

الغموض واستكشاف اللاوعي في أفلام ديفيد لينش

Mystery and Exploration of the Unconscious in David Lynch's Films

جاء الله حمزة²بن سالم محمد بشير^{1*}¹المعهد الوطني العالي للسينما محمد لخضر حمينة، الجزائر، bachirbensalem22@gmail.com²جامعة جيلالي ليايس سيدي بلعباس، الجزائر، hamzadjallah536@gmail.com

تاريخ النشر: 2025/06/03

تاريخ القبول: 2025/05/29

تاريخ الاستلام: 2025/03/16

ملخص: يناقش البحث اشتغال التقنيات السينمائية في صياغة أسلوب إخراجي وكيفية عملها لخلق عوالم نفسية في الأفلام، وينتهج هذا البحث المنهج التحليلي الوصفي لتحليل المعطيات والآليات من حيث الشكل ثم الاتجاه نحو المضمون، الخاصة بأعمال المخرج ديفيد لينش David Lynch. توصلت الدراسة إلى أن أسلوب لينش يتميز بخصوصية التجربة الإخراجية التي تجمع بين عناصر فنية تعكس عمق النفس البشرية، ومفارقات تفوق حدود الواقع المادي، بوصفها فن اقتناص اللاوعي والغموض في السينما؛ ولتحقيق ذلك اعتمد لينش على تطوير السيناريو بأسلوب غير تقليدي، متعمدا خلق فجوات سردية في غمرة الإبقاء على أجزاء من القصة غير مترابطة تماما. بالإضافة إلى ذلك، أولى لينش اهتماما بالغا بالجانب البصري وتصميم الإنتاج، مما أسهم في تشكيل صور سينمائية تنقل الجو الهارب من الزمن، نحو عوالم جديدة وفريدة من نوعها التي سعى إلى تحقيقها في أفلامه.

كلمات مفتاحية: تقنيات سينمائية، أسلوب، الغموض، اللاوعي، ديفيد لينش.

Abstract:

The research discusses the work of cinematographic techniques in shaping a directing style and how they work in creating psychological worlds in films. This research specializes in the work of director David Lynch, through an analytical and descriptive approach to a many of his films. The study found that Lynch has the distinction of combining diverse artistic elements to create mysterious and unconscious worlds that reflect the depth of the human psyche. To achieve this, Lynch relied on the development of the script in a non-traditional manner, deliberately creating narrative gaps and keeping parts of the story completely incoherent. In addition, Lynch paid great attention to the visual aspect and production design, contributing to the formation of cinematographic images that convey the atmosphere he sought to achieve in his films.

Keywords: cinematic techniques; style; mystery; unconscious; David Lynch.

* المؤلف المرسل: بن سالم محمد بشير الإيميل: bachirbensalem22@gmail.com

مقدمة:

السينما ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل هي شكل من أشكال التعبير الفني الذي يعكس حياة الإنسان وأفكاره وهواجسه اليومية . يمكن اعتبارها أداة للتعليم والإلهام وتحفيز المشاعر والعواطف، كما تدفع المشاهد للتفكير والغوص في أحداث الفيلم ورسائله . فمن خلال عناصر صناعة الفيلم، تؤسس السينما لغة بصرية وصوتية تهدف إلى خلق تأثيرات جمالية تحمل أفكارا ومشاعر عبر زوايا التصوير، وحركات الكاميرا، وتكوين الصورة، مما يمنحها مستويات رمزية ودلالية تُدخل المشاهد في صميم القصة وتأسره.

يمتلك المخرجون السينمائيون رؤية فريدة ، تترجم العالم من حولهم وتعكس أفكارهم ومشاعرهم وقضاياهم عبر أفلامهم. هذه الرؤية هي ما تميز تفرد المخرجين عن بعضهم البعض ، وتجعل لكل منهم بصمته الخاصة، حيث يتشكل هذا الوصف من خلال الأسلوب البصري الفريد، وطريقة سرد القصة، واختيارات المخرج التي تتناسب مع أسلوب إخراجهم ، والتي ربما قد تكون مرتبطة بشكل وثيق بشخصية ومكبوتات المخرج أو تيارات المدارس السينمائية.

لقد شهد تاريخ السينما طرعا للعديد من التساؤلات العميقة حول الإنسان و ما يحيط به داخل العالم، حيث تعددت المواضيع الفلسفية التي أثارتها أفلام ما بعد الحداثة مثل فيلم (The Matrix) للأخوين واشوفسكي، وفيلم (Ex Machina) للمخرج أليكس جارلاند، وفيلم (Inception) للمخرج كريستوفر نولان، وغيرها من المواضيع الفكرية التي تناقش قضايا وموضوعات فلسفية تتصل بعلاقة المخاطبة السينمائية؛ وتحت غطاء هذا التنوع نجد المخرج ديفيد لينش مثالا بارزا من المخرجين الذين يملكون أسلوبا مميزا وفريداً في طرح مواضيع فلسفية عميقة.

يُعدّ هذا الأسلوب المميز عند ديفيد لينش أحد أبرز النماذج تأثيراً في السينما الحديثة ، التي عبرت عن النكوص في اللاوعي ، نموذج يقف عنده مستويات حكاية الأفلام، باعتبارها دوافع لتحفيز الدهشة والتشويق، وتوقظ الفضول لدى الجمهور بمفارقات عجيبة، حيث تدفع المشاهد إلى التفكير بعمق في العالم الذي ازدادت سيطرته على مناحي الحياة، وإعادة رؤية هذا العالم على طليعة عدسات التصوير بطابع سحر يغير تقليدي عند إخراج الأفلام، لتؤكد لنا على مدى قدرة لينش في إحداث التغيير والخلق والإبداع واستكشاف اللاوعي.

إن دوافع استخدام ديفيد لينش لمفاهيم كثيرة جاء بها علم النفس في الفيلم، تتمثل في الكثير من المكونات لتوليف مستوى اللاوعي ، وتتبع في سبيل تعزيز بناء عوالم سينمائية غير محدودة ومسبوقة، ومن هنا جاءت ضرورة هذه الدراسة، محاولين في ذلك فهم الكيفية التي استغل فيها لينش تكوين الصورة السينمائية بعناصرها

الوظيفية والجمالية، وأسباب طرح هذه المواضيع في قصصه وأحداث أفلامه بتلك الصيغ، وعليه يمكن طرح الهاجس المعرفي من خلال التساؤل التالي:

كيف يتم استخدام التقنيات السينمائية لتصميم الإنتاج في أفلام دفيد لينش من أجل خلق الغموض

واستكشاف اللاوعي؟

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في الحديث عن دور التقنيات السينمائية (السمعية والبصرية) التي يستخدمها المخرجون السينمائيون، والمكانة المهمة التي تلعبها هذه التقنيات المختلفة في تنويع مواضيع الأفلام، كما يقدم هذا البحث معارف من شأنها تعريف العاملين في السينما بأهمية عناصر تصميم الإنتاج التي تشكل رؤية سينمائية بتضافرها وتكاملها، موضوعاً يستحق القراءة والتفكير.

هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى تحليل كيفية توظيف التقنيات السينمائية في الأفلام، وطريقة استخدامها من قبل المخرج دفيد لينش لصياغة أسلوب سينمائي يختلف بشكل أساسي عن العمود الفقري الذي ألفناه في الأفلام السينمائية، والكشف عما تعتريه أحداث الأفلام من جو مليء بالغموض واللاوعي، وتمنح الجمهور تجربة بصرية وسمعية فريدة.

