Al-Academy Journal
Issue 111
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
Crossref DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1068

Artistic treatment of animation scenes in feature films

Anwar Abd Shati [a1]

[a] *Institute of Fine Arts Baghdad/ Al-Rusafa*

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 31 August 2022
Received in revised form 4 September 2022
Accepted 3 August 2023
Published 15 March 2024

Keywords:
Processing
Animation
Scene
Cinematic

A B S T R A C T

The research deals with how to treat animation scenes within realistic events and places, in addition to the fact that this film is a narrative film and the events do not contain any kind of imagination or fantasy. The introduction of animated scenes into this type of film is due to the presence of a number of requirements within the story that must be manufactured. In the form of an animation, for example, imagining an animal and controlling its actions and reactions within the feature film or a specific accessory. Hence, the creator of the work must find artistic treatments within the work, as the researcher began with the research problem that ended with the following question: (How to achieve artistic treatment of the animated scenes in the film novelist?), then (the importance of the research, the goal of the research, the limits of the research, defining the terminology) and then the theoretical framework, which contained two sections, the first was(How to achieve the artistic treatment of animation scenes in a feature film?) Then (the importance of the research, the goal of the research, the limits of the research, defining the terminology) and then the theoretical framework, which contained two sections, the first was (artistic treatments of the elements of film expression), which dealt with the most important expressive elements In the film and its aesthetic, semantic and dramatic functions, and then the second section was (Animation... the concept and operation). The researcher deals with the concept of animation and the methods of operation within the film work, reinforced by a number of sources and references. The researcher concluded the theoretical framework with a number of indicators. And then the research procedures, which included: (Research method, research population, research sample, research tool). Then the researcher analyzed the selected sample of the foreign film: The Call of the Wild. Year of production: 2020.

[1]*Corresponding author.*
E-mail address: anwra.alshareefy77@gmail.com
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1068
Anwar Abd Shati : Artistic treatment of animation scenes in feature films.
Al-Academy Journal - Issue 111 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

المعالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي

م.د. انور عبد شاطي[1]

الملخص:

يتناول البحث كيفية المعالجة لمشاهد الرسوم المتحركة في داخل احداث واماكن واقعية, فضلاً عن ان هذا الفيلم هو فيلم روائي والاحداث لا يوجد فيها نوع من الخيال او الفنتازيا, فأن ادخال المشاهد الرسوم المتحركة داخل هذا النوع من الفيلم بسبب وجود عدد من المتطلبات داخل القصة يجب تصنيعها بشكل سوم متحركة على سبيل المثال اخال حيوان والتحكم بأفعاله وردود افعاله داخل الفيلم الروائي او اكسسوار معين ومن هنا يجب على صانع العمل ايجاد معالجات فنية داخل العمل, اذ ابتدأ الباحث بمشكلة البحث التي انتهت بالتساؤل الاتي: (كيفيات تحقق المعالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي؟) ومن ثم (اهمية البحث, هدف البحث, حدود البحث, تحديد المصطلحات) ومن ثم الاطار النظري والذي احتوى على مبحثين فكان الاول (المعالجات الفنية لعناصر التعبير الفيلمي) والذي تناول اهم العناصر التعبيرية في الفيلم ووظائفها الجمالية والدلالية والدرامية, ومن ثم المبحث الثاني فكان (الرسوم المتحركة... المفهوم والاشتغال) يتناول الباحث مفهوم الرسوم المتحركة وكيفيات الاشتغال داخل العمل الفيلمي, عززاً بعدد من المصادر والمراجع وختم الباحث الاطار النظري بعدد من المؤشرات. ومن ثم اجراءات البحث والتي احتوت على (منهج البحث, مجتمع البحث, عينة البحث, اداة البحث). ومن ثم قام الباحث بتحليل العينة المختارة الفيلم الاجنبي: The Call of the wild (نداء البرية). سنة الانتاج: 2020. وقت توصل الباحث بعد تحليل العينة الى النتائج الاتية:

1. تمتلك مشاهد الرسوم المتحركة على المشاركة في عرض الاحداث الفلمية بشكل مقنع يقترب بصورة كبيرة من المشاهد الدرامية في الفيلم السينمائي.
2. توظيف مشاهد الرسوم المتحركة لتجسيد بعض الافعال الخارقة على مستوى افعال الشخصيات او المؤثرات الصورية على مستوى البيئة المكانية.
3. تعمل مشاهد الرسوم المتحركة على تجسيد الشخصيات الحيوانية بغض النظر عن سماتها الشكلية داخل بنية الفيلم السينمائي.
4. يمكن توظيف مشاهد الرسوم المتحركة لتجسيد وتخليق البيئة ببتكون مشاركة في الاحداث الفلمية، سواء من حيث الحركة او التحدث او المشاركة في الافعال الدرامية.
5. تتداخل مشاهد الرسوم المتحركة مع المشاهد الحقيقية لإنجاز الافعال الدرامية بصورة تصعب التعرف على التقنيات الرقمية التي صنعت هذه المشاهد في تقنية البيئة الافتراضية.
6. تظهر الشخصيات المصنعة رقميا داخل مشاهد الرسوم المتحركة بغض النظر عن كونها حيوانية او انسانية او مسوخ وهي تعبر عن المشاهد وتقوم بالأفعال، وهذا ما يعمق من دلالة التجسيد الدرامي للأحداث الفلمية.

[1] معهد الفنون الجميلة بغداد/ الرصافة.

7. ان انسجام والاندماج بين المشهد الرسوم المتحركة والبيئة له دور في الترابط ما بين الحقيقة والافتراض داخل فضاء الصورة السينمائية.
8. قدرة المشاهد الرسوم المتحركة تجسيد جميع انواع الشخصيات الحيه والغير حيه داخل الفضاء الفيلمي.

ومن ثم الاستنتاجات, التوصيات, المقترحات) وختم الباحث البحث بالمصادر و ملخص اللغة الانكليزية.

الكلمات المفتاحية: المعالجة، الرسوم المتحركة، المشهد، السينمائي.

الفصل الاول الإطار المنهجي.

اولاً مشكلة البحث:

بعد التطور الهائل الذي شهدته الافلام السينمائية من امكانيات في مجال صناعة الصورة السينمائية والمعالجات الفنية, وجميع التكوينات التي تساعد وتساهم في ابراز الاحداث السينمائية, من (ديكور, ومناظر, اكسسوارات, مؤثرات صورية, ازياء, وتصنيع شخصيات خيالية....الخ) من عناصر لغة الوسيط السينمائي وعناصر البناء الدرامي, من خلال البرامج الاحترافية التي لها القدرة على تصنيع العالم الفيلمي, واستخدام المعالجات الفني في شتى انواع الافلام السينمائية, التي تحمل في طياتها نوع من الا واقعية, وهذا يتطلب جهد واضح ومختلف في استخدام المعالجات الفنية, من خلال استخدام البرامج الاحترافية الرقمية ام في استخدام مشاهد مضافة الى المشاهد السينمائية للرسوم المتحركة داخل المنجز, وهي تؤدي دوراً في غاية الاهمية, وان هذا النوع من الافلام يختلف من الناحية التقنية عن الاعمال السينمائية الاخرى, فهو صنف مستقل عن باقي الانواع الفيلمية, وذلك لخصوصيته في التعامل مع باقي عناصر لغة الوسيط السينمائي في استخدام (التصوير, المونتاج, اللون والاضاءة..الخ) او حتى عناصر البناء الدرامي فمثلاً استخدام شخصية مصنعة داخل الحاسوب الآلي وايضاً الديكورات الإكسسوارات), ولكن هناك انواع من الافلام يتطلب ادخال ومزج ما بين هذا الجنس من الافلام مع المنجز لإظهار دلالات جمالية وتعبيرية داخل العمل ككل. مما تقدم أوجز الباحث مشكلة البحث بالتساؤل الاتي:

(كيفيات تحقق المعالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي؟)

ثانياً اهمية البحث:

يهدف البحث في التعرض على المعالجات الفنية لمشهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي, مما للرسوم المتحركة اهمية في صناعة الفيلم السينمائي.

ثالثاً هدف البحث:

يهدف البحث في الكشف عن المعالجات الفنية لمشهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي

رابعاً حدود البحث:

1.**الحد الموضوعي.** الافلام السينمائية التي تم استخدام الرسوم المتحركة في الفيلم السينمائي.

2.الحد المكاني. السينما الامريكية.

3.الحد الزماني. (2016-2019).

خامساً. تحديد المصطلحات:

الرسوم المتحركة:

"يقدم صورة مسبقة لعوالم لم تزل في خيال المصمم وكذلك يقدم صورا لاشكال لم تزل هي الاخرى في خيال المصمم ويبدو ذلك واقعيا بمقدار ما تجيزه مهارة المستخدم لهذا البرنامج" (Lammers, 1996, p. p9).

