Anwar Abed SHATI¹

USING DIGITAL MONTAGE TO BUILD A FREE
CHARACTER

<http://dx.doi.org/10.47832/2717-8293.6-3.16>

Research Article

Received:

20/04/2021

Accepted:

13/05/2021

Published:

01/07/2021

This article has been
scanned by iThenticat
No plagiarism detected

Copyright © Published
by Rimak Journal,
www.rimakjournal.com

Rimar Academy, Fatih,
Istanbul, 34093 Turkey
All rights reserved

Abstract:

Montage is one of the basic elements in cinematographic work, as it is a second production process for the work in terms of composition, habit of formulation, interconnection between shots and scenes, and also added the element of sound, special effects and color correction ... etc., due to the characteristic of this digital technique in manipulating all the elements of the image in a creative way in all Elements of work, such as decoration, accessories, adding fictional scenes ... etc., and converting them to the computer, and then acting on them through the montage completely, but this is in the field of image and sound, but there are fictional films that need to make characters who are compatible with nature, and possess capabilities Superhero and has the ability to transform into virtual bodies within the artistic work, and insert them into the cinematic space, in order to perform the functions with the rest of the elements of the cinematic medium as well as the elements of the dramatic construction, so all of the above of this the researcher raises the following question: (How is digital montage employed? In building a fictional character)? The research came as follows:

Methodological framework: It includes the research problem, its importance and objectives, as well as the limits of research and the definition of terminology. The theoretical framework: It was divided into two topics as follows: The first topic: the concept of digital montage, the second topic: the fictional character: After that, the researcher reached the indicators of the theoretical framework.

Research procedures: It included the research method, the research community, the research sample, the research tool, the analysis unit, and the sample analysis, which was the film (X MEN) according to the indicators that the researcher came out with from the theoretical framework. After analyzing the sample, the researcher came to a number of findings and conclusions, including:

1. The digital montage, through its advanced software, possesses the ability to create a fictional virtual character and activate its potential in the cinematic movie.
2. Digital montage can be employed after dispensing with many traditional techniques at the level of photography or montage, as well as building space and time.

Key words: Hiring, Digital Montage, Free Character.

¹ Dr. , Institute of Fine Arts, Rusafa, Iraq, nwrabd609@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-6223-2275>

توظيف المونتاج الرقمي في بناء الشخصية الخيالية

أنور عبد شاطي²

الملخص

يعد المونتاج من العناصر الأساسية في العمل السينماتوغرافي فهو عملية إخراج ثانية للعمل من ناحية تركيب وإعادة صياغة والترابط بين اللقطات والمشاهد وأيضاً إضافة عنصر الصوت والمؤثرات الخاصة وتصحيح الألوان... الخ، وذلك لخاصية هذه التقنية الرقمية في التلاعب في جميع عناصر الصورة بطريق إبداعية في جميع عناصر العمل، كالديكور، الأكسسوار، إضافة مشاهد خيالية... الخ، وتحويلها إلى الحاسوب، ومن ثم التصرف بها من خلال المونتير بشكل كامل، ولكن هذا في مجال الصورة والصوت، ولكن هناك أفلام خيالية تحتاج إلى عمل شخصيات ملائمة مع طبيعة، وتمتلك قدرات خارقة ولها القدرة في التحول إلى هياكل افتراضية داخل العمل الفني، وإدخالها داخل المكان السينمائي، لكي تقوم بالوظائف مع باقي عناصر لغة الوسيط السينمائي فضلاً عن عناصر البناء الدرامي، إذا فأن كل مما تقدم من هذا يطرح الباحث التساؤل التالي: (كيف يتم توظيف المونتاج الرقمي في بناء الشخصية الخيالية)؟ وقد جاء البحث على النحو الآتي:

الإطار المنهجي: وتضمن مشكلة البحث وأهميته وأهدافه وتحديد المصطلحات. الإطار النظري: وقد قسم على مبحثين جاء على النحو الآتي: المبحث الأول: مفهوم المونتاج الرقمي، المبحث الثاني: الشخصية الخيالية: بعد ذلك توصل الباحث إلى مؤشرات الإطار النظري.

إجراءات البحث: وتضمن منهج البحث ومجتمع البحث وعينة البحث وأداة البحث ووحدة التحليل وتحليل العينة والتي كانت الفيلم (X MEN) على وفق المؤشرات التي خرج بها الباحث من الإطار النظري.

بعد تحليل العينة توصل الباحث إلى عدد من من النتائج والاستنتاجات، والتي منها: 1. إن المونتاج الرقمي عبر برامجهاتها المتقدمة يمتلك القدرة على صناعة الشخصية الافتراضية الخيالية وتفعيل قدراتها الكامنة في الفيلم السينمائي.

2. يمكن توظيف المونتاج الرقمية بعد الاستغناء عن الكثير من التقنيات التقليدية على مستوى التصوير أو المونتاج وكذلك بناء المكان والزمان.

الكلمات المفتاحية: توظيف، المونتاج الرقمي، الشخصية الخيالية.

المقدمة:

يعد المونتاج من العناصر الأساسية في العمل السينماتوغرافي فهو عملية إخراج ثانية للعمل من ناحية تركيب وإعادة صياغة والترابط بين اللقطات والمشاهد وأيضاً إضافة عنصر الصوت والمؤثرات الخاصة وتصحيح الألوان... الخ، وذلك لخاصية هذه التقنية الرقمية في التلاعب في جميع عناصر الصورة بطريق إبداعية في جميع عناصر العمل، كالديكور، الأكسسوار، إضافة مشاهد خيالية... الخ، وتحويلها إلى الحاسوب، ومن ثم التصرف بها من خلال المونتير بشكل كامل، ولكن هذا في مجال الصورة والصوت، ولكن هناك أفلام خيالية تحتاج إلى عمل شخصيات ملائمة مع طبيعة، وتمتلك قدرات خارقة ولها القدرة في التحول إلى هياكل افتراضية داخل العمل الفني، وإدخالها داخل المكان السينمائي، لكي تقوم بالوظائف مع باقي عناصر لغة الوسيط السينمائي فضلاً عن عناصر البناء الدرامي. مشكلة البحث: تنطلق مشكلة البحث الحالي من التساؤل التالي: (كيف يتم توظيف المونتاج الرقمي في بناء الشخصية الخيالية)؟

² د.، معهد الفنون الجميلة، الرصافة، العراق، nwrabd609@gmail.com

أهمية البحث: تكمن أهمية البحث في التعرض إلى مفصلين أساسيين في العمل السينماتوغرافي أي المونتاج كونه من الركائز الأساسية التي يبني عليه العمل ككل وله طرائقه وأدواته الإبداعية وتجاريه والتقنيات الرقمية التي أصبحت اليوم عنصراً أساسياً في العمل السينماتوغرافي، والشخصية هي التي تقوم بتجسيد العمل الدرامي من خلال أداء الأدوار الدرامية والحوارات والعواطف. الخ.

هدف البحث: الكشف عن التوظيف المونتاج الرقمي في بناء الشخصيات الخيالية.

تحديد المصطلحات.

التوظيف: وهو "وضع عمل معين في مكان محدد يراد منه خدمة معينة، وهو القصد من وراء التوظيف" (الزيات، 2006، صفحة 1042).

المونتاج: وهو "عملية فنية وحرفية في وقت واحد، تقوم أساساً على عمليتي القطع واللصق وتركيب اللقطات في السياق الطبيعي، لي مطابق السرد الفيلمي أو التقطيع الفني، الذي وضعه المخرج مع المؤلف في معظم الأحيان، والواقع أن المؤلف والمخرج والمؤلف، هم الثالوث الرئيس، الذي يساهم في حرفة واحدة، وهي حرفة عرض القصة أو الفكرة، بأسلوب الصور المتحركة والصوت" (مرسي، 1973، صفحة 92).

الرقمي Digital: وهي "القراءة الرقمية للحسابات هنا نتعامل مع كاميرات وأجهزة تسجيل الصور أو الموجات الصوتية ولكن في الكمبيوتر يجري تسجيل الاشارات بنظام (101010101010). الخ وهذه العملية في التقييم الموجي للإشارات تكون سهلة وتؤدي إلى نتائج ذات نوعية من دون تأثير على وضوح الصورة وفي هذا النظام يتم تسجيل المعلومات حسب الارقام (101010) من منطقة إلى منطقة وفي حقول متوازنة الرقمية أيضا تساعدنا على إنتاج المؤثرات عالية الجودة والمتقدمة على المؤثرات المنتجة على النظام التماثلي أو التناظري (Analog System)" (القيسي، 2007، صفحة 139).

الخيالية: يعرف (مرسي) الفيلم الخيالي بأنه: "يعتمد على قوة الخيال وبراعة الحيل السينمائية، وهو يصور الأشياء والأشخاص والكائنات بما يخالف حقيقة وجودها في الطبيعة والحياة اليومية" (مرسي، 1973، صفحة 77).

