخ السينمائي الذي ظهرت بوادره الاولى مع المحاولات التي قام بها عدد من التقنيين ابتدائا من القرن التاسع عشر مثل آلة العرض التي طورها "بلاكتون" ما بين 1828_1832 والمعرفة بأسم "فيناكيستوسكوب" الى جانب تقنية "ريمو" في العرض من خلال وضعه عام 1876 لآلة prascinoscope والتي تحتوي على اثنتي عشر مرآة عاكسة للرسوم المتحركة .**

**وقد تطور فن التحريك السينمائي ابتدائا من سنة 1906 عندما ادخل الكاريكاتوري الامريكي "جيمس ستوروس بلاكتون" والعامل لدى "استوديوهات اديسون" الخدع في رسومه المتحركة بمضاعفة المؤثرات الخارقة للعادة آنذاك وقد استعمل جيمس بلاكتون الطريقة نفسها في فيلمه المشهور "الفندق المسكون" سنة 1907 الذي شوهدت فيه اجسام مصنوعة من العجينة تتحرك من تلقاء نفسها دون الاستعانة بأي خيط وكانت تتحول عند الانتقال من لقطة الى اخرى .**

**كما انتج فيلما سنة 1909 وقد انتج اول فيلم Humorous phroses funy faces**

**وفي نفس السنة انتج فيلما اخر Amidwinter nightsdream وقد انتج اول فيلم من افلام الرسوم المتحركة من طرف بلاكتون عام 1907تحت عنوان "المراحل المضحكة للاشكال المسلية" ثم انتج في نفس السنة "الريشة الذهبية" لصالح مؤسسة اديسون ولقد تزامنت بدايات فن التحريك السينمائي في الولايات المتحدة الامريكية مع محاولات "اميل كوهل" في فرنسا لتحريك بعض الاشكال المرسومة والتي توجت بعرضه لفيلمه الاول بتاريخ 17\ اكتوبر 1908 بمسرح "جيمنار" بباريس وهو فيلم طوله 36 مترا ومدة عرضه دقيقة وسبع وخمسون ثانية تحت عنوان fantasmagorte ثم انتقل كوهل الى الولايات المتحدة الامريكية الى الولايات المتحدة الامريكية بطلب من احدى الشركات التي كانت بحاجة الى تقنيين حيث وجد الجو مناسب لممارسة فنه فأخرج مائة فيلم من افلام الرسوم المتحركة في الفترة الممتدة مابين 1908 و 1911 والتي مثلت قمة الابداع في هذا المجال .**

---

**رشيده بشيش , م س ذ , ص68**

وقد عرض اول فيلم من افلام الرسوم المتحركة على الجمهور من قبل ماكاي الذي عرض عام 1909 في مسرح نيويورك فيلم بعنوان "جيري الديناصور" والذي استغرق ثلاث سنوات في رسمه .

تلت هذه التطورات مرحلة جديدة للرسوم المتحركة فبعد سنة 1913 اسس كل من راؤول بوري و جون رودولف براي اولى الاستوديوهات الكبرى المنظمة وقد حددت بها مناهج منتظمة للانتاج واعتمدت اولى المسلسلات على شخصيات طريفه وشخصيات مقتبسة بعدها حصل تطور معتبر تمثل في استعمال اوراق السيليلوز وهي عبارة عن مادة صلبة وشفافة مصنوعة من مادة السيليلوز تصنع منها الافلام .

وفي عام1919خلقotto Mesmer و Potsullivon شخصية Le fix le chot

التي اصبحت في 1921 اول شخصية مرسومة مشهورة عالميا وكانت بمثابة نموذج لكل الشخصيات المتحركة الى غاية 1940.
وفي عام 1928 ادخل والت ديزني تقنية الضجيج لأول مرة في فيلم "ميكي ماوس" كما يعتبر صاحب اول فيلم مطول من خلال فيلمه "planche neige"الذي انتج عام 1937والذي كانت رسوماته مستوحاة من النماذج الحية من حيوانا وأناس كما تمكن ديزني من تحويل الرسوم المتحركة الى صناعة سينمائية بأتم معنى الكلمة وبهذا ظهر عدد من الشركات الضخمة المهمة بصناعة هذا النوع من الافلام وهي في معظمها امريكية امثال "بدا مونت" " لكوديينماير"فوكس كلومبيا " وغيرها وبالرغم من تعدد مؤسسات الانتاج الا ان مؤسسة والت ديزني بقيت هي المسيطرة بفعل تخصصها في انتاج الرسوم المتحركة وكافة انواع الافلام الموجهة للصغار وقد بقيت الرسوم المتحركة تعرض في قاعات السينما الى حين اختراع التلفزيون وتحوله الى وسيلة جماهيرية .
وبالنسبة للمنطقة العربية فقد بدأت الرسوم المتحركة فيها مع مطلع القرن العشرين ثم تطورت بظهور التلفزيون في مصر .

