

جمالية توظيف الحلم في بنية الفيلم السينمائي

The aesthetics of employing dreams in the structure of a film

م. احمد حسين جاسم

Ahmed Hussein Jassim

مدرس - مديرية تربية بابل / بابل - العراق

Ahmedhussein7.com@gmail.com

ملخص البحث : لقد اضحى للكثير من اصحاب الشأن والاختصاص الفني ان مفهوم الحلم ومنذ القدم قد اكتسب مديات واسعة وكبيرة في الفنون وبخاصة في السينما حيث أعتبر ملهما ومنجما لغالبية الافلام السينمائية واصبحت مساحات اشتغاله مكثفة كمنجز بصري جمالي وفني مؤثر ومهم من خلال افرازه للكلم الهائل من الصور الفيلمية الواقعية والخيالية والتي ارتبطت بتضمينها لمختلف الاشكال والرموز والاشارات والدلالات والايحاءات النفسية المتعددة الابعاد التي تعكس بطروحاتها الرغبات المكبوتة الباطنية او المخاوف اللاواعية حيث سعت الى خلق وتكوين تجربة صورية جمالية حسية وعاطفية وبسبب اهمية الصور الحلمية هذه وتأثيرها البصري والنفسي فقد تنوعت أساليب تجسيدها وطرائق ظهورها في الفيلم السينمائي حيث تبلورت بالتالي صناعة الحلم وتحقيقه سينمائيا بين الإبداع الجمالي والحرفة وعبر قواعد ورؤى نبعت من أحاسيس المخرج المستندة إلى خياله ورؤياها الفنية وفلسفته الفكرية إذ ان عملية تجسيد الاحلام في الفيلم السينمائي قد مثلت هنا القدرة الذهنية في خلق وابتكار مختلف الصور المتدفقة والمنطلقة من قنوات اللاوعي او اللاشعور والتي تتناغم خيال المتلقي وعقله الباطن ومن ثم تعمل على جذب تفاعله وتماهيته بالتأويل والتفسير والتحليل والتي ترفد الشكل الفيلمي السينمائي بقدرات وإمكانات تحفزه على أداء وظائفه الجمالية والنفسية والدرامية والتعبيرية وعليه ووفقا لهذا المعنى فقد تم تقسيم البحث الى اربعة فصول: الفصل الاول (الاطار المنهجي) الذي تضمن مشكلة البحث والتي تمثلت بالسؤال الآتي: ما هي الجوانب الجمالية التي تسهم في تمثيلات الحلم في بنية الفيلم السينمائي؟ وقد تضمن كذلك اهمية البحث والحاجة اليه ومن ثم هدف البحث المتمثل في الكشف عن الجوانب الجمالية التي تسهم في تمثيلات الحلم في بنية الفيلم السينمائي اما الفصل الثاني (الاطار النظري) فقد تضمن ثلاثة مباحث المبحث الاول هو: مفهوم الحلم وفلسفة الاحلام واما المبحث الثاني : الحلم والسينما والمبحث الثالث فهو: تجسيد تمثيلات الحلم في بنية الفيلم السينمائي أما الفصل الثالث فقد احتوى على (إجراءات البحث وتحليل العينة) وبعدها الفصل الرابع فقد تضمن (النتائج والاستنتاجات) ثم اخيرا قائمة المصادر .

الكلمات المفتاحية : مفهوم الحلم - اللاوعي - تحريف الواقع- العناصر الفنية - الرموز والدلالات

Abstract

It has become clear to many concerned and technical specialists that the concept of dream has, since ancient times, acquired wide and large scopes in the arts, especially in cinema, where it is considered an inspiration and a mine for the majority of cinematic films, and its areas of work have become intensive as an aesthetic and artistic visual achievement that is influential and important through its production of a huge amount of realistic and imaginary cinematic images that are linked to their inclusion of various forms, symbols, signs, connotations and multi-dimensional psychological suggestions that reflect in their proposals the repressed inner desires or unconscious fears, as they sought to create and form an aesthetic, sensory and emotional visual experience. Because of the importance of these dream images and their visual and psychological impact, the methods of their embodiment and ways of their appearance in the cinematic film have diversified, whereby the dream industry and its cinematic realization have crystallized between aesthetic creativity and craftsmanship and through rules and visions that stem from the director's feelings based on his imagination, artistic visions and intellectual philosophy, as the process of embodying dreams in the cinematic film has represented here the mental ability to create and innovate different The flowing images emanating from the subconscious channels that harmonize the recipient's imagination and subconscious mind, and then work to attract his interaction and identification with interpretation, explanation and analysis, which support the cinematic film form with capabilities and potentials that motivate it to perform its aesthetic, psychological, dramatic and expressive functions. Accordingly, and in accordance with this meaning, the research was divided into four chapters: The first chapter (the methodological framework) included the research problem, which was represented by the following question: What are the aesthetic aspects that contribute to the representations of dreams in the structure of the cinematic film? It also included the importance of the research and the need for it, and then the research objective, which is to reveal the aesthetic aspects that contribute to the representations of dreams in the structure of the cinematic film. The second chapter (the theoretical framework) included three topics: The first topic is: The concept of dreams and the philosophy of dreams. The second topic: Dreams and cinema. The third topic is: Embodying the representations of dreams in the structure of the cinematic film. The third chapter contained (research procedures and sample analysis). The fourth chapter included (results and conclusions), and finally a list of sources .

الفصل الاول (الإطار المنهجي)

مشكلة البحث:- مما لا شك فيه ان الأفلام السينمائية غالبا ما يشار لها أنها فن الأحلام والخيال وذلك لما تتمتع به من سعة وقدرة على نقل المتلقي الى تجربة العيش ولو الوهمي في عالم آخر أو ما يسمى المناخ الحلمي وهو التأثير الشبيه بالحلم الذي يقاوم حاجة الجمهور إلى التأكد من منطق ومصادقية الأحداث على الشاشة وبالتالي فقد أدرك مخرجو السينما وبشكل مبكر معطيات موضوعة الحلم وبعدها الصوري المؤثر في افلامهم واستوعبوا ان الحلم هو افضل وسيلة وطريقة مثلى لتفسير الواقع وشخصه إذ يعد توظيف الحلم هنا من اهم الادوات البصرية والسردية الغنية التي يلجأ اليها صناع السينما لتجسيد العالم الداخلي للشخصيات الدرامية وكشف طبقات اللاوعي وهذا يؤكد طبيعة العلاقة الوثيقة والمتماسكة ما بين مفهوم الحلم وتركيبته الصورية الجمالية والنفسية ومخرجات الفيلم السينمائي فلا توجد وسيلة فنية لها القدرة أن تترجم وتجسد تجربة صناعة الحلم بما تحمله من ظواهر نفسية وبنية خيالية متعددة مثلها في ذلك مثل قدرة الوسيط الفيلمي إذ اكتسبت منظومة الحلم ومادته اللاوعي في الفيلم السينمائي هنا قدرات متزايدة على كشف الجوانب الكثيرة من عالم الذهن للشخصيات وصراعاتها المختلفة ومن ثم تعميق أدراك المتلقي ورغد ذهنه بالتحليل والتأويل والتفسير وايضا الكشف عن خلف اسوار المدرك من الواقع السائد حيث استطاعة السينما بوصفها فنا مركبا ان تعيد تشكيل الحلم ومنحه ابعادا صورية جديده تستند الى اقضاء الواقع واعادة تشكيله بصياغات بنائية شكلية غير مألوفة في تكوين وتصميم صور الحلم المتخيلة والمنبثقة في بناءها من منظومة اللاشعور ولتجسد عوالم صورية متعددة ومختلفة من الحلم وتفاصيله ومن هنا برزت مشكلة البحث والتي تكمن في التساؤل الآتي : ما هي الجوانب الجمالية التي تسهم في تمثالات الحلم في بنية الفيلم السينمائي ؟

أهمية البحث والحاجة ألية :- تتجلى أهمية البحث من كونه ينحو منحى تحليلي لدراسة جمالية توظيف الحلم في بنية الفيلم السينمائي باعتباره منجز بصري جمالي يبحث في قنوات اللاوعي ومديات اللاشعور وذلك بالتسامي على الواقع السائد واقصائه وفق مخرجات صورية خيالية حلمية حيث يرتبط الحلم هنا بجانب نفسي من جهة وبجانب جمالي فني من جهة اخرى ، كما ويتسم البحث بمدى اهميته بوصفه يتصدى لدراسة موضوع لم تدور حوله بحوث مكثفة ودراسات متنوعة وبهذا فهو يرفد المعنيين والمهتمين بالشأن السينمائي بدراسة مستفيضة في مجال عملهم وإبداعهم .

هدف البحث: هو الكشف عن الجوانب الجمالية التي تسهم في تمثالات الحلم في بنية الفيلم السينمائي .

حدود البحث :-

١- الحد الموضوعي يتحدد بدراسة جمالية توظيف الحلم في بنية الفيلم السينمائي .

٢- الحد المكاني يتحدد البحث مكانيا بالأفلام المنتجة امريكيا.

٣- الحد الزمني تحدد على وفق الافلام السينمائية المعاصرة المنتجة بعد عام ٢٠٠٠

تحديد المصطلحات:-

الجمالية : - جاء المعنى الاصطلاحي عند هربرت ريد وعرفها بانها : "هو وحدة العلاقات التشكيلية بين الأشياء التي تدركها حواسنا" (١)

- التعريف الاجرائي : هو ناتج العلاقات المترابطة بين عناصر البناء المرئية والتي تجتمع في منجز بصوري مثير لها القدرة على جذب المتلقي وجعله متفاعلا ومنجذبا .

التوظيف :

- جاء المعنى اللغوي والاصطلاحي عند أين منظور " الوظيفة من خلال توظيف الشيء على نفسه ، ووظيفه توظيفا الزمها إياه ، وقد وظفت له توظيفا ، يظفه يتبعه ، ويقال وظف فلانا يظفا وظفا ، إذ يتبعه مأخوذا من الوظيفة ، ويقال استوظف استوعب ذلك كله " (٢)

- التعريف الاجرائي: هو استيعاب الشيء والسعي لدراسة انعكاساته في العمل الابداعي على وفق درجة الاستيعاب هذه .

الحلم : - لغويا جاء المعنى عند الزمخشري بانه " حُلْم : حَلَمَ الغلام وأحتلَمَ ، غلام حالِم ومحتلم ، وبلغ الحُلْم ، ورأى في حُلْمه كذا وكذا وهو من أضغاث الأحلام " (٣)

- المعنى الاصطلاحي عند ابراهيم مذكور في كتابه (المعجم الفلسفي) : هو سلسلة من الظواهر السيكولوجية التي تحدث خلال النوم ، وقد يتذكرها الإنسان عند اليقظة .

- التعريف الاجرائي: احداث نفسية منشأها من الواقع والخيال تتطلق من اللاوعي وتمثل الحيز اللاعقلاني وتتم عادة على نحو لا إرادي اثناء النوم .

