شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر

character of the superhero in contemporary cinema

م. د. اسيا علي محمود

Lecturer Dr. Asia Ali Mahmood

وزارة التربية / معهد الفنون الجميلة / بغداد

Ministry of Education / Institute of Fine Arts, Iraq, Baghdad

Email: asia.ali7888@gmail.com

موبايل : ٠٧٧٠٣٣٣٧٢٠٧٧

الملخص:

تعد الشخصية الدرامية احدى العناصر الفاعلة في بنية السرد، فهي المحور الأساس الذي تدور حوله الاحداث وتنبثق منها صراعات عدة، يتجسد فيها الخير والشر، حاملا أشكالا مختلفة يتلون فيها أكثر من وجه، فضلا عن مضمونها الباعث لسلوكيات وافعالٍ متغيرة، فجوهر الشخصية يكمن في التردد بين الشكل والمضمون، وهذا التردد يكمن في تقنية السرد العجائبي التي عملت على تحول الشخصية الطبيعية الى شخصيات تجاوزت حدود اللاواقعي واللامنطقي واللاعقلاني معتمدة على التخيل والايهام، ومن هذا المنطلق ارتأت الباحثة دراسة البحث الموسوم (شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر) وتم تحديد مشكلة البحث بالتساؤل الآتي(ما سمات شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر).

لقد جاءت هيكلية البحث لتضم المحاور الآتية: المقدمة وتضمنت مشكلة البحث وأهميته وأهدافه وحدوده ومن ثم التعريف بالمصطلحات. اذ تكمن أهمية البحث في كونه يسلط الضوء على الشخصية العجائبية التي تمثل إضافة معرفية لطلبة قسم السينما والتلفزيون في كلية الفنون الجميلة، أما أهداف البحث فقد اقتصرت على الكشف عن سمات شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر، وفيما يتعلق بالإطار النظري فقد تضمن مبحثين، تناول الأول: مفهوم العجائبية، أما المبحث الثاني فقد تناول: سمات شخصية البطل العجائبي، بعدها خرجت الباحثة بعدد من المؤشرات الاي أسفر عنها الإطار النظري. كما احتوى البحث على إجراءات البحث التي اشتملت على منهج البحث، ومجتمع البحث، وأداة البحث، ووحدة التحليل، لاستخدامها في تحليل العينة المتمثلة بفيلم (فينوم)، ليخلص البحث إلى مجموعة من النتائج منها: إن العجائبية لها سمات خاصة متفردة تميز بها شخصية البطل العجائبي عن شخصية البطل الطبيعي، وذلك عبر انزياح أبعادها الجسمانية

والنفسية الذي منحها التفرد والتميز والانبهار، وهذا ما ظهر جليا في فيلم (فينوم الجزء الاول). أما أهم الاستنتاجات التي خرجت بها الدراسة فتمثلت في التأكيد على دور التكنولوجيا الحديثة وأثرها على عناصر اللغة السينمائية بابتكار شخصيات عجائبية قائمة على التحول بسماتها الخارجية والداخلية داخل بيئة الفيلم، وهو ما منحها بعداً جمالياً وتعبيرياً ودرامياً. وأختتم البحث بقائمة المصادر، وملخص باللغة الانكليزية.

الكلمات المفتاحية: (الشخصية، العجائبي، السمات)

Abstract

The dramatic character is one of the active elements in the narrative structure. It is the central axis around which events revolve and from which various conflicts emerge. Good and evil are embodied, taking on different forms and varying aspects, in addition to its content, which inspires variable behaviors and actions. The essence of character lies in the oscillation between form and content. This oscillation lies in the technique of fantastic narrative, which transforms the natural character into a character that transcends the boundaries of the unreal, the illogical, and the irrational, relying on imagination and illusion. From this perspective, the researcher decided to conduct a study entitled "The Character of the Marvelous Hero in Contemporary Cinema." The research problem was defined by the following question: "What are the characteristics of the character of the marvelous hero in contemporary cinema "

The structure of the research included the following axes: an introduction, including the research problem, its importance, objectives, and limitations, followed by a definition of terminology. The importance of the research lies in the fact that it sheds light on the fantastic character, which represents a cognitive addition to the students of the Cinema and Television Department at the Faculty of Fine Arts. The research objectives were limited to revealing the characteristics of the fantastic hero character in contemporary cinema. Regarding the theoretical framework, it included two chapters, the first dealt with the concept of the fantastic, while the second chapter dealt with the characteristics of the fantastic hero character. After that, the researcher came up with a number of indicators that resulted from the theoretical framework. The research also contained research procedures that included the research methodology, research community, research tool, and unit of analysis, to be used in analyzing the sample represented by the movie (Venom). The research concluded with a set of results, including: The fantastic has special unique characteristics that distinguish the character of the fantastic hero from the character of the normal hero, through the displacement of its physical and psychological dimensions that gave it uniqueness, distinction, and dazzle, and this was clearly evident in the movie (Venom Part One). The most important conclusions of the study emphasized the role of modern technology and its impact on the elements of cinematic language by creating

fantastic characters based on the transformation of their external and internal characteristics within the film's environment, giving them an aesthetic, expressive, and dramatic dimension. The study concluded with a list of sources and an English summary.

Keywords: (character, fantastic, characteristics)

الفصل الأول:

اولا: مشكلة البحث: تمتاز العجائبية بتخيلاتها التي عبرت حدود الواقع، ولاسيما ما يتعلق ببنية الشخصية الدرامية، فتعمل على تغيير الشكل والفعل معا، فتصبح الشخصية الطبيعية قادرة على القيام بأفعال خارقة عن العادة، أو بالعكس تعمل على تغيير ملامحها وسلوكها، وهنا تتفرد العجائبية بسمات متعددة حاملة بعدها الميتافيزيقي الخيالي متفوقة على المعقول في بنائها السردي. ومن هنا حددت الباحثة مشكلة بحثها بالتساؤل الآتي: ما كيفيات تجسيد شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر؟

ثانيا: أهمية البحث والحاجة اليه: تكمن اهمية البحث في تسليط الضوء على مفهوم العجائبية التي تعمل على خلق شخصيات ذات أشكال متنوعة من البطولة بغية تشخيصها في بنية الفيلم، فالعجائبية تميزت ببناء سردي حديث ازيح فيها النسق السردي التتابعي متخذا نسق سردي مركب لينطلق بأحداث تثير الدهشة والتردد عند المتلقي المنجذب نحوها، ومن ثمّ اصبح لهذه الافلام الكثير من المهتمين بدراستها، وهو ما جعل الباحثة تعمد الى دراسته في محاولة لإضافة أبعاد معرفية لدراسة هذه الأنواع الفلمية للطلبة الدارسين والمهتمين في مجال الفن السينمائي.

ثالثا: هدف البحث: الكشف عن سمات شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر.

رابعا: حدود البحث: يتحدد البحث بالحدود الآتية:

١. الحدود الزمانية: (٢٠١٨).

٢. الحدود المكانية: الولايات المتحدة الامريكية.

٣. الحدود الموضوعية: شخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي المعاصر، (فلم: فينوم).

خامسا: تحديد المصطلحات:

- **الشخصية (لغة):** تعرف الشخصية بأنها(صفات تميز الشخص عن غيره. ويقال: فلان ذو شخصية قوية: ذو صفات متميزة وإرادة وكيان مستقل) [١] تختلف عن غيرها فكل شخصية لها سمات وصفات تختلف عن الآخر على وفق أبعادها.

- **الشخصية (اصطلاحا):** وفي الاصطلاح تعرف الشخصية بأنها (كائن من ابتكار الخيال يكون له دور أو فعل ما في كل الانواع الأدبية والفنية التي تقوم على المحاكاة، مثل اللوحة والرواية والمسرح والفيلم السينمائي والدراما التلفزيونية والدراما الاذاعية. وكلمة الشخصية مأخوذة من اللاتينية persona التي تعني القناع، وهي بدورها ترجمة لكلمة يونانية تعني الدور، الذي كان يؤديه الممثل) [٢] في بنية المشهد.
- **العجائبي(لغة):** عرفه ابن منظور ووجد ان العجائبية تأتي من(العجب، والعجب: انكار ما يرد عليك لقلة اعتياده، والنظر إلى شيء غير مألوف ولا معتاد) [٣] رؤيته في الواقع المعيش.
- **العجائبي (اصطلاحا):** عرف شعيب حليفي العجائبي على انه (متكونا من مسارات متعددة تستقطب كل ما يثير ويخلق الإدهاش والحيرة في المألوف واللامألوف) [٤]، والعقلاني واللاعقلاني، والمنطقي واللامنطقي.
- **الشخصية العجائبية (اجرائيا):** تتخذ الشخصية العجائبية سمات وصفات تختلف عن سمات الشخصية الطبيعية، فمكوناتها مرتبطة بالمألوف وفوق الواقعي واللامعقول والخارق عن الطبيعة، متخذا التخييل في مكوناته السردية، وهنا تنزاح ابعاد الشخصية الواقعية عن طبيعتها المألوفة ليخلق منها شخصية عجائبية بأبعاد غير مألوفة متجلية كبطلة في بنية الفيلم السينمائي.

المبحث الأول: مفهوم العجائبي

إن ماهية الجنس العجائبي مجاوراً لمفاهيم الـ (عجب والعجيب والتعجب) وكلها تصب في النظر الى الشيء غير المألوف وغير المسبوق تواجده في الوجود وليس له صورة مشابهة، فهو مقترن بصور خيالية لا يمكن رسمها أو تخيلها أو إدراكها في الواقع المعيش، فهي تنزاح عبر الواقع لتخلق بنيتها الخاصة المثيرة للدهشة والحيرة والتردد بين حدث او شخصية مألوفة ولا مألوفة، وهذا الرأي يتوافق مع ما يراه (تودوروف) عندما قال: (يُنشئ النص العجائبي الخالص نوعاً من التردد المطلق او الالتباس بين الشخصية المحورية في القصة والقارئ، ولديهما ايضا، بحيث لا يستطيعان ان يصلا الى نوع من القبول لتلك الاحداث غير المألوفة التي توصف، او ان يتقبلاها بوصفها ظواهر خارقة او ما وراء طبيعة يتم التعامل معها من خلال ما اسماها كولريدج لإيقاف الموقف لحالة عدم التصديق) [٥] متمثلا بشخصيات خرافية كالسحرة والشياطين، والتحول الانسان ومسخه كتحوله لحيوان او نبات.

