وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ديالى–كلية الفنون الجميلة
قسم الفنون السينمائية و التلفزيون

((دور المونتاج في البناء السردي لأفلام الخيال العلمي))

بحث مقدم الى مجلس كلية الفنون الجميلة – جامعة ديالى وهو جزء من متطلبات

نيل شهادة البكالوريوس في الفنون السينمائية ، تخصص سينما و تلفزيون

أعداد الطالب :
سيف سعد رمل

أشراف :
د. / احمد عبد الستار

العام الدراسي ٢٠٢١ – ٢٠٢٢

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

﴿ فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴾

صدق الله العظيم

سورة طه(الاية- ١١٤)

ألاهداء

الى أبي العطوف. . . . قدوتي، ومثلي الأعلى في الحياة؛ فهو من علَّمني كيف أعيش بكرامة وشموخ.

إلى أمي الحنونة. . . . . لا أجد كلمات يمكن أن تمنحها حقها، فهي ملحمة الحب وفرحة العمر، ومثال التفاني والعطاء .

إلى إخوتي. . . . سندي وعضدي ومشاطري أفراحي وأحزاني.

إلى جميع الأخلاء ؛ أهدي إليكم بحثي العلمي . .

بداية الشكر لله عز وجل الذي أعاننا وشد من عزمنا لإكمال هذا البحث ، ونشكره راكعين ، الذي وهبنا الصبر والمطاولة والتحدي والحب . .

كما أتقدم بعظيم الإمتنان والشكر لجامعتي جامعة ديالى التي أحاطتني بالرعاية ، ويطيب لي في هذا المقام وأنا أنهي هذا الجهد المتواضع أن أتوجه بوافر الشكر والتقدير لأساتذتي الافاضل ، لما بذلوه معي من جهود طيلة فترة الدراسة . كما أتقدم بوافر الشكر والعرفان الى الدكتور الفاضل (احمد عبدالستار) المشرف على هذا البحث لما بذله معي من جهود علمية مخلصة ونصائح وتوجيهات سديدة جعلها الله في موازين حسناته.

وكذلك أتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذ الدكتور (علاء شاكر محمود) عميد كلية الفنون الجميلة ، لمؤازرتهم وتشجيعه للطلاب.

.كما انني لا أنسى ان أتقدم بجزيل الشكر إلى جميع زملائي وزميلاتي في القسم الذين رافقوني اخوة

اعزاء في فترة دراستي في الكلية وفقهم الله في حياتهم المستقبلية القادمة.

الطالب: سيف سعد

المحتويات

الفصل الأول ٥

خلفية الدراسة وأهمي ٥

المقدمة ١

اولاً : مشكلة البحث ٢

ثانياً :هدف البحث ٢

ثالثاً :منهج البحث ٢

مجتمع الدراسة ٣

عينة الدراسة ٣

أدوات جمع البيانات ٣

الفصل الثاني ٤

الإطار النظري ٤

الإطار النظري للدراسة: ٥

المبحث الاول : مؤثرات المونتاج في أفلام الخيال العلمي: ٥

أولاً: مفهوم المؤثرات البصرية في المونتاج Visual Perception: ٥

- أنواع المؤثرات في المونتاج : ٦

ثانياً: المؤثرات الصوتية ١٠

الفصل الثالث ١٣

نتـــائج الدراســـة ١٣

أولاً: نتائج الدراسة التحليلية: ١٤

ثانياً: نتائج الدراسة الميدانية ٢٠

مراجع ٢٥

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهمي

المقدمة

في بداية عام ١٨٨٠ قام الأخوين لومير باختراع جهازهم الخاص بدمج الكاميرا والبروجكتر وأطلقوا عليه اسم (السينماتوغراف) ومن هنا كانت بداية صناعة الأفلام حيث تم إنتاج أول فلم من قبل الأخوين لومير وعرضه للجماهير في عام ١٨٨٠ بعنوان (الخروج من المصنع) ومن بعده فلم (وصول القطار) وتوالى إصدار العديد من الأفلام التي اتخذت طابع اللقطة الواحدة وتكون اللقطة عامة بحيث تصور كل شيء والمشاهد ينتقي الجزء الذي يوجه له اهتمامه ، أي باختصار كأن الكاميرا هي مشاهد يجلس في منتصف الصف الأمامي للمسرح .

والى أن جاء جورج ميلييس حيث اكتشف عن طريق الصدفة ما يسمى بالقطع القافز(cut jump) حيث كان يصور في أحد شوارع لندن ثم توقفت الكاميرا عن التصوير بسبب انتهاء الشريط واثناء استبدال الشريط تغيرت أماكن الحفلات والناس وهذا ما لاحظه ميلييس عند ربط الشريطين معا حيث تغيرت اماكن الحافلات والسيارات فجأة من هنا قرر استخدام هذه التقنية كخدعة في أفلامه لإخفاء وإظهار الشخصيات والأشياء . بدأت قيمة المونتاج تزداد في صناعة الأفلام وبدأ الاهتمام بتطوير هذا الجانب من قبل رواد صناعة الأفلام الأمريكية مثل ادوين بورتر وغريفث الذين ابتكروا اساليب من المونتاج مازالت متبعه ليومنا هذا وخلال تلك الفترة قام رائد السينما السوفييتية ايزنشتاين بعمل ثورة في تطوير المونتاج حيث سمي الحقا ب (الأب الروحي للمونتاج).

وتهدف هذه الدراسة بشكل أساسي على تعميق المعرفة بالدور التعبيري للمونتاج وأنواعه وبعض النظريات التطبيقية التي تستخدم في الأفلام السينمائية في وقتنا الحالي . فالمعاني الأساسية التعبيرية والتي تميز الأفلام تعتمد بشكل أساسي على ترتيب اللقطات والتي تشكل بدورها عناصر أكبر من المشاهد المتسلسلة للفلم .

وفي هذا البحث سنعتمد على المنهج الوصفي / دراسة حالة كمنهج علمي لتحليل عينة قصديه غير احتمالية من مشاهد الفلم سينمائية منها الكلاسيكية ومنها الحديثة لتعميق الفهم بما يتعلق بالمونتاج وأساليبه والقدرة التعبيرية لكل منها .

اولاً : مشكلة البحث

مع التطور التكنولوجي استفادت أفلام الخيال العلمي من المؤثرات الصوتية والبصرية، التي لها قدرة علي جذب انتباه المشاهد عن طريق الإدراك البصري وتعمل علي توصيل الرسالة إلى المتلقي بطريقة مباشرة وغير مباشرة اعتمادا على ما يعرف بالخداع البصري، فلا يقتصر دور المونتاج على ترتيب اللقطات والمشاهد إنما خلق المعنى والأفكار والمشاعر لذلك يعتبر المونتاج موجه نفسي للمشاهدين . لذلك تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف علي التساؤل التالي: ما دور المونتاج في البناء السردي لافلام الخيال العلمي؟

ثانياً :هدف البحث

هدف البحث هو الكشف على اهم العناصر التي تساهم في مجال بحوث الخيال بصفة عامة والخيال العلمي بصفة خاصة، والتي من شأنها أن تسهم بدرجة كبيرة في الوعي بالمستقبل والاستعداد للتغيرات التي قد تحدث في مجال العلوم والتكنولوجيا والحياة على كوكب الارض.

٢) تكوين بوابة لمزيد من الأبحاث المتخصصة في تحليل نظريات وفرضيات المونتاج الكلاسيكي والحديث وأثر ذلك على السرد السينمائي للفلم وكيفية رواية القصة لتقديم أفضل قاعدة معرفية يستفيد منها الأكاديمي والمهني في هذا المجال.