الفصل الثاني (الاطار النظري)

المبحث الاول

أولا : مفهوم الحلم

لقد كان لمفهوم الأحلام والخيال ومنذ القدم جذوره الضاربة في التاريخ وله الأثر الكبير في الحياة الإنسانية وليس من المبالغة بالقول بأن الحلم هو من أهم العمليات النفسية المعقدة التي رافقت فكر الإنسان ووجدانه وبالرغم من الأهمية الكبيرة لطبيعة مفهوم الحلم وأثره النفسي الا اننا نجد ان الكثير من الجمهور قد درج على وصف الاحلام بانها عبارة عن صور وخيالات متعددة قد يراها الشخص اثناء النوم ولكن هذا الوصف على قدر بساطته يبقى ناقصا ومشوها فهو لا يهتم هنا بتفسير وايضاح ماهية هذه الصور وما طبيعته ما تحتويه من عبر واشارات ورموز وبالتالي لا يمكننا بأي صورة او صيغة التقليل او القفز على الدور البالغ والكبير للحلم في قدرته على

معالجة الكثير من المشاكل والمنغصات اذ ان "الاحلام لها من القوة ما يؤهلها للتصدي للكثير من الامراض والعلل التي نعاني منها وكذلك المشكلات التي تواجهنا في الحياة" (٤) حيث احتل مفهوم الحلم وتداعياته مساحات واسعة من الاهتمام بين جميع اطياف المجتمع وبرز الحلم وصوره على انه ضرب من التنفيس السيكولوجي وانه صمام لكثير من الاندفاعات العديدة التي تحدث خلال النهار كما ان له القدرة الكبيرة على ان يتيح تحرير الهوم والامال والرغبات المكبوتة فهو يوحى ألينا بحلوله بواسطة الناطمة الآلية الهائلة والتي تسمى (اللاوعي) وعلى وصف عالم النفس الشهير فرويد وتفسيره فان "الاحلام تشكل بدورها مجالا آخر للسلوك الذي يعتبره فرويد تعبيرا عن قوى اللاوعي فهو يرى أن الحلم يعبر كما يعبر العارض العصابي وكما تعبر الهفوة عن بعض القوى اللاواعية التي لا نسمح لها بالدخول إلى حيز الوعي بل نحرص على جعلها بمنأى عن الحيز المذكور عندما نكون متحكمين بأفكارنا ، إن هذه الأفكار وهذه المشاعر المكبوتة تعود إلى الحياة وتعبر عن نفسها خلال النوم وهي التي نسميها أحلاما" (٥) حيث كانت هذه الخاصية المميزة وهي قناة اللاوعي قد اتسمت بقدرتها المثيرة على تحريك الكثير من مشاعر ودواخل البشر واصبحت المصدر الرئيسي والمهم لتكوين احلامنا المتعددة والتي من خلالها اكتسب مفهوم الحلم اهميته البالغة ليصبح " دائما محل اهتمام كبير من الناس وخاصة في زماننا هذا حيث الظروف المضطربة عائليا واجتماعيا واقتصاديا وسياسيا ووسائل الاعلام لها ضغوطها ، والناس يكتبون أو يتعلمون أن يخفوا ما بأنفسهم ولا يظهروا انفعالاتهم وتطلعاتهم وطموحاتهم ، فتكثر الأحلام ويكثر تناول الصحافة والاذاعة لموضوعات الأحلام ولتفسيرها وتأويلها" (٦) وهذا يعني أننا وعلى وفق خاصية اللاشعور او اللاوعي نستطيع ان نسقط في احلامنا كل ما نتمنى ونرغب متحررين من أي قيود او كوابح ومنطلقين نحو مساحات وفضاءات نفسية رحبة ونستطيع ايضا ان نخرج كل ما عندنا من المعاني والافكار والمكبوتات والهواجس وكل المشاعر بعفوية والتي لا يمكننا إيجادها في أي موقف آخر او صورة اخرى من الواقع الحقيقي وهذا بطبيعة الحال يختلف هنا من شخص إلى آخر فالحالم اثناء النوم ليس كالحالم في حلم اليقظة فأن كان حلم اليقظة يتجه إلى الحاضر ويقدم مشاهد خيالية لأجواء مستقبلية يرغبها هو فأن حلم النوم فيه توجهات للماضي والمستقبل معاً وعليه فان الحلم وضمن هذا المعنى فهو يمثل الهروب من الحاضر إلى المستقبل لتتصادم به الإرادة وتتصارع الرغبات وتتصادم الرؤى وفي هذا السياق يقول عالم النفس فرويد ضمن نظريته المعروفة بتحقيق الرغبات في كتابه الشهير (تفسير الأحلام سنة ١٨٩٩) "أن الحلم ليس أمرا مستقلا عن سائر أحوال النفس في يقظها - بل هو يتصل بها أوثق الاتصال ويكون حلقة من حلقات الحياة النفسية ويزيد خطورته أنه يعبر عن أمور لا يسعنا حتى مجرد الإحساس بها أثناء اليقظة ويحيط بما عفى عليه الزمان من الأحداث والخبرات الأولى فيبعثها أمام ناظرنا ، فتتضح لنا الصلة بين ماضي الفرد وحاضره ويستبين ما كان قد استغلق علينا فهمه من أحوال الإنسان" (٧) وهذا يعني أن مفهوم الأحلام قد نتج عن الصراع النفسي بين الرغبات اللاشعورية المكبوتة والمقاومة النفسية التي تسعى لكبت هذه الرغبات حيث وضع فرويد بهذا المعنى مجموعة من الرموز والاشارات لفهم الحلم وتفسيره فهو يرى أن للحلم وظيفة توقعية أي أن النائم يتنبأ من خلال الحلم بما يمكن أن يواجهه في المستقبل

وهو ناتج عن نشاطات العقل الباطن (اللاوعي) حيث يرى أن الأحلام تقدم حلولاً لمشكلات الشخص التي يعانيتها في محاولة لإعادة التوازن إلى الشخصية .

ثانياً: فلسفة الاحلام

فلسفة الحلم في العصور القديمة :- لا يخفى ان الكثير ينظر أن الحلم هو لغة ذاتية قاصرة على شخصها ولكن الكثير من الدراسات والبحوث قد ذهبت الى ان الحلم في الواقع هو حيز إنساني واسع ومشترك حمل في طياته لغة تفعيلية وكونية استمدت فلسفتها منذ العصور المتأخرة فهي تقوم على مجموعة من الاشارات والرموز الأولية وعناصر تتكرر في أحلام أشخاص مختلفين عبر أزمنة وأمكنة متباعدة حيث تتشكل هذه العناصر لتكون نموذجاً مبدئياً للغة تعبيرية شأنها شأن كل الأنماط التواصلية المتداولة الأخرى التي اكدت بظهورها ان "في الحلم سمات تدل على آثار قديمة ترجع الى عهود غابرة من تاريخ الانسانية، ومنطقاً غريباً نابياً لا نعهده في يقظتنا" (٨) وعليه نجد ان هذا التزاوج بين سمات الحلم الذاتي للشخصية وآثار فلسفته الموعلة في تاريخ الانسانية قد جعل إنسان العصور القديمة وبحكم أدواته البسيطة وطبيعته البيئية البدائية وموروثاته ان أخضع نصوص الحلم لتفسيرات خرافية ومعتقدات مختلفة أكسبت الحلم قالباً ومنطقاً روحانياً واسعاً حيث استمدت طبيعة فلسفة الأحلام القديمة على وفق هذا المعنى والمنطلق مادتها من مختلف الدلالات والرموز والاشارات الفردية الذاتية للشخص وايضا على المؤثرات الجمعية السائدة والمستمدة من مواريث بعض الاساطير والدين وبسبب هذه الاهمية فقد تعددت آراء الفلاسفة في تفسير فلسفة الحلم ومن ابرزها قول الفيلسوف الاغريقي (أرطيميدورس) الذي يرى أن ما نطلق عليه (حلماً) هو رؤية مبنية على معرفة تم التعبير عنها بلغة الرمز ويقول أن هنالك أحلاماً يكشف فيها ملاك ما عن مشيئة الرب حيث " يعزو ارطيميدورس الأحلام كلها الى تدخل الآلهة ولكنه يقسمها الى نوعين ، فمنها ما هو صريح سافر ينبئ عن الغيب مباشرة ومنها ما هو رمزي أو مقنع " (٩) ويعتقد ارطيميدورس ان الحلم اما ان يكون رؤية تمثل موقفاً ألهياً يخبرنا عن الغيب او حلماً يتضمن اشارات ورموز معرفية مقنعة تستمد قوتها ووضوحها من شخصية الحالم ، اما الشاعر الملحمي (هوميروس) فكان من اوائل الذين اعتبروا ان الاحلام هي تجلي عن القوى اللاعقلانية الكامنة لدى الانسان " فهو يقول إن الحلم يفضي إلى بابين: الأول على شاكلة القرن وهو باب الحقيقة والثاني على شاكلة العاج وهو باب الخطأ والوهم ، (إذ يحيل هذان الرمزان إلى خاصتي الشفافية في القرن ، والصفافة في العاج " (١٠) وقد كانت اشعاره في حينها تمثل تفسيراً نفسياً للأحلام فهو يرى ان الاحلام تعبر عن روح الحالم وقد تحررت من قيد الجسد اثناء النوم وفي هذا السياق فقد امتاز (ارسطو) من بين كل المفكرين القدماء وتفرد عن الجميع بانه قد درس الأحلام دراسة موضوعية علمية وجردها من تدخل الآلهة " فقد كان أول من حاول تفسير الأحلام تفسيراً علمياً ويعد مؤسس وجهة النظر الغربية التي تعتبر الحلم حياة عقلية أثناء النوم" (١١) والحقيقة ان التعامل مع فلسفة الحلم قد أُندرجت قديماً عبر التاريخ بحسب مراحل التفتح النفسي التي مرت بها الشعوب والمجتمعات وبالتالي فإننا لا نستطيع الفصل بين البيئة ورموزها الحلمية

أذ ان تواجد الإنسان القديم وتلاصقه مع الطبيعة كان أحد المعاملات الرئيسية في تفتح الانماط المختلفة من فلسفة الاحلام .

فلسفة الحلم المعاصرة :- بفعل مقتضيات الثورة الفكرية وحالة الوعي التي سادت مجالات الحياة أبتعدت قراءة موضوعة الأحلام في الفلسفة المعاصرة كثيرا عن ما جاءت به طروحات الفلسفة القديمة والوسطى ، فقد وقف فلاسفة هذا العصر عصر التنوير موقف المتشكك من كل الأقوال والفرضيات التي تقول بأن الأحلام مرسلة من الآلهة أو أنه يمكن استخدامها في التنبؤ وفهم المستقبل حيث "لا عجب في أن يكون فلاسفة عصر الأنوار قد اتخذوا موقفاً متشككاً من المزاعم الكثيرة التي كانت تنادي بصوت عال أن الاحلام مرسلة إلى الإنسان من عند الله وأن من الممكن بالتالي استخدامها في شؤون العرافة" (١٢) إذ ظهر في هذا العصر وبقوة تأثير الجانب العقلي وبالتالي كانت من أهم أفكاره هي توظيف العقل للوصول إلى الحقائق النفسية وحقائق الكون فضلاً عن التشكيك المتزايد بالعقائد الدينية وايضا أشتمل التنوير على مجموعة من الأفكار التي تركز على سيادة الحواس في تفسير الاحلام بوصفها مصدراً أساسياً للمعرفة والتركيز على المنهج العلمي في تحليل ظواهر الحياة وتفسير الاحلام وبهذا المعنى نجد الفيلسوف الفرنسي "برجسون يعتقد ان الحياة تقاوم النوم وتصارعه وان الاحلام هي ماضينا الذي يقاوم النوم او يتمطى في خيالنا بين ليلة واخرى" (١٣) أذ يظهر برجسون نظريته من خلال اعتقاده بأن هنالك تهيجات جسدية مختلفة لدى الانسان تسبب عملية الحلم وتعمل هذه التهيجات على اثارة ذكريات الماضي المنسية والمخزونة والتي "يستدعيها الانسان كلما سنحت الفرصة وهذه هي الذاكرة الخالصة التي تحفظ كل الذكريات من الماضي ، فالذاكرة هي قوام الانسان وهي الحياة له والديمومة " (١٤) وعندما نذهب الى (غاستون باشلار) فنجد انه قد نظر الى فلسفة الحلم بأنها مخيلة تستدعي هامشا من الوعي حيث ان طبيعة جوهر الاحلام تدفعنا الى محاكاة تفاصيلها فيقول "لقد تساءل البعض اذا كان هناك فعلا وعي في الحلم ، فان غرابة الحلم تدفعنا الى الاعتقاد بان هناك ذاتاً اخرى تحلم فينا (لقد زارني حلم) هذه الجملة تعبر احسن تعبير عن السلبية التي تميز الاحلام الليلية الكبيرة وهذه الاحلام ينبغي ان نسكنها من جديد كي نفتتح انها احلامنا" (١٥) ومن الفلاسفة المعاصرين الذين تناولوا الأحلام والاشعور نجد الأمريكية (سوزان لانجر) التي تعتقد بأن الخيال الإنساني كما هو معروف قد نشأ وتكون بفعل خيالات الأحلام للإنسان البدائي حيث تقول "منذ آلاف السنين لوجود الانسان كان التخيل على الغالب أمراً غير أرادي كما هو عليه الحلم الان وان كان خاضعاً لبعض الشيء للسلوك الايجابي او السلبي ، في الحالة الاولى بدفعه ، وفي الثانية بدعوته ، غير ان الذي ظهر بعد ذلك هو القدرة على صنع الخيال وهذا ايضا لابد انه كانت له مسيرته التطورية مبتدئاً من الحلم " (١٦) وعلى ضوء ما تقدم يتضح ان فلسفة الاحلام في العصر الحديث لم تعد تقتصر على كونها مجرد انعكاس لحالات نفسية او رموز باطنية او هواجس مكبوتة بل اصبحت مجالا غنيا للتأمل الفلسفي حول طبيعة الوعي والشعور وحدود الواقع وامكانات المعرفة واستلهاام الافكار حيث شكلت نظريات الفلاسفة المعاصرين هنا منطلقا هاما لفهم الرمزية والمعنى وتوسيع آفاق التساؤل حول العلاقة بين

الحلم والحقيقة والذات وهذا يعني ان تجربة الاحلام كما يتضح لم تعد مجرد تجربة ليلية عابرة بل خطاب فلسفي عميق يتطلب الاصغاء والتأويل والتحليل والتساؤل المستمر .

