DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts99/97-112

الاشتغال الدلالي للمكان في الفيلم الأسطوري

حيدروسم صالح[1]

مجلة الأكاديمي-العدد 99-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تاريخ استلام البحث 2020/11/20 , تاريخ قبول النشر 2021/1/12 , تاريخ النشر 2021/3/15

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

ملخص البحث:

يُعد المكان من العناصر الفنية المهمة في الفيلم والذي من خلاله تدور الأحداث في مختلف الفنون والآداب وبانعدامه لا يوجد من يثور الأحداث، فالمكان ضروري للأشياء التي نميزها, والحقيقة الأولى في السينما هي المكان والتي لا يمكن الاستغناء عنها على مستوى الفيلم أو على مستوى المشهد أو اللقطة السينمائية التي لا يمكن تفريغها من محتواها المكاني . فالشخصيات تظل دوما موجودة في مكان شاغلة حيزاً منه، ومع ذلك فهو ليس مجرد الوعاء الحاوي للحدث سينمائيا، **ويرى الباحث أهمية** أن يتم الكشف عنها ورصدها في هذا البحث الذي قسم إلى أربعة فصول كانت على النحو الآتي: (الإطار المنهجي) الذي ضم مشكلة البحث التي تبلورت بالسؤال المعرفي (**ما هي الإشتغالات الدلالية للمكان في الفيلم الإسطوري؟**)، ثم هدف البحث في الكشف عن الإشتغال الدلالي للمكان في الفيلم الإسطوري ، وقد تحدد بالحدود الزمنية (2010) ومكانياً الفيلم الإسطوري في السينما الأمريكية ، فضلا عن التعريفات الإجرائية لمصطلحات البحث. أما (الإطار النظري) فقد قسم إلى مبحثين، الأول بعنوان (دلالات المكان في الفيلم السينمائي)، والثاني بعنوان (الإسطورة والسينما)، وصولاً إلى أهم مؤشرات الإطار النظري، أما (إجراءات البحث) والذي تناول (منهج البحث، مجتمع البحث، أداة البحث، وحدة التحليل، عينة البحث)، و(النتائج والاستنتاجات) خصص هذا الفصل لمناقشة نتائج دراسة العينة والتوصل إلى أهم الإستنتاجات وختم الباحث دراسته بقائمة المصادر.

الكلمات المفتاحية: الاشتغال، الدلالي، المكان، الفيلم الأسطوري.

مشكلة البحث:

تتعامل السينما مع المكان تعاملاً ديناميكياً تعززه الإمكانات الصوتية والصورية وتقنياتها الهائلة وقدرتها على إنتاج فضاء بسعة عالم الخيال الإسطوري العجائبي والتي جعلت المكان طياً ومرناً ومنقاداً إلى الكيفية التي يعرض فيها من خلال السينما ويخلق السينمائي عالم إفتراضي يصنع جغرافيا عجائبية ببعد إسطوري, وترجع خصوصية المكان في السينما إلى المقدرة الفائقة على نقل مكان الحدث بكل ما يحمله من صفات ومن

[1] طالب دراسات عليا، كلية الفنون الجميلة /جامعة بغداد، hdrwsmslh81@gmail.com .

مجلة الأكاديمي-العدد 99-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

أشياء ساكنة ومتحركة ومقدرتها على نقل ذلك من زاوية ساكنة أو متحركة، ومن هنا جاءت مشكلة البحث وهي: **ما هي الإشتغالات الدلالية للمكان في الفيلم الإسطوري؟.**

أهمية البحث: أن المكان هو أحد عناصر اللغة السينمائية، لذا تشكل دراسته أهمية بالنسبة لدارسي السينما والعاملين فيها فضلاً عن ما تقدمه من معلومات إلى المخرجين ومساعديهم وكل من يساهم في العملية الإخراجية فضلاً عن مصممي الديكور وكل من يعمل في إكسسوارات والأزياء والمؤثرات الرقمية للمكان في الفيلم.

أهداف البحث: يهدف البحث الى الكشف عن الإشتغال الدلالي للمكان في الفيلم الإسطوري.

حدود البحث:

يتحدد البحث بدراسة دلالات إشتغالات المكان في الفيلم السينمائي الاسطوري ، الفيلم الأمريكي صراع الجبابرة 2010 إنموذجاً وذلك لتميز مخرجه لويس ليتيرير في فيلم الناقل 2002وفيلم هالك 2008 وتصدر الفيلم شباك التذاكر في الولايات المتحدة الأمريكية وبريطانيا في عام 2010

المبحث الأول: دلالات المكان في الفيلم السينمائي:

إن المكان بكل تفاصيله ومحتوياته محمل بالدلالات التي تتخلل جميع الأبعاد والإحداثيات والأركان والظواهر الطبيعية والأشياء، وهي تتمثل خير تمثيل في الفن، وكي يتضح المفهوم أكثر فإن كاتب السيناريو يذكر القرية التي تدور أحداث قصته فيها وقد يشير إلى موقع وثقافة وطبيعة سكانها في النص ثم يبرز أهم علاماتها المكانية, وهذا نوع من التمهيد المكاني للأحداث ،فمعبد أبوللو وتمثاله الذهبي على ساحل البحر ميز مدينة طروادة والبناء الفخم والحصون المنيعة دل على طبيعة القوة والرفاه في فيلم Troy حتى أُخذ عنوان الفيلم من المكان لفاعليته في مجرى الأحداث، وإذا ما ذكر المكان فيما بعد يأتي مُحملاً بشخوصه وإيحاءاته المترسخة في وعي المتلقي فهو مرتبط بحرية الإنسان وتطلعاته حيث أن العلاقة بين الإنسان والمكان علاقة جدلية, ويعد المكان الخاص الذي يعيش فيه الإنسان دون الخضوع فيه لأية سلطة كالبيت حيث يزاول فيه الفرد أفعاله وسلوكه, ومن وجهة نظر يوري لوتمان المكان حقيقة معاشة تؤثر في البشر بنفس القدر الذي يؤثرون كما يحمل المكان قيما تنتج من التنظيم الاجتماعي فيفرض كل مكان سلوكاً خاصاً على البشرية تعطي دلالات معينة, فكل مكان حسب لوتمان يفرض طقوسه وخصوصيته على الفرد الذي يوجد فيه فهو ملزم وخاضع لتلك القواعد التي تحكمه وتفرض كينونتها على الإنسان فتختلف دلالة المكان من دلالة جغرافية إلى دلالة نفسية إلى دلالة فلسفية حسب تموضع الأمكنة, فمرجعية الإنسان الأولى تعلقت بالمكان ليبني منظومته, كما أن المكان هو الركيزة الأساسية التي يتعامل بها الإنسان مع الوسط الذي يعايشه وينتمي إليه, فلذلك نرى إن ثيمة فيلم أبو كاليبسو هو بالدفاع عن المكان وتجلى في مشهد الإفلات عند الشلال حين صرح بأن الغابة ملك لأبيه من قبل وله حالياً ومن بعده لأولاده في المستقبل وسيمارسون ذات المهنة, كما ويستخدم لغة المايا للدلالة على طبيعة ثقافة المجتمع لمعرفة طقوسه وعاداته ، والإنسان كما يرى (لوتمان) "يخضع العلاقات الإنسانية والنظم لإحداثيات المكان ويلجأ إلى اللغة لإضفاء إحداثيات مكانية على المنظومات الذهنية" (Ahmed, 1985) ويرى لوتمان إن مقابلات الأضداد بين القيم والأماكن وتتجلى كالتالي : (Group of researchers, 1988)

