Al-Academy Journal
Issue 123
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1812

The Impact of Directing Techniques on Shaping the Visual Identity of a Cinematic Film

Ibrahim Naama Mahmoud [a]
Hussein Talib Jassim [b]

[a] *University of Bilad Al-Rafidain / College of Humanities*
[b] *College of Fine Arts / University of Diyala*

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

ARTICLEINFO

Article history:
Received 3 October 2025
Received in revised form 25 November 2025
Accepted 27 November 2025
Published 1 August 2026

Keywords:
Directing Techniques, Visual Identity

ABSTRACT

Visual identity is deeply linked to the history of human beings and the societies in which it emerges. Many economic, media, and cultural institutions have sought to design a distinctive visual identity to differentiate themselves from similar institutions. This raises the question: Does the filmmaker or film director possess a visual identity?

Accordingly, the aim of this research is to identify "the impact of directing techniques in shaping the visual identity of the cinematic director." The study adopts the descriptive-analytical method and selects James Cameron as the sample. The researchers examined a number of his films to identify the recurring elements that constitute his visual identity. An analytical tool was designed based on theoretical framework indicators, validated by experts, and then applied to uncover Cameron's cinematic visual identity.

The study reached several key findings, the most important of which are:

1.James Cameron's style is distinguished by cinematography and lighting, employing advanced camera technologies—some of which he contributed to developing.

2.His films are characterized by the use of digital technology, visual effects, and digital audio effects—major features shaping his visual identity.

3.His creative use of visual effects strengthens conflict, enhances plot construction, and reveals the intellectual and social dimensions of characters.

4.The environments in Cameron's films—whether realistic or virtual—are inseparable from the nature of conflict between characters; each element complements the other.

The research concludes with key insights, recommendations, and proposals.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1812
Ibrahim Naama Mahmoud, Hussein Talib Jassim: The Impact of Directing Techniques on Shaping the Visual Identity of a Cinematic Film
Al-Academy Journal - Issue 123 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

أثر تقنيات الاخراج في تشكيل الهوية البصرية للفيلم السينمائي

ابراهيم نعمه محمود [1]
حسين طالب جاسم[2]

الملخص:

ترتبط الهوية البصرية بتأريخ الانسان والمجتمع الذي تنشأ فيه، وقد سعت العديد من المؤسسات الاقتصادية والاعلامية والثقافية الى تصميم هوية بصرية خاصة بها كي تميزها عن باقي المؤسسات المشابهة... وقد يتبادر الى الذهن سؤال هل للفنان او المخرج السينمائي يمتلك هوية بصرية؟ لذا هدف هذا البحث التعرف على (أثر التقنيات في تشكيل الهوية البصرية للمخرج السينمائية) وقد اعتمدت الدراسة على منهج البحث الوصفي التحليلي، وتم اختيار عينة وهو المخرج (جيمس كاميرون) وقد اطلع الباحث على عدد من افلامه للتعرف على العامل المشترك في هذه الافلام والذي يشكل الهوية البصرية له، واعد الباحث اداة للبحث مستقاة من مؤشرات الاطار النظري وبعد المصادقة عليها من قبل الخبراء، تم اعتمادها في التحليل للتعرف على الهوية البصرية لهذا المخرج... وقد توصل الباحث الى عدد من النتائج اهمها ما يلي:

1. يمتاز اسلوب جيمس كاميرون بالتصوير والاضاءة من خلال استخدامه لكاميرات ذات تقنيات متطورة، وقد ساهم في ابتكار قسم منها.
2. تمتاز افلام كاميرون باستخدامه للتكنلوجيا الرقمية والمؤثرات البصرية والسمعية الرقمية وهي احد السمات التي تشكل الهوية البصرية لهذا المخرج.
3. توظيفه المبدع للمؤثرات البصرية ساهم في تعزيز الصراع والحبكة والكشف عن ابعاد الشخصيات الفكرية والاجتماعية.
4. ان البيئة التي تدور فيها الاحداث في افلام كاميرون اما واقعية او افتراضية، ولا يمكن فصل هذه الاماكن عن طبيعة الصراع بين الشخصيات واحدها يكمل الاخر.

وختم البحث بالاستنتاجات والتوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: تقنيات الاخراج – الهوية البصرية.

المقدمة

يعتبر الفن المرئي وخاصة السينما والتلفزيون احد الروافد التي يمكن عن طريقها التعرف على الثقافة العامة لاي مجتمع انساني، فالعمل السينمائي او التلفزيوني يتضمن افعال وسلوك لشخصيات تحاكي الشخصيات الحقيقية في الواقع ويمكن ان تعبر عن صفاتها وسماتها وافكارها، وان دراسة الفن السينمائي وخاصة الاخراج يمكن ان يعطينا فكرة على مهام المخرج ورؤيته الاخراجية في كيفية تقديم الشخصيات وما تحمله من صراع ايديولوجي وقيمي وبيئة تعيش فيها، وماذا تريد تلك الشخصيات وعلاقتها بينها وبين المجتمع الذي تحيا فيه، ولكل شخصية هويتها ككيان انساني سواء كانت هذه الشخصية حقيقية او افتراضية فهي تستطيع ان تحدد كينونة كل فرد او مجموعة من النواحي الثقافية والاجتماعية والحضارية، فالهوية ترتبط بتأريخ الانسان والمجتمع الذي نشأ فيه، والدراسة الحالية تسعى للتعريف بهوية الشخصيات الدرامية وكيف يتعامل معها المخرج بصرياً ليقدم للمتلقي افعال وسلوك وافكار تلك الشخصيات ضمن البيئة التي تعيش فيها، ولكل مخرج اسلوبه في توظيف التقنيات السينمائية وخاصة معدات التصوير والاضاءة والمونتاج والمؤثرات السمعية والبصرية لانتاج الهوية البصرية التي يتسم به اسلوبه في الاخراج اولاً، وكذلك انتاج الهوية البصرية للشخصيات الدرامية ضمن زمان ومكان الاحداث، وفي الغالب يعمد المخرج الى اختيار بيئة تعبر عن الاحداث التي تعيشها الشخصيات الدرامية سواء كانت هذه البيئة واقعية او افتراضية، تسهم في تحديد رؤيته الذهنية ومدى انعكاسها على الواقع الشكلي للعمل الفني، وان تكرار هذه السمات في اعمال المخرج اللاحقة يمكن ان يعبر عن هويته البصرية في تفسيره وتحليله للبناء الدرامي للفيلم او المسلسل، وفي ظل التقدم التكنلوجي المتسارع للاجهزة والمعدات السينمائية والتلفزيونية، نجد ان العديد من المخرجين استطاعوا الاهتمام بالبيئة الشكلية وخاصة بعد دخول المؤثرات الرقمية، واستطاع بعض المخرجين الكبار امثال (جيمس ماكرون) من ابهار المتلقي بالجانب الشكلي للصورة السينمائية نتيجة توظيف الكاميرات الرقمية والمؤثرات

[1] جامعة بلاد الرافدين/ كلية العلوم الانسانية
[2] كلية الفنون الجميلة/ جامعة ديالى

الرقمية التي اعطت دلالات اكثر عمقاً للصورة السينمائية، وقد استطاع المخرج ان يقدم افكار ذات ابعاد انسانية واجتماعية يمكن ادراكها بسهولة من قبل المتلقي، وان البناء الفني الشكلي للصورة او المشهد شاهم بشكل مؤثر في عملية الادراك البصري لذلك "يعتبر الادراك هو الوسيلة التي تجعل العالم الذي يعيش فيه الانسان محسوساً، وهذا يشكل دعم لحاسة البصر على انها حاسة ادراك تؤثر في سلوك المتلقي بجانب وظيفتها الجسدية، بمعنى ان الانسان عندما يبصر الشيء، فهو لا يراه فقط، بل يكون سلوكاً معيناً نتيجة هذه الرؤية" (Ahmad, 2015, p. 2) لذا تعتبر الهوية البصرية من اهم ادوات الاتصال البصري كونها تساهم في جذب الانتباه المتلقي نحو العمل الفني، من هنا تظهر اهمية هذه الدراسة التي تسعى للتعرف على اهمية الهوية البصرية للمخرج السينمائي والتلفزيوني.

