كيفيات بناء الشخصية الافتراضية في المتخيل الصوري للمخرج جيمس كاميرون فلم(Avatar) إنموذجاً

حسام الدين محمد عبد المنعم

ملخص البحث

تعد الشخصية في الدراما بشكل خاص واحدة من العناصر الرئيسة التي يقوم عليها البناء الدرامي لايصال افكار ورؤى يطرحها المؤلف عند كتابته للنص الدرامي لتقع بعد ذلك على المخرج عملية تقديمها بالشكل الذي يلائم طروحات النص ومعالجات اخراجية من شانها أن تدفع عجلة البناء الدرامي الى امام.

وقد حفلت السينما بالعديد من الكتاب والمؤلفين الذين تناولوا بناء الشخصيات الإفتراضية والتي لا تشابه البشر، وكان أبرزهم المخرج (جيمس كاميرون) الذي يُعد من رواد ومبتكري صناعة الشخصيات الإفتراضية في الفلم السينمائي، لذا قررنا الوقوف على تجربته السينمائية في فلم (Avatar).

أشتمل الإطار المنهجي على مشكلة البحث المتمثلة بالسؤال الاتي: ماهي الكيفيات المتبعة في بناء الشخصية الإفتراضية في المتخيل الصوري للمخرج جيمس كاميرون في فلم (Avatar) نموذجاً؟

وأشتمل أيضاً على أهمية البحث واهدافه المتمثلة بالكشف عن الكيفيات التي تبنى بها الشخصية الإفتراضية في المتخيل الصوري للمخرج جيمس كاميرون في فلم (Avatar).

اما الإطار النظري فقد قسم على مبحثين هي: -

المبحث الاول: الشخصية والشخصية الإفتراضية، وقد اهتم بدراسة الشخصي الدرامية والشخصية الإفتراضية وبنائها الدرامي وفعلها وتحولاتها ودوافعها.

المبحث الثاني: المتخيل الصوري وبناء الشخصية. وقد اهتم بدراسة المتخيل الصوري للمؤلف والكاتب والمخرج ودور المخيلة في بناء الشخصية.

الاجراءات التي تم اعتمادها في تحليل العينة فلم (Avatar) هو المنهج الوصفي التحليلي لغرض التوصل الى هدف البحث. كانت العينة المختارة قصدياً واستخلاص النتائج المتوخاة من التحليل.

وخرج الباحث بالاستنتاجات المستنبطة من نتائج التحليل، كما اشتمل البحث على قائمة للمصادر وملخص للبحث باللغة الانكليزية.

مشكلة البحث

تُعد الشخصية إحدى المرتكزات الرئيسة في بنية النص الدرامي، منذ أن أرسى قواعدها الدرامية (ارسطو) بوصفها الحامل لانساق هذا النص (لغة-حبكة-فعل). وقد ناقش المنظرون آراء مختلفة على المستوى النظري التحليلي، مفهوم الشخصية الدرامية عن طريق تاريخ تطور الفن الدرامي الطويل ابتداءً من (ارسطو) وإلى الان.

وإن فن السينما تميز في عملية بناء، وخلق الشخصيات كونها تنتمي الى رؤيا متخيلة لصانع العمل الفني، ولما كان الوقوف على المتخيل الصوري عملية غير ممكنة تماماً فإن ما تجسده الصورة الفلمية يمكن عده هو السلوك الحقيقي لبلورة ذلك المتخيل الذي جاء عبر معاناة ذهنية عاناها الفنان في عملية الخلق الفني. ويمكن أن نجد أن الكاتب والمخرج (جيمس كاميرون) هو أحد المهتمين في بناء الشخصيات الإفتراضية في العمل الفني، وهو أحد أعمدة المبتكرين الفنيين الأساسيين للشخصيات الإفتراضية في فن الفلم، فأن الباحث يرى أن الوقوف على تجربته في بناء شخصيات أفلامه من متخيله الصوري هي عملية

ليست بالسهلة، لذا فقد تجسدت مشكلة البحث بالتساؤل الذي مفاده: ماهي الكيفيات المتبعة في بناء الشخصية الإفتراضية في المتخيل الصوري للمخرج جيمس كاميرون في فلم (Avatar)؟

إهمية البحث والحاجة إليه

دراسة تتناول واقع بناء الشخصية الإفتراضية.ويُعدُّ في الوقت نفسه إضافة جديدة الى الدراسات التي تناولت موضوع الشخصية.

هدف البحث

يهدف البحث الى الكشف عن الكيفيات التي تبنى بها الشخصية الإفتراضية في المتخيل الصوري للمخرج جيمس كاميرون في فلم (Avatar).

حدود البحث

الحد الموضوعي: يتحدد البحث بدراسة شخصية البطل الإفتراضي في عينة هي فلم (Avatar) تم اختيارها بطريقة قصدية للوصول إلى النتائج المتوخاة.الفلم من إنتاج عام 2009.

تحديد المصطلحات:

1-الشخصية

أولاً: الشخصية/لغة:

(الشخص) "سواء الانسان وغيره تراه من بعيد وجمعه في القلة (أشخُص) وفي الكثرة (شُخُوص) و(أشخاص). و(شَخَص) بصره من باب خضع فهو (شاخص) إذا فتح عينيه وجعل لا يطرف. و(شخص) من بلدٍ إلى بلد أي ذهب وبابه خضع أيضاً و(اشخصه) غيره"[1].

ثانياً-اصطلاحاً:

الشخصية: بمفهومها العام هي مجموعة "التراكيب والعمليات السيكولوجية الثابتة التي تنظم الخبرة الانسانية وتشكل افعال الفرد واستجابته للبيئة التي يعيش فيها" [2].

التعريف الإجرائي

الشخصية الإفتراضية وهي الشخصية التي يبتكرها الكاتب أو مؤلف العمل الفني في مخيلته والتي تتميز بمواصفات وأبعاد قد لاتتوفر جميعها في شخصية الإنسان، وإنما يتم بنائها وفق متطلبات العمل الفني وبالشكل الذي يخدم أفكار وقيم ومعتقدات ويجسد مشاعر صانع العمل الفني.

2-المتخيل

أولاً: المتخيل/لغة:

المتخيل (لغوياً) " يقال فلان يمضي على المخيل أي ما قبلت نفسه عليه على ما خُيلت نفسه إليه وموضع التخيل وموقعه، وهو ايضاً القوة التي تخيل الاشياء وتصورها وهي مرآة العقل"[3]، ويربط الجرجاني معنى المتخيل بالوهم اذ يرى ان "المتخيل بالمعنى المحسوس الوهمي المتخيل هي الصورة التي تخترعها المتخيلة باستعمال الوهم اياها كصورة الناب او المخلب بالمنية المشبهة بالمسخ"[4].

ثانياً: المتخيل (اصطلاحاً)

للمتخيل: وعليه فإن تعريف المتخَيل "هو القوة التي تُكَوِنُ صوراً تتصف بالاصالة والابتكارالغير مألوفة في الواقع، ثم توظفها بشكل يتلائم وطبيعة العمل الدرامي."[5]

التعريف الاجرائي

المتخيل الصوري: هو الناتج الصوري للعمليات الذهنية الخيالية من تحليل وإعادة تركيب للصور المخزونة داخل عقل المبدع لتنتج أشكال جديدة من الصور تحمل أفكار وطروحات صانع العمل الفني.

المبحث الأول: الشخصية والشخصية الافتراضية

إن موضوع الشخصية تناولته العديد من نظريات التحليل النفسي والنظرية السلوكية ونظرية السمات، والنظرية الإنسانية ونظريات أخرى. وإختلفت الآراء حول طبيعتها ومكوناتها حسب منظور أصحاب تلك النظريات، لذلك نجد أن محددات الشخصية تختلف من شخص إلى آخر وبحسب فهمه لتلك الشخصية وما ينبني عليها من صفات فكل له وجهة نظر مختلفة.

