الفن المعاصر

فصلية • علمية • محكمة • العددان 19 - 20

الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

تصدر عن

أكاديمية الفنون
ACADEMY OF ARTS

لوحة الغلاف الأمامي

Open Mind: New Warped Face Sculptures
by Johnson Tsang

لوحة الغلاف الخلفي

Subjects: Fashion
Styles: Expressionism Portraiture Pop Art
Mediums: Acrylic Ink Airbrush
by darren crowley

رئيس مجلس الإدارة

ورئيس التحرير

أ.د أشـــرف زكـــي

مدير التحرير

أ. د حسن عطية

مستشارو التحرير أبجدياً

أ.د جابر عصفور

أ.د حسن شرارة

أ.د رضا رجب

أ.د عصمت يحيى

أ.د علية عبد الرازق

أ.د سمير سيف

أ.د فوزي فهمي

المسؤل الإداري

صفاء عباس

المراجع اللغوي

إيناس أحمد

شؤون المطابع

الشريف منجود

متابعة النشر

محمد درويش

محمد عرابي

الإخراج الفني

محمد الكومي

01

02

03

04

05

انفتاح الأكاديمية على الأقاليم والعالم العربي

يتزامن صدور هذا العدد، الذى يجمع مجموعة متميزة من الدراسات العلمية المصرية والعربية، تنفتح بدورها على آفاق جديدة من المعرفة السينمائية والمسرحية والشعبية وفنون الموسيقى والباليه وغيرها من فنون راقية، يتزامن صدور هذا العدد مع وقوع حدثين مهمين فى تاريخ الأكاديمية، يتبلور أولهما فإنشاء المعهد العالى لفنون الطفل، والذى يعد منارة جديدة للإشعاع العلمي والفنى على فنون الطفل المختلفة، لما لهذه المرحلة الأولى من عمر الإنسان من تلمس للموهبة، والإشارة إليها، لحمايتها ورعايتها والحدب عليها، وتوجيها التوجيه الصحيح حتى نكسب فى المستقبل المنظور مواطناً صالحاً وفناناً مبدعاً وواعياً بقيمة الفنفى المجتمع ، وقد جمعت الأكاديمية مجموعة من أساتذة التخصص فى مجالات الفنون المختلفة، جنبا إلى جنب المتخصصين فى حقول التربية وعلم النفس وغيرها من الحقول التى تساعد على سبر غور الطفل الموهوب، وتهذيبه وتسهيل مهمة تعبيره عن ذاته بالفن الذى يجد نفسه داخله، ويكتشف قدراته الخاصة المؤهلة للتعبير عبره .

كما يتزامن صدور هذا العدد من مجلة(الفن المعاصر) مع تأسيس الأكاديمية لفروع لها فى مدينة طنطا بوسط الدلتا، ومدينة أسيوط بوسط جنوب الوادى، فضلاً عن تطور قسم التمثيل بمدينة الإسكندرية ليصبح فرعاً كاملاً، لأبناء الثغر ، مضيفا مع فرعي طنطا وأسيوط نوافذ جديدة لتعليم وتدريس الفنون، وتسهيل هذه المهام الجليلة، ربطاً للعاصمة بأقاليمها، واستقبالاً لمواهب وقدرات راقية تمنعها المسافات عن الاستمرار فى تنمية قدراتها الفنية . هذا إلى جانب انفتاح الأكاديمية على العالم العربي، ليس فقط

عبر طلابها القادمين من غالبية الدول العربية الشقيقة لتلقى العلم، والعمل على نشره ببلادها، ولكن أيضاً عبر فتح مجال ترقيتها فى درجاتها العلمية، ونشر هذه الدراسات الجادة والمحققة للترقي بمجلة (الفن المعاصر) فتتجاور وتتجانس وتتفاعل الدراسات العربية فى مصر وبقية الدول العربية، لتصنع نسيجاً واحداً ذا خطوطا متعددة ومتفردة، علنا يوماً نمتلك نظريات عربية فى مجالات السينما والمسرح وغيرهما من الفنون الراقية . آمال كثيرة، وحقائق على الأرض نسعي بها لتطوير الواقع وتغيير نظرتنا للحياة، باعتبار الفنون هى أرقي السبل لتغيير هذا الواقع إلى ما هو أفضل وأرقي وأنصع وجوداً.

أ.د. أشرف ذكى

رئيس الأكاديمية ورئيس التحرير

تعريب وتمصير المسرح

تهيأ المجتمع المصري لاستقبال فن المسرح خلال العقود الستة الأولى من القرن التاسع عشر، دعم هذا الاستقبال ظهور أول مسرح ناطق باللغة العربية، مكتوب وناطق بها، على يد اللبناني «مارون النقاش» (1817-1855) في بيروت، قدم عليه ثلاث مسرحيات، تتقدمها مسرحية (البخيل) L›Avare المعربة عن نص الكاتب الفرنسي «موليير»، بنفس العنوان، 1847 والمصاغة في قالب موسيقي غنائي، على غرار فنون الأوبرا والأوبريت اللذين شاهدهما «النقاش» في إيطاليا، والتي انتقلت أخبارهما إلى مصر، قبل وصول فرقة ابن أخيه «سليم النقاش» إليها عام 1876، بينما ظهر الكاتب والمخرج المصري «يعقوب صنوع» ليقدم عام 1870 نصوصاً مسرحية ممصر بعضها أو مقتبس أفكارها عن نصوص أوروبية، فلاقت نجاحاً جيداً خاصةً بين شرائح (الأفندية) التي كونها التعليم والوظائف الحكومية (الميري)، لتكون أبرز شرائح البورجوازية المتعطشة للمعرفة، والمتعطشة لفنون الحداثة الغربية ، وفي أعقابه ظهر «محمد عثمان جلال» الذي حرص على ترجمة النصوص الفرنسية للعامية المصرية في صيغة الزجل المحبب للمتلقي المصري ، وقدم باكورة أعماله عام 1873 بعنوان (الشيخ متلوف) تمصيراً لنص (تارتوف) للفرنسي أيضاً «موليير» .

