Al-Academy Journal
Issue 114
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1501

Formal Features Of Image Construction In Ghost Films

Asia Ali Mahmood [a1]

[a] *Ministry of Education / Institute of Fine Arts, Iraq, Baghdad*

ARTICLEINFO

Article history:
Received 12 September 2024
Received in revised form 5 October 2024
Accepted 6 October 2024
Published 15 December 2024

Keywords:
theme, shape, ghosts , cinema

ABSTRACT

Ghosts - as a cultural phenomenon inherited across generations - represent a fundamental element created by the human imagination and addressed in literary and cinematic narratives, as ghosts occupy a large space in the heritage of nations. Horror films have emerged, especially ghost films, which are prominent film genres that derive their themes from the myths and legacy of ancient civilizations, in which they address events shrouded in mystery in all their details, from place and time, especially the presence of supernatural characters belonging to strange forms and hostile actions, which arouse tension and fear in the recipients. Due to the popularity and popularity of this type of film, modern cinema has worked to increase the element of suspense by producing ghostly images and sounds that have been processed using innovative artistic methods that contain in their narrative structure extremely complex plots that provoke fear, panic and terror, relying on the technological development that has included the film production sector with all its technical joints at the levels of image and sound, so that these ghostly creatures have artistic metaphors for realistic topics that touch on human life, perceptions and changing culture. From this standpoint, the researcher found it necessary to research the formal characteristics of ghost films. She formulated her research problem with the following question: (What are the formal characteristics required to build the image in ghost films?). The research also included the following axes: a summary of the research, including the introduction and the research problem, then its importance and the need for it, as the importance was represented in shedding light on the formal characteristics of ghost films, while the aim of the research lies in identifying the formal characteristics of this sub-film genre, then defining the terms. The theoretical framework of the research included two topics: the first dealt with the phenomenon of ghosts and their types, while the second dealt with the structure of the image in ghost films and the most important techniques used to represent them. These topics resulted in several indicators that the researcher used to analyze the selected film sample. The research concluded with a set of results, namely: Ghosts have the ability to appear in a manner that suits current events and in a way that makes other characters sympathize with them. Also, the possession of ghosts of supernatural powers - most notably appearance and disappearance - is what enabled them to communicate with the living to achieve their goal of salvation or revenge on those who caused them harm. Ghosts often emerge from deserted, isolated or remote places, taking them as a place to build their lives, as they are a suitable environment (and compatible with the stereotypical image of ghosts among individuals) to arouse awe and terror. Ghost films are characterized by dark atmospheres, as most of their scenes depend on dim lighting. The most important conclusions of the study: The continued production and follow-up of ghost films reflects the fact that this genre has its own formal and structural features, in addition to the continued interest of societies in the supernatural. Ghost films are not limited to stories based on myths or fantasy, but can also be based on fictional events integrated with real stories. To achieve the continuity and attractiveness of this sub-genre of film. Ghost films are based on special places, to be the main source for creating ghosts that arouse the instinct of fear. The research concluded with a list of sources and a summary in English

[1]*Corresponding author.*
E-mail address: asia.ali7888@gmail.com
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1501
Asia Ali Mahmood: Formal Features Of Image Construction In Ghost Films
Al-Academy Journal - Issue 114 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

السمات الشكلية لبنية الصورة في افلام الاشباح

اسيا علي محمود[1]

الملخص:

تمثل الاشباح – بوصفها ظاهرةً ثقافية متوارثة عبر الاجيال- عنصراً اساسا ابدعه الخيال البشري وتناوله في سرديات الادب والسينما، كون الاشباح تشغل حيزاً كبيرا في تراث الامم. فقد ظهرت افلام الرعب وعلى وجه الخصوص افلام الاشباح وهي من الانواع الفيلمية البارزة التي استمدت موضوعاتها من اساطير وارث الحضارات القديمة، تناولت فيها احداثاً يكتنفها الغموض في كل مفاصلها من مكان وزمان لاسيما وجود شخصيات خارقة للطبيعة تنتمي لأشكال غرائبية وافعال عدائية فتثير التوتر والخوف لدى المتلقين. وبسبب الاقبال والانجاب لهذه النوعية من الافلام عملت السينما الحديثة على زيادة عنصر التشويق من خلال انتاج صورا واصواتا شبحية تم معالجتها بأساليب فنية مبتكرة تحوي في بنائها السردي على حبكات غاية في التعقيد ومثيرة للخوف والفزع والرعب مستندة بذلك الى التطور التكنولوجي الذي شمل قطاع الانتاج السينمائي بكل مفاصله التقنية على مستويي الصورة والصوت ، كي تكون هذه المخلوقات الشبحية ذات استعارات فنية لموضوعات واقعية تمس حياة الانسان وتصوراته وثقافته المتغيرة .ومن هذا المنطلق وجدت الباحثة ضرورة البحث بالسمات الشكلية الخاصة بأفلام الاشباح. وقد صاغت مشكلة بحثها بالتساؤل الآتي: (ما السمات الشكلية المطلوبة لبناء الصورة في افلام الاشباح؟). كما ضم البحث المحاور الآتية : ملخص البحث وتضمن المقدمة ومشكلة البحث، ثم اهميته والحاجة اليه إذ تمثلت الاهمية في تسليط الضوء على السمات الشكلية لأفلام الاشباح اما هدف البحث فيكمن في التعرف على السمات الشكلية لهذا النوع الفيلمي الفرعي، ثم التعريف بالمصطلحات.

اما الاطار النظري للبحث فاشتمل على مبحثين: تناول الاول ظاهرة الاشباح وانواعها، بينما تناول الثاني بنية الصورة في افلام الاشباح واهم التقنيات المتبعة لتمثيلها، وقد اسفرت هذه المباحث عن عدة مؤشرات استخدمتها الباحثة لتحليل العينة الفيلمية المختارة. وانتهى البحث بمجموعة من النتائج وهي: ان للأشباح القابلية على الظهور بالمظهر الذي يتناسب والاحداث الجارية وبالشكل الذي يجعل الشخصيات الاخرى تتعاطف معها. كما ان امتلاك الاشباح للقوى الخارقة - وفي مقدمتها الظهور والاختفاء – هو ما مكنها من التواصل مع الاحياء لتحقيق غايتها بالخلاص او الانتقام ممن تسببوا بأذيتها. وغالبا تخرج الاشباح من الاماكن المهجورة او المنعزلة او النائية متخذة لها مكاناً لبناء حيواتها، كونها بيئة مناسبة (ومتوافقة مع صورة الاشباح النمطية لدى الافراد)، لإثارة الرهبة والرعب. وتتميز افلام الاشباح بالأجواء المظلمة لاعتماد اغلب مشاهدها على الاضاءة الخافتة. أما اهم الاستنتاجات التي خرجت بها الدراسة : ان استمرار انتاج ومتابعة افلام الاشباح انما يعكس امتلاك هذا النوع لسمات شكلية وبنائية خاصة به، فضلاً عن استمرار اهتمام المجتمعات بالماورائيات. ولم تقتصر افلام الاشباح على تناول القصص المرتكزة على الاساطير او الخيال فحسب، بل يمكن ان ترتكز على احداث خيالية مدمجة مع قصص حقيقية. لتحقق استمرارية وجاذبية هذا النوع الفيلمي الفرعي. ترتكز افلام الاشباح على اماكن خاصة، لتكون المصدر الرئيس لخلق الاشباح المثيرة لغريزة الخوف. واختتم البحث بقائمة المصادر، وملخصاً باللغة الانكليزية.

