DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts104/205-220

سيكولوجية احلام الكوابيس(الرعب) في الفيلم السينمائي

مها فيصل احمد[1]

مجلة الأكاديمي-العدد 104-السنة 2022 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تاريخ استلام البحث 2022/5/8 , تاريخ قبول النشر 2022/6/1 , تاريخ النشر 2022/6/15

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ملخص البحث:

يعد علم النفس احد العلوم التي تتداخل بشكل واعٍ من حيث التأثير المتبادل مع الأشكال الفنية بشكل عام والفنون السينمائية بشكل خاص، فالتأثير النفسي يمكن استقراءه داخل الصورة المرئية عن طريق الشخصيات وافعالها، ولاسيما اعتماد أفكار التحليل النفسي وطروحاته التي جاءت على يد (فرويد)، افادت السينما من مفاهيم علم النفس وشاركت في عملية الأبداع وصناعة الأحداث أو افعال الشخصيات، مثل مفاهيم الوعي واللاوعي للتعبير عن البعد النفسي للأحداث الفلمية، وهذه المعطيات يمكن احصائها على صعيد احلام الكوابيس في الفيلم السينمائي . تضمن الاطار المنهجي مشكلة البحث التي تحدد بالتساؤل الآتي: ما سيكولوجية احلام الكوابيس(الرعب) في الفيلم السينمائي؟ ومن ثم حددت الباحثة أهمية البحث وكذلك اهداف البحث وحدوده. واشتمل الاطار النظري مبحثين، المبحث الأول: سيكولوجية الحلم. أما المبحث الثاني: احلام الكوابيس(الرعب) في الفيلم السينمائي، وخرجت الباحثة بمؤشرات الاطار النظري. أما اجراءات البحث فتضمن منهج البحث، وأداة البحث ومجتمع البحث، ووحدة التحليل وعينة البحث. أخيراً تحليل العينة القصدية المتمثلة الفيلم (نداء الوحش)،وخرجت الباحثة بمجموعة من النتائج عن تحليل عينة البحث والاستنتاجات.

الكلمات الافتتاحية : الحلم ، سيكولوجية ،احلام الكوابيس، الفيلم السينمائي .

الاطار المنهجي :

مشكلة البحث: يشكل الحلم احد النشاطات النفسية، وهو في جوهره بنية خيالية مجسدة على اساس تصور شخصية الحالم النفسية، وهنا التقى الحلم مع الفيلم السينمائي الذي يعتمد الخيال ويجسده ويحاكيه بطريقة تكاد تكون اقرب الى الواقع، لذا فقد لاحظت الباحثة ان طبيعة البناء النفسي للاحلام ومنها احلام الكوابيس حمل العديد من الدلالات النفسية بسبب ارتباطها بطروحات علم النفس، فالمرجعية النفسية هي من تهيمن في صياغة الصورة في الفيلم السينمائي. وهذا ما شغل أنتباه الباحثة وهو توظيف

[1] كلية طب الاسنان / جامعة بغداد، mahaalias2020@gmail.com .

طروحات علم النفس داخل احلام الكوابيس في الوسيط المرئي، وطبيعة التعامل مع مضمونه، وتأثير هذا المضمون في الاحداث المعروضة في الفيلم السينمائي، مما تقدم حددت الباحثة مشكلة البحث في التساؤل الآتي: ما سيكولوجية احلام الكوابيس(الرعب) في الفيلم السينمائي ؟

أهمية البحث : يكتسب البحث أهميته من أهمية موضوع احلام الكوابيس، ودراسته نفسيا في الفيلم السينمائي ،اذ يتضمن جانب اللاشعور الأوسع من حالات الوعي في حياة الإنسان، وإلى جانب ذلك يسعى البحث إلى تحقيق فائدة للعاملين في مجال الفنون الدرامية ومنهم الكتاب والمخرجون وكذلك للباحثين والطلبة الدارسين في مجال الفنون السينمائية والتلفزيونية وعلم النفس.

هدف البحث: الكشف عن سيكولوجية احلام الكوابيس في الفيلم السينمائي .

حدود البحث: الحد الموضوعي: احلام الكوابيس في الفيلم السينمائي. الحد المكاني: السينما العالمية. الحد الزماني: 2016.

مصطلحات البحث:

التعريف الاجرائي: احلام الكوابيس : هي نوبات من الاحلام المزعجة والمخيفة والمرعبة،التي تؤدي الى ايقاظ الحالم وهو في حالة من الفزع .

الإطار النظري:

المبحث الأول: سيكولوجية الحلم

وجد الحلم بشكل دائم في حياة الإنسان منذ بداياته مع استمراريته في تشكل الوعي وفهم نفسه أو ما يحيط به في الطبيعة، الإنسان البدائي تميز بسذاجة أو سطحية تفكيره؛ لأنه كان يرتبط طبيعة تفاصيل الحياة التي تؤمن له حصوله على القوت اليومي فحسب، فحين بدأت تصوراته في تفسير الظهور الغريب سواء في اساس تكوينه أو ما يحيط به فيأخذ جانباً خرافياً اسطورياً، وهنا كانت رؤية الإنسان البدائي أتجاه الأحلام تتركز في كونه رسائل تبعثها الآلهة اليه، وان ما تحمله من رموز أو تكثيف، هو في حقيقته أشبه باحجية بعثتها الآلهة وعليه القيام بحلها في سبيل الوصول الى أرضائه، اذ ((كانت الأحلام بالنسبة للقدامى تبدو وكأنها رسائل من الالهه لكنها في لغة اليوم عبارة عن خبرات عاطفية وأنفعالية تصدر من الذات الداخلية للإنسان)) (Al-Dulaimi, 1971, p. 4). ان طبيعة الاحلام أو موضوعها قد يكون من ذات مقدسة من الآلهة، أو يكون من الشيطان ولاسيما اذا كانت الأحلام مزعجة أو مرعبة أو كوابيس.