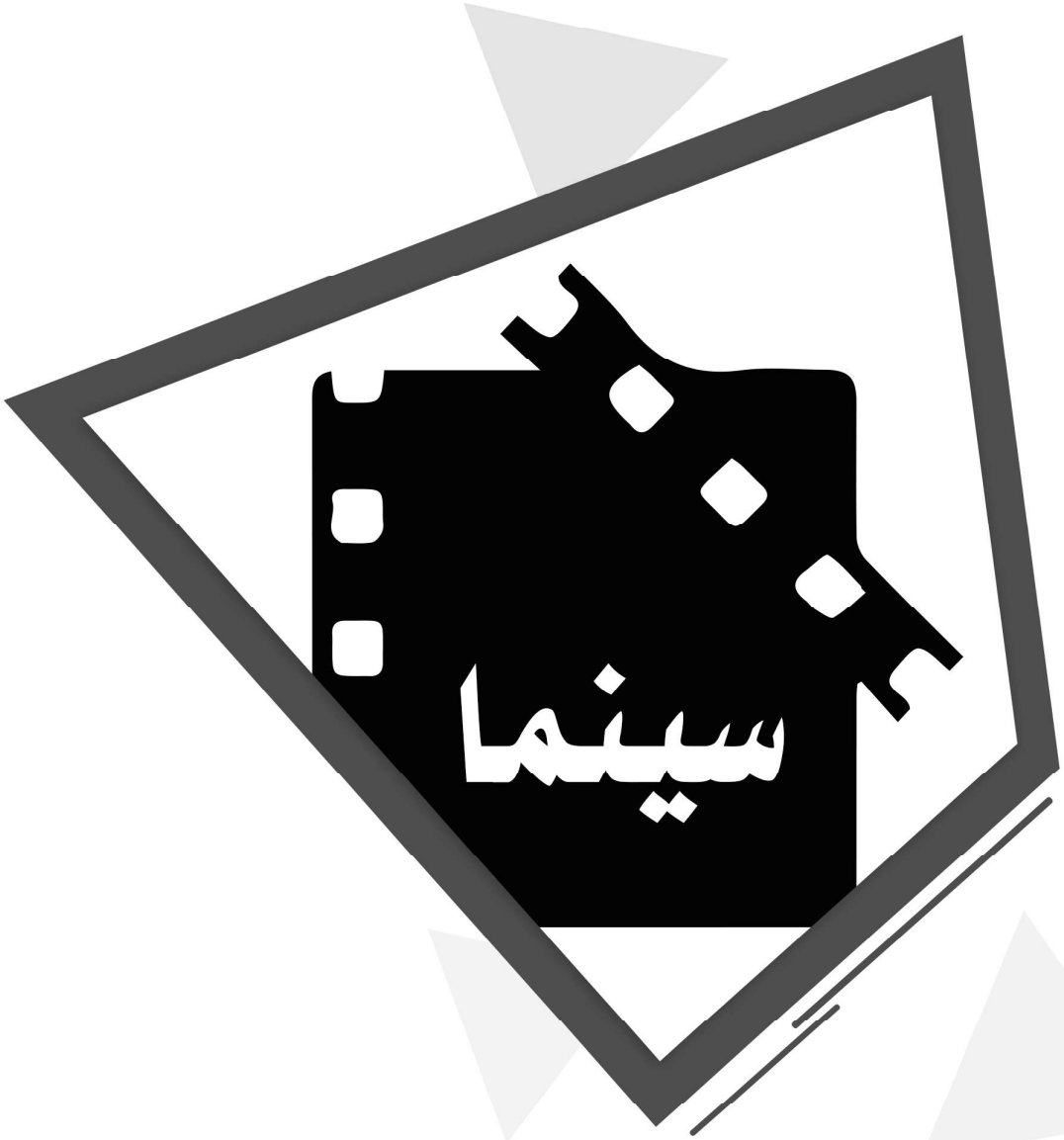
هل مازلنا فى دراساتنا المسرحية ننشغل ببدايات المسرح العربي، ونتنازع حول أسبقيته، رغم أننا لا نفعل ذلك مع فن السينما الذى عرفناه أواخر القرن التاسع عشر، عندما حلت بعثة التصوير الفرنسية، المرسلة من الفرنسي «لوميير» لعرض فيلميه فى العالم وتعريف الكون بهذا الفن الجديد، وعرضا فى الإسكندرية فى يناير 1896 بعد أسابيع قليلة من العرض الباريسى، وتزامناً مع العرض فأسبانيا، ونهضت أجيال مصرية تتقن هذا الفن السابع، وتقدم نماذج محلية له، ترتبط بمجتمعاتها، دون أن تتعارك حول بدايات (تعريب أو تمصير السينما)، والحال كذلك مع بقية الفنون الراقية، لم ينشغل أحد ببدايات فنون الأوبرا، التى عرفتها مصر مع افتتاح الخديوي إسماعيل لمبنى الأوبرا

وعرض بها عام 1869 أول عرض أوبرالي وهو (ريجوليتو) للموسيقار الإيطالي «جوزيبي فردى» ، والأمر كذلك مع فنون الباليه والموسيقى الكلاسيك ، التى أنشأ لهما معاهد رسمية بالقاهرة عام 1959 . القضية أذن ليست من له سبق البداية، بل من القادر اليوم على توصيل هذه الفنون لمتلقيها فى كل مكان، فمجتمعنا العربي فى أمس الحاجة اليوم ، لمواجهة موجات التخلف والردة التى غامت على عقله، وعطلته عن التفكير فى مستقبله، فبالرغم من كثرة المهرجانات المسرحية والسينمائية، الجاذبة لجمهورها وإعلامها، إلا أنه مازالت هذه المهرجانات نخبوية، لا يتواصل الجمهور الحقيقي مع ما تقدمه من جماليات، دون أن يقترب من قضايا مجتمعه الحقيقية، ولا يقدمها بلغة هذا المجتمع، وأساليب تلقيه، فتحدث هذه القطيعة المعرفية بين مسرح وسينما وباليه ومجتمع فى أمس الحاجة إليها، وإلى أن يعرف نفسه عبرها، وهو ما يدعونا للعودة للفكرة التى تأسس عليها التعريب والتمصير، وهى فكرة استيعاب الأحدث عند العالم وإعادة سبكه ليتلاءم مع ذهنية المجتمع العربي، فالسبك أو الصياغة لابد وأن تكون محلية، وقادرة على التعبير عن هموم مجتمعها والتواصل مع راهنها، دون أن نغرق فى جماليات الجسد الموءود فى مجتمعنا المرتد للخلف.

أ.د. حسن عطية

مدير التحرير

SCENE
TAKE
DATE


سینما

SCENE
TAKE
DATE

دور الفنان RAY HARRYHAUSEN
وأثره على الخدع السينمائية الحديثة

د. إبراهيم إسماعيل إبراهيم دشتي

تليفزيون ـ المعهد العالي للفنون المسرحية

الكويت

Ray Harryhausen محرر الرسوم المتحركة والمؤثرات الخاصة الذي وجد طرقًا ليتنفس العملاق في الحياة السينمائية الأسطورية المنقرضة.

أعلنت مؤسسة راي وديانا هاريهاوسن في إحدى صفحات فيسبوك أنها عقدت شراكة مع شركة «Morningside Productions»، وهي شركة الإنتاج التي أسسها Charles Schneer، المنتج السابق لشركة «Clash of the Titans»، لصالح «Force of the Trojans »، وهو فيلم خيالي ومغامرة جديد سيحاول استرداد مجد أفلام Harryhausen الكلاسيكية مثل Clash of the Titans و Jason و Argonauts و The ٧th Voyage of Sinbad.

غالبا ما كان يعمل السيد HarryHausen بمفرده أو مع طاقم صغير، حيث قام بتصميم وتصوير العديد من أكثر سلاسل الخيال والمغامرة التي لا تنسى في تاريخ السينما: الديناصور المستيقظ من الناحية النظرية الذي يضع النفايات في جزيرة كوني، معركة السيف بين الأبطال اليونانيين ومحاربي الهيكل العظام في «Jason و Argonauts» الزاحف المجنح ينقذ Raquel Welch في «Million years BC ».

فعلى الرغم من أن رصيده على الشاشة كان في كثير من الأحيان مجرد «تأثيرات تقنية» أو «تأثيرات بصرية خاصة»، كان Ray Harryhausen يلعب عادة دورًا مبدعًا رئيسيًا في الأفلام التي تعرض أعماله، وكثيرا ما اقترح المفهوم المبدئي واستكشف المواقع وشكل القصة والسيناريو والتوجيه الفني والتصميم حول أفكاره لطرق جديدة لتذوق الجمهور.