الكلمات المفتاحية: السمة، الشكل، الاشباح، السينما

.

[1] وزارة التربية / معهد الفنون الجميلة – العراق- بغداد

الفصل الاول - الإطار المنهجي

مشكلة البحث:

يعتمد الفن السينمائي على عدد هائل من القصص والاحداث التي يمكن معالجتها لتحقق اشتغالها عبر السرد الصوري - فكل ما يرتبط بالإنسان هو قابل للتحويل الى صورة- سواء اكانت الاحداث التي ترتبط بالإنسان حقيقية واقعية ام خيالية مرتبطة بالأحلام والكوابيس والرؤى او حتى القصص الدينية والاسطورية المتوارثة من الثقافات المبكرة، ومن بين الموضوعات التي عالجتها السينما هي قصص الاشباح، فالأفلام السينمائية التي تتناول موضوعة الاشباح الخارجة عن الطبيعة والمنطق فهي كائنات لا يمكن رؤيتها في الحياة الواقعية فليس لها شكل معين محدد فأحيانا تتمثل بأشكال هلامية او بظل اسود يتسلق اسقف الجدران ، فضلاً عن خصوصية الاحداث والافعال، بل وحتى الاشكال التي يمكن ان تكون عليها الاشباح ، هي ما اوجد شكلاً فلمياً ومن ثم رسخ لها سمات بنائية لترتبط بماهية هذه القصص السردية، اي عملية التداخل ما بين العالم المادي وبين العالم الروحي الميتافيزيقي، وعليه ظهرت هذه الافلام منذ البدايات المبكرة للسينما واستمرت بشكل فاعل ومؤثر في الانتاج السينمائي. فشخصية الاشباح وطبيعة علاقتها بالإنسان وقدرتها على القيام بأفعال يعجز الانسان عن القيام بها، او حتى ابتكار سماتها الشكلية او طبيعة المكان الذي تعيش فيه، وازيائها وصوتها، وغيرها من العناصر الشكلية التي ترتبط ببناء الصورة السينمائية، كي يكتسب هذا النوع الفرعي سماته الدالة عليه، هي ما عكفت السينما على تطويره تساوقاً مع التطور التكنولوجي لتقنيات السينما. ومن خلال ما تقدم حددت الباحثة مشكلة بحثها بالتساؤل الآتي: **(ما السمات الشكلية المطلوبة لبناء الصورة في افلام الاشباح؟)**.

أهمية البحث والحاجة اليه:

يحاول البحث الحالي تحديد سمات هذا النوع الفيلمي الفرعي عبر التعرف على طبيعة الاشكال والانواع التي تناولتها السينما عند معالجتها لشخصيات الاشباح وطبيعة علاقتها بالإنسان او المكان والزمان، فضلاً عن تحديد الملامح الاساسية للشكل المرتبط بأفلام الاشباح، كما يمكن ان يهم الباحثين والعاملين في مجال الانتاج السينمائي والتلفزيوني، فضلاً عن النقاد والدراسين. من هنا تتبين الحاجة الى البحث فهو يقوم باستخلاص اهم السمات الشكلية لأفلام الاشباح والتي جعلت منها نوعاً فرعياً بارزاً ضمن سينما الرعب.

هدف البحث: يهدف البحث الى الكشف عن السمات الشكلية داخل بنية الصورة في افلام الاشباح.

حدود البحث: يتحدد البحث بالحدود الآتية:

1. الحد الموضوعي: السمات الشكلية للأشباح في السينما.
2. الحد المكاني: السينما الاسبانية.
3. الحد الزماني: 2001
4. **تحديد المصطلحات:**

1. الشكل

- **لغة:** وفقاً لمفهوم (صليبا) فان الشكل هو " أصل هيئة الشيء وصورته ... او هو المثل والشبيه والنظير، وفي هذا قال (ابن سينا): مثل ادراك الشاة لصورة الذئب، أعني بشكله وهيئته" (jamil, 1982, p. 414).
- **اصطلاحاً** فان "الشكل تركيب عقلي للعلامات بين العناصر الحسية المكونة للتنظيم الشكلي وقيمته الجمالية أي قيمة النظام الشكلي نفسه" (Santayana, without, p. 121).

2. السمة

- **لغة:** هي "(وسمة، وسما، وسمه) اذا اثر فيه بسمة واتسم الرجل اذا جعل لنفسه وسمة يعرف بها" (Manzur, 1956, p. 1074).

- **اصطلاحاً**: فيرى (كاثري) ان " السمة طراز عالٍ من العادات الشخصية التي تتكرر في السلوك في الغالب" (Al-Jubouri, 1990, p. 26) فمن خلال السمات يمكن التعرف على النوع الفيلمي.

3. الصورة:

- **لغةً:** كما وردت في (مختار الصحاح) هي "(الصِوَرُ) بكسرِ الصَّاد لغةٌ في الصُّوَر جمع صُورَة و (صَوَّرهُ تَصويراً) (فَتَصَوَّرَ) و(تَصَوَّرتُ) الشيء تَوَهَّمْتَ (صورَتَهُ) (فتَصَوَّرَ) لي. و(التَّصَاويرُ) التَّماثيل" (al-razi, 1986, p. 156).)
- **اصطلاحاً**: فان الصورة عند الفلاسفة هي "مقابلة للمادة، وهي ما يتميز به الشيء مطلقاً فإذا كان في الخارج كانت صورته خارجية، وإذا كان في الذهن كانت صورته ذهنية" (jamil, 1982, p. 742). اما في السينما فالصورة هي " تسجيل شكل الجسم أو المنظر بطريقة قابلة للدوام، ويمكن رؤيته مباشرة، أو عن طريق جهاز يسمح بالرؤية" (Morsi & Mjdy, 1980, p. 176).
- **التعريف الاجرائي : السمات الشكلية للاشباح** : تعد الاشباح من الاشكال التي ليس لها شكل محدد او شبيه لها في الواقع المعيش كونها تتخذ لها سمات متنوعة تختلف من شكل الى اخر فاحيانا يظهر كشكل ظل اسود ليس لها هيئة محددة المعالم او نتحسس بوجودها وفق تلبس جسد شخصية الميتة او الحية فيظهر لها سلوكيات مختلفة عدائية او مسالمة تلك الشخصيات يتم تجسيدها وفق معالجات فنية متنوعة تقود الى بناء جديد وباطار سردي مشوق.

منهج البحث: اعتمدت الباحثة في متن البحث على المنهج الوصفي التحليلي كونه يهتم بوصف الظاهرة وتحليلها، واعتماده لتحليل العينة المختارة للتوصل عبره الى نتائج البحث الحالي.

مجتمع البحث: بالنظر لسعة مجتمع البحث القائم على موضوعة الاشباح، اختارت الباحثة هذه العينة لأنها تمثل مجتمعاً واسعاً لهذا النوع الفيلمي، لذا يمكن عدها الاكثر ملائمةً لتحقيق اهداف البحث.

عينة البحث: اختارت الباحثة قصدياً عينة البحث المتمثل بالفيلم الاسباني (العمود الفقري للشيطان -2001)، اخراج- غيير مو ديل تورو) كونه يلبي متطلبات البحث، فضلاً عن حصوله على العديد من الجوائز العالمية.