والعجائبي في منظوره الخاص تمثل العجائب وقد خصص ذكره في آيات الله حيث جاء في قوله تعالى (وأن تعجب فعجب قولهم أإذا كنا تراباً أإنا لفي خلق جديد) [٦] ولقد علق العلماء المفسرون للنص القرآني حول ما جاء في مضمون النص القرآني من العجب والتعجب لظاهرة الحياة بعد الموت، اذ يتعجب المكذبون بقدرة الله تعالى من يوم البعث كيف يحيى الله الاموات الذين كانوا ترابا وهذا الأمر يعد من العجائب الأولى على مر التاريخ فالمكذبون ينكرون قدرة الخالق على إحياء الأموات ويوم يبعثون لملاقاة ربهم عز وجل وهذا المشهد يعد من العجائب الأولى التي ظهرت في النصوص الدينية.

وعن تلقيها أدبياً، فلقد لاقت العجائبية حضوراً كبيراً لدى الكثير من الكتاب العرب والغرب، الذين وجدوا فيها بيئة خصبة من الخيال، فيمكن زج الأخير الى جانب الواقعية لينتج فناً له قيمته الدرامية، يمكن ان يظهر بأشكال عدة تتضمن قيم تعبيرية جمالية ولاسيما عند اقترانه بالحدث نفسه متخذا التعجيب في كل جوانبه كالشخصية العجائبية والمكان والزمان العجائبي، ومن أهم النقاد الذين عينوا بدراسته وتفصيله (تزفيتان تودوروف) في كتابه(مدخل الى الأدب العجائبي) الذي يرى أن العجائبية تقع بين جنسين أدبيين فيتردد محتواها بين (العجيب – الغريب) وكلا الجنسين ينطلقان من شخصيات غير واقعية يختلط فيها المألوف باللامألوف، وهنا يتذوق المتلقي كلا الحدثين ويؤل عليهما بالتردد بين الحدثين العجيبين، فاذا دخلت إلى العالم العجيب فأن احداثها قائمة على تقديم ظواهر فوق طبيعية كظهور شخصيات انسانية بروح الآلهة أو سحرة أو شياطين تزج في خضم الحياة الواقعية، ففسر تلك الظواهر بانها من إنتاج الخيال وتقبل القوانين الجديدة للطبيعة المفروضة عليه، التي تكون الطبيعة مفسرة من خلالها الظواهر الموصوفة دون وجود لردة فعل في ذاته وهنا ذهب الحدث الى العجيب، اما اذا دخل العالم الغريب فهنا ينشأ عالما غريبا موحشا مخيفا، عالما غريبا خياليا يشعر المتلقي نحوها بالخوف والشفقة على ما يجري من احداث فيقرر ان قوانين الواقع تظل ثابتة كما هي وبالإمكان تفسير ظواهرها الطبيعية التي لم تتغير على الرغم من بشاعتها، ومن ثمّ تذهب احداثها الى الغريب، وعليه توصل المنظر(تودوروف) بان العجائبية يكمن وجودها عبر(خاصية التردد بين التفسيرين العقلاني واللاعقلاني للظواهر التي تنبجس من رحم الواقع.هذا التردد يجب أن تشعر به الشخصيات في الحكاية ومن ثمة القارئ المتماهي مع الشخصية) [٧] التي ينبثق منها سلوك غير عقلاني وافعال خارقة عن العادة، فيمكن في أي وقت أن تحلق في الفضاء أو أن تحرك المكان أو تسترجع الأزمنة وتخلطها مع بعضها فالماضي يصبح حاضراً، والحاضر يتحول إلى مستقبل، وستتفرع العجائبية على هذا الأساس إلى أشكال عدة لا يمكن ان تثبت على شكلٍ واحد، اذ يبدأ بخلق أشكالٍ جديدة سواء تمثل بالشخصية العجائبية أم بالحدث العجائبي ذاته الذي يقبع في باطنه التردد المرتبط بأحداث تفوق الواقعي الطبيعي.

وتأسيساً على ذلك فلقد وضع الناقد(تودوروف) مصطلح (التردد) كسمة اساس تنطلق منها الأحداث العجائبية التي يدركها المتلقي جراء ما يشاهده من أحداث فوق الطبيعية، على الرغم من انه يعرف ماهية الطبيعة وقوانينها، وعلى وفق التردد الحاصل في بناء الأحداث العجائبية بين تقنيتي الجنس العجيب والغريب فقد قسم (تودوروف) العجائبية إلى(العجائبي المحض أو الخالص، والعجائبي الخيالي أو العجيب، والغرائبي الخيالي الغريب، والغرائبي المحض أو الخالص) [٨]، ويوضح المعنى الأول والثاني بأن أحداثهما تتسم بالخروج عن الواقع الحقيقي وليس للظواهر من تفسيرها؛ لأنهما تنم عن أحداث ما وراء الطبيعة كما جاءت في روايات (الاساطير والحكايات الشعبية الخرافية والبطولية والتاريخية) التي اتخذت الشخصية عنصراً اساساً في بناء حبكتها، فصقلها بسمات عجائبية كتغير في ملامح شكلها أو في سلوك افعالها فتصبح ممتلكة لشكل عجائبي لا يمت للطبيعة البشرية كتغير لون البشرة وتضخيم الجسد وتغير نبرة الصوت، فضلا عن امتلاكها لقوى خارقة

يكمن عبرها تجسيد ما يتمناه الإنسان الطبيعي، وهذا التحول الساحر جاء في فيلم (ملافسينت)- (اخراج روبرت ستروم بيرج) فصانع العمل وظف العجائبية في شخصية (ملافسينت) على وفق هيئتها الخارجية، فلقد كانت ترتدي زياً أسود اللون مع اجنحة كبيرة ذات لون أسود، ومن ناحية اخرى تجلت العجائبية في أفعالها فكانت تمتلك قدرات فائقة، فتطير وتتجول وسط الغابة عبر أجنحتها الكبيرة الملاصقة لجسدها، وهنا امتزجت العجائبية بالمدهش والممتع حيث (يجمح الخيال الخلاق مخترقاً حدود المعقول والمنطقي والتاريخي والواقعي، ومخضعاً كل ما في الوجود، من الطبيعي إلى الماورائي، لقوة واحدة فقط: هي قوة الخيال المبدع المبتكر الذي يجوب الوجود بإحساس مطلق بالحرية المطلقة. يعجن العالم كما يشاء، ويصوغ ما يشاء غير خاضع إلا لشهواته ولمتطلباته الخاصة ولما يختار هو أن يرسمه من قوانين وحدود. إنه الخيال جامحاً، طليقاً، منتهكاً) [٩] لأفق الواقع محققا المسافة الجمالية. أما الثالث والرابع الأخير (الغرائبي الخيالي أو الغريب المحض) فهما أقرب إلى أحداث تثير الإحساس بالخوف والرعب لأنهما قائمان على(وصف ردود فعل معينة؛ وبصفة خاصة الخوف؛ إنه مرتبط فقط بأحاسيس الشخصيات وليس بواقعة مادية تتحدى العقل) [١٠] والمنطق فهو يمس عاطفته التي تنفعل بمشاعر الخوف، ذلك الخوف الذي يعد أحدى أهم سمات الأدب الغرائبي.

شكل الجنس العجائبي محط اهتمام الأدباء والمنظرين والنقاد العرب والغرب، والفنانين على وجه الخصوص؛ كونه يمثل منطقة خصبة ووفيرة من التخيلات فلقد تجاوزت أطر التقليد الكلاسيكي القديم وقوانينه في حبكاته السردية متحديا الواقع ذاته ليخرج بواقع شبة المستحيل أو الأصح على اللاممكن على إنه ممكن وجوده وتحقيقه في بنية الفن، فهذه التقنية قائمة على التردد والغموض والانزياح والانفتاح على سرديات حديثة ومتغيرة لا يمكن له الثبات، فهو سرد لا يشبه إلا نفسه ليس له حدود سوى إنه منفتح على قصص متنوعة حاملا شخصيات مختلفة لاتشبه الإنسان بمعناه أو الحيوان، بل هو خليط بين هذا وذاك، والمحصلة الأخيرة إنه فوق الطبيعي فتثيران الدهشة والتردد لما يشاهده من أحداث عجائبية أشد تركيزا من العجيب المركز والغريب البسيط، وذلك لما تمتاز به مشاهده من أحداث لا يمكن لها الوجود في الواقع، بل تجاوزت حدود الواقع وأصبحت فوق الواقع والخيال، ذلك الخيال المقترن بالعجائبي في كل شيء الذي ظهر قديما في الروايات الأسطورية كأسطورة جلجامش البابلية وأدب الرحلات وقصص الف ليلة وليلة والحكايات الشعبية، وقد شكلت ظاهرة بارزة في عصرنا اذ تمثلت في تيارات عدة كـ(التيار الواقعي السحري أو تيار الفنتازيا والتهاويل: حيث تسقط الحدود بين ظاهرية الواقع العيني المرئي المحسوس، وبين شطحات الخيال والإستيهامات المضفورة أحيانا بنسيج الواقع، برانياً أو جوانيا على السواء) [١١] من ثمّ فقد بنى تيار العجائبي له نسق خاص متحديا الواقع بكل ابعاده، ليفرز قاعدة جديدة مبنية على الإبداع والابتكار والتفنن، وقد تناولته شتى الفنون منها الفنون التشكيلة والمسرحية والسينمائية – على وجه الخصوص- التي انطلقت عبر وسائلها الفنية لتبتكر واقعا فنيا مبدعا، له اشكال حديثة من السرد قد يكون في أحداثها شخصية عجائبية أو مكان عجائبي أو زمن عجائبي مرتبط بالحدث العجائبي ذاته، اذ

ينطلق التعجيب من الفعل نفسه حاملا تحولات وتغيرات متلونة منتهكة أرض الواقع على مستوى الشكل والمضمون معاً.