استخدم السيد Ray HarryHausen العديد من المؤثرات التصويرية المختلفة، وفي كثير من الأحيان جمع عدة أفلام في الفيلم نفسه لكنه اشتهر بالرسوم المتحركة، وهي عملية شاقة تستخدم نماذج مصغرة ثلاثية الأبعاد يتم تصويرها في إطار واحد في كل مرة، مع تعديلات صغيرة تدريجية مصنوعة باليد على النماذج بين الإطارات لإنتاج وهم الحركة وتسمى Step Motion.

لقد ألهمت التأثيرات التي حققها جيلا من صانعي الأفلام الذين أنتجوا الأفلام السينمائية المليئة بالتأثيرات الرقمية في الثمانينيات وما بعدها.

ويستشهد كل من George Lucas, Steven Spielberg, James Cameron and Peter Jackson بأفلامه كأسبقية حاسمة لعملهم، وكثيرا ما ينكر رسامو الرسوم المتحركة العصريون في أفلامهم.

على خلاف الرسوم المتحركة لاحقًا مثل Mr. Burton and Nick Park ، اللذان استخدما ميزة Stop Motion بطرق مبسطة للغاية، سعى HarryHausen إلى الواقعية فكان يبحث باستمرار عن طرق لإبداعاته لمشاركة الشاشة والتفاعل مع الممثلين والإعدادات الحية بشكل سلس وبصدق قدر الإمكان.

كان أسلوبه عبارة عن عملية طورها

اسم Dynamation فقد تضمن تصويرًا مصغرًا لديناصور –على سبيل المثال– شاشة عرض خلفية من خلال جزء مقنع جزئيا من الزجاج عندئذٍ سيتم إعادة تعريض الجزء المقنع لإدراج عناصر المقدمة من اللقطات الحية. كان التأثير هو جعل المخلوق يبدو وكأنه يتحرك في خضم العمل المباشر ويمكن أن ينظر الآن إلى المشي وراء شجرة حية، أو أن ينظر إليه في مسافة متوسطة على كتف ممثل حي في أعمال يصعب تحقيقها من قبل.

تم تكريم ابتكاراته في عام ١٩٩٢ من خلال جائزة الأوسكار للإنجاز التقني المهني في حفل الأوسكار، قال Tom Hanks للجمهور إنه يعتقد أن أعظم فيلم في كل العصور لم يكن «Citizen Kane" or "Casablanca» بل «Jason and Argonauts».

ولد ريمون فريدريك هارهوسن في لوس أنجلوس في ٢٩ يونيو ١٩٢٠، وهو الابن الوحيد لوالديه، فريد ومارتا، اللذين شجعا افتتانه بالديناصورات والعالم الخيالي والأفلام والفن. فقد وجد أعماله في الحياة، عندما كان في سن المراهقة في عام ١٩٣٣، ورأى «King Kong»، واحد من أول اثنين من الأفلام العظيمة لاستخدام الخاصية بلا حراك، والآخر هو «Lost World» (١٩٢٥)، وكلاهما هي الحرف اليدوية الرائدة.

وبمساعدة والديه – وخاصة والده، سرعان ما تعلّم السيد Haryhausen أساسيات الرسوم المتحركة التي أوقفت الحركة وأنتجت أفلامًا قصيرة من الديناصورات والقرود في مرآب العائلة. بينما كان لا يزال في المدرسة الثانوية، حصل على موعد للقاء السيد أوبراين وأظهر له بعض الأعمال المبتكرة حيث عمل بنصيحة السيد أوبراين ودرس التشريح والنحت وحصل على دروس ليلية في إنتاج الأفلام.

بقي الرجلان على اتصال خلال السنوات الأولى للسيد Ray Harryhausen كمحترف دموي يعمل في البوبتون Stop the movement for Paramount ، وأفلام الرسوم المتحركة خلال الحرب العالمية الثانية وبعد الحرب، والأفلام المتحركة القصيرة.

بعد ذلك، عندما بدأ Meryan Cooper ، مدير ومنتج King Kong، في صنع ميزة أخرى مع السيد O'Brien حول King Kong ، تذكر السيد O'Brien والسيد Ray Harryhausen واستأجره لنقل معظم الفيلم «Maity Ju Young» صدر في عام ١٩٤٩ وحقق الفيلم جوائز الأوسكار حول المؤثرات الخاصة.

دفع نجاح السيد HarryHausen لمحاولة تطوير مشاريع مميزة من تلقاء نفسه بعد عدة بدايات خاطئة جاءت، مستندة جزئياً إلى قصة قصيرة بعنوان «The Fog Horn» للكاتب Ray Bradbury ، الذي كان السيد Harryhausen يعرفه في سن المراهقة من خلال نادي خيال علمي محلي حقق الفيلم نجاحًا كبيرًا في عام ١٩٥٢، مما أدى إلى تعيين السيد Harryhausen كشخص يمكنه تقديم لقطات مذهلة بميزانية محدودة وجذب جمهور كبير.

لقد طور تقنياته وطموحاته مع ثلاث صور خيال علمي أبيض وأسود، لكنه أخبر المجري Christopher لقد تعبت من تدمير المدن». في عام ١٩٥٨، انتقلت إلى اللون والمغامرة الأسطورية مع «The ٧th **Voyage** of Sinbad»، وخلق بيئة، والآثار والشخصيات التي سيعود إليها في «Jason and The Argonauts» واثنين آخرين من أفلام Sinbad.

«The٣ worlds of Gulliver» (١٩٥٩)، التي تطلبت تجميع لقطات من الممثلين الحقيقيين العملاقة والصغيرة في نفس اللقطة، ذهب السيد Harryhausen إلى بريطانيا للاستفادة من نظام «Travel is unmatched» الذي طورته منظمة رانك، ثم قرر العيش والعمل هناك بشكل دائم التقى Diana Livingstone Bruce، وهو من سلالة المستكشف الاسكتلندي David Livingstone، وتزوجها في بريطانيا بعد وقت قصير من إكمال «and The Argonauts Jason» في عام ١٩٦٣ وظلت جواره جنبا إلى جنب مع ابنتهما، Fanisa جنبا إلى جنب مع المغامرات الأسطورية، كانت أكثر الحيوانات ما قبل التاريخ عملاقة تأتي في «The Mysterious Island»، «Million years BC» و «Guanji Valley »، وهو الخيال الديناصورات في الغرب القديم أن Willis O'Brien كان بدأت في التطور في ١٩٤٠وأن السيد Harryhausen جلب ثمارها في عام ١٩٦٩، بعد سبع سنوات من وفاة السيد O'Brien كما تحول إلى الفضاء الخارجي مع « The First Man » في عام ١٩٦٤.

واصل السيد Ray Harryhausen إنتاج أفلام Dynamation خلال السبعينيات، ولكن بوتيرة بطيئة، مع تحول أذواق المشاهدين وتحول هوليوود إهتمامها إلى التأثيرات البصرية الرقمية والرقمية المتطورة لأفلام مثل «Star Wars and «Jurassic Park»، والتي لم يكن Ray Harryhausen مهتمًا باستخدامها.