التعريف الاجرائي:

وهي البيئة المصنعة داخل الحاسوب الآلي، وتكون على نوعين اما ان تكون , 2D او تكون على شكل هيئات 3D. اما الشخصيات المصنعة فتكون على نوعين، الاول تكون الشخصية مصنعة بالكامل داخل الحاسب الآلي، ويتم التحكم بأفعالها و ردود افعالها من خلال المكتبة الخاصة داخل الحاسب الآلي، اما النوع الثاني, فهي شخصية مصنعة داخل الحاسب الآلي, ولكن يتم التحكم بالأفعال وردود الافعال من خلال المؤدي (الممثل), ومن ثم يتم ربط بين الافعال والشخصية المصنعة لتكون متجانسة في الشكل والافعال.

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الاول:

المعالجات الفنية لعناصر التعبير الفيلمي

تعد المعالجات الفنية التي تنهض عليها عملية صناعة الصورة من الاولويات التي يعتمدها المخرج في ايجاد المعادلات الفكرية وكيفية تنظيمه وترتيبه لعناصر اللغة الفنية لايجاد وسائل تعبيرية مناسبة وطبيعة الموضوع المعالج صورياً، لذا فان مهمة المخرج الاساسية هو العمل على بناء تصميم بصري مناسب يحتوي على جملة من الاشتغالات البلاغية والدرامية والجمالية، وهذا ما يجعل كل فيلم سينمائي متميز حسب طبيعة المعالجات الفنية التي ينهض عليها، خصوصاً، "المعالجات السينمائية تسعى الى التكثيف والتركيز أحيانا، والمط والتكرار أحيانا اخرى، مما يعني غلبة أفعال وأحداث معينة على أفعال وأحداث أخرى من حيث التجسيد والتجريد" (Ibrahim, 2005, p. 27). وعليه فان الصورة هي في حقيقتها جملة من الاشتغالات التقنية التي تتعاضد وسطها عناصر اللغة السينمائية، فتكون المعلومة الصورية مرافقة للفكرة الصورية ايضا، فالصورة السينمائية لغة ايقونية متكاملة الاركان يستطيع المخرج من خلالها التعبير عن اشد الافكار تعقيداً وتركيباً، بل ان السرد الصوري يسعى "لايجاد مناطق بكر يهيمن فيها التعبير لانتاج صور جديدة غير مألوفة سابقاً، تمثل انعكاساً لمجمل الافكار والهواجس التي تعتمر في داخل الفنان" (Ibrahim, 2005, p. 70), لذا فان طبيعة التعامل مع المعالجة الفنية للفيلم السينمائي تسعى الى ايجاد الحلول الاخراجية والتصاميم البصرية والتشكيلي الحركي فضلا عن طبيعة تطور مفهوم (الدراماتورج) في القصة السينمائية، وهنا يرى الباحث ان المعالجة لا تقتصر على الجانب التقنية في توظيف عناصر اللغة السينمائية وانما ترتبط ايضا في دراسة وتطوير القصة وافعالها الدرامية وكيفية تطور الاحداث فيها وصولا الى النهاية.

وهذا ما يجعل المعالجة الاخراجية ضمن الاطر الاساسية للرؤية الاخراجية، وهي الاطار الفلسفي للاشتغال الصوري والتعبير الفكري عن تصورات المخرج ومواقفه في طبيعة صياغة الصورة، لذا "فإن رؤية السينما باعتبارها تشبه الفكر تفتح الباب أمام دروب جديدة مثيرة للاهتمام" (Frampton, 2009, p. 33), وبتعدد

الاطر الفكرية والتصورات الايديولوجية، تتعدد المعالجات الاخراجية، وان تعدد هذه المعالجات يعتمد على طبيعة التنظير السينمائي الذي يعتمده المخرج، او التوظيف المكاني والزماني في بناء الصورة او حتى الاطر السياسية والاعتقادية، فانها تكون حاضرة في تصميم الصورة وطريقة بناءها ومعالجة افعال الشخصيات فيها، لذا فان "هناك معالجات إخراجية تعتمد المباشرة في صياغة الأحداث وعملية تمثلها ماديا داخل الإطار، وفي مكان أخر نعثر على معالجات أخراجية تعتمد البلاغة الصورية في التعبير عن الأحداث الفلمية، من خلال أبراز الاستعارة او التورية وكذلك الرمز" (Ibrahim, 2012, p. 104)، وفي كلتا الحالتين تكون الصورة هي الوسيلة الاولى في التعبير عن المعلومات والافكار، لان خصوصية المعالجة الفنية تفترض وضع التوظيف المناسب للعنصر اللغوي في المكان المناسب بدون مبالغة او تقتير، فبأمكان المخرج "زيادة اهمية الموضوع. او الرغبة في التعبير عن الرهبة او التسلط والقوة واثارة الخوف ومشاعر الاحترام ولزيادة الوقع الدرامي" (abo shadi, 2006, p. 67)، لذا فان المخرج ملزم في التعامل مع هذه العناصر بكيفية معينة، سواء على مستوى التصوير او المونتاج، او حتى التقاليد الكلاسيكية في انتاجية الفيلم وما نتج عنه من تطور في ظهور السينما الرقمية التي اصبحت متغير ومطور ومحسن في صناعة الصورة وتنفيذ فاعل للمعالجة الفنية التي يريدها المخرج.

وتظهر دلالة التعبير داخل فضاء الصورة من خلال التوظيف لما هو متسق او غير متسق، فنرى ان الصورة تحمل القيم العلمية بشكل مباشر، وتكون امينة في التعامل مع القصص الاجتماعية والصورة الواقعية عن الحياة او الضغط الذي يتعرض له الانسان، ولكنها تجسد الاحلام والصور السريالية، وتسعى الى بناء تجسيدي للاسطورة، "أن غنى التعبير في الفلم السينمائي، جاء نتيجة تنوع الأدوات التعبيرية الموظفة في بنيته، ومن بين الكم الهائل من الأدوات الفنية المهمة، تظهر وسائل الربط والانتقال البصري، بصفة مميزة، فهي أدوات تعبيرية تخص الموضوع الفلمي ووحدة تشكله واتساقه بشكل عام" (Ibrahim, 2012, p. 112) ، ولذا فليس هناك حدود او عدد للمعالجات الفنية لاننا في كل فيلم سينمائي نكتشف طبيعة المعالجة الاخراجية، لان القدرة على جعل الصورة تتكلم هي المهمة الاساس للمعالجة الفنية فقد نعثر وسط صورة واقعية تكوين خيالية، او العكس صحيح ايضا، لان الاشتغال الجمالي للصورة يفترض بها ان تكون مقنعة ومؤثرة، وهذا ما يشكل الوعي في الصورة السينمائية، وبث الافكار فتكون الصورة السينمائية وعلى وفق طروحات (منستر بيرج)، ان السينما دنيا العقل، فبالعقل تعيش وبالعقل تستمر، والعقل السينمائي الذي ينتج الصورة يظهر في مستويين، او مظهرين، هما: "الكائن السينمائي الذي يخلق العالم السينمائي الاساسي لأشخاص وأشياء يمكن التعرف عليهم, والكائن السينمائي الذي يصمم العالم السينمائي ويعيد تشكيله" (Frampton, 2009, p. 122).

وعليه فان دراسة المعالجة الفنية داخل الفيلم السينمائي يفترض تفكيك الصورة البحث عن مكوناتها وطبيعة العلاقات التي اوجدها المخرج بين هذه المكونات، ليظهر الشكل النهاية او السمة المهيمنة، ويرى الباحث ان المعالجة الفنية هي المسؤولة بشكل مباشر عن ظهور الانواع الفلمية، بالاضافة القصة السينمائية، لان النوع الفلمي يظهر على مجموعة من السمات الشكلية الخارجية، التي تمثل علامة فارقة ومميزة، فنرى نوع اي فيلم بشكل مباشر من سماته الخارجية. وهو ما يعني التعرف على الرؤية الفلسفية

والاخراجية من خلال طبيعة التعامل مع بنائية الصورة المرئية، "ان فهم الرؤية الاخراجية لمخرج ما تكشف لنا عن السمة الأسلوبية، التي ينتهجها، في عملية توظيفه لعناصر اللغة السينمائية" (Ibrahim, 2012, p. 104).

لذا فان التعامل مع المعالجة الفنية لابد ان تنهض على كيفيات توظيف عناصر اللغة السينمائية بما يؤدي الى النتاج المعنى واتمام السرد الصوري وايصال احداث القصة الى المتفرج، فعلى سبيل التصوير يجب ان يكون هناك اشتغال جمالي درامي تجاه تصميم اللقطة نفسها، ان لغة الوسيط التعبيري السينمائي يعتمد في الاساس على اللقطة والدور المبدع لآلة التصوير وربط اللقطات والمونتاج ... الخ . " كل صورة تمر على الشاشة هي علامة أي أنها ذات دلالة وحاملة للمعلومات " (Lothman, 1989, p. 47), فتكون عملية تصميم اللقطات ينهض على تحديد حجوم اللقطات او زوايا التصوير وكذلك التركيز على اختيار متسق لحركة الة التصوير مع الحدث المصور، سواء أكان ساكن ثابت او متحرك، او يمكن ان "يتم التصوير من وجهة نظر متفرج مثالي, مع تحاشي اختيار الزوايا على اساس الانطباعات الشخصية أو التعبير عن وجهات نظر شخصية. وبالتالي فانه لا يتم ادخال المتفرج داخل المنظر, فهو يرى الاحداث من الخارج فقط" (Charles , 1976, p. 166). بالاعتماد على ان طبيعة البناء السياقي لمجموعة اللقطات قد تؤدي الى انتاج شريط فلمي متكامل.

