

# دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور

آلاء بهاء الدين عوض  
معيدة بقسم الإذاعة والتلفزيون  
كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال  
جامعة جنوب الوادي

### المقدمة:

الخيال العلمي يعد من علوم المستقبل المهمة في تطور العلم والتكنولوجيا، وتعد سينما الخيال العلمي إحدى أنواع فن التصوير السينمائي الأكثر شعبية، ومواضيع الخيال العلمي النموذجية هي الدعاية لتطوير الحكمة الدرامية حيث تم استدراج تقنية السرد من وجود العناصر العلمية والخيالية أو الافتراضية، وعادة ما يرتبط هذا النوع من الأفلام في بيئة أكثر أو أقل بعداً من المستقبل، كما هو الحال في السفر بين النجوم والتي لها علاقة بالتواجد خارج كوكب الأرض.

كما يعد الخيال العلمي أحد المداخل المهمة والحديثة حالياً لتنمية الإبداع وإعداد العلماء بالدول المتقدمة، ولعل أخطر الثغرات التي تعانيها نظم التعليم في عالمنا العربي تكمن في عدم إعطاء الخيال والإبداع حقهما من الاهتمام، ولهذا يعد الخيال العلمي والإبداع من مجالات البحث الضرورية لضمان تزويد عالمنا العربي بجيل من العلماء والمبدعين في شتى مجالات العلم والمعرفة وبخاصة النبوغ في العلوم حتى نضمن لنا مكاناً مرموقاً في عالم الحاضر والمستقبل.

### الدراسات السابقة:

قامت الباحثة بتقسيم الدراسات السابقة إلى محورين، يرتبط كل محور فيهما بأحد أبعاد مشكلة الدراسة، وسيتم عرضهما من الأحدث إلى الأقدم:

المحور الأول: دراسات تناولت دور المؤثرات البصرية والصوتية.

المحور الثاني: دراسات تناولت تأثيرات أفلام الخيال العلمي.

### المحور الأول: دراسات تناولت دور المؤثرات البصرية والصوتية:

١. دراسة عبدالقادر بلخضر (٢٠١٩) (١١) والتي تسعى إلى تحليل أثر المؤثرات البصرية والصوتية للإعلان الإلكتروني في تثبيت صورة العلامة التجارية، وذلك بالاعتماد على دراسة تحليلية لآراء عينة من مشاهدي الإعلان الإلكتروني المعنون ب Senses الحواس المقدم من طرف مؤسسة بيجو على قنواتها في اليوتيوب، وأثبتت نتائج الدراسة أن المؤثرات البصرية من أهم العوامل لبناء شخصية المؤسسة والتي استمدت أهميتها من كون أن الفرد يختار المؤسسة التي سيتعامل معها، وكذلك أشارت النتائج إلى أن الشعارات والرموز المرئية والمسموعة المستخدمة في الإعلان الإلكتروني لمؤسسة بيجو ساهمت في تعزيز قيم المؤسسة في ذهن المشاهد، والمؤثرات البصرية تساهم في تثبيت هوية العلامة في أذهان المشاهدين حيث تركز على الجانب المرئي المشكل من الاسم، اللون، الشكل.

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

٢. وتهدف دراسة إبراهيم نعمة محمود (٢٠١٨)(٢) إلى التعرف على دور المؤثرات البصرية في بنية الصراع الدرامي، وذلك باستخدام منهج تحليل المضمون أو تحليل المحتوى لفيلم أفاتار، ونتج عن البحث توظيف التقنيات والمؤثرات البصرية داخل المشاهد بشكل مبدع وإعطائها مصداقية وتشويق للفعل الدرامي، وكذلك اتضحت رؤية المخرج الفنية والجمالية وقدرته في تطوير أداة الممثلين بالاستعانة بالشخصية المرقمة، وكذلك استخدام التقنيات بالتقليل من زمن التصوير والاقتصاد بالنفقات، وأسهمت تقنية الكروما في إنتاج وتصنيع الأماكن والأفعال لبعض الشخصيات.

٣. وجاءت دراسة منار وجيه (٢٠١٧)(٣) لتهدف إلى التعرف على نظم المؤثرات الحديثة المستخدمة في الأفلام، وكذلك معرفة الطرق الحديثة المستخدمة لتصميم الشخصية الكرتونية ودمجها مع الأفلام الحية، وذلك باستخدام المنهج الوصفي التحليلي بالتطبيق على عينة من الأفلام العالمية، وتوصلت الدراسة إلى أنه مع ظهور المؤثرات الخاصة أصبح لصانعي الأفلام حدود أوسع عن الواقع من تركيب وتجميع اللقطات، وكانت من ضمن هذه الخدع الجمع بين شخصيات الرسوم المتحركة، وكذلك نجد أن الغاية من الوسائط الرقمية هي الوصول إلى صورة رقمية بأدق التفاصيل، إلى جانب محاولة المحاكاة للوصول إلى الواقعية المثالية عند دمج الرسوم مع الأفلام الحية وهذا واضحاً في السينما العالمية.

٤. كما تهدف دراسة شريف عطية (٢٠١٥)(٤) التعرف على المعالجات البصرية التي يعتمد عليها القائم بالاتصال في تشكيل رؤيته لمقاطع الفيديو في مواقع التواصل الاجتماعي، وأثر التنوع في المعالجات البصرية لمقطع الفيديو الواحد على المتلقي نفسياً، وفي إدراكه لمصداقية تلك المقاطع، وذلك باستخدام المنهج التجريبي، وأظهرت النتائج ارتفاع نسبة عدم الثقة في مصداقية مقاطع اليوتيوب التابعة لمؤسسات إعلامية إلى ١١.٣% في مقابل ١.٦% عدم ثقة فيما تقدمه مقاطع الفيديو التابعة لحسابات شخصية قبل تعرض عينة الدراسة للتجربة، بينما ارتفعت نسبة عدم الثقة في مصداقية مقاطع الفيديو التابعة لمؤسسات إعلامية بعد إجراء التجربة لتصل إلى ٢٩%، وأثرت متابعة مقاطع اليوتيوب على سلوكيات الفرد الشخصية وسلوكه تجاه المجتمع بنسبة ٦٥.٥% لدى أفراد عينة الدراسة.

### المحور الثاني: دراسات تناولت تأثيرات أفلام الخيال العلمي:

١) دراسة سارة العتيبي (٢٠٢٠)(٥) والتي هدفت إلى تصميم وحدة مقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعليم للمرحلة المتوسطة والتعرف على فاعلية الوحدة المقترحة في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي ومنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من ٣٤ طالبة من طالبات الصف الأول متوسط وقامت الباحثة بتصميم مقياس للخيال العلمي كأداة للدراسة، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية وطالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الخيال العلمي، مما يشير إلى فاعلية الوحدة المقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعليم UDL في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.

٢) وتناولت دراسة أحمد سامي (٢٠١٩)(٦) الكشف عن الاتجاهات الفنية للعمارة الافتراضية بأفلام الخيال العلمي وتفسير آليات تصميم مشاهد الأفلام الخيالية لكي تصبح ذات طابع فني يجمع بين الخيال والأفكار العلمية، وذلك باستخدام المنهج التحليلي على عينة قوامها ٢٠٠ مفردة، وتوصلت الدراسة إلى أن القيم

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

التشكيلية للعمارة المشهدة تحدها وظيفتها بالمشهد والفيلم ككل وفي الألفية الثانية أصبح أفلام الخيال العلمي ممزوجة بأنواع مختلفة في الفيلم الواحد حيث مزج أفكار الخيال العلمي بالفانتازيا أو الرعب بشكل صريح وكذلك التوظيف الفني نابع من مخرج لديه وعي باللغة التشكيلية في محاولة منه في ربط الفنون البصرية بالتأويل السينمائي، بأسلوب خاص به ومن ينبغي على المصمم الفني إدراك هذا الوعي حتى يترجم ذلك بصريا في الفيلم.

٣) وهدفت دراسة عبدالناصر النحراوي (٢٠١٨) (٧) إلى التعرف على العلاقة بين مشاهدة المراهقين لأفلام الخيال وقدرتهم على تصور ورسم صورة المستقبل، والوقوف على موضوعات الخيال التي يفضل المراهقون عينة الدراسة مشاهدتها في أفلام الخيال، بالإضافة إلى التعرف على مفهوم المستقبل وخصائص صورة المستقبل لدى المراهقين، ومحاولة معرفة الدوافع التي يحاول المراهقون عينة الدراسة إشباعها من مشاهدة أفلام الخيال، وذلك بالتطبيق على عينة قوامها ٢٠٠ مفردة، وتشير نتائج الدراسة أنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تطور أشكال الحياة في المستقبل كما تصورها أفلام الخيال واتجاهات المبحوثين نحو صورة المستقبل، كما توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مضامين أفلام الخيال بالقنوات الفضائية واتجاهات المبحوثين نحو صورة المستقبل.

٤) وجاءت دراسة عادل أبو العز (٢٠١٨) (٨) للتعرف على مناهج العلوم بين الواقع والمستقبل لتنمية الخيال العلمي للموهوبين والمتفوقين في مرحلة التعليم قبل الجامعي وقد استخدم الباحث اختبار للخيال العلمي واستمارة تقويم مناهج العلوم للمعلمين، وتوصلت الدراسة إلى أهمية توظيف تكنولوجيا التعليم في تدعيم مفاهيم الخيال العلمي لدى الأطفال من خلال القصص العلمية وأن الخيال العلمي وسيلة لنشر وتبسيط مبتكر مشوق، كما أنه ينمي أسلوب التفكير العلمي ويزيد من قدرة الفرد على إدراك واستيعاب المفاهيم العلمية وإيجاد اتجاهات وقيم إيجابية لدى الطلاب تجاه العلم والعلماء تدفعهم للمزيد من الاكتشافات والابتكارات.

