OPEN ACCESS
Crossref DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1131

البناء الدرامي لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة

شيماء سعدي محمود[1]

Al-Academy Journal-Issue 109 ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
Date of receipt: 7/2/2023 Date of acceptance: 9/3/2023 Date of publication: 15/9/2023

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

الملخص:

نظرا لأهمية ظاهرة التنمر وانتشارها في نتاجات افلام الرسوم المتحركة وما ينتج عنه من اثر عليهم وسيادة عدد كبير من القنوات الفضائية والتي تحاكي مختلف المراحل العمرية ولكلا الجنسين، ومن هنا انبرى للباحثة موضوع يلامس اغلب معطيات المبنى الحكائي الدرامي والتي اصبحت تأخذ حيزا واسعا من سلوك المتلقين الا وهي التنمر على الاخرين وتقليدهم لشخصيات مستوحاة من أفلام الرسوم المتحركة بسلوك عدواني يظهر عندهم عن طريق فرض سلطته بالقوة على من هو اضعف منه وبأساليب متعددة تقع ضمن مفهوم التنمر، واهتمام معظم القنوات الفضائية بهذا النمط من الإنتاج الذي يحاكي الفئات العمرية المختلفة، يأتي هذا البحث كمحاولة علمية تسعى من خلالها الباحثة إلى الإلمام بموضوع البناء الدرامي لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة والدراما المجسدة في مشاهدها عبر تحليل مشاهد من عينات مختلفة بغية الكشف عنها. وبناءا على ما تقدم أن البحث يتناول جانبا مهما من جوانب العملية الإبداعية في الانتاج الموجه عبر الرسوم المتحركة، عبر عناصر اللغة السينمائية وذلك بالتعرف على معطياتها التعبيرية والدلالية، إذ سيركز البحث على تحليل عينات من الرسوم المتحركة من اجل الكشف عن مشاهد التنمر، وكل ما تتضمنه من أداء وظيفي.

الكلمات المفتاحية: البناء الدرامي، المشاهد، التنمر، الرسوم المتحركة.

مشكلة البحث:

نظرا لأهمية موضوع التنمر في نتاجات افلام الرسوم المتحركة وما ينتج عنها من اثر عليهم وسيادة عدد كبير من القنوات الفضائية والتي تحاكي مختلف المواضيع ولكلا الجنسين، حيث ان هناك اهتمام كبير بهذا الموضوع والذي اخذ يشغل حيزا كبيرا من الاهتمام كونه عد ظاهرة سلبية في المجتمع، اذ يشكل اهتمام الجميع بأفلام الرسوم المتحركة عبر المشاهدة في القنوات الفضائية ومواقع التواصل الاجتماعي وشبكة الأنترنيت وما تنتجه من دلالات تعبيرية عبر التكنولوجيا الرقمية وغيرها حيث اصبحت متسيدة الواقع ومركز اهتمام المتلقي مؤثرة على الانماط السلوكية سواء اكانت بالسلب او الا يجاب ومنها ظاهرة التنمر وبكل اشكاله، والمجسدة بالصورة والصوت والاداء وبتجاوز حدود الزمان والمكان ومن هنا انبرى للباحثة موضوع يلامس اغلب المتلقين ومن خلال تجربتها الشخصية في التعليم بظاهرة اصبحت تأخذ حيزا واسعا

[1] طالبة دراسات عليا/كلية الفنون الجميلة/ جامعة بغداد/ shaimaaljadel76@gmail.com

من السلوك الا وهي التنمر على الاخرين وتقليدهم لشخصيات مستوحاة من أفلام الرسوم المتحركة بسلوك عدواني يظهر عند المتلقي عن طريق فرض سلطته بالقوة على من هو اضعف منه وبأساليب متعددة تقع ضمن مفهوم التنمر، حيث يعد مضمون الصورة المتحركة حيث تكون مرآة عاكسة لإيصال المضمون الفكري والتعبيري وهي من اهم واغنى النتاجات في العلم والتعلم واهتمام معظم القنوات الفضائية بهذا النمط من الإنتاج الذي يحاكي الفئات العمرية المختلفة للأطفال، يأتي هذا البحث كمحاولة علمية يسعى من خلالها الباحث إلى الإلمام بموضوع البناء الدرامي لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة والدراما المجسدة عبر ها وأفلام السينما عبر تحليل مشاهد من عينات مختلفة بغية الكشف عنها. والتي من خلالها نستطيع أن نؤكد المعاني والأفكار وعليه تنطلق دراستنا هذه من السؤال الآتي: **ماهي خصوصية البنية الدرامية لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة ؟**

أهمية البحث: تكمن أهمية البحث في الدور الكبير الذي يلعبه الخطاب الصوري الموجه للمتلقي، ومدى تأثيره الجمالي على بناء ونمو وتطور شخصيته في مختلف مستوياتها وجوانب عديدة أخرى.

أهداف البحث: يهدف البحث إلى: الكشف عن الأبعاد والمرتكزات الدرامية لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة.

حدود البحث: موضوعياً: دراسة البناء الدرامي لمشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة في نماذج مختلفة لنتاجات افلام الرسوم المتحركة المبثوثة على قنوات البث الفضائي. **مكانياً:** الولايات المتحدة الامريكية، **زمانياً:** 1992.

خامساً: تحديد المصطلحات:

التنمر: "هو ظاهرة عامة يمارسها الافراد بأساليب متعددة ومتنوعة وهو موجود لدى افراد الجنس البشري بأشكال مختلفة وبدرجات متفاوتة، ويظهر عندما تتوفر الظروف المناسبة له" (Abu Al-Diyar, 2012, p. 17)

تعريف الباحث الاجرائي : وهو نوع من انواع الاستئثار بالفردية عبر ممارسة العنف ضد الاخرين جسديا او لفظيا بقصد الايذاء والاساءة للآخرين وما يتم تجسيده عبر الرسوم المتحركة من تلك الأفعال دراميا

الرسوم المتحركة: " نوع من الافلام يتكون من عدد كبير جدا من الرسوم، يتم تصوير الرسم الواحد منها على حدة أي صورة، اطارا بعد اطار ويختلف كل اطار عن سابقه اخلافا طفيفا، بحيث يعطي ايحاءا بالحركة عندما يتم تشغيل هذه الرسوم بسرعة كبيرة" (Al-Bishlawy, 2005, p. 18).

ويتبنى الباحثة تعريف البشلاوي كمفهوم للرسوم المتحركة كونه يتو افق مع معطيات البحث .

البناء الدرامي: "يشير هذا المصطلح الى كيان عضوي متكامل من مجموعة العناصر التي يؤدي كل منها وظيفة تعتبر اساسية في دفع حبكة الفيلم وتطور الموضوع السينمائي والوصول به الى النهاية" (Al-Bishlawy, 2005, p. 69)

تعريف الباحث الاجرائي البناء الدرامي: هي عملية تخليق متكاملة لابتكار بنية درامية تعتمد معطيات عناصر الصورة المتحركة لإنتاج دلالات فكرية عبر توظيفها عبر الرسوم المتحركة في دراما الرسوم المتحركة بتعبيرية تحاكي احداث ووقائع وظواهر.

