http//www.journal of arts& Humanities
2021; Dec (8): 166-173
Doi: 8.24394 /JAH.2021MJAS.210533
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

الأساليب الفنية المعاصرة وأثرها على الملصق السينمائي

The Artistry Contemporary Styles and it's Effect on the Film Poster

نسرين إسماعيل محمد توفيق [١]

[١]جامعة المنيا - كلية الفنون الجميلة – قسم الجرافيك .

Email address: nesreen.esmail@mu.edu.eg

To cite this article:
Nesreen Esmail, Journal of Arts & Humanities.
Vol. 8, 2021, pp. 166-173. Doi: 8.24394/JAH. 2021MJAS.210533
Received: 15, 09, 2021; **Accepted**: 04, 11, 2021**; Published**: Dec 22, 2021

الملخص :

إن تصميم الملصقات السينمائية المعاصرة يعد بمثابة اللغة المثيرة التى تتناغم مع المدارك البصرية للمتلقى وإخراجها يعد فنًا يرتبط ارتباطًا وثيق الصلة بالتكنولوجيا الرقمية وأتاحت للمصمم من فتح آفاق واسعة لإبتكار أفكار ورؤى جديدة لما قد تقدمه من معالجات تتعلق بالعناصر الطبوغرافية كلغة الصورة ولغة الكلمة وعمل إيقاع يربط بينهما ، اعتمد الملصق السينمائي في الماضي على التصميم والرسم باليد، وكذلك على مهارة الخطاطين قبل أن تسند هذه المهمة للمطابع الحديثة بأكملها وأيضًا تعتمد على فوتوغرافيا اللقطة وتجسيم الوجوه والأجساد، ما أدى إلى ضمور «الصنعة» وجعل رساميها وخطاطيها المهرة ينقلبون إلى زوايا الإهمال والنسيان بعدما عاشوا حياتهم يرسمون ويبتكرون إعلانات سينمائية كانت سجلا حيًا وفريدًا لمسيرة طويلة مع السينما، وتم ابتكار بعد ذلك البرامج التى يتم التعامل معها عن طريق الكمبيوتر (الفوتوشوب، أدوبي الستريتر، والجرافيك) أنماطا جديدة من الملصقات قد سهلت المأمورية علي شركات التوزيع.

الكلمات الدالة

الأساليب الفنية – الملصق السينمائي – المؤثرات الفنية .

١- المقدمة :

يعد الملصق السينمائي الناجح هو أهم وسائل الدعاية للأفلام وأقربها إلى المشاهد قبل دخول الفيلم ومشاهدته، ويعطينا الفكرة العامة للعمل والمعلومات الأخرى، كأسماء الممثلين والمخرج والمنتج وجنسية الفيلم وتاريخ إنتاجه، أو هو بعبارة أخرى إغواء للمشاهد من خلال لمسة جمالية تحاول جذبه في لوحة تشكيلية، وللبوستر الناجح أيضًا مقوّمات وأسس وخصائص مهمه كالوضوح، وبساطة التصميم، واختزال أشكاله ورموزه، وبروز العبارات والكلمات التي يحملها، وقدرة المتلقى على قراءتها، وإدراك مضمونها ، ولتحقيق هذا الهدف ينبغي على مصمم الإعلان تكثيف عناصره، وذلك باستخدام الألوان المثيرة والصور المؤثرة، فالإعلان في الأساس هو عبارة عن رسالة يجب أن تصل بلغة بصريّة واضحة وجذابة ومقروءة، وأن توضع في المكان الصحيح والمناسب والملائم لضمان وصول الإعلان إلى المشاهد. ولكي يفي الإعلان بغرضه الدعائي ويحقق الأثر الجماهيري المطلوب وهو توصيل الرسالة الإعلانيه المرسلة للجمهور وإقناعهم بهدف الفيلم ، وأخيراً سوف نتحدث عن ملصقات أفلام كينج كونج والتطور الهائل الكبير الذي طرأ عليها منذ ١٩٣٣م الي ٢٠١٧م وجاري إصدار أخر لنسخه سنة ٢٠١٩م ،.

أهمية البحث: تزويد المكتبة الفنية العربية بمعلومات عن الفن الرقمي الحديث المستخدم فى تصميم وإخراج الملصق السينمائي وأثره في تطور الملصق.

• إلقاء الضوء على الدور التكنولوجي الرقمى كشكل جمالي فى تصميم الملصق السينمائي.

• تصنيف وتوثيق للفنون الرقمية المستخدمة فى التصميمات الدعائية المعاصرة وخاصة الملصق الإعلاني السينمائى.