### مشكلة الدراسة:

مع التطور التكنولوجي استفادت أفلام الخيال العلمي من المؤثرات الصوتية والبصرية، التي لها قدرة علي جذب إنتباه المشاهد عن طريق الإدراك البصري وتعمل علي توصيل الرسالة إلى المتلقي بطريقة مباشرة وغير مباشرة اعتماداً على ما يعرف بالخداع البصري، لذلك تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف علي التساؤل التالي: ما دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها علي جماليات التلقي لدي الجمهور؟

### أهمية الدراسة:

- ١) تكمن أهمية الدراسة فيما تمثله من إسهام علمي في مجال بحوث الخيال بصفة عامة والخيال العلمي بصفة خاصة، والتي من شأنها أن تسهم بدرجة كبيرة في الوعي بالمستقبل والاستعداد للتغيرات التي قد تحدث في مجال العلوم والتكنولوجيا والحياة على كوكب الارض.
- ٢) تساعد الدراسة الباحثين والمتخصصين في مجال الإعلام في معرفة تأثير أفلام الخيال على الشباب.
- ٣) تتبع أهمية الدراسة من أهمية المؤثرات البصرية والصوتية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي.

# دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

## أهداف الدراسة:

سيتمثل هدف الدراسة الرئيسي في التعرف على "دور المؤثرات الصوتية والبصرية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور"، وتتبع منها الأهداف الآتية:

### ● أهداف تحليلية:

- 1- التعرف على طبيعة المادة المعروضة في أفلام الخيال العلمي.
- 2- الكشف عن أشكال المؤثرات الصوتية والبصرية التي ظهرت في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة.
- 3- التعرف على دور المؤثرات الصوتية والبصرية التي وردت في الفلمين عينة الدراسة على جماليات التلقي لدى الجمهور.

### ● أهداف ميدانية:

- 1- التعرف على معدل مشاهدة الشباب لأفلام الخيال العلمي.
- 2- الكشف عن أسباب ودوافع مشاهدة الشباب لأفلام الخيال العلمي.
- 3- التعرف على الجمال في أفلام الخيال العلمي والذي يميزها عن الأفلام الأخرى.
- 4- رصد الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي.

## تساؤلات الدراسة:

### تساؤلات تحليلية:

- 1) ما هي أشكال المؤثرات البصرية والصوتية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة؟
- 2) ما دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة؟
- 3) ما الوسائل التعبيرية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة؟

### تساؤلات ميدانية:

- 1) ما كثافة تعرض الجمهور عينة الدراسة لأفلام الخيال العلمي؟
- 2) ما الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي؟
- 3) ما أوجه تأثير أفلام الخيال العلمي على الجمهور عينة الدراسة؟
- 4) ما الأشياء التي لايفضلها الجمهور عينة الدراسة في أفلام الخيال العلمي؟

## الإجراءات المنهجية للدراسة:

### نوع الدراسة:

وفقاً لطبيعة المشكلة البحثية تنتمي هذه الدراسة إلى نوعين من الدراسات الوصفية الاستدلالية والدراسات التحليلية، التي تستهدف في:

- 1) شقها الوصفي التحليلي: تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية التي لا تقف عن حد وصف الظاهرة محل الدراسة المتصلة بالمؤثرات البصرية والصوتية والدرامية بأفلام الخيال العلمي، ولكنها تسعى لربطها بتأثيرها على الجمهور وجماليات التلقي.

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

٢) شقها الميداني: تستهدف الدراسة الميدانية قياس مدى تأثير المتغيرات الخاصة بالمؤثرات البصرية والصوتية بأفلام الخيال العلمي على منظومة القيم والاتجاهات الثقافية المصرية.

### مناهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح (Survey Method) بشقيه التحليلي والوصفي، وهو المنهج الملائم للإجابة عن تساؤلات الدراسة، ويعزز اختيار هذا المنهج وجود عدد من الدراسات السابقة التي طبقته، كما اعتمدت الدراسة على منهج المسح لعينة من أفلام الخيال العلمي وعينة من جمهور الشباب الجامعي بهدف تحديد دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي وانعكاسه على تلقي الشباب.

### مجتمع الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة هنا جميع الوحدات التي ترغب الباحثة في دراستها، فعلى المستوى التحليلي: اختارت الباحثة فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar، والفيلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth. أما على المستوى الميداني: فقد أجرت الباحثة الدراسة على عينة من طلاب جامعة جنوب الوادي.

### عينة الدراسة:

في الدراسة التحليلية: تم تحليل عينة عمدية مكونة من فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar، أما الفيلم الثاني فهو الفيلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth، وكانت فترة التحليل في (فبراير - مارس) ٢٠٢٠م. أما على المستوى الميداني: تم إجراء الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب جامعة جنوب الوادي بواقع أربع كليات نظرية (الحقوق - الأداب - التربية - التجارة) وأربع كليات عملية (الإعلام - الطب البشري - علوم - صيدلة)، وهي عينة عمدية "غرضية" Pruposive حيث يتم اختيار مفردات العينة حسب سمات محددة وتستبعد المفردات التي لا تتوافر فيها هذه السمات وهي العينة التي تناسب موضوع الدراسة (٩)، وقد قامت الباحثة بعملية جمع البيانات في الفترة من بداية شهر إبريل ٢٠٢٠م وحتى نهاية شهر مايو ٢٠٢٠م، بواقع شهرين (إبريل - مايو).

### أدوات جمع البيانات:

#### (١) تحليل المضمون:

وذلك لجمع بيانات الدراسة التحليلية حيث تم تصميم استمارة لتحليل مضمون فلمين من أفلام الخيال العلمي (بين النجوم) و(الأرض المتجولة)، واشتملت على فئات خاصة بالشكل والمضمون والمرتبطة بتساؤلات الدراسة التحليلية.

#### (٢) صحيفة الاستقصاء:

# دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

استخدمت الباحثة صحيفة الاستقصاء كأداة لجمع البيانات الكمية والكيفية من الشباب طلاب جامعة جنوب الوادي محل الدراسة، وتتضمن مجموعة من الأسئلة التي تقيس متغيرات هذه الدراسة.

## إجراءات الصدق والثبات:

### (١) إجراءات الصدق:

يقصد به مدى قدرة أداة جمع المعلومات على أن تقيس ما تسعى الدراسة إلى قياسه فعلاً، بحيث تتطابق المعلومات التي تم جمعها بواسطتها مع الحقائق الموضوعية<sup>(١)</sup>.

وللتأكد من صدق وصلاحيّة استمارة تحليل المضمون وصحيفة الاستقصاء قامت الباحثة باتباع ما يلي:

- التحديد الدقيق لوحدة التحليل وفئاته وتعريف كل وحدة وكل فئة تعريفاً دقيقاً واضحاً وشاملاً، وقد رجعت الباحثة إلى كثير من الدراسات واستعانت بها لتصل إلى تحديد شامل لتلك الوحدات والفئات.
- عرضت الباحثة استمارة تحليل المضمون وصحيفة الاستقصاء على مجموعة من المتخصصين والمحكمين في مجال الإعلام والإذاعة والتلفزيون "سبق ذكرهم" للحكم على مدى صلاحية الاستمارات في قياس متغيرات الدراسة وتلبيتها لأهدافها، وقد أجرت الباحثة بعض التعديلات عليهم في ضوء مقترحات هؤلاء الأساتذة المحكمين.

### (٢) إجراءات الثبات:

ويقصد بها الوصول إلى نفس النتائج بتكرار تطبيق المقياس على نفس الأفراد في نفس المواقف أو الظروف، وبالتالي فإن كافة الإجراءات يجب أن تتسم بالدقة والاتساق والثبات للوصول إلى ثبات النتائج<sup>(١)</sup>.

وتحرت الباحثة قياس ثبات أدوات الدراسة من خلال:

- إجراء اختبار الصدق وفق معايير وأسس علمية متفق عليها بين الباحثين في مجال الدراسات الإعلامية، لأن الصدق يتضمن مفهوم الثبات.

- بالنسبة لصحيفة الاستقصاء قامت الباحثة بإجراء اختبار بعدي Test- Retest على عينة قوامها ١٠% من عينة الدراسة الفعلية والتي بلغ عدد مفرداتها ٢٠ مفردة من الشباب طلاب جامعة جنوب الوادي الذين خضعوا للبحث، وبمقارنة النتائج التي أسفر عنها الاختبار بالنتائج الأولية "بحساب معامل الارتباط بيرسون" وصل معامل الارتباط بينهما إلى ٩٣% وهو ما اعتبرته الباحثة مستوى ملائماً من الثبات، حيث تشير هذه النسبة إلى مستوٍ مقبولٍ من الاستقرار في الشكل العام للمعلومات والبيانات التي تم جمعها من خلال صحيفة الاستقصاء.

## الإطار النظري للدراسة:

### المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي:

أدى التطور العلمي والعصري في مجال التقنيات الرقمية وبرامج الحاسوب في إنتاج كم هائل من الأفلام وخاصة أفلام الخيال العلمي، إذ يعتمد إنتاج هذه الأفلام على المؤثرات البصرية بشكل كبير، كما أن بعض المخرجين الواقعيين استعملوها لتقريب الصورة إلى الواقع الحقيقي كتصوير الكوارث الطبيعية والأحداث بأقل جهد وأقل كلفة



## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

وبشكل مشابه للواقع ومن هنا نجد أن التطور التكنولوجي في العصر الحديث له الأثر الكبير، إذ يساعد في توفير السينوغرافية لصناعة الصورة المرئية التي تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث والهدف من ذلك هو إظهار ما ليس حقيقياً وما ليس له وجود فعلي في الواقع على أنه شيء حقيقي وموجود، مثل إظهار الحيوانات المنقرضة أو الخرافية مثل الديناصورات وأشخاص من كواكب أخرى، وغيرها من المؤثرات<sup>(١٢)</sup>.