أما ملحمته الأسطورية الإغريقية «Clash of the Titans ١٩٨١»، فإن أول مشاريعه التي ستصنع مع نجوم مثل A Laurence Olivier و Maggie Smith وميزانية للمباراة، ستثبت أيضا أنه آخر ميزة له عندما فشلت المتابعة المقترحة «Force of the Trojans»، في الفوز بدعم الاستوديو. (تم إصدار طبعة جديدة بعنوان «Clash of the Titans»، مع المؤثرات الرقمية، في عام ٢٠١٠.)

ولكن لم يكن فيلمه الأخير: «قصة the Tortoise and the Rabbit »، الذي تركه نصف منته عندما انطلق نحو مسيرته المميزة في أوائل خمسينيات القرن العشرين، فأكمله اثنان من صانعي الرسوم المتحركة في عام ٢٠٠٢، باستخدام العديد من النماذج الأصلية التي احتفظ بها في المخزن لمدة خمسة عقود.

غالبًا ما يقول السيد Harryhausen في المقابلات إنه يعتقد أن ضرورة السحر الفني قد ضاعت من أجل كل التقدم في التعقيد والدقة والتفاصيل التي جلبتها الصور التي يولدها الكمبيوتر لصناعة الأفلام في السنوات الأخيرة، كما قال في عام ٢٠٠٦ إن هناك جودة غريبة في Stop

Motion، مثل» King Kong « التي تضيف إلى الخيال إذ جعلت الأشياء حقيقية جدا فأحيانًا ما تنزل بها إلى الدنيوية «فهناك رسامون عظام، كانRay Harryhausen صاحب رؤية لجعل الأساطير القديمة تعيد الحياة إلى الجمهور المعاصر.

فكتاب Ray Harryhausen «Jason and The Argonauts» مكتوب بعمق في ذكريات طفولتي التي عندما أشاهدها كشخص بالغ لا أستطيع أن أضعها في الصور التي أذكرها على شاشة التلفزيون الأبيض والأسود عندما كنت صغيرا.

HarryHausen، الذي توفي للأسف في عام ٢٠١٣ عن عمر يناهز ٩٢ عاما، لم يكن فقط عبقري مؤثرات خاصة وساحر الرسوم المتحركة بل كان صاحب رؤية ويصور الأساطير القديمة لجمهور عصري إجابة القرن العشرين للفنانين مثل Piero De Cosimo، Mr.JMW Turner – Gustave Morrow، الذين رسموا تأملات مكثفة لميثولوجيا العالم القديم.

على سبيل المثال، تلك الصخور المتضاربة التي تحطمت معًا في Jason and the Adventurers ، التي تسحق السفن وتغرق طواقمها، وتستقر في ذاكرتي الجزيرة البركانية المتلألأة التي تلوح فوق البحر في لوحة تيرنر التي رسمت في العصر الرومانسي في عام ١٨٢٩، والتي ألهمت الأسطورة اليونانية رؤية لا حصر لها للخيال، وهذا فقط بالنسبة لـHarryhausen حيث إنه في الواقع قد اقترب Ray Harryhausen من وجود نظريته الخاصة في علم الأساطير، وهو مرادف سينمائي لـJG Frazer The Golden Bough والذي ينسج أساطير العالم معا في أفلامه مثل Sinbad حيث يلتقي العملاق مع كالي الجني الذي يسكن المصباح مثل فريزر ومنظري الأساطير الآخرين. يرىRay Harryhausen أن جميع الأساطير قابلة للمقارنة حيث تكشف أفلامه عن السبب وهو أن الوحوش والآلهة تأتي من أماكن عميقة في العقل البشري، وهي ضرورية لخيالنا فجميع الوحوش التي تأتي من النفس تكون كلها مرتبطة أيا كانت باليونانيين أو بالهند القديمة.

كان قتال Sinbad مع تمثال متعدد مسلح في الرحلة الذهبية للسندباد هو آخر ذكريات طفولتي المكثفة لأفلام Ray Harryhausen . ما زلت أفكر في ذلك في كل مرة أرى فيها تمثيليات لرقصة شيفا التي اختلطت بصريا مع كالي في هذا التوقف المذهل لتسلسل الحركة.

Piero de Cosimo يعد واحدا من أكثر الفنانين إلحاحا في الأسطورة فهو رسام عصر النهضة، الذي صورته من فرسوس وهو يقاتل وحش البحر، لديه سحر مماثل لإبداع Ray Harryhausen الرائع العملاق في Jason and The Argonauts، لو عاش فنان مثل بيرو في العصر الحديث لكان فخورا بإنتاج أفلام Ray Harryhausen لقد عاد بالقصص القديمة إلى الحياة ما يعد إنجازا عظيما لأي فنان.

التقىRay Harryhausen أعظم رسامي الحركة في العالم الكاتب

Ray Bradbury عندما كانا في المدرسة الثانوية في Thirteen Los Angeles وفي كل يوم سيشاهدان بعضهما البعض في Cafe Clifton وهو مكان غريب حيث عقد الاجتماع الأسبوعي لرابطة الخيال العلمي كان الأولاد يحلمون بالصواريخ التي تصل إلى القمر أو المريخ أو الرجال الذين يعيشون على منصات الفضاء ويقفزون في طريقهم عبر المجرة.

كما أنهم فيما قبل التاريخ في أحد الأيام قد قاموا بتوقيع اتفاقية تذكرها Bradbury في خطاب ألقاه في وقت لاحق حيث قال برادبري «قلنا: سننمو في العمر لكننا لن نكبر أبدا، سنبقى في سن الـ ١٨ عامًا وسنحب الديناصورات إلى الأبد».

قام Ray Harryhausen بتشكيل الهياكل العظمية المرعبة من Jason and The Argonauts، وحوش كاشين من Clash of the Titans ، وCyclops ذو الظلف المشقوق من رحلة Sinbad.

مخلوقاته لها وجود يمكنك من أن ترى اليد البشرية تعمل في تحركاتها، لكن هذا لا يهم فهي سحرية كما لو استيقظت لعبك يوما واحدا وبدأت في المشي. يعتبر «ستوب أكشن» أيضا الاختبار الأضخم للصبر «لا»، كما يعترف Ray Harryhausen «بكوب شاي لكل شخص».

على الرغم من أن العديد من أفلامه قد حققت أداءً جيدًا في شباك التذاكر، فإن Ray Harryhausen لم يكن غنيا، «أنا أهملت الجانب التجاري»، كما يقر، «وأنا أندم على ذلك لكن لا يمكنك فعل كل شيء».

نجلس على طاولة المطبخ، المعلق عليها صورة غوريلا، هدية من ابنته، إنها إشارة إلى الميزة الأولى التي عمل بها على الإطلاق مثل Merian Cooper وErnest Schoedsack's Mighty Joe Young، والفيلم الذي قدم له فيلمه السينمائي كصبي أحب Ray Harryhausen الديناصورات بشغف كان يطارد غرف متحف مقاطعة لوس أنجلوس، الذي كان ينحني دائما إلى الجداريات في تشارلز آر نايت، وكانت اللوحات عبارة عن إعادة بناء مثيرة لحياة ما قبل التاريخ، ووضع اللحم على عظام الحيوانات التي تم العثور على بقاياها في حفر لار تار القريبة من المنزل، وفي المرآب بدأRay Harryhausen ببناء ديوراما صغيرة من مشاهد ما قبل التاريخ.

