آليات توظيف الشخصية المرقمنة في بنية أفلام الخيال العلمـــــي

رسل عباس عزيز

مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

ملخص البحث: -

اختارت الباحثة عنوان بحثها الموسوم: (آليات توظيف الشخصية المرقمنة في بنية افلام الخيال العلمي)، لوجود أشتغالات حديثة في توظيف الشخصيات المرقمنة في الأفلام المصممة ببرامج الحاسوب، مما دفع المخرجون والمنتجون لاستغلال هذه التطورات التكنولوجية الرقمية في تصميم شخصيات مرقمنة، ليكونوا أبطالاً عوضاً عن الممثلين الحقيقين في المشهد السينمائي،

(الإطار المنهجي)، الذي تضمن الاتي: -

مشكلة البحث، اهداف البحث تضمنت، أهمية البحث وحدوده، وخُتم المبحث بتحديد أهم المصطلحات. اما (الإطار النظري والدراسات السابقة) فقد قسم الى ثلاثة مباحث هي: -

المبحث الاول/الشخصية المرقمنة.

المبحث الثاني/افلام الخيال العلمي.

المبحث الثالث/ الشخصية المرقمنة في بنية افلام الخيال العلمي.

اما (أجراءات البحث) اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي في تحليل عينة البحث. ثم تناولت الباحثة تحليل العينة، فيلم (افاتار) للمخرج (جيمس كامرون)، اخيراً أنتهى البحث باهم النتائج والاستنتاجات، بعدها تم عرض قائمة الهوامش والمراجع واختتم البحث بالملخص باللغة

الإطار المنهجي

اولاً: مشكلة البحث:

مع ظهور بوادر التطورات الرقمية والخطوات المتسارعة في انتاج اكبر عدد من البرمجيات التي دخلت في شتى الأختصاصات العلمية والأدبية والفنية .أستثمرت السينما هذه البرمجيات سواء على مستوى ألة التصوير أوالبرامج الرقمية وغيرها من المساهمات الحقيقية والفاعلة للبرامجيات الرقمية في فضاء إنتاج الفيلم السينمائي، وتوجز الباحثة مشكلة بحثها بالتساؤل الآتي: **ما هي آليات توظيف الشخصية المرقمنة في بنية افلام الخيال العلمي ؟**

ثانياً: أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في كونه يتصدى لموضوعات التقنيات الرقمية ثلاثية الابعاد، وكذلك صناعة الشخصيات المرقمنة لما لها اثر فاعل في البناء الشكلي والجمالي لهذه الشخصيات في تجسيد الافعال، بغض النظر عن نوعها، وكذلك توظيف الشخصية المرقمنة في افلام الخيال العلمي، وهو احد أنواع الافلام المهمة والتي اخذت مساحة كبيرة على مستوى الانتاج السينمائي العالمي، اذ تتميز افلام الخيال العلمي بقدرتها على بناء بيئات افتراضية، تحاول من خلالها تجسيد الكثير من الافعال والشخصيات، انطلاقا من القدرة التجسيدية للوسائل السينمائية، فضلاً عن اهميته للدارسين في قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية، وكذلك للمتخصصين والباحثين والمهتمين في مجال اخراج وانتاج الافلام السينمائية.

ثالثاً: أهدف البحث:

يهدف البحث الحالي الى:

الكشف عن آليات توظيف الشخصية المرقمنة في بنية افلام الخيال العلمي.

رابعاً: حدود البحث:

الحد الموضوعي: افلام الخيال العلمي، **الحد المكاني:** الولايات المتحدة / هوليود، **الحد الزماني:** عام 2009

خامساً: تحديد المصطلحات:

ألشخصية:

لغة: الشخصية في اللغة "الشخص سواء انسان او غيره تراه من بصير وجمعه في القلة اشخاص وفي الكثرة شخوص فأشخاص وشخص بصره من باب خضع فهو شاخص اذا فتح عينه وجعل لا يطرف" (الرازي، ب.ت، ص331_332).

اصطلاحاً: الشخصية "(PRESONALITY) مشتقه من كلمة لاتينيه (Persona) أي وجه او قناع مشتق من معنى القناع ذلك الذي يظهر به الشخص من تصرفات ظاهرية بصرف النظر عما يخفيه من داخله من صفات داخلية والتركيز على قدرة الشخص وتأثيره في الخير والشر"(منصور ، 1972، ص4).

التعريف الاجرائي: هي شخصية مفترضه تبث افعالها في عالم الكتروني خيالي، او الخزين العقلي للمؤلف ليختار لها صفات وابعاد مثل صفات الشخصية الانسانية المحددة في ابعادها الفيزيائية والاجتماعية والنفسية لتقدم لنا أفعالاً تضاهي افعال تلك الشخصيات الدرامية.

1- المرقمنة:

2- لغة:

"المرقمنة من الرقم وهو في الاصل الكتابة والنقش والعلامة والختم وهو رمز يمثل رقم، (DIGITAL) تقنية الكترونية من اجل توليد وحفظ معالجات وبيانات بصورة ثنائية موجب وسالب"(ولتدز، 1971، ص116).

التعريف الاجرائي: هو كل نص يتشكل بحسب معطيات التقنية المرقمنة، بتوظيف عناصر اللغة الرقمية وبرامج المتاحة داخل جهاز الحاسوب بحيث يتضمن الصورة والصوت واللون والحركة والشخصية والكلمة في بنية تشكيل مرئي يؤثر على المتفرج.

المبحث الاول / الشخصية المرقمنة

ترتبط الشخصية في الفن السينمائي بطبيعة الوظيفة التي تقوم بها، فلكل شخصية وظيفة، وان اتمام هذه الوظيفية يؤدي الى نجاح دورها في بنائية الفيلم كله، وان طبيعة الوظيفة ترتبط بالفعل الذي تقوم به الشخصية، خصوصاً ان لكل فعل دافعاً معيناً، يراد منه احدث حالة من تحقيق الذات، وتبرز الشخصية بكونها ذات أفعال متعددة، نتيجة المكتسبات، او المثيرات التي تستلمها من الواقع الذي تعيشه، خصوصاً وان افعال الشخصية تعكس وظيفتها، فضلا عن مجمل طباعها الظاهرة، او الخفية، حيث أن الفعل والحوار هو من يكشف لنا دواخل الشخصية، ومن هنا حفلت الشخصية باهتمام كبير في مجمل التنظير السينمائي، فضلا عن تنوع وتعدد الموضوعات التي عالجتها السينما التي أظهرت بها الشخصية بطرق مغايرة، وحسب طبيعة الموضوع، فالشخصية هنا هي المحور الاساس الذي تدور حوله الاحداث، وهو علامة مهيمنة ليبث الافكار، ويمنح المتلقي العديد من المعلومات، لأنه الذات الفاعلة، وسواء كانت الشخصية انسانية ام غير ذلك، فإن الوظيفة التي تقوم بها، هي من يمنحها الاهمية على مجمل العرض السينمائي، وترى الباحثة ان طبيعة الشخصية بغض النظر عن كونها آدمية مجسدة، او شخصية مرقمنة مصنعة في برمجيات الحاسوب، فأنها تصبح واقعاً معاشاً داخل الفيلم، اذ "يرى كوتو ان كل فيلم هو فيلم واقعي لأنه يعرض اشياء ولا يوحي بها من خلال نص مكتوب فالأشياء بظهورها في الفيلم السينمائي تصبح موجودة في صورة وقائع حتى لو كانت مستمدة من عالم غير واقعي، الذي لم يألف الجمهور رؤيته" (ازمر، 1993، ص35). وقد حاول المخرجون السينمائيون على اختلاف مشاربهم التنظيرية التعامل مع الشخصية بطرق شتى، منهم من يحاول اظهار الشخصية بصفة مشابهة وملاصقة للواقع، فتغدو الشخصية في الفيلم السينمائي، اقرب ما تكون للشخصية الاعتيادية، ويصبح معيار نجاحها في القدرة على تحقيق اكبر قدر ممكن من المحاكاة ومماثلة الواقع، في حين نرى ان مخرجين آخرين، يحاولون إظهار الشخصية بطريقة مخالفة للواقع، وتبتعد بشكل كبير عن طبيعة الانسان الاعتيادي، وسبب ذلك ان عالم الفيلم بالنسبة لهم، عالم قائم بذاته لا يشبه الحياة الواقعية، فنرى ان بناء الشخصية في هذا النوع من الافلام يكشف عن طبيعة المكياج او المؤثرات المرافقة للشخصية من اجل ابعادها عن تماثلها الواقعي، وكلما كان هذه المخالفة اكبر كلما كان نجاح الفيلم اكبر، يلجأ

