سيمولوجيا تصميم وإنتاج الصورة الصادمة بين التطور التقنى والوظيفى فى الميديا الحديثة

Symology of designing and production of shocking images between technical and functional development in the modern media

أ.م.د/ إيمان مصطفى عبد الحميد
أستاذ مساعد بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتلفزيون
كلية الفنون التطبيقيه - جامعة حلوان
كلية الفنون التطبيقيه – الاورمان – جيزه
Assist. Prof. Dr. Eman Mustafa Abdel Hamid
Assistant Professor Department of Photography, Cinema and Television Faculty of Applied Arts - Orman – Giza - Helwan University
dr.mana66@gmail.com

ملخص البحث

إن كل مايبذله المصمم من مجهودات فى إبتكار أنواع جديدة من الرسائل الإتصاليه ماهو إلا سعى منه لإنتاج رسال تستحوذ على إنتباه المتلقى وتصل إلى ذهنه بسرعه تفوق ماحوله من رسائل محيطه وبذلك يكون هناك نجاح فى عملية الإتصال ومماالاشك فيه أن صفات العصر الحالى لها دور كبير فى إختلاف ماهية الشكل فى الصورة على المتلقى فى عملية الإتصال نظرا لحالة التشبع الموجودة وإختلاف ذوق الجمهور وذلك مما يتطلب معه الإرتقاء بالفكر التصميمى والإنتاجى للصورة بالشكل الذى يحفزمعه مايعرف بالتفكير البصرى الإبداعى للنهوض ومواكبة العصر التقدمى بكل ابدعاته وابتكارته ومن خلال العصف الذهني و الفكري و التكنولوجي لتفعيل دور التقنيات و التطبيقات وتوظيفها التوظيف الفعال فى حدود إنتاج الفكر الجديد فى الصوره وفى إطار ذلك يمكننا تحديد مشكلة البحث فى إلقاء الضوءعلى دور التقنيات الحديثة فى الإرتقاء بالفكر التصميمى للصوره فى إطار سيمولوجيا تصميمها وإنتاجها وتوظيفها فى الميديا الحديثة وبخاصه مايمكننا أن نطلق عليه إنتاج الفكر الصادم فى الصورة نظرا لأهميته الوظيفية التأثيرية على مستقبلى الرساله فى الميديا الحديثة

هدف البحث:- التعرف على سيمولوجيا تصميم وإنتاج الصورة الصادمة فى الميديا الإعلامية الحديثة وكذلك التقنيات والإمكانات الحديثة فى التصميم والإنتاج و دورها فى رفع كفاءة الفكر التصميمى لإنتاج الفكر الصادم فى هذه الميديا

منهجية البحث: يتبع البحث المنهج الوصفى التحليلى

أهمية البحث: إلقاء الضوء على دور التقنيات الحديثة فى الإرتقاء بالفكر التصميمى للصورة فى إطار سيمولوجيا توظيفها فى الميديا الحديثة

محاور البحث

1- اهمية ودور الصورة الصادمة فى الميديا الاعلامية الحديثة

2- سيمولوجيا انتاج الصوره الصادمه فى الميديا الاعلامية الحديثة

3- نبذة تقديمية للتقنيات الحديثة والتطبيقات وطرق توظيفها لخدمة الإبداع الفنى لتصميم للصورة الصادمة

الكلمات المفتاحيه: السيميولوجيا، الصورة الصادمة، الاستراتيجية، الميديا الحديثة، الاستراتيجية التصميمية المتطورة

Research Summary

All of efforts that is done by the designer in the creation of new types of communication messages is nothing but a quest to produce a message that grabs the attention of the recipient and reach his mind faster than the surrounding letters of the surrounding and thus there is a success in the process of communication and undoubtedly the characteristics of the current era have a significant role in the difference What is the shape in the picture on the recipient in the process of communication due to the existing saturation and the difference of taste of the public, which requires him to raise the thought of design and production of his image as planned by what is known creative visual thinking to promote and keep pace with the progressive era with all innovation and innovation and through Brainstorming and intellectual technology to activate the role of technologies and applications and employ them effective recruitment within the limits of the production of new thought in the picture. In this framework we can identify the problem of research in shedding light on the role of modern technologies in the development of design thought of the image within the framework of the design and production Simology and employment in modern media, Specially we can call it the production of shocking thought in the image because of its important functional impact on the future message in modern media.

The aim of the research: - To identify the simology of the design and production of the shocking image in the modern media as well as the techniques and possibilities of modern design and production and its role in raising the efficiency of design thought to produce shocking thought in this media.

Research methodology: The research follows the descriptive analytical method.

The importance of research: shed light on the role of modern technologies in the development of design thought of the image in the framework of the methodology of employment in modern media.

Research axes

1- The importance and role of shocking image in modern media media

2 - Simology of the production of shocking image in the media

3 - Presentation of new technologies and applications and ways to employ them to serve the artistic creativity to design its shocking

Keywords: Symology, The shocking picture, Strategy, Modern Media, Advanced Design Strategy

مقدمه:

منذ بداية التطور التكنولوجى يعيش العالم ثوره فى تكنولوجيا المعلومات وقد أصبحت تلك الثورة هى الثمة الرئيسة التى تشكل معالم الثورة التقنية الحديثة في شتى المجالات التصميمية على الوجه الخاص ونتيجة تطبيق واستخدام نتائج العلم في جميع المجالات كان من الطبيعى ان يكتشف المصمم خصائص التكنولوجيا الحديثة ونتائجها من تطبيقات وتقنيات في انتاج تصميمات تظهر التوافق الإبداعى مع مقومات التكنولوجيا الرقمية الحديثة، مما يُوجد الحاجة المستقبلية لوجود المصمم في ظل التقدم المُذهل في تكنولوجيا التطبيقات الرقمية ومواكبة ذلك التقدم ويصبح معاصرًا له ومعبرًا عنه مؤثرًا ومتأثرًا به أخذًا من نتائج تلك التكنولوجيا الرقمية الحديثة ادوات وتطبيقات تساعده في التعبير عن أفكاره.

