الخيال والفيلم السينمائي
(بالتطبيق على فيلم عرق البلح)

Imagination and cinema
(Applied to the movie Erq al-Balah)

أ. م .د/ سوسن محمد عزت إبراهيم عامر

أستاذ مساعد بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتليفزيون - كلية الفنون التطبيقية – جامعة ٦ أكتوبر

Associ. Prof. Dr. Sawsan Mohamed Ezzat

An Associate Professor at Faculty of Applied Arts –October 6 University

Photography, Cinema and Television dep., Egypt

Dr.sawsanamer@gmail.com

الملخص

يخضع الخيال للإدراك وتؤثر كلا من الانفعالات والخبرات، والدوافع، والتوقعات في الإدراك. وللخيال دور كبير في اغلب الجوانب الحياتية والتفاعلات الانسانية، ويظهر بقوة في الفنون المختلفة، ولا يمكن حصره على جنس او عمر او ثقافة معينة، وهكذا يظهر الخيال نواح عديدة من الحياة لكن عندما نتحدث عن السينما فالأمر يحتاج الى دراسة، فأكثر ما يتعرض له الفيلم من هجوم يتبلور حول مفهوم واقعية الفيلم وانه نسخ للواقع او نقل له، مما وضع الفيلم السينمائي امام مشكلة عند دراسة مدى الخيال المتاح فيه، يظهر الخيال الفيلمي على ثلاث مستويات: خيال فريق العمل، خيال المتلقي، وأخيرا قصة الفيلم ذاتها.

مشكلة البحث: شكك البعض في مدى الخيال الذي يتحقق في التجربة الفيلمية السينمائية، أكثر ما تعرض له الفيلم من هجوم يتبلور حول واقعية الفيلم وانه نسخ للواقع او نقل له، في محاولة لنفي صفة الابداع عنه، مما يضع الفيلم السينمائي في مشكلة امام دراسة الخيال فيه، كما لا تتوفر دراسة تتناول الخيال في الصورة البصرية/السمعية بالفيلم السينمائي. **أهمية البحث:** دراسة الخيال في الفيلم السينمائي يضيف مفرده هامه الى مفردات دراسة الفيلم السينمائي، كما تساهم الدراسة في طرح عنصر جديد الى عناصر تحليل الفيلم السينمائي ودراسة خلال بنية الفيلم. **اهداف البحث:** استكشاف بعض جوانب الخيال السينمائي، وكذلك دراسة الخيال كأحد عناصر الفيلم السينمائي الأساسية التي يعتمد عليها في بناءه البصري/السمعي. **منهج البحث:** الوصفي التحليلي، وقد توصلت الدراسة الى مجموعة من الاستنتاجات أهمها ان الخيال الابداعي يحتل جزءا كبيرا من نسيج الفيلم السينمائي البصري/السمعي وأيضا الدرامي. وتقدم السينما هذا الخيال الخالص في شكل بصري يبدو واقعيا. كما لا يرتبط الخيال فقط بالسينما الخيالية لكنه يظهر أيضا في كل أنواع الأفلام السينمائية من خلال عناصر الفيلم المختلفة وتطويعها المبدع خلال الفيلم.

الكلمات المفتاحية:

السينما، الابداع، السينما الخيالية، الصورة البصرية، شريط الصوت

Abstract

Imagination is subject to perception and both emotions, experiences, motivations, and expectations affect perception. Imagination has a great role in most aspects of life and human interactions, and it appears strongly in different arts, and it cannot be limited to a specific gender, age or culture, and so imagination appears in many aspects of life, but when we talk about cinema, the matter needs to be studied. An attack that takes shape around the concept of

the film’s realism and that it copied or transmitted the reality, which put the movie in front of a problem when studying imagination in the movie.
Research problem: Some people questioned the extent of the imagination achieved in the cinematic experience, The film was most attacked by its reality, in an attempt to deny the characteristic of creativity about it, which puts the movie in a problem when training to study imagination in it , also there is no study of fiction in film visual / audio. The importance of research: The study of fiction in cinematic film adds an important vocabulary to the vocabulary of studying film. The study also introduces a new element to the elements of film analysis and study it during the film's structure. Research Objectives: Exploring some aspects of cinematic fiction, as studying fiction as one of the main elements of cinema that depends on its visual / audio structure. Research Methodology: Analytical descriptive. Conclusions, creative imagination occupies a large part of the fabric of the film. The cinema presents this pure imagination in a visual way looks like reality. Imagination is not only related to fictional cinema, but it also appears in all types of film gender through various elements of the film and its adaptation by the creator during the movie.

Keywords:
cinema, creativity, fictional cinema, visual image, sound

مقدمة:

للخيال دور واضح في العلم عند تصور النماذج ووضع الفروض، وظهور الأفكار، وأيضا في التجارب، وكذلك الفلسفة فهو يوحي بالتصورات والنظريات، وكذلك دراسة التاريخ ووصفه لا يمكن ان تتم دون الاعتماد على الخيال من خلال الصور المتخيلة. وكذلك التصورات العقلية التي تنشأ لدى شعوب معينة وتظل معهم عبر الأجيال المتتالية. كذلك المنطق والتفكير المنطقي، والتفكير الناقد وحل المشكلات كلها تعتمد على طرح بدائل واختيار أفضلها، وهذا هو الجوهر الذي يقوم عليه الابداع الذي يعتمد في أساسه على الخيال، حيث ان الخيال هو البحث عن بدائل أخرى لما نواجهه فالواقع. **أوغسطين** هو أول من استخدم الكلمة اللاتينية imaginatio كمقابل لكلمة تخيل phantasia، وقد استخدم **كوينتيليان** أيضا الكلمة اليونانية phantasia ليشير الى الصور المتخيلة بالعقل، اما مصطلح الخيال الإبداعي فقد ظهر في القرن الثامن عشر مع الحركة الرومانتيكية. (1)

يخضع الخيال للإدراك، وهناك فرق بين الادراك والاحساس، فنحن نحس عندما نستخدم حواسنا مع البيئة المحيطة لجمع المعلومات، وهو ما يشكل الادراك فيما بعد، سواء كان إدراكا لذواتنا او للبيئة المحيطة بشكل له معنى ومنظم نصل بعدها الى الوعي، ويعرف الإدراك بأنه عملية تنظيم وتفسير البيانات الحسية التي تصل إلينا لزيادة إدراكنا لما يحيط بنا وبأنفسنا. ويتم الخيال داخل الذهن لمحاولة إدراك ما هو مجهول أو إيجاد حلول أو اختيار من ضمن بدائل، وبالنسبة للمخ لا يوجد فرق بين الصورة الحقيقية والصورة المتخيلة بالمخ، حيث تتكون الصور داخل المخ في جزء يسمي الجهاز الحوفي وقد تبين أن المخ يتعامل بنفس الطريقة مع الصورتين، أي أنه لا يفرق بين الصورة الخيالية التي يبتكرها عقل الإنسان دون أن تبصرها عينه وبين الصورة الواقعية. ومن هنا يكون الابداع وابتكار صور بصرية هي نتاج المزج بين الواقع بصورة المدخلة الى العقل والصور المتخيلة به، وإنتاج صور مميزة جديدة. (2) إذا فالإبداع يقوم على الخيال، والقدرة على تقديم منتج او حلول مبتكرة جديدة. فأي فنان يطلق خياله لإبداع اعمال فنية مختلفة ومميزة هو مبدع واي متلقى لديه القدره على

فك شفرات العمل الفني فهو متلقي لديه خيال. ودراسة الخيال في السينما يظهر فيها ثلاث جوانب: خيال فريق العمل في انتاج صور مبتكرة وخيال الجمهور في فك شفرات العمل المعروض عليه والخيال الموجود بالعمل ذاته.

اكثر ما تعرض له الفيلم من هجوم يتبلور حول واقعية الفيلم وانه نسخ للواقع او نقل له، في محاولة لنفي صفة الابداع عنه، مما يضع الفيلم السينمائي في مشكلة امام دراسة الخيال فيه، وتلك إشكالية واجهت الفيلم السينمائي من اليوم الاول لنشأته، وكان من المنظرين والمخرجين الذين دعموا هذا المفهوم حول واقعية السينما وولين Wollen و رينوار Renoir رولاند بارثيز Barthes وغيرهم، الا ان هناك دراسات أخرى اثبتت ان العلامة المؤشريه والرمزية موجودة فعليا بالفيلم ومنهم روبرت ستام Robert Stam و ساندي فليتترمان Flitterman (3).

ستتناول الدراسة الخيال خلال عناصر الفيلم المختلفة، حيث يلعب التخيل جزءا كبيرا من نسيج الفيلم السينمائي، فهو يعتمد عليه بشكل كبير، وينقسم هذا التخيل الى:

- تخيل بصري
- تخيل سمعي
- تخيل درامي (تطور الاحداث) وهو ما يطلق عليه البناء الدرامي.

