حوليات آداب عين شمس المجلد ٤٩ (عدد يناير – مارس ٢٠٢١)
http://www.aafu.journals.ekb.eg
(دورية علمية محكمة)
جامعة عين شمس
كلية الآداب

البناء الصوري لمشاهد الأحلام الفنتازية في السينما الرقمية

مها فيصل احمد*

قسم الدراما - كلية الفنون الجميلة– جامعة بغداد- العراق
mahaalias2020@gmail.com

المستخلص

تمثل الاحلام مادة سينمائية بامتياز يتداخل وسطها الواقع والخيال، وتصبح بنية متفردة بما تحمله من تكوينات وافعال وشخصيات تتجاوز المألوف، فتصبح مشاهد الاحلام بنية قائمة بذاتها تهدف الى ايصال الافكار والمعلومات، او ما يمكن ان تحمله من قيم تنبؤية او رسائل تحذيرية او تعكس ما يجيش في لاوعي شخصية الحالم، هذا الموضوع هو ما ارادت الباحثة دراسته بعنوان (البناء الصوري لمشاهد الأحلام الفنتازية في السينما الرقمية). اعتمد البحث على اساس تنظير ارتكز على اربعة فصول جاءت على النحو الآتي:

الفصل الاول (الاطار المنهجي): تضمن هذا الفصل مشكلة البحث التي تحدد بالتساؤل الآتي: ما الكيفية التي يتم بها البناء الصوري لمشاهد الاحلام الفنتازية في السينما الرقمية؟ ومن ثم حددت الباحثة اهمية البحث وكذلك اهداف البحث وحدوده.

الفصل الثاني (الاطار النظري والدراسات السابقة): قامت الباحثة بتقسيم الاطار النظري على مبحثين، جاء المبحث الاول بعنوان: بنية الصورة في مشاهد الاحلام الفنتازية. تناولت الباحثة طبيعة الاحلام وخصوصية تناولها ولا سيما الاحلام الفنتازية. اما المبحث الثاني فحمل عنوان: السينما الرقمية: وفيه تناولت الباحثة طبيعة السينما الرقمية بالاعتماد على عنصرين اساسيين هما: البيئة الافتراضية، والشخصية المرقمنة. ثم خرجت الباحثة بمؤشرات الاطار النظري. وختمت الفصل بالدراسات السابقة.

الفصل الثالث (اجراءات البحث): وتضمن منهج البحث، واداة البحث ومجتمع البحث، ووحدة التحليل وعينة البحث، وأخيراً تحليل العينة التي كانت الفيلم السينمائي (الوحش الذي ينادي ٢٠١٦)، من اخراج: (JA Bayona).

الفصل الرابع (النتائج والاستنتاجات): وتم تدوين اهم النتائج التي خرجت بها الباحثة من تحليل العينة، ومن ثم الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات، وختمت البحث بقائمة المصادر.

© جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة لحولية كلية الآداب - جامعة عين شمس ٢٠٢١.

الفصل الاول
(الاطار المنهجي)

أولاً: مشكلة البحث

بفضل تطور التقنية والعناصر اللغوية التي تمتلك قدرة التعبير والتجسيد، استطاع الفن السينمائي معالجة شتى الموضوعات والقصص داخل اطار الصورة المرئية، فالتقنيات ومقدار تطورها يمكن معرفته داخل الاطار الصوري من حيث القدرة على التجسيد او تنفيذ الافعال او التحكم باداء الممثلين وغيرها من المؤثرات الصورية والصوتية، وتعد مشاهد الاحلام الفنتازية احد هذه الموضوعات التي تناولتها الافلام السينمائية بغض النظر عن نوع الفيلم الذي تظهر وسطه، وهذا ما جعل من التقنيات الرقمية ذات طبيعة اختصاصية في صناعة هذا النوع من المشاهد السينمائية، فالتقنيات الرقمية او السينما الرقمية امتلكت الحلول في انتاج صورة خيالية بنحوٍ غير منضبط للتعبير عن خصوصية الحلم الفنتازي الذي يعتمد الغرائبية كوسيلة في بناء الصور او التعبير عن الأفكار. مما تقدم حددت الباحثة مشكلة البحث في التساؤل الآتي:

ما الكيفية التي يتم بها البناء الصوري لمشاهد الاحلام الفنتازية في السينما الرقمية؟

ثانياً: اهمية البحث

تعد دراسة التقنيات الرقمية المعاصرة والتكنولوجيا الحديثة من الضرورات المهمة لفهم طبيعة عمل وتطور الفن السينمائي، وهذا ما اكسب موضوعة البحث اهمية لانه يتناول تمفصلاً دقيقاً في بناء الفيلم الرقمي، الا وهو مشاهد الاحلام الفنتازية التي تعتمد على التقنيات الرقمية، فضلاً عن اهمية البحث بالنسبة الى العاملين في مجال الانتاج السينمائي والتلفازي وكذلك الدراسين والنقاد.

ثالثاً: هدف البحث

يهدف البحث الى دراسة: **الكشف عن الكيفية التي يتم بها البناء الصوري لمشاهد الاحلام الفنتازية في السينما الرقمية.**

رابعاً: حدود البحث

الحد الموضوعي: البناء الصوري لمشاهد الاحلام الفنتازية في السينما الرقمية.
الحد المكاني: سينما المملكة المتحدة .
الحد الزماني: ٢٠١٦

خامساً: تحديد المصطلحات

الحلم :

التعريف الاجرائي للحلم: سلسلة من الصور البصرية والتخيلات الذهنية تظهر عبر مشاهد مرئية تكشف عن رغبات مكبوتة لدى الشخصية الدرامية.

مشهد الحلم:

التعريف الاجرائي لمشهد الحلم : مجموعة من الصور الذهنية المترابطة احياناً وغير المترابطة في احيان اخرى، تحمل خصوصية حدثية تستعرض بها الشخصيات وما تقوم به من افعال داخل مكان وزمان معين، وتكون ذات بناء بلاغي رمزي، ويمثل مشهد الحلم بنية متكاملة منفصلة عن سياق الاحداث في الفيلم السينمائي.

الفنتازيا:

التعريف الإجرائي للفنتازيا هو: بنية خيالية غير منطقية تتجاوز القوانين؛ لانها خارقة للطبيعة، تعرض كل من شأنه غريب وخارق وغير واقعي، سواء على مستوى الافعال او الشخصيات هدفها اثارة الدهشة والانبهار عند المتلقي.

الفصل الثاني

(الاطار النظري والدراسات السابقة)

المبحث الاول: بنية الصورة في مشاهد الاحلام الفنتازية

تنهض الصورة في الفيلم السينمائي على مجموعة من الممكنات الاجرائية والمتمثلة في عناصر لغة الوسيط من اجل بلورة المعلومات والافكار والدلالات داخل فضاء الصورة، وهذا ما يجعل المعالجات الاخراجية الاشتغالات متعدد ومتنوعة في الوسيط السينماتوغرافي، لذا فان الصورة تخاطبنا بتكويناتها وتشكيل حركتها، وتخاطبنا أيضاً بالاصوات التي ترافق كل فعل، انها بنية مركبة تسعى الى انتاج دلالات وتنوع اشتغالي في كل مشهد، ان ((الصورة لا تقدم الينا في الوسائط البصرية الحديثة صامتة بل هي معجونة بالاصوات اللغوية والموسيقية، تتداخل معها وتكيف معناها وتصبغ رؤيتنا لها وادراكنا بدلالاتها، بما يجعل عملية التراكب اكثر تعقيداً من هذا النموذج المبسط وبالتالي اشد ثراء وفاعلية في تحريك استجاباتنا الجمالية وخلق افق توقعاتنا المعرفية))[١]. وهذا ما ينطبق على طبيعة التنوع الاشتغالي لمشاهد الحلم في الفيلم السينمائي، فالحلم بنية خيالية تحمل قيماً تنبؤية او رمزية او حتى تمثل رسالة مشفرة، مما يتطلب ايجاد تنوع اشتغالي لتمثل حلماً ينسجم وخصوصية الحلم نفسه، من جهة ومن جهة اخرى ينسجم وطبيعة نوع الفيلم او المسلسل الدرامي المتلفز من أحداث وشخصيات داخل زمان ومكان ما.

وتجميع الخصائص او السمات المميزة لكل حلم لها ما يميزها من الخصائص التي تحدد انتسابه الى نوع معين بدلاً من نوع اخر، كأن تتمثل في الاحلام المشتركة او الاحلام التنبؤية او الاحلام الواقعية او الاحلام الفنتازية، مثلما تكون الافلام النوعية مميزة لكل منها خصائصها وسماتها البنائية الخاصة. ونظراً للاختلاف سواء في الشكل ام في ماهية العناصر المكونة لبنية العمل او في المضمون واحياناً في الشيفرات المقدمة من المشهد الى المتلقي؛ تؤثر بنحوٍ مباشر في تنوع خصائص وسمات كل حلم وتطويعه حتى يسهم في تحقيق الفكرة، فالتنوع ((امر مضاد للتماثل ينطوي على معنى الاكثار من اصناف العناصر المرئية واختلاف صفاته... ويتحقق بوسائل لا نهائية عن طريق تغيير واحد من عناصر الشكل او تغيير اكثر من عنصر واحد وليس من اللازم ان يكون التنوع جمعاً لعناصر متعددة بل قد يتحقق من مجرد تغيير اوضاع الوحدات بالنسبة لبعضها))[٢].