مشكلة البحث

حظيت الفنون البصرية باهتمام كبير في معظم الدراسات الفنية والفلسفية، وذلك لان النتاجات الفنية المرئية بمختلف اشكالها اصبح لها تأثير كبير في ثقافة التلقي، وذلك لان الهوية البصرية تمثل المحتوى الفكري لصاحب العمل الفني ورسالته التي يسعى عن طريقها ايصال رؤيته الفنية الى مختلف شرائح المجتمع، والمتابع للاعمال السينمائية العربية والعالمية يلاحظ ان لها جمهور واسع وهذا يعني ان السينما استطاعت خلال مسيرتها من ترسيخ القيم والافكار عن طريق الثقافة البصرية وان تغير من بعض الافكار والايديولوجيات، وتمنح المتلقي الحرية في التفكير واختيار الثقافة التي تناسبه ويقتنع بها ومع التطور التكنلوجي الكبير والمتسارع ظهر مخرجين عالميين استطاعوا ان ينتجوا افلام ذات تأثير مباشر على المتلقي واصبح لكل مخرج اسلوبه وهويته البصرية التي يمكن عن طريقها معرفة نوعية الفيلم ومحتواه وكيفية توصيله للرسالة التي يسعى المخرج الى ايصالها للجمهور، وان تطوير المخرج السينمائي لمهاراته الفنية والفكرية يمكن ان يرسم له سمات لها دلالة على هويته البصرية، ونجد ان اغلب المخرجين السينمائيين المبدعين اصبحت لهم سمات محددة يمكن عن طريقها فهم هويته البصرية ولغته الصورية التي يتعامل بها الجمهور، وان توظيف التقنيات بشكل مبدع يمكن ان يساهم في تشكيل الصورة السينمائية التي تحمل البصمات البصرية لذلك المخرج، ومن خلال اطلاع الباحث على العديد من الاعمال السينمائية لمخرجين متميزين لاحظ بأن لكل مخرج هويته البصرية التي لها سمات خاصة تحدد اسلوب المخرج وقدرته على انتاج الصورة السينمائية المعبرة، وسمات عامة ربما تشترك مع مخرجين اخرين يعملون في نفس النوع الفيلمي كأن يكون الاسلوب الواقعي او الانطباعي، وتظهر مشكلة هذا البحث في التساؤل التالي: كيف تساهم جماليات التقنيات الاخراجية في تشكيل الهوية البصرية للفيلم السينمائي؟

اهمية البحث

تكمن اهمية البحث الحالي بما يلي:

1. يفيد المخرجين السينمائيين وخاصة الشباب وطلبة كليات الفنون الجميلة بالتعرف على الابعاد الفكرية والجمالية التي تتضمنها الهوية البصرية للمخرج السينمائي وكيفية تعامله مع التكنلوجيا الحديثة.
2. تعرف دراسي الفن السينمائي بالعلاقة التكاملية بين عالمي المخرج الداخلي والخارجي بعد فهم طبيعة الهوية البصرية للمخرج.
3. يمكن ان يشكل هذا البحث اضافة معرفية مكملة للدراسات السابقة في هذا المجال.

هدف البحث

يهدف البحث الحالي التعرف على (جماليات التقنيات الاخراجية في تشكيل الهوية البصرية للفيلم السينمائي).

حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بما يلي:

1. الحد الموضوعي: جماليات التقنيات الاخراج في تشكيل الهوية البصرية للفيلم السينمائي.
2. الحد الزماني: افلام المخرج (جيمس كاميرون) المنتجة من عام 1990 الى عام 2010.
3. الحد المكاني: الافلام التي تم انتاجها في الولايات المتحدة الامريكية.
4. الحد البشري: الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون.

تحديد المصطلحات

❖ **التقنيات السينمائية**

"هي مجموعة الاساليب والادوات البصرية والصوتية التي يستخدمها صانع الفيلم لنقل قصة، اثارة مشاعر الجمهور، وتحديد المزاج العام للعمل السينمائي" (Abdelali, 2014, p. 28).

وتعرف التقنيات الحديثة "هي الاستخدام الواسع للتصوير الرقمي، والمؤثرات البصرية المحوسبة (CGI) لانشاء عوالم افتراضية، وتقنيات التصوير المتقدمة مثل ال ستيديكام للحركة السلسة، والسينما التفاعلية، تمنح المشاهد دوراً في القصة" (Fariha, 2016, p. 114).

وتعرف التقنيات السينمائية (اجرائياً) بأنها "اسلوب ورؤية المخرج السينمائي الذي يتميز بهوية بصرية قادرة على خلق المعنى، او نقل الحالة المزاجية او التأثير على ادراك الجمهور وتشمل هذه التقنيات التصوير والاضاءة والمونتاج والصوت".

❖ **الهوية البصرية**

بأنها "وصف مجموعة من الصفات التي تعرف بها اي مؤسسة او تنظيم ما، فالمؤسسة ككل هي احد الانظمة السلوكية التي يكونها الانسان مع اقرانه في مجتمع ما" (Attia, 2010, p. 200).

ويعرف (علاء حسام) الهوية البصرية بأنها "عبارة عن نظام بصري لمجموعة من العناصر الجرافيكية التي توظف بحيث تعرف وتميز شخصية واهداف ومعتقدات ما عن غيرها" (Ahmed, 2012, p. 7).

تعرف الهوية البصرية (اجرائياً) بأنها "قدرة المخرج السينمائية على توظيف التقنيات السينمائية بهدف جذب حواس وافكار المتلقي، وان يشكل الصورة السينمائية برؤية تحقق الادراك والتميز والقدرة على نقل الافكار والمعاني".

الفصل الثاني

الاطار النظري

المبحث الاول: الهوية البصرية المعنى والاهداف

يرتبط مفهوم الهوية البصرية بالجانبي الاعلاني لاي جهة او مؤسسة، وتتضمن الهوية البصرية مجموعة من الخصائص والمميزات التي تميز جهة عن غيرها من الجهات، وهي تمثل الجزء المرئي او المحسوس الذي يولد انطباع وافكار لدى المتلقي، وقد عمدت العديد من الشركات التجارية الى اعتمادها "ويتم تصميم الهوية البصرية التجارية وغيرها على شكل – شخصية – للمؤسسة، لتسهيل تحقيق الاهداف المرجوة منها"(Abdel-Azim, 2008) . وكما ذكرنا سابقاً بأن معظم الشركات التجارية والصناعية بدأت تعتمد الهوية البصرية للتعريف بشكل ونشاط تلك الشركات، وقد لعبت دوراً مهماً في الترويج والتعريف لها، ثم دخلت الهوية البصرية في مجالات اخرى علمية وتربوية وفنية وثقافية، واصبحت لكل جهة هويتها التي تعبر عن اهدافها ورسالتها، وان الهوية البصرية للمؤسسة تعد من اهم العوامل التي تساهم في التواصل بين المؤسسة والجمهور، فهي تنقل صورة المؤسسة لابناء المجتمع المحلي والخارجي وتسعى هذه الهوية لدعم نشاط المؤسسة او الافراد وتحسين السمعة امام الجمهور "فالهوية البصرية للمؤسسة هي عبارة عن اسلوب للتعريف والتوضيح المختزل من خلال الرموز والاشكال او خطوط تعرف الناس بوجودها، والتذكير بأسم المؤسسة وطبيعتها"(Al-Ani, 2013) وهناك ترابط فكري وحسي بين الهوية البصرية للمؤسسة وبين البيئة التي تنشأ فيها، لانها تصمم وفق ثقافة وافكار المؤسسة وجمهورها وتراثهم الثقافي والفكري فمن المهم والضروري "ان يكون هناك ترابطاً بين هوية المؤسسة البصرية والمجتمع المحيط بها، وعملاء هذه المؤسسة، لانهم بحاجة لمعرفة هوية مؤسستهم ليس فقط للاسباب العامة لاستخدام الهوية البصرية، مثل دورها في تعزيز ووضوح التعرف على المنظمة، لكن ايضاً للجوانب التنظيمية التي تقف وراء الهوية البصرية للشركات والمؤسسات"(Siraj, 2012) لذا نجد ان اغلب المؤسسات تحاول الابقاء على شكل الهوية البصرية الخاصة بها كي لا يحصل ارباك لدى المتلقي، وهنا نلاحظ ان اغلب الجهات المعروفة بهويتها داخلياً وخارجياً تسعى لايجاد تصميم يتلائم مع اهداف المؤسسة لأطول فترة ممكنة، وان يمتاز هذا التصميم بالمرونة في حال احتياجه للتعديل بما يتلائم مع التطور الحاصل في اداء المؤسسة، وبما يتلائم ايضاً مع الثقافات واللغات الاخرى، وعلى مصمم الهوية البصرية مراعاة "اعراف وتقاليد المجتمع وان يظهر ملامح المجتمع عن طريق عناصر تصميماته، وبذلك فأنه يعمل على الحفاظ على مفردات هوية المجتمع رغم التطور والتقلب في الافكار، اذ على المصمم الاعتزاز بهويته وهوية بلاده، وبالتالي عدم تجاهل طبيعة وخصوصيات