الإطار النظري

المبحث الأول: مفهوم المونتاج الرقمي:

لقد وظفت السينما التقنية الرقمية عند مرحلة ما بعد التصوير، أي ان دخول المونتاج كان بشكل بسيط جداً، إذ كان يتم التعامل مع الأفلام رقمياً عادة لصنع بعض المؤثرات الخاصة أو تحريك جزء من المشاهد الداخلة في الفيلم، وهذا التوظيف كان بسبب الحاجة الماسة التي يتطلبها العمل السينمائي، كأن يكون إدخال ديكورات أو تكوينات بشكل جزئي، والتي يتطلب فيها تنفيذ حركات أو تصاميم يصعب تنفيذها من خلال الأجهزة التقليدية، وذلك لخصوصية الفيلم السيليلويد، وكان هذا الدخول للمونتاج الرقمي بشكل تدريجي إلى السينما، إذ "كان أحد الأفلام التي عولمت رقمياً بصورة جزئية هو (ترون) (1982)، والذي استخدم مشاهد رقمية لمحاكاة إحدى أنواع ألعاب الكمبيوتر، كما ان (حديقة الديناصورات) (1993) و(فوريست جامب) (1994) وضعا المؤثرات الخاصة الرقمية في دائرة اهتمام الجماهير" (ليفينجستون، 2013، صفحة 133). ومن هنا بدأت المحاولات لإدخال المونتاج الرقمي بشكل أوسع إلى فضاء الصورة السينمائية، وشهدت السينما والتلفزيون أكثر الأشكال الفنية اعتماداً على المونتاج الرقمي، إذ شهد القرن العشرين تسارعاً في التحول من التقنية التماثلية إلى التقنية الرقمية والنتائج كانت هائلة، وذلك للقدرة هذه التقنية في استعادة وتجميع وتسريع للقطات، مما أعطت فضاءات واسعة للمخرج السينمائي من معرفة ما تم تصويره، وذلك لان المونتاج الرقمي "يتيح التجميع السريع للقطات لكي يعرف المخرج أولاً بأول الإجابة عن السؤال هل نجحت في تحقيق القصد الدرامي المنشود في المشهد وسوف تحل الكاميرات الرقمية محل تقنيات السينما والفيديو كمصدر أصيل للصورة كما سوف يتيح العملية الرقمية حذف أي عنصر من الصورة أو إضافة عنصر آخر" (دانسايجر، 2011، صفحة 567). لذا يمكن للباحث أن يؤشر إن البداية الرقمية كانت عبر توظيف المؤثرات الخاصة كونها بالنتيجة تسهل عمليات الانتاج وتحفز الجمالية من خلال تحقيق ما يريده المخرجون.

ونلاحظ ان هذا التطور الرقمي الذي حصل في الوسيط السينمائي جعل من السينما والمادة الفيلمية لها القدرة في تنفيذ عدد كبير من الأفكار والروايات التي كان من الصعب أو المستحيل تنفيذها إلا من خلال هذه التقنية الرقمية، إذ كان هو "الهدف من التطور وانما الهدف هو توفير جميع العناصر التقنية في الفيلم لخدمة هذا الفن لكي يستطيع ان يعبر عن فكر المبدعين وتقديم افكارهم إلى المتفرج، وبمرور الوقت حدثت وتحديث تطورات تقنية في صناعة الفيلم لم تطرق فكر مبدعي السينما الأوائل" (عبد اللطيف، 2005، صفحة 37)، هذا مما ادى إلى تطوير الأفكار المتقدمة في السابق التي يصعب تنفيذها من خلال السينما التقليدية، وفتح مجالات أوسع لرؤيا فنية جديدة ومختلفة، هذه الرؤيا تنسجم مع هذه التقنية، وتتماهى مع الأحداث بصورة متجانسة، وبالتالي تكون النتاجات هائلة.

ان التقنية الرقمية التي دخلت إلى الوسيط السينمائي والإمكانيات التي تم الإفادة منها داخل فضاء الصورة السينمائية من إدخال عدد كبير من العناصر وتوظيفها في المشهد الذي تم تصويره، فالتقنية الرقمية تعد أكثر "مرونة في استخدام المعلومات بالطريقة المتناظرة حتى إن أي جهاز كومبيوتر عادي يمكنه التعامل مع كافة البيانات الرقمية بسهولة شديدة، الأمر الذي افاد صناع السينما الرقمية بشكل مذهل في مرحل ما بعد التصوير، سواء أكان ذلك بعد نقل الصورة السينمائية إلى تلك البيئة الرقمية الجديدة التي يتم فيها وضع المؤثرات البصرية على النسيج الدرامي لأحداث الفيلم" (جمال، 2006، صفحة 68).

وفي الآونة الأخيرة توسع نطاق عمليات وفعليات المونتاج بعد توظيف التقنية إذ عرفت الفعليات هذه بالمونتاج الرقمي الذي بدءاً من نهاية التسعينيات، واستخدام على نطاق واسع، فإن الإمكانيات التي يمتلكها المونتاج الرقمي في التعامل مع لتدريج الألوان، التي تسمح بالتلاعب في ألوان الفيلم بوسائل رقمية بدلاً من الطريقة الكيميائية للفيلم السيليلويد، فضلاً عن المدة الزمنية القصيرة التي تستغرقها في التصحيح وإضافة الألوان، كما إن المونتاج الرقمي أصبح هو "الشائع شيئاً فشيئاً. وكان فيلم (قصة لعبة) (1995) هو أول تحريك طويل يستخدم التقنية الرقمية، وكان الفيلم من صنع ستوديوهات (بيكسار) التي كانت الأصل هي قسم التطوير الكمبيوتر في شركة (لوكاس فيلم)" (ليفينجستون، 2013، صفحة 133). ولقد سمح دخول تقنيات الرقمية للسينما إلى أن تخطوا خطوات متصاعدة إلى الأمام وتحقيق درجات عالية من الحرية لخلق المناظر وديكورات الإكسسوارات والخلفيات المذهلة، من خلق عدد من التفجيرات والاماكن المرتفعة التي تخدم أحداث الفيلم، وإيضاً للممثل الذي كان يقوم بأعمال قد تكون اعجازية في أداءه من قفز والتسلق وحتى الطيران بشكل خدع يكون تنفيذها داخل فضاء الصورة بشكل ميكانيكي، فكان المخرج السينمائي عند معالجة بعض المشاهد في الفيلم يقوم "بج الممثلين في مواقف صعبة وخطيرة إذا لم نقل مستحيلة كما في أفلام (الحديقة الجورسية، الأرنب روجر، الفاني، حرب النجوم) وغيرها من أفلام الحركة والخيال العلمي خصوصاً" (القيسي، 2007، صفحة 149). وفي الآونة الأخيرة وبعد دخول العالم الرقمي بقوة إلى عالم الانتاج السينمائي والتلفزيوني اسهم ذلك إلى توفير عدد كبير من الامكانيات التي لم تكن متاحة من قبل خاصة في مرحلة ما بعد الانتاج أي ما بعد التصوير فمن خلال المونتاج الرقمي وبرامجه المتنوعة ذات الامكانيات الاحترافية القادرة على انتاج صورة عالية الجودة أو التلاعب بجميع مفاصل الصورة أو المشهد السينمائي، أو حتى يمكن استخدامها مرة أخرى في العرض التلفزيوني أو السينمائي.

هذه الإمكانيات التي تم تحقيقها من خلال المونتاج الرقمي كانت هائلة وإيضاً تم الاستعانة بها في جميع مفاصل الفيلم السينمائي، وذلك للسرعة والإمكانيات من الربط والتلاعب والتصحيح للمشهد السينمائي، فإن المونتاج التقليدي الذي ينفذ على الفيلم السيليلويد منذ بداية دخوله إلى السينما أي في العقود الأولى من القرن العشرين كانت هناك تحديات وصعوبات تواجه المونتير وصانع العمل في تنفيذ المشاهد والربط والتقطيع الفلم، فكان "المونتير لكي يحدد مكان القطع في الفيلم السينمائي، يعرض الفيلم في صالة عرض، ويكتب ملاحظات خاصة بأطوال اللقطات والتغييرات التي يريد أن ينفذها، ثم يعود إلى غرفة لا يوجد بها اية أدوات غير منضدة، مقص، وعدسات مكبرة، ومعلومة ان المساحة من الأنف إلى آخر امتداد يده تمثل تقريباً ثانية زمنية" (عبد اللطيف، 2005، صفحة 37)، هذه الصعوبات والمدة الزمنية التي كان يستغرقها المونتاج التقليدي تعتبر من اهم المعوقات التي تواجه صانع العمل، ولكن بعد دخول المونتاج الرقمي وتوظيفه بشكل يتماهى مع الصورة السينمائية، وذلك للقدرة التي يمتلكها وتنفيذ بالمدة الزمنية القصيرة، فكانت هذه الإمكانيات تتسارع بشكل ملحوظ إلى الفيلم والسينمائي، إذا كانت عملية المونتاج ضمن مرحلة ما بعد الإنتاج ولكن في مطلع العام (1998) وللأغراض تتعلق بالزمن وتحديدات التسويق برزت فكرة تحويل المونتاج من مادي السيليلويد إلى رقمي إذ "اعتمد المخرج (Steven Spielberg) هذا النظام الرقمي التلفزيوني بالعمل السينمائي لأغراض تتعلق بزمن الانتاج في فيلم (الحديقة الجورسية/ج3_1998)" (المدرس، 2014، صفحة 49).