أما في نظرية الدراما فتُعد الشخصية من العناصر الأساسية في العمل الفني، لانها تشمل الصفات الجسمية والعقلية والوجدانية، المتفاعلة مع بعضها داخل كيان الفرد، وهي أداة صانع العمل لسرد القصة ونقل الأفكار الى المشاهدين. فالأحداث، مهما كانت عظيمة الشأن أو كبيرة، تظل مجردة من أي قيمة حقيقة إذا لم تؤثر بإحساس الناس ومشاعرهم، ويرى لويس هيرمان ان هناك التزامات تتقيد بها الشخصية حتى تضمن استمالة عطف الجمهور ومدى التأثير فيه إذ يقول: " لن يكون هناك اهتمام من الجمهور دون وجود شخصية متفاهمة ومثيرة للعطف"[6]. وعليه كان من الضروري الإهتمام بالشخصية واختيار وتحديد الصفات المميزة لها، دون زيادة أو نقصان، ما لم تكن الزيادة أو النقص يتطلبها العمل الفني.

لذا فإن أبعاد وصفات وسلوك الشخصية تنقسم على وراثية ومكتسبة من البيئة والمجتمع الذي تعيش فيه الشخصية علماً "ان للعوامل الوراثية أهمية كبيرة في تكوين الشخصية السيكولوجي، وتقع على البيئة مسؤولية أكبر في تربية الشخص عاطفياً"[7]

وبدايةً على المؤلف أن يحدد شخصيات العمل الفني ومن خلال أبعادها الثلاثة، والتي هي:

1-البُعد (الشكلي) الطبيعي: تدرس جميع الخصائص الجسمية البايولوجية والفسيولوجية وهي ما يطلق عليها البعض (البعد الخارجي للشخصية) ويتصل بتركيب جسم الشخصية وعوامل الوراثة والعيوب الخلقية والتشوهات وغيرها من العوامل مثل الطول، الوزن، الجنس، العمر، لون البشرة...الخ.

2-البُعد الاجتماعي: وهي القيم والمنبهات التي يستلمها الفرد من بيئته والمجتمع المحيط به وهي بالضرورة تجري تعديلاً على سلوكه لكي يستطيع التعايش مع هذه البيئة. و"الشخصية بكل ما تمتلكه من عادات وتقاليد اجتماعية تسعى لتحقيق رغباتها التي قد لا تتماشى مع القيم والعادات الاجتماعية التي يعتمدها المجتمع في تحديد نوع سلوكية افراده فينجم عنه صراع داخلي بين الإقدام والاحجام فيؤثر على الشخصية ويتضح عبر السلوك المتخذ من قبل تلك الشخصية"[8].

3-البُعد النفسي: ثمرة البُعدين الآخرين وهو الذي يُكون مِزاج وميول الشخصية ومركبات النقص فيها، ولذلك هو الذي يتم الكيان الجسماني والإجتماعي ويحدد المعايير الأخلاقية والحياة الجنسية للشخصية، وأهدافها في الحياة وكذلك مافشلت فيه الشخصية وقدراتها على الإبتكار او الخلق أو التجديد، والذوق، وطريقة التفكير، ويختلف علماء النفس حول قوة الدافع . فبعضهم يرى أن قوة الدافع تكون ثابتة بثبات المواقف، وبعضهم يرى أن قوة الدافع تقوى نتيجة الخبرة والممارسة ومواجهة المواقف المتنوعة، وأفضل من حدد الدوافع حسب الحاجات الإنسانية هو (إبراهام ماسلو) الذي أكد على ضرورة النظر إلى الشخصية بوصفها كلاً مركباً لأنها تمثل إتجاهاً نحو شمولية علم النفس أكثر من تمثل ميداناً أو مدرسة محددة. وتطرح هذه النظرية مفهوماً معيناً للدوافع تقوم على أساس إشباع الحاجات التي رتبها (ماسلو) على وفق هرمية خاصة، فيبدأ إشباع الحاجات بشكل تصاعدي فحاجات المستوى الأدنى لها الأسبقية في الإشباع من المستوى الأعلى بسبب سيطرة تلك الحاجات على البقية، وهي كالآتي [9]:

1-الحاجات الأساسية (Basic Needs): -وتسمى أيضا حاجات سد النقص (Deficiency-Needs) وهي الحاجات التي تكون ملازمة لحياة الشخصية وبذلك فان إشباعها يكون أمراً ضرورياً وأساسياً. مثل الحاجات الفسيولوجية، والحاجة إلى الأمن وحاجات التقدير.

2-حاجات النمو (Growth Needs): -تكون هذه الحاجات في قمة الهرم ويتم إشباعها بعد إشباع الحاجات الأساسية. وحاجات النمو هي: تحقيق الذات، والحاجة إلى الفهم والمعرفة، والحاجات الجمالية.

بناء الشخصية الدرامية: وفي البداية يمكن تعريف الشخصية الدرامية: " بانها تكوين افتراضي ينبع من نسج خيال الكاتب او المخرج مرتكز منه على الواقع وعلى تجربته الحياتية (الذاتية) من خلال تامله بالمجتمع وما يحتويه من شخصيات وعادات وقيم ذلك المجتمع لتجسيد افكاره واهدافه التي يريد ان يوصلها الى المتلقي بعدها يضيف اليها لمساته الابداعية. مع الاخذ بنظر الاعتبار تنمية جانب الصراع وخلق الموقف الدرامي، كما ترتكز هذه الشخصيات الدرامية على ترجمة وتحليل سلوك وسمات الشخصية الخارجية التي تظهر الدوافع الداخلية للشخصية "[10].حيث يقوم الكاتب أو صانع العمل الفني في البداية بملاحظة الشخصية الطبيعية ويبحث فيها ويعايشها ويدرسها في هذا الإطار وتحديد مدى ملائمتها لتكون محور لعمل فني "الشخصية الدرامية فهي تتأتى من نتاج ذهن الكاتب وخيالهِ وابداعهِ وخبرتهِ بالنماذج البشرية المطروحة امامهُ في الحياة، والتي يخلقها برؤياه وادراكه الخاص"[11]، ويمكن تناول الشخصية بطريقتين:-

التحول في الشخصية: إن عملية التحول التي تحدث للشخصية ترتبط على مستويين هي الفكري والشكلي، حيث أن التحول حسب مفهوم أرسطو "إنقلاب الفعل الى ضده"[12]، ويجب أن يرافق عملية التحول حدوث عملية تطهير كي يصبح مؤثراً، فالشخصية تتغير أفعالها كلياً وكذلك مجمل سلوكياتها وتحدث عملية إنقلاب نتيجة حدوث عملية تعرف "إن ضرورة التحول تأتي بسبب القدرة على إنتاج فكر جديد يختلف عن الفكر السابق أو معلومة جديدة تختلف عن المعلومة السابقة"[13].

إن التحول يحدث نتيجة ما تكتسبه الشخصية من معرفة أو أفكار جديدة أثناء سير أحداث الفلم، وهي الأحداث التي يرسمها صانع العمل الفني في مخيلته كي ينتج مستويات متعددة من المعاني تؤدي الى خلق عملية تفاعل فكري بين الأحداث والمتلقي.