إن العجائبية غنية بالتخيلات القائمة على تجاوزا أطر الزمان والمكان كافة، اذ تعمل على ازاحة كل قوانين الواقع متحدية المنطق والقوانين والبراهين، فهي قائمة على التردد بما تراه الشخصية في واقعها الافتراضي الذي يأتي متساوقا مع تردد المتلقي من أحداث فوق الطبيعي وبالنهاية غير قادر على تفسيرها حيث (يمتزج فيها الطبيعي بما هو فوق طبيعي بطريقة مقلقة تجعل المتلقي يتردد بين تفسيرين للأحداث، ويشكل هذا التردد العنصر الاساسي للفانتاستيك) [١٢] أو العجائبي أو الوهمي أو الاستيهامي أو الخارق أو بالأحرى إنها الخيال الجامح الذي لا تحده الحدود، متبنية كل ما هو خارج المألوف متحديا العقل والمنطق، منطلقة بعتبات خيالية لا يمكن التنبؤ بها أو تخيلها فهي خارج حدود وعينا واحلامنا يمتزج في عالمها الواقع بالخيال لتخرج بواقعية سحرية تبهر الأنظار وتخطف الأبصار وتسلب المتلقي نحوها عبر ما تفرزه من صورٍ يفوق الواقع الحقيقي، فيتلبس المتلقي التردد والحيرة ازاء عجائبية تكوينات المشهد، فضلا عن افعال الشخصيات غير مألوفة وهنا ينشأ اول تساؤل: في اي عالمين نحن؟ هل هو عالم تحقيق الأمنيات الضالة أم عالم لا وجود له إلا في مخيلتنا؟، وتبدأ التساؤلات والترددات بما نراه، فأحيانا نستطيع أن نفسر ظواهرها، وأحيانا يتوجب علينا ايجاد تفسير لعالمها الخيالي المحض.

وترى الباحثة إن الفن العجائبي (الفانتازي) في البنى السردية السينمائية تنحو إلى وصف الأحداث فوق الطبيعي برؤية خيالية لا تحده حدود منطلقة برؤية خيالية سحرية لا يمكن رصدها أو تصورها أو ادراكها في عالمنا الملموس تتحدى التفكير والوعي فتغيبه وتنطلق بأفق اللاوعي لتحقق رغباتنا وأمنياتنا التي يصعب تحقيقها في الواقع المعيش وهنا يتخذ صانع الفيلم من بنيتها الغريزة بقصص خيالية ذات معالجات اخراجية فريدة من نوعها، فهي أرض غنية بتخيلات لا نستطيع تصديقها في الواقع المعيش، لكن يمكن أن نتقبلها ونصدقها في عالم السينما فعالمها مليء بمشاهد تسحر ناظريها، حيث يغيب العقل والمنطق والقوانين وعن أصل رؤية العالم الحقيقي، وتطرح عالم عجيب بكل تمفصلاته قائم على الخيال سواء تمثل في شخصيات خرافية كشخصية في حكاية الف ليلة وليلة وشخصيات اسطورية كصراع الالهة ضد البشر او خيال علمي كسلسلة أفلام افاتار أو سلسلة حرب النجوم فعالمها ينضب من العجب والدهشة والتردد والحيرة بين عالمين متناقضين عالم الواقع وعالم الوهم والايهام، فيشعر المتلقي نحوها بالدهشة والتردد والحيرة والتأويل لما يشاهده من أحداث عجيبة شديدة التركيز على شخصياتها المتحولة وأمكنتها المتغيرة بين المغلق والمفتوح، وأزمنتها المتداخلة بين مكونات الماضي والحاضر والمستقبل.

المبحث الثاني: سمات شخصية البطل العجائبي

لما كانت الشخصية الدرامية تمثل إحدى الركائز الاساس في بنية السرد اولاً، واداة طيعة بيد صانعها فلقد أصبحت القوة الفاعلة في بنية المشهد والقادرة على تجسيد كل ما هو موجود في ارض الواقع، بل وقادرة على فعل اشياء مفتعلة من قبل صانعها الذي عمل على خلق شخصيات لاوجود لنظير لها في الواقع، وعلى وجه التحديد ما انتج في السنوات الاخيرة من افلام معاصرة للفن الحديث، فكان أهم ما تميزت به الشخصيات العجائبية انها دائمة التحول والتغير والامتساخ في هيئتها وسلوكها، ولاسيما عندما تقف وتتصارع مع الشخصية المضادة لها كصراع الشخصية الخيرة ضد الشخصية الشريرة على وفق سمتين رئيستين هما: تصويري الداخلي والخارجي ففي التصوير الداخلي (يتم تركيبها بشكل دقيق يساهم فيها التصوير الباطني لها، من حيث نفسيتها وتفكيرها، وما يعتمل من مخزون يكون موسوما بالتحولات... عن طريق المونولوج والحوار والوصف... حيث يتمم تبئير ما هو داخلي، ورسم معالمه، أما التصوير الخارجي لسمات الشخصية فهو يتمم الاستبطان، ويشكل المرآة التي ينعكس عليها بوصف الحركات، والملامح وتحولاتها، وبعض التفاصيل المتعلقة بالصورة والحجم للشخصية) [١٣] البطل العجائبي التي لا يخضع لأي بعد من أبعاد الشخصية المتعارف عليها، بل تجاوزت أبعاد الشخصية الواقعية وجعلها تنطلق في أفق الواقع لا تحدها حدود ولا وجود لقانون الجاذبية الارض، بل انسلخت عن جسدها وحلقت في السماء متجسدة طائر العنقاء او برأس انسان وجسد حيوان او تحولت وتلبست قوى خارقة يمكن أن يطير ويحلق في السماء وأن يفعل ما يشاء كمارد مصباح علاء الدين فتلك الشخصية تحمل سمات العجائبية بشكلها وبسلوكها القائم على التحول والتغير وانسلاخ هيئتها الخارجية والداخلية لتحمل سمة العجائبية بخارجها وداخلها بشكلها ومضمونها وهنا تميزت الشخصيات العجائبية حاملا سمات متغيرة تقع ما بين انسلاخ السمات الخارجية والداخلية معاً عن طبيعتها ليستكشف حدود الواقع والخيال.

وبناء على ما تقدم تقسم سمات شخصية البطل العجائبي في بنية الفيلم الى سمتين رئيسيتين:

أولاً: السمات الخارجية للشخصية العجائبية: تنفرد شخصية البطل العجائبي بالتحول والتغير في بنائها الخارجي فهي قائمة على انتزاع جلدها الخارجي وتلبسها جلداً عجائبياً لا يشبه كينونتها اذا تتغير الثوابت المتعارف عليها لاسيما بعدها الجسماني المتصل بتركيب جسم الشخصية فتتغير لونها ومفاصلها فاحياناً تتمثل بهيئة نباتية في شخصية غروت في سلسلة(افلام مارفل) متمثلة بشجرة تمتد أذرعها وجسدها كيف ما تشاء،أو تتمثل بهيئة حيوان كالمستذئب في سلسة افلام (العالم السفلي)، وهنا تم (صهر الحواجز وإلغاء الفواصل بين ما هو بشري ولا بشري، ولاسيما الحيوان هنا، من خلال امتزاج الفعل البشري والسمات البشرية بين الانسان والحيوان) [١٤] أو أحياناً ينصهر جسدها وتتخفى دون رؤيتها فتصبح شخصيات غير مرئية،ولكن وجودها قائم غير ملموس فتظهر وتختفي كيفما تشاء لتنم عن تحقيق مأربها في عالمها المفارق لعالم الواقع، والحقيقة أنها تخلق عالماً

مثالياً شبحياً ساحراً لها، متجاوزا المألوف والقوانين الطبيعية ؛ لخلق قوانين خاصة بها لتلبية احتياجاتها واحلامها وتمنياتها المكبوتة التي يستحيل تحقيقها في ارض الواقع.

أما السمات الشكلية الخارجية لشخصية البطل العجائبي فلقد تميزت عن غيرها من الشخصيات الواقعية بكونها قائمة على التغير في الخصائص الخلقية والوراثية المتعلقة بالجسد وبطول ملامح الوجه ولون الشعر للممثل، التي فرضت على المخرج تجسيدها في ارض الواقع الافتراضي لتصبح الناتج النهائي المرئي على الشاشة السينمائية والمتجسد من خلال المظهر الخارجي للبطل، فضلا عن توظيف الزي والماكياج والاكسسوار لاكتمال المظهر الخارجي للشخصية العجائبية، فهذه السمات هي التي جعلت البطل العجائبي يتصف بالفردانية والتميز في بنية السرد السينمائي فهي (من الناحية المنطقية شخصيات متميزة لا تشترك مع أي انسان معروف في وصفة من الصفات) [١٥] الواقعية، فجسد البطل العجائبي يتمثل بجسد منفي غير حقيقي قابل للتحول من حالة العدم والاختفاء الى خلق جديد وكانه يموت ثم يحيا، فالعجائبية متمثلة بأنواع متعددة الاجساد لا تحكمها القوانين الواقع والطبيعة متحررة من كل القيود تفعل ما تشاء وتصنع ما تريد عبر (الغاء معطيات الواقع وتجاوزها، والعمل على تأسيس معطيات جديدة، لخلق عالم مواز للعالم المحسوس، وهو احد شروط صنع الشخصية العجائبية، عن طريق التحول والمسخ والاختفاء، واستثمار المعطيات الغيبية والعوالم اللامرئية، وربط كل ذلك بالحدث العجائبي الذي ينبئ عن الشخصية وعن تصرفاتها) [١٦] وافعالها، وعليه أصبح الجسد وملامح الوجه لشخصية البطل العجائبي في الفيلم السينمائي سمة أساس ينطلق عبرها المخرج ليجسد ابداعه الفني الذي عمل على جذب انتباه المتلقي المشدود نحوها فهي شخصيات تخلق الإثارة والتشويق والدهشة والابهار.