منهجية البحث:

يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، مع تحليل مجموعة من أفلام المخرج دفيد لينش في جانبها التقني والفني، وكذا إبراز مختلف الصيغ والتصاميم، التي ارتكز عليها لينش في إنتاج وصناعة أفلامه، للوصول إلى أسباب هذه الظاهرة والعوامل التي تكبح وتيرة التقليد، التي لا تتلاءم وطبيعة التغيرات السريعة في صناعة الأفلام.

1. مفهومي اللاوعي والغموض في سياق الدراسات السينمائية:

تربعت الأفلام على قائمة أكثر الفنون البصرية تأثيراً بلا منازع، وهذا الإمحاء وطبيعة التفكير الارتياحي لموضوعاتها المحسوسة والمتكونة من التجربة الإنسانية، بلغت ذروتها أيضاً مع الكثير من الظواهر المجردة والحالات الغير واعية التي يتعدّر وجودها في عالم الحقيقة، وهو تجاوز للميتافيزيقا في بعدها الأنطولوجي عبر الأفلام السينمائية، " لذلك نجد أفلاماً استخدمت التحليل النفسي موضوعاً للحبكة الدرامية، أو تأثرت بالأحلام في الأسلوب السردي للفيلم أو كانت صور اللاوعي مصدر للإلهام للقيم الجمالية والتشكيلية للفيلم. وظهر هذا جلياً على سبيل المثال في أفلام الحركة السريالية، التي اتخذت من اللاوعي مصدراً للإلهام واستمدت تقنياتها الفنية

من تقنيات التحليل النفسي فكانت الصورة في تلك الأفلام تمثيلاً لحالة الحلم الخاصة " (خالد، أثر اللاوعي على تصميم الصورة السينمائية، 2022، صفحة 01).

بطبيعة الحال زاد هذا المنظور الرؤيوي للأفلام في عمق تجربة مَنْ يصنعونها، وفيَمَنْ يشاهدونها؛ باعتبارها تجديد فهم المشاهد لذاته وللعالم من حوله، وهو ما يمكن أن يتحقق بأن تصوير الرؤية قائمة بذاتها الفاعلة على الإطلاق، نظرة حول العالم السريالي ورؤية عنه، فهو بذلك " ليس شيء أحسنه من قبل وقد تجرد من قيود الزمان والمكان ومن كل علاقات ارتباطاته، إنه جمع بين أجزاء تم الإحساس بها من قبل لتأليف شيء لم يحس، ولكنه في الواقع خلق جديد، إنه خلق صورة لم توجد وما كان لها أن توجد بفضل الحواس وحدها أو العقل وحده، إنما هو صورة تأتي ساعة تستحيل الحواس والعقل كلا واحدا في الفنان، بل كلا واحدا في الطبيعة" (الماضي، 1993، الصفحات 57-58)، لاسيما بعد أن استطاعت التكنولوجيا الرقمية وتقنيات الذكاء الاصطناعي اختراق الزمان والمكان، ومن ثم بات للعيان أنه يمكن انهيار جدران الظاهر والوعي أمام الغموض واستكشاف اللاوعي، الذي يعمل كمستودع للرغبات والدوافع والخبرات السابقة، أثناء تعامل السينما مع وحدتي الصورة والصوت، إذ قام نجاح السينما العريض على توهم عميق للواقع وظاهرة جمالية أما الموضوعية المتكاملة المزعومة التي تنسب إلى السينما فهي خرافة قديمة، تستند على الطابع البصري الآلي لتسجيل الصور الفوتوغرافية، وقد ترتب عن ذلك القول بأنهما من فيلم يمكن أن يتخلص من عمل صانعها أي من التفسير الذي يضيفه المخرج عليه؛ أما سينما الحقيقة التي طورها السينمائي الوثائقي السوفييتي دزيغافيرتوف Dziga Vertov ابتغاء جعل السينما أداة للشهادة والموضوعية، ومن بعده عالم الأجناس العرقية جان روش Jean Rouch الذي سبق له أن أخرج بعض الأفلام التسجيلية القيمة في أفريقيا والعالم الاجتماعي، ومع إدجار موران، وعليه يمكننا ختام القول أن السينما على عكس الظواهر، إنها أساس فن جمالي متناقض للطبيعة البشرية" (جرامون، 1977، الصفحات 34-37).

على أن هذه الأفكار التي طرحها كل من سيموند فرويد Sigmund Freud، و كارل ج. يونج Carl Jung، وألفريد أدلر Alfred Adler، و جاك لكان Jacques Lacan، و هوجو مونستربرج Hugo Münsterberg في كتابه المسرحية السينمائية: دراسة سيكولوجية، وغيرهم، يؤكد بأن السينما تأثرت بآراء علماء النفس واستلهمت من مفاهيم التحليل النفسي، كأفلام جون كوكوتو، بل إن الفرضية الأساسية التي يمكن التعميم عليها أن "الأفلام مفعمة بالعناصر السيكولوجية وزاخرة بالدراما الإنسانية التي تم تناولها من العديد من الزوايا المختلفة؛ ومما له دلالة في هذا الشأن أن كلاً من علم النفس المعلمي والتحليل النفسي الإكلينيكي، ظهر

في اللحظة التاريخية نفسها تقريباً التي ظهرت فيها السينما؛ نهاية القرن التاسع عشر" (يونج، 2015، صفحة 15).

اشتغلت السينما على أريكة التحليل النفسي على أكثر من صعيد سواء من منطلق جسدي أو عاطفي، ووجدت فيها حقلاً خصباً لتجاربها النفسية، مما أدى إلى تعميم تنبؤات للمعالجة النفسية، تكتنفها نماذج تؤثر في صنع الفيلم الذي يؤثر بدوره على الجماعة والمجتمع والفرد، أهمها النموذج الأولي في السينما للطبيب النفسي كارل ج. يونج **Carl G. Jung**، باعتباره سبيلاً لشرح العلاقة بين الفيلم واللاوعي، ولا سيما فيما يتعلق بما يعرف بالأنماط الأولى للإنسان (**Archetypes**)، المتجسدة أساساً في:

البيرسون **The Persona** (التقنع أو الوجه الخارجي الذي نقدمه للعالم) مثل فيلم (**Persona 1966**) من إخراج إنغمار بيرغمان **Ingmar Bergman**، الذي خطط لاستكشاف أسئلة الهوية وصراع الإرادات، حيث تتداخل مواقف متباينة بين دور الشخصيتين تجاه الجنس والأمومة بطرق مقلقة، من خلال اللقاء بين ممثلة مسرحية (الممثلة ليف أولمن) التي صمّنت على الكلام والصراحة، حتى تكتشف الممرضة الثرثرة (بيبي أندرسون) المكلفة برعايتها، بسالة كانت ستبعثها إليزابيث تقصص فيها أسرار آلاما، فتقلب علاقتهما رأساً على عقب، فبطلة الفيلم إليزابيث، قرّرت التوقف عن الكلام إدراكاً منها بأنها ترتدي نفس القناع الذي ترتديه على خشبة المسرح في حياتها العادية.