بعد ذلك، عندما كان Ray Harryhausen في الثالثة عشرة من عمره، ذهب لرؤية King Kong، كان الأمر كما لو أن الديوراما قد أعيدت إلى الحياة كان هناك على الشاشة الكبيرة الديناصورات – plesiosaurs، pteranodons و pterodactyls – وقيام معركة مع الغوريلا العملاقة لم تكن هناك أدلة لإيقاف الحركة، لذلك لم يكنRay Harryhausen متأكدًا تمامًا من كيفية عملها، ولكن في الوقت الذي ظهرت فيه ظهر والده وهو عامل ميكانيكي ليصنع الهياكل المعدنية لإبداعاته، ثم قام بتغطيتها باللاتكس وعملت أمه أزياءها (في وقت لاحق، عندما كان متزوجا من

ديانا، اعتاد طهو نماذج من مخلوقاته المطاطية في فرنهم في المنزل «في بعض الأحيان كانت تسقط مثل الكعكة إذا فتحت الباب في وقت مبكر جدا») يقول بحزن كاميرا الفيلم ١٦ ملم، بدأ Ray Harryhausen حياته المهنية في صناعة الأفلام.

أحد أكثر الأمور غير العادية حول Ray Harryhausen هو مدى كونه فريقا من رجل واحد فالطفل الوحيد الذي يقول إنه «لم يكن قادرا على الحصول على شخص آخر مهتم» بما كان يقوم به، نما إلى رجل «فضل العمل بمفرده حتى لا أتحدث عن القيام بأشياء معينة».

لم يكن لديه منافسون حقيقيون يتحدثون عن بعضهم، ربما من الرجال الذين أخرجوا أفلامه إنه يضحك عند التفكير في الأمر «في بعض الأحيان، نجمع جزءًا من الصورة قبل أن يأتي المخرج! فقط بدافع الضرورة، لكن بعض المديرين شعروا بأنني تجاوزت حدودي أو أتجاوز خطواتي، كما يقول Stan Laurel!

Charles Schneier، وهو منتجه ربما كان أقرب متعاون معه يقول HarryHausen: «لقد كان منتجًا نموذجيًا»، على الرغم من أنه لم يدخن سيجارًا أسودًا كبيرًا «كانت فكرة شناير الأولى لصورة، مستوحاه من مشاهدة جسر البوابة الذهبية في سان فرانسيسكو، هي الحصول على أخطبوط يمزق الجسر يقول HarryHausen: «لقد وجدت ذلك مثيرًا للاهتمام، لذا فقد ذهبت معه وانتهى بنا الأمر بصناعة الصور».

بعد أن جاء من تحت البحر – فيلم كبير الميزانية بحيث أصبح الأخطبوط «Stoptop» – أنتجت كل الافلام الذي صنعها Harryhausen، بالإضافة إلى One Million Years BC حيث كان هذا الفيلم واحدا من أكبر النجاحات التي حققها ستوديو هامر ويصر Ray Harryhausen على أنه «لا يمكنك أن تنسبها إلى بيكيني الفراء «راكيل ويلش».

أفلام Ray Harryhausen كانت مصورة إلى درجة عصبية ويقول: «عادة ما نستغرق ستة أشهر لوضع صورنا، لذا سيكون هناك حد أدنى من الهدر لقد قدمت ٤٠٠ رسم صغير تم نشره في النص، من المفهوم أنه يرفض إسراف المديرين المعاصرين «لا يبدو أنهم يهتمون اليوم، كما يقول إنهم ينفقون ٢٠٠ مليون دولار على الصور، وهو أمر مثير للشفقة!

– هل شاهدت فيلم Avatar، وهو أغلى فيلم تم إنتاجه على الإطلاق؟

لا لم أفعل كانت الأفلام تعني كل شيء بالنسبة لي في عمر معين، ولكن مع تقدمك في السن تفقد بعضا من هذه القيادة.

– ماذا عن شيء يمسه بشكل شخصي أكثر– إعادة إنتاج ثلاثية الأبعاد لـ Clash of the Titans؟

لم أشترك في ذلك على الإطلاق لقد فوجئت عندما سمعت عنها، لأنني اعتقدت أننا قد صنعنا النسخة النهائية!

قام Harryhausen ببعض التجارب في ٣D بنفسه في أوائل الخمسينيات، لكنه أدرك بسرعة أن ذلك سيجعل عملية الامتلاء بالفعل من الرسوم المتحركة لا تطاق اليوم، لا يجد فكرة ثلاثية الأبعاد مثيرة بشكل خاص «إنها وسيلة أخرى للترفيه إذا كان بإمكان شخص ما العمل على اليويو وجعل الأشخاص مهتمين به – فهذا هو الترفيه.

لا يهتم Harryhausen كثيرا بالسينما الحالية كانت الزيارات إلى ستوديوهات التأثيرات البصرية الحديثة ناجحة بشكل محدود على الرغم من أنه يجد CGI مثيرًا للإعجاب، فإنه لا يثير إعجابه، ولا يمكنه المساعدة إلا أن يرفع حاجبًا عند تقسيم العمل في الاستوديوهات، حيث يقوم المئات من الأشخاص بالتجريب على ذراع أو ساق أو ظل الوحش.

ما يحبه هو الاستماع إلى نتائج الأفلام التي يعتقد أن معظم المخرجين المعاصرين يفتقرون إلى الشعور بها. تتألف الموسيقى لأفلامه الخاصة من أمثال Nard Herman and Myclus Rosa لكن انتباه محبيه هو أنه يجد نفسه يشارك في تأليف الكتب وصنع النقاش في أفلام الأصدقاء وإرسال مخلوقاته إلى معارض حول العالم لأنه عادة ما يصنع أكثر من نسخة واحدة من مخلوقاته، فإن الكثير منها لا يزال في حالة جيدة «لكن المطاط مثل البشر»، كما يقول بامتعاض «إنها مادة دقيقة، ولكنها ستتعفن».

«هناك نقطة حيث سيرفض الناس المؤثرات الرقمية ويريدون الأفلام حيث قمنا فعلا بشيء في الفضاء الحقيقي في الوقت الحقيقي».

اقتبس من المخرج السينمائي ربما الأقل احتمالا لشجب المؤثرات الخاصة التي تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر: بيتر جاكسون أجريت مقابلة مع الفيلم الوثائقي ٢٠١١ :Ray Harryhausen Special Effects Titan، قال جاكسون، في الأساس، أنه مع تزايد التأثيرات الخاصة الرقمية في الأفلام، سنكون في حاجة حقيقية أكثر، كما في وهمية «الحقيقة» – الدمى المادية من الغوريلا و T–Rexes، Medusas والتماثيل المتحركة وليس تلك المصنوعة من بكسل حقيقي، كما هو الحال في النماذج المادية التلاعب باليد وتصوير إطار واحد في وقت واحد، لا تقدم في بعض برامج الكمبيوتر.

لكن تعليق جاكسون حول فيلم يجري شيئًا يحدث في الفضاء الحقيقي، وفي الوقت الفعلي، يبدو مفاجئًا إن لم يكن مفزعًا من المخرج الأكثر شهرة لإنشاء نماذج مصغرة ومجموعات (وما يسمى بالمنمنمات العملاقة أو «المساحات») Lord of the Rings وخلطها بسلاسة مع المتصيدين الرقمية والجان، تحول في وقت لاحق بعيدا عن المنمنمات «الحقيقية» تستخدم في تلك الثلاثية في فيلمه الأخير، The Hobbit: رحلة غير متوقعة لجاكسون واحتضن أخيرا التأثيرات الرقمية حيث يوجد في الفيلم دمية مصغرة.

