مجلة جماليات

المجلد 05 / العـدد: 01 (2019)، ص 305– 336

جمالية اشتغالات الأسطورة في الفيلم المغربي

(هواجس بعد منتصف الليل أنموذجا)

The Aethetics of the Legendary Film in the Morrocan Cinema. Case Study: Obsessions after Midnight

بلعباسي كلثوم [1]، أ.د. راس الماء عيسى [2]

[1] جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، kelthoum.belabassi@univ-mosta.dz

[2] جامعة أحمد بن بلة وهران1، casaoran70@yahoo.fr

مختبر الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائريّة– جامعة مستغانم

تاريخ الاستلام: 2019/09/29 تاريخ القبول: 2019/12/02 تاريخ النشر: 2019/12/27

ملخص:

السينما حقل إبداعي فني تخيّلي يقوم على الابتكار ويهتم بالواقع كمادة أساسية لصياغة مواضعيه، كما تصوّر الخيال في أبعد حدوده وباحترافية، وفيها يتراوح الإبداع بين فكرة المؤلف ورؤية المخرج وأداء الممثل وبراعة الآلة لصناعة وتحقيق صورة مثالية. في المقابل تشكل الأسطورة واقعة ثقافية بالغة التعقيد يمكن أن نباشرها ونفسّرها من منظورات متعددة تروي تاريخا مقدسا وحدثا جرى في الزمن البدائي : إنها فن امتزج فيه الخيال مزجا يعبّر عما يجول في أذهان الناس فلم يستعص تمثيلها ولا تحويلها إلى فيلم سينمائي مع تكنولوجيا متطورة تحققت من ورائها القيمة الإبداعية والجمالية، فأصبحت أفلام الأسطورة وسيلة المبدع لاستظهار الخوارق والعجائب والغرائب الكونية. وفي محاولة لربط الأسطورة بالصورة الفيلمية فقد استطاعت الصورة أن تكون حقيقة مرئية بكل تفاصيلها ومكوناتها الجمالية (تصميم الموقع أو المكان، الأزياء والماكياج، الصوت والحركة، الموسيقى، الألوان)، والتي نجح تحقيقها بفضل التقنيات الحديثة. وكمثال يبين العمق المعرفي للأسطورة في السينما اعتمدنا للفيلم المغربي **هواجس بعد منتصف الليل** أنموذجا تطبيقيا، حيث رافقت الصورة الفيلمية الفكرة الخيالية والتقنيات الصناعية لتنتج صورة ذات قيمة جمالية شكلا ومضمونا.

كلمات مفتاحية: صورة؛ فيلم؛ أسطورة؛ تقنيات؛ خيال؛ الصوت؛ المكان؛ الموسيقى؛سينما الأسطورة؛ صورة فيلمية؛ حركة؛ كاميرا.

Abstract:

The cinema a creative, artistic , and an imaginary field that is based on innovation and cares about reality as a fundamental material to formulate its themes. It also visualizes the fiction of the idea of the author and the director's vision, as well as the performance of the actor, and the material ingenuity to manufacture and achieve the perfect image. On the other hand, the myth constitutes to have a very complex cultural reality wich can be dealt with and interpreted from multiple perspectives. It recounts a sacred history and an event that most often happened in primitive fictional time. From the beginnings, it is an art which is mixed with fantasy, reflecting what is going on in peoples's mind.

Therefore, it wasn't hard neither to represent it nor transform it into movies, through an advanced technology which could facilitate the realization of the primitive story. Thus, the legendary films becomes a creative way (medium) to invoke paranormal wonders and universal oddities. And in an attempt to link the legend to the film scene, the picture was able to become a visible reality with all its details and aesthetic components (space design, costume, make-up, sound and movement, music, and colors), which has been achieved thanks to modern technology. The Moroccan film: Obsessions after Midnight - as an example - has shown the depth of knowledge of the mythology in cinema, where the techniques so as to produce an image of aesthetic value at the level of the content.

Keywords: picture film; legend (myth) techniques; fiction (imagination); soundspace; music; cinema of legend; filmic picture movement; camera.

1. مقدمة:

تعتبر السينما كغيرها من الفنون حقلا إبداعيا تخيّليا يقوم على الابتكار في أصعدة متعددة تتعلق كلها بالحياة ، بحيث تتحدّد أهمية وقيمة هذا الفن من خلال المادة التي يقدمها للمجتمع في تسلسل زمني خاضع لروح العصر ومستجداته من كل الجوانب. يغوص هذا الفن في عمق الواقع ويصور الخيال في أبعد حدوده باحترافية وجودة عالية، وهو ما يفتح للمتلقي مجال التفكير والبحث أمام ما حققته من انجاز متميز ومتنوّع مزج بين الحقيقة والخيال، واعتمد على آليات علمية سارعت في تقدم هذا الفن وتطوره.

لقد كان اهتمام السينما كفن بالواقع بمثابة المادّة الخام للعمل الفني، وأولى أهدافه التي سعى إلى تحقيقها من خلال تمثيله له، سواء كان هذا التمثيل نسبيا، أو كان بأسلوب تعبيري يحلّل الواقع ويجعله قريبا من السحر والخيال، ومهما يكن فإنّ الصراع الدائم بين تصور الواقع وحقيقة تسجيله في الصورة كان، وسيبقى المصدر الأساس للإبداع في فن السينما. ذلك الإبداع الذي يتراوح بين فكرة المؤلف ورؤية المخرج وأداء الممثل ، ينضاف إليه التقنية الصناعية لإنتاج عمل فني هادف يصل إلى أعماق المتلقي. وعليه، يمكن أن نقول إن السينما هي الفن الذي لا يصعب عليه تمثيل شيء مهما كان طابعه وشكله، ومنه تنوّعت مصادر الإبداع الفكري السينمائي أي مصادر تركيب تلك الأفكار وانتشال تلك المواضيع، فنجد بين أيدينا الأسطورة مصدرا هاما نراه يستظهر جزءا كبيرا من تاريخ الحضارات الإنسانية وذاكرتها، إذ لكل شعب من الشعوب أساطيره الخاصة به. من هنا، نطرح الإشكال الآتي الذي سيقودنا إلى تحليل هذا الموضوع : ما هي الآليات البصرية التي تحقق معالم الأسطورة جماليا في الفيلم السينمائي؟

2. مفهوم الأسطورة وأثرها الفني في الفيلم السينمائي:

تعتبر الأسطورة تلك القصة الخيالية واللا منطقية التي توارثتها الأجيال منذ القديم التي تروي أحداثا خارقة، حيث تتعلق معظم مواضيعها بالآلهة والطبيعة، وأنماط الحياة القديمة والعواطف والتجارب الإنسانية المختلفة، إنّها علم قديم يرصد لنا المعرفة الإنسانية وكل ما يتعلّق بها، حيث "تشكّل الأسطورة حيزا زمانيا ومكانيا مهمّا في تاريخ الحضارات الإنسانية المتعاقبة والمتزامنة في تاريخ الفكر البشري ومنذ تشكلاته الأولى حتى الوقت الراهن حيث تنمو هذه الأساطير وتتشعب لتنتقل من حضارة إلى أخرى عبر مثاقفة فكرية وحضارية"[1].

استخدمت كلمة أسطورة أو حكاية خرافية Fable استخدامات متعددة ومختلفة على مّر العصور، إلى أن وصلت إلى اصطلاحها الفني الحالي كنوع أدبي له شخصيته المتميزة. وتطلق كلمة أسطورة على أيّ قصة تدور حول أحداث تافهة ومواقف لا معنى لها، وأحيانا أخرى تطلق كلمة حكاية خرافية على الصياغة الفعلية لأحداث واقعية أو مزيفة أو على أشياء يفترض وجودها رغم عدم وجودها الفعلي، كما في مفهوم **مارلو** Christopher Marlowe، **وشكسبير** William Shakespeare، **ودرايدن** John Dryden، كذلك يستخدم الاصطلاح في تسمية المواقف أو الأشياء التي أصبحت من قبيل الأمثال والحكم كما عند **بن جونسون**Ben Jonson **وتنيسون** Alfred Tennyson **وتاكري** William Thackeray.

تنهض الأسطورة من ناحية الشكل الفني على حكمة أو مثل أو فكرة مأثورة دائما، وغالبا ما تنتهي بإعلان هذا القول المأثور مباشرة على لسان إحدى الشخصيات. وكان استخدام الأساطير في أي سياق أو نص يعتمد عادة على النظرة الشخصية والنسبية وخاصة في المراحل المبكرة، أمّا النظرة الأخلاقية العامة المطلقة فلم تعرف إلاّ في المراحل المتأخرة عندما أصبحت الأسطورة تنتهي بجملة تقليدية تعني حكمتها من يستطيع استيعابها من خلال السياق، ولم يكن القصد من هذه الأساطير أدبيا فنيا بقدر ما كان تعليميا أخلاقيا، أما

الأسطورة العادية فكانت تتوازن بصفة عامة بين السرد الرمزي للأحداث والمواقف وبين الجانب الأخلاقي الذي يحمل مغزاها[2].

