Lark Journal of Philosophy, Linguistics, and Social Sciences

Journal homepage: https://lark.uowasit.edu.iq

Vol. 18 No. 1 January 2026, pp.-1174-1194

https://doi.org/10.31185/lark.4874

E-ISSN 2663-5836
P-ISSN 1999-5601
Original Research

Visual Construction Characteristics of Horror Genre Films

Dr. Nawres Safaa AbdulJabbar
University of Baghdad / College of Fine Arts / Department of Cinema and Television Arts
E-Mail: nawres.safaa@cofarts.uobaghdad.edu.iq

Received Aug*26,* 2025 RevisedSep25, 2025 Accepted, **Oct.8** 2025 Online Jun.1, 2026

ABSTRACT

The horror genre has a long artistic history and a wealth of productions, driven by its overwhelming popularity with audiences. Therefore, the topics presented in films of this genre are diverse, making it difficult to determine the common intellectual characteristics that unite them. On the other hand, this cinematic genre is characterized by a set of clear, recurring visual elements across all horror films. Some of these characteristics are related to the work of the camera, others to lighting; others to location and makeup; and, finally, sound, which, through its relationship with the image, produces common effects in all horror films. The researcher has monitored these characteristics by defining a research topic bearing the following title: (Visual Construction Characteristics of Horror Genre Films). From here, the importance of the research becomes clear, as it addresses an important issue. The research will aim to know the most important characteristics of the visual construction of horror films. The researcher then moved to the theoretical framework and concluded with a set of indicators. As for the third chapter, it was (research procedures), and the researcher identified an intentional research sample represented by the movie (The Shining, 1980), and then this sample was analyzed, as the researcher reached a set of results and conclusions, and finally, the research concluded with a list of sources and references.

Keywords: Characteristics, Construction, Visual, Genre, Film, Horror

خصائص البناء البصري لأفلام نوع الرعب

م.د. نورس صفاء عبد الجبار
جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة/ قسم الفنون السينمائية والتلفزيون

المستخلص : يمتاز نوع الرعب السينمائي بطول عمره الفني وبكثرة نتاجاته بسبب شعبيته الجارفة عند الجمهور، لذلك تعددت المواضيع المقدمة ضمن افلام هذا النوع، مما صعَّب عملية تحديد الخصائص الفكرية المشتركة التي توحد أفلامه، بينما على الجانب الآخر يمتاز هذا النوع السينمائي بمجموعة من الخصائص البصرية الواضحة والمتكررة في جميع الافلام المنضوية تحت مفهوم الرعب، بعض هذه الخصائص مرتبطة بعمل آلة التصوير وبعضها بالإضاءة والخصائص الاخرى مرتبطة بالمكان والمكياج، واخيرًا الصوت الذي من طريق علاقته بالصورة ينجز تأثيرات مشتركة في كل افلام الرعب، وقد رصدت الباحثة هذه الخصائص عبر تحديد موضوع بحث حمل العنوان الآتي: (خصائص البناء البصري لأفلام نوع الرعب) من هنا تبرز أهمية البحث في كونه يتصدى لقضية مهمة، أما هدف البحث فسيكون معرفة أهم خصائص البناء البصري لأفلام الرعب. ثم انتقلت الباحثة إلى الإطار النظري وختمته بجملة من المؤشرات، أما الفصل الثالث فكان (إجراءات البحث) وحددت الباحثة فيه عينة بحث قصدية متمثلة بفيلم (البريق 1980)، ثم تم تحليل هذه العينة، إذ توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والاستنتاجات، واخيرًا خُتم البحث بقائمة المصادر والمراجع.

الكلمات المفتاحية: خصائص، البناء، البصري، نوع، فيلم، الرعب

الفصل الأول: الإطار المنهجي

This work is licensed under a Creative Commons Attribution License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) that allows others to share and adapt the material for any purpose (even commercially), in any medium with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

لا يمكن عرض هذه الصورة حالياً.

أولًا: مشكلة البحث:

حين نحاول بناء تصور واضح عن الأنواع الفلمية، نقية كانت أم هجينة، سنلاحظ أنها تتبلور من مجموعة من البنى السينمائية الموحدة التي يتم تقديمها في كل الأفلام المنتمية لهذا النوع، مع وجود بعض الاختلافات الضمنية طبعًا، تنتظم هذه البنى ضمن خطين، الأول البناء الفكْري اي طبيعة الموضوعات، آلية بناء الشخصيات، وبنائية الحبكة والصراع وغيرها، أما الخط الثاني فهو القوالب البصرية التي تسرد بها هذه القصص، كحجوم اللقطات، زوايا التصوير، حركات الكاميرا، نمط الإضاءة والتكوين وغيرها، فضلا عن الصوت الذي يحقق من علاقته بالصورة العديد من التأثيرات المهمة في بلورة النوع الفيلمي. وبالانتقال إلى نوع الرعب موضوع البحث، فعلى عكس بنائه الفِكْري المعقد والمليء بالتشعبات التي يصعب معها تحديد ملامح محددة له، يمتاز بناؤه البصري بتقاليد مميزة وواضحة تبلورت منذ البدايات الأولى لأفلام الرعب وتعمقت في النتاجات اللاحقة، وتسهم هذه الخصائص بشكل كبير في إثارة الرعب والخوف عند المتلقي، انطلاقًا من التبلور الواضح للخصائص البصرية لنوع الرعب فضلا عن أهميتها الكبيرة في ارعاب المتلقي، حددت الباحثة مشكلة البحث بالتساؤل الآتي: **ما هي أهم خصائص البناء البصري لأفلام نوع الرعب؟**

ثانيًا :- أهمية البحث:

تتجلى أهمية البحث في كونه يتصدى لموضوعة مهمة، تتعلق بالتعرف على الخصائص البصرية التي تتميز بها أفلام نوع الرعب، لذلك يهم هذا البحث العاملين في مجال السينما، كما يرفد المكتبة الفنية بدراسة عن هذا الموضوع. أما الحاجة لهذه الدراسة فتكمن في كونها محاولة لسبر اغوار مفهوم البناء البصري في أفلام الرعب والاقتراب منه من اجل الكشف والتحليل الذي سيعود بالفائدة العلمية المرجوة.

ثالثًا:- هدف البحث:

يرمي البحث إلى تحقيق الهدف الآتي: الكشف عن أهم الخصائص البصرية التي تتميز بها أفلام نوع الرعب.

رابعًا:- حدود البحث

1. الحد الزماني: (1980- 1985).
2. الحد المكاني: السينما العالمية.
3. الحد الموضوعي: دراسة خصائص البناء البصري لأفلام الرعب.

خامسًا: تحديد المصطلحات

- البناء: أولًا لغويًّا: البناء مصدر مشتق من الفعل "بنّى/ بنّى بـ/ بنّى على يبني، ابن، بناءً" (عمر، ٢٠٠٨، ص٢٥٠)، والمعنى اللغوي المباشر لمفردة بناء مرتبطة بإقامة وتشييد المباني أيًّا كان نوعها " بَنى فلان بيتًا من البُنيان ... والبُنيانُ: الحائط" (الجواهري، ٢٠٠٩، ص١١٥). **ثانيًا اصطلاحًا:** من المعنى اللغوي والمباشر لكلمة بناء المرتبط بإقامة المباني، يولد المعنى الاصطلاحي للمفردة والذي يتأطر بمفهوم "التأسيس والتنمية، بنى مجده" (عمر، ٢٠٠٨، ص٢٥٠)، إي إن المفهوم الاصطلاحي للمفردة يؤكد كذلك على معنى التشييد والإقامة لكن ليس بالدلالة المادية المباشرة، إنما بدلالة تشييد القيم، والمفاهيم والمعاني. انطلاقًا مما سبق تحدد الباحثة تعريفها الإجرائي للبناء، بالشكل الآتي: **الآلية التي توظف بها عناصر اللغة السينمائية في فيلم الرعب حتى يحقق التأثيرات المتوقعة من هذا النوع السينمائي.**

سادسًا: الدراسات السابقة

فيما يخص هذا المحور، وعلى حد علم الباحثة، لا يوجد على متصفح الإنترنيت بحث علمي منتج باللغة العربية متخصص بدراسة البناء البصري لأفلام نوع الرعب، لكن كان هناك العديد من الدراسات العلمية التي تناولت جوانب متنوعة من فيلم الرعب والتأثيرات المتابينة للبناء البصري السينمائي، منها دراسة بعنوان (تقنيات الإبهار البصري في أفلام الرعب المعاصرة) للباحث (محمد السيد)، والتي كان توجهها العلمي الرئيس مناقشة قدرة فيلم الرعب على جذب الجمهور اليه بتوظيف المؤثرات البصرية، كما ناقشت هذه الدراسة تطور هذه المؤثرات من الوسائل التقليدية (الكيميائية والميكانيكية) الى التقنيات الرقمية وتأثير هذا التطور الهائل في زيادة جرعة الإبهار البصري لفيلم الرعب، الإ ان هذه الدراسة عرجت كذلك على بعض الخصائص البصرية المهيمنة على صورة فيلم الرعب منها الاستخدام المكثف للإضاءة المنخفضة ذات الظلال الكثيفة، اعتماد الألوان الداكنة، تغليب زوايا التصوير غير المألوفة والتكوينات غير المتوازنة، تحريك الكاميرا بشكل بطيء، فضلًا عن استخدام المؤثرات البصرية من إجل تشويه بعض العناصر داخل صورة فيلم الرعب من إجل استحضار مشاعر الخوف والتوتر عند المتلقي. اما بالنسبة لدراسة (البناء البصري للرعب في السينما العربية) للباحثة (هالة كامل)، فلقد تعمقت في تتبع تكوّن صور الرعب في الأفلام بناءً على البنى الثقافية في المجتمعات، لذلك لاحظت الباحثة التباين بين افلام الرعب المنتجة من بلدان مختلفة وخاصة بين تلك المنتجة في الغرب وافلام الرعب المنتجة عربيًّا موضوع بحثها، لكن طبيعة موضوع الدراسة فرضت متابعة لبعض المتكررات البصرية في افلام الرعب بشكل عام والمرتبطة بعمل الكاميرا والإضاءة والسرد والألوان والمؤثرات البصرية وغيرها من العناصر البصرية. وقد افادت الباحثة من هذه الدراسات العلمية وغيرها في ادراك موضوع بحثها والإحاطة به، كما قد ضمنت بعضها في متن البحث مستعينة بها بوصفها مصادر علمية، اذ اشارت لها في ضمن قائمة المصادر.