المبحث الثاني : الحلم والسينما

كثيرا ما توصف الأفلام السينمائية بأنها انعكاس للأحلام ومنبع الخيال وذلك انطلاقاً مما تتصف به مجريات الفيلم السينمائي من حيز كبير وامكانيات في جعل المشاهد او الجمهور يعتقد ويمارس العيش ولو الوهمي في عالم آخر منشود ولكن علاقة السينما بالأحلام لا تقتصر هنا على قدرتها هذه فقط بل هي علاقة جوهرية ترتبط بطبيعة وسيلة التعبير السينمائية وطبيعة الصورة الفيلمية من حيث انها صورة تعكس مباشرة صورة مادة الواقع الحقيقية وبالتالي نجد ان علاقة الحلم بالسينما منذ القدم وبدايات نشوء السينما هي علاقة مترابطة ومتداخلة معا حيث أدرك مخرجو السينما مبكرا وبشكل طاغي معطيات موضوعة الحلم في افلامهم السينمائية واستوعبوا ان الحلم هو افضل وسيلة وطريقة مثلى لدراسة الشخصية وفهم ابعادها النفسية وتفسير مخرجات اللاوعي لديها ، كما وان هذه الوسيلة أي الحلم لها القدرة هنا وضمن سمات معينة ان تعطي الفرصة والتوغل لاستقصاء التراكيب الذهنية الغامضة وتفسير العمليات المغلقة المكبوتة وتحليل ما هو مخفي وغير ظاهر حيث "حاول المنظرون باستمرار الإشادة بالأفلام بسبب واقعيته ، كان هناك ميل طويل الامد بين المعلقين السينمائيين للنظر الى الافلام باعتبارها احلاما فهي تمتلك خاصية غامضة تجعلها توحى بانها ليست كما تبدو عليه من الظاهر ومن ثم تطالب بتفسير اكثر ارضاء مما يستطيع الفهم الحرفي ان يقدمه " (١٧) وعليه فقد اكتسبت منظومة الحلم في السينما قدرات متزايدة على كشف النواحي والجوانب الكثيرة من عالم الذهن وما خلف المغلق او المدرك من الواقع مما مهد ذلك كله لصناع الفيلم السينمائي إلى استيعاب الكثير من سمات الشخصية المتأقلمة مع تقلبات الحياة ومنغصاتها وتعرفوا ايضا إلى جوانب عمليات الذاكرة والإدراك وطبيعة العلاقة المعتمدة بين الوظائف البدنية والذهنية لديها وبالتالي نجد هنا ان البعد النفسي والمدلولات او الايحاءات النفسية لموضوعة الحلم قد ادركت مساحات واسعه في صناعة السينما وافضت الى احتلال الصدارة في الاهتمام والبحث والتفسير حيث" تغير الموقف من الأحلام والأساطير تغيرا كليا خلال العقود الاخيرة ، وكانت كتابات فرويد عاملا كبيرا من عوامل هذا التغيير ، فبعد ان كان الرجل قد حدد لنفسه هدفا محدودا يتلخص في مساعدة المصاب بالعصاب على إدراك أسباب مرضه ، عاد فعكف على دراسة الحلم بوصفه ظاهرة بشرية جامعة ومشاركة بين الإنسان السليم والإنسان المريض على السواء" (١٨) وعلى وفق هذا الاعتبار والمنطلق يكون التحليل النفسي في الحلم قد مثل هنا ثورة فكرية في صناعة الفيلم السينمائي ، ثورة استطاعت أن تعيد فهم الذات من جديد وبصياغات فنية اعتمدت آليات التأويل والتحليل وتفكيك الرموز والاشارات وتفسير ما لم يكن إلا سرا مغلقا والفضل يعود في ذلك للعالم النفسي سيجموند فرويد الذي قلب المفاهيم السائدة آنذاك عن البنية النفسية للإنسان وكانت الخطوة الاهم التي اعتمد عليها في تقديم نظريته الواسعة عن عالم اللاشعور او اللاوعي قد تمثلت في دراسته للسمات

النفسية للأحلام التي اعتبرها بمثابة الطريق الخارق للدخول إلى دواخل الشخصية سواء كانت سليمة أو مريضة وكشف مكبوتاتها الباطنة أو السرية وبالتالي فقد " تطورت العديد من الممارسات المشتقة من التحليل النفسي مثل العلاجات النفسية الفردية والجماعية ، والسيكو دراما والتدخل في المستشفيات وفي المؤسسات المدرسية ، إن رسو الأسس الثقافية للتحليل النفسي أمر واقع الآن ورسوخه التاريخي في العالم الغربي يبدو اليوم أمرا لا رجعة فيه "(١٩) واتساقا لهذا الوصف والمعنى فإن التحليل النفسي أو فلسفة الحلم قد احدث ضجة كبيرة ومبهرة بظهوره السينمائي وتأثير بنائه الشكلي في الصورة الفيلمية كمنجز بصري وجمالي وذو محتوى متعدد الأوجه والتأويل والمقاصد وذلك من خلال تناوله لمختلف الازمات النفسية والاجتماعية وطبيعة ما تصدره تلك العناوين والاحداث من اشارات ورموز وما يتبعها من تداعيات داخلية ساهمت جميعها في كشف الابعاد النفسية والفكرية المختلفة المكبوتة في اعماق النفس البشرية أذ ان "هذه الاحلام تكون في العادة تعبيرا عن مسألة ذات اهمية خاصة ، تعبيرا عن باعث اساسي من بواعث السلوك التي تتميز بها حياة المرء وكثيرا ما تكون هذه المسألة مفتاحا لفهم عصاب من العصابات أو لإدراك الوجه الرئيسي من اوجه الشخصية "(٢٠) وعليه فقد اتسعت مدلولات التحليل النفسي أو البعد النفسي في السينما المعاصرة لتصبح عملية ذات اهمية كبيرة وبالغة ومن ثم الاستعانة به في مجالات الفن والادب المتعددة فقد تم توظيفه في "(السير الذاتية ذات الطبيعة الروائية ، وفي الافلام والمقالات الصحفية) وتوسعت عملية الالتجاء إلى العلاج التحليلي لحد انها أصبحت في الولايات المتحدة الأمريكية أمرا يدخل في عداد الحياة اليومية"(٢١) وهذا يعني ان مواضيع الأحلام قد اصبحت مصدرا ملهما لمختلف الثيمات والاشكال الفيلمية السينمائية وعدت كذلك منبعا مهما من منابع مجالات الفن العديدة بل ان أغلب من يشتغل في السينما ينطلق من رؤية وحقيقة أساسية وهي أن السينما في طبيعتها وبنيتها هي مصنع للأحلام وهذا ما نجده ماثلا في افلام الحلم الكابوسية والدراما النفسية في بدايات السينما ومنها فيلم (المرأة في النافذة) الذي انتج في عام (١٩٤٥) والذي جسد احلام أمراء بكوابيسها التي لا تنتهي وهو ترجمة بصرية لأهمية تأويل الاحلام وتفسيرها في السينما أذ تظهر الاحداث وتبرز بشكلها القلق والمنفعل والمخيف عبر محتواها الكابوسي والتي قام بإخراجها المخرج الألماني فرانز لانغ حيث تأثير النظريات النفسية تلقي بظلالها حول الشخصية وتمثلاتها الجنسية والإحساس بالخطيئة وقد كانت قصص وافلام الحلم آنذاك وما يتخللها من تفاصيل قلق وانفعال وكوابيس مثار اهتمام الكثير من المخرجين السينمائيين إذ شهدت بدايات نشوء السينما وانطلاقها اهتمام كبير بأفلام الحلم وبدأت عندها "تهتم الكثير من الافلام السينمائية بعرض الصراعات النفسية الداخلية المسيطرة على البشر والمؤثرة فيهم ، والتي تنجم عن الصدمات والمشاكل والازمات التي تسيطر عليهم في فترات حياتهم المختلفة "(٢٢) وهذا يعني هنا ان السينما وصناعها قد ذهبوا في تأويل الاحلام في الفيلم السينمائي بالبحث عن إشارات اللاوعي المحررة وذلك من خلال إبراز المحددات الفيلمية ، وهي شخصياتها المتخيلة وكذلك الأمثلة المتكررة والصراعات الكامنة لأبطالها وايضا عمليات البناء السردي والصياغات الشكلية والحركات الفنية وايضا استراتيجيات العرض لسياق التلقي الفيلمي حيث تتداخل الازمنة وتتلاشى الحدود بين الواقع والخيال

وتظهر رموز واشارات ودلالات متعددة المقاصد ، والحقيقة لم تتوقف السينما عبر مسارها التاريخي من تقديم مجموعة كبيرة لا حصر لها من الأفلام التي اتخذت من الحلم موضوعاً مركزية لها حيث ان هذه الأفلام والتي انطلقت منذ بداية الحرب العالمية الأولى إلى يومنا هذا قد اتخذت الحلم بكافة مقوماته وأشكاله كموضوع أساسي للتعبير عن الكثير مما يسكن الذات البشرية من أغوار ومن تحديات وكذلك نجد هنا ان هذا التماثل بين الحلم والواقع أو التماهي بينهما يعكس في وجهه الآخر مدى استفادت السينما من علم النفس وموضوعية الحلم ومن مستويات الخطاب داخل هذه المنظومة وذلك من خلال ارتباطها مع طبيعة الحال لمستويات مختلفة من الواقع وحتى حينما تقدم السينما المشاكل اليومية عن طريق الهروب إلى الحلم بقصد معالجة بعض القضايا الشائكة فإنها تقدم وتبرز تلك المشاكل تحت غطاءات الحلم وطروحاته وبالتالي وعلى ضوء ذلك كله فقد أدى مصطلح الحلم وطروحاته النفسية في السينما إلى انبثاق النظريات النقدية المتعددة في محاولة منها لتفسير وتحليل الظاهرة السيكولوجية في الأفلام سواء من خلال المنظرين الأوائل الذين اهتموا بدراسة الفيلم كتجربة واعية واضحة المعالم أو الدراسات الحديثة التي اهتمت بالتجربة اللاواعية من قبل المشاهد وعليه "إذا كان ثمة دافع مشترك يدفع الناس جميعهم إلى فهم معنى فيلم ما ، فإن هناك القليل من المعتقدات المشتركة بين الجميع حول الطريقة الواجب اتباعها في تفسير الأفلام وهنا يأتي دور (النظرية) فعندما يتناول المفسرون فيلماً ما ، تكون لديهم عادة أفكار محددة سلفاً عن جوهر الفيلم أو المجتمع أو الطبيعة البشرية ، توجههم في عملهم في إنتاج المعنى ، فتاريخ دراسات الفيلم حافل بالعديد من المقاربات النظرية المميزة بدرجة تزيد أو تنقص تتضمن التفسير النصي" (٢٣) حيث انتجت السينما وبرزت في هذا الشأن بخاصيتها السمعية والبصرية صوراً وأشكالاً فيلمية لا حدود لها اقترنت بمختلف الإمكانيات الإيحائية والحسية منبثقة في بناءها من منظومة اللاوعي ولتجسد عوالم مختلفة من الحلم روحية وغيبية ولتقصح بشكل واسع وكبير عن قدراتها التعبيرية والنفسية والجمالية المميزة والمثيرة ومن ثم إثارة مواقف الغموض والترقب والمفاجأة تلك العناصر التي تدفع بالجمهور إلى التماهي والتفاعل بشدة وهو يشاهد تفاصيل الحلم التي تسمو على تفاصيل الواقع ومفرداته ، فلقد جسدت هذه الصور والأشكال الفيلمية العديد من الأفكار والمعاني المتصلة بالتغريب والخيال والغيب والحلم والتي سعى العديد من المخرجين إلى تأكيد أجواءها ومضمونها بقوة على وفق استثمار قدرات الخطاب السينمائي المرئي باعتبار السينما هي حلم منجز له القدرة الواسعة بتحويل تلك الأفكار والمكبوتات الباطنية إلى أشكال وأحداث فيلمية مشوقة وغريبة زخرت بها العديد من الأفلام في تاريخ السينما الطويل إذ شكلت الأحلام جوهر قصصها وتخللتها بطرق مختلفة اتسمت بإظهار الكثير من الرموز والإيحاءات غير المألوفة وخلق أجواء سريالية تتجاوز حدود الواقع والزمن والمنطق السرد السينمائي ويتقدم مختلف الأفكار الفلسفية والنفسية المكبوتة .