الفصل الثاني - الاطار النظري

المبحث الاول: الاشباح - الانواع والسمات:

تعد الاشباح من الظواهر المجازية المعروفة فيما وراء الطبيعة، ومرتبطة ببداية تفكير الانسان بالموت وما بعد الموت - عودة الموتى- كما يُعتقد بان الاشباح ما هي الا صور للأرواح الهائمة، وهذه الفكرة منتشرة في جميع ثقافات العالم، اذ " تجوب الأشباح الأرض وتطارد الأحياء بسبب نوع من إختلال التوازن، ظلم لم يعاقب صاحبه أو حب متبادل. وبمجرد إستعادة التوازن، فإن الشبح يصبح حراً للانضمام لدورة إعادة البعث من جديد"(V.Costanzo, 2017) ، وعلى هذا الاساس شكلت الاشباح حاجة ضرورية وملحة - في الادب والفن – لدى الانسان لإجراء الاتصال بين عالم الاحياء عالم الاموات، فالأشباح في ثقافة المجتمعات والحضارات القديمة (البابلية والآشورية والرومانية القديمة والهندية و الرومانية و الصينية و حضارة المايا) ما هي الا أرواح محبوسة لقتلى أو موتى معذبون يُعتقد بأنها غير قادرة على الانتقال الى العالم الآخر ما لم تُنصف أو يتم التخلص منها بطريقة ما، وهذه كانت من أهم اسباب ظهورهم للأحياء.

لقد حاول الكثير من العلماء تفسير ظاهرة الاشباح وقدموا مختلف النظريات والتفسيرات، منها النظريات العلمية التي وصفت ظهور الاشباح بالهلوسات البصرية، فحينما يجد المرء نفسه وحيداً في مكان خافت الاضاءة يصيبه التوتر ثم تبدأ هذه الهلوسات سواء في اليقظة او في الحلم. ومنها النظريات الروحية التي ترتكز الى قضية استرداد حق الارواح (تحقيق انتقامها) قبل انتقالها الى العالم الآخر. ولكن بالرغم من كل ذلك تبقى موضوعة الاشباح من الموضوعات الغامضة والمثيرة لفضول المختصين من العلماء والادباء والفنانين، وهنالك رأي يقول ان الاشباح هي بمثابة " صوراً محاكية لصور موجودة في الذهن أو في التراث، صورة شبيهة بصورة، إعادة نسخ للكوابيس والأحلام المرعبة، تلك الخاصة بالذات والحاضر، أو الأساطير وتشكيلات الفنون القديمة الخاصة بالماضي" (shaker, 2009, p. 248). اي ان الأشباح هي نتاج عالم الخيال الذي هو عالم الأحلام والكوابيس، بالتالي يمكن استغلالها لسرد قصص وتجارب غير واقعية (فانتازية)، متحديةً بذلك كل قوانين الطبيعة والمنطق وتعد هذه من اهم سماتها، وهي قابلة للإدراك مع أنه ليس لها حضور مادي، وتشبه إنعكاس الصورة في المرآة (Mahmoud, 2016, p. 26)، بمعنى ان الاشباح هي محاكاة لصور موجودة سلفاً في الذهن، وما تمثيلها - بمختلف اشكالها- سوى اعادة نسخ لهذه الأحلام والكوابيس.

ان اشكال**الاشباح** تتمظهر بهيئات متلونة فأما تكون شفافة كلياً او جزئياً متمثلة بهالة هلامية الشكل لايمكن لمسه او تحسس بوجوده المادي الملموس، ولكن نتحسس بوجودها عندما تتحرك قطعة من اكسسوارات المكان مثيرة ضجة عارمة واصوات مفزعة وسط صمت طويل، او تتحرك اطار لوحة معلقة على الجدران فتثير مدركنا البصري نحو كل شي متحرك غير طبيعي او منطقي فهي تخترق جدران غرفة او الصالة لانها متحررة لاحاجز يردعها، تتغذى على مخاوفنا فنشعر بالخوف دون مواجهتها لوجه ولكن عندما تقف امامنا نرتعب ونفقد وعينا بواقعنا المعيش فتجعلنا نضطرب ونتصارع حياتنا حتى نفقد عقلنا لنصل الى مرحلة الهلوسة والهذيان او لربما الى الجنون .

وتتخذ الاشباح اشكالاً مختلفةً تنسجم مع الأحداث الدائرة والاماكن المتواجدة فيها اذ يمكن ان تظهر من خلال الاحلام والرؤى كنوع من النشاط العقلي الذي يحدث أثناء النوم، فالنوم يمثل الجانب اللاواعي وغير العقلاني للعقل البشري الذي يقوم العقل بقمعه (كبته). لذلك نجد الكاتب يتذرع بالحلم ليكون قادراً على الكشف عن الجانب الداخلي للشخصية وترجمة مخاوفها وهواجسها الى كابوس. ليس ذلك فحسب، بل يمكن ان ترتبط الأحلام بالرؤى والتنبؤات لاستشراف المستقبل من خلال الحلم، وفي بعض الاحيان يمكن ان تظهر الاشباح في الوعي، في وعي الشخصية ذات القدرة (القدرات) غير العادية، اي الشخصية ذات الخيال الخصب، والخيال "بمدلوله الاعتيادي يعني القدرة على خلق صور لشيء ليس موجوداً بالفعل" (Wilson, 1981, p. 237) بغية إيصال رسالة ما من خلال هذه الصور التي يبدعها. ولإيجاز ما تقدم يمكن القول بان قصص الاشباح تبنى على اساس خيالي (ميتافيزيقي) وعلى الأصعدة كافة من شخصيات الى احداث الى زمان ومكان.

كما ويُعتقد بان الاشباح هي على ثلاثة انواع، (نوع يظهر في الاحلام وفي الاماكن المظلمة لذا يعد من نوع الأشباح المؤذية او الشريرة كونه مثير للخوف، والخوف عادة يتشكل من معطيات مرئية يكون الصراع فيها خارجي، او غير مرئية من وحي الخيال وهنا يتحول الصراع الى صراع داخلي لعدم ظهور الند عيانياً كالتفكير العميق بالمستقبل او المصير المجهول، وهذا النوع قد يصل بصاحبه الى الجنون وفي احيان اخرى الى الموت. أما النوع الآخر فهو مسالم او غير مؤذي، أي يكون حارس لأشخاص او اماكن معينة، ويُعتقد بوجود نوع ثالث يتصف بالحياد، أي أنه سلبي لا يؤذي ولا يساعد) -(Ahmed & Sanad Rashid, 2006, pp. 14-15). نفهم من ذلك بان للأشباح لها القدرة على التجسد والتلاشي كشخصية فانتازية. والشخصية الفانتازية تمتلك سمات غير عادية - ما فوق طبيعية- تجعلها تتفوق بأفعالها وردود افعالها على الشخصية الاعتيادية، وكل ذلك من صنع الخيال، فـ "الخيال واسع الحرية إلى الحد الذي يستطيع خلق عوالم لا وجود لها" (Al-shenety, 1975, p. 185)، فضلاً عن خلق شخصيات لم يألفها أحد من قبل.