ثانيا: السمات الداخلية للشخصية العجائبية: إن اهم ما تتميز به شخصية البطل العجائبي فعلها غير المتوقع الذي جاء بسبب تراكمات الواقع النابع في داخله الكثير من العوائق والاخطار والاجرام – في بعض الاحيان – وهنا تسلك شخصية البطل العجائبي سلوك غير متوقع فأحيانا تتصرف بالعدائية نتيجة العنف الذي تتعرض له فتقتل وتعذب وتصنع الفوضى، ففعلها جاء من غرائزها وعواطفها وامزجتها ودوافعها تجاه الآخر فالسمة النفسية لشخصية البطل العجائبي تأتي نتيجة (جميع العمليات النفسية والعقلية الشعورية و اللاشعورية التي تشكل حجم وشكل ونوع استجابة الشخصية ككائن عضوي حي الى متطلبات بيئتها) [١٧] التي باتت تشكل محورا اساساً في تحولها الخارجي وهنا تنقسم شخصيات البطل العجائبي الى فئتين هما:

١. شخصية البطل العجائبي الخيرة: يدعو هذا النمط من الشخصيات إلى نشر الخير والسلام فهي تلتزم بسلوك اخلاقي وتربوي واجتماعي بعيدة عن الأنانية وحب الذات، فهي تهتم بالجوانب الإنسانية على حد سواء وظهر ذلك جليا في شخصية باتمان، وشخصية دكتور سترينج، وشخصية الثور، وشخصية الرجل الاخضر (هالك) في سلسلة أفلام مارفل.

٢. شخصية البطل العجائبي الشرير: تعد من الشخصيات الفاقدة للإنسانية، فهي محبة لذاتها، وهدفها تحقيق رغباتها وارادتها، تفعل ما تشاء على حساب ايذاء الآخر، تقوم اعمالها على نشر الكره والأنانية والبؤس وبث الفوضى في المكان التي تتواجد فيه أنها تتعامل بوحشية من أجل تحقيق مآربها الشريرة دون اكتراث للأخر، وتجلت بشخصيات كثيرة كشخصية(العفريت الأخضر، وشخصية الدكتور الاخطبوط (دوك اوك) وشخصية (ساندمان) وشخصية (اجارتو) في سلسلة افلام سبايدر مان فهي تعد القطب السالب أمام القطب الموجب.

وقد حظيت الشخصيات العجائبية بأهمية استثنائية فهي تعد الركن الأهم والأساس في بناء واقع متخيل وهذا لا يعني ان الواقع لا وجود له، بل وجوده قد تحقق في صورة سحرية، امتزجت فيها حقيقتان معا هما(الواقعي و الخيالي) وذلك عبر صراع أبطال الشخصيات الخيرة ضد أبطال الشخصيات الشريرة عبر سماتهما الخارجية والداخلية معا، فشخصية البطل العجائبي الشرير تتصف بالعداء واتخاذ سلوك عنيف تقوم بالقتل والتخريب عبر ما تمتلكه من قدرات خارقة قادرة على تحريك الطبيعة الثابتة كيف ما تشاء فتحدث خللاً بالظواهر الطبيعية فتحرك رمالها وتهز جبالها وتسحب بحيراتها نحو العالم ليهيم جو من الفوضى، فضلا عن ذلك تهدم المباني والجسور وتعبث بكل ما هو منظم، وقد جاءت تلك الافعال نتيجة تراكمات الماضي، مما اثر على البعد النفسي للشخصية وهذا ما ظهر في شخصية البطل العجائبي الشرير (دورمامو)، بينما تمثلت الشخصيات الخيرة بالطيبة وبث السلام فتميزت بالفعل العجائبي عبر قدراتها الفائقة، فكانت تتصدى لكل الافعال الشريرة وتوقفهم لتخلق الطمأنينة والسلام كما في شخصية البطل العجائبي الخير (دكتور سترينج) من اخراج (سكوت ديركسون) الذي يعد المنقذ للعالم، اذ عمد صانع الفيلم إلى منح تلك الشخصية الواقعية قدرات خارقة، فضلا عن زي الشخصية العباءة ذات اللون الاحمر التي ارتبطت بالبطل واكملت سماته الخارجية وفقاً للدور البطولي المناط به، ومن ناحية أخرى فلقد أشارت الملابس والاكسسوار –ولاسيما القلادة التي ترتديها الشخصية – إلى السمات الداخلية لشخصية البطل العجائبي وافعاله فكل (نوع من الملابس له أهمية على الشاشة، اذ أنها تساعد الممثل على أن يتقمص الشخصية التي يمثلها) [١٨] في بنية الفيلم.

وبناءً على ما ذكر فان تلك الشخصيات العجائبية/الأبطال تصنع وفق آليات فنية خاصة وذلك عبر توظيف عناصر اللغة السينمائية ودعمها بالرقمية أيضاً، فقد عملت عناصر اللغة الصورية على خلق عوالم جديدة تبهر الأبصار وتخطف الأنظار عبر ما تطرحه من شخصيات درامية قائمة على التحول والتغير عبر سمات شكلها الخارجي والداخلي معا، فامتلكت تلك الشخصيات سمة البطل العجائبي عبر التحول والتغير في هيئتها، فامتلكت وجوه واجساد غريبة وقدرات وافعال ذات امكانيات عجيبة، جاءت وفق تعاضد عناصر اللغة السينمائية بالتكنولوجيا الرقمية مع بعضها البعض، لتحقق بذلك صورا عجائبية تخاطب العقل والوجدان وهنا ينشأ أول عنصر مهم وهو التشويق والانجذاب والانتباه لكل ما يجول في ذلك العالم العجيب الذي يحوي على أمكنة وأزمنة

وشخصيات عجائبية صقلت عبر زي ولون وماكياج واضاءة واصوات عجائبية جعلتها تتفرد بأسلوب طرح جديد ينحت عبر سردياتها صورا ابداعية، فهدف صانعها الامساك بالمتلقي ليسحبه داخل فضاء الفيلم العجائبي فيبهره ويشده نحوها.

إن الاحداث العجائبية التي تبنى عبر شخصيات البطل العجائبي بسماتها الداخلية والخارجية تخلق عبر التقنيات الرقمية التي أحدثت ثورة كبيرة في مجال الفن السينمائي، فنتجت فضائيات عجائبية بأماكن وديكورات ذات طراز حديث داخل بنيتها الافتراضية، وهنا ازدادت في انتاج صور عجائبية مبهرة بصرياً وسمعياً، وذلك عبر خلق شخصيات عجائبية وجعلت منها أبطال مهيمنين في بنية الفيلم، فضلا عن ما تملكه من قدرات فائقة تقدمها لأي شخص طبيعي – عبر تلك القدرات – من تحقيق أمنياته المكبوتة التي يتمنى تحقيقها، وهنا قادت الرقمية ثورة كبيرة في صناعة السينما كان اهمها ابتكار شخصيات متخيلة سواء على مستوى الشكل أم المضمون التي يصعب تنفيذها من خلال التقنيات البدائية ولكن (بفضل التقنيات الرقمية... أصبح واقعاً افتراضيا بديلاً عن الواقع الحقيقي بحيث لم يعد الخيال مجرد نوع سينمائي، كما كان عليه الحال في السينما القديمة، أو فقط جزء من فيلم، بل صار يشكل جوهر الفيلم المعاصر المعتمد على التقنيات الرقمية) [١٩] التي عملت على خلق شخصيات عجائبية قائمة على مظاهر التغير والانزياح والغموض داخل الشكل الفيلمي المعاصر.

لقد هيمن المعالج الرقمي على خلق شخصيات البطل العجائبي سواء الخيرة منها أم الشريرة متمثلة بالأشباح والأرواح والحيوانات الطائرة والنباتات المتسلقة، فضلا عن القدرات الخارقة لتلك الشخصيات التي ولدت من رحم المؤثرات البصرية الخاصة(VFX–SFX)، وقد قسم (هربت زيتل) المؤثرات الصورية إلى(المؤثرات الميكانيكية والمؤثرات الضوئية والمؤثرات الالكترونية والمؤثرات الرقمية) [٢٠] التي قادت إلى طرح الكثير من الحبكات العجائبية التي ظهرت فيها شخصية عجائبية ومكان عجائبي وزمان عجائبي.

ولابد من استعراض العناصر الصورية الرقمية التي عملت على خلق شخصيات البطل العجائبي في بنية الفيلم على النحو الآتي:

١. **الكاميرا الرقمية:** تعمل الكاميرا الرقمية عبر تلاقح كاميرتين الأولى تتمثل بكاميرا رقمية ملموسة حيث(تصور وتخزن المعلومات في شريحة الكترونية موجودة بداخلها، تساق إلى جهاز كمبيوتر عادي دون وجود أي شريط في العملية الانتاجية كلها) [٢١]. أما الاخرى فتتمثل بالكاميرا الرقمية الافتراضية النابعة من بيئة الحاسوب تنساب بحرية مطلقة دون أن تنساق لحدود الواقع فتسير بحركة استعراضية، تكشف عن المكان وتقترب وتبتعد عن الحدث بحركة (زووم إن وزووم اوت) فيمكنها الولوج لدواخل نفس الشخصية لتكشف عما تفكر به وهنا (أثناء التصوير يقوم جهاز الكومبيوتر بتتبع مسارات الكاميرات من خلال مجسات خاصة مثبتة على كاميرات التصوير حيث تقوم هذه المجسات بإطلاع الكومبيوتر على إحداثيات الكاميرات من حيث الطول والعرض نسب العمق، ومقدار حركة الزوم Zoom، والحركة الافقية Pan، والحركة الرأسية Tilt لكل كاميرا لحظياً مما يؤهل

الكومبيوتر لمحاكاة هذه الكاميرات افتراضيا لإنتاج صور لاستديوهات وديكورات افتراضية بنفس مسارات كاميرات التصوير الحقيقية) [٢٢] لتقدم مشهدا واقعيا سحريا ممزوج فيه الواقع بالخيال تم اشتغالاها وفق دمج عناصر اللغة السينمائية بالرقمية معا.