• إلقاء الدور على أهمية تصميم الملصق السينمائى المعاصر واستخدامه للتصوير الرقمى والتقنيات الحديثة.

• التأكيد على أن الفن الرقمي يعد واحد من أهم الفنون المعاصرة وبالتالي على التصميم والإخراج الجرافيكى للملصق.

مشكلة البحث:

• الملصق الإعلاني وإمكانية الحفاظ على الجانب التشكيلى فى ظل التقنيات الحديثة المستخدمة .

• إذا كانت الفنون التشكيلية قد تأثرت بالتطور الرقمى الهائل ودخول الكمبيوتر بقوة فى ذلك المجال فهل يقوم توظيف التصوير الرقمى فى الملصقات على مثل هذه التقنيات المستحدثة باعتبارها جزء لا يتجزأ من الفنون البصرية والتشكيلية وذات فاعلية فى الإتصال الجماهيرى .

أهداف البحث :

• إلقاء الضوء على أهمية الملصق السينمائى كعمل فنى مستقل بذاته ولكن فى نفس الوقت يرتبط ارتباطا وثيقا بالعمل السينمائى.

• رصد وتسجيل أهم الفنانين الذين ساهموا فى انتاج الملصق الإعلاني السينمائى.

• التعرف على مراحل تطور وإزدهار الملصق السينمائى الخاص بالإعلان السينمائي

• الدور الذى يقوم به فنانى الجرافيك فى إثراء الملصق السينمائى جماليًا وتشكيليًا.

• إظهار أهمية إختيار المرأة فى الملصق السينمائى كعنصر بصرى فى الفن الجرافيكى حديثا وقديما وبما أن المرأة هى احدى القدرات الفنية البصرية التشكيلية المؤثرة لما تحمله من إرث ثقافى وقيم روحية وجمالية.

منهج البحث:

أتبعت الباحثة في هذه الدراسة المنهج التاريخي والوصفي التحليلي

حدود البحث :

أفلام كينج كونج فى أمريكا من سنة ١٩٣٣ الى سنة ٢٠١٧ .

فروض البحث:

• هل أثرت تلك الفنون الرقمية على النص وإبتكار أشكالًا له والإرتقاء بشكل تصميم وإخراج الملصق المعاصر وإثراء طريقة تفاعله مع الجمهور وهل كان ذلك نتيجة العلاقة التبادليه بين النص والصورة الرقمية؟.

٢- الطرق والمواد :

الملصق السينمائى:

هو عمل فنى جمالى يتطلب رؤية فكرية معينة يتم تصميمه جرافيكي حيث بدأ بالتصميم اليدوى أى (الرسم على لوحات كبيرة) إلى أن انتهى بالتصميم عن طريق الكمبيوتر وهو ما يسمى بالتصميم الثلاثى الأبعاد.

وقد راعى الفنان المصمم صياغة الأفكار التى يتم طرحها للمرحلة الأولى لتصميم الملصق ليتم صياغتها تشكيليا حيث يمكننا القول بأن لكل فنان فلسفة خاصة تعتمد على الرؤية الدرامية والجمالية لما يحتويه الملصق من أفكار تلخص فكرة الفيلم للمشاهد.

وينبغى أيضًا أن يراعى الفنان مصمم الملصق بعض الضوابط والأسس التى تعمل على نجاح العمل ومن أهمها : التوازن والتجانس والسيطرة والحركة والتناسب والوحدة والتباين واللون وجذب الانتباه.

ويجب على فنان مصمم الملصق الإعلاني إعتباره عمل فنى تشكيلى وليس فقط وسيلة إعلانية ويشمل تكوينه علي مجموعة من العلاقات التشكيلية التى تداخل بشكل إبداعى يجعل المشاهد منجذبًا نحوه ومع تطور التكنولوجيا وظهور الفوتوغرافيا وقد استفاد فن الملصق الإعلاني من تلك التقنيات بطرق شتى فظهر فن الكليشيه الزنكوغرافى وفن الفوتوليتوجراف.