اضافة الى التصوير فان المخرج يكون مهتم بشكل مباشر بطبيعة اداء الشخصيات وكيفية تعاملها مع الاحداث الفلمية، وهذا ما يتطلب من المخرج التدخل في مواقف كثيرة من اجل تصحيح او اضافة بعض التفاصيل على اداء الشخصية من حيث الحركة او الايماءة، لان المعالجة الفنية تنهض على هذه التفاصيل الدقيقة، اذ "ينبغي ان تتوفر فيهم قدرة التعبير بطريقة مقنعة من خلال الصورة او الحركات الجسم او الايماءات او تعبيرات الوجه بحيث تبدو الخصائص صادقة امينة للشخصيات المصورة وللموقف الذي تجد الشخصيات نفسها فيه" (joseph, 1995, p. 170).

اضافة الى اداء الشخصيات الحركي هناك ايضا تفاصيل تتعلق بالشخصية والمعالجة الفنية لها وسط البناء الصوري، وهذا ما تكشف عنه الازياء من حيث الفصال او الالوان او حتى الخامة، الازياء لها دور مهم في اظهار المعالجة الفنية والاخراجية، لان للزي وظائف عديدة داخل فضاء الصورة منها ما مرتبط بالشخصية منها ما مرتبط بالمكان الزمان.

في حين تكون للاكسسوارات وظائف جمالية ودرامية وفكرية وهذه الوظائف يمكن رؤيتها داخل المكان السينمائية، او تلك الاكسسوارات التي تحملها الشخصيات السينمائية، لان الاكسسوار علامة مكثفة الا انها تحم الكثير من المعلومات والافكار، فضلا عن كونه بينة مجازية وايجازية تمنح المتلقي معلومات ما هو خارج الاطار في الصورة السينمائية.

ان طبيعة التعامل مع المكان السينمائي ينطلق من حقيقة انه البنية الحاضنة لكل مكونات الصورة السينمائية، مثل الديكور او الشخصيات وافعالها، اوحتى الاصوات، فكل ما موجود داخل فضاء الصورة يكشف عن تفاصيل وخصوصية المكان وطبيعة ديكوارته سيما ان لهذه العناصر علاقات بنائية تؤثر وتتأثر ببعضها البعض، فحجوم اللقطات على سبيل المثال يمكن اتحجب جزء من المكان عن قصد، او تعرض

التفاصيل الدقيقة، خصوصا في السعة الكبيرة لتنوع حجوم اللقطات وتفردها بمجموعة من التكوينات الحركية مع كل لقطة، وهذا ما يمثل احد اساليب "التعبير, وهو قاعدة التجميع بين العناصر المتفرقة (اللقطات) يختص بها الفن السينمائي وحده, وله أهمية كبيرة وضرورة ملحة, وذلك بسبب الخصائص المادية والمعنوية, التي يتميز بها العرض السينمائي ذاته" (Joseph and Harry Feldman,, 1996, p. 38). سواء من حيث الزاوية او نوعية العدسة او الحركة، وهذا ما ينطبق ايضا على الاضاءة وما تحمله اساليب الاضاءة او مفايتح الاضاءة* وتاثيره على "شكل الديكور وطابعه في ضوء لا يتيح لنا أن نرى وجود الأشياء في المكان الفلمي فقط، بل أيضا كيفية تشكيلها واتجاهات استداراتها والمسافات الفاصلة بينها والتلاعب بين النور والظل هام وحاسم في التعبير عن خصائص الاشياء وعلاقاتها تلك" (caspiar, 1989, p. 45), لذا فان طبيعة المعالجة الفنية لعناصر لغة الوسيط يجب ان تقود الى هيمنة جملة من الافكار والمعلومات بشكل مباشر، وهيمنة جملة من الافكار القصدية التي يريد المخرج اثارتها، فالصورة سلاح ايديولوجي مثلما هي وسيلة فنية تواصلية.

الا ان طبيعة اللقطات او المكان السينمائي المكيف لعرض القصة الفلمية لا يمكن ان يكون هو الفيصل النهائي في تحقيق السرد الصوري، فلابد من انجاز سرد القصة صوريا عن طريق المونتاج وما يمتلكه من تقنيات او نظريات مونتاجية تمكن المونتير من التعامل مع الشريط المصور على اساس المعالجة الفنية للمخرج، ويعد المونتاج وسيلة " لاظهار المعنى وابرازه, فتجاور اللقطات ليس مجرد وصل ميكانيكي بينها, وانما هناك دائما هدف ما, معنى ما, قصد ما, مرغوب في ابرازه عبر علاقة التجاور تلك, والتي ما كانت توجد اصلا لولا وجود المونتاج"(Abdel Aziz,, 2008, p. 154)، وعن طريق التجاور تكتسب اللقطات معاني جديدة، وتنتج دلالات قد لا تكون موجودة فيها، الا ان علاقات التجاور هي من تمنح اللقطة تفعيل بلاغي او جمالي ودرامي لان "كل صورة تمر على الشاشة هي علامة أي انها ذات دلالة وحاملة للمعلومات اذ بمقدور الاضاءة والمونتاج وتبديل اللقطات والتلاعب بالسرعة ان يمنح الاشياء المعروضة على الشاشة دلالات اضافية، رمزية، مجازية، او كنائية" (Lothman, 1989, p. 32). لذا فان وجود المونتاج كتقنية فكرية واجرائية يمكن تلمسها في طبيعة السياق ودوره في تحديد المعنى.

كما ان المعالجة الاخراجية، وطبيعة التعبير الفني يسعى الى تفعيل جميع العناصر واشراكها في خطة المعالجة، وعليه لابد من ايجاد وظائف جمالية ودرامية لكل عنصر وهو يعمل داخل فضاء اللقطة الواحدة، او بنية المشهد ككل. وهذا ما يجعل عمل الاضاءة في اللقطة والمشهد ينهض على منح الاحداث سمات واقعية او خيالية فضلا عن المستويات الاخرى، "فالإضاءة تزيد من واقعية المشهد لأنه بوجود الاضاءة من المؤكد وجود الظل معها وهذين عنصرين اذا تم استخدامهما بالطريقة الصحيحة وبطريقة ذكية سوف تعطي واقعية وجمالية للمشهد او للتركيبة التي تعمل عليها" (Yassin, 2012, p. 93)، لذا فان المعالجة الفنية للاضاءة تكشف عن مقار الصدقية في تمثل افعال والشخصيات وسط بيئاتها المفترضة، يضاف الى ذلك، ان للاضاءة الكثير من الدوال على مستوى الاداء النفسي او الاجتماعي وكذلك الجمالي،

فيمكن توظيف الاضاءة " دراماياً ونفسياً وتعبيرياً، مع ممازجته باللون، من اجل تحقيق اكبر قدر ممكن من الخوف والتوتر والتشويق، للوصول بالمشهد الى العملية التطهيرية، كما وظف الضوء كعنصر مفاجأة عند المشاهدين لتحقيق وقع الصدمة من خلال الاضاءة المفاجئة" (Muhammad, 2009, p. 14), وهنا يتم تفعيل مستويات اشتغال المكان داخل اللقطة السينمائية، ويمكن توظيف الاضاءة لتكون نصا متكامل يقدم معلومات مضافة الى المتفرج ويمنحه الكثير من الافكار والمعاني، فكل تصميم اضائي هو " لغة محسوسة، تأثيرها نفسي على الانسان، يدركها باحساسه" (Radi, 2005, p. 37).

ان التعامل مع الاضاءة على اساس كونها بنية مضافة للبنية الصورية يمكن تفعيلها عبر المعالجة الفنية لعناصر لغة الوسيط، بما يؤدي الى تثوير ادائها وتطويره عبر العلاقات التركيبية التي تجمعه مع باقي العناصر اللغوية، لان "توزيع الاضاءة بشكل يكشف كل مكونات الصورة، بما فيها الظلال، فتظهر كل تفاصيل الموضوع والوانه، ولكن هذا التوزيع يسبب تسطيح الاجسام ويفقدها العمق ويكون فيه التباين واطئاً" (Al-Bayati, 1989, p. 20)، وكذلك يمكن للضوء ان يتحكم في السمة السائدة للفيلم، والذي يكون مرتبط بقصة الفيلم، فالافلام الكوميدية تكون السمة السائدة لها هي مفتاح الاضاءة العالي، اما في الافلام النفسية فتكون السمة السائد لها مفتاح الاضاءة المنخفض، واحيانا يكون توظيف كلا المفتاحين لانتاج نوع اضائي اخر يعمل داخل الصورة السينمائية.