عالي / واطئ = قيّم / غير قيم

يسار / يمين = شرير / خيّرْ

قريب / بعيد = الأهل / الأغراب

مفتوح / مغلق = قابل للفهم / مستعصٍ على الفهم

ومن خلال هذا التمثيل للقيمة والمكان بالتقابلات الضدية بين القيم والأماكن تتضح دلالة المكان, فالقصر العالي الواسع الكبير للغنى القوي القادر على الفعل والبيت الصغير الضيق الحقير للفقير كما في فيلم أوديسيوس فمدينة أثيكا تحوي قصر أوديسيوس الفخم وبيت خادمه الراعي عند ساحل البحر الذي ينطلق من خلاله لتحرير أهله, كما تلعب جغرافية المكان في الفيلم دوراً بالتنقل بين البر والبحر والعالم العلوي والعالم السفلي وبين المكان الأليف والغير أليف, وانطلاقاً من هذا التقابل والتمثيل "يرى لوتمان أنه توجد صفة طوبولوجية هامة هي الحدّ فالحدّ هو الذى يعهد إليه تقسيم فضاء النص إلى فضاءين غير متقاطعين وفق مبدأ أساسي هو انعدام قابلية الاختراق " (Bahrawi, 1990, p. 37) وهذا الحدّ سيجعل هناك أماكن مباحة وأماكن محظورة فالقصر محظور على الفقير وبيت الفقير مباح للغنى ومن الصعب على الفقير التقرب منه, كما المكان الرمزي الذي لا يقربه إلا الشامان ففي فيلم أبو كاليبسو تكون حقول الذرة مكان الموتى والأرواح الشريرة في الثقافة الأمريكية بالضد من الغابة حيث الطبيعة الخضراء التي توحي بالأمل والحياة, ومما لا شك فيه أن هذا الحدّ الذى يقيمه (لوتمان) ليس حداً مكانياً جغرافياً بل ثقافي وإقتصادي وإجتماعي، لأن (لوتمان) يعتمد على " تقسيم مول ورومير والمكونة من أربعة أنواع من الأماكن حسب السلطة التي تخضع لها هذه الاماكن:

1. (**عندي**) وهو المكان الذي أمارس فيه سلطتي ويكون بالنسبة لي مكاناً حميماً واليفاً.
2. (**عند الآخرين**) وهو مكان يشبه الأول في نواحٍ كثيرة ولكنه يختلف عنه من حيث انني - بالضرورة - أخضع فيه لوطأة سلطة الغير ومن حيث انني لا بد أن أعترف بهذه السلطة.
3. (**الأماكن العامة**) وهذه الأماكن ليست ملك لأحد معين ولكنه ملك للسلطة العامة (الدولة)... فالفرد ليس حراً ولكنه (عند) أحد يتحكم فيه.
4. (**المكان اللامتناهي**) ويكون هذا المكان بصفة عامة خالياً من الناس فهو الأرض التي لا تضع لسلطة أحد مثل الصحراء... وتمثل إستعارة ديناميكية في الحضارات البشرية فكانت المغامرة والحرية والانطلاق والإكتشاف والإفلات من سطوة السلطة وإبتكار القيم الجديدة وإمتحان قدرات الذات.

وقد قام بعض المنظرين السينمائيين بتحجيم المكان حيث قالوا "إن حجم المساحة لمكان ما، في واقع الحياة، يكون دائماً نفس الحجم. ومثال على ذلك أنت لا تستطيع أن تجعل ميلاً مربعاً، أكبر أو أصغر مما هو بالفعل، وهذا ما يتفق مع جميع المقاسات، وهي الطول والعرض والإرتفاع" (Feldman, 1996). حيث تناولوا المكان من بُعد فيزيائي ذلك بسبب إعتقادهم بأن المكان هو تجسيد لرؤية المخرج وفق للبناء الفكري والدرامي للنص المكتوب فقط, فالمكان الهندسي الذي يضيف المخرج رؤيته عليه يشكل المكان الفني, وثمة رؤية تصنيفية أخرى قدمها غاستون باشلار في كتابه (جماليات المكان) فتحدث عن مكان أليف وهو البيت الذى يوجد فيه الإنسان ثم تحدث عن المكان المتناهي في الصغر والمكان المتناهي في الكبر وأكد أنهما " ليسا

متضادين كما يظن البعض ففي الحالتين يجب ألا نناقش الصغير والكبير بما هو عليه موضوعياً ... بل على أساس كونهما قطبين لإسقاط الصور " (Bashlar, 1984, p. 33). كما أكد أن الإحساس بهما يوجد في داخلنا وليس بالضرورة بشيء في الخارج، ومن منطلقات (لوتمان) قام (حسن بحراوي) بتأسيس منهجاً لتصنيف المكان وفق ثلاثة مفاهيم وهى " (التقاطب) وتعنى وجود قطبين متعارضين في المكان وفق تقابلات ضدية كالإقامة والانتقال " (Bahrawi, 1990, p. 40) والمفهوم الأخير الذى اعتمده هو الرؤية، ان الإهتمام الأكبر الذي شغل (غاستون باشلار) بمفهوم المكان وعلاقته بالإنسان والجانب الجمالي للأمكنة كما أوضح مترجم الكتاب هو "أن النقطة الأساسية التي ينطلق منها المؤلف هي أن البيت القديم بيت الطفولة هو مكان الألفة ومركز تكيف الخيال وعندما نبتعد عنه نظل دائما نستعيد ذكراه, ونسقط على الكثير من مظاهر الحياة المادية ذلك الإحساس بالجمالية والأمن اللذين كانا يوفرهما لنا البيت القديم " (Bashlar, 1984, p. 30). ففي فيلم القلب الشجعان نلاحظ في مشاهد الرجوع إلى الماضي للبطل وليام والاس حيث أيامه السعيدة مع زوجته المتوفاة والأمان الذي حضي به, وهنا ما ينتج عنه في بعض الأحايين أمراض نفسية مثل الحنين الى الوطن بسبب هذا المكان الأليف، كما يرى (غاستون باشلار) فيؤكد أنه لا يوجد موضوع دون ذات, بل الخيال بالنسبة للمكان يلغي تلك الموضوعية فهو يجعل للذات موضوعها الخاص المستقل عن الواقع ويظهر الوعي الإنساني في تحويل الأمكنة سواء ربطه بالأشياء وبالخيال أو بالإحساس, فمكان لها الكثير من الدلالات وقد اقتحم العديد من الميادين المعرفية وبحث في مفهومه للمكان ودلالاته, وقسم المكان إلى عدة تقسيمات كل على توجهاته، ووجود الإنسان وتموقعه في المكان سواء كان المكان المطلق وهو الكون أو العالم الفيزيائي الذي يلمسه الإنسان، ونجد تقسيمات أخرى للمكان عند غالب هلسا وهي تصنيفات يمكن القول عنها أنها لم تخرج عن إطار التصنيف الأول ويمكن حصرها فيما يلي: (Bashlar, 1984, p. 30).