المشكله :-

ان كل مايبذله المصمم من مجهودات فى ابتكار انواع جديده من الرسائل الاتصاليه ماهو الا سعى منه لانتاج رسال تستحوذ على انتباه المتلقى وتصل الى ذهنه بسرعه تفوق ماحوله من رسائل محيطه وبذلك يكون هناك نجاح فى عملية الاتصال وممالاشك فيه أن صفات العصر الحالى لها دور كبير فى اختلاف ماهية الشكل فى الصوره على المتلقى فى عملية الاتصال نظرا لحالة التشبع الموجوده واختلاف ذوق الجمهور ذلك مما يتطلب معه الإرتقاء بالفكر التصميمى والإنتاجى للصوره بالشكل الذى يحفز معه مايعرف بالتفكير البصرى الإبداعى للنهوض ومواكبة العصر التقدمى بكل ابدعاته وابتكارته ومن خلال العصف الذهني و الفكري و التكنولوجي لتفعيل دور التقنيات و التطبيقات وتوظيفها التوظيف الفعال فى حدود انتاج الفكر الجديد فى الصوره وفى اطار ذلك يمكننا تحديد مشكلة البحث فى القاء الضوءعلى دور التقنيات الحديثه فى الارتقاء بالفكر التصميمى للصوره فى اطار سيمولوجيا توظيفها فى الميديا الحديثه وبخاصه مايمكننا أن نطلق عليه إنتاج الفكر الصادم فى الصوره نظرا لأهميته الوظيفيه التأثيريه على مستقبلى الرساله فى الميديا الحديثه

هدف البحث :- التعرف على سيمولوجيا تصميم وانتاج الصوره الصادمه فى الميديا الاعلاميه الحديثه وكذلك التقنيات والإمكانات الحديثه فى التصميم والانتاج و دورها فى رفع كفاءة الفكر التصميمى لانتاج الفكر الصادم فى هذه الميديا .

محاور البحث

1- أهمية ودور الصوره الصادمه فى الميديا الاعلامية الحديثة

2- سيمولوجيا إنتاج الصورة الصادمة فى الميديا الاعلامية الحديثة

3- نبذة تقديمية للتقنيات الحديثة والتطبيقات وطرق توظيفها لخدمة الإبداع الفنى لتصميم للصورة الصادمة

المحور الأول:- أهمية ودور الصورة الصادمة فى الميديا الاعلامية الحديثة

تمثل الميديا الحديثة الواقع الإجتماعى بشكل بصرى و تعتبر عنصر معقد فى الثقافة العامة متداخلة فى الحياة الإجتماعية كما لو كانت منسوجة معها و لكثرة الميديا و ازدحام الافكار، يجب إستخدام أفكار إعلامية تتخلل إلى عقلية و نفس المتلقى بسهولة و تلفت انتباهه و هنا يمكننا الإعتماد على الصور الصادمة و التى تحتل مكان فى ذاكرة الفرد و الجماعة و يستحضرها الفرد فى أى وقت من مخزون ذكرياته نظرا لإدراكه السريع لها نتيجة الصدمة البصرية التى تحدث له عند مشاهدتها و يجب أن تكون الصدمة المستخدمة ذات هدف سامى و فى صالح الجمهور المتلقى.

- الأداء الوظيفى للصورة الصادمة فى الميديا الحديثة

تؤدى الصورة الصادمة وظائف متعددة و مختلفة حيث أنها توفر معلومات و مفاهيم رمزية و تساعد الجمهور المتلقى فى بناء هويتهم من خلال توفير اسلوب أفضل و من خلال شرح نماذج للمشاكل الاجتماعية و حلولها. وهناك من أصحاب النظريات الذي يفترض أن الصورة المرئية هي بطبيعتها أكثر تحديدا من الكلمات لأن المعني الجوهري للرسالة المراد توصيلها يتجلي من خلال الصورة التي يختارها المصمم و قد رأي أحد الفلاسفة أن البناء أو الهيكل الإعلامي المرئي هو اكثر ثراء ولا ينضب بسهولة مثل البناء المعلوماتي اللغوي و هناك مقولة مفادها أن " التفكير البصري هوأكثر تحررا و أقل نمطية من التفكير اللفظي ". ويرتبط الخيال بالتفكير البصري' و التفكير البصري في أبسط تعريفاته التي قدمها "أرنهايم "هو محاولة فهم العالم من خلال لغة الصورة و الشكل و من خلال التعرف علي مفهوم الشكل و كيفية إدراكه و كيفية تجسيده أو تمثيله علي سطح مستوي ذو بعدين أو أكثر بحيث يتضح لدينا العلاقة بين الشكل و المفهوم البصري أي

الشكل يحمل رسالة مرئية تحمل دلالة و تؤدي إلي معني يستقبله المتلقي علي شكل إشارة ترمز لشئ ما يثار في ذهن المتلقي و الدلالة هي المغزي و المضمون المراد توصيله من خلال العمل الفني (الرساله البصرية المستوحاه من الشكل) و الشكل يكمن في محتويات و موجودات كثيرة محيطة بنا سواء كانت ملموسة أو غير ملموسة و تشمل كل ما يحيط بالإنسان و يستقبل الإنسان الصورة البصرية لهذه الموجودات من خلال إنعكاس الصورة في الوعي البصري للمتلقي فمثلا القمر شكل نشعر به و له رد فعل فى نفوسنا ولا نستطيع لمسه .

وفيما يلى أهم وظائف الشكل فى العملية التصميمية:

1- الشكل يضبط إدراك المتلقي ويوجه انتباهه في اتجاه معين يرغب المصمم أن يكون توجه المتلقي إلي هذا الاتجاه

2- الشكل يلعب دورا تذكيريا مهما نتيجة إستلامه كوحدة بصرية جاذبة لها نواحي حسية و تعبيرية

3- إيصال المضمون إلي المتلقي لا يتم إلا عن طريق الشكل و ليس للمضمون قيمة بدون الشكل و نجاح المضمون من نجاح الشكل[2]

مواصفات الصورة الصادمة فى الميديا الإعلامية الحديثة :-

1- جذب الانتباه و تحقيق الهدف من خلال مفاجأة المشاهد.

2- سهولة الوصول إلى العقل.