يبدأ بيغمان الفيلم بمونتاج افتتاحي مُشوَّش يتلاعب فيه بين الخيط الرفيع للأداء السينمائي والحياة الواقعية، حيث يحاول بيغمان في الفيلم «فهم السيكلوجية الإنسانية المعقدة، الإنسان في مواجهة نفسه، مرآة الذات ومرآة الحياة، ويواصل تصعيد الغموض بين الواقعية والخيال، وطريقة تعامله مع فكرة الهوية والذات بين ما نظره للعالم وما نخفيه في داخلنا من أسرار

لقد حدّد فيلم "بيرسونا" آفاق السينما الفنية اللاحقة، متأثراً بمخرجين ذوي رؤية ثاقبة، من روبرت ألمان ونيكولاس روج إلى ديفيد لينش وأوليفيه أساياس. إذ يمكن أن نرى تأثيره الواضح حتى التفاصيل الصغيرة في الفيلم، مثل النظارات الشمسية ذات الإطار الأسود أو اللقطات المميزة للممثلين اللتين تواجهان الكاميرا، والتي جسّدها ببراعة السويدي سفين نيكفيست **Sven Lindqvist**، بتصويره الأحادي اللون المخملي، والتي أصبحت أيقونات سينمائية فيما بعد، مما يجعلنا نستخلص بأن بيرغمان لم يقدم إجابات جاهزة في الفيلم بل يطرح الأسئلة ويترك للجمهور حرية تفسير ما يراه. هذا النهج جعل الفيلم موضوعاً للنقاش والتحليل لسنوات طويلة، ويثير أسئلة عن الحقيقة والوهم، عن من نكون حقاً وراء الأقنعة التي نرتديها كل يوم.

من جانب الأنيميا **The Anima** (الصورة المعاكسة لجنسنا البيولوجي)، وهو الجانب الأنثوي اللاوعي عند الذكور والميول الذكوري عند الإناث، مثل الفيلم الرمزي **American Beauty**، كتبه آلان بول وأخرجه سام مينديز في أول فيلم روائي طويل له. يلعب كيفن سبيسيدور ليستر بورنهام، وهو مدير تنفيذي للإعلانات يعاني من أزمة منتصف العمر ويصبح مفتوناً بصديقة ابنته المراهقة، التي تلعب دورها مينا سوفاري الفيلم يعكس أفكار فرويد بطريقة واضحة، حيث تتمحور ثيمة الفيلم الأساسية بدراما سوداوية تتخللها الكثير من السخرية التي تنتقد المجتمع الأمريكي، والصراعات الداخلية وال رغبات الجنسية المكبوتة لفترة طويلة، من خلال خروج شخصية ليستر عن تكوينها البيولوجي وشعورها بالفشل وانعدام القيمة، عن طريق خيالات تجاه صديقة ابنته جين (أنجيلا)، وعلاقة الشخصية أيضاً بزوجته وابنته اللاتي ينظران إليه بنظرة خذلان كبيرة وإحباط، حيث ساهمت الشخصيات الغريبة في الفيلم، محاصرة نظرة ليستر إلى نفسه في تلك الحقبة من العمر، حيث يصبح الممثل وقد مرّ بأزمة منتصف العمر متلبساً في شخصية مهوسة بالأستاذة التي تشكل نموذج الأنيميا الأولى، ولاختلاف الأيديولوجيات يصور الفيلم أن ثقافة الجمال لم تعد ثابتة وكذلك ثقافة القبح، وكما لهذه الثقافات مبررات ودوافع تاريخ، يتوقف كلا الجمال والقبح عن كونهما نقيضين؛ ويصبح الجمال في القبح والقبح في الجمال.

أما الظل **The Shadow** فهو (الجانب الحيواني من شخصيتنا، أي الجزء من نفس الإنسان المسؤول عن جانب الغرائز، مثل الهو **Id** عند فرويد)، تلك الشخصية المنشقة عن الجانب السوي لذواتنا، أو الرفضة بشكل قاطع لمعرفة حقيقتها، وما يختبئ في الجهاز النفسي من صراعات، والذي نشاهده في فيلم نادي القتال **Fight Club** (رواية نادي القتال لتشاك بولنيك ومن إخراج ديفيد فينشر)، أين يجد الرجال في قبو النادي، نمط عيش يجعلهم يحسون أنهم فعلا على قيد الحياة، وللمقاومة لهذا الانتهاك على فحولة الرجل، يزيل جاك وصانع الصابون تايلر الغشاوة على الرجولة الحديثة، ويذهب إلى أبعد حد في تمردهما عبر إحياء صفات الذكورية المطموسة، ومجابهة قاعة الانتظار الكبيرة المسماة العالم، وإلى غاية النقطة المحورية في الفيلم نعيش معضلة الرجولة، بطولات وحكايات البطل جاك المستاء من حياته الحالية، حتى يلتقي بشخصية تايلر أو نظيره اللاوعي وظله، الشخصية الخارقة النيتشواوية باعتبارها حل درامي نفسي لمأزق البطل جاك الذي يحاول جاهداً استعادة إنسانيته المفقودة وملامسة أدنى طبقات الطبيعة الإنسانية، بعيداً عن حسابات النصر والهزيمة، ليجعل المشاهدين غير مرتاحين ومنعهم كذلك من توقع النهاية المفاجئة، لاسيما في المشهد الذي يظهر تايلر ديدرن وهو يجبر البطل الإحساس بألم الاحتراق بالحمض الكيميائي، كأخر درجات الارتقاء الأخير في حياة جاك.

لقد كان يونج يؤمن بعمق العلاج بالفن كجزء من حيلة التحليل النفسي واستكشاف اللاوعي وهذا ما نراه في كتابه الشهير 'الكتاب الأحمر' أين "تبنى يونج النماذج الأولية على أنها صور وموضوعات مشتقة من اللاوعي الجمعي، وقد تظهر تجلياتها في الأحلام أو الأدب أو الفن أو الدين، واعتقد يونج أنه يوجد تشابه بين رموز الثقافات المختلفة لأنها نشأت من نماذج أولية لدى الجنس البشري بأكمله، وهي التي تشكل جزءًا كبيرًا من اللاوعي لدينا، وحدد يونج عددًا من النماذج الأصلية لكنه أولى اهتمامًا خاصًا بأربعة نماذج" (خالد، أثر اللاوعي على تصميم الصورة السينمائية، 2022، صفحة 30) السالفة الذكر، فتمخّض عنه انفلات نواميس الحياة من قيودها، وولادة عالم يصبح كل شيء في الوجود رموزًا وإيماءات وحروفا في أبجدية عوالم المفارقات العجيبة، من أحلام وطلاسم ونداءات وتأمّلات التضاد والتناقض، مما أسهم في تقديم أعمال سينمائية تستكشف الجوانب الخفية من النفس البشرية، وتناولها للاضطرابات النفسية وسلوكيات معقدة وحالات شاذة، أين "استخدم صناع السينما الأوائل أساليب علم النفس لفحص العلاقات المعقدة بين الشخصيات، مما أعطى للسينما أبعادًا أعمق من خلال استكشاف دوافع الأفراد" (وولف، 2006، صفحة 38).

2. سينما الغموض عند دفيد لينش

التصور الذي تقدمه السينما في هذا النوع من الأفلام يتجاوز الواقع الفيزيائي بكل إشكالاته الثقافية وتناقضاته، لأن عالمنا ليس منطقيًا بطبيعته، فنحن نفرض عليه المنطق لفهم الأحداث العشوائية والسخيفة التي تحيط بنا ولخلق إحساس بالنظام من الفوضى ، ومنه " خلقت الأفلام أحلامًا وأوهامًا جعلت الحياة الصعبة محتملة" (SHADOIAN, 2003, p. 62).