٣) تنبع أهمية الدراسة من أهمية دور المونتاج في البناء السردي لأفلام الخيال العلمي.

ثالثاً :منهج البحث

اعتمد هذا البحث على منهج المسح (Survey Method) بشقيه التحليلي والوصفي، وهو المنهج الملائم للإجابة عن تساؤلات الدراسة، ويعزز اختيار هذا المنهج وجود عدد من الدراسات السابقة التي طبقته، كما اعتمدت الدراسة على منهج المسح لعينة من أفلام الخيال العلمي وعينة من جمهور الشباب الجامعي بهدف تحديد دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي وانعكاسه على تلقي الشباب.

مجتمع الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة هنا جميع الوحدات التي يرغب الباحث في دراستها، فعلى المستوى التحليلي: اختار الباحث فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar، والفيلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth.

عينة الدراسة:

في الدراسة التحليلية : تم تحليل عينة عمدية مكونه من فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar، أما الفيلم الثاني فهو الفيلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth، وكانت فترة التحليل في (فبراير – مارس) ٢٠٢٠م.

أما على المستوى الميداني: تم إجراء الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب جامعة جنوب الوادي بواقع أربع كليات نظرية (الحقوق– الأداب – التربية – التجارة) وأربع كليات عملية (الإعلام - الطب البشري – علوم – صيدلة)، وهي عينة عمدية "غرضية" Pruposive حيث يتم اختيار مفردات العينة حسب سمات محددة وتستبعد المفردات التي لا تتوافر فيها هذه السمات وهي العينة التي تناسب موضوع الدراسة(٩)، وقد قام الباحث بعملية جمع البيانات في الفترة من بداية شهر إبريل ٢٠٢٠م وحتى نهاية شهر مايو ٢٠٢٠م، بواقع شهرين (إبريل– مايو).

أدوات جمع البيانات:

١) تحليل المضمون:

وذلك لجمع بيانات الدراسة التحليلية حيث تم تصميم استمارة لتحليل مضمون فلمين من أفلام الخيال العلمي (بين النجوم) و(الأرض المتجولة)، واشتملت على فئات خاصة بالشكل والمضمون والمرتبطة بتساؤلات الدراسة التحليلية.

٢) صحيفة الاستقصاء:

استخدم الباحث صحيفة الاستقصاء كأداة لجمع البيانات الكمية والكيفية من الشباب طلاب جامعة جنوب الوادي محل الدراسة، وتتضمن مجموعة من الأسئلة التي تقيس متغيرات هذه الدراسة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

الإطار النظري للدراسة:

المبحث الاول : مؤثرات المونتاج في أفلام الخيال العلمي:

أدى التطور العلمي والعصري في مجال التقنيات الرقمية وبرامج الحاسوب في إنتاج كم هائل من الأفلام وخاصة أفلام الخيال العلمي، إذ يعتمد إنتاج هذه الأفلام على المؤثرات البصرية بشكل كبير، كما أن بعض المخرجين الواقعيين استعملوها لتقريب الصورة إلى الواقع الحقيقي كتصوير الكوارث الطبيعية والأحداث بأقل جهد وأقل كلفة وبشكل مشابه للواقع ومن هنا نجد أن التطور التكنولوجي في العصر الحديث له الأثر الكبير، إذ يساعد في توظيف السينوغرافية لصناعة الصورة المرئية التي تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث والهدف من ذلك هو إظهار ما ليس حقيقا وما ليس له وجود فعلي في الواقع على أنه شيء حقيقي وموجود، مثل إظهار الحيوانات المنقرضة أو الخرافية مثل الديناصورات وأشخاص من كواكب اخرى، وغيرها من المؤثرات([٢]١).

وقد أدى استعمال المؤثرات البصرية إلى توفير الكثير من الجهد ووصل الحال إلى حذف بعض التفاصيل من الصور الحقيقية مثل نزع العلامات اللاصقة من الملابس أو الخيوط السلكية وهي التي تعد من الحيل السينمائية وحذف طائرات وحتى المباني بأكملها من الخلفية، إن العمل في هذا المجال يحمل معه قدرا كبيرا من المتعة والإثارة وأن كل هذا التطور التقني والبشري ساعد المؤلفين وكتاب السيناريو وتقنيين وخبراء الصوت والصورة والمنتجين والمخرجين إلى إضافة عدد من المؤثرات والخدع الصوتية في الحوار والتأليف والتناغم الموسيقي وكذلك المؤثرات الصورية للطبيعة الساحرة والخلابة وفنون وتقنيات المكياج البالغة التأثير والدمى والأجسام والأشكال والمجسمات ونماذج المباني وغيرها من المؤثرات والتي ساهمت جميعها في إنتاج الصورة السينمائية والتي لها أبعاد فنية ودرامية وجمالية مؤثرة([٣]١).

أولاً: مفهوم المؤثرات البصرية في المونتاج Visual Perception:

تعرف المؤثرات البصرية بأنها كل ما يحيط بالإنسان ويعمل على جذب انتباهه عن طريق الإدراك البصري وتعمل هذه المؤثرات على توصيل رسالة للمتلقي بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ونعني بها هنا التقنيات التي تستخدم لإنتاج تشكيل بصري غير واقعي أي أنها تقوم بالتأثير على المشاهد من خلال حاسة البصر فهي تعمل

على خداع النظام البصري للمشاهد فالخداع ينطلق أولا من البصر حتى يصل إلى الإدراك العقلي فيخيل للمشاهد أشياء مخالفة لما هي عليه في الواقع)[١٤](.

والمؤثرات البصرية أو الرؤيوية، وعادةً ما يطلق عليها إختصاراً لفظ VFX تختص المؤثرات الرؤيوية بجميع العمليات التي تتم بعد التصوير الفعلي، سواءً في غرف المونتاج أو في غرف المؤثرات الخاصة، والتى من شأنها أن تضيف إلى الشريط السينمائي صوراً ومشاهد لم تكن موجوده فيه، وهى دائماً وأبداً تتم بعد التصوير الفعلي)[١٥](.

ويعتبر هذا النوع من المؤثرات هو المرحلة التى يتم فيها التزاوج بين الشريط المصور والصور المولده عن طريق الكمبيوتر والتى تعرف بالـ CGI أو الكمبيوتر جرافيک كما هى معروفة لدينا.حيث يتم اللجوء أساساً للمؤثرات الرؤيوية لخلق بيئات تبدو حقيقية تماماً، لكنها خطرة وعدوانية ويستحيل التصوير الحقيقي فيها مطلقاً (كالتصوير داخل بركان ثائر مثلاً، أو في الفضاء، أو فى الأعماق السحيقة من المحيط))[١٦](.