الإطار النظري:

المبحث الاول: التنمر من السلوك الى الظاهرة:

تلامس حياة المجتمعات منظومات معيشية متعددة تترك الاثر الواضح على الافراد وبنى المجتمع عبر عادات وسلوكيات وتقاليد في موروث اخلاقي وتربوي يختلف من مكان الى آخر ومن زمان الى آخر، خلال تطبيقات تكون تلقائية ومتوارثة لتنظيم الحياة وأفقها بضمان تكافل العيش بين افرادها ضمن تلك المنظومات القيمية لتكون اساسا لسير نهج الحياة وديمومة العلاقة بين افراده وسلامته، ومن القواعد الاساسية لبناء المجتمعات ودرعها الواقي هي الاخلاق فهي مرآة عاكسة لثقافات الافراد والمجتمعات ولا يحدث أي تطور او حداثة او سلم لأي منهما الا بوجود سيادة واحترام لتطبيقات المنظومة الاخلاقية، فالسلوك يعد دلالة على محور هام للفرد وما يحيط به عبر تفاعل بينهما سواء كانت بين الافراد او بين المجتمعات، حيث يعد استجابات لمرجعيات فكرية وعقلية ومعرفية في ردود افعال مجسدة بالهيئة والمحتوى عبر مؤثرات خارجية وداخلية تنتج بيئات ومؤثرات متعددة ومع بيان آليات الاستدراك والاستجابة للمثيرات من شتى الانواع فيعد " السلوك تفكير او عمل يقوم به المخلوق ويتجه به وجهة معينة قد توصله الى هدف او تقربه منه، وقد يكون السلوك متجسدا جديدا باعتباره حدث في تلك الفترة لأول مرة من قبل الشخص، وقد يكون سلوكا مكررا معاد بصورة تكاد تكون صورة طبق الاصل او مقاربة عما سبقها" (Al-Dabbagh, 1986, p. 31) وعادة ما يتأثر النمط السلوكي بمجموعة المثيرات التي تكون حوله فيؤثر بها ويتأثر بها وبالتالي نتيجة لذلك تظهر ردود افعال واستجابات مختلفة لعوامل وظروف ملازمة او طارئة، حيث يعد من متفرعات العلوم الانسانية بدراسة السلوك من جميع مظاهره المضمرة والظاهرة اسواء كانت بالسلب او الايجاب، فيعد دلالة تعبيرية تفاعلية لاستجابات عبر الادراك والتعبير اللفظي واللغوي والرمزي والجسماني في تدفق بنائي يعتمد محاور متعددة تكون اهم مرتكزاتها الجوانب المعرفية والمستوى الثقافي والتعليمي للفرد والقدرة على التجاوب مع مدخلات ومخرجات تلك الجوانب وتطبيقها ضمن المجموعة الواحدة او خارجها وفقا لبنيته، فيما يمثل المحور الآخر بالجاب الحركي وهي الاستجابات السلوكية الجسدية الصادرة عن الفرد عند تعرضه لمثيرات ينتج عنها ردود افعال جسدية، فيما يمثل الجانب الانفعالي هي القدرة على الاستجابة للمشاعر والاحاسيس الوجدانية والعاطفية والانفعالية ضمن محددات سلوك الفرد بالتجاور مع مثيرات الطرف الخارجي.

ولا بد من الاشارة الى ان المجتمعات تضع اسس وقواعد لأنماط السلوك السائد ضمنها وفقا لقواعد روحية واجتماعية في معايير مقبولة من افراده، والهادفة الى تشذيب فهم العقل الانساني وفقا لتلك المرجعيات، والذي يعد ملازما للإنسان في استجاباته وبيان علاقته مع البيئة المحيطة به. اذ يشمل هذا الوصف جميع الاجناس والفئات العمرية للإنسان بل في بعض الاحيان يتجاوز الانسانية الى عالم الحيوان في ردود افعال لا ترتبط بالعقل وانما بالغريزة وحاجاتها فالنظرية السلوكية "هي ان تنظر للأنماط السلوكية

للأفراد لأنشاء وجود فوارق داخلية للفرد وانما تكون ناتجه بسبب المنبهات الحسية والحركية التي تؤسس الى تحريك الافعال مما ينتج عنها انماط سلوكية متعددة" (Hassan, 1994, p. 24).

وقد يحدث الادراك الجمالي بشكل مباشر أي عند مواجهة المتذوق للشكل وهذا لا يعني ان "الشكل خال من المضمون غير ان المضمون تجسد في صيغ شكلية واضحة ومباشرة اذ ينشا تصور ذهني يحول العناصر الشكلية الى مضمون ذاتي مرتبط ببنية العمل الفني" (Jassim, 2014, p. 34)، من خلال استعراض درامي للعلاقات بين الذات وعالمه الخارجي عبر استجابات سلوكية تجسدها الدراما من خلال المشاهدة والتطبيق والملاحظة وفقا للمثيرات الداخلية والخارجية المختلفة ومنها ما يكتسبه الفرد وبنائه الفكري وقدرته على الاستجابة او الرفض لتلك المثيرات والتي ترافقت مع قدرات التطور العلمي الحاصل والذي عبره ابتكر معززات سلوكية مستحدثة فالدراما هي "تتكون من عناصر جوهرية في حكاية تصاغ في شكل حدثي لا سردي وفي كلام له خصائص معينة ويؤديها ممثلون امام جمهور" (Hamada, 1971, p. 143)،وتعد من اهم وسائل التعبير والتي تنعكس بالإيجاب او السلب على المشاهد عبر السلوكيات الموظفة عبرها حكائيا في تقديم اعمال فنية لملامسات المجتمع من توعية وتثقيف وارشاد مع التعرض لمشكلات المجتمع والواقع الاجتماعي عبر القيم والسلوكيات كجزء اساس من لبنات المجتمع في رسالة درامية مباشرة الى المشاهد والتي تعد من وسائل التأثير الهامة والتي تخاطب الحواس بالصوت والصورة فتؤدي دورا هاما في القناعات والرؤى والافكار والمتغيرات التي تحاكي انماط السلوك.

فيما يمثل التنمر الجنسي وهو الاعتداء الحاصل على جنس المتنمر عليه او ملامحه او عوقه او جسده او نشاطه الجنسي ويتفرع هذا النوع من التنمر ايضا الى لفظي وجسدي وعاطفي حيث يشمل "الملامسة غير اللائقة والتهديد او المضايقة الجنسية بالكلام" (Nadia, 2014, p. 37)، وقد يحدث بناءا على ميول جنسية وانحرافات تطبق بالقوة على الاخر كوسيلة ضغط قد تكون بين نفس الجنس او باختلاف الجنس عن طريق ما ذكر سابقا ومنها عن طريق الملامسة المباشرة بأفعال منافية للطبيعي والتعدي الجنسي واللمس غير اللائق بل يصل حتى الاغتصاب وقد تكون مضايقات فوق المألوف وفي احيان اخرى تكون مبطنة تؤدي الى تشجيع الاخرين على ايذاء الضحية والايغال بالتنمر واللفظي منها بأطلاق تسميات وكلمات بذيئة وصفات وسلوكيات خطرة ترتبط بالمتنمر لوجود حالة نفسية بحاجة الى علاج حيث يتملكه الشعور بالقوة على الاخر وتوليد الاثارة امام الجميع وبسلوكيات تثير المخاطر من التنمر الجنسي فهو "استخدام اساءة جنسية ومناداة الاخرين بها او كلمات سيئة او الملامسة الجنسية او التهديد بالممارسة" (Ahmed, 2020, p. 173)، فيما يمثل التنمر العنصري وهي اثارة او اساءة تجاه الاخرين بهدف مضايقة وايذاء الاخرين او الاعتداء المباشر والتخويف والترهيب بسبب الانتماء العرقي او لون البشرة او نوع العمل او منطلق البيئة، او اصله القومي وفي اغلب الاحيان ان هذا النوع من التنمر يحدث بصورة جمعية بمجموعات ضد مجموعات وفق مرجعيات يتسيد فيها الكراهية والحقد ولتصرفات التميزية وقلة الثقة بالنفس.

