حوليات آداب عين شمس المجلد 51 (عدد يوليو – سبتمبر 2023)
http://www.aafu.journals.ekb.eg
(دورية علمية محكمة)
جامعة عين شمس
كلية الآداب

# السمات الشكلية والفكرية في الفيلم الأسطوري

**محمد سلام عبد***

جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة – قسم السينما والتلفزيون
info@mohammedsalam.com

تاريخ الاستلام: 2020/09/28
تاريخ قبول البحث: 2020/10/10
تاريخ النشر: 2023/09/30

**المستخلص:**

تعدُ موضوعة الأسطورة من الموضوعات التي حظيت على اهتمام السينما العالمية، واحتلت حيزاً كبيراً ومهماً من حياة وتراث الانسانية، إذ ان الأسطورة تمثل العامل المشترك في الفكر الانساني بمجتمعاته كافة. فضلا عن امتلاكها امكانيات يمكن توظيفها في الفن السينمائي، ومن هنا حدد الباحث موضوعة بحثه بالعنوان التالي: (الفيلم الأسطوري السمات الشكلية والفكرية في الفيلم السينمائي)، وقد قسم البحث على اربعة فصول جاءت على النحو التالي: واحتوى (الإطار المنهجي) على ما يلي: مشكلة البحث والتي حددت بالتساؤل التالي: كيف يتحقق الفيلم الأسطوري السمات الشكلية والفكرية في الفيلم السينمائي. ثم كتابة أهمية البحث والحاجة إليه، وهدف البحث وحدوده، وقد قام الباحث بتحديد المصطلحات.

اما (الإطار النظري) فقد قسم الى مبحثين، وهي على النحو التالي.

المبحث الأول: **الفيلم الأسطوري السمات الشكلية والفكرية**

المبحث الثاني: **النوع الفلمي الأسطوري**

وخرج الباحث في نهاية الإطار النظري بمؤشرات يعتمدها لتحليل العينة.

إجراءات البحث، واحتوى على منهاج البحث الذي اختاره الباحث لملائمته وطبيعة البحث هو المنهاج الوصفي، ومن ثم عينة البحث التي تم اختيارها قصديا، واداة البحث، ووحدة التحليل، وصدق الاداة.

تحليل العينة: فقد تم فيلم: (سارق الصاعقة)، انتاج (2010).

ثم قام الباحث بتحليل العينة انطلاقا من مؤشرات الإطار النظري بعد اخذ رأي لجنة الخبراء والمحكمين.

النتائج والاستنتاجات: فقد تضمن النتائج التي توصل اليها الباحث بعد تحليل عينة البحث.

وختم البحث بالتوصيات والمقترحات.

© جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة لحولية كلية الآداب – جامعة عين شمس 2023.

**اولاً: مشكلة البحث:**

المعروف ان موضوعة الأسطورة من الموضوعات القديمة يعود تاريخها منذ البدايات الاولى للمجتمعات الانسانية التي وثقت الكثير من الحالات والعادات والتقاليد في تلك المجتمعات، وتمكنت السينما ان تجسد الكثير من الحياة الخاصة بالانسان القديم بما اسس الكثير من الأساطير والتي كان السبب بمعرفته وكيفية الطريقة التي كان يعيش بها، فالفيلم الأسطوري ينهض على مجموعة من الاشتغالات الفكرية والجمالية التي تمثل تطور فكري انساني استمر من بدايات وجود الانسان وحتى الان، وهذا ما جعل الفيلم السينمائي يتبنى القيم الشكلية والجمالية للأسطورة سواء من خلال طبيعة الافعال والشخصيات والمكان والزمان الأسطوريين، وهذا ما يجعل من الفيلم الأسطوري متميز بوصفه نوع فلمي متميز، ومن خلال ما تقدم يحدد الباحث مشكلة البحث بالتساؤل الآتي:

**ما هية السمات الشكلية والفكرية في الفيلم الأسطوري؟**

**ثانياً: اهمية البحث:**

لقد تناولت السينما العالمية والامريكية تحديداً موضوعة الأسطورة وتمكنت من انتاج وخلق نماذج متنوعة لجميع أساطير ونقلها وتقديمها الى انحاء العالم، وتتجلى اهمية البحث في البحث ودراسة.

**ثالثاً: اهداف البحث:**

يهدف البحث الى دراسة:

الكشف عن السمات الشكلية والفكرية للفيلم الأسطوري.

**رابعاً: حدود البحث:**

حدد الباحث حدود بحثه بدراسة موضوعة الأسطورة

## الاطار النظري

### المبحث الاول: الفيلم الأسطوري السمات الشكلية والفكرية

يرتكز الفن السينمائي على ارث صوري وذاكرة بصرية ممتدة منذ البدايات الاولى ومستمرة صوب المستقبل، ارث يمتلك القدرة على التجدد والتطور والتماهي مع الاشكال الفنية الاخرى، التي يمكن تطويعها في البناء الصوري للفيلم بشكل عام، لذا فان بدايات السينما لم تنهض على شمولية الاشتغال السينمائي كما هو الان، وانما كانت السينما تلتمس الخطوات الاولى في تأكيد كينونتها وصيرورة تسعى دائما الى التطور وبلورة مفاهيم خاصة بفن الفيلم بشكل عام. وإذا كانت البدايات ترتبط بظهور مطرد لعناصر الوسيط أو امكانية التحرك وسط فضاء حيوي يجمع ما بين الفيلم المنطلقات الحيوية التي يستديم بها تطور المجتمع الإنساني، مثل محور الفيلم والتطورات العملية، والفيلم والتأريخ، أو حتى الفيلم وعلم النفس أو الاجتماع. وغيرها من المحاور الاساسية التي تشكل الوعي الإنساني وملامح تطوره، هذه الخطوات الاجرائية وجدت صداها بشكل ملفت للنظر في المنجز الفلمي، سواء على مستوى ظهور الفيلم الوثائقي، بوصفه نوع سينمائي يمتلك خصوصية التعامل مع الواقع –

المادة الخام. أو الفيلم التجريبي، بما يسعى الى التعامل مع عناصر لغة الوسيط السينمائي بوصفها تمتلك الكفاية والضرورة في انتاج الصورة الفلمية الخالصة، أو مع الفيلم الروائي، سيما وهو يمتلك سبق في التعامل المباشر مع المنجز الصوري، عن غيره من الانواع الاخرى، إذ ان فيلم (سرقة القطار الكبرى)، للمخرج (ادوين بورتر)، قد تم انتاجه سنة (1903)، فالفيلم الروائي يعتمد الاحداث المتخيلة، أو ما يمكن ان يوظفه من نصوص روائية أو نصوص مسرحية، مع اجراء تكييف وتحويل يمكن الوسيط الصوري من تجسيد الاحداث والافعال والتعبير عن الافكار التي تتعالق في النص الروائي والمسرحي.

هذه القــدرة على تكييف وتحويل النصوص أو الممكنات الابــداعــية في التعامل مــع الواقع أو عناصر الوسيط، هو من اوجد الحاجة الى البحث عن العديد من المرجعيات الروائية أو التاريخية أو النفسية وحتى الأسطورية في اشباع جماح الفن السينمائي الذي بدأ يخاطب الجمهور باي مكان من العالم بالصورة المتحركة. هذا من جهة ومن جهة اخرى النجاح التجاري الكبير والمتابعات الهائلة من قبل المتفرجين وهم يسعون بشكل مستمر لمشاهدة الأفلام السينمائية، بغض النظر عن نوعية القصة أو طبيعة المعالجة، ولكن هذا التفكير تجاه الفيلم السينمائي لم يكن بمقدوره المحافظة على نجاحه وتطوره وقدرته على جذب الجماهير له، لو لم يمتلك القدرة على التطور والاتيان بكل ما هو جديد، سواء على مستوى القصة السينمائية، أو التقنيات وتطور عناصر اللغة السينمائية، وهذا ما يكاشفنا به التاريخ، من تطورات مطردة رافقت تاريخ الفن السينمائي منذ البدايات وما زالت حتى الان.

