الرسوم المتحركة ودورها في تعزيز القدرات التخيلية للطفل

Animation and its role in enhancing the imaginative abilities of the child

إعداد

عبدالمجيد صـــدار

Abdul Majeed Sadar

طالب باحث بسلك الدكتوراه

كلية اللغات والآداب والفنون/جامعة ابن طفيل/المغرب

Doi: 10.21608/jacc.2022.266986

استلام البحث	**٢٠٢٢/ ٧ /١٧**
قبول النشر	**٢٠٢٢/ ٨ / ٢**

صدار ، عبد المجيد (٢٠٢٢). الرسوم المتحركة ودورها في تعزيز القدرات التخيلية للطفل .***المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، مج٥ ،ع(٢٢)، ١ – ١٤.

http://jacc.journals.ekb.eg

الرسوم المتحركة ودورها في تعزيز القدرات التخيلية للطفل

المستخلص:

نحتاج لتنمية القدرات التخيلية لدى الطفل برامج وقنوات وتمارين قصد صقل مهاراته الإبداعية في التخيل،،، والرسوم المتحركة تقع في فضاء بيني بين "الواقعي والمتخيل"، وإن اقتيادها للطفل إلى سراديب عالم من الممكنات بنيت افتراضيا، هو الذي يسبغ عليها فنيتها-الخيالية، فتجعل الطفل يتماهى مع الواقع المصطنع، وينجذب أمام أحداثه المشوقة ويتخيل قدمه تطأ هذا العالم ويتعايش مع أحداثه وطرائفه، تعايشا منتجا وليس تعايشا سلبيا يكتفي باستهلاك مضامين القصص، وهذا سيكسبه لا محالة قدرات تخيلية تنطلق من الواقع نحو العوالم الممكنة وغير الممكنة.

Abstarct :

We need to develop the imaginative abilities of the child with programs, channels and exercises in order to refine his creative skills in imagination,,, and animations are located in a space between the “real and imaginary”, and if they lead the child into the catacombs of a world of possibilities built by default, he is the one who bestows upon her her imaginative art, thus making the child identify with each other. With the artificial reality, he is drawn to its interesting events and imagines his feet setting foot in this world and coexisting with its events and anecdotes, a productive coexistence and not a negative coexistence that only consumes the contents of the stories, and this will inevitably gain him imaginative abilities that stem from reality towards the possible and impossible worlds.

مقدمة:

تسهم الرسوم المتحركة في تنمية القدرات التخيلية لدى الطفل، وتسمح له بفتق موهبته الإبداعية في تشكيل الصور الذهنية ورسم الحدود الممكنة بين الواقعي والمتخيل، عبر نسج معالم عالم من الممكنات تتراءى له صورا قابلة للتحقق في حيزه الذهني، ويمكن أن تنعطف مليا من حيز الوجود بالقوة إلى حيز الوجود بالفعل، فيتصور نفسه بطلا من الأبطال يرتدي سترة الأقوياء ويحارب قوى الشر متقمصا شخصية البطل، ونجد في الأزقة صبيانا يصطنعون لحظات من الفرجة والمرح الباعثة على التفاؤل والمحققة للمتعة، بتجسيدهم لأدوار شخصيات كرتونية تتأرجح بين القوى المناضلة المكافحة لتحقيق النصر وإحلال الخير وتعميم السعادة، وبين القوى المعاكسة "الشريرة" التي تطمح إلى تكسير طموح البطل بابتداعها لوضعيات من شأنها التقليل من حظوظ البطل في تحقيق الفوز وإرضاء الرغبة الذاتية الجامحة للطفل في إثبات الوجود وجعله قادرا على خوض غمار الحياة وتجاوز المعيقات والصعاب التي تواجهه في حياته بكل حزم وإرادة وثبات.

نبدأ أولا بتحديد الدور الذي يضطلع به الخيال في فتح منافذ للإنسانية على عوالم من الممكنات، ونتوقف عند حدود طبيعته العملية البراغماتية والتي تتمثل في اقتراح حلول لوضعيات حياتية وعلمية، ناهيك عن أنه عالم يبنيه الشخص للخروج من إسار العالم المادي، مع الإشادة بدور الرسوم المتحركة في تعزيز القدرات التخيلية لدى الطفل، وذلك عبر عينات تمثيلية من قصص الأطفال.