إن الخيال الذي أتاحته له أعماله الفنية المتقنة، استلهم ليس فقط بيتر جاكسون، بل جورج لوكاس، وستيفن سبيلبرغ، وجيمس كاميرون، وتيم بيرتون، وتيري غيليام، وغيليرمو ديل تورو،

وعددا لا يحصى من صانعي الأفلام حتى لو نجاحه كنجاح أفلامهم – وخاصة الديناصورات CGI الديناصورات الرائجة المستخدمة في Jurassic Park) ١٩٩٣) – في إيقاف الحركة المتحركة إلى الأبد ومع ذلك، فقد أدرج Jurassic Park نصيبه العادل من رؤوس الديناصورات المتحركة والكتل العملاقة، وهو ما قد يفسر سبب استمرار هذا الفيلم حتى اليوم.

(Harryhausen ربما كان مصدر إلهام لـ Dungeons & Dragons. مقالة رائعة في toplessrobot.com تجعل القضية مقنعة في أن مؤسسي D & D قد تأثروا بهياكل Harryhausen المتحركة، و rocs العملاقة و hydras.)

تمثل تمريرة Ray Harryhausen النهاية فهي تغلق فصلا حاسما في تاريخ الآثار خاصة إنها أيضًا نوع من نقطة التحول في تكنولوجيا الأفلام من الآن فصاعدا، فقد فات الأوان للعودة إلى التناظرية.

في هذا الصيف، في أفلام مثل World War Z و After Earth و Star Trek Into Darkness، سيتم الاعتداء على المشاهدين مرة أخرى بكل أنواع المعارك الفضائية والمخلوقات الصغيرة، وجيوش الزومبي، ومناظر المدينة المبهرة، وأرمدس سفن الفضاء والأراضي الغريبة التي تمتد إلى بعض الأفق الأسطوري – كل خلق مع القلم الرقمي في برنامج التأثيرات الرقمية الخاصة إذا كان Ray Harryhausen على قيد الحياة ويعمل في الصناعة اليوم، فربما كان يصنع أفلامًا روبوتية عملاقة مثل غيميرمو ديل تورو باسيفيك ريم في وقت لاحق في هذا الصيف، أو أفلام تضم أسرابًا من العفاريت مثل بيتر جاكسون.

لكنه ليس كذلك، لقد تغير الزمن وليس بالضرورة للأفضل فقد تمثل وفاة راي Ray Harryhausen نهاية التأثيرات الخاصة «الحقيقية»، ونهاية «الحقيقة» في الخيال هذه خسارة كبيرة للسينما الأمريكية.

ما الذي فقدناه بالضبط عندما نفقد الدمية المطاطية أو طراز الستايروفوم؟ إنها ليست مسألة فنية فالتأثيرات الرقمية تأخذ موهبة لا تصدق بالأحرى، فجوهر الموضوع يرتبط بما يقوله جاكسون، هذا الشعور بـ «الفضاء الحقيقي، والوقت الحقيقي». بالنسبة لي، القضية هي الواقعية مقابل الجاذبية: ما مدى واقعية هذه البكسل؟ هل يمكن أن يكون لديهم بالفعل ثقل أو وجود؟ يمكنني أن أقول لا – بغض النظر عن مدى كمال النسيج، والتظليل، والظل، والعدسة الرقمية المضيئة (كما هو واضح في الحب مع أفلام مثل ستار تريك في الظلام) والمختلطة في كوكتيل سلسلة FX من CG مصور.

بالتأكيد، تبدو المؤثرات جيدة، لكنها ليست بالضرورة «حقيقية» أكثر من التأثيرات التي أحدثها Ray Harryhausen وكما قال Ray Harryhausen نفسه في مقابلة في عام ٢٠٠٦: «هناك جودة غريبة في التصوير الفوتوغرافي المتوقفة عن الحركة، كما هو الحال في King Kong، والتي تضيف إلى الخيال إذا جعلت الأشياء أكثر واقعية، فبإمكانك في بعض الأحيان إحضارها

إلى الدنيوية».

في الواقع، يبدو أن آثاره تعمل بشكل جيد بشكل خاص لخلق هذا الإحساس بشيء يمكن استحضاره، بعض الاستيقاظ للوحش الخيالي فكيف سيكون تالوس، رجل مصنوع من البرونز، أو نظرة أسطورية مجنحة، يتحرك ويتحرك إذا كان في الحياة؟ ربما يتشنج قليلا ويتلعثم قليلا، وربما يكون هشا قليلا، ويخلق التأثير نفسه وتوقف الحركة.

ولكن ربما الجدل حول الأرصاد التناظرية مقابل التناظرية الرقمية على نقطة ارتكاز الذوق والعمر والعصر واحد ينحدر من أنا. مثل العديد من الأطفال في ١٩٧٠، نشأ Harryhausen على عروض فيلم الوحش فقد مثّل ميزة مخلوق مزدوج تلك الوحوش المتحركة ذات الحرج قليلا والتي كانت حقيقية في عيني، بغض النظر عن مدى الحيوية فقد تصبح CG والذي لا يزال لديه جودة مخيفة، فهو عديم الوزن من البلاستيك كلما حصلت هذه المؤثرات الخاصة بشكل أفضل تبدو أغرب.

كانت Star Wars أول نذير للتغيير في FX، وكانت أول الأفلام المؤثرة الحقيقية التي حققت نجاحًا كبيرًا، والتي كانت بداية عهد هذا النوع من الأفلام ولكن حتى هذا الفيلم في عام ١٩٧٧ قد تم إنتاجه مع رسوم متحركة توقف الحركة – على الرغم من الرسوم المتحركة التي تتوقف عن طريق الكمبيوتر تلك كانت نماذج بلاستيكية حقيقية من X–Wings و TIE Fighters من خلال نفق Death Star تم إجراء مباراة الشطرنج ثلاثية الأبعاد بين R٢–D٢ وChewbacca للنظر في الصورة الثلاثية الأبعاد، ولكن تم تصويرها باستخدام دمى مطاطية من Harryhausen كانت السفن، مثل صخرة الألفية ثقيلة، وكان الضوء والظلال الملقى عليها يبدوان صحيحين، لأنهما كانا حقيقيين وكما قال Powell Houston المتخصص في الهندسة الصناعية الخفيفة منذ فترة طويلة، فإن كل هذه «الأنظمة الميكانيكية، ومعدات الهبوط، وأجهزة الليزر، والمخارج، والحاقنات، والقنوات وخزانات الوقود» مصنوعة من البلاستيك بعضها كان «مبنيا وبعضها كان من مجموعات بلاستيكية نموذجية».

قبل كل شيء وفي يوم، لم يستغرق الأمر الكثير ليخدع هاريهاوسن العين في الاعتقاد بأن بطل فيلم سينتج عنه نحلة عملاقة أو عملاق اليوم، نحن أكثر تميزًا نتوقع قدرًا أكبر من إمكانية التحقق مثل المدمنين، نريد المزيد من حلوى العين المذهلة.