الحلم هو ظاهرة نفسية، وعليه كان الأساس التنظيري للأحلام بشكل عام مرتبطاً بدراسات علم النفس، ولا سيما في القرن العشرين، إذ عمل علماء علم النفس على أيجاد تفسيرات علمية لظاهرة الحلم، ومعرفة أسراره التي تمثل نافذة للولوج إلى اعماق الإنسان، وهي وسيلة لدراسة البناء النفسي للإنسان ايضاً. ومن بين اهتمامات علماء النفس (سيجموند فرويد) مؤسس ورائد مدرسة التحليل النفسي، فالحلم على وفق هذه المدرسة تعد نتيجة مباشرة لتداعيات اللاوعي عند الإنسان نفسه، لأن الأحلام على وفق هذا المنطق العلمي هي جميع الرغبات التي تعتمر داخل الإنسان، ولا سيما الرغبات التي لا يستطيع تحقيقها أو حتى البوح بها، لتصبح مدفونة في اعماق منطقة اللاشعور، الذي يتحرر من اسر القوانين والضوابط الاجتماعية والدينية والقانونية حينما يخلد الإنسان إلى النوم، لتتحرر هذه الرغبات المكبوته وتتشكل على

وفق سياق صوري يكون في مجمله بنية الحلم، أن الأحلام ((هي لغة اللاشعور... الذي يعد مخزن الأفكار والرغبات والتجارب والمشاعر المكبوتة... فأي فكرة أو رغبة أو تجربة مؤلمة تهبط في اللاشعور لتظهر في ما بعد بصورة حلم)) (al-Gharb Musa, B.T, p. 103). فالأحلام تشكل مجال اخر للسلوك الذي يعد تعبيراً عن قوى اللاشعور، ويعد الحلم عارض يعبر به الفرد مثلما يعد العارض من زلات اللسان التي تحدث في حيز الواقع، وهذه المشاعر المكبوتة تعود لتعبر عن نفسها في شكل احلام. وهكذا يصل (فرويد) في دراسته الى الجزم بان جوهر الحلم هو تلبية الرغبات اللاشعورية للشخصية.

ويرى (فرويد) أن الأحلام هي بعث للرغبات غير المشروعة، تلك الرغبات المدفونة في النفس منذ أيام الطفولة، وقضاء الحاجات التي حرم منها الإنسان بحكم الاخلاق والدين والاداب الاجتماعية والتي لا يمكن تحقيقها في الواقع، وعن أمنيات بعيدة تنصب في جلها حول قضايا جنسية لا يعترف بها المرء على الصعيد العقلي الواعي فتظهر في الحلم تجليات رمزية تشير إلى الرغبات الجنسية، فالحلم هو ((قضاء رغبة وليست أي رغبة وإنما هي رغبة طفولية غالبا ما رغبة جنسية مخجلة مزرية))(Mahmoud, B.T, p. 23). وتوصل (فرويد) في دراسته للأحلام إلى أن عملية تكوين الحلم اشتملت على محتويين أساسيين هما: المحتوى الظاهر، والمحتوى الكامن، فما يراه الحالم من صور واحداث في الحلم ويتذكره بعد الاستيقاظ ويستطيع أن يسرده هو عبارة عن ظاهر الحلم، ويعد الرواية الوصفية التي يرويها الحالم عن حلمه بالاستناد الى مايظهر في شريط الحلم من احداث وصور، أما المحتوى الباطني للحلم فهو المضمون الكامن الذي يحمل في طياته ذكريات وانطباعات قديمة وخبرات سابقة كبتت في اللاشعور، و((تفسير الحلم يقوم على الأخذ بالمحتوى الظاهر أي على ما يتم سرده من طرف الحالم للوصول إلى المحتوى الباطني أو المحتوى الكامن، وهو هنا جهد المحلل النفسي للوصول إلى لاشعور الفرد والذي لم يظهر على ساحة الشعور مباشرة في الحلم)) (Freud, 2004, p. 291). وبذلك يعد الحلم نصوصا مكتوبة بكتابة مصورة والتي يمكن قراءتها بالنظر الى محتواها الظاهري والذي يعد معبراً عن المحتوى الباطني الذي يقود الى الرغبات وألافكار المكبوتة في لاشعور الفرد. ويعدان في نظر الباحثة مكتملان من حيث الاهمية من دون المحتوى الظاهري لايمكن ان نصل الى المحتوى الباطني. وقد حدد (فرويد)، تفاصيل العمليات التي يتم عن طريقها تحويل المدلولات الباطنية التي تعتمر داخل النفسي البشرية وتتحول من المحتوى الباطني إلى المحتوى الظاهري تسمى بعمل الحلم، وهي على النحو الآتي (Freud-, 2002, p. 145):

1. التكثيف: ان عملية التكثيف تقوم باختصار واختزال ظاهر الحلم، اذ تندمج أكثر من فكرة وأكثر من صورة لتعطى المعنى الصريح للحلم.
2. النقل: وتسمى كذلك الازاحة أو الاحلال، وهي جزء من العملية الوقائية، للابقاء على المعنى المستتر في المحتوى الكامن للحلم.
3. قابلية التصوير: آلية تقوم بتحويل الأفكار الكامنة إلى صور بصرية .
4. الرمزية: يتم تحويل المحتوى الباطني للحلم بصورة رمزية ليكون بديلا عن الرغبات والدوافع المكبوتة.
5. المراجعة الثانوية: عبارة عن عملية يقوم بها الحالم بإعادة تنظيم اجزاء الحلم أو التعديل والتطوير واضافة تفصيلات أو تحسينات ثانوية لسد ما به الثغرات .

إن ما يميز الحلم هو طبيعة الصورة المرتبطة بنسق معين، فهي بنية أيقونية مباشرة، إلا أن هذا البناء الايقوني يحمل العديد من الدلالات؛ لأنه يحتوي الحركة والتكوين والتشكيل واللون، ان الحلم ((يفكر عن طريق الصور البصرية ولكن لا يستبعد الصور الأخرى فهو يستعمل كذلك الصور السمعية)) (S, Freud, 1976, p. 11)، يضاف إلى الصورة هناك صوت، وكاننا امام شريط فيلمي، بل قد يحتوي الحلم في بعض الاحيان أكثر من لغة، وكلمات لا وجود لها أو ذات معاني زائلة؛ لأنها لغات تنتمي لازمنة واماكن بعيدة عن شخصية الحالم الذي لا يعرفها.

وعدّ (فرويد) أن الصورة في الأحلام ذات طبيعة رمزية، فهي ليست بناء متكاملاً مجسداً أو بنية محاكاتية متكاملة، وإنما صورة تحاول التعبير عن فكرة، وغالباً ما يتخلل الحلم عدد كبير من الرموز الصورية أو الصوتية، وهذه الرموز قد تمتلك قدرة تفسير نفسها موضوعياً بشكل متسق مع طبيعة الحلم، إلا أنها تحمل شحنة وطاقة مضمرة تحتاج إلى استخراجه، ولفهم لغة الحلم لابد من فك رموزه، إذ ((لا ريب أن الحلم ككل شيء في العالم النفسي ليس اعتباطياً ولا دون معنى بل لغة رمزية)) (Zayour, 1980, p. 236). وتكمن أهمية الأحلام في قدرتها على توجيه رسائل تتضمن العديد من الاشارات والتوجيهات لما نفعله يوميا ومن ثم تمكننا من معرفة ذاتنا الحقيقية والدوافع وراء الكثير من السلوك عن طريق تفسير رسائلها ومعرفة مضمونها، فالأحلام ((تمكننا من رؤية الذات الحقيقية وبالتالي اتخاذ قرارات أكثر حكمة وغالباً ما تقدم الأحلام ببعض المقترحات والحلول)) (Al-Dulaimi, 1971, p. 41).