فالملصق يعمل من خلال مفردات التعبير والتأثير على تقريب جو العمل العام، ولفت نظرالمشاهد ودفعه إلى الاهتمام به وجذبه لمشاهدته معتمدا في ذلك على عنوان الفيلم وصور وأسماء النجوم في تصميم متقن تشكيليًا مستخدمًا الألوان وأحيانًا الرسوم الإيحائية التي تخاطب عين المتفرج وغرائزه ، ومن ثم يكون الملصق السينمائي هو البوابة التي يمر من خلالها المشاهد إلى عالم الفيلم، ويكون إما سببًا في نجاح مذهل لعمل ما، أو عنصرًا رئيسيًا في إخفاق آخر ، فلقد برز فن الملصق ضمن العديد من الفنون التّشكيليّة الجماليّة والرّمزيّة التي ألتزم من خلالها فنّانون كثيرون بفنّهم فتركوا إرثًا تجاوز الحدود الجغرافيّة وتعمّق في الوجدان متحدّثًا برمزية ليصل إلى أذهان المشاهدين سريعًا دون عناء ، فكانت هذه الصور التى يصممها الفنان مصمم هذه البوسترات تلخص فكرة ومضمون الفيلم من الناحية الجمالية والدرامية .

ففى بداية ظهور الملصقات أرتبطت بالمجال التسويقي التجاري والدعاية لتتنوع أغراضه وهناك أسلوبان شائعان في تصميم معظم ملصقات الأفلام السينمائية، أحدهما يعتمد على مجموعة من الصور الفوتوغرافية من الفيلم ، أو تحديد صورة واحدة أو اثنتين تعبران عن مضمون العمل ، مع استخدام لمسات فنية تقنية إليهما لإبرازهما من خلال الأجهزة الفنية الحديثة التي ظهرت في السنوات الأخيرة، والأسلوب الثاني هو رسم صور بشكل واقعي عادة لوجوه الممثلين الرئيسيين في كتل كبيرة وهو الأسلوب المألوف في معظم ملصقات الأفلام الأجنبية ، وفيها عنايه بدقة التشابه أكثر من الإهتمام بجمالية التعبير، وقد جرت محاولات للخروج عن النمط المألوف في تصميم هذه الملصقات ما بين قديمًا وحديثًا ، وذلك باللجوء إلى إسلوب الرسوم المتقنة لأحدى شخصيات الفيلم أو رسم كاريكاتيرى لها ، وفي السنوات العشر الأخيرة أصبحت الملصقات مقتنيات فنية، وفي وقت قصير توسع سوق الملصقات السينمائية وبيعت فيه بعض تلك البوسترات بأرقام فلكية مثل ملصق فيلم (كينج كونج) حيث وصل سعره إلى ٣٤٥ ألف دولار وهو أغلى بوستر لفيلم فى هذا الوقت وبالتالي يتضح أن الملصق الدعائي للفيلم هو من يحدد الإنطباع عنه ويجعله يخلد في ذاكرة المشاهدين ويرفع قيمته المادية بمرور السنين ، ففى الملصق يتم التركيز على الإستخدام المتكرر للتضاد اللونى العالى والمصحوب بالتفعيل الحركى والإتجاهى خاصة اللون الأحمر واللون الأصفر التى تميزت به أفلام الحركة ذات دلالات رمزية استخدمت لها قيمًا لونية اتصفت بالحركة والتى قصد الفنان المصمم من خلالها جذب الإنتباه و مزيد من الجماليات التشكيلية من خلال الألوان وإضفاء الجو النفسى على المشاهد .

التطور التكنولوجي والابداع في الملصق:

يمثل تصميم الملصق الجانب الإبتكاري فى العملية الإعلانية ويتوقف عليه نجاح الجهود التى يقوم بها الفنانون وهو التعبير الإبتكاري عن الأفكار الجديدة الخلاقة وأن القدرة على إبتكار أفكار جديدة هى المطلب الأساسي لنجاح الملصق ويعتمد هذا النجاح على إبتكار الفكرة والأسلوب وطريقة المعالجة التي يتم بها تحقيق الأهداف الإتصالية بينه وبين المشاهد ، فمهنة مصمم الملصق مهمة لا يستهان بها لأنه اصبح يعتمد على الفن التشكيلي والعلم معا ولهذا فإن دور الفنان الأساسي هو خلق شكل يجذب العين ويثير اهتمام المشاهد والتكوين فى الفن التشكيلي للرسالة الإعلانية للفيلم وأهدافها والمشكلة الاجتماعية أو السياسية المقدمة من خلال الفيلم بحيث تتكون لديه القدرة على الإبداع وأيضًا ظهور أفكار جديدة ، والتفكير الإبداعي يعنى القدرة على تعديل وصياغة كل ما هو عادى للحصول على أفكار مبتكرة ومرنة وجذابة ويجب على المصمم الذى يسعى للإبتكار والإبداع والأفكار الخلاقة يعرف أن الرسالة الإعلانية للفيلم والنصوص الكتابية عنصرًا أساسيًا فى تكوين الملصق السينمائي فمنذ بدايته مر بالعديد من المراحل حتي تطوره مرورا بالكتابة الخطية اولا ثم بالكتابة عن طريق الكمبيوتر ولقد استفاد فن تصميم وإخراج الملصق من الصورة الفوتوغرافية بشكل كبير بعد أن كان إعتماده كليًا على الرسم اليدوي الأمر الذى ساعد مجموعة التكوينات التشكيلية المكونة له من الظهور بالصورة الملائمة التي تتناسب مع التطور التقني لفن الملصق السينمائي ، وتأتى الألوان أيضًا ووضوحها ودرجة اللون من العناصر المهمة لنجاح الملصق السينمائى حيث يعتمد المضمون على معرفتهم بالعلاقات اللونية وما قد تنتجه من تأثير نفسى فى المشاهد وكثيرًا ما ينجح بوستر معين نتيجة التناسق ما بين ألوانه وبشكل علمى فإن العلماء قد بينوا أن اللون عبارة عن ضوء وأن الضوء عباره عن طاقة نوعية بشكل فسيولوجى على الانسان عند مشاهدته للون معين له قدرة على خلق الحزن أو الفرح أو اليأس أو الأمل وغيرها من المشاعر التى يخاطب بها الفنان المشاعر.