لذا اشرت الباحثة تنوعاً كبيراً في توظيف مشاهد الحلم، وهذا التنوع يعتمد القدرة في ((اختيار افضل الطرائق للتعبير عن الموضوع او الاختيار بين المعاني المتنوعة))[٣]. وهنا فالاختيار القصدي لنوع معين يعتمد على نوعية التفكير المبدع للفنان وما يمتلكه من خبرة في تقديم منجز ابداعي، فعندها يصبح للشكل وظيفة نظام او ترتيب او تكوين ينظم عناصر الوسيط السينماتوغرافي ضمن مفاهيم تجمع بين الشكل الجمالي والادراك الحسي عبر عملية منظمة لربط المعاني يتم عن طريقه عرض موضوعات في حقل توافقي بين صانع العمل والمتلقي.

اذ ((ان معنى الشكل دور فاعل في ضبط ادراك المتلقي ويرشد ويوجه انتباه من خلال الافكار والمضامين التي ينقلها الى المتلقي))[٤]، وعليه يمنح التنوع الاشتغالي للحلم

قيمة جمالية تقوم باغناء العمل الفني مما يجعله اكثر تأثيراً في المشاهد، الذي يفعل صفة الابداع والخلق الجديد في تحويل اللامرئي الى منجز ابداعي مرئي تتلقاه الذات البصرية.

مشاهد الاحلام الفنتازية

تمثل قصص الفنتازيا من الموضوعات الرائجة في الانتاج السينمائي والمتلفز، وهذا يعني وجود عدد كبير من مشاهد الاحلام الفنتازية في هذه النتاجات، وتتميز المعالجة الاخراجية لمشاهد الاحلام الفنتازية بأنها تشبه الى حد كبير طبيعة الخيال الجارف في هذه الموضوعات، فالمعالجة الصورية، اذ تعرض هذه الاحلام بخيال مطلق لا حدود ولا قيود تربطه، خارق لقوانين الطبيعة، التي تمتاز بغرابتها وبعدها عن المنطق والعقل لتخلق عوالم خيالية لاحداث وشخوص غريبة الاطوار غير مالوفة، فتمتلك العوالم العجائبية اوضاعاً غير قابلة للتصديق، كاعمال السحر والشعوذة فضلاً عن الاعمال الخارقة مثل نطق الحيوانات والنباتات بل حتى الجماد الذي ينتج عنه الاندهاش والحيرة لما لا يتقبله العقل والمنطق للقوانين السائدة في عالمنا الواقعي.

وترى الباحثة ان مشاهد الاحلام الفنتازية ليست حكراً على قصص الفنتازيا فحسب، بل يمكن رؤية معالجات اخراجية فنتازية للاحلام في قصص واقعية او اجتماعية بل في جميع انواع الافلام والمسلسلات الدرامية المتلفزة، وتمتاز قصص الفنتازيا بأنها ((اثر فني او ادبي يتميز بخيال جامح غريب الاطوار ومتحرر من القيود باشكال تقليدية فيه صور وهمية عجيبة الى حد انها لا تصدق وترتفع الفنتازيا بالانسان فوق الواقع والحقيقة))[٥]، فالخيال في الحلم الفنتازي يقودنا الى عوالم تتلاشى فيه الحدود والقيود المنطقية، ويتميز بالقوى الخارقة والبحث عن المجهول بصور غير معقولة يمكن ان تحدث في الخيال الجامح، إذ يشوه الواقع ويتعدى كل حدود المنطق والواقع.

لذا لا بد من ان تستند طبيعة المعالجة الصورية الى عنصر الخيال بطريقة مغايرة عن الواقع الفيزيائي، سواء على مستوى افعال الشخصيات فيه، ام طبيعة المكان والزمان الخياليين، ولا سيما ان الخيال مقترن باللامنطق، ومبتعد عن الصيغ المتداولة ضمن العالم الواقعي تحمل الكثير من الدلالات والرموز باسلوب فني جمالي، وان كان مستمداً افكاره من هذا الواقع، ولا سيما ان الفن بكل اشكاله انما ينطلق من الواقع الانساني فهو المادة الخام لاشكال الفنون.

يقدم الحلم الفنتازي أفكاراً غير مألوفة تتعامل مع قدرات لا عقلانية وسط عوالم من السحر لتقدم أحداثاً تقع في اللازمان واللامكان حيث يشوّه الواقع ويتعدى كل حدود المنطق والعقل، والغوص في اللاوعي، فهي خرق لكل ما هو طبيعي وعقلاني، وتقترن بكل ما هو غير مألوف وبعيد عن ارض الواقع، ذلك إن الفنتازيا تدل على صناعة الوهم بعيداً عن كل منطق، ففي فيلم (أليس في بلاد العجائب)، نرى ان المخرج قد عالج مشاهد الحلم بطريقة بعيدة عن الواقع وقوانينه، انه عالم خاص، يسود به اللامنطق والسحر والقوى الخارقة، وعلى مستوى الشخصيات وسماتهم الشخصية، تظهر الشخصيات باشكال وهيئات غريبة لا يمكن العثور عليها الا داخل عالم الحلم الفنتازي، توجد داخل الواقع وتجعله غريباً في محتواه عن طريق كائنات حية مهجنة من حيوانات ومخلوقات غريبة مستمدة من الحكايات الخرافية والاساطير والتنبؤ بالمستقبل بنحوٍ مؤطر بقوانين خيالية ورمزية.

والفانتازيا ليست عملية الخروج من الواقع فحسب بل التأمل الباطن الذي يتطلب من المبدع النظر الى العالم الطبيعي لتكون بمنزلة الموضوع الخام الذي يتبلور الى عمل فني ابداعي جمالي من رؤية خيالية؛ اذ لا يمكن فصل العالم الفنتازي عن العالم المادي الخارجي كونه الاصل في تكوين الصور[٦].

في فيلم (الجزيرة الخيالية Fantasy Island)، للمخرج (جيف وادل) حول السيد روارك الغامض الذي يجعل الاحلام والامنيات لضيوفه تتحقق، في منتجع سياحي منعزل لكن سرعان ما تتحول هذه الاحلام الى كوابيس يتعين على الضيوف حل الغز، تبدأ الاحداث عندما ينجح السيد روك بمنح كل شخص الحق في ان يعيش خياله الخاص.

اما في فيلم (شتر ايرلند) للمخرج (مارتن سكورزيزي)، نرى ان شخصية البطل (دي كابريو)، يعيش مجموعة من الأحلام الفنتازية، مثل اعادة احياء الموتى، او موتى يتكلمون، وهم ممزقو الجسد، او عرض مشاهد لاماكن وازمنة ذاتية لا يمكن رؤيتها الا داخل هذا الفيلم فحسب.

ان البناء الصوري لمشاهد احلام الفنتازيا لا بد من ان ينطلق من خيالات جامحة لاشباع رغبات نفسية دفينة، او مجموعة تابوات مرتبطة بالحياة نفسها، وهو ما يجعل من تفصيلات مشهد الحلم بنية خيالية وتصورات وهذيانات لا يمكن العثور عليها داخل الحياة الواقعية.

تهيمن على فضاء احلام الفنتازيا العديد من القوى الخارقة، او الافعال غير المألوفة، وهي افعال قد تصدر عن شخصيات مألوفة وواقعية، وهنا مكمن عملية التلاعب الخيالي في القدرات الانسانية، فتلغى الحدود الفاصلة بين الواقع والحلم، ويصبح عالم المشهد عالماً خاصاً.

وترى الباحثة ان مصدر انبثاق مشاهد الحلم الفنتازي لا بد من ان تكون من توصيفات اللاوعي وقدرته على استنطاق الرؤى الاسطورية والحكايات الخرافية، فالاحلام تعتمد على هذا الخزين الانساني المتجذر منذ بدايات الانسان وحتى لحظة انبثاق الحلم نفسه، وهنا يأتي دور الوسيط الصوري في تجسيد الخيال وجعله بنية محاكاتية قابلة للمشاهد والفهم ولا سيما ان الترميز وكذلك البناء البلاغي يكون حاضراً في صوغ الصورة في مشهد الاحلام الفنتازية.

ففي فيلم (شفرة دافنشي)، نرى ان المخرج قد وظف مشاهد الاحلام الفنتازية بطريقة لافتة للنظر عن طريق استعرض العديد من الأحداث الخيالية التي لا يمكن رؤيتها في الواقع، فظهرت شخصيات لسحرة وكذلك جن وشياطين، وهم يعيثون فساداً في الارض.

وترى الباحثة ان الخطاب السينماتوغرافي يسعى الى بناء صور مشوهة بعيدة عن المألوف والواقع، فجميع ما يمكن رؤيته في مشاهد الاحلام الفنتازية تنبع من خصوصية التشويه والتلاعب المحكم بالاشياء والاشكال، وهو ما يجعل كل ما موجود داخل فضاء الصورة وكأنه بنية غرائبية متفردة في تكوينها واشكالها وافعالها، فتكون اللقطات بنية متيافيزيقية ترتبط بعالم الصورة فحسب، اذ ((تعتبر الميتافيزيقا منطقة ابداع لخيال الفنان ومنطقة عالية التأثير في نفسية المشاهد فعند عجز المنطق عن تفسير الحوادث وفي المواقف الغامضة يلجأ الانسان الى ما بعد المنطق الطبيعي والوجود الملموس وذلك لتفسير الحوادث التي لا يجد لها ً مبرر طبيعي))[٧]، فرؤية الوحوش او العمالقة وحتى المسوخ، بنية اساسية في المشاهد الفنتازية، او افعال الطيران والنهوض من الموت او التحدث مع الحيوانات، كلها افعال يمكن رؤيتها في بنائية مشهد حلم الفنتازيا، ففي فيلم (العملاق الودود) نرى ان المخرج قد وظف مشاهد الاحلام الفنتازية عن طريق عرض شخصيات العمالقة الذين يعيشون في جزيرة بعيدة، هؤلاء العمالقة يسعون الى السيطرة على الارض وقهر الانسان، فكانت المشاهد تعبر عن قوة العمالقة وقسوتهم؛ لان طعامهم المفضل هو الانسان.