مخرجو الافلام الانطباعية الى توظيف تلك الشخصيات الغرائبية التي تبتعد عن الواقع وما يحيطة لتقدم كاركاتير جديد لشخصيات لا تبث بصلة للواقع ولا تعتمد على مرجعيات لنشأتها كالمرجعيات التي تعتمدها الشخصية الدرامية وهذا ما يدفع المتلقي أكثر تفهماً وقد دأبت السينما منذ بداياتها على توظيف شخصيات مختلفة، وهي تؤدي ادوارها في القصص السينمائية، فشخصية الروبورت في فيلم (حرب النجوم)، تمتلك وظيفة فاعلة، الا انها تختلف بشكل كبير عن الشخصية الادمية، فضلا عن شخصيات الوحوش او مصاصي الدماء، وشخصيات الزومبي، وغيرها من الشخصيات الغرائبية التي لا وجود لها في ارض الواقع، يضاف الى ذلك، ظهور شخصيات اخرى ترتبط بموضوعات الخيال العلمي او الفانتازيا، وكذلك الاساطير، فالشخصيات في هذا النوع من الافلام تتطلب خصوصية بنائية وشكلية تتميز بها عن باقي الشخصيات، سواء من حيث البناء الشكلي ام من حيث قدرتها على اداء الافعال المنوطة بها، فنرى على سبيل المثال، شخصية (اي تي)، في فيلم (اي تي)، للمخرج (ستيفين سبيلبرغ)، وهي شخصية قادمة من كوكب بعيد، وهنا تطلب الامر ايجاد بناء شكلي مغاير للبناء الانساني الاعتيادي، فضلا عن قدراتها الحركية والافعال التي تقوم بها، هذا التنوع في الموضوعات ومحاولة الوصول الى اشكال مغايرة للشكل الانساني، وبفضل توظيف برامجيات الحاسوب، عمد المخرجون السينمائيون الى البحث عن شخصيات تمتلك خصوصية في أداء افعالها، وكذلك تنفيذ وظائفها بطريقة فاعلة تتناغم واداء الشخصيات الانسانية المشاركة في الفيلم، إذ يعتبرأستخدام الحاسوب كتقنية إلكترونية في صناعة الشخصيات المرقمنة له الأثر في أنتاج العديد من الأفلام السينمائية مما دفع المخرجون ان يبتكروا شخصيات مرقمنة قدمت ادواراً لأفعال درامية في سرد الأحداث الفيلمية، مثل (جيمس كاميرون) في فيلمه (افاتار)، ومن هنا ظهرت الشخصيات المرقمنة، اي تلك الشخصيات التي يتم تصنيعها بشكل كامل في برامجيات الحاسوب، وهي ترافق الشخصيات الانسانية وتتعامل معهم بشكل مباشر، وتقوم بافعالها غير المألوفة وكأنها تنتمي بشكل حقيقي لعالم الشخصيات الانسانية، وترى الباحثة ان الشخصية المرقمنة مرت بمراحل متعددة من اجل الوصول الى الكمال على مستوى بنائها الشكلي وكذلك ادائها للافعال، وطبيعة تعاملها مع الجمل الحوارية، فقد كانت الشخصية سابقا، تصنع داخل برامجيات الحاسوب، بطريقة تحاكي حركات الشخصيات الانسانية، ولكن ضمن حقيقة العالم الافتراضي، وهي تقنية تمتلك "القدرات الفذة في تجسيد المشهد السينمائي بكل تفاصيله، فهي تقدم الواقع الذي تعيش فيه الشخصيات وكأنه حقيقة ماثلة يتعامل معها الممثل بسهولة، فهو يركض وسطها او ينام على السرير افتراضيا، او يجلس ويتسلق قمة جبل شاهق ويسقط من اماكن مرتفعة وناطحات سحاب"(ابراهيم، 2011، ص107).

وترى الباحثة ان اندماج هذه الشخصيات في تقنية الحقيقة الافتراضي، لا يحقق المصداقية بطريقة كاملة، بل يمكن مع قليل من التركيز والانتباه معرفة ان ما يحدث امام المتلقي او ما يراه داخل الاطار هو مؤثر رقمي لا اكثر، وهو ما يجعلها غير دقيقة بنسبة كاملة، ويمكن تحديد ثلاث مراحل لصناعة الشخصيات المرقمنة داخل البرمجيات ثلاثية الابعاد، والمراحل هي (النمذجة، والتعبئة، والاحياء)، ويتباين عمل كل مرحلة وحسب طبيعة الوظيفة التي تقوم بها وعلى النحو الاتي:

1. **النمذجة:** هو البناء الهندسي للكائنات، وتكون عبارة عن خطوط طولية وعرضية ومنحنية تشكل الجسم الخارجي للكائن دون تحديد اي ملامح وانما الشكل الخارجي فقط، أذ تم توظيف كل جزء من الهيئة الخارجية للشخصية وبحسب عدة اوجه مختلفة اثناء التصميم الرقمي لتلك الهيئة المجسدة.
2. **التعبئة والاكساء:** وهي اكساء الكائنات التي تم صنعها لتحاكي الواقع من حيث الايحاء بالملمس او عبر اعطائها اللون والتباين الضوئي الذي يخلق تفاصيل الجسم الخارجي ويبرز بعض التفاصيل والملامح الصغيرة، فهذه المرحلة، اي التعبئة " تنتج صوراً ذات معيارية عادية وظلالاً مسطحة اما اكثر التقنيات تطوراً فتنتج صوراً يصعب تميزها عن الصورة الفوتوغرافية لانها تتضمن انعكاسات رسومية وتركيبات متميزة وظلال جميلة خاصة عند التعامل مع رسوم تتعلق بالضباب والمطر"(شهلوب، 1994، ص25).
3. **الاحياء والتصيير:** وهي عملية بث الحركة في الكائن الافتراضي اذ تدخل الة التصوير عنصراً اساسياً في اعطاء الكائن الفعل الحركي او الدرامي، وهذه المرحلة هي الاكثر صعوبة بسبب مزج الكائن مع مصادر الضوء والصور الخلفية وكذلك تبيان صفات كل لقطة يدخل الكائن في بنائها الحركي.

وترى الباحثة ان دخول برامجيات الحاسوب في صناعة الشخصيات المرقمنة كان لها الاثر البالغ في صناعة الفيلم السينمائي، في أبتكار شخصيات مرقمنة افتراضية ادت ادوار درامية مهمة في سرد قصة الفيلم، ويرجع فضل النجاح الى هذه التقنيات في تجسيد هذه الادوار الدرامية داخل بنية الفيلم،فمن السهل صناعة الشخصيات المرقمنة في الحاسوب لكنها تفتقر تلك التعابير والأفعال التي تجسدها الشخصيات الدرامية اثناء تأديتها للفعل الدرامي، أذ تمر صناعة الشخصيات المرقمنة في برامج الحاسوب بمجموعة من المراحل التي قد تتداخل مع المراحل السابقة، الا انه اكثر دقة في تنفيذ الشخصية المرقمنة للقيام بوظائفه الادائية والدرامية، وهذه المراحل هي على النحو الاتي:

اولاً: الموديل: وهي تحديد مواصفات الشخصية المطلوبة في برامج العالم الافتراضي تأتي مرحلة بناء اجسام الشخصيات التي يتم على اساسها تحديد هيئة الشخصية وشكلها.