وهنا بدأت تترسخ بعض المفاهيم النقدية والاشتغالية في الفن السينمائي، فظهر نظام النجوم، واصبح صناعة الفيلم عملية تجارية بحاجة دائمة الى رأس المال، وتميز العديد من المخرجين، في التعامل مع نوعية معينة من القصص السينمائية، ونجاحهم بها دون سواها، ومن أجل استثمار هذه النجاحات، بدأت تتبلور في مفهوم النقد السينمائي مصطلح امتلك الكثير من الاهمية، اي النوع الفلمي، فهذا المصطلح امتلك خصوصيته وحضوره في مجمل النقود السينمائية، بسبب خصوصية النوع الفلمي وتميزه بجملة من الاشتغالات الصورية أو تحديد سمات معينة سواء على مستوى القصة أو الشخصيات أو طبيعة وخواص التصوير السينمائي أو كيفيات التعامل مع الواقع المتخيل، كل هذه النقاط مثلت نقاط اختلاف ما بين انواع متعددة من الأفلام السينمائية، لان "الصورة السينمائية بإمكانياتها المتعددة وجاذبيتها التي لا تقاوم، من حيث الحركة المتواصلة، تغير اشكال واحجام اللقطات، تدفق الاحداث والحوارات، تؤثر على نحو فعال في حواس المتفرج، تحرك مشاعره، تخترق لا وعيه، تخلق لديه حالات من الاستثارة والتهيج والاستجابات الواعية واللاإرادية معاً"[1]. وهو ما يعني القدرة على التعامل مع شتى الاحداث صوريا، بل وتفعيل هذه الاحداث بشكل يثير الفضول والدهشة لدى المتلقي، فالصورة السينمائية بينة فاعلة مؤثرة لانها تعتمد الحركة وتقود الفكر وتبتكر العديد من الاشكال لايصال المعلومات، سيما وان الفيلم

السينمائية بكل ما يوظفه من صورة متحركة، تعتمد على خبرات كثيرة وتقنيات عديدة ايضا، فالصورة تتكون نتيجة عمل "مدير التصوير عن طريق ما يخلقه من اضواء وظلال وإذا اضيف عنصر اللون واجاد استعماله من الناحية الجمالية والسايكولوجية، وان يكون الموصل الصادق للعمل الدرامي، ورايه عن التعبير بالضوء واللون فيؤكد ان الضوء هو الاساس الاول في بناء الصورة، وان المصادر الضوئية ليست مجرد ادوات أو اجهزة للانارة، وانما هي اشبه بالحروف، فيمكن استعمالها في تكوين جمل ضوئية، اشبه بالجمل الكلامية أو الجمل الموسيقية، وبذلك يعدّ اهم وسيلة في يد مدير التصوير للتعبير وهذا الفهم في تقديره لدور الضوء واللون يتطلب منه القيام، باحترام مصدر الضوء، تحديد الزمان والمكان الذي تدور فيه الاحداث، مراعاة الحالة النفسية والصراع الداخلي للشخصيات وارتباطها باحداث الفيلم، وخلق الجو العام للعمل"[2]. وهذا الاشتغال الجمالي ينعكس على طبيعة صياغة الاحداث وتنوعها، وهو ما يشبع فضول المتلقي في متابعة الاحداث الفلمية سواء عن طريق تقسيم الفئات السنية أو مخطبة جميع المشاهدين بدون استثناء، وهو ما يكشف عن خصوصية النوع الفلمي، ويرى الباحث ان هناك ضرورة في بحث ماهية النوع الفلمي وطبيعة خطواته البنائية والاشتغالية على مستوى القصة السينمائية من جهة والمعالجات الاخراجية من جهة اخرى، من أجل الوصول الى تحديد دقيق لمصطلح نوع الفلمي الأسطوري.

## المبحث الثاني: النوع الفلمي الأسطوري

ان الفيلم الأسطوري هو احد الانواع الفلمية السينمائية التي تشترك وتتداخل فيها انواع كثيرة. حيث ان الفيلم الأسطوري متنوع ومتعدد من حيث القصص وكذلك الافعال والشخصيات، فهو قد يحمل ملامح الفيلم الحربي أو افلام الرعب، وحتى افلام الخيال، والافلام الواقعية التي توظف بعض الاشتغالات الأسطورية في حلولها الاخراجية. إذ يعد الفيلم الأسطوري "مظهر هـــام في كثير من الأفلام هو وجود التراكيب الأســـطورية، فالشخصيات والأشياء والأحداث في الفيلم لا يمكن أن تكون أضخم في حجمها الطبيعي من نظائرها في الحياة الواقعية فقط بل يمكن أن تكون ايضا أكبر موضوعيا من الحياة في ضوء الأســـاطير التي قد تجسدها. والعناصر الأســـطورية هامة في الفيلم بسبب الطريقة التي تستطيع أن تفيد بها كتراكيب أساسية في تطوير الحدث"[3]، الا ان خصوصية هذا النوع الفلمي يرتبط بخصوصية الاحداث الأسطورية، وهو ما يميزه على اساس الاشتغال الجمالي والفكري والقيمي، ومفهوم النوع يتباين ما بين خصوصية الدلالة الاسلوبية وما بين الاشتغال الجمالي لعناصر اللغة السينمائية، فالنوع الفلمي هو "الترتيب الواضح لقوالب الحكي بهدف إنتاج خبرات معينة"[4]، فالسياق الصورية المرتبط بنوع معين، ينهض على تكرار اشتغالات معينة سواء على مســـتوى حجوم اللقطات أو الزوايا وكذلك توظيف البناء المونتاجي في عرض الاحداث، فضلا عن توظيف طبقة الاضاءة والالوان، هذا من الجهة اللغوية السينمائية، فضلا عن العناصر المرتبطة بالقصة والاحداث وطبيعة توصيف الشخصيات بما ترتديه من ازياء أو تقوم به من افعال، داخل بنية مكانية وزمانية متفرد مرتبطة بذات القصة الحدثية، لذا يعد النوع الفلمي "ترتيب

العناصر المختلفة المراد تصويرها في شكل من النظام"[5]، إذ يحاول الفيلم السينمائي التمثل بالواقع القصصي الاحداث حتى يصبح بنية مماثلة له، وهذا ما يجعله متفرد البصمة وهو يشير الى خصوصية الاحداث، لذا لا يمكن التعويل على الشق التقني دون الشق القصصي بل يكون التكامل ما بين الشقين هما الاساس في بناء النوع الفلمي، وهذا ما يمكن تحديده في الصورة التي تعد "الأساس وليس الواقع، والصـــورة أصبحت تسبق الواقع وتمهد له، الصـــور تحدث أولا ثم تحدث المحاكاة لها في الواقع. ولم تعد الصورة محـــاكاة بل أصبح الواقع أشبه بالمحاكاة للصور"[6]، وهذا ما يجعل من الصورة الفلمية ذات هوية محددة الملامح، ويمكن ان تصبح دال مباشر عن النوع الذي تنتمي اليه، وغالبا ما يتميز النوع الفلمي بخصوصية اشتغالية لا يمكن تجاوزها بغض النظر عن تنوع شركات الانتاج السينمائي أو حتى تعدد اسماء المخرجين الذي يتناولون قصص مماثلة، لان السمات البصرية للصورة تكاد تكون متقاربة سواء أكان الفيلم امريكي أو اوربي أو لاتيني، فضلا عن بقية السينمات على مستوى العالم، لذا فان "الفيلم الانواعي هو الفيلم الذي يسهل فيه التعرف بصريا على القالب الحكيي أو الاعتبارات الحاسمة لهذا القالب، إذ سبق استخـــدامه بشكل مشابه في أفلام اخرى"[7]، هذه السهولة في التعرف على القالب الصوري للنوع الفلمي يأتي من مرجعيات النوع الفلمي نفسه على مستوى تاريخ السينما، فعلى سبيل المثال، ان افلام الرعب تعرض السمات الصورية نفسها، وسبب ذلك ان النوع الفلمي يعتمد قصص تمتلك تفاصيل ووصف عن طبيعة الاحداث والافعال التي تقوم بها الشخصيات، وهذه التفاصيل تكاد تكون واحدة مع فارق على مستوى اسلوب الكتاب أو التعبير، لذا فان النوع الفلمي يتأثر بالنص الروائي ويحاول الاقتراب منه صوريا، لان "كل فيلم هو فيلم واقعي لانه يعرض اشياء ولا يوحي بها من خلال نص مكتوب فالاشياء بظهورها في الفيلم السينـــمائي تصبح موجودة في صورة وقائع حتى ولو كانت مستمدة من العالم غير الواقعي الذي لم يألف الجمهور رؤيته"[8]، الا ان هذه الاشتغال الانواعي السينمائي يمكن ان يقع في فخ التكرار أو الاعتيادي، مما يجعله ضمن بنية توقعات المتفرج، لذا فان الابتكار والبحث عن الجدة من حيث التوظيف لاسيما للمؤثرات الصورية أو حتى الصوتية، وكذلك اضافة تفاصيل ترتبط بالمخرج تحاول الابتعاد عن التقليد أو التكرار الانواعي، إذ ان "النوع في السينما كما في كل مكان، يمكن أن يوفر ملاذا للكثير من العادية، الا أنه يوفر لنا أيضا الكثير من الفن"[9]، ويرى الباحث ان التعامل مع الانواعية الفلمية تنهض من قدرة الفن السينمائي على اعادة انتاج نمط معين من القصص الروائية ولكن على اساس رؤى ومعالجات اخراجية مختلفة، وما يؤكد هذا الكلام ان القصة الواحدة يمكن معالجتها صوريا لاكثر من مرة ولاكثر من مخرج. فعملية التلاعب في البناء الزمني السردي سيقود بالضرورة الى تنوع وابتعاد عن بقية الاشتغالات السينمائية، وهذا ما يرتبط بخصوصية زمن الاحداث الفلمية، وغيرها من التقنيات التي تميز فيلم عن فيلم اخر وان كان ينتمي الى النوع نفسه.