1. المكان المجازي: وهذا النوع من الأمكنة نجده في رواية الأحداث المتتالية ويكون فيها المكان مسرحا وساحة للحدث ومكملا لها.
2. المكان الهندسي: وهنا يكون عرض الأمكنة الخارجية التي تعني الرواية بوصفها بكل دقة وحياد.
3. المكان كتجربة معاشة: وهو ما له علاقة بإحياء ذكرى من ذكريات المتلقي أو تجربة عاشها وهو المكان الذي يترك أثرا في نفس المتلقي.
4. المكان المعادي: وهو عكس المكان الأليف فهو مكان معادي مثل الغربة والسجن.

ويتنوع المكان وأضداده فهناك المكان الأليف يوجد المكان المعادي وأمام المكان المغلق نجد المكان المفتوح وكما أن للمكان الواقعي ضد وهو المكان العجائبي، إن المكان عنصر ضروري في العمل السينمائي فيما بينها لكون فمن الأساسيات في المنجز السينمائي ومن الركائز هو المكان حيث ينبري أحد فرسان السينما الإيطالية و" يقول المخرج إنطونيوني: ان الفيلم هو إختيار المكان، أي إنه أي مكان لم تمتد إليه الأيدي بعد والفيلم يولد من المحتوى الفكري للصراعات والتأملات الموجودة في ذلك المكان أو المحيط, فالسينما تثير المشاعر الجياشة من خلال إشتغال مفردات اللغة السينمائية ويتم خلق عوالم عجائبية مرئية وفضاءات ذات افق واسع بعيد المدى زمكانياً (Abd Muslim, 2005) ولكن علينا ان نميز بـ "ان للعنصر المكاني في السينما بنيته وخصائصه التي تميزه بشكل جوهري عن العنصر المكاني في الطبيعة او النحت او التصوير او

المسرح او أي مجال آخر يشكل العنصر المكاني السينمائي عالماً مستقلاً تماماً بنفسه، والمخرج يقوم بإعادة خلق كاملة للعالم الطبيعي" (Stephenson, 1993) , ان المكان في السينما يهيج العواطف الكامنة من خلال مفردات اللغة السينمائية ففي سلسلة أفلام سيد الخواتم وظف المخرج بيتر جاكسون فضائه السينمائي من خلال خلق عوالم إفتراضية وفضاءات واسعة انعكست في وصول حضارة الجان الى الأرض الوسطى وسيادة الكائنات والشخصيات الإسطورية فيها وتتولد الدلالات حينما "تعمل الوسائل السينمائية على تعميق فاعلية الدلالات من خلال العناصر الفنية المعبرة، فالحالات التي يمر بها الانسان من خلال خصوصية المكان، أو حتى المستوى المائل كأن يكون (سلماً) يعبر عن حقيقة نفسية تجسدت من خلال تأثيرات المكان " (Ibrahim M. M., The Legendary Intertextuality in International Cinema, 2011, p. 76) ، وليس من المهم نوعية المكان بل الأحداث ومن خلالها يبنى المكان في تصور صانع الفيلم السينمائي, ففي فيلم أفاتار تمحور الفيلم حول كوكب بانادورا والشجرة التي تعد منجماً لما تحتويه من معادن ثمينة للبشر والإستيلاء على الكنوز المختبئة تحت الشجرة من جهة, ومن جهة أخرى ما تمثله الشجرة لقوم النافي لكونها تهب الحياة والشفاء ومقر تأدية الطقوس والعادات ولما تتمتع به من قدسية " ان ما يهمنا من المكان هو ما تراه الكاميرا منه سواء بإستمرارية حركتها في استعراضه أو بكسر الاستمرارية عن طريق القطع وتجاور اللقطات وكأننا بذلك نعيد تشكيل المكان بما نراه على الشاشة بحسب إختيارنا وتنظيمنا وبما تكمله المشاهد في خياله" (Al-Mohandes, 1990) .

المبحث الثاني: الإسطورة والسينما:

المكان والإسطورة

الإسطورة هي حكاية مقدسة تسرد نشأة الكون والعالم الخيالي, من شخصيات وأحداث وأماكن خارقة للعادة, وتعمل على ترسيخ سنن الحياة المتمثلة بالطقوس والعادات والتقاليد والتي ترتبط بالآلهة والقيم والفضيلة وتنقسم الإسطورة إلى خمسة أنواع " الإسطورة الكونية , الإسطورة التعليلية , الإسطورة الحضارية , إسطورة البطل المؤله , الإسطورة الرمزية " (Ibrahim N. , 1979) وهناك من يرى إنها تنقسم إلى أربعة أنواع وهي " الإسطورة الطقوسية, الإسطورة الكونية, الإسطورة الرمزية, الإسطورة التأريخية " (Zake, 2002) حاول الإنسان ومنذ القدم معرفة أسرار الكون على مستوى الآلهة وخلق البشر والأخروية, فأنشأ حكايات ترتبط وجدانياً بالشعوب, وقام الإنسان البدائي بالبحث عن علة الوجود والتأمل الفلسفي بلغة رمزية لتنتقل حضارياً إلى الأجيال, فلكل شعب طقوسه وعاداته فأنه يمتلك أساطيره التي تكون موسوعته التي تجيبه عن كل ما تواجهه من مسائل الحياة فالأساطير " ترمز إلى الظواهر الطبيعية: فالإله أبوللون - مثلاً- يرمز إلى عنصر النار والإله بوسيدون يرمز إلى عنصر الماء, ربما أيضاً قد نشأت الأساطير كروايات ترمز إلى مفاهيم فلسفية أو روحانية فالربة أثينة على سبيل المثال ترمز إلى الحكمة والربة أفروديتي ترمز إلى الرغبة, ربما نشأت الأساطير كروايات تصف الطبيعة بأسلوب رمزي ثم بدأت تدريجياً عن طريق الإنتقال من جيل إلى جيل اخر تُفسر تفسيرً حرفياً وبالتالي أصبح البحر الثائر إلهاً ثائراً " (Shaarawi, 2012), وقدسوا الأماكن التي توجد فيها قبور الأسلاف والمعابد ولكن أكثر ما يشد إنتباههم هو الفردوس المفقود الذي نزلوا منه والحنين إلى الوطن " أن سكان الرافدين كانوا يشعرون انه مرتبط عضويا بـ ((غاية)) تتقدمه,