١ــــمن الخيال القصصي الإبداعي إلى الواقع الحياتي العملي

يعد الخيال مقدرة إبداعية تتيح للطفل إيجاد حلول لوضعيات حياتية وعلمية دراسية، فهو "سجل لقدوة الإنسان الإبداعية التي تطورت عبر التاريخ، والخيال حجر الزاوية في النشاط الإنساني، وهو الذي مكن الإنسان من غزو العالم واستكشافه وفهمه، ومحاولة السيطرة عليه"[١]، فلولا الخيال لما انفتحت آفاق الإدراك لدى الإنسان وشيد على إثرها عوالم مفترضة أصبحت مع مضي الزمن واقعا حقيقيا ملموسا؛ إنه خيال إبداعي لا يتوقف عند حدود الواقع العيني، فينتقل من "أرض التعقل والتصبر والحجة والأناة إلى أرض الحلم والرؤيا المستدعاة من الأقاصي المبهمة المجهولة، إنه خيال يرمي إلى التحرر من أغلال المنطق ومن

الالتزام بالبراهين ومن قيود التطبيق العلمي، ليخرج بنا إلى كل ما هو مستدعى عن الصورة الجديدة المستوحاة"[٢]؛ "ذلك أن الإنسان وحده دون باقي الكائنات قادر على أن يتخيل، وينتقل بفعل قوة الخيال من السائد والمألوف والنمطي، إلى عالم يتشكل تبعا لحرية الفكر، ويتماشى مع الميول الشخصية، متحررا من قيود المنطق والمفروض"[٣].

"ويعتمد الخيال على الوسائل الحسية من سمعية أو بصرية أو حركية في تكوينه، ولكونه يتعامل مع الحواس والمشاعر، فإن أثره يظل كامنا في مخيلة الطفل زمنا طويلا، حيث يعطي للطفل تعويضا كبيرا للأشياء التي فقدها، أو التي تعذر الحصول عليها أو استخدامها، وهذا ما جعله من أهم مكونات شخصية الطفل التي يخطط لها في ذاكرته، ويقدم على استعمالها بديلا لما هو غير ممكن، ومن هنا تأتي أهميته في حياة الطفل، فاللجوء إلى الخيال يقلل من توتراته النفسية، ويساعده على التكيف الإيجابي مع البيئة."[٤]

إن الانتقال من المتخيل إلى المتحقق يجعل الأفق مفتوحا للإبداع، مما يسهم في إشباع الرغبات الذاتية وتحقيق الأماني وخلق وضعية انتشاء، وتعويد النفس على عدم البقاء رهينة وضع قائم بقدر ما تختلق وضعا آخر مغاير ولو على سبيل الحلم، فلا يمكن البثة تقييد المخيلة الجامحة لدى الإنسان ولو قيدناه بالأغلال والسلاسل، والرسوم المتحركة من بين البرامج المعتمدة لتحرير العقل من قيوده الوهمية وفتح العنان للمخيلة، "خالقة حلما خياليا يفيض بالحيوية والحركة، وتتناسب الرسوم مع طبيعة الطفل العقلية والانفعالية، وتعمل على إكسابه أكبر قدر من المعلومات والمهارات، التي يظل تأثيرها في عقله أمدا طويلا، من خلال مقدرة تلك الرسوم على تكوين ما يسمى بـ(وهم الحقيقة)، إذ تُستخدم في ذلك قاعدتان، الأولى: وهي المعلومة التي يراد إيصالها إلى الطفل، أما الثانية: فهي فن التوصيل، أي الطريقة التي يتم من خلالها إيصال تلك المعلومة."[٥]

فقيادة باخرة ظاهرة حقيقية، لكن يمكن للطفل أن يتصور نفسه يقود باخرة، فيصنع، من المتلاشيات ومما عثر عليه باخرة صغيرة الحجم يوهم نفسه أنه قائدها وأنه يواجه بها خطر العواصف والأمواج العاتية ويرسل القذائف لمواجهة الخصم في حالة معركة حربية، تخوضها باخرة حربية.