المجتمع الذي يتم توجيه تصميماته اليه"(Rawi, 2011) لذا نجد داخل التصميم للهوية البصرية مجموعة من الرموز ودلالات تعبر عن القيم البصرية التي تحدد العلاقة بين المؤسسة والمتلقي وعلى ضوئها يتم التعامل بين الطرفين اما بشكل ايجابي او سلبي لذا يتطلب من المصمم او المخرج مراعاة الصدق والامانة في بناء الهوية البصرية، التي تتكون من مجموعة عناصر اهمها:

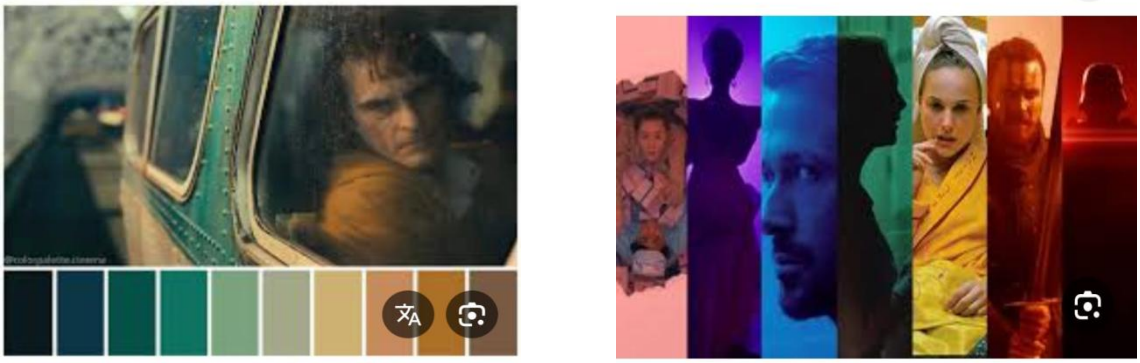
1. الشعار(Logo)

يعتبر الشعار احد الوسائل المهمة للاتصال البصري كونه يمثل الهوية البصرية في شكلها الاولي، وغالباً ما يتضمن الشعار معاني ورموز تشكل صورة ذهنية ايجابية عن المؤسسة وعن شخصيتها المعنوية وفلسفتها "وترجع اهمية الرموز الى عملية التذكر لدى المتلقي، فالناس يتعلمون الاشياء ويتذكرونها بطرق مختلفة، فعندما يرى المتلقي شعار المؤسسة وهو يرى اسمها او يسمعه، فأنه يستخدم اكثر من جزء في المخ لمعالجة المعلومات التي حصل عليها لفظياً وبصرياً، وبذلك يتحقق تأثير ذهني من الصعب محوه عندما يتم الربط بين الكلمات والاشكال"(Abdel-Azim, 2008) القوي والمتميز يترك اثارة نفسية وذهن المتلقي بسهولة.

(الشعار الذي يمز الهوية البصرية لبعض شركات الانتاج السينمائي العالمية)

2. المجموعة اللونية (Color Scheme)

يوظف اللون داخل الهوية البصرية لتوليد دلالات جمالية ونفسية وفكرية، لان للون القدرة العالية بالتأثير على المتلقي ادراكياً من خلال قدرته على اثارة الحواس والجوانب الوجدانية "وان استخدام اللون في صياغة الهوية البصرية يجب ان يتم من خلال الاستفادة من قدراته التأثيرية بما يلائم الصورة التي تريد المؤسسة تكوينها في ذهن المتلقي او الفئة المستهدفة" (Bismarck, 1998, p. 143) ويشكل اللون اهمية كبيرة في نجاح او فشل الهوية البصرية، لان يمثل مثير حسي يرتبط بذائقة المتلقي، وان لكل لون دلالاته ورموز التي يمكن توظيفها بما يتلائم مع الاهداف العامة للهوية البصرية كما يحتوي على مثيرات حسية يمكن عن طريقها الدخول الى ذائقة الجمهور وذلك لان اللون "قدرات كامنه بالعاطفة تتعلق بالمنطق والحدس، وان التوظيف الجيد له هو الذي يستطيع فقط ان يظهر هذه الجوانب"(Tawfiq, 2022) وغالباً ما يتم اختيار اللون وفق اهداف ورسالة المؤسسة ويعمل المصمم او المخرج وفق معايير مدروسة لاختيار اللون المناسب ويبدأ باللون الرئيسي او الاساسي، ثم يستخدم الالوان الفرعية او المكملة وهي لا تقل اهمية عن اللون الرئيسي، فهي تساعد على الوصول الى الاهداف المنشودة، وان تساهم في ترسيخ القيم الجمالية والتأثير على مشاعر واحاسيس المتلقي وان تساهم في ايصال الفكرة.

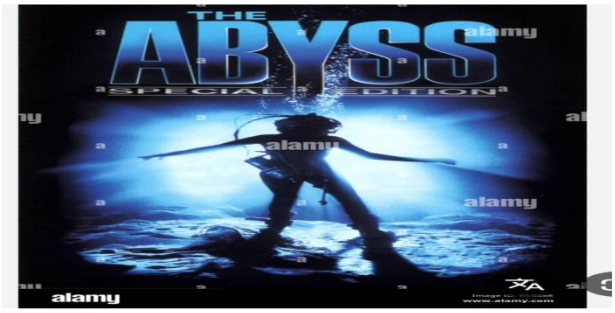


(يمكن التحكم بدرجة وشدة الاضاءة عن طريق التقنيات الرقمية)

3. الاشكال والخطوط

من أجل تحقيق الفكرة بشكل اعمق يسعى المصمم او المخرج للهوية البصرية الى توظيف الاشكال والخطوط من أجل تحقيق الرؤية الادراكية للمتلقي حيث يتم اختيار شكل يتناسب مع محتوى الاهداف العامة ويرتبط بالرسالة المراد ايصالها مما يساهم في تشكيل الصورة الذهنية لدى المتلقي.

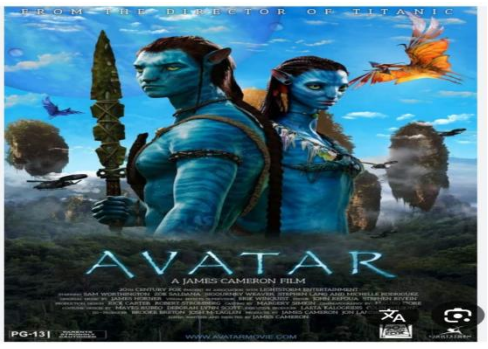
اما الخطوط فهي ذات انواع مختلفة منها الخطوط بنهايات تزيينيه، وخطوط حديثة، وخطوط تحاكي الخط اليدوي، ويفضل في تصميم الهوية البصرية "ان يكون الخط واضحاً وقابلاً للقراءة نظراً لانه سيتم استخدامه في تصميم الشعار، بالاضافة الى تطبيقات اخرى، كما يجب ان يكون مفهوماً ومتميزاً"(Rashwan, 2011) ويجب ان يراعي المصمم حجم الخط والايقاع، وشكل الخط كبير او صغير، طويل او قصير، الوضوح، سهولة القراءة، وعادة تكون الهوية البصرية لا تتضمن صور او اشكال بل تتضمن اللون او الخط لذا يفضل ان يكون الخط جذاب ويراعي التناسق بين شكل الخط والخلفية.