اما من الناحية التقنية فإن الوقت يعني المال وسرعة، وهذا مهم جداً في انتاج الأفلام السينمائية أو الدراما التلفزيونية، وإيضاً الزمن يكون مهم جداً للمونتير، وذلك لان المدة الزمنية الطويلة تكون مرهقة على المونتير، وبالتالي تكون الإبداعات داخل حيز ضيق جداً، اما في المونتاج الرقمي الذي يعطي مساحة واسعة للمونتير في إظهار إبداعاته في انجاز نتائج مبهرة، وهذا ما تتميز به النظام الرقمي، إذ "سوف تؤثر بشكل ايجابي على ميزانية مرحلة ما بعد التصوير وكذلك سوف تزداد طاقة المونتير على بناء التراكمات ومزجها بالنظم اللاخطية كما ان التقنية الرقمية سوف تساعد أيضاً في خلق المؤثرات الخاصة" (دانسايجر، 2011، صفحة 569)، إذ يعتبر المونتاج الرقمي بانه السرعة والقوة التي تشبه ان يمسك الفنان بفرشاة رسم في يده، فأن المشاهد والتصنيع للمكان والديكورات يكون التحكم بهم بشكل سلس، فضلاً عن تصنيع مشاهد الحركة التي تضاعف من الأحداث الفلمية وبشكل مقنع أمام المتفرج، لم يقف المونتاج إلى هذا الحد بل انطلق إلى فضاءات أبعد، فكانت هناك عدد من الاخطاء تطرأ أثناء التصوير، ولا يمكن إعادة تصوير المشهد مرة أخرى بسبب العامل الانتاجي المكلف جداً، فيقوم المونتاج الرقمي من التصحيحات والتعديلات على الفيلم السينمائي وبشكل سلس وتكلفة اقل بكثير إعادة تنفيذ المشهد، فأن المونتاج الرقمي له القدرة في التلاعب بجميع عناصر الصورة، ومن

خلال هذه الانجازات التي يقدمها المونتاج الرقمي اصبح توجه عدد من المخرجين في التبني هذه التقنية، وتبدو "الإنجازات التقنية كأنها تدعم هذا الرأي، فالصورة المزيح أو الخليط - تزيد قدرة صانع الفيلم على التلاعب بالصورة" (ليفينجستون، 2013، صفحة 146).

كما ادت هذه التقنية الحديثة في ظهور ما يسمى بالعمل الرقمي (Digital Lab)، في اعادة الأعمال المتضررة أي الأعمال القديمة التي تم تصويرها في فيلم السيليلويد وتحويلها إلى الصيغة الرقمية، أو الأعمال التي تم تصويرها بشكل غير ملائم مع باقي الأحداث الفيلمية، فلمونتاج الرقمي هو بالتأكيد يختلف في "مهامه عن العمل السينمائي التقليدي الذي ارتبط بالوظائف الكيميائية للوسيط الفوتوغرافي، حيث عني في المقام الأول بطبع وترميم الأعمال السينمائية القديمة (التراث) وتخزينها رقمياً على وسائل DVD بغرض الحفظ الأرشيفي الدائم" (جمال، 2006، صفحة 68). فضلاً عن توظيف الإمكانيات الرقمية لتجديد الأعمال المتضررة أو ازالة الخدوش وترجيحات الصورة واستنساخ الرقمي للأجزاء التي تضررت وتلفت من الصورة باستحداثها رقمياً من لقطات أخرى تحتوي على نفس الموضوعات، ومن هنا نجد ان المونتاج الرقمي له القدرة في التغلغل في جميع مفاصل الصورة السينمائية وبناء اشكال وتعديلات على اسباب ومتطلبات خاصة، ثم تتطور شيئاً فشيئاً إلى ان يكتمل الشكل النهائي للاختراع الذي يتناسب مع احتياج الفن السينمائي" وذلك ما حدث بالنسبة لتكنولوجيا المونتاج باستخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة للاخطية، فلم يكن الغرض في البداية هو اختراع جهاز مونتاج رقمي، ولكنه تطور لاحتياجات أخرى ادت تدريجياً للوصول إلى هذه التكنولوجيا الكبيرة في مجال المونتاج السينمائي في كل من السينما والتلفزيون" (عبد اللطيف، 2005، صفحة 155). اما اليوم فقد اصبح الكمبيوتر بمثابة الكل واصبح من المنتجات التي تباع كأي آلة في السوق فقد اعتبرنا مفردة آلة كاستعار لغوية لكي نسهل الكمبيوتر ولا نجعله سداً أو حاجزاً أمام البعض الذين يشكون من التعامل معه أو يتهربون منه، فان الإمكانيات الذي قدمه الكمبيوتر للوسيط السينمائي يجعل من المهتمين وصناع السينما التوجه إلى هذه التقنية، ولكن هناك من يرى ان وجود فجوات كبيرة ما بين الكمبيوتر والسينما التقليدية، إذ "حتى يومنا هذا لشعورهم بأن هناك فجوة كبيرة جداً ما بينهم وما بين العالم المتقدم في الديجتال وكما يسميها البعض الفجوة الرقمية والتي يخشاها الكثير ممن لم يلحقوا بالركب الديجتال أو التطورات التي تبنته" (سلمان، 2009، صفحة 2).

ويرى الباحث ان هناك مصطلحاً جديداً قد ظهر إلى الوجود ويعرف بالسينما الرقمية، ودخوله إلى العالم أو فضاءات السينمائية وبشكل يتنامى ويتطور بسرعة في التغلغل إلى الوسيط السينمائي، لذا توجب علينا ان نبحث في نقاط الاختلاف ما بين السينما الرقمية والتقليدية ليصل إلى حقيقة وجود هذا المصطلح وكيفية الدخول وهذا التغلغل إلى الوسيط وبشكل ملفت للأنظار، فكانت التنظيرات لهذا الدخول إلى الوسيط السينمائي متباينة ومختلفة في بداية دخول التقنية الرقمية، حيث يقول " (تيموثي بينكلي) السينما الرقمية ليست وسيطاً على الإطلاق وذلك لأن الصورة الرقمية شيء مجرد خريطة معلومات بينما الوسائط مادية فوسيط التصوير التشكيلي هو الألوان الزيتية أو المائية على سبيل المثال وعلى النقيض فإن الكمبيوتر ليس وسيطاً ومع ذلك فإن افتراض (بينكلي) بأن جميع الوسائل تكون مادية دائماً" (ليفينجستون، 2013، صفحة 136)، وهذا افتراض خاطئ وغير مبرر فلو افترضنا ان التقنية الرقمية هي ليست إلا خريطة معلومات فالأدب وسيط ولكنه مؤلف من ابنية دلالية و مجموعة من الكتابات وليس ابنية مادية، إلا أنها بحقيقة الامر تمثل التطور المنطقي للعملية الفنية التي بدأت بكاميرا لومير وخول المجري الصوتي للفيلم وانتهت بالنظم الحديثة أي التقنية الرقمية، هي منجز ما قدمته لنا الانتاجية في الفن فعلى مدى تلك السنوات التي بدأت منذ نهايات القرن الماضي، إذ "اظهر بعض المنظرين عدم اهتمام بهذا التطور التقني وعده بأنه فعل طارئ على الفن ولكن ما حدث فعلاً هو لجوء اغلب المخرجين للتقنية في المونتاج التي ترجح التطبيق الفعلي والتبني المدروس للناتج العلمي الموظف في العمل الفني فصار ما هو طارئ بأمس هو الأساس اليوم" (Wheeler, 2001, p. 79)، وهذا ما دعانا إلى النظر من نقطة البداية، والإمكانيات التي قدمها المونتاج الرقمي إلى السينما هي التي فرضت على صناع السينما التبني الملحوظ والتوجه إلى هذه التقنية، وهذا أيضاً ينطبق على التصوير بالطريقة الرقمية التي توفر الجهد لصانع العمل في التدخل بجميع مفاصل الصورة في الوقت نفسه، أي في موقع التصوير، ومن ثم التحكم بتصوير المشهد بشكل آني، وهذه الميزة التي حققتها التقنية الرقمية كانت مذهلة وسلسلة بشكل ملحوظ، فعلى سبيل المثال كان التصوير الرقمي "يوفر ما بين 20 و 35 في المائة من الزمن كما يقلل كثيراً جداً من التكاليف الضخمة اللازمة للتصوير بالسليولويد والتحميض والطبع والفيديو يسمح لصانع الفيلم ان يقوم بتصوير لقطات تغطية كثيرة ليجري المونتاج على نحو أدق، وانت الآن تستطيع ان تصنع الفيلم كله على كومبيوترك بالتقنية الرقمية ويكون على مستوى الفيلم المصنوع بالسليولويد" (رابيجر، 2013، صفحة 31).