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول: البناء الفِكْري لأفلام الرعب

حين نبدأ بتتبع فيلم الرعب فِكْريًّا، سنجد أنفسنا أمام نوع سينمائي معقد؛ لأنّه مر بمسيرة عمره الطويلة بمحطات فِكْرية متعددة نتج عنها تنوع هائل في الموضوعات المنضوية تحت مفهوم الرعب، توحدها جميعًا قدرتها على "تخويف المتلقي أو صدمته أو دفعه للاشمئزاز"(CHERRY, 2009, p.4)، وقد كانت نقطة الانطلاق الأولى للرعب في السينما، عام 1896م عبر فيلم (القلعة المسكونة The Haunted Castle) لـ(جورج ميليه). والذي أُعتبر أول فيلم رعب في تاريخ السينما، لكونه عرض عناصر مرتبطة بهذا النوع مثل صور الشياطين، الأشباح، والقلاع المسكونة (Marriott and Newman, 2018, p. 17)، تبع هذه المحاولة، نتاجات سينمائية احتوت على بعض سمات الرعب، قدمتها أستوديوهات (أديسون) في أمريكا. بعد هذه البدايات البسيطة، ظهرت التعبيرية الألمانية في أعقاب الحرب العالمية الأولى، والتي قدمت أفلام تعد الانطلاقة الحقيقية لسينما الرعب فكريًّا وبصريًّا مثل (عيادة الدكتور كاليجاري The Cabinet of Dr. Caligari 1919) للمخرج (روبرت فيني)، و(نوسفيراتو Nosferatu 1922) للمخرج (أف. دبليو. مورينو)، لكن عند الحديث عن نوع الرعب كمصطلح راسخ، فأننا "نبدأ من أوائل الثلاثينيات"(Hutchings, 2009, P. xli) مع بدء رواج مفهوم النوع الفيلمي النقي ودعم استوديوهات (هوليوود) له، إذ انتجت أستوديوهات (يونفريسل Universald)، (دراكولا Dracula1931) للمخرج (تود براونينج)، وأنتجت استوديوهات (بارامونت Paramount)، فيلم (دكتور جيكل والسيد هايد 1931 Dr. Jekyll and Mr. Hyde) للمخرج (روبن مئموليان)، وأنتجت أستوديوهات (ورانر برازروز Warner Brothers)، فيلم (دكتور أكس Doctor X 1932) للمخرج (مايكل كريتز)، وعند التدقيق في هذه الأعمال، سنلاحظ ان موضوعات الرعب فيها مرتبطة حصرًا بـ(الأدب القوطي) وهو نوع أدبي يدمج بين مظاهر الخوف والرهبة والعناصر الرومانسية، إذ تتسم نتاجاته بالغموض

والغرابة والعواطف الجياشة. من تبني حكاياته لظواهر خارقة للطبيعة، وتجليها ضمن نطاق أماكن قصية مخيفة كالغابات المظلمة والقلاع المهجورة والأديرة المغلقة، إذ تُنسج هذه العناصر مجتمعة ضمن نطاق أعمال أدبية تسعى لاستكشاف تجارب إنسانية صعبة لكنها حتمية كالموت والوحدة والهجر والفقدان (Kennedy, 2020). بالانتقال إلى نوع الرعب في عقد الأربعينيات، فإلى جانب الأفلام المتأثرة بالأجواء القوطية، ظهرت أفلام رعب مرتبطة بمواضيع تاريخية ولكن بمسحة نفسية (Hutchings, 2009, P. xlvi)، مثل (خاطف الجسد The Body Snatcher 1945) للمخرج (روبرت وايس)، و(شعب القطة Cat People 1942) للمخرج (جاك تورنر). وقد كانت الولايات المتحدة الامريكية المنتج الوحيد والمهم لأفلام الرعب في العالم طوال حقبة الثلاثينيات والأربعينيات، إذ كررت النتاجات خارج أمريكا، كما في أفلام الرعب من المكسيك وبريطانيا، "نفس الوصفات التي تقدمها أفلام الرعب الهوليوودية ودمجتها مع مواد محلية" (Hutchings, 2009, P. xlvi)، لذلك لم تحقق الكثير من التأثير على المتلقي، فاستحوذت أفلام الرعب الأمريكية على مخيلة الجمهور العالمي. في عقد الخمسينيات فضلا عن المواضيع السابقة، ظهر نمط جديد يقدم قصص رعب مرتبطة بالخيال العلمي (Hutchings, 2009, P. xlvii)، كما في أفلام (الشيء من العالم الأخر The Thing from Another World 1951) للمخرج (كريستيان نيبي)، و(مخلوق من البحيرة السوداء Creature from the Black Lagoon 1954) للمخرج (جاك أرنولد). خلال الستينيات، حدث تغيير مهم في نوع الرعب، مع ظهور فيلمين مؤثرين، الأول (مضطرب نفسيًا Psycho 1960) للمخرج (ألفريد هتشكوك)، والذي يقدم نمطًا جديدًا من الرعب النفسي، يكون الشرير فيه قاتل متسلسل مصاب باضطرابات سايكوباتية ذات طابع فصامي، والفيلم المهم الآخر هو (طفل روزماري Rosemary's Baby 1968) للمخرج (رومان بولانسكي)، والذي قدم أصل الشر في الخيال الجمعي الإنساني، الشيطان، ليكون الشرير الرئيس في الفيلم. فضلا عن هذه التطورات النوعية في سينما الرعب ضمن التيار السائد، إذ كذلك في الستينيات، تطورات مهمة في سينما الرعب المستقلة، والتي قدمت نمط رعب جديد عُرف بـ(فيلم رش الدماء The Splatter Film) والذي يتضمن مشاهد مرعبة تحتوي على الكثير من العنف والدموية، يتم تنفيذها بمؤثرات سينمائية خاصة، إذ يقدم هذا النمط "افتتانًا بضعف جسم الإنسان ويمسرح تشويهه" (McCarty, 1984, p. 3)، وأبرز نتاجات هذا التوجه في هذه الحقبة، فيلم (ليلة الموتى الأحياء Night of the Living Dead 1968) للمخرج (جورج أ. روميو). فضلا عن إلى مواضيع الرعب الجديدة التي قدمت خلال الستينيات، كان هناك كذلك استمرار لنتاجات الرعب من الأنماط السابقة، مع ظهور لأفلام رعب مؤثرة من بلدان خارج أمريكا وخاصةً من أوروبا الغربية. نتيجة تخفيف حدة قوانين الرقابة في تلك البلدان (Hutchings, 2009, P. xlvi)، فتم تقديم سينما رعب بمشاهد أكثر دمويةً، وأكثر عنفًا عما معتاد، وبقصص تقدم مواضيع تختلف عن أفلام هوليوود، مما زاد من اهتمام الجمهور المحلي والعالمي بها، ويعد الفيلم الإيطالي (الدم والدانتيل الأسود Blood and Black Lace 1964) للمخرج (ماريو بافا)، واحد من أبرز نتاجات رعب هذه المرحلة.

في عقد السبعينيات، دخلت السينما آفاقًا جديدة مرتبطة بحقبة ما بعد الحداثة، والتي ألقت بظلال ثقيلة على صناعة السينما فكريًا وبصريًا، فانتهى مفهوم النوع الفيلمي النقي، وظهر التهجين النوعي "التلقيح المتبادل الذي يحدث بين الأنواع لإنتاج أشكال مؤتلفة" (Altman, 1999, p.43)، هذا أثر بطبيعة الحال على نوع الرعب، إذ تداخل مع أنواع سينمائية أخرى كالكوميديا على سبيل المثال لا الحصر، فأنتجت هذه الهجانة أفلام كـ(فرانكشتاين الشاب Young Frankenstein 1974) للمخرج (ميل بروكس). وبالانتقال إلى أفلام الرعب في حقبتي الثمانينيات والتسعينيات، نلاحظ أنها استمرت بنفس السبل التي سارت فيها في السبعينيات، لكن مع نهايات التسعينيات تغير الوضع في سينما الرعب مع ظهور أفلام اعتبرت "ظواهر ثقافية" (Marriott and Newman, 2018, p. 275) مثل (مشروع الساحرة بلير The Blair Witch Project 1999) للمخرجين (إدواردو سانشيز) و(دانيال ميريك)، والفيلم الياباني (الخاتم Ring 1998) للمخرج (هيديو ناكاتا)، والذي كان من أوائل الأفلام الأسيوية التي عبرت حدودها المحلية إلى العالمية. في بداية القرن الواحد والعشرون، استمرت نتاجات الرعب بنفس الموضوعات القديمة لكن بأساليب جديدة، مما أدى إلى انتعاش هذا

النوع، فضلا عن ذلك، استمر تدفق الرعب الأسيوي "من هونغ كونغ وكوريا الجنوبية وتايلاند واليابان إلى العالم" (Marriott and Newman, 2018, p. 306)، كما ظهر في هذه الحقبة نوع من الرعب، الذي عنونه بعض النقاد بـ"إباحية التعذيب" (Jones, 2013, p. 1) مثل أفلام (قطعة البازل Saw 2004) للمخرج (جيمس وان) و(خليج الذئب Wolf Creek 2005) للمخرج (غريغ ماكلين)، والتي امتازت بمشاهد دموية عنيفة لم ترى مثلها السينما سابقًا. مع بدء العقد الثاني من الألفية الجديدة وإلى اليوم، حدث تغييرات مهمة للرعب، أبرزها ظهور أفلام عدها النقاد نوع "رعب أرقى" (Bradley, 2019) مثل (الساحرة The Witch 2015) للمخرج (روبرت آيغر) و(منتصف الصيف Midsommar 2019) للمخرج (آري أستر).

وبعد أن أحطنا بأهم المحطات الفِكْرية التي مر بها البناء الموضوعي لفيلم الرعب، نستطيع الآن أن نقول إن هذا النوع السينمائي معقد فِكْريًّا من حيث تعدد الموضوعات التي يشملها، مما يصعب تأشير مجموعة من السمات الراسخة والثابتة التي تحدد بناءه الفِكْري كما نفعل مع الأنواع السينمائية الأخرى، لكن هذا لا يمنع من إمكانية تحديد بعض المثابات الفِكْرية المشتركة في أفلام هذا النوع بصرف النظر عن موضوعها، وهي "درجة اللاستعداد من جانب الضحية المهددة، وحيوية أو بأس المصدر المسبب للرعب" (سولومون، 2007، ص160) وهاتان الفِكْرتان متلازمتان ؛ لأن أهم ملامح لا استعداد الضحية، كونها ضعيفة في مقابل شرير يفوقها قوة، فكفتا الصراع غير متكافئتين، إذ إن الضحية مجرد كائن بشري مهما كان ذا قوة جسدية ونفسية، تبقى إمكانياته محدودة، بينما يمتاز الشرير في أفلام الرعب بقوة وطاقة عظيمتين، إذ يكون أما "مخلوق خوارقي، مسخ فرانكستاني، أو زومبي، أو قوة لا تموت" (سولومون، 2007، ص160)، واحيانًا يكون الشرير في أفلام الرعب إنسانا ، لكنه ليس بشريا طبيعيا . إنما شخص مختل باضطرابات نفسية تجعله واسع الحيلة والدهاء بلا رادع اخلاقي أو حتى اعتبارات إنسانية (سولومون، 2007، ص160)، وفي كلتا الحالتين، فأن الشرير في فيلم الرعب أقوى بكثير من الضحية، وضعفها هذا المرحلة الأولى من لا استعداديتها، إما المرحلة الثانية من لا استعداد الضحية في أفلام الرعب فمرتبطة كذلك بجهلها، فهي أما لا تعرف بوجود شرير يهدد حياتها، أو تعرف بوجوده، لكنها غير مدركة تمامًا لطبيعته، ومن ثمَّ جاهلة بالكيفية التي عليها مواجهته بها، وهذا يولد موتيفة حكائية ثابتة في كل أفلام الرعب وهي موتيفة استكشاف الشرير. في الختام، نستطيع أن نقول بأن الرعب فكريًّا نوع سينمائي ضخم ومعقد ومتعدد الموضوعات، لكن يمكننا تحديد بعض المثابات المشتركة التي توحد هذه الموضوعات، والمرتبطة بطبيعة الضحية وطبيعة الشرير، والطريقة اكتشاف الطرف الأول للطرف الثاني في محاولته للدفاع عن نفسه.