- **أنواع المؤثرات في المونتاج :**

-

١) الخداع البصري *Illusion Optical*:

فالخداع البصريفي اللغة "الحيلة" أما مدرسة الخداع البصري مكونة من شقين Optical وتعني بصري و"Art" وتعني فن، فالمعنى الإجمالي هو "الفن البصري ولكن الشائع هو فن الخداع البصري، وهو ذلک الفعل الذي يصور للناظر دائماً الصورة المرئية على غير حقيقتها، حيث تكون الرؤية خادعة، فثبوت الشكل لا يعني ثبوت المتحرک، أي أن الأشياء المرئية قد تدرک متحركة بالرغم من ثبوتها، ويطلق علية "فن العين المستجيبة" لأنه يهاجم العين بإدخال أكثر من صورة ذهنية بطريقة سريعة تجعل العقل في حيرة، وتنتج عنها ذبذبات تحدث نوعاً من الحركة التي يطلق عليها فن الخداع البصري ويعد الخداع البصري من الاتجاهات الفنية التي اهتمت في المقام الأول بالإحساسات البصرية وما تتركه من أثر في عين المشاهد، وتقوم على نظرية علمية تتصل بالإدراک البصري للأشكال، كما أنها تعتمد على خطوط وأشكال تجريدية بحيث تحدث الشعور بالحركة في عين المشاهد[١٧].

٢) الهولوغرام *Hologram*:

هو تكنولوجيا الذواكر الهلوغرافية Holographic Memories Technology ويعد إحدى التقنيات الحديثة للتصوير والعرض الضوئي ثلاثي الأبعاد وتتلخص فكرته في تسجيل نماذج من التداخل بين أشعة الليزر على لوحة تصوير وهذا التسجيل يسمى بالهولوغرام ولكي نرى الصورة التي سجلت على هذه اللوحة لابد أن نسلط شعاع ليزر مماثل للشعاع الذي تم استخدامه على اللوحة ذاتها وعندئذ يظهر الجسم المجسم ويبدو ثلاثي الأبعاد وتم اكتشافه على يد العالم المجري Dennis Gabor عام ١٩٤٨م ويعد عالم الفيزياء الأمريكي Emmitt leith بجامعة ميتشيجن بولاية نيوجرسي بالولايات المتحدة الأمريكية أول من أثبت إمكانية استخدام الهولوغرام كوسيط عرض ثلاثي الأبعاد ومن أهم ما يميز التصوير والعرض بواسطة الهولوغرام أن الصورة تتكون في الفراغ مما يتيح حرية التنقل حول الصورة ورؤية جميع أبعادها ويشترط أن يكون الضوء المستخدم في التصوير والعرض أحادي التردد فلا يمكن استخدام الضوء الأبيض لأنه يحتوي على نطاق واسع من الترددات كما يجب أن يكون الضوء أحادي الطور وهذان الشرطان أساسيان ولا يتوافر إلا في شعاع الليزر[١٨].

٣) الشاشات التفاعلية *Screen Interactive*:

هي عبارة عن شاشة إلكترونية تعمل باللمس حيث تتيح تلك الشاشات للمستخدم التفاعل معها عن طريق الاتصال باللمس للصور أو الكلمات على الشاشة ونشأت هذه التقنية نتيجة للتقدم الهائل الذي تعرفه التكنولوجيات الرقمية وفي خضم هذه التطورات التكنولوجية أصبح مفهوم التفاعلية مرتبطاً أكثر بالوسائط المتعددة.

فمفهوم الشاشات التفاعلية عادة ما يشير إلى مفهوم تسويقي متطور يرتبط بشكل مباشر بتعدد البرمجيات التطبيقية والتفاعلية وهي الوسيلة التي يكون فيها المستخدم قادراً على التأثير في شكل أو محتوى عرض وسائطي كما أنها ليس مفهوماً جامداً بل مفهوماً مرناً فقد تكون التفاعلية بين المرسل والمستقبل أو بين الإنسان والآلة، وتستخدم الشاشات التفاعلية في العديد من التطبيقات المختلفة كأجهزة الصرف الآلي المحلات التجارية لعرض العديد من البضائع وانتشرت مؤخرا بشكل كبير في أجهزة الهواتف الذكية وتنقسم إلى نوعين من حيث التكوين هما شاشات اللمس المقاومة وشاشات اللمس المكثفة[٩١].

-

أشهر الخدع السينمائية المستخدمة:

١)الكروما:

وتعد من أكثر الخدع السينمائية المستخدمة في السينما وهي المفتاح السحري لتصوير كافة المشاهد التي يمكن تخيلها مع توفير الكثير من الوقت والمجهود والمال وهي الأبرز من بين الخدع السينمائية على الإطلاق، تعتمد فكرة الكروما بشكل أساسي على تصوير المشهد السينمائي المطلوب أمام خلفية خضراء اللون ثم يتم إدخال المشهد لبرامج الكومبيوتر وتحويل اللون الأخضر الموجود بالخلفية إلى الشفاف فلا يتبقى في إطار الصورة سوى الممثلون ثم يتم تركيب أي خلفية يريدها صناع ترويج فكرة الكروما إلى أكثر من ١٠٠ عام مضوا حيث كانت تستخدم قديماً لإضافة بعض الملحوظات الجانبية على الشاشة دون الحاجة لكتابتهما خصيصا أثناء تصوير المشهد ولكن كانت الخلفية المستخدمة زرقاء اللون وكان ذلك قبل اختراع الكمبيوتر بكثير[٢٠].

٢) قاذف الكرات :

نجد أن في بعض الأفلام السينمائية والتي تتناول الحديث عن مواضيع ترتبط بكرة القدم أو أي رياضة أخرى مشابهة تستعمل فيها الكرة أو كالحديث عن سيرة أحد اللاعبين يحتاج فريق العمل أثناء التصوير إلى التقاط مشاهد عدة تحتوي على قذف للكرة لتصيب المرمى وتحرز هدفاً وبالطبع لايمكن الاعتماد على فريق التمثيل وحدهم في ذلك الأمر لأنه من غير المضمون بالمرة أن يحرز الممثل بالكرة هدفاً كالمراد تصويره في كل مرة حتى وإن كان محترف الأداء في تلك اللعبة فهو أمر غير مضمون[٢١].

٣) إطفاء المشاعل:

تعد هذه الخدعة السينمائية من أشهر الخدع السينمائية والتي تستخدم في الكثير من الأفلام ولكن تشكل عبئاً ضخماً على ميزانية الفيلم حيث أنها الخدع المتعلقة بإشعال النيران عدة مرات حيث أن المشهد السينمائي الواحد في معظم الأحيان يتم تصويره على عدة مراحل منفصلة، وبالتالي فإن احتوى المشهد على حرائق أو اشتعال أو ما شابه فقط يتطلب الأمر من فريق لتصوير أن يقوم بإطفاء النار في كل مرة ينتهي فيها الفريق من تصوير إحدى

اللقطات، ولكن إذا تم استخدام المياه في إطفاء النار المشتعلة فعندها تستخدم الأدوات التي من المفترض أن تشتعل في المشهد وبالتالي يصبح أمر إشعالها مرة أخرى مستحيلا إلا بعد جفافها مما يلزم بالانتظار فترة طويلة أو بإحضار عدة نماذج متماثلة لتلك الأدوات لاستخدامها في كل مرة [٢٢].

٤) الطلقات المزيفة:

تعد تلك الخدعة من أبسط وأشهر بل وأقدم الخدع السينمائية على الإطلاق فحينما يحتوي النص السينمائي على مشهد يتطلب إطلاق أعيرة نارية على أحد الممثلين يتم حينها الاستعانة بطلقات مزيفة.

٥) المطاردات:

مشاهد المطاردات من المشاهد التي تثير الحماس للمتفرج حيث لا يخلو الفيلم السينمائي من مشاهدة المطاردات والحركات السريعة والتي قد يتم تصويرها باستخدام السيارات حيث تطارد بعضها البعض مما قد ينتهي بحادث مأساوي كارتطام السيارتين معاً أو انقلاب أحداهما.