اختيار فيلم **عرق البلح** عينة مختارة ومتعمدة للتحليل حيث انه لا يندرج تحت فئة أفلام الخيال التي تشمل أفلام الخيال العلمي، وافلام المسوخ والرعب، والأفلام التي تتناول موضوعات تخيلية في الماضي. الا ان الفيلم قائم على فكرة ومعالجة رمزية وحدث تخيلي بالكامل، وببداية تتابع معالج بشكل من الفانتازيا، وهو من اهم أفلام السينما المصرية والعالمية.

فروض البحث: يظهر الخيال في عملية انتاج الفيلم بمختلف مراحله الانتاجية، ولا يرتبط فقط بالسينما الخيالية

أدوات البحث وإجراءاته:

- تعتمد الباحثة على اختيار عينة عمدية من الأفلام السينمائية التي تحقق الخيال في مفرداتها.
- يعتمد الباحث على الملاحظة ورصد أساليب استخدام الخيال خلال الفيلم السينمائي.
- تصميم استمارة استبيان قائمة على عنصر الخيال فالفيلم.
- يتم تحكيم الاستمارة من قبل مجموعة من الأكاديميين والمتخصصين في المجال وهي عينه مقصودة تمثل نموذجا لممارسين ومتخصصين في المجال السينمائي.

1 - الابداع والخيال في الفيلم السينمائي:

المعتقدات الحقيقية والمعتقدات المتخيلة ليست سوى نوعين من الاعتقاد بالمفهوم اللغوي، ولا يمكن استبدالهما ببعضهما البعض. والتخيلات مختلفة عن المعتقدات والرغبات الحقيقية عندما يتم حذفها من المدخلات الإدراكية المعتادة والمخرجات السلوكية. المعتقدات والمعتقدات الخيالية نوعان مختلفان تمامًا من الأشياء. إذا تصورنا ما يلي:

1 - يمكنني ركوب الخيل.

2 - الخيل الخيالي والخيل الحقيقي هي خيل

3 - لذلك يمكنني ركوب الخيل الخيالي.

هذا التصور غير صحيح، حيث يمكن أن تخيل ركوب حصان خيالي ولكن لا يمكن حقاً ركوب مخلوق موجود فقط في الذهن(4) ، وبذلك فالسينما تعتمد على الخيال فهي لا تقدم مطلقا معتقد حقيقي بل تقدم معتقد يعتمد في جميع جوانبه على الخيال فهناك اختلاف جذري بين المتخيل والحقيقي، تستخدم السينما ما يعرف بالخيال الادراكي، الذي يظهر من اللحظة

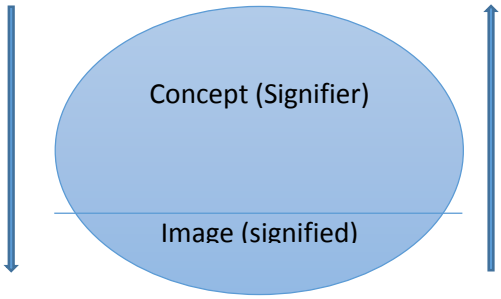
الاولى لعرض الفيلم والقدرة على تقبل المشاركة في احداثه، وهو اهم ما يميز الفيلم عن الادب (5) ، ويقصد بالخيال الادراكي ان المشاهد في فيلم **الفيل الأزرق** لا يتخيل نفسه مثلا بجانب **كريم عبد العزيز** يقف امام الفيل بل يتخيل **كريم عبد العزيز** امام الفيل. اما فن المسرح مختلف عن فن السينما، فالعرض المسرحي مقيد بخشبة المسرح والديكورات المتاحة فالمكان اما السينما فالخيال فيها مطلق ويمكن تحقيقه بشكل كبير ومتطرد كلما ظهر تقدم تكنولوجي جديد فتخرج صور نابضه بالحياة. كما ان الفيلم يحتاج الى فك شفرات بشكل اقل من المسرح، كذلك الفيلم والصورة الفوتوغرافية، فالفيلم أكثر حيوية أيضا نتيجة لان معلوماته تقدم عبر الزمن، كما انه به خبرة سمعية(6) . هناك أفلام تعتمد بشكل مباشر في فكرتها على الخيال وبالتالي تقدم عالم ليس له مثيل وتدعى تلك الأفلام بالافلام الخيالية، والسينما الخيالية هي نوع من الأفلام التي تعتمد على قصة تدور احداثها في مجال الخيال البعيدة عن نطاق الواقع المادي الملموس، والتي قد يستحيل وجودها، فتخلق عالم ليس له مثيل في الواقع، وهناك ثلاث اشكال من أفلام الخيال وهي، أفلام الخيال العلمي، وافلام المسوخ والرعب، والأفلام التي تتناول موضوعات تخيلية في الماضي(7).

عند تناول فيلم Jurassic Park (1993) بالتحليل لا يمكن اغفال كم الابداع الناتج عن خيال فريق العمل السينمائي كاملا، اعتماد كامل على الخيال حتى من قبل الممثلين الذين يؤدون ادوارهم دون التواجد فعليا مع ديناصورات صورة رقم (1). كما يقدم هذا الفيلم مثلا صورًا للممثلين والديناصورات الذين شاركوا -كما يبدو في الصور المعروضة على الشاشة- في مطاردات حقيقية بينهم وبين الديناصورات، وهو ما يتطلب من المشاهد ان يتخيل انهم شخصيات في السرد الخيالي.

صور رقم (1)مجموعة من كادرات فيلم حديقة الديناصورات والتي يظهر فيها خيال فريق العمل لانتاج صورة بهذا الابداع والاتقان تمثل تخيل لواقع غير موجود

2 - التخيل في الدراسات السيميولوجيه:

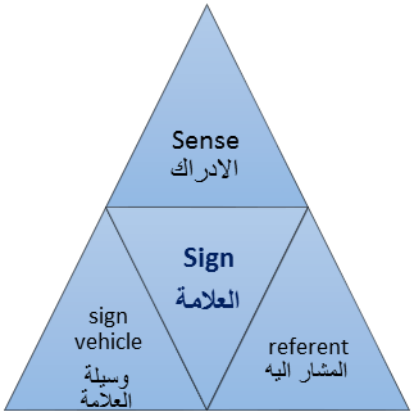
ظهر مفهوم التخيل في الدراسات السيميولوجيه الاولى عندما قدم سوسيرSaussure تصوره للعلامة في شكل ثنائية (8) : وهما الدال signifier الذي يدل على شيء ما وهو ما يتم تحميله بالمعنى، وهو المكون الصوت او الكلمة المكتوبة، والمدلول signified هو المكون الفكري الذهني ويمثل ما يشير إليه الدال. وهنا يظهر مفهوم التخيل لدى سوسير حيث يرى ان هناك صورة ذهنية تتشكل في العقل ومرتبطة بالدال، وان العلاقة التي تربطهما سويا هي علاقة عرفية فمثلا كلمة (تفاحة) ليس هناك مبرر لارتباطها بصورة التفاحة في ذهننا سوى العرف الذي ربط بين هذه الكلمة بتلك الحروف وبين الصورة الذهنية للتفاحة بالعقل (9)، وبذلك فان العلامة هي الجمع ما بين الدال والتصور الذهني للصوت او الكلمة المكتوبة، شكل رقم (1).



شكل رقم (1)الإدراك (التصور) والصوت

كذلك يرى **بيرس Peirce** ان العلامة تخلق في ذهن المتلقى علامة أخرى تكافئ العلامة الاصلية، وفي بعض الأحيان تصبح العلامة المتشكلة في الذهن اكثر تطورا، واطلق على تلك العلامة مصطلح العامل المفسر Interpretant فهو عامل يفسر العلامة الاصلية ويمثل المعنى المستمد منها (10).

يتبنى بيرس مفهوم اننا جميعا نفكر بالعلامات فقط، أي اننا نتلقى علامات من البيئة المحيطة ونترجمها جميعا الى أفكار ذهنية وتخيلات عندما يتم ربطها بالمعاني المتوارثة والخبرة المكتسبة .وبمراجعة المثلث الثلاثي **لأوجدين وريتشاردز & I.A.Richards C.K.Ogden**، يظهر الادراك في هذا المثلث ويمثل العلامة ويتم بالذهن (11)، شكل رقم (2) .