(يمكن الاستعانة بالاشكال والخطوط في ملصق الفيلم للتعبير عن الفكرة الاساسية للفيلم)

4. الصوروالرسوم

يمكن توظيف الصور والرسوم التوضيحية عن تصميم الهوية البصرية، لتعطي معنى اوضح مكمل للالوان والاشكال والخطوط وان تساهم هذه الصورة في التركيز على المعنى العام للهوية البصرية، فهي تقدم فكرة عامة عن الموضوع سواء على المستوى التجاري او الصناعي او الفني، وقد تكون الصورة لمنتج معين او لاشخاص حقيقين او افتراضيين، وفي الغالي يتم التركيز على وجوه الشخصيات لنقل التعبير المناسب الذي يعرفنا بالهوية البصرية. ويمكن توظيف الصورة في الفنون البصرية ومنها السينما بهدف التعرف على ثقافة المجتمع لان لكل مجتمع هويته الثقافية، ونلاحظ ان السينما العالمية حاولت نقل ايديولوجيتها لمختلف ارجاء الارض وخاصة للدول النامية ومنها العالم العربي، ونتيجة للتطور الهائل في تكنلوجيا الاتصال وتقنيات السينما فقد اصبحت لشركات الانتاج السينمائي هويتها البصرية التي تحمل بين طياتها افكار وثقافة العالم الغربي، واصبحت هويتنا البصرية السينمائية العربية مهددة بالخطر كونها تفتقر الى التكنلوجيا المتطورة والى التمويل، وهذا القصور في توضيح الهوية البصرية للسينما العربية سببه المؤسسات الثقافية والفنية في الدول العربية. لذا يتطلب "ان تكون مرجعية المضمون الفكري والجمالي للهوية البصرية السينمائية العربية ان تكون مبنية على القيم الايجابية المستخلصة من ثقافتنا العربية والمعبرة عن هويتنا" .(Abdel-Hay, 2018)



(يمكن توظيف صور الشخصيات في ملصق الفيلم لتحديد هوية الفيلم ونوعه ودلالاته الفكرية)

المبحث الثاني: الهوية البصرية في الفن السينمائي

الفن السينمائي لا يختلف عن باقي المجالات التي تمتلك هوية بصرية تميزها عن الفنون الاخرى، حيث يتميز الفن السينمائي بمجموعة من العناصر المرئية المستخدمة في الفيلم واهمها التصوير وتفرعاته مثل حركة الكاميرا وزوايا التصوير وحجوم اللقطات بالاضافة الى عناصر التكوين داخل الصورة مثل الاشكال والخطوط والحركة والحجم، ويضاف الى خط الصورة المؤثرات البصرية وخاصة الرقمية التي تستخدم في معظم الافلام السينمائية الحديثة، ومكملات الصورة مثل الاضاءة والديكور والازياء والاكسسوار والمكياج، اما خط الصوت فهو يتضمن الحوار والموسيقى والمؤثرات السمعية والصمت، والمخرج السينمائي المبدع هو الذي يتحكم بشريط الصورة وشريط الصوت من أجل خلق هوية بصرية تميز اعماله عن الاعمال الاخرى لباقي المخرجين، وعن طريق هذه الهوية يمكن التعرف على اسلوب المخرج وكيفية توظيفه لهذه العناصر، بهدف خلق انطباع دائم لدى المتلقي من أجل ايصال الفكرة وتعزيز فهمه للسرد.

وتتضح سمات الهوية البصرية للمخرج السينمائي ابتداً من اختياره للسيناريو وطبيعة الموضوع الذي يريد تقديمه للجمهور، وهناك يتضح اسلوبه وهويته ابتداً من اختيار اماكن التصوير وبناء الديكورات، واختيار الازياء المعبرة، بهدف تكوين بيئة مرئية تحاكي الواقع الذي تدور فيه احداث الفيلم، ويحدد المخرج بالاتفاق مع مصمم الاضاءة نوعية الاضاءة، والمصابيح المستخدمة، والالوان المناسبة لمخاطبة الاحاسيس وخلق الصورة الذهنية، بهدف تعزيز الحالة المزاجية، وتوجيه انتباه المشاهد. كما تتضح الهوية البصرية للمخرج السينمائي من خلال اهتمامه في بناء التكوين داخل الصورة السينمائية وتحديد "اللقطات وزوايا التصوير وحركة الكاميرا، وتوظيف الرموز والاستعارات التي تحمل معنى اضافي كما تضيف طبقات من الفهم للسرد والشخصيات" (Hesham, 2006)ويعرف التكوين داخل الصورة السينمائية "فن ترتيب العناصر البصرية داخل الاطار لخلق معنى وتأثير بصري مقصود" (Namh, 2017) وهناك عدة عناصر تساهم في بناء التكوين داخل الصورة، وهي الخطوط والاشكال والكتل والظل والضوء، وان توظيف هذه العناصر بشكل جمالي يمكن ان يساهم في انتاج صورة جذابة ومتوازنة، ويستخدم المخرجين والمصورين السينمائيين تقنيات مختلفة من أجل بناء صورة تتصف بالقيم الجمالية والدرامية، مثل قاعدة التثليث والتأطير واستخدام عمق الصورة لزيادة الاحساس بالبعد الثالث، وان فائدة التكوين تتضح من خلال لفت انتباه المشاهد الى العناصر او الدلالات الفكرية داخل الصورة، كما يساهم التكوين في نقل الافكار والمشاعر بشكل سريع ومؤثر على المتلقي وتكشف لنا الهوية البصرية السينمائية نوع الفيلم سواء كان واقعي او انطباعي، او ينتمي الى منهج او مدرسة سينمائية مثل سينما الدوغما والفنتازيا او الخيال العلمي وهكذا... وعلى سبيل المثال يمكن تحديد الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون عن طريق تحليل افلامه والتعرف على العوامل المشتركة في هذه الافلام مثل توظيفه المبدع للمؤثرات البصرية الرقمية وابتكار تقنيات سينمائية جديدة، واختياره الدقيق للالوان بهدف ايجاد اجواء فريدة "يتميز جميس كاميرون بالاستخدام الكثيف للتقنيات الرقمية، وابتكار انظمة كاميرا جديدة، وتصوير العالم المذهل، والتركيز على مواضيع مثل الاستدامة والارتباط بالطبيعة، لخلق عوالم بصرية لا تنسى تتجاوز الواقع"(Fariha, 2016) ويتميز جيمس كاميرون بالاضافة الى الاخراج السينمائي في اختراع بعض المعدات الخاصة بالتصوير السينمائي والخدع والمؤثرات البصرية، ومن سمات الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون قدرته على توظيف الالوان وخاصة اللون الازرق "من أجل خلق اجواء غامرة ومدهشة، مثل اعماق المحيطات في الهاوية وعالم باندورا الازرق في افاتار، حيث يضفي التنوع البايولوجي للكائنات الحية" (Yousef, 2001, p. 12) ويحاول خلق احساس عميق اشبه بالصورة السحرية للتأثير على وجدان المتلقي، واستطاع كاميرون في معظم افلامه من ابتكار وتطوير المؤثرات البصرية ومن التقنيات التي طورها تقنية التقاط الحركة والعوالم الرقمية من الشخصيات والاماكن من أجل خلق بيئة تتلائم مع طبيعة الاحداث كأن تكون واقعية او افتراضية، والبيئة الواقعية في الفيلم السينمائي تشمل الاماكن الحقيقية التي يجري فيها تصوير مشاهد الفيلم كأن تكون بيئة حقيقية او بناء ديكورات داخل الاستديو، ونتيجة للتطور التكنلوجي الرقمي بدء العديد من المخرجين السينمائيين الاستعانة ببرامج الحاسوب لاعداد اماكن افتراضية وبيئات غير حقيقية، لا يوجد لها مثيل في الواقع، وايجاد معادل صوري للاحداث خاصتاً في افلام الخيال العلمي والافلام الفنتازيا، ان البيئة الافتراضية في الفيلم السينمائي تسمح للمتلقي في اثارت احاسيسه بما يدور امامه على الشاشة من احداث، ويمكن ان يدرك تفاصيل المكان بصرياً وصوتياً، من أجل زيادة الاقناع والتشويق بما يدور امامه من احداث.