عبّرت الأسطورة عن طبيعة الفكر الإنساني في الفترة التي انتمت إليها آنذاك وزاوجت بين ذلك الفكر والأخلاق فكان ظاهرها أسطورة وباطنها واقع صاغت منه جوهرها الذي امتد مدى العصور. إنّها واقعة ثقافية بالغة التعقيد يمكن أن نباشرها ونفسّرها في منظورات متعددة يكمل بعضها البعض، تروي تاريخا مقدّسا وحدثا جرى في الزمن البدائي الخالي من البدايات، وكيف جاءت حقيقة ما إلى الوجود بفضل مآثر ارتكبتها الكائنات العليا، وما الفرق بين أن تكون هذه الحقيقة كلية كالكون Cosmos مثلا أو جزيئة كأن تكون جزيرة أو نوعا من نبات أو مسلكا سلكه الإنسان، هي دائما سرد للحكاية وخلق يحكي لنا كيف كان إنتاج شيء، كيف بدأ وجوده[3].

وجدت الأسطورة بشكلها ومضمونها مكوّنة من عناصر فنية وجمالية لأن الأسطورة في الأصل قصة تحكي وقائع من الخيال عن شخصيات خارقة لكنها لا تنفصل عن الواقع ولا تنسلخ عنه؛ وإذا ما اعتمد الفن على الأسطورة باعتبارها مصدرا، فإنه نجدها مثلا في المسرح والسينما تتكوّن من العناصر الدرامية المتعارف عليها التي تتيح لها أن تصبح مادة أو موضوعا لمسرحية أو فيلم سينمائي، إذ تحتوي على فكرة تحركها شخصيات يحركها هي الأخرى صراع ينتهي نهاية إما حزينة أو العكس وحتى الزمن والمكان فيها افتراضيان لكنهما يشكلان جانبا مهما في بنائها.

من هذا المنطلق نستطيع أن نستخلص الأثر الفني للأسطورة في كل من المسرح والسينما وإذا سلطنا الضوء على الثانية (السينما) فنجد أن هذه الأخيرة قد دعمت هذا اللون الأدبي بآلياتها وميكانزماتها لأنها تعتمد في صياغة الصورة الفيلمية على الآلة أي الوسائل التكنولوجية العلمية المتطورة. تشكل السينما مرآة حقيقية للحياة باتصالها بالمجتمع وتأثيرها

عليه والفيلم هو المكوّن الأساسي لها الذي يعتمد على الصورة المرئية جوهرا ووسيلة تعبير مباشرة.

وبما أن الأسطورة «فن امتزج فيه الخيال مزجا يكاد يكون كليا معبّرا عما يجول في أذهان الناس»[4]، فلم يكن صعبا تمثيلها خاصة مع تكنولوجيا متطورة؛ فقد عبرت السينما عن مواضيع متفرقة من الخيال الطبيعة البشرية وكل ما يحيط بها، حيث لابدّ أن يتجه الفيلم هنا وجهة توازي العصر لتحقيق القيمة الإبداعية والجمالية ورصد الحقائق العلمية سواء لما كان أو لما سيكون على السبيل الافتراضي والتصوّر، ممّا يجعل المتلقي في حيرة وتساؤل مستمرين وهذا ما يجعل الهدف العلمي والتعليمي يتحقق من خلال الفيلم وتصبح أفلام الأسطورة وحتى أفلام الخيال العلمي وسيلة المبدع لاستظهار الخوارق والعجائب والغرائب الكونية. إذ «يقوم المخرج بهذا العمل الإبداعي ويحاول وضع أفكاره وآرائه وتصوراته وتخيلاته وطرق تنظيم وبناء الفيلم في خطة موضحا الطريقة والشكل والأسلوب لإخراج العمل إلى حيز الوجود»[5]. ولا تختلف مهمة المخرج باختلاف نوع الفيلم وطبيعته، لأنه يسعى وراء هدف واحد وهو الإبداع ويعتمد على الوسائل والوسائط نفسها التي تتيح له تحقيق المستحيل.

من هنا، نستطيع أن ندرك الأثر الفني للأسطورة كنوع أدبي جمع في شكله الكثير والعديد من الأنماط الأدبية والفنية كالشعر والموسيقى والمواضيع التاريخية والتراثية والفكرية كالفلسفة وعلم النفس...الخ، كلما وضعت لمستها على الفيلم لتحقق الأثر الفني، امتزجت لتعطي مفهوما عميقا للأسطورة، وأن تمثيلها ليس لمجرد هدف فرجوي وإنمّا تعليمي خالص.

3. نفاذ معنى الأسطورة في الصورة الفيلمية:

إن الصورة الفيلمية وثيقة مفتوحة قابلة للقراءة والتأويل حسب المستويات المعرفية

(المستوى الوصفي، والمستوى التأويلي، والمستوى التقني)، ذلك أن الصورة يدخل في تشكيلها الجانب الأدبي (القصة – الحوار) والمرئي (الضوء– اللون) والفيلمي (المونتاج والمؤثرات البصرية) والمسموع (ضجيج– موسيقى) والسمعي البصري (المزاوجة المنطقية بين الصور والأصوات). وعليه، فإنّ المعنى المعاصر للصورة يبرز أنها تعبيرية تكشف عن نمط جديد للوجود في العالم، هنالك تعبير عفوي ومباشر يكشف عن واقع أصلي سابق للمفاهيم واللغة، وهو واقع الذات الذي ينكشف للجسد فكل شيء نترقبه على أنه صورة مجسدة، ظاهرة في أشكال متنوعة، لا يترقبها الوعي كتمثل، وإنما تبسط تأثيرها على الانفعال، فالصورة كحركة هي في واقع الأمر جسد يخاطب جسدا آخرا، لا بفعل آلية اللغة وإنما ضمن لغة تحويها الصورة كحركة، فالأصوات لم تعد هي أداة التواصل، وإنما الصورة هي التي تحوي زخما لغويا تواصليا[6]. وفي خضم كل هذا التعقيد والتشابك الذي يكشف عن أهمية الصورة الفيلمية، لا يفوتنا أن نشير إلى أن الفيلم السينمائي بكل أشكاله ومواضيعه يُخْضِعُ الصورة الفيلمية إلى نفس الآليات المساهمة في تشكيلها والمراحل المتبعة في تكوينها؛ وعليه، نستطيع أن نتحدث هنا عن الصورة الفيلمية في سينما الأسطورة وعن نفاذ معنى الأسطورة من خلال الصورة الفيلمية.

عندما تكون الصورة شكلا من أشكال اللغة إذن فهي « المادة الأساسية للغة السينمائية والمادة الخام الفيلمية ذلك أن تكوينها يتميّز بتراكيب عميقة قادرة على نقل الواقع الذي يعرض عليها نقلا دقيقا، لكن ذلك النشاط موجه من الناحية الجمالية في الاتجاه المحدد الذي يريده المخرج والصورة التي نحصل عليها بهذه الطريقة تدخل في علاقة جدلية مع الجمهور الذي تقدّم له، وأثرها السيكولوجي عليه يحدده عدد من الخصائص التي ينبغي تجديدها بدقة إذا أردنا تكوين فكرة دقيقة عن أهمية الفيلم في الحياة الاجتماعية»[7]. في المقابل، نجد « الأسطورة لغة يتم تنشيطها عند مستوى مرتفع بشكل خاص، وتتابع فيه

المعاني بشكل يجعل الخلفية اللغوية لها في حالة حركة دائمة، وإنه يرتكز على الكشف عن العلاقات التي توجد بين كل الأساطير حيث أصبحت هذه العلاقات موضوعات أساسية هدفها الكشف عن الأبنية الموحدة لهذه الأساطير والتي تتجلى خلال عملية تحليل الأسطورة بالكيفية التي ينبثق بها الفكر اللاوعي في الوعي»[8].

إذا حاولنا الربط بين الأسطورة والصورة الفيلمية فهذا سيكون بمثابة وضع رابط يصل بين الاثنين وهو اللغة، فالأسطورة إذا اعتبرنا أنها شكل فني مكتوب بلغة معينة فإن الصورة هي شكله الحي الذي يتحوّل إليه بعد خضوعه للأفلمة، ومهما كانت الصورة الفيلمية واقعا، فإنها لا تنسلخ أبدا عن معنى الأسطورة: ذلك وإنْ كانت خيالا فإنّ تحقيق وجودها في السينما يجعل منها حقيقة وأمرا مرئيا وسمعيا، أي يحمل كل شروط الصورة السينمائية كونها تمثل في جوهرها حقيقة متحركة، وهناك رابط آخر قد يجعل من الأسطورة صورة فيلمية مميزة وهي الوسائل التقنية وأهمها الكاميرا. وهذا ما يجعلنا نغض النظر عن فحوى العجائبية وكمية الغرابة التي تحتويها الأسطورة ويصبح شغلنا الشاغل هو كيفية تجسيدها في صورة فيلمية ذات درجة عالية من الإقناع.