وهناك أحلام أخرى تتنبا باحداث تقع في المستقبل ولا علاقة لها بذكريات العقل الباطن، فالحلم ذو طبيعة ماورائية ورسالة مرتبطة بالمجهول تخبرنا عن أمور يمكن أن تحدث في المستقبل، وهنا يعدّ الحلم من الادوات التي تقدم الحل من المشكلات الواقعية والمستقبلية. ومن جهة أخرى تكمن أهمية الأحلام في الجانب النفسي بانها تسمح بتفريغ الطاقات - العواطف المكبوتة، وتجعلنا الأحلام واعين لأسباب الصراعات، وهي عملية ضرورية لتبصير المريض عن صراعاته وأعادة بناء حياته النفسية الجديدة على خلفية جديدة من الادراك، وأن ((وظيفة الأحلام العلاجية هو إحداث حالة من التنفيس العاطفي.... وفهم الصراعات المكبوتة في اللاوعي)) (Kamal, 1989, p. 758)، ومن ثم يحافظ هنا الحلم على التوازن النفسي للفرد. يتكون محتوى الحلم عند (فرويد) من ثلاث ركائز، هي (Freud, 2004, p. 51):

الركيزة الأول: يعد القوة الدافعة في تكوين الحلم التي تنبع من الرغبات الطفولية المكبوتة.

الركيزة الثاني: هي تراكمات الأفكار والمشاعر والتجارب التي تجمعت في اللاوعي وبقت نشطة .

الركيزة الثالثة: هي الاثارات الحسية التي يتعرض لها النائم في أثناء النوم.

المبحث الثاني : احلام الكوابيس(الرعب) في الفيلم السينمائي

افادت السينما من علم النفس ولاسيما مفاهيم التحليل النفسي للتعبير عن البعد النفسي للأحداث الفلمية، فالتأثير النفسي يمكن استقراءه داخل الصورة المرئية، و((الجوانب النفسية عامل مؤثر ودافع اساسي في العديد من الاعمال السينمائية)) (Salman, 2021, p. 5)، والحلم في جوهره بنية خيالية مجسدة على تصور شخصية الحالم، وهنا التقى الحلم مع السينما التي تعمل على الخيال وتجسده، فـ((السينما

نفسها هي ثمرة افكار وخيالات واحلام ما يتجاوب لها التداعيات النفسية)) (Mustafa, 2018, p. 244). وعليه كانت الصورة السينمائية سباقة في استثمار الاحلام داخل اطار درامي.

وظفت احلام الكوابيس في العديد من الافلام السينمائية، لما لهذا النوع من المشاهد القدرة على شد الانتباه والترقب، فكانت الاشتغالات الصورية تعمق من إثارة الرعب في نفس الشخصية أو المتفرج، لأنها مشاهد سوداوية مرعبة ومفزعة التي لا انفكاك منها، وقد أرتبط هذا النوع من الاحلام بافلام الرعب بشكل عام أو الافلام النفسية، ولكن هذا لا يعني عدم توظيفه في بقية الأنواع الفيلمية، لأن الاحلام هنا تكون أشبه بكوابيس وتكوينات تثير الرعب من شخصيات خيالية أو مسوخ أو قتلة يرتكبون جرائم متسلسلة، وتبث باحساس خاص بعدم الأرتياح والشعور بالخوف من المجهول وعدم الاستقرار.

ان احلام الكوابيس تعرض العالم وهو مضطرب غير مستقر وان افعالا كارثية على وشك الحدوث وهذا ما شاهدناه في فيلم (هالوين) للمخرج، (جون كاربنتر)، إذ تعيش البطلة كوابيس عودة القاتل، وهو يرتدي القناع (مايكل)، الذي يبطش بكل شيء. أو ما حدث من أحلام في فيلم (سيبلت) للمخرج (أم. نايت شيامالان)، إذ إن البطلة التي تعرضت للاغتصاب على يد عمها وهي صغيرة تعيش كوابيس مرعبة، أو مشاهد أحلام مرعبة تثير الرعب والقلق والاضطراب في نفس الشخصية والمتفرج على حد سواء، إذ يمكن ((النظر للحظات الرعب هذه بطريقة أخرى، إنها لحظة تطهرية، انتحارات رمزية، تخاطب مباشرة رغبتنا الخفية في محاولة كل شيء والبقاء دون أن نتغير: أن نتعرض للقتل ولا نقتل)) (Solomon, 1995, p. 162).

ان طبيعة بناء أحلام الكوابيس تنسجم بشكل كبير مع افلام الرعب التي تسعى دائماً الى عرض احداثها في اماكن منعزلة أو معتمة، مع تأثير كبير للجانب النفسي والتخيل المريض، ويمثل الخيال بنية أساسية في صياغة أحلام الكوابيس، ((فالخيال والتوتر في افلام الرعب كان مستوحى من علم الأشياء الاقل قبولاً كالجنون، والتحول الجنسي، والوساوس، والاغواء، والعنف، ولذلك فالشعبية للنوع كانت مؤكدة طالما احتوت على توازن دقيق بين الخير الذي تظهره كقوة منتصرة، والشر الذي جعلته يظهر ثم يعود الى الاختفاء مرة أخرى)) (Nicholls, 1993, p. 275)، وهذا ما لاحظته الباحثة في سلسلة افلام (الفندق)، للمخرج (تيري جورج)، إذ انتج الجزء الأول عام (2003)، اذ شكلت عملية دخول الليل والبقاء في الغرفة وحيدا بالنسبة الى البطلة كابوس مرعب؛ لان الكوابيس تسيطر عليها حالما تغلق عينها، وهنا اصبح التداخل فاعلاً ما بين الواقع والحلم، فمن الصعوبة التفريق بين الحلم والوعي، والرعب هنا موضوع يمكن أن يتمظهر باشكال كثيرة ويعالج على وفق ثيمات متعددة، يمثل الحلم احد أهم الاشتغالات في عرض أحداث الرعب، لذا فان الخيال وكيفية عرض حلم الكوابيس في سياق صوري يمثل تحدياً كبيراً بالنسبة إلى صانع العمل؛ لأن الأحداث الواعية أو ما يجري في الصحو لا يختلف عن حلم الكوابيس نفسه، وهذا ما يتطلب بناء مشهد الحلم بشكل متفرد ومغاير عما هو عليه في الوعي، فلا بد من استثارة رد فعلي عاطفي سلبي عند المشاهدين عن طريق اللعب على المخاوف البدائية للجمهور والمتمثلة بالرعب والفزع, وعن طريق التعامل مع كوابيس الإنسان ومخاوفه الخفية ورعبه من المجهول.