المبحث الثالث : تجسيد تمثالات الحلم في بنية الفيلم السينمائي

لقد اكدت صناعة السينما وعبر تاريخها الطويل قدرتها وسعت أفقها في خلق العديد من المقاربات الفنية والحلول الابداعية لمختلف المواضيع والمستويات متجاوزة بذلك جميع الاطر الشكلية التي تناولتها الفنون الاخرى وهذا ما يمكن معرفته وتلمسه في توظيف موضوعة الاحلام او الحلم في الفيلم السينمائي والذي يستند في حقيقته وبنائه الى مصطلح (التحليل النفسي) اذ يعد هذا المصطلح أحد أهم المصطلحات المعنية بدراسة التجربة الفيلمية بل هو الذريعة الأساسية والمفصل الأهم الذي تشكلت على وفقه كل الدراسات الحديثة في السينما فلا توجد وسيلة فنية تستطيع او لها القدرة أن تترجم وتجسد تجربة صناعة الحلم والتي هي بمثابة رؤيا فنية بصرية تختزل نتاج احلامنا بما تحمله من ظواهر نفسية وبنية خيالية متعددة ومختلفة مثلها في ذلك مثل قدرة الوسيط الفيلمي السينمائي اذ ان "الصورة التي نحصل عليها بهذه الطريقة تدخل في علاقة جدلية مع الجمهور الذي تقدم له ، واثرها السايكولوجي عليه يحدده عدد من الخصائص ينبغي تحديدها بدقة اذا اردنا تكون فكرة دقيقة عن اهمية الفيلم في الحياة الاجتماعية" (٢٤) وعليه فقد عمل مخرجو السينما هنا الى توظيف وتسخير جميع عناصر اللغة السينمائية بما يخدم اغراضهم وافكارهم بإنتاج مختلف الصور الحلمية ذات الطابع الواقعي او التجريدي او الرمزي وبأشكالها المتأثرة بعوامل المعقول واللا معقول والتي أرتبطت بتأويلات ومقاصد الحلم التي لا تتكشف ولا تستطيع أن تمتلك فعلها المؤثر في الجمهور ألا من خلال ما يصنعه مخرج العمل من خلق او ايجاد مشهد حلم يستند فيه إلى ابتكار تكوينات تتسم بشيء من الغرائبية واللا مألوف والتي يتم بناءها هنا على وفق فعل التحوير والتهجين والتركيب والتمويه للعناصر الواقعية ومن ثم إعادة تكوينها وتركيبها بصيغ مغايرة لما هو معهود وسائد لتكتسب بذلك قدرات وسعة اكبر في اظهار مفهوم اللاوعي امام المتلقي حيث تتناغم جميع مفاصل هذه العملية او هذه الصورة الفنية في تجسيد موضوعة الحلم عبر بناء يتكون من مجموعة من العناصر المرتبة ترتيبا خاصا طبقا لفكر وإحساس ومزاج معين بهدف أحداث التأثير في عقل ووجدان المشاهد ومن هذا المنطلق والمعنى فان فضاء دلالات الصورة الحلمية التي يضمناها صانع العمل في فيلمه سوف تسعى بالتأكيد بتظهير الأشكال المختزنة في الذاكرة واللاوعي لدى شخصياته الدرامية وارتجالها على السطح التصويري بأسلوب تغريبي وتشكيل صور حلمية متعددة تزيح القيم المعرفية من العمل الفني وتفرغه من محتواه ومن ثم تستبدله بقيمة خيالية حلمية لا واقعية تعتمد وتستند بشكل او بآخر الى تقنيات اللعب الحر والتمرد على الواقع ومعطياته حيث تنتج وتظهر دلالات الصور الحلمية بدورها الرسائل والافكار المتعددة على وفق سياق يكسب تلك الدلالات مغزاها ومعانيها وبالتالي فإننا نجد هنا ان الخطاب السينمائي لبناء هكذا صور حلمية مثيرة لا بد وان يعتمد كنص على "كل ما يكونه من عناصر سواء أكانت تتعلق بالصورة (الإضاءة ، الديكور ، الألوان ، الشخصيات.. الخ) وكذلك على الصوت في مكوناته (الحوار ، المؤثرات السمعية ، الموسيقى) وكل هذه الأشياء تشكل منظومة تهدف إلى إخبارنا بشيء ما أو قصديا ما " (٢٥) فضلا عن كل ذلك هناك العنصر الثالث وهو العنصر الأبرز والمهم وهو المونتاج بوصفه الحاوي الجامع لهذين المحورين في عملية بناء وتحديد الشكل السردى للفيلم ومن خلال هذه

العناصر الثلاثة الصورة والصوت والمونتاج يتشكل عنصرا الزمان والمكان الفيلمين وهذا ما يميز التعبير الفيلمي عن غيره من الوسائط التعبيرية الأخرى في تجسيد الحلم واللاوعي بشكل واضح ومؤثر وبدلالات متعددة ووفقاً لهذا كله يقع على عاتق صانع العمل السينمائي واحدة من أهم وظائفه وهي تنظيم تلك التركيبات المتعددة على نحو يحفزنا على فهم العمل الفني لمحتوى الحلم وتهيئة المتلقي للتفاعل مع الاحداث وتزويد خياله بالقدرة على تفسير وتأويل واستنباط معاني ودلالات مقاصد الحلم ومن ثم أدراك ترابط عناصره الشكلية وتحولاته السردية واستيعاب مظاهره الصورية النفسية المتنوعة وبالتالي فإن تصميم اللقطة هو المجال الأول الذي يتيح للمخرج تقديم إبداعه في عمل الفيلم وتقديم مضامين وتفاصيل الحلم وخلق الحدث المطلوب وذلك لجذب اهتمام المتلقي وشده لمنجز اللقطة بما تحويه من تفاصيل شكلية ومحتوى حدث درامي إذ أن "اللقطة وسيلة لتوصيل ما يحاول السينمائي أن يقوله فهي تحمل إلى المتفرج معناه وتفسيره" (٢٦) حيث يظهر هذا المعنى والتفسير من خلال رؤيته وأسلوبه في تكوين المشهد المعبر واضعا في ذهنه أن الحلم في الفيلم السينمائي هو فن مشحون بالدلالات الهائلة والمقاصد المختلفة والتي يتم رؤيتها في كل متماسك يؤدي إلى هدف صانع الفيلم وغاياته وبما أن المتفرج او المتلقي يدخل في عملية التأويل وتفسير مجريات أحداث الفيلم فان صانع العمل لابد وان يبدأ بالأساس بخيوط صور الحلم وعرضه من خلال عناصره الفنية السينمائية وأدواته الكثيرة وفي مقدمتها الشخصية الدرامية أذ ان " الشخصية هي التي تحرك الحدث فلا بد أن يكون هناك دوافع تدفع الشخصية الدرامية لهذا السلوك أو ذاك ولإتيان هذا الفعل أو غيره ، والدوافع بشكل عام هي الاعتبارات والموضوعات التي تؤثر في اختيار الإنسان أو تحرضه على أن يفعل شيئاً ما " (٢٧) فمن خلال طبيعة الشخصية الحاملة في شكلها وأفعالها الظاهرة والخفية ندرك أبعاد الفعل الدرامي للحدث ومقاصد إفرزات الحلم ونستوعب مبررات العلاقات الشكلية الصورية التي تتشكل وترتبط وتتطور ضمن حيز وسلوك الشخصيات الحاملة وأبعادها الاجتماعية والنفسية فعبّر توظيف أدوات الحلم تفتح السينما المجال رحبا لتحليل اعمق الشخصيات وتقديم مستويات متعددة من التفسير والتأويل والتحليل حيث يستخدم الحلم هنا كسرد غير مباشر يفتح للمتلقي بابا لفهم الحالة النفسية للشخصيات الدرامية الرئيسية والاطلاع على مغزى سلوكها وخفايا بواطنها ففي فيلم (البجعة السوداء) للمخرج الأمريكي دارين ارونوفسكي نجد بطله الفيلم (نينا) وهي راقصة الباليه تتداخل احلامها مع الهلوس والضغط النفسية والمكبوتات الداخلية حيث ترى البطله نفسها تتحول الى بجعة مكتملة الصورة ومن ثم تعيش كوابيس واحلام عن الكمال والسيطرة حيث تساهم مشاهد الحلم التي تتنابها بعكس محاولاتها للهروب من عزلة الواقع والوصول الى عالم اكثر بساطة وجمالية ومثالية وخالي مما يحيطها من شخصيات انتهازية وفاسده وعلى وفق طبيعة تلك الشخصية الدرامية ومبررات بناءها النفسي ونمطها الاجتماعي فقد تعددت وتنوعت اساليب المعالجات الخارجية للشخصيات الدرامية الحاملة في الفيلم السينمائي وذلك تبعا لطبيعة الحلم ومرجعياته النفسية والاجتماعية فعندما تكون الشخصية واقعة تحت تأثير احلام اليقظة كأحلام تحقيق الرغبات والاماني او احلام الماضي لواقعة معينه فيها أستراداد لذكريات نجد غالبا ان تفاصيل الحلم الشكلية في الصورة الفيلمية تحافظ على واقعها المرئي كما هو دون ان

تكون هناك تغييرات على مستوى المكان والزمان او التشظي والتداخل بين الاحداث حيث واقعية الصورة تبقى محافظة على كيانها فهي تحاول التوحيد بين الذات والموضوع فأشكالها مستمدة من الواقع ومن الخيال الواقعي وليس اعتمادا على الاغتراب اللامرئي في الصورة والتضاد في الاحداث ، بينما نجد ان الشخصية الدرامية المأزومة او الواقعة تحت تأثير احلام شائكة وكوابيس باطنية وحوادث قاسية مضطربة او الواقعة تحت تأثير قوى خارجة عن ارادة الشخصية فان غالبا ما تكون المعالجة الاخراجية لهكذا مستويات صورية من الحلم بعيدة عن ادراك تفاصيل الواقع كما هو بل انها تعتمد على جملة من الدلالات النفسية والاجتماعية والرموز التي تعطي من قيمة الخيال وتجافي الحقيقة الكامنة في التمثيل للواقع حيث تكون تفاصيل الحلم مكثفة باللعب الحر من خلال الدلالة التعبيرية النفسية والباطنية لملاحم الشخصية ودلالات العناصر السينمائية كالألوان والاضاءة والتصوير والمونتاج واعتماد سعة الخيال المناقض للواقع على مستوى المكان والزمان والسعي الى محاولة التوافق بين عالمين متناقضين حيث يلجأ صانع العمل الى توظيف "احتمالات فيلمية محددة لا يربطها احد بالإحساس الواقعي مثل الحركة السريعة والبطيئة والمزج والتدرج والحركة الى الخلف واستخدام التصوير الفوتوغرافي الثابت وتغيير شكل الصورة بتغيير البؤرة والمرشح" (٢٨) حيث يكون البحث من قبل صانع العمل في ابراز تفاصيل الشخصية وحلمها هو البحث بالدلالات النفسية الكامنة في ماهيات الأشياء وليس في حضورها الفيزيائي داخل المشهد أذ يسعى المخرج هنا بتوظيف العناصر الفنية السينمائية بشكل او بآخر الى تحقيق الاندماج مع الطبيعة عن طريق الجمع بين السيكلوجية المرتبطة ببنية الحلم والتي اتخذت من الرموز والايحاء وسيلة لإدراك معاني الحياة وبين وجدان الشخصية المعبأ بشحنة من الانفعالات النفسية المكبوتة ففي فيلم (شفرة المصدر) للمخرج الامريكي (دانكان جونز) أذ نجد ان الشخصية الرئيسية في مشهد القطار تستيقظ فجأة من حلمها وهي جالسة في القطار المتجه الى شيكاغو لتتفاجأ بوجودها جسديا في هذا المكان أذ كانت تعيش حلما يعبر عن موتها وسط الانفجار الهائل وكيف تتمزق اوصالها وتذوب بشكل لا يمت للواقع بصله حيث ينقلنا المخرج مع ذوبان الشخصية في حلمها الباطني الى اجواء الحلم الخيالية الغيبية في تمثل للواقع بمبوءاته وعناصره المادية المكانية واللامادية الزمانية وعلى وفق حاجة الى وجود قصد ودلالات في المعنى لتبقى الصور المقطعة من الواقع وتفاصيله السائدة كما هي مرتكزة ومستقرة في الذاكرة الصورية وفي أعماق الذات للشخصية الحاملة من اجل إيصال طبيعة الانفعال النفسي والاضطراب الباطني الذي يهيمن على فكر تلك الشخصية وسلوكها وفي هذا المشهد نجد أن مخرج العمل سعى إلى صياغات بنائية صورية عديدة ارتبطت بأسلوب التوظيف المكثف لبعض العناصر الفنية بشكل مكرر وباستمرار مستثمرا كيفية المباشر وسعة قدراتها الوظيفية والادائية على إظهار تفاصيل الحلم النفسية وتعميق تداعياته وفي مقدمتها التصوير السينمائي إذ اسهمت حركات الكاميرا المتميزة بالتسارع والاهتزاز وبزواياها المائلة وحجم لقطاتها المتزامنة بإضاءة مبهرة ومتداخله مع ملامح وجه الشخصية بإبراز تفاصيل مشاعر الشخصية واحاسيسها المضطربة الواقعة تحت سطوة العقل الباطن وانفعالها النفسي وهي وسط النيران والدمار كغطاء أتمس بإظهار دلالات الحلم المعبرة عن منطقة اللاوعي ففيها كل شيء مباح وكل