«إن الصورة قد سبقت جماليا وتاريخيا الصوت وإنها اليوم تحصنت بفضل ما بلغته التقنيات المعاصرة والتي بشرت بولادة تكنولوجيا الصورة وهندسة الجماليات يقول **ريجيس دوبيري** Régis Debray في مؤلفه **حياة الصورة أو موتها** فلكل جيل بصري فئة المعياري ذلك الذي تتبعه الفنون الأخرى بخطى ثابتة واللاحق يقتل السابق وهي قاعدة ثانوية خلف سيادة التقدم التقني واللاحق قد يعيد بحث السابق ، إذن ثمة إعادة قراءة سينمائية للتشكيل»[9]. إذ الصورة الفيلمية خاضعة للتجديد التقني كلما تقدم العلم وعليها فهي تتعامل مع كل الأنماط الفنية بما فيها الأسطورة التي تتداخل فيها العديد من الظواهر الطبيعية والبشرية وتتحكم فيها أي في طبيعتها؛ وذلك على اختلاف الأجناس والعصور والأعراف

وملامسة الواقع والطبيعة والاحتكاك بالمجتمع وما يحيط به وتفسير الماضي والحاضر والتطلع إلى المستقبل وفي طريقة عرضها للتاريخ والدين ومحاولة تفسير الظواهر والأحداث وتصوّر عالم الإنسان الطبيعي والمعقد. وعليه، فعندما تكتمل عناصر الصورة السينمائية تكتمل معها أهدافها وعندما نجمع بين محتوى الفكرة وآليات تحقيقها تتكون لدينا ما نسميه بالصورة الفيلمية، إذ لا تصبح الأسطورة عائقا أمام توفر تلك الآليات خاصة، وأنّها تمتد بأفكارها إلى المجتمع خاصة وأنّها تصوّر فعلا خارقا جوهريا بالنسبة للكون أو الإنسان وهذا ما يجعلها حكاية مقدسة انبثقت عن الشعائر الأولى، مما أكسبها سلطة عظيمة على عقول الناس ونفوسهم في زمانها، ناهيك عن عمقها الفلسفي. وعليه، يبقى هذا العالم (الأسطورة) عالم واسعا وثريا ومصدر إلهام المبدعين ومادة خصبة لأهم وأغرب مواضيعهم الفنية المتعلقة بالسينما خاصة.

« تتمتع الصورة الفيلمية بمظاهر كثيرة للواقع وتأتي الحركة في طليعة هذه المظاهر، والتي أثارت في الماضي دهشة الإعجاب عند المتفرجين الأوائل الذين هزتهم رؤية أوراق الشجر خافقة مع النسيم أو قطار يهجم في اتجاههم قادما من الأفق البعيد كما أن الصوت هو أيضا أحد المكونات الهامة للصورة الفيلمية لما يضيفه إليها من بعد لتصوير الجو المحيط بالأشخاص والأشياء والذي نحسه في الحياة الحقيقية، إنما تظهر كل ما تعرضه بمظهر واقعي عجيب لأنها تتجه أوّلا إلى البصر وهو أكثر حواسنا واقعية وهي إلى جانب كل هذا حقيقة علمية فهي نتاج عمل الأشعة المضيئة على سطح كيميائي حساس بواسطة جهاز بصري يسمى "**عدسة**" فآلة التصوير تنقل الشريحة من الواقع التي يعرضها عليه المصور بدقة كاملة وهذه الخاصية الجمالية للصورة تفسر تفسيرا جزئيا كل ظواهر الاندماج والتصديق التي تربط الجمهور بالفيلم».[10]

إذا كانت الأسطورة تحمل صفات الغرابة والعجائبية في مضمونها فإن الصورة الفيلمية شكلت ما يسمى بالمعجزة الفنية في عالم السينما، وإذا اعتمدت الصورة على تصوير مشاهد من مادة فنية أسطورية فإنه سيكون ما يسمى بازدواجية الصورة المبهرة أو أسطورة الأسطورة، فطالما أدت الصورة الفيلمية في سينما الأسطورة إلى بعث الدهشة لدى المتلقي وإثارة التشويق والمفاجأة والانتظار المفعم بالقلق والمؤثرات والخدع البصرية وهنا يقف المتلقي أمام قوة الحدث الذي تعرضه الأسطورة من خلال براعة الصورة وهذه هي النقطة التي فيها تلتقي الأسطورة والصورة الفيلمية إذ تجتمع غرابة الفكرة مع براعة التجسيد.

مما سبق ذكره، نجد أن الأسطورة "هي المصدر الأقدم لجميع المعارف والخبرات الإنسانية فهي جماع التفكير والتعبير عن الإنسان في مرحلته البدائية والقديمة، وهي الدافع القوي الذي جعل الإنسان مدفوعا إلى النظر فيما وراء ذاته وواقعه اليومي، يبحث عن قوى غامضة تفسر الظواهر المحيرة وأخرى خارقة، مرتبطة بمظاهر الطبيعة العصرية. ومازالت هذه الظواهر تؤدي دورا حيويا في حياتنا الحاضرة وأصبحت الميتافيزيقا هي المجال الواسع للتطلع الإنساني حول الأشياء التي يعتقد بوجودها خلف أسوار وجودنا اليومي. وعليه، دخل الفن في هذا المسار لخدمة هذا العالم القوي والغريب في الوقت نفسه وما زاد في استثنائيته وتميزه عندما ارتبط بفن الصورة التي استظهرته وفكت قيوده بعد ما كان خيالا يتردد على الألسنة ولا يعدو في أن يكون مكتوبا على صفحات الكتب"[11].

وهكذا ساهمت السينما (فن الصناعة) في صياغة هذه الأساطير وبعث الحياة فيها فكلما تجاوز العلم حدود الغموض، بحث الإنسان عن آفاق أخرى جديدة يتطلع من خلالها إلى فهم المزيد عن العالم الغريب الذي صار صورة متحركة لا تفصله عنها إلا شاشة عملاقة وهكذا كان نفاذ الأسطورة إلى الصورة الفيلمية.

4. العناصر الجمالية للصورة الفيلمية في سينما الأسطورة:

لا تخلو أي ظاهرة فنية من الجانب الجمالي الذي تساهم في تحقيقه توفّر وحضور عناصر فنية وتقنية تناسب طبيعة ونمط تلك الظاهرة وكذلك الحال بالنسبة للصورة الفيلمية التي تتحكم في تحقيقها، وطرق صياغتها مجموعة من العناصر، التي بتكاملها وترابطها وانسجامها تحقق ذلك التناغم الجمالي لها: « يتكوّن شريط أي فيلم من سلسة من الصوّر الثابتة، أو الكادرات التي تقوم بتصويرها الكاميرا السينمائية، وهذا هو شرط الفيلم منذ اختراع أول كاميرا سينمائية في معامل "**إديسون**"، وحتى أكثر الكاميرات تعقيدا، فالكاميرا السينمائية تقوم بتصوير صور فوتوغرافية منفصلة ينطبع كل منها على كادر منفصل و تعرض هذه الصور واحدة تلو الأخرى بنفس السرعة التي صورت بها ، مما يترك الشعور بحركة متصلة هي جوهر فن السينما»[12].

هذا الجوهر الذي جاء صناعيا ليكون ضمن جماليات السينما والصورة الفيلمية، فالمرئي هو الذي استحوذ على طبيعة هذا الفن لأن الصورة أصبحت أقرب ما يكون إلى عين المتلقي ولأن الفن هو قراءة مباشرة للعالم تروي حكايته لتعطيه معنى أو حقيقة ما، هي ما يراه المبدع حقيقة أو ما أثبتته له، والفيلم على نهج الفن يسير ويصوّر الواقع بتفاصيله وأبعاده .

1.4. مصطلح الصورة الفيلمية:

يجدر بنا في هذه المرحلة من هذا البحث الوقوف عند أهم العناصر الفنية الجمالية التي تساهم في صياغة الصورة الفيلمية في سينما الأسطورة على وجه الخصوص، وهذا يجعلنا نقف برهة عند مصطلح الصورة الذي يمكن أن نعتبره وسيطا بين التصور الذي تطرحه الأسطورة وبين تقنيات إنتاجها وما هو مؤكد لدينا أن الصورة الفيلمية التي ساهمت في تصوير الواقع وإعادة إنتاجه هي نفسها الصورة التي تنتج أحداثا خيالية عجيبة على

سبيل الأسطورة.«والصورة باعتبارها مدركا حسيّا (percept) لها علاقة مباشرة بالموضوع الذي تصوره وتحوله بسبب المشابهة إلى علامة أيقونية وتأتي الدلالة من علاقة العلامة بوجود المرجع ومن وحدتهما، إذن فالمدلول هو الذي يربط عملية التصور الذهني على أساس علاقته بالمرجع في الواقع الخارجي وعليه فالصورة باعتبارها أيقونة تشترك في كل منحنى مع الموضوع الذي تصوره وتدل عليه بحيث تنشأ فقط في وعي من يتصورها وتحاكي طبيعة الموضوع الذي تصوره وهذا لا يشترط أن يكون موضوعها موجودا بالضرورة في الواقع فحسب بل يمكن أن يكون خياليا يبتعد عن الحقيقة نوعا ما فهي رمزية من جهة وذات طبيعة نصية من جهة أخرى ، وإذا قارنا الصورة بمجالات إبداعية أخرى مثل المسرح والرواية والرسم مثلا سنلاحظ أنها تتميز بالإيهام بشكل كبير بسبب أن إمكانياتها عالية في نقل كل جزئيات الواقع وحتى الخيال، إضافة إلى تأثيرها القوي على متلقّيها حسيّا لأنها تواجه العين ثم العقل وتخلق بينها وبينه علاقة مباشرة لدرجة أنها تغيّب صانعها وينسى المتلقي وهو يدخل عالم الإيهام وجود الشاشة التي تشكّل الوجود المادي والحقيقي الوحيد أمامه[13].