الكاميرا الرقمية كتقنية هامة في الملصق المعاصر:

مجموعة التقنيات الرقمية المتعددة التي أمدتها الكاميرات الرقمية لمصممي الملصق السينمائي تفتح المجال لإختيار الصور الرقمية العالية الجودة (High Resolution) للملصقات الرقمية وكذلك يمكن للفنان التحكم فى كمية الاضاءة بالنسبة لصورة الملصق وإمكانية التأثيرات الخاصة (Special Effects) والعدسات المختلفة وسرعة الغالق (Shutter Speed) بالإضافة إلى الإعدادات التلقائية والمؤثرات اللونية الخاصة مثل استخدام الأسود والأبيض أو زيادة كثافة اللون وغيرهما لذلك ظهرت الكثير من الملصقات المعاصرة بشكل غاية في الروعة والتصميم فمن هذه التقنيات الموظفة داخل الملصق المعاصر .

بتطور التكنولوجيا وظهور الفوتوغرافيا استفاد فن الملصق من تلك الامكانيات بطرق شتى ، فظهر فن الكليشيه الزنكوغرافى وفن الفوتوليتوجراف وغيرهم من الطرق التي تعتمد على التقنيات الحديثة فى تصميم وطباعة الملصقات .

واستطاعت سويسرا أن تنفرد بتقنيات خاصة للطباعة وتصميم الملصقات باستخدامها النموذج التيبوغرافى فى (تنضيد الحروف) وأيضًا استخدام الأبيض والأسود لإيجاد شكل منطقي وجديد للملصق ، فلقد ظهرت ثورة جديدة فى الطباعة فى منتصف السبعينات وسميت (تصميم ما بعد الحداثة) وتجريب طباعة الأوفست فى الملصقات ، وهذه الطريقة أظهرت الملصق بشكل صاخب وبه نوع من التعقيد ، ونجد بظهور الحاسوب وبرامج التصميم المختلفة ازدهر فن الملصق من جديد ، والتقنيات الرقمية هى التطبيقات العملية فى مرحلة تصميم وإخراج الملصق والمتمثلة فى اقتناص الصور المناسبة من خلال الكاميرات الرقمية الحديثة ومستلزماتها من عدسات مختلفة وفلاتر أدخلها إلى الحاسب الآلى وكل ما يتعلق به من برمجيات وأدوات وأجهزة إدخال وإخراج ومستلزماتها من مواد التى تستخدم وفق نظام معين ثم طباعتها بواسطة ماكينات الطباعة الرقمية الحديثة حتى تظهر بالشكل المناسب وتحقق عنصر الابهار .

المؤثرات الفنية الرقمية ودورها فى الملصق الاعلانى:

اضافة المؤثرات الفنية الرقمية على الصور التى تم الاتفاق عليها لتنفيذ الملصق لها دور مهم فى اختيار الشكل الجمالى للملصق فمثلا يتم وضع فلاتر لاعطاء الشكل الجمالى للممثلين وتوفير امكانيات التجريب اللامتناهى ليتجاوز الفنان سقف الابداع المحدود الى عالم اللا محدودية.