يتوقع الطفل، عند مشاهدة حكاية معروضه أمامه في الشاشة الفضية، مشاهدة العجائبي، فيستسيغ رؤية أسمال سندريلا تتحول إلى ثياب زاهية بفعل مفعول العصى السحرية؛ وأن تحدث عملية المسخ والتحول، وأن يسود العالم ظلام دامس، وأن تقع حروب في الفضاء بين الكائنات الفضائية وبين بني البشر، إلخ.

٢- الرسوم المتحركة والسبل المعتمدة لإذكاء القدرات التخيلية لدى الطفل

١-٢. تصورات نظرية

نقترح سبلا إجرائية تستند إليها الرسوم المتحركة، ولو نسبيا، في تعزيز القدرات التخيلية لدى الطفل، ونطرحها على شاكلة سؤال إشكالي: إلى أي حد تسهم الرسوم المتحركة في تنمية القدرات التخييلية لدى الطفل؟

أ- بخلقها لوضعيات افتراضية تتبع فيها الشخصيات مسارا قد يكون تراجيديا حافلا بالأحداث المشوقة والمغامرات والاكتشافات.

ب- بالخروج عن النمط المألوف السائد في الحياة الواقعية، وتجاوز المنطق، كأن تضعنا في صلب الغرائبي والأحداث اللامألوفة والخارقة للطبيعة.

ت- بجعل الطفل يتوقع نهاية مفترضة للأحداث تبعا لسلسلة من المواقف طرأت على البطل أو الأبطال، أو يستنتج حلا للمشكلة أو طريقة من الطرق لتجاوز الصعاب والمعيقات التي تعترض البطل.

ث- بمضاعفة الأحداث المشوقة.

ج- بخلق فضاءات مؤثرة وجذابة وشخصيات تتجاوز المعتاد بأفعالها وسلوكاتها وبزيها.

ح- بالانطلاق من الواقعي والانزياح عنه تدريجيا صوب الغرائبي والعجائبي، وهذا الانتقال ينبغي أن يتم بفنية وبطريقة سلسة؛

خ- تجنب الكشف عن منفذ الفعل الإجرامي وإخفاء معالمه، وذلك لجعل الطفل يتخيل ويتوقع "الفاعل"، وهذا ما نجده كثيرا في الرسوم المتحركة ذات الطابع البوليسي مثل "المحقق كونان" إلخ،،،،

وإن إخراج الصور والرسوم بكيفية مثيرة وجذابة، يدفع بالطفل تلقائيا إلى التماهي مع العمل المنتج، إلى حد أنه يتصور نفسه هو شخصية البطل ويفتخر ويعتز بكونه هو هو، وهذا يرجع حتما إلى المواضيع المثارة والتي تقيس نفسية الطفل

وتحدث فيها أثرا بالغا وتأثيرا عميقا وانفعالا وجدانيا، وكذلك بفضل "ما في ألوانها من سحر وجاذبية، وما تهيئه للأطفال من تصوير محسوس للشخصيات والحوادث التي تعرض لها القصة، فتساعد خيال الإيهام عندهم على تصور ما ترويه القصة وكأنه شيء واقعي حديث في دنيا الحقيقة...وكم يسعد الطفل أن يرى الأرنب قد ارتدى حلة جميلة، وحمل فوق رأسه مظلة مزركشة"[٦]، وكم يتمنى الطفل أن يحلق عاليا في الكون مرتدية سترة رائد الفضاء، وأن يتحول إلى "الرجل الحديدي الذي يمتلك الأسلحة الفتاكة بالعدو"، وأن يظل مكافحا حتى آخر رمق، رغم الهزائم المتتالية والعثرات المفاجئة والانكسارات والجروح الغائرة ملبيا نداء الحق وإقرار العدل ونصرة الخير وتعميم الفضيلة.