ثانياً: الاكساء (التغليف): مرحلة الاكساء يتم اضافة الخامات الى جسم الشخصية "فالشخصيات الانسانية يتم اضافة الجلد لها اما الحيوانات فيتم اضافة الفراء او الجلد حسب نوع جسم الحيوانات واما اسطح الاجسام من ابواب او شبابيك يتم اضافة الخشب والحديد والزجاج"(Kindem,2000, p136.)

ثالثاً: هيكل الشخصيات: وهي عرض هيكل الشخصيات ويتم تدعيم الشخصية الافتراضية بهيكل عظمي يكون وسط الشخصيات الغاية منه هو سهولة تحريك الشخصية بمحاور مختلفة فالهيكل يحتوي على مفاصل تسهل عملية الحركة في مختلف الاتجاهات كما يحدث عند الشخصيات

الانسانية، حيث نضع وصفاً دقيقاً للمفاصل التي تتوافق مع منطق الحركة وتمثل تقسيمات الاجسام وفق روابط حركية للجسم لجعل الحياة والحركة والحيوية تدب فيها.

رابعاً: التحريك: فن خلق الرسوم المتحركة عبر التحريك من خلال الKEYFRAME وهذا المصطلح يعني قيادة ضبط الحركة بكل انواعها وفق خريطة محددة ومنتظمة وتكون الحركة بشكل ثلاثي الابعاد وتعدّ احد اهم المراحل لصناعة "الشخصية الافتراضية المصممة ببرامج الحاسوب من حركات انسانية لأنها تحاكي صفات وميول وتصرفات انسانية تتشابه مع الشخصيات البشرية وغير الانسانية من حيوان وطيور واجسام متحركة"(وين، 1970، ص74).

خامساً: الاضاءة: فن صناعة الاضاءة الرقمية لأكمال المتطلبات التأثيرية من حلقات سابقة وملء الكادر بحيث "تشترك الاضاءة مع الاحساس بزاوية الكاميرا الافتراضية وحركتها لتكون مقنعة لمعالجة احداث خيالية في عالم افتراضي"(هولي، 1972، ص95). وتحديد نسبة الضوء كما هو موجود في الواقع.

سادساً: التصيير: وهو العرض المتكامل للحصول على تصميم اشكال معدة للعمل الفلمي ثم تصديرها خارج برامج المونتاج، في هذه المرحلة يتم اخراج الفيلم من برنامج تصميم الثلاثي الابعاد الى هيئة فيلم تدور فيه الاحداث وتظهر فيه المشاهد بصورة تقترب الى النسخة النهائية للفيلم لتبدو بحالة تصاهر وتفاعل منطقي مع حركة الكاميرا.

سابعاً: التركيب: وهنا يتم جمع كل الشرائح ودمجها في شريحة واحدة لتظهر لنا جميع الاجزاء المصنعة حاسوبياً داخل كادر واحد من خلال ما تظهره اللقطة الواحدة ومزجها بتكوينات أخرى داخل المشهد.

ثامناً: المؤثرات: أصبح بإمكان برامج العالم الافتراضي توفير مجموعة من المؤثرات الصورية التي يستخدمها المصمم في المشهد الافتراضي فمثلاً بإمكان وجود الشخصيات في جو ممطر او عواصف ترابية او وجود نيران مشتعلة.

المبحث الثاني / أفلام الخيال العلمي

ارتبط الفن السينمائي بالطروحات العلمية منذ بداية ظهوره، وطبيعة هذا الارتباط يكمن في ان العديد من العلماء قد اجروا تجارب كثيرة من اجل الوصول الى تقنية الكاميرا السينمائية والعرض السينمائي، ويقف (اديسون)، في مقدمة هؤلاء العلماء الذين اجروا تجارب عديدة من اجل ظهور الفن السينمائي، فكانت السينما استثماراً مباشراً للتطور العلمي، وهذا ما جعل العلم مرتكزا اساسيا في

استمرار نمو السينما وتحقيق ديمومتها، فكل الانجازات التاريخية والتحولات على مستوى الاضافات، او السعي الحثيث لإكمال عناصر الوسيط السينمائي، قد تكونت بسبب العلم، هذه الحقيقة جعلت السينما قريبة جدا من العلم، مستثمرة له مرة على مستوى التقنيات، والتطورات المتلاحقة له، ومرة أخرى على مستوى الادب الذي يوظف المادة العلمية في بناء احداثه، اي قصص الخيال العلمي، ومن هنا كانت نتاجات الفن السينمائي، متداخلة مع المعطيات العلمية وتطور التقنيات الداخلة في انتاج الفلم السينمائي.

لذا تعد افلام الخيال العلمي من الانواع الفلمية الاساسية التي ظهرت مع ظهور الفن السينمائي، اذ تطالعنا كتب التاريخ السينمائي على العديد من الافلام الصامتة التي شكلت نواة ظهور الافلام السينمائية، ان خصوصية افلام الخيال العلمي بكونه "اهم من اي نوع سينمائي اخر لكن طالما ظل اغلب النقاد والمؤرخين السينمائيين على نظرتهم لسينما الخيال العلمي، كالقريب الفقير في الاسرة، حتى بعد ان اصبحت اليوم أثرى أثرياء اعضاء الاسرة السينمائية"(نيكولز، 1993، ص107). وغالبا ما يظهر اسم (جورج ميلية)، بوصفه احد اهم رواد افلام الخيال العلمي، من خلال افلامه الصامتة (رحلة الى القمر، رحلة الى باطن الارض)، وكذلك الافلام التي انتجت في المانيا، مثل فيلم (متروبولس) للمخرج (فريز لانج)، فكانت هذه الافلام فاتحة لتشكل هذا النوع الفلمي، الذي يتميز بخصوصية تجعله متفردا عن باقي الانواع الفلمية، ان استثمار السينما لادب الخيال العلمي استحدث هذا النوع المهم من انواع افلام السينما، وان اهم ما يميز هذا النوع من الافلام هو الموضوعات التي تتناولها، فغالبا ما تنتمي الاحداث الى زمن مستقبلي مجهول، وهنا يلعب الخيال دوراً كبيراً في تصوير هذا المستقبل، والانعتاق من الواقع وسيطرة الحاضر عليه، اذ "تبحث قصص الخيال العلمي في الغالب عن المجهول بعبارات علمية مفهومة مستعملة للاختراعات الخيالية والاكتشافات في أمكنة تشمل داخل الارض والكواكب الاخرى، اما الزمان غالبا ما يكون في المستقبل البعيد او في الماضي قبل التاريخ او في ابعاد جديدة"(قاسم،2006، ص154)، فكانت قصص السفر في الفضاء، او القدرة على ايقاف الزمن، او الحروب الافتراضية بين المجرات، وغيرها من الموضوعات التي تناقش أحداثاً غريبة لا تمت الى الواقع المعاش بصلة، الا ان لها جذوراً حقيقية بسبب الطبيعة العلمية، وما يؤكد هذا الرأي هو المنجزات العلمية التي تحققت بفعل قصص الافلام، بل ان الكثير من الافلام قد تنبأ باحداث وتطورات، وقد حصلت فيما بعد، وهذا ما يجعل افلام الخيال العلمي ذات شعبية كبيرة، اذ تتميز هذه الافلام بأنها مبتكرة بكل التفاصيل، الاحداث، الافعال، الشخصيات، الازياء، الاكسسوارات، والتقنيات التي تتعامل مع الشخصيات، فضلا عن طبيعة المكان والديكورات التي تبنى وسطه، اذ غالبا ما تتميز هذه الاماكن بغرائبيتها، التي تخالف بشكل مباشر المكان المألوف في الحياة المعاشة، وهناك ميزة اخرى تتميز بها افلام الخيال العلمي وهي سعيها الدائم الى توظيف المؤثرات الصورية والخدع السينمائية، من خلال توظيف جميع التقنيات العلمية، الكلاسيكية منها والرقمية، من اجل تحقيق الابهار والدهشة، فلا يصبح الفعل الخارق او المكان غير المألوف مؤثرا دون وجود جملة من الحيل السينمائية والمؤثرات الرقمية التي تصنع هذه الافعال والاماكن، وفضلا عن الشخصيات الخيالية المسخ، فحاولت افلام الخيال العلمي اتخاذ