وان هذه ((الغاية)) من نفس طبيعة ((العماء)) الذي كان قبل الخلق, وانه من اجل هذا السبب كانت ((الغاية)) أمراً لا غنى عنه لكل بدء جديد " (Elyad, 1991)إرتبطت السينما مع المكان إرتباطاً وثيقاً والكثير من الأفلام تعمد على إظهار العماء كسمة للفيلم الإسطوري ففي فيلم أفاتار يحفل المشهد الإفتتاحي بمشاهد العماء ووصف السديم الكوني أو إظهار خارطة للعالم كما في فيلم أوديسيوس, أو السماء كما في فيلم شمشون, أو الظلام دلالة على للعدم, ومن ثم السماء في فيلم قاعة المقتولين. فعالم الإسطورة ثري بالصور والرموز والخيال, تتفق السينما مع الإسطورة في خلق خصوصية للمكان وإكسابه صفات ووظائف متنوعة, حيث الأماكن العجائبية والسحرية التي تمسك بزمام الحدث ليخلق صعوبة في تجاوز الصعاب ومنح الفعل صفة المغامرة والمخاطرة, فمكان الآلهة في جبل الأولمب والذي لا يصله البشر وليس بإمكانه سوى سماع أخبار وقصص عنه في حين الذي يشاهد الإسطورة يمتلك هذه المساحة ويطلع على تفاصيل هذا العالم, كذلك العالم السفلي حيث حورس في حضارة مصر وحادس في حضارة بلاد ما بين النهرين ولا يطلع عليه البشر الذين ينتمون إلى عالم الإسطورة, مثل جزيرة الآلهة كاليبسو التي إحتجزت أوديسيوس سبع سنوات وهو فاقد الإرادة في مغادرتها ولم يطلق سراحه إلا بعد تدخل الآلهة, كما ارتبط المكان بالصراع الدرامي في الإسطورة والسينما تستخدم أنواع مختلفة من التقنية والإمكانات السينمائية لخلق هذه العوالم ومقاربتها للخيال مع إضفاء أجواء الغرابة السحر 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, وبتواجدها تضيف إغناء عالمها الذي يعبر عن إنتمائها ومعنى أفعالها وإضافة التكامل إلى أشكالها مع تأكيد نوع الفيلم وحامل الرموز المشيرة إلى الإتجاه الفكري لذا يحرص المخرج السينمائي على تضمين المكان بالرموز واغناءه بالتفاصيل المرئية التي تعمل على تجسيد الصور المتخيلة والتي وصفها كاتب الإسطورة وهو الفاعل الأكبر في خلق التأثير النفسي للمتلقي في تجسيد الفكرة المقصودة بدلالاتها, فالمكان هو محور كل العناصر وهو قاعدة لبناء الإضاءة وخلق دلالاتها وتأثيراتها, وتكون عنصرا مرتبطا بالمكان ومكمل له لكونها المحيط الذي تتمحور فيه وتتجلى فيه لتحقق تواجدها ومعناها لضروراتها المختلفة درامية سيكولوجية وجمالية وبتوظيف الإضاءة والعناصر الأخرى يتم خلق خصوصية للمكان وتأثيره بدور في إضفاء أجواء الفيلم ومنحة عالمه الخاص, المكان بين الموروث الشعبي المنقول شفاهيا والذي يتغذى من خيال الأجيال المتواصل, فكل فرد ناقل يضيف أو يحذف من تفاصيل الوصف والحفظ وما يمتلك من موهبة وخيال وتدخل في ذلك التأثيرات المحيطة ما يعرفه المجتمع وما يفتقر إليه ليتكامل في خيال الراوي لإنتاج صورة متغيرة إضافة إلى اتساع أفق الخيال في خلق أمكنة ومنحها جو الصراع بين الخير والشر المنبعث منها أو مقتربا إليها من العوالم المجهولة والإنسان أكثر ارتباطا وحميمية مع المكان يرتبط فكريا وشعوريا ونفسيا, فللإسطورة والفيلم اختيار الواقع بشكل إبداعي بتدخل الخيال ينتقي الفعل والشكل من العالم الواقعي ويقدمه بصيغ جديدة مؤثرة ومثيره للإنفعال في ذات الوقت, سواء كان براعة الوصف الذي ضمنته الإسطورة لعوالمها البشرية المتخيلة للأماكن, مثل الغابات والجبال والبحر والسماء والوصف الرقيق المحمل بالمشاعر للأفعال الإنسانية من مشاعر ومؤامرات ومعارك وإشراك الآلهة بشكل غير مألوف في الواقع الإنساني اليومي والغرابة وخلودها في كل العصور وهذا يشابه المشهد

السينمائي, حيث تأخذ الكاميرا السينمائية دور الخيال الإنساني وتجسد الصورة الموصوفة للحياة والطبيعة، إن التفاصيل المتوفرة في الخيال الإسطوري يمكن تجسيدها بأكثر من طريقة وشكل, لأنها تملك من التميز والخصوصية والجمالية مما يحفز السينمائي على التمسك بها وتناولها ليضفي عليها الغرابة والجمال وجذب الاهتمام بخلق عالم غني متميز له خصوصية مع خلق الآلهة والمخلوقات الإسطورية المتنوعة والمتعددة التي أوجدتها المخيلة بإستعمال كل وسيط لغته التعبيرية . والعلاقات المتداخلة بين الإسطورة والسينما متشعبة وكثيرة لأنها تمثل إنعكاس لكل تفاصيل الحياة الإنسانية والعالم, إلا أن هناك عناصر بارزة محددة مشتركة يقوم عليها بناء الإسطورة والفيلم السينمائي, فالمكان يمثل قاعدة للأفعال والأحداث والعالم الذي يحتوي الأشكال والأفعال والشخوص ففي كلا من الإسطورة والفلم السينمائي تتواجد وتقوم بفعالياتها ضمن مكان محدد. كما إنه مزدوج أي واقعي وخيالي تستند الإسطورة الى المكان الواقعي الذي تعيش به شخصيات البشر ذو القدرات والإمكانات المحدودة والطموح لتحقيق الكثير, والمكان الخيالي حيث تتواجد فيه الآلهة والمخلوقات الإسطورية, إن المكان عنصر أساسي في الفيلم لأنه ذلك الفضاء الذي يحتوي الأحداث والأفعال الإسطورية, ويرتبط بشكل العمل الفني والاتجاه الفكري والتأريخي حيث يمثل خلفية تكمل الصورة السينمائية ويرتبط بالمدركات الإنسانية وله مساحته في الإسهام في أفعال وردود أفعال الشخصيات التي تتفاعل بصورة مباشرة مع المكان بشكل أساسي فلذلك " لا يستطيع المرء ان يتخيل حدثا مالم يؤطر بمكان وهناك من اعتبر ان المكان هو الذي يعطي للقص مشروعية التأسيس " (AL-Hashimi, 2010) المكان بمثابة الإطار الذي يحتوي الحدث وتدور فيه الأفعال يكون منسجما مع العناصر الأخرى معبراً عن النوع الفيلمي للسينما ومرتبطا بإبعاد الشخصية التي تنتمي للمكان, وأواصرها الاقتصادية والثقافية والاجتماعية ففي فيلم سيد الخواتم ميز المكان العجائبي طبيعة الشخصية وفعلها الخارق ومستواها الفكري, كما ويصنع المكان ثقافة الشخصية ,فحينما تتعدد الأماكن والتجارب تجعل من المرء حكيماً ففي فيلم أوديسيوس بعد المحاضات العسيرة من المواجهة في أماكن متنوعة ألهمته بفكرة صناعة حصان طروادة وحسم المعركة, كما وله القدرة الكبيرة في خلق تأثيرات درامية وفكرية ونفسية للشخصيات في العمل الفني بشكل عام, مما يمكنه من خلق تأثير فضلاً عن إرتباطه بالأحداث ومنحه الوضوح والتأثير سواء كان المكان مرئي مجسد كما في الفيلم السينمائي أو موصوفا متخيل كما في الإسطورة, فأنه عالم الحدث بإعتبار إن كل الأفعال والأحداث لن تتكامل إلا في حالة وجودها في مكان يرتبط بها وتكون جزءا منه لكون " المكان ... الشكل العام الجوهري للحساسية في السينما , باعتبارها فنا بصريا " (Martin, 1964) فالفيلم السينمائي عبارة عن صورة مرئية والرؤية تشكل مجال العين وخلاصة وظيفتها ترتبط بالعقل والذهن .