شكل رقم (2) مثلث السيميولوجي لأوجدين وريتشاردز، وليس من الضرورة ان توجد علاقة مباشرة بين المشار إليه ووسيلة العلامة

3 - التخيل عند رواد السينما:

ميلاد السينما كان بعرض صورة على حائط الجراند كافيه امام جمهور 1895م، اعتمادا على حيلة الفانوس السحري، وقد ذهب البعض الى الربط بين السينما والسحر، يتحدث شاكر عبد الحميد عن ان التحويل هو جوهر السحر، والخيال، والسينما أيضا، فما يحدث في الحالتين هو تحويل او اخراج شيء معين الى او من شيء اخر، وبهذا الشكل فإن صناع الفيلم الخيالي هو سحرة، بالمعنى المجازي. (12)

اعتمد **ازنشتاين** كثيرا في اعماله على مفهوم التخيل، وبتحليل اشهر تتابعين في اهم فيلم من أفلامه وهو **المدرعة بوتمكن** يمكن الوقوف على ذلك بوضوح تام ففي تتابع كسر الطبق من قبل البحارة وبداية العصيان يعتبر هذا مثال واضح للاعتماد على الخيال لدى كلا من **ازنشتاين** والمتفرج، ابدع خيال **ازنشتاين** في تصور الفكرة أولا، ثم تنفيذها، تلك الفكرة لم تكن موجودة من قبل فالسينما، والتي تتلخص في الإيحاء بزمن مغاير لزمن الحدث الفعلي اذا صور بطريقة تقليدية، فقد قام بإطالة الزمن الفعلي للمشهد، من خلال تكرار وإعادة عرض عدد من الكادرات لاكثر من مرة، صورة رقم (3)، بحيث يطيل من زمن الحدث الفعلي، هذه التقنية المكتشفة إضافة الى الخبرة السينمائية وتم استخدامها في العديد من الأفلام اللاحقة،

وبالفعل عند عرض الفيلم ادرك المشاهد ان هناك إطالة فالزمن تزيد من فترة عرض الحدث عالشاشة لزيادة التعايش معه، المقصود هو اطاله الزمن كما يحدث في الواقع عندما نواجه موقفا صعبا فاننا نشعر بتباطئ الزمن، وهنا يتدخل خيال المشاهد ليعيد تشكيل الصورة الذهنية بما يتوافق مع المفهوم المرجو.

صورة رقم (3) تتابع لقطات البحارة من فيلم المدرعة بوتمكن ويظهر تكرار اللقطات لإطالة الزمن

وكذلك ما قدمه في تتابع سلالم الاوديسا بنفس الفيلم حيث أعاد عرض لقطات انزلاق عربة الطفل على سلالم الاوديسا لاكثر من مرة ليطيل الزمن فيبدو أطول من الزمن الفعلي الذي قد يستغرقة التصوير الفعلي لمثل هذا الحدث، وقد استخدم هذه التقنية لنفس السبب وهو زيادة التعايش مع التفاصيل والاحساس بالازمة وزيادة التوتر، كام قدم عرض متوازي لانزلاق العربة مع عرض للقطات من مذبحة المدنين صورة رقم (4). ازنيشتاين اهتم كثيرا في اعماله ودراساته بمفهوم المونتاج الفكري او الذهني، فهو يرى ان الصور المتراصة وان كانت لا تربطها ببعضها أي علاقة حقيقية فانها توجد مفهوما ذهنيا في عقل المشاهد.

صورة رقم (4) تظهر العربة المنزلقة على سلالم الاوديسا والتي استخدمت لإطالة الزمن حيث احتلت زمن المشهد كاملا الذي تناول جميع تفاصيل المقاومة

أبدع **الفريد هيتشكوك** في استخدام خياله لاثارة الرعب الى اقصى درجة لدى الجمهور في فيلم **Psycho** (١٩٦٠)، ففي تتابع مشهد القتل بالحمام وهو اشهر مشاهد الفيلم واهم مشاهد الرعب التي تدرس في تاريخ السينما العالمي، لم يظهر القاتل ولم يرى المشاهد جريمة القتل الفعلية ومع ذلك سبب المشهد حالة من الرعب لدى الجمهور عند مشاهدته فالسينما، فقد تخيل الجمهور جميع التفاصيل التي لم يراها وأصيب بالرعب صورة رقم (5). بناء الخوف في الفيلم اعتمد فيه **هيتشكوك** على جذور هذا الخوف في عقل المتفرج، وقام بتغذيته، ودعمه ليبدو حقيقا تماما عند عرضه على الشاشة، وهذا نجاح بدأ باختيار اللون الأبيض والأسود وأيضا استخدام زوايا عين الطائر والمونتاج السريع والحاد الذي يدعم الإحساس بالطعنات السريعة التي لم يراها المشاهد فعليا من وجهة نظر الضحية وصرخاتها المتتالية، فقط يرى المشاهد ماريون والدماء مع جريان الماء ولا يرى ملامح القاتل نتيجة لاستخدام اضاءة السلويت.

صورة رقم (5) المشهد الاكثر رعبا بفيلم Psycho والذي يظهر فيه يمينا صرخة مارين ويسارا القتال لا تظهر ملامحه بسبب الإضاءة الخلفية العلوية

كذلك استخدامه للتلصص خلال الفيلم يحفز خيال المشاهد في تصور شخصية المتلصص التي تراقب مارين، المشاهد يدرك ان المتلصص ليس القاتل بل الكاميرا مما يخلق في ذهنه حالة من التوتر الإضافي لانه يعي بان ذلك احد أساليب الفيلم لقول هناك خطر يحوم عليها وحولها.

4 - التخيل في الفيلم السينمائي:

تعتمد الكثير من الأفلام السينمائية على العلامة الرمزية، والتصورات الذهنية والتخيل الذي ينشأ في عقل المشاهد، فمثلا حوار فيلم **المومياء** لا يذكر شيء عن إن **ونيس** هو حفيد هؤلاء الأجداد، ولكن الصورة البصرية تقول ذلك صورة رقم (6)، فهو يقف مماثلا لتمثال جدوده وينظر امامه بنبل وزاوية الكاميرا تؤكد وقوفهم في خط واحد سويا، في مدلول درامي تعبر عن امتداد الجذور إليه، لقطة تلخص فكرة الفيلم وتحفز خيال المشاهد نحو توقع ما ستتخذه هي الشخصية من منحنى في تطورها خلال الاحداث.

صورة رقم (6) ونيس بجانب جدوده على خط بصري واحد

5- المونتاج والتصورات الذهنية (التخيل):

المونتاج هو عملية بنائية من تجميع الصور بجانب بعضها البعض لخلق فكرة في ذهن المتفرج لم تكن موجود من قبل في تلك اللقطات المنفردة. في تجربة كليشوف يظهر هذا المفهوم جليا صورة (7)، عندما صور لقطة لوجه رجل بلا أي تعبيرات على وجهه، ثم قام بتغير اللقطة التالية للقطة الرجل باستخدام المونتاج editing ، بحيث وضع بعد لقطة وجة الرجل طبق شوربه، ومرة أخرى وضع لقطة لطفل يضحك ثم فالمرة الأخيرة وضع لقطة لسيدة فالكفن، ما خرجت به هذه التجربة يؤكد بما لا يدع مجالا للشك مفهوم **سوسير** عن الصور الذهنيه التي ترتبط بالدال وكلما تغير الدال تغيرت الصورة الذهنية (أي المفاهيم الذهنية)، فالتغير في مضمون أي لقطة من لقطات التتابع البصري يعطي مفهوما ذهنيا مختلفا في كل مره، ففي المرة الاولى فهم المشاهدون ان الرجل جائع وفي الثانية انه سعيد وفي الأخيرة انه حزين.

صورة رقم (7) تجربة كليشوف والمونتاج البنائي للفيلم

6- التخيل السمعي فالفيلم السينمائي

الموسيقى المصاحبة للفيلم على شريط الصوت تساهم أيضا في حفز الخيال والتفكير، فإيقاع وتوزيع موسيقى محدد يوحي بقدوم خطر واقترابه او حالة حزن او تفكير او سعادة لدى شخصيات الفيلم، كما انه يخلق ايقاعا خاصا يماثل قوة الايقاع التي يتم ابداعها من خلال المونتاج، ففي فيلم **المستحيل** عند دخول **كمال الشناوي** الى بيته يبدأ المشهد بدقات الساعة الرتيبة ثم يصاحب حركة الكاميرا البانورامية الاستعراضية للمكان (من وجهة نظره) موسيقى ذات إيقاع رتيب وممل وتستعرض الكاميرا المكان حيث تنام زوجته **كريمة مختار** على احد المقاعد لكنها تبدو مع تلك الموسيقى وحركة الكاميرا قطعة اثاث كأحد قطع الأثاث التي يراها امامه فتتساوى عنده بقيمة الأثاث القديم الكلاسيكي، في مقابل الموسيقى التي تتسم بالحيوية عند ذهابه لشقة **نادية لطفي** هنا لعبت الموسيقى دورا هاما في الكشف عن مكنون الشخصية وما يدور بداخلها من صراع غير معلن بالكلمات، يترجمها ويفك شفراتها المشاهد بعقله وخياله ليعي ويفهم الرسالة المتضمنه في المشهدين.