3- خلق ردود افعال محددة و فعالة حيث انها قد تمثل للبعض النجاة من مشاكل معقدة و للبعض الآخر تمثل شعور بالخوف أو الإزعاج أو عدم الراحة و للبعض الآخر نوع من الترفيه و الفانتازيا و الاستمتاع.[1]

المحور الثانى :- سيمولوجيا تصميم انتاج الصوره الصادمه فى الميديا الاعلاميه الحديثه البعد البصرى والادراكى للصورة الصادمة فى الميديا الحديثة

تحدث الصدمة نتيجة وقوع شئ غير متوقع و عدم استعداد الشخص المتلقى لتقبل الصدمة و تستحضر تأثيرات قد لا يستطيع الإنسان السيطرة عليها و من أعراضها ما هو جسدى كاضطرابات النوم و منها أعراض عاطفية كالبكاء التلقائى و القلق و الفكر ومنها ما هو إدراكى مثل تراجع أداء الذاكرة و نقص القدرة على التركيز.

و الصورة الصادمة هى نوع من الصور يستحوذ على انتباه المتلقى (المشاهد) فجأة بدون أى مقدمات و تتميز بفاعلية عالية فى توصيل مضمون الرسالة مع العلم أنها قد تكون مخالفة للعرف الاجتماعى و الاخلاق او العادات و التقاليد أو المعتقدات الثقافية و تنتج عن الصدمة تأثير يقتحم العقل نتيجة رؤية شئ غير متوقع و عدم استعداد الشخص المتلقى لتقبل تلك الصدمة و ينتج عنها استمالات عقلية و حسية و عاطفية و وجدانية.

و تخلق الصورة الصادمة وعى إدراكى ضمن تصنيفات زمانية و مكانية جديدة و قد تكون فورية فى المكان الحالى أو مؤقتة للمستقبل، تظهر فى بعض الأوقات المختلفة فى الفترات القادمة عن طريق ربطها بمشاعر و عواطف جديدة و تلميحات و إشارات تعمل على تحريك ذكريات قديمة مع مجموعة من الأحداث و المعانى المختلفة و تحفز الصدمة الوعى فى الوقت الحالى و الماضى و تشير إلى المستقبل من خلال بعض المنبهات التى يراها و يدركها المتلقى و تستحوذ على الانتباه و تخترق ذكرياته فهى تعمل على تنشيط الذاكرة ذلك أن العمليات النفسية كالانتباه و الإدراك و التذكر و التفكير لا تتوفر للفرد فى شكل عطاء جاهز الصنع و لا تأتى له مرة و لا تتكرر و إنما تنمو فى النشاط و ترتبط به والصدمة تترسخ فى ذهن و ذاكرة المتلقى و أيضا يظل متعايش معها لفترة غير محددة ترتبط بمدى تأثير الصدمة عليه و سماته الشخصية أيضا و يعرف الانتباه على أنه تركيز الإدراك على شئ معين أو فكرة معينة و ترك المؤثرات الأخرى جانبا.

- **السيمولوجيا وإستراتيجية تصميم وإنتاج الصورة الصادمة فى الميديا الحديثة :**

تهتم السيمولوجيا بكل شئ يمكن أن يؤخذ كعلامة و هي كما يذكر بول كوبلي تعني تحليل العلامات أو دراسة طريقة عمل أنظمة العلامات (إنتاج الدلالة) بالممارسات و الأنظمة التمثيلية التي توجد علي هيئة شفرات و العلاقة بين الدال و المدلول عند دي سوسير و العلاقة عند بيرس تكون علي هيئة مصورة و هي شئ ما ينوب عن شئ ما بصفة ما أي أنها تخلق في عقل الشخص علامة معادلة أو ربما علامة أكثر تطور(مفسرة)[6]

وقد اتفق الكثير من الباحثين علي أن العلامة قد تكون سلوك أو فعل أو صوت أو إيماءة يقصد من خلالها تبليغ أو إيصال معلومة وقسم بيرس أنواع العلامة وفقا لعلاقتها بالمشار إليه إلي ثلاثة أقسام :

1- الأيقونة: وهي علامة تحيل إلي الشئ الذي تشير إليه بفضل صفات تمتلكها خاصة بها وحدها فبمجرد أن تشبه الأيقونة هذا الشئ تستخدم علامة له.

والعلاقة بين الدال و المدلول في هذه العلامة تعتمد علي التشابه و من أمثلتها الصور الشخصية و الرسوم التوضيحية و بسبب إرتباط العلامات الأيقونية إرتباطا واضحا بالأشياء التي تمثلها من ناحية التشابه في الهيئة فإن هذا النوع من العلامات ينقل عادة مفعوما بالثقة و الواقعية و الجدية

2- المؤشر:هو العلامة التي لا يكون الدال فيها إصطلاحيا علي نحو محض لكنه يكون مرتبطا بشكل مباشر-طبيعيا- أو سببا بالمدلول كما يمكن ملاحظة هذه الصلة بينهما أو الإستدلال عليهم و من أمثلتها بصمات الأصابع أو الدخان و كذلك تعتبر معظم تعبيرات الوجه علامات مؤشرية بشكل ما حيث تشير لعاطفة مناسبة فالإبتسامة علامة مؤشرية للسعادة و تستخدم العلامات المؤشرية ل لتمثيل الأشياء المجرده حيث تنقل مفهوما بالإنفعالات و العواطف و الأفكار.

3- الرمز:هو علامة تحيل الشئ الذي تشير إليه بفضل علاقة اعتباطية أو علاقة عرضية (إتفاقية) محضة ولا يكون الدال فيها مشابها للمدلول بحيث يصبح من الضروري أن نتعلم هذه العلاقة ومن ذلك الألفاظ و علامات المرور والأعلام القومية و أسماء الأعداد.

ويلاحظ مما سبق أن الصور الثابتة و المتحركة بوجه عام علامات أيقونية تحيل إلي الأشياء التي تمثلها من خلال التشابه الدقيق بين هيئة الشئ الحقيقي و صورته غير أن هذا لا يمنع أن تحتوي الصورة من حيث الموضوع المصور علي الأنواع الأخري من العلامات كذلك.

و هناك تصنيف خاص للعلامة من حيث الموضوع في الصورة علي النحو التالي[5]:

1-الأيقونة:و هي عناصر التكوين التشكيلي البصري في الصورة من موضوعات و خلفيات و ألوان و خطوط و غيرها.