ولابد من الاشارة الى العوامل المؤدية الى التنمر في نوع الظروف البيئية والاجتماعية التي يعيشها المتنمر في قلة الثقة وانعدام المسؤولية تجاه تقدير الذات، وقد تكون هناك ارهاصات مسبقة لتعرضه لتنمر في مرحلة عمرية بالاعتداء الجسدي والتعنيف النفسي او كثرة مشاهدة الافلام والبرامج التي يكون مضمونها

الرعب وايذاء الاخرين والعنف في رؤى يبناها لاحقا عبر محاولة صنع شخصية ذات اهمية بين الاخرين وقد ينعكس ذلك على المظهر من ملابس او اكسسوارات او مستلزمات شخصية، وينعكس على نفسيته بالقلق الدائم والبحث عن اصدقاء يشتركون بنفس السمات التنمرية والانعزال عن اقامة علاقات تواصلية مع الاخرين ومحاولة الهروب من الواقع وميلهم الى تقليد النماذج السيئة سواء كانت في الحياة او في العالم الافتراضي، وتتعرض الباحثة الى اهم النظريات السلوكية لأسباب التنمر ومن بينها النظرية الاجتماعية حيث تؤكد اكتساب سلوك التنمر عن طريق الملاحظة والتقليد لمحيط الاسرة من الوالدين والاقران او التأثر بالمشاهدات من حوادث او وسائط اعلامية وسينما وتلفزيون والعاب قتالية وهجومية " ان المشاهدة المستمرة للعنف في فترة الطفولة والمراهقة وخاصة العاب الفيديو والكومبيوتر العنيفة ترتبط بشكل كبير بارتكاب اعمال عنف جسدي وجنسي في مرحلة البلوغ" (Hollin, 2019, p. 113) فتترك الاثر على نفسية الشخصية وتحوله الى متنمر يحاكي افعال المجتمع من حوله، فيما تؤكد النظرية السلوكية على اكتساب المؤثرات الداخلية والخارجية للفرد من خلال التعلم من الوالدين او الاصدقاء او المجتمع المحيط وتجسيد السلوك العدواني بالتنمر بوجود امثلة ونماذج يقتدي بها المتنمر ويقلدها بالفعل اي انها انماط محكومة بمثيلاتها عبر الاحساس والادراك، اما فيما يتعلق بالنظرية البيولوجية فأنها تعنى انها ناتجة عن اعتلالات مرضية بالجسم في الميل الى العنف والتوتر واشباع الحاجات الغريزية والفطرية وحب الانا الفردية والتملك تكون دافعا وسبب رئيس لانتهاج سلوكية التنمر" وتتمثل بكل الظروف المحيطة بالفرد من الاسرة والمحيط السكني والمجتمع المحلي،وجماعة الاقران، ووسائل الاعلام، فضلا عن بيئة المدرسة ففي نطاق الاسرة تتراوح معاملة الاباء للأبناء ما بين العنف الذي قد يصل الى حد الارهاب، والتدليل الذي قد يبلغ حد ترك الحبل على الغارب، فالعنف يولد العنف كذلك غياب الاب عن الاسرة ووجود ام مكتئبة او مشاكل الطلاق بين الزوجين واثرها على الابناء، والعنف الاسري الذي قد يسود بعض الاسر كل هذه العوامل قد تكون بيئة خصبة لتوليد العنف والتنمر عند الابناء" (Al-Qudah, 2013, p. 44).

المبحث الثاني: افلام الرسوم المتحركة النوع والاشتغال :

الرسوم المتحركة هي فن متجذر "اذ قدمت الرسوم المتحركة في الواقع قبل السينما، اذ استخدم براكسينو بالاتو تقنية شبيهة بفيلم الكارتون الحديث، كما عد فنيا كيتسكوب بلاتو اول من وضع صورة معدلة جهاز الزيو توب وكلها محاولات بسيطة تقدم سلسلة من الرسوم لإداء متراتب لفعل ينتج تأثيرا يهيء لحركة ما" (Abdel Moaty, 2000, p. 21). كما وجدت العديد من اثار الصور العائدة الى عصور ما قبل الميلاد في اماكن متعددة من الارض وامكنة الحضارات التي تحاكي بعض الاحداث مثل مباريات المصارعة بين الافراد وصيد الحيوانات وبعض الطقوس الروحية من قبل الافراد والتي كانت تصور على مراحل متعددة تغطي الحدث، اما في العصور اللاحقة ومنها عصر النهضة فكانت رسوم ليوناردو دافينشي والتي تمثلت في رسم اجزاء اعضاء الجسم البشري بشكل متتابع صوريا للحركة عبر تتابع، حيث كانت تلك ايحاءات لرسوم متحركة لاحقا عبر تطور محاور هذا الفن وتسلسل نموه وتناميه، وصولا بعده فنا مستقلا، الى القرن السادس عشر بانبثاق فن شعبي اعتمد المراحل السابقة للفنون بظهور فن جديد تحت مسمى الظل والخيال فكانت بدايته من الصين ثم انتقل الى الهند والمشرق في بلاد فارس وبلاد العرب. حاكى هذا الفن