ويمكن الاستشهاد بمخرج اخر هو (الفريد هيتشكوك) فحينما نحلل افلام يمكن الخروج بتصور عن الهوية البصرية لهذا المخرج الذي تتميز افلامه بموضوع الرعب، حيث نجد في اغلب افلامه يعتمد الاضاءة المتباينة بين الظل والضوء، والاهتمام في الحبكة وطبيعة الصراع بين الشخصيات، واختيار اللقطات التي تركز على اهم التفاصيل التي تحمل دلالات رمزية للاحداث والشخصيات كما يهتم في توظيف عناصر التشويق والاثارة خاصة عند اشتداد الصراع بين الشخصيات وحصول العقد والازمات ضمن خط الصراع حيث يعمد هيتشكوك الى "التلاعب بادراك الجمهور من خلال كيفية تقديم المعلومات البصرية وتوجيه انتباه المشاهد مما يخلق احساساً بالغموض والتشويق"(Abdelali, 2014) ومن سمات الهوية البصرية للمخرج هيتشكوك الاهتمام بالعناصر الرمزية داخل الصورة، مثل المنزل في فيلم (سايكو) والطيور في فيلم (الطيور) والاضاءة القائمة على الظلال القوية والتباين الحاد بين الظل والضوء كما في فيلم (النافذة الخلفية). كما نلاحظ اهتمامه في المساحة التي يتحرك بها الممثلين من أجل اظهار الشخصيات القوية والضعيفة ضمن منطقة الصراع. وتتسم الهوية البصرية للمخرج السينمائية هيتشكوك في التركيز على التفاصيل البصرية ذات الاهمية ففي فيلم (السيدة تختفي) نلاحظ بأن "الكاميرا تركز على تفاصيل محددة، مثل كتابة اسم على نافذة القطار، لتقديم دليل هام او ربط الاحداث ببعضها البعض"(Noel, 1979) كما نلاحظ بأن المخرج هيتشكوك يهتم كثيراً بحركات الكاميرا وزوايا التصوير بهدف خلق التشويق وتصاعد الصراع، حيث يقوم بحصر الشخصيات في مواقف تهدد حياتها، او من خلال التركيز البعدي على لحظات معينة من أجل زيادة الاثارة والقلق.

مؤشرات الاطار النظري

1. من سمات الهوية البصرية للمخرج السينمائي اعتماده تقنيات التصوير والاضاءة بأسلوب يختلف عن باقي المخرجين.
2. التوظيف المبدع للتكنلوجيا الرقمية والمؤثرات البصرية والسمعية التي تميز الهوية البصرية بين المخرجين السينمائيين.
3. قدرة المخرج الى بناء التكوين المعبر داخل الصورة السينمائية يميز الهوية البصرية لديه.
4. اختيار البيئة الواقعية او الافتراضية لاحداث الفيلم السينمائي تعبير عن الهوية البصرية بين المخرجين السينمائيين.

الفصل الثالث

اجراءات البحث

اولاً: منهج البحث

اعتمد الباحث في هذه الدراسة منهج البحث الوصفي التحليلي، والذي يقوم على "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة، وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله وتفسيره"(Saeed, 1990) .

ثانياً: مجتمع البحث

حاول الباحث الاطلاع على اساليب عدد كبير من المخرجين السينمائيين وخاصة الحاصلين على جوائز الاوسكار للفترة من (1990 لغاية 2010) وتم الاطلاع على مجموعة من الافلام العالمية وبالخص المنتجة في الولايات المتحدة الامريكية ونظراً للعدد الكبير من هذه الافلام فقد تم التركيز على الافلام التي تعتمد على التكنلوجيا الرقمية بالاضافة الى التقنيات التقليدية التي تساهم في بناء القيم الجمالية داخل اللقطة السينمائية.

ثالثاً: عينة البحث

اختار الباحث المخرج (جيمس كاميرون) بشكل قصدي للتعرف على هويته البصرية كونه يوظف التقنيات السينمائية بشكل مبدع بالاضافة الى الاسباب التالية:

1. حصوله على جائزة الاوسكار لافضل مخرج.
2. جائزة الاوسكار لافضل فيلم.
3. يمتاز بإنتاجه لافلام الاكشن والخيال العلمي التي تحصد الجوائز وتحقق عوائد مالية كبيرة.
4. حصوله على جائزة الاوسكار كأفضل صورة بالتقاسم مع جون لاندو.

رابعاً: اداة البحث

قام الباحث بتصميم استمارة ملاحظة مستقاة من مؤشرات الاطار النظري والمصادر التي تم الاطلاع عليها، وقام بعرضها على عدد من الخبراء. وحصلت على اتفاق الخبراء بحدود (93%) وبعد الاخذ بملاحظات الخبراء اصبحت اداة البحث بالشكل الاتي:

1. تتضح الهوية البصرية للمخرج السينمائي من خلال اعتماده اسلوب في التصوير والاضاءة يميزه عن باقي المخرجين.
2. التوظيف المبدع للتكنلوجيا الرقمية والمؤثرات البصرية والسمعية هي احد سمات الهوية البصرية لدى المخرجين السينمائيين.
3. قدرة المخرج في بناء التكوين المعبر داخل الصورة السينمائية هو الذي يميز الهوية البصرية لديه.
4. اختيار البيئة الواقعية او الافتراضية لاحداث الفيلم السينمائي تعبير عن الهوية البصرية بين المخرجين السينمائيين.

خامساً: صدق اداة البحث

للتأكد من صدق اداة هذا البحث وهي (استمارة الملاحظة) قام الباحث بعرضها على لجنة من الخبراء المدرجة اسمائهم وتخصصاتهم في ادناه وبعد الاخذ بالملاحظات التي قدموها حصلت على نسبة اتفاق بين اعضاء اللجنة بحدود (93%) وبهذا اصبحت الاستمارة صالة للتطبيق.

لجنة الخبراء

1. أ.د ماهر مجيد ابراهيم/ اخراج سينمائي/ كلية الفنون الجميلة جامعة بغداد.
2. أ.د براق انس المدرس/ اخراج تلفزيوني/ كلية الفنون الجميلة جامعة بغداد.
3. أ.د صباح مهدي الموسوي/ اخراج سينمائي/ كلية الفنون جامعة اشور.
4. أ.م.د متي عبو بولص/ مونتاج سينمائي/ كلية الفنون جامعة اشور.
5. أ.م.د مصطفى عبيد دفاك/ اخراج تلفزيوني/ جامعة دجلة الاهلية.

سادساً: التحليل

قام الباحث بمشاهدة عينة من افلام المخرج الكندي (جيمس كاميرون) وقام بتحليل اسلوب المخرج في اختيار اللقطات واماكن التصوير وتوظيفه للتقنيات الرقمية وتصميم وتنفيذ الاضاءة وبعد تطبيق اداة البحث للتعرف على اهم السمات المشتركة في هذه العناصر والتي تكشف عن الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون.

الفصل الرابع

تحليل النتائج ومناقشتها

بعد اطلاع الباحث على عدد من الافلام التي اخرجها جيمس كاميرون واستخدم فيها تقنيات التصوير والاضاءة والمؤثرات البصرية والسمعية الحديثة ومن هذه الافلام (المبيد الجزء الاول والثاني – فيلم الهاوية – فيلم افاتار الجزء الاول – فيلم تيتانيك).