2-المؤشر:وهي المعالجة البصرية لكل عناصر التكوين التشكيلي البصري من اضاءة و زاوية تصوير حتي لا تفقد إرتباطها المباشر بالشئ الذي يتم التعبير عنه في الحقيقة.

3-الرمز:وهي الحالة التي تكون فيها عناصر التكوين للصورة رمزا لمعني أخر غير موجود في الصورة كما ترمز صورة ملابس الممثل إلي علم امريكا مثلا.

وحيث ان الصورة الصادمة فى الميديا الحديثة هى شكل متطور من البلاغة البصرية لا انعكاسات شفافة للواقع فهى تتطلب من المشاهد الاستفادة من الرموز التصويرية، ذلك أنها لا تركز على الجانب الجميل و المرح و القوى السحرية للواقع، و إنما هى فى أغلب الأوقات توضح الواقع سواء كان مؤلما أو جارحا. و هى تعتبر مرآه للواقع بشكل مفصل حتى تضمن توصيل الرسالة للمتلقى لذلك تتبع التمثيل الأيقونى سواء كان ذلك بالوقع البسيط أو الشديد الصادم مما يوضح معه نوعا من المفارقات التمثيلية للصورة قديما و حديثا فى الميديا الإعلامية الحديثة. و كذلك يمكنها العمل على التوغل فى أيدلوجيات المجتمع للعمل على تغريزها أو تغييرها (مفارقات أيدلوجية) من خلال الدمج بين خصائص المجتمع مع عقائده

و أفكاره و تقاليده و مشاكله و دراسة أيدلوجياته بنجاح و عرض مشكلاته من خلال الصورة فى الميديا الإعلامية الحديثة و اقتراح الحلول لها، لذلك يجب أن تكون الصورة هادفة من خلال المطلوب منها حيث أنها تمثل قوة كبيرة جدا تجعل المتلقى يفكر فى مدى العلاقة بين الدال و المدلول (مفارقات تفسيرية) و كيفية تلاعبها بعواطف المتلقى و أفكاره و تذكيره بأشياء تستحوذ على انتباهه و تتداخل فى مكونات نفسه.

ويكمن الهدف الرئيسي للرسالة المرئية الصادمة فى مفاجأة المتلقي من خلال إبتكار أساليب جديدة غير مألوفة تجمع بين الصدمة ووضوح المعني و العناصر المستخدمة حتي تثير صدمة المتلقي كشرط للإستحواذ علي إنتباه المتلقي حيث أنه في حالة تعرض المتلقي إلي مثير مغاير لخبراته المألوفة فإن هذا يتطلب منه التأنى فى استعراض جوانبه و مكوناته بما يتيح له فرصة اختباره علي أسس إستنباطية(تخمينية) وهذا الاختبار يمر عادة بثلاث مراحل و هي:

أ.مرحلة الإنتباه : وهي المرحلة التي تتحقق بفعل رفع شده المثير البصري و إحتمالية المعني المرتقب

ب.مرحلة اللغز: وهي مرحلة البحث عن المدلولات المتضمنة خلال العناصر الشكلية

ج.مرحلة التكامل: وهي مرحلة تكامل الرمز مع المدلول

و في موضوع الصورة الصادمة دائما هناك معادلة صعبة علي المصمم أن يحققها فيما بين الصورة الذهنية المختزنة و الصورة الإدراكية المتعلقة بالواقع الموضوعي المحيط به فهو يريد من جهة أن يحقق ذاتيته و أن يعطي الأولوية لما يعتمل في ذهنه من صور من عدة مواقع و لكنه من جهة أخري يري أن الصورة الذهنية التي ارتسمت في ذهنه قد تباينت كثيرا أو قليلا عما وقع من تغيرات فى القيم الجمالية فى مجتمعه ,فبينما يجد نفسه مشدودا إلي أخيلته الذهنية غير الواقعية فإنه يجد نفسه من جهة أخري مشدودا إلي الواقع الذي يرغب فى تحقيق التوافق معه فيحاول التجانس و الإنسجام فيما بين الصورة الذهنية و الواقع فأحيانا يحاول الارتفاع بمستوي الواقع إلي مستوي الصورة الذهنية و أحيانا أخري يحاول تعديل الصورة الذهنية بحيث تتوافق مع الواقع .

- إستراتيجية عمل الصورة الصادمة

الاستراتيجية ينظر إليها على أنها مفهوم معنوى لا يمكن رؤيته أو لمسه و يبتكر من مخيلة شخص معين واستراتيجية عمل الصورة الصادمة تتم وفقا لنظرية التعرض الانتقائى و التى وضعت من قبل احد الفلاسفة فى عام 1960 و توضح أن الإنسان يميل إلى تذكر المعلومات فقط التى وجدها مثيرة للاهتمام و بالتالى يقوم الإنسان تلقائيا بإزالة ما تبقى من المعلومات التى لم تثير اهتمامه و بالتالى تسهل عملية التذكر، و أيضا وفقا للنظرية السابقة، فإن بعض الأفراد قد يقوم بقرار تصفية أو ترشيح أى محتوى يتلقاه أو أى شئ غير مستحب من حوله وكذلك استراتيجيات السيادة و الهجوم الوقائى و الصورة الذهنية و الوجدانية العاطفية و تنافر المعرفة (المدخل غير المعتاد ضد ما هو معتاد) و هو مدخل الخروج عن المألوف و يحطم القيود و القواعد التقليدية و التقاليد. [4]

و تمثل الفاعلية للاستراتيجية التصميمية المتطوره فى الصورة الصادمة الأداة الحقيقية للحكم على آداء آلية الابتكار، و هل المشاهد تفاعل معها و أحبها و تذكرها و استجاب لها و كان له رد الفعل المطلوب و كان له رد الفعل المطلوب فى العملية الاتصالية فإذا كانت الأجوبة على قدر كافى من الإيجابية و النجاح، فإذن نتأكد من نجاح الاستراتيجية.