منح فرصة لمتحدث يقوم بقص الحكايات التاريخية والاجتماعية وللقصص الموروثة والشعبية والتراثية، فيما توضع خلفه قطع من القماش الابيض يسلط عليها الضوء لتنتج ضل يحاكي اشكال ابطال تلك الحكايات من شخصيات وابطال وحيوانات وامكنة ,كعروض مجسدة مصاحبة للقص الفني امام المتفرجين حيث يتم تصنيع تلك الشخصيات لتتخذ الاشكال المطلوبة ضمن شخصيات القص ويتم تحركها عبر العصي من قبل احد الاشخاص حيث تلون وحسب وجودها ضمن المتن الحكائي للأحداث في التعبير والاداء لمعطيات كفتي الخير والشر، وتوالت التطورات لحين ظهور معطى جديد في عملية التطور الى تجسيد هذا المتخيل في العصور اللاحقة في اماكن تجمع الناس لتداعب مخيلتهم وعدها وسيلة من وسائل الارشاد والترويح عن النفس، حيث كانوا يتجمعون لغرض الاستمتاع بالجمال والفائدة المرجوة من العرض وصولا الى المسارح المختصة بهذا النوع من العروض للمجسمات المرسومة وتحركها عبر اشخاص يحترفون العمل بها، حيث بدأت تحاكي احداث وافعال وهموم المجتمعات من افراح واحزان تلامس رغبات ومشاعر الكثير منهم وآرائهم الاعتقادية والروحية والدينية والاجتماعية من اعراف وتقاليد وموروث شعبي بطابع تراجيدي او كوميدي او فنتازي او تهكمي او ساخر، في "عملية تنظيم العناصر المرئية للهيئة الفنية والتصميم يرتبط بعناصر لازمة كالخط والشكل واللون والمسافة والضوء بحيث تتلاءم كلها لخدمة الشكل العام ولابد ان يحقق هدفا معينا نفعيا وخدميا" (Inad, 2005, p. 61). حيث انتشر هذا الفن بين البلدان والمدن وصولا الى فن الارجوز حيث يتم تحريك شخصية مصنعة تحرك بالأيادي او العصي او عبر الخيوط لإداء حركات وافعال فكاهية قد تحاكي مأثورات المجتمع مما سبق ذكره مصاحب لها الموسيقى والاغاني التي تندمج مع الفعل وكان دخولها العالم العربي قد ابتديء من مصر عبر تقديم تلك العروض. واستمرت محاولات تطوير تلك العروض في مختلف بقاع الارض وصولا الى اختراع جهاز الفانوس السحري الذي من خلاله تم توظيفه لإدخال مجموعة صور على الزجاج وفي حركة دورانية بتسليط الاضاءة تظهر الصور والرسوم وكأنها تتحرك بأوضاع متعددة عبر خلق الايهام بالحركة , وصولا لابتكار حيل اضافية بعرض الدخان وضلاله في دلالة على انشاء صور شفافة لشبح، وكانت تلك نواة عروض الفنتازيا والتي انتشرت في اوربا، وصولا الى ابتكار الة الكروماتروب حيث تظهر عبره اشكالا هندسية كالدوائر والمربعات والمثلثات وغيرها عبر تحريك قرصين زجاجين باتجاهات متعاكسة لتكون ايحاءا بحركة الصور بالتعاكس مثل خروج الطير من القفص وغيرها من الامثلة على تجسيد وهم الحركة، وصولا الى اختراع الفيناكيتو سكوب عبر تجسيد معطيات لرسومات متعددة بأوضاع مختلفة ترسم حول اسطوانة شفافة وبشكل متسلسل لتظهر كأنها في حركة وفعل عند دورانها، وهكذا بدأت الرسوم المتحركة تأخذ حيزا كبيرا من المشهد الحياتي وتعمل على ان تأخذ دورا هاما يحاكي مختلف التوجهات وتضع لها مكانة متميزة لدى قلوب الجمهور عبر الشخصيات والاحداث التي تقدم عبرها.

مؤشرات الاطار النظري

1. تمثل ظاهرة التنمر وسماتها احد المعطيات البنائية للمبنى الحكائي في مشاهد افلام الرسوم المتحركة
2. تمثل المعطيات السردية وتنوعاتها معطى جمالي لتوظيف ظاهرة التنمر في مشاهد افلام الرسوم المتحركة

3. للمرتكزات الدرامية دورا بارزا بعدها وسيلة تعبيرية في بناء المشاهد في افلام الرسوم المتحركة
4. تحقق تعد انواع واساليب الرسوم المتحركة بنية جمالية في الشكل والمضمون لمشاهد التنمر ضمنها

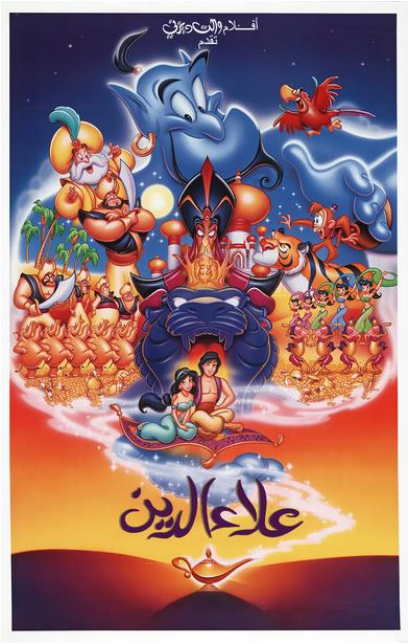
إجراءات البحث

منهج البحث: اعتمدت الباحثة في انجاز هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي، الذي يعرف بـ "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله وتفسيره" (Abu Talib, 1990, p. 94)

عينة البحث: قامت الباحثة بإختيار عينة قصدية، تتلاءم ومتطلبات البحث وطبيعة الموضوع.

وحدة التحليل: ستعتمد الباحثة على المشهد كوحدة سياقية لتحليل العينات.

تحليل العينات



العينة الاولى: فيلم الرسوم المتحركة علاء الدين

ALADDIN

مدة العرض: 23 د: 1 س

انتاج: 1992

بيانات العمل

المخرج: جون مسكر، رون كليمنتس

السيناريو: جون مسكر، رون كليمنتس

انتاج: افلام والت ديزني

شباك التذاكر: 505 مليون دولار امريكي

التوزيع: شركة والت ديزني

البلد: الولايات المتحدة الامريكية.

المؤشر الاول:

تمثل ظاهرة التنمروسماتها احد المعطيات البنائية للمبنى الحكائي في مشاهد افلام الرسوم المتحركة.

المشهد رقم (5)

نهار/ خارجي المكان: الصحراء الرملية زمن العرض 3.20 د

يمثل المشهد الوزير جعفر وببغاؤه الشرير في مساومة بائع الخردوات القادم من الصحراء حول النصف الاخر من مفتاح المغارة بإصرار البائع بعدم بيعه، ليقوم الببغاء بالتنمر المادي والبدني عليه ويخطف الجزء الاخر من المفتاح في حركة خاطفة والهرب به مع الوزير. ليكون السبب أشباع حاجات وغرائز نفسية ومجتمعية و على حساب الغير بطرق تنمرية مادية وجسدية تجلب الانتباه للحدث والتقليل من مكانة الاخرين وهذا ما جسد عبر معطيات هذا المشهد بطرقة مباشرة بالتزامن مع اشتغال المؤثرات الصوتية والموسيقى وجمالية حركات الكاميرا وتعبيرية الالوان. حيث تمثل في سيادة الظلم والاضطهاد بين طرفين

يفوق الاخر قوة ومكانة، ان مضمون هذا المشهد قد شكل بنية درامية في اشارة واضحة الى مفهوم سردي على فعل يؤسس الى مجموعة من التصرفات والمواقف والتي تعمل على انتاج مستوى جمالي سردي يعمل بالتناغم مع عناصر الصورة السينمائية والمجسدة عبر برمجيات الحاسوب في الفيلم.

المشهد رقم (6)

نهار/ خارجي المكان: الصحراء الرملية في اطراف المدينة زمن العرض 4.15 د

تلتحم قطعتي المفتاح التي بحوزة الوزير جعفر والتي سرقها الببغاء من بائع الخردوات لتصبح على شكل حشرة طائرة توقظ الوحش النائم بوسط الرمال ليفتح فمه الذي يمثل مغارة الكنز المفقود، وسط سطوع اضاءة قوية جدا تخرج من فمه لبوابة المغارة يقوم جعفر بالتنمر المادي والبدني على البائع الضعيف بضربه وركله ووسمه بتنمر لفظي بألفاظ سيئة، فيما يقوم الببغاء بالتنمر عليه اسوة بسيده بوصفه بالأحمق والغبي طالبين منه الدخول عنوة الى المغارة لجلب الكنز. عبر تنفيذ سلوكية التنمر المادي في معطيات المشهد عبر احتكاك جسدي بين بالضرب و الايذاء في استخدام القوة بشكل متعمد ومقصود بهدف الحاق الاذى والضرر والاقتصاص مع التزامن بالألفاظ الخادشة كمعطى تنمري لفظي درامي، والاذلال والتحقير وابراز العيوب بالتزامن مع اضفاء مسحة درامية تتسم بطابع العنف على اداء الشخصيات والتي تزامن مع جماليات الاضاءة في اضفاء الشد والانتباه عبر المعالجة الاخراجية الجمالية لمكونات المشهد، والمجسدة عبر مجموعة من العلاقات المترابطة في الزمان والمكان والشخصيات التي اسست لانبثاق الاحداث ومرتكزها الدرامي وانطلاق تنظيم الحبكة لتحقيق جمالية المنتج الفيلمي.