وقد أدى استعمال المؤثرات البصرية إلى توفير الكثير من الجهد ووصل الحال إلى حذف بعض التفاصيل من الصور الحقيقية مثل نزع العلامات اللاصقة من الملابس أو الخيوط السلكية وهي التي تعد من الحيل السينمائية وحذف طائرات وحتى المباني بأكملها من الخلفية، إن العمل في هذا المجال يحمل معه قدراً كبيراً من المتعة والإثارة وأن كل هذا التطور التقني والبشري ساعد المؤلفين وكتاب السيناريو وتقنيين وخبراء الصوت والصورة والمنتجين والمخرجين إلى إضافة عدد من المؤثرات والخدع الصوتية في الحوار والتأليف والتناغم الموسيقي وكذلك المؤثرات التصويرية للطبيعة الساحرة والخلابة وفنون وتقنيات المكياج البالغة التأثير والدمى والأشكال والمجسمات ونماذج المباني وغيرها من المؤثرات والتي ساهمت جميعها في إنتاج الصورة السينمائية والتي لها أبعاد فنية ودرامية وجمالية مؤثرة<sup>(١٣)</sup>.

### أولاً: مفهوم المؤثرات البصرية Visual Perception:

تعرف المؤثرات البصرية بأنها كل ما يحيط بالإنسان ويعمل على جذب انتباهه عن طريق الإدراك البصري وتعمل هذه المؤثرات على توصيل رسالة للمتلقي بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ونعني بها هنا التقنيات التي تستخدم لإنتاج تشكيل بصري غير واقعي أي أنها تقوم بالتأثير على المشاهد من خلال حاسة البصر فهي تعمل على خداع النظام البصري للمشاهد فالخداع ينطلق أولاً من البصر حتى يصل إلى الإدراك العقلي فيخيل للمشاهد أشياء مخالفة لما هي عليه في الواقع<sup>(١٤)</sup>.

والمؤثرات البصرية أو الرؤيوية، وعادةً ما يطلق عليها اختصاراً لفظ VFX تختص المؤثرات الرؤيوية بجميع العمليات التي تتم بعد التصوير الفعلي، سواءً في غرف المونتاج أو في غرف المؤثرات الخاصة، والتي من شأنها أن تضيف إلى الشريط السينمائي صوراً ومشاهد لم تكن موجودة فيه، وهي دائماً وأبداً تتم بعد التصوير الفعلي<sup>(١٥)</sup>.

ويعتبر هذا النوع من المؤثرات هو المرحلة التي يتم فيها التزاوج بين الشريط المصور والصور المولدة عن طريق الكمبيوتر والتي تعرف بالـ CGI أو الكمبيوتر جرافيك كما هي معروفة لدينا. حيث يتم اللجوء أساساً للمؤثرات الرؤيوية لخلق بيئات تبدو حقيقية تماماً، لكنها خطيرة وعدوانية ويستحيل التصوير الحقيقي فيها مطلقاً (كالتصوير داخل بركان ثائر مثلاً، أو في الفضاء، أو في الأعماق السحيقة من المحيط)<sup>(١٦)</sup>.

### أنواع المؤثرات البصرية:

#### (١) الخداع البصري Illusion Optical:

فالخداع البصري في اللغة "الحيلة" أما مدرسة الخداع البصري مكونة من شقين Optical وتعني بصري و"Art" وتعني فن، فالمعنى الإجمالي هو "الفن البصري ولكن الشائع هو فن الخداع البصري، وهو ذلك الفعل الذي يصور للناظر دائماً الصورة المرئية على غير حقيقتها، حيث تكون الرؤيوية خادعة، فثبوت الشكل لا يعني ثبوت المتحرك، أي أن الأشياء المرئية قد تدرك متحركة بالرغم من ثبوتها، ويطلق عليه "فن العين المستجيبة" لأنه يهاجم العين بإدخال أكثر من صورة ذهنية بطريقة سريعة تجعل العقل في حيرة، وتنتج عنها دذبذبات تحدث نوعاً من

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

الحركة التي يطلق عليها فن الخداع البصري ويعد الخداع البصري من الاتجاهات الفنية التي اهتمت في المقام الأول بالإحساسات البصرية وما تتركه من أثر في عين المشاهد، وتقوم على نظرية علمية تتصل بالإدراك البصري للأشكال، كما أنها تعتمد على خطوط وأشكال تجريدية بحيث تحدث الشعور بالحركة في عين المشاهد<sup>(17)</sup>.

### ٢) الهولوجرام Hologram:

هو تكنولوجيا الذاكرة الهولوجرافية Holographic Memories Technology ويعد إحدى التقنيات الحديثة للتصوير والعرض الضوئي ثلاثي الأبعاد وتتلخص فكرته في تسجيل نماذج من التداخل بين أشعة الليزر على لوحة تصوير وهذا التسجيل يسمى بالهولوجرام ولكي نرى الصورة التي سجلت على هذه اللوحة لابد أن نسلط شعاع ليزر مماثل للشعاع الذي تم استخدامه على اللوحة ذاتها وعندئذ يظهر الجسم المجسم ويبدو ثلاثي الأبعاد وتم اكتشافه على يد العالم المجري Dennis Gabor عام ١٩٤٨م ويعد عالم الفيزياء الأمريكي Emmitt leith بجامعة ميتشيجن بولاية نيوجرسي بالولايات المتحدة الأمريكية أول من أثبت إمكانية استخدام الهولوجرام كوسيط عرض ثلاثي الأبعاد ومن أهم ما يميز التصوير والعرض بواسطة الهولوجرام أن الصورة تتكون في الفراغ مما يتيح حرية التنقل حول الصورة ورؤية جميع أبعادها ويشترط أن يكون الضوء المستخدم في التصوير والعرض أحادي التردد فلا يمكن استخدام الضوء الأبيض لأنه يحتوي على نطاق واسع من الترددات كما يجب أن يكون الضوء أحادي الطور وهذان الشرطان أساسيان ولا يتوافر إلا في شعاع الليزر<sup>(18)</sup>.

### ٣) الشاشات التفاعلية Screen Interactive:

هي عبارة عن شاشة إلكترونية تعمل باللمس حيث تتيح تلك الشاشات للمستخدم التفاعل معها عن طريق الاتصال باللمس للصور أو الكلمات على الشاشة ونشأت هذه التقنية نتيجة للتقدم الهائل الذي تعرفه التكنولوجيات الرقمية وفي خضم هذه التطورات التكنولوجية أصبح مفهوم التفاعلية مرتبطاً أكثر بالوسائط المتعددة.

مفهوم الشاشات التفاعلية عادة ما يشير إلى مفهوم تسويقي متطور يرتبط بشكل مباشر بتعدد البرمجيات التطبيقية والتفاعلية وهي الوسيلة التي يكون فيها المستخدم قادراً على التأثير في شكل أو محتوى عرض وسائطي كما أنها ليس مفهوماً جامداً بل مفهوماً مرناً فقد تكون التفاعلية بين المرسل والمستقبل أو بين الإنسان والآلة، وتستخدم الشاشات التفاعلية في العديد من التطبيقات المختلفة كأجهزة الصرف الآلي المحلات التجارية لعرض العديد من البضائع وانتشرت مؤخراً بشكل كبير في أجهزة الهواتف الذكية وتنقسم إلى نوعين من حيث التكوين هما شاشات اللمس المقاومة وشاشات اللمس المكثفة<sup>(19)</sup>.

### أشهر الخدع السينمائية المستخدمة:

#### ١) الكروما:

وتعد من أكثر الخدع السينمائية المستخدمة في السينما وهي المفتاح السحري لتصوير كافة المشاهد التي يمكن تخيلها مع توفير الكثير من الوقت والمجهود والمال وهي الأبرز من بين الخدع السينمائية على الإطلاق، تعتمد فكرة الكروما بشكل أساسي على تصوير المشهد السينمائي المطلوب أمام خلفية خضراء اللون ثم يتم إدخال المشهد لبرامج الكمبيوتر وتحويل اللون الأخضر الموجود بالخلفية إلى الشفاف فلا يتبقى في إطار الصورة سوى الممثلون ثم يتم تركيب أي خلفية يريدها صناع ترويج فكرة الكروما إلى أكثر من ١٠٠ عام مضوا حيث كانت



## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

تستخدم قديماً لإضافة بعض الملحوظات الجانبية على الشاشة دون الحاجة لكتابتها خصيصاً أثناء تصوير المشهد ولكن كانت الخلفية المستخدمة زرقاء اللون وكان ذلك قبل اختراع الكمبيوتر بكثير<sup>(20)</sup>.

### ٢) قاذف الكرات:

نجد أن في بعض الأفلام السينمائية والتي تتناول الحديث عن مواضيع ترتبط بكرة القدم أو أي رياضة أخرى مشابهة تستعمل فيها الكرة أو كالحديث عن سيرة أحد اللاعبين يحتاج فريق العمل أثناء التصوير إلى التقاط مشاهد عدة تحتوي على قذف للكرة لتصيب المرمى وتحرز هدفاً وبالطبع لا يمكن الاعتماد على فريق التمثيل وحدهم في ذلك الأمر لأنه من غير المضمون بالمرّة أن يحرز الممثل بالكرة هدفاً كالمراد تصويره في كل مرة حتى وإن كان محترف الأداء في تلك اللعبة فهو أمر غير مضمون<sup>(21)</sup>.