٢. **الإضاءة الرقمية:** تعمل مع الكاميرا الرقمية فهي تتحسس أي نوع من الاضاءة كـ (الفلوريسنت) أو غيرها دون الحاجة الى اضاءة قوية، أما الاضاءة الرقمية الأخرى فتعمل داخل البيئة الافتراضية عبر برنامج (After Effect) الذي ينتج العديد من الاشتغالات كالضوء والظل المنعكس من الضوء الساقط سواء تمثل بطبقة عالية أم منخفضة على الشخصية العجائبية، وهنا يعمل البرنامج (على تكوين مؤثرات ضوئية ومرئية خاصة تتناسب مع المشهد، تبدو الإضاءة هنا كما لو كانت طبيعية. يقدم هذا البرنامج التصورات الرقمية للمؤثرات الضوئية التي تضيف عمقا أو واقعية للصورة مثل: استخدام إضاءة غير مباشرة أو ظلال خفيفة أو إضاءة بألوان ومستويات ضوئية مختلفة في الصورة) [٢٣] المتحركة.

٣. **الممثل الرقمي:** أو الشخصية الرقمية التي تصنع داخل بيئة الحاسوب، فيعمل مصمم البرامج على رسم ملامح وجسد الشخصية الافتراضية ليخلق منها شخصية عجائبية داخل بنية الفيلم، فضلا عن ذلك جعلها تتمتع بقدرات تفوق قدرات الواقع، فاحيانا تتمثل بجسد إنساني أو حيواني أو بجسد غير مرئي كشخصية شبح أو شيطان أو كائن فضائي يطير ويجول في عالم الواقع وهنا أدى(الجسد الموجود في العالم الافتراضي، هو ذلك الجسد الحر الطليق الذي يفعل ما لا يمكن أن يقوم به الجسد الإنساني العادي، المقيد بالقدرات البشرية القاصرة حيال الواقع الفعلي) [٢٤] الحقيقي.

٤. **الصوت الرقمي:** يؤدي دوره بوصفه عنصراً خلاقاً يضيف بعدا دراميا وتعبيريا للشخصية العجائبية، وهنا يتم عبر تلك الأجهزة الصوتية الرقمية (Digital Audio Hardware) انتاج صوتيات متلونة كنطق الحوار او الموسيقى او المؤثرات الصوتية، التي تم تأليفها طريق نظام الدولبي ليحاكي شخصيات مختلفة كشخصيات(بشرية، أو حيوانية أو آلية)، أو خلق أصوات عجيبة كصوت (أشباح، وشياطين، ومسوخات، ووحوش...الخ، التي تتميز بالقوة والصلابة والجهر ولاسيما عندما تقترن بشخصيات البطل العجائبي الذي خلق له أصوات عبر تقنيات توليد أصوات ذات قدرة فائقة في الابداع.

٥. **المناظر والديكورات والازياء والإكسسوارات الرقمية:** تعد تلك العناصر مكملة للشخصية العجائبية فتصقل جسدها بأزياء واكسسوارات لتحاكي تلك الشخصية المرسومة على الورق، فضلا عن تصميم مناظر وديكورات وإكسسوارات قد تكون متحركة أو ثابتة يتم تصميمها وفق برنامج ثلاثي الأبعاد يمكن عن طريقه (تغير الزاوية ومعاينة المشهد من أي اتجاه عند تعاملك مع برنامج ثلاثي الابعاد، حتى انك تستطيع تحريك كاميرا افتراضية لتحلق عبر المشهد) [٢٥] ومن أبعاد مختلفة كطول وعرض وارتفاع.

٦.**المونتاج الرقمي:** يعد أهم عنصر يمكن من خلاله بناء المشاهد العجائبية وذلك عبر الانتقال من الاسلوب الخطي الى اللا خطي (غير المتتالي) الرقمي الذي يتم فيه (تحويل إشارة الصورة التماثلية Analog video signal من على الشرائط، إلى إشارة رقمية Digital video signal تخزن على أسطوانات الكومبيوتر، وتعرف هذه المرحلة بال Digitizing، ويتم المونتاج لهذه الصورة الرقمية) [٢٦] ليخرج بصورة يمتزج فيه الواقعي بالخيالي.

إن الوظيفة الرقمية وبرامجها المتنوعة قادت إلى انتاج الكثير من شخصيات البطل العجائبي وأهمها تقنية (CGI) التي تعمل على بناء نموذج متمثل بثلاثي الابعاد كبناء هيكل ليجسد مباني كبيرة أو بناء مدينة باكملها او تصميم هيئة يدمج فيها ملاح انسانية بملامح حيوانية او خلق ظواهر عجيبة تلك النماذج الافتراضية تدمج صورها مع صور الشخصيات الحقيقية على وفق حركة أو زاوية أو حجم لقطة كاميرا ولابد من تلك الصور التي صممت بدقة أن يراعي فيه مصمم الشخصية الافتراضية حركتها للتوافق وتزامن مع حركة الشخصية الحقيقية أي بمعناه ضبط الحركتين معا (Match Move) صورة الشخصية المصورة وهي تتحرك المصورة بآلة الكاميرا مع حركة المفتعلة داخل الحاسوب متمثلة بالكاميرا الافتراضية (CGI)، فضلا عن ذلك يتم توظيف برنامج (Photoshop) الذي(يضيف بعض التعديلات على الصورة سواء إضافة أو حذف أو أي تعديل يناسب ذلك) [٢٧] لينتج في النهاية مشهدا واقعيا قابلاً للتصديق وهذا ما ظهر في فيلم نهوض كوكب القردة – اخراج (روبرت ويات) يسرد الفيلم عن صراع بين القردة والبشر وهنا تم توظيف التقنية الرقمية وفق برامجها لمحاكات فعل انساني بجسد حيواني حيث تم محاكاة حركات الانسان على الشخصية الافتراضية الحيوان (القرد) ليؤدي شخصية عجائبية في بنية الفيلم .

كذلك يضيف برنامج محو الأسلاك امكانية خلق شخصيات تمتلك قدرات خارقة كشخصية تطير وتسبح في الفضاء أو تقفز من أماكن عالية كشخصية البطل العجائبي الوطواط من اخراج (مات ريفيس)، اما برنامج الكروما(Croma) فله الأهمية في عملية دمج واقعين في آن واحد متمثلة بشاشة زرقاء أو خضراء يرتديها أي شخصية حية أو أي جزء من جسده ليخلق عبر ذلك اللون شكل عجائبي فيتم عزل اللون الكروما عن الشخصية المتلبسة لها عبر الحاسوب ليحقق بذلك شخصيات وهمية في مجملها تثير الدهشة والتردد بين الواقعين وهذا ما تم ظهوره في شخصية البطل العجائبي(سميجول) في سلسلة أفلام سيد الخواتم للمخرج (بيتر جاكسون) تلك الشخصية العجائبية الممسوخة بشكلها وفعلها أدت بفعل انساني على شكل افتراضي عجائبي لا يمت للواقع بصلة سوى انه مخلوق داخل فضاء الحاسوب.

- **مؤشرات الإطار النظري**

١. تظهر الشخصية العجائبية بسمات متغيرة على مستوى البعدين الخارجي الجسماني الذي يتغير من هيئة طبيعية الى هيئة فوق الطبيعية، والأخر المستوى الداخلي فيؤدي أفعالاً خارقة متجاوزا قوانين الطبيعة، فيهيمن على البعد النفسي للشخصية الطبيعية.

٢. قامت عناصر اللغة السينمائية لاسيما الصوت في تجسيد شخصية البطل العجائبي في بنية الفيلم.

٣. عملت التقنيات الرقمية على خلق شخصية البطل العجائبي في بنية الفيلم عبر امتلاكها قدرات خارقة داخل فضاء التكوين السينمائي.

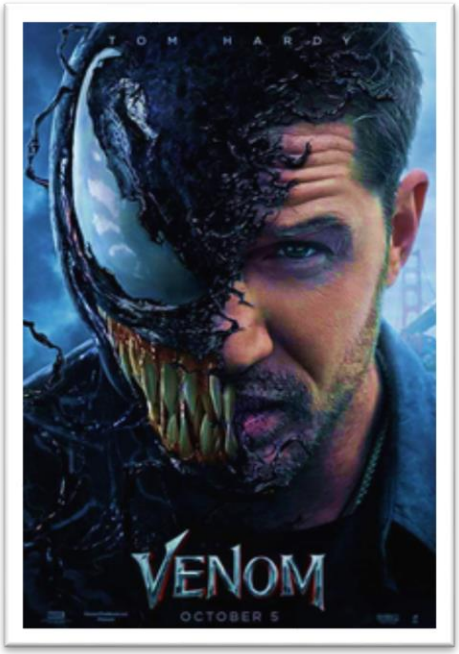
الفصل الثالث : إجراءات البحث:

١. **منهج البحث:** اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي؛ كونه يتضمن وصف الظاهرة الراهنة والظروف السائدة وتوثيق ذلك وتحليله، للوصول إلى نتائج البحث.

٢. **أداة البحث:** ستعتمد الباحثة على ما ورد من مؤشرات الإطار النظري، كأداة لتحليل عينة البحث.

٣. **وحدة التحليل:** تفترض عملية تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل، لذا ستعتمد الباحثة المشهد كوحدة للتحليل.

٤. **عينة البحث:** تضمنت عينة البحث فيلم (فينوم) كونه يمثل نموذجا جسد فيه سمات شخصية البطل العجائبي على المستوى ابعاد الشخصية الجسمانية والاجتماعية والنفسية ، من جهة أخرى عملت شركات الإنتاج على انتاج ثلاث أجزاء على التوالي لما حققه من نجاحا جماهيريا على مستوى شباك التذاكر.