وقد يستخدم الصوت أيضا من حيث المؤثرات الخاصة لزيادة التشويق والغموض فعندما يُسمع اثناء عرض الفيلم صوت قادم من خارج الكادر دون الكشف عن مصدر الصوت فإنه بالتأكيد يثير خيال المشاهد كما في فيلم **الفيل الأزرق** (13) . ، كما ان للصمت دورا هاما أيضا فمثلا في فيلم **I am a legend** في مشهد ويل اسمث مع كلبه بحوض الاستحمام بالحمام، وكان ويل اسمث يقوم بتنظيف الكلب، يقف صوت الموسيقى المصاحبة القادم من خارج الكادر ثم يتوقف أيضا صوت نباح الكلب المتتالي وليس هناك سوى الصمت، ذلك الصمت المتعمد يقطعه في النهاية صوت دقات الساعة وعودة لصوت نباح الكلب والموسيقى، وهنا يتسأل المشاهد لماذا حدث الصمت ولماذا استخدمت دقات الساعة بهذا الشكل المنذر بالخطر ويدعم ذلك الإضاءة البرتقالية الدخيلة على المشهد وكذلك زاوية الكاميرا، الصمت اقوى محفز للخيال اذا استخدم بطريقة صحيحة.

7 - التخيل البصري فالفيلم السينمائي

الصورة السينمائية البصرية تعتمد على العديد من العناصر أهمها التكوين والاضاءة واللون. كثيرا ما يستخدم أسلوب الإخفاء لبعض عناصر الصورة البصرية سواء من إخفاء لشخصيات او إخفاء لموجودات مادية بموقع التصوير وذلك لإثارة فضول المشاهد واثارة خيالة فالمتفرج يخاف من كل ما هو مجهول بالنسبة له، الإضاءة تلعب دورا جوهريا في اثارة الخيال من خلال شكلي الإضاءة من الانارة والاظلام، وكما في فيلم **Psycho** قد تم إخفاء ملامح القاتل في مشهد قتل البطلة **ماريون** صورة رقم (5)، مما اثار فضول وخيال المتفرج حول حقيقة شخصية القاتل، فالرعب يأتي ويتجسد ذهنيا في ذهن المشاهد لكل ما هو موجود في منطقة الظلام بالصورة المعروضة، وعلى العكس أيضا قد تؤدي الانارة تؤدي نفس الدور التي يؤديه الاظلام اذا كانت عالية فإنها تخفي ملامح الشخصيات. وكذلك مستوى الإضاءة يمثل حافزا للخيال معتمدا في ذلك على المخزون الذهني في عقل المتفرج. شخصية **الجوكر** عندما تدعهما كل هذه المساحة من الظلام في الخلفية فإنه ينبأ المشاهد بتحولات الشخصية الداخلية ويحفز خياله نحو ما تستطيع هذه الشخصية فعله في الجانب المظلم منها، صورة (8).

صورة رقم (8) شخصية الجوكر، استخدام الإضاءة لإثارة خيال المشاهد نحو تطور الشخصية

صورة رقم (9) يثير هذا الكادر صورة رقم (9) العديد من التساؤلات في ذهن المشاهد، لماذا يظهر وجهه مظلما طامسا جميع ملامحه؟، لماذا تظهر هي في مساحة النور؟ لماذا يحتل كلا منهما نصف الكادر هو بوجهه وهي بنصف جسدها؟ لماذا تعبيرات وجهه تبدو هكذا؟ الا تثير هذه الصورة خيال من يشاهدها الى سلسلة من التساؤلات؟، لقطة تلخص مشاعره وصراعه والجانب الخفي في حياته وكأنه صراع بين عقله ووجودها المادي في حياته.

الأطر التي تخلقها مساحات النور والظلام تحفز لدى المشاهد مفاهيم مرتبطة بمخزونه العقلي حول هذا الشكل من توزيع الإضاءة من مشاهداته السابقة ويربطه فورا بالدراما، فيتشكل لديه فكرة ان الشخصية محاصرة اوفي ازمة كما يظهر في صورة رقم (10) من فيلم **اللص والكلاب** حيث ان حدة الخطوط التي صنعها الضوء الحاد ومحاصرتها **لشكري سرحان** في منتصف الكادر مع وجود الخطوط الرأسية الحادة، وكذلك سيطرة مساحات الاظلام على المشهد اكثر من مساحات الضوء واصبح ظله على الأرض امتدادا له ويحتل المساحة الاكبر فلا مفر له نهائيا.

صورة رقم (10) كادر من فيلم اللص والكلاب وتأثير النور والظلام

كذلك الأطر التي تصنعها مكونات المشهد لتشكل في تكوين اللقطة، فان الخطوط توحي بمفاهيم إضافية على الحوار والدراما، كما في شكل ٥ من فيلم المؤمياء فهي هنا تحفز المشاهد للتركيز وكانها تقول له (انتبه الى هذا الحوار وذلك الحدث)، صورة رقم (11). في مشهد اخر من نفس الفيلم يظهر ونيس منفردا في عمق الكادر مترددا، تكوين يوحي توحي بالحصار والضئالة امام التاريخ لتتناسب مع الفكرة الدرامية التي تحاصر البطل من الحيرة والمفاجأة بعدما عرف ان عائلته وسكان بلدته يقتحمون القبور ويتجارون في الاثار ويهربونها، صورة رقم (12).

صورة رقم (11)الاعمام يتحدثون وتأطير المشهد بعمودين فرعونيان يقفان شاهدين عليهم

صورة رقم (12) يظهر ونيس وحيدا في عمق الكادر

8- تحليل فيلم عرق البلح:

اخراج وتأليف: **رضوان الكاشف**، وإنتاج: **مدينة السينما** عام 1999م، مدير التصوير: **طارق التلمساني**، مكساج: **احمد جابر**

موسيقى: **ياسر عبد الرحمن.**

يرمز فيلم عرق البلح الى التغيرات التي حلت بالمجتمع المصري بعد حرب أكتوبر، وكيف هجر الرجال الوطن وراء لقمة العيش. يقدم رضوان الكاشف قصة لا ترتبط بواحة محددة بمصر ولا بقرية بعينها، ولهذا تعمد استخدام العربية الفصحى ليحرر الفيلم من الحصر في زمان او مكان محددين، فهي قصة قد تحدث في أي زمان وكان بمصر.

يعرض الفيلم في بدايته كيف اقنع الغريب داخل الهودج رجال القرية بالرحيل معه، ليتركوا أهلهم وارضهم في مقابل شيء مجهول، فتركوا جميعا ماعدا احمد والجد النساء وحدهن بالواحة. دخول الهودج وبه الغريب الغامض الى الواحة، يظهر الهودج باللون الأزرق المرتبط بالسماء في شكل المنقذ القادم من السماء والذي يحمل الخير صورة (13)، ورغم انه منقذ غامض لا يراه المتفرج ولا يعرف هويته الا انه يندمج مع شخصيات الفيلم في عالم الخيال والفضول لاكتشاف هوية ذلك المجهول صور رقم (14)

صورة رقم (13)

صور رقم (14)

تتحرك الكاميرا من الهودج بين أهالي القرية وكأنها الشيطان يتحدث الى نفوسهم ويغويهم بالنقود والذهب فيغويهم الى قبول العرض المقدم من الغريب المجهول داخل الهودج صورة رقم (15)، زيادة الاثارة المباشرة لدى المشاهد وتساؤلاته حول ما سيقدمه ذلك الغريب داخل الهودج لأهالي القرية.

زوايا التصوير العلوية للهودج والسفلية للأهالي تدعم سيطرة الغريب داخل الهودج على الموقف بشكل كامل، كل تلك الشفرات يترجمها عقل المشاهد ويدرك الموقف والغواية ويرغب في معرفة رد فعل الاهالي.

صورة رقم (15)

لم يكتفي هذا التتابع بهذا التصور الفانتازي الخيالي للغريب القادم من الخارج بل ظهر كذلك في كل من جاءوا معه فالموظف البسيط بملابسه الغريبة كبيرة الحجم عليه، والذي فقد هويته صورة رقم (16) هو ومن معه من مساعدين بدراجات نارية واقنعة على وجوههم، وكذلك سيارة تجميد اللحوم التي تحتل اللقطة بوضوح معهم كفرد منهم يقف منتظرا ان ينقض على الاهالي صورة رقم (17) و (18). يدرك المشاهد حقيقة تلك السيارة ويود ان يشارك الاهالي وينبهم بعدم الدخول فيها، هؤلاء الرجال سيتم شحنهم مثل اللحوم واكلهم أي استنفاذ حياتهم وصحتهم تماما، في صورة بصرية صادمة للمشاهد تثير خياله بشكل كبير

صورة رقم (16)

صورة رقم (17)

عندما يتحرك المقنعون الى احمد تنقلب زوايا الكاميرا ليصبح احمد من زاوية علوية والمهجرون زاوية سفلية، فهو اصيل وله جذور فالأرض مثل النخلة التي يتعلق بها صورة رقم (18). احمد على لم يرحل وبقى مع الجد العجوز، رمزا للأمل الذي يحمله الشباب ويستطيعون منحه

كان الفتى أحمد علي هو الوحيد الذي اتخذ قراره بالبقاء في القرية مع جده العجوز، رمز أيضًا للأمل الذي يستطع الشباب منحه، طوال الاحداث يتسلق احمد النخلة ليحصل على بلح الشفاء في امل ان يروي عطش نساء الواحة، وهذا أيضا رمز لعطشهن واشتياقهن لأزواجهن، الا ان نساء الواحة العطشات لا يرتوين ابدا.