قصة فيلم كينج كونج ١٩٣٣:

بدأت اول نسخة لفيلم كينج كونج سنة ١٩٣٣ وتدور القصة حول فريق عمل يستعد فيه المنتج كارل دنهام (روبرت أرمسترونج) والمخرج لإستكمال فيلمه الجديد فى جزيرة الجمجمة، ويصحب معه الممثلين ويكتشفون فى الجزيرة غوريلا كبيرة الحجم وراء جدار كبير، ويعمد سكان الجزيرة على خطف البطلة لتقديمها كذبيحة للغوريلا العملاقة كينج كونج، ولكن الغوريلا تقع فى حب "آن" البطلة وينقذها من أيدي أهل الجزيرة ويحاول البطل أن ينقذها ، ثم يقيدون الغوريلا ويأخذونه معهم إلى نيويورك ليشاهدها الجمهور في عروض بالسيرك، وفي هذه العروض يتمكن كينج كونج من فك قيوده والهرب خارج المسرح الذى أعد له، ويتسلق ناطحة السحاب إمباير ستيت وتتقدم القوات الأمنية بطائراتها للقضاء على كينج كونج الذى يتمكن من إسقاط بعض الطائرات قبل أن تتمكن القوات من القضاء عليه.

ولقد حققت بوسترات هذا الفيلم الجمع بين التقنية والابداع وهو اقرب الى مدرسة الباوهاوس ، وسوف يتم عرض بوسترات فيلم كينج كونج الذى تم انتاجه سنة ١٩٣٣ وبعد ذلك اعيدت نفس القصة ولكن بمعالجة مختلفة لنفس الفيلم سنة ١٩٧٦ وأيضًا سنة ٢٠٠٥ وأخيرًا سنة ٢٠١٧ وسوف نستعرض الطريقة التى تم بها عمل البوستر والبرامج المستخدمة ، ولأهمية قصة فيلم كينج كونج جاري اصدار النسخه سنة ٢٠١٩ للفيلم وهناك تطورات قد طرأت علي بوستر الفيلم لسنة ٢٠١٩.

١- بوستر فيلم كينج كونج ١٩٣٣ م :

فيلم كينج كونج من أفلام الأثارة الذى تم عمله سنة ١٩٣٣ ومخرج الفيلم (Merian C. Cooper) وقد عمل بعد ذلك فى إنتاج العديد من أفلام الخيال العلمى.

أولا التكوين:

قام الفنان باختيار مجموعة من العناصر التى شعر بقيمتها الجمالية والدرامية في تصميماته حيث يتوسط البوستر غوريلا تحكم قبضتها على الفتاة واليد الأخرى محطمة لطائرات تحلق أعلى الصورة ويعطينا الشكل إحساس بخوض صراع محتدم وأتى معبرا عن موضوع الفيلم وهو الإثارة والمغامرة ، ويقطع التصميم من أسفل كلمة king Kong وقد صممت لتعطينا الإحساس بالمنظور ويبدو ذلك واضحًا من التجسيم في شكل الحروف.

ثانيا الألوان:

اللمسات الكثيفة فى المساحات اللونية الحارة على جسم الغوريلا من السمات التفصيلية المقصودة للدلالة على ثورة وغضب الغوريلا وحاول الفنان التعبير عن التكوين الضوئى فى عمله الفنى ، وتختلف ألوان بقية البوستر عن خلفية البوستر لخلق توافقات جديدة فى المساحات الخلفية الأكثر هدوءًا حيث سيطرت الألوان الساخنة على ألوان البوستر فتمثلت فى اللون البنى المحمر والأصفر على ألوان بقية البوستر لجذب العين للأحداث .

ثالثا الحركة:

برغم أن صورة البوستر ثابتة إلا أنه تم التعبير برسم الغوريلا لتخوض معركة عنيفة تمثلت فى إنحناء ظهر الغوريلا وهى ممسكة بيدها الفتاة وباليد الأخرى تبطش بطائرات فوق رأسها أعلى البوستر وظهرت الحركة أيضا فى تعبيرات وجه الغوريلا وهى تصرخ لتعطينا الجو الدرامى المسيطر على أحداث الفيلم التى ينقلها لنا فى صورة واحدة الملصق الإعلاني للفيلم وقد عبر هنا مصمم البوستر على ضآلة حجم المدينة التى تأتى فى خلفية

البوستر وذلك باختيار لون الأبنية والأبراج ويطرح الملصق الفني عدة أسس وقيم جمالية ترتكز على التنفيذ اليدوي للملصق .