- **تحليل العينة**

صنف الفني: فيلم بطل خارق

اخراج: روبن فليشر

القصة: جيف بينكنر ، سكوت روزنبيرغ

السيناريو: سكوت روزنبيرغ – جيف بينكنر

بطولة: توم هاردي ، ميشيل ويليام ، ريز أحمد

القصة السينمائية

تتحدث قصة الفيلم عن غزو فضائي يدعى (فينوم) ليس له شكل محدد سوى انه يتشكل عبر جسد الانسان وبالصدفة يلتقي بشخصية صحفي يدعى(إيدي بروك)،الذي يبحث عن صديقته المختفية فيذهب الى شركة علوم الاحياءالتي تعمل على خلق مخلوق سمي بال(سيمبيوت) وذلك عبر تمازج (الكائن العجائبي) ليخلق من تكافئ الانسان والمخلوق شخصية قوية يمكنها ان تفعل ما تشاء، اذ يكتشف (إيدي) ان الشركة تقوم بعدة تجارب على البشر التي باءت بالفشل وذلك من خلال دمج السيمبيوت مع البشر، ولكن في النهاية يموت الانسان ويبقى ذلك المخلوق على قيد الحياة للبحث عن مضيف اخر. و تقوم احدى الطبيبات بمساعدته في دخول الشركة ليكشف ذلك الفعل الشنيع، لكنه يتعرض (ايدي) للهجوم من قبل احدى شخصيات المتكافئة مع ذلك المخلوق العجائبي، ليخرج فجاءة من ذلك الجسد ويدخل بجسد (ايدي)، فيمنحه قدرات خارقة عبر التغير في ابعاده الجسمانية والنفسية، فيضرب كل من يعترض طريقه عبر جسده القوي بعد ما كان هزيلا، فتبدأ رحلته مع ذلك المخلوق الذي اصبح جزءاً لا يتجزء من حياته.

تحليل العينة:

أولا: تظهر الشخصية العجائبية بسمات متغيرة على مستوى البعدين الخارجي الجسماني الذي تغير من هيئة طبيعية الى هيئة فوق الطبيعية، والأخر المستوى الداخلي فيؤدي افعالاً خارقة متجاوزا قوانين الطبيعة فيهيمن على البعد النفسي للشخصية الطبيعية.

المشهد في الدقيقة (٣٥: ٥٠) وينتهي في الدقيقة (٤٠: ٥٢)

يبدأ المشهد باللقطة القريبة يخرج (ايدي) صينية طعام من الفرن وبحركة كاميرا مستمر تتابع حركة الشخصية وهنا نسمع صوت طرقات باب من خارج الكادر، فيخبره صوت (مونولوج) من داخله على ان لا يفتح الباب

وعندما يقترب وينظر من فتحة الباب لا يرى احد وعندها فجاءة يظهر مجموعة من المسلحين ارسلتهم مؤسسة (لاف) يقودها شخصية تدعى (دريك)الذي يأمرهم بالقبض عليه لأنه حامل كائن (سيمبيوت) فيوجهون اسلحتهم عليه وهنا يرفع (ايدي) نحو الأعلى وتقوم الشخصية العجائبية الخيالية بإنزالها نحو الأسفل، ويخبره ان عليه ان لا يستسلم ويبدأ الصراع الجسدي والنفسي معا في الوقت ذاته بين الشخصية الطبيعية (ايدي) والشخصية العجائبية (فينوم) حول الاستسلام أو عدمه لرجال (دريك)، وعند الصراع بين الذات والأخر في الجسد نفسه يشن صراع خارجي من المسلحين فيرفعون اسلحتم اتجاه محاولين الإمساك به وهنا ينتفض (فينوم) ليتصارع معهم فتبدأ على جسد ايدي تغيرات جسدية، فتتحول يده الى اشكال عدة ليوجه ضرباته الواحدة تلو الاخرى ومن خلال عدة ضربات سريعة تتحول ساقه الطبيعية الى شكل طويل وملتوي ذي لون أسود ليركلهم بشدة، وهنا يتحول ايدي من شخصية عادية إلى شخصية تحمل قدرات خارقة، فتتحول يده الطبيعية إلى شكل عجائبي يحمل سمات التغير في حجمها ولونها فيوجه ضربته نحو الرجل –انظر شكل رقم (١) –.

شكل رقم (١) الشخصية الطبيعية تحول جسدها الى شخصية عجائبية

ان صناعة شخصية عجائبية تتطلب عدة مهارات لخلقها ولاسيما ان كان التغير في سماتها الداخلية والخارجية معا ليخلق من تمازج السمتين شكلا عجائبيا، فضلا عن فعله العجائبي وذلك عبر امتلاكه قدرات خارقة تفوق العقل والمنطق فهي شخصية لا وجود لها في الواقع المعيش، ولكن يكمن سر وجودها في صناعة السينما التي عمدت الى توظيف عناصرها اللغوية السينمائية كتوظيف اللون الأسود الذي كان سمة تتصف بها الشخصية المتخيلة التي هي عبارة عن شيء ليس له شكل محدد سوى تميزه باللون الاسود وقد اكتسب شكله عبر اندماجه مع الشخصية الحقيقية ليخلق له ذات ووجود ملموس، وهنا برع صانع الفيلم بجعل تلك الشخصية العجائبية لها الوجود الفعلي في ارض الواقع عبر التصاقه بالشخصية الحقيقية، وايضا كان للصوت الاهمية الأكبر في سقل الشخصية العجائبية صوت غليظ عبر حوارها المنطوق الغير مرئي الذي تمظهر عبر المونولوج الداخلي الذي جعل (ايدي) وكانه يحدث نفسه ويصيبه نوع من الاضطراب النفسي في بادي الامر فجعل منه ذلك المونولوج الداخلي وكانه يعيش حالة من التردد و التوهم والتخيل وان ذلك الكائن الذي تلبس جسده سوى انه أوهام من عقلة الباطن.

كما وان لآلة الكاميرا والاضاءة والمونتاج الدور البالغ في تفعيل الشخصية العجائبية وذلك في جعل تلك الشخصية المتخيلة وكأنها شخصية حقيقية على الرغم ان الشخصية العجائبية لا تمت بصلة للواقع سوى ان وجودها يكمن فيها اثارة الدهشة والابهار وجذب المتلقي نحوها، فالشخصية العجائبية تحدت قوانين العقل والمنطق، وجدت لتحقق ما يتمناه كل منا والمخرج خلقها ليحقق بها أماني وأحلام الشخصية الطبيعية التي لا يستطيع أن يحققها في واقعه، اذ أصبح المتلقي في حالة تردد بين التفسير العقلاني والتفسير الغيبي بما يشاهده من توحد الشخصية الحقيقية مع الشخصية الخيالية فتعجب لشكلها ولفعلها.

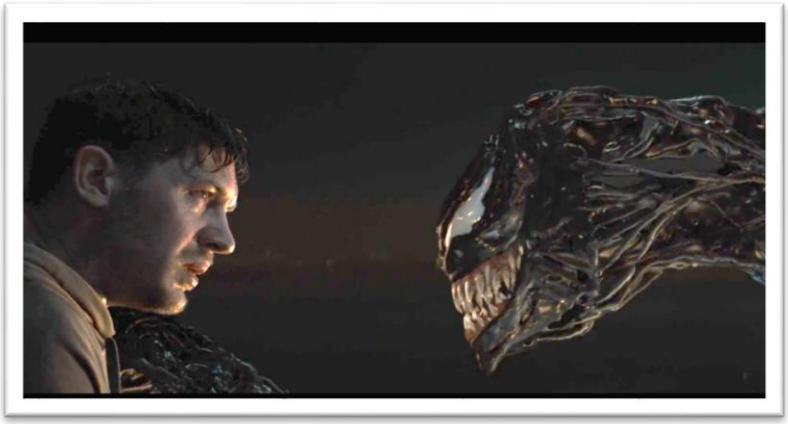
ثانيا: قامت عناصر اللغة السينمائية لاسيما الصوت في تجسيد شخصية البطل العجائبي في بنية الفيلم.

المشهد في الدقيقة (٢٩: ٥٩) وينتهي في الدقيقة (٥٥: ١)

يبدأ المشهد باللقطة عامة يخرج (فينوم) من البحر وبسرعة فائقة يقفز من البحر على الأرض ليرجع الى شكله الطبيعي فينظر (ايدي) الى نفسه وهو مفزوع من جسده الذي تحطم بسبب ارتطامه بالسيارة وهو يتفحص جسده ويقوم بضرب قدمه على الأرض فيجدها سليمة فيتفاجأ مما يراه وهنا يجلس الأرض ليخرج من جسده المخلوق فيخبره انه (فينوم) وانت ملكي ليخبره (ايدي) بانه قطع راس انسان ليخبره فينوم انه مجرد الغذاء الذي يتغذى عليه .

وباللقطة متوسطة جرى الحوار بين الشخصية الإنسانية والشخصية العجائبية التي تميزت ببعدي جسماني عجيب كما في شكل رقم (٢) وقد وظف صانع الفيلم الصوت لاسيما الحوار المؤدي بها الشخصية التي تميزت بصوت عجائبي متفرد لا وجود له شبه بالواقع وهي تتحاور من الشخصية الإنسانية (ايدي) التي بدأت على ملامحه التعب والارهاق جراء ما حدث له وهو يصارع بجسدين ذاته والأخر المتلبس جسده فسيطرة عليه كليا على كل ابعاده الجسمانية والنفسية التي تم إظهاره عبر فن الماكياج التي برزت واظهرت الحالة النفسية التي ظهرت على ملامح ايدي .

تعد عناصر اللغة السينمائية هي احد الأدوات صانع الفيلم يوظفها لعمق المضمون الدرامي والجمالي في بنية الفيلم فتلك العناصر سواء الماكياج والاضاءة الخافتة والمكان المفتوح وسط البحر ساعدت في تعميق الشخصية العجائبية في بنية الفيلم .