صورة رقم (18)

رمزت شريهان للحياة، وظهر ذلك في كل تفاصيل بناء الشخصية والإخراج والتصوير، تظهر شريهان مرتدية غطاء رأس اسود واسفله غطاء اصفر واحمر، كدلالة على حيويتها وشبابها وطاقتها وهي العنصر الذي يرمز الى البراءة والجرأة والحيوية خلال احداث الفيلم صورة (19).

صورة رقم (19)

شريهان والتكوين المثلث المتشكل بغطاء رأسها رمزا لثباتها وقتها والاستخدام المبدع للألوان
الجد خلال احداث الفيلم يمثل التاريخ، وهو يتابع في صمت وحزن طوال جميع احداث الفيلم كالتاريخ الصامت امام ما يحدث. حتى يشرب في النهاية من عرق البلح، ويخرج من الواحة غاضبا مرتديا ملابسه الى الصحراء في رمز لموته صورة رقم (20).

صورة رقم (20)

٨-١ استمارة التحليل

تم تحكيم استمارة الاستبيان من قبل مجموعة من الأكاديميين والمتخصصين في المجال وكان عددهم (38) وفيما يلي الاستمارة.

تم تصميم الاستمارة على برنامج Google form

https://docs.google.com/forms/d/1rcZjA_6jwJVTii11YEN-vIg8IUFXzDOgJDAb2zrDOsQ/edit#responses

المحور الاول : الخيال الابداعي والتصوير
هل اثارت زوايا التصوير خيال المتلقي
هل اثارت الإضاءة خيال المتلقي
هل اثارت اللونية خيال المتلقي
المحور الثاني: الخيال الابداعي والاخراج
هل اثارت حركة الكاميرا خيال المتلقي
هل اثارت التكوينات خيال المتلقي
هل اثار استخدام اللغة العربية الفصحى في بداية الفيلم خيال المتلقي
هل اثارت الأقنعة والهودج خيال المتلقي
هل بناء الشخصيات قد اثار خيال المتلقي
المحور الثالث : الخيال الابداعي والصوت
هل اثارت الموسيقى المصاحبه خيال المتلقي
هل اثارت المؤثرات الصوتيه الخاصة خيال المتلقي
هل اثار الصمت خيال المتلقي

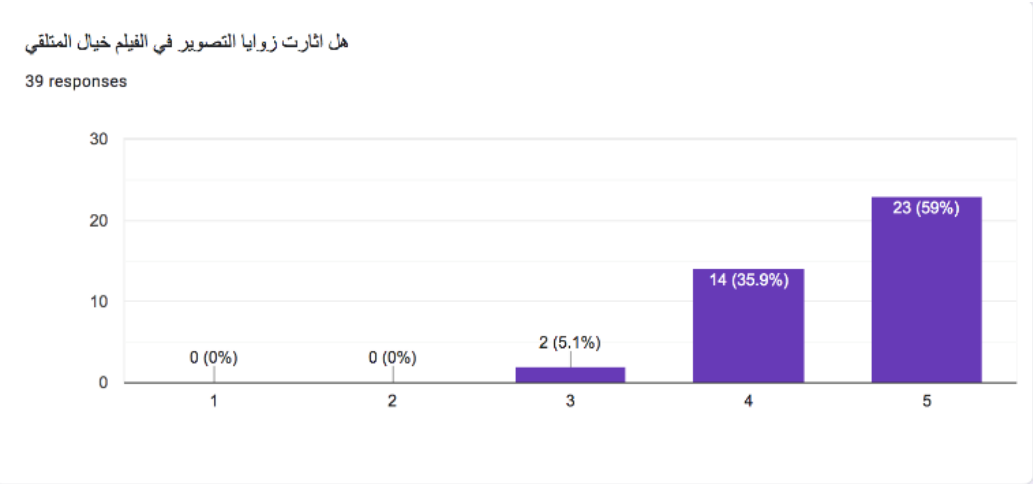
المحور الرابع : الخيال الابداعي في الفيلم
هل تم فك الشفرات المتضمنه بالفيلم بسهولة
هل هذا الفيلم عمل ابداعي
هل هذا الفيلم نسخ للواقع
هل ارتبط الابداع في الفيلم بإثارة خيال المتلقي
هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في التصوير
هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في الإخراج
هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في الصوت

٢-٨ النتائج الإحصائية:

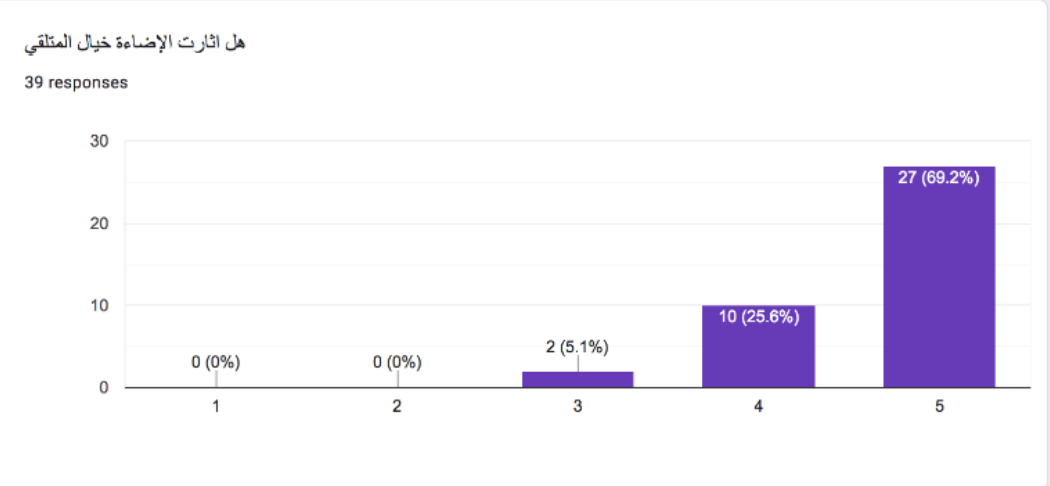
جاءت عدد استمارات المشاركة (39) استمارة ونتائجها كالتالي:

طرحت عدد من تساؤلات في استمارة الاستبيان حول المحور الاول: **الخيال الابداعي والتصوير**

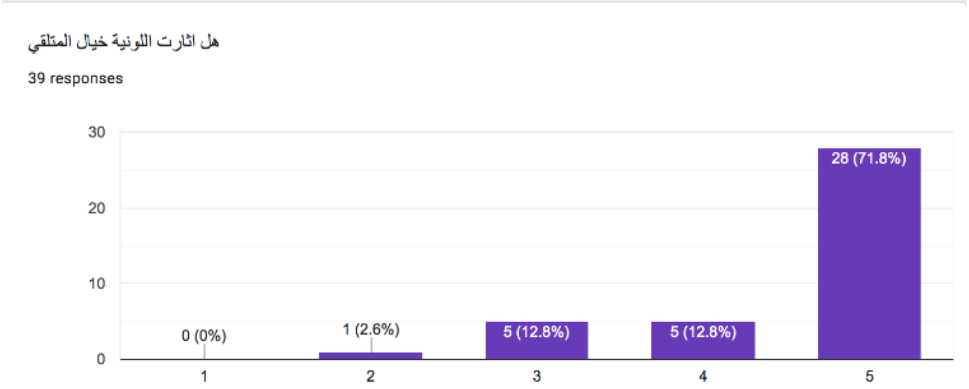
1 - كان السؤال الاول عن مدى اثارة زوايا التصوير لخيال المتلقي