ان المعالجة الفنية لا تتركز على عناصر من دون اخرى وانما تستثمر عمل كل التفاصيل الدقيقة في بناء الصورة، فالمكياج على سبيل المثال، يمكن ان يفعل ويغدو عنصر دلالي وجمالي فضلا عن وظيفته الدرامية، لان الماكياج "عنصر من العناصر الاساسية التي تستخدم في معالجة عيوب الوجه سواء كان في الفلم السينمائي او في التصوير (Radi, 2005, p. 180)، ليس هذا فحسب لان عمل المكياج يمتد نحو صناعة المؤثرات الصورية والخدع التي يمكن تنفيذها، مثل التغير في المرحلة السنية، او الافعال الفظيعة، مثل الذبح او قطع الاعضاء، وغيرها من الافعال التي تمثل عنصر مهم في بعض الانواع الفلمية، لذا فان عمل المكياج فاعل في ابراز دلالة الافعال و تحقيق التشويق والترقب عن المتفرج.

ويرى الباحث ان التعامل مع المكياج يجب ان يكون في صميم تنفيذ المعالجة الفنية، سيما بالنسبة الى الشخصيات السينمائية التي تحاول التعبير عن اكثر من مستوى زمني او مكاني، فالبيئة المكانية لها ظلال على ملامح الشخصية وهذا ما ينطبق على الزمن وحركته بشكل دائم للامام. ان "اللمسات التي تضاف الى قسمات وجه الممثل أو الممثلة. بواسطة الألوان المحاليل والأصباغ والمساحيق. ليكون مطابقاً للشخصية التي سيؤدي دورها. وهو أما للتجميل وإبراز مواطن الفتنة والحسن. وأما للتشويه والتنكر وإبراز مواضع الشذوذ والقبح"(Morsi, 1973, p. 210).

ان كل ما تم بحثه كان يدخل في تفاصيل الصورة والخطاب الصوري الذي يوجه للمتفرج، في حين ان طبيعة السرد الصوري لابد ان ينهض على دعامتين اساسيتين هما الصورة والصوت، ويرى الباحث ان اهمية الصوت تأتي في كون عنصر لا يشغل اي مساحة داخل الصورة الا انه يعمل على اغناء وتوسيع فضاء الصورة جماليا ودراميا وواقعيا، ان وجود الصوت في الفيلم السينمائي هو انجاز تكميلي للخطاب الصوري وهو جوهر المعالجة الفنية لعناصر لغة الوسيط، فالصوت يدخل بعلاقة بنائية مع جميع عناصر اللغة

الصورية وبدون الصوت يبقى عمل العناصر الاخرى بما فيها الكاميرا قاصرا وغير مستوفي للانجاز التعبيري المتفرد. "العاملان الوحيدان اللذان يجمعان بين صفتي الضرورة والكفاية" (Martin, 1964, p. 14)، ويتضمن شريط الصوت اربعة عناصر(الحوار، المؤثرات الصوتية، الموسيقى، الصمت)، ويرى الباحث ان خصوصية الشريط الصوتي تأتي من تنوع الوظائف المرتبطة بعناصرها، فكل عنصر خصوصية اشتغالية، فالحوار، ضرورة في بناء اللقطة والفيلم بسبب كونه وسيلة التواصل بين الشخصيات، فضلا عن كونه يمثل تعبير مباشر عن "افكار الشخصيات بواسطة الكلمات، وجوهرها هو نفسه في كل من الشعر والنثر" (Aristotle, 1983, p. 99)، فالحوار هو ابسط الطرق لايصال الافكار والمعلومات وكذلك الاخبار عن الانتقال الزمني او التعبير عن الحالة النفسية، لذا فان خصوصية الحوار تنبع من بطيعة القصة المعالجة وكذلك الشخصيات التي تتحاور، وتمثل اللغة الحوارية "نظام سيميائي متسق، يستخدم للاتصال، وظيفته نقل المعلومات" (Lothman, 1989, p. 9). في حين يكون للموسيقى وهي العنصر الثاني وظيفية مغايرة عن الحوار، لانها لغة الروح، فلا تحتاج الى معرفة لغة بعينها، ولا تميز بين مثقف ومتعلم، انها لغة انسانية تتجاوز المكان والزمان, وتعد شحنة عاطفية مؤثرة في المعالجة الفنية، وهناك وظيفتان أساسيتان، هما على النحو الاتي:

أولاً : موسيقى واقعية : أي عملية إضفاء المزاج النفسي المناسب للأحداث، وهو ما يؤدي إلى إعطاء دلالة واقعية للأفعال والشخصيات الدرامية المشاركة في الاحداث.

ثانياً : موسيقى تصويرية : وظيفتها الاساس وصف المكان الذي تدور فيه الاحداث، أو عملية تمهيد لما سيحدث أو يقع لاحقاً في المكان نفسه، فضلاً عن توصيف الفعل موسيقياً، مثل فرح أو حزن أو انتظار، والعديد من المشاعر الإنسانية التي ترتبط بالأفعال الدرامية (Al-Mohandes, 1989, p. 259).

ان وجود الموسيقى في بناء اللقطة السينمائية يجعل منها اكثر قدر للتعبير عن المشاعر الانسانية او اثارة العواطف. لذا فان وجودها ضرورة لتحقيق المعالجة الفنية، وهذا الكلام ينطبق ايضا وبصورة كبر على المؤثرات الصوتية، فالمثر الصوتي هو صفة القيام بالأفعال او هوية الاحداث والاماكن وحتى الازمنة، لان صوت المؤثر هو من يكشف لنا عن خصوصية الفعل بمكانه وزمانه، فضلا عن اهمية المؤثر في كونه يعمل على جلب مكان صوت المؤثر الى ذهن المتلقي فيتسع فضاء اللقطة، فحين نسمع ونحن نجلس في غرفة ما صوت المطر، تنبثق في اذهاننا صور ذهنية عن المطر وسقوطه، وهنا مكمن خطورة هذا المؤثر الصوتي، وهنالك قسمان لاستخدام المؤثرات هما:

أولا : "الاستخدام الواقعي : أي استخدام المؤثر بطريقة واقعية ومطابقة للحقيقة.

ثانياً : الاستخدام غير الواقعي : ويعد شكلاً من أشكال التورية، وذلك لاختلاف موضوع الصورة عن موضوع الصوت المرافق لها، مما يولد عند المشاهد إحساساً فيه شيء من الدهشة لما يشاهده أو يسمعه" (Fulton, 1980, p. 120).

ان اشتغال عناصر اللغة السينمائية يعمل بشكل مجتمع ومنفرد من اجل انجاز طبيعة المعالجة الفنية التي يريدها المخرج ويستطيع تجسيدها في فضاء اللقطة السينمائية.

المبحث الثاني

الرسوم المتحركة... المفهوم والاشتغال

ان بدايات ظهور فن السينما بوصفه فن يجسد الحركة ويتطور من خلالها على اساس اشتغالاته الدرامية، قد جاء مع الرسوم المتحركة، والاصل في الفن السينمائي هو تحريك الصور المرسومة على قرص دائري او على شريط، فالرسوم المتحركة كانت هي البداية واستمرت حتى الان، ولكن اهمية وانتشار فن الرسوم المتحركة قد تأثر بالسينما الروائي وانشغال شركات الانتاج السينمائي في صناعتها، لذا فان تاريخ الرسوم المتحركة قد ارتبطت بالبرامج المقدمة للأطفال، وتحويل بعض الروايات الخاصة بالأطفال الى افلام رسوم متحركة، ولكن بعد هيمنة التقنيات الرقمية والتكنولوجيا الحديثة على صناعة الفيلم، عادة هيبة واهمية الرسوم المتحركة، وعادت المشاهد واللقطات تعرض شخصيات الرسوم المتحركة سواء بشكل مباشر عن طريق ابتكار شخصيات كارتونية، او توظيف الشخصيات الخيالية المرسومة كبديل لشخصية الممثل في تصوير وتنفيذ بعض الافعال الاعجازية.

لذا فأننا نرى عودة واسعة ومؤثرة للرسوم المتحركة للعمل بشكل مباشر في افلام الرسوم المتحركة، او توظيف مشاهد الرسوم المتحركة في الافلام الروائية لأسباب عديدة ترتبط بالمعالجة الفنية التي يريد المخرج ابرازها. واصبح من النادر ابعاد الرسوم المتحركة عن شاشة العرض السينمائي، لان التقنيات الحديثة استمدت كل عملها من قدرتها على صناعة هيئات وكائنات ببرامجيات الحاسوب تشبه تلك الشخصيات التي كانت ترسم باليد في بدايات السينما، ولكن بدقة وتطور اكبر، فضلا عن بناء بيئة مكانية تحتضن هذه الشخصيات وافعالها, وذلك لان "التقنية الرقمية لم تقف في معالجتها عند أفلام الإنطباعية والخيال و الفنتازيا و غيرها, بل إنها من خلال برامجياتها استطاعت أن تصنع عوالم اشبه ما تكون بالواقع, من أجل تأكيد فعل الابهار وما يحمله في طياته من تأثيرات في المتلقي" (Shat, 2018, p. 77) .