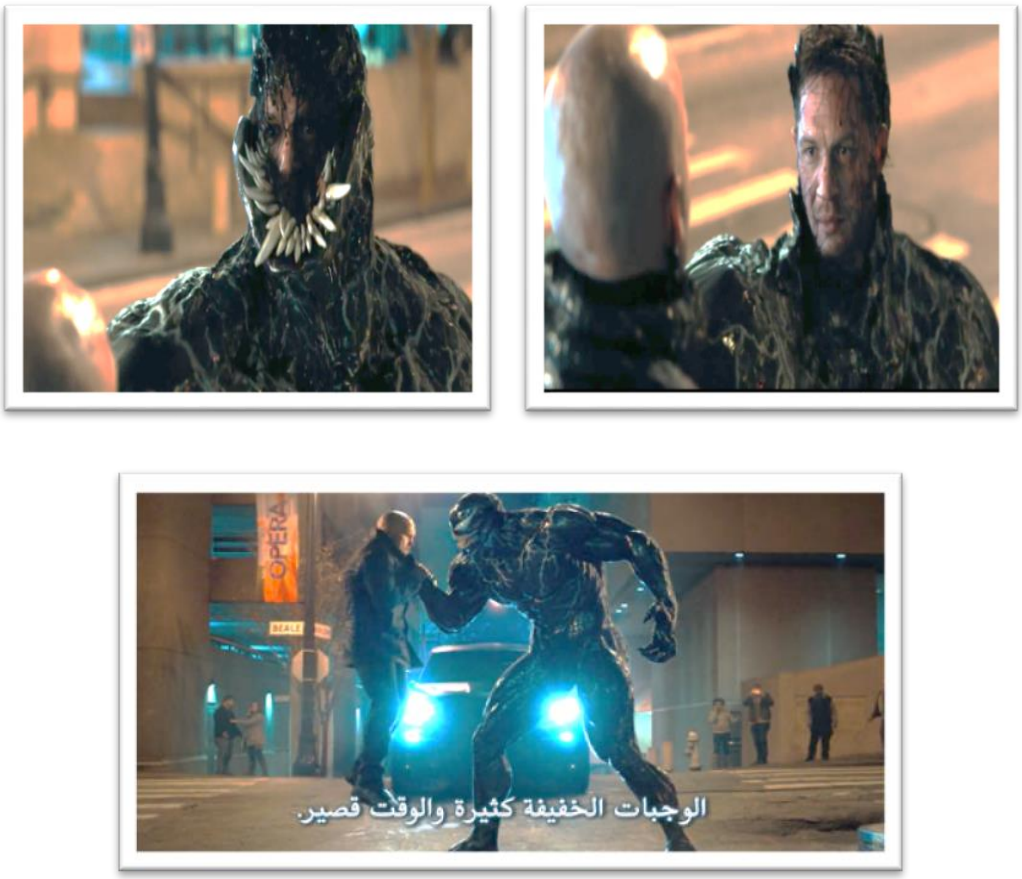


شكل رقم (٢) يظهر (ايدي) و (فينوم)

ثالثا : عملت التقنيات الرقمية على خلق شخصية البطل العجائبي في بنية الفيلم عبر امتلاكها قدرات خارقة داخل فضاء التكوين السينمائي.

المشهد في الدقيقة (٢٢: ٥٨) وينتهي في الدقيقة (٣٠: ٥٩)

يظهر في هذا المشهد الصراع العنيف بين الشخصيتين (ايدي وفينوم) ضد رجال (دريك) وهنا وباللقطة العامة، نشاهد (ايدي) فوق عجلة الدراجة يصطدم بسيارة فيقع وتسحق يده وساقه ويكسر جسده بالكامل لا يستطيع الحراك ويمدد على الأرض فيقترب منه احد رجال (دريك) ليخبره انه وقع أخيرا في يده وفجاءة تظهر تغيرات على جسد (ايدي) فيخرج من جسده ذلك المطاط الأسود اللون واثناء خروجه من جسده تبدأ علامات الشفاء بالكامل على جسد (ايدي) المنهار تماما، فيتعدل جسده المسحوق ثم يقوم وبحركة سريعة لنشاهده يقف على قدمه وعند وقوفه تتحول وتتغير ملامح (ايدي) من ملامح طبيعية الى ملامح عجائبية مختلف جذريا عن ملامح وجه وتفاصيل جسده متمثلا بشخصية ذات جسد طويل وضخم وعيون واسعة وفك كبير يبرز عبره انياب كبيرة بشعة المنظر ولسان وردي متهدل من فكه فيقوم ويمسك الرجل بيده محاولا اكله ثم فجاءة يقوم احد الرجال بتوجيه اطلاق نار عليه ليقوم (فينوم) ورمي الرجل بعيدا فوق السيارة، ثم يقترب من الرجل الموجه مسدسه نحوه فيقطع رأس الرجل الاخر، وهنا تتجمع الشرطة وتحاصره موجهين بنادقهم نحوه وعند اطلاق طلقات عليه يقوم (فينوم) وعبر حركات سريعة بالقفز من سيارة الى أخرى ليقفز في البحر ليفر هاربا انظر شكل رقم (٣).



شكل رقم (٣) ايدي يتحول من شخصية طبيعية الى شخصية عجائبية

في هذا المشهد السينمائي المليء بالإثارة والتشويق والحركة وعبر الحركات السريعة المثيرة كان للتكنولوجيا الرقمية الحصة الأكبر في تنفيذها، فالبرامج الرقمية إضافة لمستها الفنية في جعل الشخصية الإنسانية الواقعية ان تتحول الى شخصية عجائبية وذلك عبر عدة برامج منها تقنية (CGI) التي عملت على تغيير الملامح الإنسانية بملامح عجيبة، تلك الشخصية خلقت بالكامل في فضاء الحاسوب التي جعل منها شخصية وكأنها شخصية حقيقية على الرغم من عدم وجود نظير لها في ارض الواقع، مما أعطاها سمة العجائبية في شكلها وفعلها ومنحها قدرات خارقة كالقفز من أماكن عالية أو الركض سريعا، فضلا عن تحول شكلها كالتغير في أي جزء من جسد الشخصية الطبيعية كالتغير اليد او الساق، بل وحتى تغير الوجه بالكامل لجعلها تبدو وكأنها شخصية حقيقية قابلة للتصديق وهنا يكمن سر الابداع عندما تخلق شيئا افتراضيا غير حقيقيا وجعله يبدو واقعيا فتتماها معها وتصدق احداثها على الرغم من عدم وجود شبيه لها، عدا انها مفترضة من قبل صانعها الذي خلقها في بيئة الحاسوب ودمجها مع الواقع الحقيقي المصور، ليجعل من بنية الفيلم بيئة حقيقية على الرغم من ان ما يشاهده المتلقي من احداث عجائبية، فيؤول ويتردد مما يشاهده من أحداث فوق الطبيعي محاولا إيجاد

تفسير لظواهرها فيندهش ويتمتع وينجذب نحو تلك المشاهد الخيالية وغير الواقعية التي من غير المتوقع ان تحدث في الواقع المعيش.

ومن ثمّ تتعاضد عناصر اللغة السينمائية من آلة الكاميرا ولون وإضاءة وديكور وصوت ومونتاج مع تقنيات رقمية وبرامجها المتنوعة في خلق شخصية عجائبية وجعل منها تمثل بطل الفيلم التي هيمنت كعنصر فعال في بنية الحدث فتغيرت سماتها الداخلية والخارجية معا لتستنطق بسمة حديثة لا تشبه احد فعدت شخصية بطل عجائبي بشكله المنزاح عن الواقع ليحمل تصويرا للامألوف في سياق السردي المألوف،فضلا عن القدرات الخارقة التي تميز بها البطل لتحقيق ما يا يرغب به وهنا على المتلقي ان يتقبل ذلك الفعل العجيب وتصديقه وتقبله بوصفه ظاهرة عجائبية خارقة التي عمل صانع الفيلم على خلقها ليحفز الذائقة الفردية مع هذا العالم السحري الذي كبر فيه الخيال على الواقع المصغر فهيمنت فيه الدهشة والابهار والانجذاب نحوها.

الفصل الرابع

اولاً: النتائج:

١. للعجائبية سمات خاصة متفردة تميز بها شخصية البطل العجائبي عن شخصية بطل الطبيعي وذلك عبر انزياح أبعادها الجسمانية والنفسية، وهو ما منحها التفرد والتميز والانبهار وهذا ما ظهر جليا في فيلم (فينوم الجزء الاول).

٢. وظفت شخصية البطل العجائبي بوصفها محركاً رئيساً لقوى الصراع الدرامي بين قوى الخير وقوى الشر، ما جعل من ادائها المتميز ان يتخذ البطولة، فإثارت المشاهد بالدهشة والتعجب والترقب وهذا ما ظهر في شخصية البطل العجائبي (فينوم).

٣. ادت الشخصية العجائبية كدور أساسي في البناء السردي ،لاسيما عندما اتحدت الشخصية الخيالية مع الشخصية البشرية ليتخرج منها بطل الشخصية العجائبية في شكلها وسلوكها وهذا ما تم ظهوره في فيلم (فينوم).

ثانياً: الاستنتاجات:

١. نجحت صناعة السينما الامريكية وفق آلياتها الفنية الحديثة في خلق شخصيات عجائبية لا وجود لها في أرض الواقع المعيش، فمنحتها سمات مميزة من نوعها، مما جعلها قابلة للتصديق والاقناع والاندماج مع شخصياتها القادرة على انسلاخ هيئتها المألوفة وارتدائها لباس عجائبي يمتلك كل مقومات الخيال والتخييل.

٢. دعمت التكنولوجيا الحديثة عناصر اللغة السينمائية بابتكار شخصيات عجائبية قائمة على التحول بسماتها الخارجية والداخلية داخل بيئة الفيلم، الأمر الذي منحها بعداً جمالياً وتعبيرياً ودرامياً.
٣. ارتقت تلك النوعية من الأفلام في جعل شخصية البطل العجائبي تمثل شخصية المنقذ للعالم، ولاسيما في صراعها مع قوى الشر التي تحاول انتهاك الكون وتغييره، فأثارت دهشة وعاطفة المتلقي نحوها.

ثالثا: <u>التوصيات:</u>

عمل ورشة فنية في كلية الفنون الجميلة لتطوير مهارات الطلبة ولاسيما ورش تتعلق بتقنيات الحاسوب والماكياج.

<u>رابعا: المقترحات:</u>

تقترح الباحثة: اجراء دراسة بعنوان (الزمكان العجائبي في الفيلم الأسطوري).

احالات البحث

[١] ا. مصطفى و واخرون، المعجم الوسيط، الجزء ١ المحرر، المجلد ٢، القاهرة: المكتبة الاسلامية للطباعة والنشر والتوزيع، ١٩٧٢، ص٤٧٥.

[٢] م. ألياس و حنان قصاب حسن، المعجم المسرحي : مفاهيم ومصطلحات المسرح وفنون العرض، بيروت: مكتبة لبنان ناشرون، ٢٠٠٦، ٢٦٩.

[٣] ا. منظور، لسان العرب، مجلد ٤ المحرر، المجلد ٦، بيروت: دار صادر للطباعة، ١٩٩٦،ص٢٥٩-٢٦٠.