٦) برامج الكومبيوتر:

وبسبب التقدم التكنولوجي والتطور الرقمي الذي غير العالم الآن فنجد أن صناعة أي فيلم لا تخلو من عمليات التعديل على جهاز الحاسب الآلي سواء على مستوى الصورة أو الصوت أو إضافة مؤثرات أو تعديل بعضها، ويتم ذلك من خلال برامج عدة مصممة خصيصا لصناعة الأفلام والفيديوهات.

ثانياً: المؤثرات الصوتية:

تلعب المؤثرات الصوتية والموسيقى التصويرية دوراً كبيراً في مختلف أنواع الإنتاج الفني على اختلاف أنواعها حسب طبيعة الإنتاج ونوع التأثير المطلوب وفي أغلب الأحيان تتلازم الصورة والصوت في أي إنتاج إعلامي وهي أصوات مصطنعة تضاف لتعزيز المحتوى الفني أو المحتويات الأخرى للفيلم سواء كان فيلما عاديا أو فيلما كرتونيا أو لعبة إلكترونية ومع التسليم بأهمية الصورة كأساس لأي عرض تلفزيوني إلا أن ذلك لا يعني إمكانية الاستغناء عن استخدام الأصوات المصاحبة للصور أو الناطقة عن الصور كليا ولا يمكن الاستغناء عن استخدام هذه المؤثرات الصوتية إلا في أضيق الحدود وفي ظروف خاصة جدا حيث يكون للصمت عندها دلالة في التعبير والتفسير والإقناع أقوى من استخدام الأصوات نفسها مما يدل على أن الصورة والصوت واللون تلعب مجتمعة دورا بارزا في التأثير على المشاهد وفي إضفاء الحس الجمالي على ما هو معروض والذي بدوره يؤثر على تلقي المشاهد لما يراه[٢٣].

وللمؤثرات الصوتية تأثيرات عدة حيث أنها تؤثر في رسم الصورة بشكل أوضح في مخيلة الفرد وتلعب العديد من المؤثرات الأخرى تكميل ذلك الدور وإخراج العمل إخراجاً فنياً يتحقق معه ما يراد من العمل فتلعب خدع الإخراج الفنية والمشاهد المؤثرة دورا فاعلا في تكميل الدور الذي ترسمه الصور المرئية بحيث يقتنع المشاهد بما يرى وكأنه يعيش واقعا معاشا وتلعب المؤثرات الزمانية دوراً كبيراً في التحكم بالزمن والوقت والتي توهم بسرعة الحركة أو بطئها مما يضفي دورا تلازميا بين عرض الصورة والوقت الزمني الذي تستغرقه[٢٤].

- **أنواع المؤثرات الصوتية(٢٥):**

١) مؤثرات حية: داخل الاستديو مثل فتح الباب أو غلق شباك أو السير أو الصمود والنزول على السلم.

٢) مؤثرات غير حية: وهي جميع المؤثرات المسجلة على أشرطة صوتية أو اسطوانات مثل العواصف والأمطار وأصوات لسيارات والقطارات.

في حين يقسم البعض الآخر المؤثرات الصوتية إلى قسمين:

١) مؤثرات صوتية طبيعية: كصوت البرق أو الرعد أو الأمطار.

٢) مؤثرات صوتية صناعية: كصوت القطارات والسيارات والطائرات.

-

وظائف المؤثرات الصوتية:

للمؤثرات الصوتية وظائف أساسية متعددة تساعد جميعها في استكمال صورة الفعل الدرامي وفي توضيح الجوانب المختلفة للمشهد الفيلمي ونورد فيم يلي بعضا من هذه الوظائف:

١) امتداد حدود الرؤية:

يمكن للمؤثرات الصوتية أن تمتد خارج حدود الرؤية مثل أن تعطي المشاهد إيحاءا بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعل المتفرج يصدق أن ما يراه على حدود الشاشة ما هو إلا جزء من عالم أوسع[٢٦].

٢) خلق جو نفسي:

يعتبر خلق الجو النفسي للمشاهد العامل الوظيفي الأهم للمؤثرات الصوتية وخاصة في أفلام ال(action) فمثلا صوت خطوات منتظمة وهادئة أو صوت باب يفتح في منزل من المفترض أنه خال من السكان أو انبعاث أصوات غير مألوفة من ذلك المنزل فإنها جميعا قد تلعب على شعور المشاهد ليحس بالخوف من المجهول فيصبح المشاهد بحاجة ملحة إلى أن يتعرف إلى تلك الأصوات المجهولة ليتأكد أنها غير ضارة ولا تشكل خطرا على مجريات المشهد لتتشكل بعدها حالة الارتياح لدى المشاهد، والمخرج الجيد هو الذي يستطيع التعامل مع غريزة حب البقاء الإنسانية والخوف من المجهول وتوظيفها لخلق جو من الإثارة والترقب لدى المشاهد أثناء متابعة الفيلم[٢٧].

٣) الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة:

يمكن عن طريق استخدام المؤثرات الصوتية الإيحاء بأماكن غير موجودة في اللقطة أو المشهد فمثلا يمكن تصوير لقطة لأم تعمل في المطبخ يصاحبها صوت أطفال يلعبون في حديقة المنزل أو صوت بعيد لعمال بناء فالصوت المصاحب لتلك اللقطة هو الذي يوحي بأماكن غير ظاهرة على الشاشة مما يثير خيال المشاهد[٢٨].

٤) خلق جو الصمت:

الصمت والسكون جزء لا يتجزأ من زمن الفيلم وأحداثه فالفجوة التي يشعر بها المتفرج بين لقطة بها حركة وأصوات وموسيقى وبين لقطة أخرى صامتة تعطيه إحساسا بأهمية الفعل الدرامي.

٥) تحديد الزمان والمكان والوقت:

يمكن للصوت أن يحدد زمن المشهد فمثلا رجلا مستلقي في فراشه ونسمع صوت صرصور خارج المشهد نعلم أن الوقت الذي يدور فيه المشهد هو ليل ويمكن للصوت أيضاً أن يحدد مكان المشهد فمثلا إذا سمعنا صوت أجراس وثغاء قطيع من الأغنام فإننا نعرف أن المكان هو في البادية و إذا تضمن العرض رجلا مسافرا وهو جالس ويقرأ جريدة فإننا نستطيع من الصوت أن نميز نوع وسيلة المواصلات التي تقله هل هي باص أم قطار أم طائرة[٢٩].

أهمية المؤثرات الصوتية في توجيه انتباه المشاهد نحو الفيلم السينمائي:

تلعب المؤثرات الصوتية دور وأهمية في الفيلم السينمائي وله تأثير كبير على المشاهد إذ أنها تخلق عوالم جدية وتزيد من مصداقية العمل وتؤكد على واقعية الفيلم وبذلك نضمن عدم قيام المشاهد بالتحول إلى قناة تلفزيونية أخرى أو الخروج من قاعة السينما وهذا هو لب الحدث من العمل الفني أي إبقاء المشاهد في حالة المشاهدة وتهئية الجو النفسي الذي يبقيه متشوقا للعمل فذلك يعطيه مساحات واسعة للتخيل ويجعله يتخلص من وزنه الحقيقي نتيجة للمتعة التي حصل عليها أثناء مشاهدته للفيلم وهكذا نرى كيف أن المؤثرات الصوتية لعبت بمشاعر المشاهد الجالس وجعلت منه مشاركا إيجابيا في العمل السينمائي وجعله يتغاضى عن أي نقص إذا وجد في العمل لأنه هو من سيكمل بمشاعره وخياله هذا النقص[٣٠].