ويرى الباحث ان التطور الحاصل في أجهزة المونتاج الرقمي التي تقوم بعمل مونتاج للسينما والتلفزيون ترجع للتطور الذي حدث في السينما إلى إمكانية الدمج بينها وبين التكنولوجيا الحديثة في مجال التلفزيون، وتجانس ما بين الوسيطين، وهذا التماهي والاندماج كان من خلال التقنية الرقمية التي تغلغلت ما بين الوسيطين، وبالتالي يكون نتاج يحمل نفس الصيغ الرقمية للوسيطين، حيث ان "التماهي والاندماج بين السينما والتلفزيون الذي اسس له بصورة منهجية من خلال

بروز الحاجة إلى إمكانية تطبيق الاحتياجات الخاصة التقنية لتنفيذ بعض المشاهد السينمائية عبر الاستعانة بما يقدمه التلفزيون من تقنيات" (المدرس، 2014، صفحة 45)، ولابد لنا ان ندرك تماما ان السينما والتلفزيون رقميا يعتمدان ذات الأسلوب الفني أو من خلال الطريقة الرقمية في التصوير أو المونتاجي، فضلاً عن آلة الكمبيوتر التي تقوم بعمل الدمج والتصحيح وترميم الأعمال، وذلك لتحقيق النتائج في صنع مشاهد ولقطات داخل فضاء الصورة السينمائية، ولكن "باستثناء بعض الإمكانيات الإنتاجية التي تتفوق فيها السينما على التلفزيون من حيث الكفاية أو القدرة أو الرؤيا حيث ان الكمبيوتر يترافق مع التلفزيون في السينما" (سلمان، 2009، صفحة 5).

أخيراً ويرى الباحث الانتباه إلى ضرورة النظر إلى إمكانيات هذه البرمجيات الرقمية التي منحت عملية تطور انظمة المونتاج وقدرات مضاعفة إلى نتائج مثمرة على مستوى وضوح الصورة من خلال التقنيات الرقمية، التي اثرت بشكل مباشر على مستوى الصورة ودقتها أو طبيعة تجسيد الأفعال وردود الأفعال للشخصيات والحوادث داخل فضاءات الصورة ولابد من التطرق إلى أهمية الإضافات الرقمية التي اعتمدها المونتاج من اجل تطوير بناء الصورة ومنحها مستوى ادائي وجمالي ودرامي ودلالي لم تكن مألوفة من قبل، مثلاً المؤثرات الخاصة التي يمكن استخدامها لعمل تأثيرات مختلفة أو ضبط بعض عيوب التصوير أو الصورة الملتقطة وسهولة عمل تصحيح لوني سريع للمقاطع المصور والتسريع والابطاء المقطع وإيضاً يمكن إضافة عدد كبير من التراكب الخاصة من فيديوهات أو أصوات الخاصة اثناء عملية المونتاج، فضلاً عن القسم من هذه البرمجيات له القدرة على تثبيت اللقطات التي يصاحبها اية اهتزازات أو عدم ثبات في الصورة، وإيضاً يوجد في البرمجيات عدد كبير من الخلفيات المختلفة ثنائي وثلاثي الأبعاد وإضافة نصوص مختلفة ذات اشكال متنوعة من خلال مكتبة النصوص الخاص داخل البرنامج، مما اتاح لصانع العمل بالتكم الكبير من خلال هذه الفضاءات للتقنية الرقمية، وإيضاً التحكم الكامل في ملفات الصوت الرقمي العاملة مع الصورة ولها القدرة على فصل الصوت عن الموسيقى والمؤثرات الفاعلة مع الصورة، وإيضاً قدرة التقنية الرقمية من عمل صوت مجسم داخل برامجياتها، وإيضاً يمكن حذف الصوت بسهولة ووضع صوت مختلف تماماً لكي يؤدي وظيفة جمالية ودرامية ودلالية داخل العمل السينمائي، وإيضاً يمكن تحويل أي فيلم من خلال قسم من هذه البرمجيات إلى ثلاثي الأبعاد وإيضاً يوجد عدد كبير من المؤثرات الخاصة بعملية الربط والانتقال بين مقاطع الفيلم، فالمونتاج الرقمي اتاح مساحة كبيرة للمونتير في التحكم بمختلف مفاصل الفيلم، وإيضاً إضافة وعمل عدد كبير من المؤثرات داخل فضاءات الصورة، مثل (الدخان، النيران، الأمطار الكثيفة، الثلج، السحب، الضباب، الأتربة، الانعكاسات الضوئية للأجسام المختلفة، الأعاصير، الأمواج، الرياح... الخ، فضلاً عن ذلك يمكن إضافة بعض العناصر الهامة التي لم تكن موجودة أو حذف بعض العناصر الغير مرغوب بها للوصول إلى افضل صورة لتخدم الأحداث الدرامية والجمالية للفيلم السينمائي، وإيضاً خلق عوالم افتراضية، وان كل مما تقدم من تطورات في عملية المونتاج التي لم تكن متاحة في السابق اصبح بالإمكان عمل خدع أو مؤثرات... الخ خيالية، التي تكون في مخيلة المؤلف أو المخرج وتحويلها إلى صورة مرئية ومشاهد ولقطات تقدم شكل مبهر ومقنع للمشاهد عن طريق توظيف المونتاج الرقمي.

المبحث الثاني: الشخصية الخيالية:

تعتبر الشخصية الدرامية واقعية كانت أم خيالية من إحدى العناصر المهمة والأساسية في العمل الفيلم السينمائي أو التلفزيوني فهي تعمل بشكل مباشر مع جميع عناصر اللغة السينمائية الأخرى، مما يجعل من عمل متكاملة داخل فضاء الصورة الفلمي، وإيضاً ينهض الخطاب السينماتوغرافي على العديد من العناصر البنائية واللغوية التي تشكل في مجملها الصورة المرئية، بما تحمله من دلالات وافكار وما تقدمه من معلومات ومعاني، فهذه العناصر تتعاقد مع بعضها البعض على وفق المعالجة السينمائية التي ينتهجها المخرج لتشكل في نهاية الامر صورة مفعمة بالتكوين والجمال وكذلك المعلومات، ومن هذه العناصر تظهر الشخصية لتكون حلقة الوصل ما بين العناصر الأخرى داخل فضاء الصورة، وإيضاً تعد الشخصية المحور الرئيسي الذي ترتكز عليه الأعمال الدرامية، و"أنها مركز النظام العصبي لقصتك وروحها قبل ان تكتب كلمة عليك ان تعرف شخصيتك" (فيلد، 1989، صفحة 37)، فضلاً عن انها تمثل حلقة الوصل بين صانع العمل والمشاهد وأيضاً تحتل الشخصية المكانة الأبرز من بين كل العناصر العمل الدرامي سواء في السينما أم في التلفزيون ومن خلالها يتطور الموضوع وتساعد الأحداث وتفهم مضمون الأساسية للفيلم إذ تعمل ضمن شبكة متكاملة متممة لبعضها البعض وفق المنهج إخراجي يكون محكم متناغم مع باقي عناصر الأخرى، مثل المونتاج والمكان والزمان والديكور والاضاءة... الخ، وفي أحيان كثيرة تقتصر مناقشة فيلم من الأفلام على تركيز على ما يجري للشخصيات وكيف تتغير، فإن اختبار الممثل الذي يقوم بدور الشخصية التي يقدمها للجمهور مهم جداً، وفي أحيان كثيرة يكون نجاح الفيلم على الأفعال وردود الأفعال للشخصيات وإيضاً الايماءات الشخصية داخل العمل، ويركز المخرج بالدرجة الأساس عند معالجته للسيناريو على الشخصية بوصفها مجسدة للفعل الدرامي والأحداث ضمن بناء السرد الفلمي وتقوم الشخصية بالفعل ورد الفعل عن طريق السلوك أو الحوار وإيضاً لها دوراً مهماً في التفسير الدلالات مع باقي العناصر في العمل، مما

يؤدي إلى تطور الأحداث، ونشوب الصراع لاسيما ان الصراع هو جوهر العمل الدرامي من خلال الأهداف والرغبات المتعارضة ما بين الشخصيات، فأن "الأهداف المتعارضة المتبادلة تدفع بالشخصيات إلى الصراع، ويبدو هذا امرأ بسيطاً" (سوين، 1987، صفحة 164)، سواء كان هذا الصراع داخلي الشخصية مع نفسها أم صراع خارجي الشخصية مع قوى خارجية، أو صراعا مع البيئة المحيطة به، ولا بد لهذا الأداء للشخصية ان يكون مبنياً على وفق مبادئ وأسس نظرية وعملية لأجل الوصول إلى بناء الشخصية الدرامية متكاملة في الأداء والأفعال.