لا يدرك لينش هذه الحقيقة الأساسية حول عبثية الوجود الإنساني فحسب، بل إنه يحتفل بها لخلق نظريته الفريدة للعالم. فمن خلال عرض التشوهات والتلاعب بالواقع، والمفارقات المنطقية والمغالطات المستخدمة كأساس لتصرفات شخصياته، يمكن أن يكون فيلم لينش النموذجي منفردًا للعديد من المشاهدين ، نظرًا لأن أفلامه غالبًا ما تكون عنيفة وجنسية صريحة ، وذات بنية سردية غير عادية ومحتوى رمزي ثقيل، فقد تكون المشاهدة المتكررة ضرورية لفهم جميع طبقات المعنى العديدة التي يصنعها في بنية الفيلم. إذ يفرض لينش أسلوبه المنطقي على القصة لإضفاء معنى على الأحداث العشوائية والعبثية ، التي تدور حول شخصياته ولخلق شعور بالنظام من الفوضى داخل الفيلم نفسه.

يميل لينش إلى تقسيم قصصه إلى مشاهد صغيرة أو منفصلة، حيث يرتبها بطريقة غير تقليدية وبعيدة عن التسلسل الزمني المعتاد . هذا الأسلوب يمنح أعماله طابعًا أشبه بالأحلام، فنجد أن "الحلم يحفز الشخصية، فهو يعلن صراحة عن طموحها" (SHADOIAN, 2003, p. 50)، حيث تتشابك الأحداث وتكرر بطريقة غير

متوقعة. فتارة يعيد تقديم الحدث نفسه من زوايا متعددة، وتارة أخرى يبدع الحدث بإظهار وجهات نظر مختلفة لشخصيات متنوعة، مما يضيف مزيداً من التعقيد على القصة، ويدفع المشاهد للتساؤل حول ماهية الحقيقة المطلقة.

يعكس لينش من خلال الفيلم حالات نفسية واضطرابات مرضية و كيف تكون الذاكرة غير دقيقة أو غير مكتملة دائماً، وكيف يمكن إعادة تشكيل الأحداث وفقاً للانطباعات الشخصية ، فيترك مساحات فارغة داخل القصة، بحيث تظل بعض الأحداث غير مفسرة، ودوافع الشخصيات غير مكشوفة بالكامل.

هذا الأسلوب يحفز المشاهد على التفاعل النشط مع العمل من خلال ملء هذه الفجوات بنفسه ، فيخلق نوع من الغموض الناتج عن تلك الفجوات شعوراً بالتشويق، "إذا كان الشيء غائباً كان غموض الفكرة التي تمثلها ناشئاً عن عجز الذاكرة من حفظ دقائق ذلك الشيء، حتى أنها إذا استطاعت أن تستعيد صورته جاءت هذه الصورة خافتة الضياء، حائلة اللون" (صليبا، 1982، صفحة 119)، مما يدفع إلى التساؤل عما إذا كان ما يراه حقيقي أم مجرد وهم، أو محاولة لفهم ما حدث بدقة . هذه الفجوات حينما تتعدى ينتقي معها التأويل مما يجعل القصة قابلة للتأويلات والتفسيرات المتعددة ومرات مغلقة الفهم، لتتيح عن تصور مشوش يمكن لكل متلق قراءة هذه الفجوات بأسلوب يتماشى مع خلفياته الثقافية وتجاربه الحياتية.

كما يعبر لينش اهتماماً كبيراً للعناصر البصرية عبر توظيف الألوان، والأشكال، والإضاءة لخلق عمق جمالي وتعبيري، فنجد في كثير من الأحيان يعتمد عناصر فنية رمزية وتجريدية وغير متصلة مباشرة بأحداث القصة، لكنها تضيف أجواء مميزة على الفيلم وتنتج تجربة حسية ومزاجية فريدة، كما يستخدم الرموز التي قد تكون ذات بعد شخصي أو مستوحاة من الثقافة العامة، كما "يشارك المشاهدون بنشاط في خلق المعنى وتماسك وأهمية للفيلم والنص" (Gélinas, 1991, p. 131)، مما يتطلب جهداً إضافياً لفهمها من طرف المتلقي. يوظف هذا التجريد لاستحضار العالم الداخلي للإنسان وحالة اللاوعي، حيث تتداخل الحدود بين الواقع والخيال، تماماً كما يحدث في الأحلام والكوابيس، فأسلوبه السينمائي له علاقة بالغموض واستكشاف اللاوعي.

3. أسلوب لينش في خلق الغموض واللاوعي

1.2 مميزات الحكمة في أفلام لينش:

غالبا ما يستخدم دفيد لينش الغموض في المشاهد ويكشف عن اللاوعي لشخصيات أفلامه كعنصر مهم بهندسة أحداث القصة ووضع ميزة خاصة لحبكة أفلامه، فالحبكة هي "الطريقة التي ترتب فيها الأحداث لتحقيق تأثير مقصود، فالحبكة تبنى كي تؤدي معنى معيناً، وكي تصل إلى ذروة تنتج نتيجة محددة" (كاوغيل، 2013، صفحة 25)، ومن خلالها تتكشف معلومات رئيسية ومهمة وتطور غير متوقع لسيروية الأحداث. يركز بالدرجة

الأولى على اله لوسة والكوابيس والأحلام التي في معظمها تبدو غريبة وغير منطقية ومبهمة الفهم ، مما يخلق الفضول والتشويق عند المشاهد وتدفعه إلى محاولة فهم دوافع وصراعات الشخصيات الداخلية بشكل صحيح وأعمق، ويعتمد لينش الواقع ويعيد تشكيله بكل تناقضاته النفسية، ويرتب الأحداث ليحكي قصة الفيلم بحبكة جيدة وجذابة. بالإضافة إلى عرضه المتناقضات داخل هذا العالم لهدف توليد التوتر وتعميق نفسية الشخصيات وإبراز الصراعات المركزية في أحداث الفيلم، وتتمثل هذه المتناقضات في أفلام لينش بتلك التي تتجلى في مواجهات وتضاربات الشخصيات الخيرة والشريرة، كما يمكنها أن تعرض في شخصية بصراعها الداخلي والذي يحمل في طياته معالم الوعي واللاوعي وسط اضطرابات نفسية ومتخيلة داخل عوالم متناقضة.

وصل لينش في فيلم (Mulholland Drive) الذي أنتج سنة (2001)، إلى ذروة دمج الواقع بالخيال، من خلال سلسلة من المشاهد المتشظية التي تطرح دمج الواقعي بالسريالي ، في ظل إصرار لينش على رفض تقديم تفسيرات منطقية للرمزية في الفيلم، وكعادته يفضل لينش السرد الخطي المصطنع، وحبكة في استخدام لقطات التتبع الجانبية واللقطات الإلزامية الشريرة، حيث يجد المشاهد نفسه بعيداً في تعرجات الجنون الذي ينبعث من وراء اللغز الذي بدا شيئاً فشيئاً وقد تفكك. بيد أن همن العتب الوصول إلى تأويل واحد يتفق عليه الجمهور، الذي يجاع الحبكة مع نفسه على أمل أن يتعقب تسلسل الأحداث، بما يسمح له من تحديد مكان وصوله إلى هذه اللقطة أو تلك، والحقيقة أن الفيلم يمكن النظر إليه على أنه نسخة جديدة من فيلم " توين بيكس: TwinPeaks FireWalkwith Me" فكلا الفيلمين يتشابهان في التيمة ، وكذلك العناصر الفنية، لطلاباء السردى اللا تصاعدي، مثل مشهد الفتاة المصابة التي تهرب من محاولتها لارتكاب جريمة، وهى في لحظة آنية تتجول بدون هدف وجدوى.