ويرى الباحث ان تنفيذ مشاهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي يأخذ اشكال متعددة يمكن بحثها وكشف تأثيرها وطبيعة توظيفها داخل الفيلم السينمائي وعلى نوعين اساسيين, الاول: اما ان يكون مشهد مستقل بشكل تام وله خصائصه الصورية, ومن ثم توظيفه مع الاحداث الفيلمية والشخصيات الحقيقية عن قصد, وبشكل تعبيري وجمالي ودلالي, فهي مشاهد التي تمتلك استقلال قصص وحديثي الا انها ترتبط على مستوى الافكار مع قصة الفلم الروائي.

في هذا المشهد تكون هناك استقلالية تامه له وتوظيفه داخل العمل عن قصد, أي يكون مشهد لرسوم المتحركة مضاف الى الفيلم وواضح ولا يكون هناك انسجام صوري بينهم, ولكن يرتبط هذا المشهد بشكل مباشر مع الاحداث والعلاقات السببية بين الشخصيات شخصيات الفيلم او الرواية, ففي فيلم (**kill bill**)اقتل بيل, من اخراج (كوينتين تار انتيبو), انتاج (2003), نرى ان توظيف مشهد الرسوم المتحركة مرتبط تماماً مع الاحداث والعلاقات السببية التي تدور فيها الرواية, وليس هناك ترابط بين الصورتين اي بين صورة الشخصيات الحقيقية وما بين المشهد المصنع الرسوم المتحركة, ولكن هناك ايضاً توظيف اخر يكون تطابق ما بين الصورة مشهد الرسوم المتحركة و صورة الشخصيات الحقيقية التي نراها, ولكن هذا التوظيف ايضاً مرتبط بشكل مباشر بالأحداث الفيلمية, وهذا المشهد لرسوم المتحركة يقوم بتغير والانتقال

بالأحداث باتجاه مغاير, قد تكون هذه الاحداث مصيرية و حاسمة, نرى هذا في افلام السيرة مثلاً, ففي فيلم (**محمد**), انتاج (2015), من اخراج (مجيد مجيدي), نرى توظيف مشهد الرسوم المتحركة لطيور الابابيل كان حاسم من انهاء تهديم الكعبة, والتي تعتبر رمزاً لجميع الحجاج والتجار وخصوصاً بنو هاشم وقريش, فكان مشهد الرسوم المتحركة دوراً مهماً في تغير الاحداث الفيلمية, بعد وصول الاحداث الى الذروة.

لم يقف توظيف مشهد الرسوم المتحركة في افلام الروائية, بل كان حاضراً ايضاً في الدراما التلفزيونية, وايضاً في الدراما عن السيرة, ففي المسلسل (يوسف الصديق) انتاج (2009) من اخراج (فرج الله سلحشور), وبالتحديد في مشهد الرؤيا لفرعون مصر, وخروج سبع من البقرات السمان من النيل وتأكل سبع بقرات عجاف, وايضاً مشهد اخر في سبع سنابل ذات لون خضر, تقوم بالتفاف حول سبع سنابل خاوية وذات لون رمادي, وفي هذه المشاهد للرسوم المتحركة جعل من الاحداث تتغير بشكل مباشر على جميع الشخصيات والاحداث و الافعال.

اما النوع الثاني: من مشاهد الرسوم المتحركة فيكون توظيفها بشكل متداخل, اي يكون منسجم وتجانس مع الشخصيات والبيئات الحقيقية, وفي بعض الاحيان لا يمكن التميز بينهما, وهذه المعالجة الفنية لمشاهد المتداخل الرسوم المتحركة على عدة اشكال, كالاتي:

1. المشاهد التي توظف بها شخصيات الرسوم المتحركة كبديل للشخصيات الحقيقية.

في هذه الحالة يكون عدد من الاسباب التي تجعل الشخصية الرسوم المتحركة بديلة عن الشخصيات الحقيقة, مثلاً موت الممثل ام هناك عدد من الافعال التي لا يمكن للشخصية البشرية القيام بها, كأفعال الطيران او التلاشي و القفز الى مسافات بعيدة, وذلك لان مشهد الرسوم المتحركة يكون التحكم بمرونة اكبر ومساحات ابداعية تفوق المشهد الحقيقي, او بسبب اشكاليات انتاجية.

فمثلاً في فيلم (**Benjamin Button**), انتاج (2008) من اخراج (ديفيد فينشر), بطولة الممثل (براد بت), تم الاستعانة بمشهد الرسوم المتحركة داخل الفيلم بشكل يجعل من المتلقي ان ما يراه هو بالفعل شخصية (بنجامين), ففي مشهد عودة بنجامين الى زوجته وابنته التي تركهما بسبب تراجع بنجامين بعمره, فنرى دخول بنجامين الى المدرسة الموسيقى والرقص التابعة الى زوجته وهو بسن (15) سنه, علماً ان في هذا السن لم يكن (براد بت) في وقتها ممثل, ولكن تم الاستعانة بصور الشخصية للممثل ومن ثم تصنيع مشهد رسوم متحركة بالكامل للشخصية بنجامين ومن ثم التحرك واداء الافعال وردود الافعال لمشهد الرسوم المتحركة داخل فضاء الصورة السينمائية.

ان دخول المشهد الرسوم المتحركة الى الفيلم الروائي لم يقف عند هذا الحد بل اصبح بالامكان التحكم بإماءات الشخصيات وملامح لتكون ذات تأثير مقنع للمشاهد.

اما في فيلم (**Fast & Furious 7**) الغضب 7 انتاج (2015), اخراج (جيمس وان) بطولة (بول ووكر) الذي توفى عام (2013) اي قبل عامين من انتاج الفيلم إثر حادث سيارة, ولكن من خلال تصنيع شخصية للممثل الراحل بشكل الرسوم المتحركة لكي يكون مشهد مضاف الى المشاهد التي تم تصويرها في الحقيقة في عام (2015).

2. توظيف مشاهد شخصيات الرسوم المتحركة بوصفها جزء من الحكاية الفيلم وهي تمارس افعالها مع باقي الشخصيات السينمائية.

في هذا النوع من المشاهد الرسوم المتحركة تكون الشخصيات جزء من الشخصيات الحقيقية, فهي تقوم بالافعال وردود الافعال مع باقي الشخصيات, وتتنقل مابين المشاهد الرسوم المتحركة والمشاهد الحقيقية بحرية تامة, كما في فيلم (Transformers) المتحولون, انتاج (2007), من اخراج, مايكل باي. نرى الشخصيات التي هي عبارة عن اجزاء قادمة من كوكب من الفضاء يدعى (سايبرترون), وتتحول الى اشكال روبوتات متغيرة, والشكل والحجم يكون منسجم مع شكل السيارة التي هي عبارة عن كائن فضائي متخفي تحتها لحماية (سام ويتويكي) الذي يمتلك النظارات ارشيبالد ويتويكي, نرى ان التنقل هذه الروبوتات بين الشخصيات والاماكن الحقيقة, وتعايش مابينهم فضلاً عن هذه الشخصيات لها القدرة في الكلام والتفكير بذكاء مع البشر.

اما فيلم (Xmen) الرجل اكس, انتاج (2016), من اخراج (براين سينجر). في هذا الفيلم يكون اندماج وتماهي مابين العالمين اي العالم الحقيقي وعالم الرسوم المتحركة, بل ان هناك عدد كبير من الشخصيات يكون متطابق مع الشخصيات الحقيقية, ولكن يمتلك قدرة خارقة تمكنه من التحول الى شكل معين, وافعال وردود افعال مغيرة, وفي هذا الفيلم يكون التعايش بين الشخصيات الحقيقية والشخصيات المتحولة بشكل طبيعي, فضلاً عن ان هناك بعض من المتحولين مرتبط عاطفياً مع شخصية حقيقية.

3. المشاهد التي تعرض الافعال الخارق او الملامح الشكلية الغريبة كالمسوخ والعماليق.