شكل رقم (١) من فيلم كينج كونج سنة ١٩٣٣

٢- بوستر فيلم كينج كونج سنة ١٩٧٦:

مصمم الملصق : الفنان جون بيركى (John Berkey) ولد سنة ١٩٣٢ وتوفى سنة ٢٠٠٨ وهو فنان امريكى "كان جون بيركي معروف بأعماله المتعلقة بالخيال العلمي والفضائي وتشمل بعض أعمال بيركي الأكثر شهرة الكثير من فن الملصقات كملصق فيلم حرب النجوم ، وملصق فيلم كينغ كونج عام ١٩٧٦ ، وتم انتاجه عن طريق شركة Berkey ، ويبدأ الفيلم بذهاب طاقم استكشافي إلى جزيرة الجمجمة من أجل اسكتشاف الحياة البرية هناك، ليكتشفوا هناك مخلوقات عجيبة وضخمة للغاية، بداية من الديناصورات والزواحف العملاقة حتى رأوا غوريلا عملاقة أسموها (كونج)، ويعجب (كونج) بالممثلة الشقراء (آن دارو) التي قامت بالسفر في هذه الحملة، فيستدرجونه إلى فخ ويأسرونه ويأتون به إلى أمريكا ليقوم بعروض في المسرح ، وقد قام المخرج (John Guillermin) بالاعداد لهذا الفيلم ولكن بطريقة مختلفة عن الفيلم السابق حيث اعتمد على الدمية الحقيقية التى تظهر فى بوستر الفيلم حيث يلبس رجل قناع الغوريلا ليبدو كالحقيقى وتم التركيب بالكمبيوتر.

شكل رقم (٢) فيلم كينج كونج سنة ١٩٧٦

أولا التكوين :

انقسم التكوين إلى جزأين جزء أعلى يملأ مساحة البوستر (الجزء العلوى) جسم الغوريلا وتم التصوير فيها بامكانيات عالية الجودة حيث ظهرت الغوريلا وسلطت عليها الاضاءة حتى يظهر وجه الغوريلا وتم ربط العناصر ببعضها من خلال التكوين الثانى فى البوستر وهي الفتاة وقد شكلت بجسدها ويدها التي ترفعها لأعلى علاقة متكافئة مع جسم الغوريلا حيث تكاملت التكوينات فى البوستر وأتت الفتاة قاطعة طوليًا وغطت بجسدها جزء من وجه الغوريلا.

ثانيا الألوان:

سيطرت الألوان الساخنة على أعلى البوستر حيث أراد مصمم البوستر أن يعطى خلفية تشبه النيران الملتهبة لجذب الإنتباه ناحية الغوريلا وتم الترديد لنفس اللون فى أسفل البوستر حيث كتب اسم الفيلم باللون الأحمر ، فاللون الأحمر فى البوستر أتى مؤثرا فى نفس المشاهد بناءًا على طبيعة الجسم والعقل حيث أن الأحمر يؤثر فى تحفيز الحواس ويزيد من الحماس وأحيانًا التوتر.

ثالثًا الحركة:

اعطانا المصمم انطباعًا بعدم الطمأنينة ووصل هذا الإنطباع للمشاهد من خلال حركة جسم الفتاة حيث إنها لم تكن مستقرة فى الوقوف وجعلها تشير بأصبعها فى حالة هلع وذعر وأرتسمت أيضًا ملامح وجهها بهذه الحالة

٣- بوستر فيلم كينج كونج ٢٠٠٥م :

النسخة الثالثة المكررة لفيلم كينج كونج والتى تمت معالجتها بطريقة مختلفة من قبل المخرج (John Guillermin) واهتم بالخدع المستخدمة بها الكمبيوتر واختار مشهد من مشاهد الفيلم ليكون بوستر الفيلم.

أولا التكوين :

يغلب على ألوان البوستر الألوان الداكنة حيث يتوسط البوستر شكل هرمى أعلاه رأس الغوريلا وأسفله أقدامها وتظهر الفتاة وهى البطل الثانى للفيلم بحجمها الصغير وسط أكوام من الأعشاب والأشجار الميتة وتأتى الكتابه فى الأسفل شمال البوستر حيث تظهر بألوان الأزرق الفاتح لتعطينا ترديدا رائعا مع لون السماء وليعطى المتفرج نبذة من خلال البوستر بأحداث الفيلم .

ثانيا الألوان :

ساد على ألوان البوستر ألوان داكنة تدرجت من البني حتى اللون الأسود والمتمثلة فى شكل الغوريلا وهو يغلب على ألوان البوستر بضخامته ويأتى اللون الأبيض ضئيلًا فى لون الغوريلا ولكنه رغم صغر مساحته فى شكل الغوريلا إلا أنه يبدو واضحًا من خلال أنياب الغوريلا والتى بدت ظاهرة فى صرخة الغوريلا ، ويلى اللون البنى فى البوستر من حيث المساحة اللون الازرق الفاتح والمتمثل فى ألوان السماء حيث بدأ من أعلى باللون الأبيض إلى أن تدرج للون الازرق الفاتح (السماوى) وتقابل اللون السماوى مع اللون الاخضر الباهت فى خط الأفق والمتمثل فى شكل الأشجار والجبال من بعيد حتى امتلأ منتصف اللوحة بالتكوين لجسم الغوريلا.