تناول الفيلم قصة الممثلة الطموحة (بيتي إيلمز) وسعيها لإثبات نفسها في هوليوود، حيث تواجه سلسلة من العقبات والتحديات. يتميز الفيلم بمزجه المعقد بين الواقع والخيال، مما يدفع إلى حالة من الحيرة فيما يتعلق بالتمييز بين وعي الشخصية وهلوستها، ما يجعل هذا الفصل غير واضح ومشوش . يخلق هذا التداخل بين الحقيقة والحلم شعوراً بعدم اليقين، ويثير تساؤلات حول طبيعة العالم الذي يُعرض أمامنا. تتجلى نقاط القوة البارزة في الفيلم في شخصية (ديان) التي تظهر في البداية كفتاة بريئة ومفعمة بالطموح، لكنها تتغير تدريجياً إلى امرأة يائسة ومضطربة. هذا التحول يعكس صراعا نفسيا داخليا عميقا أمام تساؤلات حول الهوية الحقيقية للشخصية وما تمر به من أزمات . إلى جانب التناقضات الشخصية، تحمل الأماكن في الفيلم مستويات متعددة من الدلالات والتباين. على سبيل المثال، يُظهر طريق مول هولاند نفسه كوجهة جميلة وساحرة، لكنه يخفي في أعماقه جانبا مظلما ومثيرا للخوف. يعكس هذا الانقسام حالة عدم الاستقرار النفسي للشخصيات، وتحول علاقة

الصداقة لعلاقة غير سوية بين ديان وكاميليا ، وينقل حالة شعور دائم بالتوتر والاضطراب . يقدم الفيلم، بهذه الطبقات المتعددة، تجربة سينمائية جمعت بين الغموض النفسي والجمال البصري بطريقة فريدة ومدهشة.

في فيلم (Losthighway) الذي أنتج سنة (1997)، يقدم لينش تجربة سردية مبتكرة تتجاوز حدود السرد التقليدي، حيث ينسج قصة غامضة تدفع إلى التأمل والتفكير العميق. يعكس الفيلم بوضوح ثنائية الواقعي والخيالي من خلال تشابك سلس بين عالمين يتنقل بينهما السرد، ليترك للأحداث طابعًا متأرجحًا بين الحقيقة والخيال، خصوصًا عند تسليط الضوء على رحلة (فريد ماديسون).

تداخل الأحداث يخلق حالة من الغموض المستمر ويؤدي إلى تطورات غير متوقعة في السرد وتغيرات جذرية في الشخصيات، مما يزيد من تعقيد القصة ويحفز على التساؤل عن الهوية الحقيقة لكل منها. يصور الفيلم كيف يبدو لنا (فريد ماديسون) أنه يعيش حياة روتينية هادئة في ظاهرها، حتى يجد نفسه تدريجيًا يغرق في عالم خيالي، يعيد تشكيل واقعه بطريقة صادمة وغير مألوفة ، لتحرف حياته اليومية بشكل دراماتيكي مليء بالأحداث الغريبة، التي تتحدى المنطق ويواجهه بصفته عازف جاز ،ضغوطًا متزايدة بين التوفيق بين حياته المهنية المضطربة وعلاقاته الشخصية المعقدة. هذه الازدواجية تؤدي به إلى صراع داخلي متأجج بين رغبته في استكشاف جوانب معتمة من شخصيته وسعيه للارتقاء إلى حياة أفضل، ونتيجة لذلك، يفر باستمرار من واقعه الصعب إلى أعماق وعيه الداخلي في محاولة يائسة لفهم وضعه أو العثور على مخرج من دوامة أزماته.

في فيلم (elephant man) الذي أنتج سنة (1980)، يبرز لينش عناصر الغموض ويغوص في أعماق لاوعي الشخصيات من خلال تسليط الضوء على التناقضات والثنائيات المتأصلة في الطبيعة البشرية والمجتمع. يحكي الفيلم عن (جوزيف ميريك) الذي يعاني من تشوهات جسدية بالغة، بالتركيز على التناقضات للتعميق الدرامي وخلق حبكة قوية ومؤثرة.

في البداية، يتم تقديم (جوزيف ميريك) كوحش بسبب مظهره، حيث يُنظر إليه على أنه أقرب إلى الحيوان منه إلى الإنسان؛ هذا التصور يدفعه لمواجهة سلسلة من التصرفات المؤلمة والمواقف القاسية، من الإذلال وسوء المعاملة في السيرك إلى نظرات الاشمئزاز التي يلقاها من الناس.

لكن مع تطور القصة، تتكشف إنسانية (جوزيف ميريك) المرفهة بما تحمله من عواطف ومشاعر صادقة، بحيث يجد دعماً من بعض الأشخاص الذين يرون فيه أكثر من مجرد مظهره الجسدي، ويعاملونه على أساس إنسانيته وجماله الداخلي. يفتح هذا التباين الدرامي التساؤل حول معايير الجمال والقبح، ويعكس ازدواجية تعامل المجتمع معه، ما بين الفضول والخوف وحتى الاشمئزاز.

ثنائية القبول والرفض التي يعيشها (جوزيف ميريك) تترك تأثيرا عميقا على شخصيته، حيث يتأرجح بين رغبته في العزلة وحاجته للاتصال البشري والتقرب من الآخرين، مما يثير الفيلم تساؤلات ويدفع إلى التفكير في تعريف الإنسان، وإلى أي مدى يكون المظهر الخارجي هو المعيار الوحيد للحكم على إنسانية الشخص. إن ما يقوي الحبكة ويطورها في أفلام لينش وما يمنحه حرية أكبر في التعبير عن أفكاره ورؤاه، إنما هو تلك ثنائيات التناقض لخلق الغموض واللاوعي من خلال الكوابيس والاضطرابات النفسية والعقلية، التي من خلالها يتجلى التحول للشخصيات من الواقع بوعي لأبعادها إلى عالم ينعدم فيه المنطق والعقل الإنساني، مما يشكل أمرا غريبا وجديدا يثير تجربة سينمائية مثيرة للفضول، حين تُصارع الشخصيات نقيضها من الشخصيات، أو تواجه صراعات نفسية داخلية. ومن جانب آخر، تقضي هذه التناقضات إلى حكايات مبهمة وصعبة الفهم لكنها بهذا تثير المشاعر.

2.2 تصميم الإنتاج:

تهتم عملية تصميم الإنتاج بالترجمة البصرية والصوتية للقصص والأحداث السينمائية، وتلخص في خلق رؤية فنية، تعتمد أساسا على أسلوب المخرج كقاعدة تنطلق منها، لتشكيل الصورة والصوت من خلال الخيال والإبداع الفني، وتنتج هذه العملية بتظافر جهود كل من المخرج ومدير التصوير وكذا مصمم الإنتاج، بينما تشهد التجارب السينمائية غالبا، تولي المخرج السينمائي مهمة تصميم الإنتاج. "في تعريفها الكامل، فإن عملية وتطبيق تصميم الإنتاج يعرض السيناريو في استعارات بصرية، ولوحة ألوان، وتفاصيل معمارية وفترة زمنية، ومواقع، وتصميمات، ومجموعات. كما أنه ينسق الأزياء والمكياج وتسريحات الشعر. إنه يخلق مخططاً تصويرياً متماسكاً يُعلم ويدعم القصة ووجهة نظرها بشكل مباشر" (LoBrutto, 2002, p. 1).

ولهذا يقوم أسلوب لينش في تصميم الإنتاج على البحث في العالم الذي تدور فيه أحداث الفيلم، لتأسيس إحساس بالأصالة لإعطاء الأولوية للشعور وليس المعنى. يهدف لينش في تصميمه لخلق هذه المشاعر، على تفسير وتحويل القصة والشخصيات والموضوعات السردية إلى صور تشمل الهندسة المعمارية والديكور والأزياء والمكياج والإضاءة، أين نجد أن الهندسة المعمارية والديكورات في أفلام لينش، اتسمت بأسلوبها الواقعي والتجريدي في نفس الوقت، وهذا ما ينتج عوالم مخيفة وعجيبة، لتعكس بهذا العالم الخيالي والسريري، الحالة النفسية للشخصيات.