المبحث الثاني: خصائص البناء البصري في أفلام الرعب

تعد العناصر البصرية ركنا أساسيا في تحقيق الأنواع الفيلمية، فالأنواع أكثر من مجرد تكرار لنفس البنى الفكرية، أنها كذلك تكرار لنفس التقنيات البصرية التي تقدم من خلالها هذه الأفكار، ويمكن ملاحظة الدور الواضح لهذه التقنيات في كل الأنواع الفيلمية، فمثلًا نوع الحركة (الاكشن)، والذي يعتمد بناؤه الفكري على قصص تركز على الحركة الجسمانية والمطاردة، يتميز بناؤه البصري بمجموعة السمات التي تكرر في كل نتاج هذا النوع منها التفعيل المتقن لحركات الكاميرا لتتناغم مع حركات الشخصيات لتظهرها بطريقة مؤثرة وجذابة، فضلًا عن القطعات المونتاجية الحادة من اجل رفع سرعة الإيقاع لمنح هذا النوع تأثيره المتسارع، فضلًا عن توظيف المؤثرات الصوتية بطريقة تزيد من إحساس المتلقي بمَشَاهد المواجهة والقتال، وهكذا بالنسبة لسائر الأنواع السينمائية. وبالانتقال إلى نوع الرعب، فعلى العكس من بنائه الفِكْري الذي كان متنوعا لدرجة صعبت ربطه بمجموعة من المواضعات المشتركة، فأن بناءه البصري واضح السمات والتي تتكرر في كل نتاجاته بصرف النظر عن الموضوع المقدم، مما يقودنا بسهولة إلى تحديد الاتفاقات البصرية المشتركة ضمن نطاق أفلام الرعب، وبالشكل الآتي:

1. عمل الآلة التصوير: والذي يحقق ويزيد تأثير الانفعالات التي تستهدف أفلام الرعب استثارتها عند المتلقي من طريق مجموعة من التأكيدات الأسلوبية أبرزها:

أ. التأكيد على توظيف حجوم اللقطات القريبة والقريبة جدًّا، إذ إن عملية اختيار حجوم اللقطات في الفيلم السينمائي، تتجاوز مجرد كفاءتها في نقل الفعل الدرامي المعروض من طريقها، صوب إمكانياتها تحقيق تأثيرات نفسية محددة عند المتلقي، إذ "يلعب حجم القطة دورًا مهمًا في تحديد الجانب التعبيري، لا سيما النفسي لما له من صلة وثيقة بمضمون اللقطة" (العسكري، ٢٠١٩، ص٣٩٨)، لذلك فأن أفلام الرعب وإن كانت تنوع في توظيف حجوم اللقطات المتباينة، إلا أنها تكثف من استخدام الحجم القريب لأنه يزيد من الإحساس الذي تنقله اللقطة، عبر خلق حالة من القرب بين المتلقي والشخصية السينمائية، مما يربطه عاطفيًّا بها، ومن ثَمَّ يزيد تأثره بها "كلما اقتربنا من الشخصية كلما شعرنا أننا بجواره ولذا يزداد تلاحمنا العاطفي" (جانيتي، 1980، ص117)، ويوظف تكثيف استخدام اللقطة القريبة في نوع الرعب ضمن اتجاهين متعاكسين، فحين يصور الفيلم الشرير بلقطة كبيرة، يجعلنا قريبين منه مما يزداد خوفنا منه وتوترنا حياله، بينما حين يصور الضحية بلقطة كبيرة، فأنه يجعلنا كذلك قريبين منها، لكننا في هذه الحالة نتعاطف معها، بل أبعد من ذلك نتوحد معها فنعيش خوفها وآلامها، ومن ثمّ التأكيد على توظيف حجوم اللقطات القريبة في فيلم الرعب يضاعف جرعة الخوف المنقولة إلى المتلقي، الأشكال (1، 2).

الشكلان رقم (1، الأولى على اليمين بيتس) والثانية على (مارون كرين) من 2) لقطتان قريبتان، للشرير (نورمان اليسار للضحية فيلم (Psycho)

ب. التأكيد على توظيف زاوية التصوير المنخفضة لتقديم الشرير تأكيدًا على سطوته وهيمنته "الموضوع المصور من تحت ... يُعطى، على العموم إحساسًا بالتفوق" (مارتن، 1964، ص46-47)، كما في الشكل (٣).

الشكل رقم (٣) لقطة بزاوية منخفضة للشرير في فيلم (هالوين Halloween 2018)

والتأكيد على توظيف زاوية التصوير عين الطائر والزاوية المرتفعة في تصوير الضحية، خاصة قبل أو أثناء أو بعد انقضاض الشرير عليها، لتأكيد على ضعفها ولا استعدادها لمجابهة الخطر المحدق بها "اللقطة من أعلى... ترمي في الواقع إلى تصغير الشخص، إلى سحقه معنويًّا بخفضه إلى مستوى الأرض، إلى جعله شيئًا مغمورًا في حتمية لا يمكنه تخطيها وكأنه لعبة الأقدار" (مارتن، 1964، ص47)، كما في الأشكال (٤، ٥).

الشكلان رقم (٤، ٥) الأولى على اليمين لقطة بزاوية عين الطائر للضحية من فيلم (غدار Insidious2010) والثانية على اليسار لقطة بزاوية مرتفعة لأحد الضحايا من فيلم (الطيور The Birds 1963)

جـ. تحريك الكاميرا لمتابعة تحركات الضحية، إذ يوظف فيلم الرعب هذه التقنية لكونها تخلق إحساسا بأن هناك من يتابع ويراقب الشخصية "مما يزيد جرعة التوتر عند المتلقي بسبب احتمالية تعرض الضحية للخطر" (Park, 2018, p.16)، ففي فيلم (طفل روزماري ١٩٦٨ Rosemary's Baby) للمخرج (رومان بولانسكي) عندما تحمل (روزماري) بطفلها، نبدأ بالشعور بأنه هناك شيء مريب، وخاصةً ان ظروف حملها غير عادية، فتبدأ الكاميرا بمتابعة حركاتها في كل مكان تذهب إليه، وكأن هناك من يتابعها وسينقض عليها في إي لحظة، بذلك تكون حركة الكاميرا في هذه الحالة تخلق إيحاء بأن هناك شيئا مخيفا سيحصل. وهذا النوع من الإيحاء واحدة من اهم تكنيكات أفلام الرعب، احيانًا حركة الكاميرا أثناء متابعة الشخصية تكشف بالفعل عن شي مخيف مفاجئ فتولد ما يسمى في افلام الرعب بـ(قفزة الذعر Jump Scare) وهي "أسلوب يستخدم غالبًا في أفلام الرعب وألعاب الفيديو، ويهدف إلى تخويف الجمهور من خلال مفاجأتهم بتغيير مفاجئ في الصورة أو الحدث" (Bishop, 2012)، ففي فيلم (هش ٢٠١٦ Hush) للمخرج (مايك فلاناغان) بعد ان تنقطع الكهرباء في بيت الفتاة الصماء (مادي) تضيء مصباح الهاتف وتتحرك باتجاه الباب في محاولة لمعرفة سبب انقطاع التيار والكاميرا تتابع حركتها، لكن فور وصولها للباب الزجاجي الخارجي، تكشف الكاميرا بشكل مفاجئ عن رجل مرتدي قناع مخيف يقف خلف الباب، فترتعد البطلة والجمهور معها.

2. الإضاءة: والتي تحقق داخل الفيلم، عدة وظائف فهي "بعد عمل الكاميرا، العنصر الخلاق الثاني لتعبيرية الصورة، ولها أهميتها القصوى، ...، إذ تسهم على الأخص بخلق الجو" (مارتن، 1964، ص53)، وبسبب هذه الوظيفة تلعب الإضاءة دورًا مؤثرًا جدًّا داخل نوع الرعب والذي يرتكز تأثيره في خلق أجواء محددة، يؤثر بها بعواطف الجمهور وانفعالاته، إذ تعمل الإضاءة في أفلام الرعب على "تشكيل البيئة الداخلية للمشاهدين: أي استجابتهم العاطفية للأحداث التي تجري على الشاشة" (Fu, 2016, p.30)، فتساهم في إرعابهم وإخافتهم، وتحقق الإضاءة في فيلم الرعب هذه الغاية من طريق اللجوء إلى عدة تأكيدات أسلوبية، وعلى النحو الآتي:

أ. التأكيد على توظيف أساليب إضاءة محددة تتناسب مع نوع الرعب، إذ إن "هناك اساليب متعددة في الإضاءة، والأسلوب عادة يرتبط تمامًا بموضوع وجو الفيلم" (جانيتي، 1980، ص41)، وأساليب الإضاءة المرتبطة بأفلام الرعب هي الإضاءة ذات التباين الشديد (Chiaroscuro Lighting) والتي تكون فيها قطع بارزة من الضوء وبقع درامية من الظلام (جانيتي، 1980، ص41)، كما في الشكل (٦)، وأسلوب الإضاءة ذات المفتاح الواطئ (The Low Key Lighting) والتي تكون فيها ظلال غير حادة ومساقط ضوء فيها حدة (جانيتي، 1980، ص41)، كما في الشكل (٧)، وتحقق أساليب الإضاءة هذه ضمن صورة فيلم الرعب، مزاج غامض وظلامي يتناسب وطبيعة القصص المخيفة المقدمة.

الشكلان رقم (٦، ٧) على اليمين لقطة من فيلم (Psycho) وظفت فيها الإضاءة ذات التباين الشديد، على اليسار لقطة من فيلم (وراثي Hereditary 2018) وظفت فيها أسلوب الإضاءة ذات المفتاح الواطئ

ب. تكرار إضاءة وجوه الأشرار من الأسفل، فهذه الطريقة تشوه الوجه وتعطيه ملامح مرعبة، مما يزيد من خوف المتلقي منه "الوجه الذي يسقط عليه النور من الأسفل مثلًا يبدو نذير شؤم حتى وإن كان تعبير الممثل طبيعيًا جدًا" (جانيتي، 1980، ص44)، الأشكال رقم (٨، ٩).

الشكلان رقم (٨، ٩)، على اليمين لقطة من فيلم (عروس فرانكشتاين Bride of Frankenstein 1935)، وعلى اليسار لقطة من فيلم (غادر 2010 Insidious)، وظفت في كلاهما الإضاءة من الأسفل

جـ. توظيف الإضاءة الملونة من اجل تعزيز الأجواء المخيفة التي تقدمها أفلام الرعب، إذ "تستخدم العديد من أفلام الرعب مجموعات غير عادية من الأضواء الملونة لنقل الرعب إلى الجماهير" (Fu, 2016, p.31)، مثل استخدام الإضاءة الخضراء لزيادة الإحساس بالتقزز الذي تنقله أحداث سلسلة (قطعة البازل Saw) كما في الأشكال (١٠، ١١).

الشكلان رقم (١٠، ١١) لقطات من سلسلة (قطعة البازل Saw)

في حين تم توظيف الإضاءة الزرقاء لدعم جو الغموض في حكاية فيلم (طرد الأروح The Exorcist 1973) للمخرج (وليام فريدكين) كما في شكل (١٢)، بينما تستخدم الإضاءة الحمراء في أفلام الرعب للإشارة للدموية، الموت، والعداء كما في فيلم (تنهدات Suspiria 1977) للمخرج (ديارو أرجيتينو) كما في الشكل (١٣).