لذا فان النوع "الفيلمي هو تلك المساحة من الأسئلة التي لا حدود لها والتي تتناول علاقات الفيلم بالنشاطات الأخرى"[10]، حيث ان المرجعية الروائية، أو النص الادبي هو الاساس في تحديد مفاهيم النوع الفلمي، وهذا ما اشره الباحث عند دراسته لعدد كبير من الانواع الفلمية التي تستند للنص الادبي، هذا من جهة ومن جهة اخرى، تكمن في ان ضروب الحياة تتنوع وتتشابك فيما بينها، ولكن هذا التشابك يرتبط على اساس النوع الحدثي الواحد، فجريمة القتل تتطلب نوع من السلوك الحدثي والفعلي، وهذا ما ينطبق على بقية انواع الاحداث والافعال، لذا فان الفيلم السينمائي يسعى الى تكثيف هذه الافعال وحصرها في نوع واحد من الاحداث من أجل تركيز النظر حول القصة المعالجة صورياً، فضلا عن كون "السينما بطبيعتها هي قصة وسرد. وليس من قبيل الصدفة أن تُعَرِّف فكرة السينماتوغراف لحظة ولادتها عام 1894 في براءة الاختراع التي سجلها ويليام بول وج. ويلز على النحو التالي: سرد القصص عن طريق عرض صور متحركة"[11]. لذا فان الاحداث المسرودة عن طريق الصورة المتحركة بحاجة الى وحدة موضوع يكون قابل للفهم والسيطرة عليه من خلال البناء السردي بشكل عام، وعليه يرى الباحث ان هنالك خصوصية حياتية في التعامل مع التفاصيل البنائية والتي تحدد هوية النوع الفلمي.

لقد تعاملت السينما مع الأساطير منذ بداياتها الاولى بسبب طبيعة الاشتغال الأسطوري والجمالي للأسطورة فضلا عن تفردها على مستوى الشخصيات وافعالها وكذلك تجسيدها للالهة داخل المكان والزمان الأسطوري، لذا اصبحت الأساطير معين مميز لانتاج الافلام السينمائية، وسبب ذلك ان "الأسطورة هي مركب من الروايات التي تسبغ على العالم تمثلات بعينها، وتضفي عليه مغزى تاريخياً خاصاً بشعب ما أو تصوراً عائداً لثقافة بعينها، وهذا المركب يختزل أزماناً من التجارب والخبرات في منظومة من المجازات المصطنعة. وتكلف الأسطورة بتقديم مخططات للعمل تبين للبشر ماهية وحدود استجابتهم لما يدور حولهم في الكون"[12].

الامر الاكثر بداهة في النوع الفيلم الأسطوري انه يعرض احداث ومعلومات جرت في ازمنة بعيدة جداً، مما "يعطي الأسطورة قيمتها العلمية والفعلية هو ان النمط الخاص الذي تصفه يكون غير ذي زمن محدد، إنها تفسر الحاضر والماضي وكذلك المستقبل"[13]، هذه الخصوصية قد تقترب مع الفيلم التاريخي، الا ان خواص الاحداث الأسطورية تتميز بشكل واضح ومباشر، وكذلك الشخصيات السينمائية الأسطورية، إذ ان "بناء الفيلم الأسطوري يتشكل وفق منظومة علائقية تحوي داخل المرجع الجمعي بما ترسخ بين الفرد والمجتمع من قصص وأحداث وشخصيات من جهة والفعل التاريخي على وفق رؤاه ومعالجاته من جهة أخرى، حيث تنحصر الاشكال الأسطورية في الفيلم ضمن مرجعين رئيسيين هما:-

1- المرجع الجمعي

2- المرجع التاريخي"[14].

فالأسطورة هي ثقافة شعبية ترتبط باصل المجتمعات وخصوصيتها الاثنوغرافية. وهي جذر ذا مرجع مهم يرتبط بالتجمعات السكانية، لذا فان الدراسات العلمية والاحفوريات التي تم العثور عليها في المواقع الاثرية أو تلك التي نقلت لنا عن طريق مؤلفات قديمة، كما هو الحال عند العثور على مدونات (ملحمة جلجامش)، أو مسرحية (أوديب) (لسوفكليس)، وغيرها من الأساطير التي يمكن العثور عليها داخل الحكايات الشعبية المحلية للمجتمعات، وبذلك تكون عملية التعامل مع الأسطورة على اساس المشاع من افكار ومعلومات وشخصيات أسطورية، داخل بنية صورية سينمائية، لان المعالجات الصورية تعتمد البحث العلمي ابتداءا من ثم جمع المعلومات عن هذه الأساطير والتحقق من شكل وطبيعة الافعال والشخصيات، انها تسعى لعرض الأسطورة كما هي. لأجل الحفاظ عن خصوصيتها الحدثية والتأثير النفسي والفكري على المتلقي. ان "افلام الأساطير لا تسعى لوضوح التفسير بل لوضوح التعبير كما يفعل الفيلم التاريخي، فضلاً عن ذلك فان هذه الافلام الأسطورية تسعى لان تصبح نوعاً من الخلاصة الفكرية التي تمثل مزيجاً من المعتقدات والمواقف والمشاعر ذات المعالم غير المحددة التي لا تخضع للتحليل"[15]، ان الدلالة الاساسية لهذا النوع الفلمي يكمن في القدرة على تجسيد الافعال الخارقة وكذلك الشخصيات ذات الملامح غير الواقعية، من حيث الضخامة أو القوة وكذلك الاشكال الممسوخة، تلك التي تجمع اكثر من شكل حياتي، مثل كائن حجري ينبض بالحياة، أو حيوانات مسخ، لها سلوك إنساني، أو اشـــجار متحركة، أو إنسان يمتلك القــدرة عــلى الطيران والنهوض من الموت، أو ساحر وساحرة يمتلكان القدرة على تغير شكلهما وامتلاك العديد من القوى الخارقة. وهذا ما يمكن العثور عليه في أســاطير وادي الرافدين والأساطير الاغريقية، لأن "الأســطورة ظاهرة تأملية فــكرية، مرت بها كل الحضارات لاسيما في انها تمثل مرحلة من مراحل التطور الفكري"[16]، لذا فهو يعكس عالما ذا خصوصية سحرية واحداث لا يمكن العثور عليها في الحياة الواقعية انها تفوق التصور، وكأنها احلام مباشرة من الإنسان الاول، الذي كان يفسر معطيات الطبيعة التي تحيطه على اساس أسطوري وليس علمي، وهذا ما يمكن تأشيره في العديد من الحضارات الإنسانية، فالأسطورة آنذاك كانت تعني تداخل "الديانة والفلكلور وعلم الإنسان وعلم الاجتماع والتحليل النفسي والفنون الجميلة"[17]، يرافق ذلك خصوصية الأسطورة في التعامل مع الالهة وانصاف الالهة، القدرة على تجسيد قوة الاله وامكانياته في التحكم بمصائر الانسانية جمعاء، أو قدرته على التلاعب بالزمان والمكان، وهذا ما يجعل من البطل الأسطورية شخصية الهية بامتياز أو نصف الاهية، يحاول احقاق الحق وانقاذ البشرية من اله شرير أو شرس، كما هو الحال في سلسلة افلام (صراع الجبابرة)، فالبطل هو ابن الاله الا ان امه بشرية، وهذا ما يجعله منبوذ من قبل الالهة، يعيش صراع مصيري مع اله الموت الذي يسعى الى تدمير البشرية، والسيطرة عليها. لذا فان الفيلم السينمائي يسعى الى بناء عالم متكامل الا انه عالم خاص ليس له علاقة شبه باي عالم اخر، من أجل تمرير افعال الشخصيا واشكالها وما تريد الوصول اليه، لذا فان "الافلأم السينمائية التي عالجت موضوع الأسطورة حاولت إعطاء

الأحداث الأسطورية مصداقية الحدوث في فضاء الواقع من خلال تجسيد الفعل الحركي في أطر المكان"[18]، لذا فان التعامل مع خصوصية الفيلم الأسطوري على اساس بنية الصورة المرئية، وكيفية توظيف عناصر اللغة السينمائية من أجل اضفاء الطبيعة الأسطورية على مكونات الصورة السينمائي، وعليه يكون اشتغال العناصر اللغوية برفقة المكونات الاساسية للأسطورة، بما تحمله من تفرد على مستوى الاحداث في الفيلم الأسطوري.