ظهرت الاحلام الفنتازية في الرواية والسينما والمسلسلات المتلفزة مستندة الى فنتازية القصص الشعبية من ألف ليلة وليلة التي امتازت باعتمادها على الخيال بحيث تعكس احلام الناس وآمالهم برؤية عجيبة من الحوادث الخيالية، وتقدم باساليب غريبة وفي الحديث عن اللامعقول الممزوج الرموز والمعاني الغنية بالدلالات التعبيرية.

تمثل حكاية الحالم البغدادي في الليالي وسيطاً للوصول الى (الكنز) بطريقة عجيبة، فلدينا حلمان في هذه الحكاية، الحلم الاول هو حلم الفقير البغدادي الذي تأتيه رؤياه في المنام تخبره ان رزقه بمصر، وعندما يذهب الى هناك يقبض عليه مع جماعة من اللصوص ويضرب بالمقارع، وفي تلك اللحظة السردية يتولد من حلم الرائي حلم ثانٍ مكمل، فالوالي المصري يتهم الحالم البغدادي بقلة العقل فهو –أيضاً- قد رأى رؤيا اخبرته ان رزقه ببغداد في المحلة فلانية، فلم يصدق ذلك، وبهذا يمثل حلم الرائي المصري الحلقة المفقودة التي تمكن الحالم البغدادي من العودة مرة اخرى الى بغداد، اذ كان البيت الذي وصفه الوالي ببغداد هو بيت ذلك الحالم البغدادي، فلما وصل الى منزله حفر فرأى مالاً كثيراً ووسع الله عليه، وهذا اتفاق عجيب.

وتتضمن الاحلام الفنتازية عدة ثيمات تتخذ من طريقة طرحها وفقاً لمنطق مغاير للواقع، منها الرومانسية التي يلتقي بها البشر مع الارواح او الملائكة او الاموات بعلاقة حب رومانسية، او الفنتازية البطولية التي تبنى حول مغامرات البطل الخارق ضمن خيالات مأخوذة من الاعمال الادبية او الاساطير. وتعد الفنتازيا الفلسفية المعنى الاساسي للحياة التي تأخذنا بعيداً عن الحقائق الاعتيادية.

المبحث الثاني: السينما الرقمية

يرتبط مفهوم السينما الرقمية ببنية معلوماتية تعتمد على برامجيات الحاسوب والتكنولوجيا المتقدمة من اجل انتاج الصور المرئية رقمياً اعتماداً على النظام الثنائي الرقمي ((الذي يعتمد بدوره على رقمين فقط هما (٠) الذي يتم ترجمته رقمياً بـ(off) والواحد (١) الذي يتم ترجمته رقمياً بـ(one) ويأخذ كل رقم شكل اشارة ثنائية بمعلومة موجودة، ولتوضيح عمل اللغة الرقمية بشكل مبسط، يمكننا ان نعد الصورة الفوتوغرافية عندما يتم تصويرها تعد اشارة متناظرة (Analog signal) ومن هذا المنطلق فإن ما يحدث للصورة عندما تدخل للحاسوب يتم تحويلها الى اشارة رقمية (Digital signal) اذا يتم تجزئتها الى اجزاء عدة مرات في الثانية))[٨]. هذه التقنيات المعقدة تعمل على صناعة واقع افتراضي يضم جميع الكائنات والاشكال التي يتم تصميمها وتهيئتها واضافة الحركة اليها عن طريق التكنولوجيا الحديثة. وترى الباحثة ان انطلاق تسمية السينما الرقمية تصدق على جميع الافلام السينمائية التي تعتمد هذه التقنيات الرقمية، والتي تعتمد في بناء الصورة على اساس تقنيتين اساسيتين هما على النحو الآتي:

البيئة الافتراضية*

تعد عملية توظيف البرامجيات (**التقنيات الرقمية**) ومحاولة بناء تصور اولي عن البيئة الافتراضية التي ستحتوي مشاهد الحلم في الفيلم السينمائي؛ ضرورة تقنية وجمالية في تنفيذ التصميم التشكيلي للمشهد الحلمي؛ لأن عملية صناعة البيئة الافتراضية بتفصيلاتها وتكويناتها كافة تؤدي الى تحقيق الخطوة الاولى في تحقي التأثير المطلوب لمشهد الحلم، فيظهر البناء التكويني للبيئة الافتراضية اساسياً في تصور المكان بما يحمله من ديكورات واكسسوارات بنوعيها الثابت والمتحرك. وترى الباحثة ان عمل البرامجيات الرقمية ينطلق من القدرة على بناء بيئة افتراضية في مشاهد الحلم، سواء عن طريق طبيعة التكوين

وتوزيع الكتل ام عن طريق البناء التشكيلي وتدرجات الالوان وطبقات الضوء، اذ يعمل التكوين على انتقاء اشكال معينة وتصورات تكشف عن طبيعة تجسيد الاحداث أو تتضمن تفصيلات الحركة داخل فضاء اللقطة في المشهد الحلم، لذا فإن عمل التكوين هو ((عملية ابداعية ذات قيمة جمالية يستطيع المتلقي ان يتأثر بها ويكون رؤيته الخاصة به في التحليل والتركيب ضمن مدركاته الحسية التي تأثرت بهذا المنجز المرئي. لذلك يبني صانع العمل الفني منجزه المرئي على وفق اسس وقواعد التكوين المرئية وتوظيفها لخلق ظاهرة الايهام البصري داخل المنجز المرئي. ضمن صياغة سينمائية تخلق وحدة الموضوع وتدفع الحدث الدرامي الى الامام))[٩]، ويتطلب بناء مشاهد الاحلام التعامل مع تصميم حركي ديناميكي، في تكوينات سريالية او ذات خيال غير مألوف، وكذلك ايجاد تكوين حركي داخل اللقطات والمشاهد، فالتكوين الفاعل يعمق من دلالة الحركة والافعال، ويعكس تصورات فكرية وفلسفية أيضاً، بما ينسجم وخصوصية الاحداث في الحلم التي تنطلق من اللاوعي، وهو ما يعني وجود بنى فكرية مشفرة لا بد من ان تتجسد داخل البيئة الافتراضية، لذا فان برامجيات الحاسوب تتعامل مع البيئة الافتراضية على اساس القدرة على احتواء وتجسيد الاحداث بصورةٍ تحمل الابعاد الفكرية والجمالية للاحلام لصناعة ((عالم خاص لا يمكن تكذيبه أو الاحساس بأنه خدعة بسيطة غير متقنة تستهين بالمتلقي)).[١٠]

وترى الباحثة ان صناعة البيئة الافتراضية وتصميم اماكن رقمية متكاملة مع الشخصيات وحركتها داخل فضاء هذه البيئة مطلب اساسي في تصميم البرامجيات والتكنولوجيا الحديثة التي تمتلك القدرة على تصميم الواقع الحلمي بغض النظر عن طبيعة سماته الشكلية، فـ((الاماكن الرقمية الموجودة الان في الاعمال الفنية البصرية فهي مصممة بطرائق اكثر براعة وثراء، اقرب الى عالم الواقع، من ناحية واكثر غرابة بالنسبة اليه من ناحية اخرى))[١١]، فالقدرات في برامج الحاسوب تمكّن المخرج من اختيار المعالجات الصورية سواء بطريقة محاكاتية تماثل الصورة الواقعية ام عن طريق توظيف الخيال غير المنضبط في بناء البيئة الافتراضية، بطرائق نستطيع التحكم بها بما يتجاوز جميع القوانين الوضعية في الفيزياء او القوانين الحياتية ليكون بيئة افتراضية متكاملة تعبر عن خصوصية الحلم وغرائبيته، فالتقنيات الرقمية تمتلك القدرة على تجسيد الاحلام والتعبير عنها، فيكفي ان توجد صور ذهنية أو رؤية حول بيئة معينة، سواء أكانت متناقضة أم متكاملة، في اعماق البحر أو في اعالي الجبال، في الفضاء، أو تحت طبقات الارض، أو حتى داخل الاماكن المأهولة بالسكان، كل ما على المخرج ابتكار الصور الذهنية من اجل تنفيذها، وصناعة تفصيلات دقيقة ترتبط في المكان او الكائنات الافتراضية التي يتم تصنيعها؛ لان هذه التصاميم التشكيلية تكون بنية ابداعية قصدية غرضية لاجل تنفيذ بعض الافعال الخارقة أو اظهار الشخصيات الحلمية المألوفة او غير المألوفة، اعتماداً على القوانين الجمالية التي ارتكز عليها الفيلم السينمائي سواء على مستوى اللقطة أم المشهد السينمائي. فقد ((دخلت تقنيات الحاسوب لتنفيذ الكثير من المشاهد في الافلام ذات الموضوعات المختلفة، بل تدير على بعض العناصر اللغوية الفنية مثل آلة التصوير والاضاءة والمونتاج والمكان وحتى الشخصيات الدرامية))[١٢].