تمتاز أحلام الرعب جميعاً بطائفة من السمات, ولعل في مقدمتها طبيعة البناء الدرامي المبني على المفارقات الدرامية والمفاجأة والصدمة, فضلا عن طرح الشخصيات والأحداث في عالم يسوده الغموض

لاثارة الخوف والرعب، ((وإذا أريد لفيلم الرعب النجاح, يجب توجيه بعض العناية نحو الإبقاء على الشيء المرعب مفزعاً إيحائياً. فالمسخ بمجرد أن يُرى لمرة واحدة يصبح سريعاً أقرب لجزء من بيئة الفيلم، وأقل سطوة بالتالي)) (Solomon, 1995, p. 163).

وترى الباحثة ان الطبيعة البنائية احلام الكوابيس تصاغ على اساس نوعين: أولاً :احلام الكوابيس: تتعامل مع مظاهر الرعب الدنيوية (الجنون والقتلة)، وتبث احساس بعدم الأرتياح والشعور بعدم الاستقرار. فالعالم يعاني من الاضطراب النفسي الذي يقود الى الفشل والأنهيار. ثانياً: احلام الكوابيس: تتعامل على اساس الرعب المرتبط بالماورائيات (أي ما وراء الطبيعة)، تشمل هذه الاحلام الأحداث الخارقة أو غير المالوفة للطبيعة وتتخذ من الشيطان أو الاشباح أو الوحوش، موضوعات لها. وتكون احلام الكوابيس مزعجة ومرعبة وتحديداً في اثناء النوم، وهناك أنواع من احلام الكوابيس، تتكرر بشكل دائم تحمل قيمة تنبؤية وقد استثمر الفيلم السينمائي هذه الخاصية في تكرار مشاهد الكوابيس شخصية الحالم، التي تحمل العديد من الدلالات التحذيرية التي يمكن حدوثها لشخصية الحالم في المستقبل.

تعكس احلام الكوابيس ازمات داخلية وخيالات مريضة، أنها منطقة اللاوعي، ففيه كل شيء مباح وكل شيء يمكن الحدوث، لنرى ان اللاحق هو المجهول الذي يمكن ان يكشف النقاب عن نفسه في أية لحظة، لذا ((تشارك افلام الرعب في الاهتمام بالخوف من المجهول في الافلام عن الشيطان والسحرة)) (Solomon, 1995, p. 160)، وفيلم (ليلة الحفلة الراقصة)، للمخرج (نيلسون ماكورميك)، الحكاية تدور حول سفاح يحأول قتل الفتاة (دونا) في يوم حفلة تخرج (الهاي سكول)، بعد مرور ثلاث سنوات من مقتل افراد عائلتها، وتجرى الأحداث والجرائم في الفندق، ان الاشتغالات الصورية للعتمة والظلام تتناسبان مع نوع مشهد الرعب.

وتتجلى أحلام الرعب بالخوف من الموت سواء جاء هذا الموت عن طريق مسوخ أم مذابح يقوم بها مضطربون عقلياً مهوسون خاضعون دموية متسلطة، إذ لاتعد أحلام الرعب عن الخوف من الموت فحسب ولا من المجهول فحسب ولا من عالم الظلام فحسب، بل يعبر ايضاً عن حالة الخوف من الحياة بسبب الحضور الواضح للمرض والحروب والكوارث يكون هناك خوف لا من الحياة نوع عن الرعب لمجرد الوجود فيها. فيلم (الذين لم يولدوا بعد) للمخرج (ديفيد اس غويور)، إذ تتغير فيه حياة الشخصية (كيسي بيلدون) بعدما تبدأ في المعاناة من الكوابيس والأحلام المزعجة والهلوسات الغريبة مثل ظهور كلاب مختلفة الشكل امامها أو طفل مع عينين زرقاوتين لامعتين ليتبين أنها تعاني من تقمص الديبوك، ينبثق الاحساس بالرعب من عوامل عدة داخل الصورة المرئية ولا سيما طبقة الاضاءة المنخفضة عن طريق التشكيل الدرامي للاضاءة ومصادر الاضاءة المحددة وغير المباشرة لخلق فضاء معتم يمكن ان يوحي أو يحرك مشاعر وخيال المشاهد، اذ يلتقي مع خيال الفيلم الذي غالباً ما يمرر الافعال غير المألوفة أو الشخصيات غير المألوفة في الفيلم نفسه. اذ تتطلب الشخصيات مثل هذا النوع من الاحلام ((خصوصية بنائية وشكلية تتميز بها عن باقي الشخصيات سواء من حيث البناء الشكلي أم من حيث قدرتها على اداء الافعال المنوطة بها)) (Aziz, 2018, p. 100).

ففي فيلم (الغالق) للمخرج (ماساياكي أوشيما) تم توظيف مشاهد أحلام الكوابيس بطريقة مميزة، اذ تدور قصة الفيلم عن مصور تزوج حديثاً، يأخذ زوجته الى اليابان، اذ يعمل مصوراً فوتوغرافياً لعروض الازياء والاعلانات، تتاح له الفرصة ليخطو خطوة كبيرة في حياته المهنية، وعندما يصل الى اليابان يتوجه الى جبل فوجي، وعليه ان يسلك طريقاً جبلياً وعراً ليصل الى هناك مع زوجته، في هذا الطريق، ولكنهم عندما يصلون الى هناك يتعرضون الى مشكلات عديدة، في بادئ الأمر في أثناء قيادة الزوجة السيارة تقوم بصدم فتاة يابانية تظهر أمامها فجأة، في تلك الأثناء تصل الشرطة الى مكان الحادث من دون العثور على الجثة؛ إذ تختفي فجأة، لتستمر روح شبح الفتاة اليابانية بمطاردتهم والانتقام من (بنجامين) واصدقائه الذين قاموا بالاعتداء عليها، إذ تودي بحياة الصديقين الى الموت و(بنجامين) الى الجنون.