يبرز هذا النوع الأسطوري في تناوله لقصص تجمع بين البشر، وما بين الاله، مثل عملية بث الحكمة اما الجهل، أو القوة امام الجبروت، في موضوعات عديدة تكون في اغلبها حياتية واضحة، مثل مقاومة ملك ظالم، أو ظاهرة طبيعية قاتلة، أو القيام بمجموعة من الوظائف التي تنقذ البشر أو مجموعة منهم، أو تتناول قصص ترسيخ القيم والعادات والتقاليد، فهذه الأسطورة تنتمي في حقيقتها "إلى أجناس أدبية مختلفة ضمن سفر واحد"[19]. لذا نرى ان الفن السينمائي قد تناول هذا النوع الأسطوري بشكل كبير في عشرات الافلام السينمائية، مثل فيلم (الاوديسة)، الذي يتناول معركة طروادة وما حصل لشخصية البطل الأسطوري (اودسيوس) أو فيلم (تروي)، ويتناول الفيلم ايضا تفاصيل معركة طرواد بشكل تفصيلي الا ان الفيلم ركز على شخصية (أخيل) البطل الأسطوري وطريقة مقتله من قبل شخصية (باريس)، وغيرها من الافلام السينمائية، وقد اشتهرت السينما في تناولها للاساطير الاغريقية التي غالبا ما تكون اساطير قصصية شيقة اكثر من كونها اساطير تبحث في الخلق، ان "الأساطير الإغريقية التي كانت تعبيراً تلقائياً عن لقاء الإنسان مع الطبيعة وجهاً لوجه- تحمل في طياتها بذور الفكر الدرامي، ومخطئ من يظن وهو يطالع هذه الأساطير انها ثُرهات، أو شطحات خيال جامح، أو قصص ساذج، لأنها في الحقيقة تتضمن مغزى فلسفياً عميقاً، وتخفي بين ثنايها فكراً متبلوراً ناضجاً. ولقد كانت هذه الأساطير معيناً لا ينضب، نَهل منه كُتاب الإغريق بلا استثناء، ومادة خاماً صاغوا منها أدبهم الخالد وفلسفتهم التي بهرتنا - ولا تزال- بما تحوي من فكر سامٍ وحكمة بالغة. فإذا كان المسرح الإغريقي القديم قد وصل بالفكر إلى قمة شامخة، فلا ينبغي علينا أن ننسى أن قدراً كبيراً من هذا الفكر الدرامي كان كامناً في تلك الأساطير حتى نسج منها كُتاب المسرح أعمالهم المسرحية الخالدة"[20]. لذا فان الثقافة الغربية قد ركزت على هذا النوع من الأساطير من الاعلاء من شأن الأساطير الاغريقية وجعلها أساطير انسانية شائعة يعرفها القاصي والداني، فهذا النوع من الأساطير يحاول ان يقدم قصة ذات احداث شيقة ترتبط بعلاقة الحب أو ثيم الاخلاص والوفاء، أو ثيم الغدر والخيانة، وما يتركه كل فعل أو فضيلة ترتبط بالجانب الإنساني والالهة على حد سواء، إذ "تقدم الأسطورة مثلما يقدم الحلم تماماً قصة حوادثها في المكان والزمان وتعبر بلغة رمزية عن افكار فلسفية ودينية وعن تجارب روحية ينطوي فيها المعنى الحقيقي للأسطورة. فإما أن تكون الأسطورة صورة بسيطة للعالم والتاريخ وسابقة للعلوم الحديثة وهي على أكثر تقدير نتاج تصورات وهمية ذات جمال شعري أو أن تاريخ الأسطورة حقيقة"[21]. وغالبا ما يكون هذا النوع الأسطوري مركب من مجموعة من المغامرات التي يخوضها البطل، مثل شخصية (كونان

البربري) وسلسلة الافلام الخاصة به، والتي تعد من الاساطير التي تم اشتغالها في الفيلم السينمائي، فالمغامرة هي الاصل، وتوصيف المكان وحتى الزمان وكأنه خارج حدود الحياة الإنسانية، بشكل كامل، وكأننا امام "ضرباً من قصص المغامرات، إلا ان احداثه تدور عادة في المستقبل البعيد أو على كواكب غير كوكب الارض"[22].

ويرى الباحث ان التعامل مع الأسطورة هو تعامل مع مجمل النشاط الانساني القديم، فداخل الأسطورة يمكن العثور على شتى القصص والاحداث فضلا عن ظهور بعض الشخصيات التي تمثل خيال جارف لشخصية الانسان الاول، وعليه تحاول الأسطورة تقديم "حكاية تمثل مجتمع ما، وبالوقت نفسه تمثل نظرة الإنسان للكون، فضلاً عن انها تمثل رسالة تحتوي فكرة، لذا فهي لم تعد فقط حكايات تولدت في المراحل الأولى للتاريخ ولم تكن صورها الا محاولات لتعميم وشرح الظواهر المختلفة للطبيعة والمجتمع"[23]، ولكن عملية التعامل مع الانتاج الأسطوري يجب ان ينسجم مع طبيعة التفكير لدى الانسان الاول وهو ما يعني تفعيل الخيال غير المنضبط وبناء افتراضات لا يمكن جعلها حقيقة في اي حال من الاحوال، "فالأساطير والمزاعم والترهات تسود على حساب العقلية المنطقية، والقوانين الموضوعية، والفلسفة النقادة، والفكر المنهجي لذلك هو، إذن، كالمصاب بالخصاء الذهني"[24]، لذا يكون التعامل مع الأسطورة على اساس المداليل الفكرية وليس على وصفها واقع حال المجتمعات البدائية، فما يشاهد من تفسير داخل الأسطورة بحاجة الى عملية تأويل وقراءة تفصيلية للاحداث ومحاولة ربط هذه الاحداث بما يمكن حدوثه في الزمن الحاضر، فالافكار الانسانية خالدة وواحدة، وكذلك الحاجات والرغائب، فضلا عن كون التفكير بشكل واقعي الى ان احداث الأسطورة "ليست كلها خيالا، ولكن هناك علاقة ثنائية بين الأسطورة والتاريخ تسمح ببعض الخيال في الوصف التاريخي، كما تسمح ببعض الواقعية في الوصف الأسطوري"[25]، لان الأسطورة تحمل في الكثير من تفاصيلها تاريخ قد يمثل وثيقة، انه يربط الفكر الانساني بالواقع من جهة والخيال من جهة اخرى، ان دلالات وجود الحقائق الواقعية في الأسطورة يمكن قراءتها في العديد من التفاصيل، لان "الأسطورة تروي تاريخا مقدساً أي حادثة أولية جرت في بدء الزمان البدء الجديد، ولكن رواية تاريخ مقدس تعدل إماطة اللثام عنسر، لأن أشخاص الأسطورة ليسوا بكائنات بشرية: إنهم آلهة أو ابطال أسسوا حضارات، لذا فإن حركاتهم تؤلف أسرارا: وليس في وسع إنسان أن يعرفهم لو لم يكشف له أمرهم، وعلى هذا فإنها تصبح حقيقة دامغة"[26]. لذا فان هناك رأي مهم يرى ان الأسطورة تروي احداث حدثت بالفعل في زمن معين، وداخل فضاء مكان معين، فالأسطورة لا تعرف الخيال بل هي قصة بالمعنى الواقعي لها، وهذا ما دفع الى تعريف الأسطورة على انها: "بمعنى ما، تروي قصة حدث حصل في زمان ما"[27]، وهو معيار لفهم ان اصحاب هذا الرأي يعتقدون ان ما يسرد في الأسطورة انما هي احداث واقعية حدثت وليست لها اي علاقة بالخيال. والأساطير تخبرنا عن كل ما وقع في الزمن البدائي. "فالأساطير تتعلق دائما باحداث مضت قبل خلق العالم أو ابان العصور الاولى وفي كل حال منذ زمن طويل، لكن القيمة الجوانية التي تُعزى للاساطيورة انما

تنسل عن الاحداث التي يفترض بها أن تكون قد حدثت في لحظة معينة من الزمان تشكل في الوقت نفسه بنية دائمة، وهذا البنية تتعلق بالماضي وبالحاضر وبالمستقبل في آن معا"[28]، واستناداً لما سبق يمكن التواصل الى ان الأسطورة هي عنصر غير مرتبط بزمن ما وعادة ما يكون مرتبطاً ارتباطاً مباشراً بالازمان والاحداث التي تدور في احداث الأساطير عبر الازمان، والأسطورة هي الحكايات التي تتناول بوصفها احداثاً وقعت في زمان ومكان قديمان جدا.

ولكن هناك من يرى العكس، فالأسطورة بنية خيالية بشكل مفرط وليس هناك اي دلالات على اي تصور واقعي يمكن العثور عليه داخل الأسطورة، فالخيال هو سبب بقاء وسرمدية الأسطورة، في حين ان الواقع في حال تغيره يفقد اهميته ويصبح غير مهم، وهنا يمكن القول ان "الأسطورة نتاج انفعالي غير عقلاني، أي نتاج لحالة انفعالية تتخطى العقل التحليلي، مما يصدر عنها صور ذهنية مباشرة تعكس العلاقات بين (الانا–الآخر) و(الوعي–اللاوعي) و(العلم–المادة)، بالرغم من ذلك كله يمكن ان نصف الأسطورة بأنها ليست انفعالية صرفة لانها تعبر عن ذلك الانفعال وموضوعاته من الخارج، لانها لم تتعلم بعد كيفية تجزئة مواضيع معرفتها وتحليلها ثم اعادة تركيبها"[29].

