رؤية تشكيلية مبتكرة لإنتاج ألعاب أطفال مستوحاه من شخصيات أفلام الخيال العلمي

An Innovative Figurative Vision for the Production of Children's Toys Inspired by the Characters of Science Fiction Films

- د/ مي السيد محمد عبده ـ مدرس النحت بقسم التربية الفنية ـ بكلية التربية النوعية- جامعة كفر الشيخ
- **Mai E. Abdo. - Lecturer of sculpture- Dept. of Art Education- Faculty of Specific Education- Kafr El Sheikh University**

ملخص البحث:

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم الخيال ؛ فالخيال هو العنصر الذي تميز به الإنسان، لذا فقد حظى بأهمية كبيرة في مجال العلوم الإنسانية ومجال الدراسات الفلسفية والسيكولوجية بصفة عامة، وفي مجال الفن التشكيلي بصفة خاصة "فالخيال مجموعة من الأفكار المبتكرة والصور الخيالية التي تسهم في حل مشكلة ما وله دور في طرح ثقافات بصرية جديدة تؤكد علي متغيرات في الشكل والمضمون".إن الخيال العلمي كان مدخل الاتجاه إلي أدب الخيال بشتي أشكاله، وهذا الاتجاه نتيجة للتطور التكنولوجي ومن خلال الأبحاث فإن الخيال العلمي قد أكتشف كوسيلة تعليمية حديثة، فلقد أصبح للقصص المستلهمة من الخيال العلمي رواجاً كبيراً ، فقد كان التقدم التكنولوجي الذي واكب العصر وراء ذلك الرواج، خاصة وأن معظم تلك القصص قد تناولت المستقبل ، لذا سميت قصص الخيال العلمي بقصص المستقبل . مما أدى إلى إلقاء الضوء علي أفلام الخيال العلمي ومدى الاستفادة منها في إنتاج ألعاب أطفال مستحدثه .

وهدف البحث: استحداث تصميمات مبتكرة مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي. الدمج بين الخامات الصناعية المتنوعة لعمل لعبة مجسمة مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي

وترجع أهمية البحث إلى الاستفادة من أفلام الخيال العلمي لإنتاج ألعاب أطفال مستحدثة ومبتكرة تتحقق فيها الناحية الجمالية والإبداعية والتشكيلية ، وفتح آفاق جديدة لصناعات صغيرة ومشروعات تتحقق فيها التنمية المستديمة.

المساهمة في إثراء فكر الطالب بإيجاد رؤية تجريبية مستحدثة لتصميم لعبة طفل مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي .

تم اختيار عينة البحث من طلاب الفرقة الثالثة بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ لمادة النحت والعينة مكونه من ١٥ طالب للعام الجامعي ٢٠٢١-٢٠٢٢

استخدام الطلاب خامات متنوعة (الصلصال – الجبس – الورق – السلك ..إلخ...) وعمل تصميمات مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي .

- مقدمة البحث :

إن قصص الخيال العلمي نوع شائع في الأدب الخيالي تشمل موضوعاته الأساسية على الترحال عبر الفضاء وعبر الزمن وعلى الاكتشافات والاختراعات العجيبة، ومعظم ما في قصص الخيال العلمي الحديثة يحدث في المستقبل غالباً كما أن بعضه قد حدث في الماضي ويستمر إلى يومنا الحاضر، وهي على عكس الأدب ذي الخيال الجامح الخرافي. الذي يعالج ما هو غير ممكن، نرى أن قصص الخيال العلمي تصف أحداثاً يمكن أن تحدث فعلاً بناء على نظريات مقبولة أو ممكنه، وهي تهتم في المقام الأول لتحريك حاسة الانتباه والرهبة من المواقف والظروف.

ومن هنا جاءت فكرة البحث من خلال إطلاق الفكر التخيلي للطالب بحيث يبتكر ويجدد من التصميم التقليدي للعبة الطفل والذي ينشأ من خلال استثمار ذلك في العمليات الإبداعية متضمنة استراتيجية الخروج عن المعتاد من الأفكار والمدركات من أجل الحصول على تكوين جديد وهذه الاستراتيجية المسئولة عن تجديد الإنتاج الإبداعي وتكوين الأطر الإدراكية المستخدمة المستمدة من أفلام الخيال العلمي.