الاستراتيجية التصميمية المتطورة: (استراتيجية الألفة و التفضيل للمميزات البصرية)

تخبرنا الدراسات السيكولوجية أنه كون المثير جديدا، فذلك كفيل بأن يستثير حالة خاصة من الفضول أو حب الاستطلاع و كذلك بستثير حالة من الخوف لدى الكائنات الحية، كما أن تعرض المشاهد المتكرر للمثيرات الجديدة تولد عنده حالة من الألفة بها و من ثم التغلب على حالة الخوف المرتبطة بها. و ينتج عن ذلك حالة من الارتقاء فى عملية الاتصال

بالموضوع الجديد و التفضيل له و عندما يكون المثير البصرى غير مشابه لأى شئ سبق المتلقى أن واجهه تكون الجدة (الجديد) مطلقة، لكننا نتعامل مع الجدة النسبية أى مع تركيبات غير مسبوقة لكنها تتكون من عناصر سبق لنا إدراكها فى الماضى.

و يمكن هنا الاعتماد على الاستراتيجية التصميمية المتطورة والتى يمكن تحقيقها من خلال عدة عناصر معها يمكن تحقيق صدمة حسية إدراكية، و هى : **التصورات العقلية البصرية و المعالجات الجرافيكية للصور و الرسوم.[4]**

وتعتبر التقنيات الحديثة فى إنتاج و معالجة الصور و الرسوم أحد أهم الوسائط التى أدت دورا فعالا فى العملية التصميمية كدخول الكمبيوتر و برامجه بإمكانياتها التى تمكن الفنان من تحقيق الإبداع و اللامعقول من خلال أبعاد جديدة و معالجات جرافيكية لم تكن متوفرة له، كما أن الدمج بين الصور التقليدية و المبتكرة يعد إضافة إلى إمكانيات الحذف و التعديل و الإضافة...إلخ من إمكانيات برامج معالجة الصور الهائلة و تحويلها إلى رؤية خيالية تماما نابعة من الرواية المسجلة فى الصورة.

والمعالجة الجرافيكية بالنسبة للمصمم هى الخطوة الأولى فى تحديد القالب البصرى لتمثيل الفكرة و هو ما يعرف بالتفكير البصرى الإبداعى (Creative Visual Thinking) و هى مرحلة تتبع تحديد المفردة الدالة التى تتلخص فى اختيار مزيج عناصر التصميم من أشكال وألوان و إضاءة و ملامس و أسلوب تنفيذ الأمثل لتقديم المفردة (بمعنى معالجتها جرافيكيا) و قد أبدع الكثير من المصممين فى هذا المجال، و مع ذلك لجأ البعض لما يسمى (الواقعية العنيفة فى التصوير) و التى لا تعد نقلا حرفيا للشئ الواقعى فقط، لكن بها بعض المعالجات المختلفة و التناقضات البصرية التى تأسر العين و بعد ميتافورى استعارى لمحاولة جذب الانتباه بدرجة أكبر، كذلك قد يلجأ المصمم إلى المبالغة أو التشويه للمظهر الطبيعى للصورة بغرض إثارة المشاعر و تحريك دافع حب الاستطلاع أو الفضول بجذب انتباه المتلقى وإثارة اهتمامه و توضيح الفكرة الأساسية بالتأكيد على عنصر الإبهار فى الصورة و تعدى حدود الواقع التى يمكن أن تتسم بالخيالية بإتمام معالجات جرافيكية كحذف أو إضافة اجزاء أو اشكال من الصورة فينتج شكل جديد غير مألوف و غير معتاد. و من هذه الاساليب ما يتم تنفيذه من مؤثرات بصرية و مؤثرات خاصة فى عمليات التصميم و الإنتاج للصورة ثابتة كانت أو متحركة و ما يتلائم مع الهدف التى تنتج من أجله بمعنى توظيف أسلوب المعالجة للهدف الاعلامى.

و من برامج المعالجات الجرافيكية للصور و الرسوم

برنامج Photoshop وهو **البرنامج الأول في تحرير وتعديل الصور الفوتوغرافية، حيث يوفر البرنامج جميع الأدوات والخيارات التي قد يحتاجها المصمم لإكمال الرؤية للصورة أو التصميم ، حيث يحتوي على المواصفات العالية التالية:**

- **سرعة أعلى**
- **أدوات جديدة للتحرير**
- **وضعية حفظ الخلفية حيث يمكنك تحرير العديد من الصور في وقت واحد والحصول على أقصى استفادة من عملك**
- **توفر أدوات جديدة لقص الصور حيث تغيير درجة الشفافية وقواعد التعديل الثلاثية**
- **القدرة على التعمل مع لون البشرة ومجموعة الألوان وإجراء التعديلات باستخدام المنحنيات والتشبع اللوني**
- **مجال واسع لقدرات تصحيح الزاوية والتي تستخدم في هوليوود للحصول على دقة الألوان**

برنامج Maya وهوعالم من الرسومات والتصميم الجرافيكي ثلاثية الأبعاد3D وقد عرف تطبيق مايا الأقوى عندما يتعلق الأمر الرسوم المتحركة، مع مكتبة ضخمة من أدوات الرسوم المتحركة. وقد تم استخدامه في صنع الفيلم الشهير هاري بوتر. وتشمل بعض البنود الرئيسية:

- **قدرات المحاكاة**
- **بيفروست وهي منصة مؤثرات قوية للتحكم بالسوائل**
- **إضافة أوراق الشجر والتي تضيف النباتات إلى المشهد أو الشعر للشخصيات كما في أفلام بيكسار الشهيرة**
- **القدرات العالية لمحاكاة الأجسام الحركية**

برنامج 3ds Max

لما يقارب عقدين من الزمان كان برنامج الثري دي ماكس في طليعة البرامج ثلاثية الأبعاد. حيث يقوم بتصميم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد ونماذج الألعاب والصور والشخصيات ، يستخدم برنامج الماكس لتصميم نماذج ثلاثية الأبعاد وتحريكها وتصديرها النهائي وقد استخدم برنامج 3Ds Max في صنع فيلم بيكسار أفاتار والذي صمم بما يتجاوز 26 مليون دولار.