فيلم (المبيد الجزء الاول والثاني)

تاريخ الانتاج: 1984

الدولة: الولايات المتحدة الامريكية

المخرج: جيمس كاميرون

كاتب السيناريو: جيمس كاميرون - غيل آن هيرد

الممثلين: آرنولد شوارزنيجر - ليندا هاميلتون - مايكل بين

فيلم (الهاوية)

تاريخ الانتاج: 1989

الدولة: الولايات المتحدة الامريكية

المخرج: جيمس كاميرون

كاتب السيناريو: جيمس كاميرون

الممثلين: إد هاريس - ماري إليزابيث - ماسترانتونيو - مايكل بين

فيلم (تايتنك)

تاريخ الانتاج: 1997

الدولة: الولايات المتحدة الامريكية

المخرج: جيمس كاميرون

كاتب السيناريو: جيمس كاميرون

الممثلين: ليوناردو دي كابريو - كيت وينسلت

فيلم (افاتار الجزء الاول)

تاريخ الانتاج: 2009

الدولة: المملكة المتحدة – الولايات المتحدة الامريكية

المخرج: جيمس كاميرون

كاتب السيناريو: جيمس كاميرون

الممثلين: سام ورثينجتون - زوي سالدانا - سيغورني ويفر - ستيفن لانج

سوف يقوم بمناقشة هذه التقنيات الاخراجية التي يمكن عن طريقها التعرف على الهوية البصرية في افلام جيمس كاميرون وكما مبين في هذه المؤشرات (اداة البحث).

المؤشر الاول: تتضح الهوية البصرية للمخرج السينمائي من خلال اعتماده اسلوب في التصوير والاضاءة يميزه عن باقي المخرجين.

يتضح اسلوب جيمس كاميرون في التصوير عن طريق استخدامه لكاميرات سينمائية متطورة جداً، فهي تسجل الصورة المجسمة بتقنية الابعاد الثلاثية (3D) في محاولة لتقديم تجربة بصرية تختلف عن التصوير بالكاميرات التقليدية من أجل تقديم صورة قريبة للواقع، كما انه يتعامل مع مختلف حجوم وزوايا التصوير بهدف التركيز على ادق التفاصيل لحركات الممثل وانفعالاته بما يعطي جمالية للاداء وقوة في التعبير وايصال الافكار، كما انه يتحكم في شدة الاضاءة وقوتها اثناء التصوير من أجل خلق الجو العام المعبر عن الاحداث، وعلى سبيل المثال نلاحظ ان فناني المؤثرات البصرية في الفيلم (افاتار) استخدموا تقنيات مختلفة لاضاءة المشاهد سواء كانت اضاءة حقيقية او اضاءة افتراضية من أجل خلق تأثيرات بصرية فيها الدهشة والتشويق وتعزيز الاحداث بصورة قريبة للواقع، وقد نجح (كاميرون) في توظيف التكنلوجيا المتقدمة بطريقة تجعلها اداة فعالة لخدمة الحكاية، وليس مجرد ابهار بصري، ففي افلامه السابقة الذكر استطاع المخرج من انتاج مشاهد سينمائية مولدة بالحاسوب، واستطاع ان يحاكي اشكال الممثلين الحقيقيين بعد دمجها في برامجيات الحاسوب لانتاج شخصيات رقمية مشابهة للأصل، وان الاعتماد على تقنيات الحاسوب اعطاه مرونة في تصوير هذه المشاهد، حيث تمكن من التقاط الصورة السينمائية من زوايا مختلفة، وتصميم اضاءة رقمية خاصة بها بعد الانتهاء من التصوير الفعلي. كما انه استخدم في التصوير (مقياس الحركة) بحيث يمكن لحركة صغيرة ان تبدو بشكل حركة اكبر وهذا يعطي تحكماً اكبر للكاميرا، ومن الكاميرات المتقدمة التي استخدمها في تصوير فيلم افاتار (كاميرا فيوجن Fusion) وهي عبارة عن كامرتين مجسمتين، كل منهما بعدستين، تسجل الصورة بطريقة اشبه بالعين المنفصلة من أجل اظهار العمق البصري، ومن أجل نقل تعابير الممثل بشكل صادق ومؤثر ابتكر (كاميرون) ادوات لالتقاط تعابير وجه الممثل وحركاته العضلية بدقة متناهية.

أثناءلكراتوس يرتدي بدلة Mo-Cap جوزيف جات

(توضع اجهزة استشعار على بدلة الممثل وبعض الاجزاء من جسمه لتسجيل حركته وانفعاله بشكل دقيق على الشاشة)

بما في ذلك حركة العين، والتي تبدو هذه الشخصيات وخاصة الرقمية اشبه بالشخصيات الحية، ان هذا الاسلوب في خلق الهوية البصرية بالاعتماد على تقنيات التصوير والاضاءة، ساهم في تقديم عوالم جديدة وجعل المتلقي يشترك في الاحداث وكأنه يعيش في وسطها كون المخرج اعطى شعور بالواقعية في جميع مراحل التصوير وهذا الشعور الواقعي جعل المتلقي ينغمس في تفاصيل الافلام التي صنعها. لذا نجد ان تلك الافلام نجحت فنياً وجماهيرياً وحققت جوائز عالمية، وارباح مادية كبيرة.

المؤشر الثاني: التوظيف المبدع للتكنلوجيا الرقمية والمؤثرات البصرية والسمعية هي احد سمات الهوية البصرية لدى المخرجين.

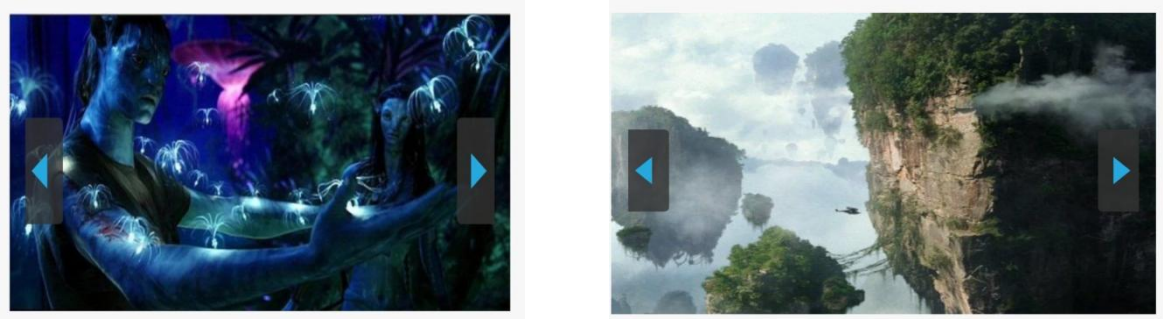
يعتبر جيمس كاميرون احد المخرجين السينمائيين المتميزين في توظيف المؤثرات البصرية والسمعية في افلامه، ولا يقتصر عمله على الاخراج والانتاج السينمائي، فهو يمتلك ميزة اخرى وهي الابتكار، حيث استطاع ان يبتكر تقنية التقاط الحركة المتقدمة، والكاميرا الافتراضية لدمج الاداء البشري مع اداء الشخصيات المولدة بالحاسوب، اما على صعيد المؤثرات السمعية فقد استخدم (كاميرون) في افلامه تقنية الصوت المحيطي المتقدمة، في فيلم افاتار.