بسبب اتساع الافكار والقصص التي تناولتها الافلام السينمائية, الا ان هناك شخصيات لا يمكن التعرف على جنسها او حتى على ملامحها, فهي شخصيات مسوخ, أي تغير الشخصيات الى صورة قبيحة او خيالية حسب ما يراه صانع العمل, او شخصيات كانت تعيش منذ زمن بعيد ولا تنتمي الى عالمنا او حتى جنسنا, ولكن يجب ان تكون لدى هذه الشخصيات المصنعة على هيئات رسوم متحركة ان تكون لها القدرة في الاقناع المشاهدين, اي "ينبغي ان تتوفر فيهم قدرة التعبير بطريقة مقنعة من خلال الصورة او الحركات الجسم او الايماءات او تعبيرات الوجه بحيث تبدو الخصائص صادقة امينة للشخصيات المصورة وللموقف الذي تجد الشخصيات نفسها فيه" (Boggs, 1995, p. 170). ففي فيلم (سيد الخواتم) من اخراج (بيتر جاكسون), انتاج (2001), نرى ان هناك مشاهد رسوم متحركة عديدة تحتوي على شخصيات مسوخ, ومثال على ذلك شخصية (سميغل) التي كانت تعيش منذ زمن بعيد وتغير شكلها من بشر الى شخصية ممسوخة, بسبب السعي وراء الخاتم للحصول عليه, والتجول مع الشخصيات الاخرى داخل فضاء الصورة السينمائية, وبالرغم من ان المشاهد يعلم مسبقاً ان هذه الشخصيات قد تم تخليقها داخل الحاسوب الالي الا ان براعة في الاداء والايماءات للشخصية والاماكن المصنعة والتي ترتبط بشكل منسجم مع الاحداث والافعال, مما جعلها تقنع المشاهد ان ما يراه هي حقيقة.

اما في فيلم (**Warcraft**) ووركرافت من اخراج (دكان جونز) انتاج (**2016**), في هذا الفيلم استخدم المخرج عدد من المشاهد الرسوم المتحركة, والتي ادت دوراً مميزاً في الفيلم, فكانت الشخصيات المصنعة ذات هيئات عملاقة, وتمتلك قدرات خارقة تفوق القدرة البشرية, وبرغم من قباحة الشكل والملامح التي تمتلكا

الا ان البراعة في اتقان تصنعا وطريقة التي تم توظيف مشهد الرسوم المتحركة بعناية داخل فضاء الصورة السينمائية, أي ان "بواسطة تلك الرسوم تحدد ملامح الشكل او الاشكال وغالباً ما تشير الى أشياء او أشخاص لها حجوم معينة في الحياة الواقعية بالقدر الذي تؤثر فيه هذه الاشياء والاشكال كما لو كانت موجودة في الواقع" (Roger Manell & John Hallas, 1990, p. 51 ,).

4. المشاهد التي توظف فيها الرسوم المتحركة في تنفيذ شخصية الحيوانات الاليفة المرافقة للبشر او الحيوانات المتوحشة.

لم يقف الامر بالمعالجات الفنية الى هذا الحد بل سعت جاهدة في ايجاد معالجات لشخصيات الحيوانية لكي توظفها داخل فضاء الصورة السينمائية, لتقوم بافعال مشتركة مع باقي الشخصيات المحيطة بها, ففي فيلم (**Who Framed Roger Rabbit**) الارنب روجر, انتاج (1988), اخراج (روبرت زيمكيس, رتشارد وليامز). نرى ان هذا الارنب يقوم بالمشاركة مع عائلة في الحيات اليومية, بل انطلقت المعالجات الفنية في جعل هذا الارنب بالمشاركة مع فريق الاحلام ولعب معهم لعبة السلة.

اما في في فيلم (**Ted2**) تيدي 2, انتاج (2015), اخراج (سيث ماكفارلن). نرى ان تدي الدمية على شكل دب الصغير يقع في حب الشخصية الحقيقية, تنتهي هذه العلاقة بالزواج, ومن ثم تبدأ المشاكل بسبب عدم وجود (قضيب) لتيدي.

الفصل الثالث:- اجراءات البحث

أولا :- منهج البحث :-

أعتمد الباحث في إنجاز هذا البحث المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل **الوصفي** ، و الذي يعرف بإنه " **وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة و تركيبها و عملياتها و الظروف السائدة و تسجيل ذلك و تحليله و تفسيره** " (Saeed, 1990, p. 94), إذ يوفر هذا الإجراء تحديد الكيفية التي تم بها **المعالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة في الفيلم الروائي,** وذلك بتحليل العينة المختارة .

ثانيا :- مجتمع البحث :-

بالنظر إلى إتساع المساحة الزمنية لعينات البحث والتي تتضمن عدداً كبيراً جداً من الأعمال السينمائية التي تباينت موضوعاتها الدرامية، ارتأى الباحث ان يتخذ عينة قصديه ضمن مجتمع البحث تشتمل على فيلم سينمائي و الذي أعتمد في إنتاجه الموضوع توظيف المشاهد الرسوم المتحركة و الذي تم معالجته بصورة تمكن للباحث ان يقوم بتحليل عدد من المشاهد.

1-المعالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة.

2-ذات طرح فكري متقدم و حديث في المعالجة الفنية.

3-كونها قد أستوفت متطلبات البحث واهدافه.

ثالثا :- عينة البحث :-

تتكون عينة البحث مما يأتي :-

الفيلم الاجنبي (The Call of the wild) نداء الطبيعة, انتاج (2020) اخراج (مايكل ساندرز).

1- أن هذا الفيلم السينمائي ينسجم مع موضوعة البحث وأهدافه.

2- هذا الفيلم السينمائي تميزبجودة الصناعة والتقنية العالية والموضوع المتميز.

4- يغطي هذا الفيلم السينمائي المساحة الزمنية لموضوعة البحث.

5- ملائمة هذه العينة مع متطلبات البحث.

رابعا :- أداة للبحث :-

لغرض تحقيق الموضوعية العلمية لهذا البحث فقد أرتأى الباحث وضع أداة و أستخدامها لتحليل العينة، ولذا فأن الباحث سيعتمد على ما ورد من مؤشرات في الإطار النظري لأستخدامها كأدوات لتحليل العينة و المؤشرات هي :-

1- توظف مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ البيئة الافتراضية بما يحتويه من شخصيات و افعال تشارك الفعل مع الشخصيات الحقيقية داخل الفيلم السينمائي.

2. تعتمد المعالجة الفنية في الاعتماد على مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ الافعال الخارقة داخل الفيلم السينمائي.

3. توظف مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ الشخصيات الحيو انية التي تشارك في الاحداث الفلمية.

خامساً :- وحدة التحليل :- تقتضي" **عملية تحليل العينة إستخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعالم** لذا اتخذ الباحث **المشاهد** التي تم فيها المعالجات الاخراجية للاسطورة بشكل خلاق و مبتكر أتخذها كوحدة للتحليل في عينات البحث المنتقاة قصديا .

حيث سيقوم الباحث بتحليل : -

أ-. اكثر المشاهر التي تم معالجة الفنية لمشاهد الرسوم المتحركة فيها.

ب-. اكثر المشاهد التي تم معالجة الشخصيات والاماكن وتصنيعها على شكل رسوم متحركة.

الفصل الرابع: تحليل العينة

الفيلم الاجنبي: The Call of the wild (نداء البرية). سنة الانتاج: 2020, البلد المنتج : الولايات المتحدة الامريكية, المخرج: مايكل ساندرز, السيناريو: ميخائيل غرين, تصوير: يانوش كامنسكي, الموسيقى: جون بول, بطولة: هورسون فورد, دان ستفنز, عمرسي, كارين جيلان.

قصة الفيلم:

تقع أحداث الفيلم خلال فترة حمى الذهب الكلوندايك في الفترة بين عامي (1896-1899)، ويحكي الفيلم قصة كلب مشاكس يُسمى (باك) يُسرق من منزل العائلة التي ترعاه برفاهية شديدة من أجل استخدامه بسحب الزلاجات في الشمال في إقليم يوكون، حيثُ الحملات تكثر لاستخراج الذهب. يُباع الكلب في بداية مشواره إلى ساعي بريد يستخدم الزلاجات لنقل الرسائل، ثم وبعد اكتشاف التلغراف يُباع الكلب إلى أحد الباحثين عن الذهب ويدعى (هال)، وكان شديداً على الكلب (باك) الذي جعل الكلب يفقد كل قوته الجسدية, لم يحتمل أحد الرجال كبار السن الذي يُدعى (جون ثورنتون) ما يتعرض له الكلب (باك) فحرره من سطوة الباحث عن الذهب (هال)، ودخل الكلب وجون بمرحلة صداقة قوية، قرر بعدها جون الذهاب برحلة كشفية إلى المكان الذي كانه ابنه المتوفي يحلم بزيارته, هُناك عثر (جون) على الذهب وعثر الكلب على

قطيع من الذئاب وانظم لهم، لكن في نهاية القصة يأتي (هال) وينتقم من جون ويقتله، لكن الكلب (باك) انتقم لصديقه جون بقتل (هال), ومن ثم يذهب (باك) برفقة الذئاب ليكون عائلة.

المؤشر الاول:

توظف مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ البيئة الافتراضية بما يحتويه من شخصيات و افعال تشارك الفعل مع الشخصيات الحقيقية داخل الفيلم السينمائي.

المشهد رقم (3), يظهر لنا الكلب (باك) وهو يتجول في المدينة ويقوم بمشاركة مع الاشخاص المارة واصحاب المحال في العب وسرقة بعض الاغراض من الاشخاص, ولا يتجرأ احد ان يقوم بردعه او منعه, بسبب عائديه لشخص متنفذ وثري في المدينة. في هذا المشهد كانت المعالجة الفنية بشكل متجانس ومتداخل ما بين المشهد الرسوم المتحركة والشخوص والاماكن الحقيقين, وذلك من خلال توظيف مشهد الرسوم المتحركة لكي يقوم بدور جمالي وتعبيري ودلالي داخل فضاء الصورة السينمائية.