المحور الثالث :-التقنيات الحديثة و الإبداع الفنى فى تصميم وانتاج الصوره الصادمه

1 - التطور التقنى فى الكاميرات

أ- تطور كاميرات الصوره الثابته (الكاميرات الرقمية من طراز (**DSLR**))

تُعتبر شركة (**CANON**) من أولى شركات تصنيع الكاميرات التى ساهمت فى تقديم تقنية جديدة للتصوير الرقمى أطلق عليها تقنية (**DSLR**) وهى إختصار (**Digital Single Lens Reflex**), وفى حقيقة الأمر فإن الكاميرات الرقمية من طراز (**DSLR**), ما هى إلا تطوير لفكرة الكاميرات الفوتوغرافية التقليدية من طراز (**Single Lens Reflex**) - كاميرات التصوير الفوتوغرافية العاكسة ذات العدسة الواحدة (**SLR**) - والتى كانت تستخدم محدد رؤية عاكس يعمل من خلال عدسة التصوير نفسها.

فى بداية الأمر كانت فكرة كاميرات (**DSLR**) لا تتعدى كونها النُسخة الرقمية عالية الجودة من الكاميرات الفوتوغرافية (**SLR**) بما تُقدمه من أداء عالى فى جودة الصورة الفوتوغرافية الرقمية المُقدمة. ومع التطور التكنولوجى السريع فى تكنولوجيا الأسطح الحساسة (**Sensors**) - خاصة السطح الحساس (**CMOS**) والذى تعتمد عليه الكاميرات الرقمية من طراز (**DSLR**) - قدمت شركة (**CANON**) الكاميرا الرقمية (**CANON 7D**) والتى تميزت إلى جانب كونها كاميرا فوتوغرافية رقمية, بإمكانية تسجيل صورة الفيديو بجودة عالية فائقة التحديد (**Full HD**) وبنسبة (**16:9**) إلى جانب إمكانية تسجيل الصورة السينمائية بمعدل تصوير للكادرات (**24 FPS**) كادر\ثانية على أن يتم تسجيل الصوت على مُسجل صوتى خارجى وخلق التزامن (**Synchronization**) بين الصورة والصوت فى مرحلة المونتاج.

ب- تطور كاميرات الصوره المتحركه

منذ بدء صناعة السينما , يعكف مصنعى و مطورى الكاميرات السينمائية على تطوير شكل و إمكانيات الكاميرات السينمائية بما يتناسب مع متطلبات العمل السينمائى إلى أن تم إنتاج أحدث صيحة من الكاميرات السينمائية التى تستخدم الفيلم السينمائى الخام – على إختلاف المقاسات و فى المقابل فأن صناعة كاميرات الفيديو بنيت على تسجيل الصورة على شريحة حساسة (**Sensor**) مقاس3\2 " بوصة و تم تصميمها لتصوير التقارير الخارجية و الأنباء على مستوى العالم إلا أن جودة صورتها لا ترقى أبداً إلى جودة الصورة السينمائية[7]

و استطاعت شركة (**ARRI**) إنتاج كاميرات سينمائية رقمية (**Digital Cine Cameras**) تسجل صورتها على شريحة حساسة (**Sensor**) عالية الحدة (**High Resolution**) وتعطى جودة صورة عالية جداً , فهى كاميرات عالية الحدة (**High Definition Cameras**) بنيت فكرتها على بناء الكاميرات التليفزيونية عالية الحدة (**HDTV Cameras**) ولكنها تعطى صورة درامية مماثلة لصورة الفيلم السينمائى نظراً لأنها تستخدم وسيط حساس للصورة بمقاس أكبر يناسب صورة الفيلم مقاس سوبر 35مم و ينتج صورة بجودة عالية جداً

2- المؤثرات الخاصة و المؤثرات البصرية Visual effects and special effects

المؤثرات الخاصة هى التم يتم تنفيذها داخل موقع التصوير أثناء التصوير بالطرق الميكانيكية أو البصرية و تتضمن الكثير من المؤثرات مثل النماذج و المجسمات و مؤثرات المكياج و الرياح- الأمطار- الثلوج- الدخان و النار...إلخ والمؤثرات البصرية هى نوع من المزيج بين التكنولوجيا و الفن أو الخيال و الواقع و يمكن تعريفها بأنها ذلك المصطلح الذى يشير إلى أى صورة أو تعديل فى المشهد لا يمكن تنفيذه أثناء التصوير، أى أنها تتم فى مرحلة ما بعد الانتهاء من عملية التصوير فالمؤثرات البصريه هى ما يمكن إضافته إلى صورة واقعية تم تصويرها من خلال الكثير من الطرق أو ما يمكن أن يصنع بها فيلما كاملا [ممثلين و بيئة تمثيل و ديكورات افتراضية و ما إلى ذلك من عناصر].

و كل منهما (الخاصة و البصرية) يعملان معا جنبا إلى جنب فى منظومة واحدة و كلاهما يكمل الآخر إضافة إلى عملية ما يجعل من الصورة أكثر إبداعية دون اى حدود

- المؤثرات الرقميةDigital Effects

فتحت المؤثرات الرقمية الباب أمام إمكانيات لا حد لها لإنتاج مؤثرات كانت إلى وقت قريب مقصورة على الفيلم فقط , بكل غلاء وإهدار للوقت الذى يستغرقه تنفيذها فى المعمل . ولكن بإلحاق جهاز المؤثرات الرقمية بجهاز المزج الإلكتروني أصبحت مؤثرات الفيديو تضاهى أحسن أنواع المؤثرات الفيلمية و,بالرغم من أن جهاز مؤثرات الفيديو الرقمية DVE هو جهاز معقد جداً من الناحية التكنيكية إلا انه يعتمد على مبدأ بسيط نسبياً , فهو يقوم فى أى وقت بإنتزاع grabأى كادر فيديو , من أى مصدر فيديو سواء من كاميرا , أو جهاز فيديو , أو فيلم , ويقوم بتغيرها إلى معلومات رقمية , digital information ويقوم بالتلاعب بها بطرق مختلفة كثيرة , فهو يحذف منها , ويضيف إليها , ويزحزحها رقمياً وفى سرعة مذهلة , وكل هذا التلاعب يتم فى لحظتها , وفى زمن حقيقى وهكذا يتمكن المونتير من رؤية جميع التعديلات والتغيرات على الشاشة حتى يصل بها إلى الكمال ثم وأثناء تخزينها فى الذاكرة يطلق علي الخطوات التى قام على أساسها توليد هذا المؤثر رقماً معيناً address number وعندها يستطيع أن يسترجع هذا المؤثر عند طلبه فى سرعة مذهلة .. بل إن الصورة الرقمية digital picture وضعت خيارات تحت سيطرة المونتير لم تكن متاحة له عند التعامل مع الأشارة النظيرة . analog Signal وهكذا أصبح التعامل مع الإشارة الرقمية digital signal هو أكثر الطرق إستعمالاً لخلق مؤثرات الفيديو الرقمية [10]

- الكروما Chroma key و هى طريقة تستخدم لعمل ما يسمى Matte لاستخدامه فى عمليات التركيب و المبدأ الأساسى لهذه الطريقة هو استخدام مساحة معينة من المشهد بلون واحد (أخضر أو أزرق) ثم بعد ذلك تحويلها إلى مساحة شفافة تماما ثم تركيب صورة أخرى داخل تلك المساحة.