العلم وخياله للتنبأ في أحداث مستقبلية ممهدة للواقع الذي تغزوه تلك الشخصيات وتهدد حياة الأنسان، من خلال رسم أفكار وصور تأملية للواقع، تنهض قصص الخيال العلمي على كل ما هو غريب، الا ان خصوصية هذا الغريب يجب ان يبرر علميا، ولكن في اطار تقنيات القصة الواقعية نفسها ان الخيال العلمي "يصف المستقبل اي ما يمكن ان يكون عوالم موازية لعالمنا وكيف يمكن ان تكون او انه يصف حتى الماضي قبل الزمن المسجل كما، ربما، كان عليه ان الزمان والمكان كواقع مقبول معين ينبغي تغيرهما باشكال معينة، ويتطلب قبل هذا التحدي الكبير لخيال الانسان خلق صور لم توجد من قبل، وعامل الضبط الوحيد هنا هو ان المصداقية العلمية او القبول العلمي الظاهري ينبغي ان لا يتم تجاوزهما او امتلاكهما، وهكذا فان الخيال العلمي ابداع يوهم ويتظاهر بانه علمي او حقيقي" (عبد الحميد، 2009، ص272).

ان طبيعة الافلام السينمائية التي اعتمدت الخيال العلمي مادة اساسية لها، حاولت قدر الامكان الاقتراب من المنطقية في ابراز تفوق العلم، وتحقق نبوءاته، الا ان هناك قصص خيال علمي تمتلك جانباً تحذيرياً من وجود كائنات اكثر تطوراً من الانسان قد تستغله او تسيطر عليه في زمن ما، في نظر هذه الافلام لا يبدو بعيدا.

تسعى افلام الخيال العلمي الى بناء عوالم واحداث غير مألوفة تكون الغرائبية والدهشة هي الرائد فيها، اذ "يكمن جوهرها في جو يتميز بتداخل الحلم والواقع تداخلا يزيل كل الفواصل بينهما، فتتحدث عن الحلم كما لو انه واقع وعن الواقع كما لو انه حلم، وفي هذا يقول المخرج (مايكل اندرسون)، ان في افلام الخيال العلمي فرصة واسعة امام المخرج لاستغلال خياله بشكل افضل، اذ تتعدد مجالات الرؤيا لتصل حدوداً تبدو مستحيلة، الخيال العلمي فيه سحر ينقلنا الى عالم مليء بالاحلام الصعبة التحقيق التي قد تتحقق في المستقبل"(المطيري، 2004، ص31)، وان طبيعة الخيال في هذا النوع من الافلام يقودنا الى خوض مغامرة ولوج عوالم سحرية لا يمكن لنا تصورها او معرفتها خارج حدود العلم نفسه، فيكفي ان نرى فيلماً مثل (اوديسا الفضاء)، للمخرج (ستانلي كوبرك)، لنعرف مدى الخيال الذي يمتلكه المخرج في معالجته لتطور التقنية الانساني الذي انتقل به من رمي (عظم)، الى مركبة فضائية مهولة، فالخيال هو ثمرة العديد من التجارب والخبرات التي مازالت تسعى البشرية للتوصل اليها، وطبيعة الحقائق العلمية في افلام الخيال العلمي لا تلتزم حرفيا بأهمية العلم بل يكون للخيال شأن كبير في بلورة وصياغة الاحداث والشخصيات فلا يعني على الاطلاق الالتزام الدقيق بالحقائق العلمية الصرفة، ومعنى ذلك ان ظاهرة الطموح في ادب الخيال العلمي ليست منبثقة من مجال العلم المحض، اي عن التنبؤ العلمي، بل هي حالات خيالية وجدانية قد تصدق احيانا او لا تصدق في الاعم الاغلب في المستقبل المنظور وربما بالمستقبل البعيد، فهي كالاحلام والاماني الجميلة، فضلا عن ان مصطلح الخيال ينطوي على حوادث مروية خيالية محضة او مبالغ فيها الى درجة الاعجاز، اي اسطورية خرافية، ففي الفلم السينمائي (الفاني)، للمخرج (جيمس كاميروان)، نرى ان الفيلم يتحدث عن صراع محتمل ما بين الالات والانسان، وان هذا الصراع يحدث في زمن مستقبلي، لذا يرسل البشر، احد رجالهم من المستقبل ليعود الى الماضي من اجل انقاذ المرأة التي ستنجب البطل الذي يقود المقاومة ضد حكم الالات، في حين ترسل

الالات رجلاً آلياً من اجل قتل المرأة التي ستنجب البطل، وهنا يصبح الواقع الاني هو مكان لصراع المستقبل.

المبحث الثالث / أشتغالات الشخصية المرقمنة في بنية أفلام الخيال العلمي

ان تصور البيئات وانماط الحياة، والالات، وكذلك وسائل الانتقال او التلاعب بالزمان والمكان، وكذلك القيام بفعل خارق، كل هذه الصور لا يمكن الوصول إليها إلا عبر الصورة السينمائية ، من خلال تلك السينما اليقظة دائماً، والمتغيرة دائماً، فقط مثل هذه السينما يمكن ان تكشف، وتصف، وتعرفنا وتشير الى ما نحن عليه وما لسنا عليه حقيقة، فمن خلال عناصر لغة السينما يمكن صناعة المكان، والتعبير عن الزمن، خصوصا بعد دخول تقنيات الحاسوب، بصفتها تقنية مساعدة في تنفيذ افكار المخرجين وتصوراتهم، وما يحلمون في انجازه، وهو ما اتاح النظر الى فضاءات تعبيرية اكثر عمقا مما كان سابقا، وايجاد رؤى متعددة تتجاوز حدود المعقول، ان "الخيال العلمي يتيح زوايا للنظر غريبة جداً، ومن ثم يعطينا رؤى جديدة للمناطق الفكرية الصعبة التقليدية"(نيكولز،1993، ص107). ان عملية التصدي للخيال العلمي لا يمثل الانجاز بحد ذاته، بل لابد من اتقان شكلي وبنائي لما هو خيالي، فلا يكفي ان نقول انه موضوع خيالي علمي، بل لابد ان تؤدي الصورة الى اقناعنا بما هو مرئي، فلابد للمخرجين السينمائيين ان يقدموا شخصيات بمصداقية ليقنعوا المشاهدين بما يشاهدون ويتفاعلوا معها، وطبيعة الاقناع تأتي من خلال منح الاشكال والافعال مصداقية حدوثها على الرغم من عدم مألوفيتها. فالصورة السينمائية لابد ان تكون مركباً متجانساً من عناصر شتى الا ان هذا المركب يدفع المتلقي الى الاعتقاد بوجود الاحداث الغريبة والافعال الغريبة، فتبدأ اولا مرحلة الشك بما يراه حتى تصبح مقنعة بشكل مليئ بالحقائق والبراهين القابلة للتصديق والاعتقاد بان مثل هذه العوالم بما تحتويه من شخصيات وافعال واكسسوارات، لابد ان توجد في زمن مستقبلي ما.