- مشكلة البحث:

تتضمن مشكلة البحث الآتي:

- إن مجال النحت مجال خصيباً وبه كثيرا من التجارب والممارسات الفنية التي من خلالها يتم التجديد والتحديث في الأساليب التكوينية وكذلك استخدام الخامات المختلفة فمن خلال البحث وجد أن فن الخيال العلمي به الكثير من الأفكار الثرية لصناعة ألعاب أطفال تحاكي الطبيعة ووجد أنها لا يتسلط الضوء عليها كثيرا من الباحثين كذلك الأفكار التي يجب أن تتطور في الشكل والتصميم ليواكب تطورات العصر من خلال الاستلهام من أفلام الخيال العلمي.
- تنمية وتطوير الجانب التصميمي والأدائي للطلاب من خلال استحداث رؤية تشكيلية مبتكرة لإنتاج ألعاب أطفال مستوحاة من شخصيات أفلام الخيال العلمي.
- المحافظة على فنون صناعة ألعاب الأطفال وتنميتها والحفاظ عليها من الاندثار حيث أنه فن يعبر ثقافات التراث المصري.

<u>تتلخص مشكلة البحث في التساؤل التالي:</u>

إلى أي مدى يمكن الاستفادة في أفلام الخيال العلمي في استثارة خيال الطلاب لعمل منحوتة على شكل لعبة طفل يمكن الاستفادة منها في ابتكار منحوتات تواكب العصر الحالي وتحاكى الطفل الحديث المتأثر بالتكنولوجيا الحديثة.

- أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث إلى الاستفادة من أفلام الخيال العلمي لإنتاج ألعاب أطفال مستحدثة ومبتكرة تتحقق فيها الناحية الجمالية والإبداعية والتشكيلية وفتح آفاق جديدة ومشروعات تتحقق فيها التنمية المستديمة.

- أهداف البحث:

- تحويل شخصيات خيالية مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي إلى ألعاب أطفال مستخدمة.
- ابتكار شخصيات جديدة مستلهمة من شخصيات أفلام الخيال العلمي.

- فروض البحث:

- يمكن الاستفادة من شخصيات أفلام الخيال العلمي في ابتكار تصميمات جديدة لصناعة ألعاب أطفال.
- توجد فروض ذات دلاله إحصائية بين استحداث رؤية تصميمية مستمدة من أفلام الخيال العلمي وتحقيق الإبداع والتجديد والابتكار والتفرد في صناعة لعبة طفل (ثابتة).
- توجد فروض ذات دلاله إحصائية بين استحداث رؤية تصميمية مستمدة من أفلام الخيال العلمي وتحقيق استراتيجية الخروج عن المعتاد في الأفكار التصميمية في صناعة لعبة طفل (ثابتة).
- توجد فروض ذات دلاله إحصائية بين استحداث رؤية تصميمية مستمدة من شخصيات أفلام الخيال العلمي وتحقيق الطلاقة في الفكر التخيلي للطلاب في صناعة ألعاب أطفال.

- حدود البحث:

يقتصر البحث على طلاب الفرقة الثالثة قسم التربية الفنية. كلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ. وقوام العينة (١٣) طالب للعام الجامعي ٢٠٢١/٢٠٢٢.

استخدام الطلاب خامة الصلصال الأسوانلي ثم صب قوالب من الجبس ثم صب نسخه من البوليستر وتلوينها.

- منهج البحث:

يتبع البحث المنهج التجريبي في عمل تجارب تطبيقية لإنتاج لعبة طفل ثابتة.

والمنهج الوصفي التحليلي في توصيف وتحليل التجارب العلمية وبعض أعمال الفنانين اللذين استخدموا الخيال العلمي في أعمالهم.

- مصطلحات البحث:

اللعب: هو مصدر سرور وسلوك غريزي يساعد على طرح التوتر وهو يعد نوع من التمرين الاستعدادي الفعال الذي يساعد على نمو الخبرة.

الخيال العلمي: هو أحد فروع الخيال التي تعتمد على الحبكة العلمية لتصديق ما يمكن تصديقه باستخدام جو من المصداقية العلمية لاستغلالها في التأملات الخيالية سواء كانت في علوم الطبيعة أو القضاء أو علم الاجتماع أو الفلسفة.

قصص الخيال العلمي: نوع شائع من الأدب الخيالي. تشتمل موضوعاته الأساسية على الترحال عبر الفضاء وعبر الزمن وعلى الاكتشافات والاختراعات العجيبة. معظم قصص الخيال العلمي الحديثة قد يحدث في المستقبل غير أن بعضه يحدث في الماضي أو حتى في يومنا الحاضر، ويوضع بعضة في عالم آخر. وعلى

عكس الأدب ذي الخيال الجامع الذي يعالج ما هو غير ممكن نرى أن قصص الخيال العلمي تصف أحداثاً يمكن أن تحدث فعلا بناء على نظريات مقبولة أو ممكنه، وتعطي بعض القصص تفسيرات علمية مفصلة وبعضها الأخر يدفع بالقارئ إلى مكان أو زمان غريب فحسب.