الديكوروالإكسسوار

إن أكثر العناصر التي تتعامل مع المكان هو الديكور والإكسسوار والأزياء والتي تعبر نفسياً ودلالياً ودرامياً عن الأحداث والأفعال إن " الشكل العام للمكان بعد تزويده بعناصر عدة منها الاثاث وتكسيه الخرائط والاضاءة والإكسسوارات مكملات المناظر داخل الأبنية بصفة عامة وان كان من الممكن بناء الديكورات خارجها " (Shoukry, 2009) كما تسهم زاوية الإضاءة ونوعها مع وتوظيف الكتل الضوئية

للإيحاء عن نوع المكان ومكامن الشخصيات, وكذلك اللون لما يمتلك القدرة بنقل الإنفعالات النفسية من خلال اللون والتصميم الهندسي, فكل شكل له دلالاته في المنجز المرئي, وللفيلم الإسطوري مساحة واسعة الخيال متماهياً مع الخيال الإسطوري المليء بالعجائبية ولذلك فهو " يهتم بالديكورات غير المألوفة ويصنع الأشياء ذات الدلالة الخاصة في العمق المكاني الذي توجد فيه الشخصية وتستخدم المجاميع الطرازية المقصودة والمؤثرات الضوئية " (De Janetti, 1981) , ففي فيلم أوديسيوس نرى جزيرة عرائس البحر ذات الطابع العجائبي وكذلك دوامة البحر التي تخرج منها الوحوش لتبتلع رفاق أوديسيوس, كما وإن الإكسسوارات التي تشترك في تغيير مجرى الأحداث فالوشم في رجل أوديب أو سيف الملك آرثر الذي لا يستطيع حمله سوى المخلص, والمطرقة في فيلم ثور والخاتم في فيلم سيد الخواتم أو حصان طروادة في فيلم Troy لما له من دور درامي, وكذلك الأزياء التي تعبر عن الفترة الزمنية والكوامن الشخصية من خلال تصميمها وألونها والمادة المصنوعة منها ففي فيلم 300 يبرز الملك الفارسي بلباس أسود قاتم وسلاسل حديدية تطوق جسده وعنقه مع الحلي التي تملأ وجهه لتدل على قوى الشر للملك, كما وتعبر الأزياء كما الديكور والإكسسوار عن الإحساس بالفترة الزمنية والمستوى الإجتماعي .

المؤثرات الصورية

إستفاد الفيلم الإسطوري من الثورة الرقمية في خلق أماكن إفتراضية من خلال شاشة العرض الخلفي (الكروما) بتآزر المؤثرات البصرية عززت من تجسيد الأفعال والأحداث وزادت الإبهار من خلال ما " يقوم جهاز الكومبيوتر بتتبع مسارات الكاميرات من خلال مجسات خاصة مثبته على كاميرات التصوير حيث تقوم هذه المجسات باطلاع الكومبيوتر باحداثيات الكاميرات...لحظيا مما يؤهل الكومبيوتر لمحاكاة هذه الكاميرات افتراضيا لانتاج صور لـ ... ديكورات افتراضية بنفس مسارات كاميرات التصوير الحقيقية " (Gamal, 2006) ففيلم 300 أنشئت الديكورات حاسوبياً بشكل كامل والكثير من الإكسسوارت عن طريق التقنيات الرقمية وإضافة إلى نمذجة شخصيات مرقمنة وإكسائها بالإكسسورات بالإضافة إلى المعدات والآلات الحربية, وخلق بيئة إفتراضية تلاءم الجو العام للإسطورة, لذلك فأن " تقنيات الحاسوب وبرمجياته العديدة انما جاءت لأجل ايجاد نوع من الحركات الصعبة والمعقدة (مركبة) داخل فضاء اللقطة، ومنح البناء التشكيلي للقطة بعدا جديدا لم يكن مألوفاً من قبل " (Ibrahim M. M., The Legendary Intertextuality in International Cinema, 2011, p. 76) , منحت التقنيات الرقمية دور كبير في تنفيذ الفعل الإسطوري كم في العالم السفلي في فيلم أوديسيوس, وكذلك مشهد السلالم في فيلم هرقل في تدمير التمثال الذي أسقط الجيش المعادي بضربة قاضية وقاصمة لإعدائه, إن المؤثرات الصورية تبني وتفني إمبراطوريات وتوفر طبيعة مناخية وجغرافية, بالإضافة إلى المؤثرات الضوئية التي تسهم إظهار الهالة القدسية أو إستخدامها في معارك الآلهة في الفيلم الإسطوري, ويتجلى في المعركة الأخيرة في فيلم أفاتار بكتل اللهب الضوئية وإنهيار شجرة كوكب باندورا المقدسة والدمار الهائل , إن الإستوديو الإفتراضي خلق آفاق المكان واسعة وحرية كبيرة في تجسيد أي مكان متخيل وتوظيفه في الخطاب السينمائي .

المؤشرات الإطار النظري:

1. المكان يؤثر في الأحداث فالمكان الأليف دائماً ما يرتبط بالأمان والذي هو عكس المكان المعادي حيث يكون منطلق الصراع.
2. المكان يحدد الفترة الزمنية من خلال الطرز المعمارية والإكسسوارات التي لها دلالة تتعلق بعادات وتقاليد الشعوب.
3. المكان يؤثر في الجو النفسي للشخصيات فالأعلى يمثل الهيمنة والسيادة والأسفل يعطي الإنقياد والخضوع.
4. تجسد التقنيات الرقمية الفعل الخارق داخل فضاء المكان في الفيلم الإسطوري.

منهج البحث: إعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي الذي يصف الظواهر وتراكيبها وعملياتها وظروفها السائدة وهذا ما يسمح بإمكانية الوصول الى تحقيق أهداف البحث من خلال الملاحظة والتحليل ويوفر هذا المنهج إمكانية البحث في المعاني ودلالاتها عن طريق تحليل عينات البحث التي تم اختيارها قصديا.

مجتمع البحث: بالنظر لإتساع مجتمع البحث وما تم إنتاجه من أفلام سينمائية كانت الأسطورة مضموناً لها وموضوعها الأساس لذا قام الباحث بإختيار عينة قصدية من أجل الوصول إلى النتائج المتوخاة.

أداة البحث: إعتمد الباحث على مؤشرات الاطار النظري التي تمثل النتائج التي توصل اليها الباحث .

وحدة التحليل: كان لا بد للباحث وهو يباشر في عملية التحليل من إختيار وحدة تحليل ثابتة يرتكز عليها ويعتمدها إذ تفترض عملية تحليل العينة إستخدام وحدة تحليل ثابتة ينبغي أن تكون واضحة المعالم لذا فقد إعتمد الباحث (المشهد) كوحدة تحليل يستخدمها في عملية تحليل عينة البحث.