هذه البنية على مستوى الصورة جمعت ما بين العلم والخيال، وحاولت جاهدة ايجاد بناء متفرد خاص بها، فنرى ان توظيف الشخصية المرقمنة، في الكثير من بنية الافلام السينمائية قد اوجد مناخا مختلفاً من حيث الدهشة او التاثير في القيام بالافعال، وان الامر لم يقتصر على الشخصية المرقمنة، بل اصبح المكان مرقمناً والزمن مرقمناً، والافعال مرقمنة، كل ما في الصور السينمائية لافلام الخيال العلمي، مرقمن، ولكن ليس هذا هو المهم بل تكمن الاهمية في اليات توظيف التقنيات الرقمية، داخل الصورة السينمائية، وكيف يمكن جعل الشخصية المرقمنة القيام بمهمات تفوق مهمات الشخصية الانسانية، وهذا ما تطلب ابتكارها والاتيان بها، مع تأكيد الباحثة ان الشخصية المرقمنة لا تعني الانسان فقط وانما كل شخصية لديها وظيفة وتقوم بفعل سواء ايجابي او سلبي في بنية الفلم السينمائية. فظهرت تقنيات برامجية عديدة مثل "الحقيقة الافتراضية واسلوب المزاوجة بين الخيال والواقع وغيرها من التقنيات المهمة التي فتحت افاقا واسعة لتنفيذ اشد المشاهد السينمائية خطورة واكثرها تعقيدا سواء على مستوى الشخصيات المسخ ام الخيالية او الاماكن الخيالية والشديدة الخطورة بكل ما تحمله من ديكوارت واكسسوارت"(ابراهيم، 2011،ص107). وترى الباحثة ان حدود

التقنيات العلمية واليات اشتغالها لم تقف عند حدود بل تجاوزت الكثير من التصورات ودخلت بعلاقة بنائية وثيقة مع عناصر لغة السينما من اجل انتاج الصورة، اما فيما يخص اليات اشتغال وتوظيف الشخصية المرقمنة في افلام الخيال العلمي، فقد حددت الباحثة ثلاث اشتغالات اساسية للشخصية المرقمنة، وعلى النحو الاتي:

أولاً: تحقيق غرائبية شكل الشخصية المرقمنة وعدم مألوفيتها:

تظهر الشخصية المرقمنة في بنائية افلام الخيال العلمي، وهي تحمل سمات شكلية مغايرة لما هو مألوف، وسبب ذلك ان ضرورة الشخصية المرقمنة يكمن في تحقيق اكبر قدر ممكن من الملامح الغرائبية التي لا تنتمي باي حال من الاحوال الى الشكل الانساني، فلابد ان تمتزج ملامح الشخصية المرقمنة وتداخلها مابين حدود الواقع والحلم، فنرى على سبيل المثال شخصية العملاق في فيلم (الاوديسة)، وهو ابن اله البحر، كان يبدو بملامح عامة انسانية، الا انه في حقيقة الامر يختلف كثيراً من حيث الضخامة، او ملامح الوجه، فكان ذا عين واحدة، اذ لجأ صانعو الافلام الى تجسيد شخصية العملاق في اغلب الافلام التي تتخذ الاسطورة موضوعا لها، فان هذه الشخصية تمتلك شكلا بشريا ولكن بملامح غريبة وحجم ضخم يفوق حجم البشر كثيرا، ففي فيلم (صراع الجبابرة)، لويس ليترير، فقد وظف المخرج شخصية العملاق في مشهد الغابة، وكان تجسيد هذه الشخصية المرقمنة مبعثاً للدهشة والرعب، بسبب الضخامة والقوة التي يمتلكونها، وهذا ما نراه ايضا في فيلم (كينغ كونغ)، للمخرج (ارنست وماريان) الغوريلا العملاقة التي تقع في حب الممثلة الشقراء، نرى ان الشخصية المرقمنة (الغوريلا) كانت تحمل ملامح مخيفة وغريبة لا يمكن العثور عليها الا داخل الفيلم نفسه، ان غرائبية الشكل تمنح المشاهد قدرة الدخول الى عالم الفيلم، لان كل ما يراه داخل الفيلم لا يمكن رؤيته الا داخل الاطار. اذا "هناك الكثير من الهيئات المتعددة والمبالغة للأشكال والشخصيات، تصل حد المسخ والتحولات التي تثير الحيرة والتردد والاندهاش، لدى المتلقي سواء ان وجد لها مبرراً ام لم يجد"(الصحن، 2010، ص59)، ان الطبيعة البنائية للشخصية المرقمنة لابد ان تتميز بملامح لا يمكن العثور عليها عند الشخصيات الادمية او حتى الحيوانات، فلابد ان تكون هناك خصوصية للملامح والسمات الخارجية لها، فقد عملت السينما ومنذ بداياتها الاولى، خصوصاً في أفلام الخيال العلمي .

ثانياً: تجسيد الفعل الخارق عند طريق الشخصية المرقمنة:

يمنح الشكل غير المالوف للشخصية المرقمنة، قدرة الاقتناع على ان افعال هذه الشخصية ستكون غير مالوفة ايضا، وبما ان افلام الخيال العلمي تعالج أزمنة او أماكن، وكذلك قصصاً لا تنتمي الى زمننا هذا، فان عدم مألوفية الشكل هو احد اهم السمات التي يجب ان تميز الشخصية، هو قدرتها على القيام بأفعال لا تستطيع الشخصية الانسانية الاعتيادية القيام بها، اذ تنهض عدم مألوفة الفعل بالأساس على فعل الشخصيات المخالفة للواقع أو الحقيقة المطلقة في حقيقة فعلها المجسد، ومدخل القيام بالافعال الخارقة يكمن في الحصول على شكل غرائبي، ففي فيلم (اكس مان)، نرى ان المخرج قد

مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

وظف الاشكال الغرائبية لتنفيذ الافعال غير الاعتيادية، مثل فعل التحول، او الطيران، او القوة الهائلة، وغيرها من الافعال الخارقة، والسحر على سبيل المثال فعل خارق لا يمكن ان يخضع لقوانين المنطق والفيزياء، الا ان صانعي الافلام السينمائية قادرون على تجسيد وبناء هيكل لشخصيات مجسدة إلكترونياً وخلق الأجواء والأفعال الساحرة لتكتسب هذه الخصوصية المنفردة بها، ان طبيعة الفعل الخارق المرقمنة لابد ان يظهر من خلال شخصية مرقمنة تمتلك قدرات شكلية وفعلية مغايرة عن الشخصية الانسانية الاعتيادية، الا ان طبيعة الافعال التي تقوم بها الشخصية المرقمنة لا تأخذ نمطاً واحداً من العنف او القوة، بل ان هناك أفعالاً تتجاوز القوة نحو انتاج العاطفة ضمن بنائية افعال الشخصية المرقمنة.

ثالثاً: التوافق بين الشخصية المرقمنة والبيئة المرقمنة لتحقيق الدهشة:

عند التعرف على قصص الخيال العلمي، فان مخرجي هذه الافلام يحاولون ايجاد بيئات مغايرة لما هو معتاد على رؤيته على ارض الواقع، وهذا ما دفع المخرجون الى البحث وتصور بيئات واماكن خيالية مرقمنة، وهذا ما يحقق دهشة مشاهدة الصور الغرائبية للبيئة التي تحتضن الشخصية المرقمنة، ان عملية منح الافعال الغرائبية والشخصيات المرقمنة مصداقية الوجود والتحرك لابد ان يأتي ضمن بيئة مرقمنة غرائبية، وهذا ما يدفع المشاهد الى الدخول سريعا الى عالم الفيلم والعيش في فضائه، ويرتبط الفعل الخارق الذي تقوم به الشخصية بكيفية توظيف معالم المكان من قبل صانع الفيلم السينمائي، ويمثل طبيعة الرؤية الاخراجية التي ينتجها.