---

محمد بن عبدالرحمن العريفي , الرسوم المتحركة واثرها على عقيدة الناشئة , د ط , ص20

محمد معوض , دراسات في اعلام الطفل , م س ذ , ص58

**اثر افلام الرسوم المتحركة في تنشئة الطفل :**

**ان افلام الرسوم المتحركة تساعد على تطوير عقلية الطفل وتنشئته نفسيا واجتماعيا وذهنيا وتسهم في تنمية مهارات الطفل الاجتماعية وتحرك له الوعي الحسي والوجداني والثقافي مما يختزنه منها .**

**الرسوم المتحركة هي من اول العناصر التي يتعلم الطفل من خلالها وقد ظهرت الرسوم المتحركة في جميع وسائل الاعلام والميديا بأنواعها المرئي والمقروء فضلا عن الالعاب التلفزيونية او الدمى او الصور التي تنتشر على حقائب الاطفال المدرسية وكرساتهم واقلامهم وثيابهم وغيرها .**

***ايجابيات مشاهدة الرسوم المتحركة بالنسبة للاطفال :**

**1_ تنمي خيال الطفل وتغذي قدراته لأنها تنقله الى عالم جديد لم يخطر على باله .**

**2_ يتعلم الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة اساليب مبتكرة في التفكير .**

**3_ تعمل على تزويد الطفل بمعلومات ثقافية منتقاة وتسارع بالعملية التعليمية فبعض افلام الرسوم المتحركة تسلط الضوء على بيئات جغرافية معينة فيعطى الطفل معلومات وافية فيكسب الطفل معارف متقدمة في مرحلة مبكرة .**

**4_ تقدم الرسوم المتحركة للطفل لغة عربية فصيحة غالبا لا يجدها في المحيط الاسري تيسر له تصحيح النطق وتقويم اللسان وتجويد اللغة وتقدم له مفردات لغوية كما انها تعطيه طلاقة في الكلام فاللغة تسهم اسهاما غير مباشر في نمو الطفل المعرفي .**

***سلبيات مشاهدة الرسوم المتحركة بالنسبة للاطفال :**

**1_ خطر الرسوم المتحركة في التحصيل الدراسي قوي جدا لأن الطفل يفضي مدة طويلة من الزمن امام الشاشة يتفرج على الرسوم المتحركة فلا يستطيع التركيز ولا مذاكرة دروسه وانجاز واجباته المدرسية .**

**2_ تقليص درجة التفاعل بين افراد الاسرة فيتوقف الطفل من التخاطب مع اسرته ويساعد على تنمية العزلة الاجتماعية .**

---

**غيداء علي هارف , 2012**

**نور الهدى لوشن ,2005**

## المبحث الثالث :

### جمالية التوظيف الفكري للرسوم المتحركة :

يعتبر الغرض الاساسي للتعليم مساعدة الطلبة على مواجهة تحديات الحياة وربط العلم بحياة الطلبة والعمل على ايجاد بيئة سليمة علمياً وتقنياً ومجتمع قادر على الاستمرار والبقاء وذلك من خلال تزويد الطلبة بفرص عديدة لاكتشاف وفهم وتحليل وتقويم المشكلات من حولهم ونظراً للتطور التكنولوجي الذي طرأ في العصر الحديث فقد أثر في تغير متطلبات المجتمع وظروفه الاجتماعية والاقتصادية والثقافية والسياسية ولمواكبة هذه التطورات والتحولات السريعة في شتى مجالات الحياة عملت التربية سريعاً في تغيير وتطوير أهدافها وغاياتها التعليمية وكان لطرق التدريس نصيب من هذا التطور وإحدى هذه الطرق الرسوم المتحركة فهي إحدى الوسائل التعليمية البارزة التي تتميز بقدرتها على جذب الانتباه والتأثير في السلوك والاتجاهات .

ولا يخفى على الجميع ان الرسوم المتحركة بشخصياتها اصبحت جزءاً من ثقافتنا وقد ظهرت قنوات متخصصة تبث الرسوم الكرتونية على مدار اليوم .