وهناك نوعين من التحول بين السلبي والإيجابي، وقد يكون التحول على المستوى الشكلي فقط، ولكننا نقصد هنا التحول في المستوى الشكلي والداخلي للشخصية، أي هناك شخصيات تولد في العمل الفني وفيها بذور الشر والإجرام وتظهر فيما بعد اثناء تطور الحدث الدرامي خلال العمل الفني، والأمثلة على هذه الشخصيات كثيرة مثل أفلام مصاصي الدماء والرجل المستذئب وهي شخصيات سلبية تتحول على المستوى الشكلي والداخلي وتمارس القتل ولا يحدث تعاطف معها بل مع ضحاياها، بينما هناك أفلام تكون شخصياتها المتحولة إيجابية مثل السوبرمان (Superman) بأجزاءه الخمسة والرجل الوطواط (Batman) بجزئيه والرجل العنكبوت (Spiderman) بجزئيه وغيرها من الأفلام الكثيرة التي تمتلك شخصياتها قوى خارقة نتيجة التحول والتي تستخدمها في مساعدة الناس. ويتم توظيف التقنيات والرقمية والمؤثرات الخاصة لإتمام عملية التحول لهذه الشخصيات، ويلجأ المخرجون الى بناء الشخصيات الكارتونية أو المجسمة (3D max) بواسطة الحاسوب لأداء بعض الحركات والمشاهد التي لايستطيع الإنسان العادي أدائها كما في فلم.(Terminator)

بناء الشخصية الافتراضية

ان الشخصية في العمل الدرامي هي شخصية افتراضية يبنيها صانع العمل الفني ويعدها، لكنها تُعد قياساً لشخصية الانسان التي هي من الموضوعات التي تناولها العلم محاولاً فهمها وتفسيرها بشكل شامل، ومن هنا جاء فهم النفس الانسانية المعبر

عنها من خلال السلوك الشخصي للفرد هي من الصعوبات التي يواجهها معظم الباحثين في الميدان التحليل النفسي. إن الشخصية الإفتراضية هي حامل لواقع التركيبة الإجتماعية والنفسية المتجذرة فيها والتي نشأت منها، لذلك يشكل الدخول في حياة المجتمع الافتراضي حساسيه خاصة بالغة التأثير حادة الاعراض والنتائج ويأتي تفاعل الشخصية معها بموروثها النفسي والذهني والحضاري ليأخذ اشكالا غير منطقية لو نظرنا لها من حيث طبيعة المجتمع الإفتراضي، وهذا متوقع في ظل فجوة الإختلاف في الكثير من الأمور الغير مهيأة سلفاً.

والشخصية في السينما قريبة من المتلقي لأنه يجد فيها تلك النزعة الإنسانية التي يمتلكها هو ذاته إذ " إن الشخصيات تقوم بدور رئيس في خلق التعاطف مع المتلقي لما يجد المتلقي من صفات ذاتية لنفسه في أكثر الشخصيات في الدراما "[14] حتى وان كانت تلك الشخصية هي شخصية مفترضة، أي لا وجود لها في المجتمع الإنساني، وفي فلم (E.T) إخراج (ستيفن سبلبيرغ) نجد شخصية (E.T) تحمل فكرة إنسانية متأصلة في البشر وهي الحنين إلى الوطن. وعملية الإندماج مع الشخصية الإفتراضية تجد صداها لدى المتلقي أيضاً. وهي صفات عامة توجد لدى اغلب الشخصيات على الرغم من إن كل شخصية لها بناء سيكولوجي شخصي مختلف.

المبحث الثاني: المتخيل الصوري والشخصية الافتراضية

تمتاز الفنون بالقدرة على إنتاج الأشكال من خلال إستخدام مخيلة صانع العمل الفني حسب نوع التوظيف المراد التأثير من خلاله، وهناك عمليتي "التخيّل والتخييل ذات معنيين متداخلين فالتخيل متمثل بالقوة التي تحفظ المدركات الحسية بعد غيابها وبعدها يقوم التخييل بعمليات التحليل والتركيب لتلك الصور لانتاج صور تتسم بالأصالة والإبتكار"[15].

لذلك نجد ان صانعي العمل الفني بما يمتلكونه من خزين معرفي وتجربة كبيرة في مجال عملهم، يسعون جاهدين الى إيجاد أفضل السبل لتكوين منجز مرئي يتسم بالغرابة وسعة الخيال، وتكوين رؤية جديدة من خلال إستحضار وتركيب الصور للوصول الى حالة الابداع، "من الطبيعة البشرية ينبثق الخيال فيعمق الإحساس ويعمق رسم وبناء صور ذهنية بواسطة مخيلته"[16].

ان التصوير التخيلي عنصر فعال في بناء الشخصية وفكرها وموضوعها وارهاصاتها في وحدة كلية داخل العمل الدرامي كما ان التصور الذهني يحتاج الى ابتكار ذهني من المؤلف والمخرج ايضاً فهو يسهم في عمل (المتخيل) المرتبط بالتكوين، الذي يعد بمثابة التعبير الشخصي او منبع الافكار، كما نجد أن البرامج والتقنيات قد ظهرت فيما بعد بشكل واضح في الأفلام، ففي فلم الرجل المستذئب [17] مثلاً نجد الشخصية تتحول الى ذئب ضخم الحجم. ونشاهد هذه التحولات التي تظهر على ملامح الوجه (كتغير الاسنان والأنف والعينين وباقي ملامح الوجه) اذ يتم "ربط كافة البنود الرئيسية في الصورة مثل العيون والاذنين والراس"[18]، للوصول الى بناء المتخيل من خلال تبدل لون عين الشخصية وإرتفاع الأذن وتحول شكل الرأس.

ويوظف صانع العمل الفني الحاسوب في بناء أبعاد الشخصيات الحقيقية. وعند تصوير هذه الشخصية بواسطة الة التصوير فان صانع العمل الفني يلجأ الى البرامجيات داخل الحاسوب لاضفاء الكثير من الصفات الشكلية والتلاعب بملامح الشخصية وهيأتها الخارجية.

هناك برامج عدة، كلا منها تقوم بوظيفة اتجاه الفلم "فحركة النظام (3D) له دور بارز في طبع وتكرار وادماج الشخصيات المصنعة مع الممثلين الحقيقيين عن طريق فصل الخلفية الزرقاء او الخضراء ودمجها مع بعضها البعض ويتم في هذه المرحلة أيضاً إضافة الالوان ومزج كامل أو أي تغيير لوني وبسلاسة"[19]

وبالامكان أن نستخدم الخلفيات الزرقاء (Blue screen) وبذا يكون العامل المساعد لفريق المؤثرات الخاصة " باستخدام اللقطة ذو الخلفية الزرقاء من المونتير، ليقوم هو بدوره بتحويلها رقميا وبعد تخزينها في النظام المونتاجي الرقمي، وبعد التصوير يمكن فصل الخلفية ثم تركيبها فوق اللقطة المختارة، من ثم عليه التأكيد من مدى مطابقتها من ناحية (الزمان والمكان)"[20].

إن افلام الخيال العلمي ليست نوع من أفلام التسلية بل انها تنطوي على افكار وموضوعات قد تتصدى لتفسير موقف الانسان المعاصر في كثير من المشكلات التي تواجهه.

ومما تقدم يمكن أن نحدد أن بناء المتخيل الصوري يبدأ من عقل صانع العمل الفني حيث تجري العمليات الذهنية من إستدعاء وإستحضار الصور المخزونة في الذاكرة بواسطة ملكة الخيال ومن ثم عملية تكون المتخيل وصولاً الى العملية الثانية وهي تجسيده على الشاشة والتي تلعب التقنيات الحديثة دوراً كبيراً في تجسيده بالشكل المطلوب.

المؤشرات التي أسفرت عن الإطار النظري:

1-إستقراء أبعاد الشخصية الافتراضية من خلال مجموعة الدوافع والسلوك التي يحتويها الفلم.

2-يتبلور جزء هام من بنية الشخصية الإفتراضية من خلال مستويات صراعاتها الداخلية والخارجية.

3-التعرف الى العوامل المؤثرة في إحداث عملية التحول في الشخصية الافتراضية.

4-توظيف التقنيات الفنية والسردية في بنية الشخصية الإفتراضية.

اجراءات البحث

منهجية البحث

أعتمد الباحث على المنهج الوصفي (التحليلي).

مجتمع البحث

يشمل الأفلام الروائية التي أخرجها المخرج (جيمس كاميرون) للسينما العالمية.

عينة البحث

الباحث تحدد بالعينة القصدية بغية تحقيق أهداف البحث والوصول للغاية المطلوبة من الدراسة، وفق الضوابط التالية: -

1-أمكانية الإجابة على أهداف البحث.