٣-عينات تمثيلية من الرسوم المتحركة

١-٣. مغامرات الفضاء: يوفو – غرندايزر: تقوم فكرة المسلسل على الصراع القائم بين قوى الخير والشر، صراع بين السفن الفضائية المجهزة بالروبوتات المتقدمة الصنع، تمتلك الأهلية الكافية لخوض غمار معركة حامية الوطيس دارت رحاها بين فيغا الكبير "يمثل قوى الشر" وهو قائد فضائي شرير يسكن في سفينته الفضائية في الفضاء الخارجي يتغيا السيطرة على جميع كواكب الكون، ويستخدم فيغا في هجومه على الكواكب الأخرى رجالا آليين وروبوتات ضخمة، وبين دوق فليد وأصدقاءه الذين يتمكنون، بفضل قوة شجاعتهم وصبرهم ، من القضاء على العدو باستعانتهم بالرجل الآلي غرانديزر وتنفيذه لمهمات قتالية، وإن فشلت في بعض الأحيان، لكن إصرارهم على الانتصار فاقت هزائمهم التي مني بها الأبطال

الشجعان أنصار الخير، وتكللت مسيرتهم النضالية بتحقيق الانتصار وإحلال السلم والهناء في الأرض وبث روح الاطمئنان في النفوس.

يُكسب هذا الصنف من الرسوم المتحركة قوة تخييلية لدى الطفل، تتمظهر في تحريك مخيلته لتصور نطاقات أخرى خارج "كوكب الأرض"، ويتصور وجود كائنات فضائية وسفن حربية طائرة و"صحونا دوارة" وروبوتات عملاقة، وهذا يخلق لديه شغف التعرف على الكواكب الأخرى وخصوصيتها النوعية، وأن هناك خطرا محتملا ينبغي التصدي له بكل شجاعة، وقد يخطر على باله أن يكون في المستقبل قائدا فضائيا يكتشف الأكوان ويتعرف على نمط الحياة في العالم الآخر، أليست الأحلام قابلة للتحقق؟ أليست مخيلتنا قادرة على صنع العجائب والغرائب؟ أليس العلم نتاج فرضيات متخيلة تم التحقق منها إجرائيا؟ أليس بمقدورنا تجاوز المعطى الفيزيائي الوجودي نحو عوالم أخرى ميتافيزيقية؟ تلك أسئلة تنمو في مخيلة الطفل تدريجيا وبوعي محتشم إلى أن تتبلور في قادم الأيام فكرة قابلة للتحقق، عندما تتوفر لديه القدرة لتمحيص تلك الإشكالات بوعي ناضج، فالدول المتقدمة التي تراهن على تنمية قدرات الإنسان في أبعادها المختلفة قد حققت تقدما مذهلا وأكسبت للإنسان قيمة ودورا جوهريا في الحياة؛ حياة الإنسان سيصبح لها معنى، والمعنى يتحقق بإرضاء الذات أولا وإشباع ميولاتها وتدعيمها للتحقق الفعلي دون كبح جماحها.

٢-٣. الكابتن ماجد: تحكي قصة البطل ماجد كامل عن شخصية مكافحة تتحدى الصعاب ولديها طموح عال، كان حلمها تأسيس فريق كرة القدم يتكون من لاعبين محترفين يطمحون بكل جهد دون كلل أو ملل لتحقيق الانتصار والفوز باللقب القاري، ورغم الهزائم فإنهم ظلوا متشبتين بالأمل، أمل قد شيدوه بالتمارين الرياضية المكثفة لصقل المهارات التكتيكية وسد الثغرات، حتى حققوا النتائج المبهرة والمرضية والتي أشفت غليلهم.

إن مشاهدة هذه السلسلة تجعل المتفرج يتعرف على التقنيات الكروية المذهلة "المراوغة والارتقاء للتصدي للكرة والسرعة الجنونية وكيفية تمرير الكرة وقوة التسديدة "النارية مثل الصاروخ المندفع بقوة". قد تكون بعض المشاهد مستحيلة التحقق في الواقع، لكنها تكون ملهمة لعدد من الأبطال الرياضيين على ابتكار تقنيات وتعويد الذات للتمرن على القيام بحركات تخرج عن نطاق المألوف في لعبة كرة القدم، وفي التاريخ الكروي ما يثبت ذلك، وإننا نشاهد "كريستيانو" وكيف أمكن له أن يقفز ويرتقي للتصدي للكرة في قفزة عدت تاريخية، وهناك مهارات لتسديد الكرة نحو الهدف انعطفت عن المألوف، حيث ظل المتفرج منبهرا بالعمل المنجز.