ولعل من الملاحظ تعلق الأطفال ببرامج الرسوم الكارتونية المتحركة سواء كانت شخصياتها من عالم الانسان أو الحيوان او الجماد حيث ان لبرمجية الرسوم المتحركة فعالية إيجابية في زيادة تحصيل الطلبه .

---

إلينجتون,هنري :إنتاج المواد التعليمية (دليل للمعلمين والمدربين ).مكتبة الملك فهد ،النشر العربي،1422هـ .
الرسوم المتحركة ،موقع مومنت

**كما انها تساعد في تنمية اتجاهاتهم نحو تلك المادة وكشفت بعض الدراسات الى ان برمجية الرسوم المتحركة تؤثر بنسبة عالية في انقاص الوقت المخصص لعملية التعلم وتساهم بدرجة كبيرة في رفع الحس الفني والنقدي ورفع المهارات المعرفية وتعزيزها كما تؤثر في النمو المعرفي لدى المتعلمين .**

**وقد اكدت الدراسات على ان أفلام الرسوم المتحركة تحقق العديد من الاهداف عند استخدامها في التعليم ومن ذلك توضيح المعنى والتركيز على معلومة معينة بالإضافة الى أنها تحتل المركز الأول في الأساليب الفكرية المؤثرة على عقل المتعلم .**

**ومن مميزات الرسوم المتحركة انها تمثل الواقع المجرد الذي قد يصعب ادراكه بالحواس تمثيلاً حياً ملموساً ومن ثم تمكننا من عرض الظواهر والمفاهيم المجردة وغير الممكنة التصوير بصرياً بشكل يسهل فهمها، كما أنها تعتمد على الأفكار الخيالية التي تقرب الطلبه من فهم الواقع بصورة جذابة وغير تقليدية ويمكن اضافة الفكاهة إلى الحقيقة الجامدة وبساطة الإمكانات التي تجعل الرسوم المتحركة أداة طبيعية لمواضيع علمية فنية واجتماعية شيقة يقبل عليها الصغار والكبار وهي تستخدم في تيسير بعض الموضوعات الصعبة وعلاج مشكلة قد يعجز أسلوب آخر عن علاجها وتعد أداة مساعدة لشرح الظواهر المعقدة وتقدم للمتعلم أساساً مادياً للتفكير الإدراكي ولها جاذبية في عرض المعلومات حيث تترك أثراً لا يمحى من الأذهان وقد تربط بين النظرية والتطبيق .**

---

**إلينجتون,هنري :إنتاج المواد التعليمية (دليل للمعلمين والمدربين ).مكتبة الملك فهد ،النشر العربي،1422هـ .**
**الرسوم المتحركة ، موقع مومنت**

**مؤشرات الاطار النظري :**

**1_ اسهمت الرسوم المتحركة في التأثير في السلوك والعادات لدى الطفل وبشكل ايجابي وسلبي .**

**2_ الرسوم المتحركة وسيلة مهمة من وسائل التعليم لما تمتلكه من قدرات في جذب الانتباه .**

**3_ تعد الرسوم المتحركة من الوسائل المهمة في التوظيف الفكري لدى الاطفال .**

**4_ توظف افلام الرسوم المتحركة في توجيه الاطفال لسلوكيات معينة .**

**5_ تعتمد افلام الرسوم المتحركة على التقنيات الرقمية لتعميق الفعل الدرامي من حيث تجسيد الابعاد الاخرى صوريا وصوتيا .**

## الدراسات السابقة :

من خلال اطلاع الباحثة في المكتبات على اهم البحوث والدراسات عثرت الباحثة على بعض الدراسات التي اقتربت في جانب او جزء منها مع بحثنا الحالي , الا ان الاهداف ومنهجية البحث ونتائج تلك البحوث والفترات التي اختصت بها لا تتشابه مع اهداف ونتائج بحثنا الحالي ومن اهم تلك الدراسات :

اولا : دراسة (سامر طه سالم) جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في افلام الرسوم المتحركة , رسالة ماجستير جامعة بغداد , كلية الفنون الجميلة , 2020.

1_يهدف البحث الى الكشف عن كيفيات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي جماليا في افلام الرسوم المتحركة .