كما ان للأشباح في الادب لها اشكالاً متعددة، منها الاشباح المرئية (بهيئة انسان كاملة او طيفية) وهذا النوع يكون في الغالب مرتبط بالأماكن المهجورة كالقلاع والاديرة والمنازل القديمة، فضلاً عن الاشباح غير المرئية والتاريخية وغيرها. وقد وظف الأدب ومن بعده السينما النوع الأول، نظراً لما يتصف به من أفعال تثير الخوف والرعب، ففي الادب نجد الكثير من الانجازات الخالدة من مثل (ماكبث، هاملت - لويليام شكسبير) و (الف ليلة وليلة التي تتناول الجن والارواح) وغيرها من الاعمال الادبية الاخرى، اما في السينما فالأمثلة كثيرة لا مجال لحصرها هنا، ومن الامثلة الشهيرة عليها هو فيلم (المرايا-2008 ،اخراج: فكتور غارسيا) وفيلم (كابوس في شارع إلم - 2010-اخراج: صاموئيل باير) هذان الفيلمان مثلا النوع الاول (الاشباح المؤذية المثيرة للخوف والرعب)، وفيلم (الحاسة السادسة- 1999- اخراج: ام نايت شيالامان) الذي يمثل النوع الثاني من الاشباح التي تحاول مساعدة الانسان، اما النوع الثالث (المحايد) فقد تمثل بفيلم (الآخرون-2001- اخراج: اليخاندرو آمينابار) وسلسلة الافلام الشعوذة اخراج : مايكل تشافيز التي يتناول فيها صانع العمل الشخصية الشبحية وهي تتلبس جسد شخصية الطفل (ديفيد غلاتزيل) فيتحول على اثرها شكلا ومضمونا فيصبح شكله مائل الى الاصفرار وشاحب البشرة مفتقدا الى حيوية البشرة الطبيعية ، اما سلوكه فتحول الى شخصية عدائية فيشن الهجوم على والده ليقتله ، لقد عمل المخرج بتوظيف عناصر اللغة السينمائية لاسيما عنصر الماكياج في تحول الشخصية من بشرة طبيعية مفعمة بالحيوية الى بشرة متعبة ومخيفة فضلا عن استخدام الاضاءة ذات المفتاح الواطئ ليخلق لنا اجواء مفعمة بالخوف ، والكثر من الافلام السينمائية وظفت الاشباح وجعلها ظاهرة وجودية ملازمة لحياة البشر متخذ الجسد الانساني عتبة لها ومنها افلام سلسلة افلام الراهبات وسلسلة افلام تشاكي.

المبحث الثاني: بنية الصورة في افلام الاشباح

افلام الاشباح هي واحدة من أكثر الأنواع الفيلمية الفرعية قدماً واستمراريةً على مدى تاريخ الإنتاج السينمائي العالمي، ولها صدى كبير بين اوساط المشاهدين، فالدور الرئيس لأفلام الاشباح يكمن في" أنها تجعل الواقع الفني ممتداً فيما وراء الواقع، لكي تصور الأحداث التي تقع خارج حدود ما هو طبيعي" (Nowell, 2010, p. 347) وبعد ان تحكمت الأشباح وغزت روايات الرعب في المرحلة الكلاسيكية، عمدت السينما الى استثمارها في عصرنا الحديث لتمثيل كل ما هو غامض ومخيف وله القدرة على معاودة الظهور من أجل إثارة موضوع ما، من تمثل الأشباح التي تسكن القلاع والقصور- بل وحتى المدن الحضرية المهجورة او النائية- والموتى الخارجين من القبور أو البيوت المسكونة التي كانت محبوسة فيها لفترات طويلة تنتظر من يخلصها من الظلم الذي تعرضت له في حياتها قبل مماتها، الى اشباح الداخل لمناقشة سايكولوجية الفرد.

لقد عُرفت افلام الاشباح باستخدامها للتحولات المفاجئة على صعيدي الصورة والصوت ، لتحقيق ما يعرف بالصدمة، وشد انتباه المتلقي وتعزيز التدفق السردي للأحداث، ومن ثم اثارة التوتر والتشويق لدى المتلقي. وفيها تشترك الكثير من العناصر التعبيرية لتجسيد شكل شخصية الشبح وتفعيل دورها. كما يلعب المجرى الصوتي دوراً لا يقل اهمية عن دور الصورة، لذا " يجب ان تكون الموسيقى قادرة على شد إنتباه المشاهد وإثارة إهتمامه لأنها تنبأ عن الجو العام للعمل الدرامي، لذلك يجب أن يكون وضعها او اختيارها بدقة وتأني لتؤدي دورها بفاعلية" (Alwan & Alwan, 2010, p. 239)، وهكذا هو الحال بالنسبة لباقي العناصر

الاخرى. الامر الآخر يتمثل بدور التقنيات الرقمية التي من شانها ان تضفي على الصورة السينمائية مقداراً كبيراً من المصداقية والجذب فـ "السينما تستخدم أنواع مختلفة من التقنية والامكانات السينمائية لخلق هذه العوالم ومقاربتها للخيال مع إضفاء أجواء الغرابة والسحر والجمال, حيث يختلف تأثير المكان باختلاف مستوى توظيف القدرات والخبرات الفنية يتداخل تأثير المكان في الأحداث يمثل محيط الشخصيات الذي تكون التفاصيل الدقيقة جزءاً منه" (Wassam, 2021, p. 102)) ومكمل لها فالمكان يعد ملجأ امنة للأشباح وهي تتنقل بحرية متخذة جدرانها واسقفها وارضها مكانا لها .

التقنيات الصورية والصوتية في افلام الاشباح

ان التقنيات الصورية لها دور في تفعيل شكل الاشباح وهي تتظاهر بهيات متنوعة متخذة شكل هلامي او ظل او صوت او حركة نتحسسها عبر الموجودت الملموسة او نتحسسها بواحسنا القابلة للشك والظن والارتياب ، وهنا عملت التقنيات على تجسيدها كصورة فنية لها ابعادها الجمالية والسيكولوجية، ومن أبرز التقنيات التي ترتكز اليها افلام الرعب بشكل عام وافلام الاشباح بشكل خاص، هي: إستخدامها لزوايا التصوير المنحرفة (غير التقليدية المثيرة للغرابة) كي تتطابق مع الوضع النفسي للشخصية لتمثيل تدهورها او اصابتها بالغثيان عند مواجهتها للشبح، واللقطات الطويلة لزيادة التوتر وحبس الانفاس، واللقطات الكبيرة (لقطات الفعل ورد الفعل) لتفعيل الصدمة والمفاجأة وغالباً ما يتم توظيفها سايكولوجياً ودرامياً وجمالياً لإثارة الخوف والتوتر، اي ان لهذا الحجم دور خاص، وهذا " النوع من اللقطات يستخدم للإيحاء بتوسع رمزي، بمعنى أن اللقطة الكبيرة تمثل لحظة كبيرة ضمن الإطار الدرامي، تؤجّل اللقطات الكبيرة غالباً من أجل اللحظات ذات العمق الدرامي الشديد" (Janetti, 1981, p. 28) لذلك وصفها (بيلا بالاش) بأنها "ما يُعطي للسينما طابعها الشعري الخاص" (Agel, 2005, p. 96)، فضلاً عن حركة الكاميرا البطيئة ومن زوايا تحت مستوى النظر التي من شأنها اثارة الترقب والشعور بالقلق، والتلاعب بإضاءة الفيلم ذات التباين ما بين (الضوء والظل)، والاضاءة الخافتة (كضوء القمر)، فضلا عن دور تقنيات الماكياج بأنواعه المادي والبلاستيكي والميكانيكي والرقمي التي عمل على خلق اشكال مقزز ومنفرة لتجسيد الجروح والتشوهات واشكال المسوخات كالمستذئبين والزومبي ومصاصي الدماء التي ظهرت بأزياء غريبة تثير الفضول التي تخرج من اوكارها مؤطرة بديكورات غير مألوفة ، تلك التقنيات الفنية كان لها الأثر الكبير على عملية إنتاج أفلام اشباح مرعبة بعيدة عن العالم الواقعي فبناءها السردي قائم على التشظي الغير متوقع منتمية الى عتبة فضاء غالباً ما توصف بالوحشة لخلوها من البشر كالكنائس والاديرة والاماكن النائية والاماكن المنعزلة، وهي اماكن تتخذها الاشباح مأوى لها.