2 - كان السؤال الثاني عن مدى اثارة الإضاءة للخيال عند المتلقي

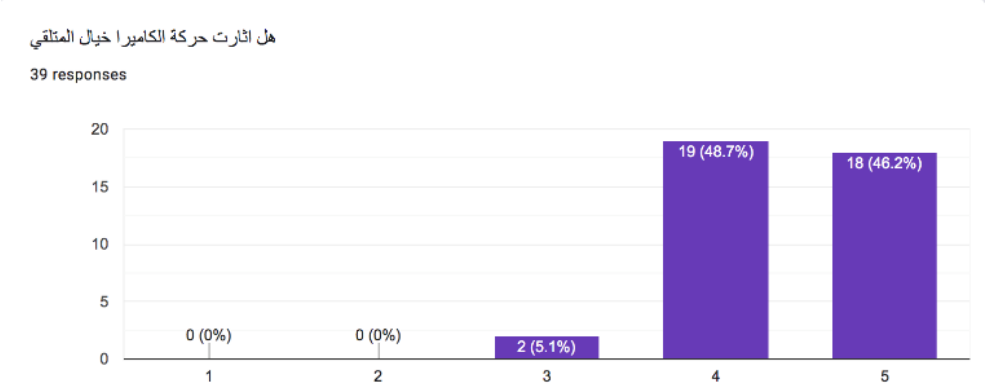


3 - كان السؤال الثالث عن مدى اثارة اللونية لخيال المتلقي

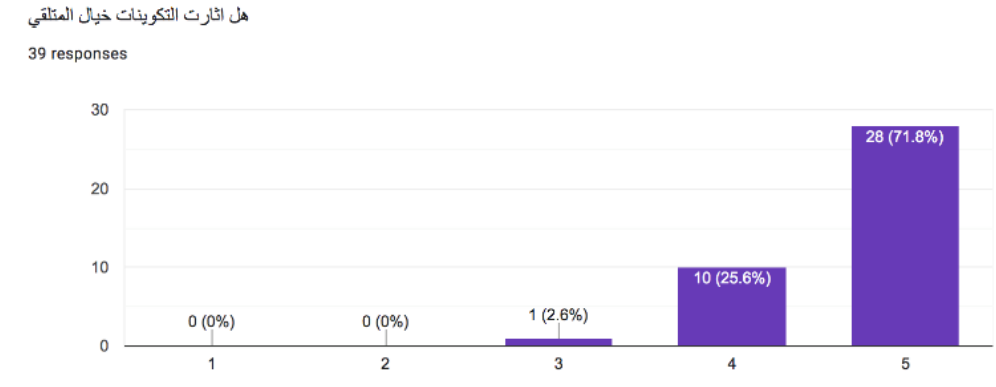


طرحت عدد من تساؤلات في استمارة الاستبيان حول **المحور الثاني: الخيال الابداعي والاخراج**

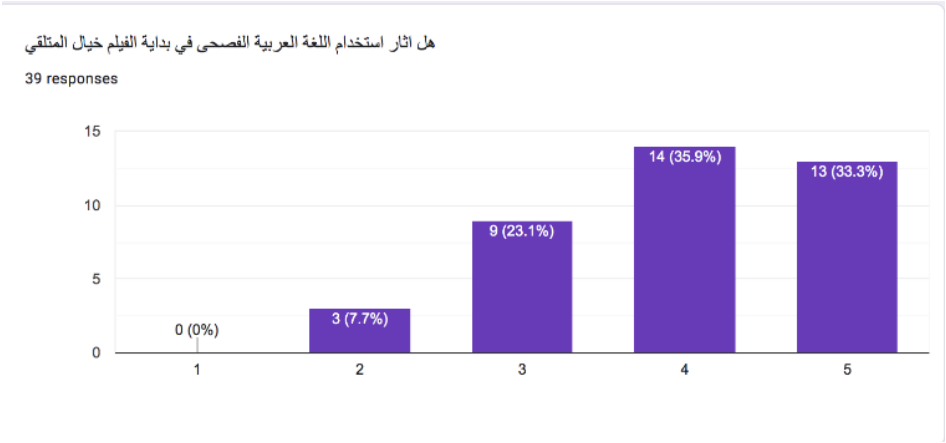
4 - كان السؤال الرابع عن مدى اثارة حركة الكاميرا لخيال المتلقي



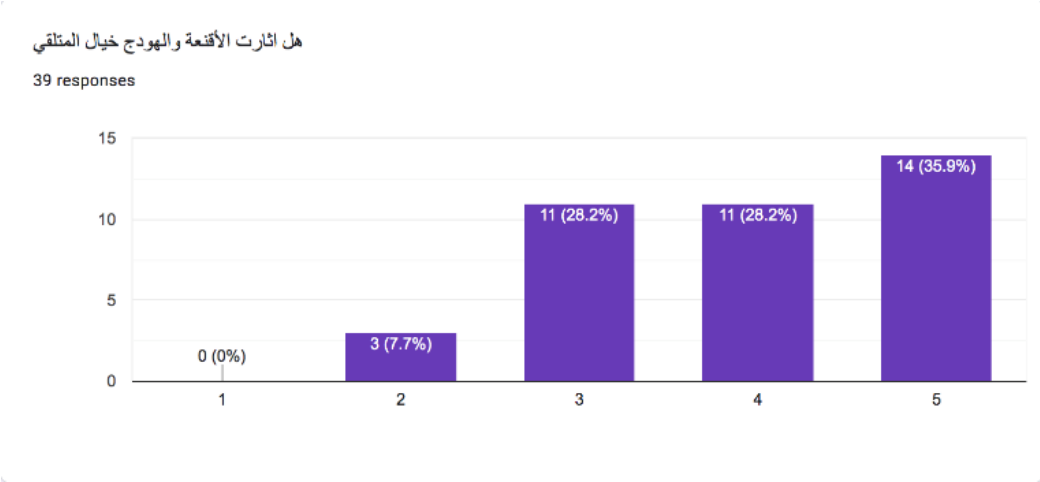
5 - كان السؤال الخامس عن مدى اثارة التكوينات لخيال المتلقي



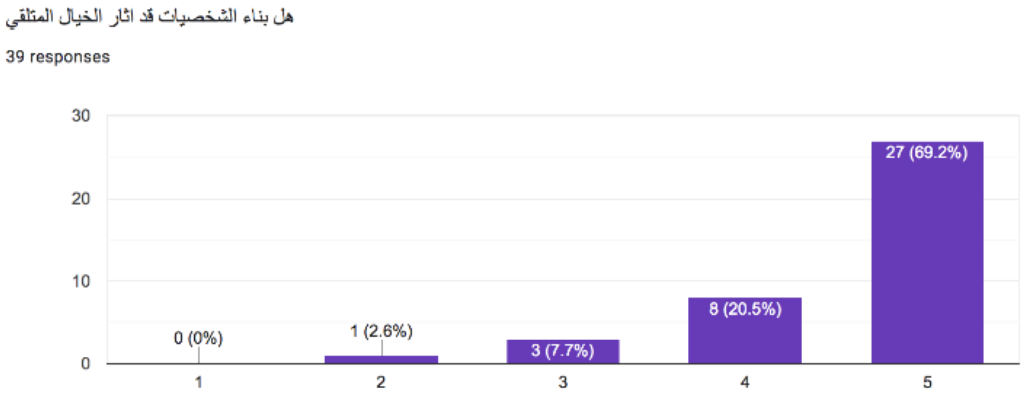
6 - كان السؤال السادس عن مدى اثارة استخدام اللغة العربية الفصحى في بداية الفيلم لخيال المتلقي