2_وقد تبلورت مشكلة بحثه في التساؤل الاتي :
كيفيات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي جماليا في افلام الرسوم المتحركة ؟

3_اختيار فيلم (Wall_E) عينة البحث

4_وقد تضمن الاطار النظري مبحثين :

المبحث الاول : المؤثرات الصوتية الرقمية

المبحث الثاني : البناء الدرامي لأفلام الرسوم المتحركة

5_ومن ابرز النتائج :

أ_شكل المؤثرات الصوتية الرقمية اضافة جمالية واضحة في افلام الرسوم المتحركة من خلال التعبير عن البيئة المكانية بتفاصيلها الدقيقة كافة كما ظهر في فيلم (وول_اي)
ب_ينتج المؤثر الصوتي الرقمي العديد من الصور الذهنية التي تمنح الاحداث في افلام الرسوم المتحركة بعد جمالي كما في فيلم (وول_اي)
ج_يتم توظيف المؤثر الصوتي الرقمي بشكل متزامن اذ ينبثق من داخل الصورة او بشكل غير مباشر اذ يأتي من خارج لمنح الصور بنية جمالية اكبر كما في فيلم (وول_اي) .

**ثانيا : دراسة (غادة احمد) اثر توظيف الرسوم المتحركة في تدريس وحدة السيرة النبوية على تحصيل طلبات الصف السادس الاساسي واتجاهاتهم نحو المادة .**
**رسالة ماجستير , كلية التربية , الجامعة الاسلامية بغزة , 2013 .**

**1_يهدف البحث للتعرف الى طبيعة الرسوم المتحركة الموظفة في تدريس وحدة السيرة النبوية للصف السادس الاساسي .**
**2_التعرف الى اثر توظيف الرسوم المتحركة على تحصيل طالبات الصف السادس واتجاهاتهم نحو المادة .**

**3_وقد تبلورت مشكلة البحث في التساؤل الاتي :**
**ما اثر توظيف الرسوم المتحركة في تدريس وحدة السيرة النبوية على تحصيل طالبات الصف السادس واتجاهاتهم نحو المادة ؟**

**4_وقد تضمن الاطار النظري ثلاثة مباحث :**

**المبحث الاول : الوسائط المتعددة (المفهوم , الاهمية , الخصائص)**

**المبحث الثاني : اثر الوسائط المتعددة في العملية التعليمية**

**المبحث الثالث : الرسوم المتحركة (لمحة تاريخية , المميزات)**

**5_ومن ابرز النتائج :**
**لا تحقق الرسوم المتحركة درجة من الفعالية (1.2) وفق معامل الكسب المعدل لبلاك زيادة في تحصيل طالبات صف السادس الاساسي في تدريس وحدة السيرة النبوية .**

**ثالثا : دراسة (دعاء صفاء عبدالعزيز) تمثلات القوى الفاعلة وبنائها الشكلي في افلام الرسوم المتحركة , رسالة ماجستير جامعة بغداد , كلية الفنون الجميلة , 2014 .**

**1_يهدف البحث الى الكشف على علاقة البنية الشكلية بتمثلات القوى الفاعلة في افلام الرسوم المتحركة .**

**2_وقد تبلورت مشكلة الدراسة في التساؤل الاتي :**

**ماهي خصائص البنية الشكلية ودورها في تمثل القوى الفاعلة داخل افلام الرسوم المتحركة؟**

**3_وتم اختيار فيلم (Up) عينة البحث**

**4_وقد تضمن الاطار النظري ثلاثة مباحث :**

**المبحث الاول : نشأة الرسوم المتحركة**

**المبحث الثاني : الخصائص الشكلية للقوى الفاعلة**

**المبحث الثالث : تمثلات القوى الفاعلة في افلام الرسوم المتحركة**

# الفصل الثالث

# اجراءات البحث

**منهج البحث**

**محتمع البحث**

**اداة البحث**

**عينة البحث**

**منهج البحث :**

**بغية الوصول إلى نتائج مرضية وبشكل علمي دقيق وجدت الباحثة ضرورة اعتماد المنهج الوصفي التحليلي الذي ينطوي على القراءة والمشاهدة وتحليل العينة وفق مؤشرات الاطار النظري .**

**مجتمع البحث :**

**يتمثل مجتمع البحث في مجاله النظري والتطبيقي في مجموعة الأفلام الكارتونية التي تتوافق تتوافق مع مجموعة المؤشرات التي تم الخروج بها من الإطار النظري بوصفها تمثيلا قصديا وقد كانت العينة الفيلم الكارتوني قطر الندى (الاميرة والاقزام السبعة) .**

**اداة البحث :**

**بعد استكمال الاطار النظري حددت الباحثة مجموعة من المؤشرات التي سيعتمدها البحث ادوات لتحليل العينة وعليه ستعتمد الباحثة على ما ورد من مؤئرات في الاطار النظري .**