فالشخصية تعد من ابرز الإشارات الواضحة إلى نبض الحياة داخل العمل الفني، من خلال ادائها وإيماءاتها وحركاتها، شغلها وسلوكها واختلاف أبعادها الذي يجب ان يختلف من شخصية لأخرى، فإن اسهام الشخصية متعدد الأوجه داخل العمل الفني ذلك لان كثيراً من المشاهد الفيلم هي ببساطة فعل أداء أي الدخول والخروج من المنزل الصراعات ما بين الشخصيات أو التنقل ما بين الديكورات... الخ، وذلك يجب على الشخصية ان تؤدي كل الأفعال دون شائبة، وذلك يصبح المطلوب من الشخصية ان تؤدي اية مهمة تكون في ذهن المخرج بغض النظر ان كانت صعبة أو ميسورة من اجل تحويلها إلى أفعال معينة وذلك "فأن علينا ان نفهم أولاً شيئاً يتعلق بطبيعة السينما ذاتها. السمة الأولى التي يتوجب علينا ادراكها هي ان السينما جسدية بشكل مبهر. إن تجمع الصور الجسدية هو ما يستحوذ على الجمهور على نقيض الرواية ليس في السينما صفحات كي تملأ بل هناك شاشة مستطيلة يجب ان تملأ بصور جسدية" (حسين، 2012، صفحة 40).

هذا على نطاق الشخصية داخل العمل السينمائي أو التلفزيوني ولكن يوجد اختلاف نسبي بين الأبعاد الشخصيات في العمل الواقعي والعمل الانطباعي فأن الأعمال الواقعية تتجسد أبعادها بثلاث هي "البعد الجسماني أو المادي، البعد الاجتماعي، البعد النفسي" (أوبراين، 2001، صفحة 31)، ويسعى المخرج إلى تقديم عمل متكامل تكون عناصره السينمائية مترابطة بشكل درامي محبوب ومؤثر، وفي مقدمتها الشخصية، مبنية بشكل متكامل لأنها تعد الوسيط الذي يعمل على إيصال ونقل الأفكار ودلالات والمعاني التي هي في مخيلة المخرج والروائي لإيصالها والتأكيد عليها داخل فضاء الصورة السينمائية أو التلفزيوني في التأكيد على جميع هذه الأبعاد وتجسيدها من قبل الشخصية داخل العمل ككل، اما في الأفلام الانطباعية، فأن مخرجي هذا النوع من الأفلام السينمائية غالباً يتعاملون مع شخصيات غير مألوفة، فهي من وحي ومخيلة الكاتب الروائي، وقد تكون بعيدة بشكل نسبي أو كلي عن الواقع، وهو ما يدفع صناع الأفلام إلى التعامل مع أبعاد الشخصية الثلاثة بطرق مختلفة أو مغيرة تماماً عما هو عليه في الواقع، من خلال ترجيح بعد ما عن آخر مثل "ترجيح البعد الجسماني، لتظهر الشخصية عملاقة، أو تغير البعد النفسي، لتكون الشخصية منحرفة، أو تقوم بأفعال غير سوية، أو تغليب البعد الاجتماعي، لتظهر الشخصية متفردة في ما تمتلكه من سمات ومواصفات تجعلها متسلطة أو مهيمنة على مجتمعها، وهذا كله ضمن فضاء بنية من الأخلاق التي قد تحول مسار الفعل، ليكون فعلاً ايجابياً أم فعلاً سلبياً" (جير، 2012، صفحة 37). في أحيان أخرى يتم التلاعب بأبعاد الشخصية الثلاثة بشكل كامل، وهو ما ينتج لنا شخصية جديدة لا السمات الطبيعية، بل تمتلك سمات خيالية أو فنتازية على مستوى الاجتماعي أو النفسي أو البعد الجسماني، ومن هنا فأن على صانع العمل ايجاد المعالجات الإخراجية المقنعة لكي يبعث داخل هذه الشخصيات الأحاسيس والمشاعر، أي بمعنى آخر انسنتها، فأنها بمثابة التحديات التي تواجه صناع الأفلام، لكي تصبح لهذه الشخصيات القدرة في اقناع المشاهد في إيصال المعنى والهدف وألا فأن العمل يصبح مشابه إلى أفلام المقدمة إلى الاطفال، لأن الشخصية المتكاملة "ينبغي أن تقدم إنساناً متكامل الأبعاد... له حياته الخارجية الظاهرة التي نراها أمامنا... وله حياته الباطنية التي نرى انعكاسها على عالم الواقع فيما تقوله الشخصية أو ما تفعله أو ما تلبسه أو ما تهمله" (أبو شادي، 2006، صفحة 43).

ويمكن القول أن الشخصية الإنسانية لا تتساوى عند جميع الافراد بل أنها تختلف من حيث الفعال وردود الأفعال، وحتى المظهر من شخص إلى آخر وذلك يمكن ان نشاهده أيضاً في الأفلام الخيالية أو الفنتازية، التي تكون ذات شخصيات مغيرة تماماً، إذ ان "تعدد الشخصيات وتنوعها في العمل الفني يمنح لكل شخصية سمات وصفات تميزها عن غيرها من الشخصيات من الأعمال الفنية الأخرى، فالشخصية داخل العمل الفني تمتلك صفات الشخصية الإنسانية نفسها وتشارك معها في انسنتها من حيث المشاعر والأحاسيس والأفعال، إلا أن ما يميزها داخل العمل الفني لاسيما في أفلام الفنتازيا هو ارتباط الفعل بالعرض للوصول إلى هدف ثابت ومحدد في العمل الدرامي" (الكحلي، 2016، صفحة 76).

هذا النوع من الشخصيات الخيالية تكون على العكس مما نراه في الحياة الواقعية من تعدد في الفعال وردود الأفعال وتنوع في الهدف بشكل كبير، فضلاً عن بعض السمات التي تمنحها إمكانيات خيالية من حيث الفعل أو الشكل وهذا ما لا يمكن وجوده في الشخصية الإنسانية وهذا ما نراه في عدد من الأفلام في ضل التقنية الرقمية للمونتاج والبرامج التي اتاحت فضاءات إمكانية أوسع لعمل المؤثرات داخل فضاء الصورة السينمائية، من عمل شخصيات (حيوانية، مسوخ، اسطورية، فنتازية، خيالية، متحولة، دمي) بالإمكان ان نجعلها تتكلم أو تطير وإيضاً يمكن أن يضيف لها الأحاسيس

والإيماءات والأفعال وردود الأفعال، فضلاً عن تلك القصص التي لا يمكن تنفيذها بسبب صعوبات تقنية مهمة حتى جاء التطور التقني، ومثال على ذلك فيلم (افتار) للمخرج (جيمس كاميرون) كان المقرر ان ينفذ في 1999 ولكن لأسباب تقنية تم تأجيله حتى عام 2009، فيلم (سيد الخواتم) للمخرج (بيتر جاكسون) هي رواية في الخمسينات القرن الماضي ولكن كانت صعب التنفيذ حتى عام 2001 تم تنفيذها بسبب توفر التقنية التي أوجدت تذليل الصعوبات أمام العمل السينمائي وهذا يدل على "ان خلق العالم السينمائي هو القصد غير المدروس للعقل السينمائي بينما التفكير السينمائي الذي يعيد خلق العالم السينمائي هو شيء يشبه الإرادة المدروسة" (فرامبتون، 2009، صفحة 123).

فإن السينما الرقمية ومن خلال المونتاج الرقمي لها القدرة في تخليق كل شيء نراه ونسمعه في الفيلم، الشخصيات، الديكورات، الأماكن والمباني العالية، تصنيع الجيوش. فالتطورات التقنية سمحت أو أوجدت آفاقاً جديدة واسعة أمام صانع العمل لكي يقوم بتنفيذ أصعب واعقد المشاهد، وهذه الإمكانيات لم تكن قد أتاحت للسينما مسبقاً إذ "شملت تقديم الشخصية وفقاً لسمات وصفات جديدة تنأى بالشخصية عن الواقع، وأخذت تشغل مساحة واسعة في التعبير السينمائي وبأشكال متعددة، إذ ان الشخصية ذات السمات الغرائبية تحاكي الشخصية التقليدية من ناحية المشاعر والأحاسيس، إلا انها تتفوق عليها بما تمتلكه من سمات وإمكانيات وخصوصية في التقديم من قبل صانع العمل الفني" (جير، 2012، صفحة 37)، فان هناك سمات تمتلكها الشخصية الخيالية هي نفس السمات في الشخصية الواقعية، فعند بث الروح فيها وجعلها شخصية انسانية داخل الفضاء الفيلمي أدن فهي تمتلك القدرة على المعاشية مع الشخصيات الحقيقية، في التزاوج والحب والكره والصراعات... الخ فهي تمتلك ذات المشاعر التي يمتلكها الشخصيات الحقيقية، اما من ناحية الشكل والهيئة التي تظهر بها الشخصية الخيالية، فأنها في بعض الأحيان تكون متطابقة مع الشخصية الواقعية، ولكن هي تمتلك قدرات خيالية لا توجد في الشخصية الواقعية، فمن خلال هذه الأفعال الخارقة تكون متفردة في الأداء عن باقي الشخصيات الواقعية، إذ ان "الفعل العنوان الأبرز لها، في الكشف عن سماتها الغرائبية، فضلاً عن الشكل الذي تظهر به الشخصية" (الكحلي، 2016، صفحة 82).