إن أحلام الكوابيس المقدمة في افلام الرعب لم تعد قصة، بل أصبحت مجموعة من المشاهد التي يعرض كل منها احساساً مشهدياً يصور الحالة البدنية والنفسية التي تكون عليها الشخصيات عندما يهيمن الرعب عليها، ويبلغ المشهد ذروته عن طريق عرض مشاهد ملطخة بالدماء تعمل بدورها على تجسيد الدم في العروق والوقف برهة عن التنفس (Abdel Hamid, 2009, p. 439)، هكذا تجمع هذه الأحلام بين التتابع السريع للأحداث والتشويق والخيال وحب الاستطلاع والتوقف الدائم للعنف والمصادفة والمفاجاة التي تحيل على تقديم جمالية للعمل. في سلسلة افلام (كابوس في شارع ايلم) للمخرج (صامويل باير) نشاهد شخصية (فريدي) رجلاً مشوهاً يهاجم في الأحلام ويستعمل قفازاً مسلحاً بشفرات حادة ليقتل ضحاياه في أحلامهم ما يؤدي في النهاية إلى موتهم في العالم الحقيقي، إذ تدور قصة (فريدي) الذي كان يعمل بستانياً في روضة للاطفال كان يستدرجهم إلى كوخه ويقوم بتعذيبهم إلى أن اشتكى الاطفال إلى أوليائهم واخبروهم عن (فريدي)، وهنا قرر أولياء الاطفال حرقه حياً، وبعد مرور سنوات يبدا (فريدي) بقتل الشباب في أحلامهم في عالم الكوابيس. عاود الفيلم في إنتاج سلسلة من الافلام واكبت التطورات الهائلة في المجالين التكنولوجي والابداعي في استعمال عناصر الوسيط، حققت خلالها تقنيات الرقمية حضور فاعل في بنائية احلام الكوابيس اذ عمقت برامجيات الحاسوب بناء البيئة الافتراضية التي ضمت افعال خارقة وتكوينات صورية خيالية فـ((الصورة هي تآزر عمل العديد من التقنيات والعناصر اللغوية التي تجتمع في بناء التعبيرية والمضمونية للشخصية بغض النظر عن نوعها او شكلها او طبيعة افعالها)) (Ahmed, 2021, p. 117). استثمرت السنما هذه البرمجيات التي اعتمدت توظيف التقنيات الرقمية باوسع محدثاتها،انطلاقاً من القدرة التجسيدية للعوالم والشخصيات الافتراضية، والتي اصبحت ضرورة في افلام احلام الكوابيس، لما لها اثر فاعل في البناء الشكلي والجمالي، وان ((اشتغال مثل هذه العناصر التقنية وتفاعلها يحقق جمالية تعتمد مستوى الابهار الذي يعد اليوم بمثابة سمة من اهم سمات صناعة الافلام)) (Al-Modarres, 2019, p. 153).

مؤشرات الإطار النظري

1. تمنح احلام الكوابيس المتكررة وظيفة تحذيرية تنبؤية للكشف عن الدلالات لما ستؤول اليه الأحداث المستقبلية في الفيلم.

2. تكشف احلام الكوابيس عن بنية نفسية ترتبط بطريقة غير مباشرة بالأحداث في سياق البناء الصوري للفيلم .
3. تعتمد احلام الكوابيس على توظيف الشخصيات بسمات شكلية مختلفة ما بين الشخصيات المالوفة وغير مالوفة وبقدرات خارقة للتعبير عن الصورة الحلمية في الفيلم.

اجراءات البحث.

منهج البحث: لغرض انجاز هذا البحث اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، الذي ينطوي على التحليل في انجاز هذا البحث للوصول إلى اهداف البحث.

اداة البحث: هي المؤشرات التي افرزت من الإطار النظري بعد عرضها على لجنة الخبراء*التي جاءت نتاءجها متوافقة بنسبة 90%.

مجتمع البحث: يتمثل مجتمع البحث في الافلام السينمائية التي اعتمدت احلام الكوابيس، وقد اختارت الباحثة عينة قصدية، وهي الفيلم السينمائي (نداء الوحش).

وحدة التحليل: اعتمدت الباحث على المشهد كوحدة بنائية رئيسة في فيلم (نداء الوحش).

عينة البحث: اختيرت عينة البحث بالطريقة القصدية **لكي تتناسب مع موضوع البحث لتلائم تحقيق اهدافه التي تمثلت بالفيلم (نداء الوحش).

تحليل العينة: فيلم "نداء الوحش"

إخراج: خوان انطونيو بايونا

سيناريو: باتريك نيس

تمثيل : سيغورني ويفر، وفيليسيتي جونز

سنة الانتاج :2016.

ملخص قصة الفيلم :

طفل (كونور) البالغ من العمر 12 عاماً، يتشبث بوالدته على حافة جرف وهي على وشك الوقوع في الهاوية. يستيقظ (كونور) من الكابوس متكرراً. يدخل إلى غرفة نوم والدته لرؤيتها مصابة بمرض السرطان. وفي احدى الليالي يذهب (كونور) للنوم، عندما تصل ساعته من 12:06 إلى الساعة 12:07، يسمع (كونور) صوتاً 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

---

* تالفت لجنة الخبراء من الاساتذة:

1. أ.د. عبد الباسط سلمان / كلية الفنون الجميلة / جامعة بغداد.
2. أ.م.د.براق انس المدرس / كلية الفنون الجميلة / جامعة بغداد.
3. أ.م.د. وعد عبد الامير الهاجري/ كلية الفنون الجميلة / جامعة ديالى.

** العينة المختارة قصديا فيلم (نداء الوحش):

1. تميز العينة بعدد كبير من احلام كوابيس.
2. الاشتغال طروحات علم النفس في مشاهد احلام الكوابيس.
3. يتلائم ومتطلباة البحث للوصول الى النتائج المتوخاة.

ينهي قصصه الثلاث، سيخبره (كونور) بقصة رابعة وستكون الحقيقة عما يخفيه ويخشاه (كونور). اذ يتحول التل إلى المنحدر الذي شهده (كونور) في كابوسه المتكرر، والدته تقف على الحافة، يصرخ (كونور) لها بالهروب، ويسحب والدته من الهاوية، لكن (كونور) يمسك بيديها وتمسك كما هو الحال في كابوسه، يكافح (كونور) لكن لا ينجح تفلت امه تسقط بالهاوية. يذهب (كونور) الى المشفى يرى والدته تموت ببطء يظهر الوحش في الغرفة ويخبر (كونور) هنا نهاية الحكاية.

المؤشر الأول : تمنح احلام الكوابيس المتكررة وظيفة تحذيرية تنبؤية للكشف عن الدلالات لما ستؤول اليه الاحداث المستقبلية في الفيلم.