ثالثا الحركة:

تمثلت الحركة فى أذرع الغوريلا وهى تضعها على الأرض وتأخذ شكل التأهب للهجوم للدفاع عن الفتاة كما ظهرت أيضا الفتاة وهى تتحرك وبدا ذلك من شكل يدها وتم اختيارها من مشهد من مشاهد الفيلم وهى تمشى فى هذه الغابة الداكنة ألوانها ووضعت بقية عناصر البوستر معها والبوستر بتكويناته موفقا تشكيليًا كما أن التجسيم فى البوستر بدا واضحًا وصورة الغوريلا والفتاة تبدو للمتفرج كأنها حقيقية.

شكل رقم (٣) فيلم كينج كونج سنة ٢٠٠٥

٤- بوستر فيلم كينج كونج ٢٠١٧م :

وأخيرًا تم عمل نسخة جديدة من فيلم كينج كونج لتحوى المشاهد التى تمت معالجتها عن طريق الكمبيوتر وتم التحريك أيضًا لدمى صممت بالتحريك ثلاثى الأبعاد وأمتاز الفيلم بمشاهده المصممه ثلاثية الأبعاد أيضًا وقد قام الفنان (Jordan Vogt-Roberts) بإخراج هذا الفيلم.

شكل رقم (٤) فيلم كينج كونج سنة ٢٠١٧

أولا التكوين:

تكون البوسترمن ثلاث عناصر رئيسية :

الأول: وأكبرهم حجما بطل الفيلم وهو شخصية الغوريلا وتشغل حوالى ثلث البوستر فى الجزء السفلى (قاعدة التصميم) ويملاءه تمامًا .

الثانى: التكوين الثانى وهو الخلفية (الجبال) وتكاد تظهر ملامح خفيفة من شكل الجبال حيث تملاء أوسط الصورة فى المنتصف تماما .

الثالث: التكوين الأخير وهو الكتابة وتأتى هذه المرة مختلفة فتارة كتبت بالخط الصغير فى الأعلى وتارة تكتب بالخط الكبير فى أوسط البوستر طوليًا ورأى أن الفنان وفق جيدًا فى هذا التصميم حيث تم مزج بين عناصر التكوين مما زاد الأمر جمالا تشكيليا حيث كتبت كلمة (king اللون الأسود مكونة ظلال لشكل طائرة محطمة تماما وقد كونت هذه الكلمة حروفها وليدع الفنان ذهن المشاهد متشوقا لما قد يحدث من إثارة ومتعة فى أحداث الفيلم وهما أساس نجاح بوستر الفيلم وليكتمل مع وجه الغوريلا ويمتزج مع هذه العناصر.

ثانيا الألوان:

جمع البوستر الدرجات اللونية الآتية (الأحمر-الأصفر-البنفسجى بدرجاته-الأسود) حيث ظهر الأصفر واضحًا فى ثلاث تكوينات اولا لون غروب الشمس وثانيا فى ألوان كلمة اسم الفيلم حيث كلمة (skull island) وعكس إضاءة الشمس لتظهر لنا على وجه الغوريلا وتأتى لتحدده ليبدو واضحا على اطراف الوجه مظهرة اكثر العين والأنف والفم ، ونجد الفنان موفقاً فى اختيار اللون الأسود فى الكلمة فى منتصف الصورة بالرغم من عدم ظهور حرف ال (ظاهرًا إلا أننا وللمرجعية السابقة لهذا الفيلم لدى المشاهد المتابع سلسلة هذه الأفلام تحديدًا نجد أنه لم يحدد الفنان هذا الحرف عن قصد واكتفى بأشلاء الطائرة وترك جزء من الرؤية الصحيحة لهذا الحرف للمشاهد ليكتمل فى مخيلته وهذا النوع من البوسترات يعتمد فى المقام الاول على عرض الفيلم بطريقة ثلاثية الأبعاد وأن يأخذ الفيلم شكلًا ضخمًا على شاشات العرض المتخصصة والتى تظهر البوستر فى أول عرض الفيلم وبعده تأتى تفاصيل الفيلم بصورة جيدة والتى تتيح له متعة فى المشاهدة من خلال طريقة العرض التى تمتلىء بالأثارة والمتعة والرعب حيث يترأى للمشاهد أنه وسط هذه الأحداث.