### ٣) إطفاء المشاعل:

تعد هذه الخدعة السينمائية من أشهر الخدع السينمائية والتي تستخدم في الكثير من الأفلام ولكن تشكل عبئاً ضخماً على ميزانية الفيلم حيث أنها الخدع المتعلقة بإشعال النيران عدة مرات حيث أن المشهد السينمائي الواحد في معظم الأحيان يتم تصويره على عدة مراحل منفصلة، وبالتالي فإن احتوى المشهد على حرائق أو اشتعال أو ما شابه فقط يتطلب الأمر من فريق لتصوير أن يقوم بإطفاء النار في كل مرة ينتهي فيها الفريق من تصوير إحدى اللقطات، ولكن إذا تم استخدام المياه في إطفاء النار المشتعلة فعندها تستخدم الأدوات التي من المفترض أن تشتعل في المشهد وبالتالي يصبح أمر إشعالها مرة أخرى مستحيلاً إلا بعد جفافها مما يلزم بالانتظار فترة طويلة أو بإحضار عدة نماذج متماثلة لتلك الأدوات لاستخدامها في كل مرة<sup>(22)</sup>.

### ٤) الطلقات المزيفة:

تعد تلك الخدعة من أبسط وأشهر بل وأقدم الخدع السينمائية على الإطلاق فحينما يحتوي النص السينمائي على مشهد يتطلب إطلاق أعيرة نارية على أحد الممثلين يتم حينها الاستعانة بطلقات مزيفة.

### ٥) المطارادات:

مشاهد المطارادات من المشاهد التي تثير الحماس للمتفرح حيث لا يخلو الفيلم السينمائي من مشاهدة المطارادات والحركات السريعة والتي قد يتم تصويرها باستخدام السيارات حيث تطارد بعضها البعض مما قد ينتهي بحادث مأساوي كارتطام السيارتين معاً أو انقلاب أحدهما.

### ٦) برامج الكمبيوتر:

وبسبب التقدم التكنولوجي والتطور الرقمي الذي غير العالم الآن فنجد أن صناعة أي فيلم لا تخلو من عمليات التعديل على جهاز الحاسب الآلي سواء على مستوى الصورة أو الصوت أو إضافة مؤثرات أو تعديل بعضها، ويتم ذلك من خلال برامج عدة مصممة خصيصاً لصناعة الأفلام والفيديوهات.

### ثانياً: المؤثرات الصوتية:

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

تلعب المؤثرات الصوتية والموسيقى التصويرية دوراً كبيراً في مختلف أنواع الإنتاج الفني على اختلاف أنواعها حسب طبيعة الإنتاج ونوع التأثير المطلوب وفي أغلب الأحيان تتلازم الصورة والصوت في أي إنتاج إعلامي وهي أصوات مصطنعة تضاف لتعزيز المحتوى الفني أو المحتويات الأخرى للفيلم سواء كان فيلماً عادياً أو فيلماً كرتونياً أو لعبة إلكترونية ومع التسليم بأهمية الصورة كأساس لأي عرض تلفزيوني إلا أن ذلك لا يعني إمكانية الاستغناء عن استخدام الأصوات المصاحبة للصور أو الناطقة عن الصور كلياً ولا يمكن الاستغناء عن استخدام هذه المؤثرات الصوتية إلا في أضيق الحدود وفي ظروف خاصة جداً حيث يكون للصوت عندنا دلالة في التعبير والتفسير والإقناع أقوى من استخدام الأصوات نفسها مما يدل على أن الصورة والصوت واللون تلعب مجتمعة دوراً بارزاً في التأثير على المشاهد وفي إضفاء الحس الجمالي على ما هو معروض والذي بدوره يؤثر على تلقي المشاهد لما يراه<sup>(23)</sup>.

وللمؤثرات الصوتية تأثيرات عدة حيث أنها تؤثر في رسم الصورة بشكل أوضح في مخيلة الفرد وتلعب العديد من المؤثرات الأخرى تكميل ذلك الدور وإخراج العمل إخراجاً فنياً يتحقق معه ما يراد من العمل فتلعب خدع الإخراج الفنية والمشاهد المؤثرة دوراً فاعلاً في تكميل الدور الذي ترسمه الصور المرئية بحيث يقتنع المشاهد بما يرى وكأنه يعيش واقعا معاشا وتلعب المؤثرات الزمانية دوراً كبيراً في التحكم بالزمن والوقت والتي توهم بسرعة الحركة أو بطئها مما يضيفي دوراً تلازمياً بين عرض الصورة والوقت الزمني الذي تستغرقه<sup>(24)</sup>.

### أنواع المؤثرات الصوتية<sup>(25)</sup>:

- ١) مؤثرات حية: داخل الاستديو مثل فتح الباب أو غلق شباك أو السير أو الصمود والنزول على السلم.
- ٢) مؤثرات غير حية: وهي جميع المؤثرات المسجلة على أشرطة صوتية أو اسطوانات مثل العواصف والأمطار وأصوات لسيارات والقطارات.

في حين يقسم البعض الآخر المؤثرات الصوتية إلى قسمين:

- ١) مؤثرات صوتية طبيعية: كصوت البرق أو الرعد أو الأمطار.
- ٢) مؤثرات صوتية صناعية: كصوت القطارات والسيارات والطائرات.

### وظائف المؤثرات الصوتية:

للمؤثرات الصوتية وظائف أساسية متعددة تساعد جميعها في استكمال صورة الفعل الدرامي وفي توضيح الجوانب المختلفة للمشاهد الفيلمي ونورد فيم يلي بعضاً من هذه الوظائف:

#### ١) امتداد حدود الرؤية:

يمكن للمؤثرات الصوتية أن تمتد خارج حدود الرؤية مثل أن تعطي المشاهد إبقاءاً بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعل المتفرج يصدق أن ما يراه على حدود الشاشة ما هو إلا جزء من عالم أوسع<sup>(26)</sup>.

#### ٢) خلق جو نفسي:

يعتبر خلق الجو النفسي للمشاهد العامل الوظيفي الأهم للمؤثرات الصوتية وخاصة في أفلام ال (action) فمثلاً صوت خطوات منتظمة وهادئة أو صوت باب يفتح في منزل من المفترض أنه خال من السكان أو انبعاث أصوات غير مألوفاً من ذلك المنزل فإنها جميعاً قد تلعب على شعور المشاهد ليحس بالخوف من المجهول فيصبح المشاهد بحاجة ملحة إلى أن يتعرف إلى تلك الأصوات المجهولة ليتأكد أنها غير ضارة ولا تشكل خطراً على مجريات

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

المشهد لتتشكل بعدها حالة الارتياح لدى المشاهد، والمخرج الجيد هو الذي يستطيع التعامل مع غريزة حب البقاء الإنسانية والخوف من المجهول وتوظيفها لخلق جو من الإثارة والترقب لدى المشاهد أثناء متابعة الفيلم<sup>(27)</sup>.

٣) الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة:

يمكن عن طريق استخدام المؤثرات الصوتية الإيحاء بأماكن غير موجودة في اللقطة أو المشهد فمثلا يمكن تصوير لقطة أم تعمل في المطبخ يصاحبها صوت أطفال يلعبون في حديقة المنزل أو صوت بعيد لعمال بناء فالصوت المصاحب لتلك اللقطة هو الذي يوحي بأماكن غير ظاهرة على الشاشة مما يثير خيال المشاهد<sup>(28)</sup>.

٤) خلق جو الصمت:

الصمت والسكون جزء لا يتجزأ من زمن الفيلم وأحداثه فالفجوة التي يشعر بها المتفرج بين لقطة بها حركة وأصوات وموسيقى وبين لقطة أخرى صامته تعطيه إحساسا بأهمية الفعل الدرامي.

٥) تحديد الزمان والمكان والوقت:

يمكن للصوت أن يحدد زمن المشهد فمثلا رجلا مستلقي في فراشه ونسمع صوت صرصور خارج المشهد نعلم أن الوقت الذي يدور فيه المشهد هو ليل ويمكن للصوت أيضاً أن يحدد مكان المشهد فمثلا إذا سمعنا صوت أجراس وثغاء قطع من الأغنام فإننا نعرف أن المكان هو في البادية و إذا تضمن العرض رجلا مسافرا وهو جالس ويقراً جريدة فإننا نستطيع من الصوت أن نميز نوع وسيلة المواصلات التي تقله هل هي باص أم قطار أم طائرة<sup>(29)</sup>.

### أهمية المؤثرات الصوتية في توجيه انتباه المشاهد نحو الفيلم السينمائي:

تلعب المؤثرات الصوتية دور وأهمية في الفيلم السينمائي وله تأثير كبير على المشاهد إذ أنها تخلق عوالم جديدة وتزيد من مصداقية العمل وتؤكد على واقعية الفيلم وبذلك تضمن عدم قيام المشاهد بالتحول إلى قناة تلفزيونية أخرى أو الخروج من قاعة السينما وهذا هو لب الحدث من العمل الفني أي إبقاء المشاهد في حالة المشاهدة وتهنية الجو النفسي الذي يبقيه متشوقا للعمل فذلك يعطيه مساحات واسعة للتخيل ويجعله يتخلص من وزنه الحقيقي نتيجة للمتعة التي حصل عليها أثناء مشاهدته للفيلم وهكذا نرى كيف أن المؤثرات الصوتية لعبت بمشاعر المشاهد الجالس وجعلت منه مشاركا إيجابيا في العمل السينمائي وجعله يتغاضى عن أي نقص إذا وجد في العمل لأنه هو من سيكمل بمشاعره وخياله هذا النقص<sup>(30)</sup>.

نتائج الدراسة:

أولاً: نتائج الدراسة التحليلية:

اختارت الباحثة فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar للمخرج "كريستوفر نولان" Christopher Jonathan Nolan، وتم إنتاجه في لوس أنجلوس سنة ٢٠١٤م، أما الفلم الثاني فهو الفلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth للمخرج "فرانت جو" Frant Gwo، وتم إنتاجه بالصين سنة ٢٠١٩م، وكانت فترة التحليل في (فبراير - مارس) ٢٠٢٠م.