الفصل الثالث

نتـائج الدراسـة

أولاً: نتائج الدراسة التحليلية:

اختار الباحث فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar للمخرج "كريستوفر نولان" Christopher Jonathan Nolan، وتم إنتاجه في لوس أنجلوس سنة ٢٠١٤م، أما الفلم الثاني فهو الفلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth للمخرج "فرانت جو" Frant Gwo، وتم إنتاجه بالصين سنة ٢٠١٩م، وكانت فترة التحليل في (فبراير – مارس) ٢٠٢٠م.

-

جدول رقم (١)

يبين أشكال المؤثرات البصرية المستخدمه في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

مؤثرات بصرية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
كروما	-	٤٢	٤٢	%٢٠,٨
التصوير ثلاثي الأبعاد	٤٢	٣٤	٧٦	%٣٨
بيئة افتراضية	-	١٢	١٢	%٦
لاقط حركة	٧٢	-	٧٢	%٣٥,٦
المجمـــــوع	١١٤	٨٨	٢٠٢	%١٠٠

تصدرت الكروما مقدمة المؤثرات البصرية بنسبة (٥٦%) حيث أنها تُستخدم لتصوير المشاهد الخيالية التي يصعب تصويرها في الحقيقية وتعمل على اختصار الوقت والجهد والمال، حيث أن أفلام الخيال العلمي تعتمد على مشاهد من الصعب تنفذيها في أرض الواقع، وعمد المخرجون إلى استخدام هذا النوع من المؤثرات البصرية ودمجها مع أحداث الأفلام وكذلك لجذب تلقي الجمهور لها، حيث يعمل على جوانب اللاوعي في عقل المتلقي مما يساعد المخرج على جذب إنتباه المشاهد، حيث نجد أن فيلم الخيال العلمي الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في استخدام الكروما.

وجاء في المرتبة الثانية التصوير ثلاثي الأبعاد والرسوم علي أجهزة الحاسبات بنسبة (٣٨%)، حيث أن أفلام الخيال العلمي تتطلب ظهور مشاهد للفضاء الخارجي وسفن الفضاء والمجرات كما ظهر بالفيلمين وبالتالي فإن أسهل طريقة لتصميم ذلك هو التصوير ثلاثي الأبعاد الذي بدوه يظهر بشكل حقيقي يعمل على زيادة المصداقية، ونجد أن فيلم الخيال العلمي الأمريكي استخدم التصوير ثلاثي الأبعاد بشكل أكثر من نظيره الصيني.

كما جاء في المرتبة الثالثة البيئة الافتراضية بنسبة (٦%)، وهي نسبة ضئيلة وذلك لأن أفلام الخيال العلمي من الصعب صنع بيئات افتراضية تتناسب معها، ولذلك يعتمد المخرج على الكروما والتصوير ثلاثي الأبعاد في إظهار الفضاء الخارجي والجاذبية والمجرات والكواكب والمجرات الأخرى التي من الصعب تمثيلها إلا باستخدام المؤثرات البصرية والعمل على الخدع السينمائية وذلك كما ظهر في الفيلم الأمريكي (بين النجوم)، ومن الملاحظ أن فيلم الخيال العلمي الأمريكي لم يستخدم بيئة افتراضية على عكس الصيني فقد استخدم البيئة الافتراضية.

ويأتي في الترتيب الأخير لاقط الحركة بنسبة (٠%)، حيث أنه لم يُعتمد عليه في أيٍ من الفيلمين، ويرجح ذلك إلى أن هاذين الفلمين لم يظهر بهما كائنات خُرافية، ولم يظهر بها أي أشياء تم تحريكها ليتم استخدام لاقط الحركة.

جدول رقم (٢)

يبين أشكال المؤثرات الصوتية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

مؤثرات صوتية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
إنفجار	١٨	٢٦	٤٤	%٢٧
وسائل مواصلات	٢٠	٢٣	٤٣	%٢٦
صُراخ	١٣	٢٧	٤٠	%٢٤
أمطار	٠	١٤	١٤	%٨
رعد	٥	٦	١١	%٧
طلقات الرصاص	١	٨	٩	%٥
أمواج	٠	٥	٥	%٣
المجمـــــوع	٥٧	١٠٩	١٦٦	%١٠٠

يوضح هذا الجدول أشكال المؤثرات الصوتية التي استخدمت في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة حيث جاء في المرتبة الأولى الانفجار بنسبة (٢٧%)، وظهر في أشكال كثيرة كالانفجارات النووية وإنفجارات التجارب العلمية والرحلات الفضائية لرواد الفضاء في الفضاء الخارجي.

كما جاء في المرتبة الثانية وسائل المواصلات بنسبة (٢٦%)، حيث تنوعت وسائل المواصلات التي استخدمت في الأفلام عينة الدراسة ما بين الصاروخ الفضائي والسفن الفضائية وكذلك الطائرات والسيارات، وجاء بأشكال مختلفة في الأفلام لدعم الحدث الدرامي وزيادة المصداقية.

وأيضاً جاء في المرتبة الثالثة الصراخ بنسبة (٢٤%)، وجاء الصراخ للتعبير عن ردة فعل الممثلين في الأفلام الخيالية وما يواجه من صعوبات في الفضاء الخارجي، واستخدام سفن الفضاء، وذلك لدمج المتلقي في الأحداث وإثارة وجدانه وتعاطفه مع الشخصيات والأحداث.

جاءت الأمطار في المرتبة الرابعة بنسبة (٨%)، حيث استخدمت أصوات الأمطار بأفلام الخيال العلمي لأكثر من مشهد، وذلك لتعزيز الشعور والإحساس الفني. كما جاء في المرتبة التالية الرعد بنسبة (٧%)،ويليها طلقات الرصاص بنسبة (٥%)، وفي المرتبة الأخيرة الأمواج بنسبة (٣%)، وذلك لتعزيز اللإحساس لدي المتلقي وجذب انتباهه لأفلام الخيال العلمي خاصةً أنها تتطلب تركيز وشرح لما بها من معلومات دقيقية فتساعد المؤثرات الصوتية على تقريب الأفكار وشرح المعلومات للمتلقي وبالتالي توفر عليه الكثير من المجهود العقلي والشعور بالملل أثناء مشاهدة أفلام الخيال.

ويتضح من الجدول السابق تفوق الفيلم الصيني في استخدامه للمؤثرات الصوتية عن الفيلم الأمريكي.

جدول رقم (٣)

دور المؤثرات الصوتية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
خلق جو نفسي للحدث	٣٠	٤٦	٧٦	%٢٥
شرح الحدث	٢٠	٤٠	٦٠	%٢٠
دعم أحداث الفيلم	٢٧	٣١	٥٨	%١٩
دعم المصداقية للشخصيات	٢١	٣٠	٥١	%١٧
الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة	١٨	١١	٢٩	%٩
تحديد مكان الحدث	١٠	١١	٢١	%٧

تحديد زمن الحدث	٦	٥	١١	٤%
المجمـــــوع	١٣٢	١٧٤	٣٠٦	١٠٠%

يبين دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي عينة الدراس يكشف لنا الجدول السابق أن الصوت يحتل مساحة كبيرة في أفلام الخيال العلمي على مستوى التعبير والتوظيف، فنجد أن الصوت في الفيلمين إما عن مصدر داخلي يأتي من نفس نسيج البيئة أو من مصدر خارجي يأتي من خارج نسيج البيئة، بالإضافة إلى أن شدة الصوت لها دور كبير في التلاعب بأحداث الفيلم، فالشدة تعطي المتلقي جانب التركيز والترقب والإحساس، وبذلك نجد أن هناك دور مهم للمؤثرات الصوتية في الأفلام عينة الدراسة، حيث جاء خلق جو نفسي للحدث في المقدمة بنسبة (٢٥%)، لأن المؤثرات الصوتية تعمل على خلق جو نفسي للأحداث وتعمق الشعور لدي المتلقي وبالتالي تؤدي إلي اندماج أقوي، ونجد أن الفيلم الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في هذا الجانب.