7 - كان السؤال السابع عن مدى اثارة الأقنعة والهودج (شكل/لون) لخيال المتلقي

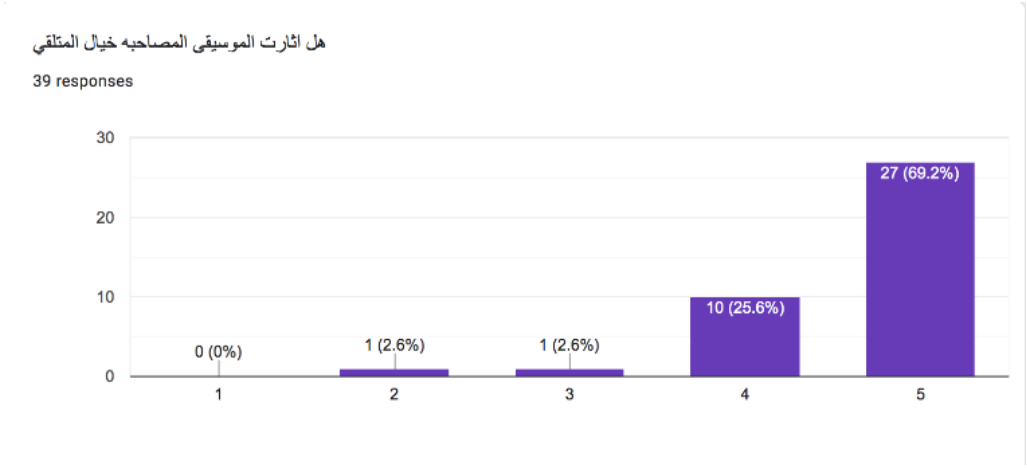


8 - كان السؤال الثامن عن مدى اثارة بناء الشخصيات لخيال المتلقي



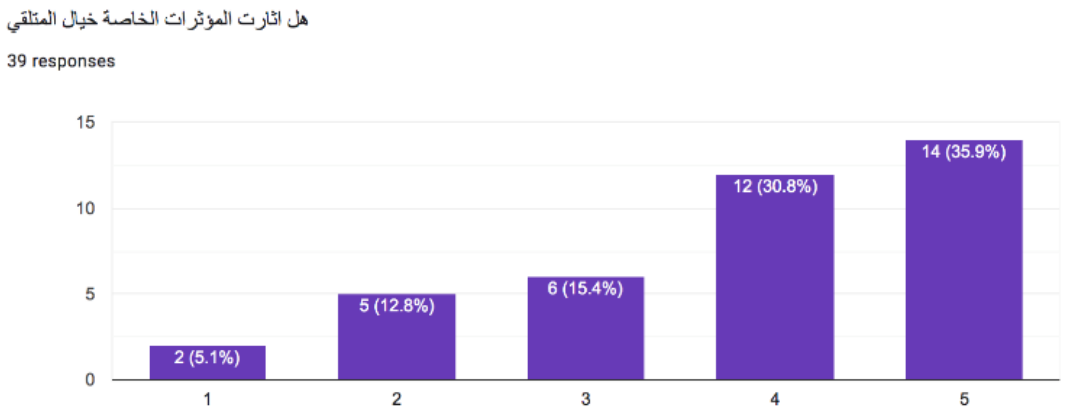
طرحت عدد من تساؤلات في استمارة الاستبيان حول **المحور الثالث : الخيال الابداعي والصوت**

9 - كان السؤال التاسع عن مدى اثارة الموسيقى المصاحبة لخيال المتلقي

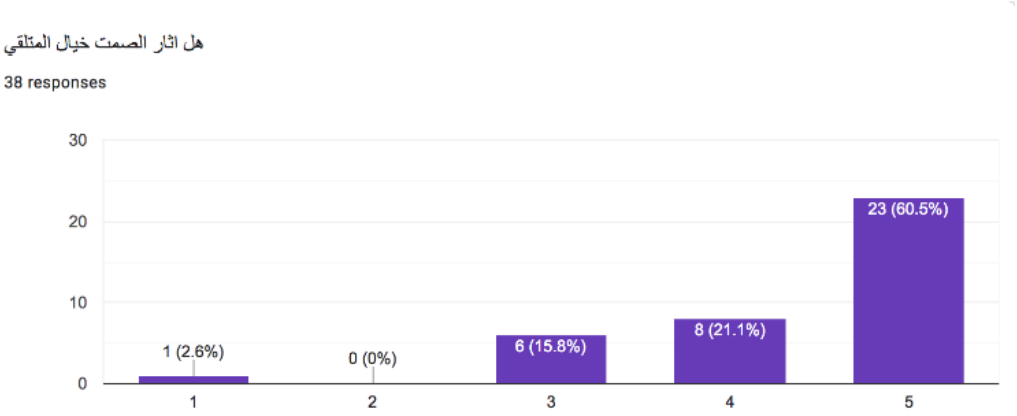


1 0 - كان

السؤال العاشر عن مدى اثارة المؤثرات الصوتية الخاصة خيالك

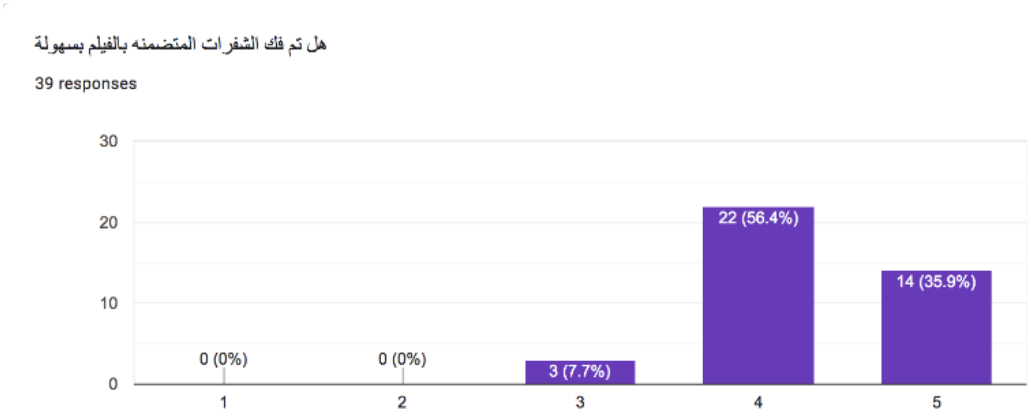


1 1 -كان السؤال الحادي عشر عن مدى اثارة الصمت لخيال المتلقي

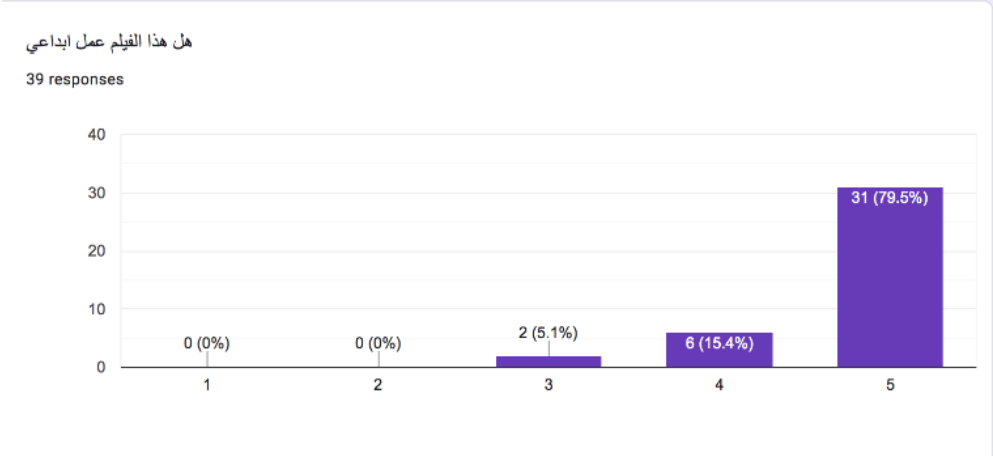


طرحت عدد من تساؤلات في استمارة الاستبيان حول **المحور الرابع : الخيال الابداعي في الفيلم**

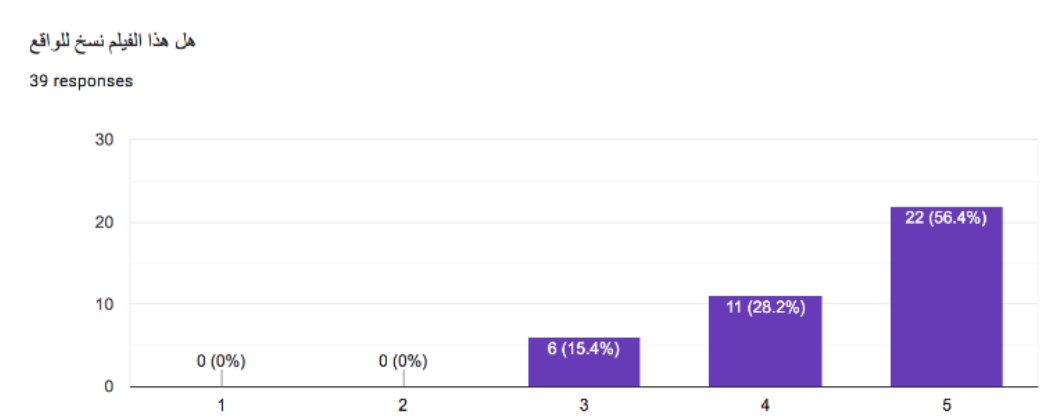
1 2 -كان السؤال الثاني عشر هل تم فك الشفرات المتضمنة بالفيلم بسهولة



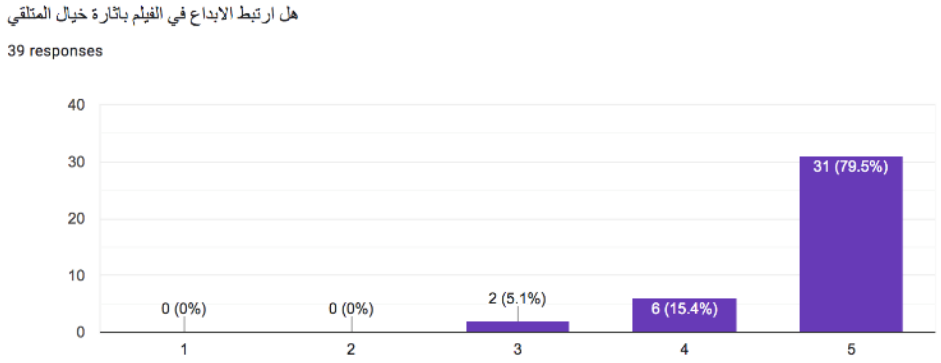
1 3 -كان السؤال الثالث عشر هل هذا الفيلم عمل ابداعي