إذا يجب على الشخصية أن تكون على دراية كاملة في جميع مفصلات الحكاية، وهذا أمر مهم جداً وذلك لأن الشخصية من هذا النوع تكون لها أفعال وردود أفعال مغايرة تماماً عن الشخصية في الواقع، أي يكون الممثل الذي تلمص الدور الشخصيات الخيالية ملماً بكل الأحداث والترابط ما بين الشخصيات الأخرى داخل فضاء الصورة السينمائي، لان هكذا أعمال يكون نجاح العمل ككل على ما تقوم به الشخصية من أحداث وأفعال، فأن شخصيات فيلم ما قد يكون ملماً أو يبدو بلا عمق إذا تناولت هذه الشخصيات وكأنها مجرد انعكاسات لأشخاص في عالم الواقع أو إذا لم تكن واضحة في تميز الفرق بين الشخصي التاريخي الحقيقي والممثل الذي يؤدي الدور والشخصية، إذا نلاحظ هنا ان دور الممثل هو الأهم في تجسيد الشخصية السينمائية وحتى في ضل دخول التقنية الرقمية فأن أحاسيس ومشاعر الممثل الحقيقي هي السائدة على اعداء الشخصية الرقمية ونلاحظ هنا ان جهاز الكمبيوتر يعتمد على اقتناص الحركة واقتناص الأداء ولقد كان أداء (اندرى سيركيس) في دور (سميغل) في فيلم (سيد الخواتم) له دلالة على ذلك، برغم اننا كنا نرى مخلوقاً خيالياً له مظهر خارجي تم خلقه عن طريق التقنية الرقمية فإن حركات (سميغل) الغريبة وإيماءاته ووقفاته كانت تعتمد جميعاً على تكنيك سيركيس في التمثيل فأن "اعتمدت قيمة التمثيل على قدرات فنيين آخرين مثل مديري التصوير والمونتيرين، والذين يسرون اغوار طبيعة مساهمة التمثيل حيث نحتاج إلى أن نرى الأداء من خلال الصور وشريط الصوتي" (ليفينجستون، 2013، صفحة 23). هذا ما يدل على ان التقنية الرقمية لها مساهمة فعالة في تسجيل الأداء والأصوات ومن ثم تخزينها على حواسيب والبرمجيات المونتاج الرقمي، ومن ثم إضافتها إلى شخصيات مصممة مسبقاً لكي تحاكي نفس الحركات والإيماءات والأصوات التي يقوم بتأديتها الممثل الحقيقي، ومن ثم تحويلها إلى صورة متجانسة بين الاثنين فضلاً عن هذا يمكن ان يضاف صوت مغاير عن صوت الممثل الحقيقي من خلال المونتاج الرقمي إذا كان هناك تأثير مطلوب وتوجب استعانة بصوت يطابق الفعل والشكل والأداء في العمل الفني السينمائي أو التلفزيوني وعن طريق البرامج المتطورة للمونتاج الرقمي.

قان القدرة التي يمتلكها المونتاج الرقمي من تطوير إمكانية عمل جميع المؤثرات بما فيها الشخصية التي تلعب دور البطولة من أعمال خارقة وخيالية وبشكل مقنع إلى المشاهد، واصبح بإمكان عن طريق المؤثرات الخاصة عمل الأماكن والديكورات داخل فضاءات الصورة السينمائية، وإيضاً التحكم بهم فضلاً عن دور الممثل وأحاسيسه تم التعامل بهم عن طريق عدد من البرمجيات الخاصة لكي تحاكي الشخصية الخيالية، وبالتالي تصبح المشاهد الشخصيات الخيالية بأسلوب مقنع إلى المشاهد، وان الممثل يتحمل الجزء الأكبر في تحقيق الإيقاع المناسب لأدائه من خلال خبراته في تلمص الشخصيات حسب نوع العمل السينمائي أو التلفزيوني وايضا في العناصر الأخرى مثل الديكورات والازياء الإكسسوارات... الخ، فأن "حركة الممثل المتناغمة والمنسجمة مع حركات الممثلين الآخرين إلى حيث الأداء المتقن الذي حققه ترصين الإيقاع بشكل عام" (الكحلي، 2016، صفحة 116).

أن الدور الشخصية الخيالية يكون أصعب من بقية الادوار وذلك لأنها غير موجود في الواقع الحقيقي، وتمتلك سمات التصرفات والحركات والأصوات والتنقل بين البيئات السينمائية الخيالية والفتنازية كأن يؤدي الممثل شخصية حيوان أو كائن معين أو بشر ممسوخ أو حش...الخ من الشخصيات الخيالية ان يتعامل مع الشخصية الخيالية بشكل مغاير إذا ما قورنه مع الشخصيات الأخرى عن طريق حوار أو أفعال وردود الأفعال أو الإيماءات التي يؤديها الممثل، فإنه "يتحول الانسان إلى حيوان أو طائر أو على أي هيئة يريدتها من تلك الصيغ السحرية" (الكحلي، 2016، صفحة 120). والان أصبحت علاقة رئيسية بين أداء الممثل والتقنيات الرقمية في السابق كان التعامل من خلال التصوير في استخدام عدسة معينة أو ظلال في مكان على جزء من الوجه أو الجسم ومن هنا نجد المونتاج الرقمي له دور فعال ومهم في أداء وبناء الشخصية الخيالية داخل العمل السينمائي.

وأخيراً يرى الباحث ان هناك شخصيات تم التعامل معهم بشكل رقمي من حيث الحركات الخيالية أو التصرفات إيماءات الوجه ولتحكم بالأزياء وتغير الشكل بشكل واقعي وانطباعي وتغير المعالم لهيئات الوجه والتحكم بجسم الشخصية من حيث كبر حجمها أو صغر وإيضاً يمكن ان يتم خلق شخصيات افتراضية غير موجودة في الحقيقة وتحريكها كأن تكون حيوانات أو حتى جماد مثل الأشجار ففي فيلم (سيد الخواتم) من إخراج (بيتر جاكسون) انتاج (2001) يتم تحريك الأشجار وإيضاً جعلها تتكلم في مشهد الذي اجتمع جميع الأشجار للانتقام من الساحر الذي يقوم بحرق الأشجار لصناعة جيش (الأوروك)، أو أفعال الطيران في فيلم (فانتاستك) للمخرج (جوش ترانك) عام (2015) يحكي الفيلم قصة أربعة شبان يتعرضوا لأشعة كونية غريبة أثناء مهمة خطيرة في الفضاء، والتي تسببت في تحولهم إلى أربعة شخصيات خارقة ذوي قدرات غير عادية. (رييد ريتشاردز) قائد المجموعة والذي يتمكن من تمديد جسده إلى أي طول أو سمك يريده، ومعه (سو ستورم) (المرأة الخفية)، و(جوني ستورم) (الرجل الشعلة)، و(بين جريم) والذي تحول إلى شيء يشبه الصخرة ليكون ذا قوة مهولة، تبدأ المجموعة في استغلال قدراتها للتخلص من الصديق السابق الذي تحول إلى عدو والذي يحاول تدمير الأرض، في المشهد الذي يجتمعون معاً لذهاب إلى الكوكب لتخلص من صديقهم نشاهد أحد الشخصيات تتحول إلى شعلة من النار وإيضاً له قدرة على الطيران بسرعة خارقة ، والآخر يمتد ذراعه بشكل خيالي ليصبح طول ذراعه بطول عجيب وحتى جسده إيضاً له قدرة التمدد والانكماش، والآخر الذي هو عبارة عن كتلة من الحجر التي لا تتأثر بأي شيء وله قدرة مدمرة ولكن ليس له القدرة على إعادة هيئته السابقة كإنسان عكس الآخرين يمكنهم الرجوع إلى الحالة الطبيعية.

مؤشرات الإطار النظري:

1. يمتلك المونتاج الرقمي القدرة على تصنيع الشخصية الخيالية الافتراضية في الفيلم السينمائي.
2. للمونتاج الرقمي إمكانيات صناعة الهيئات الافتراضية التي تحتوي الشخصيات الافتراضية.
3. يطور المونتاج أسلوب أداء الشخصية الافتراضية بما يجعلها قريبة الشبه بالشخصية الانسانية.

إجراءات البحث

منهج البحث: اعتمد الباحث في إنجاز هذا البحث المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل الوصفي، والذي يعرف بأنه "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله وتفسيره" (أبو طالب، 1990، صفحة 94) إذ يوفر هذا الإجراء تحديد الكيفية التي تم بها التعامل مع الشخصيات رقمياً في المونتاج وذلك بتحليل العينة المختارة.