ان التعامل مع هذا النوع الأسطوري على اساس طبيعة الاحداث والشخصيات الأسطورية التي تقدمها الأسطورة نفسها، وغالبا ما تكون الاحداث ذات طبيعة تقترب من افلام المغامرات وكذلك صراع الإنسان مع الطبيعة أو حتى مع قوانين الظلم والجور، ففي كل الاحوال يكون الإنسان طرف مهم في بناء معادلة الحياة الإنسانية، واساس وجودها، كما هو الحال فيلم (هرقل 2014)، والفيلم يتناول قصة البطل الأسطوري هرقل والاعمال و العقبات التي واجهها من اجل انقاذ شعبه والبشرية من الحكم الظالم وعالم السحرة والشياطين.

كما ان هناك انواع اخرى من الأساطير والتي تناولت احداث مرتبطة بطبيعة الحياة البشرية، أو طبيعة استمرار الحياة، وانتاج العادات والتقاليد، ومجموعة الاحكام والقوانين أو التابوات والمحرمات، مثل أساطير تنطوي على "شرح إجمالي لنشأة الجنس البشري. عن فضيلة الزواج المحظورة، الي تميز الزمن الأعظم، تضاف فيها إلى فضيلة الخصب الطبيعي التي تنطوي عليها الاتحاد الجنسي. هذه الممارسات الجنسية تكتسب أهمية مميزة ... حيث لا تعدو أن تكون تكراراً للممارسات التي مكنت الأسلاف من خلق النباتات المفيدة"[30].

**مؤشرات الاطار النظري**

1.تعد الصورة الوسيلة الاساس في ايصال الافكار والتعبير عنها في الفيلم الأسطوري.

2.تتباين عملية اشتغال التكنولوجيا الرقمية في تصنيع الافعال والمؤثرات الصورية المرافقة لاداء الشخصيات السينمائية.

3.تتحدد السمات الشكلية على اساس طبيعة تصميم المكان وخصوصية التعامل مع تفاصيله في الفيلم السينمائي.

**اجراءات البحث**

**اولاً: منهج البحث:**

لغرض انجاز هذا البحث اعتمد الباحث المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل في انجاز هذا البحث، الذي يعرف بأنه "وصف ماهو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة.. وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله وتفسيره"[31]، وان هذا الاجراء يمكن ان يمنح امكانيات واسعة للبحث عن المضمرات في سردية الصورة السينمائية، عبر تحليل العينة المختارة للوصول إلى اهداف البحث.

**ثانياً: اداة البحث:**

لغرض تحقيق الموضوعية لهذا البحث، سيتم وضع واستخدام اداة يتم على وفقها تحليل العينة، عليه سيعتمد الباحث على ما ورد من مؤشرات في الاطار النظري كاداة للتحليل بعد عرضها على لجنة الخبراء والمحكمين، وقد حصل على موافقتهم عليها، وهي بالشكل الآتي:

1.تعد الصورة الوسيلة الاساس في ايصال الافكار والتعبير عنها في الفيلم الأسطوري.

2.تتباين عملية اشتغال التكنولوجيا الرقمية في تصنيع الافعال والمؤثرات الصورية المرافقة لاداء الشخصيات السينمائية.

3.تتحدد السمات الشكلية على اساس طبيعة تصميم المكان وخصوصية التعامل مع تفاصيله في الفيلم السينمائي.

**ثالثاً: مجتمع البحث**

يتمثل مجتمع البحث في الافلام الروائية التي تعمل على تحقيق انحسار توظيف الحوار في الفيلم الروائي، وقد تم تحديد فيلم (سارق الصاعقة) كعينة قصدية لهذا البحث.

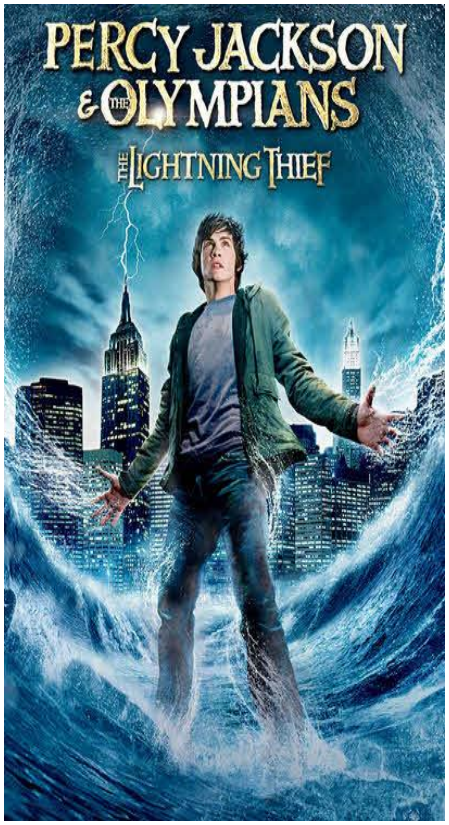
**رابعاً: وحدة التحليل**

تفترض عملية تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي ان تكون واضحة المعالم[32]، لذا سيعتمد الباحث على اللقطة والمشاهد كوحدات بنائية للجمل السردية للفيلم السينمائي، وتحليل الافلام من خلالها.

| | |
|---|---|
| **إخراج** | كريس كولومبوس |
| **الكاتب** | كريغ تيتلي |
| **السيناريو** | Joe — كريغ تيتلي Stillman |

## سادساً: عينة البحث

### فيلم سارق الصاعقة




| | |
|---|---|
| البطولة | لوجان ليرمان<br>براندون تي.<br>جاكسون<br>الكسندرا داداريو<br>جاك ابيل<br>شون بين |
| تصميم الازياء | Renée April |
| التصوير | Stephen<br>Goldblatt [لغات<br>أخرى] |
| الموسيقى | كريستوف بيك |
| التركيب | Peter Honess |

**ملخص الفيلم:**

تدور احداث الفيلم حول شخصية (بيرسي جاكسون) الطالب في المدرسة الثانوية، فهو يعاني من مشاكل مع زوج والدته الرجل الاستغلالي، وعند ذهاب (بيرسي) الى متحف يضم تماثيل الآلهة في رحلة مدرسية استطلاعية، تقوم مدرّسته باصطحابه الى احدى القاعات فتتحول فجأة الى كائن طائر غريب الهيئة ويقوم بمطاردته لسؤاله عن الصاعقة واخذها منه، ولكن (بيرسي) ينذهل مما حدث معه لعدم علمه بأي شيء عن تلك الصاعقة، وبعد ذلك مباشرةً يعلم (بيرسي) من صديقه الوفي والحامي له (جروفر)، بأن والده الحقيقي هو من الآلهة ويدعى (بوسايدون) إله البحار، مما يدل على أن (بيرسي) من انصاف الآلهة فهو من اب إله وأم بشرية، إذ يتهم (زيوس) كبير الآلهة (بيرسي) بسرقة الصاعقة التابعة له ويهدد (بوسايدون) والد (بيرسي) بأن هناك حرب ستقوم في حال عدم قيام (بيرسي) بارجاع الصاعقة، وبعد ان يعرف (بيرسي) حقيقته يضطر للذهاب إلى معسكر، حيث يتم فيه تدريب الاشخاص غير الطبيعيين من امثلة (بيرسي) على كيفية استغلال قدراتهم وقواهم، واستخدامها في بعض المواقف التي تتطلب شجاعة وبطولة غير مألوفة، إذ يتم تنمية قدرات (بيرسي) التي اكتشفها مؤخراً، التي تمثلت في التحكم بالماء الذي يعمل على زيادة قوته ومضاعفتها، إذ يقوم لاحقاً باستخدامها في منع وقوع حرب مدمرة بين الآلهة.

وهنا يقوم (جروفر) بتعريف (بيرسي) بشخصية مشابهة له، أي من أنصاف الآلهة وهي تدعى (انابيث) المحاربة الشجاعة التي لا يمكن لأي شخص ان يتغلب عليها، فهي ابنة الآلهة (أثينا)، فينضم كل من (جروفر) و(انابيث) الى (بيرسي)، في مغامرة مذهلة ، وهي من تخطيط (لوك) ابن الحارس الخاص لبوابة الجحيم، إذ كان يسعى الى التخلص منه بوضعه الصاعقة في الدرع الذي اعطاه الى (بيرسي)، ليوصله الى (هاديس) إله النار، من دون ان يعلم، وحينما تثبت التهمة عليه، ولكن اثناء رحلة (بيرسي) في البحث عن والدته التي اختطفها (هاديس)، مقابل اخذ الصاعقه منه وفي النهاية الامر يتمكن (بيرسي) من انقاذ والدته، ثم انقاذ مصير العالم من خلال القضاء على (لوك) السارق وتسليم الصاعقة الى (زيوس) في الوقت المحدد وقبل قيام الحرب بين الآلهة.