-الديكور الافتراضى (Virtual Set) و هو عبارة عن بيئة تم ابتكارها بشكل غير واقعى و تركيبها على المشاهد التى تم تصويرها بشكل فنى حيث يتم تصوير الموضوع على الشاشة الخضراء أو الزرقاء (الكروما) باستخدام نفس الزاوية و البعد البؤرى للعدسة المستخدمة فى تصميم الديكور الافتراضى ثم تركيبه على الديكور الافتراضى الذى تم تصميمه و

غالبا يتم الاستعانة بديكور افتراضى ذو جودة عالية حتى يمكن للقائم بعمليات التركيب Compositor أن يقوم بحركات Panأو Zoom خلال ذلك الديكور الافتراضى و تتم من خلال ابتكار كاميرا افتراضية Virtual Camera و التحكم فى موضعها و حركتها بشكل متوافق مع تلك المستخدمة أثناء التصوير الفعلى و التى يطلق عليها 2D Camera و ذلك خاصة عند دمج أجسام ثلاثية الأبعاد مع صور واقعية تم تصويرها و لتنفيذ مثل هذه اللقطات المعقدة، يتم الاستعانة بنظام دقيق يسمى Motion Control Camera مزود بكمبيوتر يقوم بتحريك الكاميرا بشكل متوافق مع حركة الكاميرا المستخدمة فى الديكور الافتراضى، و يمكن أن يحتوى الديكور الافتراضى على صورة واقعية ثابتة أو فيديو كخلفية مما يعطى مزيدا من الواقعية، و على شبكة الانترنت تتوافر تصميمات جاهزة للديكور الافتراضى على درجة عالية من الدقة و مزودة بزوايا مختلفة للكاميرا و يمكن إزالة أى عنصر موجود فى الديكور و تركيب أى عناصر اخرى إضافية .[11]

- الصور المصنعة بالكمبيوتر (Computer Generated Imagery (CGI الصور المولدة بالحاسوب CGI لها أهميتها الكبيرة فى مجال الخدع و تبدأ بصورة يتم مسحها و إدخالها إلى الكمبيوتر أو صورة يتم رسمها باليد أو أدوات البرامج الخاصة أو منحوت من الطين (ماكيت) أو عنصر حقيقى مثل وجه الإنسان و يتم تحديد نقاط على وجه الجسم لعمل نقاط مرجعية على شبكة رقمية فى الكمبيوتر و بمجرد تحديدها يتم توصيلها معا لتكوين صورة شبكية Wire Frame للعنصر. و بمجرد عمل بناء للموضوع بالأبعاد الثلاثية يمكن مشاهدته من كل الزوايا كما يحدث فى الحقيقة، و يتم عمل مجهودات كبيرة مستمرة لتطوير البرامج لمحاكاة الواقع بتطوير الأدوات التى تمنح المحرك الأداة التى يستطيع بها البناء، الإضاءة، و استخدام الخامات و الأسطح المعالجة واستخدام كاميرات افتراضيه وتحريكها .....

- فيديو يوضح الفكر الصادم فى الصورة المتحركةة كأحد التطبيقات:

الفيديو المعروض يوضح الفكر الصادم فى الصورة المتحركةكأحد التطبيقات ومن خلال تحليل وتفنيد اللقطات واختيار بعض اللقطات البينيه ليتم طباعتها يتضح تطور مراحل صناعة الفكر الصادم فى الفيديو ويتضح أيضا الاعتماد على التقنيات الحديثة فى ترجمة التطور فى الفكر الابداعى للمصمم وتوظيف التقنيات الحديثه وتطبيقاتها فى خدمة ترجمة هذا النوع الفكر الابداعى للمصمم وقد اعتمد المصمم فيه على الصور المولدة بالحاسوب CGI ولها أهميتها الكبيرة فى مجال الخدع وهى التى تبدأ بصورة يتم مسحها و إدخالها إلى الكمبيوتر أو صورة يتم رسمها باليد أو أدوات البرامج الخاصة أو منحوت من الطين (ماكيت) أو عنصر حقيقى مثل وجه الإنسان و يتم تحديد نقاط على وجه الجسم لعمل نقاط مرجعية على شبكة رقمية فى الكمبيوتر و بمجرد تحديدها يتم توصيلها معا لتكوين صورة شبكية Wire Frame للعنصر والبيئة قد يتم ابتكارها بشكل غير واقعى و تركيبها على المشاهد التى تم تصويرها بشكل فنى و تتم من خلال ابتكار كاميرا افتراضية Virtual Camera و التحكم فى موضعها و حركتها بشكل متوافق مع تلك المستخدمة أثناء التصوير الفعلى و التى يطلق عليها 2D Camera و ذلك خاصة عند دمج أجسام ثلاثية الأبعاد مع صور واقعية تم تصويرها و لتنفيذ مثل هذه اللقطات المعقدة، يتم الاستعانة بنظام دقيق يسمى Motion Control Camera مزود بكمبيوتر يقوم بتحريك الكاميرا بشكل متوافق مع حركة الكاميرا المستخدمة فى الديكور الافتراضى .[9]

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

النتائج:-

1- في موضوع الصورة الصادمة دائما هناك معادلة صعبة علي المصمم أن يحققها فيما بين الصورة الذهنية المختزنة و الصورة الإدراكية المتعلقة بالواقع الموضوعي المحيط به

2- للتقنيات الحديثه والتى تتمثل فى برامج المعالجات الجرافيكية للصور و الرسوم وكذلك التأثيرات الخاصة (المؤثرات الخاصة و المؤثرات البصرية) دورها المؤثر فى الارتقاء بالفكر التصميمى للصوره الصادمه فى اطار سيمولوجيا توظيفها فى الميديا الحديثه.