ان البناء التكويني لمشاهد الحلم لا بد من ان تكون خاضعة على وفق رؤية مركزية تحقق المعالجات الاخراجية والحاجة الدرامية في ابراز الشخصيات الحالمة، او البيئة التي تتخيلها في الحلم، فتعمل الحقيقة الافتراضية على ((خلق اشياء لا يمكن ان توجد ابداً في الحقيقة او اشياء لم تعد توجد او حتى اشياء لم توجد بعد))[١٣]، وهذه التقنيات الحديثة تتيح

للمخرج امكانيات صناعة بيئة مشاهد الحلم بطريقة جديدة متفردة عبر توظيف كل ما هو غريب وغير مألوف داخل فضاء الصورة في الفيلم السينمائي.

وهنا يدخل التصوير الافتراضي بوصفه عنصراً حاسماً في اظهار البيئة الافتراضية لنبدو كأننا وسط مكان متكامل ومتماسك، مكان يلغي الواقع المعاش ويبني تصوراته الخاصة المرتبطة بذات مشاهد الاحلام، التي قد تعرض موضوعات متعددة منها اسطوري او واقعي او نفسي او خيالي علمي، ليتشكل الحلم على اساس بنية افتراضية مغايرة للواقع الفيلمي، فالصورة الحلمية ترتبط بالسحر والخيال غير المنضبط والافعال الخارقة شخصيات العمالقة او المسوخ؛ لأن عالم الأحلام بنية مرنة استطاعت برامجيات الحاسوب التناغم مع الخيال غير المنضبط في تشكيل الصور لتكون متداخلة ما بين الواقع والخيال، بل قد يكون الواقع جزءاً من الخيال، وهو ما يعني الافادة من القدرات التي منحتها برامجيات الحاسوب في صناعة المكان، فقدرات التكنولوجيا الحديثة لا يمكن ان تحدها حدود، فقد الغت كثيراً من القواعد الفنية أو المعوقات التي كان من الصعب التغلب عليها، واصبحت عناصر الشكل الفني تعتمد بالدرجة الاساسية على ما هو مصنع داخل البرمجيات، مثل المكان، والديكور، والاكسسوار بانواعها فضلاً عن المؤثرات الصورية الرقمية.

ان اللقطات المصورة في مشاهد المعارك هي اجزاء مقتطعة من المكان، فكل لقطة مصورة تستعرض جزءاً من المكان؛ لان اختيار جزء ما بعينه من دون اخر لا بد من ان يرتبط بالمعالجة الصورية للحلم وطبيعته البنائية، إذ لا يمكن تجسيد وتصوير اي لقطة في العمل السينمائي من غير وجود مكان، أو ان الفهم الكلاسيكي للمكان السينمائي قد تلاشى بفعل القدرة على بناء مكان خاص لا يمكن العثور عليه الا داخل الخطاب السينمائي، إذ يظهر المكان الحلمي ((متداخلاً على نحو كبير يتجمد وينكمش ويتمدد ويتسع ويبطئ ويسرع ويتغير في نوع من الانكار او التجاهل للعلاقات المكانية الصورية المألوفة))[١٤]، فتكون الصورة اشارات دالة على المكان أو التصور الذي يريد المخرج ايصاله الى المتلقي، فالصورة في البرامجيات الرقمية بنية افتراضية وخيال يعتمد على وعي وعقل المتفرج في فهمها وتكوين تصور تجاه الافعال الحلمية غير الواعية، وتمتلك هذه التقنيات القدرة على تجسيد المكان في الفيلم السينمائي والتحكم به بطريقة تنسجم وخصوصية بناء مشهد الحلم، فيمكن اظهار المكان واقعياً الى درجة كبيرة او جعله غرائبياً لا ينتمي الى الحياة المعاشة، لذا فإن بناء المكان قد تجاوز اطره الكلاسيكية والديكورات او حتى الاكسسوارات، واصبح كل شيء مرتبط بالتقنية الرقمية، فالمكان المتخيل يمثل بنية واضحة المعالم يمكن اضافة او حذف ما يرى المصمم حذفه، وهذا ما يجعل المكان بنية طيّعة في اضفاء السمة المرادة اضافتها سواء اكانت واقعية او خيالية، ان عملية صناعة المكان في برامجيات الحاسوب تمر بثلاث مراحل اساسية يمكن تحديدها على النحو الآتي:

١. ((مستوى التحقيق التقني: والمقصود بها الأجواء والمناظر التي سوف يتم تخليقها بواسطة الحاسوب.
٢. مستوى الحقيقة (الواقعية): يجسده الممثل الذي يتفاعل مع المعطيات الافتراضية حينما يؤدي الأدوار المطلوبة منه وتحيط به الخلفية (الكروما).
٣. مستوى الاندماج: أي تمثل عمليات اندماج المستويات السابقة ما بين الممثل الذي يتحرك ويتفاعل مع المناظر المحققة حاسوبياً))[١٥].

إذ عملت التقنيات الرقمية على تصميم وتنفيذ تفصيلات المكان او طبيعة الاضاءة فيه وكذلك الالوان وتدرجاتها فضلاً عن طبيعة الانتقالات داخل المكان الافتراضي نفسه، وهذا

ما يمكن المخرج من تنفيذ صوغه الصوري بالطريقة التي يريدها، طالما ان كل تفصيلات المكان مسيطر عليها رقمياً، ويمكن التحكم بها الى اقصى درجة، وتقوم البرامجيات عند صناعة المكان ((بالتصميم والاكساء بمواد مختلفة الاشكال والالوان... إضافة لإمكانات الإضاءة كما تقوم بالتجوال الداخلي والخارجي وكذلك تحريك الاشياء بشكل واقعي يظهر ترابط الحركة واقعيتها وهذا ما يجعل تلك البرامجيات وسيلة لإنشاء نماذج مسبقة عن المباني والفنادق والمشاريع وبشكل يساعد في تعديل الاشكال والألوان والفرش والإكساءات بما يساعد على الوصول الى نماذج صحيحة ومدروسة دون تجريب وبأقرب تمثيل للواقع))[١٦].

ان الواقع الافتراضي هو واقع غير مُحاكٍ لعالمٍ ما؛ فالصورة الرقمية الخيالية لا تستند إلى واقع معين بل هي صورة تعتمد القدرة على الابهار والاقناع، وهذا ما حددته الباحثة في مشاهد الحلم، فالبيئة الافتراضية مشابهة للواقع من حيث المكان او الزمن، بل هي تلغي مفهوم المكان الكلاسيكي او حتى الحركة الفيزيائية للزمن وطبيعة التعبير عنه، انها تسعى الى التفرد في بناء المكان والزمان.

ويتميز الفيلم السينمائي بكونه فن الوهم بامتياز، بسبب القدرة على صناعة عالم مستقبل يعبر عن ذاته بذاته، ويبتعد عن الواقع الفيزيائي المعاش.

ولا ترتبط التقنيات الرقمية في صناعة المكان والزمن المهيمن داخله فحسب وانما تتوافر العديد من الاشتغالات التي تمنح المكان والزمن دلالة التأثير الواقعي، فعلى مستوى الاضاءة والمؤثرات المرتبطة بالضوء، تمتلك البرامجيات الكثير من مؤثرات الاضاءة الخاصة التي تمثل مواد يمكن الاستعانة بها في اثناء العمل، وهذا ما يمكن التحدث به عن مشاهد الحلم التي تحاول الجمع ما بين التقنيات العلمية بدقة كبيرة وبين الفكر الميتافيزيقي، داخل اطار الصورة الحلمية.

ان عمل التقنيات الرقمية لم يتوقف عند حدود الصورة وإنما امتدد الى الصوت، من حيث تصميه وتصنيعه او تعديله بما يتناسب وخصوصية البيئة الافتراضية او المؤثرات الصورية او حتى الشخصيات المشاركة في الأفعال؛ لان صناعة البرامجيات تتطلب توفير تقنيات مونتاج رقمية، وهذا ما اوجد برامجيات خاصة بالمونتاج، فضلاً عن توفير برامجيات مختصة بالصوت بجميع انواعه، البشرية منه او المصنع او حتى صناعة المؤثرات الصوتية وكذلك صناعة الموسيقى التصويرية، ان وجود هذه العناصر الصوتية هي من تمنح البيئة الافتراضية قدرة التأثير الواقعي والعاطفي بل والنفسي أيضاً، ان دخول ((تقنيات التخليق الصوتي المتقدم والتي نستطيع عبرها ان نبني أصوات الشخصيات الرقمية المختلفة بالكامل رقمياً قد أصبحت لدينا القدرة على ملء تلك الفجوة التقنية التي أبعدت الشخصية الرقمية عن واقعية العرض السينمائي))[١٧].

وترى الباحثة ان التقنيات الرقمية والتكنولوجية الحديثة استطاعت بناء مشاهد الاحلام بطريقة منسجمة وخصوصية الحلم، سواء على مستوى البيئة او المؤثرات الصورية المرتبطة بفعل الطيران او الموت والعودة الى الحياة او التحكم في تسلسل الزمن فيبدو المستقبل ماضي والحاضر مستقبل بعيد.

الشخصية المرقمنة

لم تتوقف التقنيات الرقمية والتكنولوجية المعاصرة على بناء البيئة الافتراضية وصناعة المؤثرات الصورية المرتبطة بالمكان او التحكم بالاضاءة والألوان، وانما امتدت نحو صناعة الشخصية الرقمية، وهو ما اوجد مساحة اشتغال جديدة للمخرجين في تناول

شتى انواع الشخصيات بغض النظر عن كونها واقعية ام مسوخاً ام عمالقة، ام شخصيات حيوانية، ام نباتية، في بناء الاحداث الدرامية داخل الفيلم السينمائي. لذا تم توظيف العديد من البرامجيات التي لها القدرة على ((تجسيد الواقع ضمن الاحداث الدرامية في الخطاب السينمائي. من خلال تركيب الصورة الرقمية بما يجعل منها الوحدة الاساسية في تشكيل المشهد المرئي وما تحمله من متناقضات في الصورة السينمائية. اضافة الى القدرة على جعل اواصر تركيب المشهد المرئي بما يتلاءم وطبيعة الاحداث المصورة))[١٨].