ومنذ دخول (كاميرون) عالم السينما بقوة وتحدي في فيلمه (المبيد الجزء الاول Termintor) استطاع ان يبتكر مؤثرات رقمية اذهلت المتلقي وساهمت في نجاح الفيلم جماهيرياً وفنياً وفي فيلمه (The Abyss) حصل على جائزة الاوسكار كأفضل مؤثرات بصرية، واستطاع في فيلمه (الهاوية The Abyss) من تقديم مشهد اذهل الجمهور بمؤثراته البصرية، حينما وظف برامج الحاسوب المتواضعة في تلك الفترة لانتاج مشهد (تتشكل فيه المياه على هيئة وجه انسان)، وبعدها بدأ يفكر في تطوير ابتكار المؤثرات البصرية التي تمكنه من تقديم شيء جديد فيه دلالات جمالية وفكرية، ففي الجزء الثاني من فيلم (المبيد Termintor) فقد استطاع عبر برامجيات الحاسوب من تسجيل حركة الممثل وابعاده الجسمية بشكل مفصل، وقام بتوظيفها من خلال تقنيات الجرافيك، من تحويل شخصية الشرير ان تتشكل على شكل زئبق سائل، قبل ان يستعيد حالته الصلبة. فعندما تتعرض الشخصية الشريرة الى اطلاق النار، تظهر اثار الرصاص كجروح فضية معدنية، وميزة هذه الاطلاقات النارية انها تنفتح بشكل يشبه الزهور، ثم استخدم تقنية (ILM) وهي تقنية صورية مولدة بالحاسوب لأغلاق الجرح والشفاء التام. وفي افلامه الاخيرة وخاصة (افاتار الجزء الاول والثاني) استطاع ان يستخدم المؤثرات البصرية بشكل مبدع وخاصة تصميمه لكوكب (باندورا) باعتماد ديكورات افتراضية لانشاء عالم خيالي من الشخصيات والاشجار والحيوانات، وفي الجزء الثاني من افاتار استطاع ان يبتكر عوالم خيالية تحت الماء، وبالرغم من التركيز الكبير على المؤثرات البصرية والسمعية، الا انه كان يحرص دائماً على تحقيق توازن بين سرد الاحداث وتوظيف هذه التقنيات لتعطي احساس بالجو العام وبتفاصيل الفكرة ومجرياتها لضمان التأثير العاطفي على المتلقي.

المؤشر الثالث: قدرة المخرج في بناء التكوين المعبر داخل الصورة السينمائية هو الذي يميز الهوية البصرية لديه.

يعتبر التكوين داخل الصورة بعناصره الاربعة (الخطوط والاشكال والكتلة والحركة) احد العوامل التي تثري الصورة السينمائية بالرموز والدلالات والاستعارات. واكثر ما تتضح عناصر التكوين في اللقطات العامة، ويكون تأثيرها واضح اكثر من اللقطات القريبة والمتوسطة، وغالباً ما نلاحظ في افلام الاكشن القلق وعدم ترتيب عناصر التكوين داخل اللقطة بسبب الحركة السريعة والافعال المتتالية، علماً ان اسلوب كاميرون في الغالب يعتمد مواضيع الخيال العلمي والاكشن، لكن مع هذا لم يهمل عناصر التكوين بشكل كامل، فقد كان للحركة والكتل داخل الصورة تأثير واضح في بناء التكوين، ومن مزايا الهوية البصرية في افلام جيمس كاميرون انه قام بتصوير بعض المشاهد بشكل حقيقي وتصوير مشاهد اخرى حاسوبياً وهذا التصوير اشبه بالرسوم المتحركة، واستطاع كاميرون ان يتحكم في عناصر التكوين خاصة بالرسوم الحاسوبية، حيث استخدم عدسات مجسمة وحاولت انتاج صورة تحقق الرؤية اشبه بعين الانسان. واستطاع ان يتحكم في حركة الشخصيات والآلات والمخلوقات الغريبة كما في فيلم (افاتار) وعبرت هذه الحركات عن المطاردة والقلق والخوف من المجهول، وفي بعض المشاهد عبرت عن المحبة والسلام والتعامل الانساني ولم يكتفي كاميرون بهذه العناصر داخل التكوين الصوري بل حاول الاستفادة من الاضاءة بمختلف اشكالها الطبيعية والصناعية والمخلقة بالحاسوب، وحاول اضافة قيم دراماتيكية عن طريق توظيف الاضاءة ضمن عناصر التكوين. فعلى سبيل

المثال يستخدم كاميرون الاضاءة الرقمية التي تشبه اشعة الشمس القوية التي تتخلل الاشجار على كوكب باندورا للتعبير عن الحياة النابضة والمستقرة قبل ان يغزوها البشر.



(الصورة الاولى توضح كوكب باندورا مصنوعة رقمياً والصورة الثانية توضح توزيع الاضاءة التي تخترق الاشجار في كوكب باندورا مصممة رقمياً)

واستطاع مصمم الاضاءة في فيلم (افاتار – ج1) من استخدام طلاء عاكس ومواد عاكسة على الاجسام كي تتفاعل مع الاشعة فوق البنفسجية بحيث يجعل الشاشة الخضراء الخلفية تبدو غير مرئية. ان عنصر الاضاءة داخل تكوين الصورة ساهم في خلق الجو العام وخاصة النهار والليل وكذلك اجواء الحرب والمعارك والمطاردات ومن ميزة الاضاءة الرقمية قدرتها على تعديل الاضاءة في المشاهد المصور حقيقياً، وهذه الميزة ساعدت المخرج في اضافة معاني ودلالات كثيرة للتكوين داخل الصورة من أجل تحقيق المتعة الفكرية والفنية. وفي افلام كاميرون مثل (الهاوية – تيتانيك – المبيد الجزء الاول والثاني) استطاع عن طريق الاضاءة من خلق الحركة داخل الصورة، فعلى سبيل المثال عند التصوير داخل مركبة، فأن هذه المركبة في الحقيقة ثابته محددة بإضاءة الشاشة الخضراء، ولإيجاد الوهم بالحركة السريعة او المتعرجة، وضع مصمم الاضاءة مصابيح الاضاءة على رافعات سريعة الحركة، وعن طريق تغيير الظل والضوء على الممثلين والاشياء المحيطة بهم داخل المركبة تم خلق الاحساس بوهم الحركة والسرعة والمطاردة. وعن طريق هذه الابتكارات، والتعامل المتقن بين التصوير الحقيقي والتصوير الافتراضي يمكن تحديد الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون وخاصة في تعامله مع عناصر التكوين داخل الصورة السينمائية.

المؤشر الرابع: اختيار البيئة الواقعية او الافتراضية لاحداث الفيلم السينمائي تعبير عن الهوية البصرية بين المخرجين السينمائيين.

بعد الاطلاع على عينة من افلام (جيمس كاميرون) وجد الباحث ان هذا المخرج يمتاز في اختيار اماكن واقعية للتصوير واخرى افتراضية تتلائم مع البيئة التي تدور فيها الاحداث، فهو يختار مواقع تاريخية كما يظهر في التصوير الحقيقي لسفينة تيتانيك الغارقة في اعماق المحيط، او يختار اماكن واقعية داخل المدن او الضواحي حيث اختار اماكن متنوعة في نيوزلندا لتصوير بعض المشاهد من فيلم افاتار يستعرض فيها البيئات والغابات المختلفة، كما اختار مدن مثل لوس انجلوس، كاليفورنيا، نيويورك، وخاصة في بعض المشاهد من فيلم (المبيد) وفيلم (تيتانيك) ان اختياره لهذه المواقع ساهم في تشكيل الهوية البصرية لافلام (جيمس كاميرون) والتي تختلف عن بقية الاماكن هو اعتماده على التقنيات الرقمية لبناء الاماكن والشخصيات كما في فيلم افاتار الجزء الاول والثاني، فقد استطاع ان يستثمر الاماكن الواقعية والافتراضية في تحديد طبيعة الصراع الدرامي الذي يدور بين الشخصيات ضمن حدود هذه البيئة، وفي جميع افلام (كاميرون) نجد الاماكن بأشكالها المختلفة ملتصقة بالاحداث لذا نجد ان المكان جزء من الفكرة الرئيسية ولا يمكن الاستغناء عنه، او استبداله ببيئة اخرى، ففي كوكب باندورا الذي صنعه (كاميرون) ضمن برامج الحاسوب نجده يرتبط بالابعاد الانسانية لسكان الكوكب، ويشمل الابعاد النفسية والاجتماعية كما ان اختيار (كاميرون) لمواقع التصوير يظهر لنا القيم الدرامية مثل التشويق، والمفارقة، والمفاجأة، والرعب، والصراع من أجل البقاء، ونلاحظ ان حركة الشخصيات وافعالها لا يمكن فصلها عن البيئة التي تدور فيها هذه الاحداث، وهناك جانب اخر للمكان يميز الهوية البصرية للمخرج السينمائي، فالمكان يعبر عن ابعاد ايديولوجيا يؤمن بها المخرج ويسعى الى ترسيخها لدى المتلقي، فالشجرة العملاقة في كوكب باندورا في (افاتار) ترمز للوطن الذي يسعى الاعداء لسلب خيراته وحاول المخرج (كاميرون) ان يبعث اشارات تعبر عن حقيقة الجانب الفكري (لوزارة الدفاع الامريكية) التي تسعى دائماً للسيطرة على خيرات الشعوب الضعيفة بشعارات