المشهد رقم (8)

نهار/ داخلي المكان: بو ابة مغارة الكنز زمن العرض 5,15 د

في احداث بدء الدخول الى مرتكز الاحداث الدرامية للفيلم يتجسد المشهد في لفظ بائع الخردة الى خارج المغارة وبقوة لعدم امتلاكه شروط الطيبة والنقاوة التي يشترطها لأي شخص لدخول المغارة، حيث يؤكد الوزير جعفر بانه غير جدير بهذا الفعل ومما يؤدي الى انفعال الببغاء بشدة نتيجة تغطيها بالرمال المنبعثة من المغارة فتتصرف بانزعاج محاولة توجيه اللوم الى الوزير جعفر الا انه بشكل انفعالي يتنمر عليها بغلق فمها بيديه ومنعها من الكلام، اذ ان هذا التوظيف استخدم بشكل فعال ليعزز من القيمة الدرامية لمعطيات البناء الحكائي والمداخلة بين التنمر الانفعالي والتنمر المادي والجسدي في كون التنمر في هذا المشهد يهدف الى التمادي في التقليل والاضعاف من الشخصية الاخرى وان تكون ضحية وتقليل احساسها بذاتها في تجاهلها ومحاولة عزلها و ابعادها عن محيط الحدث واسكاتها اجبارا وابعادها عن المشاركة سواء اكانت فردا او مجموعات وهنا ان هذا الفعل التنمري الانفعالي الممزوج بالفعل الجسدي المادي يعد اخطر الانواع كونه يؤدي انفعالات وافعال خارجة عن السيطرة قد تؤدي الى نتائج وخيمة برد فعل غير متوقع من قبل الضحية، يؤدي الى تأزم في الموقف وازمة درامية في المبنى الحكائي للفيلم، حيث تمثلت المعالجة الفنية عبر تقنيات الصورة الفيلمية في صناعة المشهد ومنحه المصداقية والتحكم بالشكل والمضمون عبر تكنولوجيا برمجيات الحاسوب في انتاج افلام الرسوم المتحركة.

مشهد رقم (9)

نهار/ خارجي المكان: سوق المدينة عند بائع الخبز زمن العرض 6.50 د

في اسواق المدينة يحاكي المشهد طبيعة حياة علاء الدين اليومية وكيف يحقق معيشته حيث يقوم بسرقة رغيف خبز من البائع ليسد رمقه من الجوع هو والقرد آبو لتقع مطاردة لهما من قبل حراس السوق في محاولة القاء القبض عليهما فيها شد وتشويق الى ما ستأول اليه الاحداث لهم والمتابعة بين الازقة واماكن البيع في السوق وموجودات المكان من ديكور واكسسوار، لحين القبض عليه من قبل الحراس والذي يقع تحت سيطرتهم وهم مجموعة ليبدو ضعيفا لاحول له فيقوم رئيس الحرس بمسكه من رقبته ويشير الى انه سيقطع يده ليعلقها على هذا النصب التذكاري ايها اللص الفقير في السوق نتيجة لسرقته رغيف الخبز. في سلوك تمت المعالجة فيه عبر التنمر الاجتماعي ووجود الفوارق المجتمعية والمتباينة بين الثراء الفاحش والفقر المدقع الذي يؤدي بعلاء الدين الى سرقة لرغيف ليسد رمقه وجوعه. حيث يحتل هذا الحال جزءا واقعيا هاما من حياته ومعاناته في المجتمع عبر التعرض بالمؤثرات الداخلية والخارجية المحيطة به وكانت سبب اساس لاكتسابه سلوكيات متعددة تتناقض مع البنى المجتمعية ووقع نتيجتها بالتنمر المجتمعي ووصفه بالفقر حتى عد من قيمة سلوكية منبوذة ولكنها بأسباب ودوافع مجتمعية.ويتزامن المشهد مع ظهور اللقطات ضمن فضاء صوري يعكس ويحاكي السوق مع معطيات الصوت بما فيها الموسيقى والمؤثرات الصوتية والتي تتصاعد تدريجيا مع الاحداث لأثارة الشد والانتباه كدلالات تعبيرية جمالية عن بنائية الحدث ومصداقيته الى المشاهد، حيث صنعت بيئة متكاملة في خضم صورة سينمائية متحركة جسدت كل التفاصيل في معالجات جمالية للنتاج الفيلمي للرسوم المتحركة ضمن تقنيات رقمية نقلت الحكاية الى المشاهد.

المؤشر الثاني: تمثل المعطيات السردية وتنوعاتها معطى جمالي لتوظيف ظاهرة التنمر في مشاهد افلام الرسوم المتحركة

المشهد رقم (1)

ليل / خارجي المكان: فضاء المدينة زمن العرض 1.00 د

في المشهد الاستهلالي الذي يفتتح به الفيلم يؤسس الى استعراض سردي تمهيدي يمنح صور عن مكان وزمان الاحداث حيث يتم استعراض للمدينة من وجهة نظر عين الطائر وتمليء سمائها الالعاب النارية مع دلالة وجود علم يمثل المملكة وموقعها. حيث تستمر حركة الكاميرا باستعراض بانورامي لإيضاح المكان وطبيعته بدلالات بنائية وديكورات تدل على زمان الاحداث، كذلك فأنها كشفت عن الترابط بين وحدة المشهد وبناؤه كتأسيس واستهلال للحكي بالكشف عن الواقع الاجتماعي للمملكة وطبيعة مكان الاحداث الدرامية القادمة , فيما يمثل التتابع البنائي للمتن الحكائي بدخول رجل على جمل قادما من الصحراء ويدخل سوق المدينة يفترش مبيعاته من المستلزمات المنزلية والقديمة ومن بينها يشير الى المصباح السحري وهو يشير الى انه قد غير حياة انسان، وفي هذا دلالات سردية تمنح المشاهد رؤية ذهنية عن محور السرد والحكاية فهو الحيز الذي يحتوي الاحداث وتتباين اهميته حسب الفعل وردوده من حيث دور الشخصيات في الزمان والمكان ويتم بنائه وتأسيسه عبر المقدمة والوسط والنهاية لتكون وحدة بنائية مصغرة ضمن البناء

الدرامي العام، اذ يسهم في الكشف والتمهيد للقادم من الاحداث والتي سردت منح معطيات درامية وظفت بإيجاز وخلاصة من خلال القدرة على ايصال تعبيرية الصورة والصوت في هذا المشهد.