**المؤشر الاول:**

**تعد الصورة الوسيلة الاساس في ايصال الافكار والتعبير عنها في الفيلم الأسطوري.**

لكون الصورة السينمائية هي وسيلة التعبير الاولى، فان التعامل مع السمات الفكرية لابد ان ينهض على تفاصيلها البنائية مثل التكوين أو الطبيعة التشكيلية الحركية للاحداث للقطات والمشاهد، ففي المشهد رقم (77)، نرى وصول شخصية البطل الأسطوري (بيرسي) برفقة والدته وصديقته المقربة (انابيث) الى اعلى البناية المرتفعة، ترى (انابيث) ان الغيوم السوداء بدأت تتجمع في السماء، وهو ما جعلها تطلب من (بيرسي) النظر الى السماء. فهذه الغيوم كان اشارة مباشرة بان الالهة سيما الاله (زيوس) و(بوسايدون) يخططان للقيام بمعركة كبيرة، يحاول بيرسي التأكد من المكان، الذي لابد ان يقوم بهم الى جبل اولمبيس وهو مقر الالهة الا انه اعتقد بخطأ المكان ، لكن الام بذكاءها تشير له الى احد الاماكن والذي يمثل مدخل (اولمبيس)، يسرعوا جميعا للدخول الى اولمبيس لان الوقت بدأ ينتهي ولم يبقى سوى عشر دقائق فقط للوصول الى منتصف الليل، وهو موعد انتهاء الهدنة ، فلا بد ان يقوم بيرسي بايصال الصاعقة الى الاله زيوس وبدونه ستحدث معركة كبيرة تدمر البشرية، ويرى الباحث ان المخرج قد وفق في بناء الصورة بشكل متفاعل ما بين النص الأسطوري والمتلقي، وهو ما يقود الى ابراز القيم الفكرية التي تتناول بنية الأسطورة التي تتفاعل في الكشف عن التفكير الأسطوري من خلال حركة الشخصيات وكذلك البيئة المكانية ورمزيتها في التعامل مع خصوصية الافعال الأسطورية بشكل يبرز قيم الانسانية التي تتفاوت من شخصية الى اخرى، وقد عملت الصورة السينمائية على تفعيل السمات الفكرية للفيلم الأسطوري، سواء من خلال التقنيات الكلاسيكية أو التقنيات الرقمية، سيما في مشاهد الانتقال وحركة من مكان لاخر سواء على مستوى الطيران، اي شخصية لوك الأسطورية أو بقية الشخصيات التي تمارس افعال خارقة لا يمكن للانسان الاعتيادي القيام بها، فقد المخرج عمل من خلال توظيفه للمؤثرات الصورية على تجسيد الفعل الخارق الذي قامت به هذه الشخصيات، ليؤكد على مخالفتها لقدرات الشخصية الاعتيادية في الواقع، ولتعزيز

البنية الأسطورية الفكرية للمكان وكذلك الشخصيات الأسطورية، وهو ما جعل المتلقي يؤمن ويصدق ان ما يراه هو فعل اسطوري خارج حدود المعقول والمألوف.

وقد لعبت عناصر اللغة السينمائية في هذا المشهد، دوراً كبيراً في تجسيد وقوع الفعل الخارق، على الرغم من عدم حدوثه بشكل مرئي امام المتلقي، الاّ ان المخرج عمل على توظيف عنصر الصوت ليدل على حدوث فعل التنافذ، إذ تم توظيف الصوت في هذا المشهد من خارج الكادر، فلا يمكن ان يسمعه اي شخص سوى (بيرسي)، لأن (بوسايدون) يعمل على محاكاة عقل (بيرسي) على الرغم من بُعد المسافات بينهم، فقد وظّف الصوت هنا للدلالة على التقارب الروحي بينهما، الذي تجسّد في هذا المشهد من خلال فعل التنافذ.

وهنا نكتشف اهمية توظيف الصوت غير المتزامن من اجل ايصال بعض الافكار المهمة الخاصة بطبيعة الاحداث المعروضة، لان من اهم وظائف الصوت غير المتزامن، هو ايصال المعلومات وعدم مزاحمة الصورة أو تثقيلها ببعض التفصيلات غير المجدية، ليشكل الصوت القادم من خارج الكادر دوراً حاسماً في التعبير عن فعل التنافذ الذي حصل في هذا المشهد.

اما بالنسبة للمستوى الفكري، نرى ان صانع العمل حاول في العديد من المشاهد اخبارنا ان الافعال الأسطورية التي تجسدت من خلال الشخصيات، يمكن لها ان تكون على المستوى الدلالي، هي مجمل الامكانيات العلمية التي توصل لها الانسان، ففعل الطيران، الذي كان هاجس الانسان الاول، وبسبب جنح خياله لانتاج شخصيات تستطيع التخلص من الجاذبية الارضية والطيران في اعنان السماء، وهكذا الافعال الاخرى، اي ان الفعل الأسطوري يمتلك حضوره بسبب التقدم العلمي الذي توصل له الانسان، وربما في المستقبل سيتوصل العلم الى تنفيذ افكار لم تصل اليها الأساطير الانسانية جميعها، طالما ان سلطان العلم يمتلك القدرة على تنفيذ اي فعل يريد الانسان تنفيذه.

**المؤشر الثاني:**

**تتباين عملية اشتغال التكنولوجيا الرقمية في تصنيع الافعال والمؤثرات الصورية المرافقة لاداء الشخصيات السينمائية.**

اعتمد فيلم (سارق الصاعقة) على العديد من الشخصيات التي تتراوح ما بين شخصيات الهة وشخصيات مسوخ، أو شخصيات ملامح متباينة تجمع ما بين البشر والحيوانات، وهي تمارس افعالها بشكل واضح ومباشر في الاحداث الفلمية، بل تكون لها العديد من الافعال المؤثرة في الاحداث، وقد عملت تقنيات الحاسوب والتكنولوجيا الحديثة على بناء وتصميم وتصنيع هذه الشخصيات، فهناكل على سبيل المثال شخصية (جروفر)، وهي شخصية انسانية الا انها تتميز بامتلاكها لاقوادم حيوانية الشكل، فكان كل شيء فيها انساني الا ساقيها حيث تبرز وكأنها قوام حيوان. وهي تتميز بسرعتها الكبير في الجري حيث تسبق الريح وتجتاز المسافات الكبيرة، وكأن المخرج اراد اخبارنا ان ساقي هذه الشخصية هي ساقي حيوان الغزال الذي يتميز بالسرعة والمرونة.

اما بالنسبة الى شخصية (برونر)، وهو شخصية مسخ، يتكون نصفه الاعلى من جسد انسان من منتصف الجسد حتى الاعلى، اما النصف الثاني فكان على هيئة حصان، يقف على اربع قوائم، مع تفصيلات جسد الحصان جميعها، مثل الذيل، ويرى الباحث ان صانع العمل قد وظف هذه الشخصيات المسوخ، لابراز الجذر الأسطوري الذي تنهض عليه قصة الفيلم.

الكائن الغريب المسمى بالـــ (هيدرا) ذي الجسد الواحد والخمسة رؤوس، الذي يقوم بإخراج النار من فمه، فنرى (بيرسي) وهو يحمل سيفه، مرتدياً الحذاء ذا الاجنحة، الذي يمكّنه من الطيران ليكون مستعداً لمقابلة هذا الكائن، فيحاول ضربه مرات عدة، حتى يتمكّن اخيراً من قطع رؤوسه واحداً تلو الآخر، فيوقعه ميتاً على الارض، وحينما يهبط (بيرسي) فرحاً بالذي حدث ويحاول ان يشرح شعوره بالفخر لكل من (جرورفر) و(انابيث)، ولكن (انابيث) تجيبه بأن الهيدرا بعد ان يتم قطع رأس واحد منها، ينمو بدلاً منه رأسين، واثناء ذلك نشاهد قيام الهيدرا من الارض بعد ان ماتت، وهي تقوم بتكوين عشرة رؤوس بعد ان كانت تمتلك خمسة، إذ تم تجسيد فعل القيام من الموت والخلود في هذا المشهد من خلال اظهار النمو الأسطوري لاحد اجزاء هذه الشخصية الأسطورية، فكانت عناصر اللغة السينمائية وتحديداً في هذا المشهد المؤثرات الرقمية من خلال تصنيع نموذج الشخصية الأسطورية وبث الحياة فيها، واضافة ما يريد صانع العمل اضافته، من اجل اقناع المتلقي بالسمات الأسطورية والفضاء الأسطوري الذي تعيشه هذه الشخصيات.