ويمكن مشاهدة تأثير تصنيع هذه الشخصيات الرقمية في العديد من الاعمال الدرامية المتلفزة او الافلام السينمائية، التي اعتمدت على هذا النوع من الشخصيات في بناء الاحداث فيها، فقد لجأ المخرج (بيتر جاكسون) الى صناعة حيوانات ومسوخ غير موجودة على ارض الواقع، وانما مجرد اشكال خيالية قبيحة حيوانية. ان صناعة الشخصيات الرقمية ترتبط بجميع التفصيلات الشكلية التي تظهرها بدءاً من الازياء التي ترتديها والتي اصبحت ازياء رقمية يمكن التحكم في فصالها او الوانها وأشكالها بمرونة كبيرة، وكذلك الاكسسوارات التي تحملها الشخصيات او حتى نوعية الافعال التي تقوم بها. هذه الامكانات الكبيرة للتقنيات الرقمية اوجدت اشكالاً عديدة للمخلوقات الخرافية او الكائنات الافتراضية، التي تنسجم وطبيعة الخيال او خصوصية الحلم وبناءه صورياً، فهذه المخلوقات المصنعة عبر برامجيات الحاسوب تؤثر بنحوٍ فاعل في بناء الاحداث؛ لأنها تحمل قوة اقناع وتأثير عاطفي مباشر، بل ظهرت هناك آراء متعصبة للتقنية الرقمية بخصوص الممثلين، تقول هذه الاراء: ((لم تعد هناك حاجة اصلاً لاستخدام الممثل بلحمه ودمه أي الغاء الوجود المادي للممثل، والاستعانة بنظم المحاكاة الحديثة للشخصية البشرية (الهيئة الصورية) مثل النظام الحركي الذي ابتدعته شركة (UBI SOFT) عبر نظام (CRYTECH ENIGNE)))[١٩].

كانت بدايات ظهور التقنيات الرقمية المرتبطة بتصنيع الشخصية الرقمية في سنة ٢٠٠٣، بعد توافر التكنولوجيا المناسبة للتعامل مع صناعة الشخصيات فضلاً عن الحاجة الى تجسيد شخصيات تحمل صفات لا يمكن العثور عليها داخل الواقع المعاش، فـ((في بداية العام (٢٠٠٣) دخلت ثورة جديدة الى مجال الشخصيات وطرحت لاول مرة من قبل صانع الافلام الصيني (Ing Lee)، فكرة التخلي عن الممثل بعدما نجح في حل معضلة عمليات التحول التي تنتاب شخصيته الرئيسة الى البطل العملاق من خلال الحاسوب))[٢٠]، هذه الانتقالة الرقمية عززت الثقة في الاعتماد عليها في تطوير التعامل مع صناعة الشخصية الرقمية، لذا ظهرت العديد من البرامجيات التخصصية في صناعة الشخصيات على وفق برامج التقاط الحركة (mo cap)، وهي تقنية اساسية في صناعة الشخصيات الرقمية، والتي منحت هذه الشخصيات القدرة على المحاكاة بطريقة مؤثرة وفاعلة لاي نوع من الشخصيات مهما كانت ملامحها او جنسها، ولا سيما ان الـ(Cap) هو ((وسيلة لتسجيل الحركات البشرية رقمياً. يتم تعيين البيانات بالتقاط الحركة المسجلة على نموذج رقمي في برنامج 3D (على سبيل المثال حركة غير واقعية، وحدة 3D مايا أو 3D ستديو ماكس) حتى يتحرك الطابع الرقمي مثل الممثل الذي سجلت. يتم استخدام التكنولوجيا (MO Cap) في صناعة الترفية للأفلام والألعاب للحصول على حركات بشرية اكثر واقعية))[٢١].

ان التطور التقني، وتكنولوجيا صناعة الشخصيات الرقمية او البيئة الافتراضية تسعى الى ابراز عناصر الشكل على حساب المضمون، وهو ما يعني تأكيد عنصر الابهار

الصوري، فالصناعة الرقمية ترتبط بالصوت والحركة والتعبير عن طريق ملامح الوجه، وتتمثل هذه التقنية في ارتداء شخصية الممثل – البديل، لبدلة خاصة مرتبطة بالحاسوب، واي حركة يقوم بها الممثل تنقل مثل اشارة رقمية الى البرامجيات، وهذا ما يعني ان ادق تفصيلات الحركة ستنقل الى البرامجيات بدءاً من الايماءات او حركات اليد والعين؛ لان ((سمة نظام التقاط الحركة الضوئية هو أنه يحتاج الى تركيب كاميرات متعددة (الأشعة تحت الحمراء) ومعدات معايرة إضافية. ونقل الأجسام في نقطة الكشف لربط علامة ثانية))[٢٢].

اتسعت قدرة برامجيات الحاسوب في صناعة الصورة بتفصيلاتها كافة، وانتاج بيئة متكاملة افتراضية وكذلك شخصيات رقمية، فضلاً عن انتاج مؤثرات صورية والتحكم بالصوت بانواعه بما يناسب وخصوصية التقنيات الحديثة، وهو ما اثر في مجمل النتاج في الفيلم السينمائي؛ لان ((الحاسوب بما يمتلكه من برامجيات ثلاثية الأبعاد من إمكانيات فذة متجددة مع كل فيلم، متخذة شتى الصور والوسائل التقنية، منحت الفن السينمائي مستويات شكلية اكبر واعمق في ايصال المعنى عبر خلق مصداقية وجود الشخصيات والأماكن وكذلك نوع الفعل المتشكل داخل اللقطة الواحدة))[٢٣]، وهذا ما اشرته الباحثة عند تصنيع مشاهد الحلم على وفق البرامجيات الرقمية التي تجمع ما بين البيئة الخيالية والبيئة الواقعية، والشخصيات المصنعة رقمياً مع الشخصيات الحقيقية داخل فضاء اللقطة الواحدة والمشهد الواحد وهو ما أثر بنحوٍ مباشر في القوة التعبيرية لمشاهد الحلم وجعلها بنية مؤثرة تثير الدهشة والترقب فضلاً قدرتها في ايصال الرسالة او المعنى جمالياً وبلاغياً ونفسياً.

مؤشرات الاطار النظري

١. تعتمد السينما الرقمية على التكنولوجيا المعاصرة في بناء البيئات الافتراضية المكونة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.
٢. يعد وجود الشخصيات المرقمنة من العناصر الاساسية المشكلة للاحداث الفيلمية لمشاهد الاحلام الفنتازية.
٣. يتدخل الواقع والخيال الجارف في بناء الاحداث الدرامية في بنية الصورة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.

الدراسات السابقة

بعد اطلاع الباحثة على المكتبات المحلية والمركزية لم تعثر على دراسة تختص بمشاهد احلام الفنتازيا في السينما الرقمية، وانما عثر على دراسة تتناول الاحلام بنحوٍ عام. لذا تعد هذه الدراسة محاولة اولى في هذا الموضوع.

الفصل الثالث
(اجراءات البحث)

أولاً: منهج البحث:

لغرض انجاز هذا البحث، اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي للوصول إلى اهداف البحث.

ثانياً: اداة البحث:

لغرض تحقيق الموضوعية لهذا البحث، سيتم وضع واستخدام اداة يتم على وفقها تحليل العينة، عليه ستعتمد الباحثة على ما ورد من مؤشرات في الاطار النظري كاداة

للتحليل بعد عرضها على لجنة الخبراء والمحكمين، وقد حصلت على موافقتهم، وهي بالنحو الآتي:

١. تعتمد السينما الرقمية على التكنولوجيا المعاصرة في بناء البيئات الافتراضية المكونة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.

٢. يعد وجود الشخصيات المرقمنة من العناصر الاساسية المشكلة للاحداث الفيلمية لمشاهد الاحلام الفنتازية.

٣. يتدخل الواقع والخيال الجارف في بناء الاحداث الدرامية في بنية الصورة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.

ثالثاً: مجتمع البحث

يتمثل مجتمع البحث في الافلام السينمائية التي اعتمدت مشاهد الحلم الفنتازي في بناء الاحداث الفيلمية، وقد اختارت الباحثة عينة قصدية، وهي الفيلم السينمائي (الوحش الذي ينادي).

رابعاً: وحدة التحليل

اعتمدت الباحثة على اللقطة كوحدة بنائية رئيسة في فيلم (الوحش الذي ينادي).

خامساً: عينة البحث

بعد ان حددت الباحثة حدود بحثها بالافلام السينمائية التي توظف مشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي. وبسبب سعة الانتاج السينمائي وتنوعه قامت الباحثة باختيار عينة البحث الحالي بصورة قصدية، فيلم (الوحش الذي ينادي).