مؤشرات الإطار النظري

1. تحقيق غرائبية شكل الشخصية المرقمنة وعدم مألوفيتها.
2. تجسيد الفعل الخارق عن طريق الشخصية المرقمنة:
3. التوافق بين الشخصية المرقمنة والبيئة المرقمنة لتحقيق الدهشة:

أجراءات البحث

منهج البحث:

ستعتمد الباحثة في انجاز هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي، في تحليل العينة.

عينة البحث:

اسم الفيلم: أفاتار سنة الإنتاج 2009

المخرج والتأليف والانتاج: جيمس كاميرون

تمثيل: سام وردينجتن، زوي سالدانا

بلد الانتاج: الولايات المتحدة الامريكية

تحليل الفيلم:

المؤشر الاول: تحقيق غرائبية شكل الشخصية المرقمنة وعدم مألوفيتها.

حاول (جيمس كاميرون) عند إخراجه لفيلم افاتار، ابتداع أشكال لشخصيات مرقمنة، تمتلك غرائبيتها وعدم مألوفيتها، بطريقة ثلاثية الابعاد، اذ نرى ان سكان كوكب باندورا، وهو قبيلة النافي، كانوا يتميزون بأجسام ضخمة وطويلة، اذ كان طول الفرد منهم ثلاثة امتار، مع لون بشرة زرقاء، وملامح وجه خليط ما بين أنساني وحيواني، مع شعر طويل، وتتميز هذه الشخصيات المرقمنة بوجود ذنب طويل، اشبه بذنب الاسد، كان افراد قبيلة النافي اشبه بالعراة، يعيشون وسط الغابات، وهم في هذا قريب الشبه بالهنود الحمر، حتى ان الاصوات التي تصدرها هذه الشخصيات عند التنبيه او القتال والحوار كانت قريبة من التعبيرات والاصوات التي يصدرها الهنود الحمر، امتلكت هذه الشخصيات غرائبيتها على مستوى الشكل، والهيئة والملامح واللون، فكانت غير مألوفة وذات تفرد لا يمكن العثور عليه الا داخل عالم الفيلم نفسه، في المشهد رقم (9)، بعد وصول شخصية البطل الادمي (جاك) القاعدة العسكرية في كوكب باندورا، ودخوله الى المختبر الخاص بدراسة سكان الكوكب، فيتعرف على العالمة (كريس اوغستين)، فيرى هناك الحاضنات التي ينام وسطها، الإنموذجات التي سيتحول الى احدها (جاك)، كانت شخصيات نائمة في محيط مائي، تتنفس بوساطة مجسمات، تبدو ضخمة جداً، لون جسدها اشبه بلون جلد حمار وحشي، الا انه كان ازرق وابيض، على الرغم من هيمنة اللون الازرق، تمتلك أذناً اشبه بأذن القط، وعيناً تميل الى الاصفرار، بالاضافة الى الذنب، وترى الباحثة ان اعتماد المخرج على الخيال وتكوينات تتراوح ما بين البشرية والحيوانية، هو من استحدث هذا الشكل المتميز، وهو من منح الشخصيات مصداقية الخيال الجارف، لاسيما سكان كوكب باندورا، فلو ان الشخصيات كانت قريبة الشبه بالانسان وتعيش على هذا الكوكب، لما حققت لنا مصداقية وجودهم، ضمن فيلم الخيال العلمي، اذ ساعد الشكل الغرائبي على تحقيق نوع من الانسجام بين شكل سكان باندورا والاحداث التي ستجري على ارض كوكب باندروا، في المشهد رقم (20-25)، عندما يتوجه (جيك سولي)، وهو اسم (جاك) حينما يتحول الى جسد الأفاتار، بصحبة الدكتورة (تاتوري) وهو اسم الدكتورة (كريس اوغسطين)، عندما تتحول الى جسد الافاتار و رئيس مختبر الابحاث الى غابات كوكب باندورا، من اجل اخذ عينة من الاشجار، للبحث عن مكامن الحجر الثمين، فما ان تهبط الطائرة في الغابة حتى يضعنا المخرج (جيمس كاميرون)، وسط بيئة مرقمنة بشكل متكامل، كل ما فيها، كان من صنع برامجيات الحاسوب، بيئة مدهشة تسحرك وانت تتبع ما فيها من انواع الاشجار والانهار والشلالات، والبحيرات وكذلك الجبال، فضلا عن انواع لا تحصى من الحيوانات، والحشرات، وترى الباحثة، ان صناعة مثل هذه البيئات المرقمنة ضرورة اساسية لتمرير غرائبية الشكل الخاص بالشخصية الفلمية، فنرى ان المخرج قد منح البيئة كل ما هو متفرد وجميل، حاول ان يبني بيئة خاصة بكوكب بعيد عن الارض بخمس سنوات ضوئية، فنرى ان اشكال الاشجار والازهار المختلفة الاحجام والالوان، والوظيفة والحركة، التي تنسجم وتنساب مع طبيعة هذه المخلوقات الجميلة، تهبط الشخصيات الثلاثة، كان (جيك سولي) يراقب ما في الغابة، يحمل السلاح ويراقب بدقة كل حركة،

يأخذه جمال الاشجار، فيبتعد من رفيقيه وهما منشغلان بفحص الاشجار، نرى جيك سولي يقترب من احد الازهار العملاقة والتي كانت اشبه برأس مثلث مقلوب القاعدة، عندما يحاول لمسها، نرى ان الزهرة، تختفي بطريقة سريعة جدا، حيث تعود للارض وتختبئ، وهذا ما حصل مع باقي الازهار، التي تختفي قبل ان يلمسها جيك سولي، وما ان تختفي الازهار حتى يظهر عند اخر زهرة تختفي حيوان ضخم اشبه باحادي القرن، الا انه بستة اقدام، ويمتلك قرناً اشبه بقرن سمكة القرش المستعرض، هنا ينتبه صديقي جيك سولي لغيابه فيلحقان به، ترى العالمة (تاتروي)، جيك سولي وهو يحمل سلاحه بوجه الحيوان الضخم، فتطلب منه ان يقف دون حراك وان لا يهرب، زئير الحيوان وهو يروم الهجوم على جيك سولي، وعندما بدأ الحركة نحو (جيك سولي)، نرى (جيك سولي)، هو الاخر يهجم عليه صارخا، فيتوقف الحيوان احادي القرن، فيظن (جيك سولي)، ان احادي القرن قد خاف منه، فيكمل صراخه، ليهرب الحيوان و(جيك سولي) يضحك منتشيا، الا ان المخرج يقطع بلقطة من خلف جيك سولي حين نرى ان هناك حيواناً متوحشاً اشبه بالفهد اسود اللون، ذا ستة اقدام، الا انه مرعب وسريع الحركة، هنا تطلب (تاتوري) من جيك الجري والهرب، فيجري مسرعا وخلفه الفهد الذي كان يطير في الفضاء وهو يقفز لعدة امتار، كان الفهد عنيفاً يدمر كل ما يصادفه من اشجار، نباتات، حينما حاول (جيك سولي) اطلاق النار عليه من رشاشته الاتوماتيكية، نرى الفهد لم يهتم بالاطلاقات، فيهجم على جيك سولي ويلتقط الرشاشة منه بفكيه، يسرع(جيك سولي) الى الاختباء تحت جذور شجرة عملاقة، الا ان الفهد اقترب منه اكثر وهو يهشم الجذور الضخمة ويحاول افتراس جيك الذي يهرب من خلف الشجرة، فيقفز خلفه الفهد، يسقط (جيك)، فيلتهم الفهد حقيبة الظهر التي كان يرتديها ويرفعه في الهواء ملوحا به، يستطيع (جيك) ان يفلت حزام الحقيبة ويسقط ارضا، ويسرع في الجري والفهد خلفه، حتى وصوله الى حافة الشلال حيث يقفز (جيك سولي) الى المياه، في حين ظل الفهد يزمجر بصوته المرعب، لقد كان التصميم البصري لهذه المشاهد مدهشاً، وهو يعرض شخصيات مرقمنة تقوم بافعال أقرب ما تكون للواقع وسط بيئة مرقمنة تنبض بالحياة بشتى انواعها، فكانت عبقرية المخرج واضحة حينما سخر خياله المبدع في تصميم وتشكيل هذه الشخصيات المرقمنة بشكلها الغرائبي المميز.