شيء ممكن الحدوث ، فضلا عن ذلك نجد ان تكوينات اللاوعي المرئية وصوره الخيالية الحلمية قد تجسدت وتشكلت هنا بتوظيفات المخرج كذلك للعديد من التقنيات السينمائية او ما يسمى بالتقنيات الرقمية فالمزوجة بين الفيلم كفن والتقنية المعاصرة قد ساهمت في قدرة صانع العمل على نقل مختلف صور الحلم بمادياته المتشكلة في اللاوعي ونقلها على الشاشة امام المتلقي حيث اصبحت بذلك "السينما قادرة على انتاج نفسها لا عن طريق تسجيل وعكس صور الواقع المادي ، بل عن طريق فرضية متخيلة في ذهن المبرمج يقوم بتجسيدها رقميا" (٢٩) حيث ساهمت المزوجة هذه بين الفرضيات الرقمية المتخيلة وعناصر السينما الفنية في الحصول على فعل درامي مؤثر وتكوينات مشحونة بتداعيات الحلم الباطنية وكذلك بالحصول على جمالية شكلية بصرية مبهرة عملت على إبراز وتدعيم التفاصيل النفسية للحلم الذي يستقي مادته الخام من الواقع بصوره الظاهرية حيث يفعل اللاوعي فعله على الصور الفيلمية ليحولها الى صور تتمتع بحرية لا تحدّها إلزامات المنطق العقلي ولا الماديات التي تفرض شكل معين للتمثل الصوري للأشياء ، إذ سعى مخرج العمل ومن اجل اصال تفاصيل صور الحلم اللا منطقية إلى التلاعب بمسارات الزمن والوعي الذي تشعره الشخصية وذلك عبر توظيف عنصر المونتاج فيه ليس كأداة تقنية فقط بل جزءا اساسيا متحكما ببنية البناء السردى والدرامى والتي جعلت مكونات الشخصية الداخلية والنفسية ان تبرز مع احلامها وتنشظى عبر توظيف المونتاج بطريقة التقطيع المتبادل المكثف والتتابع السريع ما بين لقطات المشهد فهو يوحد هنا بين الخيال والحلم الأمر الذي جعل من وجدانيات الشخصية الحاملة ان تصاغ بلعب حر بعيدا عن القصصية المفتعلة ولينح بنية الفيلم بعدها الخيالي والحلمي والنفسى وعلى وفق ايقاعات واجواء من الغموض والترقب والإثارة فالمونتاج هنا "مؤسس على تراكب اللقطات تراكباً هدفه إحداث تأثير مباشر ودقيق نتيجة لصدمة صورتين والتوليف في هذه الحالة يرمي الى التعبير بذاته من عاطفة او فكرة" (٣٠) وهذا يعني ان صور الحلم السينمائية في الفيلم تسعى عبر قدرات المونتاج وسطوته السردية بإيجاد تتابع صوري حلمي يستلهم معاني التناقض والجمع بين المألوف وغير المألوف حيث تحيك صور الحلم معظم احداثها على وفق التباين في العلاقات بين المرئي واللامرئي ، المتوقع وغير المتوقع ، المنطقي وغير المنطقي وبالتالي "فان تتابع اللقطات لم يعد تحدده الرغبة في رواية حكاية فحسب ، لان تراكبها يرمي الى خلق صدمة سيكولوجية عند المتفرج" (٣١) وهذا ما نجده ايضا في فيلم (كابوس شارع إيلم) (للمخرج الامريكى ويس كرافن) حيث نجد في المشهد الذي يجمع الفتاة وهي نائمة مع صديقها على السرير ليلا ينتابها الحلم الذي يراودها دائما وفي هذا المشهد تدخل الفتاة في تداعيات حلم مخيف إذ يكون نهاية الحلم هو مقتلها بالفعل وتمزيق جسدها من قبل القاتل الذي تراه في الحلم وهو يلاحقها في اماكن مظلمة متعددة وحينما تصرخ وتقاوم القاتل وهي على سرير النوم يتمزق جسدها وسط الدماء وتتحرك الى اعلى السقف دون ان تسقط ومن ثم تهبط الى اسفل الارض وتدور بكل اتجاه مع جدران الغرفة دون ان نشاهد القاتل مرئيا حيث يتماشى كل ذلك مع الإحياء بعالم الأحلام وهواجسها وسيطرة اللاوعي فنحن نشعر أننا داخل حلم يدخلنا في حلم والحلم الجديد يسلمنا لآخر كل ذلك يحمل معاني التباين واللغز والتفكيك ثم محاولة الربط وان كانت تبدو عشوائية كالأحلام حيث تبدو افلام الحلم السينمائية

وتداعياتها انها لا تقدم الحقيقة السهلة الجاهزة بل تلك التي تحتاج بحثا قد يبدأ بالتحليل والتأويل وتأمل ما وراء الأشياء وتبادل الأدوار بين المعقول واللامعقول فقد أعطت تقنيات المونتاج هنا على وفق انتقالاته الغير منطقية والسريعة انطبعا بتحطيم سمات الواقع المألوف وتحويله الى مسارات غيبية بصرية ولتتزامن مع زوايا تصوير الكاميرا الغريبة اللا مألوفة وغير المتوقعة في تصوير الإحساس بعالم الحلم المسيطر على الفيلم ومساراته الدرامية كما لعب الظل والنور دورا أساسيا وعميقا في هذا المشهد وفي تشكيلات الفيلم وتكوينات المشاهد الأخرى بما يبرزه من علاقة بين الأصل الواقع وانعكاساته أو رمزية العلاقة بين الأصل والصورة الفيلمية حيث عكست لقطات هذا المشهد أو تصويره الغير مألوف وغرائبيته الشكلية الصورية ابعادا نفسية متداخله ورأيا في كيفية قراءة الواقع الذي لا يجب أن يقرأ بشكل متعارف عليه ولا أن يصيغه منطق صوري محدد له ، فغير المتوقع واللامنطقي قد يكون وحده ما حدث ولهذا نجد ان مساهمة عناصر "العملية الإبداعية في فن التصوير هي بالطبع ليست شيئا غامضا أو غير خاضع للبحث العلمي ، كما انها ليست عملية واحدة منعزلة بل هي مزيج من العمليات السيكلوجية المختلفة والمتفاعلة في نفس الوقت" (٣٢) وعلى ضوء هذا المعنى والمفهوم فقد سعى مخرجو افلام موضوعة الحلم الى استثمار واستيعاب قدرات الفاعل النفسي الصوري للكاميرا الخلاقة وإيجاد الكيفيات البصرية المختلفة والأساليب المونتاجية والتقنيات اللونية المبهرة أذ تتشكل العلاقات فيما بينها هنا على مستوى البنية والدلالة والموضوع الكامن والتي تسهم في خلق مشاهد حلم سينمائية لا تبرز مكبوتات اللاوعي والهاجس النفسي فقط بل وتحاول قذف عاطفة الحلم والخوف في وجدان المشاهدين من خلال الاستخدام الأمثل لجميع الوسائل الفنية حيث يبرز في طبيعتها دور آلة التصوير السينمائي بقدراته على تسجيل ما يجري وإمكانياته التعبيرية الواسعة المتمثلة بمواضع الكاميرا وحركاتها وزواياها المختلفة وأحجام لقطاتها التي تسهم جميعها في تفعيل الشحن النفسي للحلم وتحفز مخيلة الرؤيا والتأويل لدى المتلقي وتشد من تفاعله وتماهيه مع الشكل وبالتالي فإن " الذي نريد إبرازه هو الأساس في الصورة ويجب أن ترسخ له جميع الوسائل التعبيرية " (٣٣) حيث ان مساهمة جميع الوسائل التعبيرية الفنية هنا لا بد وان تكون على وفق صور دالة ومنسجمة بنفس وتيرة اشتغال الحلم أذ ان التقارب بين الثيمات والانعكاسات التي يخلفها تفاصيل الحلم والصور الفيلمية على بعضهما البعض مترابطة ومتناغمة وبالتالي نجد ان مخرجو الفيلم السينمائي قد عملوا على استثمار هذا التقارب والتناغم في إحداث نوع من التقابلات الصورية أذ إن ما يحدث في الحلم هو بنية أيقونية مباشرة وإن كانت نابعة من الخيال واللاوعي وإن هذا البناء الأيقوني يحمل في ثناياه مختلف الأيحاءات والرموز والدلالات فهو يتضمن بطبيعة الحال التكوين والتشكيل والحركة والالوان والاضاءة وهذا يعطي بالتالي دافعا تتكاثر فيه الأعمال المعبرة عن صخب الحياة وبواطنها المخفية في عالم الواقع وعالم الحلم والتي تتم عبر العالم الآخر الافتراضي والذي "يجعلنا قادرين على رؤية الكيفية التي بها يمكن استخدام السينما بشكل متميز للتعبير عن حياة داخلية أكثر عمقا بكل ما فيها من تبدل مستديم وتعرجات متشابكة وعضوية غامضة ورمزية سرية وبكل ما فيها من ظلمات لا يمكن للعقل أو للإرادة ولوجها بسهولة " (٣٤) وهذا ما نجده في فيلم (الاستهلال) للمخرج الأمريكي (كريستوفر نولان) حيث تبني قصته

بأكملها على عالم الاحلام المعبرة عن دواخل الحياة وبواطنها الخفية المتعددة بما تحمله من صور ذهنية ورمزية تتمفصل حول بعضها البعض بالتشابه او بالتعارض ومن ثم تتشابك بسلسلات غير محكومة بالمنظومات العقلانية المنطقية أذ تستخدم هنا طبقات متعددة من الاحلام للتلاعب بعقل الشخصيات ومن ثم التحكم بباطن قنوات اللاوعي لديها حيث يجسد الحلم السينمائي بعوالمه الداخلية وملامحه الصورية كعالم هندسي تتغير فيه قوانين الجاذبية والزمن ففي المشهد الذي يتضمن بطل الفيلم (ليوناردو دي كابريو) مع صديقه ومساعدته إذ يحاول الدخول الى احلامها والتحكم في مقدرات اللاوعي لديها نجد ان احداث المشهد قد تضمنت تداعيات حلمية متداخلة للعديد من معالم المدينة كالشوارع والابنية والعجلات وغيرها وهي تنقلب صعودا ونزولا وفي اتجاهات شتى وكذلك انفجار الارض والابواب والجران وتشطي الزجاج بصور ليس لها حدود او معالم معينة إذ تبدأ تفاصيل الاحداث الحلمية في الفيلم بتحويل الواقع الى صور متقابلة ومتشابهة مع صور الحلم ومن ثم حدوث التعارض والتصادم بينهما حيث ان غالبية حبكة الفيلم تحدث في عوالم الأحلام المترابطة ما بين بعضها البعض سواء بين شخصين او اكثر إذ ينشئ هذا الهيكل المترابط معا فكرة مشاركة الأشخاص في منطقة الأحلام حيث يمنح ذلك بطل الفيلم القدرة على الوصول إلى العقل الباطن للآخرين ومن ثم سرقة الافكار والاسرار وهذا يعني ان كل لحظة من الفيلم هي في الحقيقة حلم وخط للخيال بالواقع فلقد سعى صانع العمل الى ايجاد صياغات بنائية فنية تعمل بتدفق الصور الفلمية للواقع بشكل متداخل ومتقابل لصور الاحلام واجواءها السائدة حيث تبرز تفاصيل الحلم الفيلمي وتداعياته على الشاشة وفق قنوات اللاوعي وبما تحمله من ترميز وايحاء وعبر رؤية بصرية أشبه بالسريرية كما ان غياب المعنى المباشر في قراءة هذا المشهد الفني يقارب الى حد بعيد غياب العلاقة المباشرة بين الدال الشكلي الحاضر ماديا أو بصريا وبين المضامين الفكرية المفترقة بأسلوب يتسامى عن الواقع وذلك بقصد الوصول الى تفاصيل الحلم الكامنة في بواطن الأشياء ذاتها من خلال تحويل الواقع السائد وتشويه ملامحه وكذلك التمويه والتلاعب بالعناصر الحسية للشكل الفيلمي كالاطار والتكوين " واستخدام الخطوط المائلة أو متغيرة الاتجاه والألوان الصارخة واللقطات الكبيرة والزوايا الواطئة جدا والتباين الحاد جدا في الإضاءة والتكوينات غير المتوازنة والحجوم الكبيرة وغير ذلك" (٣٥) ومن ثم استخدام قدرات المونتاج واستثمار فلسفته وتأثيره عبر التلاعب بالزمن وتقطيع سرديته الصورية من خلال تقطيع المشاهد وتكرار الصور لخلق شعور عميق بالدوار وعدم الاتزان واللا زمن حيث يعد هذا الحلم في السينما هنا وسيلة غنية لتمثيل ما لا يقال وما لا يعيش انه انعكاس للداخل النفسي ونافذة مفتوحة على الرغبات والاضطرابات التي قد لا تدركها الشخصية نفسها ومن اجل ايصال الشعور الباطني لقنوات اللاوعي لشخصيات هذا الحدث وايصال تمثيلاته الصورية فقد حرص مخرج العمل على توظيف وادخال مختلف المؤثرات البصرية والصوتية والخدع الفيلمية وايضا تفعيل التقنيات الحديثة ومنها الحاسوب (البرمجيات ثلاثية الابعاد) وكذلك بتسخير برامج المونتاج الرقمي فقد "وفرت التقنية الرقمية للسينما المعاصرة اعلى درجات الحرية للمخرج للتحكم في كل شيء يريد إظهاره على الشاشة وربما حتى يمكنه التعرض الى مواضيع وثيمات يصعب تصويرها في السينما الشائعة" (٣٦) وهذا ما نجده في فيلم (