عينة البحث

فيلم صراع الجبابرة Clash of the Titans

إخراج: لويس ليتيرير

قصة وسيناريو وحوار: لورانس كازدان - ترافيس بيشتام - فيل هاي - مات مانفريدي

سنة الإنتاج: 2010

بطولة: سام ورثنغتون - ليام نيسون - رالف فاينس - جيما آرتيرتون - اليكسا دافالوس

زمن الفيلم: 118 دقيقة

ملخص قصة الفيلم: يتحدث الفيلم على إسطورة يونانية قديمة, وهي في الأصل قصة (بيرسيوس) ابن الإله (زيوس) من إمرأة بشرية، يحاول (برسيوس) البطل الخارق أن ينقذ الأميرة (أندروميدا), التي تتحول إلى مشروع تضحية للتخلص من لعنة الوحوش الإسطورية (الكراكن) في سبيل إنقاذ مدينتها (أرغوس)، وهذه اللعنة تنتج بسبب رغبة (هادس) شقيق الإله (زيوس) بتأديب البشر, بعد أن تحدوا الآلهة ورفضوا تقديم الولاء والطاعة لها، ويثور السكان بعد أن ضاقوا ذرعاً بتحكم الآلهة بمصائرهم الواقعة في قبضة (زيوس) خالقهم, فيتم العقاب عبر تسليط (الكراكن) ولن يتم التخلص من هذا الوحوش إلا عبر رأس (ميدوسا), إذ

تحول كل من ينظر إلى عينيها إلى حجر، وهنا تكمن المهمة الأصعب لـ (بيرسيوس) والتي تتجاوز صعوبتها مهمة مواجهة (الكراكن) نفسها, وهكذا ينطلق البطل الخارق في رحلة مخاطرة للبحث عن (ميدوسا) وقتلها، ويخوض (بيرسيوس) صراعاً طويلاً في الصحراء مع العقارب العملاقة ليحصل فيما بعد على مساعدة الجن الذي يبدون في هيئة رجال الصحراء مع قوى خارقة وهيئة غربية, حتى أن لغتهم كما بدت في الفيلم قريبة إلى العربية وينضم إلى هذه المجموعة طبعاً بعض المحاربين البشريين من (أرغوس) .

المؤشر(1) المكان يؤثر في الأحداث

تنوع المكان في هذا الفيلم وتعددت أنواعه, فقد تمكنوا صانعوا العمل على أن يتناولون المكان الأليف (الحميم) أولاً, والمكان المعادي الذي يدور فيه الصراع ثانياً, المتناهي في الصغر والمتناهي في الكبر ثالثاً، إن طبيعة المكان كالصحراء وظهور العقارب وهي نتيجة منطقية لحياة العقارب في مثل هكذا بيئة, ونشوب المعركة الطاحنة والتي لم تنتهي لولا وجود المسوخ, وكذلك الحال وجود (ميدوسا) في العالم السفلي, بعد حلول لعنة الآلهة بها فقد كان العالم السفلي مركز الصراع بين (بيرسيوس) و(ميدوسا), والصراع الطويل الذي دار بينهما والذي سبقه القتال في الغابة بين (بيرسيوس) و(كرونوس), كما الصراع في (الأولمب) وهو معشر الآلهة كان له دور في سلب طاقة (زيوس) ويظهر لنا من المشهد الأول, حينما يقوم السارد العليم بتقسيم نفوذ السلطة فـ (العليا) وهي السماء وأغلب المقدرات يمثلها (زيوس), والسلطة (الوسطى) يمثلها إله البحر (بوسيدون), والسلطة الدُنيا يمثلها (هادس) في العالم السفلي وهو ما يوازي سياسياً الآتي:-

السلطة العليا = الطبقة الأرستقراطية = السماء --> زيوس

السلطة الوسطى = الطبقة البرجوازية = الأرض --> بوسيدون

السلطة الدُنيا = الطبقة البروليترالية = الجحيم --> هادس

المؤشر(2) المكان يحدد الفترة الزمنية من خلال الطرز المعمارية والإكسسوارات التي لها دلالة تتعلق بعادات وتقاليد الشعوب .

إن الزمن في هذا الفيلم بشكل معبراً عنها بأحداث درامية وتضاريس مكانية, حيث تناوبت الكثير من عناصر اللغة السينمائية في إعطاء دلالات عن الزمن لا سيما الأهم منه الديكورات والاكسسوارات الملابس, فعلى الرغم من أن أجواء الفيلم إسطورية تبتعد عن الاشارات أو التحديدات الزمنية لكن الدلائل الزمنية كنت حاضرة عن طريق إرتباطها بالمكان, فهي تدور في الكثير من أجزائها ما قبل الميلاد وصعوبة إيجاد المعادل المرئي لما هو متخيل في (الأولمب), حيث ان الاحداث مركز القيادة السماوية وكذلك في (الجحيم) وتدور أحداثه في العالم السفلي والمخلوقات الإسطورية من المسوخ إلى الحصان الطائر, وهو ما يرتبط بموروث لشعب ما أو لحضارة ما، فمن ملابس الشخصيات مثل ملابس شخصية المقاتل او الصياد أو الكاهن فهي تشير الى العصور السحيقة مع يتعلق بزمن قصة الفيلم, أما ملابس المسوخ فقد كانت ملابسهم مع ما يتلاءم وإمتدادهم الجغرافي من شمال أفريقيا, أما ديكورات قصر الملك (كافيوس) التي تحل عليه لعنة الآلهة نشاهد الطرز المعمارية التي تأخذنا لعصر الإغريق, كما وإن الطرز المعمارية في الأولمب والتي يقابل ها العالم السفلي هو متخيل إلا إنه يُدرك من الموروث الحضاري والأديان السماوية ووصف العوالم المتخيلة في ذهن الإنسان بين السماء والجحيم على سبيل المثال، أما الأواني والكراسي والتماثيل والنيران

مجلة الأكاديمي-العدد 99-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

المعلقة على الجوانب في القصر وهي جزء من الإكسسوارات التي توحي بزمن الإغريق, أما عن عادات وتقاليد الشعوب فأن طريقة الإحتفال في قصر الملك (كافيوس) كانت شبيهة بأجواء يوليوس قيصر ذلك للإيحاء بالعصر الإغريقي.

المؤشر (3) **المكان يؤثر في الجو النفسي للشخصيات.**

حسب التصنيف الذي إعتمده يوري لوتمان بأربعة نقاط عن المكان الفني, حيث سيناقش الباحث كل نقطة منفصلة ليبرز تأثير الجو النفسي للشخصيات.

((**عندي**)) وهو المكان الذي أمارس فيه سلطتي ويكون بالنسبة لي مكاناً حميماً واليفاً. وهو بيت (بيرسيوس) الذي تربى ونشأ فيه مع مربيه الصياد العجوز والبحر الذي كان مصدر رزقهم, كما كان يصرح الصياد بعدم رضاه عن الآلهة وتنهره زوجته لئلا يقع عليهم لعنة الآلهة وهو مطمئن, لأن المكان هو ما يمارس سلطته كما لو كان ببيته رغم إن هناك إله للبحر (بوسيدون) إلا إنه في قاربه وهو بيته المتنقل فهو المكان الأليف الحميم الذي يخلو من الصراع.