جدول رقم (١)

يبين أشكال المؤثرات البصرية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

النسبة	العدد	الفيلم الصيني	الفيلم الأمريكي	مؤثرات بصرية
٢٠.٨%	٤٢	٤٢	-	كروما
٣٨%	٧٦	٣٤	٤٢	التصوير ثلاثي الأبعاد
٦%	١٢	١٢	-	بيئة افتراضية
٣٥.٦%	٧٢	-	٧٢	لاقط حركة
١٠٠%	٢٠٢	٨٨	١١٤	المجموع

تصدرت الكروما مقدمة المؤثرات البصرية بنسبة (٥٦%) حيث أنها تُستخدم لتصوير المشاهد الخيالية التي يصعب تصويرها في الحقيقية وتعمل على اختصار الوقت والجهد والمال، حيث أن أفلام الخيال العلمي تعتمد على مشاهد من الصعب تنفيذها في أرض الواقع، وعمد المخرجون إلى استخدام هذا النوع من المؤثرات البصرية ودمجها مع أحداث الأفلام وكذلك لجذب تلقي الجمهور لها، حيث يعمل على جوانب اللاوعي في عقل المتلقي مما يساعد المخرج على جذب إنتباه المشاهد، حيث نجد أن فيلم الخيال العلمي الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في استخدام الكروما.

وجاء في المرتبة الثانية التصوير ثلاثي الأبعاد والرسوم علي أجهزة الحاسبات بنسبة (٣٨%)، حيث أن أفلام الخيال العلمي تتطلب ظهور مشاهد للفضاء الخارجي وسفن الفضاء والمجرات كما ظهر بالفيلمين وبالتالي فإن أسهل طريقة لتصميم ذلك هو التصوير ثلاثي الأبعاد الذي بدوه يظهر بشكل حقيقي يعمل على زيادة المصدقية، ونجد أن فيلم الخيال العلمي الأمريكي استخدم التصوير ثلاثي الأبعاد بشكل أكثر من نظيره الصيني.

كما جاء في المرتبة الثالثة البيئة الافتراضية بنسبة (٦%)، وهي نسبة ضئيلة وذلك لأن أفلام الخيال العلمي من الصعب صنع بيئات افتراضية تتناسب معها، ولذلك يعتمد المخرج على الكروما والتصوير ثلاثي الأبعاد في إظهار الفضاء الخارجي والجاذبية والمجرات والكواكب والمجرات الأخرى التي من الصعب تمثيلها إلا باستخدام المؤثرات البصرية والعمل على الخدع السينمائية وذلك كما ظهر في الفيلم الأمريكي (بين النجوم)، ومن الملاحظ أن فيلم الخيال العلمي الأمريكي لم يستخدم بيئة افتراضية على عكس الصيني فقد استخدم البيئة الافتراضية.

ويأتي في الترتيب الأخير لاقط الحركة بنسبة (٥٠%)، حيث أنه لم يُعتمد عليه في أي من الفيلمين، ويرجح ذلك إلى أن هاذين الفلمين لم يظهر بهما كائنات خرافية، ولم يظهر بها أي أشياء تم تحريكها ليتم استخدام لاقط الحركة.

### جدول رقم (٢)

يبين أشكال المؤثرات الصوتية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

النسبة	العدد	الفيلم الصيني	الفيلم الأمريكي	مؤثرات صوتية
٢٧%	٤٤	٢٦	١٨	إنفجار
٢٦%	٤٣	٢٣	٢٠	وسائل مواصلات
٢٤%	٤٠	٢٧	١٣	صُراخ
٨%	١٤	١٤	٠	أمطار
٧%	١١	٦	٥	رعد
٥%	٩	٨	١	طلقات الرصاص

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات المتلقي لدى الجمهور ...

أمواج	٠	٥	٥	٣%
المجموع	٥٧	١٠٩	١٦٦	١٠٠%

يوضح هذا الجدول أشكال المؤثرات الصوتية التي استخدمت في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة حيث جاء في المرتبة الأولى الانفجار بنسبة (٢٧%)، وظهر في أشكال كثيرة كالانفجارات النووية وإنفجارات التجارب العلمية والرحلات الفضائية لرواد الفضاء في الفضاء الخارجي.

كما جاء في المرتبة الثانية وسائل المواصلات بنسبة (٢٦%)، حيث تنوعت وسائل المواصلات التي استخدمت في الأفلام عينة الدراسة ما بين الصاروخ الفضائي والسفن الفضائية وكذلك الطائرات والسيارات، وجاء بأشكال مختلفة في الأفلام لدعم الحدث الدرامي وزيادة المصداقية.

وأيضاً جاء في المرتبة الثالثة الصراخ بنسبة (٢٤%)، وجاء الصراخ للتعبير عن ردة فعل الممثلين في الأفلام الخيالية وما يواجهه من صعوبات في الفضاء الخارجي، واستخدام سفن الفضاء، وذلك لدمج المتلقي في الأحداث وإثارة وجدانه وتعاطفه مع الشخصيات والأحداث.

جاءت الأمطار في المرتبة الرابعة بنسبة (٨%)، حيث استخدمت أصوات الأمطار بأفلام الخيال العلمي لأكثر من مشهد، وذلك لتعزيز الشعور والإحساس الفني.

كما جاء في المرتبة التالية الرعد بنسبة (٧%)، ويليهما طلقات الرصاص بنسبة (٥%)، وفي المرتبة الأخيرة الأمواج بنسبة (٣%)، وذلك لتعزيز الإحساس لدى المتلقي وجذب انتباهه لأفلام الخيال العلمي خاصة أنها تتطلب تركيز وشرح لما بها من معلومات دقيقة فتساعد المؤثرات الصوتية على تقريب الأفكار وشرح المعلومات للمتلقي وبالتالي توفر عليه الكثير من المجهود العقلي والشعور بالملل أثناء مشاهدة أفلام الخيال.

ويتضح من الجدول السابق تفوق الفيلم الصيني في استخدامه للمؤثرات الصوتية عن الفيلم الأمريكي.

### جدول رقم (٣)

يبين دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

دور المؤثرات الصوتية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
خلق جو نفسي للحدث	٣٠	٤٦	٧٦	٢٥%
شرح الحدث	٢٠	٤٠	٦٠	٢٠%
دعم أحداث الفيلم	٢٧	٣١	٥٨	١٩%

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات المتلقي لدى الجمهور ...

دعم المصادقية للشخصيات	٢١	٣٠	٥١	١٧%
الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة	١٨	١١	٢٩	٩%
تحديد مكان الحدث	١٠	١١	٢١	٧%
تحديد زمن الحدث	٦	٥	١١	٤%
المجموع	١٣٢	١٧٤	٣٠٦	١٠٠%

يكشف لنا الجدول السابق أن الصوت يحتل مساحة كبيرة في أفلام الخيال العلمي على مستوى التعبير والتوظيف، فنجد أن الصوت في الفيلمين إما عن مصدر داخلي يأتي من نفس نسيج البيئة أو من مصدر خارجي يأتي من خارج نسيج البيئة، بالإضافة إلى أن شدة الصوت لها دور كبير في التلاعب بأحداث الفيلم، فالشدة تعطي المتلقي جانب التركيز والترقب والإحساس، وبذلك نجد أن هناك دور مهم للمؤثرات الصوتية في الأفلام عينة الدراسة، حيث جاء خلق جو نفسي للحدث في المقدمة بنسبة (٢٥%)، لأن المؤثرات الصوتية تعمل على خلق جو نفسي للأحداث وتعمق الشعور لدي المتلقي وبالتالي تؤدي إلى اندماج أقوى، ونجد أن الفيلم الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في هذا الجانب.

وجاء في المرتبة الثانية شرح الحدث بنسبة (٢٠%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على شرح الأحداث والمساهمة في إيصالها للمتلقي بطريقة سهلة ومفهومة، وهو ما توصلت إليه دراسة أنابيل كوهين وآخرون (٢٠٠٦) (١) والتي ترى أن المؤثرات الصوتية من أفضل المضامين الإعلامية التي يمكن الاستعانة بها للتأثير في المشاهد أو المستمع بشكل أو بآخر، حيث تؤكد لديه طبيعة المشهد وترسخ فيه إحساساً بالواقع، ونجد أن الفيلم الصيني تفوق على الأمريكي في هذا الجانب.

وفي المرتبة الثالثة جاء دعم أحداث الفيلم بنسبة (١٩%) حيث تعمل المؤثرات الصوتية على دعم أحداث الفيلم وتساعد المتلقي على ربط الأحداث ببعضها البعض.

كما جاء في المرتبة الرابعة دعم المصادقية للشخصيات بنسبة (١٧%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على دعم مصادقية الأشخاص في العمل الدرامي وزيادة الإحساس بما يقوم به الممثل من حركات وتصرفات ولغة جسد.

وفي الترتيب الخامس جاء الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة بنسبة (٩%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة أو في المشهد عن طريق توظيف بعض المؤثرات التي تدل على أماكن معينة تساعد المشاهد في التعرف عليها بناءً على ربط ما يسمعه داخل هذا المكان، ومن الملاحظ أن الفيلم الأمريكي تفوق على الصيني.

ويأتي في المرتبة السادسة تحديد مكان الحدث بنسبة (٧%)، حيث يعمل بعض المخرجين على توظيف المؤثرات الصوتية ليوضح مكان الحدث والبيئة المحيطة به وما يحدد ذلك هو المتلقي بناءً على خبراته وتجاربه السابقة، ومن الملاحظ أن الفيلم الصيني تفوق على نظيره الأمريكي في هذا الدور.

أما في المرتبة الأخيرة يأتي تحديد زمن الحدث بنسبة (٤%)، حيث تعمل المؤثرات الصوتية على تحديد زمن الحدث إن كان غير ظاهراً من خلال بعض المؤثرات الصوتية التي تستخدم في أزمنة معينة دون غيرها ويستنبطها المتلقي ويتعرف عليها من خلال تلك التلميحات ليصل المخرج لغرضه من ذلك، ومن الملاحظ أن الفيلم الأمريكي تفوق على الصيني في هذا الجانب.



## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

### جدول رقم (٤)

يبين الوسائل التعبيرية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة

الوسائل التعبيرية	الفيلم الأمريكي	الفيلم الصيني	العدد	النسبة
الإضاءة	٣٤	٦٢	٩٦	٥٨%
الألوان	٢٥	٤٥	٧٠	٤٢%
المجموع	٥٩	١٠٧	١٦٦	١٠٠%

التعبيرية في أفلام الخيال

جاءت الوسائل

العلمية عينة الدراسة داعمة لأحداث الفيلم حيث جاءت الإضاءة في الترتيب الأول بنسبة (٥٨%)، حيث عمد المخرجين إلى استخدام الإضاءة لتوضيح الأحداث وشرح الحدث، حيث تنوعت الإضاءة ما بين الإضاءة الطبيعية والصناعية لشرح أحداث الفيلم، فالوظيفة الأساسية للإضاءة في الفيلم هي جعل المشاهد المراد تصويره واضحاً أمام الكاميرا كما تراه العين المجردة السليمة، أو كما يفترض أن تراه، كما ترى دراسة أن إيلينا خوخوفا (٢٠١٥) (٣١) أن هناك مصدران أساسيان للضوء عند تصوير لقطات الفيلم، المصدر الأول الضوء الطبيعي ويتمثل بضوء الشمس نهاراً وضوء القمر ليلاً والمصدر الثاني للإضاءة الصناعية وهي التي يتم إنتاجها بمولدات الطاقة على مختلف أصنافها، ونجد أن الفيلم الصيني استخدم إضاءة بشكل أكبر من الأمريكي.

وجاءت الألوان في المرتبة الثانية بنسبة (٤٢%)، حيث أن للألوان دلالات نفسية واجتماعية وثقافية متعددة حسب طرق استخدامها وموقعها فهي تدل على بعض المعاني الخاصة وتعطي تأثيرات ثابتة، وقد تمثلت الألوان في الفيلم عينة الدراسة بالتنوع بين الألوان الهادئة والساخنة لشرح الحدث وتدعيم الخيال، وأيضاً وتدعيم الأحداث والتسلسل المنطقي للقطات التي تعمل على جذب انتباه المتلقي وتساعد في فهم الحدث، ويظهر لنا الجدول السابق تفوق الفيلم الصيني عن الفيلم الأمريكي في استخدامه للوسائل التعبيرية (الإضاءة والألوان). وقد استخدمت الأفلام عينة الدراسة كلاً من الألوان الآتية: اللون الأبيض: والذي رمز إلى البراءة والنقاء.

- اللون الأحمر: والذي رمز إلى الثورة، الحريق، الجراءة، الحب، القوة.
- اللون البرتقالي: والذي رمز إلى النكهة وطيب المذاق.
- اللون الأصفر: والذي رمز إلى الشمس، القمح، الابتكار.
- اللون الأخضر: والذي رمز إلى هدوء الطبيعة، الصحة، التوازن.
- اللون الأزرق: والذي رمز إلى السماء، البحر، البرودة، الثلج.
- اللون البنفسجي: والذي رمز إلى التواضع، المذاق الطيب، الرخاء.

### ثانياً: نتائج الدراسة الميدانية:

سيتم عرض نتائج الدراسة الميدانية التي أجرتها الباحثة على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب جامعة جنوب الوادي بواقع أربع كليات نظرية (الحقوق – الآداب – التربية – التجارة) وأربع كليات عملية (الإعلام – الطب البشري – علوم – صيدلة)، وذلك بواقع شهرين من (بداية شهر إبريل ٢٠٢٠م وحتى نهاية شهر مايو ٢٠٢٠م)، وفيما يلي نتائج الدراسة الميدانية التي توصلت إليها الباحثة:

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

### جدول رقم (٥)

#### كثافة تعرض عينة الدراسة لأفلام الخيال العلمي

النسبة	العدد	الفترة
٣٩.٥%	١٥٨	أكثر من شهر
٢٤.٥%	٩٨	شهرياً
١٢.٥%	٥٠	أسبوعياً
١١.٥%	٤٦	كل أسبوعين
٧%	٢٨	أكثر من مرة في الأسبوع
٥%	٢٠	يوميّاً
١٠٠%	٤٠٠	المجموع

يتضح من الجدول السابق أن نسبة كبيرة من الشباب عينة الدراسة يشاهدون أفلام الخيال العلمي مرة كل أكثر من شهر، ونسبة أخرى تشاهد أفلام الخيال العلمي مرة كل شهر، ونسبه قليلة جداً تشاهد أفلام الخيال العلمي كل يوم أو أكثر من مرة في الأسبوع، وعند سؤال الشباب عينة الدراسة قالوا أن هذا يرجع الى عدة أسباب منها أنهم طول العام منشغولون بالدراسة والامتحانات، وأيضاً بسبب أن هناك نسبة كبيرة منهم مغتربون فلذلك لا تتوفر لديهم باستمرار وسيلة التسلية كالتلفزيون وباقية الإنترنت، وبعض الشباب عينة الدراسة قالوا بسبب قلة أفلام الخيال العلمي وأنهم قاموا بمشاهدتها جميعاً.

### جدول رقم (٦)

#### الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي

%	ك	جمال المؤثرات البصرية
٣١.٥%	١٢٦	تقدم العمل الفني بطريقة ممتعة وشيقة
٢١.٥%	٨٦	تخلق تأثيرات درامية مثيرة
١٨%	٧٢	محاكاة الواقع والحصول على رؤية واقعية يصدقها الجمهور بجميع جوانبها
١٦%	٦٤	خلق عوالم افتراضية يصعب تنفيذها على أرض الواقع
٨.٥%	٣٤	تستطيع أن تؤثر في وجداني وقناعاتي
٤.٥%	١٨	توفر المخاطرة والمجازفة والمجهود المبذول من فريق العمل
١٠٠%	٤٠٠	المجموع

الجدول  
الجمال الذي  
المؤثرات  
أفلام الخيال  
المرتبة

يكشف لنا  
السابق  
تضيفه  
البصرية في  
العلمي ففي

الأولى يأتي تقديم العمل الفني بطريقة ممتعة وشيقة بنسبة (٣١.٥%) حيث يروا عينة الدراسة أن المؤثرات البصرية أعطت قوة للإثارة والتشويق كما أعطت مصداقية للفعل الدرامي.

وفي المرتبة الثانية يأتي الجمال في خلق تأثيرات درامية مثيرة حيث يرى (٢١.٥%) من عينة الدراسة أن التقنيات والمؤثرات البصرية قد أسهمت في تحقيق المتطلبات الدرامية والتي كانت في السابق صعبة التنفيذ أما

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

الآن فقد أصبحت الصورة أكثر إقناعاً والفعل الدرامي أكثر مصداقية وهو ما يؤدي إلى إقناع المتلقي وإدهاشه بأن ما يراه حقيقة ماثلة أمامه.

وجاء في المرتبة الثالثة محاكاة الواقع والحصول على رؤية واقعية يصدقها الجمهور بجميع جوانبها بنسبة (١٨%) حيث يرى الشباب عينة الدراسة أن تجسيد فكرة الفليم في صورة بصرية وحركية يزيد من قناعة المشاهد وإعطاء مصداقية وتشويق للعمل الدرامي بالإضافة إلى الإحساس بمعايشة أحداث الفليم، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة إبراهيم نعمة ووجدان عدنان (٢٠١٨) (٣٢) والتي ترى أن المؤثرات والخدع البصرية المختلفة تخلق الإحساس والشعور الجمالي والابداعي للصورة المعروضة على الشاشة، لذا نجد أن أغلب الأفلام الحديثة تعتمد على التقنيات الرقمية والمؤثرات البصرية التي تتلاءم مع الطفرة التكنولوجية التي يعيشها المجتمع.

كما يرى نسبة قليلة من عينة الدراسة (٨.٥%) أن الجمال في المؤثرات البصرية يؤثر في وجدانهم وقناعتهم، وهذا يدل على أن المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي لها تأثير قوي على قناعات الجمهور لأنهم يعلمون جيداً أن المؤثرات البصرية تأتي نتيجة توظيف التقني (الحاسوب) الذي يدخل بشكل مباشر في رسم الأفعال الدرامية إذ نجد أن أغلب المشاهد والمؤثرات البصرية هي غير حقيقية بل هي واقع افتراضي الهدف منه مشابهة الواقع من أجل إقناع المشاهد بما يراه.

وفي المرتبة الأخيرة يأتي توفر المخاطرة والمجازفة والمجهود المبذول من فريق العمل بنسبة (٤.٥%) من عينة الدراسة، وهذا يدل على عدم اهتمام المشاهد بمدى المخاطر والمجازفات التي يتعرض لها فريق العمل في الفليم بل كل ما يهمه هو إبهار المشاهد ومحاكاة الواقع بالإضافة إلى توظيف المشاهد السينمائية بشكل مبدع لزيادة الإثارة والتشويق وإعطاء مصداقية أكثر للفعل الدرامي.

### جدول رقم (٧)

#### الجمال الذي تضيفه المؤثرات الصوتية في أفلام الخيال العلمي

جمال المؤثرات الصوتية	ك	%
خلق الجو العام للإحساس بالواقع	١٨٤	٤٦%
إضافة عنصراً جمالياً على العمل	٩٢	١٥.٥%
تنثير الرعب والخوف والترقب	٤٠	١٠%
الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة	٣٨	٩.٥%
خلق جو الصمت	٣٢	٨%
تعطيني إيهاماً بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعلني أصدق أن ما أراه يمتد خارج حدود الرؤية	٣٠	٧.٥%
تحديد الزمان والمكان والوقت	١٤	٣.٥%
المجموع	٤٠٠	١٠٠%

يظهر لنا من الجدول السابق أن خلق الجو العام للإحساس بالواقع يأتي في المرتبة الأولى بنسبة (٤٦%) من رأي الشباب عينة الدراسة مما يدل على مدى الجمال الذي تخلقه المؤثرات الصوتية في قدرتها على بعث الحياة للفيلم السينمائي، والسيطرة على عواطف المشاهد والتحكم في أحاسيسه بحضورهما وانعكاسهما على حالته النفسية، فالموسيقا والمؤثرات الصوتية تسعيان لتدعيم مضمون الصورة وتعميق معنى الحدث الدرامي، وإضافة الحيوية على تتابع أحداث القصة السمعية البصرية، ويتعذر أن تقوم بهذه الوظيفة لغة أو وسيلة أخرى من وسائل التعبير.