**عينة البحث :**

**تمثلت عينة البحث بالفيلم الكارتوني قطر الندى (الاميرة والاقزام السبعة) للكاتب هاردكوفر سنة الانتاج 1993.**

**قطر الندى (الاميرة والاقزام السبعة)**

**الكاتب هاردكوفر**

**سنة الانتاج 1993**

## ملخص حكاية الفيلم

**في قديم الزمان كان هناك اميرة جميلة جدا اسمها "سنووايت" كانت تعيش في سعادة مع والدها الملك الطيب ووالدتها الملكة الرقيقة كانت ابنتهما الوحيدة فأغدقا عليها الحب والحنان وكانت كل طلباتها مستجابة إلا أن سعادتها لم تدم طويلا فقد دخلت القصر سيدة شريرة عملت في البداية مشرفة على القصر ثم خططت لقتل الملكة وبعد أن نجحت خطتها تمكنت من اقناع الملك بالزواج بها بحجة الاعتناء بابنته "سنووايت" وتدريجيا ملكت زمام الأمور في القصر فحبست الملك ثم قضت عليه وحولت الأميرة "سنووايت" إلى خادمة مهمتها الكنس والمسح والطهي .**
**وكانت الملكة الشريرة تملك مرآة سحرية إذا ما سألتها أي سؤال تجيبها على الفور وكان سؤالها الأوحد : من هي أجمل النساء في العالم ؟ وكان الرد دائما بأنها الأجمل، فتزداد غروراً وتكبراً وطغياناً إلى أن أتى يوم أجابتها فيه المرآة بأن أجمل نساء العالم هي الأميرة "سنووايت" وذلك بعد أن أحبها أحد الأمراء فالجمال وحده لا يكفي ويكمله الحب الذي لم يكن موجودا في حياة الملكة الشريرة وقلبها .**

**غضبت الملكة الشريرة غضبا شديدا وقررت التخلص من الأميرة الجميلة وطلبت من صياد القصر أن يأخذها في نزهة إلى الغابة ويقتلها هناك وأن يأتيها بقلبها حتى تتأكد من وفاتها لكن الصياد المخلص أبى أن يقتل الأميرة الجميلة ونصحها بالهروب بعيداً حتى لا تفتك بها الملكة الشريرة .**

هربت "سنووايت" إلى أعماق الغابة وهناك صادفت مجموعة من الحيوانات الأليفة دلتها على مكان تقضي فيه الليل وهو منزل يقطنه سبعة من الرجال الأقزام وعندما دخلته وجدت كل ما فيه من أثاث ومتاع بأحجام صغيرة فظنت في بادئ الأمر أن المنزل لأطفال ورجحت أنهم من الأيتام لكون المنزل يعلوه التراب والإهمال فأخذت الأميرة "سنو وايت" على عاتقها مهمة تنظيف المنزل، وساعدها في ذلك أصدقاؤها الحيوانات الأليفة .

وبعد عودة الأقزام السبعة من عملهم في منجم الأحجار الكريمة وجدوا الأميرة "سنووايت" جالسة في منزلهم بعد أن نظفته جيدا ورتبته بطريقة أضفت عليه جوا جميلا وقرروا أن تعيش معهم (إلا القزم غضبان) بعد أن وعدتهم بالاهتمام بأحوال المنزل من تنظيف وطهي وخلافه .

في هذا الوقت عادت الملكة الشريرة لتسأل المرآة السؤال نفسه الذي دأبت على سؤاله فأجابتها المرآة أن "سنووايت" مازالت الأجمل قاطعت الملكة الشريرة المرآة بغضب وقالت لها إن الأميرة ماتت لكن المرآة أجابتها بأن الأميرة "سنووايت" لم تمت وأن الصياد خدعها وقدم لها قلب خنزير بدلاً من قلب الأميرة .
استشاطت الملكة من الغيظ وقررت أن تقتل الأميرة بنفسها ودلها مكرها على استخدام السحر هذه المرة لقتلها فحولت نفسها إلى سيدة عجوز دميمة شمطاء حتى لا تتعرف عليها الأميرة وتنكرت في شكل بائعة تفاح وانتظرت حتى ذهاب الأقزام الى العمل لتختلي بالأميرة بياض الثلج وتحاول إيهامها بأن معها تفاحة الأحلام فإذا ما تمنى إنسان أمنية وقضم قضمة من هذه التفاحة فستتحقق له أمنيته .
وكانت التفاحة مسحورة فمن يقضمها يفارق الحياة مؤقتاً ولا يعيده إليها إلا عند لقاء من تتزوج به وقضمت الأميرة التفاحة وعندما سقطت من دون حراك على الأرض شعرت الملكة أنها انتصرت عليها وتركتها لمصيرها .