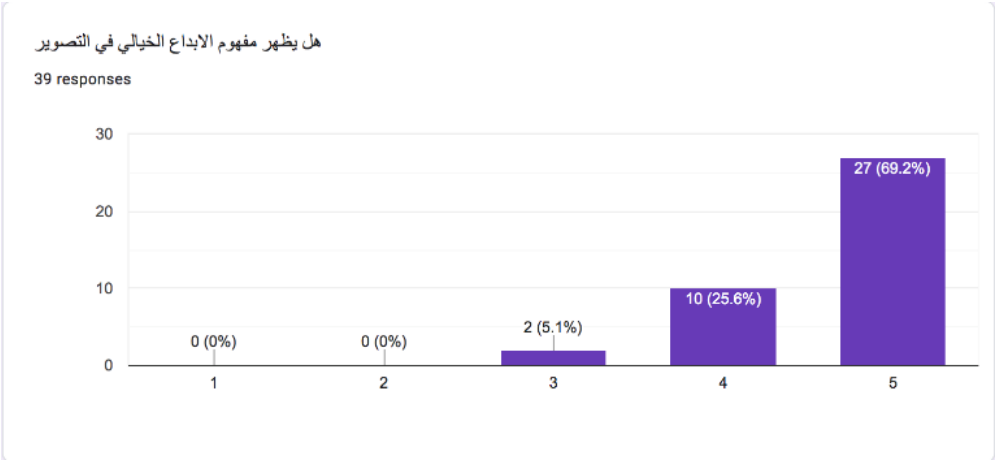
1 4 -كان السؤال الرابع عشر هل هذا الفيلم نسخ للواقع



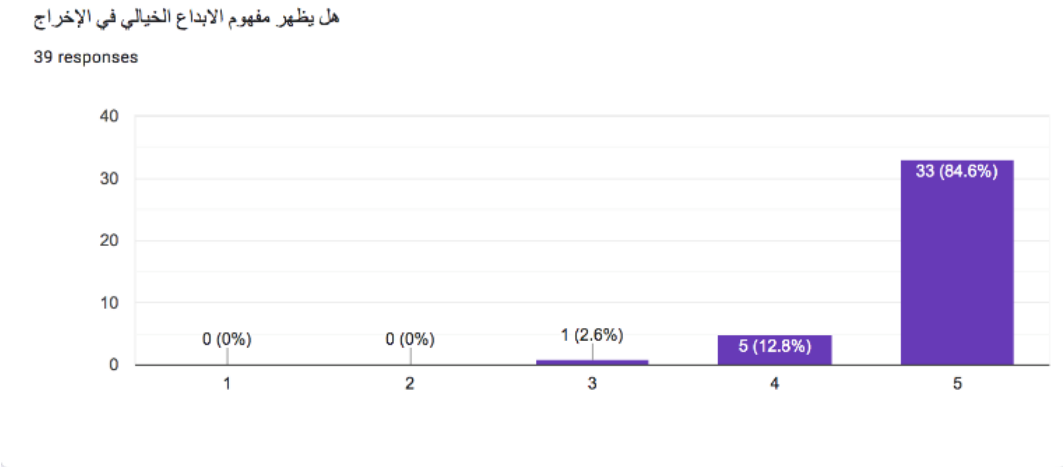
15 -كان السؤال الخامس عشر هل ارتبط الابداع في الفيلم باثارة خيال المتلقي



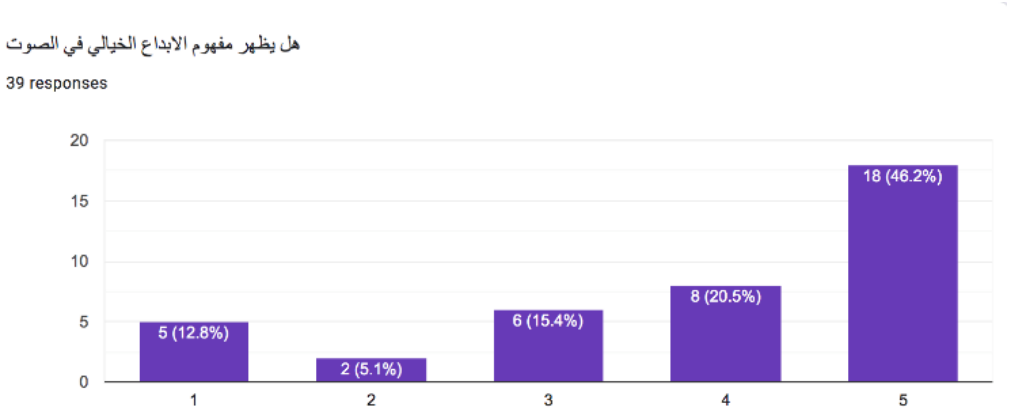
16 -كان السؤال السادس عشر هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في التصوير



17 -كان السؤال السابع عشر هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في الإخراج



18 -كان السؤال الثامن عشر هل يظهر مفهوم الابداع الخيالي في الصوت



٨-٣ نتيجة الاستبيان

تحقق الخيال في فيلم عرق البلح على الرغم من انه لا ينتمي لفئة أفلام السينما الخيالية. واستقبل المشاهد هذه المعالجة وتجاوب معها وأدركها معتمدا على خياله هو أيضا في فك الشفرات.

الاستنتاجات

يحتل الخيال الإبداعي جزءا كبيرا من نسيج الفيلم السينمائي البصري/السمعي وأيضا الدرامي. وتقدم السينما هذا الخيال الخالص في شكل بصري يبدو واقعيا.

لا يرتبط الخيال فقط بالسينما الخيالية لكنه يظهر أيضا في كل أنواع الأفلام السينمائية من خلال عناصر الفيلم المختلفه وتطويعها المبدع خلال الفيلم.

يظهر اتجاهان من الخيال السينما الاول لدى المبدع السينمائي في تطويع ادواته والثاني لدى الجمهور في فك الشفرات وتفسيرها.

المراجع

(1) عبد الحميد، شاكر، (٢٠٠٩)، الخيال. الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، عالم المعرفة:(٣٦٠).

Abd El Hamed, Shaker. (2009), Al Khayal. Kuwait: National Council for Culture, Arts and Letters, Knowledge World: (360).

(2) لندا .دافيدوف ، (٢٠٠٠)، الذاكرة (الادراك-الوعي) الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، ترجمة نجيب الفونس خزام، مصر، طبعة أولى.

Linda., Davidov. (1st ed.). (2000). Memory (perception-awareness), targamah: Naguib Alfons Khuzam. Cairo: International House for Cultural Investments.

(3) Wollen ,Peter (1969), Signs and Meaning in the Cinema. London: Martin Secker & Warburg Limited, 139.

(4) Scruton, Roger (1981), Photography and Representation. Chicago: The University of Chicago Press Journal, vol. (7), No.(3), 577-603.

(5) Currie, Gregory (1995), Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science. Cambridge: Cambridge University Press.

(6) Scruton,Roger (2009), Working Towards Art, British Journal of Aesthetics vol. 49, No. 4, 324.

(7) عبد الحميد، شاكر، (٢٠٠٩)، الخيال. الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، عالم المعرفة:(٣٦٠).
Abd El Hamed, Shaker. (2009), Al Khayal. Kuwait: National Council for Culture, Arts and Letters, Knowledge World: (360).

(8) Abrams, Nathan (2001) Ian Bell and Jan Udris, Studying Film. London: Arnold.

(9) ستروك، جون (١٩٩٦)، البنيوية وما بعدها: من ليفي شتراوس إلى دريدا، ترجمة محمد عصفور. الكويت: سلسلة عالم المعرفة، عدد ٢٠٦، ١٤.
Struck, John (1996), Structuralism and Beyond: From Levi Strauss to Derrida, targamah: Muhammad Asfour. Kuwait: The World of Knowledge Series, No. 206, 14.

(10)إيكو، أمبرتو ، (٢٠٠٧)، "العلامة" تحليل المفهوم وتاريخه، ترجمة سعيد بنكراد، المركز الثقافي العربي، بيروت.
Eco , Umberto , (2008)"al3alamah"ta7aleel almafhoom wa tari5oh , (Saiid Binkrad, Trans), Bairoot,: almarkaz althakafi al3arabi.

(11) Chandler, Daniel, (2002) The Basics, semiotics. London: Routledge press. 34.

(12)عبد الحميد، شاكر، (٢٠٠٩)، الخيال. الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، عالم المعرفة:(٣٦٠).
Abd El Hamed, Shaker. (2009), Al Khayal. Kuwait: National Council for Culture, Arts and Letters. Knowledge World: (360).

(13) Avarese, John, Landau, David (2017) Post Sound Design: The Art and Craft of Audio Post Production for Moving Image (the CineTech Guides to the Film Crafts), Bloomsbury Academic.