وجاء في المرتبة الثانية شرح الحدث بنسبة (٢٠%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على شرح الأحداث والمساهمة في إيصالها للمتلقي بطريقة سهلة ومفهومة، وهو ما توصلت إليه دراسة أنابيل كوهين وآخرون (٢٠٠٦)(١) والتي ترى أن المؤثرات الصوتية من أفضل المضامين الإعلامية التي يمكن الاستعانة بها للتأثير في المشاهد أو المستمع بشكل أو بآخر، حيث تؤكد لديه طبيعة المشهد وترسخ فيه إحساساً بالواقع، ونجد أن الفيلم الصيني تفوق على الأمريكي في هذا الجانب.

وفي المرتبة الثالثة جاء دعم أحداث الفيلم بنسبة (١٩%) حيث تعمل المؤثرات الصوتية على دعم أحداث الفيلم وتساعد المتلقي علي ربط الأحداث ببعضها البعض. كما جاء في المرتبة الرابعة دعم المصداقية للشخصيات بنسبة (١٧%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على دعم مصداقية الأشخاص في العمل الدرامي وزيادة الإحساس بما يقوم به الممثل من حركات وتصرفات ولغة جسد.

وفي الترتيب الخامس جاء الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة بنسبة (٩%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة أو في المشهد عن طريق توظيف بعض المؤثرات التي تدل علي أماكن معينة تساعد المشاهد في التعرف عليها بناءً على ربط ما يسمعه داخل هذا المكان، ومن الملاحظ أن الفيلم الأمريكي تفوق على الصيني.

ويأتي في المرتبة السادسة تحديد مكان الحدث بنسبة (٧%)، حيث يعمل بعض المخرجين على توظيف المؤثرات الصوتية ليوضح مكان الحدث والبيئة المحيطة به وما يحدد ذلك هو المتلقي بناء على خبراته وتجاربه السابقة، ومن الملاحظ أن الفيلم الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في هذا الدور.

أما في المرتبة الأخيرة يأتي تحديد زمن الحدث بنسبة (٤%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على تحديد زمن الحدث إن كان غير ظاهراً من خلال بعض المؤثرات الصوتية التي تستخدم في أزمنة معينة دون غيرها ويستنبطها المتلقي ويتعرف عليها من خلال تلك التلميحات ليصل المخرج لغرضه من ذلك، ومن الملاحظ أن الفيلم الأمريكي تفوق على الصيني في هذا الجانب.

جدول رقم (٤)

يبين الوسائل التعبيرية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

الوسائل التعبيرية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
الإضاءة	٣٤	٦٢	٩٦	%٥٨
الألوان	٢٥	٤٥	٧٠	%٤٢
المجمـــــوع	٥٩	١٠٧	١٦٦	%١٠٠

جاءت الوسائل التعبيرية في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة داعمة لأحداث الفيلم حيث جاءت الإضاءة في الترتيب الأول بنسبة (٥٨%)، حيث عمد المخرجين إلى استخدام اللإضاءة لتوضيح الأحداث وشرح الحدث، حيث تنوعت الإضاءة ما بين الإضاءة الطبيعية والصناعية لشرح أحداث الفيلم، فالوظيفة الأساسية للإضاءة في الفيلم هي جعل المشهد المراد تصويره واضحاً أمام الكاميرا كما تراه العين المجردة السليمة، أو كما يفترض أن تراه، كما ترى دراسة أن إيلينا خوخلوفا (٢٠١٥)(٣١ أن هناك مصدران أساسيان للضوء عند تصوير لقطات

الفيلم، المصدر الأول الضوء الطبيعي ويتمثل بضوء الشمس نهاراً وضوء القمر ليلاً والمصدر الثاني للإضاءة الصناعية وهي التي يتم إنتاجها بمولدات الطاقة على مختلف أصنافها،ونجد أن الفيلم الصيني استخدم إضاءة بشكل أكبر من الأمريكي.

وجاءت الألوان في المرتبة الثانية بنسبة (٤٢%)، حيث أن للألوان دلالات نفسية واجتماعية وثقافية متعددة حسب طرق استخدامها وموقعها فهي تدل علي بعض المعاني الخاصة وتعطي تأثيرات ثابتة، وقد تمثلت الألوان في الفيلمين عينة الدراسة بالتنوع بين الألوان الهادئة والساخنة لشرح الحدث وتدعيم الخيال، وأيضاً وتدعيم الأحداث والتسلسل المنطقي للقطات التي تعمل على جذب انتباه المتلقي وتساعده في فهم الحدث، ويظهر لنا الجدول السابق تفوق الفيلم الصيني عن الفيلم الأمريكي في استخدامه للوسائل التعبيبرية (الإضاءة والألوان). وقد استخدمت الأفلام عينة الدراسة كلاً من الألوان الأتية: اللون الأبيض: والذي رمز إلى البراءة والنقاء.

- اللون الأحمر: والذي رمز إلى الثورة، الحريق، الجرأة، الحب، القوة.
- اللون البرتقالي: والذي رمز إلى النكهة وطيب المذاق.
- اللون الأصفر: والذي رمز إلى الشمس، القمح، الابتكار.
- اللون الأخضر: والذي رمز إلى هدوء الطبيعة، الصحة، التوازن.
- اللون الأزرق: والذي رمز إلى السماء، البحر، البرودة، الثلج.
- اللون البنفسجي: والذي رمز إلى التواضع، المذاق الطيب، الرخاء.

ثانياً: نتائج الدراسة الميدانية:

سيتم عرض نتائج الدراسة الميدانية التي أجرتها الباحث على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب جامعة جنوب الوادي بواقع أربع كليات نظرية (الحقوق– الآداب – التربية – التجارة) وأربع كليات عملية (الإعلام - الطب البشري – علوم – صيدلة)، وذلك بواقع شهرين من (بداية شهر إبريل ٢٠٢٠م وحتى نهاية شهر مايو ٢٠٢٠م)، وفيما يلي نتائج الدراسة الميدانية التي توصلت إليها الباحث:

جدول رقم (٥)

كثافة تعرض عينة الدراسة لأفلام الخيال العلمي

الفترة	العدد	النسبة
أكثر من شهر	١٥٨	%٣٩,٥
شهرياً	٩٨	%٢٤,٥
أسبوعياً	٥٠	%١٢,٥
كل أسبوعين	٤٦	%١١,٥
أكثر من مرة في الأسبوع	٢٨	%٧
يومياً	٢٠	%٥
المجمـــــوع	٤٠٠	%١٠٠

يتضح من الجدول السابق أن نسبة كبيرة من الشباب عينة الدراسة يشاهدون أفلام الخيال العلمي مرة كل أكثر من شهر، ونسبة أخرى تشاهد أفلام الخيال العلمي مرة كل شهر، ونسبه قليلة جداً تشاهد أفلام الخيال العلمي كل يوم أو أكثر من مرة في الأسبوع، وعند سؤال الشباب عينة الدراسة قالوا أن هذا يرجع الى عدة أسباب منها أنهم طول العام منشغلون بالدراسة والامتحانات، وأيضاً بسبب أن هناك نسبة كبيرة منهم مغتربون فلذلك لا تتوافر لديهم باستمرار وسيلة التسلية كالتلفزيون وباقة الإنترنت، وبعض الشباب عينة الدراسة قالوا بسبب قلة أفلام الخيال العلمي وأنهم قاموا بمشاهدتها جميعاً.