يُعجب الطفل بأداء "كابتن ماجد" متخيلا لحظات وهو يركض بسرعة جنونية لتسديد الهدف، متبعا تقنيات متقدمة في المراوغة والتصدي للكرة، وغالبا ما تتولد لدى الطفل الرغبة في تقليد بعض التقنيات التي وظفها اللاعب "كابتن ماجد" في مباريات يخوضها مع رفاقه، وهذا يخلق لديه حسا إبداعيا لصنع تقنيات كروية متفردة تحمل بصمته الخاصة.

٣-٣. المحقق كونان: طفل صغير مشهور بذكائه وفطنته في حل الملفات الإجرامية، كان في أول مطافه شخصا في السابعة عشر من عمره، وهو طالب في المدرسة الثانوية ومتحر يساعد الشرطة رفقة المفتش ميغوري في حل بعض

القضايا، مشهور بذكائه وعبقريته التي تُفاجئ الجميع باستنتاجات تخالف التوقعات في أحد الأيام، وبشكل غير متوقع، أجبر على تناول عقار سام تسبب في تقلص جسده، فتحول إلى طفل صغير بقدرات عقلية لم تتغير معالمها، وكان يتخفى عن الأنظار في إيجاده لحلول لملفات بوليسية في إطار التحري الجنائي، حتى يتم الإيقاع بالمجرم.

تعد سلسلة المحقق كونان مثالا للرسوم المتحركة ذات الحس الهادف في خلق وعي نقدي يتحرى الحقيقة ويتبع الخطى والمسارات لكشفها، وربط الأشياء مع بعضها لفك اللغز، وهذا لن يتأتى إلا بالتفكير المعقلن وفسح المجال للمخيلة في إطار اكتشاف الحقيقة.

وإن الطفل المشاهد لهذه السلسلة سيكون مشاهدا منتجا، إذ سيعمل على ترويض ذهنه ومخيلته لحل اللغز، سيما وأن قصص الجريمة تعتمد تقنية فك اللغز، حيث تضع المشاهد أولا في محك تحدي كشف المجرم الذي نفذ الجريمة، ويمكن للطفل أن يكتشف منفذ الفعل الجرمي قبل أن يبوح به العمل الفني، وهذا سيكسبه ثقة في قدراته وإمكاناته الذاتية، وسيعمق ثقته بمخيلته القادرة على فتح منافذ لحل المشاكل بتواز مع الاحتكام إلى التفكير العقلي، وسيكون لذلك امتداد في الحياة الواقعية بقدرته على حل المشاكل التي تجابهه في اليومي.

٤-٣. النمر المقنع: مصارع قوي ورشيق، يطمح إلى إبعاد الأشرار عن رياضة المصارعة، يرتدي قناع النمر، ولا يكشف عن معالمه لأحد، حتى ظل شخصية

غامضة، وهو في الأصل شخصية يعرفها الجميع، إنها شخصية تامر الصحافي الذي يعشق الرياضة ويتظاهر بالغباء والكسل، طفولة تامر كانت بائسة حيث عاش يتيماً بلا أب أو أم، ثم قرر تامر السفر إلى الولايات المتحدة الأمريكية لدراسة الصحافة، وهناك تعرض لأصناف من المشاكل والمضايقات والمشاجرات التي ولدت لديه الرغبة الشديدة لإتقان فن المصارعة، وقاده ذلك الحلم إلى التدرب ليل نهار، حتى أصبح من الشجعان الأقوياء، خاض نزالات انتصر فيها، وأحرز على حزام بطل الأهرام، وفاز على كوكبة اتحاد مصارعي الفضاء، وأحرز انتصارا باهرا، وفي النزال الأخير كشف عن نفسه، واستغرب الجميع أن يكون هو الصحفي تامر.