2-يمتلك الفلم تميزاً في بناء الشخصية الإفتراضية مما يعطي مساحة كبيرة للعمل على أكبر منطقة ممكنة في حقل البحث.

وكانت عينة البحث هي:

1-فلم (Avatar) للمخرج العالمي (جيمس كاميرون) وهو إنتاج عام 2009.

أداة البحث

أن عملية تحليل العينات تقوم على وفق معيار عملي ودقيق وثابت وكانت الأداة على النحو الآتي: -

1-إستقراء أبعاد الشخصية الافتراضية من خلال مجموعة الدوافع والسلوك التي يحتويها الفلم.

2-تنامي البناء الحركي في بنية الشخصية الإفتراضية من خلال مستويات صراعاتها الداخلية والخارجية.

3-العوامل المؤثرة في إحداث عملية تحول الشخصية الإفتراضية.

4-توظيف التقنيات الفنية والسردية في بنية الشخصية الافتراضية.

صدق الأداة

بعد أن حدد الباحث أداة بحثه عرضها على لجنة الخبراء والمحكمين من ذوي الخبرة والأختصاص في مجال علم السينما لأبداء الرأي في مدى تمثيل تلك الفقرات وملائمتها لأهداف البحث، وقد أفضت عملية الأستفتاء الى نتائج حول فقرات الأداة وكما موضح في الجدول الآتي:

(الجدول 1): نتائج عملية الأستفتاء على الأداة

الموقف من الفقرات / أسم الخبير	أتفاق	رفض	تحفظ	النسبة المئوية
أ.د. محمود أكباشي	4	-	-	%100
أ.م. عبد الجليل أبراهيم	4	-	-	%100
أ.م.د. ياسر الياسري	4	-	-	%100
د. دريد شريف محمود	4	-	-	%100
د. طارق عبد الرحمن الجبوري	4	-	-	%100

وقد أظهر السادة الخبراء نسبة أتفاق كلية على فقرات الأداة بنسبة (100%) وبذلك حقق الباحث الصدق لأداة بحثه.

وقد تم حساب الأتفاق بين السادة الخبراء باستخدام معادلة كوبر [21] إذ: -

$$Pa = Ag / Ag + Dg \times 100$$

إذ أن:

Pa = نسبة الأتفاق

Ag = عدد مرات الأتفاق

Dg = عدد مرات الرفض (عدم الأتفاق)

فلم Avatar

Director: James Cameron. Writer: James Cameron. Product: James Cameron Stars: Sam Worthington, Zoe Saldana and Sigourney Weaver.

Music: James Horner. Distribution: 20th century fox. Production: America.

Year Production: 18-12-2009.Time: 162 min.

ملخص الفلم

قصة الفلم تدور في المستقبل، عام 2154 بالتحديد، حول شركة (إدارة تنمية الموارد) التي أقامت قاعدة عسكرية على كوكب (باندورا) (Pandora)، الذي يبعد 4,3 سنة ضوئية عن الأرض، لاستخراج خامات معدن وهمي اسمهUnobtainium يفترض أنه سيحل مشكلة الطاقة، بعد أن تم استنزاف الشركات لموارد الطاقة الأرضية حتى النهاية.

تحليل العينة

المؤشر الأول:

– إستقراء أبعاد الشخصية الافتراضية من خلال مجموعة الدوافع والسلوك التي يحتويها الفلم.

أن الشخصية التي أوجدها جيمس كاميرون تمتلك دوافع متعددة تداخلت فيما بينها وبرز أقوى دافعين لديه هما:

1-دافع تحقيق الذات

2-الحاجة الى الحب والانتماء.

بالنسبة الى الدافع الأول فقد برز من بداية الفلم بظهور الشخصية(جايك سولي) معوق جالس على كرسيه يعاني من ضمور الأطراف السفلى، وقد أظهره المخرج في لقطة عامه وسط حشد كبير من الناس يقفون عند حافة الشارع ويهمون بالعبور الى الجهة الأخرى من الشارع فكانت ألوان ملابسهم سوداء ورمادية وأشكالهم غريبة تدل على مجتمع ميت ومعدومة فيه القيم والمشاعر الإنسانية بسبب الأجواء التي دلت عليها أشكالهم وظهرت شخصية (جايك سولي) وهو جالس على الكرسي بشكل ألوان الأحمر الفاتح والأصفر الفاتح وهو تأكيد من المخرج عن عمق المشاعر الأنسانية التي تحملها هذه الشخصية وقد تميز عنهم بها رغم ملامح وجه التي كانت تدل على شخص منعزل عن المجتمع، لقد كان يعاني من سوء التكيف الاجتماعي وسط مجتمعه، المجتمع الصناعي البارد الذي ماتت فيه المشاعر والقيم والعلاقات الانسانية، وكان (جايك سولي) يحلم بتحقيق ذاته داخل المجتمع فقد كان يحلم بالطيران والمشي لكي يستطيع التفاعل مع المجتمع.

ظهر في مشهد آخر داخل الحانة، وهو يقوم بوضع قدح الويسكي على جبينه ويمسك بعجلتي كرسيه المتحرك في وضع موازنة حتى يستطيع أن يسحب القدح من جبينه بيده الأخرى وهو في وضع الموازنة كي يشربه وسط تشجيع الموجودين في الحانة، لقد حاول بطرق عدة أن يظهر قدراته محاولاً لفت أنظارهم أليها وأن عجزه لا يعني انه لا يستطيع القيام بأعمال أخرى قد يعجز عنها غير العاجزين.

في مشهد أخر داخل الحانة يظهر لنا وهو جالس على كرسيه معزول ينظر الى الموجودين في الحانة وهم في حالة حركة ولهو وعلاقات متداخلة بين الأصدقاء والصديقات، فاذا به يرى أحد الأشخاص ضخم الجثة يقوم بضرب فتاة تبكي كي تجلس الى جانبه على البار، يَهُم بالتحرك صوبهم ويتوقف بكرسيه خلف الشخص الضخم ويسحب كرسيه من الخلف ويسقطه على الأرض ويرتمي من على كرسيه فوقه وينهال عليه ضرباً حتى يتفوق عليه، وفي اللقطة التي بعدها تفتح باب الحانة ويتم رميه في الخارج على الأرض ويرمون كرسيه فوقه وسط جو ممطر فيقوم بفتح ذراعيه على الأرض وهو ينظر الى السماء ويضحك بقوة، لقد سلك هذا السلوك وضربه لهذا الشخص بفعل الدافع الذي استنهض الهمة لديه في الدفاع عن هذه الفتاة، فهو شخص شجاع ونقي يقوم بالدفاع عن المظلومين حتى وأن كلفه الأمر حياته فهو على أستعداد على التضحية في سبيل المبادئ التي يتحلى بها، بالاضافة الى دافع تحقيق الذات الذي يفرض عليه أن يجسد هذه المبادئ بالفعل الحقيقي وهو الدفاع عن هذه الفتاة ويظهر ذلك من خلال التصرف الذي قام بسلوكه. ويقوم المخرج هنا بالتأسيس للشخصية فهو يظهره في هذه المشاهد التمهيدية بأنه شخص يبحث عن الإنتماء في وسط هذا المجتمع الذي يعاني من العزلة وسوء التكيف ألاجتماعي فيه بسبب عوقه الجسدي بدليل أنه سلك كل الوسائل في سبيل الاختلاط داخل هذا المجتمع وحتى أن سلوكه عملية الاعتداء بالضرب على هذا الشخص هو محاولة لجذب الانتباه إليه ولو بالقوة ليوجه صوت عالي وسط هذا الضجيج الذي يعيشه المجتمع أنه احتجاج من الشخصية بسبب عدم اعارته أهمية تُذكر فهو إنسان يعيش لوحده ويبحث عن مكان في مجتمعه. لذا يمكن أن نلاحظ إن الدافع الواحد يمكن أن يفرز مجموعة سلوكيات للفرد، فهو ضرب الشخص وقام بوضع القدح على جبينه هي مجموعة سلوكيات يفرزها دافع واحد هو الإنتماء الى المجتمع، وإن ما يعزز قولنا هو مشهد توحده في الغرفة وظهور لقطة حيوانات النمور على الشاشة أمامه وهي تداعب شبلها دلالة على أحساسه ورغبته الى العاطفة والتواجد الإجتماعي الذي يُكسب الشخصية التفاعل الاجتماعي مع ابناء مجتمعه وهذا ما تفتقر اليه الشخصية.