مشهد رقم (5), دخول الكلب (باك) الى القصر, في هذا المشهد يقوم (باك) بالعبث وتدمير عدد من مقتنيات القصر, ويقوم خدام القصر بمنع (باك) من الاستمرار بالتحطيم بإخراجه خارج القصر, ولكن كان هناك مائدة طعام كبيرة كانت معدة في الحديقة لأفراد القصر, فيقوم (باك) بتحطيم واتلاف جميع ما في هذه المائدة.

ان هذا المشهد المتجانس والمتداخل ما بين الرسوم المتحركة والشخصيات الحقيقية, هو معالجة فنية من خلال توظيف مشاهد الرسوم المتحركة, وذلك للتعبير عن ان شخصية (باك) هو كلب مدلل وشقي بنفس الوقت لا يمكن اعتراضه من اي شخص اخر, فكانت المعالجة الفنية للمشهد من خلال الاتي:

1 تصنيع شخصية (بال) الكلب, داخل الحاسوب الالي.
2 تحريك (باك) والتحكم بالإيماءات وجميع الحركات الخاصة به.
3 تصوير المشهد الحقيقي بلا الوجود المادي, ولكن استخدام شخص يقوم بالتنقل بنفس الاماكن التي سوف ينتقل بها (باك), وذلك لكي تطابق وجهات النظر ما بين الشخصيات الحقيقية في المشهد النهائي.
4 يتم اضافة الى المشهد المصور شخصية (باك), واستبدالها بنفس المكان الذي كان ينوب عنه في المشهد الحقيقي.

مشهد رقم (32), في هذا المشهد عند سير الفتاة (**فرانسيس**) زوجة ساعي البريد, فوق الجليد, وسقوطها بالماء بعد تحطم الجليد من تحتها وتغرق بالماء البارد, ويسعى زوجها جاهداً انقاذها, ولكن يقوم (**باك**) بالانطلاق بسرعة والقفز في الماء وانقاذ (**فرانسيس**), ويسقط (**باك**) في الماء, ويضن ساعي البريد انه قد خسر (**باك**), ومحاوله منه تحطيم الجليد وانقاذه, وفجئتاً يأخذ عصى كبيرة ليحطم الجليد, يظهر بأن من قام بإعطائه اياها هو (**باك**). ان المعالجة الفنية لهذا المشهد المتداخل ما بين الشخصيات الحقيقية والشخصيات الرسوم المتحركة, كانت بشكل يجعل من المشاهد ان ما يراه هو حقيقة, فكان تنفيذ هذا المشهد من خلال تصوير المشهد من دون (**باك**), ومن ثم اضافة مشهد الروم المتحركة الى المشهد المصور, وذلك من خلال برامجيات خاصة تقوم بأصهار المشهد المصور مع المشهد المصنع, لكي يظهر مشهد واحد

ومنسجم يصعب التفريق بينهم من خلال التطابق التام, في الاداء والالوان وايضاً المود الذي تم التصوير بيه.

المشهد رقم (76), في هذا المشهد نرى الكلب (باك) وهو يقوم بمنع (جون ثورنتون) من تناول شرب المسكرات (الخمر), والذي كان يأدي الدور الممثل العالمي (هورسون فورد), وكان سبب شرب (الخمر) فقدان ولده الوحيد, فيقوم (باك) بسرقة زجاجة (الخمر) الهرب الى خارج الكوخ, ومن ثم حفر في الثلج ووضع زجاجة الخمر والوقوف عليها, ويحاول (جون ثورنتون) جاهداً ابعاده واخذ زجاجه الخمرة ولكن دون جدوى. في الحقيقة لا يمكن السيطرة على الكلب اذا كان كلباً حقيقياً حتى وان كان مدرباً بشكل كامل, فأن ايماءات والحركات الت قام بها (باك) تدل على الدراية الكاملة بجميع الافعال التي يقوم بها البشر اي انه يمتلك جميع الاحاسيس والشاعر التي نمتلكها, فكانت المعالجة الفنية بإدخال مشهد الرسوم المتحركة الى المشهد الحقيقي وممارسة الافعال مع الشخصيات الحقيقية, وذلك ليكون المشهد مقنع امام المشاهدين.

المؤشر الثاني:

تعتمد المعالجة الفنية في الاعتماد على مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ الافعال الخارقة داخل الفيلم السينمائي.

المشهد رقم (45), نشاهد سقوط الكتل الجليدية من على قمة الجبال, وكان ساعي البريد مع الكلاب التي يقودها الكلب (باك), تروم الذهاب الى ايصال البريد الى احدى المدن, ومن ثم انطلاقة (باك) مخالفة لأوامر سيده (ساعي البريد) في تغير الاتجاه نحو مغارة جليدية, ومن ثم نجاة العربة التي يسحبها عدد من الكلاب مع ساعي البريد وزوجته. في هذا المشهد هناك افعال خارقة التي قام بها الكلب (باك) وهذه الافعال كانت في قيادة العربة بشكل وكأنه جواد منطلق بسرعة, وتغير الاتجاهات والقفز والركض فوق الجليد, هذه الافعال كانت تتطلب ادخال مشاهد رسوم متحركة, وذلك لأنها افعال خارقة يعجز المشهد الحقيقي تنفيذها, وخاصتاً اذا كانت الشخصية هي حيوان اي (كلب), فأنه يتطلب مهارة فائقة في تنفيذ الحركات, وهذا ما تم عرضه من خلال ادخال الرسوم المتحركة مع باقي الشخصيات الحقيقة لكي يقوم بأفعال وردود افعال داخل فضاء الصورة السينمائية.

مشهد رقم(91), نشاهد (جون ثورنتون) وهو يقوم بالسباحة في النهر, وباك يقوم بالبحث عن الذهب الراقد تحت النهر وجمعه بأناء, ومن ثم يقترب على النهر ذئب ذات لون ابيض, يتوقف (جون ثورنتون) عن السباحة, وايضاً (باك) يقوم بالنظر الى الذئب, ومن ثم يقوم (باك) بالذهاب وراء الذئب والبحث عنه داخل الغابة, ومن ثم يعترض (باك) دب كبير يمنعه من عبور النهر, في هذا المشهد نرى ان البحث عن الذهب من خلال (باك) كان بشكل افعال خارقة في الغوص داخل النهر ومن ثم التقاط الذهب من داخل قعر النهر, وايضاً اقتراب الذئب كانت ردة فعل (باك) في القفر بسرعة كبيرة وعبر النهر والجري بشكل سريع وراء الذئب, وايضاً الافعال التي قام بها (باك) عند القاء مع الدب اللكبير كانت افعال خارقة في القفر وتغير الاتجاه, وحتى الدب الذي قام برفع يديه وعطب حاجبيه والتحرك بسرعة كانت افعال لا يمكن لشخصية الحيوانات الحقيقية ان تقوم بها, فكانت لمشاهد الرسوم المتحركة معالجة فنية في اداء وتنفيذ الافعال وردود الافعال الخارقة, مما يجعل المشاهد ان ما يراه هي حقيقة.

مشهد رقم (37), عند دخول (باك) من فتحت الجليد لينقذ (فرانسيس), ويقوم بالتقاطها والغوص في المياه الباردة, ومن ثم البحث عن مكان لجليد يمكن تحطيمه والخروج من الماء, وبعد البحث يرى ظلال لذئب وهو يرشده عن مكان الخروج, فيقوم (باك) بالاقتراب بسرعة نحوه وتحطيم الجليد وانقاذ (فرانسيس) زوجة ساعي البريد. في هذا المشهد نرى قيام (باك) بأفعال وردود افعال خارقة داخل فضاء الصورة السينمائية, ويعجز المشهد الحقيقي تنفيذها بالصورة والامكانيات التي حققها مشهد الرسوم المتحركة, فأن الطريقة التي قام بها (باك) بالسباحة داخل الماء والتنقل للبحث عن ثغرة ليخرج منها, وفي نفس الوقت هو منقض على (فرانسيس) وهي مغمى عليها, اذ كانت نوع من انواع المعالجات الفني التي استخدمها المخرج لإظهار الافعال وردود الافعال الخارقة داخل فضاء الصورة السينمائية.

المؤشر الثالث:

توظف مشاهد الرسوم المتحركة في تنفيذ الشخصيات الحيوانية التي تشارك في الاحداث الفلمية.