في فيلم (Dune) الذي أنتج سنة (1984)، تميز المعمار بمظهر يمزج بين الطابع الباروكي والخيال العلمي، حيث خلق لينش عوالم خيالية غنية بالتفاصيل البصرية المذهلة تمثلت في الكواكب والبيئات الغريبة.

أما في فيلم **(Lost Highway)**، فنجد المنزل الضخم والبسيط من حيث الأثاث والأكسسوارات والذي يعود لشخصية (فريد ماديسون)، لكنه وبدواعي النفسية المضطربة لهذه الشخصية، اختار لينش استخدام الإلزام والظلال وتصوير المشاهد في الأروقة الضيقة، لخلق جو من الخوف والضغط الذي يعيشه كلا من (فريد ماديسون) وزوجته، بعدما اكتشفا أشرطة فيديو تصلهما كل مرة والتي تحتوي فيديوهات لهما وهما في المنزل. بالإضافة إلى النوادي الليلية والمناطق الصناعية بأسلوبها السريالي والذي يبتعد عن الواقع. كما عرف الفيلم ديكورات خارجية مثل الطرقات المظلمة التي تغطي عليها ميزة الضياع والغموض ما يعكس حالة اللاوعي للشخصية الرئيسية.

كما تراوحت الديكورات في فيلم **(Blue Velvet)** الذي أخرجه عام (1986)، بتباين واضح وصريح بين الواقعي المألوف والمعقد المقلق، والملاحظ في هذا الفيلم لمستته التجريدية وغير المنطقية التي تضاف إلى البيئات الطبيعية مثل المطاعم والساحات والمنشآت العمومية وكذا المنازل.

إن الجو الفريد والغريب الذي تفرضه أفلام لينش، يدفعه في تصميم رؤيته بالاستثمار في ما يمكن أن تصفيه الإضاءة في تشكيل الصورة السينمائية، فاستخدم لينش إضاءة منخفضة الشدة والتوهج وركز على إظهار الكوابيس والاضطرابات النفسية بتقديم إطار سينمائي بتباين في القيمة الضوئية، فنجد الإضاءة الشديدة والمنخفضة، حيث أكد على أهمية الظلال والضوء لإضفاء طابع كابوسي على المشاهد، خاصة داخل المنازل وفي المشاهد الليلية.

إن أهمية هذا العنصر هو حضور المصابيح في العديد من المشاهد وتصميمات ديكوراته الداخلية والخارجية وكذا التلاعب بتوجهاتها وشدتها الضوئية بحسب السياقات النفسية للمشاهد والشخصيات. ويدعم لينش فكرة الغموض وأسلوبه في تجسيد حالة اللاوعي للمشاهد والشخصيات، باللعب على مشهديات الديكورات بتفاصيلها، إضافة إلى المصابيح التي تزخرف الأماكن الدرامية لخلق أجواء مثيرة، يوظف لينش الستائر باختلافاتها في الحجم واللون وطريقة تموضعها وحركتها، لأهداف درامية وتشويقية وجمالية. إن الستائر عند لينش تتعدى مستوى الواقع إلى مستويات رمزية وتجريدية وسريالية تسمح بتعددية التفسيرات والقراءات، تعكس حالة الانعزال النفسية والفكرية للشخصيات والاختلاف بين عالمها والعالم الآخر (اللاوعي) وتزيد في الفضول والحيرة عما يحدث، وتوتر المشهد من خلال ما تخفيه وتحجبه خلفها (الستائر).

في الفيلم **(Blue Velvet)**، تستخدم الستائر لإخفاء شخصية (فرانك بوث) الشريرة، حيث يظهر ويختفي خلف الستائر، مما يزيد من إحساس الغموض والخطر. وفي مشهد آخر، عندما يكتشف الطالب (جيفري بومون) الأذن في الحقل، تتحرك الستائر فجأة بهبوب رياح ما يخلق توترا مفاجئا ومخيفا. وما يوضح هذا

الموضوع ما نجده في غرفة "فرانك"، أين تعيش شخصية (دوروثيفالانس) خلف الستائر، وهي معزولة عن العالم الحقيقي وتعاني من الاغتراب، وبهذا فإن الستائر تفصل بين العالم الخارجي والعالم الداخلي المظلم.

في فيلم (ElephantMan) نرى المشهد الذي يصل فيه (جوزيف ميريك) إلى لندن، نراه وهو يمشي في الشارع والستائر تُغلق خلفه. هذا المشهد يعكس عزلته ووحدته في المدينة الكبيرة. كما نراه في المستشفى مستلق على سريره والستائر مغلقة وكأنه بحاجة إلى الهروب من العالم الخارجي. وفي المشهد الذي يكتشف فيه (الدكتور تريفيس) غرفة (جوزيف ميريك)، نرى الستائر وهي تُفتح ببطء، مما يكشف عن العالم الداخلي لهذا الرجل الغامض.

في أفلام ديفيد لينش، يلعب الماكياج أداة قوية في تعزيز أجواء الغموض واللاوعي التي تميز أعماله. فهي بالنسبة إليه نافذة يعرض من خلالها دواخل الشخصيات وصراعاتها التي تعيشها، حيث يعتمد الماكياج لابتكار شخصيات غريبة ومبتكرة، مثلاً استخدام المؤثرات الخاصة لخلق مظهر فضائي أو وحش. في فيلم (Eraserhead) الذي أخرجه سنة (1977)، استخدم لينش الماكياج بشكل مكثف، حيث استعان بقناع خاص لبعض الشخصيات ما أنتج غرابة وإثارة، والأمر نفسه مع شخصية (Elephant Man) الذي عكس من خلال الماكياج اضطراب وحالة الألم التي عرفتتها الشخصية في أحداث الفيلم، ولقد أضاف جوا من الغموض والتشويق في الفيلم بتحويل وتشويه ملامح الممثلين بإضافة عناصر غير تقليدية إلى وجه الشخصيات لتصبح مختلفة وغريبة من حيث المظهر الخارجي. هذا التشويه للواقع يعكس حالة الشخصيات النفسية المضطربة أو عالم اللاوعي الذي يعيشون فيه.

واعتمد لينش في فيلم (LostHighway) الماكياج المبالغ فيه لخلق شخصيات رمزية أو تجريدية تُشعر بالخوف وعدم الارتياح، بينما ظهرت الشخصية الغريبة في النادي الليلي بوجه شاحب مخيف بعدما كان (فريد ماديسون) يراها وهي تلاحقه في كابوسه.