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

وفي المرتبة الثانية تأتي إضافة عنصراً جمالياً على العمل كأحد المؤثرات الجمالية للصوت بنسبة (١٥.٥%)، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة أنيس معيدي (٢٠١٨) (٣٣) التي ترى أن المؤثرات الصوتية بطبيعتها لا تحدد بل تحرر ولا توجه بل تطلق ولا تشرح لكنها توحى، ولا تقدم وصفاً لأي موضوع وإنما تصوره معبره عنه دائماً بانفعالات وأحاسيس عامة، وتشير وتوسع من تأثير العناصر الفيلمية الأخرى وتقدم المؤثرات الصوتية دوراً وظيفياً وتعبيرياً مكملاً للصورة المشهدة وتأكيداً كبيراً للمصادقية.

كما يأتي إثارة الرعب والخوف والترقب، وأيضاً الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة في المرتبة الثالثة بنسب متقاربة، حيث يرى الشباب عينة الدراسة أن الجمال في الاستماع للموسيقا والمؤثرات الصوتية المصاحبة لمشهد سينمائي ما، قد يكون كافياً لفهمه دون الحاجة لحوار الممثلين، أو لشرحه أو ترجمته، فهو دون شك أحد العوامل الرئيسية التي تدعم التأثير النفسي للفيلم على أحاسيس المشاهد وجعله يتماهى رويداً رويداً داخل الأحداث، هي تتفق مع دراسة غسان خروب (٢٠١١) (٣٤) والتي ترى بالرغم من أن الفيلم في جوهره هو فن الحركة، فالغريزة اللاشعورية للمشاهد تدفعه بحاجة لسماع صوت يصاحب هذه الحركة ولا يمكن أن نتخيل مشاهدة حركة بدون صوت يزامنها، سواء كان موسيقياً أو مؤثراً صوتياً.

وفي المرتبة التالية يأتي الجمال في المؤثرات الصوتية من وجهة نظر الشباب عينة الدراسة تكمن في خلق جو الصمت بنسبة (٨%)، وأنها تعطي إيحاءً بأماكن خارج حدود الشاشة وتجعل المشاهد يصدق أن ما يراه يمتد لخارج حدود الرؤية بنسبة (٧.٥%)، حيث لم يعد استخدام الموسيقى في أفلام الخيال العلمي مجرد عنصراً إضافياً، بل صار جزءاً مهماً له أصوله وأنماطه وأثره القوي على المشاهدين، وأهميته الوظيفية التعبيرية التي تؤديها الموسيقى إنما يتوقف إلى حد كبير على نوع الفيلم.

وفي المرتبة الأخيرة يأتي تحديد الزمان والمكان والوقت كمؤثر جمالي للصوت في أفلام الخيال العلمي بنسبة (٣.٥%) وهي نسبة ضئيلة جداً، بالرغم من أهمية المؤثرات الصوتية في تعميق الشعور والإحساس باللقطة السينمائية.

### جدول رقم (٨)

#### أوجه تأثير أفلام الخيال العلمي على الشباب

من  
السابق

التأثير	ك	%	المجموع	%
البحث عن كل ما هو جديد	١٨٠	%٤٥	٤٠٠	%١٠٠
يؤدي إلى زيادة التطلعات	١٠٢	%٢٥.٥	٤٠٠	%١٠٠
أهمية العلم لعبور المستقبل	٧٤	%١٨.٥	٤٠٠	%١٠٠
حتمية التفوق الغربي	٦٨	%١٧	٤٠٠	%١٠٠
الخوف من المستقبل	٤٦	%١١.٥	٤٠٠	%١٠٠
التحرر من قيم المجتمع	٢٤	%٦	٤٠٠	%١٠٠
الشعور بالتخلف	١٦	%٤	٤٠٠	%١٠٠
العزلة والانطواء	١٤	%٣.٥	٤٠٠	%١٠٠
يؤثر على عقيدتي الدينية	١٢	%٣	٤٠٠	%١٠٠
النزعة العدوانية	٤	%١	٤٠٠	%١٠٠

يظهر  
الجدول

(٤٥%) من الشباب عينة الدراسة يروا أن البحث عن كل ما هو جديد أحد أهم الأسباب أو المؤثرات التي تؤثر عليهم أثناء مشاهدتهم لأفلام الخيال العلمي، فالخيال العلمي هو الخيال الممزوج بالحقائق العلمية والرؤية التنبؤية،

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

وهو تخمين واقعي للأحداث المستقبلية المحتملة، أسس على معرفة كافية بالعالم الخارجي والماضي والمستقبل وفهم الطريقة العلمية، كما أنه مصالحة بين الأدب والعلم اللذين اعتقد كثيرون أنهما متعارضان، لأن أحدهما يقوم على الخيال، والآخر يقوم على التجربة والاستقراء، وهذا ما أتفقت عليه دراسة مايكل بارنيت وآخرون (٢٠٠٦)(٣٥).

وفي المرتبة الثانية يرى الشباب عينة الدراسة أن أفلام الخيال العلمي تساعدهم في زيادة التطلعات لديهم بنسبة (٢٥.٥%)، فهم يرون أن الخيال العلمي هو الخروج عن الواقع المحدود بأبعاده المعروفة بدرجة تتخطى حدود التفسيرات العلمية القائمة.

كما يأتي في المرتبة الثالثة كلاً من أهمية العلم لعبور المستقبل، وأيضاً حتمية التفوق الغربي بنسب متقاربة، حيث أن عينة الدراسة ترى أن قيمة العلم في أفلام الخيال العلمي تظهر بشكل قوي وواضح خاصة تلك المبنية على أسس علمية منطقية، كما تمدهم بالجديد من المعلومات والاختراعات الحديثة، والذي يدل دائماً على مدى التفوق الغربي في صناعة تلك الأفلام، وهي تتفق مع دراسة هاني عمران وآخرون (٢٠١٤)(٣٦) والتي ترى أن قصص الخيال العلمي دائماً تأتي من الغرب، وأن يكون أبطالها غربيين، غير أن مؤلفين بباق أخرى خرجوا هم أيضاً برؤاهم للمستقبل، وفي السنوات الأخيرة ازدهر الخيال العلمي الصيني من قبيل روايات "تسيشين ليو" المتميزة. وفي المراتب التالية جاء بنسب متقاربة قليلة كلاً من الخوف من المستقبل، والتحرر من قيم المجتمع، والشعور بالتخلف، والعزلة والانطواء، والتأثير على العقيدة الدينية، مما يدل على ضعف تلك التأثيرات على الشباب عينة الدراسة، كما يدل على مدى وعي وفهم عينة الدراسة بطبيعة أفلام الخيال العلمي بأنها غير واقعية وأنها تنقل ثقافة الغرب التي لا تتفق مع قيمنا وعاداتنا وتقاليدنا الشرقية.

وفي المرتبة الأخيرة جاءت النزعة العدوانية بنسبة (١%) وترجع هذه النسبة إلى أن عينة الدراسة تتمثل في الشباب الجامعي الواعي والمدرک لكل ما تقدمه تلك الأفلام والتي من الصعب التأثير عليهم.

### جدول رقم (٩)

#### الأشياء التي لايفضلها الشباب في أفلام الخيال العلمي

الأشياء الغير مفضلة	ك	%
وجود بعض الألفاظ الخارجة والعري وإثارة الفواحش والرذيلة	١٣٤	٣٣.٥%
سوء الترجمة للعربية وغير مطابقة للنص الأصلي	٧٠	١٧.٥%
فيها بعض المعلومات في النظريات العلمية والقوانين الطبيعية الفيزائية والفضائية غير صحيحة	٦٨	١٧%
غير مطابق لواقع الحياة، ويقدم تصورات من الصعب فهمها	٥٠	١٢.٥%
هذه الأفلام تحت الأطفال على العنف والإجرام وتجعله يميل إلى العدوانية في تصرفاته	٤٦	١١.٥%
إجهاد العين والشعور بالتعب وخاصة إذا كان العرض ثلاثي الأبعاد 3D	٣٢	٨%
المجموع	٤٠٠	١٠٠%

يظهر لنا الجدول السابق الأشياء التي لايفضلها الجمهور في أفلام الخيال العلمي، وجاء في المرتبة الأولى وجود بعض الألفاظ الخارجة والعري وإثارة الفواحش والرذيلة بنسبة (٣٣.٥%)، وهذا بالطبع يرجع إلى أن قصة الفيلم أحياناً يدخلون فيها الكثير من ثقافات وعادات البلاد التي أنتجت الفيلم والتي لا تتماشى مع عاداتنا وثقافتنا الإسلامية الشرقية.

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

في المرتبة الثانية يأتي سوء الترجمة للعربية وغير مطابقة للنص الأصلي، كأحد أهم السلبيات التي تواجه الشباب عينة الدراسة عند مشاهدتهم لأفلام الخيال العلمي، وأيضاً وجود بعض المعلومات في النظريات العلمية والقوانين الطبيعية الفيزيائية والفضائية غير صحيحة، وهذا ما أتفق مع دراسة إسلام أبو هيلة (٢٠٠٧) (٣٧) والتي ترى أنه ليس علينا أن نصدق كل ما يتم عرضه في أفلام الخيال العلمي، وعلى الرغم من أن الاتجاه السائد والمتداول بأنه يتم ضم خبراء العلم (الرياضيين واللغويين والخ) في الإنتاج السينمائي، إلا أن هذا الأمر ليس أكثر من مجرد حيلة دعائية.