إن مجرد ذكر مصطلح أسطورة كموضوع لفيلم سينمائي يوحي بكثير من التعقيدات التي تتعلق بالفكرة وأحداثها ويظهر أنّ تصوير فيلم أسطورة معينة ليس بالأمر الهين مادام سيعرض في النهاية على جمهور يهوى المغامرة ويميل إلى الفن العجيب وهذا لا يعني أن تكون الأسطورة موضوع الفيلم أمرا ينافي روح العصر من جانبه التقني وحتى الفكري والعلمي وهذا ما يجب أن يأخذه المخرج بعين الاعتبار فكيف سيحقق المخرج تلك النظرة الكاملة والشاملة لفيلمه حتى تكون مقبولة شكلا ومضمونا.

هذه الصورة النهائية تفرض على المخرج المرور في كل مرحلة من مراحل إنتاج الفيلم والمكوث عند كل مرحلة مدة لا بأس بها من الزمن لكي يستطيع المزج والجمع بين

الأصناف البصرية المذكورة للصورة الفيلمية للأسطورة، ومن هذا المنطلق يمكننا اعتبار الصورة الفيلمية أهم نسق بصري يساهم في بناء الفيلم السينمائي الذي سيعالج أسطورة معينة، « فالصورة ثقافة بصرية وفيها ينشأ معجم جديد تتحدد به المصطلحات ويكسبها معنى مختلف غير الذي كنّا نعهده في زمن الثقافة الكتابية غير أن ما نشهده اليوم هو تحول في علاقات الثقافة الدلالية على مستوى الذهن البشري كله، وهو مشهد بطلته الصورة كمادة لنحو جديد يعيد صياغة الاستقبال وصياغة الفهم»[14] .

ومن هنا، تتجلى الصورة السينمائية إمكانية تمثيلية موازية للإمكانيات المتاحة في الصيغ المتعددة لفنون التصوير اللغوي والبصري «غير أنها تمتاز عنها بكونها تمتلك القدرة على التواصل بأكثر من لغة، حيث تنهض أساسا على استثمار مجمل الوسائط والإمكانات التعبيرية المرئي منها والذهني والمحسوس والمجرد والواقعي والتخيلي»[15]، وهنا ندرك أن الصورة السينمائية تشكل آلية فريدة بهدف تحقيق ما يسمى بالمتعة الذهنية التي تتم عن طريق الحواس وذلك بتمرير رسائل فكرية أخلاقية متنوّعة. إذا أسقطنا هذا الإدراك على صورة فيلمية لأسطورة معينة نجد أن المخرج السينمائي يبذل جهده ليصنع ذلك العالم الخاص المطعّم بالخيال ويحاول أن يجعله شبيها بعالمنا لأنه يستعمل فيه وسائل قريبة إلى حياتنا اليومية وتكون هذه الصورة صورة لعالم فني جديد يثير فينا رغبة في المشاهدة أكثر وتجذبنا وتحرك مشاعرنا وحواسنا وأفكارنا وعواطفنا. فالأسطورة التي بطلها مثلا رجل له جناحان عملاقان لا يظهر إلا مع الغروب ليحقق أهدافنا نبيلة في مجتمع معين تسوده بعض الأيديولوجيات القاهرة التي تجعل الإنسان في صراع مع ذاته أو غيره وتفرض عليه قانون القوة والظلم... هذه الصورة إذا تمعنّا في مكوّناتها نجدها قريبة بل ومتداولة لدينا في حياتنا العادية لكن الجانب الأسطوري منها جانب روحاني خيالي يظهر مثلا في الرجل الضخم ذي الجناحين الكبيرين. هذا من ناحية الشكل، ويظهر في قدرته على إنصاف الناس

وكف الشر عنهم دون أن يظهر لهم أو يحسون بوجوده. فكيف سيحقق المخرج إذن هذا الإبداع المشوّق؟

تدفعنا الصورة الفيلمية إذن دائما إلى تفسير الحياة (الكون والطبيعة) والفكر والتأويل وهو ما ينتج تلك العلاقة المباشرة بين المشاهد والصورة البصرية ويخلق ذلك التفاعل معها، ومع ما تظهره من رموز ودلالات ومع ما تطرحه من مادة فكرية وعلمية، « إن الصورة الفيلمية ظل للواقع وليست الواقع نفسه، إنما تشكيل غني لوهم بخصوص الحقيقة بأبعادها الثلاثية الزمان والمكان والحدث، كما يقول **بودريار**: "ليس للصورة أدنى علاقة بأي واقع كان إنما ليست إلا ظله الخالص"».[16]

2.4. شخصية الممثل في الصورة الفيلمية:

إنّ الأسطورة في الأصل قصة يتكوّن جزء منها من أفكار تضرب في عمق التاريخ والحضارة وما إلى ذلك ويتكوّن جزء آخر من جانب يغمره طابع تمتزج فيه الغرابة مع العجائبية والرعب والخوف وهذه الأجزاء تجسدها كائنات إمّا حقيقة أو خيالية أو الاثنين معا؛ هذه الكائنات هي المحرك الأساسي للأفكار والمعاني والخيال والحقيقة. وعليه، «إذا كان الفيلم يمتلك القدرة على تجسيد الواقع بكل تلاوينه وتفاصيله فإنه يمتلك ذات القدرة لبلوغ مرام بعيدة من الخيال فالمتفرج يشاهد بعينه ما قد لا يصل إليه في أحلامه وأوهامه، فتتحرك أمامه عجائب الطبيعة كما يمكن أن تتحول المعاني المجردة إلى شخصيات مجسدة هذا الفيلم يعتمد على قصة أو تجربة تدور أحداثها في الخيال بعيدا عن نطاق الواقع المادّي الملموس»[17].

تبدأ تراسيم الصورة الفيلمية تكتمل ملامحها خطوة فخطوة بحضور مختلف التقنيات والوسائل العلمية التي تتطلبها وبتوفر كل شروط تكوينها بما فيها مكوّناتها هي الشخصية أو الممثل « فهو لا يستطيع أن يعبر بالكلمات والحركات والإيماءات بدقة وتناسق إلاّ إذا

استوعب الشخصية كليا ومن جميع النواحي وفهم دوافعها وأوجد مبرّرا لكل إيماءة وحركة وكلمة، بمعنى أنّها لا تأتي اعتباطا أو مصادفة، بل تنبع أساسا من دراسة شاملة وعميقة للشخصية وهو يوظفها لتوصيل فكرة أو موقف أو سلوك»[18]. فأعماق الممثل كَوْنٌ مَأْهُولٌ بالشخصيات، وبالوجوه والأقنعة والممثل مع العناصر الفنية الأخرى يكتشف وسيلة لإطلاق الطاقة الإبداعية لديه. وهنا يأخذ الممثل حيّزا وجانبا مهما في الصورة الفيلمية ويصبح قائدا لكل عناصرها بحيث يستحوذ عليها ويفتح من خلالها مجالا للفهم والإدراك لدى متلقّيها، ولا يتغير دور الشخصية في الأسطورة فهي تساهم في بناء الفكرة والصورة معا ويكون لها أكثر من وجه بين الخيال والحقيقة لكنها حتى ولو كانت تصور مشهدا لحكم فإنها تتجسد وتظهر وتتحدث وتتحرك.

3.4. المكان والإضاءة في الصورة الفيلمية:

يرافق الممثل المكان أو العمارة أو ما اصطلح عليه في المسرح بالديكور، غير أنه في السينما يتسع مجاله إذ لا توجد أي صلة بين ديكور السينما وديكور المسرح القائم غالبا على التصميم التجريدي أو المبسط بينما يكون ديكور السينما دقيقا ويساهم في صناعة الحدث وخلق الجو السيكولوجي للدراما. إذ لا يمكن لأي فن من الفنون أن يقوم دون وجود فاعل يحرك العمل الفني. ومنه، نعتبر أن المكان من غير محرك جامد سواء في المسرح أو السينما وما إلى ذلك، فالممثل هو الوحيد الذي يحرك الأحداث ومكوّنات المكان التي يجعل لها دلالة ومعنى من خلال ما يصدر عنه من حركة وحوار (صوت)، يصبح الممثل جزءا من الموقع، من المحيط، من التكوين العام مما يجعل المكان ملموسا وليس مجرد صورة في المنظور الفوتوغرافي، ومنه يأتي الممثل إلى المكان وكل شيء جاهز وما عليه إلا أن يتعامل مع المكان ومع الأشياء وفق ما هو موجود في النص أو وفق توجيهات المخرج. وفي هذا السياق يقول الروسي **ميخائيل تشيخوف**Michael Tchekhov (ممثل ومخرج وأستاذ

في التمثيل): « إن تأثير حق المكان على مشاعر الممثل خاصة يمكن أن يكون كبيرا جدا تتمعن في الحياة اليومية وسوف تقتنع بقوة أو بسلطة الجوّ، لكل منظر طبيعي أو شارع أو بيت، أو حجرة جوه الخاص والجو هو روح المشهد ومن دونه يشاهد المتفرج نوعا من الفضاء الأجوف سيكولوجيا»[19].