الحلم الاول : في الدقيقة1:40 وهو الحلم الذي استهل به صانع العمل في فيلم (نداء الوحش)، يمثل هذا الحلم اكثر الاحلام في النص الفيلمي تكراراً، ان طبيعة الحلم تتكرر بنفس المضمون والصور والأحداث لأن الحلم يخفي صدمة كبيرة تعرض لها (كونور) او عجز عن مواجهة موت والدته المحتم نتيجة مرضها الشديد، لذا فان الحلم محدد بمواقف عصبية ومثيلة من الحياة نفسها أي مرض الأم، وهو ما يشعره بالقلق، ويتحول الى بنية متكرره تأتية في كل مرة على شكل طبيعة الحدث الذي يعيشه. ان تكرار الحلم يعبر عن خصوصية شخصية (كونور) النفسية ، وهو يعيش أيضاً الظروف الحياتية نفسها مع فشل في عملية المواجبة مما يؤدي الى تكرار مضمون وصور الحلم لاكثر من مرة. فكانت وظيفة تكرار هو عملية تحذير. تتعلق برؤية مستقبلية لما ستؤول اليه الاحداث في الفيلم، واكتسب هذا الحلم خصوصية التنبؤ من طبيعة الأحداث او التكوينات والافعال التي تجري وسط بنائية الحلم صورياً، فكل ما هو داخل الحلم يتنبئ بمصير الأم المحتوم.اذ يرى (كونور) ان المستقبل يخبئ له خبر فادح يتمثل بموت امه، وقد عمل صانع العمل على بناء هذا المشهد صورياً لمنح المتفرج الاحساس بما ينبئ به الحلم من تفاصيل داخل بنائية الصورة الحلمية نفسها، فكل عنصر داخل الصورة كشف قيمة دلالية تنبؤية، الذي تجسد عن طريق المكان المتمثل بالمقبرة القديمة تنتشر على مساحة واسعة على الأرض، تمتد من الكنسية القديمة وحتى الشجرة العملاقة. وتحمل صور المقبرة دلالة مباشرة على الموت في نهاية الأمر. أما شجرة الطقسوس الكبيرة والقديمة، وظف صانع العمل هذا التفصيل داخل بنائية الحلم وكأنه ينبئ المتفرج ان وجود هذه الشجرة للدلالة على قيامها بحراسة القبور الممتدة بعيداً، فضلاً عن توظيف المؤثرات الصورية الرقمية والتي تمثلت بتلاعب الرياح باغصان واوراق هذه الشجرة التي تنبئ بالمتغير الذي سيأتي بعد حين.والكنسية القديمة المهجورة، دلالة على الشيء المنسي الذي يكون على وشك الانهيار، وتتحقق النبوءة بشكل مباشر حينما يعصف زلزال بالمكان تتشقق الجدران وتهدم الكنسية ويدكها على الأرض دكاً وكأنها لم تكن موجودة سابقاً، وفي هذا الفعل كان الدلالة واضحة على الانفصال والموت اللاحق بعد حين. والحفرة او الهاوية التي تحدث وسط المقبرة وتبتلع كل شيء، ومثل هذا الاشتغال الصورة بنية دالة على التنبؤ، وقد وظف صانع العمل التقنيات الرقمية من اجل صناعة هذه الصورة رقمياً، مع تأكيد الباحثة ان كل تفاصيل الحلم داخل البنية المشهدية قم تم صناعته بواسطة البرامجيات الرقمية، وتكنولوجيا الحواسيب. وان سقوط الأم على الرغم من محاولات (كونور) انقاذها، بنية تنبؤية تحيل الى موت الأم في نهاية الامر مهما كانت محاولات (كونور). اما على مستوى الافعال داخل بنائية المشهد الحلمي والمتمثل بمحاولة (كونور) انقاذ امه

ومنع سقوطها في الهاوية، تمثلت هذه المحاولات باماني (كونور) التي ترجو انقاذ الام والتخلص من المرض اللعين، الا ان القيمة التنبؤية للحلم لم تترك أي مجال من سقوط الأم في الهاوية وفراقها عنه الى الابد. ولصوت الرياح في تطاير اوراق الاشجار واقتلاع اغصان الشجر وتهدم الكنيسة وسقوطها (الرياح دلالة على انها تقلع الاشياء من جذورها) . وقد تميز صدى اجراس الكنائس باللحن الحزين في المشهد الحلمي دلالة على: أولاً: الحزن المترقب. ثانياً: يعني ان الشخص أينما ضرب الأرض سواء يميناً أو شمالاً فانه حتما سيواجه الرب وسيقف بين يديه. ثالثاً: تذكير الشخص بوجود الله. ان قرع الجرس ليس بغرض النداء فحسب بل يعني مواجهة الرب, وهذا يعني المواجهة الحتمية للموت. وحمل الصمت قيمة تنبؤية بالموت الفعلي ضمن جدليات متفاعلة بين الموت والحياة.

المؤشر الثاني: تكشف احلام الكوابيس عن بنية نفسية ترتبط بطريقة غير مباشرة بالاحداث في سياق البناء الصوري للفيلم .

يمثل حلم الكابوس في الفيلم عصب القصة السينمائية، فهو الرفيق الدائم لشخصية البطل (كونور)، وهو المتنفس الذي يكشف عما يجيش في اعماقه، كاشفاً عن خصوصية البيئة الحلمية وارتباطها بالاحداث المسرودة نفسيا داخل الفيلم ، تلك الكوابيس التي سردت صورياً كالاتي: أولاً: بشكل تجسيد حقيقي للاحداث والافعال والشخصيات السينمائية، ثانياً: بشكل تجسيد لقصص عن طريق الرسوم المتحركة، وهذه الاحلام في مجملها شكلت علامة اساسية في فهم الأحداث الفيلمية ومعاناة (كونور) في المواجهة وهو يشعر بقرب فقدانه لامه الحبيبة. ان صانع العمل وظف بعض هذه الاحلام لتكون على علاقة غير مباشرة في الاحداث الفيلمية الا انها مهمة في فهم المغزى العام من الاحلام بشكل خاص، وقصة الفيلم بشكل عام؛ لان طبيعة بناء الاحلام لا بد من ان تقود الى انتاج مجموعة من المعاني والافكار والدلالات الصورية التي تمكن من عملية فهم اكبر للشخصيات السينمائية أو البيئة أو حتى الثيمة الاساسية التي ينهض عليها الفيلم السينمائي. فالمشاعر والافكار المكبوتة لـ(كونور) نتيجة مرض والدته والموت المحتم عبرت عن نفسها خلال النوم وظهرت في شكل احلام اي استبعدت من حيز الوعي والشعور لتاخذ الافصاح عن نفسها في الاحلام، وهذا ما أشار اليه طروحات (فرويد)، اذ انه لاينظر الى المحتوى الظاهري للحلم الا من حيث معبر عن المحتوى الباطني الذي هو اصل الافكار المكبوتة والرغبات والتي تظهر على شكل حلم متخذ منها رموزا واستعارات والتي تدل على الحالة الانفعالية والشعورية الداخلية لشخصية (كونور) والمرتبطة بشكل غير مباشر باحداث الفيلم . والتي تجسدت (الاحلام) على شكل قصص.