هنالك العديد من التقنيات التي يمكن رصدها من خلال تكرار توظيفها في هذا النوع الفيلمي الفرعي (افلام الاشباح) لتصبح علامة فارقة او سمة شكلية يمكن من خلالها تصنيف الفيلم، ومن هذه التقنيات: توظيف الاضاءة، المكان، الشخصية، الصوت ، المونتاج وغيرها من التقنيات الصورية التي لها الدور الفاعل في خلق اشكال مختلفة من الاشباح في بنية الصورة.

1. شكل الاضاءة: تعد الاضاءة من اشد العناصر التعبيرية تعقيداً كونها تتعامل مع عناصر متحركة (كاميرا وشخصيات)، و"للإضاءة في السينما أهميتها القصوى. إنها العنصر الخلاق في تكوين الصورة وتعبيراتها، فهي تساهم في خلق جو المشهد، وخلق الإحساس بالعمق المكاني، وخلق جو انفعالي إلى جانب المؤثرات الدرامية" (Saheh, 2002, p. 293)، وتستخدم الاضاءة وطبقاتها في افلام الاشباح على النحو الآتي: الإضاءة الخافتة الشدة: ولأن الاضاءة تُدرك عقلياً ونفسياً، لذا نجد ان استخدام الاضاءة الخافتة وانتاج الظلال العميقة هو لأجل تكوين انفعالات تتسم بالغموض والتوتر عبر بث المعلومات بشكل مجتزئ لتؤدي بالنهاية الى اثارة القلق والتوتر ثم الخوف والرهبة. اذ ينتج عنها تباين شديد بين الضوء والظل، وللظل مفاهيم عديدة اهمها "ان للضوء والظل معان رمزية، كما ان الظلمة توحي بالخوف الشديد من المجهول، فضلاً عن امكانية خلق صورة مشوهة المعالم للشخصية" (Riad, 2002, p. 370) فالظل انما هو "خفوتاً في اضاءة اسطح الاجسام، أي انخفاضاً في سطوع الضوء الساقط على سطح جسم ما، ويبدأ تواجد الظل عند نهاية منطقة الضوء وينتهي في الظلمة الكاملة" (Vinci, 2005, p. 237) لإظهار شدة سواد مناطق الظل الذي يقترب من الظلام، فالظلام "هو عنصر مؤجج للقلق والفزع والذعر والرعب ولانفعالات سرديات الخوف كلها" (Hamid, 2012, p. 108). وتستخدم هذه التقنية للإيحاء بالشر المجهول المصدر كإخفاء

الشبح لزيادة الخوف والرهبة. اما الإضاءة العالية الشدة: فتوظف للتعبير عن الجانب النفسي للشخصية حال تعرضها للخطر، وتعتمد هذه الاضاءة على "الزيادة الكبيرة في درجات اللون داخل سلم التدرجات اللونية باتجاه درجات الاسود" (Riad, 2002, p. 370) وهو اللون الاكثر توظيفاً لإثارة الغموض الذي تليه المفاجئة. اما مصادر اضاءة افلام الاشباح فتعتمد على المؤثرات الضوئية التعبيرية والتي من الممكن ان تكون مصادر ضوء طبيعي كالشموع اذ يمكن عبرها رؤية مدى رعب شخصية تتقدم للكشف عن مصدر صوت يثير قلقها وهي حاملة شمعة او مشعل بيدها، ايضاً النار المستخدمة للتدفئة، والبرق الذي يقتحم المشهد فـ "يبهر البصر فجأة بوميضه الخاطف الذي يلقي ظلاله الهائلة" (Elton, 1967, p. 102) في نفس الشخصية الى الحد الذي يزيد من الحدة الانفعالية داخل الحدث المرعب.

2. شكل المكان: تعد عتبة المكان من ابرز التقنيات السردية الفيلمية التي تتردد لها الاشباح، فالمكان له خصوصية بيئية عند الاشباح ولاسيما ان اقترنت بالمجهول الذي تأوى اليه ، فتصبح هذه الاماكن بالنهاية معادية للبشر (قاطنها)، وهي على انواع متعددة: الأماكن المسكونة والاماكن المنعزلة والاماكن المهجورة والاماكن النائية، وكل نوع من هذه الانواع يمثل بيئة خصبة وآمنة للأشباح الباحثة عن الخلاص او الاشباح الشريرة. وعند توظيف هذه الاماكن يجب الاخذ بنظر الاعتبار ما يجب ان تحويه من ديكورات وإكسسوارات غريبة تحمل في داخلها خفايا مفاجئة، كما ويجب ان تسرد الاحداث في ظروف مثيرة للخوف كالعواصف والرياح الشديدة والليالي الباردة المصحوبة بالضباب (Hamid, 2012, p. 108)، الخ من العوامل المثيرة للخوف.

3. شكل الشخصية (الشبح): اعتادت القصص والروايات على وصف شخصية الاشباح بهيئات فانتازية ذات قدرات مختلفة غير مألوفة ومتفردة في الافعال وردود الافعال الصادرة عنها وهي سمة من سماتها، اذ ان "سمات الشخصية صفات ظاهرة للشخصية لا يمكن ان تتساوى مع الواقع" (Kamal, 1967, p. 76) كونها فانتازية بامتياز، تم تمثيلها في السينما بوساطة التقنيات الرقمية الحديثة التي اسهمت بنقلة نوعية للفيلم السينمائي، لأجل تفعيل شكلها وفعلها الغرائبي (غير التقليدي)، والفعل الدرامي الخارق الصادر عنها هو ما يكشف ابعادها ويحدد سماتها. وقد قدمت السينما مختلف الاشكال لشخصية الشبح، فأظهرتها مرة على شكل طيف شبيه بهالة ضوئية كما في فيلم (هاملت- 1990- اخراج: فرانكو زفيريلي)، ليخبره ولده باسم قاتله، ومرة بهيئة هلامية تطير كالدخان في الهواء كما في الافلام الكلاسيكية، فأشباحها ذات قدرات خارقة للطبيعة كالتحول من شكل الى أخر او الانتقال من مكان الى أخر، ومرة على هيئات مخيفة، واخرى بهيئة اعتيادية وكأنها احدى الشخصيات الحية، مضفيةً اليها قدرات خارقة لا يمتلكها بنو البشر كما في فيلم (الآخرون- 2001- اخراج: اليخاندرو آمينابار) وهي ظهور الشبح بهيئة الانسان الاعتيادية وكانه يعيش وسط البشر مع امتلاكه لقدرات خارقة كالظهور للطفل فقط، فضلاً عن قدرته على كشف الحقائق المخفية.