2-الحاجة الى الحب والانتماء:

ظهر بشكل واضح من خلال ما سبق ذكره من مواقف وحالة العزلة التي كان يعاني منها في المجتمع رغم كل الطرق والوسائل التي اتبعها في أثارة الانتباه ، فهو لا يملك صديق ولا حتى حبيبة في هذا المجتمع، أنه يعيش حالة العزلة وسوء التكيف وسط المجتمع الذي يفترض أنه مجتمعه، وما كانت نشاطاته الا لغرض أيجاد مكان له وسط هذا المجتمع، لأن كل انسان بحاجة الى الحب والمشاعر والانتماء من خلال علاقات تواصل مع أفراد المجتمع لذا نرى في مجتمع سكان (النافي) قد زالت عنه حالة سوء التكيف ووجد عاطفة الحب مع (نايتيري) ابنة زعيم قبيلة (النافي) ومن خلال علاقة الحب قررت والدة (نايتيري) وهي الكاهنة المقدسة في القبيلة أن يبقى ويتعلم عاداتهم وتقاليدهم لأن الآلهة إختارته، وهنا يظهر أسلوب المخرج في عملية التأسيس لبناء الشخصية فهو في المجتمع الانساني كانت شخصية (جايك سولي) منعزلة وتعاني من سوء التكيف وهنا في مجتمع (النافي) بدأت بالإندماج مع أفراده متمثلة بحبيبته (نايتيري) هذه العوامل ساعدت على تكيف الشخصية وسط هذه البيئة الإجتماعية التي تعتبر بدائية بالنسبة لشخصية (جايك سولي) لكن المخرج أراد أن يقول أنه وجد ما يبحث عنه وكل انسان في داخله مشاعر يبحث عن وجود لها بالمقابل. وشخصية (جايك سولي) وجدت ما تبحث عنه وهو عاطفة الحب التي جعلته يتبنى موقفا من قضيته مع شعب (النافي) وبالتالي أندماجه وشعوره بالإنتماء لهذه البيئة الاجتماعية التي تمثل المشاعر والعواطف النقية والصافية الموجودة داخل شخصية (جايك سولي) ويبحث عن وجود لها في مجتمعه الحقيقي، لكنه وجدها في هذا المجتمع الافتراضي حسب تأسيس المخرج وهو مجتمع شبيه بجمهورية أفلاطون والمجتمع في الجمهورية الفاضلة التي لا يعيش فيها الا الأنقياء ولهم مواصفات خاصة تسمو على مواصفات البشر العاديين في مواجهة عالم أخر تستلب فيه الشخصية من كل قيمها وتصبح عبد مطيع لناس جشعين يمتلكون تقنيات هائله يسخروها للاستيلاء على خيرات العوالم الأخرى وبشكل غير مشروع وبلا حق.(عالم يخلو من القيم والاخلاق). إن دفاعه عن الفتاة في الحانة ضد شخص ضخم الجثة يفوقه في الإمكانيات والقدرات البدنية هو نفس الموقف في تبني قضية الدفاع عن شعب (النافي) ضد المؤسسة العسكرية ذات القدرات العسكرية المتفوقة تكنولوجيا، وهو يعني أن القيمة الذاتية هي واحدة لديه فهو شخص يتحلى ويتصف بالشجاعة والاقدام والقيام باتخاذ القرارات الحاسمة وتحمل مسؤوليتها.

وهذا الجانب الإجتماعي مهم في بناء الشخصية حيث يعبر عن تلاحمه مع البعدين الآخرين النفسي والشكلي، بحيث أن (جايك سولي) هو شخص مقعد وقد حدد المخرج (جيمس كاميرون) أبعاده الشكلية رغم شكله الوسيم الا أن هذا الجانب قد أثر على البعد النفسي عليه وجعله يبحث عن تحقيق الذات وفي الجانب ألاجتماعي كان يبحث عن الحاجة الى الشعور بعاطفة الحب والانتماء ألاجتماعي، لقد أظهر المخرج هذه الأبعاد الثلاثة متضافرة من خلال التأسيس لها منذ البداية في المقدمة الاستهلالية عند التعريف بأبعاد الشخصية ورغباتها ودوافعها التي كانت المحرك الاساس نحو تطور ونمو الشخصية فيما بعد.

لقد قالها بوضوح جيمس كاميرون أن الانسان النقي في عالم اليوم هو مقيد ويبحث عن مكان له وأن هذا المجتمع يقيده ويحد من قدراته، فلكل شخص قدرات يتميز بها عن غيره وهكذا، ولكننا اليوم ننظر الى الشخصية ككل متكامل دون البحث في مكوناتها وفرز الخصائص الايجابية فيها والتعامل معها، أننا اليوم نعيش في عالم ضاعت فيه القيم الأخلاقية.

المؤشر الثاني:

- تنامي البناء الحركي في بنية الشخصية الإفتراضية من خلال مستويات صراعاتها الداخلية والخارجية.

أن الصراع عملية أساسية في كل بناء درامي وصولا الى ذروة الأحداث، والكاتب والمخرج (جيمس كاميرون) أدار الصراع كعادته بالاعتماد على الشخصية الرئيسية في فلمه وكل أفلامه الاخرى، ويظهر لنا الصراع على مستويين (صراع

داخلي) و(صراع خارجي). الصراع الداخلي يتمثل في عدة مستويات ضمن بنية الشخصية، فقد واجهت الشخصية عدة أزمات نفسية حادة، أبرزها عجزه عن المشي بسبب ضمور الاطراف السفلى لديه والذي كان يمثل صراعا ضد التحديات التي يواجهها داخل النفس البشرية ومحاولة المجابهة والتحدي لأثبات انه شخص غير عاجز. وصراعه الآخر في قبوله مهمة الانتقال والتحول الى عالم (النافي) بجسد(Avatar)، وقد حسم الامر بالقبول والتحول بفعل علم الهندسة الجينية، وقبوله هذا الامر كان بدافع رئيسي هو دافع تحقيق الذات في عالم آخر لكون هذا العالم يتوافق مع أحلامه بالطيران والتحرر وإمتلاك ساقين كي يجري بهما، وقد تجسد هذا الصراع بشكل اكبر مع نفسه عندما واجهه صراع أخر في مهمة كشف السر لقوم (النافي)، وهل يستطيع أن يخبرهم أنه جاسوس أرسله قومه كي يتجسس عليهم ويقنعهم بترك أرضهم والرحيل عنها، وقد تداخل الصراعين عندما قام القائد العسكري الجنرال (لونغ) بأعطاءه وعداً بأنه سيجلب له أفضل ساقين في العالم فيما لو نجح في مهمة أقناع شعب النافي بالرحيل عن كوكبهم ويقوم بنقل الاخبار لهم عن العالمة(غرايس) وأبحاثها لكونها شخصية مناهضة لأفكارهم ومقاربة لأفكاره، لذا فقد زادت العقبات والحواجز النفسية أمام (جايك سولي). وبدأ بمواجهة صراع نفسي أخر هو مدى إلتزامه بالقانون العسكري الذي يمثله، إن تعدد أشكال الصراع ومواجهة هذه الأزمات النفسية الداخلية قد بلور قالب الشخصية ومكنتها من تحديد قرارات كانت ملزمة له في النهاية.