إن جمالية الصورة الفيلمية ترتبط ارتباطا وثيقا بمكونات الصورة نفسها وإذا تعلق الموضوع بسينما الأسطورة فالأمر هنا يصبح أكثر تعقيدا وصعبا نوعا ما، فالصورة البصرية التي تمثل الواقع تختلف في طرحها وحتى من حيث تقنيات تجسيدها عن الصورة البصرية التي تمثل الخيال ،« فالمكان السينمائي يؤول إلى مكان موضوعي متحقق ومكان فني بإعادة تنظيمه للأول، ومكان معروض في هيئة كثافة من المتتابعات الصورية التي تحقق علاقات المكان وتعبر عنها، فهناك تعددية ضخمة للمدلولات المكانية ترتبط بمستويات المشاهدة وأنماطها، والعملية التأويلية نشاط تحليلي معرفي تجاه العمل الإبداعي. ولعل تأويل المكان بصفته معطى حيويا في العملية الإبداعية يرتبط بسياقات الرؤيوي ، أي بعملية المشاهدة أو التلقي وأولى دعائمها ومقوماتها هو أننا نتعامل مع موضوعات محسوسة مكونة من أشكال فوق سطوح ومرتبطة بفراغ وهي جوهرية لفهم عمليات الإحساس والتلقي هنا»[20].

يحمل المكان إذن تمثيلات دلالية وفق طبيعة المكان (داخلي أو خارجي) وحتى الجو والزمن كلها تدخل ضمن مكوّناته (المكان) وبطعم الإضاءة التي نعتبرها عنصرا خلاقا في تكوين الصورة وتعبيريتها وتعزيز المشهد وخلق الإحساس بالعمق المكاني وخلق جو انفعالي إلى جانب المؤثرات الدرامية. « فالخاصية الضوئية للمشهد هي وهم ينبغي خلقه أكثر مما هي واقع ينبغي نسخه والإضاءة السينمائية بخلاف الرسم أو التصوير الفوتوغرافي، ليست سكونية ويتعين على صانع الفيلم أن يحل المعضلة الديناميكية ويضمن التناغم الضوئي في

منظور متحرك باستمرار في الزمان والمكان ، والإضاءة لا تعني بالضوء فقط، لكن بالفشل أيضا ومن التناغم بين الضوء والفشل يتكون البعد الدرامي والجمالي للتكوين»[21].

4.4. الماكياج والأزياء في الصورة الفيلمية:

تحتاج الصورة الفيلمية في سينما الأسطورة خاصة إلى كل الأجزاء الفنية والجمالية إذ لكل جزء أجزاء أخرى مكملة ومعزّزة له، فالإضاءة تخدم المكان كما الزمان والممثل وكل مما يتعلق بالموقع. وعلى ذكر الممثل فهو يحتاج إلى آليات فنية تناسب دوره وتناسب حتى فكرة المكان وطبيعته، فالماكياج مثلا في السينما له وظيفة درامية وجمالية، حيث يحتاج الممثل إلى ساعات لكي يتم تجهيزه لأداء دور معين بملامح معينة وأحيانا يحتاج إلى ماكياج الحياة العادية ، إذ يقدر فنان المكياج بأدواته وأشيائه المتعددة أن يغيّر ملامح وجه الممثل وقسماته ومظهره الجسماني بحيث يتناسب مع وجه الشخصية ومظهرها التي يؤديها، فهو قادر على أن يجعل من الممثل شابا حتى وهو كهل في الحقيقة والعكس صحيح. وهذه التقنية الفنية والجمالية كفيلة في أن تساهم في بناء الصورة البصرية وتعطي للشخصية أبعادها ومركزها في الفيلم. وكمثال في سينما الأساطير نجد شخصية الساحرة مثلا التي تتحوّل، وتتغيّر فجأة من امرأة جميلة إلى وحش مخيف فالممثل هنا يخضع لمرحلتين من التنكر عن طريق الماكياج، تستغرق الأولى وقتا قصيرا في حين الثانية قد تأخذ منه حتى ست ساعات.

ويرافق المكياج الأزياء التي يرتديها الممثل حيث تُعتبر الملابس أحد أهم أوجه الارتباط العاطفي بين الممثل والدور، وهي من العناصر التي بها يخلق الممثل شخصيته. تقول الممثلة الفرنسية **فاني أردان** Fanny Ardant «الأزياء مهمة جدا للممثل، قبل الشروع في الفيلم، لا أطرح على المخرج الكثير من الأسئلة عن الشخصية، إني أبدأ في طرح الأسئلة عندما أتحدث مع مصمم الملابس .... شيئا فشيئا تولد الشخصية" ما يدل على أن

وظيفة الملابس درامية جمالية بالدرجة الأولى وتساهم في التأثير الفني على المتلقي إنها الوسيلة الرئيسية للتعرف على الشخصية وتمييزها وتأكيد هويتها وطبيعتها وانتماءاتها، وتتحدد بها النماذج الاجتماعية وتلعب أحيانا بألوانها وتشكيلاتها دورا رمزيا في الحدث وخلق مؤثرات سيكولوجية بالغة الدّلالة، إنها حاسمة في تأسيسي الشخصية وعنصر مشارك في تكوين الصورة كوسيلة تعبيرية»[22].

وهكذا تعمل الأزياء في السينما دورا أساسيا لأنه يتعلق بنواة الصورة الفيلمية ومحركها الأساسي وتتماشى في خط متوازي مع الشخصية ومتطلباتها الفنية والجمالية، وتصاحب هذه العناصر ما نسميه باللون الذي له علاقة بالمكان ومحتوياته واللون له درجات ودلالات معينة سواء ما ارتبط بالإضاءة أو الجو العام للزمن أو الديكورات، والماكياج والأزياء أي أنه يلازم الموقع والشخصية، وللون دور أساسي في سينما الأسطورة لما تتضمنه من مشاهد مثيرة وغريبة فدلالة اللون تزيد من القوة الإيحائية للصورة الفيلمية.

5.4. اللون في الصورة الفيلمية:

وهنا يضطلعُ اللون بدوره عندما ينسجم مع كل العناصر من خلال دلالاته المتنوّعة، وخاصة عندما يتعرض لعامل الإضاءة، فاللون هو أحد المعايير التي تحكم من خلالها على الأشياء، وهو أحد محددات التمييز بين الأعمال الفنية البصرية. واللون مفهوم فيزيائي وسيكولوجي فيزيائي لأنه مقترن بالضوء وفيزيولوجي لأن أعضاء الجسم (العين والمخ) تقوم بتفسيره سيكولوجيا لأننا نشعر باعتباره هادئا أو منيرا، متناغما أو باعثا على السكينة، ساخنا أو حارا مؤديا للتركيز أو مشتتا، وله ثلاثة أبعاد هي:

— **الصّبغة** ⇐ هي نتيجة مزيج الألوان فالأزرق المخضر هو صبغة للأزرق والأخضر فالصبغة لون مركب.

— **القيمة** ⇐ الإضاءة الفيزيائية توافق درجة الإضاءة والظلام للشيء.

— **الحدّة** ⇐ هي الصبغة زائد القيمة وهي درجة تشبع اللون أي درجة قوته فمثلا عبارة أزرق فاتح– الأزرق هو اللون والفاتح هي الحدّة[23].

تعتمد الصورة الفيلمية (السينمائية) على الخطوط والألوان والحجوم والفضاء التشكيلي وعلى تنغيمات الموسيقى وإيقاعها، وهو ما يؤكده **إتيان سوريو**Étienne Souriau : « أن الفن يولّد انطباعا أعلى من مستوى الأشياء بوسيلة واحدة تقوم عليها لعبة تنسيق الحواس بالاستناد إلى جسد طبيعي رُتب بشكل يجعله قادرا على إثارة هذا الانطباع، فالمخرج يصنع صورة عن أفكاره العاطفية والمعنوية والتجريدية بواسطة وقائع فيلمية، وظلال وأضواء وأشكال متحركة ضمن إطار سينمائي»[24]. تأخذ الألوان في الصورة الفيلمية للأسطورة حيزا أكبر وتضطلعُ بدور الرموز والدلالات كون هذه الأخيرة تحتوي على الكثير من المظاهر المثيرة للغرابة والخيال...الخ.

6.4. المؤثرات الصوتية في الصورة الفيلمية:

ولعل أهم عنصر سيكون مكملا لكل ما سبق ذكره هو الصوت والذي يدخل ضمن مكونّات الصورة، وما هو معلوم لدينا أن السينما جاءت إلى الوجود صامتة (في بداياتها الأولى) وهذا الطابع الفني رغم عدم إمكانيته من الناحية التقنية، اكتفى المخرج بجعل الممثل صانعا للغة التعبيرية المناسبة لاختراع الصوت كرؤية جديدة وبطريقة متقنة للمركب السينمائي الجديد. وعليه، نعتبر الصوت مؤثرا أساسيا يرافق الصورة من خلال الحوار والحركة كالخطوات وإغلاق الأبواب أو الأصوات الطبيعة كالرعد والرياح وأمواج البحر وصوت الآليات كالسيارات والطائرة؛ عندئذ أصبحت الصورة أكثر معنى وتأثيرا ودهشة وإقناعا وباتت تكوينا سينمائيا صوريا يوحي بصورة ذهنية خيالية ونقلها من صورة ثنائية الأبعاد إلى بعد ثالث، وأصبح الممثل أقرب إلى عين المتفرج بحركاته ولفظ كلماته المسموعة بدلالاتها العاطفية التي تساهم في سيرورة الحكاية الفيلمية. لقد انتقل من مؤثر سمعي إلى

مؤثر ذهني بصري، وحتى لا نبتعد عن مجال الصوت نشير إلى دور الموسيقى كمؤشر صوتي. وعلى اعتبار الموسيقى عنصرا تعبيريا فائق الغنى ولها دور بالغ الأهمية في الفيلم، « إنها تعمق الإحساس البصري وتؤكد الحدث الدرامي وتساهم في تأويله دون أن تفسر الصور وتضفي على الحدث ديناميكية خارجية، كما أنها تدعم الأداء الجسماني والعاطفي للمثل، أما للمتلقي فهي توفر سلسلة لا واعية من المرتكزات التي هي ليست ظاهرة أو جلية دائما إنما يؤدي مهمتها على نحو عميق وعلى رأي **برنارد هيرمان** Bernard herrmann (مؤلف موسيقي)، "فإنها تعبر أو تجسد ما لا يستطيع الممثل أن يظهره أو يقوله. ففي سنوات السينما الصامتة كان يتم تأليف معزوفات موسيقية لأفلام صامتة بالمعنى الدقيق نظرا لأن مبدأ التزامن بين الصورة والصوت لم يكن قد تحقق من الناحية الفنية ولم يكن مسلما به من الناحية الجمالية. وفي سينما الأسطورة، حضرت الموسيقى بشكل قوي لأنها تعتبر من جماليات الصورة الفيلمية ولأن الأسطورة تتطلب مؤثرات صوتية تتحقق معظمها بمقاطع موسيقية[25].