في الوقت الحالي، يمكننا معرفة الفرق بين الصور الناتجة عن الكمبيوتر والتصوير الفوتوغرافي الحي الحقيقي ولكن كما اعترف هوستون، فإن النهاية قريبة وقال: «مع استمرار البحث والحلول والتوعية، سيصبح CG غير مميز عن التصوير الفعلي» أفلام مثل Avatar و Transformers وInception تستمر في دفع الحدود، مما يجعل اليوم الذي يتحقق حقيقة أقرب.

إذا كانت المجلات السينمائية للفيلم، كما تستكشف Michelle Pearson في كتابها الرائد «التأثيرات الخاصة: لا تزال تبحث عن العجائب»، فقد عرضت على القراء القدرة على تطوير تأثيرات

التذوق، وكذلك الاستعداد للمشاركة في إنتاج المؤثرات الخاصة على غرار الطريقة التي أعد بها Friedman Haryhausen ، «المؤثر» في الصناعة فقط، لمهنته في مجال الرسوم المتحركة، وكذلك عرض كيفية عمل التأثيرات البصرية العملية وتصميم الإنتاج يمكن أن تترجم إلى فرص لتوجيه الأفلام التي حصلت عليها جوائز Harryhausen عام ١٩٦٩، بالإضافة إلى اعتماداته كمنتج أفلام سينمائي ومخرج أفلام قصير، وجمعها معًا في بداية السبعينيات.

من هناك، تتبع خطا من خلال استخدام James Cameron الأول لحركة التوقف وتأثيرات بصرية لـ Xenogenesis قصيرة المدى لمدة ١٢ دقيقة من أول مؤثرات بصرية له، والإنتاج الفني ومدير الوحدة الثانية يعملان في أوائل الثمانينات من القرن العشرين في روجر كورمان الأفلام، إلى ميزات كاميرون الكبيرة المدعومة بالاستوديو وترجمات في أواخر الثمانينات وأوائل التسعينات حتى تصل إلى تايتنك.

بين Harryhausen و Cameron، يمكنك رسم قفزة المسار الوظيفي لعدد من العاملين في VFX والمصممين المرئيين الذين يتعاملون مع صناعة الخيال التي تحدد الأفلام المجمدة وهذه الأسماء إلى وجوه «وراء الكواليس» والتي شوهدت في ما كان ثم «صنع» العروض الخاصة مثل فيل تيبت، وكذلك جو جونستون ودوغلاس ترمبل حتى تصاميم رون كوب لتصميم Star Wars و Alien كانت كافية لـ Spielberg للاستعانة به لتوجيهNight Skies، حيث إن Columbia Pictures الذي لم يحدث أبدًا حمل التكملة لـ Close Encounters of the Third Kind، والتي قام ريك بيكر بتدوين تصاميمها الغريبة في العام الماضي.

بين وقت Sinbad وعين النمر و Clash of the Titans مثّلت المقابلات مع Ray Harryhausen أكثر مزيجًا من الحنين إلى الماضي وحسابات وراء الكواليس لإنتاج الأفلام السينمائية وتصوير الأفلام، مما يكشف عن التقنيات التي تقف وراءه وأصبح ينظر إليها على أنها تظهر في القصص الخيالية في العالم القديم لكن هذه المقابلات التي مضى عليها عقود من الزمان لا تزال لديها إفصاحاتها، فهي تحتوي على تعليقات صريحة للغاية من أيقونة فيلم لم تكن فقط مبعدة، بل حتى مكتئبة من قبل اتجاهات الترفيه من حوله، ولكن بدأت بالفعل صناعة الأفلام بموهبتها البصرية وبراعة أسطورية لتكسير حلول التأثيرات البصرية، فالقدرة على جذب تمويل الاستوديو مزدحمة من قبل المؤثرات الخاصة التي تحركها قصص الخيال العلمي لأفلام هوليوود تتنافس في أفلامه.

في مقابلة عام ١٩٧٧ لمجلة The Hammer House of Horror التي يتكرر فيها حديث Ray Harryhausen مرارًا وتكرارًا عن ميله للفيلم السينمائي المعاصر، لكل من مشاريع الأفلام المستقبلية وأذواق مشاهدة الأفلام، يقدم Ray Harryhausen تنازلا مفاجئًا إلى جانب رفض آخر غير مفاجئ من S٧٠٠ تحديثات لتكييف فرانكنشتاين في الثلاثينيات: هو كان شاب فرانكنشتاين، نعم؛ لحم فرانكنشتاين، لا في مقابلة أخرى، هذه المرة لـ Clash of the Titans ، يقاوم

Ray Harryhausen الاتجاه المتنامي للأفلام التي تستعيد السخرية والعبادة ضد البطل لم يتم تقديم أي أمثلة، ولكن لا يمكن الجزم بأن نداءه لأبطال الفيلم سينتج عن الأجواء اليومية لقلوب الثمانينيات من القلق النووي لجيل آخر من أطفال الحرب الباردة تحت مظلة حرب النجوم الخاصة بهم.

إذا كان في عام ١٩٨١ ينتقد السينما التي ترفع البطل، تخيل ما كان يفكر به Ray Harryhausen عندما علم أن حفل توزيع جوائز الأكاديمية ١٩٩٢ نفسه الذي يعيد قبوله لجائزة Gordon E. Sawyer سيحصد جوائز الأوسكار على صمت الحملان مرة أخرى الفيلم نفسه الذي رفض هو وزوجته ديانا الجلوس حتى النهاية «القتل وأكل لحوم البشر» سيقال Ray Harryhausen في مقالته «كيف يمكن أن يكون هذا هو الترفيه؟»

ليس من السهل رؤية كيف كان Ray Harryhausen يستعرض المراجعات المتواصلة لـ Clash of the Titans على أنها لعبة clap–trap التاريخية باعتبارها هجومًا على التزامه الفني برواية القصص الأسطورية التي تركز على البطل وقيمه الترفيهية ما لم نشهده هو الذي كان يستعين بهاريهاوسن كمقياس قوي للأوقات الصاخبة المتقلبة، التي يعتقد أنها كانت غارقة.

لقد شعرت دائمًا أن فيلم The Fountain هو من نبوءة رائعة لما يحدث اليوم حيث أراه يحدث لتمرير المزيد والمزيد، يجب إعادة نشر هذا الكتاب لا يثق إلسورث توهيز في العالم، الذي يحب أن يدمر الإبداعات الفنية، الساخر الذي يوحي بأنه لا أمل له بالمستقبل.