المؤشر الثاني: تجسيد الفعل الخارق عند طريق الشخصية المرقمنة:

في المشهد رقم (44)، عندما تحاول (نتيري) تعليم (جيك سولي) ركوب احد الحيوانات المرقمنة، هذا الحيوان في هيئته الخارجية يشبه الخيول، وعندما يمتطيه، شخصية من قبيلة النافي، تبدأ الكاميرا بالتحرك وبلقطات مختلفة تظهر لنا الهيئة البديعة التي تم فيها تصميم هذا المخلوق المرقمن، وبتفاصيل دقيقة، من الراس والعينين الى الانف، ثم الى الاطراف، والى الفتحات في منطقة الصدر، وكيف يتنفس منها الهواء، واخيرا الجلد الذي يكسو هذا الحيوان، فضلا عن خصلات الشعر التي يتم من خلالها الاتصال به من قبل افراد قبيلة النافي، وطبيعة حركته الرشيقة، وحالما يقترب جيك سولي، نرى ان نتيري، تعلم جيك كيف يقترب من الحصان، ويمسده ثم يعلق خصلات شعره بخصلات شعر الحصان حتى يتعشقان، وهنا يحدث الارتباط الروحي، ان طبيعة تحقيق الارتباط الروحي ما بين الانسان

والحيوان، هو فعل خارق لا يمكن للانسان مهما كانت مهارته او معارفه من تحقيق هذا النوع من الاتصال، اذ تصبح الاوامر التي تعطى للحصان تلقائية أي أنها تقرأ من خلال عقل الفارس الذي يركب الحصان، وهذا ما يجعل الاتصال الروحي بين الكائنات على كوكب باندورا فعل خارق للمألوف.

في المشهد رقم (88)، حينما يعود (جيك سولي) الى الجبال من اجل البحث عن الطائر الاسطوري (ايكران)، نرى ان جيك يتسلق اماكن شديدة الوعورة ويمشي على أراضٍ غاية في الصعوبة حتى تصبح الغيوم اسفل منه، من اجل الوصول الى عش طائر الايكران، وبالفعل يصل في نهاية الامر الى الطائر، كان امر الحصول على الطائر فرصة جيك الوحيدة من اجل اقناع افراد قبيلة النافي باهليته للعيش معهم، ومن ثم محاولة انقاذهم من الالة العسكرية الامريكية المدمرة، كان طائر الايكران، متوحشاً وعملاقاً، وكأنه طائر العنقاء من حيث الضخامة والقوة، وحينما يقترب جيك من عش الطائر في اعلى الجبل ينتبه الطائر له، فيحاول مهاجمته، الا ان جيك يستطيع من التخلص من مخالبه، وملاحقته، واخير القفز في الفضاء والانقضاض على ظهر الطائر، وهنا يسرع جيك الى ربط خصلات شعره بخصلات شعر الايكران، الذي يرفض ذلك اول الامر ويحاول اسقاط جيك من على ظهره، الا ان قوة عزيمة جيك وهو يسيطر على مكانه، وكذلك تحمله للصعاب، ليتمكن أخيراً من جعل خصلات شعره ترتبط بخصلات شعر الايكران، وهنا يحصل الاتحاد الروحي والاتصال بينهما، وهي اشارة على قبول طائر الايكران المتوحش صداقة جيك سولي.

في مشهد (92)،نشاهد الحيوانات المرقمنه التي تتحد مع سكان الكوكب (باندورا) وكيف تحاول تحطيم الآلات والاسلحة التي يمتلكها الجيش الامريكي التي تدل على القوة التي تمتلكها تلك الشخصيات والحيوانات المرقمنة .وترى الباحثة،ان تحقيق مصداقية حدوث الفعل الخارق والشكل غير المألوف المجسد تجسيدمرئياً امام المتلقي،كما أن لحجم اللقطات دوراً مهماً في ابراز فعل الشخصية المرقمنة ذات الافعال الخارقة، وايضاً رد الفعل الذي ارتسم على وجه الشخصيات الانسانية المتمثلة بالمدير(داخل القاعدة الامريكية)، وتوظيف زوايا التصوير من الاسفل الى الأعلى التي تدل على القوة الخارقة التي تمتلكها الشخصيات المرقمنة والحيوانات المرقمنة في بنية الفلم، على عكس زوايا التصوير من الاعلى الى الاسفل،التي برزت من خلالها شخصية المدير داخل كوكب (باندورا)، للايحاء بمدى ضعفها امام قدرات (جيك سولي ونتيري)، غير الطبيعية، فضلاً عن تجسيدها للفعل الخارق الذي قامت به شخصيات (أفاتار).

المؤشر الثالث: التوافق بين الشخصية المرقمنة والبيئة المرقمنة لتحقيق الدهشة:

استطاع المخرج جيمس كاميرون من بناء بيئة مرقمنة تتجاوز حدود الخيال، مفعمة بالحياة، بيئة متكاملة، لم يغفل فيها عن صغيرة او كبيرة داخل البيئة، بدءا من اصغر المخلوقات وانتهاءَ بأكبر المخلوقات والكتل، أي ان المخرج استطاع منح المتلقي العيش وسط حلم ممتع يمتاز بالجمال والسحر، ففي المشهد رقم (19)، نرى عبقرية تجسيد البيئة المكانية، حيث ظهرت تضاريس المكان، وهي تحتوي جبالاً وشلالات ووديانا وبحيرات، جعلت من المكان لوحة اخاذة مفعمة بالحياة تنبض بالسحر،

فالاحراش والاوراق الكبيرة للنباتات التي ليس بامكان المرء إزاءها الا ان يتعجب، من تلك العبقرية التي انتجت كل هذا الجمال، وكل تلك الاجواء الساحرة التي تنم عن الخيال الخصب والعقلية المبتكرة، التي اعطت الحياة والحركة لهذه الاشكال كلها، وجعلت المتلقي وكأنه يعيش حلما جميلا مع ابطال الفيلم من خلال التوظيف المثير للالوان والطبيعة الخلابة، والمتخيلة، عندما يبدأ (جيك سولي) بالتجوال في الغابة، من خلال تجواله وحركة الكاميرا نشاهد حيوانات وطيوراً وحشرات افتراضية، صممت بروعة ودقة فائقة، تنم عن المقدرة المتقدمة لصانع العمل الذي يحاكي من خلال هذه الحيوانات والطيور والحشرات الزاحفة الكثير من الحيوانات التي كانت على سطح الارض، لكنها اختفت بسبب الانقراض او الصيد الجائر، فمن خلال هذه الاشكال كأنما يحاول المخرج ايصال رسالته التي تتمثل في الدفاع عن البيئة والعودة الى الطبيعة، والاحتجاج على ادارة الانسان وتحذيره مما يمكن ان يصيبه في المستقبل، في المشهد رقم (26)، نرى في هذا المشهد الذي كان يعرض لنا شخصية (نتيري) وهي تراقب (جيك سولي) الذي كان ضائعا وسط الغابة، فتحاول هي قتله، وحالما تضع السهم في القوس وتسحبه من اجل ضربه دون ان يدري، نرى ان هناك بذرة طائرة في الجو، وهي احدى بذور (ارواح) الطائرة من شجرة الاسلاف، تطير بالقرب من (نتيري)، لتستقر فوق السهم، فكان هذا الفعل، رغبة من الالهة بعدم قتل (جيك سولي) لانه شخص مختار، وهذا ما دفع نتيري الى اعادة السهم لمكانه، بل واصبحت تتابع جيك سولي من اجل انقاذه ان حصل له شيء، وبالفعل هذا ما حصل عندما هاجمت الكلاب البرية المتوحشة، جيك سولي، حيث دافعت عنه نتيري، وانقذته منها، وايضا حينما القي القبض عليه من قبل فرسان قبيلة النافي وهم يريدون قتله، لانه دخيل لا ينتمي اليهم، نرى ان نتيري تسرع وتنقذه منهم وتطلب من القائد اخذه اسيراً حتى مقر القبيلة، اما في المشهد رقم (20)، بعد ان انقذت نتيري جيك سولي من الكلاب المفترسة، نراها تأخذ الشعلة التي كانت يدافع بها عن نفسه، وتلقي بها في الماء، يعترض جيك سولي بشدة، لانه يتصور انها سلاحه الوحيد وسط ظلمة الغابة، ولكن بعد ان عم الظلام في ارجاء الغابة، نرى هنا ان بعض الاوراق والاشجار والازهار بدأت بالاضاءة، بالوان زاهية وجميلة جدا عكست روعة ودقة صناعة الاضاءة الرقمية داخل البيئة الافتراضية المقرمنة، هذه الاضاءة أنارت المنطقة كلها امام جيك سولي، الذي كان لا يرى الا الظلام قبل ذلك، وهنا نرى ان البيئة لابد ان تفهمها وان تعيش وسطها بحب وارتباط حقيقي قبل ان تمنحك ما تريد، فكانت قبيلة النافي تعيش هذا السكون والوئام، فنرى على سبيل المثال ان هذه القبيلة بكل افرادها تعيش حالة من الارتباط الروحي بالطبيعة، لأنها كانت تستمد قوتها منها، فنرى على سبيل المثال ان افراد النافي اذا ما ركبوا فرساً او طيراً جارحاً كبيراً، فان خصل ضفائرهم ترتبط بخصل ضفائر الحصان او الطير، وهذا ما يؤمن علاقة روحية ما بين أفراد قبيلة النافي وباقي مكونات الطبيعة.

مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

النتائج والاستنتاجات

أولاً: النتائج

1. تمتلك الشخصية المرقمنة خصوصية على مستوى البناء الشكلي والملامح، وكذلك الكبر، الذي يجعلها مختلفة عن الشخصية الانسانية، بما يحقق تفردها في عالمها الخاص في افلام الخيال العلمي، كما ظهر في عينة البحث (أفاتار).
2. تنسجم افعال الشخصية المرقمنة مع طبيعتها الشكلية التي تجعل منها وحدة متوافقة، تدعم بنية الاحداث في افلام الخيال العلمي، كما ظهر في عينة البحث (أفاتار).
3. تعتمد الشخصية المرقمنة على بيئة مرقمنة توافقها في السمات غير المألوفة التي تمتلكها، فيصبح تكامل على مستوى الشخصية المرقمنة والبيئة المرقمنة، كما ظهر في فيلم (أفاتار).
4. تساعد البيئة المرقمنة الشخصية المرقمنة على تمرير افعالها الخارقة وممارسة حياتها المتفردة، كما ظهر فيلم (أفاتار).
5. تتحقق الدهشة من طبيعة البناء الجمالي والدرامي للبيئة والشخصية المرقمنة.
6. يمتلك الفعل الخارق مصداقيته بسبب طبيعة التجسيد المتميز للشخصية المرقمنة التي تمنح المتلقي الدهشة والانبهار.

ثانياً: الاستنتاجات:

1. تعتمد افلام الخيال العلمي في بنيتها على الشخصية المرقمنة من اجل التعبير عن ازمنة وأماكن مغايرة ومختلفة عما هو في الحياة الواقعية.
2. للشخصية المرقمنة ضرورة على مستوى بناء فيلم الخيال العلمي، لما يمنحه من مصداقية الحدوث وتحقيق فعل الدهشة.
3. للبيئة المرقمنة ضرورة من اجل اظهار الفعل الخارق للشخصية المرقمنة.

ثالثا: المقترحات:

تقترح الباحثة اجراء دراسة ماجستير حول الشخصية المرقمنة في الفيلم الروائي بغض النظر عن نوعه.

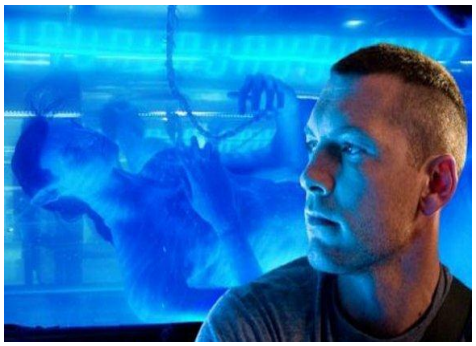
رابعاً: التوصيات:

توصي الباحثة بدراسة البيئات والشخصيات المرقمنة من خلال الاستعانة بخبراء لتعليم الطلبة متطلبات هذه التقنية

قائمة الهوامش

1. منصور، ابراهيم يوسف، دراسه تجريبيه في تأثير ترتيب الظروف على تكون انطباعات عن الشخصية، مجلة المستنصريه ،العدد3، 1972.
2. نيكولز، بيتر، السينما الخيالية، ترجمة مدحت محفوظ، القاهرة: الهيئة العامة المصرية للكتاب، 1993.
3. المطيري، حسين عبد العزيز، تمثل الانواع السينمائية في الفيلم الروائي العراقي، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2004.
4. ازمر، روي، لغة الصورة في السينما المعاصرة، ترسعيد عبد المحسن، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1993.
5. شارل شهلوب، التقنيات الرسومية تضيف ابعاد جديدة الى الاجهزة المكتبية، مجلة كومبيوتر والالكترونيات، العدد (7)، ايلول، بيروت، 1994.
6. عبد الحميد، شاكر، الخيال .. من الكهف الى الواقع الافتراضي، سلسلة عالم المعرفة، الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والادب، 2009.
7. الصحن، صالح علي، المعالجات الجمالية والفكرية لحكايات ألف ليلة وليلة في الخطاب السمعي البصري العالمي، جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة، اطروحة دكتوراه غ. م، 2010.
8. هولي، ليزلي، ج، اسس صناعة السينما دليل التكنلوجيا السينمائية ، تر:سعد عبد الرحمن ، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب 1972).
9. ابراهيم، ماهر مجيد، التناص الاسطوري في السينما العالمية، بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، ط1، ب.ت.
10. ابي بكر ، محمد بن، مختار الصحاح، (بيروت: دار العلم للملايين)، ب.ت.
11. قاسم، محمود، الخيال العلمي.. ادب القرن العشرين، القاهرة: مطابعه الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2006.
12. وين، ميشيل، حرفيات السينما، تر: حليم طوسون، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للتأليف والنشر، 1970.
13. ولتدز، هول، نظريات الشخصية، تر: فرج احمدواخرون،القاهره : انجلو المصريه ،1971.
14. Kindem Gorham, introduction, to media production from analog to digital, London, faceless, 2000.

مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)



مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print) مجلة الأكاديمي-العدد 88-السنة 2018

the mechanism of employing the numbered personality in structuring scientific imaginary movies

.....Rusol Abbas Aziz

Summary of the research:-

The researcher chose her research which is imprinted (the mechanism of employing the numbered personality in structuring scientific imaginary movies) because it's found in modern employing of the numbered personalities of the movies that are designed by computers which made the directors and the producers to exploit these numbered development technologies in designing numbered personalities, in order to make them heroes instead of the actual actors in the cinema scene, it's divided the research to five chapters, the first chapter, the methodical fine which includes, the problem of the research, the aim of the research includes, the importance of the research and it's details, and the chapter concludes limiting the important terms, the second chapter " the theoretical field and the ex-studies" which is divided into three sections which are described as below, the first section, the numbered personality, the second sections the scientific imaginary film, the third section the numbered personality in structuring the scientific films.