الشكل (١٢) لقطة من فيلم (طرد الأروح 1973)

الشكل رقم (١٣) لقطة من فيلم (تنهدات 1977)

3. المكان: والذي يلعب دور شديد التأثير في أفلام الرعب، لأنه يسهم بخلق التأثيرات الانفعالية التي يحققها هذا النوع السينمائي "في أفلام الرعب، ...، يخلق المنظر مزاجًا من التوتر والتشويق في مجاراة الطابع الشامل للفيلم، علاوة على إضافة المصداقية إلى عناصر الحبكة والشخصية" (جرانت، 2015، ص973)، فبغض النظر عن هوية الشرير في الفيلم الرعب، فأن المكان هو مصدر شر بصري مضاف، إذ غالبًا ما يكون مكان الأحداث في منطقة نائية حتى تحتجز به الشخصيات بعيدًا عن اي مصدر ممكن للمساعدة كما في الشكل رقم (١٤)، وسواء كان مكان الحدث في أفلام الرعب كبيرا أو صغيرا ، غالبًا ما يتم تقديمه بصريًا بأطر ضيقة، مما يخلق احساس عند المتلقي بأنه ليس الا سجنا للضحايا، عاجزة عن الفرار منه.

الشكل رقم (١٤) لقطة من فيلم (القمة القرمزية ٢٠١٥ Crimson Peak) تُظهر القصر المنعزل مكان الأحداث الرئيس في الفيلم

4. المكياج: والذي يعد عنصر شديد الأهمية في فيلم الرعب "يعد المكياج ميزة أساسية في نوع الرعب لخلق الحالة المروعة والشنيعة" (Park, 2018, p.25) المرتبطة بأجواء هذا النوع، ويحقق المكياج هذه الغاية في فيلم الرعب بطريقتين: أ. من خلال مساهمته بشكل رئيس في تخليق شخصية الشرير في الفيلم، الأشكال رقم (١٥، ١٦).

الشكل رقم (١٥) مكياج شخصية (فالك) من فيلم (الشعوذة 2 2016 The Conjuring 2)

الشكل رقم (١٦) مكياج شخصية (بيل مان) من فيلم (متاهة بان 2006 Pan's Labyrinth)

ب. من خلال تشكيله للمظهر الجسماني للضحية بعد أن تتعرض للهجوم من قبل الشرير، كما في الأشكال (١٧، ١٨).

الشكل رقم (١٧، ١٨) لقطتان من فيلم (وليمة الدم 2 2002 Blood Feast 2)

بعد دخول التقنيات الرقمية عالم صناعة الصورة السينمائية (Computer Generated Imagery CGI)، أصبحت جزءا مهما في عمل المكياج السينمائي على العموم، ومكياج أفلام الرعب على الخصوص، إذ استعانت بعض أفلام هذا النوع بهذه التقنيات فضلا عن الطرق التقليدية في المكياج، لنقل حالة الخوف التي يحققها فيلم الرعب إلى مستويات أكثر تأثيرًا، كما في الأشكال (١٩، ٢٠).

الشكلان رقم (١٩، ٢٠) لقطتان من فيلم (أسحبني إلى الجحيم Drag Me to Hell 2009) تم توظيف المكياج الرقمي فيهما

5. الصوت: في السينما، الصوت ليس نظيرًا للصورة إي إنه لا يكافئها في التأثير، إنما هو أحد عناصرها، إذ تتحقق تأثيرات كل مكوناته من حيث ارتباطها بالصورة، وهذا القاعدة يجب أن تكون هي المفهوم الأساس في دراسة إسهامات الصوت داخل فيلم الرعب،

فمن طريق علاقته بالصورة يسهم البناء الصوتي بشكل مؤثر في توليد الاستجابات العاطفية المطلوبة عند المتلقي، ويمكن تأشير مجموعة من التأكيدات الأسلوبية ضمن نطاق الصوت في أفلام الرعب أبرزها:

أ. توظيف الأصوات المتنافرة ضمن نطاق الموسيقى أو المؤثرات الصوتية لتعميق الاحساس بالقلق، إذ إن هناك "أسباب بيولوجية تجعلنا نشعر بالقلق من الأصوات المفاجئة المتنافرة" (Fu, 2016, p.38)، وقد استغلت أفلام الرعب هذه الطبيعة الإنسانية في المتلقي ضده، إي في إثارة قلقه، كما في فيلم (الفك المفترس Jaws 1975) للمخرج (ستيفن سبيلبرغ)، فعندما يبدأ القرش في مهاجمة الناس، نسمع موسيقى وترية مضطربة تخلق شعور بالفوضى، مما يزيد إحساس المتلقي بالقلق والخوف.

ب. الارتفاع المفاجئ في مستوى الصوت سواء موسيقى أو مؤثرات صوتية من اجل زيادة التحفيز العاطفي للمتلقي؛ لأن هذه الحالة تخلق لديه "قلقًا بشأن ما سيحدث" (Fu, 2016, p.39)، فمثلًا في فيلم (مضطرب نفسيًا Psycho 1960) قبل مهاجمة المختل (نورمان بيتس) لضحاياه، نسمع مستوى صوت الموسيقى وحدتها يرتفعان باستطراد وبطريقة موترة.

جـ. توظيف المؤثرات الصوتية للإيحاء بوجود أشياء مخيفة، وهذه الطريقة ناجعة جدًا في زيادة قلق المتلقي، فصوت صرير الباب في غرفة مظلمة، يمكن أن يكون مخيفًا أكثر من صورة شخص يتسلل منها، ونرى هذا التوظيف في صوت همسات الأطفال المتأتية من خارج حدود الكادر في فيلم (الأخرون The Others 2001) للمخرج (أليخاندرو آمينابار) إذ يسهم هذا الصوت في زيادة غموض الحكاية المقلق.

د. توظيف الصوت بالتزامن مع الصورة في (قفزة الذعر Jump Scare)، فحين يكشف فيلم الرعب عن عنصر بصري مخيف بشكل مفاجئ يرفُقه ايضًا بصوت مفاجئ قد يكون نوتة موسيقية أو مؤثرا صوتيا و "غالبًا ما تتزامن قفزة الذعر مع صوت مرتفع وصاخب" (Bishop, 2012) حتى يزيد الفيلم من ذعر المتلقي، ولهذا تفسير طبي فـ"الضوضاء العالية المفاجئة تنشط دائرة متخصصة للغاية من أذن الإنسان إلى الخلايا العصبية في العمود الفقري، فيقفز من الذعر" (Fu, 2016, p.39)، فمثلًا في فيلم (إت It 2017) للمخرج (أندي موشيتي) حين تكشف الكاميرا لأول مرة ضمن الأحداث عن الشرير (بيني وايز)، يرافقه سماع نوتة موسيقية مفاجئة حادة ومرتفعة مما يزيد من حدة قفزة الذعر.

هـ. يوظف الحوار ضمن البناء الصوتي لفيلم الرعب، بوصفها أداة مؤثرة في تحقيق مجموعة من الوظائف المهمة التي تشحن المتلقي بمشاعر القلق والرهبة، من هذه الوظائف زيادة وتيرة التشويق فالجمل الحوارية التي ينطقها سكان المنطقة (هالسينجلاند) الريفية في (السويد) لضيوفهم الأمريكان تشد المتلقي إلى عالم الحكاية في فيلم (منتصف الصيف ٢٠١٩ Midsommar) للمخرج (أري آستر)، اذ يستشعر المتلقي الكثير من الغموض الذي يشحد انتباه بشدة تجاه ما يقدم على الشاشة من أحداث، كما يسهم الحوار في فيلم الرعب في زيادة مشاعر الخوف التي تقدمها القصة، ففي فيلم (رجل الخوص ١٩٧٣ The Wicker Man) للمخرج (روبن هاردي)، حين يكتشف (نيل) أنه الضحية التي سيقدمها سكان الجزيرة من إجل استرداد البركة في محاصيلهم الزراعية، تسهم الجمل الحوارية التي يقولها سكان الجزيرة لأضحيتهم (نيل) وهم على وشك إحراقه، في زيادة رهبة الموقف، اذ يتضح مدى ايمانهم بهذه الفكرة القاسية غير مبالين بحياة الشخص البريء الذي سيقتلونه، كما يسهم الحوار في فيلم الرعب في تحقيق الكشف التدريجي عن طبيعة الشخصيات وبالتالي يدفع السرد الفيلمي إلى الأمام، فعلى الرغم من محاولات عائلة (ارميتاج) ان يبدوا ودودين مع ضيفهم (كريس) في فيلم (أخرج ٢٠١٧ Get Out) للمخرج (جوردن بيل) إلا أن جملهم الحوارية تكشف عن تعليقات عنصرية مستترة، مما يوضح الكثير عن طبيعة هذه الشخصيات ويدفع بالحكاية الى نقطة انفجارها المخيفة.