4. شكل المونتاج (القطع القافز(المباشر): يعمل المونتاج على جمع لقطات ومشاهد الفيلم ببناء سردي متسلسل بداية وسط ونهاية ليخلق وحدة فلمية متكاملة بنائيا ولكن في فيلم الاشباح الوضع مختلف فالمونتاج هنا عمل على خلق فجوات في بنية السرد لاسيما وان كان الفيلم مبني على ظهور شخصيات شبحية فنتازية فيوظف احد وسائلة الفنية كالقطع او المزج او المسخ لاسيما القطع القافز لتحقيق الصدمة او المفاجأة ، حيث وظف مبدعو افلام الاشباح تقنية القطع المباشر للتحول (الانتقالات المونتاجية) من حدث الى أخر او من شخصية الى اخرى أو من مكان الى آخر بلقطات غير متجانسة الحجم، وبطريقة مفاجئة. ويتم ذلك بالانتقال مثلاً من اللقطة العامة الى اللقطة الكبيرة، او من اللقطة المتوسطة الى اللقطة القريبة جداً وبمصاحبة ضربة موسيقية (مؤثر صوتي) او ضربة ضوئية مفاجئة (مؤثر صوري)، لإدخال الخوف والرعب في قلب كل من الشخصية والمتلقي معا . عند ذلك يجب الاخذ بنظر الاعتبار المبررات السايكولوجية اولاً والجمالية ثانياً عند اجراء الانتقالات المونتاجية.

5. شكل الصوت: يعد الصوت من العناصر الاساسية التي تنافس الصورة في افلام الاشباح لتعزيز سردية الصورة السينمائية، لذا "يجب ان يكون منبعاً للموضوع وباعثاً للحركة، اي ان يكون عنصراً درامياً في الفلم" (Balash, 1991, p. 198) ويعمل على تعميق المعنى، بمعنى ان يكون متوافقاً ودالاً على الافعال الخارقة للشخصية، اي مخالفاً للطبيعة البشرية المألوفة. ومع ان للصوت عناصر اربع، الا ان اهم عنصرين يشكلان السمات الشكلية لأفلام الاشباح هما الصمت المثير للترقب، والموسيقى

المعبرة عن سايكولوجية الشخصية، والاصوات الغرائبية للأشباح، فضلاً عن المؤثر الصوتي المصاحب للحدث او حركة الاشياء المفاجئة كصرير باب مثلاً من خارج كادر الصورة. وكل هذه الاصوات يتم تمثيلها بوساطة التقنيات الرقمية التي لها القدرة على " إنتاج وتولد ومحاكاة الأصوات بأنواعها كافة من خلال انماط سمعية رقمية عالية الجودة وتوليد وخلق الأصوات والتلاعب بها وتعديلها لكي تلائم المتطلبات الخاصة ولها القدرة على خلق الأصوات (البشرية، الحيوانية، الآلية) بل توليد اصوات لا توجد في الطبيعة بالاعتماد على الحاسوب والتقنيات" (Alwan & Alwan, 2010, p. 244)).

6. التقنيات الرقمية : ان التكنولوجيا الرقمية ساعدت على خلق بيئات افتراضية واماكن مهجورة وشخصيات خيالية لا حصر لها ومن ضمنها شكل الاشباح القبيحة والجميلة التي وظفها المخرج في الكثير من الافلام الخيالية ، وعليه عمل صانع الفيلم باستغلال تلك التقنية الرقمية في الوسيط الفيلمي ودمج تلك التقنية مع عناصر اللغة السينمائية ليبتكر من خلالها معالجات فنية مبهرا بصريا وسمعيا.

ان التقنية الرقمية تحوي على الكثير من البرامج الفنية اهمها برنامج المايا وبرنامج ازالة الاسلاك وبرنامج Zbrush وبرنامج الكروما والكرافيك فضلا عن برنامج CGI الذي يعمل مع البرامج في خلق اشكالاً افتراضية وهمية لا مثيل لها في ارض الواقع الحقيقي فتعمل على الاضافة او الحذف او تعديل يناسب شكل الشخصية المناطة بالحدث الدرامي وهنا يستعين المخرج بالفريق الفني القائمين على البرامج الرقمية ليجسد تلك الشخصية الشبحية وذلك على وفق" انشاء CGI في جهاز كمبيوتر ويتم تكوينه على نوع من صور الخلفية. غالباً ما تكون صور الخلفية عبارة عن حركة حية، مما يعني أنه تم تصويرها على فيلم أو فديو، ولكنها ايضا يمكن ان تكون CGI تم انشاؤها ايضا في جهاز كمبيوتر. او قد تكون لوحة رقمية غير لامعة. بغض النظر عن مصدر الخلفية، يجمع المؤلف الرقمي كل ذلك معاً ويمنحه اللمسة النهائية للواقعية" (Wright, 2013, p. 3) قابلة للتصديق فتلك التقنية (CGI) تعمل على بناء نموذج ثلاثي الابعاد لشكل معين كشكل شخصية غرائبية وتدمج الشخصية المخلوقة رقميا بلقطات مصورة واقعيا على وفق حجم اللقطة او زاوية معينة ، وعلى ضوء ذلك يجب ان يراعي مصمم البرنامج تزامن ما بين التصوير الحقيقي والخيالي المصنوع رقميا وان يضبط الحركتين كحركة (Match Move) أي صورة الحركة الحية التي صورت بـ(الكاميرا السينمائية) مع حركة (الكاميرا الافتراضية (CGI) لينتج بالنهاية فيلما سينمائيا يماثل الواقع وقابل للتصديق دون الاحساس بوجود واقعين منفصلين وهذا ماتم مشاهدته في فيلم (مبعوث البابا لطرد الارواح الشريرة) اخراج: يوهان أفيري ، وبنى السرد الفيلمي على شخصية روح شريرة شبحية تتلبس جسد طفل يدعى (هنري) وعلى اثره يتحول شكلها الانساني الطبيعي الملائكي الى شكل قبيح مخيف ينم عن ان هناك شبح شرير تلبس جسده فمحت ملامحه وجعلته مشوه ، عمل المخرج بتوظيف عناصر اللغة السينمائية والرقمية معا ليخلق تلك الشخصية الشبحية التي تمت بفعل فن الماكياج مع تسليط الاضاءة الخافتة ليخلق لنا عتبة مرعبة فضلا عن شكلها المشوه عمل على الخرق بسلوكها فجعل افعالها خارقة عن الطبيعة وذلك بامتلاكها قوة خارقة عن المألوف فيرفع نفسه عن الارض ويتصارع مع عائلته بقوة فيرفعهم عن الارض ويضربهم بقوة دون ان يلمس جسده اي من جسد تلك الشخصيات الدرامية. وعليه فان التقنيات الصورية والرقمية ساعدت على الكثير بخلق شخصيات شبحية مؤثرة وقابلة للتصديق على الرغم لاوجود لها على الواقع المعيش.