- أولا: الإطار النظري:

- ماهية أدب الخيال العلمي:

ان بناء قصص الخيال العلمى القائم على خيال منطقى مدروس يتيح لنا تلمس الصورة المنتظرة لتطور مستقبلنا المرتبط بتغير ظروف حياتنا وذلك بإتباع الأسلوب العلمي في البحث كما أن الخيال القائم علي فهم علمي هو وسيلتنا لإكتشاف آفاق جديدة مازالت مجهولة لدينا .

ويتم ذلك بالإنطلاق الذهني نحو بدايات وأفكار جديدة لم تطرق من قبل ، وعن طريق الخيال يمكن تطويع العلم وتطويرة ومن ثم الذهاب إلي آفاق جديدة وربما غير متوقعة بحيث تبدو مفرطة في غرابتها ، وبعدها عن التصديق لأول وهلة ، وإذا كان الأمر كذلك فإننا نكون قد توصلنا إلى حقيقة حتمية هي أن الإنسان بلا خيال يفتقد الإبتكار وبالتالي يتجمد ولا يتقدم ولهذا كان لزاماً علينا أن نحدد الجوانب المشرقة للدور الكبير المنوط بالخيال العلمي خاصة في تكوين عقلية الطفل وتطورها في مرحلة الشباب والرجولة ولاسيما ونحن في مشارف القرن الحادي والعشرين حيث نجد أن التفاضل بين الدول يتم عن طريق العلم ومدى تقدمة وتطوره بجهد العلماء وتلاحق أفكارهم وأكتشافاتهم ، وهكذا يغذي الخيال العلمي عقول جميع الأعمار المستوعبة لإبداعاته سواء كانت مقروءة أو مرئية (شريف، ١٩٩٧)

- التشكيل الإبداعي وممارسة والفكر التشكيلي :

فالتجريب يعد حلقة الوصل بين المجترات العلمية وما تقدمة من خامات وتقنيات مستخدمة وبين ما يصيبوا آلية الفنان للوصول إلية في تنفيذ أعماله الفنية سواء أكان ذلك من خلال رؤيته للطبيعة أو من خلال الإستلهام من الفنون التي تنتمي إلى التراث أو من خلال رؤية خاصة للفنان فالتجريب بمثابة الخطوة الإستكشافية التي ينطلق بعدها صياغة عملة بشكل يبرز ويبلور أفكارة الإبداعية .

- ممارسة الفكر التشكيلي :

ان التحول السريع والتطور الدائم للثقافة ، والتمرين كان نتيجة تطور التصنيع وتعدد الرؤى التي سيطرت على الثقافة وإنصهار جميع هذه الآراء داخل بوتقة واحدة تواكب روح العصر الذي نعيشة مما إنعكس على الفنون بشكل عام وعلي الفنون البصرية بشكل خاص ، ونتيجة للتقدم الصناعي في مجال إنتاج الخامات والأدوات توفر للفنان الحديث أدوات ووسائط مادية معينة ومثيرة للإبداع الفني فتحررت قدراتة التشكيلية من الحدود التي فرضتها الخامات (Robert Myron)

حيث إحتل التشكيل في مادة النحت في التربية الفنية مكانة ذات أهمية بالغة وذلك لإرتباطة بتقنيات العمل النحتي فلا يقوم عمل نحتي دون تشكيل، فأصبح الفنان المعاصر يتخذ من أسلوب البحث والتجريب منطلقاً لإدراك متعلقات تشكيلية جديدة تنمي الوعي بمنطق التشكيل الفني الذي يختلف عن منطقة التشكيل في الطبيعة (ذكي، ١٩٩٧)

ينقسم إلى المحاور الآتية:

- المحور الأول: التجريد

يتمثل في المدخل الأول للتجربة الأدائية للطلاب وهو مدخل يستخدمه الفنان لتوجه نشاطه بأساليب يتجاوز بها تركيب مادة الطبيعة بأشكالها وعلاقتها المألوفة لتحقيق أهدافة والتواصل لقوانين الطبيعة من إنسجام، تنافر ، توافق ، والتعرف علي بنائية التكوين فيها فيستلهم منها ولا يقلدها ، وقد عرض الفنان جورج ريكي Rickey.G وجهه نظرة بالنسبة ليكيفية إتخاذ موقفاً موازياً للطبيعة أو متمثلاً معها وليس تقليداً لها (jornal, Rikeyg 1964 the new) (tendencycollege art association of amirecaart jornal)

ويرى ستيفن بان أن في المدخل التجريدي ضرورة لإيجاد علاقات خداعية غير ثابتة تأتى نتيجة لتشوية منطق الأشكال أو تحريفها.

ومن خلال البحث استطاع الطالب على قدرتة التخيلية علي تجريد بنائية العناصر المختارة يستمد منها التصميم الذي يتسم بالتفرد والحداثة والذي يخدم هذا المحور.