الصورة الفيلمية هي العنصر الأكثر غزارة لإنتاج المعنى وصنع اللغة والمساهمة فيها، على أساس أن السينما هي لغة الصورة أساسا، وما هو مؤكد أن الفيلم قد وصل إلى خلق صلة عميقة بين أنساق متعددة عندما نقل الأسطورة من إطارها المعرفي التعبيري إلى مكوّنات وأدوات اللغة السينمائية وجعل من الصورة أداة لتوليد المعنى وهي موجهة له عبر الغزارة التعبيرية للفيلم.

5.فيلم هواجس بعد منتصف الليل للمخرج محمّد لعليوي:

1.5. بطاقة فنية للفيلم:

- اخراج: محمد لعليوي
- قصة وسيناريو وحوار: جواد العادلي

- مونتاج وميكساج: جمال الدين سنسادي
- الموسيقى التصويرية: يونس مبكري
- سكريبت تحت التدريب: خديجة بوطهيم
- مدير التصوير: مصطفى لحميدي
- مدير الإنارة: خالد أمفار
- ضبط الصوت: العربي الهاشمي
- المحافظة العامة: رشيد الشيخ
- الكتابة الالكترونية: فاطمة الديب
- ماكياج ملابس وديكور: هشام اشهاب
- تمثيل: رشيد الوالي ⇐ دور عادل
- محمد مفتاح ⇐ سائق الطاكسي
- مجيدة بن كيران ⇐ الشبح
- جهاد اغوالمي⇐ في دور الخطيبة
- محمد السقاط ⇐ مدير المدرسة
- عمر الدويب⇐مفتش الشرطة
- محمد فراح العوان ⇐ محمود
- نبيل شكيري ⇐ نبيل
- فاطمة مستبعد⇐ أوجه السائق
- أسماء الردغيري⇐ أخت نادية
- أحمد بودشدي⇐ الفلاح
- ادريس السمعناوي⇐حارس العمارة

- إنتاج الاذاعة والتلفزة المغربية: 1999.

2.5. اشتغال الأسطورة في فيلم هواجس ما بعد منتصف الليل:

يطرح الفيلم المغربي **هواجس بعد منتصف الليل** للمخرج **محمد لعليوي**، قصة وسيناريو وحوار **جواد العادلي**، قضية مهمة في المجتمع وهي الانتقام، وهو موضوع يبدو مألوفا من خلال دوافعه التي تتشكل عن تراكمات نفسية واجتماعية وهذا يمكن أن تعتبره الجانب الواقعي في الفيلم من خلال ما يطرحه، ولكن ما يهمنا هنا هو الجانب الذي تظهر فيه الأسطورة وكيف ساهمت في إنشاء جمالية الصورة الفيلمية.

يعمل المخرج في أي إنتاج له علاقة بالأسطورة على الربط بين جانبين مهمين وهما القصة الأسطورية، والطرح لأنه يضع المشاهد نصب عينه ويراعي العصر الذي يتطلب منه ذكاء خارقا في كيفية إقناعه وجعله يسلّم بالموضوع الذي يعالجه الفيلم. ولذلك، فهو يستغل كل التقنيات التي تساعده على تصوير الواقع ثم يطعمه بما هو خيالي أو أسطوري كأنه يحاول التأكيد على أن واقعنا لا يخلو من الخيال.

ففكرة الفيلم يمكن أن نستخلصها من العنوان **(هواجس بعد منتصف الليل)** الذي يوحي بالغموض والغرابة وشيء من الرعب ويبعث فينا تساؤلات تحيلنا على تخيل ماذا يحدث أو ماذا حدث بعد منتصف الليل، وهو ما يحقق لدى المتلقي قابلية التفكير والوعي بنمط الفيلم وما يمكن أن يحمله من صور مختلفة تشير به نحو الحقيقة. فلفظة "هواجس" التي يراد بها مجموعة الأفكار والصور التي تخطر ببال الإنسان نتيجة قلق أو حيرة، أو همّ أو تخوف من شيء ما دليل على خيالية القصة الفيلمية، وأن الزمن الذي ارتبط بهذه الهواجس ومنتصف الليل ما يزيد الحدث تشويقا ورعبا وغرابة. لقد جعل المخرج من فيلمه مدعاة تدفع إلى اكتساب القدرة على ترجمة الإبداع ومعرفة جوهر الموضوع من خلال شخصياته وما رافقها من صوت وحركة وإيقاع وموسيقى وديكور (مكان) وحتى الأزياء والماكياج، كل هؤلاء كان

لهم دورا مهمّا وقويّا في الفيلم، فكل جزيئاته دلّت على طبيعة موضوعه وترجمت ملامح الأسطورة .

فالمشاهد الأولى من الفيلم عززت من عنصر الأسطورة ومهدت للأحداث القادمة وعرّفت بفكرة الانتقام التي عالجها الفيلم، حيث ظهور الفتاة الشابة ليلا في جو بارد (رياح وأمطار وضباب) على حافة الطريق بثوب أبيض رقيق وقدمين حافيتين ووجه أبيض من شدّة البرد، تقف في وضع مخيف، خلفها توجد مقبرة، يخرج من بين القبور دخان يمتزج مع الضباب وصوت الرياح القوية وموسيقى رعب قوية؛ كل ذلك يرمز إلى صورة مرئية بكل مكوناتها الجمالية، بحيث توحي بالكثير من الغرابة، من خلال سياق الصورة الجغرافي الذي يدعو إلى الرعب والخوف، والذي دعمّه المخرج بالصوت المعبّر عن الجو السائد آنذاك، وتفاصيل المكان الذي كان طبيعيا وواقعيا لكن له خلفيات وأبعاد باطنية تحملنا إلى عالم الخيال.

الشكل رقم (1-1) : الصورة المشهدية تعبر عن ركوب فتاة السيارة

ثم يليه مشهد ركوب الفتاة في سيارة أجرة وهو دليل على اصطيادها لأول ضحية، حيث سيصاب السائق بالجنون عندما يدرك أنه نقل فتاة متوفاة منذ خمس سنوات. وبعد محاولات مستمرة في البحث عنها لاستعادة معطفه وأوراق سيارته، يتجه إلى آخر مكان يمكنه أن يجدها فيه وهي المقبرة أين وجد معطفه مدفونا بجانب قبر الفتاة "**مونية**"، مما جعله يصرخ بكل قوته بأنه وجدها (يقصد أوراق السيارة) وهو يضحك بكل ما أوتي من قوّة،

وهذا دليل على أنه فقد سيطرة على أعصابه، فيظهر لنا المخرج بعدها مشهدا آخر للسائق وهو في مستشفى أمراض العقلية.

الشكل رقم (1-2) : صورة توضح حالة سيارة الأجرة بعد ما وجد معطفه ووثائق السيارة في المقبرة

تظهر من خلال هذين المشهدين ملامح الأسطورة التي ارتسمت في شكل شبح قادم من المقبرة يبحث عن شيء مهم وهذا الجانب الذي نستعبده في عالمنا الواقعي، ولكن المخرج اعتمده وسيلةً لطرح مسألة مهمة في المجتمع تظهر مع سيرورة أحداث الفيلم. تقنيات هذا الفيلم كانت ذات أثر عميق من حيث اعتماده على مناظر خارجية أي طبيعية، وتوظيفه لإضاءة مركزة وشديدة ذات وظيفة تبرز ملامح الشخصية الممثلة، كشفت عن أبعادها السيكولوجية، وهو ما دفع المشاهد إلى تخيل العاطفة الباطنية لها، ودلالة المشهد النفسية والروحية، التي أفرزتها مؤثرات بصرية ناتجة عن حركة الكاميرا .

وفي مشهد العمارة التي تشكل موقعا مهما بالنسبة لسائق سيارة الأجرة، نشاهد مكانا آخر جعلنا نكتشف ملامح الخيال المطعم بالرعب وهو شقة "**الحَاجَّة**" التي ظهرت في البداية كمشعوذة ملامحها مخيفة **(ساحرة)** تدعي إمكانيتها في تغيير الأشياء عن طريق السحر والشعوذة ، تظهر صورة ابنتها المعلقة على الحائط كرمز له دلالة معينة، استعمله المخرج

ليؤكّد للسائق أنه في المكان الصحيح، ولكنه عندما سألها عنها أجابته بأنه شخص ميت غير موجود في هذه الحياة ومنذ مدة طويلة.