جدول رقم (٦)

الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي

جمـال المؤثــرات البصـــرية	ك	%
تقدم العمل الفني بطريقة ممتعة وشيقة	١٢٦	%٣١,٥
تخلق تأثيرات درامية مثيرة	٨٦	%٢١,٥
محاكاة الواقع والحصول على رؤية واقعية يصدقها الجمهور بجميع جوانبها	٧٢	%١٨
خلق عوالم افتراضية يصعب تنفيذها على أرض الواقع	٦٤	%١٦
تستطيع أن تؤثر في وجداني وقناعاتي	٣٤	%٨,٥
توفر المخاطرة والمجازفة والمجهود المبذول من فريق العمل	١٨	%٤,٥
المجمـــوع	٤٠٠	%١٠٠

يكشف لنا الجدول السابق الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي ففي المرتبة الأولى يأتي تقديم العمل الفني بظريقة ممتعة وشيقة بنسبة (٣١,٥%) حيث يروا عينة الدراسة أن المؤثرات البصرية أعطت قوة للإثارة والتشويق كما أعطت مصداقية للفعل الدرامي.

وجاء في المرتبة الثالثة محاكاة الواقع والحصول على رؤية واقعية يصدقها الجمهور بجميع جوانبها بنسبة (١٨%) حيث يرى الشباب عينة الدراسة أن تجسيد فكرة الفيلم في صورة بصرية وحركية يزيد من قناعة المشاهد وإعطاء مصداقية وتشويق للعمل الدرامي بالإضافة إلى الإحساس بمعايشة أحدث الفيلم، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة إبراهيم نعمة ووجدان عدنان (٢٠١٨)[٣٢] والتي ترى أن المؤثرات والخدع البصرية المختلفة

تخلق الإحساس والشعور الجمالي والابداعي للصورة المعروضة على الشاشة، لذا نجد أنأ غلب الأفلام الحديثة تعتمد على التقنيات الرقمية والمؤثرات البصرية التي تتلاءم مع الطفرة التكنولوجية التي يعيشها المجتمع.

كما يرى نسبة قليلة من عينة الدراسة (٨,٥%) أن الجمال في المؤثرات البصرية يؤثر في وجدانهم وقناعتهم، وهذا يدل على أن المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي لي لها تأثير قوي على قناعات الجمهور لأنهم يعلمون جيداً أن المؤثرات البصرية تأتي نتيجة توظيف التقني (الحاسوب) الذي يدخل بشكل مباشر في رسم الأفعال الدرامية إذ نجد أن أغلب المشاهد والمؤثرات البصرية هي غير حقيقية بل هيواقع افتراضي الهدف منه مشابهة الواقع من أجل إقناع المشاهد بما يراه.

وفي المرتبة الأخيرة يأتي توفر المخاطرة والمجازفة والمجهود المبذول من فريق العمل بنسبة (٤,٥%) من عينة الدراسة، وهذا يدل على عدم اهتمام المشاهد بمدى المخاطر والمجازفات التي يتعرض لها فريق العمل في الفيلم بل كل ما يهمه هو إبهار المشاهد ومحاكة الواقع بالإضافة إلى توظيف المشاهد السينمائية بشكل مبدع لزيادة الإثارة والتشويق وإعطاء مصداقية أكثر للفعل الدرامي.

-

جدول رقم (٧)

الجمال الذي تضيفه المؤثرات الصوتية في أفلام الخيال العلمي

جمال المؤثرات الصوتية	ك	%
خلق الجو العام للإحساس بالواقع	١٨٤	٤٦%
إضافة عنصراً جمالياً على العمل	٩٢	١٥,٥%
تثير الرعب والخوف والترقب	٤٠	١٠%
الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة	٣٨	٩,٥%
خلق جو الصمت	٣٢	٨%

تعطيني إيحاءاً بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعلني أصدق أن ما أراه يمتد خارج حدود الرؤية	٣٠	%٧,٥
تحديد الزمان والمكان والوقت	١٤	%٣,٥
المجمـــوع	٤٠٠	%١٠٠

يظهر لنا من الجدول السابق أن خلق الجو العام للإحساس بالواقع يأتي في المرتبة الأولى بنسبة (٤٦%) من رأي الشباب عينة الدراسة مما يدل على مدى الجمال الذي تخلقه المؤثرات الصوتية في قدرتها على بعث الحياة للفيلم السينمائي، والسيطرة على عواطف المشاهد والتحكم في أحاسيسه بحضورهما وانعكاسهما على حالته النفسية، فالموسيقا والمؤثرات الصوتية تسعيان لتدعيم مضمون الصورة وتعميق معنى الحدث الدرامي، وإضافة الحيوية على تتابع أحداث القصة السمعية البصرية، ويتعذران تقوم بهذه الوظيفة لغة أووسيلة أخرى من وسائل التعبير.

وفي المرتبة الثانية تأتي إضافة عنصراً جمالياً على العمل كأحد المؤثرات الجمالية للصوت بنسبة (١٥,٥%)، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة أنيس معيدي (٢٠١٨)

وفي المرتبة التالية يأتي الجمال في المؤثرات الصوتية من وجهة نظر الشباب عينة الدراسة تكمن في خلق جو الصمت بنسبة (٨%)، وأنها تعطي إيحاءاً بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعل المشاهد يصدق أن ما يراه يمتد لخارج حدود الرؤية بنسبة (٧,٥%)، حيث لم يعد استخدام الموسيقى في أفلام الخيال العلمي مجرد عنصراً إضافياً، بل صار جزءاً مهماً له أصوله وأنماطه وأثره القوي على المشاهدين، وأهميته الوظيفية التعبيرية التي تؤديها الموسيقى إنما يتوقف إلى حدٍ كبيرٍ على نوع الفيلم.

وفي المرتبة الأخيرة يأتي تحديد الزمان والمكان والوقت كمؤثر جمالي للصوت في أفلام الخيال العلمي بنسبة (٣,٥%) وهي نسبة ضئيلة جداً، بالرغم من أهمية المؤثرات الصوتية في تعميق الشعور والإحساس باللقطة السينمائية.

مراجع

(١) عبد القادر بلخضر (٢٠١٩) أثر المؤثرات البصرية والصوتية للإعلان الإلكتروني في تثبيت صورة العلامة التجارية للمؤسسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمار بليجي بالأغواط، كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير.

(٢) إبراهيم نعمة محمود (٢٠١٨) دور المؤثرات البصرية في بيئة الصراع الدرامي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ديالي، كلية الفنون الجميلة.

(٣) منار وجيه صابر (٢٠١٧) التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية على تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية، رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للفنون التطبيبية، قسم الفوتوغرافيا والسينما والتلفزيون.

(٤) شريف عطية (٢٠١٥) الفيديو في مواقع التواصل الاجتماعي وأثرها على المتلقي، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الإمام محمد بن مسعود الإسلامية، كلية الإعلام.