- المحور الثاني : التحطيم

ويتمثل في المدخل الثاني في التجربة الأدائية للطلاب وهو مدخل يتم فيه الخروج عن مظاهر الطبيعة ونظمها ونسب الأشكال فيها حيث البعد عن مظاهر الطبيعة كما تألفها العين العادية، ويؤدى ذلك إلي التعرض بين الشكل الطبيعي وتشكيلة الفني الذي قد يصل بأشكال موروفلوجيا جسم الإنسان إلى حد الوصول بالتجريب إلى التحطيم فنياً حيث أن تلك المحاولات التجريبية تؤدى لتشكيلات تتبع عمليات نفسية يجتازها الباحث تؤدي لشكل فني إيجابي فعال وليس سلبياً هداماً (banin, 1970)

ومن خلال البحث تم عمل دمج بين عملية التحطيم والقدرة التخيلية للطلاب من خلال الخروج عن المألوف واستخدام المبالغة والحزف والإضافة للتعبير عن الواقع .

- العمل الفني النحتي :

الشكل الجديد للعمل النحتي يعتمد بدرجة كبيرة علي المادة أو المواد المستخدمة في تنفيذه كما ينبغي أن تتوفر فيه عناصر الوحدة والتنوع والإتزان .

- التعبير في العمل النحتي :

يتخذ الفنان من الخامة وسيطاً ماديا للتعبير عما يجول بخاطرة من أعمال نحتية بعد أن يظهر الفنان لمساته في الخامة التي يتناولها ويحولها إلي عمل نحتي متكامل يعبر عما بداخل ، والمضمون التعبيري يأتي من خلال تنظيم الفنان للمادة والشكل والتعبير فجميع عناصر العمل هذه تتضافر لتعبر عن مخزى أو معنى معين، فتعبر عن الشكل بهذا المعنى كما أن إختيار الموضوع يساعد على الكشف عن هذا التعبير.

فالعمل النحتى يتضمن قيماً تعبيرية وأعراضاً إنفعالية وذهنية وعناصر فنية من ألوان وكتل ومساحات وفراغات وملامس وايقاع واتزان تكوين جيد.

- الإطار العملي "

- إختيار العينة:

تم إختيار عينة من طلاب الفرق الثالثة وذلك حسب الكشوف التي تم تصنيفها وترتيبها بقسم التربية الفنية بكلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ وقوام العينة ١٥ طالب .

- إختيار الموضوع :

تم عمل تصميمات من إبتكار الطلاب وإطلاق الخيال لديهم من خلال تخيلات شخصيات أفلام الخيال العلمي لإبتكار لعبة طفل من خلا التجسيم وتنوع الأفكار والتصاميم المستوحاه من أفلام الخيال العلمي . يساعد خلال هذه الممارسات الأدائية .

وهو موضوع مثير وشيق للطلاب أولاً من الجانب المعرفي للتعرف علي كيفية صناعة لعب الأطفال.

ثانياً من الجانب المهاري فهو موضوع يحمل الكثير من التفاصيل والفكر التحليلي للطالب الذي يستوجب إستخدام العديد من أساليب التشكيل المختلفة والتنويع في طرق الآداء.

- أساليب التشكيل:

- (الإضافة والحزف)

الأدوات المستخدمة والخامات (أدوات النحت الخشبية والمعدنية (الدفر).

- مراحل إنتاج العمل : عمل الكريكاز أو الهيكل الداخلي للتمثال . ثم مرحلة البناء بالطين الأسوانلي ثم عمل قالب من الجبس ثم عزلة بمواد العزل ثم صب بداخلو البوليستر وبعد ذلك تأتي مرحلة التشطيب حتى يخرج العمل النحتي لصورتة الحالية كما هو موضح في النماذج الآتية: وكانت هذه المراحل مقسمة إلى عدة مقابلات :

- المقابلة الأولى والثانية والثالثة :

تم تقديم المعارف والمفاهيم الخاصة بخامة النحت وأساليب التشكيل وطرق الصب وتقنياتها المختلفة.

- المقابلة الرابعة والخامسة:

إطلاق الخيال لدى الطلاب لعمل تصميمات مستلهمه من أفلام الخيال العلمى وشخصياته المختلفة .

- المقابلة السادسة والسابعة:

البدء في عمل نموذج نحتى من التصميم المختار بعناية ودقة وتوصية الطلاب نحو طرق التشكيل والأساليب التقنية المختلفة والحلول المتنوعة للخامات والتجسيم للشخصية المختارة .

إختيار الطلاب تقنيـ ودمج الأ في النهاية عمل نحتي لا شذوذ فيه ـعبة الطـ ـوياً واحداً يتميز بوحدة بنائية وترابـ

- المقابلة الثامنة

يتم إخراج العمل الـ ثم التجهـ

- المقابله العاشر

تم عمل قالب من الـ ـخة من الأكاسيد الملائمة (الباتينا)

وتم تحكيم التجربة من خلال عرضها علي ثلاثة من الأساتذه المتخصصين في مجال النحت وذلك من حيث الموضوع وأهداف البحث والمفاهيم ومدى ملائمتها لطلاب كلية التربية النوعية قسم التربية الفنية الفرقة الثالثة.