اما الصراع الخارجي الاول فقد ظهر في مشهد الحانة عند إندفاعه لتحدي شخص ذو أمكانيات جسدية تفوقه وكانت نتائج هذا الصراع سلبيه وايجابيه بنفس الوقت، سلبية على مستوى الجسد المعاق الذي يمنعه من المواجهة وقد يتأذى بسببه، وإيجابية في المستوى النفسي المعنوي الذي عزز ثقته بنفسه وقدرته على القيام تفوق قدراته.

وهناك الصراع مع الطبيعة وتحوله الى شخصية الـ(Avatar) مع قوم (النافي) ودخوله في أسكتشاف العوالم الجديدة والغريبة في هذا العالم، وقد طاردته الحيوانات المفترسة في الغابة وحاولت قتله، لكن (نايتيري) أنقذته من الحيوانات المفترسة التي كانت تهاجمه في الليل، وبعد ذلك بدأت بألقاء اللوم عليه لكونه السبب في قتل هذه الحيوانات البريئه لبقاءه وسط الغابة في الليل، وهو تأكيد أخر من المخرج للاشارة الى أن القتل في هذا المجتمع لا يتم إلا لأجل الدفاع عن النفس او الحاجة الى الغذاء وليس القتل العشوائي كما في عالم البشر لأجل كسب الثروات او اللهو لأجل الصيد .

وتجسد الصراع بشكل أكبر على مستوى أخر من خلال المعركة العسكرية بين قوم (النافي) والقوات العسكرية، وقد تبنى موقف شعب (النافي) الذي آمن بمعتقداتهم وقيمهم الروحية ووجدها تتمثل في شخصيته وفي المجتمع الذي يحلم به، وهو يملك روح التحدي بدليل أنه أستطاع ترويض طير (الايكارن) الذي لم يستطيع أحد قبله من قوم (النافي) أن يروضه ويمتلكه، وهذا يتوافق مع روح التحدي التي تمتلكها الشخصية والتي تم تأشيرها منذ بداية الفلم ولهذا نجده في عملية الصراع العسكري يقوم بأسقاط الطائرات للجيش ألامريكي وهو يكون عنصر رئيسي من عناصر الحسم في الصراع العسكري ما بين البشر وقوم (النافي) أن الشخصية أُقحمت في صراع غير متكافئ في القوى وتدخلها ادى الى كسر هذه الموازنة ورجحان كفة شعب(النافي) البسيط الذي لا يستطيع مجاراة القوى العسكرية الهائله للقوات الغازية، وهذه النتائج أثرت على مستويين هما:-

اولاً: مستوى عبر فيه عن رفضه لهذ الصراع غير المتكافئ.

ثانياً: تقبل شعب النافي له كصديق من جنس البشر وقف الى جانبه في صراعها ضد الغزاة.

لقد وظف (جيمس كاميرون) مستويات الصراع بشكل مدروس، فقد استطاع أن يحدد لنا حجم التحديات التي يواجهها الانسان اليوم بفعل تعقيد المجتمع لحياته بالمقارنة مع جمال وبساطة المجتمع المثالي الذي تعيش فيه الشخصية، وهي دعوة من خلال شخصياته الافتراضية الى التألف مع الحياة والطبيعة ومع سكانها وعدم تدميرها والعودة الى القيم الانسانية الحقيقية.

المؤشر الثالث:

- العوامل المؤثرة في إحداث عملية تحول الشخصية الإفتراضية.

أن قبول الشخصية لعملية التحول من كائن بشري الى كائن جديد بهيئة (النافي) كان بسبب: -

1- مجموعة من العوامل النفسية المؤثرة لكونه يرفض هذا المجتمع وإنعزاله فيه لعدم وجود الاصدقاء ولا الحبيبة وكان يعاني من سوء التكيف في المجتمع فهو وحيد يبحث عن الآلفة الاجتماعية، ويتجسد هذا الأمر في مشهد وجوده في غرفته في بداية الفلم وهو جالس على سريره يقوم بخلع بنطاله عن ساقيه المعوقتين وينظر الى الشاشة التلفزيونية امامه والتي كانت بحجم الجدار، فقد كان توظيف المخرج هنا للتأكيد على حاجته الى الحياة ألاجتماعية العائلية، وأن الحيوانات تملك هذا الحق في مجتمعاتها وبيئتها ولكنه محروم في بيئته ومجتمعه من هذا الحق، وهو تأسيس المخرج لواقع حال شخصية البطل لمعرفة مبررات أسباب وقبوله للتحول ولماذا يرجع الى عالم البشر بعد التحول فهو فقد وجد كل شيء في عالم (النافي) وخصوصا العواطف التي يفتقدها في مجتمعه كعاطفة الحب والانتماء الى المجتمع.

2-الدوافع المادية للبشر والصراع من أجل المادة، حيث الغني يأكل الفقير والقوي يستغل المستضعفين، فهو عالم محكوم بالقيم المادية الذي عبر عنه خلال مشهد ذهابه لرؤية أخيه المقتول من أجل محفظة الجيب، فبدأ يطرح التساؤلات مع نفسه بصيغة التعليق على الحدث وهي تساؤلات عبرت عن الواقع الذي تعيشه الشخصية في عالم البشر، وهو ترسيخ لمفهوم تحول الشخصية وانسلاخها عن جنس البشر نتيجة رفضها لكل ما يجري من أفعال لا تتوافق مع طبيعته الشخصية.

3-الدوافع الروحية لقوم (النافي) ووجود العالم المثالي الذي يبحث عنه عالم يتعامل مع القيم الروحية والاخلاقية، فكل شيء في هذا المجتمع نقي وطيب على عكس مجتمعه الذي يتعامل بالماديات. ويظهر لنا مدى قوة التمازج الروحي بين الطبيعة وقوم(النافي) في مشهد المعركة الحاسمة عندما يتفوق قوات الغزاة وتسقط (نايتيري) بعد قتل طائر (الايكارن) الخاص بها وتحاول ضرب القوات الغازية لكنها تتردد عندما تحس بوجود أمر ما سيحدث وبعدها تبدأ الحيوانات بشن هجوم على الغزاة والدفاع مع قوم(النافي)عن الكوكب، ويأتي هذا المشهد ليعبر عن مدى التلاحم الوجداني بين قوم (النافي) ومخلوقات الكوكب الاخرى، وفي مشهد آخر عندما يقوم (جايك سولي) بشخصية (Avatar) واقناعهم بالدفاع عن الكوكب فالكل يتضامنون معه لإيمانهم أن آلهتهم (أيوا) وهي ألاله المقدس لديهم قد إنتخبته وتجسد هذا المعتقد (نايتيري) في مشهد المعركة وقيام الحيوانات بالدفاع عن الكوكب وهي تقول (لقد سمعتك أيوا) بصوت عالي الى (جايك سولي). وفي مشهد أخر بعد نهاية المعركة وأنتصار قوم(النافي) بقيادة (جايك سولي)، نرى قائد شعب النافي (توروك ماكتو) جريحا ويلفظ أنفاسه الاخيرة ويطلب من (جايك سولي) أن يقتله ويصبح قائد العشيرة من بعده، وهو اعتقاد لديهم بأن الموت يجب أن يكون على يد شخص عظيم مثل (جايك سولي) وعدم تركه يعاني صراع الموت وألامه، إن هذا المجتمع المثالي مليء بالقيم والمعتقدات الروحية.

4-الكوامن الجسدية التي فرضها عليه عوقه الجسدي كونه محكوم بهذا الجسد في مجتمع البشر، والعوق رمز إستخدمه المخرج لكي يقول إن الانسان اليوم في مجتمع البشر محكوم بجسده فقط دون الالتفات الى قيمة المشاعر التي يمتلكها هذا الشخص وبالتالي فإن هذا العوق سوف يمنعه من التواصل والتفاعل مع المجتمع بسبب نظرة المجتمع اليه.