شخصية (هاديس) اله النار الذي يتواجد في العالم السفلي، حيث تصطحبهم (بريسيفوني) اليه وهو جالس امام نافذة تطل على جهنم، ضمن صالة كبيرة مضاءة بشعلات نارية، فتخبره (بريسيفوني) ان لديه زوّاراً، يلتفت (هاديس) فيراهم واقفين ينظرون اليه، فيتعرّف على (بيرسي) ابن اخيه، فيرحب به ويخبره انه يمتلك مظهر والده الذي كان محظوظاً دوماً، فيتدخل (جروفر) ويسأله ان كان هو (هاديس)، ان القدرة على صناعة المؤثر الصوري وتصنيع الشخصيات داخل التقنيات الرقمية أو توظيف تقنية الكروما في العديد من الاشتغالات الجمالية أو تنفيذ الافعال الخارقة التي تقوم بها الشخصيات هو احد اهم السمات الشكلية التي تميز الفيلم الأسطوري عن بقية الانواع الفملية الاخرى.

ويرى الباحث ان الفيلم الأسطوري باعتماده على الافعال الاعجازية أو الشخصيات الخارقة وغير المألوفة انما هو يسى الى التفرد في الشكل والتميز عن بقية الانواع الاخرى، بالاستعانة ببرامجيات الحاسوب والتقنيات الرقمية التي تعمل بشكل تفصيل داخل فضاء الصورة السنيمائية وتمتلك قدرة التحكم بمعطيات الصورة وما يمكن ان تضيفه أو تحذفها بشكل مرن وسريع.

تشترك الشخصيات الانسانية في بعض الملامح الشكلية، التي تكوّن شكلها العام وتدل على انسنتها، وهو ما يطلق عليه البعد الجسماني، الاّ انها وعلى الرغم من هذا التشابه تتباين في صفاتها ورغباتها وافكارها ... الخ،

مما يمنحها تمايزاً بين شخصية واخرى، فإذا اردنا على سبيل المثال ان نمنح اشكالا انسانية تمثلاً مادياً، لا يمكن ان نقول ان الانسان الذي يحمل الكره في داخله، فأنه شخص كريه المنظر، والعكس صحيح ايضا، ولكن السينما العالمية لاسيما افلام الأسطورية حاولت ان تمنح الشكل دلالة على المضمون، فيغدو الخير جميلاً والشر قبيحاً، وقد تتباين بين هذين الطرفين غيرها من الاشكال، إذ يضم الفيلم العديد من الشخصيات الدرامية التي تتنوع في طرق تقديمها، الا ان الشيء المشترك في هذه الشخصيات هو ابراز الملامح الخارجية للشخصية التي تعبّر بشكل مباشر عن اعماقها، إذ يعمل المخرج على تمييز بعض الشخصيات ومنحها بعض الصفات التي لا تنتمي الى الحيز الواقعي، فلا يمكن لنا رؤية أي شخصية في الواقع تمتلك هذه الصفات، التي تعمل على اتاحة امكانيات غير محدودة للشخصيات التي تتمتع بها، تؤهلها لخوض غمار الاحداث الخيالية، والقيام بعدد من الافعال التي لا يمكن تنفيذها أو القيام بها في العالم الواقعي، مما يدعم ابراز سماتها الأسطورية التي تُبعد الشخصية عن الاطار الواقعي للأفعال، لتتوغل ضمن عالم فنتازي كل شيء فيه ممكن ومُباح، فقد تظهر الشخصية ذات السمات الأسطورية بهيئة انسانية خالصة، الاّ انها تتمتع بإمكانيات غير طبيعية، تمكّنها من القيام بأفعال خارقة للحدود المعقولة، للتميز عن غيرها من الشخصيات الطبيعية داخل عالم الفيلم الأسطوري.

حيث نرى ان شخصية (زيوس) قد ظهرت بهيئة انسانية، الاّ انها امتلكت قدرات خارقة تمثلت في قدرتها على تحطيم الجدار بحركة بسيطة وعن بُعد، من دون ان يلمس ذلك الجدار، وهذا ما دل وبشكل صريح على تمتعها بسمات غرائبية، ميزتها عن غيرها من الشخصيات الطبيعية داخل عالم الفيلم، فشخصية (زيوس) جسّدت واحد من الآلهة الثلاث الاقوى، وهي بذلك امتازت بمفارقتها لما يميز قدرات الشخصيات الاعتيادية في الواقع، لأنها لا تنتمي الى ذلك الواقع نظراً لأنها من الآلهة، على الرغم من هيئتها التي اقترنت بالانسان الطبيعي.

**المؤشر الثالث:**

**تتحدد السمات الشكلية على اساس طبيعة تصميم المكان وخصوصية التعامل مع تفاصيله في الفيلم السينمائي.**

يعد المكان البنية الاساس في تصميم التكوين والتشكيل السينمائي، وبدون المكان لا وجود للصورة السينمائية، ولذا فان المخرجين على العمون يسعون الى بناء سمات شكلية من خلال توظيف أو اظهار المكان بشكل متفرد يسجم وخصوصية الموضوع السينمائي المعالج، وهذا ما شاهده الباحث في فيلم سارق الصاعقة، فقد عمل المخرج على الجمع ما بين المكان المألوف أو المكان الاعتيادية بشكله الحديث والمتطور وما بين المكان الأسطوري المتفرد بتفاصيله التي لا تنتمي الى زمان ومكان المتلقي، وهذا التداخل ما بين المكان المألوف والحديث والمكان الأسطوري، هو في حد ذاته بنية اسطورية فالأسطورة لا يمكن ربطها بمكان أو زمان معين بل هي فاعلة ومؤثرة وموجودة في كل زمان ومكان.

فقد ظهر المكان في فيلم سارق الصاعقة وكأنه بينة مضببة أو ذات مفتاح اضائي منخفض يميل الى اللون الاحمر الذي وظف للدلالة على العدوانية التي تميز هذه الشخصية، لأنه قد لُعن وتم ابعاده عن مقر تواجد الآلهة،

وكذلك المؤثرات الصورية التي وظفت لابراز القدرة الخارقة التي امتازت بها شخصية (هاديس)، والمتمثلة بالتحول من الهيئة الانسانية الى الهيئة الأسطورية، فقد عمل المخرج على توظيف تقنية الكروما لاظهار التحول، حيث يقف كل من (بيرسي) و(انابيث) و(جروفر) امام خلفية زرقاء، وهم مندهشون لمنظر (هاديس) بعد ان قام بالتحول، حيث تم عمل صورة الكائن الغريب ضمن برمجيات الحاسوب، وبعد ذلك تم تفريغها بدلاً من الخلفية الزرقاء، ليجسّد المخرج من ثم عملية التحول وكأنها تمت ضمن ذلك المكان.

ولابد هنا للباحث ان يشير الى دور عناصر اللغة السينمائية التي اسهمت في اثراء الفعل الخارق الذي قامت به شخصية (زيوس)، واضفاء بصمتها الخاصة التي عملت على دعم مصداقية وقوع ذلك الفعل الخارق، إذ برز دور الاضاءة، التي وظفها المخرج بغية التعبير عن غرابة العالم الآخر الذي انتقل اليه (زيوس)، ومخالفته للعالم الواقعي الذي كان يتوافر فيه قبل الدخول الى ذلك العالم، فضلاً عن الدور المميز للمؤثرات الصورية التي تم توظيفها لابراز كيفية وقوع الفعل الخارق الذي قام به (زيوس)، والمتمثل بتحطيم الجدار من دون لمسه، لقد وظف المخرج نوعين من المؤثرات الصورية التي عملت كل منها بشكل منفرد، إذ نفذ كل مؤثر دوره الخاص في منح الصورة مديات اشتغال تعكس السمات الأسطورية للشخصية، يعد الشكل من العوامل التي تدخل في عملية الدلالة على سمات الشخصية، لاسيما إذا كان هذا الشكل غير مألوف، إذ يعد من العناصر الاكثر تأثيراً في ابراز السمات الأسطورية التي تتمتع بها الشخصية الدرامية في افلام الأسطورية، إذ يعمل المخرج في كثير من الاحيان على التلاعب بالمظهر الخارجي للشخصية، مما يجعلها شخصية مفارقة لصفات الشخصية الطبيعية، وهذا ما يتيح للمخرج ان يضيف الى افعالها الخارقة منفذاً آخر يمكّننا من خلاله، الاستدلال على سماتها الأسطورية.

وهذا ما رأيناه في المشهد الذي يظهر فيه (بيرسي) و(جروفر) وهما يسيران في حديقة المخيم الخاص بالاشخاص المتميزين، إذ يظهر (جروفر) بهيئته الأسطورية التي مزجت بين الانسان والحيوان، وهو يقوم بتعريف (بيرسي) على المكان الذي يتواجدون فيه، فنشاهد (جروفر) يسير بصورة غريبة، لكونه يمتلك قدمي ماعز، وهو يقوم باخبار (بيرسي) عن أنه نصف اله، حيث نرى من خلال المشهد اعلاه بأن المخرج عمل على اظهار شخصية (جروفر) بهيئة غريبة جمعت بين الهيئة الانسانية والهيئة الحيوانية، للدلالة على ان هذه الشخصية تحمل سمات غرائبية، برزت من خلال شكلها الأسطوري، والذي اضيف الى امكانيتها الخارقة المتمثلة في توافرها ضمن عالم غير واقعي، لا يمكن للشخصية الطبيعية ان تتوافر فيه، وقد تم تجسيد ذلك من خلال توظيف المخرج لآلة التصوير، وتحديداً تقنية حجوم اللقطات، حيث تم توظيف اللقطة العامة مرات عدة لاظهار البنية الشكلية الأسطورية التي ميزت شخصية (جروفر).