مؤشرات الإطار النظري:

1. تتقمص الاشباح داخل الصورة السينمائية اكثر من شكل انساني او حيواني او حتى مسوخ. ولها القدرة على القيام بالأفعال - التحول من شكل لآخر- والانتقال بشكل مرن ما بين الامكنة والازمنة، ويمكن تمثيلها عبر المؤثرات الرقمية الصورية والصوتية لتكون قابلة للتصديق.
2. يعتمد البناء الشكلي لأفلام الاشباح على ابراز المكان المهجور او المنعزل او النائي- بكونه مثير نفسي – اذ يمكن للأشباح اتخاذها ملجأ لها للانطلاق منه وتنفيذ افعالها.

الفصل الثالث (اجراءات البحث)

تحليل العينة: فيلم (العمود الفقري للشيطان)

الفيلم من اخراج: غيير مو ديل تورو، انتاج: جييرمو ديل تورو وبيدرو ألمودوفار - 2001، تأليف: ديفيد مونيوز وديل تورو، **تصوير:** جييرمو نافارو، بطولة: فيديريكو لوبي، ماريسا باريديس، إدواردو نوريجا، فرناندو تيلفي، إنيجو جارثيس، خونيو فالفيردي، زمن الفيلم: ١٠٦ دقيقة.

ملخص الفيلم: تدور احداث الفيلم في ملجأ للأيتام في مكان نائي داخل اسبانيا في السنة الاخيرة للحرب الاهلية الاسبانية(1939)، يدير هذا المكان عجوزين (الدكتور كاساريس والسيدة كارمن) يساعدهما الشابين (جاسينتو وكونشيتا)، وفي احد الايام يصل الصبي اليتيم (كارلوس) ليكون احد نزلاء هذا الميتم. يتعرف الى الجميع وتبدأ الرؤى والاحلام تراوده عن طفل غامض يحاول اخباره بشيء ما، ثم يستمع من اقرانه الى قصص غريبة عن اختفاء طفل يدعى (سانتي) في نفس اليوم الذي ظهرت فيه القنبلة الضخمة الموجودة في فناء الدار، بعدها تتوالى الاحداث فيظهر شبح سانتي لكارلوس في احدى المرات ليتبين بانه مات مقتولاً من قبل جاسينتو، فيقرر الاطفال الانتقام له لتستقر روحه الهائمة في المكان.

التحليل:

1. **تتقمص الاشباح داخل الصورة السينمائية اكثر من شكل انساني او حيواني او حتى مسوخ. ولها القدرة على القيام بالأفعال والانتقال بشكل مرن ما بين الامكنة والازمنة.**

هذه القصة تتمحور حول مصير شبح بشكل انسان يكتنفه لغز او سر والاحداث تدور في مكان نائي تتخلله علاقات جنسية مشبوهة، ويمكن ان نرى شخصية الشبح في الفيلم السينمائي بأشكال مختلفة قد تكون شريرة او مسالمة، لتتشكل عبر ذلك اهم سماتها. ففي هذه العينة تمثل شكل شبح (شخصية سانتي) الطفل المغدور بهيأته التي كان عليها بسحنة الجثة الميتة وهو يحمل آثار اصابته التي ادت الى موته، وظهر من النوع المسالم الذي يبحث عن سبيل للكشف عن سر مقتله، وقد وجد ضالته في الصبي كارلوس. ففي اول رؤية منام يسمع كارلوس تنهيدة مجهولة المصدر بعدها يرى اسم سانتي محفوراً بجوار سريره، يتحرك كارلوس في المكان فتبدأ الاشياء بالتساقط والماء بالجريان داخل ردهة السكن – بفعل القوى الخارقة للشبح - فيرى آثار اقدام صغيرة على الارض مع انه كان لوحده في المكان بعدها يرى ظلاً يركض مبتعداً، مما يدل على ان المكان مسكون بالأشباح.

لقد ظهر الشبح للمرة الاولى امام الطفل كارلوس في المشهد المرئي (00:27:47-00:30:04)، عندما نزل كارلوس لوحده الى مكان منعزل على شكل سرداب لتخزين المؤن وفيه حوض الماء، والمدخل المقوس وقطرات من الدم تسقط من السقف والظلام يكتنف المكان، خاف الصبي وهرب بعد رؤية الطفل الشبح ذو الوجه الشاحب والعينين الغائرتين (كما في الصورة شكل رقم (1) وجرح في الرأس ينبعث منه دخان احمر كناية عن استمرار النزيف الذي اودى بحياته، وهنا لعب كل من الماكياج والاضاءة دوراً حاسماً لإظهار شخصية الشبح التي تبدو عليها آثار الموت، يخطوا الشبح بسرعة ليختبئ وهو يقول (العديد منكم سيموتون)، وهذه العبارة التحذيرية هي ما شكلت هاجساً مريباً لدى كارلوس، وهنا بدا وكأن هذا الشبح عبء على الجميع. ان هذه المعطيات التي بناها المخرج هي للتدليل على القوى الخارقة للأشباح التي لا تموت نتيجة الظروف الطبيعية بل ان اصحابها غادروا الحياة قسراً (قتلاً) وهنا تم توظيف اللقطة المتوسطة مع اضاءة ذات مفتاح واطئ وجعل الديكور معدوم المعالم ليخلق لنا اجواء من الخوف والرهبة.

شكل رقم (1) يظهر فيها شخصية الشبح الطفل (سانتي)

2. **يعتمد البناء الشكلي لأفلام الاشباح على ابراز المكان المهجور او المنعزل او المنفرد بكونه مثير نفسي يمكن للأشباح اتخاذه ملجأ لها والانطلاق منه من اجل تنفيذ افعالها.**

تتسم الاماكن المنعزلة بقدرات تأثيرية نفسية كبيرة على الشخصية، فقد تكون أماكن فرعية داخل مكان كبير، أو جزء مخفي غير ظاهر وسط مكان ضخم، لتشكل العزلة في هذه الحالة هي عزلة نفسية أكثر منها عزلة جغرافية، وكثيراً ما يوظف هذا النوع من الأماكن في أفلام الاشباح، لذا كانت الدلالة النفسية هي المهيمنة ،وعليه هنا تتكشف لنا مدى العلاقة الوثيقة المتبادلة بين عزلة المكان وعزلة الشخصية ، مما يؤثر بالتالي على افعالها وردود افعالها، ويمكن العثور على المكان المنعزل وسط أو أسفل البنايات الكلاسيكية كالقصور والقلاع أو المنازل المسكونة بالأرواح أو الأشباح - الى غير ذلك من طرز معمار القرون الوسطى او المناطق الحضرية- التي تكثر فيها الممرات والأنفاق والسراديب وتستخدم هذه الأماكن للإشارة الى وجود مؤامرة تحاك في الظلام أو تكون بمثابة مكمن للأسرار، أو لاختباء شخصية من خطر يداهمها. ان هذه الاماكن تساعد على اثارة عواطف ومشاعر الخوف الناتجة عن الوحشة التي تؤدي الى تخيل أشياء أو أشخاص متواجدين في المكان، والمكان الموحش صفة تطلق عادةً على المكان الخالي من البشر، وله تأثيره على خيالات وانفعالات وأفعال الشخصية، خاصة في حالات الخوف وكل هذه المواصفات تنطبق على الميتم فهو يقع على بعد عدة اميال عن اقرب بلدة، ويدار من قبل كارمن والدكتور كاساريس وهو بمثابة مدرسة داخلية تجمع الاطفال الذين فقدوا اهليهم في الحرب. اما معماريته فهو على شكل حصن وسط الصحراء يضم الكثير من الابنية القديمة المهجورة التي تكثر فيها الاقواس والاعمدة الحجرية (كما في الصورة شكل رقم (2) تتخللها الكثير من الممرات والاماكن المنعزلة المضاءة باللونين الازرق والرمادي (لقلة شدة الاضاءة) مما ينتج العتمة والظلام، والظلام هو عنصر يتلخص جوهره - في الحياة كما في أفلام الاشباح - بغياب الضوء وحضور الرهبة والخوف، ففي روايات وأفلام الاشباح يتجه خيال مبدعيها الى عالم العتمة والظل لتجسيد كل ما ينجم عنهما أو يرتبط بهما من خوف وفزع وكوابيس بل وبالموت، ومن العناصر الاخرى التي تدعم دلالة المكان هي الإكسسوارات التي تؤثث المكان فقد كانت قديمة ومخزنة بشكل عشوائي، لذا اصبحت مثل هكذا بيئة مرتعاً وملجأ صالحاً للأشباح، اي اصبحت عاملاً مهماً للإثارة الخوف والرعب.