جاء في المرتبة التالية الأشياء التي لا يفضلها الجمهور في أفلام الخيال العلمي أنها غير مطابق لواقع الحياة، وتقدم تصورات من الصعب فهمها، وأيضاً هذه الأفلام تحث الأطفال على العنف والإجرام وتجعله يميل إلى العدوانية في تصرفاته، فبالرغم من أن أفلام الخيال العلمي تنمي قدرة الطفل على التخيل وتعود عقله على التفكير والتأمل وتدريبه على مواجهة المشكلات، أو حلها عن طريق استخدام العقل والفكر فإن هناك بعض الجوانب السلبية قد تضر الطفل أكثر مما تنفعه، فهي تلغي قيمة الإنسان العادي وترفع الأطفال إلى محاكاة أبطال لا وجود لهم على أرض الواقع، إضافة إلى مظاهر العنف والإجرام والأعمال الخارقة للطبيعة البشرية مما يكسب الطفل أنماطاً سلوكية وقيماً غير المرغوب فيها.

وفي المرتبة الأخير يأتي إجهاد العين والشعور بالتعب وخاصة إذا كان العرض ثلاثي الأبعاد 3D بنسبة (٨%) وهي نسبة قليلة جداً مما يدل على عدم اقتناع الشباب عينة الدراسة بمخاطر الشاشات وخاصة الشاشات الذكية والتي تسبب الإشعاعات الكهرومغناطيسية الصادرة منها أمراض العين والسكري وأمراض القلب والسمنة، بالإضافة إلى خطر الوقوع في الإدمان الإلكتروني، بالرغم من أن مشاهدة التلفاز قد تكون ممتعة ومسلية وتعمل على تخفيف الضغط النفسي عند الكثير من الأشخاص.

### مراجع الدراسة

- (١) عبد القادر بلخضر (٢٠١٩) أثر المؤثرات البصرية والصوتية للإعلان الإلكتروني في تثبيت صورة العلامة التجارية للمؤسسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمار بليجي بالأغواط، كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير.
- (٢) إبراهيم نعمة محمود (٢٠١٨) دور المؤثرات البصرية في بيئة الصراع الدرامي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ديالي، كلية الفنون الجميلة.
- (٣) منار وجيه صابر (٢٠١٧) التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية على تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية، رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للفنون التطبيقية، قسم الفوتوغرافيا والسينما والتلفزيون.
- (٤) شريف عطية (٢٠١٥) الفيديو في مواقع التواصل الاجتماعي وأثرها على المتلقي، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الإمام محمد بن مسعود الإسلامية، كلية الإعلام.
- (٥) سارة العتيبي (٢٠٢٠) فاعلية وحدة مقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعلم UDL في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة سوهاج، كلية التربية، مصر.
- (٦) أحمد سامي البسطويسي (٢٠١٩) توظيف القيم التشكيلية للعمارة في مشاهد أفلام الخيال العلمي: دراسة تحليلية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة حلوان، كلية الفنون الجميلة، قسم ديكور سينما ومسرح.



## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

- (٧) عبد الناصر أحمد النحراوي (٢٠١٨) دور أفلام الخيال بالقنوات الفضائية العربية في تشكيل صورة المستقبل لدى المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة.
- (٨) عادل أبو العز أحمد سلامة (٢٠١٨) مناهج العلوم بين الواقع والمستقبل لتنمية الخيال العلمي للموهوبين والمتفوقين في مرحلة التعليم قبل الجامعي، مجلة الطفولة العربية، مجلد ١٩، عدد ٧٥، الكويت.
- (9) Mel Churton (2000). **Theory and Method**. Houndmills: Macmillan Press LTD, P.173 .
- (١٠) سمير محمد حسين (١٩٩١) **تطبيقات في مناهج البحث العلمي "بحوث الإعلام، ط٢، القاهرة: عالم الكتب، ص٩٧.**
- (١١) محمد عبد الحميد (٢٠٠٠) **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، القاهرة: عالم الكتب، ص٤٣٢.**
- (12) Mulken, M.V. (2006) Towards a new Typology for visual rhetoric in print advertisements, **E-European Advances in Consumer Research** , Volume 7, P57.
- (13) Tomy Morgan (2008) **Visual Merchandising: Window and Indoor Displays for Retail**, London: Laurence king, P.89-95.
- (١٤) أتر ستيفن (٢٠٠٥) **الإخراج السينمائي لقطعة بلقطة، ترجمة أحمد نوري، الإمارات: دار الكتاب الجامعي، ص٧٥-٧٠.**
- (١٥) أندريه جلوكسمان (٢٠٠٠) **عالم التلفزيون بين العنف والجمال، ترجمة وجيه سمعان، القاهرة: المشروع القومي للترجمة، ص٥٢.**
- (١٦) أحمد سمير كامل (٢٠١٥) **الآثار الإيجابية لاستخدام المؤثرات البصرية في تصميم الفراغ التجاري، مجلة الفنون والعلوم التطبيقية، المجلد الخامس، العدد الثاني، جامعة دمياط، كلية الفنون التطبيقية، ص٧٥-٨٧.**
- (17) Scottsquires (2010) **The VES Handbook of visual Effects**, USA: focal press, P. 98.
- (١٨) كاظم مؤنس (٢٠٠٦) **قواعد أساسية في فن الإخراج التلفزيوني والسينمائي، القاهرة: دار المعارف، ص٩٠.**
- (19) John Shibley (2014) **How visual metaphors are powerful tools for change**, Available at: <https://www.artsfwd.org/visual-metaphors-tools-for-change/>
- (٢٠) نوال محمد صلاح (٢٠٠٨) **لغة الصورة في الفيلم السينمائي الموجه للطفل: دراسة تحليلية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة حلوان، ص٧٥.**
- (٢١) عبدالقادر بلخضر (٢٠١٩) **أثر المؤثرات البصرية والصوتية للإعلان الإلكتروني في تثبيت صورة العلامة التجارية للمؤسسة، مجلة أكاديمية شمال أوروبا المحكمة للدراسات والبحوث، العدد الرابع المجلد الأول، أكاديمية شمال أوروبا المحكمة للدراسات والبحوث، الدنمارك، ص٣-٣٣.**
- (٢٢) علي أبو شادي (٢٠٠٦) **سحر السينما، القاهرة: دار المعارف للنشر، ص٥٤.**

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

- (23) Leeuwen, G. K. (2006) **Reading Images: The Grammar of visual Design**, London: Routledge, P. 90.
- (24) John Shibley (2014) **How Visual Metaphors Are Powerful Tools for Change**, Availabal at: <https://www.artsfwd.org/visual-metaphors-tools-for-change/>
- (٢٥) مي أحمد شعبان الباسل (٢٠٠٩) معايير الخداع البصري في التصميم الداخلي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة حلون، كلية الفنون التطبيقية، ص ٩٨.
- (26) Karen Goulekas (2001) **Visual Effects in a Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7000 Visual Effects Terms** (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Burlington: Morgan Kaufmann, P47.
- (27) John Hope Mason (2003) **The Value of Creativity: The Origin and Emergence of a Modern Belief**, New York: Routledge, P. 86.
- (٢٨) كاظم مؤنس (٢٠٠٦) القواعد أساسية في فن الإخراج التلفزيوني والسينمائي، القاهرة: دار المعارف، ص ٨٧.
- (٢٩) مي أحمد الباسل، مرجع سابق، ص ٩٩.
- (30) Margot van mulken (2006) Towards a New Typology for Visual and Textual Rhetoric in Print Advertisements, **European Advances in consumer research**, 7 (3), P. 86.
- (31) Annabel Cohen & Others (2006) The Role of Music, Sound Effects & Speech on Absorption in a Film: The Congruence-Associationist Model of Media Cognition, **Canadian Acoustics [Internet]**, 34(3), Pp. 40-1. Available at: <https://jcaa.caaaca.ca/index.php/jcaa/article/view/1812>
- (32) Elena Khokhlova (2015) Opera in cinema: aspects of video expressive means in modern opera, **Musicologica Brunensia**, 50 (2), Pp. 147- 155.
- (٣٣) إبراهيم نعمة محمود ووجدان عدنان محمد (٢٠١٨) دور المؤثرات البصرية في بنية الصراع الدرامي، مجلة الفتح للبحوث التربوية والنفسية، العدد الثالث والسبعون، جامعة ديالى، كلية التربية الأساسية، العراق.
- (٣٤) أنيس حمود معيدي (٢٠١٨) الوظيفة التعبيرية للموسيقى والمؤثرات الصوتية في الفيلم السينمائي العراقي، مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية، المجلد ٢٦، العدد ٩، جامعة بابل، كلية الفنون التطبيقية، العراق.
- (٣٥) غسان خروب (٢٠١١) الموسيقى التصويرية نصف الصورة السينمائية، جريدة البيان، مؤسسة دبي للإعلام، متاح على:  
<https://www.albayan.ae/paths/art/2011-12-04-1.1548390>
- (36) Michael Barnett & Others, **Op. Cit.**, Pp. 179-191.

## دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وانعكاسها على جماليات التلقي لدى الجمهور ...

(٣٧) هاني عمران وآخرون (٢٠١٤) تأثير الأفلام الأجنبية على نمط حياة الطلبة الجامعيين: دراسة ميدانية لاستطلاع آراء عينة من طلبة جامعة تشرين، مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، جامعة تشرين، سوريا.

- (38) Islam M. Abouhela & Others (2007) The Image of Future City in Science Fiction Films, **Ain Shams University International conference ARUP 2007.**