- نتائج التجربة:

- المحور الأول: التجريد

- المحور الثاني

- عرض وتحليل لبعض نتائج التجربة :

- العمل الأول: (جادو)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر

- وصف العمل:

اسمه (جادو) وهو شخصيه من الفضاء لديه القدره على تحريك الاشياء عن بعد ويتغذى على طاقه الشمس ويمكنه منح القوه للاشخاص الطيبين مأخوز من قصة فيلم خيال علمي بوليوودي صدر عام ٢٠٠٣ (koi… Mil Gaya)

- العمل الثاني : (Groot)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر

- وصف العمل

Groot هي شخصية خيالية شبيهه بالبشر ذات ميول للجريمة ظهرت في فيلم حراس المجرة (Guardians of the Galaxy) ظهرت في عالم مارفل السينمائي مرات عدة.. وفي كل الحالات، لا ينطق غروت سوى جملة واحدة: I am Grootأنا غروت يمكن القول إنه شخصية ثانوية نوعاً ما. ضحّى بيديه، مثلاً، لصناعة فأس ثور الجديدة. وضحى بنفسه ليحيي كوكباً. مع ذلك، يبقى غروت شبه مجهول. وهناك نظرية تقول إن الشتلة غروت التي نراها في أفلام مارفل هي ابنة الشجرة غروت التي نراها في أفلام "حراس المجرة". لكن لا تأكيد حول هذه النظرية.

- العمل الثالث: (وحش مائي)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة طبق الأصل من البوليستر.

- وصف العمل

هي شخصية خيال علمي مأخوذة من فيلم the shape of water

والشخصية عبارة عن وحش مائي غريب الشكل يتسبب في قلب أحداث الفيلم رأسا علي عقب وتدور أحداث الفيلم عن قصة حب تمزج بين الواقع والخيال.

- العمل الرابع :(إي تي)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر

- وصف العمل :

عند وصول الكائن الفضائي (إي تي) إلى الأرض، يحميه طفل اسمه إليوت من أعين الغرباء، ويحاول إعادته إلى كوكبه قبل أن يتسبب جو الأرض في موته، إليوت هو صبي عادي لا يمتلك أي شيء يميزه عن أقرانه، إلا أن هذه الحياة العادية تنقلب رأسا على عقب، عندما يعثر إليوت على إي تي، يقرر إليوت الاحتفاظ بالكائن الفضائي الذي يطلق عليه اسم إي تي، ويقوم بتخبئته في مكان سري، بعدما اكتشف أنه كائن مسالم لا خطر منه، ويعتبره أحد أصدقائه ويتعامل معه على هذا الأساس، ولكن صحة إي تي تبدأ في التدهور لعدم قدرته على التكيف مع الجوّ في كوكب الأرض، ويكون الحال الوحيد لإنقاذه هو العثور على طريقة لإعادته لكوكبه، والآن يقف الطفل إليوت أمام الاختيار الصعب بين التضحية بصديقه المقرب من أجل إنقاذه، أو التمسك بوجود الصديق بصورة تعجل بموته.

- الأسلوب الفني للتشكيل :

استخدم الطالب هنا أسلوب الخروج عن المعتاد في الأفكار والمدركات العقلية حيث عمل تركيب بين الشكل الآدمي وشكل الكائنات الفضائية وعمل مزج بينهم وتوزيع ايقاعي بين ما هو فضائي وآدمي .

- التقنيات المستخدمة :

استخدم الطالب هنا تقنية التشكيل بالنحت علي عدة مراحل المرحة الأولي وهي تقنية التشكيل بالطينة الأسوانلي بعد عمل الكريكاز الداخلي للتمثال وبعد مرحة النحت جاءت هنا مرحلة صب القالب بخامة الجبس ثم عمل نسخة من البولي استر والمرحلة الأخيرة وهي مرحة التشطيب النهائية وعمل الباتينا

- العمل الخامس

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة من خامة البوليستر . ثم إضافة علية الباتينا اللونية له

- وصف العمل

هي شخصية كارتونية مأخوزه من فيلم the missing linkأو الحلقة المفقودة تم العثور عليه متجمدا هُو عبارة عن سمكة على العموم لكن ليس كسائر الاسماك بل يجمع ما بين السمكة

وغوريلا ضخمة الامر الذي يجعل منه قوي العضلات ذو شخصية ليست كمظهرها يحب أن يكون منقذ المواقف الصعبة وأن يظهر عضلاته على الغير على الرغم من هذا وذاك فله قلبا طيبا حنونا يحب الحشرة العملاقة كثيرا وهو الوحيد القادر على فهم لغتها.