3- الصورة الصادمة فى الميديا الحديثة هى شكل متطور من البلاغة البصرية لا انعكاسات شفافة للواقع .

4- الصورة الصادمة هى نوع من الصور يستحوذ على انتباه المتلقى (المشاهد) فجأة بدون أى مقدمات و تتميز بفاعلية عالية فى توصيل مضمون الرسالة مع العلم أنها قد تكون مخالفة للعرف الاجتماعى و الاخلاق او العادات و التقاليد أو المعتقدات الثقافية و تخلق الصورة الصادمة وعى إدراكى ضمن تصنيفات زمانية و مكانية جديدة و قد تكون فورية فى المكان الحالى أو مؤقتة للمستقبل

5- الصوره الصادمة تحتل مكان فى ذاكرة الفرد و الجماعة و يستحضرها الفرد فى أى وقت من مخزون ذكرياته نظرا لإدراكه السريع لها نتيجة الصدمة البصرية التى تحدث له عند مشاهدتها و يجب أن تكون الصدمة المستخدمة ذات هدف سامى و فى صالح الجمهور المتلقى.

التوصيات :-

1- الاهتمام بتوظيف الصورة الصادمه فى الاعلام الحديث بإتقان حيث أنها تمثل قوة إعلاميه كبيرة وهادفه

2- الاهتمام بتطوير الفكر الإبداعى للمصمم من خلال الإهتمام بأيدلوجيات التعليم البصرى وإحتياجاته التصميميه

3- الإعتماد فى إبداع الفكر التصميمى على التقنيات الحديثه التى توفرها لنا التكنولوجيا الرقميه وتطبيقاتها التى لاحدود لها.

المراجع :-

1- غزى، فاطمه. *دراسة استراتيجية الاعلان الصادم*. رسالة ماجستير غير منشوره في كلية الفنون التطبيقيه، جامعة حلوان.

Ghazi, Fatima. *Dirasa istratijiat aliielan alsadm.* Risalat majstyr ghyr manshurih fi kuliyat alfunun altatbiqayih, Jamieat hulwan.

2- على، مرفت. *عوامل تحقيق الصدمه الحسيه الادراكيه فى اعلانات الطرق* . رسالة ماجستير غير منشوره في كلية الفنون التطبيقيه، جامعة حلوان.

Ali, Mervat. *Awamil tahqiq alsadmih alhasih aladrakyh fa aelanat alturuq*. Risalat majstyr ghyr manshurih fi kuliyat alfunun altatbiqayih, Jamieat hulwan.

3- جاد، محمد. *استراتيجيه بصريه للشكل من منظور ايكولوجى فى تصميم الشعار*. رسالة دكتوراه غير منشوره في كلية الفنون التطبيقيه، جامعة حلوان.

Gad, Mohammed. *Aistiratijih bisarih lilshakl min manzur aykwlwja fa tasmim alshieari.* Risalat dukturah ghyr manshurih fi kuliyat alfunun altatbiqayih, Jamieat hulwan.

4- عبد الحميد، شاكر. *الفنون البصريه وعبقرية الادراك*. القاهرة: الهيئه المصريه العامه للكتاب، 2008.

Abdul Hamid, Shaker. *Alfunun albisriuh waeabqariat aladrak*. Alqahrt: alhayyuh almisriuh aleamah lilkitabi, 2008.

5- علي، ممدوح. *الدور الابداعى لمدير التصوير فى توظيف اللون لتحقيق سيمولوجيا المحتوى الفيلمى فى السينما الرقميه*. رسالة ماجستير غير منشوره في كلية الفنون التطبيقيه، جامعة حلوان.

Ali, Mamdouh. *Aldawr alabdaea limudir altaswir fa tawzif allawn litahqiq simulujia almuhtawaa alfylma fa alsiynama alraqmih.* Risalat majstyr ghyr manshurih fi kuliyat alfunun altatbiqayih, Jamieat hulwan.

6- تشاندلر، دانيال. *معجم المصطلحات الأساسية فى علم العلامات – ترجمة :شاكر عبد الحميد*. القاهرة: أكاديمية الفنون، 2002.

Chandler, Daniel. *Maejam almustalahat al'asasiat fa eilm alealamat - tarjamat :shakir eabd alhmyd.*Alqahirat: 'akadimiat alfunun, 2002.

7- السعدنى، أحمد. *دراسة مقارنة بين طرق التحكم فى جودة الصورة بين نظامى الإنتاج السينمائى البصرى والرقمى*. رسالة دكتوراه غير منشوره في كلية الفنون التطبيقيه، جامعة حلوان، 2016.

Saadani, Ahmed. *Dirasat mqarnt bayn turuq altahakum fa jawdat alsuwrat bayn nazamaa al'iintaj alsaynamayaa albusraa walruqmaa.* Risalat dukturah ghyr manshurih fi kuliyat alfunun altatbiqiih, Jamieat hulawan, 2016.

8- والين، بيتر." *السيمولوجيا والسينما في لغة الفيلم – ترجمة :أمين صالح*". حياة فى السينما.-http://life-in cinema.blogspot.com/2010/08/blog-post_16.html (1 يناير 2019).

Walin, Peter. "Alsymywlwjya walsynma fi lughat alfilm - tarjamat :amin salh". Hayat fa alsiynama. http: // life-in- cinema.blogspot.com/2010/08/blog-post_16.html (1 January 2019).

9- James, Jack. *Digital Intermediate For Film & Video*. NewYork: Elsevier Press, 2006.

10- Ibrahim, K. F. *Newnes Guide to Television and Video Technology: The Guide for the Digital Age-from HDTV, DVD and flat-screen technologies to Multimedia Broadcasting, Mobile TV and Blu Ray*. Elsevier, 2007.

11- Wheeler, Paul. High definition cinematography. Focal Press, 2009.

12- Shaw, Steve. *Digital Film Scene-to-Screen: A Users Guide to Digital Film, Digital Cinematography, Production & Digital Intermediate Post-Production*. NewYork: Light Illusion, 2009.