شكل رقم (2) يظهر المكان والديكور شبه مظلم ليخلق جو مفعم بالخوف والرعب

الفصل الرابع: النتائج والاستنتاجات

اولاً: النتائج:

1. للأشباح القابلية على الظهور بالمظهر الذي يتناسب مع الاحداث الجارية وبالشكل الذي يجعل الشخصيات الاخرى تتعاطف معها، كما تبين في العينة (العمود الفقري للشيطان).
2. ان امتلاك الاشباح للقوى الخارقة - وفي مقدمتها الظهور والاختفاء – هو ما مكنها من التواصل مع الاحياء لتحقيق غايتها بالخلاص او الانتقام ممن تسببوا بأذيتها.
3. غالباً ما تتخذ افلام الاشباح من الاماكن المهجورة او المنعزلة مكاناً لبناء حيوات الاشباح، كونها بيئة مناسبة (ومتوافقة مع ثقافة الناس بشأن الاشباح)، لإثارة الرهبة والرعب.
4. تتميز افلام الاشباح بالأجواء المظلمة لاعتماد اغلب مشاهدها على الاضاءة الخافتة.

ثانياً: الاستنتاجات:

1. ان استمرار انتاج ومتابعة افلام الاشباح انما يعكس امتلاك هذا النوع لسمات شكلية وبنائية خاصة به، فضلاً عن استمرار اهتمام المجتمعات بالماورائيات.
2. لم تقتصر افلام الاشباح على تناول القصص المرتكزة على الاساطير او الخيال فحسب، بل يمكن ان ترتكز على احداث خيالية مدمجة مع قصص حقيقية. لتحقق استمرارية وجاذبية هذا النوع الفيلمي الفرعي.
3. ترتكز افلام الاشباح على اماكن خاصة غريبة، لتكون المصدر الرئيسي لخلق الاشباح المثيرة لغريزة الخوف.

Conclusions:

1. The continued production and follow-up of ghost films reflects the possession of this genre with its own formal and structural features, as well as the continued interest of societies in the supernatural.
2. Ghost films are not limited to stories based on myths or imagination only, but can be based on fictional events integrated with real stories. To achieve the continuity and attractiveness of this sub-genre of films.
3. Ghost films are based on strange special places, to be the main source for creating ghosts that arouse the instinct of fear.

References:

1. A. K., & Sanad Rashid. (2006). *Encyclopedia of Darkness - an encyclopedia specialized in the world of horror.* kuwait.
2. Agel, H. (2005). *The Aesthetics of Cinema.* (I. Al-Aris, Trans.) Damascus: publications of the ministry of colture-General Cinema foundation.
3. Al-Jubouri, M. M. (1990). *Personality in the Light of Psychology.* Baghdad: Dar Al-Hekma.
4. al-razi, A. (1986). *Mukhtar Al-Sahah.* Beirut: Dar al- maajem in the libray of lebanon.
5. Al-shenety, M. F. (1975). *Hume's Philosophy between Doubt and Belief.* Cairo: Modern cairo Library.
6. Alwan, I., & Alwan, M. (2010). Using digital audio techniques to activate the vocal tract in television drama. *56*. Baghdad: The Academy: College of Fine Arts.
7. Balash, B. (1991). *Cinema Theory.* (A. AL-Hadary, Trans.) Ministry of culture: national cinema center.
8. Colin Wilson .(1981) .*The Reasonable and the Unreasonable in Modern Literature*) .(5 الإصدار) Anis Zaki Hassan (المترجمون، Beirut: Dar Al-adab publications.
9. Elton, J. (1967). *Drawing with Light.* (T. Hamdan, Trans.) Cairo: Egyptian General institution for writing.
10. Hamid, S. A. (2012). *Concept Strangeness and Its Manifestations in Literature.* kuwait: world of knowledge series.
11. jamil salbia .(1982) .*The Philosophical Dictionary of Arabic, French, English, and Latin Words* المجلد) .(1beirut: Dar Al-Kitab Al-Lubnani.
12. Janetti, L. D. (1981). *Understanding Cinema.* (J. Ali, Trans.) Baghdad: Dar al-Rasheed publitiong.
13. Kamal, A. (1967). *Emotions, Diseases, and Treatment* (1st edition ed.). Baghdad: Shiaa books network.
14. Mahmoud, R. A. (2016). Using Horror Elements in Selected Novels. Baghdad: University of Baghdad of Education: Ibn Rushd, G.M.
15. Manzur, I. (1956). *Lisan al-Arab, article (wasm)* (part 1 ed.). Beirut: Dar Lisan Al-Arab.
16. Morsi, A. K., & M. W. (1980). *Dictionary of cinematic art.* Cairo: Egyptian general book authority.
17. Muhammad Abdul Qadir Al-Razi .(1986) .*Mukhtar al-Sahah* .Beirut: Dar Al-Maajim in the library of Lebanon.
18. Nowell, G. (2010). *Encyclopedia of the History of World Cinema - Talking Cinema* (Vols. vol.2, 1st edition). (A. Youssef, Trans.) Cairo: National center for translation.
19. Riad, A. F. (2002). *Light and Illumination in Photography.* Cairo: Color Laboratories Association.
20. s. A. (2009). *Imagination from the Cave to Virtual Reality.* Kuwait: world of the knowldge series.
21. Saheh, A. (2002). *The Face and the Shadow in Cinematic Acting.* Beirute: Arab Foundation for studies and publishing.
22. Santayana, G. (without). *The sence of beauty.* (M. Badawi, Trans.) Cairo: Anglo-Egyptian Library.
23. Shaker Abdel Hamid .(2009) .*imagination from the cave to virtual reality* .Beirut: world of knowledge series.
24. V.Costanzo, W. (2017). *World Cinema from the Perspective of Cinematic Genres.* (Z. Ibrahim, Trans.) Cairo: Hindawi publishing foundaition.
25. Vinci, L. D. (2005). *The Theory of Photography.* (A. Al-Siwi, Trans.) Cairo: Egyptian General Book Authority.
26. Wassam, h. (2021). The Semantic Function of Place in the Legendary Film. *99*. Baghdad: Al Academy: Coldge of fine Arts.
27. Wright, S. (2013). *Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring artist- FOCAL PRESS.* Routledge.