**وأثناء محاولتها العودة إلى القصر هاجمها الأقزام السبعة بعد أن قادتهم الحيوانات الأليفة إليها وأثناء محاولتها قتل الأقزام سقطت الملكة الشريرة عن قمة أحد الجبال لتموت في الحال .**

**وعاد الأقزام إلى الأميرة "سنوواىت" وقد علاهم الحزن والأسى من فراقها ولم يستطيعوا تحمل دفنها فأقاموا لها تابوتاً زجاجياً حتى يأتي شريك حياتها ويفيقها من الغيبوبة ويحملها على صهوة حصانه إلى قصره الكبير .**
**ومرت الأيام والأميرة ترقد في تابوتها الزجاجي حتى جاء يوم كان فيه أمير احدى الممالك يتجول في الغابة ووصل إلى بيت الأقزام وهناك رأى الاميرة الجميلة نائمة في تابوتها الزجاجي فوقع في حبها فوراً وأمر بحملها إلى القصر واثناء سيرهم تعثر الموكب بحجارة الطريق وسقط التابوت أرضا فسارع الامير ليحمل الأميرة فسقطت قطعة التفاح من فمها وأخذت تتحرك وعادت إلى الحياة ففرح الجميع بذلك وعاشت بسعادة بعد زواجها من الأمير وعم الخير المملكة بعيداً عن الشر .**

# الفصل الرابع

## تحليل العينة

تمثلت في المضمون التربوي الاجتماعي ومنها القيم التربوية التعاون، وتنمية الروح الجماعية وأيضا تأشير قيمة حب وإتقان العمل من خلال المضمون التربوي العملي إذ ظهر في المشهد الأول بالإشارة إلى ظهور قطر الندى وهي تقوم باعمال البيت وهي سعيدة تم تأشير القيمة اللونية وتأثيرها من خلال قيمتي التذوق والحكم الجمالي أيضا وبالمشاركة مع شخصيات الاقزام السبعة إذ اقترح عليهم الاميرة القيام برحلة إلى الغابة لمشاهدة الأشجار وأنواعها في الواقع وهذه دعوة إلى التعلم عن طريق الرحلات كونها من الطرق التي تسهم في توسيع المدركات الحسية للطفل لأنها تسهم في توظيف حواسه عبر التعليم بالشكل الأمثل مما اشر الينا ظهور مجموعة من المضامين وهي المضمون التربوي المعرفي إذ أشرت قيم العلم وتنمية الذكاء والقدرات العقلية وعند انتقالنا إلى المشهد الذي جرت أحداثه في الغابة وفيها المتنزه إذ يركز المخرج هنا في معالجته للمكان بالتركيز على الالوان من خلال الأشجار والمناظر الخلابة التي بإمكانها جذب انتباه الطفل وجعله يستمتع بذلك من خلال اللقطات التي تدل على قيامهم باللعب والاستمتاع بالنزهات الى الغابات مما يؤشر لنا ظهور المضمون التربوي الترويحي من خلال تأشير قيم اللعب أيضا ظهور القيمة التربوية السعادة والفرح ضمن المضمون التربوي تكامل الشخصية بعد ذلك تبدأ (قطر الندى) بيومها الجديد وهي متفائلة سعيدة .

إن أحداث هذه القصة الشيقة التي وجهت إلى الأطفال تحمل في محتواها الكثير من المضامين التربوية من خلال تصرف (الاقزام السبعة) بمساعدتهم قطر الندى للتخلص من سحر الساحرة وذلك خلال القيم التربوية محبة الناس الآخرين والتعاون وحب العطاء والإيثار وأيضا المضمون التربوي العملي الذي وضحت فيه القيمة التربوية حب الاصدقاء والمثابرة وعند ظهور الامير للقاء بقطر الندى التي وجدها نائمة .