سادساً: تحليل العينة

الوحش الذي ينادي

إخراج : JA Bayona

من إنتاج : بيلين أتينزا، وميتش هورويتس، وجوناثان كينج

سيناريو: باتريك نيس

البلد : اسبانيا، وأميركا، وبريطانيا

سنة الانتاج: ٢٠١٦

ملخص القصة

يبدأ الفيلم بالطفل كونور البالغ من العمر ١٢ عامًا على حافة جرف، يتشبث بوالدته وهي على وشك الوقوع في الهاوية. يستيقظ كونور من الكابوس المتكرر. يدخل إلى غرفة نوم والدته لرؤيتها نائمة. يصنع الفطور. والدته تنضم إليه ليس لديها شعر، دليل المعركة مع مرض السرطان. يقول لها: إنه قام بأعماله. تقول أنهم سيجرون جولة جديدة من العلاج الكيميائي في المدرسة، يعتدي طالب متنمر عليه جسديًا في ساحة المدرسة في تلك الليلة، يذهب كونور للنوم. عندما تصل ساعته من ١٢:٠٦ إلى الساعة ١٢:٠٧، يسمع صوتًا من الخارج ينادي باسمه. تتحول شجرة الطقسوس الضخمة خارج منزله إلى شكل وحش عملاق. يصرخ كونور ليذهب بعيداً عنه. يخبره الوحش أنه سيزوره مرة أخرى وسيروي ثلاث قصص له، وعندما ينهي قصصه الثلاث، سيخبره كونور بقصة رابعة وستكون الحقيقة، حقيقته. والحقيقة ستكون ما يخفيه ويخشاه كونور أكثر مما يحلم به. ثم يجد كونور نفسه مرة أخرى في غرفته المغطاة بالأوراق، مما دفعه إلى إدراك أنه لم يكن حلماً. في الليلة الثانية تنقر الساعة من ١٢:٠٦ إلى ١٢:٠٧. يروي الوحش لكونور حكاية أولى، يروي في الرسوم المتحركة. ثم في ليلة اخرى يأتيه في الساعة ١٢:٠٧ الوحش ليخبره بالحكاية الثانية التي تنتهي بالتحطيم، ولكن عندما عاد كونر إلى وعيه في غرفة جلوس في بيت جدته، أدرك أنه لم يكن مجرد خيال، إن غرفة المعيشة بأكملها تم تحطيم كل شيء فيها على يديه. يخشى كونور أنه سيعاقب، لكن الجدة في حالة من الألم تتركه، يخبره والده أنه يعرف أنه منزعج من غرفة المعيشة. يسأل كونور إذا كان سيُعاقب ولكن والده قال إنه لا جدوى من ذلك. في الليل ينتظر كونور حتى تنقر الساعة إلى الساعة ١٢:٠٧. يذهب إلى الحديقة ويصرخ من أجل الوحش، الذي يكشف عن نفسه. يسأل الشجرة إذا كان بإمكانه تحسين أمه من المرض. تمر الأيام ولم يعد الوحش يواصل كونور عندما يكون في المدرسة، يأتي المتنمر ويتسلط عليه في أثناء تناول الغداء (نحو ١٢:٠٦ مساءً). أخبر كونور أنه لن يضايقه بعد الآن؛ لأنه يعتقد أنه سيكون أسوأ مصير ليكون غير مرئي. يقوم المتنمر بعد ذلك بسكب عصير برتقال كونور على كتابه الفني الذي رسم فيه صورة لأمه. يظهر الوحش في الكافتيريا، ١٢:٠٧. أخبر كونور أن وقته للحكاية الثالثة. كان هناك مرة رجل غير مرئي سئم من الغيب. لم يكن غير مرئي في الواقع ولكن اعتاد الناس على عدم رؤيته. دعا الرجل غير المرئي إلى وحش لجعلهم يرون. بينما يتم سرد هذه القصة، يشحن كونور الكافتيريا ويهاجم البلطجي، ويضربه في انفجار الغضب. كونور في مكتب المدير. سألت ما الذي حدث. تقول له في النهاية: إنه لا جدوى من العقاب تمامًا مثل والده بعد أن دمر غرفة المعيشة. يقول الوحش له: انه لم يأتِ لشفاء امه بل لشفاء كونور. يقول الوحش وقت للحكاية الرابعة. يتحول التل إلى المنحدر الذي شهده كونور في كابوسه المتكرر. والدته تقف على الحافة. يصرخ كونور لها بالهروب. ويسحب والدته على الهاوية. لكن كونور يمسك بيديها وتمسك كما هو الحال في كابوسه. يكافح كونور لكن لا ينجح تفلت امه وتهوي بالحفرة.

يعتذر كونور عن غرفة المعيشة وتخبره أن ذلك لا يهم، مضيفة أنها ليست الأكثر ملاءمة طبيعية ولكن سيتعين عليها التعلم. وأنهما يشتركان في شيء واحد، فكلاهما يحب والدته. اقتحم الاثنان غرفة مستشفى أمه، وأبلغا أنهما وصلتا في الوقت المناسب. أم كونور تموت ببطء وتطمئن إلى أن كونور ووالدتها هناك. يظهر الوحش في الغرفة ويخبر كونور

هنا نهاية الحكاية. الساعة على وشك الدوران ١٢:٠٧. يخبره الوحش أن كل ما بقي هو أن يتكلم أبسط الحقائق. أخبر كونور والدته المحتضرة أنه لا يريدها أن تذهب. يعود كونور إلى منزل جدته حيث استقر في وضع معيشي أكثر انسجامًا. يجد كتابًا لأعمال أمه الفنية، على غرار كتابه الخاص. عند التقليب، وجد أن الصفحة الأخيرة هي رسم تخطيطي لشجرة الطقسوس كوحش، وكشف أنه ظهر لها أيضًا عندما كانت طفلاً.

المؤشر الاول

تعتمد السينما الرقمية على التكنولوجيا المعاصرة في بناء البيئات الافتراضية المكونة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.

يعتمد فيلم الوحش الذي ينادي على التقنيات الرقمية والتكنولوجيا المعاصرة في بناء الصور السينمائية، ولا سيما مشاهد الاحلام الفنتازية، فالقصة يتم سردها عن طريق شخصية الصبي كونور، الذي يعيش ازمة مرض والدته التي اصبحت على وشك الموت، فضلاً عن التنمر الذي يتعرض له من اصدقائه في المدرسة، هذا كله جعل من شخصية كونور شخصية خيالية، تحاول حل مشكلاتها عن طريق الاحلام الفنتازية، والقوى الخارقة التي تستطيع تنفيذ كل شيء.

تبدأ احداث الفيلم، بلقطة قريبة للصبي كونور وهو نائم في سريره، يبدو انه يشاهد حلماً ما، تتسارع انفاسه بحلم، هناك تنهار الكنيسة المهجورة المحيط بها القبور من جراء خسف في الأرض، وامه تقع في هذا الخسف العملاق وهو يحاول انقاذها ممسكاً بيدها. يستيقظ من النوم يبكي.

ان طبيعة البناء الصوري لهذا المشهد الحلمي الفنتازي كشفت عن قدرات التقنيات الرقمية في بناء البيئة الافتراضية بجميع تفصيلاتها وكأنها بنية حقيقية لا يمكن التخيل أبداً انها من صنع برامجيات الحاسوب، فالكنيسة والمقبرة القديمة وكذلك الاشجار التي تحيط بهذه البنايات كانت غاية في الدقة عند صناعتها داخل برامجيات الحاسوب الرقمية، هذا المكان المألوف، لا يلبث ان يتحول الى مكان غير مألوف وخيال غرائبي سحري، اذ تبدأ الارض بالانهيار مشكلة فتحة كبيرة داخل الارض وتبدأ تضاريس الارض بالتساقط وسط هذه الفتحة الكبيرة العميقة، في حين كان كونور مساعدة وانقاذ والدته من السقوط داخل الفتحة الارضية الكبيرة الا انه لا ينجح، كان طبيعة البناء الرقمي للمكان ترتكز على عملية المشابهة بين الواقع الحياتي والبيئة الافتراضية، من اجل ابراز طبيعة الفعل الفنتازي اي الفتحة او الفجوة في الارض والتي اخذت تبتلع كل شيء، من تفصيلات دقيقة حتى والدة كونور.

وترى الباحثة ان برامجيات الحاسوب كانت حاسمة في بناء هذه البيئة الافتراضية بنحوٍ مؤثر ودقيق حتى يصبح الفعل الدرامي اكثر تأثيراً حينما تبدأ الاشياء بالانزياحة من وكانها وتسقط في الفجوة العملاقة.

المؤشر الثاني

يعد وجود الشخصيات المرقمنة من العناصر الاساسية المشكلة للاحداث الفيلمية لمشاهد الاحلام الفنتازية.

اعتمد فيلم (الوحش الذي ينادي) على بناء شخصية مرقمنة تمثلت في شخصية العملاق– الشجرة، وهذه الشخصية كانت محور الاحداث بالمشاركة مع شخصية كونور، وترى الباحثة ان المخرج قد وفق في تصميم شخصية المرقمنة ترتبط بالطبيعة والبيئة الا انها تمتلك قدرات خارقة، تدخل عالم الواقع وتعبث به الا انها داخل عالم الخيال الجارف،

وهذا ما نجح به المخرج في اعتماد العديد من المشاهد على شخصية الوحش الشجرة في انجاز الافعال او ايصال الافكار والثيمة التي يريد الفيلم ايصالها.