[٤] ش. حليفي، هوية العلامات : في العتبات وبناء التأويل، القاهرة: دار البيضاء – دار الثقافة، ٢٠٠٥، ص ١٨٩.

[٥] ش. ع. الحميد، الغرابة المفهوم وتجلياته في الادب، الكويت: عالم المعرفة، ٢٠١٢، ص ٦٨.

[٦] القرأن الكريم.

[٧] ح. علام، العجائبية في الادب، بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون، ٢٠٠٩، ص٢٩.

[٨] ش. ع. الحميد، الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي، الكويت: عالم المعرفة، ٢٠٠٩، ص ٢٠٤.

[٩] ك. ا. ديب، الادب العجائبي والعالم الغرائبي، بيروت: دار الساقي – دار اوركس للنشر، ٢٠٠٧، ص ٨.

[١٠] ت. تودوروف، مدخل إلى الأدب العجائبي، المغرب: دار الكلام للطباعة والنشر، ١٩٩٤، ص ٧٠.

[١١] ا. الخراط، الحساسية الجديدة مقالات في الظاهرة القصصية، المجلد ١، بيروت: دار الادب، ١٩٩٣، ، ص ١٩.

[١٢] ش. حليفي، شعرية الرواية الفانتاستيكية، بيروت: الدار العربيةللعلوم ناشرون، ٢٠٠٩، ، ص ١٣.

[١٣] ش. حليفي، شعرية الرواية الفانتاستيكية، بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون، ٢٠٠٩، ، ص ٢٠٢.

[١٤] ن. ب. ا. العنزي، العجائبي في الرواية العربية، بيروت: الدار البيضاء، ٢٠١١، ، ص ٥٠.

[١٥] ف. م. علوان، الاتجاه التسجيلي في الفلم الروائي العراقي، بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، ١٩٩٥، ص ١١٤.

[١٦] النعيمي، فيصل غازي، "العجائبي في رواية الطريق الى عدن،" مجلة جامعة تكريت، ص ١١، العدد ٢ ٢٠٠٧،.

[١٧] م. ع. ا. ا. البياتي، الابعاد الثلاثة للشخصية المسرحية، جامعة بغداد، ١٩٨٨، ص ٦.

[١٨]م . فردوني، الموضات والازياءفي الافلام، القاهرة: دار النصر للطباعة والنشر، ب . ت، ص ٣٤.

[١٩] ع. مدانات، وعي السينما، دمشق: منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما، ٢٠١٠، ص ٨٠.

[20] Z. Herbert, Teievion Production hand book, America California: third edition, 1978, p. 295.

[٢١] س. مختار و مولاي احمد، "الصورة الفيلمية بين الفيلم التقليدي والفيلم الرقمي،" مجلة النص، ص٣٨٨، عدد ٣ مجلد ٨– ٢٠٢١ .

[٢٢] هـ. جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي، مصر: مطابع الأهرام التجارية، ٢٠٠٦، ص ٦٧.

[٢٣] ن. سعدون، رهانات صناعة المحتويات الثقافية في السينما الامريكية (دراسة تحليلية للصورة التوليفية الرقمية الموظفة في أفلام الخيال العلمي، جامعة الجزائر – كلية علوم الإعلام والاتصال، ٢٠١٨، ص١٠١-١٠٢.

[٢٤] ع. ع. ا. السيد، ما بعد الحداثة والسينما، دمشق: المؤسسة العامة للسينما – منشورات وزارة الثقافة، ٢٠١٠،ص ٤٦٤.

[٢٥] ع. ا. الشبيب، ٣ds max٨، سوريا: دار شعبان للنشر والعلوم، ٢٠٠٦، ص٩.

[٢٦] ر. ع. اللطيف، فنيات المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي، القاهرة: دار الحريري للطباعة، ٢٠٠٥، ص١٨١.

[٢٧] هـ. ر. م. شعبان، اساسيات معالجة الصور الرقمية، بغداد: دار الكتب والوثائق الوطنية، ٢٠٠٨، ص٧.

المراجع

١ ا. مصطفى و واخرون، المعجم الوسيط، الجزء ١ المحرر، المجلد ٢، القاهرة: المكتبة الاسلامية للطباعة والنشر والتوزيع، ١٩٧٢،

٢ م. ألياس و حنان قصاب حسن، المعجم المسرحي : مفاهيم ومصطلحات المسرح وفنون العرض، بيروت: مكتبة لبنان ناشرون، ٢٠٠٦.

٣ ا. منظور، لسان العرب، مجلد ٤ المحرر، المجلد ٦، بيروت: دار صادر للطباعة، ١٩٩٦.

٤ ش. حليفي، هوية العلامات : في العتبات وبناء التأويل، القاهرة: دار البيضاء – دار الثقافة، ٢٠٠٥.

٥ ش. ع. الحميد، الغرابة المفهوم وتجلياته في الادب، الكويت: عالم المعرفة، ٢٠١٢،

٦ القرأن الكريم.

٧ ح. علام، العجائبية في الادب، بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون، ٢٠٠٩ .

٨ ش. ع. الحميد، الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي، الكويت: عالم المعرفة، ٢٠٠٩.

٩ ك. ا. ديب، الادب العجائبي والعالم الغرائبي، بيروت: دار الساقي – دار اوركس للنشر، ٢٠٠٧،

١٠ ت. تودوروف، مدخل إلى الأدب العجائبي، المغرب: دار الكلام للطباعة والنشر، ١٩٩٤،

١١ ا. الخراط، الحساسية الجديدة مقالات في الظاهرة القصصية، المجلد ١، بيروت: دار الادب، ١٩٩٣.

١٢ ش. حليفي، شعرية الرواية الفانتاستيكية، بيروت: الدار العربيةللعلوم ناشرون، ٢٠٠٩.

١٣ ش. حليفي، شعرية الرواية الفانتاستيكية، بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون، ٢٠٠٩ .

١٤ ن. ب. ا. العنزي، العجائبي في الرواية العربية، بيروت: الدار البيضاء، ٢٠١١،.

١٥ ف. م. علوان، الاتجاه التسجيلي في الفلم الروائي العراقي، بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، ١٩٩٥، .

١٦ النعيمي، فيصل غازي، "العجائبي في رواية الطريق الى عدن،" مجلة جامعة تكريت، .p١١، العدد ٢ ٢٠٠٧.

١٧ م. ع. ا. البياتي، الابعاد الثلاثة للشخصية المسرحية، جامعة بغداد، ١٩٨٨، .

١٨ م. فردوني، الموضات والازياءفي الافلام، القاهرة: دار النصر للطباعة والنشر، ب . ت، .

١٩ ع. مدانات، وعي السينما، دمشق: منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما، ٢٠١٠.

٢٠ Z. Herbert, Teievion Production hand book, America California: third edition, 1978,..

٢١ س. مختار و مولاي احمد، "الصورة الفيلمية بين الفيلم التقليدي والفيلم الرقمي،" مجلة النص، ، عدد ٣ مجلد ٨ ٢٠٢١.

٢٢ هـ. جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي، مصر: مطابع الأهرام التجارية، ٢٠٠٦،

٢٣ ن. سعدون، رهانات صناعة المحتويات الثقافية في السينما الامريكية (دراسة تحليلية للصورة التوليفية الرقمية الموظفة في أفلام الخيال العلمي، جامعة الجزائر – كلية علوم الإعلام والاتصال، .٢٠١٨

٢٤ ع. ع. ا. السيد، ما بعد الحداثة والسينما، دمشق: المؤسسة العامة للسينما – منشورات وزارة الثقافة، ٢٠١٠،.

٢٥ ع. ا. الشبيب، ٣ds max٨، سوريا: دار شعبان للنشر والعلوم، ٢٠٠٦،.

٢٦ ر. ع. اللطيف، فنيات المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي، القاهرة: دار الحريري للطباعة، ٢٠٠٥، .

٢٧ هـ. ر. م. شعبان، اساسيات معالجة الصور الرقمية، بغداد: دار الكتب والوثائق الوطنية، ٢٠٠٨.

CV

- **الاسم / اسيا علي محمود حسون**
- **التولد /بغداد ١٩ / ٥ / ١٩٧٨**
- **التحصيل الدراسي / بكلوريوس فنون سينمائية وتلفزيونية فرع السينما**
- **بكالوريوس ٢٠٠١**
- **حاصلة على شهادة الماجستير من جامعة بغداد كلية الفنون الجميلة قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية فرع سينما ٢٠١٤**

  لرسالة الماجستير الموسومة (التوظيف الجمالي والدرامي للماكياج في الفيلم السينمائي)
- **حاصلة على شهادة الدكتوراه من جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة – قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية – فرع السينما ٢٠٢٤**

  للاطروحة الموسومة (المعالجات الفنية للمشاهد الكابوسية في الفيلم السينمائي)
- **حاصلة على ترقية علمية بلقب مدرس ٢٠١٩**
- **البحوث المنشورة**
- **١. الدلالات التعبيرية للماكياج في الفيلم الغرائبي**
- **٢. التعالق النصي بين القصة القصيرة والفيلم الروائي**
- **٣. الانزياح الصوتي في الفيلم السينمائي**
- **٤. التوظيف الغرائبي للمكان المألوف في الفيلم السينمائي**
- **٥. الاشتغالات اللونية في الافلام الفانتازيا**
- **٦. السمات الشكلية لبنية الصورة في افلام الاشباح**
- **٧. تمثلات الخوف في الخطاب السينمائي**
- **٨. التوظيف الدرامي للغروتسك في الفيلم السينمائي**
- **عضو عامل في نقابة الفنانين العراقيين / بغداد**
- **عضو عامل في نقابة المعلمين**
- **المهنة / مدرسة بلقب مدرس دكتورة في معهد الفنون الجميلة المسائي \ الرصافة الاولى**
- **تدريسية في معهد الفنون الجميلة المسائي / الرصافة الاولى – ٢٠٠٥.**
- **رقم الهاتف / ٠٧٧٣٣٣٧٢٠٧٧**
- **الايميل/ asia.ali٧٨٨٨@gmail.com**