وأيضا من خلال مساعدته الآخرين والتخلص من سحر الساحرة فقد اشار ألينا المضمون التربوي الروحي والأخلاقي من خلال قيم التمسك بالأخلاق والالتزام بالتعاون والقيم التربوية إذ أنها قد حازت على النصيب الأكبر في الخطاب التعبيري الموجه للأطفال إذ استطاع المخرج أن يوظفها في هذه الحلقة من الفيلم الذي دل على نضج أفكار مخرج الفيلم الذي ركز على غرسها في مضمون المسلسل إذ استطاع أن يوظفها بصيغ متعددة منها استخدامه القصة المصورة التي أيضا بالإمكان استخدامها من قبل معلمي هذه الفئة العمرية كوسيلة للتعليم الأمثل من خلال الأسلوب القصصي المتزامن مع عرض المصورات بالالوان التي تحمل مضمونه لأنها تساعد على اكتساب الطفل للمعلومة والمضمون التربوي بالشكل الأفضل أما في المشهد الآخر الذي تناول ذهاب الأقزام إلى بيت الاميرة لكي يقوموا باتقاذها هنا نجد في هذه المعالجة التركيز على المضمون التربوي من خلال غرز قيم التعاون والتخلص من الشر بالخير حيث يؤكد المخرج على كيفية تنمية الانطباع الحسي البصري لتعامل الطفل مع الخامات المختلفة التي تظهر في بيئته أيضا تؤكد الباحثة على مسالة في غاية الأهمية على الرغم من أن الفيلم قد اعتمد على ذات الشخصيات مع احادية في الموضوع والمعالجة الصورية في سرد الحدث للأطفال لتضمينه المضامين التربوية في سياق السرد الصورة إذ اقترب أسلوب المعالجة الإخراجية من الفيلم التعليمي إذ تناولت موضوعة وبذلك حاول ان يعطي فكرة بسيطة عن موضوعة النباتات فرد وعلاقته بالمجتمع المحيط به بما يتلائم مع أدراك وفهم الأطفال .

إن المعالجة الإخراجية للدخول في الموضوع قد تميزت بموضوعية وانسيابية وتدفق في ضخ الأفكار التربوية والتعليمية بذكاء عالي إذ نجد المخرج قد اوجد مبررا للدخول إلى عالم النباتات (عالم ملون) من خلال قطر الندى والاقزام السبعة الذي أثيرت حولها كما أسلفنا التساؤلات بين الشخصيات أيضا استطاع أن يضفي شيئا من السلاسة والبساطة والبساطة في عرض الموضوع من خلال انتقال هذه الشخصيات إلى الغابة للبحث عن شيء يخلص الاميرة من رقدتها بسبب سحر الساحرة وهنا استخدمت في المعالجة السردية تضمن السرد حكاية داخل حكاية من خلال عملية الروي على لسان راوي يبدأ منذ بداية الفيلم بسرد القصة .

**وبالتالي يمكن أن نستنتج أن الحكاية الأولى قد شكلت تمهيدا أو استهلالا للحكاية الثانية التي تضمنت العبر أو الفكرة الرئيسة التي أراد المخرج إيصال مضمونها إلى الأطفال إلى جانب ذلك فان أجواء المرح المتمثلة بالرقصات التي تؤديها قطر الندى والاقزام السبعة عنصر جذب وتشويق بالنسبة للأطفال أما كلمات الأغاني فهي أشبه بالتعليق ترفد إلى جانب الصورة ومعلومات ونصائح تربوية**

**وقد ادت الكاميرات الافتراضية عملها كاملا من حيث تصوير كافة مشاهد العملين وقد حاكت بذلك الكاميرات الحقيقية وظيفةً واداءاً من خلال الاختيار الدقيق لاطوال العدسات البؤرية وحركة الكاميرات اذ تم اختيار الحركات المتاحة لتنويعات المشاهد بصريا اضافة الى الدور التعبيري لكل من تلك الحركات والتي اغنت السرد الفلمي بشحنات تعبيرية واضحة على الرغم من ان حكاية العاب لم تستخدم فيه امكانيات الكاميرات الافتراضية الكبيرة والتي تشتمل بالتجوال في المناطق والمنافذ الدقيقة داخل ثنايا موجودات المشهد وذلك لعدم الحاجة الى مثل تلك الحركة في سياق الحكاية والتعبير عنها غير ان المخرج استخدم حركة طيران الكاميرا وهي حركة تمتاز بها الكاميرات الافتراضية وخصوصا الكاميرات الهدف التي تختص بتصوير الشخصية ومصاحبتها بشكل متحرك في المشاهد التي قام بها الاقزام السبعة لانقاذ قطر الندى.**

**وقد اسهمت المؤثرات الثلاثية الابعاد والدقيقة الحجم التي كونت مجموعة من المؤثرات الخاصة في العمل في اداء دور وظيفي اغنى السرد وعزز البناء الجمالي والشكلي له وفي جانب التحريك فقد تم تحريك جميع عناصر المشهد من شخصيات وكاميرات واضاءة واكسسوارات متحركة في (قطر الندى والاقزام السبعة) .**