قصة (اغتيال الملكة)يسردها الوحش بمعادل صوري من افلام الرسوم المتحركة في الدقيقة 24:33 ان طبيعة هذا الكابوس قد أرتبطت بشكل غير مباشر بالأحداث ولا سيما الدخول في تجربة الاسى مع (كونور) ونقل مشاعر جياشة له في صور تمزج الخيال والواقع والحقيقة ببراعة، يصب ذلك في مقاطع رسوم متحركة فنية يقطع اليها صانع العمل بطريقة سلسة لنرى قصة التي أرتبطت بتعقيد شخصية طفل يمر في هكذا ظروف وكيف انه في اكثر اللحظات ظلمة في حياته وقد احتاج الى وحش يروي له قصة تتخذ من معاناة طفل مع امه في المراحل الأخيرة من مرضها، تجربة قاسية مثل ما سيمر به بطل الفيلم من مرض والدته بمرض السرطان في مراحله الأخيرة، فاحداث القصة أرتبطت بشكل غير مباشر مع احداث والدته

المريضة بشدة في اثناء علاجاتها الكيميائية في المشفى ومع تدهور حالة والدة (كونور) يبدأ الوحش في سرد قصته بمعادل رسومي يقدم معالجة جدية لطفل ليعالج الأزمة النفسية التي يواجهها في نقطتين:الأولى: ان موت شخص عزيز يحدث في الحياة ويجب مواجهته وتقبله: وهذا ينسجم وطروحات (فرويد) في كون الحلم يرتبط بالرغبات الدفينة والمكبوتة، فالاحلام تحاول ازاحة الستار عن اماني شخصية الحالم، في تقبل ما يجري لانه خارج ارادته، وهنا يمثل الحلم تنفيس عن المكبوت الذي عاشه (كونور) تجاه والدته التي لا يملك غيرها، وموتها تعني نهايته وابتعادها عنه نفسيا وجسديا. الثانية: أحياناً يجب ان تتخذ قرارات حتى لو كانت تخالف معتقداتنا او قيمنا، وكان هناك جديد في الموضوع، الذي اقتبس جملة من مشاهد الوحش بالفيلم كان يقول بها: "كيف يمكن للملك ان يكون قاتلاً ومجرماً ويحبه شعبه؟ المالك تحصل على الامير الذي يستحقونه على اي حال ". والتي تكمن في رغبة (كونور) في تخلص والدته من المعاناة، ولكن في الوقت نفسه فهو لا يريد الموت لوالدته. وهذا ما انعكس في الحلم، ان (كونور) في حقيقة الامر كان يريد الموت لوالدته، ولكنه بالوقت نفسه كان يرفض ذلك الأمر، انه يريد موتها من أجل انقاذها من عذاب المرض والالام التي تعيشها، وهذه الامنية كانت دفنية لا يستطيع مواجهتها في حالات الوعي، وهو ما شكل كبت بحسب طروحات(فرويد) لبناء الاحلام نفسياً.

قصة (العطار وموت ابنتا الكاهن) يسردها الوحش بمعادل صوري في الدقيقة 46:11 ، ان طبيعة هذا الكابوس ارتبطت بشكل غير مباشر بالاحداث ولا سيما الأحداث التي تجري على شخصية (كونور) وامه المريضة، فعملية الشفاء، لا يمكن فقط بالعلاجات والادوية، وأنما هي رغبة ذاتية، ايمان يمكن ان ينبثق في داخل شخصية المريض والاشخاص من حوله لأجل ان يكتب النجاح للعلاج والتخلص من المرض، وربما هي النصيحة الاكثر اهمية التي وجهها الوحش الى (كونور)؛ لأنه كان فاقد الايمان، منهاراً كما هو حال القسيس في القصة. هذا ينسجم وطبيعة الطروحات في علم التحليل النفسي، فمكونات الشخصية ، هي في صراع دائم ما بين الايمان والشكل الظاهر ويأتي الحلم من أجل اظهار المكبوتات النفسية، فمن يتظاهر في الأيمان قد لا يؤمن به بشكل حقيقي، وانما يتظاهر به، وهذا ما حصل للقس، انه يتظاهر بالايمان ولو كان يمتلكه لما ماتت أبنتيه، وهنا تبرز قيم التحليل النفسي في اظهار مكامن اللاشعور وجعلها بنية يؤمن بها الشخص من اجل التوصل الى ابراز الايمان الحقيقي. وانعكست هذة الحقيقة على شخصية (كونور) بعدم ايمانه بالحقيقة وعدم قدرته بمواجهه موت والدته مستقبلا بسبب مرضها وهذا الذي جعل من الاحلام في اظهار مكبوتاته .

نقل صانع العمل هذه الثيمة للتعايش مع (كونور) باسلوبه في رسم المشاهد والأحداث بسلاسة غريبة وايضاً الشخصيات الحية بالحكاية. ندرك ان وجود حقيقة مكبوتة في نفس (كونور) تحتاج الى اخراجها علناً ومواجهتها (موت الام)، هنا ربط الحلم باحداث الفيلم وبشكل غير مباشر، مرض الام وهي على وشك الموت وبظهور الوحش لمساعدة كونور في مواجهة الواقع (الموت). وبذلك يعترف (كونور) بكل ما يحاول اخفاءه من غضبه الداخلي وان يصرح بحقيقه مشاعره لأول مرة من معاناة أمه مع المرض.

ان الحلم على وفق طروحات التحليل النفسي يعكس ما يريده الانسان او ما يخافه أو المكبوتات فتظهر عن طريق الحلم حيث يضعف الوعي ، وهو ما جعل من الاشتغال النفسي والجمالي للحلم تنسجم

وطروحات علم النفس في مواجهة وتفريغ المكنونات الداخلية من أجل عيش حياة نفسية صحية، فاعماق كونور كان يريد موت الام، ولكن لا يستطيع الافصاح . وجاء الحلم ليعكس رغبة (كونور) موت والدته وفي الوقت نفسه تخليص والدته من الالام المرض.

المؤشر الثالث: تعتمد احلام الكوابيس على توظيف الشخصيات بسمات شكلية مختلفة ما بين الشخصيات المالوفة وغير مالوفة وبقدرات خارقة للتعبير عن الصورة الحلمية في الفيلم.

اعتمد احلام الكوابيس في فيلم (نداء الوحش) على الشخصيات غير المألوفة عن طريق تصنيعها على اساس برامجيات الحاسوب، وعمل الموكيت الخاص بالأجزاء الظاهرة مع أداء الشخصيات الأخرى المالوفة ومنها شخصية (كونور) ووالدته فضلاً عن شخصيات الرسوم المتحركة، وقد تمكن صاحب العمل من صناعة شخصية الوحش بطريقة متفردة؛ لأنها تعتمد على شجرة الطقسوس في تشكلها، من الجذور والاغصان وكذلك الجذع لتتحول الى وحش عملاق قديم قدم الشجرة نفسها، في الدقيقة 6:33 يتكون وحش على شكل شجرة تكوينها الداخلي جمر احمر اللون، تتحرك جذوع وسيقان لتتجه كتلة نحو الاعلى وتكون التغييرات حتى يتخذ وجه الوحش ذو عينين حمراوين، وهذا الوحش الشجرة، أشبه بتلبية نداء (كونور) للوحش الذي صنعه في حلمه، لذا مثل الوحش تعبيراً غير مباشر عن مشاعر (كونور) الغاضبة، فكانت خيالاته عبارة عن اغصان من شجرة عتيقة وكأنها ايعاز لاخراج غضبه تجاه ما يحدث. وقد كانت لبرامجيات الحاسوب دور حاسم في بناء هذه الشخصية وجعلها مشاركة في الأحداث الفيلمية، كما اسهمت البرامجيات الرقمية في صناعة البيئة الافتراضية التي تتحرك وسطها شخصية الوحش بطريقة فاعلة اقرب ما تكون الى الحقيقة. ان برامجيات الحاسوب كانت حاسمة في بناء هذه البيئة الافتراضية بشكل مؤثر ودقيق حتى يصبح الفعل الدرامي اكثر تأثيراً حينما تبدأ الاشياء بالانزياح وكانها وتسقط في الفجوة العملاقة. اعتمد احلام الكوابيس في فيلم (نداء الوحش) على بناء شخصية رقمية تمثلت في شخصية الوحش – الشجرة، محتواه الداخلي من الجمر الأحمر، وهذه الشخصية غير المالوفة كانت محور الاحداث بالمشاركة مع الشخصية المالوفة (كونور) ، ان صانع العمل قد وفق في تصميم شخصية الرقمية ترتبط بالطبيعة والبيئة الا انها تمتلك قدرات خارقة، تدخل عالم الواقع وتعبث به الا انها داخل عالم الخيال الجارف، وهذا ما نجح به صانع العمل في اعتماد العديد من المشاهد على شخصية الوحش الشجرة في انجاز الافعال او ايصال الافكار والثيمة التي يريد الفيلم ايصالها.