إن العوامل السابقة كانت السبب الرئيسي في عملية تحول الشخصية، ومن المعروف أن التحول على المستوى الدرامي في بناء الشخصية يكون اما الى السلب أو الايجاب، لكن الامر هنا يختلف فالشخصية ايجابية في عالم البشر لكن الذي يمنعها العوق الجسدي الذي حرم الشخصية إبراز قدراتها وفرض العزلة عليها مما جعلها تعاني من سوء التكيف مع مجتمعها، بالاضافة الى المجتمع المادي الذي ماتت فيه المشاعر والعلاقات والقيم الوجدانية والروحية، وعندما تحولت الشخصية الى

مجتمع (النافي) وجدت كل ما تبحث عنه متمثل في هذا المجتمع ولعبت دوراً ايجابياً ايضا، لكن الفرق بين المجتمعين كان كبيراً بما يحمله من قيم إنسانيه بالإضافة الى إمتلاكه الساقين التي حررته من قيوده ومن عوقه الجسدي واستطاع التعبير عن دوافعه ومكنوناته الداخلية من خلال سلوكه الظاهر في اداء المهام. إن التحول الى شخصية الـ(Avatar) الافتراضية ذات شكل مختلف وغير مألوف حيث كانت مواصفاته بطول 3 أمتار ولون البشرة زرقاء ولون العين صفراء مع ذنب طويل هي مواصفات رسمها المخرج لسببين:

الاول: -لكيلا يشير الى أي فئة او عرق او قومية محددة.

الثاني: -للمزاوجة بين الانسان والحيوان، أي بين العقل والغريزة وتمثلها من خلال السلوك الذي يقوم به كلاهما.

أن هذه الصفات الشكلية كانت رمز من المخرج ليطرح من خلالها فكرة شاملة أراد أن يوصلها الى العالم، وهي دعوة الى السلام والتوحد مع الطبيعة ومخلوقاتها والانسان يحمل هذه الغرائز والصفات الاخرى فعليه أن يوظفها في خدمة المجتمع والطبيعة. أن لجوء (جيمس كاميرون) الى الشخصية الافتراضيه لكونها تستطيع أن تقول وتؤدي وتُعبر عما لا يستطيع أن يطرحه بواسطة الشخصية العادية، لأن الشخصية العادية ذات قدرات محدودة أولاً وسوف يتم النظر الى انتمائها العرقي ثانياً وبالتالي سوف تخضع لتأويلات وتفسيرات ذاتية من الجمهور، لهذا يتم بناء الشخصية الافتراضية كي تكتسب عالمية الطرح وأمكانية تشكيل خصائصها وصفاتها في مجتمعها الافتراضي الذي يرسمه صانع العمل، لكون الشخصية وليدة البيئة وتتبلور خصائصها من خلال ثقافة المجتمع الذي تعيش فيه.

المؤشر الرابع:

- توظيف التقنيات الفنية والسردية في بنية الشخصية الإفتراضية.

من المعروف أن التقنيات في الفلم تنقسم الى نوعين هما: -

الأول: -التقنيات الفنية: وهي التقنيات الموظفة من خلال وسائل التعبير في اللغة السينمائية وتوظيف المؤثرات والإبتكارات الجديدة في عالم السينما.

الثاني: -تقنيات السرد: وهي تقنيات التعبير السردية التي جسدت الاحداث.

أن السينما المجسمة (ثلاثية الأبعاد) تحاكي المشاعر والوجدان وتجعل المشاهد يعيش وسط الأحداث وكأنه جزء منها كي تخلق عملية التفاعل بين المتلقي والحدث. إن المخرج (جيمس كاميرون) وظف هذه التقنية بشكل محكم، فهو لم يقوم بأنتهاك الجدار الرابع وذلك لأنه لا يرغب في المتعة الجمالية فقط لكونه أدرك مواطن الضعف في السينما المجسمة وتلافاها بشكل جيد، فهو قد نقل هذه الملحمة بوضع المتلقي وسط الأحداث كي يسقطها عليه ويعطي حكما عليها. لقد أراد أن يجعل المتلقي يتفاعل مع التجربة الانسانية بكل ما تحتويه من مؤثرات تثير ارهاصات النفس البشرية وزجه داخل هذا الصراع المتنامي للأحداث كي يكتسب التأثير الدرامي ذروته داخل المتلقي. لقد أستخدم (جيمس كاميرون) العديد من التقنيات والمؤثرات الخاصة المبتكرة والتي تأجل الفلم من التصوير بسبب عدم توفرها منذ عام 1990 حسب قول (كاميرون) على أمل أن تصل السينما الى تكنولوجية متقدمة وتصوير رؤيته بدقة الى كوكب(باندورا) وسكانه، وكان التصوير قد بدأ بأستخدام المؤثرات الصناعية الحركية والتي تم انشائها بأستخدام التقنيات الجديدة للرسوم المتحركة في التقاط الحركة والتي صممت عام 2006. وقد شملت الابتكارات نظام جديد للاضاءة وتسليطها على مناطق واسعة وهو نظام الاضاءة الذي استخدمه المخرج (جيمس كاميرون) في غابة (باندورا) مما أضفى على الغابه جمالاً غير معتاد. وقد تم انشاء غرفة كبيرة لألتقاط الحركة، وهي غرفة أكبر 6 مرات من أي غرفة صممت من قبل، وقد صممت طريقة جديدة لألتقاط تعابير الوجه للشخصيات، بدل من إلتقاط حركة بسيطة للممثل ونقلها الى جهاز الحاسوب، فقد أستخدم (جيمس كاميرون) كاميرا صغيرة مغطاة بلوحات

معدنية من جوانبها الأربعة قام بتصميمها مع فريق عمل هندسي، وقام بواسطتها بتصوير كل حركة تقريبا من حركات الممثلين وتفاصيل وجوههم وعيونهم، وقد أكد (كاميرون) أنه أستطاع من خلال هذه التقنية أن ينقل 100% من الاداء الحركي للممثلين الى نظرائهم الشخصيات الرقمية. لذا يعتبر فلم (Avatar) هو أحدث ما وصلت اليه التقنيات من حيث: -
1-استعمال منظومة رقمية في التصوير.2-استعمال تقنية التجسيم الثلاثي الأبعاد .3-استخدام أحدث التقنيات في ستوديوهات الصوت وتحليل الحركة.4-استخدام ستوديوهات التحليل الحركي لانتاج صورة ذات نسق حركي مشابهة لحركة البشر لدى الشخصيات الإفتراضية (الرقمية).

وهذه العوامل جميعها ساعدت على معايشة الشخصية الافتراضية والتفاعل معها وسط مجتمعها الافتراضي، أن العالم المثالي موجود وأننا نحن البشر نقوم بقتله واستبعاده من قيمنا فالمجتمع الذي نعيش فيه عالم وحشي وفوضوي ضاعت فيه علاقات الحب والعاطفة واستباحة المحرمات والقتل بغير حق، وهي دعوة إحتجاجية من (جيمس كاميرون) على لسان شخصياته الإفتراضية للعودة الى العالم المثالي ونبذ الخلافات وإيقاف عجلة الحرب الاستعمارية التي تنهب الموارد والخيرات من الشعوب البسيطة وتقتل وتشرد وتستعبد ابنائها، دعوة لأيقاف عمليات ألابادة للشعوب كالشعب الهندي الأحمر وشعوب أخرى في فيتنام وفلسطين وغيرها.

نستخلص من هذا أن الفلم يضعنا امام شخصية تواجه كينونة تنقسم في العيش ما بين عالمين، العالم الأول عالم مادي بصراعاته المادية ورغباته الاستحواذية في الامتلاك والجشع، والعالم الثاني هو لشخصية تعيش في عالم روحاني كل شيء فيه روح نقية كالطير والشجرة وغيرها، وقد تجسد هذا في مشهد تحول الشخصية وأجتماع افراد شعب (النافي) في طلب وتوحد مع ذات الروح المقدسة (ألام) كي توافق على نقل الروح من جسد الى جسد أخر، أننا أمام تحديات كبرى بين عالمين متناقضين تماما عالم مادي وعالم روحي.