**وفق الاسس العامة للتحريك في افلام الرسوم المتحركة وقد كانت تقنيات الحاسوب في مجال الحركة واضحة جدا من حيث سلاسة وانسيابية الحركة خصوصا ان هذا العمل ورغم المسحة الفنتازية السائدة عليه قد حاول مخرجه ان تكتسب شخصياته ومن خلال حركتها اكبر قدر من الواقعية او بالاقل الاشارة الى حركات موجودة في الواقع على اقل تقدير**

**اما في العمل الثاني فقد عمل التحريك هو الاخر وفق المبادئ حركة في الرسوم المتحركة الا ان الشخصيات قد تم تحريكها بطريقة مطابقة لحركة الشخصيات في الواقع وذلك بنسخ حركات بشرية واسقاطها على حركة للشخصيات مما اعطى للشخصية المزيد من الواقعية كما عبرت الحركة عن ابعاد درامية ودلالية .**

**اسباب اختيار العينة :**

**1_تنطبق عليها مؤشرات البحث**

**2_فوزها بجوائزعالمية**

**3_حققت مشاهدات واسعة**

# الفصل الخامس

## النتائج , التوصيات , المقترحات

**النتائج :**

**1_ان الفن بصفة عامة والرسوم المتحركة بصفة خاصة لها اهداف سامية وغايات جليلة ذلك انه يسهم في تربية الاطفال وغرس العقيدة الصحيحة والقيم النبيلة والاخلاق الفاضلة في نفوسهم وتقويم السلوكيات والافعال التي تصدر عنهم .**

**2_ان قضية الرسوم المتحركة واثرها على الطفل رغم ما وقفت عليه من تحذيرات من عدد من المهتمين بالطفولة غير ان هذه القضية ورغم عظم متعلقها لم تطرح بصورة تلائم وتساوي مستوى الخطر المتعلق بأطفالنا .**

**3_ان من اسباب تأثير الرسوم المتحركة على اطفالنا التقصير في جانب الحوار مع الاطفال وهذا مطلب نفسي ينبغي العناية بتحقيقه للوقوف على ماهية افكار اطفالنا واصلاح الخلل بأستمرار .**

**التوصيات :**

**من خلال النتائج التي توصلت اليها الباحثة وفي اطار تأثير الرسوم المتحركة على شخصية الطفل هناك بعض التوصيات :**

**1_توظيف الرسوم المتحركة في المجالات التربوية بطريقة مدروسة .**

**2_التركيز على انتقاء برامج الاطفال التي تحاكي الصفة الايجابية والتي تدل على التعاون والتسامح بين الاطفال والتوجيه الى سلوكيات حسنة .**

**3_اطلاق حرية الصغار في التعبير عن افكارهم وارائهم واكتشاف مواهبهم وتنميتها وذلك بمشاركتهم في المواد الاعلامية التي تتوجه اليهم .**

**المقترحات :**

**تقترح الباحثة بما يأتي :**

**دعم الرسوم المتحركة العربية وذلك عن طريق تحفيز شركات الانتاج على انتاج رسوم متحركة عربية لأن وطننا العربي ينقصه هذه البرامج فيمكن من خلال افلام الرسوم المتحركة تغيير سلوك الاطفال وعاداتهم وثقافاتهم وانمطاهم السلوكية بشكل ايجابي او سلبي .**

# قائمة المصادر


1_محمد مزيان , علامات فلسفية , دولوز , فوكو , فضاء ادم , 2015 , ص47

2_بدر الدحاني , السينما والفلسفة من خطاب الفكر الى خطاب الصورة , مجلة الفكر الالكترونية

3_كمال عيد , جماليات الفنون , الموسوعة الصغيرة 69 , منشورات دار الجاحظ بغداد_حزيران 1980 , ص93

4_حنا داوود عزز واخرون , (د,س) 2003م , الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة الاسكندرية , منشأ المعارف

5_ينظر , بحث القيم المتضمنة في افلام الرسوم المتحركة , د.علياء عبدالله الحولي 221

6_هنري الينجتون , انتاج المواد التعليمية (دليل للمعلمين والمدربين) مكتبة الملك فهد النشر العربي للرسوم المتحركة , 1422هـ

7_محمد بن عبدالرحمن العريفي , الرسوم المتحركة واثرها على عقيدة الناشئة د.ط , ص20