المبحث الثالث: جاذبية نوع الرعب

يعد نوع الرعب ظاهرة سينمائية فريدة، إذ حافظ على شعبية هائلة عند الجمهور منذ بدايتها الأولى وإلى اليوم، فهو نوع "مربح للغاية لكل من التيار السائد والقطاعات المستقلة منخفضة الميزانية" (CHERRY, 2009, p.8)، في مقابل هذه الشعبية الجارفة لنوع الرعب عند الجماهير، كان هناك موقف معاكس من قبل النقاد والمنظرين، إذ نظروا إليه على أنه نوع سينمائي متدني القيمة "إذ يُنظر إليه على أنه سيئ السمعة إلى حد ما" (CHERRY, 2009, p.9)، بل وأكثر من ذلك، كان النقاد والمنظرون قلقين ومرتابين من انجذاب الجمهور لفيلم الرعب، متسائلين عن سبب انجذاب الناس لنوع سينمائي يقدم لهم أحاسيس مزعجة. بل أن بعض النقاد والمنظرين خاضوا أكثر في انتقاد جمهور الرعب مشككين في سلامتهم النفسية والعقلية (TUDOR, 2009, p.47)، ويبقى السؤال ما سبب انجذاب الجمهور إلى نوع الرعب؟ والإجابة ليست بسيطة أو واضحة أو محددة أو حتى متفق عليها، إنما طُرحت مجموعة نظريات مختلفة، تقدم وجهات نظر متباينة عن سبب جاذبية الرعب، أول هذه النظريات مرتبطة بعلم النفس وخاصة نظرية التحليل النفسي، التي تناقش جاذبية الرعب من طريق فكرة رئيسة واحدة هي أن الرعب حالة من التطهير النفسي، أما نوعية الانفعالات التي تخلص أفلام الرعب متلقيها منها، فقد كان هناك رأيان في هذا الموضوع، الأول، أن فيلم الرعب يطهر الإنسان من خوفه الفطري من الموت، فهو يلبي "رغبتنا تحت الشعورية لمواجهة الارتياع المحتوم: مقابلة الموت قبل أن نموت بالفعل" (سولومون، 2007، ص162). والرأي الثاني يرى أن الرعب مجال للتنفيس عن الرغبات العنيفة المكبوتة، وأصحاب هذه النظرية يعتقدون بأن "البشر فاسدون في جوهرهم" (Grixti, 1989, p.86)، وهذا الفساد لا يمكن أن يخرج لعدة أسباب قانونية أو أخلاقية أو دينية أو غيرها، فيصبح رغبة مكبوتة، ثم يأتي فيلم الرعب ليفتح باب الحرية لهذه الرغبة لكن بطريقة أمنة. وقد تم انتقاد هذا التفسير لجاذبية الرعب والمعتمد على نظرية التطهير لعدة اسباب أبرزها- أن الدليل العلمي الاجتماعي يدحض الاعتقاد القائل بأن الفرجة على العنف في الأفلام تؤدي إلى تجربة التطهير (برينس، 2013، ص458)، كما أن (أرسطو) حين وضع مصطلح (التطهير) كان يتحدث عن التأثير العاطفي لمآسي التراجيديا. وليس عن تأثير العنف ضمن ميدان الفن وهما ميدانان انفعاليان متباعدان (برينس، 2013، ص458)، فضلا عن ذلك، فأن وجهة النظر التطهيرية هذه فضفاضة وشديدة التعميمية، إذ تعاملت مع الجمهور كله على اختلاف مشاربه واختلاف الظروف المحيطة به على أنه حقيقة واحدة وموحدة. وجهة النظر الثانية التي تفسر جاذبية الرعب، مرتبطة بالأطر الدينية، مبينة أن أفلام الرعب تقدم نوع من التجربة الروحية الدينية، لذلك ينجذب إليها الجمهور، لكونها تساعدهم على مواجهة الحياة المغرقة بالمادية التي يعيشوها اليوم (سماتس، 2013، ص815)، وهذه التجربة الروحية، تجعلهم يتغاضون عن المَشَاهد العنيفة المقدمة في هذه الأفلام، وهذه النظرية كذلك تعرضت للانتقاد، فلو افترضنا أن أنماط الرعب المرتبطة بالأجواء الدينية مثل أفلام طرد الأشباح تقدم تجربة روحية، فكيف ستفسر هذه النظرية انجذاب الجمهور لبقية أنماط الرعب المفتقرة لهذه الهالة الدينية كتلك المتأثرة بأجواء الخيال العلمي، ومن ثم نجد أن وجهة النظر الدينية محدودة وعاجزة عن تقديم تفسير عام عن جاذبية نوع الرعب ككل. قسم أخر من المنظرين، يرجع جاذبية الرعب، ليس لأسباب نفسية أو دينية، إنما لأسباب مرتبطة بجاذبية الرعب السردية أو بالأحرى في ثيمة اكتشاف الوحش مصدر الخطر وإدراك طبيعته، والتي يكون المتلقي شريكا أساسا فيها، ومن الفضول في الاكتشاف يكون عنصر الجذب الرئيس في نوع الرعب (CARROLL, 2002, p.35)، وفي رحلة استكشاف الشرير هذه، تمر لحظات تقزز، يتقبلها المتلقي لأنها مرتبطة بالرحلة اللذيذة للكشف عن المجهول الذي يخوضها، ووجهة النظر هذه كذلك تعرضت للانتقاد، فالرغبة في استكشاف المجهول ليست حكرًا على نوع الرعب، فهي موجودة كذلك ضمن أنواع فيلمية أخرى، كالإثارة مثلًا، فضلا عن ذلك إنها وجهة نظر فضفاضة، إذ اختزلت كل قيمة أفلام الرعب الفِكْرية والبصرية في جزيئة صغيرة وهي موتيفة الاستكشاف. وجهة النظر الأخيرة التي تفسر جاذبية الرعب، تنطلق من التفاعل الناجح والبناء بين نوع الرعب والناس (TUDOR, 2009, p.53)، فهذا النوع يقرأ المجتمع ويرى عناصر التهديد التي تؤرق أفراده ويحولها بطريقة مبتكرة إلى أشرار ضمن نطاق حبكته، و يدرك المتلقي بطريقة واعية أو لا واعية بأن هذا النوع من الأفلام يفهمه ويقدر مخاوفه، فيتواصل معه بشكل ناجح، وتثبت هذه النظرية فرضيتها بالاستعانة بعدة دلائل. مبينة أن سبب شيوع الرعب المرتبط بالخيال العلمي في مدة الخمسينات في الولايات المتحدة الامريكية لكونه يعبر عن مخاوف

أمريكية مميزة في تلك المدة أهمها الرعب النووي (Biskind, 1986, p.4)، وحتى خارج أمريكا كان العالم كله في هذه الحقبة مرتاعا من الخطر النووي، وبأن يقوم احد جانبي الصراع في الحرب الباردة بأنهاء الحياة على الأرض بقنبلة نووية، لذلك فأن هذه الأفلام عبرت عن مخاوف العالم أجمع، لذلك انجذب لها الجمهور، بينما سبب شيوع أفلام عنيفة جدًا في بداية الألفية مثل (قطعة البازل Saw 2004) للمخرج (جيمس وان) و(خليج الذئب Wolf Creek 2005) للمخرج (غريغ ماكلين)، فكانت تجسيد لردة الفعل الغربية المتشائمة تجاه أحداث الحادي عشر من سبتمبر، تحديدًا موقف "اللا خلاص، لا أمل، لا توقعات بأننا سنكون على ما يرام" Aston (and Walliss, 2013, p.2)، بالتالي فأن فِكْرة استجابة الرعب المستمرة لحاجات المجتمع والتفاعل معها بنجاح، واحدة من نقاط قوة هذا النوع والتي ضمنت له الاستمرارية، قد تبدو هذه النظرية أرسخ فِكْريًا من سابقاتها، لكنها تهمل نقطة مهمة، فمثلًا الرعب في الخمسينيات لم يكن فقط بنكهة الخيال العلمي، إذ كان هناك أنماط رعب اخرى كالقوطي والنفسي وكانت جميعها رائجة وناجحة تجاريًا كذلك، ونفس الأمر مع شيوع الأفلام العنيفة في الألفية الجديدة، والتي حققت جماهيرية كما حققتها أنماط الرعب الأخرى التي عرضت ضمن نفس الحقبة الزمنية، وبذلك فأن هذه النظرية وأن أثبتت بنجاح كون الرعب نوعا يتماهى بفعالية مع المجتمع، لكنها عجزت عن تفسير جاذبية الرعب على العموم بغض النظر، عن نمط الرعب والحقبة الزمنية للإنتاج.

استنادًا إلى ما سبق نستطيع أن نقر بأن الرعب نوع سينمائي رائج وجماهيري من يوم ولادته الأولى وإلى اليوم، لكن هذا الرواج تسبب في حيرة المنظرين، الذين تساءلوا عن سبب ارتباط الناس بنوع سينمائي يقدم تجربة غير سارة، يتجنبها المتلقي عادةً في الحياة الواقعية، وللإجابة على هذا السؤال تم وضع عدة فرضيات بعضها مرتبط بجمهور الرعب وبعضها مرتبط بهيكلية الرعب ذاتها، وقسم آخر مرتبط بتفاعل نوع الرعب الناجح مع المجتمع، ضمن إطار زمني محدد، وكل هذه الفرضيات تم دحضها ولعدة مسببات، ليبقى السؤال عن سبب جاذبية الرعب بلا جواب إلى الآن، مهما تعددت الدراسات والبحوث حوله.

مؤشرات الإطار النظري

1. يشكل عمل الآلة التصوير، الملمح الأول من الاتفاقيات البصرية التي توحد افلام الرعب.
2. توظف الإضاءة في افلام الرعب في تحقيق التأثير المخيف لهذا النوع السينمائي.
3. تتميز البيئة المكانية في افلام الرعب بكونها عنصرا أساسا في خلق التأثير المقلق لهذا النوع السينمائي.
4. يشكل المكياج عنصرا رئيسا في تحقيق التأثيرات الانفعالية لأفلام الرعب.
5. يعمل الصوت من طريق علاقته بالصورة على توليد الاستجابات العاطفية المطلوبة من فيلم الرعب.
٦. يتحدد فيلم الرعب فكريًا من خلال مجموعة من المثابات المشتركة.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

اولًا: منهج البحث: اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل في انجاز هذا البحث الذي يعرف بانه "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة، وتركيبها وعملياتها والظروف السائدة وتسجيل ذلك وتحليله وتفسيره، بحيث يتلاءم هذا المنهج وطبيعة البحث" (أبو طالب، 1990، ص94).

ثانيًا: وحدة التحليل: تفترض عملية تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعالم، لذا يعتمد البحث اللقطة والمشهد بوصفه وحدة تحليل رئيسة للعينة.

ثالثًا: أداة البحث: بعد استكمال الإطار النظري، حددت الباحثة مجموعة من المؤشرات التي ستعتمدها أدوات لتحليل العينة ، وهي بالشكل الآتي:

أولًا: يشكل عمل الآلة التصوير، الملمح الأول من الاتفاقيات البصرية التي توحد افلام الرعب.

ثانيًا: توظف الإضاءة في افلام الرعب في تحقيق التأثير المخيف لهذا النوع السينمائي.

ثالثًا: تتميز البيئة المكانية في افلام الرعب بكونها عنصرا أساسا في خلق التأثير المقلق لهذا النوع السينمائي.

رابعًا: يشكل المكياج عنصرا رئيسا في تحقيق التأثيرات الانفعالية لأفلام الرعب.

خامسًا: يعمل الصوت من طريق علاقته بالصورة على توليد الاستجابات العاطفية المطلوبة من فيلم الرعب.

سادسًا: يتحدد فيلم الرعب فكريًا بمجموعة من المثابات المشتركة.

رابعًا: مجتمع البحث: يتمثل مجتمع البحث في أفلام المنضوية تحت مفهوم نوع الرعب، وبالنظر لسعة مجتمع البحث، حددت الباحثة عينة قصدية تدرس من خلالها خصائص البناء البصري لأفلام نوع الرعب.

خامسًا: عينة البحث: قامت الباحثة باختيار عينة قصدية للبحث الحالي، متمثلة بفيلم (البريق The Shining 1980) وذلك للأسباب الآتية:

1. يتميز فيلم العينة بالسمات الرعب، كما يكشف عن أهم هذا النوع.
2. لقد حصل الفيلم على للعديد من جوائز العالمية وفازا
3. إن هذا الفيلم ينسجم مع متطلبات وموضوعة البحث وأهدافه.

اسم الفيلم: البريق The Shining
إخراج: ستانلي كوبريك
تأليف: ستانلي كوبريك ودياني جونسون مقتبس من رواية بنفس العنوان للكاتب ستيفن كينغ
مدير تصوير: جون ألكوت
تمثيل: جاك نيكلسون، شيلي دوفال، سكاتمان كروذرس ودني لويد
إنتاج: س 19م.

البصرية المتفردة لأفلام نوع المثابات الفِكْرية المميزة لأفلام استحسان النقاد، إذ رشحا ببعض منها.