- العمل السادس:(كائن فضائي)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة من خامة البوليستر . ثم إضافة علية الباتينا اللونية له

- وصف العمل

فيلم فضائيون Aliens هي شخصية كائن فضائي يشبه سمكة القرش ولكن حجمة صغير ذات اللون الأسود المخيف جاهز للقفز من الظلام واخافة أصدقائه وهذه الشخصية مستوحاه من شخصية وحش كائن فضائي عام ١٩٧٩، يتمتع بتفاصيل فريدة تمنحه مظهرا مدهشاً .

- العمل السابع:(رملي)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة من خامة البوليستر . ثم إضافة علية الباتينا اللونية له

- وصف العمل

هو شخصية رملي مأخوزة من فيلم rise of guardians ودورة كان بيعمل علي نشر السعادة والأمان ومواجهة الخوف وحاول القضاء علي شخصية البعبع في الفيلم التي كانت تقوم بنشر الخوف بين الأطفال .

- العمل الثامن(أرلو)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة من خامة البوليستر . ثم إضافة علية الباتينا اللونية له

- وصف العمل

هو شخصية مأخوزه من فيلم the good dinosaur هو فيلم مغامرات كوميدي درامي أمريكي ثلاثي الأبعاد اسمة أرلو هو بطل فيلم ديزني / بيكسار السادس عشر الديناصور اللّطيف. وهو أباتوصور صغير يعيش مع والديه.

- العمل التاسع (بلانكتون)

- الخامة المستخدمة في التشكيل:

العمل مصنوع بخامة البوليستر تم تنفيذه بخامة الصلصال الأسوانلي ثم صبة بخامة الجبس وصنع منه قالبا فارغا ثم عمل نسخة من خامة البوليستر . ثم إضافة علية الباتينا اللونية له

- وصف العمل

شمشون بالإنجليزية (Plankton) شخصية خيالة كرتونية في مسلسل سبونج بوب سكوير بانتس ظهر لأول مره عام ١٩٩٩ وهو عبارة عن مخلوق من نوع العوالق شرير لديه مخططات شريرة للسيطرة على قاع الهامور ولقد قام بأداء صوته في النسخة الإنجليزية الممثل الأمريكي السيد لورانس أما في النسخة العربية فقام بالدور الممثل المصري أحمد خيري

- التحليل الإحصائي لمحاور التطبيق :

- بطاقة التقييم :

- تحديد الهدف من بطاقة التقييم :

تقييم المنحوته النهائية للطلاب (المجموعة التجريبية) في المهارات العملية في مجال النحت .

- صياغة عناصر التقييم :

وقد روعي صياغة العبارات في صورة إجرائية واضحة يسهل تقديمها ، تمتاز بأنها عبارات قصيرة واضحة لا تحمل أكثر من معني .

- أولاً : الصدق :

- صدق بطاقة التقييم :

قامت الباحثة بعرض بطاقة التقييم على عدد من (١٥) من السادة المحكمين في التربية الفنية وقامت بإجراء ما يلزم من حزف وتعديل في ضوء مقترحاتهم وبذلك تم التحقق من صدق كل عبارة من عبارات بطاقة التقييم وأصبحت في صورتها النهائية .

ورأي السادة المحكمين أن البطاقة صادقة إلي درجة (٨٥٪) مما يشير إلي صدق بطاقة التقييم .

جدول يوضح آراء السادة المحكمين حول صدق بنود بطاقة التقييم .

البند	عدد المحكمين	النسبة المئوية
١	١٤	٩٣,٣
٢	١٣	٨٦,٧
٣	١٥	١٠٠
٤	١٥	١٠٠
٥	١٥	١٠٠
٦	١٥	١٠٠
٧	١٣	٨٦,٧
٨	١٥	١٠٠
٩	٤	٢٦,٧
١٠	١٥	١٠٠
١١	١٣	٨٦,٧
١٢	٥	٣٣,٣
١٣	١٤	٩٣,٣
١٤	١٢	٨٠,٠
١٥	١٥	١٠٠
١٦	١٥	١٠٠
١٧	١٥	١٠٠
١٩	١٥	١٠٠

- حساب معامل الإتفاق بين المحكمين :

تم عرض المشغولات النحتية الخاصة بكل طالب علي السادة المحكمين في تخصص التربية الفنية وخاصة في مجال النحت لتقيمها بناء علي البنود التي سبق التحكيم عليها مع العلم أن الدرجة لكل مشغولة ٨٠ درجة درجات المحكمين الكلية لكل مشغولة علي بطاقة التقييم .