مجتمع البحث: بالنظر إلى اتساع المساحة الزمنية لعينات البحث والتي تتضمن عدداً كبيراً جداً من الأعمال الدرامية السينمائية التي تباينت موضوعاتها الدرامية، ارتأى الباحث ان يتخذ عينة قصديه ضمن مجتمع البحث تشتمل على فيلم سينمائي والذي اعتمد في إنتاجه على التقنيات الرقمية بصورة عامة وعلى التقنيات الرقمية المونتاجية بصورة خاصة متميزة بما يلي:

1. توظيف التقنيات الرقمية الحديثة.
2. ذات طرح فكري متقدم وحديث في موضوعاتها الدرامية.
3. كونها قد استوفت متطلبات البحث وأهدافه.

عينة البحث: تتكون عينة البحث مما يأتي:

رجال-إكس: أيام المستقبل الماضي X-Men: Days of Future Past : هو فيلم بطل خارق أمريكي من إخراج براين سينجر، مستوحى عن شخصيات إكس مان الظاهرة في مارفل كومكس وعن قصة "Days of Future Past" للكاتب كريس كليرمونت وجون بيرن، التي ظهرت في سلسلة القصص المصورة
بدأ التصوير في أبريل 2013 في مونتريال، كندا وانتهى في أغسطس 2013. صدر الفيلم في 22 مايو، 2014 في الشرق الأوسط وفي 23 مايو، 2014 في الولايات المتحدة، وتلقى إشادة كبيرة من النقاد. وتكمن الأسباب الآتية في اختيار عينة البحث:

1. أن هذا الفيلم السينمائي ينسجم مع موضوعة البحث وأهدافه.
 2. هذا الفيلم السينمائي تميز بجودة الصناعة والتقنية العالية والموضوع المتميز.
 3. يغطي هذا الفيلم السينمائي المساحة الزمنية لموضوعة البحث.
 4. ملائمة هذه العينة مع متطلبات البحث.
- أداة للبحث:** لغرض تحقيق الموضوعية العلمية لهذا البحث فقد ارتأى الباحث وضع أداة واستخدامها لتحليل العينة، ولذا فإن الباحث سيعتمد على ما ورد من مؤشرات في الإطار النظري لاستخدامها كأدوات لتحليل العينة والمؤشرات هي:
1. يمتلك المونتاج الرقمي القدرة على تصنيع الشخصية الخيالية الافتراضية في الفيلم السينمائي.
 2. للمونتاج الرقمي إمكانيات صناعة الهياكل الافتراضية التي تحتوي الشخصيات الافتراضية.
 3. يطور المونتاج أسلوب أداء الشخصية الافتراضية بما يجعلها قريبة الشبه بالشخصية الانسانية.
- وحدة التحليل:** تقتضي "عملية تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعالم" (Bevlin, 1977, p. 79)، لذا اتخذ الباحث المشاهد التي تم فيها توظيف التقنيات الرقمية بشكل خلاق ومبتكر أخذها كوحدة للتحليل في عينات البحث المنتقاة قصدياً. حيث سيقوم الباحث بتحليل:
1. أكثر المشاهد توظيفاً للتقنيات الرقمية المونتاجية.
 2. المشاهد التي اشتغلت فيها التقنيات الرقمية المونتاجية بشكل متميز و مبتكر.

تحليل العينة: فيلم (X MEN)

فيلم (اكس مان)، تاريخ الصدور 2014، البلد الولايات المتحدة، اللغة الأصلية الإنكليزية، المخرج: براين سينجر، الإنتاج: براين سينجر، سيمون كينبرج، هتش باركر، لورين شولر دونر، قصة: سيمون، كينبرج، ماثيو فون، جين غولدمان، سيناريو: سيمون كينبرج، مواقع التصوير: مونترال، تصوير سينمائي: نيوتن توماس سيجل، موسيقى: جون أوتمان. البطولة: (شون أشمور، هالي بيرري، ادن كانتو، دانيال كودموري، بيتر دنكليج، فان بينغ بينغ، مايكل فاسبندر، نيكولاس هولت، هيو جاكمان، جينيفر لورنس، جيمس مكافوي، إيان ماكيلين، إلين بيچ، آنا باكوين، بو بو ستوارت، باتريك ستوارت، عمر سي).

قصة الفيلم: تدور أحداث الفيلم في سنة 2023 حيث ان يضطر (الرجال إكس) إلى السفر عبر الزمن إلى الماضي ليحاولوا تغيير حدثاً تاريخياً مهماً وعظيماً للغاية من الممكن ان يؤثر بالسلب على مستقبل الجنس البشري وأيضاً على مستقبل ذوي الطفرات الجينية المعروفين بالرجال إكس والذي يقوم (البروفيسور تشارلز) الذي هو من نوع متحول بأرساله إلى نفسه أي اقناع البروفيسور ولكن في سنة 1973 وهو تاريخ الذي قام أحد المتحولين بقتل عالم بشري يقوم بدراسة عن الشخصيات المتحولة ومنذ تلك الفترة قام البشر بشن حرب ضد المتحولين وقتلهم جميعاً ولم يبق إلى عدد قليل منهم فيقوم (البروفيسور تشارلز) بمحاولة يائسة في ارجاع (الرجل اكس) إلى تلك اللحظة التي تم قتل (العالم دكتور تراسك) لكي تتغير مجريات الحياة التي لم يبق لهم منها شيء وبالفعل يتم ارجاع الرجل اكس إلى سنة 1973 والذهاب إلى (البروفيسور تشارلز) الذي هو بيده مفاتيح الحل هو التحكم بالفتاة تدعى (ريفين) والتأثير عليها عن طريق عقله حتى ولو لم تكن قريبة منه ويبدأ بأقناع (البروفيسور تشارلز) من قبل (الرجل اكس) وبعد مدة من الوقت وظهار له بعض الدلالات التي لم يطلع عليه أحد من قبل (الرجل اكس) تم اقناعه، ومن ثم يقوم (الرجل اكس) بجمع عدد من المتحولين الذي هو يعرفهم ويعرف قدراتهم ولكن هم يجهلونه، ومن ثم تبدأ الأحداث التي هي عبارة عن صراعات من اجل التصدي إلى (ريفين) وبعد الجهد المبذول من قبل جميع المتحولين يتم وقف الطلاق النار على (العالم الدكتور تراسك) في اللحظة الاخيرة، في هذا الفيلم عدد كبير من المشاهد التي تم تنفيذها في المونتاج الرقمي وبالخصوص الشخصيات الخيالية.

المؤشر الأول: يمتلك المونتاج الرقمي القدرة على تصنيع الشخصية الخيالية الافتراضية في الفيلم السينمائي. ان طبيعة البناء الفكري للصورة المرئية تفترض وجود تقنية يقع على عاتقها مونتاج صورة واضحة التفاصيل، غنية بالمعلومات، مفعمة على المستوى الجمالي، واخير وهو مطلب أساسي، ويتمثل بعملية تحقيق الاقناع والمصادقية بان ما نراه داخل الاطار هو حقيقة السينمائي مجسدة لا يمكن الاستهانة في قدراتها أو اكتشاف عيوبها، أو التعرف على زيف أفعالها، فالمونتاج الرقمي هنا أساس بنائي يفترض العمل من حيث بناء صورة مرئية ذات جودة عالية، على مستوى الأداء والوضوح والاقناع، وقد تحققت هذه المستويات في فيلم (اكس مان) فظهرت الصورة وهي تجمع ما بين اتقان في المونتاج والدقة في التحقيق، فمثلاً في (الدقيقة 4:50 إلى الدقيقة 8) هذا المشهد ينشأ قتال بين الات تم صنعها من قبل البشر لتقاتل المتحولين، نشاهد الشخصيات في الفيلم السينمائي وبشكل متدرج يتحولون إلى شخصيات خيالية، فمثلاً أحد الشخصيات تتحول إلى شخصية من (نار)، وتقوم هذه الشخصية الخيالية بإخراج لهيب من نار كثيف على الآلات بشكل مقنع ومتقن يصعب على المشاهد والمتحرف التميز بين الحقيقي والوهي وذلك لجودة العملية التقنية الرقمية التي تجعل من الخيال حقيقة، وإيضاً تتحول في نفس المشهد شخصية أخرى من (المعدن الصلب)، الذي

يصعد نفاذ السيف فيه و الكسر نرى هنا ان عملية التحول تتم بطريقة تذهب بها بعض الملامح للشخصية وذلك لأفناع المشاهد بأن هذا التحول حقيقي أي لا توجد ثغرة في الشخصية الخيالية تكون نقطة ضعف عند القتال مع (الحراس)، وإيضاً في نفس المشهد إحدى الشخصيات تتحول إلى (ثلج) ، وله القدرة على تحويل (الحراس) كتلة ثلجية عن طريق خروج من يده كمية كبيرة من الثلج عن طريق المونتاج الرقمي يشكل مقنع وصورة مؤثرة وإيضاً شخصية (سانسبوت) التي تخرج من يدها شحنات ترسلها إلى الشخصيات الخيالية لكي تزيد من القوة لديهم.