واهداف غير حقيقية. واستطاع المخرج (كاميرون) عبر هذه الاماكن وخاصة الافتراضية من التعبير جمالياً عن التكوين والتشكيل داخل الصورة السينمائية من خلال تنظيم الكتل والخطوط والاشكال والاحجام، وقد ساهمت البيئة الواقعية والافتراضية في افلام (كاميرون) من التفاعل المعبر بين الشخصيات واماكن التصوير. من رسم سمات الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون والتي يتميز بها عن باقي المخرجين، حيث وجد الباحث ان الاماكن في مختلف افلام عينة البحث كانت المحرك الاساسي للاحداث والشخصيات، وحتى الصراع الدرامي كان يرتبط بالبيئة التي تتحرك بها الشخصيات، وقد ابدع المخرج (كاميرون) في بناء الاماكن الافتراضية، وتوظيفه التكنلوجيا الحديثة لايجاد اماكن تختلف تماماً عن الاماكن والشخصيات الواقعية وهذا ما لمسناه في افلام (افاتار – الهاوية – المبيد) ويمكن ان نطلق على الاماكن الافتراضية عند كاميرون (سينما المنظر) التي عززت الهوية البصرية في افلامه.

النتائج

بعد الاطلاع على سمات الهوية البصرية في افلام جيمس كاميرون خرج الباحث بعدد من النتائج اهمها ما يلي:

1. يمتاز اسلوب كاميرون بالتصوير والاضاءة عن طريق استخدامه لكاميرات متطورة جداً، ساهم هو في ابتكار قسم منها وقد تم توظيف الاضاءة بشكل مبدع عن طريق استخدام التقنيات الحديثة والتقليدية من أجل خلق تأثير بصري يمتاز بالدهشة والتشويق وتعزيز الاحداث بشكل قريب من الواقع.
2. تمتاز افلام (كاميرون) باستخدامه التكنلوجيا الرقمية والمؤثرات البصرية والسمعية الرقمية وهي احد سمات الهوية البصرية لديه واستطاع ان يولد شخصيات واماكن مصنعه بالحاسوب.
3. توظيف المؤثرات البصرية بشكل مبدع وقد ساهمت في تعزيز الصراع والحبكة والكشف عن الابعاد الفكرية للشخصيات.
4. تمتاز الهوية البصرية (لكاميرون) في اهتمامه ببناء عناصر التكوين داخل الصورة، وخاصة الاهتمام بحركات الكاميرا وحركة الشخصيات وتوزيع الكتل والاحجام.
5. ان البيئة التي تدور فيها الاحداث في افلام كاميرون اما واقعية او افتراضية، ولا يمكن فصل هذه الاماكن عن طبيعة الصراع بين الشخصيات واحدها يكمل الاخر.

الاستنتاجات

في ضوء النتائج خرج الباحث بالاستنتاجات الاتية:

1. ان احد سمات الهوية البصرية للمخرج السينمائي هو اعتماده اسلوب في التصوير والاضاءة يميزه عن باقي المخرجين.
2. التوظيف المبدع سواء في التصوير والمونتاج واختيار المؤثرات البصرية والسمعية يمكن ان يحدد سمات الهوية البصرية بين مخرج واخر.
3. ان اهم ما يميز الهوية البصرية للمخرج جيمس كاميرون هو تحقيق الموازية بين السرد السينمائي وبين توظيف التكنلوجيا الحديثة.
4. من خلال اطلع الباحث على الافلام عينة هذا البحث وجد بأنها تعتمد الحركة (الاكشن) والخيال العلمي. الا ان المخرج (كاميرون) استطاع ان يتحكم في بناء التكوين داخل الصورة السينمائية.
5. ان اهم ما يميز الهوية البصرية للمخرج السينمائي هو جعل البيئة التي تدور فيها الاحداث جزء من الصراع الدرامي ولا يمكن فصله عن طبيعة الصراع بين الشخصيات.

التوصيات

يوصي الباحث بما يلي:

1. تنظيم دورات وورش عمل لطلبة كليات ومعاهد الفنون الجميلة بمختلف اقسامها لاكساب الطلبة مهارات بناء الهوية البصرية.

2. اضافة مفردات علمية وخاصة في دروس التصوير والاخراج لتعليم الطلبة كيفية الاستفادة من عناصر الهوية البصرية عند الفنانين.

المقترحات

يقترح الباحث اجراء دراسة عن الهوية البصرية في الافلام والمسلسلات العراقية.

Conclusions

1. One of the characteristics of a film director's visual identity is their adoption of a distinctive style of cinematography and lighting that sets them apart from other directors.
2. Creative application of techniques in cinematography, editing, and the selection of visual and audio effects can define the characteristics of a director's visual identity.
3. The most important feature of director James Cameron's visual identity is achieving a balance between cinematic narrative and the use of modern technology.
4. The researcher, upon reviewing the films included in this research sample, found that they rely on action and science fiction. However, director Cameron was able to control the composition within the cinematic image.
5. The most important characteristic of a film director's visual identity is making the setting an integral part of the dramatic conflict, inseparable from the nature of the conflict between the characters.

References:

1. Abdelali, M. (2014). *The Philosophy of the Image - The Image Between Art and Communication.* Casablanca: Dar Africa Al Sharq Publishing.
2. Abdel-Azim, R. F. (2008). A New Color Strategy for Formulating Corporate Visual Identity Systems in Advertising. *PhD Dissertation*. Egypt: Faculty of Applied Arts, Helwan University.
3. Abdel-Hay, J. (2018). Visual Arts and Their Role in Preserving Culture and Identity. *Arab Civilization Magazine*.
4. Ahmad, A. M. (2015). Identity in Sequential Drawings in Egypt. *Master's Thesis*. Egypt: Faculty of Fine Arts, Helwan University.
5. Ahmed, A. H.-D. (2012). Redesigning the Visual Identity of Institutions in Egypt. *Master's Thesis*. Egypt: Faculty of Applied Arts, Helwan University.
6. Al-Ani, O. B. (2013). *Graphic Design - The Logo as a Model.* Amman, Jordan: Osama Publishing and Distribution House.
7. Aqeel Mahdi Yousef .(2001) .*The Allure of the Cinematic Image (Studies in Cinema Aesthetics .(*Beirut: Dar Al-Kitab Al-Jadeeda.
8. Attia, M. A. (2010). Graphic Treatments for Advertising Campaign Design Forms to Achieve Visual Identity. *Master's Thesis*. Egypt: Faculty of Applied Arts, Helwan University.
9. Bismarck, I. (1998). *The Aesthetic and Structural Foundations of Design - The Effectiveness of Formative Elements.* Egypt: Egyptian Book House.
10. Fariha, B. (2016). The Role of Digital Technology in Cinematography. *Jamaliyat Journal*.
11. Hesham, G. (2006). *Digital Technology in Modern Cinematography.* Egypt: Qaylub Publishing House, Academy of Fine Arts.
12. Namh, I. (2017). *Lectures in Television Directing.* Iraq: National Library and Archives.
13. Noel, S. (1979). *Hitchcock.* (I. Al-Aris, Trans.) Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiya.
14. Rashwan, F. A.-Z. (2011). *The Logo in Fine Art.* Cairo. Egypt: Alam Al-Kutub.
15. Rawi, N. A. (2011). *Principles of Graphic Design: Concepts and Applications.* Africa: Author House Printing and Publishing.
16. Saeed, A. T. (1990). *Research Methodology.* Mosul, Iraq: Dar Al-Hikma Publishing.
17. Siraj, A. M. (2012). Affirming Arab Identity in Designing Commercial Relationships in Light of the Principles of Islamic Art. *Conference on Art in Islamic Thought.* Amman, Jordan: International Institute of Islamic Thought.
18. Tawfiq, H. Y. (2022). Perceptual and Structural Dimensions in Visual Identity Design in Light of Gestalt Theory. *Journal of the Faculty of Art Education, Helwan University*.