الخلية (للمخرج الامريكي (ترسيم سينغ) الذي يجسد في مساره الصوري مختلف الصور المرعبة والسريالية كصور حلم داخل عقل شخصية القاتل الفاقد للوعي كمشاهد الغرف الطائرة والاجسام المشوهة والتكوينات الغريبة اللا مألوفة والتي تم تحقيقها وتجسيدها بوساطة تقنية (CGL) وهي التقنية التي تعمل لإنشاء الصور المولدة بالحاسوب والرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد حيث تسمح هذه التقنية للمشاهد او المتلقي بالدخول مباشرة لعقل القاتل المضطرب ورؤية تفاصيله وحينها يشعر المشاهد بالتماهي النفسي وكأنه يعيش المرض النفسي للشخصية الحاملة حيث يصبح الحلم بيئة صورية متكاملة لكشف العقد النفسية والباطنية ، والحقيقة ان التقنية الرقمية قد أضافت لمشاهد تصوير الاحلام في الفيلم السينمائي بشكل عام الكثير من اللمسات المهمة التي كان يصعب بالفعل تحقيقها من قبل وبالتالي فقد صمم لهذا الغرض وعلى وفق فلسفة تفاصيل كل حلم سينمائي معين العديد من التطبيقات المرئية والصوتية التي تعمل بتحقيق وتصوير اكبر قدر ممكن من تفاصيل وتداعيات الحلم اللا منطقية والتي تسهم بدورها بتعميق البعد النفسي لمشاهد اللاوعي لدى شخوص الفيلم حيث نجد في غالبية افلام الحلم السينمائية قد "صممت فيها الاماكن الافتراضية الخيالية ومعظم الشخصيات التفاعلية في الاحداث من خلال الكمبيوتر وان معظم مشاهد ولقطات الفيلم الحية Life أن لم تكن كلها ، قد تمت معالجتها بطريقة تشكيلية من خلال اساليب التلاعب الرقمي في الصورة وبطرق أدت الى مزيد من الابهار البصري حيث تداخلت فيها قدرات المعمل الرقمي بشكل اساسي في التوظيف الدرامي للاحداث" (٣٧) وعلى وفق هذا السياق والمعنى فقد تم ابتكار برامج متخصصة لتصميم العديد من المدن الافتراضية المتكاملة ومن نماذج تخيلية رقمية وكذلك خلق وايجاد العديد من الشخصيات بأشكال مختلفة المعاني والمعطيات بواسطة اما اشخاص يرتدون الاقنعة او شخصيات مصممة رقميا بالكامل من اجل اىصال اكبر قدر من الصور الموضوعية لمفهوم الحلم وابرار فلسفته التغريبية ومن ثم مضاعفة تفعيل تأثيره النفسي والدرامي وقد أنجز في هذا الشأن كذلك إيجاد العديد من الدمى الآلية او الاشكال الغرائبية التي يتم تصميمها كنماذج ميكانيكية يتم التعامل معها عن طريق اجهزت التحكم والتي يتم تصميمها على وفق فكر ورؤية صانع العمل لمجريات صورالحلم أذ تتجلى تقنيات البرمجة الحديثة هنا بأهميتها على منح المتلقي التفاعل والتماهي وايضا قدراتها بالإيحاء والايهام بحدوث افعال الحلم الخارقة وتجسيدها عيانيا بأشكال تبعث على اندماج المتلقي في عوالم الحلم الروحانية الباطنية وهذا ما نجده في فيلم (ساكر بنش) للمخرج الامريكي (زاك سنايدر) الذي يمزج صور الحلم بعوالم الفنتازيا والسريالية حيث تدخل البطله المحتجزة في مستشفى الامراض النفسية بدوامة الحلم الذي يجعلها تخوض معارك وحرب عنيفة داخل عقلها وتحاول فيه التحرر من سجنها وقيودها الواقعية في المستشفى حيث نشاهد صور المعارك الخيالية الخارقة والتي يصعب حدوثها والتي لا تتسجم مع الواقع وطبيعته قد صممت جميعها رقميا وكأنها لعبة فيديو تدار مساراتها داخل العقل الباطني للشخصية ولا يخفى هنا ان المخرج السينمائي عند تعامله مع مفهوم الحلم فان لديه الكثير من الاختيارات الفنية التي تختلف عن المخرج الذي يورد الحلم في مشهد او اثنين أذ ان الافلام القائمة على مفهوم الاحلام وخاصة الافلام المعاصرة لديها السعة المطلوبة والقدرة الكبيرة لبناء الفيلم وتشكيله

على النحو المناسب لمفهوم الحلم فهي تتضمن على عدد هائل جدا من لقطات المؤثرات ومئات من الاماكن الافتراضية الرقمية الخيالية حيث تكون معظم مشاهد ولقطات الفيلم الواقعية قد تمت معالجتها بطريقة مبرمجة حاسوبيا وعبر صيغ فنية من خلال التلاعب الرقمي في الصورة وبأساليب تؤدي الى مزيد من الابهار الصوري أذ تتداخل في هكذا نوع من افلام الحلم وبشكل طاغي قدرات المعمل الرقمي بشكل اساسي من اجل تعميق التوظيف النفسي والدرامي لأحداث الفيلم وعليه فقد اصبحت صناعة الحلم السينمائية المعاصرة تعمل على وفق "معالجات فنية سردية تجريبية معاصرة تتبع من الواقع وتحاكيه ، وتبتكر أشكالاً وموضوعات فذة جديدة تبهر المتلقين وتنقلهم الى عوالم غريبة وهمية غير واقعية وابنية سردية غير حقيقية او مستقيمة تتداخل فيها عوالم الوعي والخيال"(٣٨) فنحن هنا دائما أمام تقنيات جديدة تقدم عوالم لقصص حلمية ألفناها ولكن لم نألفها في أساليبها الصورية الجديدة التي تنحو نحو الإبهار والدهشة والغرابة المفرطة والتي تجعل المتلقي بمواجهة العديد من الاسئلة والتأويلات والدلالات وكذلك في حيرة من أمره وأكثر اندحسا من الدقة في رؤية التكوينات وعمليات التصوير والإخراج والاسلوب والعرض .

مؤشرات الإطار النظري :

- ١- تميزت تمثالات الحلم في الشكل الفيلمي عبر ايجاد وخلق مختلف التكوينات البصرية الخيالية المتسمة بإبراز وايصال الابعاد الجمالية والنفسية للصورة الحلمية وضمن معالجات وصياغات بنائية اعتمدت التغريب والعبث بالواقع السائد وتحريفه .
- ٢- أسهمت برمجيات الحاسوب الرقمي والمؤثرات البصرية والصوتية في تمظهر الحلم ومادته اللاشعور بدمج عالمين مادي والآخر روحي وجسدت الافعال الخارقة في تكوينات الحلم .
- ٣- عملت المعالجة الفنية لتوظيف الحلم على تصوير اللاوعي للشخص الدرامية من خلال اظهار الاشكال المختزنة بعقلها الباطن وارتجالها برؤية غرائبية غير مألوفا .

الفصل الثالث (إجراءات البحث)

أولاً: منهج البحث: اعتمد الباحث في إنجاز هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي ، حيث يوفر هذا الإجراء إمكانية معرفة الكيفية التي يتم بها توظيف مفهوم الحلم في بنية الفيلم السينمائي وعبر تحليل العينة المختارة للوصول الى هدف البحث .

ثانياً: مجتمع البحث: يتعلق بأفلام السينما الامريكية المعاصرة التي انتجت بعد عام ٢٠٠٠ حيث تناولت موضوعة الحلم كعنصر سردي وبصري ضمن بنيتها الفنية وذلك بهدف تحليل كيفيات حضور تمثالات الحلم

والتي استندت في طرحها بإبراز التداخل ما بين الواقع وسعة الخيال وإظهار النزعات النفسية والفلسفية وما يتعلق بالعقل الباطن وسمات اللاوعي كعنصر أساسي في محتواها .

ثالثا: عينة البحث : تم اختيار العينة بطريقة قصديه من ذلك المجتمع وهو فيلم (SLUMBER LAN) (عالم الاحلام) للمخرج الامريكي فرانسيس لورانس حيث تعتبر هذه العينة من أفضل الأفلام الحديثة التي انتجت (٢٠٢٢) والتي يمكن من خلالها إظهار كثافة محاور الحلم وتداعياته وإبراز أحداثه التي تمحورت على مستويات اللاوعي والعقل الباطن وكذلك ملائمتها بمتطلبات البحث للوصول الى النتائج المرجوة.

رابعا: أداة البحث : لغرض تحقيق أعلى قدر من الموضوعية والعلمية لهذه الدراسة فإن الباحث اعتمد على ما افرز من مؤشرات الإطار النظري كمعيار لتحليل تلك العينة .

خامسا: وحدة التحليل : تفترض تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل تكون واضحة المعالم لذا اعتمد البحث على المشهد الفيلمي كشكل فني محدد لغرض تحليله واستخلاص النتائج منه .

سادسا : تحليل العينة : القصة : للكاتب (ديفيد غيون) و(مايكل هاندلمان) التمثيل : (جايسون موموا) (مارلو باركلي) (كريس أوداود) (كايل تشاندلر) **الاخراج :** فرانسيس لورانس **سنة الانتاج :** ٢٠٢٢

ملخص قصة الفيلم :

يعتبر من الافلام العائلية الذي تميز بأسلوبه السوري السريالي حيث تطرح فكرة الفيلم الحداث والحزن والشفاء النفسي من خلال قوة الخيال المفرطة والمعالجة الذهنية النفسية لعوالم متعددة من الاحلام ، تدور قصة الفيلم حول فتاة صغيرة اسمها (نيمو) تعيش مع والدها بسعادة في بيتهم الذي يقع في منارة المراقبة على ساحل البحر اذ كان والدها يعمل مراقبا لوصول السفن والمراكب وفي احدى الليالي جاء بلاغ الى الاب بالخروج مسرعا بسبب عطل احدى قوارب الصيد حيث كان الطقس ممطر بغزارة وشديد الرياح وفي الصباح جاءها خبر موت والدها في البحر فتأثر الفتاة وتحزن حزنا شديدا وعندها تذهب الى العيش مع عمها في المدينة وهنا تبدأ تداعيات الفتاة وأزمته النفسية حيث تعاني وبشكل يومي ومتكرر من الاحلام المكبوتة بوالدها الى ان تلنقي في احدى احلامها بشخصية (فليب) وهو صديق لوالدها يخبرها بالبحث عن خارطة في اغراض والدها تسمى بخارطة عالم الاحلام وان هذه الخارطة هي التي سوف تصل بها الى لقاءه وعندما تجدها تبدأ رحلتها الحلمية السريالية الطويلة من الاحلام المتعاقبة المتداخلة مع بعضها برفقة شخصية فليب حيث تكون رحلة احلام شاقه ومحفوفة بالمخاطر .

تحليل العينة :

١- تظهت تمثالات الحلم في الشكل الفيلمي عبر ايجاد وخلق مختلف التكوينات البصرية الخيالية المتسمة بإبراز وايصال الابعاد الجمالية والنفسية للصورة الحلمية وضمن معالجات وصياغات بنائية اعتمدت التغريب والعبت بالواقع السائد وتحريفه .