(٥) سارة العتيبي (٢٠٢٠) فاعلية وحدة مقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعلم UDL في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة سوهاج، كلية التربية، مصر.

(٦) أحمد سامي البسطويسي (٢٠١٩) توظيف القيم التشكيلية للعمارة في مشاهد أفلام الخيال العلمي: دراسة تحليلية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة حلوان، كلية الفنون الجميلة، قسم ديكورسينما ومسرح.

(٧) عبد الناصر أحمد النحراوي (٢٠١٨) دور أفلام الخيال بالقنوات الفضائية العربية في تشكيل صورة المستقبل لدى المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة.

(٨) عادل أبوالعز أحمد سلامة (٢٠١٨) مناهج العلوم بين الواقع والمستقبل لتنمية الخيال العلمي للموهوبين والمتفوقين في مرحلة التعليم قبل الجامعي، مجلة الطفولة العربية، مجلد ١٩، عدد ٧٥، الكويت.

(٩) Mel Churton (٢٠٠٠). Theory and Method. Houndmills: Macmillan Press LTD, P.١٧٣.

(١٠) سمير محمد حسين (١٩٩١) تطبيقات في مناهج البحث العلمي "بحوث الإعلام، ط٢، القاهرة: عالم الكتب، ص٩٧.

(١١) محمد عبدالحميد (٢٠٠٠) البحث العلمي في الدراسات الإعلامية،القاهرة: عالم الكتب، ص٤٣٢.

(١٢) Mulken, M.V. (٢٠٠٦) Towards a new Typology for visual rhetoric in print European Advances in Consumer Research-dvertisements, Ea ، Volume ٧, P٥٧.

(١٣) Tomy Morgan (٢٠٠٨) Visual Merchandising: Window and Indoor Displays for Retail، London: Laurence king, P.٨٩-٩٥.

(١٤) أتز ستيفن (٢٠٠٥) الإخراج السينمائي لقطة بلقطة، ترجمة أحمد نوري، الإمارات: دار الكتاب الجامعي، ص٧٠-٧٥.

(١٥) أندريه جلوكسمان (٢٠٠٠) عالمالتلفزيونبينالعنفوالجمال، ترجمة وجيه سمعان، القاهرة: المشروع القومي للترجمة، ص٥٢.

(١٦) أحمد سمير كامل (٢٠١٥) الآثار الإيجابية لاستخدام المؤثرات البصرية في تصميم الفراغ التجاري، مجلة الفنون والعلوم التطبيقية، المجلد الخامس، العدد الثاني، جامعة دمياط، كلية الفنون التطبيقية، ص ٧٥-٨٧.

(١٧) Scottsquires (٢٠١٠) The VES Handbook of visual Effects، USA: focal press, P. ٩٨.

(١٨) كاظم مؤنس (٢٠٠٦) قواعد أساسية في فن الإخراج التلفزيوني والسينمائي، القاهرة: دار المعارف، ص٩٠.

(١٩) John Shibley (٢٠١٤) How visual metaphors are powerful tools for change، Available at: https://www.artsfwd.org/visual-metaphors-tools-for-change/

(٢٠) نوال محمد صلاح (٢٠٠٨) لغة الصورة في الفيلم السينمائي الموجه للطفل: دراسة تحليلية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة حلوان، ص٧٥.

(٢١) عبدالقادر بلخضر) ٢٠١٩(أثر المؤثرات البصرية والصوتية للإعلان الإلكتروني في تثبيت صورة العلامة التجارية للمؤسسة، مجلة أكاديمية شمال أوروبا المحكمة للدراسات والبحوث، العدد الرابع المجلد الأول، أكاديمية شمال أوروبا المحكمة للدراسات والبحوث، الدينمارك، ص ٣-٣٣.

(٢٢) علي أبوشادي (٢٠٠٦) سحر السينما، القاهرة: دار المعارف للنشر، ص٥٤.

(٢٣) (Leeuwen, G. K. (٢٠٠٦ ،Reading Images: The Grammar of visual Design .London: Routledge, P. ٩٠

(٢٤) (John Shibled (٢٠١٤ How Visual Metaphors Are Powerful Tools for Change، /Availabal at: https://www.artsfwd.org/visual-metaphors-tools-for-change

(٢٥) مي أحمد شعبان الباسل (٢٠٠٩) معايير الخداع البصري في التصميم الداخلي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة حلون، كلية الفنون التطبيقية، ص ٩٨.

(٢٦) Karen Goulekas (٢٠٠١) Visual Effects in a Digital World: A Comprehensive Glossary of over ٧٠٠٠ Visual Effects Terms (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Burlington: Morgan Kaufmann,P٤٧.

(٢٧) John Hope Mason (٢٠٠٣) The Value of Creativity: The Origin and Emergence of a Modern Belief، New York: Routledge, P. ٨٦.

(٢٨) كاظم مؤنس (٢٠٠٦) القواعد أساسية في فن الإخراج التلفزيوني والسينمائي، القاهرة: دار المعارف، ص٨٧.

(٢٩) مي أحمد الباسل، مرجع سابق، ص ٩٩.

(٣٠) (Margot van mulken (٢٠٠٦ Towards a New Typology for Visual and Textual Rhetroic in Print Advertisements، European Advances in consumer research، (٣) ٧ ، P. ٨٦.

(٣١) Speech & Others (٢٠٠٦) The Role of Music, Sound Effects & Annabel Cohen on Absorption in a Film: The Congruence-Associationist Model of Media Cognition، Internet] Canadian Acoustics]، (٣)٣٤، Pp. ١-٤٠. Available at: https://jcaa.caaaca.ca/index.php/jcaa/article/view/١٨١٢

(٣٢) Elena Khokhlova (٢٠١٥) Opera in cinema: aspects of video expressive means in modern opera، Musicologica Brunensia، ٥٠ (٢)، ١٥٥ -١٤٧. Pp.

(٣٣) إبراهيم نعمة محمود ووجدان عدنان محمد (٢٠١٨) دور المؤثرات البصرية في بنية الصراع الدرامي، مجلة الفتح للبحوث التربوية والنفسية، العدد الثالث والسبعون، جامعة ديالي، كلية التربية الأساسية، العراق.

(٣٤) أنيس حمود معيدي (٢٠١٨) الوظيفة التعبيرية للموسيقى والمؤثرات الصوتية في الفيلم السينمائي العراقي، مجلةجامعةبابللعلومالإنسانية، المجلد ٢٦، العدد ٩، جامعة بابل، كلية الفنون التطبيقية، العراق.

(٣٥) غسان خروب (٢٠١١) الموسيقى التصويرية نصف الصورة السينمائية،جريدةالبيان، مؤسسة دبي للإعلام، متاح على:

https://www.albayan.ae/paths/art/٢٠١١-١٢-٠٤-١,١٥٤٨٣٩٠

(٣٦) Others & Michael Barnett، Op. Cit.، Pp. ١٧٩-١٩١.

(٣٧) هاني عمران وأخرون (٢٠١٤) تأثير الأفلام الأجنبية على نمط حياة الطلبة الجامعيين: دراسة ميدانية لاستطلاع آراء عينة من طلبة جامعة تشرين، مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، جامعة تشرين، سوريا.

(٣٨) Islam M. Abouhela & Others (٢٠٠٧) The Image of Future City in Science Fiction Films، ٢٠٠٧ ARUP International conference Ain Shams University.