ما يقرب من ربع قرن بعد تلك المقابلة Starlog أن Harryhausen لها مرة أخرى القضية إلى الأذهان لها حتى عندما سئل عما اذا كان «اليأس لدولة السينما الحديثة»، فيما لفت بحزم التراجع النفق الوقت للغزاة الفلك المفقود و ET مثل «أحدث أفلام الخيال» التي استحوذت على خياله ثم هناك سخرية من اشمئزاز Ray Harryhausen في صمت الحملان Rand كانت جماعة قتل حقيقية قبل سبعين عاما كما يكشف عن الاتصال Harryhausen للخروج إلى منبع عادات القراءة، وبقدر ما يطرح معرفة متى وكيف حصل تحول على Rand، فإن السؤال الأفضل أن يطرح هو: في أي وقت مضى إعادة النظر في علم الكونيات الفردانية البطل يجسدها اليوناني Titan اسم Rand وتشمل حوشRay Harryhausen ومراجع وقف الحركة؟

والأكثر إثارة للدهشة هو إجابات Ray Harryhausen على الأسئلة المتعلقة بتفضيله المتكرر لماض أسطوري حول الخيال العلمي وضغط الصناعة للتكيف مع التكنولوجيا المتزايدة للتأثيرات الخاصة التي تطرقت إليها حرب النجوم بصرف النظر عما إذا كان المخرج من المعجبين بالفيلم Fantastic Films، Starlog، أو المؤثرات الخاصة العميقة التي وفرتها مجلة Cinefex، فإن تغطية Clash of the Titans شملت Harryhausen مشيرا إلى مطالبه الأساسية، الميتافيزيقية تقريبا عن الماضي الأسطوري باعتباره الاحتفال بالبطولة المؤكدة للحياة والعمل

على مستقبلات خيالية في العلوم القاسية حيث «كل شيء هو أدوات وتكنولوجيا وتكنوقراطية».

حتى بعد أن استبدلت النحاتة الشهيرة « Selen» النجم «Sereni » والألماني «تصور رعب «Medusa » كسابقة تاريخية لرخصته الدرامية لمنحGorgon is a roller coaster كان لا يزال يتعين على فنجوريا الذي يركز على الرعب أن يسأل «متى سيتبنى Harryhausen العظيم حيث تعمل الكاميرا التي تسيطر عليها؟» حيث أثيرت حرب النجوم مباشرة مثل استنباط المزيد من تعليقاته على مقارنات استفزازية مشجعة لحركة توقف الحركة في فيلمThe Empire Strikes Back كـ «Harryhausen» في السنة الأولى، يقدمRay Harryhausen نفسه إعجابًا بما حققه من خلال التحكم بالحركة المحوسبة التي طورها Industrial Light and Magic مع شرط محدد النوع:

بالنسبة لي، فإن الهدف النهائي في صنع أفلامنا لم يكن أبدًا أي تأثير في الحركة المتحركة في محاولة لتكرار العمل الحي بكل طريقة يبدو لي أن أطلب من الرسام أن يرسم منظرًا طبيعيًا بحيث يظهر كصورة فوتوغرافية صورنا هي أكثر من تجربة سريالية بدلا من رحلة إلى الكمال التقني أنا متأكد من أن الكمال التقني له مكانه ومميزاته، ولكن هل يمكنك فعلا عمل تسلسل مثل swordfight عظمي في Jason و Argonauts، أو تسلسل Medusa في Clash of the Titans، مع جهاز كمبيوتر؟

عندما بدأ Harryhausen نفسه يدرك أنه ليس كذلك، ولكن عندما يكون اتجاه صناعة VFX في تقارب صناعة الأفلام الرقمية مع التكنولوجيا البصرية يفوق ما كان ينادي به، مثل تعويذة متكررة تمنع تقدمه، لا يمكن تجاوزه. كانت إحدى تلك اللحظات تظاهرة Tippett إلى Master of the DID (جهاز الإدخال المباشر)، الذي ترجم حركات توقف الحركة المطبقة على حافظة الديناصورات إلى جهاز كمبيوتر نظرًا لوقوع المحرك في حركات نموذج الكمبيوتر المعروضة على الشاشة في الوقت الفعلي.

في وقت لاحق، فإن انتقادات حركة التوقف باعتبارها مفارقة تاريخية تضمن إعادة صياغة خط مبدع من فيلم Harryhausen وقد ارتبطت بلا نهاية: «كانت تقنية الرسوم المتحركة أنيقة لعصر أكثر تحضرا» ربط Harryhausen حرب النجوم بهذه الطريقة أكثر من Fanboy يدعو من جمعية آدم سافاج لتيبت مع «تكنولوجيا المدرسة القديمة» أقدم تكنولوجيا مدرسية، والتي تنسى الذين ولدوا في سلالة النسب لوقف الحركة الرسوم المتحركة.

إنه أكثر من Harryhausen كمعالج قديم لوكاس، ومن ثم الفنانين الشباب الذين كانوا يبدعون في ابتكاراتهم في مجال الكمبيوتر، حيث أن الأجيال التي تجتاح الماضي تمنع الحركة من شأنه أن ننسى أيضا، من المعركة الإدارية على العمل والمخرجات كان لوكاس مع فرق الآثار الأصلية، صحيح أن الروايات الأسطورية هي من الموهبة المكونة من ٣٠ شيئًا والتي تم استغلالها للمشاركة في عالم

حرب النجوم وتوجيه ما كان ثم انتحار على أنه انتقام، وكانت الحكايات تعمم الآن إلى الأبد على شكل قوائم طقطقة، وكانRay Harryhausen نفسه من قبل لوكاس في عام ١٩٧٨ ينظر في القيام بتأثيرات وقف الحركة لـ The Empire Strikes Back تم تحديد الجدول الزمني لمشروع لوكاس للإمبراطورية من قبل سيطرة Twentieth Century–Fox على حقوق حرب النجوم التي ستعود إلى Fox إذا لم يقدم لوكاس في غضون عامين سوف تبدأ التصوير الرئيسي في Clash of the Titans في مايو ١٩٧٩ لن تكون هناك نافذة من الوقت للتعاون.

يقول Ray Harryhausen بهذا الخط مع حرب النجوم أين ذهب مستقبل تطوير المؤثرات الخاصة بعد كل شيء؟ كانت سرقة الأجور السرية المدبرة من قبل شركة Apple، و Adobe ، و Google ، و Intel ، و Intuit ، و Pixar مؤامرة ضد توظيف مهندسي برامج الكمبيوتر الآخرين لخفض الأجور وكان لها جذور في اتفاقيات تخفيض الأجور بين Lucasfilm و Pixar التي حرضها Lucas للسيطرة على الرسوم المتحركة كمبيوتر الجانب والتكلفة البشرية ويصل ذلك إلى التباين بين عالم Harryhausen الحرفي كمصمم وحيد ومهندس ومجمّع ومبدع للقطع الأثرية المادية التي تم التلاعب بها باليد والتي شاركت مع البشر في عوالم أسطورية ترتدي فيها الملابس البشرية وكانت الدعائم نفسها simulacra من الكائنات التي تنتمي إلى عوالم الماضي من الحرفيين وصانعي الحقيقي.

لا تزال الأفلام الخيالية الأسطورية في Ray Harryhausen تجتذب السحر خارج ثقافات المعجبين بالنسبة John Solomon بروفسور في دراسات العصور الوسطى مؤلف كتاب الدراسات الكلاسيكية التي تحدد كتاب «العالم القديم والسينما» و»Harryhausen » التي تروي قصصًا خيالية عن الأساطير الكلاسيكية، من Jason وArgonauts، إلى Clash of the Titans مع تضمينها لتوتونيك كراكن وتغييرات إلى تسلسل الأحداث درامية في المصادر القديمة، مثل وجود بيغاسوس قبل وفاة ميدوسا؛ إلى أفلام Sinbad مع الوحوش التي تستخدم المخلوقات اليونانية الأسطورية بما في ذلك مينوتور وCyclopean Centaur؛ إن جميع استدعاءات Ray Harryhausen في العصور القديمة الأسطورية تستحق الاهتمام والدراسة بغض النظر عن مدى إخلاصها للمصادر القديمة.