زيارة الشرطة إلى الشقة لغرض التحقيق أمر طبيعي وواقعي، لكن الغريب فيه هو ظهور شخصية "**الحاجة**" بملامح متغيرة تماما عن الشكل الذي ظهرت عليه في البداية: امرأة متقدّمة في السّن، ذات ملابس بيضاء وملامح بريئة، ممّا زاد حيرة السائق ودهشته؛ ثم ينتقل بنا المخرج إلى عرض أحداث الفيلم بوصول الشاب "**عادل**" إلى البلد بعد ما سافر لاستكمال دراسته وبعدما ترك الشابة "**مونية**" في منتصف الطريق، وهو الأمر الذي أدخلها في حالة اكتئاب ثم انتحار، وتبدأ رحلة وصوله مع سلسلة من الاتصالات الهاتفية من "**مونية**" التي من المفروض أنها ميتة وهو الأمر الذي زرع قلقا كبيرا لدى "**عادل**" وزوجته.

ثم يبدأ شبح "**مونية**" يظهر لعادل في كل مكان، يطارده في النوم واليقظة قرب مكان عمله (أستاذ مادة فنية) وخاصة في الشقة التي استأجرها ليقيم فيها مع زوجته، والتي كان يبدو كل شيء فيها غريبا (الصور المعلقة، والأثاث، وانقطاع التيار الكهربائي المتواصل)، وتلك الغرفة التي منعهم صاحب الفيلا من الاقتراب منها؛ ينضاف إلى ذلك الأصوات التي كان يسمعها "**عادل**" وزوجته (طرق الباب، وقع أقدام، تعطل الهاتف الأرضي...)، انتهى الأمر به إلى الإصابة بانهيار عصبي وشلل جسدي في مستشفى الأمراض العقلية. وتظهر "**مونية**" في آخر مشهد، تدفع الكرسي المتحرك ب"**عادل**" في المستشفى وتتركه على حافة الدرج وتذهب بعيدا بعدما وصلت إلى مبتغاها.

وضمن محاولات "**عادل**" تفسير تلك الظواهر التي كان يتعرض لها ويصادفها، يعرف من صاحب المحل المجاور حقيقة الفيلا التي تسكنها الأشباح ومغادرة كل من يستأجرها بعد مدة، خاصة وأن مظاهر الرعب كانت تحدث معه ليلا أكثر مما تحدث نهارا ، وهذا يبيّن لنا أن شبح "**مونية**" اختار ل"**عادل**" أن يعيش وهو ميت في عالم غير عالمه تماما كما فعل بها

وكان سببا في موتها. فهذه الأحداث المتسلسلة من الفيلم تطرح إحدى أهم المشاكل الاجتماعية والعاطفية التي يعيشها الشباب من جهة، والتي تؤدي معظمها إلى الانتحار أو القتل، أو حتى الجنون أو الأمراض النفسية التي تدخل الإنسان لعالم آخر يسوده الغموض والتوتر والعصبية.

لقد أوجدت هذه الأحداث الكثير من المتغيرات، فالحياة كانت تبدو عادية بالنسبة للجميع وتلك الهواجس لم يكن لها تفسير ولم يفهم هؤلاء الأشخاص سببها لكنها كانت تتواصل (إنها بالنسبة ل**مونية** رحلة الانتقام) في تسلسل مستمر عبر الزمن والمكان. ومن خلال اعتماد المخرج على وسائل الإيهام لغاية تحقيق الجانب المرئي المناسب لجو الأحداث، لا يجعل المتلقي يدخل في مجال التساؤل ومحاولة تفسير ما يراه تماما كمحاولات "**عادل**" الفاشلة في تفسير ما يحدث حوله؛ ولأن المنظر يتجاذب مع الشخصية يتحقق التأثير المطلوب ليعبر عن عمقها، ويدعم أفعالها عن طريق تكوينه لسلسلة متتابعة من تأثيرات الدالة. وهنا قد يفهم المشاهد خلفيات الفيلم ويفسر ظواهره قبل وصوله إلى نهاية القصة، أما ما يصير ل"**عادل**"، **فهو** لا يمنحه الوقت لتفسير حالته لأنه يكون وقتها قد غادر هذا العالم حسيا أما جسديا فهو باق بدون أي حركة.

ولا يمكن التصديق أن الأموات يعودون مهما كانت طريقة موتهم ، وفي نظر الجميع أنه لا مكان لوجود الأشباح ولا تفسيرا منطقيا يبرر ما كان يحدث مع "**عادل**" ، ولكن نهايته قد نصنفها ضمن العدالة الإلهية بحسب رؤية المخرج . وتظهر مشاهد الفيلم مطاردة "**مونية**" ل"**عادل**" في يقظته وأثناء نومه، بحيث سارت مثل الكابوس الذي يراوده ليلا ، فبعض الصور كان الوحيد الذي يحس بها ويراها، في حين كانت غير موجودة بالنسبة للآخرين، ولم يربط "**عادل**" أبدا ما يحدث له في قصته القديمة مع "**مونية**" بحكم أنه نسيها، وأنه سارت في العالم الآخر.

لقد استطاع المخرج أن يجمع الخيال مع الواقع ويخلق ذلك الجوّ الباعث على الرعب والغرابة والخوف والخيال وكلها ملامح تخدم الأسطورة وتسلم بوجود العالم الآخر، وفي مشهد آخر نشاهد "**عادل**" يسأل صديقه هل تؤمن بوجود الجن والأشباح وكأنه يريد إجابة تكفيه ليفسر ما يحدث معه من أمور غريبة، و"**مونية**" تظهر ل"**عادل**" في هيئة بائعة الحليب فكيف نسي ملامحها رغم ذلك الشبه بينهما؛ لكنه كان يحاول إخفاء كل ما يظهر أمامه وأمام زوجته وأخته ويعطي لكل حادثة تفسيرا يبعدهم من خلاله عن أجواء الرعب، حتى مع تفاقم الوضع بقي مسيطرا على أعصابه وحاول تهدئة الأوضاع وتغيير الجو مع عائلته، ونشاهد صديق "**عادل**" يطلب منه مراجعة نفسه فما يحدث معه ربما يكون نتيجة خطأ ما ارتكبه في حق شخص ما.

أخيرا يقرر "**عادل**" ملاحقة شبح "**مونية**" ليعرف حقيقة ما يحدث رغم أنه لم يكن يعرف أنه شبح ويسير في الغابة بحثا عنها حتى يصل إلى منزل فلاح في وسط الغابة ويشاهدها تدخله، لكن زوجة الفلاح تنكر ذلك وبشدة. ويراها في اليوم الموالي ويسمع صوتها وهي تنادي عليه ويقرر الاستعانة بمصلحة الاستعجالات ليعرف صاحبة الجثة التي توفيت في حادث قرب الغابة والتي كانت شبيهة بالفتاة التي كان يتبعها وهناك يرى "**عادل**" "**مونية**" أمامه فينهار عصبيا.

النقطة التي انتهت فيها حياة "**مونية**"، هي نفسها التي بدأت فيها رحلة معاناة "**عادل**" وبدأ حياة جديدة مع الإعاقة الجسدية والعقلية. فالأحداث الغريبة زادت من حدة الصراع الداخلي للبطل وأوصلته إلى مرحلة حساسة جعلته يقف بين الحقيقة والخيال، وهو ما ساعد المخرج على استلهام خلفيات العمل الإبداعي من خلال الصورة فعمد إلى ترجمة المساحة التعبيرية ليكسّر حاجز الغموض ويفتح مجال التأثير: فكانت الأحداث بمؤثراتها الصوتية خاصة والموسيقى مركز الدلالات والإيحاءات التصويرية لمخلّفات الحياة الإنسانية، بحيث

ترجمت واقعا اجتماعيا في حيز الخيال، من خلال صورة المقبرة والمستشفى والعمارة والفيلا. وقد أضفى على كل مكان ما يتطلبه من ملامح الأسطورة والفكرة التي تعالجها.

فالمنظر وما يحتويه مقترنا بأداء الممثلين ومظهرهم، أعطى معلومات كافية عن المشهد، وقد كان الحوار في الفيلم حاضرا من خلال المواقف، فجاء مكملا للمشاهد. ومنه، يمكن اعتباره أداة من أدوات التعبير وعاملا مساعدا لتوضيح المعاني وتفسير دلالات اللقطات، وتعميق الأثر الفني والجمالي لها. يشكل في المقابل الديكور المعتمد حلقة مهمة من حلقات البناء البصري على غرار نمط الفيلم الأسطوري، إذ ساهم في تعزيز البنى الدرامية للفيلم (كالمطبخ، والعمارة ، والظلام الحالك في شققها، والمقبرة)، بواسطة الانتقال المكاني الذي يساهم في سيرورة السياق الفيلمي وفقا لمتطلبات البناء الدرامي. لقد كان الديكور عاديا وحتى المكان كان طبيعيا مقترنا بالجانب النفسي وصور الرعب والخيال والخوف والقلق، مما خلق سياقا تعبيريا قوامه تحول المكان إلى أداة فاعلة في تدعيم الجانبين السوسيولوجي والسيكولوجي للفيلم.