((**عند الآخرين**)) وهو مكان يشبه الأول في نواحٍ كثيرة ولكنه يختلف عنه من حيث انني - بالضرورة - أخضع فيه لوطأة سلطة الغير, ومن حيث انني لا بد أن أعترف بهذه السلطة فحينما تم انقاذ (بيرسيوس) من كارثة البحر التي مات فيها والداه بالتبني واخته رماه البحر لدي شعب قد أنكر الآلهة وحلت عليهم اللعنة من قبل (هادس), من هنا تم معرفة ان (بيرسيوس) هو إبن الإله (زيوس) فكان (بيرسيوس) خاضع لوطأة سلطة الغير ولا بد له من الإعتراف بسلطتهم رغم حلول اللعنة ورغم الفرصة التي أعطاها (هادس), وهي نهاية الكسوف والأدهى رغم معرفته بأنه نصف إله وإبن سيد الأولمب ولكنه بقى خاضع لتلك السلطة لأنه يرفض فكرة الإلوهية المتجبرة, حتى إنه رفض السيف الخارق والحصان الطائر إلا بعد حين إحتياجها لإنقاذ البشرية, حاله حال العملة المعدنية التي أعطاها له والده (زيوس) وهي تعريفة كمركبة للمرور للعالم السفلي حينما أراد قطع رأس (ميدوسا).

((**الأماكن العامة**)) وهذه الأماكن ليست ملك لأحد معين ولكنه ملك للسلطة العامة (الدولة) مثلاً, فالفرد ليس حراً ولكنه ((عند)) أحد يتحكم فيه، الصحراء التي خرجت منها العقارب حينما كان (بيرسيوس) وجماعته يلاحقون (كرونوس) وهجوم العقارب وبعد التخلص منها وفرحتهم لم تكتمل, إذ خرج جيش من العقارب ومحاصرتهم من قبلها وجاءهم الإنقاذ من المسوخ, حيث أوقفوها بتعويذة ومن ثم روضوها لجعلها وسيلة نقل كما وعالجوا يد (بيرسيوس) من عضة (كرونوس) فالمكان عام ويتجولون به, إلا إن الجميع خاضع لسلطة الإله (زيوس) ورعاية الآلهة (آيوا) له كما ضحت بنفسها من أجله حينما قتلها (كرونوس) وإنقم لها فيما بعد بإستخدام السيف الخارق, كما ان السلطة عامة لهذا الإله بدليل قتلها وعدم تحرير الموتى فعمومية المكان أتاحت لأن يكون المكان هو مكان للصراع (المكان المعادي) حيث تم نحر (ميدوسا).

((**المكان اللامتناهي**)) ويكون هذا المكان بصفة عامة خالياً من الناس فهو الأرض التي لا تخضع لسلطة أحد مثل الصحراء, وتمثل إستعارة ديناميكية في الحضارات البشرية فكانت المغامرة والحرية والإنطلاق والإكتشاف والإفلات من سطوة السلطة وابتكار القيم الجديدة وامتحان قدرات الذات, ويبرز المكان المتناهي في الغابة فور إنطلاق (بيرسيوس) لقتال (ميدوسا) وجلب رأسها لتحجير الكراكن, حيث يمتحن قائد

الركب قدرة (بيرسيوس) حينما علم انه صياد إلا ان (بيرسيوس) هو مقاتل محترف جينياً لأنه نصف إله, وهنا يبرز السيف الخارق كهدية من السماء (الأولمب) وعدم إستخدام (بيرسيوس) له حتى بعد مجيء (كرونوس), وهو ذو قدرات خارقة وأحد جنود (هادس) وقدم بتوجيه منه للقضاء على (بيرسيوس) لم يستخدم السيف الخارق ولم يستنجد بالآلهة واكتشف نفسه من خلال القيم الجديدة التي دعته لخوض الصعاب من أجل إنقاذ البشرية وامتحن قدراته الذاتية بقتاله (كرونوس) وكذلك العقارب الإسطورية وكذلك في مكان جحيم الآلهة, وهو المكان الوحيد الذي هزمت فيه (الكراكن) بقيادة المسوخ لم يستخدم فيه (بيرسيوس) سيفه الخارق بل استخدم فطنته وإيمانه بقدرته بالتصرف الحكيم الذي أخرج أصدقائه من قدر محتوم.

المؤشر(4) تجسد التقنيات الرقمية الفعل الخارق داخل فضاء المكان في الفيلم الإسطوري.

أسهمت المؤثرات الصورية في إغناء الفعل الخارق الذي قامت به شخصية (زيوس) واضفاء هذه المؤثرات بصمتها الخاصة التي عملت على دعم مصداقية وقوع ذلك الفعل الخارق, حيث برز دور الإضاءة التي تم توظيفها للتعبير عن إختلاف العالم الآخر الذي إنتقل إليه (زيوس) وغرابته مقارنة للعالم الواقعي الذي كان يتواجد فيه قبل الدخول إلى ذلك العالم, فضلاً عن الدور المميز للمؤثرات الصورية التي تم توظيفها لإبراز كيفية وقوع الفعل الخارق الذي قام به (زيوس) في المشهد (69) والمتمثل بتحطيم الصخور عن بعد ومن دون لمسه لها فقد تم توظيف نوعين من المؤثرات الصورية التي عملت كل منها بشكل منفرد, إذ نفذ كل مؤثر دوره الخاص في منح الصورة إشتغال دلالي يعكس السمات الإسطورية للشخصية والمكان على حد سواء وهما:

1. المؤثرات الضوئية: تم توظيف مفتاح ضوئي عالي يصل إلى درجة كبيرة من التوهج الضوئي, حينما قام (زيوس) بهدم الجدار بحركة من يده فكانت كتلة الضوء المنبعثة إضاءة فيضية متوهجة وكأن (زيوس) قد فتح نافذة نحو عالم آخر غير منتمي إلى العالم الأرضي وهو ما جعل المؤثرات الضوئية تكون فاعلة في عكس هذا النوع من الأفعال الخارقة ودلالاتها.
2. مؤثر الحركة العكسية: فبعد أن إختفى (زيوس) وسط نافذة الضوء المتوهج نرى أن طابوق الجدار الذي تكسر وتلاشى وظهرت نافذة من الضوء حيث يمتلك القدرة على إعادة بناء نفسه من جديد وكأن شيء لم يحدث, وهنا كان للحركة العكسية أثرها المهم والمباشر في تحقيق هذه القدرة العجائبية التي يتمتع بها (زيوس) في التحكم بالأشياء ومعرفة السبب والمسبب طالما أن أساس قصة الفيلم هو الإله الأعظم بين الآلهة التي تحكم البشر فكانت المؤثرات على الرغم من بساطتها إلا أنها إمتلكت القدرة على إنتاج الأفعال الأسطورية, ما يمنح الشخصية هذه السمات المؤثرة في الفيلم الأسطوري،إن الدلالة الأسطورية المهيمنة على فيلم (صراع الجبابرة) بسبب تنوع الشخصيات الإنسانية والمسوخ فضلاً عن الوحوش في أحداث الفيلم وصناعة مثل هذه الشخصيات لابد أن يرتبط بالتقنيات الرقمية حيث يتم تصنيع الشخصية المسخ من خلال عملية تصنيع النصف الثاني من الشخصية الإنسانية عبر برمجيات الحاسوب, لأن عملية توظيف (الكروما) أجادت بإبراز فعل المؤثر الرقمي وجعل البرامجيات ثلاثية الأبعاد لإتمام فعلها الأسطوري سواء للمكان أو الشخصيات أو الأفعال الأسطورية، إن السمات

الأسطورية تجعل منها شخصية خارقة لا يمكن لها العيش الا في العالم الاسطوري, مما مكن من الإستدلال على سماتها الغرائبية إذ إن إمكانية الشخصية على التحول هنا كانت دليلاً واضحاً على مغادرة الأفعال الإنسانية المحدودة.