الفصل الرابع: تحليل العينة

كل رقم (٢١) بوستر الفي

ملخص القصة:

يبدأ الفيلم بـ(جاك تورانس) وهو يجري مقابلة عمل، للحصول على وظيفة حارس في فندق (أوفرلوك) في (كولورادو روكيز)، اذا يتم اقفال المكان في الشتاء بسبب تراكم الثلوج، لذلك تحتاج الإدارة إلى شخص يبقى في الفندق ليهتم به في تلك الفترة، فيُقبل (جاك) في الوظيفة، لكن المدير يُعلمه بأن احد الحراس الذين قاموا بهذا العمل سابقًا، فقد عقله بسبب العزلة فقتل زوجته وبنتيه ثم انتحر، فيسخر (جاك) من الموضوع ويعلن انه موافق على العمل بهذه الوظيفة، فالعزلة هي كل ما يحتاج إليه لإتمام عمله الأدبي الأول، كما ان زوجته لا تمانع، لذلك سينتقل معها وابنهما الصغير (داني) إلى الفندق في الموعد المحدد. فور انتقال العائلة إلى الفندق، يبدأ (داني)

برؤية شبحين لابنتي الحارس، وبعض المشاهد الدموية، اذ يبين الفيلم بأن هذا الطفل لديه قدرة خارقة تسمى (البريق) والتي تمكنه من رؤية لمحات من الماضي وكذلك المستقبل، وهذا ينبئنا بأن الأحداث ستأخذ منعطفا مأساويا ، وهذا ما يحصل، فبعد شهر من الانتقال، يبدأ (جاك) بالانحدار نفسيًّا، اذ يتعامل مع زوجته بقسوة، كما يبدأ برؤية اشخاص داخل الفندق وينخرط معهم كأنهم جزء من الواقع، وأخيرًا يشرع بالهجوم على زوجته وابنه بغية قتلهما، لكنهما يستطيعان الإفلات منه، بعد مطاردة شرسة، بينما يتجمد هو في الجليد حتى الموت.

تحليل العينة:

المؤشر الأول: يشكل عمل الآلة التصوير، الملمح الأول من الاتفاقيات البصرية التي توحد افلام الرعب.

في نوع الرعب، عمل آلة التصوير بجميع تفرعاته يعد الملمح البصري الرئيس والأهم في تعميق تأثير الخوف والرعب اللذين تحملهما الأحداث الفيلمية، ويبدأ هذا التأثير بحجوم اللقطات والتي تتنوع ضمن فيلم الرعب، لكن يغلب الحجم القريب على حساب الحجوم المتوسطة والبعيدة، واستخدام الحجم القريب ضمن الرعب، لا يكون من اجل الوظائف التقليدية، إي المبالغة في إظهار التفاصيل المرئية بغية التركيز عليها، إنما يكون من اجل تحقيق وظيفة تأثيرية أعمق، وهي تقريب المتلقي من شخصيات الفيلم حتى نزيد من الدفعة العاطفية التي يتلاقها من تأثره بالأحاسيس التي يبثها فيلم الرعب عبر الشخصيات (الضحية والشرير) على حد سواء، إي إن فيلم الرعب يكثف استعمال اللقطة القريبة حتى يتوحد المتلقي مع الضحية فيخاف مثلها، ويشعر بذاته محاصرا بتأثير قربه منها، فيتمنى لها النجاة حتى يتحرر هو من مشاعر القلق التي تولدت بداخله لارتباطه المرئي بها، في حين كثافة استخدام هذا الحجم في تقديم شخصية الشرير، يزيد خوف المتلقي منها، فمن منا يريد أن يكون قريبا من مصدر الشر وأن كان القرب في فيلم الرعب ليس قربًا ماديًّا، إنما تجاور معنوي تجعله الطبيعة السينمائية مؤثرًا بطريقة ربما أكثر عمقًا من القرب المادي، وهذا التأثير البصري لاستخدام المكثف لحجم اللقطة القريب نراه بوضوح في فيلم (The Shining) فمنذ بداية الأحداث، خلال الربع الأول من الفيلم في المشهد الذي يتحدث فيه مدير الفندق مع (جاك) ليخبره بأن حارس الفندق السابق قد فقد عقله فقتل زوجته وابنتيه ثم انتحر، فيرد (جاك) ساخرًا بعدم اكتراث، غير مبالٍ باحتمال تعرض عائلته للخطر، يختار المخرج الحجم المتوسط لتقديم مدير الفندق كما في الشكل رقم (٢٢)، في حين يقدم (جاك) بالحجم القريب كما في الشكل رقم (٢٣)، حتى يقحمه في فضائنا الشخصي كإنسان يختبئ في داخله الكثير من الشر، مما يولد لدينا الكثير من الريبة تجاهه.

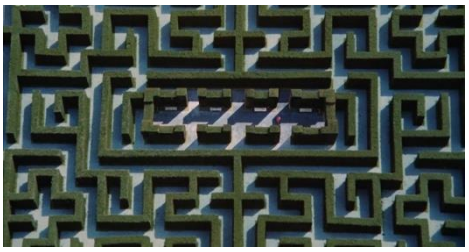
الشكلان رقم (٢٢، ٢٣)

وكذلك في بداية الأحداث، حين يفقد (داني) الوعي، فتستدعي والدته (وندي) الطبيبة ويجلسان معًا لتحدث عن حالة (داني)، إذ تطمئن الطبيبة الأم، وتسألها بضعة أسئلة عن طبيعة الصغير، فتخبر الأم الطبيبة بأن (داني) تعرض لحادثة، خُلع فيه كتفه، إذ قبل مدة، كان الأب (جاك) يعمل في مجال التدريس ولعب (داني) بأوراق الامتحانات، فشده والده المخمور من ذراعه، مما تسبب بخلع كتف الصغير، وبعد هذه الحادثة قرر الأب (جاك) ترك الخمور نهائيًّا، قدم المخرج هذا المشهد بطريقة بصرية تعتمد بشكل متكرر على تقديم الطبيبة بالحجم المتوسط الشكل رقم (٢٤)، بينما يكرر تقديم (وندي) بالحجم القريب الشكل رقم (٢٥)، حتى لا نرى فقط ارتباكها وخوفها وهي تستذكر الحادثة، إنما حتى نرتبط بها إنسانيًّا فتشعر بمشاعرها كأنها مشاعرنا الخاصة.

الشكلان رقم (٢٤، ٢٥)

وعلى الرغم من إن تكثيف استخدام حجم اللقطة القريب كان واضحا منذ بداية الاحداث لتقريب المتلقي من الشرير (جاك) ومن الضحايا (وندي) و(داني) لكن مع الدقيقة (43:05) حين يبدأ جنون (جاك) بالظهور بشكل أكثر وضوحًا من طريق تعامله السيئ مع زوجته، يصبح استخدام اللقطة القريبة بشكل أكثر كثافة بطريقة راديكالية، حتى نتوحد مع (وندي) و(داني) وهم يحاولون النجاة من (جاك) الشرير الذي اصبح تهديدا لنا بحكم قربنا البصري منه بالاستخدام المكثف لحجم اللقطة القريب، وبذلك استخدم فيلم (البريق) حجوم اللقطات بطريقة تجعل المتلقي متفاعل مع الشخصيات بشكل أكبر ؛ لأنها اقتحمت فضائه الشخصي، فأصبحت قريبة منه بصريًّا وبالتالي وجوديًّا.

وبالانتقال إلى عنصر زوايا التصوير ضمن عمل الكاميرا، فهو يعادل الصفات المستعملة في اللغة المكتوبة، إي إنها تحدد الانطباع الذي يريدنا الفيلم أن نأخذه عن الشخصية المصورة ضمن لحظة معينة في أحداث الفيلم، إي كان نوعه السينمائي، وفيلم الرعب ليس استثناء، فنوع الرعب فكريًّا قائم على كون الشرير قويا لذلك في أكثر لحظاته تأثيرًا يصور بزاوية منخفضة لنقل الإحساس بقوته إلى المتلقي، في حين إن الضحية في فيلم الرعب ضعيفة مقارنة بالشرير، ولزيادة إحساس المتلقي بضعفها، يظهرها الفيلم بزاوية مرتفعة أو بزاوية عين الطائر، وكأن صورة الفيلم تقول لنا انظروا إلى هذه الشخصية الضعيفة التي يحاصرها الموت من جميع الجهات، وفيلم (The Shining) يوظف هذه الخاصية وبشكل مكثف وواضح، وفي عدة لحظات مهمة، لعل ابرزها عندما يذهبان (وندي) و(داني) ليتمشيان داخل المتاهة فيتم تقديمهما بزاوية عين الطائر الشكل رقم (٢٦)، بينما يصور (جاك) في اللقطة التي تسبقها وهو ينظر إلى مجسم للمتاهة بزاوية منخفضة الشكل رقم (٢٧)، وهذا التوظيف لزوايا التصوير حقق وظيفة استشرافية، كأن الصورة تخبرنا بأن (جاك) هو الشرير وهو قوي، إذ يحكم سيطرته على ضحاياه المستقبلين، زوجته (وندي) وابنهما (داني)، وهما الطرف الأضعف في المواجهة.



الشكلان رقم (٢٦، ٢٧)

وفي اللحظات التي يبدأ فيها (جاك) بمهاجمة زوجته، التي تهرب منه وتنجح في حبسه داخل المخزن، فيبدأ بالتلاعب بها وتهديدها، يقدمه الفيلم من زاوية منخفضة بشدة، فيظهر مهيمنًا على آلة التصوير وبالتالي على المتلقي الشكل رقم (٢٨)، لتقول لنا الصورة بأن (جاك) بجنونه، أصبح مصدر شر مرعب، يمتلك قوة مهولة قادرة على الإطاحة بضحاياه. بذلك استخدم فيلم (The Shining) زوايا التصوير ليعلمنا بصريًّا بأن هذا الشرير وهو قوي وهؤلاء الضحايا وهم ضعفاء.

الشكل رقم (٢٨)

بالانتقال إلى حركات الكاميرا، منذ الحركة الأولى ضمن نطاق صناعة الأفلام، تم استخدام هذه الميزة لتحقيق غايات متعددة، وجميعها توظف في فيلم الرعب، إلا أن هذا النوع يكثف من تحريك الكاميرا في متابعة الضحايا

وهم يتحركون في المكان، بطريقة توحي بأن هناك من يراقبهم ويحاول الانقضاض عليهم، وفي فيلم (The Shining) تم توظيف حركة الكاميرا لتحقيق هذه الغاية بوضوح ومنذ البداية، إذ فور انتقال العائلة إلى الفندق، تتحرك الكاميرا خلف (وندي) و(داني) وهما يتحركان في ممرات الفندق بطريقة مريبة توحي بأن هناك من سينقض عليهما بشكل مفاجئ. ختامًا، نستطيع أن نقول بأن فيلم (The Shining) استخدم عدة تقنيات مرتبطة بآلة التصوير لتكون وسيلته الرئيسة لتحقيق الرعب والخوف بصريًا.

المؤشر الثاني: توظف الإضاءة في افلام الرعب في تحقيق التأثير المخيف لهذا النوع السينمائي.