النتائج

1. أن المخرج جيمس كاميرون ضمن متخيله الصوري أعتمد على المزاوجة بين الأبعاد الشكلية للأنسان والحيوان وصاغها وفق نموذج جمالي خالص.
2. أن عملية التحول في الشخصية الافتراضية للبطل جاء كرد فعل في مواجهة المواقف الخاصة بالمجتمع الحقيقي.
3. نجح الكاتب والمخرج (جيمس كاميرون) في تصعيد حدة التوتر الدارمي عن طريق التأسيس للفعل الدرامي مما عزز البنية الدرامية الرصينة للشخصية الافتراضية.
4. أن تنمية جانب الصراع بمستوييه (الداخلي والخارجي) وخلق الموقف الدرامي للشخصية الافتراضية قد أدى الى ترجمة وتحليل سلوك الشخصية ودوافعها الكامنة.
5. اللجوء الى إستخدام أسلوب التعليق من قبل الشخصية الرئيسية المشاركة بالحدث لتسهيل وتوضيح الآراء والأفكار للشخصية الافتراضية.
6. إن الفلم يمثل مستوى متطور في بناء الشخصية الافتراضية بسبب إستعمال التقنيات السينمائية الحديثة على مستوى التداخل القائم ما بين السينما كصورة فوتوغرافية والمنظومة الرقمية.

الاستنتاجات

1. تبنى الشخصية الافتراضية في متخيل صانع العمل الفني عند العجز عن طرح أفكاره من خلال الشخصية العادية.
2. يتم بناء الشخصيات الافتراضية من قبل صانع العمل كي تحل الكثير من المشاكل التي لا يستطيع حلها في الواقع، لأن ما تقوم به هو محاولة لتغيير الواقع.

3. صورة الشخصية الإفتراضية التي نظمتها المخيلة لبناء العمل الفني لا تخضع في اغلب الاحيان الى حدود القوانين الطبيعية الثابتة والمتداولة.

الهوامش:

1- محمد بن ابي بكر عبد القادر الرزاي، مختار الصحاح، (الكويت: دار الرسالة، 1983)، ص331.

(2) ريتشارد س لازاروس، الشخصية، تر: سيد محمد غنيم، (بيروت: دار الشروق، 1971)، ص19.

(3) ابراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط،(اسطنبول : دار العودة للنشر، 2005) ص266.

(4) علي محمد علي الجرجاني، التعريفات، ط1، (بيروت: دار الكتاب العربي، 1405) ص339.

(5) آمال طاهر حسن الغديري، تجسيد المتخيل في الدراما التلفزيونية، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد، كلية الفنون الجميلة، قسم السمعية والمرئية، 2009)، ص4.

(6) لويس هيرمان، الاسس العملية لكتابة السيناريو، تر: مصطفى محرم، (دمشق: المؤسسة العامة للثقافة،2000)، ص57.

(7) يوسف ميخائيل سعد، السلوك وانحرافات الشخصية، ط1، (القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية،1977)، ص52

(8) مها فيصل احمد الياس، آليات تجسيد الصراع الداخلي للشخصية في الدراما التلفزيونية، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم الفنون السمعية والمرئية، 2007)، ص49.

(9) إيهاب ياسين الجنابي، جدلية العلاقة بين الدافعية والسلوك، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم الفنون السمعية والمرئية، 2006)، ص55.

(10) إيمان حمادي عبد الأمير، تمثل القيم الإجتماعية في بناء شخصية المرأة في الفلم الروائي العراقي، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم الفنون السمعية والمرئية،2005)، ص43.

(11) عبلة عباس خضير، التكوين النفسي والإجتماعي لشخصية المرأة في التراجيديا الشكسبيرية، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم المسرح، 2004)، ص48.

(12) أرسطو طاليس، فن الشعر، تر: عبد الرحمن بدوي، (بيروت: دار العودة، 1976)، ص302.

(13) ماهر مجيد البياتي، تحولات الشخصية السينمائية بين التشفير والبنية العلامية، مجلة كلية الآداب، ال عدد90، (جامعة بغداد: كلية الآداب، 2008)، ص493.

(14) فلاح كاظم المحنة، البرامج الإذاعية والتلفزيونية، (جامعة بغداد: وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، د.ت)، ص 190.

(15) آمال طاهر حسن الغديري، تجسيد المتخيل في الدراما التلفزيونية، رسالة ماجستير، غ.م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2009)، ص13.

(16) عبد الناصر مصطفى إبراهيم، توظيف الشكل الغرائبي في افلام الخيال العلمي، رسالة ماجستير، غ. م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم الفنون السمعية والمرئية، 2009)، ص23.

(17) فلم الرجل المستذئب، المخرج :مايك نيكولز، دراما، رعب، تمثيل :جاك نيكلسون، ميشيل فايفر، إنتاج: 1994، شركة الإنتاج : كولومبيا

(18) اريك هولسنجر، كيف تعمل الوسائط المتعددة، (بيروت: الدار العربية للعلوم،1995)، ص76.

(19) زيدان غيواني، الرسم الثلاثي الابعاد باستخدام (3D , AutoCAD)، ط4، (سوريا: دمشق، 1999)، ص35.

(20) عبد الناصر مصطفى إبراهيم، توظيف الشكل الغرائبي في افلام الخيال العلمي، رسالة ماجستير، غ. م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، قسم الفنون السمعية والمرئية، 2009)، ص89.

(21) John Cooper،Admeasurements and analysis of behavioral techniques. Ohio, Columbus, Charles, Merrill, 1974, P.71.

How to build a virtual personal imagined in the picture, directed by James Cameron (Avatar) movie as a model

Hossam El Din Mohamed Abdel Moneim

Research Summary

The personal drama in particular, and one of the key elements underlying the dramatic structure to convey ideas and visions presented by the author when writing the text of the dramatic fall after that on the way out the submission form that suits the proposals of the text and processors directorial would push the wheel of dramatic structure to the front. So take the maker of the artwork (writer) undertook the transfer of those events and personalities in art presumed sometimes real and sometimes, in order to enrich the art inspired by the human reality through the ages, and full of its themes and ideas that led to the development experiences of peoples experiences of living.

Therefore, we find it important to research in the characters dramatic, especially virtual ones, which is built-maker artwork artistic style, reflects the capacity of the writer's imagination and fertility of his ideas and what posed the impact in the hearts of the recipients, as a carrier of ideas and point of view of its maker, was full of movies many of the writers and authors who took the building and virtual personalities that do not resemble human beings, most notably the director (James Cameron), who is one of the industry pioneers and creators of virtual characters in the movie film, so we decided to stand on a cinematic experience in the film (Avatar).

The Department of the researcher in this study, five chapters on the topic. Came the first chapter entitled systematic framework and included a research problem represented by the following question: What are the modalities used in character building in a virtual mock imagined by director James Cameron in the film (Avatar) model?

The first chapter also included the importance of research and goals of the disclosure of modes that are built by default in the Personal Image imagined by director James Cameron in the film (Avatar).

The second chapter has included a theoretical framework; the theoretical framework has been divided into three sections.

First section: personal and personal default, were interested in studying personal drama and personal drama default, construction and do, and orientations and motivations.

The second Section: Image and imaginary character building. Were interested in studying imagined the picture of the author and writer and director and the role of imagination in the character building.

The third chapter dealt with the researcher measures that have been adopted in the analysis of the sample did not (Avatar) for the purpose of reaching a goal of the research. This included the chapter on research methodology and sample selection, and justification for the search tool.

The fourth chapter has included an analysis of the selected Sample intentionality and extracts the desired results of the analysis. As he was the most prominent of the process of transformation in personal default of the hero came as a reaction against the attitudes of society, the real, and the adoption of these characters and the different ways to express her ideas (such as commentary on the event) technique in building a personal narrative. The researcher came out of the conclusions derived from the results of the analysis and the research contained some recommendations and suggestions that the researcher deems necessary for further studies included a list of research sources and summary of the research in English.