المشهد رقم (2)

نهار/ خارجي المكان: سوق المدينة الزمن: 2,12 د

في بداية السوق يقوم التاجر المتجول والقادم من بعيد بفرش بضاعته بعد انزلها من على ظهر جمله المتعب ويشير بان مكان الحدث في مدينة عقربة مدينة السحر والغموض وتهيئتها للبيع عبر استعراض سماتها ومواصفاتها وفوائدها كاستباق سردي منه للترويج لها، فهو يروج للأركيلة العجيبة التي بالإضافة الى وظيفتها فأنها تقوم بصنع القهوة، ومن ثم يروج للصندوق العجيب، وصولا الى الفانوس السحري حيث يرفعه بيده ويشير بالسرد بالحوار الذاتي بوجود سلعة نادرة لديه وهي المصباح السحري وان لا تنخدعوا بمظهره البسيط فهو يحوي شيء كبير بداخله وانه قد حول حياة فتى فقير الى ذو شأن في ليلة مظلمة ويكمل السرد بانه سيسمعهم الحكاية حيث تبديء الاحداث، باعتماد وتوظيف المعالجة عبر السرد الدائري و الشروع بما آلت اليه الاحداث والافعال لتكون النقطة التأسيسية والممهدة للأحداث وفي هذا المشهد تتم عملية الانتقال السردي من الزمن الماضي الى السرد في الزمن الحاضر، فتكون نهاية الحكي بداية و تأسيسا للقادم منه، أذ تنامي الاحداث فيها صعودا في معطيات الاحداث لتصل الى ذروتها وازماتها وصولا الى نهاية السرد.اذ تعمل بالتعاضد مع عناصر الصورة السينمائية للكشف عن الدلالات الجمالية حيث عملت الكاميرا المحركة عبر برمجيات الحاسوب على مجموعة من الحركات التعبيرية كأداة ساردة عن المضمون سواء كانت عاطفية او تعبيرية لغرض خلق التأثير الدرامي، اذ شكل هذا الحدث نقطة ارتكاز لإضفاء الطابع العام للسرد والتي تتلائم مع المبنى الحكائي العام

المشهد رقم (31)

نهار/ داخلي المكان: مسكن علاء الدين زمن العرض 22,17 د

تستهل الاحداث من المكان المهجور الذي يسكنه علاء الدين وقرده آبو والمطل على باحة قصر السلطان يقف مع ياسمين، وتخبره بحقيقة سبب هروبها من القصر بان السلطان والدها يريد ارغامها على الزواج مكرهة، ليكون هنا انبثاق سردي جديد يتوالد ضمن البناء الحكائي للفيلم حيث تتجسد معطيات الاشتغالات الجمالية السردية والتي تعمل النسق السردي المتوازي عبر رؤية سردية الى مجموعة من الاحداث التي تجري في اماكن مختلفة ففي نفس الزمان ومكان آخر ان السلطان يبحث عن ابنته المفقودة والهاربة من القصر، حيث يكون هذا الحدث ضمن المعطى الاساس للمبنى الحكائي ومرتكزا دراميا، ينمو ويتطور بالتزامن مع الاحداث الاخرى عبر علاقة تواصلية تدور حول الحدث الرئيس والتي تحقق جمالية التعبير الفني بالشكل والمضمون بحيث تتم المعالجة الفنية عبر هذا النسق ولذي يكون جزءا من تشكيل بنية الفيلم عبر ترتيب سرد الاحداث والتركيز على مصادر انطلاق الحدث والازمات، حيث تمت المعالجة عبر هذا المشهد في تدفق معلوماتي سردي وعبر معطيات الصوت والصورة. حيث استعرضت اللقطات العامة والتي اطرت بفتحة كبيرة من مكان مرتفع الذي يقطنه علاء الدين القصر وبكل مكنوناته وما يحيطه من حدائق وبرك ماء لتكون دلالات جمالية وتعبيرية عن فخامة والق ذلك المكان، حيث تميز التكوين الصوري

بالقدرة على انتاج رؤية تشمل جميع التكوينات التي تؤسس الى نتيجة في منح رؤية سردية قادرة على انتاج المعنى ومنح انطباعات ذاتية عبر السرد للشخصيات عن ما يجول ضمن البيئة والمحيط العام داخل الخطاب الفيلمي بشمولية تامة ومجسدة للمبنى الحكائي الدرامي.

المؤشر الثالث: للمرتكزات الدرامية دورا بارزا بعدها وسيلة تعبيرية في بناء المشاهد في افلام الرسوم المتحركة

مشهد رقم (2) نهار/ خارجي المكان الصحراء زمن العرض: 3:00 د

صوت السارد من خارج اطار الشاشة وهو يشير الى انه قدم من مكان بعيد فيما يمنح المعادل الصوري رؤية سردية عن المرتكزات الدرامية للمشهد ان المكان في الصحراء وسط التلال مع طغيان اللون الاصفر في دلالة زمانية على ان الوقت صباحا، ويشير في سرده الى ان طبيعة المكان كونه حار وجاف، وفي لقطة عامة تظهره على الجبل وبضاعته وهو يغني ويدعو تعالوا وارقصوا وغنوا في دعوة الى ليلية عربية جديدة من الليالي القادمة. حيث حاكت معطيات المرتكزات الدرامية تعبيريا في منح فكرة كاملة عن حدث سردي قادم وفي حكاية قادمة بأحداث مثيرة، جسد ذلك المضمون عبر حواره في التأسيس لمعطيات الحدث والتكثيف والايجاز في دفع القصة الى امام، ومن خلال استعراض هذه الشخصية القادمة باتجاه مدينة عقربة فان الدلالات التعبيرية تشير الى انها ستكون مرتكز درامي وشخصية محورية للأحداث القادمة في معطيات تحمل بين طياتها صراع قادم يتصعد بأحداث مجهولة في ليلية عربية وهو يشير من هنا بالحوار بان المكان القادم هو الذي يصل اليه، في دلالات جمالية عبر المعالجة الإخراجية وتمثلت البنية الصوتية بتوظيف الموسيقى والمؤثرات الصوتية والتعليق في دعم المضمون الصوري للمشهد والتي نفذت عبر برمجيات الحاسوب. والمتمثلة في اذكاء الحبكة عبر تداخل الفعل بين الشخصيات وربطها بمسار الحدث والتي تخضع لضرورات درامية سردية تمنح البناء الدرامي مرتكزات ضمن تدخل وتتابع الاحداث وفقا للمسار الزمني في المشهد.

مشهد رقم 7

نهار/ خارجي المكان: بوابة مغارة الكنز زمن العرض: 5.06 د

في لقطة كبيرة من الاعلى باتجاه الاسفل من قبل الوزير جعفر والمتنكر بشخصية اخرى تظهر ملامح قعر مغارة الكنز في اشتغال سردي بشدة الاضاءة تنعكس على وجهه والتي ادت تعبيريا في الكشف عن المكان وبيان تفاصيله مع امتزاج لوني سرد عظمة واهمية الحدث ومجهوليته، فيما عملت المؤثرات الصوتية والموسيقى الترقبية على اضفاء الشد والاثارة والترقب لدى المشاهد، حيث يظهر تكوين وجه شخصية رجل مغارة الكنز الرملي وهو يلفظه الى الخارج بشدة، ويشير اليه في الحوار في دلالة تعبيرية بانه لا يمتلك سمات من يؤهل للدخول الى المغارة بان يكون طيب وصادق وهي متطلبات الشخصية المسموح لها بالدخول والمجسدة عبر ما ورد من حوار حيث حاكت المشهد كونها مرتكز درامي ووسيلة تعبيرية في بناء المبنى الحكائي للفيلم، حيث مثل الاشتغال الجمالي في المشهد لمجموع عناصر التعبير الفني من تكوين ولون وازياء وديكور واكسسوار فضلا عن تكوين الشخصيات الغرائبية لابتداع وصنع معطيات درامية تتسم بالشد والاثارة والتشويق وجاذبية المتلقي والتي تسهم في منح معطى دلالي وتعبيري درامي يسهم كمرتكز في اقناع المشاهد.