ان فيلم (عالم الاحلام) (SLUMBER LAND) يعتبر من الافلام السينمائية المهمة التي تناولت طبيعة الحلم وفلسفته وإبراز وايصال ابعاده النفسية والجمالية والدرامية ووسائل صناعته البصرية بطريقة مكثفة وبأسلوب مزج ما بين عالم الفنتازيا والسريالية وعلى وفق قواعد فنية وصياغات بنائية لم تعتمد المنطق او الواقع السائد في بلورة تفاصيل المشهد الحلمى حيث ان غالبية مشاهد الحلم في هذا الفيلم قد أتمت بنائها على وفق صياغات مميزة ومتعددة لعناصر التعبير السينمائي مع بناء واشتغال حافل بالمؤثرات الرقمية وبرمجيات الحاسوب في انتاج الواقع الافتراضي للحلم والتداخل بين الواقع الحقيقي والتمثيل والحقيقة الافتراضية إذ ساهم هذا كله في تكوين مشاهد حلم متعددة تحمل رؤى نفسية وابعاد فنية وقيم جمالية شكلية تتميز بالتغريب المفرط وكذلك ببنية غير سائدة جسدت محتوى الفيلم وفكرته ، ففي المشهد الذي يتضمن وجود الفتاة في غرفتها في شقة عمها بعد وفاة والدها حيث ينتابها الحزن والالم الشديد تذهب الى سرير النوم لتدخل في حلمها الذي يذهب بها من غرفتها وبسريرها الى بيت والدها القديم في المنارة الواقعة على سواحل البحر ، لقد درج على أن لكل مشهد هدفاً ولكي نحدد طبيعة الهدف وشكله ينبغي أعطاء بعض العناصر الأهمية والقدرة في استثمار بروزها في تحقيق الهدف وقدرتها على تكثيف الموضوع ولهذا انبثقت مظاهر الحلم هنا في هذه العينة على وفق توجيه الكاميرا بما يتضمن من تحريك وحجوم وزوايا في تكوينات مبنية على تغريب البيئة والاماكن وكذلك توظيف لغة التلوين التي تعمق من اجواء الصورة الحلمية ومناخها النفسي المنبثق عبر تصورات العقل الباطن وايضا تم توظيف الظلال والتنوع بمساقطها واستخدام بقع الظلام المعتمة ومن ثم مزجها بالإضاءة المبهرة بما يتضمن من إنارة أشخاص وأشياء وأماكن وخلق الجو العام المناسب والمؤثر ومن هذا المنطلق نلاحظ ان عناصر التعبير السينمائية هذه قد أتاحت للمخرج أن تبدو الأحداث ومشاهد العينة أكثر إبهارا وتمثالا للمناخ الحلمى والنفسى وذلك وفقا لأساليب تنفيذها ونمطها حيث منح المخرج تصوير الاحداث بأسلوب حرية الحركة الواسعة والمناورة بالطريقة التي يجب أن تكون عليها لتجسد انفعالات الحدث الحلمى كذلك تم الاستعانة بالإمكانات الفذة لآلة الكاميرا من اجل منح المؤثرات الرقمية مصداقية التجسيد داخل مشاهد الاحلام وفضاء الفيلم ككل حيث نجد في حلم هذا المشهد التوظيف المميز لآلة التصوير سواء على مستوى الزوايا او الحركات في جميع اتجاهات ومديات الكادر والتي يتزامن معها ايجاد تكوينات متغايرة وغير مألوقة في المشهد نفسه إذ نجد في هذه العينة أن المخرج قد سعى من خلال أساليبه هذه بالمزاوجة بين حركات الكاميرا وزواياها المتعددة الاتجاهات وتغيير التكوينات المتضمنة لتفاصيل الحلم الناشئة هنا بفعل قدرات المؤثرات الرقمية إلى الكشف عن مضامين الشعور لدى المتلقي متجاوزا موضوعية المشهد الحسى للحلم وواقعيته الافتراضية وكذلك من اجل تحفيز آليات الجمهور العقلية والوجدانية لتلقي ما هو

متخيل وافتراضي ضمن رؤية تسمو بالهروب من الواقع واقصائه إذ أن أسلوب المزوجة بين براعة التصوير وغرائبية التكوينات في طرح موضوع الحلم وتفاصيله المختلفة قد أسهم في شد المتلقي إلى مضاعفة الجدل والتفكير في قوة التعبير الجمالية والشكلية والنفسية للحلم سواء كانت مرئية أو لا مرئية معقولة أو لا معقولة لإظهار غرابة المكان والأفعال والاحساس الناشئ منهما ، أي بمعنى آخر سعى المخرج هنا إلى إيجاد انفعالات نفسية متعددة خارج منطق المتلقي وواقعه المعاش مما أعطى للمتلقي شكلا فيلميا اعتمد الاثراء الجمالي بإبراز تفاصيل الحلم والتصريح بها بعيدا عن الحسابات العقلية والتقليدية السائدة.

٢- أسهمت برمجيات الحاسوب الرقمي والمؤثرات البصرية والصوتية في تمظهر الحلم ومادته اللاشعور بدمج عالين مادي والآخر روحي وجسدت الافعال الخارقة في تكوينات الحلم :

حيث نجد في المشهد الذي تبدأ به الفتاة بالبحث عن مكان منزوي في مدرستها فتذهب الى القبو أسفل المدرسة لتضطجع على الاركة وتضع صورتها القديمة التي تجمعها مع ابيها من اجل النوم والدخول في الحلم الذي تتمنى ان ترى به والدها وهنا تبدأ تداعيات الحلم بلقائها مع فليب وهو الشخص الوهمي الذي تجده في كل احلامها القادمة حيث يمثل شخصية صديق قديم لوالدها ويخبرها بالبحث عن خارطة عالم الاحلام التي كان يحتفظ بها والدها والتي سوف تصل من خلالها الى لقاءه مرة اخرى وعندما تجدها تبدأ بالنظر مع فليب الى تفاصيل الخارطة لينتقل الاثنان في رحلة البحث عبر بوابة عالم الاحلام وهي قناة عالم اللاوعي وهو العالم الافتراضي الذي لا يمت للواقع بأي صلة حيث تظهر مشاهد الانتقال في عوالم حلمية متداخلة على وفق صور سريالية متدفقة تتبع من اللاشعور وتتحول الى صور خارج المنطق والعقل إذ عمل المخرج على تفكيك كل جزئيات الزمن والمكان وطبيعة السرد لمشاهد وصور الحلم وكذلك عمل المخرج الى التأكيد على انطلاق طاقات عناصر الشكل بمستويات طاغية ومهيمنة بقصد تحرير مشاهد الحلم وتداعياته من قيود الضرورات المادية الحسية والإدراكية والتي تمت هنا باستخدامه المكثف لمختلف المؤثرات الصوتية والصوتية او بما يسمى الخدع السينمائية إذ يغيب في لقطات هذا المشهد المعنى والمنطق وتتغى الحاجة الى دور الحس والعقل في أدراك قراءة تفاصيل وتداعيات هذا الحلم ورحلة الانطلاق نحو ما يسمى بعالم الاحلام وهذا ما نجده بتفاصيل الصور الفيلمية اذ ان تصوير مناخ وأجواء هذا الحلم المثير بتغريبه الصوري قد تم ايضا على وفق الاسلوب والتوظيف البارع لتقنيات وبرمجيات الحاسوب الرقمي الحديثة فهو يعتبر بيئة متخيلة لمجموعة من الصور المقطعة من الواقع لأبنية المدينة ومعالمها المعمارية المتعددة وشوارعها وسماؤها المزدانة بالمجاميع الكبيرة من الطيور الملونة والفراشات الكثيرة والألوان البراقة للأشياء والتكوينات الغريبة والاضاءة المشرقة المبهرة والخطوط المتنوعة والتي تكونت نتيجة للعب الحر في صياغات صانع العمل في توظيفه لكل العناصر الفنية السينمائية ومنها المونتاج حيث تم توظيفه بشكل فاعل ومؤثر وهو يؤدي بطريقة المونتاج المباشر او بطريقة المونتاج المصنع داخل برمجيات الحاسوب حيث نجد ان كثيرا من احداث هذا الحلم قد اعتمدت على البناء المنقن للربط المونتاجي بين

اللقطات سواء في تجسيد الحركات السريعة او عبر القطع بين اللقطات او في تركيب المؤثرات البصرية الخاصة التي يمثل بعضها بالانتقالات الزمانية او بأقصاء وتشظي الاماكن المتعددة من اجل تعميق الابهار الصوري في تجسيد اجواء الحلم المتدفقة من اللاشعور وبالتالي فإننا نجد هنا ثمة فارق جوهري يميز تفاصيل هذا المشهد المملوء بالتغريب الصوري غير المألوف وهو موضوع التحليل عن الحلم وذلك بوجود التدخل الذاتي من قبل الفنان صانع العمل فهو خاضع بطبيعة الحال لرؤية وأسلوب وتقنية محكومة بوعي لما يريده صانع العمل وبما يرغب بتصويره .

٣- عملت المعالجة الفنية لتوظيف الحلم على تصوير اللاوعي للشخص الدرامية من خلال اظهار الاشكال المخترنة بعقلها الباطن وارتجالها برؤية غرائبية غير مألوفة :

وهذا ما يؤكد ان طبيعة الحلم واحداثه النابعة من اللاوعي لا بد وان تتميز بالتسامي عن الواقع السائد حيث تتعدى هنا في هكذا صور حلمية آلية القراءة القائمة على السرد المنطقي والخطاب المعرفي لتحل محلها آلية الإحساس بالجمال الشكلي لأحداث الحلم والكامنة في انزياح الاشكال المشحونة بمؤثرات نفسية وباطنية تحديدا نحو صور بجماليات اخرى مختلفة فتأجيل المعنى هنا وإزاحته الى ما بعد مرحلة الفهم المباشر جعل من مشاهد هذا الحلم والتي تنبثق عبر اللاوعي وكأنها غاية شكلية جمالية تدور المعاني حولها دون ان تتوضع بداخلها كما في الحلم الواقعي حيث يغيب المعنى عن الكثير من أحلامنا اثناء النوم ونسميه بأضغاث الأحلام كونها مفككة المعنى وتمثل تداعيات لعب حر لصور مستمدة عن الواقع قد تنموه وتتداخل وتترابط وتتحوّل عن صورتها الحقيقية ومن ثم لتجتمع في اطار الحلم الزمني بصور اعتباطية تقصي المعنى ولا تترك سوى الشعور المبهم بالأرتياح النفسي ففي مشهد الحلم المنبثق من اللاوعي والذي يتضمن المطاردة بين سيارة الشرطة وسيارة النفايات التي تتسلق عليها الفتاة وصديق والدها فليب في رحلة الاحلام للوصول الى رؤية والدها المتوفي نجد أن المخرج ولكي يجعل تلك الاشكال المخترنة والمكونات الباطنية مرئية في لغة جمالية عمل على إبراز احداث المشهد ضمن رؤية فنية جزئت الشكل في لقطات متداخلة وظف فيها الأحداث بتكوينات متسارعة ومتقاطعة على وفق أشكال وصور تم إيجادها وانزياحها تبعا لدوافع ورؤى نفسية عبر استخدام لقطات متعددة الأحجام تبرز الحدث وتظهره بصور متشكلة من اللاوعي حيث نرى الابنية والشوارع تتحطم ثم تعود كما كانت ونرى السيارات وهي تتجه بكل الاتجاهات وتتشظى لتعود مرة اخرى وسط اجواء غريبة منفلته عن المنطق إذ تم توظيف العناصر الفنية هنا لتكوين صور فيلمية متعددة تجريدية وخيالية حيث نجد الإضاءة والضربات اللونية المتدرجة متداخلة مع مستويات مختلفة سواء بمفتاح واطي أو عالي وتقنية المونتاج تتم هنا على وفق تنقلات متعددة وغير سببيه فالمخرج قدم لنا شكلا بديلا عن العلاقات القائمة في الواقع من خلال وعي آخر اتصل بالبعد السيكلوجي في محاولة لخلق المناخ النفسي المناسب لتفاصيل هذا الحلم ولإيصال اجواء باطنية تعكس صور اللاوعي للشخصية الحاملة ، والحقيقة ان ما يقودنا الى الربط ما بين الحلم بطابعه الحر النابع من اللاوعي وبين جميع تداعيات

الحلم لهذا الفيلم هو اللعب الحر في مكونات وعناصر كل بيئة ولهذا نجد ان المضمون الحلمى الذي عبرت عنه احداث الفيلم يبدو هنا واضحا من تجليات اللاوعى المتجسدة بالصياغات الشكلية لعناصر التعبير الفنية على السطح التصويري الفيلمي فقد عمد المخرج الى إبراز الشكل الفيلمي وصوره الحلمية بأساليب الغرائبية الغير مألوفة ليشير بذلك الى وجود خطاب آخر يعرض امام المتلقي وهو خطاب اكثر أهمية من الخطاب المشيد تحت وطأة الحس والعقل والادراك وهو خطاب القوى التخيلية واللاشعورية او اللاواعية والذي يوجهه المخرج الى المتلقي ساعياً وراء احداث اهتزاز عاطفي وانفعالي وجمالي يحرك المشاعر دون الإحساس بالآليات المشابهة للعلاقة التقليدية المعروفة التي تربط بين المثير واستجابته الشرطية او بين الدال الشكل والمدلول المضمون وبالتالي فإننا نجد هنا ان القصيدة الواعية المبنية خلق الشعور النفسى وبإيجاد الجمال الشكلي هي الغاية او النتيجة النهائية التي ترشح من مخاض عملية التمثل للواقع سواء كانت في الحلم أو في هذا العمل .