اعتمد المخرج على الألوان الداكنة والأضواء الخافتة المناسبة لزمن منصف الليل، أما النهار فقد اختار الأماكن المعزولة، والألوان الباردة والمتطابقة مع جغرافية المكان، وجوه الطبيعي (فصل الشتاء). وهذا له دلالات رمزية تعبر عن الاعتبارات النفسية والاجتماعية، وتشير إلى حقيقة ما تقع في عالم آخر لها دلالة خاصة في الواقع. لقد اشتغل الفيلم على عوالم مختلفة ما بين الحقيقة والخيال، وعمل الزمن على تفعيل سياق الشريط السينمائي كمؤثر في الأحداث الدرامية، فكان الترابط الدقيق بين الزمن والبناء المكاني دافعا لتعميق الإحساس بالحدث والمتغيرات التي تطرأ على شخصيات الفيلم وتحولاتها، وأفعالها وردود أفعالها.

6. خاتمة:

يمكن القول إنّ فيلم **هواجس ما بعد منتصف الليل** هو عمل فني استطاع من خلاله المخرج **محمد لعليوي** الجمع بين الفكر والتقنية وبين الواقع لإبراز جمالية الفيلم شكلا ومضمونا، اعتبارا من جمع عناصر الصورة والخلفية المتحكمة في تشغيل الإضاءة وهندسة الصوت لغرض خلق إيقاع متسلسل للبنى البصرية ذات الدلالات العميقة. لقد كانت صور الفيلم واقعية لكن الجوّ فيها كان ممزوجا بالخيال واللامنطق، وهذا طبعا له أبعاد أيديولوجية راسخة في المجتمع سواء في الماضي، أو الحاضر، ولهذا حاول أن يقربها من مظاهر الحياة الحقيقية للإنسان رغم عدم وجودها أصلا، لكنّها تبقى معتقدا لفئة معينة من المجتمع، إضافة إلى أبعاد أخلاقية تناشد الضمير الإنساني جراء هفوات الإنسان وعثراته خطائه ودفعه إلى تصحيحها عوضا دفع ثمن عدم إصلاحها.

ومن هنا، نخلص إلى أن الفيلم اشتغل على الأسطورة مع إبراز جماليتها من خلال الفكرة وعناصر الصورة الفيلمية، ومن خلال الرموز والدلالات، لتبقى السينما قائمة على آلية صناعية لبلورة الأعمال الفنية وتجسيدها شكلا ومضمونا.

قائمة المراجع :

1- بنوا (لوك)، إشارات، رموز وأساطير، بيروت، عويدات للنشر والطباعة ، ط.1، 2001.

2- الحقيوي (سليمان)، سحر الصورة السينمائية (خبايا صناعة الصورة)، دار الراية للنشر والتوزيع، ط.1، 2013.

3- راغب (نبيل)، دليل الناقد الأدبي، القاهرة، دار غريب للنشر والطباعة والتوزيع، 1998.

4- الزبيدي (قيس) وآخرون، الفيلم الوثائقي مقاربات جدلية (كتاب جماعي)، تنسيق حسن مرزوقي، بيروت، الدار العربية للعلوم ناشرون، ط.1،2011

5- الزغبي (سمير)، جماليات السنيما، نظرية وتقنية انشاء الفيلم، تونس، دار نقوش عربية، ط.1، 2010.

6- شترواس (كلود ليفي)، الأسطورة والمعنى، تر: شاكر عبد الحميد، بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، وزارة الثقافة والإعلام، 1986.

7- شتيوي (أشرف)، السنيما بين الصناعة والثقافة، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2008.

8- شعراوي (عبد المعطي)، أساطير إغريقية ، أساطير البشر، ج.1، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ط.1، 1982.

9- صالح (أمين)، الوجه والظل في التمثيل السينمائي، الأردن، دار الفارس للنشر والتوزيع، ط.1، 2002.

10- صالح (عبد الرزاق)، الأسطورة والشعر، سورية، دار الينابيع، ط.1، 2009.

11- عبد مسلم (طاهر)، عبقرية الصورة والمكان، التعبير والتأويل، النقد، الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط.1، 2002.

12- الغذامي (عبد الله)، الثقافة التلفزيونية، سقوط النخبة وبروز الشعبي، الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي، ط.2، 2005.

13- ماجدولين (شرف الدين)، الصورة السردية في الرواية والقصة والسينما، بيروت/الجزائر، منشورات الاختلاف/ الدار العربية للعلوم ناشرون، ط.1، 2010.

14- مارتان (مارسيل)، اللغة السنيمائية والكتابة بالصورة، تر: فريد المزاوي، دمشق، منشورات وزارة الثقافة، المؤسسة العامة للسنيما، 2009.

15- مهدي يوسف (عقيل)، جاذبية الصورة السينمائية، دراسة في جماليات السينما، بيروت، دار الكتاب الجديد المتحدة، 2001.

16- الياد (مرسيا)، مظاهر الأسطورة، aspectes du mythes، تر: نهاد خياطة، دمشق، دار كنعان للدراسات والنشر، ط.1، 1991.

الدوريات:

1-بوديار، المتشابهات، مجلة الثقافة العالمية (الكويت)، ع:61.

2- الرزاز (مصطفى)، الأسطورة في الفن الحديث، مجلة عالم الفكر(الكويت)، العدد 4، المجلد 40، أفريل، 2018.

الهوامش:

[1]–عبد المعطي شعراوي، أساطير إغريقية ، أساطير البشر، ج.1، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ط.1، 1982، ص. 172.

[2]– نبيل راغب، دليل الناقد الأدبي، القاهرة، دار غريب للنشر والطباعة والتوزيع، 1998، ص.39.

[3]– مرسيا الياد، مظاهر الأسطورة، aspectes du mythes، تر: نهاد خياطة، دمشق، دار كنعان للدراسات والنشر، ط.1، 1991، ص.10.

[4]– عبد الرزاق صالح، الأسطورة والشعر، سورية، دار الينابيع، ط.1، 2009، ص.08.

[5]– أشرف شتيوي، السنيما بين الصناعة والثقافة، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 2008، ص. 104/ 12، ص.86.

[6]– سمير الزغبي، جماليات السنيما، نظرية وتقنية انشاء الفيلم، تونس، دار نقوش عربية، ط.1، 2010، ص.11.

[7]– مارسيل مارتان، اللغة السنيمائية والكتابة بالصورة، تر: فريد المزاوي، دمشق، منشورات وزارة الثقافة، المؤسسة العامة للسنيما، 2009، ص. 15.

[8]– كلود ليفي شترواس، الأسطورة والمعنى، تر: شاكر عبد الحميد، بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، وزارة الثقافة والإعلام، 1986، ص.06.

[9]– سمير الزغبي، جماليات السنيما، مرجع سابق، ص. 11.

[10]– مارسيل مارتان، اللغة السنيمائية والكتابة بالصورة، مرجع سابق، ص.21.

[11]– مصطفى الرزاز، الأسطورة في الفن الحديث، مجلة عالم الفكر(الكويت)، العدد 4، المجلد 40، أفريل، 2018، ص. 149.

[12]– أشرف شتيوي، السنيما بين الصناعة والثقافة، مرجع سابق، ص.86.

[13]– قيس الزبيدي، الأيديولوجيا والفيلم مقدمة نظرية، ضمن كتاب جماعي: الفيلم الوثائقي مقاربات جدلية، تنسيق حسن مرزوقي، بيروت، الدار العربية للعلوم ناشرون، ط.1،2011، ص.30.

[14]– عبد الله الغذامي، الثقافة التلفزيونية، سقوط النخبة وبروز الشعبي، الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي، ط.2، 2005، ص. 176.

[15]– شرف الدين ماجدولين، الصورة السردية في الرواية والقصة والسينما، بيروت/الجزائر، منشورات الاختلاف/ الدار العربية للعلوم ناشرون، ط.1، 2010، ص. 113.

[16]– بورديار، المتشابهات، مجلة الثقافة العالمية (الكويت)، ع:61، ص.11.

[17]– سليمان الحقيوي، سحر الصورة السينمائية (خبايا صناعة الصورة)، دار الراية للنشر والتوزيع، ط.1، 2013، ص. 88.

[18]– أمين صالح، الوجه والظل في التمثيل السينمائي، الأردن، دار الفارس للنشر والتوزيع، ط.1، 2002، ص ص. 53– 311.

[19]– المرجع نفسه، ص ص. 53– 311.

[20]– طاهر عبد مسلم، عبقرية الصورة والمكان، التعبير والتأويل، النقد، الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط.1، 2002، ص. 97.

[21]– أمين صالح، الوجه والظل في التمثيل السينمائي، مرجع سابق، ص. 293.

[22]– المرجع نفسه، ص. 299.

[23]– لوك بنوا ، إشارات، رموز وأساطير، تعريب: فايز كم نقش، بيروت، عويدات للنشر والطباعة ، ط.1، 2001، ص.71.

[24]– عقيل مهدي يوسف، جاذبية الصورة السينمائية، دراسة في جماليات السينما، بيروت، دار الكتاب الجديد المتحدة، 2001، ص.20.

[25]– أمين صالح، الوجه والظل في التمثيل السينمائي، مرجع سابق، ص.305.