مشهد رقم 16

نهار/ خارجي المكان: سوق المدينة زمن العرض: 10,50 د

من باحة مطلة على السوق يترقب الجميع دخول موكب مهيب لاحد الامراء وهو شخصية ثانوية دخلت على المتن السردي للفيلم كأداة ومرتكز درامي في سياق الحدث، كونه قادم لخطبة الاميرة ياسمين واذ يمثل هذا الحدث معطى لوجود ازمة طارئة تؤدي الى صراع بين المتنافسين للظفر بالأميرة، وعكست الاكسسوارت والملابس والازياء عن تمكنه وثروته فكانت انعكاس سردي ووسيلة تعبيرية درامية ضمن المشهد، فيما مثلت الحوارات الجانبية لمن في السوق بالإشارة الى انه خطيب جديد للأميرة في دلالة جمالية تعبيرية لتنامي الحبكة، اذ عكس التكوين وموجوداته عن طبيعة الزمان والمكان الحاوي للأحداث فكان التنوع في حجوم اللقطات قد اسهم كمرتكز درامي في النهوض بالسرد واستمرارية تدفق المعلومات والتي تزامنت مع تدفق صوري لاشتغلاتها والتي ركزت على الشخصيات ومن بينها شخصية علاء الدين الرئيسة وشخصية الامير الثانوية ضمن النسق الدرامي وبالتالي مكنت السرد من اضفاء معطيات سردية وحبكات فرعية تدور ضمن فلك الحبكة الاساس وتنشطر عنها، كوسيلة تعبيرية في هذا المشهد.

المؤشر الرابع: تحقق انواع واساليب الرسوم المتحركة بنية جمالية في الشكل والمضمون لمشاهد التنمر ضمنها

اعتمد تنفيذ مشاهد الفيلم بصورة مجملة على مجموعة من السمات الجمالية في تنفيذ افلام الرسوم المتحركة ومشاهد التنمر بمحتواها في برمجيات الحاسوب عبر الشكل والمضمون من خلال اساليب انتاجية وظفت التقنية الرقمية حصرا باشتغالات بلاغة اللغة السينمائية عبر المعالجة الفنية للمضمون الحكائي لمشاهد الفيلم، المتباينة بمجموعة من معطيات عناصر اللغة السينمائية في هذا الاسلوب المتبنى في انتاج مشاهد الفيلم، فقد كانت وسائل التعبير ضمن المبنى، قد اتخذت انواع وسمات متعددة في ان تكون وسائل تعبير لفظية من خلال الحوار والاشتغالات الدلالية الكتابية والتي جسدت في اكثر من مشهد ضمن النسق السردي العالم، فيما تمثل الأسلوب الثاني بوسائل تعبير غير لفظية عبر الحركات والاشارات والافعال والتي تتسق في سمات كل منها تكون دالة او ايحاءا بشيء يقع ضمن مرتكزات البناء الدرامي، حيث عدت جميعها من اساليب التعبير وامتلاكها القدرة على ايصال المغزى الى المتلقى والمحاكاة عبر الفكرة المتبناة من المعطى الحكائي في سرد حكاية من الموروث التراثي الشعبي لعلاء الدين ومصباحه السحري وما تحمله من قيم واثار ومعاني وافكار متعددة لتقع ضمن حبكة تسهم في تدفق الاحداث وتسعى الى عرض الثيمة الاساسية وتلهم المشاعر والاحاسيس والعواطف للمشاهدين وهذا ما وجد على طوال تنامي الاحداث وتصاعدها السردي للشخصيات الاساسية في الفيلم وابراز مكنوناته وتفاصيله بصورة شاملة وموسعة عبر تداخل الافعال التي تؤديها مرتكزات الشخصيات واغناء الحركة الدرامية عبر الفعل ضمن السياق ومواجهة المواقف والصعوبات ضمن سلسلة الاحداث المتواصلة في صنع حبكة تكون بمثابة المخطط العام للفيلم والتأسيس لها في الاستهلال عند انطلاق الحكي، عبر وحدة بنائية درامية مترابطة تسهم في شد المشاهد وجذب الانتباه عبر عناصر التشويق ولمفاجأة والمفارقة في محاكاة المشاهد المتسلسلة ضمن سياق الاحداث لخط السير والتصاعد الدرامي عبر شخصية علاء الدين والشخصيات الاخرى المجسدة لمعطيات البناء الفلمي، ضمن

هدف معين، وقد رافقت معطيات نمو الاحداث قصص وافكار فرعية قد تتباين او تنسجم او تتناقض مع المسار العام للقصة الام، فيما كان اسلوب الشخصيات في هذا الفيلم له سمة خاصة من حيث البناء الفنتازي للأفعال والتصرفات وامتلاك قدرات خيالية مذهلة بتجاوز المألوف عبر الخلق الدرامي لها من قبل صانع العمل الفني ومبدعه وبرغم التوظيف الفنتازي للشخصيات التي تنوعت في محاكاة الانواع ومنها الانسان والحيوان والجماد والطبيعة فقد اتسمت دراميا بالوضوح والمنطقية ضمن السياق الفيلمي وتلقائية طبيعتها مع الاجواء المحيطة بها، فضلا عن اسلوب تكامل سببي لعلاقاتها مع الشخصيات الاخرى والمجسدة للأفعال في الحبكة وطبيعة تجسيدها للافعال سواء كانت بمرتكزاتها النفسية الداخلية او سلوكها الخارجي والذي يتمثل في مجموعة من السمات والانواع التنمرية بأشكالها ومواقفها من السرد، وفي سمات الابعاد الجسمية والنفسية لها والتي تباينت بسمات الشخصيات الرئيسية فكانت شخصية علاء الدين بالرشاقة والخفة فيما كنات السمة الغالبة لشخصية الاميرة ياسمين عنوان للجمال في الملامح والملبس، اما السلطان فكان قصير وبدين، فيما كان الوزير عبارة عن منظومة قبح وشر وغرور وسوء في كل سماته، اما الشخصيات الحيوانية ممثلة في القرد آبو وما يحمله من حب المساعدة والتعاون والظرافة والفكاهة للآخرين والببغاء ما يحمله من كره ومكر وخداع والتي كانت سمات محركة للدوافع الذاتية والموضوعية لمجريات الاحداث كشخصيات مساعدة ومعاونة للشخصيات الرئيسية،ومنها المصباح السحري والمارد الذي يسكنه والبساط السحري الناقل لعلاء الدين، في تنوع اسلوبي ضمن معطيات فالفلم والمنفذة عبر برمجيات الحاسوب والتي اسهمت في تطوير المشاهد وبيان انماط التنمر عبرها وعدها سلوك ملازم لشخصيات الحدث، والتي كانت مؤسسة لصرع درامي عبر التنافر بين قوتين او اكثر في مطاولة صدامية تسمى الصراع بين الاضداد والخصوم بين ارادات تسعى لتحقيق غايات قد تكون مشتركة للظفر بها من احد الطرفين كمسبب بنشوب وتنامي الصراع سواء كان بطيء ومضمر او سريع ومعلن في المواجهة مباشرة اكان مخططا ام طارئا كرد فعل او نتيجة موقف ما في صراع شخصية ضد اخرى او ضد مجموعة او ضد طبيعة وحسب طبيعة الزمان والمكان وعلاقته بهما بوجود مسببات درامية لانبثاقه وتداعياته في الوصول الى الذرة ضمن المبني الحكائي للفيلم، فيما اكدت معطيات المشاهد على نمط الرسوم المتحركة في تجسيد ومحاكاة المكان وتقديم الواقع ومكوناته، كما مبين في النص الفيلمي. ولتحقيق الاقناع والامتاع فان معطيات الصوت في فلم الرسوم المتحركة قد كانت باشتغالات جمالية طيلة مشاهد الفيلم المتمثلة في الحوار تحقق انواع واساليب الرسوم المتحركة بنية جمالية في الشكل والمضمون لمشاهد التنمر ضمنها فالحوار اداة تقديم الحدث للمشاهد والمفسر للجو العام وموضحا الاحداث فهو يسهم في تنامي الاحداث ويكشف الصراعات ويوصل الوقائع والمعلومات، فيما تعبر الموسيقى عن الاجواء والمزاج العام مع تناغمها مع الايقاع التدفقي لحركة الفيلم والتي غالبا ما تتآزر مع المؤثرات الصوتية التي تنقل الاحساس وتمنح صورة ذهنية الى المشاهد والتأسيس لبناء المشهد التنمري واين يقع ومتى في الكشف والتمهيد عنه، ولتجسد الحرمة في الفيلم فان حركة الكاميرات وحجومها وزوايها بقيمة تعبيرية تسهم في شد وجذب انتباه المشاهد وتفاعله والتي تتكامل مع معطيات الاضاءة واللون، والتي تمنح قوة تعبيرية لبناء المشهد في افلام الرسوم