الفصل الرابع (النتائج والاستنتاجات)

النتائج :

- ١- ان تجسيد الحلم في الفيلم يتم وفق بنية صورية غير مألوفة لا ترتبط بالواقع أذ يتم استبدال الواقع السائد بواقع خيالي لا يعتمد قواعد المنطق التصويري للصورة الحلمية المتخيلة .
- ٢- مثلت العلاقات التجاورية الشكلية والوظيفية للعناصر الفنية وطبيعة تألفها في بنية الصورة الحلمية أساليب جمالية متنوعة في تكوين تداعيات الحلم وإبراز الاحداث من زوايا متناقضة مما عزز من عنصر التشويق والايهام الفني داخل البنية الفيلمية .
- ٣- تتجسد صور الحلم في الفيلم بتظهير الأشكال المختزنة في اللاوعى للأشخاص وارتجالها برؤية جمالية غير مألوفة وفق حدود انزياح الأشكال المبتكرة بعد شحنها بالتأثيرات النفسية .
- ٤- ان تمثالات الحلم وصوره في الفيلم تتجسد عبر توظيف مختلف التقنيات الحديثة والمؤثرات السينمائية التي تسهم بصنع الافعال الحلمية الخارقة وخلق الابهار الصوري
- ٥- أسهمت تمثالات الحلم في بنية الفيلم بتوسيع أفق التلقي لدى المشاهد ومنحه فرصة التأويل والانغماس في مستويات متعددة من الفهم والتفسير والتحليل بين النفسى والجمالى والرمزي .
- ٦- تميزت تمثالات الحلم في معالجاتها الدرامية على توظيف مضامين الانقسام النفسى والافكار المرتبطة بالنوازع الذاتية والرؤى المستقبلية واطهار المكبوتات الباطنية واستثمار حكايات القوى المغيبة .

الاستنتاجات :

- ١- أظهرت تمثالات الحلم في بنية الفيلم السينمائي حضورها عبر منظومة بصرية خيالية اعتمدت تشويه الواقع وتحريف معطيات الزمان والمكان ، مستثمرة أساليب التركيب والتحوير والتداخل والتغريب بالأشكال الواقعية .

- ٢- تتسم معالجات تجسيد الحلم في بنية الفيلم السينمائي بالكشف عن البنية النفسية للشخصيات وطبيعة صراعاتها الداخلية وفق استحضار تصورات اللاوعي وإعادة تمثالتها بمعان نفسية وصور تتجاوز حدود الادراك الحسي والعقلي للشخصيات .
- ٣- تتجلى آليات تجسيد الحلم في بنية الفيلم السينمائي عبر توظيف التحولات والتنوع المكثف بالصياغات البنائية والوظيفية للعناصر الفنية والتقنيات الرقمية الحديثة بما يحقق اجواء فنتازية وسريالية تعبر بعمق عن الدواخل الباطنية المكبوتة .
- ٤- تبرز تداعيات الحلم في بنية الفيلم السينمائي عبر إظهار المفارقة بين الأشياء ومدلولاتها بفعل توظيف الترميز والتغريب وهي تعد آليات اشتغال لإظهار تفاصيل الحلم بعيدا عن التصورات العقلية.

احالات البحث:

- ١- هريوت ريد ، معنى الفن ، ص٣٧
- ٢- ابن منظور ، لسان العرب ، ص٩٤٩ - ٩٥٠
- ٣- أبي القاسم الزمخشري ، أساس البلاغة ، ص٢١٠
- ٤- سليمان الدليمي ، عالم الاحلام (الرموز والاشارات) ، ص٣
- ٥- اريك فروم ، اللغة المنسية (مدخل الى فهم الاحلام والحكايات والاساطير) ، ص٥٣
- ٦- عبد المنعم الحفني ، موسوعة عالم علم النفس ، ص٩
- ٧- سيجموند فرويد ، تفسير الاحلام ، ص٨
- ٨- عبد الرزاق جعفر ، النوم والاحلام ، ص١٠
- ٩- علي الوردي ، الاحلام بين العلم والعقيدة ، ص٣٣
- ١٠- اريك فروم ، مصدر سابق ، ص ١٠٤
- ١١- ممدوح الشيخ ، أشهر الاحلام في التاريخ ، ص١٢
- ١٢- اريك فروم ، مصدر سابق ، ص١٢٤
- ١٣- مصطفى محمود ، الاحلام ، ص١٣
- ١٤- نبيل موسى ، موسوعة مشاهير العالم ، ص٦٨
- ١٥- غاستون باشلار ، شاعرية احلام اليقظة - علم شاعرية التأملات الشاردة ، ص١٤
- ١٦- علي كمال ، ابواب العقل الموصدة / باب النوم وباب الاحلام ، ص٢١٤
- ١٧- سكيب داين يونج ، السينما وعلم النفس ، ص٣٢
- ١٨- اريك فروم ، مصدر سابق ، ص١٤
- ١٩- كاترين كليمان ، التحليل النفسي ، ص٥
- ٢٠- اريك فروم ، مصدر سابق ، ص١٧٣
- ٢١- كاترين كليمان ، مصدر سابق ، ص٥
- ٢٢- معتز عرفان ، تأملات سينمائية ، ص٦١
- ٢٣- سكيب داين يونج ، مصدر سابق ، ص٣٢

- ٢٤- مارسيل مارتان ، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة ، ص ١٥
- ٢٥- علاء عبد العزيز السيد ، الفيلم بين اللغة والنص (مقارنة منهجية في انتاج المعنى والدلالة السينمائية) ، ص ١١٦
- ٢٦- شارلس ج. كلاك ، التصوير السينمائي للمحترفين ، ص ١٦٠
- ٢٧- علي أبو شادي ، سحر السينما ، ص ٤٤
- ٢٨- ج . دادلي اندرو ، نظريات الفيلم الكبرى ، ص ٣٧
- ٢٩- عدنان مدانات ، عدسة الخيال ، ص ٨٦
- ٣٠- مارسيل مارتان ، مصدر سابق ، ص ١٢٩
- ٣١- مارسيل مارتان ، مصدر سابق ، ص ١٣٣
- ٣٢- شاكر عبد الحميد ، العملية الابداعية في فن التصوير ، ص ١٣
- ٣٣- بيتر سبرزسني ، جماليات التصوير والإضاءة في السينما والتلفزيون ، ص ٣٣
- ٣٤- هنري آجيل ، علم جمال السينما ، ص ٣٢
- ٣٥- لوي دي جانيتي ، فهم السينما ، ص ١٢٩
- ٣٦- فارس مهدي القيسي ، التكنولوجيا الرقمية في الانتاج السينمائي والتلفزيوني ، ص ١٧٨
- ٣٧- هشام جمال ، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث ، ص ٢٩٧
- ٣٨- فارس مهدي القيسي ، مصدر سابق ، ص ١٧٦

المصادر:

- أبي القاسم الزمخشري ، أساس البلاغة ، ط ١ ، ج ١ ، دار الكتب العلمية ، بيروت ، ١٩٩٨
- اريك فروم ، اللغة المنسية (مدخل الى فهم الاحلام والحكايات والاساطير) ، تر : حسن قبيسي ، المركز الثقافي العربي ، ط ١ ، ١٩٩٥
- ابن منظور ، لسان العرب ، ج ٣ ، دار صادر ودار بيروت ، ١٩٥٦
- بيتر سبرزسني ، جماليات التصوير والإضاءة في السينما والتلفزيون ، تر : فيصل الياسري ، دار الشؤون الثقافية العامة ، بغداد ، ١٩٩٢
- ج . دادلي اندرو ، نظريات الفيلم الكبرى ، تر : جرجيس فؤاد الرشيد ، (الهيئة المصرية العامة للكتاب ، القاهرة ، ١٩٨٧)
- سكيب داين يونج ، السينما وعلم النفس ، تر : سامح سمير فرج ، ط ١ ، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة ، القاهرة ، ٢٠١٥
- سليمان الدليمي ، عالم الاحلام (الرموز والاشارات) ، دار الكتب العلمية بيروت ، ط ١ ، ٢٠٠٦
- سيجموند فرويد ، تفسير الاحلام ، تر: مصطفى صفوان ، النشر دار المعارف ، القاهرة ، ١٩٩٤
- شارلس ج. كلاك التصوير السينمائي للمحترفين ، تر: سعد عبد الرحمن قلعج ، ط ٢ ، وزارة الاعلام والثقافة ، ابو ظبي ، ١٩٦٨
- شاكر عبد الحميد ، العملية الابداعية في فن التصوير ، المجلس الوطني ، الكويت ، ١٩٨٧
- عبد الرزاق جعفر ، النوم والاحلام ، الاهالي للطباعة والنشر والتوزيع ، ط ١ ، دمشق ، ١٩٨٨

- عبد المنعم الحفني ، موسوعة عالم علم النفس ، النشر والتوزيع دار نوبليس ، ط١ ، بيروت ، ٢٠٠٥
- عدنان مدانات، عدسة الخيال ، وزارة الثقافة ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق ، ٢٠٠٧
- علاء عبد العزيز السيد ، الفيلم بين اللغة والنص (مقارنة منهجية في انتاج المعنى والدلالة السينمائية) ، ط١ ، وزارة الثقافة ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق ، ٢٠٠٨
- علي أبو شادي، سحر السينما ، وزارة الثقافة ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق ، ٢٠٠٦
- علي الوردي، الاحلام بين العلم والعقيدة ، دار كوفان للنشر ، توزيع دار الكنوز الادبية ، ط٢ ، بيروت ، ١٩٩٤
- علي كمال، ابواب العقل الموصدة ، باب النوم وباب الاحلام ، ط٢ ، طبع الدار العربية ، دار الكتب والوثائق ، بغداد ، ١٩٩٠
- غاستون باشلار ، شاعرية احلام اليقظة ، علم شاعرية التأملات الشاردة ، تر: جورج سعد ، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ، ط١ ، بيروت ، ١٩٩١
- فارس مهدي القيسي ، التكنولوجيا الرقمية في الانتاج السينمائي والتلفزيوني ، مجلة الاكاديمي ، العدد ٤٧ ، جامعة بغداد كلية الفنون الجميلة ، ٢٠٠٧
- كاترين كليمان، التحليل النفسي ، تر: محمد سبيلا ، مطبعة النجاح الجديدة ، الدار البيضاء ، ٢٠٠٤
- لوي دي جانيتي، فهم السينما، تر: جعفر علي ، دار الرشيد للنشر ، بغداد ، ١٩٨١
- مارسيل مارتان، اللغة السينمائية والكتابة بالصورة ، تر: سعد مكاي ، وزارة الثقافة ، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق ، ٢٠٠٩
- مصطفى محمود، الاحلام، مطابع دار المعارف، الناشر دار المعارف ، القاهرة ، ١٩٨٦
- معتز عرفان، تأملات سينمائية، مؤسسة عرفان للثقافة والفنون ، دار عرفان للنشر ، ٢٠١٩
- ممدوح الشيخ، أشهر الاحلام في التاريخ ، مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع والتصدير ، دار النصر للطباعة الاسلامية ، القاهرة ، ١٩٩٣
- نبيل موسى، موسوعة مشاهير العالم ، الجزء الثاني ، اعلام علم النفس و اعلام التربية والطب النفسي والتحليل النفسي ، دار الصداقة العربية للطباعة والنشر ، بيروت ، ط١ ، ٢٠٠٢
- هيربرت ريد ، معنى الفن، تر: سامي خشبة ، ط٢ ، دار الشؤون الثقافية العامة ، بغداد ، ١٩٨٦
- هشام جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث ، مطابع الاهرام التجارية ، ٢٠٠٦
- هنري آجيل ، علم جمال السينما ، تر: إبراهيم العريس، المؤسسة العامة للسينما ، دمشق ، ٢٠٠٥