المؤشر الثاني: للمونتاج الرقمي إمكانيات صناعة الهياكل الافتراضية التي تحتوي الشخصيات الافتراضية. في بعض العمال السينمائي الخيالي يتطلب صناعة هياكل افتراضية للشخصيات كأن تكون آلة متحركة أو حيوان أو رجل إلى يحاكي في أفعاله وتحركاته الشخصية الانسانية وان فيلم (اكس مان) فيه هياكل افتراضية وهي تدعى (الحراس) تم صنعها من قبل البشر بشكل متطور للقضاء على المتحولين وهي ذات ذكاء عال وتمتلك قوة خارقة يصعب التغلب عليها ولها طول ما يقارب ثلاث امتار مصنوعة من معدن خاص تم استخلاصه من أحد المتحولين بعد القاء القبض عليه وهي (ريفين) وإخراج الجينات منها وتطويره إلى شخصية خارقة.

في هذا الفيلم وبالتحديد في الساعة (37،42،1) نشاهد هذه الشخصيات الافتراضية وبذكاء بملاحقة المتحولين المتسللين الذين ينون تحرير أحد المتحولات من يد البشر، نشاهد ان الشخصيات الافتراضية التي تم تصنيعها في المونتاج الرقمي في حركاتها وتنقلاتها وأفعالها وردود الأفعال تحاكي الشخصية الانسانية حيث تلاحق المتحولين في جميع الاماكن وبسرعة عالية وبذكاء وبصورة مقنعة، عند الصراع مع (بوبي) وطريقة التحرك بشكل جمالي ودراي عندما قام (بوبي) بتجميدهم في الثلج، وإيضاً عند التثبيت في الطائرة التي هرب بها المتحولين نلاحظ طريقة التي يتثبت بها فوق الطائرة وكأنها حقيقية وبصورة درامية في الحركات والتواءات في الجسم شكل (ب-2) وهذا يدل على ان للمونتاج إمكانية صناعة الهياكل الافتراضية في الفيلم السينمائي.

المؤشر الثالث: يطور المونتاج أسلوب أداء الشخصية الافتراضية بما يجعلها قريبة الشبه بالشخصية الانسانية. ان للشخصيات الخيالية الافتراضية أسلوب في الأداء والحركة والشعور والأحاسيس مثلاً الحزن والغضب.... الخ. فأن المونتاج الرقمي له القدرة على جعل أسلوب الشخصية الافتراضية قريبة الشبه من الشخصية الانسانية.

في الدقيقة (40،26) نشاهد في المعسكر ينشب صراع بين المتحولين والبشر مجموعة من العسكر لسحب المتحولين إلى مكان غير معلوم عندها نشاهد التعاير على وجه (ريفين)، وهي في حالة غضب وذلك حين وجدة انهم وهمين لا يوجد لهم اسماء والتغير المفاجئ أيضاً عندما قام أحد الجنود المتحولين بإنقاذ الضابط من يد (ريفين)، وذلك بأطلاق شعاع من يده لإنقاذه ومن ثم السير بخطوات بشكل واثق إلى خارج المخيم، من هنا تتبين القدرة الخاصة والخارقة للشخصيات الافتراضية وإيضاً الإمكانية للمونتاج في خلق الشخصيات الخيالية.

وفي الساعة (30،09،2) نشاهد هنا (ريفين) والرئيس الاميركي وجموعه من الأساسين والعلماء التنفيذيين في البيت الابيض بعد ما تم محاصرتهم من قبل (يراك) المتول أيضاً الذي له قدرة على الطيران والتحكم بجميع انواع المعادن بقدرة خارقة وهي في حالة تردد بين قتل (العالم الدكتور تراسك) وبين حب (البروفيسور تشارلز) الذي هو مسيطر على تصarfها عن طريق عقله يظهر واضح في السلوك التي تقوم به الشخصية الافتراضية بعدد من الحركات في تفاصيل الوجه وحتى في البكاء.

وأخيراً يرى الباحث، أن الجهة المبدعة والمناحة لفعل الاقناع هي التقنيات الرقمية الصورية بمجملها، مضاف إليها قدرة المونتاج في إظهار الصورة بطرق تختلف عن التقليد والكلاسيكية في عمليات المونتاج والبناء التي تتطلب نوع المتكررات التقليدية في بناء الصورة، فكان المونتاج فاعلاً في إظهار مستوى جديد من التعبير والاقناع والتجسيد بفعل إمكانيات التقنيات الرقمية، وما يمكن ان تضيفه من محسنات، أو صناعة كلية للصورة بطريقة مرقمنة.

النتائج:

1. إن المونتاج الرقمي عبر برامجياتها المتقدمة يمتلك القدرة على صناعة الشخصية الافتراضية الخيالية وتفعيل قدراتها الكامنة في الفيلم السينمائي.
2. تقوم برامجيات المونتاج الرقمي والتصميم الشكلي بعملية بناء الشخصيات الافتراضية وخلق قدراتها الخارقة عبر توظيف المونتاج فيها.
3. يساهم المونتاج بشكل أساسي في عملية خلق وتطوير الأسلوب والأداء الخاص بالشخصية الخيالية المفترضة وتقريبها إلى الصفات البشرية الانسانية في سياق المنجز الفيلمي.

الاستنتاجات:

1. يمكن توظيف المونتاج الرقمية بعد الاستغناء عن الكثير من التقنيات التقليدية على مستوى التصوير أو المونتاج وكذلك بناء المكان والزمان.
2. تتداخل المونتاج الرقمية في أدق تفاصيل العملية الصورة بما فيها المؤثرات والألوان والشخصيات الافتراضية.
3. تبين ان المونتاج الرقمي له أهمية اقتصادية حيث يوفر على الشركات الانتاجية الكثير من الكلف واهمها الاستوديوهات العملاقة من اجل بناء المكان بكل تفاصيله، بل أصبح الاستوديو الصغير يغني عن تلك الاستوديوهات ويعطي نتائج أكثر دقة وجمالاً مما كان سائداً.

المصادر

- أحمد حسن واخرون الزياد. (2006). المعجم الوسيط. مصر: دار الدعوة.
- أحمد عبد العال واخرون حسين. (2012). السيناريو (المجلد 1). العراق: وزارة التربية , المديرية العامة للمناهج , مطبعة الشركة العامة للتبوع والسكائر.
- أحمد كامل وزميله مرسي. (1973). معجم الفن السينمائي. مصر: وزارة الثقافة والاعلام, الهيئة المصرية العامة للكتاب.
- براق انس المدرس. (2014). جدلية العلاقة بين الانتاج والتقنية الرقمية لتفعيل البعد الجمالي والدرامي للخطاب السينماتوغرافي. بغداد: اطروحة دكتوراه, غ. م. , جامعة, كلية الفنون الجميلة.
- بيزلي كارل بلاتينيا ليفينجستون. (2013). دليل رتلديج للسينما والفلسفة (المجلد 1). (أحمد يوسف, المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.
- دانييل فرامبتون. (2009). الفيلموسوفي نحو فلسفة للسينما (المجلد 1). (أحمد يوسف, المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.
- دوايت سوين . (1987). السيناريو للسينما. (أحمد الحضري, المترجمون) القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.
- رياب عبد اللطيف. (2005). فنيات المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي. القاهرة: دار الحريري للطباعة.
- سيد فيلد. (1989). السيناريو. (سامي محمد, المترجمون) بغداد : دار المأمون للترجمة والنشر.
- شعبان رجب الكحلي. (2016). الفنطازيا في أداء الممثل. بغداد: مطبعة السيماء.
- عبد الباسط سلمان. (2009). الديجتال في السينما والإعلام, دراسة تحليلية لتقنيات الديجتال في السينما والتلفزيون ووسائل الإعلام, , ص. مجلة الاكاديمي / كلية الفنون الجميلة / جامعة بغداد, صفحة العدد 51.
- علي أبو شادي. (2006). سحر السينما. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.
- فارس مهدي القيسي. (2007). التكنولوجيا الرقمية في الانتاج السينمائي والتلفزيوني. مجلة الاكاديمي / كلية الفنون الجميلة / جامعة بغداد, صفحة 47.
- كين دانسايجر. (2011). تقنيات مونتاج السينما والفيديو. (أحمد يوسف, المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.
- ماري إلين أوبراين. (2001). التمثيل السينمائي (المجلد 2). (رياض عصمت, المترجمون) دمشق: منشورات وزارة الثقافة, المؤسسة العامة للسينما.
- مايكل رابيجر. (2013). الإخراج السينمائي تقنيات وجماليات. (أحمد يوسف, المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.
- محمد سعيد أبو طالب. (1990). علم مناهج البحث. بغداد: دار الحكمة للطباعة و النشر.
- معتز محمد علي جبر. (2012). السمات الغرائبية للشخصية الدرامية في أفلام الفتازيا. بغداد: رسالة ماجستير, كلية الفنون الجميلة, جامعة بغداد, غ. م.
- هشام جمال. (2006). التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث. مصر: مطابع الاهرام التجارية.
- Bevlin, M. (1977). Design through Discovery, , , P79. USA: Vermont Printing & Beveling by Capital City Press.
- Wheeler, P. (2001). Digital Cinematography. London: foal press.