المتحركة والمتحققة في انواع واساليب الرسوم المتحركة كبنية جمالية في الشكل والمضمون لمشاهد التنمر في الفيلم.وكما جسد في مشاهد الفيلم بصورة عامة وعبر تطبيقات وبرمجيات الحاسوب.

النتائج

- تمكن الاشتغال السردي التعددي وبأنواعه في الفيلم كبنية اشتغالية ضمن المبنى الدرامي لإنتاج دلالات تعبيرية على مستوى جمالي في مشاهد التنمر لأفلام الرسوم المتحركة كما ظهر في عينة البحث.
- ان تعددية الحبكات وتوالدها بالاندماج ضمن الحبكة الام قد اسهمت في انتاج المعنى على المستوى التعبيري والدلالي في انتاج مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة وكما ظهر في عينة البحث.
- مثلت الشخصيات المتنوعة بأنماطها وسماتها بنية اساسية حددت تدفق الاحداث ومعطياتها ضمن بنية العمل الدرامي بانتاج مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة وكما ظهر في عينة البحث.
- تميز البناء الدرامي باعتماد المرتكزات الدرامية من حبكة وصراع وشخصيات وحوار وزمان ومكان بمستوى مهيمن على انتاج المعنى في مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة وكما ظهر في عينة البحث.

الاستنتاجات

- يرتبط المضمون بالشكل كقدرة تنظيمية لتقديم المعلومات عبر الصورة والصوت وفقا لبرمجيات الحاسوب لإنتاج مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة.
- تعمل التكوينات المختلفة للشخصيات على ادامة العلاقات البنائية في مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة.
- تكمن المرتكزات الدرامية على التوظيف الفاعل لإنتاج وبلورة المعاني والدلالات بالتآزر مع عناصر اللغة السينمائية في جماليات مشاهد التنمر في افلام الرسوم المتحركة.

التوصيات: توصي الباحثة بأدراج مفردات في بنائية النتاج الدرامي تتضمن السلوكيات الاجتماعية تتضمن تطبيقات في مشاريع تخرج طلبة السينما والتلفزيون.

المقترحات: تقترح الباحثة اجراء بحث علمي حول حول ظاهر التنمر في الافلام والمسلسلات.

References:

1. Abdel Moaty, A. (2000). *From Shadow Imagination to the Most Beautiful Animation.* Damascus: Cinematic Life Magazine, General Film Organization, Issue 50.
2. Abu Al-Diyar, M. (2012). *The Psychology of Bullying between Theory and Treatment.* Kuwait: Kuwait National Library.
3. Abu Talib, M. (1990). *Research Methodology Science.* Mosul: Dar Al-Hikma for Printing and Publishing.
4. Ahmed, M. (2020). *Study of the factors leading to bullying and the role of the general practice of social work in dealing with it.* Egypt: Journal of Studies in Social Work and Human Sciences, Issue 51, Volume 2.
5. Al-Bishlawy, K. (2005). *A Dictionary of Cinematic Terms.* Cairo: The Egyptian General Book Authority.
6. Al-Dabbagh, F. (1986). *Human Behavior Truth and Imagination.* Kuwait: Kuwait Government Press.
7. Al-Qudah, A.-S. (2013). *Bullying Behavior in Children and Adolescents.* Riyadh: Naif University for Security Sciences.
8. Hamada, I. (1971). *Dictionary of Dramatic Terms.* Cairo: Dar Al-Shaab.
9. Hassan, F. (1994). *Organization Theory.* Baghdad: House of Cultural Affairs.
10. Hollin, C. (2019). *The Psychology of Violence between Individuals.* (T. Al-Dayea, Trans.) Syria: Dar Al-Hiwar for Publishing and Distributio.
11. Inad, D. (2005). *Pillars in Design.* Baghdad: Al-Fath Library.
12. Jassim, A.-D. (2014). *The Problematic of Gemayel in Cinematic Directions.* Baghdad: Dar Al-Farahidi for Publishing and Distribution.
13. Nadia, M. (2014). *Bullying and its relationship to both feelings of psychological loneliness and self-esteem among middle school students.* Algeria: University of Algiers, Faculty of Social and Human Sciences.

Al-Academy Journal-Issue 109 ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

Dramatic construction of bullying scenes in animated films

Shaima Saadi Mahmoud[1]

Abstract:

Given the importance of the phenomenon of bullying and its spread in the productions of animated films and the resulting impact on them, and the dominance of a large number of satellite channels that simulate different age stages and for both sexes. It is bullying others and their imitation of characters inspired by animated films with aggressive behavior that appears in them by imposing his authority by force on those who are weaker than him and in various methods that fall within the concept of bullying, and the interest of most satellite channels in this type of production that simulates different age groups, this research comes as an attempt A scientific method through which the researcher seeks to know the issue of the dramatic construction of bullying scenes in animated films and the drama embodied in their scenes by analyzing scenes from different samples in order to reveal them. Based on the foregoing, the research deals with an important aspect of the creative process in animation-oriented production, through the elements of the cinematic language, by identifying its expressive and semantic data. of job performance.

Keywords: dramatic construction, scenes, bullying, animation.

[1] University of Baghdad / College of Fine Arts/ shaimaaljadel76@gmail.com