لقد استطاع المخرج من بناء سمات أسطورية متفرد لا يمكن العثور عليها الا داخل الفيلم السينمائية الأسطوري هو ما يعني امتلاك الفن السينمائي القدرة على صناعة ومعالجة شتى انواع القصص سيما الأسطورية

التي تتميز بتفردها على مستوى المكان والزمان، كذلك الشخصيات الأسطوري التي لها خصوصية شكلية أو القدرة على القيام بالافعال الأسطورية.

## الفصل الرابع

## النتائج والاستنتاجات

لقد أفرز البحث النتائج والاستنتاجات التالية:

1. تعتمد الافلام الأسطورية على التقنيات الحديثة من اجل ابراز سماتها الشكلية التي تميزها عن بقية الانواع الفلمية.
2. تبرز السمات الفكرية للفيلم الأسطوري من خلال الثمية التي تنهض عليها الأسطورة واسألتها التي ابتدأت بها منذ بدأ الحياة وحتى الان.
3. تشترك عناصر اللغة السينمائية في ابراز السمات الشكلية والفكرية للفيلم الأسطوري.
4. تتميز الافلام الأسطورية بالاعتماد على شخصية من الالهة وانصاف الالهة.
5. تعتمد الافلام الأسطوري على اظهار اكبر عدد ممكن من المسوخ التي تقوم بالافعال الخارقة.

**الاستنتاجات.**

1. الفيلم الأسطوري نوع فلمي قائم بذاته.
2. يمكن للفيلم الأسطوري تجسيد الافكار والتعبير عنها في فضاء الصورة المرئية.
3. تشترك عناصر اللغة السينمائية في بلورة المفاهيم الشكلية داخل فضاء الصورة.

## Abstract

## Formal features and idea in the legendary film

## By Mohammed Salam Abd

Legend is one of the topics that received the attention of world cinema and occupied a large and important life and heritage of humanity

As legend represents the common factor in human thoughts in all its societies

Adding to possessing possibilities that can be employed in cinematic art

That is why the researcher determined the subject of his research (Formal features and idea in the legendary film (

The research was divided into four chapters as follows

The framework contained the following

The research problem which is defined by the following question

How legendary film achieves formal features and ideas in cinematography and then write the importance of research and the need for it

The goal and limits of the research the researcher has defined terms

As for the theoretical framework it was divided in two appendices as follows

The first topic the legendary film features formal and intellectual

The second topic is the legendary astronomical type

The researcher came out at the end of the theoretical framework with indicators that he would approve of sample analysis

The search procedures contained the research methodology chosen by the researcher for its suitability and the nature of the research is the descriptive curriculum and then the research

Sample that was chosen intentionally and the research tool and the unit of analysis and validation of evidence

Sample analysis

In the movie (thunderbolt thief 2010)

The researcher analyzed the sample from the theoretical framework indicators after consulting the experts

Results and conclusions

In included the researchers findings.


**قائمة الهوامش:**


**1.** امين صالح، الكتابة بالضوء ـــــ في السينما واتجاهات، قضايا وافلام، (بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر، 2011)، ص80.

**2.** سعد عبد الرحمن قلج، جماليات اللون في السينما، (مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1975)، ص188.

**3.** آلان كاسبيار، التذوق السينمائي، تر: وداد عبد الله، (القاهرة: الهيئة المصرية العام للطباعة والنشر، 1989)، ص172.

**4.** ستانلى جيه. سولومون، أنواع الفيلم الأمريكي، تر: مدحت محفوظ، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2007)، ص15.

**5.** جوزيف ماشيلي، التكوين في الصورة السينمائي، تر: هاشم النحاس، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1983)، ص29.

**6.** شاكر عبدالحميد، عصر الصورة السلبيات والإيجابيات، (الكويت: عالم المعرفة، 2005)، ص352.

**7.** ستانلى جيه. سولومون، أنواع الفيلم الأمريكي، تر: مدحت محفوظ، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2007)، ص22.
**8.** روي ازمر، لغة الصورة في السينما المعاصرة، تر: سعيد عبد المحسن، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة، 1992)، ص35.
**9.** ستانلى جيه. سولومون، أنواع الفيلم الأمريكي، تر: مدحت محفوظ، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2007)، ص30.
**10.** ج. دادلي أندرو، نظريات الفلم الكبرى، تر: جرجس فؤاد الرشيدي، (القاهرة: الهيئة المصرية للكتاب، 1987)، ص203.
**11.** يوري لوتمان، مدخل الى سيميائية الفيلم، تر: نبيل الدبس، (دمشق: منشورات وزارة الثقافة–المؤسسة العامة للسينما، 2001)، ص61.
**12.** ريتشارد سلوتكن، تجديد حيوية الأمة من خلال العنف: أسطورة الاستكشاف الأمريكي (1600 – 1680)، (دار نشر جامعة ويزليان، ميدلتاون، 1973)، ص7.
**13.** كلود ليفي شتراوس، الاسطورة والمعنى، تر: شاكر عبد الحميد (بغداد: وزارة الثقافة والاعلام، دار الشؤون الثقافية، 1986)، ص5.
**14.** حسام الدين محمد عبد المنعم، البناء السينمائي وأفق التوقع في الفيلم الروائي، إطروحة دكتوراه، غ. م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2014)، ص67.
**15.** حسين عبد العزيز محمد المطيري، تمثل الانواع السينمائية في الفيلم الروائي العراقي، رسالة ماجستير، غ.م. (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2004)، ص183.
**16.** ماهر مجيد ابراهيم، تناص الأساطير العراقية في الصياغة السينمائية للفلم الروائي العالمي، رسالة ماجستير غ. م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2001)، ص32.
**17.** رينيه ويلك، نظرية الأدب، تر: محي الدين صبحي، (دمشق: المجلس الأعلى للثقافة والفنون، 1972)، ص245.
**18.** ماهر مجيد ابراهيم، التناص الاسطوري في السينما العالمية، (بغداد: اصدارات دار الشؤون الثقافية العامة، 2011)، ص75.
**19.** فراس السواح، الأسطورة والمعنى (دراسات في الميثولوجيا والديانات المشرقية)، (دمشق: دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة، 2012)، ص9.
**20.** محمد حمدي إبراهيم، نظرية الدراما الإغريقية، (الجيزة: الشركة المصرية العالمية للنشر لونجمان، 1994 ص7.
**21.** إريش فروم، الحكايات والأساطير والأحلام، تر: صلاح حاتم، (سوريا: دار الحوار للنشر والتوزيع، 1990)، ص145.
**22.** مجدي وهبه، معجم مصطلحات الادب(انكليزي– فرنسي– عربي)، (بيروت: مكتبة لبنان،1974)، ص503.
**23.** ماهر مجيد ابراهيم، تناص الأساطير العراقية في الصياغة السينمائية للفلم الروائي العالمي، رسالة ماجستير غ. م، (جامعة بغداد: كلية الفنون الجميلة، 2001)، ص34–35.
**24.** علي زيعور، التحليل النفسي للذات العربية (أنماطها السلوكية والأسطورية)، (بيروت: دار الطليعة، 1987)، ص63.
**25.** محمد خليفة حسن، الأسطورة والتاريخ في التراثالشرقي القديم، (بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، 1988)، ص27.
**26.** مرسيا الياد، المقدس والعادي، تر: عادل العوا، (بيروت: دار التنوير للطباعة والنشر والتوزيع، 2009)، ص126.
**27.** كارين أرمسترونغ، تاريخ الأسطورة، تر: وجيه قانصو، (بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون، 2008)، ص13.
**28.** شهيرة بوخنوف، أساطير وطقوس الاستسقاء واستقبال الربيع مقاربة اثنولوجية، رسالة ماجستير غ . م (جامعة مولود معمري: تيزي وزو – كلية الاداب واللغات، 2012)، ص32.
**29.** مازن محمد حسين، الأسطورة في بلاد الرافدين (دراسة في الفكر الأسطوري الملحمي في الثقافة السومرية والاكدية)، بحث منشور في مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، 2016، المجلد: 6، العدد: 4، ص302.
**30.** روجيه كايوا، الانسان والمقدس، تر: سميرة ريشا، (بيروت: المنظمة العربية للترجمة، 2010)، ص169.
**31.** ابو طالب محمد سعيد، علم مناهج البحث، (العراق: وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، 1990)، ص94.