في مشهد ليلي كان كونور ممسكاً بالساعة ينتظرها لتكون ١٢:٠٧ ليظهر له الوحش تحديداً بهذا الوقت. كونور: أين أنت؟ الوحش: أنا هنا... لقطة بين الاشجار لبيت جدته. كونور: إذاً فبوسعك أن تفعل ذلك؟ يمكنك أن تجعل أمي بحال أفضل؟ الوحش: إذا كان مقدّراً لوالدتك أن تشفى. فشجرة الطقسوس ستفعل ذلك. كونور: هل معنى ذلك "نعم"؟ الوحش: ما زلتَ لا تعلم لماذا ناديتني. كونور: لم أنادك، وحتى إن فعلت، فإن هذا واضوح هو من أجل أمي حقاً؟ لا سبب آخر لأسمع للحكايات الغبية التي لا منطق فيها؟ لم يحن الوقت بعد للحكاية الثالثة لكن قريباً. وبعد ذلك "ستخبرني حكايتك أنت، "كونور أومالي..... يكرر مشهد حلم كونور حينما تخسف الارض بالكنيسة وسقوط امه فيها.... كلا. كلا، ليس هذا. إنه مجرد كابوس. كلا، أرجوك، هذه ليست حقيقتي. إنه مجرد كابوس. مع ذلك، فهذا ما سيحدث بعد الحكاية الثالثة. أريد أن أعرف ما الذي سيحدث لوالدتي. أنت تضيع الوقت الثمين الممنوح لك، انتظر! كونور: إلى أين تذهب؟ أنت شجرة لها قدرة استشفائية. لذا فأنا أحتاج اليك للمساعدة. وهذا ما عليّ فعله.

صوت راوٍ: تبدأ مثل الكثير الكثير من الحكايات. بفتى. كبير جداً على أن يكون طفلاً صغيراً جداً على أن يكون رجلاً وكابوساً.

ان وجود الشخصية المرقمنة المتمثلة بشخصية الوحش الشجرة، عمق من دلالة الحلم الفنتازي الذي تعيشه شخصية كونور، فهذه الشخصية هي من خلق افكار وخيال كونور الذي كان يبحث عن اي وسيلة يستطيع عن طريقها انقاذ والدته، فكانت شخصية الوحش، الذي امتد بالعمر طويلاً، فهو موجود منذ مئات السنين في هذا المكان، وهو يعرف الكثير عن الشخصيات وما تفكر به، ان المخرج قد وفق في اظهار شخصية الوحش الشجرة، بطريقة فاعلة ومؤثرة، فهو شخصية مفكرة تحاول ايصال كونور الى حقيقة ان الافعال لا يمكن تغييرها وان الحياة ستستمر مهما سيحدث. فكانت الشخصية تبتكر الحكايات الثلاث من اجل ايصال معلومة لشخصية كونور مفادها ان ما سيحصل سيحصل، والمهم ان تكيف حياتك معها وليس مقاومتها، التي ستقود الى الفشل. وترى الباحثة ان المخرج كان موفقاً في اظهار هذه الشخصية وتحولاتها من شخصية وحش شجرة مجرد من العاطفة، الى شخصية مشاركة للافعال العاطفية التي يعاني منها كونور وهو ينتظر بصعوبة كبيرة موت والدته.

المؤشر الثالث

يتدخل الواقع والخيال الجارف في بناء الاحداث الدرامية في بنية الصورة لمشاهد الاحلام الفنتازية في الفيلم السينمائي.

ظهر في فيلم (الوحش الذي ينادي) توظيف فاعل في بناء صوري تتداخل وسطه تفصيلات المكان الواقعي والخيال الجارف، في حدث متكامل لا يمكن العثور على اي فرق ما بين الواقع والخيال، فالتقنيات الرقمية تمتلك القدرة على بناء صوري فاعل، وهذا ما نجح المخرج به في فيلم (الوحش الذي ينادي).

ففي مشهد قاعة الطعام داخل المدرسة، كان كونور وحده جالساً يقترب منه الطالب المتنمر يسكب العصير على رسوماته يقوم كونور للمواجهة لكن يجمد في مكانه. يذهب الطالب المتنمر: أظن أنني أخيراً قد فهمت ما تريده. بعد هذا الوقت كله، كل ما تبحث عنه، هو شخص ليضربك، لكن هل تعرف ماذا؟ لن أكون ذلك الشخص من جديد "إلى اللقاء،

"كونور أومالي لن أراك من جديد أصبحتَ الآن غير مرئي. يغضب كونور جداً. لقطة لكونور خلفة الساعة ال١٢:٠٦ نهاراً يظهر من خلال الظلال الوحش خلف كونور. كونور للوحش: ما الذي أتى بك في النهار؟ الوحش: إنه وقت الحكاية الثالثة. كان هناك رجل غير مرئي. وقد أصيب بالتعب من كونه لا يُرى. لم يكن الأمر أنه غير مرئي في الواقع، بل فقط لأن الناس قد اعتادوا على أن لا يروه وفي أحد الأيام، لم يعد الرجل. غير المرئي قادراً على الاحتمال أكثر، وظلّ يتساءل إن لم يرَك أحد. فهل حقاً أنت موجود؟ وماذا فعل هذا الرجل غير المرئي؟ نادى على وحش. يظهر كونور وهو يركض وينقض على الطالب المتنمر والوحش خلفة ينفث ناراً وجمراً.

كشف هذا المشهد عن تداخل ابداعي ما بين المكان الواقعي وهو قاعة المطعم في المدرسة والافعال الخارقة التي تقوم بها الشخصيات المرقمنة، اي شخصية الوحش– الشجرة، ليشكل بنية متفردة لا يمكن العثور عليها الا داخل الفيلم السينمائي، وترى الباحثة ان المخرج قد نجح في اظهار خصوصية الحلم الذي تعيشه شخصية كونور، وهو يبحث عن وسيلة لانقاذ امه من الموت المحقق. فكانت التقنيات الرقمية فاعلة ومؤثرة في بناء صوري جمالي يجمع ما بين الواقع الحياتي والبيئة الافتراضية بكل ما تحتويه من افعال خارقة وغير مألوفة، داخل فضاء صوري يجمع بين دفتيه الواقع والخيال الجامح.

الفصل الرابع: النتائج والاستنتاجات

أولاً: النتائج

١. يعتمد البناء الصوري لمشهد الحلم الفنتازي على التقنيات الرقمية في بناء الصورة السينمائية بما تحتويه من بيئة افتراضية وشخصيات مرقمنة.

٢. يكشف البناء الصوري لمشهد الحلم الفنتازي عن تداخل واع ما بين الخيال غير المنضبط والواقع الفيزيائي بنحوٍ متكامل.

٣. تمثل الاحداث الخارقة او غير المألوفة سمة اساسية في البناء الصوري لمشهد الحلم الفنتازي سواء على مستوى الشخصيات وافعالها ام على مستوى الاحداث بنحو عام.

٤. تعد الشخصية المرقمنة بنية اساسية في مشاهد الحلم الفنتازي، بما تتميز به من سمات شكلية غرائبية او افعال لا يمكن للشخصيات الانسانية القيام بها.

٥. يكشف البناء الصوري لمشهد الحلم الفنتازي عن مجموعة من الافكار التي تمثل ثيمة الفيلم السينمائي.

ثانياً: الاستنتاجات.

١. مثلت التقنيات الرقمية متغيراً جمالياً في صناعة الصورة السينمائية.

٢. يمكن صناعة الشخصية المرقمنة بسمات شكلية مختلفة ومغايرة عما هو في الحياة الفيزيائية.

٣. تمتلك التقنيات الرقمية القدرة على تجسيد الافعال الخارقة او غير المألوفة للشخصيات السينمائية.

٤. تعمل البيئة الافتراضية على بناء وتجسيد صوري لاماكن غرائبية لا يمكن العثور عليها الا داخل عالم الفيلم نفسه.

٥. يكشف البناء الصورة عن تداخل ابداعي ما بين التقنيات الرقمية والتقنيات الكلاسيكية لايصال الاحداث الفيلمية الى المتلقي.

ثالثاً: التوصيات.

توصي الباحثة بضرورة الاهتمام بالتطبيقات العملية لامكانات التقنيات الرقمية في صناعة الصورة السينمائية.

رابعاً: المقترحات.

تقترح الباحثة ايجاد دراسة تجمع ما بين الصورة الحلمية والصورة الفيلمية في السينما الرقمية دراسة مقارنة.

Abstract

Graphic Construction of Fantasy Dream Scenes in Digital Cinema

By Maha Faisal Ahmed

Dreams represent a cinematic material par excellence, in which reality and imagination interweave, and it becomes a unique structure with the formations, actions and personalities that go beyond the ordinary, so the dream scenes become a stand-alone structure that aims to convey ideas and information, or what they can carry in terms of predictive values or warning messages or reflect what is simmering in the unconscious character of the dreamer. This topic is what the researcher wanted to study under the title (Graphic Construction of Fantasy Dream Scenes in Digital Cinema), the research depended on the basis of theorizing based on four chapters as follows:

The First Chapter (Methodological Framework): This chapter includes the research problem that is identified by the following question:

How is the graphic construction of fantasy dream scenes done in digital cinema?

Then the researcher identified the importance of the research, as well as the aims and limits of the research.

The Second Chapter (The Theoretical Framework and Previous Studies): The researcher divided the theoretical framework into two sections. The first section is entitled: The Image Structure in the Fantasy Dream Scenes. The researcher dealt with the nature of dreams and, especially dreams of fantasy. As for the second section, it is entitled: Digital Cinema: in which the researcher dealt with the nature of digital cinema, relying on two main elements: the virtual environment and the digitized personality. Then the researcher came out with the indicators of the theoretical framework. The chapter was concluded with previous studies.

The Third Chapter (Research Procedures): includes the research methodology, the research tools, the research population, the unit of analysis and the research sample. Finally, the sample analysis is the movie (The Monster Calls 2016), directed by J.A. Bayona.