النمر المقنع شخصية غير مكشوفة للعيان، ترتدي قناعا يخفي شخصيتها الحقيقية، وتجعل الكل يتشوق لمعرفتها، وتقمصه لشخصية النمر، يجعل المشاهد الطفل يتخيل أنه هو النمر بشجاعته وقوة فتكه بالطريدة/الخصم، لا يرتاح له بال حتى ينتصر على خصومه بقبضة فتاكة ومدمرة، يعلم الطفل أنه ليس هو النمر الحقيقي، لكنه يشبهه ويضاهيه في بعض صفاته، حتى تتماهى في ذهنية الطفل صورة النمر الحقيقي وصورة البطل-النمر-تامر الذي يرتدي قناع النمر ويتحلى بصفاته. إننا نجد في الواقع العيني أطفالا يتخيلون أنفسهم حيوانات شرسة بإصدارهم لأصوات تتماثلها أو ارتدائهم للباس يوافق شكلهم.

٥-٣.السندباد البحري: شخصية أسطورية، خاض الأهوال والصعاب، اعتنق البحار والأمواج، سافر من المألوف إلى المجهول، تعلق بحبل النجاة، وظل متشبثا بالأمل، وأصر على تحقيق الأماني والأحلام، رجع إلى بلده العراق بعد رحلاته السبع مسرور البال ومرتاحا.

السندباء رمز للشخص المكافح المناضل الذي لا يأبه بالصعاب ويتحدى المخاطر، عزمه قوي ورغبة عارمة لتحقيق أهدافه، استطاع النجاة بأعجوبة من الأهوال التي اعترضت طريقه، بفضل ذكائه وحنكته وفطنته.

السندباد مسافر قام برحلات سبع، وقد عائد إلى بلده العراق مثقلا بالكنوز والذهب والفضة، وارتحاله تم في ظروف قاهرة، وفي أوضاع مرهقة، سيما وأن رحلاته اصطدمت بالمجهول، وبنطاقات لم يألفها ولم تخطر على باله أن يتواجد فيها.

رغم أن حكايات السندياد تندرج ضمن العجائبي، فإنها تبث في نفسية الطفل قيم الصبر والأناة والرزانة والكفاح حتى الرمق الأخير، وتجعله يسافر من نطاق الواقعي إلى نطاق المتخيل الحافل بالأحداث المدهشة والمشوقة، عوالم يتماهى

معها الطفل بكامل وجدانه، ويحلم أن يتواجد في كنفها، ويخوض مغامرات السندباد طمعا في إثبات مدى شجاعته وتحديه للصعاب، مستهدفا تحقيق أحلامه وأمانيه، وهذا يكسبه قدرات تخيلية تسمح له بتجاوز المألوف المعتاد نحو

اللامألوف، وتصور سيناريوهات ممكنة لأحداث تواجهه في اليومي، وإيجاد حلول لها، وابتكار آليات وأجهزة ولو بسيطة يفعل فيها قدراته العقلية ونشاطه التخيلي.

خاتمة:

ليست الرسوم المتحركة شكلا فنيا لإذاعة الفرجة فحسب، وإنما هي برامج ذات منحى هادف، تسهم في زرع القيم، وبناء قدرات لدى الطفل تسهم في صقل مهاراته في أبعادها المختلفة وتنمية الحس التخييلي، وخلق عوالم افتراضية تجعل الطفل يتماهي معها، لأنها تستجيب لتطلعاته وأحلامه.

الهوامش:

١-شاكر عبد الحميد، الخيال من الكهف إلى الواقع الافتراضي، عالم المعرفة، ٢٠٠٩،ص٢٢.
٢-إسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي، الأدب الإسلامي للأطفال، دار الفكر الربي، ط١، القاهرة، ١٩٩٧، ص٩١.
٣-جليل وداي حمود، سرى عبد الوهاب محمود، حدود الخيال في الرسوم الموجهة للأطفال، مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية-المجلد التاسع عشر، العدد الثاني، ٢٠١٩، ص٢٥٨.
٤-المقال نفسه، ص٢٥٨-٢٥٩.
٥-المقال نفسه، ص٢٥٩.
٦-أحمد نجيب، أدب الأطفال علم وفن، دار الفكر العربي، ط١، القاهرة، ١٩٩١، ص٢٢١.