تؤدي الإضاءة دورًا رئيسًا في صناعة الأجواء الفيلمية، ونوع الرعب من الأنواع السينمائية الذي يرتكز تأثيره بتحقيق أجواء مرتبطة بأبعاد الحكاية الفيلمية المخيفة، وتحقق الإضاءة هذا التأثير في أفلام الرعب من اعتماد عدة تقنيات، وظفها جميعًا فيلم (The Shining) بدءًا باستعمال الأساليب التي تناسب نوع الرعب كالإضاءة ذات المفتاح الواطئ وذات التباين الشديد، فالتأثيرات البصرية التي تحققها هذه الأساليب تناسب الجو الغامض والمقلق الذي يحيط بتفاصيل الأحداث، لكنه لم يعتمد هذه الأساليب منذ بداية الأحداث، فحين كانت القصة تتصاعد بهدوء دون مواقف مخيفة فعلًا، كان الفيلم يعتمد الإضاءة ذات المفتاح العالي، وبحدود الدقيقة (43:05) حين تنطلق أول شرارة تدل على تحول شخصية (جاك) نحو الشر، عندما ينفجر في زوجته (وندي) لأنها قاطعته أثناء الكتابة، يبدأ الفيلم باعتماد الإضاءة ذات المفتاح الواطئ وذات التباين الشديد بكثافة أكثر حتى تصبح هي أساليب الغالبة على المشاهد حتى نهاية الأحداث كما في الشكل رقم (٢٩)، فضلا عن أساليب الإضاءة، يوظف فيلم (The Shining) الإضاءة من الأسفل في تصوير شخصية (جاك) في أكثر لحظاته جنونًا، فهذه الإضاءة تشوه ملامح الوجه بطريقة مخيفة، مما يعطيها تأثيرا مرعبا ، الشكل رقم (٢٩)، كما وظف هذا الفيلم في بعض لقطاته، الإضاءة الملونة بلون الأحمر والتي تزيد من تأثير الجو المخيف المرتبط بالأحداث المرعبة الظاهرة على الشاشة، الشكل رقم (٢٩)، وبذلك استخدم فيلم (The Shining) عدة تقنيات إضائية وكثف من استخدام بعضها لتحقيق التأثير المقلق المرتبط بنوع الرعب.

الشكل رقم (٢٩) في هذه اللقطة، تم توظيف أسلوب الإضاءة ذات التباين الشديد وكذلك الإضاءة من الأسفل وايضًا الإضاءة الحمراء

المؤشر الثالث: تتميز البيئة المكانية في افلام الرعب بكونها عنصرا أساسا في خلق التأثير المقلق لهذا النوع السينمائي.

للمكان تأثير كبير في الفن السينمائي، فهو الوعاء الذي تعمل ضمنه كل عناصر اللغة السينمائية، فضلا عن دوره الفذ في عملية تحقيق النوع السينمائي، إذ ينتظم هذا الفضاء بطريقة تدعم تحقق النوع الفيلمي بصريًا، وهذه القاعدة تنطبق على كل الأنواع، لكن للمكان في نوع الرعب تأثير أهم، فهو معاون الشرير في الفيلم، بغض النظر عن هوية الشر في الفيلم، فالمكان القصي للأحداث

وطبيعة تقديمه بأطر ضيقة، يقدم الضحية كأنها رهينة سجن عاجزة عن الفرار منه، مما يسهل انقضاض الشرير عليها، لكن دور المكان في فيلم (The Shining) يتخطى هذا الدور التقليدي، لأنه هو أصل الشر في الحدث، دعونا نتفق إن (جاك) على انه شخص

كان يحمل بذرة الشر في داخله لكنها كانت كامنة، لكن بانتقاله إلى الفندق نما هذا الشر بسرعة مضطردة، جعلته يحاول قتل عائلته، وهذا ما فعله الفندق كذلك في الحارس السابق، وأن كنا نجهل سبب طاقة الشر الموجودة في المكان، هل لكونه مقبرة سابقة للأمريكان الأصليين؟ أم هل لكونه أرضا مغتصبة؟ أم بسبب أفعال سيئة جرت داخله سابقًا؟ لكننا نعرف أنه مكان ملعون ويجعل القاطنين فيه يفقدون عقولهم، ويدفع بمن في داخله شر إلى الانفجار بأفعال مؤذية للمحيطين، وقد عكس(كوبريك) هذا الشر الكامن في المكان بصريًّا بعدة تقنيات، اولها اختياره مكانا يشعرنا بأنه معزول تمامًا، تحيطه فقط الجبال والاشجار المرتفعة، كما أن الطريقة البصرية التي اعتمدها (كوبريك) في تعريفنا بالمكان، كانت أقرب الى تقديمه كسجن، إذا يبدأ بتصويره بلقطات بزاوية مرتفعة، كما في الشكل رقم (٣٠).

الشكل رقم (٣٠)

وعلى الرغم من ضخامة الديكورات الداخلية للفندق، الا ان الشخصيات تصور ضمنها بأطر ضيقة مما يجعلنا نشعر بانها محتجزة داخله، كما عمد الفيلم إلى جعل الالوان والاشكال الموجودة في ديكورات الفندق غير متناسقة لخلق حالة من عدم الارتياح والقلق، كما في الأشكال رقم (٣١، ٣٢).

الشكلان رقم (٣١، ٣٢)

كما كان (كوبريك) يغير في بعض تفاصيل المكان أثناء التصوير، ليوحي بان هناك قوى شريرة تتحكم به، مثل تبدل لون الآلة الحاسبة ومكان بعض قطع الأثاث، فضلا عن الاشباح التي تظهر مجسدة لشخصيات الفيلم. مما تقدم تستطيع الباحثة القول، بأن الفندق في فيلم (The Shining) لعب دورًا مباشرًا في توليد حالة الخوف والقلق المرتبط بأحداث الفيلم المرعبة

المؤشر الرابع: يشكل المكياج عنصرا رئيسا في تحقيق التأثيرات الانفعالية لأفلام الرعب.

يلعب المكياج دورًا مؤثرًا في إثارة مشاعر الخوف والقلق عند المتلقي في أفلام الرعب، فهو الذي بشكل مظهر الأشرار ومظهر الضحايا بعد أن يحصل الاعتداء عليهم، لكن هذا المعيار يختلف في تأثيره من فيلم إلى آخر ضمن نطاق الرعب فمثلًا في فيلم (The Shining)، الشرير هو إنسان ليس كائنا خرافيا بهيئة مختلفة، إذ اعتمد المخرج على تعابير الممثل (جاك نيكلسون) في تخويف الجمهور، كما أن (جاك) لم يقتل زوجته وابنه، إذ استطاعوا الفرار منه، لذلك عمل المكياج في هذا الفيلم في حدوده السينمائية الضيقة، مثلًا في تكوين القروح في جثة المرأة المسنة في الغرفة (237)، وفي تشكيل المظهر الأخير لـ(جاك) وهو متجمد من البرد داخل المتاهة، كما في الشكل رقم (٣٣).

الشكل رقم (٣٣)

المؤشر الخامس: يعمل الصوت من علاقته بالصورة على توليد الاستجابات العاطفية المطلوبة من فيلم الرعب.

من علاقة الصوت مع الصورة، تُنجز عناصره تأثيرات عاطفية محددة، وهذا التعاون في فيلم الرعب يكون مثمرا على نحو أدق في تحقيق احاسيس الخوف والرعب والقلق عند المتلقي، ففي فيلم (The Shining)، يتم توظيف المؤثرات الصوتية لزيادة التوتر الذي تولده الصور المعروضة، فحين يتجول الصغير (داني) بدراجته الهوائية في أروقة الفندق، يضخم المخرج صوت عجلات الدراجة على أرضيات الفندق المختلفة، مما ينتج أصوات مزعجة توترنا وتجعلنا نتوقع أننا مع الطفل سنرى موقفا مخيفا ، وسيصدق توقعنا مرة، حين يرى (داني) شبح الطفلتين الصغيرتين اللتين قتلهما ابوهما الحارس السابق. على صعيد الموسيقى، يسمعنا المخرج في بداية الفيلم، والعائلة في السيارة، متجهين نحو الفندق، جزء من ترتيلة موسيقية دينية بعنوان (يوم الغضب)، لتشكل هذه المقطوعة أحد الأبعاد التنبؤية لما سنراه من أحداث مخيفة. وعلى الرغم من أن الموسيقى الميكي ماوسية والتي يتم فيها مواءمة إيقاع الموسيقى مع حركات الأشياء على الشاشة، تستخدم غالبًا في الأفلام لأغراض كوميدية، لكنها وظفت في فيلم (The Shining) لخلق حالة من الهلع والخوف، إذ يوافق المخرج بين ضربات موسيقية معينة مع ضربات (جاك) لكرة صغيرة يقذفها على أرضية وجدران الفندق، كما يوافق بين إيقاعات موسيقية محددة مع تمزيق (جاك) لأوراق التي يتلفها أثناء الكتابة. كما أن الأعداد الموسيقي العام للفيلم، كان عبارة عن مزيج مزعج بين الموسيقى الوترية مع المؤثرات الصوتية لخلق حالة من التوتر الصوتي التي تزيد من رهبة المشاهد البصرية، وتزداد حدة الموسيقى في المشاهد التي عقبت فقدان (جاك) لعقله، لتصل إلى درجة الانفجار في اللحظات التي يبدأ فيها بمطاردة ابنه وزوجته لقتلهما. أما بالنسبة للحوار، فحقق في فيلم (The Shining) مجموعة من المهام التي عززت خصائص نوع الرعب، اذا ساعد في بناء تصور أولي عن طبيعة الشخصيات بطريقة تدفع السرد إلى لحظات الانفجار في الفيلم، فمثلًا عندما يلتقي (جاك) مع مدير الفندق ليتناقشا في عرض الوظيفة، فيخبره الأخير بحادثة الحارس السابق الذي فقد عقله وقتل ابنتيه وزوجته ثم انتحر، فيرد (جاك) عليه غير مبالٍ ، قائلًا: (يمكنك أن تكون مطمئنًا وواثقًا بأن شيئا كهذا لن يحدث معي)، ليتضح لنا مدى استهتار هذه الشخصية وأنانيتها وبالتالي ساعد هذا الحوار في بناء تصور أولي عن طبيعة الشخصية، أما بالنسبة لشخصية (وندي) فعند حوارها مع الطبيبة التي استدعتها بعد مرض ابنها (داني)، حين تقول مبررة حادثة سابقة خلع فيها (جاك) كتف ابنهما: (زوجي كان يشرب وجاء متأخرًا ثلاث ساعات عن موعده ولم يكن مزاجه رائقا ذاك اليوم وداني بعثر بعضا من أوراق المدرسة في كل مكان فقام زوجي بجذب ذراعه ولويه من مكانه، أنها نوع من الأشياء التي يمكن ان تعمليها مئة مرة مع طفل، كما تعرفين في الحديقة أو في الشارع)، ليتضح من هذي الجمل الحوارية مدى انسحاق شخصية (وندي) امام زوجها (جاك) فهي تبرر له كل افعاله حتى عنفه تجاه ابنهما، وبذلك ساهم هذا الحوار في بناء تصور أولي عن شخصية (وندي)، وهذه الحوارات ساهمت كذلك في تعزيز غموض الحكاية، فشدتنا أكثر الى الأحداث لنرى ما ستؤول اليه القصة التي بدأت بأب اناني وأم ضعيفة شخصية وطفلهما الصغير محبوسين لوحدهم في فندق بماض مخيف. كما ساهم الحوار في الفيلم في رفع جرعة الرهبة والخوف، فمع فقدان (جاك) لعقله وهجومه على زوجته وابنه بغية قتلهما، نسمعه يقول لزوجته مهددًا: (سوف أسحق جمجمتك اللعينة فورًا) ثم يقول لها ولابنه: (اخرجوا ايتها الخنازير الصغيرة وسأعصف بكم)، ساهمت هذه الجمل مع نبرة صوت (جاك) المخيفة وافعاله المجنونة برفع جرعة الخوف التي يحملها الحدث المقدم. ختامًا وظف الصوت في فيلم (The Shining) في تعميق الأثر المخيف الذي حملته الأحداث المجسدة في صورة الفيلم.