م	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	الدرجة النهائية
١	٨٠	٧٦	٦٧	٧٣	٧٩	٧٩	٧٨	٧١	٤٨	٨٠	٧٨	٧٥	٨٠	٧٠	٦٠	٪٧٢,٩
٢	٨٠	٧٥	٧٥	٧٨	٧٥	٨٠	٧٩	٥٦	٤٨	٤٨	٧٩	٨٠	٧٥	٦٩	٦٠	٪٧٠,٥
٣	٨٠	٨٠	٧٩	٧٨	٧٥	٨٠	٨٠	٨٠	٨٠	٦٤	٨٠	٧٩	٨٠	٧٥	٧٠	٪٧٧,٣
٤	٨٠	٨٠	٧٨	٨٠	٧٦	٨٠	٨٠	٨٠	٨٠	٨٠	٨٠	٧٥	٨٠	٨٠	٧٥	٪٧٨,٩
٥	٨٠	٧٩	٧٤	٧٩	٧٧	٨٠	٨٠	٧٦	٨٠	٦٤	٧٥	٧٨	٧٤	٧٧	٧٢	٪٧٦,٣
٦	٦٤	٨٠	٨٠	٨٠	٧٤	٧٧	٧٨	٧٢	٨٠	٦٤	٧٥	٨٠	٦٩	٧٥	٧٤	٪٧٤,٨
٧	٨٠	٧٥	٧٦	٨٠	٧٣	٧٨	٧٥	٧٣	٤٨	٦٤	٨٠	٧٥	٦٥	٨٠	٦٥	٪٧٢,٥
٨	٦٤	٧٩	٥٢	٨٠	٧٤	٦٩	٧٠	٤٨	٨٠	٤٨	٦٩	٧٩	٧٥	٦٩	٧٠	٪٦٨,٤
٩	٦٤	٨٠	٧٨	٨٠	٧٦	٨٠	٧٥	٦٤	٨٠	٤٨	٨٠	٨٠	٦٥	٧٠	٧٢	٪٧٢,٨
١٠	٨٠	٦٤	٥٩	٥٦	٧٦	٦٩	٦٥	٥٤	٣٢	٣٢	٥٦	٥٩	٥٣	٥٦	٥٦	٪٥٨,٤
١١	٦٤	٧٥	٧٠	٧٣	٧٥	٧٠	٦٩	٦٤	٨٠	٣٢	٥٧	٦٤	٧٤	٧٨	٧٠	٪٦٧,٧
١٢	٨٠	٨٠	٧٥	٨٠	٧٥	٨٠	٨٠	٨٠	٦٤	٨٠	٧٥	٨٠	٧٩	٨٠	٧٥	٪٧٧,٥
١٣	٢٥	٧٥	٦٤	٧٨	٧٦	٧٥	٧٠	٥٠	٦٤	٣٢	٦٤	٧٠	٦٠	٧٩	٦٤	٪٦٣,١

م	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	الدرجة النهائية
١٤	٤٧	٦٩	٦٢	٧٩	٧٦	٧٣	٧٧	٥٨	٤٨	٤٨	٦٩	٦٩	٦٢	٨٧	٧٢	٦٦,٤٪
١٥	٢٥	٧٨	٧٣	٧٧	٧٤	٧٤	٧٠	٦١	٦٤	٦٤	٧٤	٧٧	٧٣	٦٩	٦٧	٨٦٪

المتوسط الكلي = ٧١,٠٠بنسبة ٨٨,٨٪

الصورة المبدئية لبطاقة تقييم العمل الفني النهائي (القطعة النحتية)

المحاور	بنود بطاقة التقييم للقطعة النحية (لقاءات)	مناسب	غير مناسب
اختيار الموضوع	١- تكوين نحتي يعبر عن لعب أطفال ٢- تكوين نحتي مبتكر يعبر شخصية خيال علمي ٣- تكوين نحتي يعبر عن شخصية خرافية مستوحاة من أفلام الخيال العلمي .		
الجانب التصميمي	١- التصميم المناسب للعمل النحتي . ٢- التصميم يحقق الإيقاع والتناغم . ٣- عناصر التصميم متوافقة مع العمل النحتي . ٤- حقق الكتلة للفراغ لخدمة التصميم . ٥- حقق الاتزان والترابط بين الشكل والأرضية .		
الجانب البنائي	١- يظهر القيم التعبيرية والمهارات التشكيلية ٢- حقق إثراء القيم الملمسية على سطح العمل الفني النحتي من خلال استخدام النتوءات والتجاويف والتموجات ٣- يتقن العلاقة في تنظيم حركة الحجوم وتفاعلها مع الفراغ . ٤- حقق القيم الملمسية . ٥- إجادة الاستفادة من ظاهرة سطوع الضوء على الأجسام في التعبير عن الموضوع (**ألعاب أطفال مستوحاة من شخصيات أفلام الخيال العلمي**) .		
استخدام الخامات	١- اتقان استخدام خامة الطين الاسوانلي في العمل الفني النحتي . ٢- اتقان مهارة الصب باستخدام خامة الجبس ليظهر قالب من خلاله وتكوين نسخة مماثلة من العمل الأصلي . ٣- اتقان استخدام خامة البوليستر في صب نسخ نحتية مماثلة للعمل الأصلي .		
التقنيات	١- تحقيق الملامس المبتكرة من خلال نجاح التوظيف الخاص لكل عمل نحتي. ٢- مدى نجاح توظيف الخامات في العمل النحتي. ٣- التوافق في الجمع بين أكثر من خامة أو استخدام أكثر من تقنية في العمل الفني النحتي . ٤- تحقيق قيم ملمسية من خلال التأثيرات التشكيلية أو التنوع في الخامات أو الأساليب النحتية المستخدمة . ٥- الإتقان في تنفيذ العمل النحتي والإخراج الجيد له		