مشهد رقم (39), صراع ما بين الكلب (باك) والكلب قائد العربة السحب ساعي البريد (سبيتير), في هذا المشهد نرى ان (سبيتير) قائد الكلاب هو المتسلط على جميع الكلاب ولا يجرء اي من الكلاب اعتاضه, يقاتل (باك) بعد مشاهدة جميع الكلاب تحب (باك) وذلك لانه عطوف عليهم ويساعدهم, فنرى القتال يشتد بينهم وينتهي بفوز (باك) على قائد الكلاب (سبيتير). فأن توظيف مشهد الرسوم المتحركة قام بتغير الاحداث الفيلمية, وهذا التغير لم يقف الى جانب (باك) وحده بل تغيرة جميع الاحداث, فمثلاً استطاع ساعي البريد في ايصال البريد بنفس الوقت, برغم من انه كان يحلم في ايصاله في الوقت المحدد, ايضاً الكلاب جميعهم سعداء بسبب مغادرة (سبيتير) وتولي القيادة (باك). اي ان هذا التوظيف لمشاهد الرسوم المتحركة الذي تم اخاله بشكل مقصود من خلال المخرج لكي يقوم بتغير الاحداث داخل فضاء الصورة السينمائية.

مشهد رقم (95), نرى مجموعة من الذئاب وهي تهاجم خنزير بالقرب من المياه النهر, فيسقط قائد الذئاب بالنهر وينجرف بسرعة وجميع القطيع يعجزون من انقاذه, فيقوم (باك) بالانطلاق بسرعة نحوه وسحب جذع الشجرة الذي كان يتشبث بها الذئب وانقاذه. في هذا المشهد الذي تم توظيفه داخل الاحداث الفلمية كنوع من المعالجات الفنية, وذلك لاعطاء التبرير المعقول للمشاهد في العلاقة التي تحصل ما بين الذئاب و (باك), بالرغم من ان هناك عداء ما بين الكلاب والذئاب, وبالتالي يصبح (باك) هو القائد للذئاب, وتتغير حياته جذرياً ومن ثم قيامه بالارتباط بأنثى ذئب, هذا المشهد الذي تم توظيفه من خلال الحيوانات والرسوم المتحركة يتعذر على المشهد الحقيقي تنفيذه بالصورة والتأثير الذي نراه في مشهد الرسوم المتحركة.

مشهد رقم (29), نرى قيام ساعي البريد بوضع الطعام للكلاب فيقوم قائد الكلاب (سبيتير) بأخذ حصه الطعام الخاصة بأحد الكلاب واكلها, فيقوم (باك) بالذهاب واعطاءه الطعام الخاص به, فيستغرب جميع

الكلاب, وامتعاض (سبيتير) من تصرف الذي قام به (باك), نرى ان توظيف هذا المشهد هو لتغير الذي سوف يحصل الى (باك), من خلال حب الكلاب له, وايضاً نرى توظيف اخر في المشهد رقم (31) حين التوقف في احد الانهار المتجمدة, ووجود فتحة صغيرة يقوم (سبيتير) شرب الماء منها, وجميع قطيع الكلاب ينتظر انتهاء (سبيتير) من شرب الماء لكي يتسنى لهم الشرب, فيقوم (باك) بكسر جزء من الجليد بقوة لكي يظهر الماء لهم, ومن ثم يقومون بشرب الماء وترك (سبيتير), فكان هذا العمل الذي قام به (باك) بمثابة تحدي لـ(سبيتير), في هذا مشهدين يعطي المخرج معالجات فنية في اظهار الاحترام والود من قبل الكلاب وبالمقابل العداء والرغبة بالانتقام لدى (سبيتير).

الفصل الخامس: النتائج، الاستنتاجات، المصادر.

اولاً: النتائج.

9. تمتلك مشاهد الرسوم المتحركة على المشاركة في عرض الاحداث الفلمية بشكل مقنع يقترب بصورة كبيرة من المشاهد الدرامية في الفيلم السينمائي.
10. توظيف مشاهد الرسوم المتحركة لتجسيد بعض الافعال الخارقة على مستوى افعال الشخصيات او المؤثرات الصورية على مستوى البيئة المكانية.
11. تعمل مشاهد الرسوم المتحركة على تجسيد الشخصيات الحيوانية بغض النظر عن سماتها الشكلية داخل بنية الفيلم السينمائي.
12. يمكن توظيف مشاهد الرسوم المتحركة لتجسيد وتخليق البيئة ببتكون مشاركة في الاحداث الفلمية، سواء من حيث الحركة او التحدث او المشاركة في الافعال الدرامية.
13. تتداخل مشاهد الرسوم المتحركة مع المشاهد الحقيقية لإنجاز الافعال الدرامية بصورة تصعب التعرف على التقنيات الرقمية التي صنعت هذه المشاهد في تقنية البيئة الافتراضية.
14. تظهر الشخصيات المصنعة رقميا داخل مشاهد الرسوم المتحركة بغض النظر عن كونها حيوانية او انسانية او مسوخ وهي تعبر عن المشاهد وتقوم بالأفعال، وهذا ما يعمق من دلالة التجسيد الدرامي للأحداث الفلمية.
15. ان انسجام والاندماج بين المشهد الرسوم المتحركة والبيئة له دور في الترابط ما بين الحقيقة والافتراض داخل فضاء الصورة السينمائية.
16. قدرة المشاهد الرسوم المتحركة تجسيد جميع انواع الشخصيات الحيه والغير حيه داخل الفضاء الفيلمي.

ثانياً: الاستنتاجات.

1. يمكن توظيف اي نوع من الشخصيات سواء الاسطورية او الواقعية، او الفئات السنية للقيام بالأفعال والتعبير عنها مشاعرها بعد تصنيعها في التقنيات الرقمية.
2. ترتبط عناصر لغة الوسيط السينمائي مع المشهد الفيلمي لإظهار التعبير والدلالات داخل الفضاء الفيلمي.
3. يمتلك مشهد الرسوم المتحركة في التوظيف في جميع الانواع الفيلمية.
4. يرتبط توظيف مشهد الرسوم المتحركة مع تطور الاحداث الفيلمية.
5. يمكن استخدام مشاهد رسوم متحركة بشكل متجانس ام غير متجانس داخل الفضاء الفيلمي.

ثالثا: التوصيات.

اوصي بأنشاء استوديو خاص لتصنيع الرسوم المتحركة داخل كلية الفنون الجميلة و معاهد الفنون الجميلة.

رابعاً: المقترحات.

يقترح الباحث دراسة (جماليات الصورة افلام الرسوم المتحركة والاداء الحركي للشخصيات).

References:

1. Abdel Aziz,, A. (2008). t*he film between ianguage and text*. damascus: the general film oranization.
2. Al-Mohandes, H. H. (1989). *Drama of the Screen*. Egypt: The Egyptian General Authority for Books.
3. Boggs, J. M. (1995). *The Art of Watching Movies*, by Wedad Abdullah. Egypt: The Egyptian General Book Organization.
4. Fulton, A. (1980). *Cinema is Machine and Art.* Cairo: The Arab Cultural Center for Culture and Science.
5. Martin, M. (1964). *The Cinematic Language.* Egypt: The Egyptian House of Composition and Translation.
6. Muhammad, B. N. (2009). *The Psychological Function of Dramatic Formation of Lighting in Horror Films*. Baghdad: College of Fine Arts - University of Baghdad.
7. Radi, M. (2005). *The Art of Light.* Damascus: Ministry of Culture and Information Publications.
8. Saeed, A. M. (1990). *The Science of Research Methods*. Baghdad: Dar Al-Hikma for Printing and Publishing.
9. Shat, A. A. (2018). *Directing Treatment of the Digitized Character in the Cinematographic Discourse.* Baghdad: College of Fine Arts - University of Baghdad.
10. Yassin, A. I. (2012). *Editing and Animation in Television Editing* . Amman: Arab Society Library for Publishing and Distribution.
11. , Roger Manell, & John Hallas. (1990). *Animated Films*. Baghdad: House of General Cultural Affair.
12. abo shadi, a. (2006). *magic of cinema*. egyptian: egyptian general book organization.
13. Al-Bayati, S. B. (1989). *The Cinematographic Lighting Collection in the Narrative Film*. Baghdad: College of Fine Arts.
14. Aristotle. (1983). *The Art of Poetry*. Egypt: Anglo-Egyptian Library.
15. caspiar, a. (1989). *film taste*. egypt: egyption book organization.
16. Charles , C. (1976). *profasssional cinematography*. abo dhabi: ministry of Information and culture.
17. Frampton, D. (2009). *Philosophical Towards a philosophy of Cinema*. Cairo: the national canter for translation.
18. Ibrahim, m. m. (2005). *Time structures in contemporary film narratives*. Baghdad: University of Baghdad.
19. Ibrahim, m. m. (2012). *the Directing solution and the strategy of film modemity*. Al-Academic jouranal, 104.
20. Joseph and Harry Feldman,. (1996). *the dynamics of the film*. egypt: egyptian general book organization.
21. joseph, b. m. (1995). *the art of watchiog movies. egypt*: the egyptian general book organization.
22. Lammers, j. (1996). *lerning the program (3d studio max)* . Lebanon: Arab house of science.
23. Lothman, y. (1989). *Issues of cinema aesthetics*. Damascus: Ikrima Press.
24. Morsi, A. K. (1973). Dictionary of Cinematic Art, Cairo. Egypt: General Egyptian Book Organization.