المؤشر السادس: يتحدد فيلم الرعب فكريًّا بمجموعة من المثابات المشتركة.

على الرغم من أن أفلام الرعب تتنوع فكريًّا في اختيار المواضيع التي تتبنى على أساسها قصصها، فبعضها ذو جذر قوطي وآخر نفسي وجزء مرتبط بالخيال العلمي وغيرها، إلا أن هذه القصص على اختلاف جذورها، يمكن أن نحدد فيها مجموعة من المثابات الفكرية المشتركة منها هي درجة لا استعداد الضحية وشدة بأس الشرير، ففي فيلم (The Shining) المنتمية قصته لجذور قوطية مع عناصر من الرعب النفسي، فضلا عن استثمار لحكاية مخيفة ذات جذور تاريخية، نرى فيه التحقق الواضح لهاتين المثاباتين الفكرتين فلا استعداد الضحية (وندي) ينبع أساسًا من جهلها بوجود هذا القدر من الشر في زوجها (جاك)، صحيح أنها تدرك جيدًا ماضي زوجها العنيف، إذ تسبب بكسر يد ابنهما مسبقًا، لكنها لم تتصور أن تنحدر حالته إلى هذه الدرجة، إذ لم تدرك إلا بعد فوات الأوان أن وضعه النفسي قد خرج عن السيطرة، أما بالنسبة للضحية الآخرى (داني) فعلى الرغم من امتلاكه لقدرة (البريق) الخارقة والتي تمكنه من معرفة التجارب الدموية التي حصلت مسبقًا في الفندق وكذلك تمكنه من أستشراف العنف الذي سيحدث مستقبلًا، لكنه مجرد طفل غير قادر على شرح هذه الرؤى من الأساس. بالتالي فأن استكشاف الضحية لمصدر الشر في فيلم الرعب يولد موتيفة حكائية ثابتة في أفلام هذا النوع وهي موتيفة اكتشاف الشرير التي تقودنا إلى اكتشاف الضحية لطريقة للقضاء على هذا الشرير في

سبيل انقاذ ذاتها، وهذا يعيدنا مرة آخرى إلى لا استعداد الضحية فهي ضعيفة مقارنة بقوة الشرير، ففي فيلم (The Shining) كان على (وندي) و(داني) المحبوسين في مكان بعيدين فيه عن أي مصدر للمساعدة، مقاومة (جاك) الرجل الضخم والمختل بأضطرابات نفسية فجرها بداخله الفندق الملعون الذي يتحسس الشر في قاطنيه ليزيده إلى إضعاف دافعًا إياهم إلى ارتكاب جرائم بشعة في أقرب المقربين منهم، وعلى الرغم من عدم تكافئ جانبي الصراع، يستطيع (داني) استدراج (جاك) بشكل ذكي إلى داخل المتاهة ثم الخروج منها ليترك (جاك) إلى مصيره، إذ يموت متجمدًا داخل المتاهة. ختامًا عبر هذا الاستعراض المسبق، بينت الباحثة تبني فيلم (The Shining) المثابات الفكرية الذي توحده مع كل أفلام الرعب على اختلاف مواضيع قصصها.

الفصل الرابع: النتائج والاستنتاجات

النتائج:

١. تحقق الآلية التي تعمل فيها آلة التصوير أول وأهم الاتفاقيات المشتركة التي توحد الصورة في افلام نوع الرعب، من اعتمادها مجموعة من التأكيدات الأسلوبية، كما تبين في فيلم عينة البحث.

٢. تكثف الإضاءة التأثير المخيف في افلام الرعب عبر توظيفها المتكرر لعدة تقنيات إضائية، كما تبين في فيلم عينة البحث.

٣. تؤدي البيئة المكانية دورًا مؤثرًا في تحقيق الاستجابات العاطفية لنوع الرعب، كما تبين في فيلم عينة البحث.

٤. يسهم المكياج في زيادة التأثير المروع لأفلام الرعب، كما تبين في فيلم عينة البحث.

٥. يسهم الصوت بعناصره من علاقته مع الصورة في توليد استجابات المرتبطة بنوع الرعب باعتماده المتكرر على مجموعة من التقنيات الصوتية، كما تبين في فيلم عينة البحث.

٦. يتبنى فيلم الرعب مثابات فكرية معينة توحده مع كل أفلام هذا النوع على أختلاف مواضيع قصصها، كما تبين في فيلم عينة البحث.

الاستنتاجات:

١. ينهض كل نوع سينمائي من الناحية الفكرية على مجموعة من المشتركات التي توحد البناء القصصي لكل الافلام المنتمية لهذا النوع.

٢. يتحقق كل نوع سينمائي من مجموعة من القوالب البصرية المشتركة والتي تقدم من خلالها قصص الأفلام المنتمية لهذا النوع.

التوصيات

توصي الباحثة بالالتفات إلى دراسة التقنيات البصرية الفاعلة ضمن نطاق الأنواع الفيلمية في الدراسات الأولية والعليا.

المقترحات

إجراء دراسة عن خصائص البناء البصري لأفلام نوع الفانتازيا.

المراجع

١. أبو طالب، محمد سعيد (١٩٩٠)، علم مناهج البحث، بغداد، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، مطابع دار الحكمة للطباعة والنشر، ج١.

٢. الجواهري، أبي ناصر إسماعيل بن حماد (٢٠٠٩)، تاج اللغة وصحاح العربية، مراجعة: د. محمد محمد تامر، أنس محمد الشامي، زكريا جابر أحمد، القاهرة، دار الحديث.

٣. العسكري ح. ف. ك. (2019). التوظيف السايكولوجي للقطة القريبة في افلام برغمان. لارك، 8(1)، 396-413. https://doi.org/10.31185/lark.Vol1.Iss21.647

٤. برينس، ستيفن (٢٠١٣)، العنف، تحرير: بيزلي ليفينجستون وكارل بلاتينيا، دليل روتليدج للسينما والفلسفة، تر: أحمد يوسف، القاهرة، المركز القومي للترجمة.

٥. جانيتي، لوي دي (١٩٨٠)، فهم السينما، بغداد، دار الرشيد.

٦. جرانت، باري كيت (٢٠١٥)، أفلام الرعب، تحرير: باري كيت جرانت، موسوعة السينما (شيرمر)، تر: احمد يوسف، القاهرة، المركز القومي للترجمة، ج2.

٧. سماتس، آرون (٢٠١٣)، سينما الرعب، تحرير: بيزلي ليفينجستون وكارل بلاتينيا، دليل روتليدج للسينما والفلسفة، تر: أحمد يوسف، القاهرة، المركز القومي للترجمة.

٨. سولومون، ستانلي جيه. (٢٠٠٧)، أنواع الفيلم الأمريكي، تر: مدحت محفوظ، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب.

٩. عمر، أحمد مختار (٢٠٠٨)، معجم اللغة العربية المعاصرة، القاهرة، عالم الكتب، ط1، ج1.

١٠.مارتن، مارسيل (١٩٦٤)، اللغة السينمائية، تر: سعد مكاوي، مراجعة: فريد المزاوي، القاهرة، المؤسسة المصرية العامة للتأليف والأنباء والنشر.

References

1. Abu Talib, Muhammad Sa'id (1990), Research Methodology, Baghdad, Ministry of Higher Education and Scientific Research, Dar Al-Hikma Printing and Publishing Press, Vol. 1.

2. Al-Jawahiri, Abu Nasser Ismail bin Hammad (2009), The Crown of Language and Correct Arabic, reviewed by Dr. Muhammad Muhammad Tamer, Anas Muhammad Al-Shami, Zakaria Jaber Ahmad, Cairo, Dar Al-Hadith.

3. Alaskari H. F. K. (2019).The Psychological Use of the Close-Up in Bergman's Films. Lark, 8(1), 396-413. https://doi.org/10.31185/lark.Vol1.Iss21.647 .

4. Altman, Rick (1999), Film/Genre, London, BFI.

5. Aston, James and John Walliss (2013), To See the Saw Movies, North Carolina, McFarland & Company, Inc.

6. Bishop, Bryan (2012), Why won't you die?! The art of the jump scare, The Verge, October 31.

7. Biskind, Peter (1983), Seeing is Believing: How Hollywood Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties, London, Pluto Press.

8. Bradley, Laura (2019), This Was the Decade Horror Got "Elevated", Vanity Fair, 17 December.

9. CARROLL, NOËL (2002), Why horror?, Edited by: Mark Jancovich, Horror, The Film Reader, London and New York, Routledge.

10. CHERRY, BRIGID (2009), Routledge Film Guidebooks (HORROR), London and New York, Routledge.

11. Fu, Xiangyi (2016), HORROR MOVIE AESTHETICS: How color, time, space and sound elicit fear in an audience, Boston, Massachusetts, Northeastern University, May.

12. Grant, Barry Kit (2015), Horror Films, ed. Barry Kit Grant, The Encyclopedia of Cinema (Shirmer), trans. Ahmed Youssef, Cairo, National Center for Translation, Vol. 2.

13. Grant, Barry Kit (2015), Horror Films, ed. Barry Kit Grant, The Encyclopedia of Cinema (Shirmer), trans. Ahmed Youssef, Cairo, National Center for Translation, Vol. 2.

14. Grixti, Joseph (1989), Terrors of Uncertainty: The Cultural Contexts of Horror Fiction, London and New York, Routledge.

15. Hutchings, Peter (2009), The A to Z of Horror Cinema, Lanham, Toronto, Plymouth, UK, The Scarecrow Press.

16. Janetti, Louis D. (1980), Understanding Cinema, Baghdad, Dar Al-Rasheed.

17. Jones, Steve (2013), Torture Porn: Popular Horror After Saw, London, Palgrave MacMillan.

18. Kennedy, Patrick (2020), Gothic Literature And Then There Was Poe, Thoughtco., January 23.

19. Marriott, James and Kim Newman (2018), The Definitive Guide to Horror Movies, London, Carlton Books.
20. Martin, Marcel (1964), Cinematic Language, trans. Saad Mekkawi, revised by Farid El-Mazzawi, Cairo, Egyptian General Organization for Authorship, News, and Publishing.
21. McCarty, John (1984), Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen, New York, St. Martin's Press.
22. Omar, Ahmed Mukhtar (2008), Dictionary of Contemporary Arabic, Cairo, Alam Al-Kutub, 1st ed., vol. 1.
23. Park, Michelle (2018), The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films, New York, Long Island University.
24. Prince, Stephen (2013), Violence, ed. Paisley Livingstone and Carl Platinia, The Routledge Handbook of Cinema and Philosophy, trans. Ahmed Youssef, Cairo, National Center for Translation.
25. Smuts, Aaron (2013), Horror Cinema, eds. Paisley Livingstone and Karl Platinia, Routledge Handbook of Cinema and Philosophy, trans. Ahmed Youssef, Cairo, National Center for Translation.
26. Solomon, Stanley J. (2007), Types of American Film, trans. Medhat Mahfouz, Cairo, Egyptian General Book Authority.
27. TUDOR, ANDREW (2002), Why horror? The peculiar pleasures of a popular genre, Edited by: Mark Jancovich, Horror, The Film Reader, London and New York, Routledge.
28. Zeilig, Esther (2015), 25 Great Psychedelic Movies That Are Worth Your Time, Taste of Cinema, February 2.