2.3 اللون في أفلام لينش:

شهدت السينما تحولاً كبيراً من التصوير الفوتوغرافي بالأبيض والأسود إلى استخدام الألوان، وهو تطور استغرق أكثر من ثلاثة عقود من التجارب المستمرة. أصبح اللون منذ ذلك الحين عنصراً أساسياً في عالم السينما وفي مجمل الدراسات التي تتعلق باللون في الأفلام، فيتم "تحليل كل مشهد لمعرفة المزاج النفسي والانفعالي ومن ثم التخطيط لاستعمال اللون أو مجموعة الألوان التي توحى بذلك المزاج" (حلمي، 1989، صفحة 30). نظراً لتأثيره القوي على أفكار الأفراد وسلوكياتهم وحتى مشاعرهم، فاللون يمتلك القدرة على جذب

الانتباه، كما يمكنه تهدئة العين أو إثارة التوتر النفسي بما يتناسب مع متطلبات المشهد. تميّز المخرج ديفيد لينش بالاعتماد الواعي على الألوان في أعماله السينمائية لشد انتباه الجمهور ودفع أحداث درامية إلى حالة سريالية. تميز توظيف المخرج لينش للألوان بأسلوب من بين أكثر الأساليب فعالية في إبراز الصور وسرد القصص، حيث أدرك أن الاستخدام الأمثل للألوان يتطلب فهما عميقا لطبيعتها، حيث اعتبر اللون أداة محورية تُستخدم ضمن سياق تفاعلي مع بقية الألوان داخل الإطار السينمائي ولو أن " استخدام الألوان لعدة قرون موضوع ممارسة بديهية فعالة للغاية من جانب الرسامين، قبل أن يشرح العلم وظيفتها الحقيقية في شكل نظريات ومبادئ منهجية" (Glon, 2011, pp. 13-14). وبما أن للألوان تأثيرات نفسية، فإن لها أيضا تأثيرات ومعاني درامية ترتبط بشكل وثيق بتلك التأثيرات النفسية، لكن مع التركيز على الجانب الدرامي، فالألوان الباردة تعطي إحياء بالابتعاد داخل الإطار ونقل الشخصية أو الجسم الملون إلى الخلفية، بينما الألوان الدافئة توحى بالتقدم في إطار الصورة وبفرض السيطرة على هذه المعطيات، وبدلا من التعامل مع اللون بشكل مستقل أو معزول، شدد لينش على أهمية تحقيق تناسق لوني يعزز التوازن البصري ويضفي مزيدا من الجاذبية للصورة أو العناصر الفيلمية.

يمكن القول إن ديفيد لينش استخدم الألوان بطريقة مبتكرة ومتعددة تعكس رؤيته السينمائية الفريدة ، التي تمزج بين الواقع والخيال، وتخلق عوالم بصرية غريبة ومحيرة للتفكير. تعد هذه الاستخدامات للألوان مثل الأبيض والأزرق والأحمر والأخضر والأسود، جزءا لا يتجزأ من أسلوبه المتميز ، الذي يجعل المشاهد يعيش تجارب بصرية ونفسية معقدة.

في فيلم (Eraserhead)، يظهر اللون الأبيض في الأماكن الصناعية المهجورة، ما يعبر عن حالة البؤس والفراغ المحيط بالشخصيات التي تعاني من العزلة والوحدة. هذا الاستخدام يعزز الشعور بالاعترا ب والفراغ النفسي. أما في (Blue Velvet)، استخدم الأبيض في ديكورات الأماكن الفاخرة ، ليبرز التناقض بين المظاهر السطحية الفخمة والفساد الذي تخفيه بعض الشخصيات . وفي (Mulholland Drive)، ساهم الأبيض في التمييز بين الواقع والحلم، ليظهر كرمز يقف على الحد الفاصل بين العوالم المختلفة ويدفع المشاهد للتأمل في اللاوعي.

يمتلك اللون الأزرق حضوره السائد في فيلم (Blue Velvet)، بحيث تظهر الستائر الزرقاء و فستان شخصية (دوروثي فالينز)، مما يعكس جوا من الغموض والريبة ويوحى بعالم مليء بالأسرار المكبوتة. أما في (Mulholland Drive)، فإن اللون الأزرق يبرز في مشاهد الأحلام والكوابيس، مثل نادي (سيلانسيو) والصندوق الأزرق الغامض، ما يعكس حالات اللاوعي والضيا ع ويشير إلى صعوبة الفصل بين الواقع والخيال.

بينما نجده يستخدم اللون الأخضر لإضفاء أجواء خاصة بحسب طبيعة المشهد. فظهر في (BlueVelvet) بلون غامق على مستوى العشب المحيط بالمدينة وبعض الإضاءات الخافتة، ليؤكد على التناقض بين الحياة الهادئة في الظاهر والفساد الكامن تحت السطح. وفي (Eraserhead)، وظف اللون الأخضر ليخلق بيئة غامضة وغريبة، كما في الإضاءات الليلية الخافتة أو وجه الطفل المشوه، مما يرمز إلى الاغتراب والتشوه. بينما عكس اللون الأخضر في (MulhollandDrive) الأمل أو التوازن وسط عالم الفيلم المظلم والمثير للاضطراب.

بالإضافة إلى استخدام لينش للون الأحمر وفق سياق دلالي رمزي، ظهر كمؤشر على العنف أو الشهوة أو الخطر. على سبيل المثال، في (MulhollandDrive)، يبرز الأحمر ليمثل عالم الأحلام والأوهام ويثير شعورا بالتوتر والقلق لدى المشاهد. وفي (BlueVelvet)، أستخدم الأحمر لإبراز جاذبية شخصية (دوروثي فالينز) عبر أحمر الشفاه، مما يعزز أنوثتها الساحرة ويضيف عمقا بصريا وجمالا لهذه الشخصية. يُعتبر اللون الأسود حجر الأساس في إثارة شعور التوتر والغموض في فيلم (MulhollandDrive)، يستحضر اللون الأسود الجانب المظلم لشخصية (ديان) ويهيئ للأجواء الغامضة، من خلال لقطات كالطريق الطويل والمظلم أو الزي الأسود الذي تظهر به الشخصية الغريبة، جواً غير مألوف أثناء مشهد نادي (سيلانسيو)، كما نجد التفاصيل الدقيقة كالظلام الذي يحيط بشخصية (ديان) خلال لحظات انهيارها، والذي يضيف مزيداً من العمق للحالة النفسية المعقدة.

يبدو العالم في فيلم (Eraserhead) غارق في ظلام وانعزال كثيفين، ما يعكس حالة الكآبة التي يعيشها (هنري) وتضاعف مشاهد الفيلم الداخلية المظلمة شعور الغموض واليأس الذي يعاني منه البطل، وتبرز عزله عن المحيط. في فيلم (Elephant Man)، يضيف اللونان الأبيض والأسود لمسة كلاسيكية تميز العمل، لكنه أيضا يعمق الإحساس بالغموض والمأساة. يتكرر استخدام اللون الأسود بشكل رمزي لعزل (جوزيف ميريك) عن العالم الخارجي، ما يسلط الضوء على وحدته وعزوفه القسري عن المجتمع، فتظهر أجواء عزله بوضوح عندما يكون في غرفته أو في المستشفى، حيث تغلق الستائر غالبا، بينما تسيطر الألوان الداكنة على الجدران والأثاث، في إشارة إلى حاجته لحماية نفسه من النظرات القاسية والفضولية. يساهم اللون الأسود أيضا في الفيلم نفسه، في إبراز عنصر الخوف والغموض المحيط (بجوزيف ميريك) مع بداية الفيلم، قبل الكشف عن ملامح وجهه، يظهر مختبئا داخل الظلال، مما يعزز مشاعر الترقب والرغبة التي تحيط بشخصيته طوال الأحداث.

2.4 التصوير السينمائي في أفلام لينش:

تعد اللغة البصرية في الفيلم السينمائي الوسيلة الأساسية لفهم المعاني والرسائل التي يسعى المخرج إلى إيصالها للتعبير عن رؤيته الشخصية. ورغم أهمية بعض العناصر الأخرى مثل السيناريو والصوت والموسيقى التصويرية، إلا أن التأثير الأكبر يظل مرتبطاً بالعناصر البصرية والتشكيلية التي تشكل جوهر الفيلم. "يبدأ مصمم الإنتاج في التخطيط لشكل الفيلم منذ القراءة الأولى للسيناريو. ويهدف إلى تصميم يعبر بصرياً عن شخصيات السيناريو ومحيطه ومحنه وحالاته المزاجية" (Rabiger, 2008, p. 304). وعليه فإن إطار السينمائي يضيف على الصور أبعاداً عاطفية، درامية وفنية عميقة، وقد يتحول إلى أداة فاعلة تمنح المشاهد شعوراً.