النتائج

1. حققت العناصر المكونة للمكان أهمية كبيرة في تجسيد المكان فالديكورات شكلت العنصر الرئيسي في الأهمية كونها الأساس الذي يتشكل منه المكان.
2. أُستثمر المكان ليكون عنصراً مؤثراً في الأحداث كونه الفضاء الذي تجري فيه الأحداث وتنتقل من خلاله خلجات الشخصيات فيؤثر المكان على الشخصيات وتؤثر الشخصيات على المكان.
3. يشكل السارد أحد العناصر الاساسية في الفيلم السينمائي الإسطوري فهو الذي يقود الأحداث ويكثف المعلومات وينتقل عبر الزمان والمكان ومن خلال صوت السارد تظهر اسباب ونتائج تطور الأحداث الإسطورية.
4. يكون للأفكار التي يبثها صانع الفلم في الفيلم الإسطوري غايات وأهداف لا تخلو من المضمرات السياسية والعقائدية فهدف صانع الفلم لا يتوقف على تحقيق المتعة الجمالية بالنسبة للأحداث وكذلك المكان.

الإستنتاجات:

1. تعتمد السينما المعاصرة على تقنيات الحاسوب بشكل رئيسي.
2. يظهر المكان البعد الفكري في الفيلم الإسطوري عبر توظيف أفكار الشخصيات الإسطورية من خلال توظيف عناصر اللغة السينمائية في إنتاج مستوى دلالي.
3. التعامل مع المكان سينمائياً مما يمنح المشاهد الإحساس بهيمنة الإسطورة واللامنطق على الأحداث الواقعية.
4. تُوظف مستويات دلالية للمكان تنوب عن بعض الشخصيات الإسطورية أو بعض الأحداث الإسطورية.

المقترحات: يقترح الباحث أجراء دراسة عن مديات توظيف الإسطورة العراقية في الأفلام السينمائية العالمية.

التوصيات: يوصي الباحث بأهمية دراسة الإسطورة كمفهوم عام وإنعكاسه على الفن السينمائي بوجه خاص, لما لها من تأثير في تعميق الوعي الإنساني والإجتماعي.

Refernces:

Abd Muslim, T. (2005). *The Cinematic Discourse from Word to Image* (Vol. 1st). Baghdad: House of General Cultural Affairs.

Ahmed, S. Q. (1985). *Building the Novel.* Beirut: Dar Al-Tanweer.

AL-Hashimi, T. H. (2010). *Scenario Naturalization* (Vol. 1st). Cairo: The Cultural Publishing House.

Al-Mohandes, H. H. (1990). *Screen Drama for Film and Television.* cairo: Egyptian Book Authority.

Bahrawi, H. (1990). *The Structure of the Fictional Form.* Beirut: Arab Cultural Center, Casablanca.

Bashlar, G. (1984). *Aesthetics of Place* (Vol. 2nd). (G. Helsa, Trans.) Beirut: University Foundation for Publishing.

De Janetti, L. (1981). *Understanding Cinema* (Vol. 2nd). (J. Ali, Trans.) Baghdad: Dar Al-Rasheed for Publishing.

ElYad, M. (1991). *Manifestations of myth* (Vol. 1). (N. KHaeata, Trans.) Damascus: House of Canaan.

Feldman, J. (1996). *Dynamics of the Film* (The Thousand Book Two (252) ed.). (M. A.-F. Kenawy, Trans.) Cairo: The Egyptian General Authority for Book.

Gamal, H. (2006). *Digital technology in modern cinematography* (Vol. 1st). Egypt: Academy of Arts.

Group of researchers. (1988). *Aesthetics of the place* (Vol. 2nd). Casablanca: Dar Cordoba.

Ibrahim, M. M. (2011). *The Legendary Intertextuality in International Cinema* (Studies Series (14) ed., Vol. 1st). Baghdad: House of Public Cultural Affairs.

Ibrahim, M. M. (2011). *The Mythic Intertextuality in International Cinema* (Studies Series (14) ed., Vol. 1st). Baghdad: House of Public Cultural Affairs.

Ibrahim, N. (1979). *al-estora.* Baghdad: ALhorea.

Martin, M. (1964). *Cinematic Language* (Vol. 1st). (F. AL-Mazawi, Trans.) Cairo: Egyptian General Organization for Authorship, News and Publishing.

Shaarawi, A. (2012, 4/5). *Myth between fact and fiction. (National Council for Arts and Literature)*, p. 210.

Shoukry, A.-M. (2009). *Televsion drama, art, writing and directing of the Televsiondrama* (Vol. 1st). Cairo: Al-Fikr Al-Arabi.

Stephenson, R. a. (1993). *Cinema is Art (The General Film Foundation ed.).* (K. Al-Haddad, Trans.) Damascus: Al-Assad Library.

Zake, A. (2002). *ALasater.* qairo: alosra.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts99/97-112

Semantic Operation of Place in the Legendary Movie

haydar wasuma salih [1]

Al-Academy Journal …….…… Issue 99 - year 2021
Date of receipt: 20/11/2020…....Date of acceptance: 12/1/2021….....Date of publication: 15/3/2021

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

Abstract:

Place is considered one of the important artistic elements in the movie through which the events occur in different arts and literatures and with its absence there isn't any that can initiate events. Place is important for the things that we recognize, and the first fact in cinema is the place which can't be dispensed with on the level of the film or scene or cinematic shot that can't be emptied from its spatial content. The characters are always there in a place occupying some space of it, despite that it is not merely a container for the event cinematically. The researcher views the importance of discovering and observing them in this research which is divided into four chapters as follows: (theoretical framework) which includes the research problem which is crystallized in the following cognitive question: (what are the semantic operations of place in the legendary movie?) Then the research objective in discovering the semantic operation of place in the legendary movie. It is temporally determined by (2010) and spatially by the legendary movie in the American cinema, in addition to the procedural definitions for the research terms. As for (the theoretical framework), it has been divided into two sections. The first is titled (place indications in the cinema movie), and the second titled (legend and cinema), reaching to the most important indications of the theoretical framework. As for (the research procedures) which addressed (the research methodology, community, tool, analysis unit and the sample in addition to the results and conclusions), it has been dedicated to discuss the results of the study sample and reach at the most important conclusions. The research ended the research with the list of sources.

Key words: action, semantic, place, mythical film.

[1] Postgraduate student, College of Fine Arts, University of Baghdad, hdrwsmslh81@gmail.com .