The Fourth Chapter (Results and Conclusions): contains the most important results that the researcher came out with from the sample analysis,then the researcher put down some conclusions, recommendations and suggestions, and concluded the research with a list of references that the researcher used in order to complete this research.

الهوامش

(١) صلاح فضل، قراءة الصورة وصور القراءة، (القاهرة، دار الشروق للطباعة والنشر، ١٩٩٧)، ص٧.

(٢) عبد الفتاح رياض، التكوين في الفنون التشكيلية، (القاهرة، دار النهضة العربية، ١٩٧٤)، ص١٨٠-١٨١.

(٣) غوهام هوف، الاسلوب والاسلوبية، ت، كاظم سعد الدين، (بغداد، دار افاق عربية للنشر، ١٩٨٥)، ص٢٤.

(٤) جيروم ستولنيتز، النقد الفني، ت، فؤاد زكريا، (بيروت، المؤسسة العامة للدراسات والنشر، ١٩٨١)، ص٢٣٩-٢٤٣.

(٥) احمد كامل مرسي ، ومجدي وهبة، معجم الفن السينمائي،(مصر، الهيئة المصرية العامة للكتاب ،١٩٧٣)، ص٢٥٥.

(٦) ينظر: راسل كاظم ، ليلى فؤاد ، تقنيات الاداء المثيلي في العرض المسرحي الفنتازي ، مجلة الاكاديمي ، العدد،٩٥ ، ٢٠٢٠.

(٧) عبد الحميد حواس، اطياف وظلال، (القاهرة، الهيئة العامة لقصور الثقافة، ٢٠٠٠)، ص٢٢٨.

(٨) هشام جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث، (مصر: مطابع الاهرام التجارية، ٢٠٠٦)، ص ٥٥.

* البيئة الافتراضية هي "اسم يطلق على كل بيئة منشأة عبر الحاسوب ويمكنك ان تضع نفسك فيها وتتحرك بحرية. ينظر: جورج أمورا، تحويل الصور المتحركة الى فيديو، الدليل الكامل لبرنامج Auto Cad 3D ، (بيروت: الدار العربية للعلوم، ١٩٩٦)، ص ٦٩٤.

(٩)فيصل لعيبي حمود الساعدي، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، ٢٠٠٦)، ص١٥٠.

(١٠)ماهر مجيد ابراهيم، التناص الاسطوري في السينما العالمية، (بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، ٢٠١١)، ص١٠٨.

(١١)شاكر عبد الحميد، الفن والغرابة، ط١، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2010) ، ص٢٩٢ .

(١٢)ماهر مجيد ابراهيم، التناص الاسطوري في السينما العالمية، مصدر سابق، ص١٠٧.

(١٣) اميمة الدكاك، الحقيقة الافتراضية، مجلة الحاسوب والتقنيات، العدد (٨١)، السنة الثامنة، تموز، (سوريا: ١٩٩٩)، ص ٣٢.

(١٤)شاكر عبد الحميد، الفن والغرابة، ط١، مصدر سابق، ص 295.

(١٥) براق انس المدرس، جدلية العلاقة بين الانتاج والتقنية الرقمية لتفعيل البعد الجمالي والدرامي للخطاب السينماتوغرافي، (اطروحة دكتوراه، غ.م، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٤)، ص٨٥.

(٤) جورج بركات، التحريك في برامج جورج بركات-(*3Dstudio MAX*)، (دمشق: دار الرضا للنشر، ط١،٢٠٠٠)، ص٢.

(17)Thomas, Ohanian Michael, A. Philips, Digital Filmmaking, 4th ED, London, focal press, 2012,p114.

(١٨) عباس فاضل، برامج معالجة الصورة الفضائية وكيفيات اشتغالها على جماليات الصورة الرقمية للسينما والتلفزيون، (اطروحة دكتوراه غ.م)، (جامعة بغداد– كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٠)، ص٣٨.

(19) bisoft, The Crytek7, chrecter Design & Proudction, duration 7:02, Frnburu 2013 exhibet, France.

(٢٠) براق انس المدرس، جدلية العلاقة بين الانتاج والتقنية الرقمية لتفعيل البعد الجمالي والدرامي للخطاب السينماتوغرافي، اطروحة دكتوراه، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٤)، ص٨٨.

(21)Li-juan Wang/Jia-yuan Zhu, Design of New Aerobics Intelligent Motion Capture System, Switzerland, Trans Tech publications, 2013, pp1456.

(22)Li-juan Wang/Jia-yuan Zhu, Design of New Aerobics Intelligent Motion Capture System, Switzerland, Trans Tech publications,2013, pp1455.

(٢٣)ماهر مجيد ابراهيم، التناص الاسطوري في السينما العاالمية، مصدر سابق، ص١١١.

قائمة المصادر

١- ابادي، الفيروز، القاموس المحيط، مؤسسة الرسالة، ط٢، (لبنان، مؤسسة الرسالة، ٢٠٠٥).

٢- ابراهيم، ماهر مجيد، التناص الاسطوري في السينما العالمية، (بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، ٢٠١١).

٣- ابن منظور، لسان العرب، (بيروت، منشورات دار الكتب العلمية، ج١٢، ٢٠٠٢).

٤- امورا، جورج، تحويل الصور المتحركة الى فيديو. الدليل الكامل لبرنامج Auto Cad 3D ، (بيروت: الدار العربية للعلوم، ١٩٩٦).

٥- بركات، جورج، التحريك في برامج جورج بركات-(*3Dstudio MAX*)، (دمشق: دار الرضا للنشر، ٢٠٠٠).

٦- جمال، هشام، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث، مصر: مطابع الاهرام التجارية، ٢٠٠٦.

٧- جورنو ماري– تيرينز، معجم المصطلحات السينمائية، ترجمة: فائز بشور، (دمشق: منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما، ٢٠٠٧).

٨- الجوهري، الصحاح، تح، محمد تامر، (مصر، دار الحديث القاهرة – مصر، ط١، ٢٠٠٩).

٩- حواس، عبد الحميد، اطياف وظلال، (القاهرة، الهيئة العامة لقصور الثقافة، ٢٠٠٠).

١٠- خالد، نور الدين واخرون، معجم مصطلحات علم النفس، (دار الكتاب المصري واللبناني للنشر، ١٩٩٨).

١١- الدكاك، اميمة، الحقيقة الافتراضية، مجلة الحاسوب والتقنيات، العدد (٨١)، السنة الثامنة، سوريا: ١٩٩٩.

١٢- رياض، عبد الفتاح، التكوين في الفنون التشكيلية، (القاهرة، دار النهضة العربية، ١٩٧٤).

١٣- الساعدي، فيصل لعيبي حمود، رسالة ماجستير، غ.م، جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، ٢٠٠٦.

١٤- ستولنيتز، جيروم، النقد الفني، ت، فؤاد زكريا، (بيروت، المؤسسة العامة للدراسات والنشر، ١٩٨١).

١٥- شرادي، نادية، الحلم تجربة نفسية خاصة، (الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، ط، ٢٠٠٢).

١٦- عبد الحميد، شاكر، الفن والغرابة، ط١، (القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2010).

١٧- علوش، سعد، معجم المصطلحات الادبية المعاصرة، (بيروت: دار الكتاب اللبناني، ١٩٨٥).

١٨- فاضل، عباس، برامج معالجة الصورة الفضائية وكيفيات اشتغالها على جماليات الصورة الرقمية (للسينما والتلفزيون)، (اطروحة دكتوراه غ.م)، جامعة بغداد– كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٠.

١٩- فتحي، ابراهيم، معجم المصطلحات الادبية، (تونس، التعاضدية العمالية للطباعة والنشر، ب ت).

٢٠- فرويد، سيجموند، الحلم وتأويله، ت، جورج طرابيشي، ط٤، (لبنان- بيروت، دار الطليعة، ١٩٨٣).

٢١- فضل، صلاح، قراءة الصورة وصور القراءة، (القاهرة، دار الشروق للطباعة والنشر، ١٩٩٧).

٢٢- قزع، هدى، الاحلام والرؤى في الادب العربي والاداب العالمية، صحيفة القدس العربي، ع٧٠٨٧، ٢٠١٢.

٢٣- كاظم، راسل، فؤاد ليلى، تقنيات الاداء التمثيلي في العرض المسرحي الفنتازي، مجلة الاكاديمي، العدد، ٩٥، ٢٠٢٠.

٢٤- المدرس، براق انس، جدلية العلاقة بين الانتاج والتقنية الرقمية لتفعيل البعد الجمالي والدرامي للخطاب السينماتوغرافي، اطروحة دكتوراه، غ .م، جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، ٢٠١٤.

٢٥- مرسي، احمد كامل وهبة مجدي، معجم الفن السينمائي، (مصر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٣).

٢٦- المنجد في اللغة العربية المعاصرة، (بيروت، دار الشروق، الطبعة الثانية، ٢٠٠١).
٢٧- هوف، غوهام، الاسلوب والاسلوبية، ت، كاظم سعد الدين، (بغداد، دار افاق عربية للنشر، ١٩٨٥).
28-Bisoft, The Crytek7, chrecter Design & Proudction, duration 7:02, Frnburu 2013 exhibet, France.
29-Ohanian, Thomas Michael, A. Philips, Digital Filmmaking, 4th ED, London, focal press, 2012.
30- Oxford, Advonced, Leaner's dictionary, 2000.
31-Wang Li-juan / Jia-yuan Zhu, Design of New Aerobics Intelligent Motion Capture System, Switzerland, Trans Tech publications, 2013.