شكل الوحش حمل ملامح انسانية على الرغم من كونه جسد شخصية وحش اسطوري أو شخصية صنعها الخيال غير المألوف أو غير المنضبط لتشارك في الأحداث وكأنها احدى الشخصيات الانسانية التي تتحرك بمرونة وهي تؤدي وتعبر عن المشاعر والانفعالات والعواطف الانسانية.

النتائج:

1. يمثل حلم الكابوس بنية تحذيرية تتعلق برؤية تفسيرية مستقبلية للاحداث في الفيلم السينمائي.
2. تكشف البنية الحلمية عن علاقات غير مباشرة باحداث القصة.
3. تمتلك شخصيات احلام الكوابيس صفات أنسانية وقدرات خارقة تجمع بين المالوف وغير المالوف.

الاستنتاجات

1. الكائنات الافتراضية والشخصيات الرقمية حضور فاعل في بنائية احلام الكوابيس.
2. يكشف حلم الكابوس عن طبيعه أفكار الشخصية أو ما تغمره في اعماقها اللاواعية .
3. يعمل الحلم داخل فضاء الصورة على أيجاد تكوينات فاعلة تكشف عن أفكار ومعلومات ترتبط بالقصة الا انها تحيل على ماهو خارج القصة في الفيلم السينمائي .
4. تعمل البنية الحلمية على ايجاد تداخل ما بين الواقع والخيال .

References:

1. Abdel Hamid, S. (2009). *Imagination from the Cave to Virtual Reality.* Kuwait: The World of Knowledge.
2. Ahmed, M. (2021). *The Structural Features of the Psychopathic Personality in the Cinematographic Discourse.* Academic Journal, Issue, 19.
3. Al-Dulaimi, S. (1971). *The World of Dreams, Interpretation of Symbols and Signs.* Beirut: International Book House.
4. al-Gharb Musa, M. (B.T). *Facts and Oddities.* Lebanon: Dar Ibn Zaydoun.
5. Al-Modarres, B. (2019). *The synergy of modern technology and artistic aesthetics in film and television achievement.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Academy Journal, Issue 93.
6. Aziz, R. (2018). *The mechanisms of employing the digitized character in the structure of science fiction films.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Academy Journal, Issue 88.
7. Freud-, S. (2002). *Dreams.* (M. Ghalib, Trans.) Lebanon: Al-Hilal Library.
8. Freud, S. (2004). *Interpretation of Dreams.* (M. Safwan, Trans.) Egypt: Dar Al Maaref.
9. Kamal, A. (1989). *The Closed Doors of the Mind, Bab al-Num wa Bab al-Alam.* Lebanon: Dar al-Jeel.
10. Mahmoud, M. (B.T). *Dreams.* Egypt: Arab Library, Dar Al Maaref.
11. Mustafa, A. (2018). *Philosophy of the dream of foresight in the American film.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Academy Journal, Issue 90.
12. Nicholls, P. (1993). *Fictional Cinema.* (M. Mahfouz, Trans.) Cairo: Egyptian General Book Organization.
13. S, Freud. (1976). *Interpretation Des Reves.* Paris: Des Reves.
14. Salman, A. (2021). *The Role of Psychological Contents in Building a Narrative Film.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Academy Journal, Issue 102.
15. Solomon, S. (1995). *Types of American Film.* (M. Mahfouz, Trans.) Cairo: Egyptian General Book Organization.
16. Zayour, A. (1980). *Doctrines of Psychology.* Dar Al-Andalus for Publishing and Printing: Beirut.

ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229 مجلة الأكاديمي-العدد 104-السنة 2022

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts104/205-220

The psychology of nightmares (horror) in the cinematic movie

Maha Faisal Ahmed[1]

Al-Academy Journal …….…… Issue 104 - year 2022

Date of receipt: 8/5/2022…...Date of acceptance: 1/6/2022…....Date of publication: 15/6/2022

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstract:

Psychology is one of the sciences that consciously overlap in terms of mutual influence with art forms in general and cinematic arts in particular. The psychological effect can be extrapolated into the visual image through the characters and their actions, especially the adoption of psychoanalytic ideas and proposals that came by (Freud), The cinema benefited from the concepts of psychology and participated in the process of creativity and the manufacture of events or the actions of characters, such as the concepts of consciousness and subconsciousness to express the psychological dimension of the film events, these data can be counted on the level of nightmares in the cinematic movies.

The methodological framework included the research problem, which is determined by the following question: What is the psychology of nightmares (horror) in the cinematic movie? And then the researcher stated the value of the research, as well as the aims and limits of the research. The theoretical framework included two sections, the first section: the psychology of the dream. As for the second section: the nightmares (horror) in the cinematic movie, and the researcher came up with the indicators of the theoretical framework. As for the research procedures, it includes the research methodology, the research tool, the research community, the unit of analysis and the research sample. Finally, the analysis of the intended sample represented by the movie (The Call of the Beast), and the researcher came out with a set of results from the analysis of the research sample and conclusions.

Key words: the dream, psychology, nightmares, cinematic movie.

[1] College of Dentistry / University of Baghdad, mahaalias2020@gmail.com .

Conclusions:

1- Virtual objects and digital characters are an active presence in the construction of nightmares dreams.

2- A nightmare dream reveals the nature of the personality's thoughts or what it immerses in its unconscious depths.

3- The dream works within the space of the image to find effective formations that reveal ideas and information related to the story, but it refers to what is outside the story in the cinematic film.

4- The dream structure creates an overlap between reality and imagination.