ثالثا الحركة:

أعطانا المصمم انطباعا بأهمية دورالغوريلا وظهر لك من خلال إضاة الشمس علي تعبيرات وجه الغوريلا الذي أخذ النقطه الذهبية للبوستر ووضع الغوريلا ثابته في الثلث الأول من البوستر.

٣- النتائج :

- إن الملصق السينمائي من العناصر المهمه التي يستعان بها لتنفيذ الحمله الاعلانيه الخاصه بالفيلم.
- إن التقدم التكنولوجي التقني قد أسهم بشكل كبير في تطور وإثراء الشكل الفني للملصق السينمائي .
- أهمية إسناد تصميم وتنفيذ الملصق لفنانين متخصصين ذوي خبرة فى تصميم الملصقات بوجه عام والملصق السينمائى بوجه خاص من العوامل المهمه لنجاحه.
- محاولة القضاء علي الأميه البصريه أو التشكيليه حيث يساعد ذلك علي الإرتقاء بذوق الأفراد وجماليات الشارع .

٤- التوصيات :

- الملصق السينمائي الناجح يساهم في الإرتقاء بالإحساس والتذوق الفني والجمالي للمتلقي.
- الاهتمام بتدريس الملصقات عمومًا والملصق السينمائي خصوصًا في الكليات والمعاهد الفنية المهتمة بالإعلان والجرافيك.
- العمل على متابعة التقنيات الحديثة والتطورات الفنية وأيضًا البرامج الجرافيكية والعلمية لتطوير مضمون وشكل الملصق السينمائي.
- ضرورة تصوير مادة التصوير الفوتوغرافي لأهميتها في الإعلان وأيضًا تدريس مادة الخطوط العربية ودعم التجارب والمحاولات لتطويرها لكي تواكب الأساليب العصرية.

٥- الخلاصة :

مر الإعلان المطبوع بالعديد من المراحل الفكرية والتكنولوجية التي كان لها أثر علي العناصر التشكيلية ، وأن التطور الذي طرأ في شكل الإعلان هو تغيير ينتج عن ما يسعي إليه المصمم من مواكبة عصره من خلال قضايا وأساليب وإتجاهات ، ويعد للملصق السينمائي دور مهم في نجاح الفيلم وتميزه عن غيره فهو يواكب التطورات الثقافية والتكنولوجية كونه رسالة إعلانية تهدف إلي إقناع الجمهور وجذب إنتباهم من خلال تصميم الملصق واخراجه وتنفيذه.

وخلاصة القول أن التطور الفني والتكنولوجي أدي إلي الأرتقاء بفن الملصق وخاصة ملصقات فيلم كينج كونج ،لأن في السنوات العشرة الأخيرة أصبحت الملصقات مقتنيات فنيه وفي وقت قصير

توسع سوق الملصقات السينمائية وبيعت تلك البوسترات بأرقام فلكية مثل ملصق فيلم كينج كونج.

٦- المراجع :

١. دعاء فاروق الدسوقى:الملصقات الاعلانية الداخلية فى مصر استراتيجية تصميمه جديدة- كلية فنون تطبيقية- جامعة حلوان - رسالة دكتوراة غير منشورة- ٢٠٠٥ .

٢. رافع الناصري(فن الجرافيك المعاصر)-المؤسسه العربيه للدراسات والنشر بيروت-عمان- ١٩٩٦.

٣. عز الدين المناصره: موسوعة الفن التشكيلي الفلسطينى فى القرن العشرين - مجدلاوى للنشر والتوزيع-عمان-الاردن-٢٠٠٣

٤. محمد الرفاعى محمد الفضل:ايجابيات وسلبيات تعدد التقنيات الرقمية المعاصرة فى التصميم الايضاحى وطباعته رسالة دكتوراة –جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا –كلية الدراسات العليا٢٠١٤ .

https://mypostercollection.com/king-kong-poster

www.pantone.com

https://fotoartbook.com/page-id=160

https://www.imdb.com/title/tt0024216/mediaviewer/rm3945873152

https://www.cinematerial.com/movies/king-kong-i74751/p/mxzylek7

https://www.cinematerial.com/movies/king-kong-i74751/p/mxzylek7

https://www.imdb.com/title/tt0360717/mediaviewer/rm2524386304

https://www.imdb.com/title/tt3731562/mediaviewer/rm941360640

https://www.imdb.com/title/tt3731562/mediaviewer/rm3265092608