الصورة النهائية لبطاقة تقييم العمل الفني النهائي (القطعة النحتية)

المحاور	بنود بطاقة التقييم للقطعة النحية (لقاءات)	مناسب	غير مناسب
اختيار الموضوع	١- تكوين نحتي يعبر عن لعب أطفال ٢- تكوين نحتي مبتكر يعبر شخصية خيال علمي ٣- تكوين نحتي يعبر عن شخصية خرافية مستوحاة من أفلام الخيال العلمي .		
الجانب التصميمي	١- التصميم المناسب للعمل النحتي . ٢- التصميم يحقق الإيقاع والتناغم . ٣- حقق الكتلة للفراغ لخدمة التصميم . ٥- حقق الاتزان والترابط بين الشكل والأرضية .		
الجانب البنائي	١- يظهر القيم التعبيرية والمهارات التشكيلية . ٢- حقق إثراء القيم الملمسية على سطح العمل الفني النحتي من خلال استخدام النتوءات والتجاويف والتموجات . ٣- يتقن العلاقة في تنظيم حركة الحجوم وتفاعلها مع الفراغ . ٤- إجادة الاستفادة من ظاهرة سطوع الضوء على الأجسام في التعبير عن الموضوع.		
استخدام الخامات	١- اتقان استخدام خامة الطين الاسوانلي في العمل الفني النحتي . ٢- اتقان مهارة الصب باستخدام خامة الجبس ليظهر قالب من خلاله وتكوين نسخة مماثلة من العمل الأصلي . ٣- اتقان استخدام خامة البوليستر في صب نسخ نحتية مماثلة للعمل الأصلي .		
التقنيات	١- تحقيق الملامس المبتكرة من خلال نجاح التوظيف الخاص لكل عمل نحتي. ٢- مدى نجاح توظيف الخامات في العمل النحتي ٣- التوافق في الجمع بين أكثر من خامة أو استخدام أكثر من تقنية في العمل الفني النحتي . ٤- تحقيق قيم ملمسية من خلال التأثيرات التشكيلية أو التنوع في الخامات أو الأساليب النحتية المستخدمة . ٥- الإتقان في تنفيذ العمل النحتي والإخراج الجيد له .		

An Innovative Figurative Vision for the Production of Children's Toys Inspired by the Characters of Science Fiction Films

- **Mai E. Abdo. - Lecturer of sculpture - Dept. of Art Education- Faculty of Specific Education- Kafr El Sheikh University**

Abstract:

There are many definitions that dealt with the concept of imagination; Imagination is the element that distinguishes man, so it has been of great importance in the field of humanities and the field of philosophical and psychological studies in general, and in the field of figurative art in particular. The science fiction was the gateway to the literature of fantasy in all its forms, and this trend is a result of technological development and through research, science fiction has been discovered as a modern educational means, as it has become very popular for stories inspired by science fiction. Technological progress that accompanied the era is behind the boom, especially since most of those stories dealt with the future, so science fiction stories were called future stories. Which led to shedding light on science fiction films and the extent of benefiting from them in the production of modern children's games.

The aim of the research: to develop innovative designs inspired by the characters of science fiction films. Combining various industrial materials to make a model toy inspired by the characters of science fiction films

The importance of the research is due to the use of science fiction films to produce modern and innovative children's games in which the aesthetic, creative and Figurative art aspects are achieved and open new horizons for small industries and projects in which sustainable development is achieved.

Contribute to enriching the student's thinking by finding an experimental vision for the design of a child's game inspired by the characters of science fiction films.

The research sample was selected from the third year students in the Department of Art Education, Faculty of Specific Education, Kafrelsheikh University for the subject of sculpture, and the sample consisted of 15 students for the academic year 2021-2022.
The students used various materials (clay - gypsum - paper - wire...etc...) and made designs inspired by the characters of science fiction films.