كما يظهر في فيلم (Eraserhead)، حيث تعكس اللقطات الواسعة حالة من الضياع وعدم الاستقرار لشخصية البطل، كما تظهر سمّة لينش المميزة في استخدام اللقطات القريبة، التي تتيح التعمق في شخصياته بصورة لا يمكن تحقيقها غالباً في مشاهد أخرى. على سبيل المثال، في فيلم (Blue Velvet) تأخذ الكاميرا منحى استكشافياً عندما تقترب داخل حقول العشب الأخضر وكأنها تبحث عن شيء مجهول، مما يسلط الضوء على عدم الاستقرار ويمنح الصورة طابعاً مشوّقاً ويؤدي الابتعاد عن الشخصيات إلى تفسير للمواقف، بينما القرب المبالغ فيه يخلق نوعاً من الإزعاج.

ينتهج لينش كذلك نهجاً دقيقاً في استحضار ما يقع خارج حقل إطار الكاميرا، بما يضيف غموضاً ويفتح المجال للخيال. يظهر ذلك بوضوح في البداية الغامضة لفيلم (Elephant Man)، عندما تُخفى هوية شخصية (جان ميريك)، أو عند نهاية الفيلم التي تترك المشاهد أمام فراغ دلالي. وفي فيلم (Mulholland Drive) تتميز المشاهد بطول غير عادي يدعم واقعية الأحداث ويجعل مشاعر الشخصيات تتسرب بسلاسة، دون الإفراط في عملية التقطيع السردي.

شكل تقنية اللقطة الذاتية (Point Of View) بعداً أساسياً آخر في أعمال لينش، تتكرر اللقطات التي تنقل رؤية الشخصيات من خلال عدسة الكاميرا، مما يعزز أهمية النظر والملاحظة في أعماله، تتجلى هذه الأهمية بقوة عبر التكرار الملحوظ للتركيز على العيون طوال مسيرته السينمائية، حيث تُصور العيون عن قرب باعتبارها نافذة على أعماق الشخصيات ومشاعرها الخفية وعوالمها الداخلية.

كما يعتمد لينش كثيراً استخدام الفتحات كرموز لدخول عوالم جديدة أو استكشاف مستويات أخرى من الواقع بتحريك الكاميرا عبر فتحات مختلفة، يوصل فكرة الانتقال من عالم مألوف إلى آخر غريب وغير متوقع،

سواء كان ذلك داخل صندوق، عبر ثقب محترق في الحرير أو حتى عبر بوابة تتفتح من السماء، يبرز هذا الأسلوب كميزة أساسية في عمله، وهو بهذا يأخذ بنا إلى عالم آخر هو الخيال.

يوضح لينش هذا الانبهار بالفتحات كرمز للبوابات في فيلم (Blue Velvet)، حيث أشار إلى الأذن التي تشكل عنصراً مركزياً في القصة، تلك هي نقطة البداية لرحلة (جيفري) إلى العالم السفلي الغريب والمظلم للمدينة الهادئة، وهو عالم مليء بالأسرار والإجرام. وما أن تنتهي هذه التجربة، تعود الكاميرا تدريجياً إلى السطح كما لو أنها تعيدنا إلى الواقع.

غالباً ما تتميز الإضاءة في أفلام ديفيد لينش ببرودة شدته أو بالاعتماد الكبير على التناقض بين الضوء والظل. تُضاء وجوه الشخصيات عادة بأضواء بيضاء تُشعر بغربة الشخصيات، التي تبدو وهمية وغير طبيعية، وهو عنصر يتكرر في كثير من مشاهد أفلامه.

مثلاً، في مشهد من فيلم (Lost Highway)، تركز الإضاءة البيضاء فقط على مساحة الأجسام الأساسية والمواضيع المهمة من المشهد، فتبرز وجوه الشخصيات وتفصلهم عن خلفيات الديكور أو نجدها مسلطة على جزء من الديكور ووضع الشخصيات في الجزء المظلم من المشهد، لخلق تشويق وانطباع بالغموض وكأننا داخل حلم.

ويختلف الأمر في (Sailor and Lula) الذي أخرجه سنة (1990)، حيث حظيت شخصية (ماريتا بايسفورتشن) بإضاءة خاصة تضيء عليها طابعاً من الجنون والعزلة، مع مشاهد تبدو فيها الإضاءة أكثر طبيعية مقارنة بالأعمال الأخرى. ونجد أن الاستخدام المتكرر للأضواء الساطعة هي أحد العناصر الثابتة لدى لينش والتي تتكرر في معظم أفلامه. على سبيل المثال، في (Mulholland Drive)، يشير الضوء إلى دخول أو خروج إحدى الشخصيات، مما يمنحه معاني رمزية.

نعكس المشاهد الليلية عند ديفيد لينش وإضاءتها المضبوطة موضوعاته السريالية، من حيث الشدة والتوهج واللون، انطلاقاً من المشاعر الداخلية وحالات العزلة واللاوعي للشخصيات، التي نجد أغلبها تميل إلى الإحباط حالها حال المشاعر الداخلية للأبطال، أما المشاهد النهارية، فيعبر بها عن الأمل وإمكانية استعادة التوازن بعد حالة من اللاوعي والاضطراب. هذا الجانب عند لينش، يظهر بشكل خاص في فيلم (The Straight Story) الذي أنتج سنة (1999)، أين تتواجد الشابة مع (ألفين سترابت) بطل الفيلم وهما يتسامران أمام النار، حيث يقدم لها نصائح لمساعدتها في التخلص من مشاكلها، لكن عندما يستفيق صباحاً ومع إضاءة ساطعة، يجد أنها تركت له رسالة تحمل أملاً وارتياحاً بالنسبة لشخصية (ألفين سترابت). وعليه فإن التصوير عند لينش مرتبط بشدة، بتكوين المشهد وضبط الإضاءة باختلاف مستوياتها الفيزيائية والفنية والجمالية، حيث يُفرّق

بوضوح بين نوعين من قصصه : القصص الخطية (Linéaire) التي تدور في أجواء ريفية دافئة بالإضاءة الطبيعية، والقصص التجريبية التي تأخذ مكانها غالبًا في المناطق الحضرية المتسمة بالإضاءة الاصطناعية الباردة.

2.5 المونتاج عند لينش:

نادرا ما نلاحظ في أعمال ديفيد لينش المونتاج سريعا أو متقطعا ، لشغفه بتوظيف اللقطات الطويلة والبطيئة. "تتمثل الوظيفة الرئيسية للحركة البطيئة في إطالة، بهدف التأكيد عليها، مهما كان التأثير الذي تهدف إليها لإيماءة أو الحدث المثار؛ أيلجعلها أكثر شاعرية، أو رومانسية، أو غامضة، أو لزيادة عاطفية وأهمية لحظة ما" (Pearlman, 2016, p. 208)، لذا يفضل لينش أن يمنح شخصياته الوقت الكافي لاستكشاف البيئة التي يجدون أنفسهم فيها.

في بداية فيلم (Eraserhead)، يظهر هذا الأسلوب بوضوح عندما يسير (هنري) نحو مبنى ضخم، حيث يتلاشى تدريجيا خلف جدران المبنى بفضل استخدام العدسة ذات البعد البؤري الطويل . يتمثل المونتاج هنا في خلق الإحساس بفترة زمنية ممددة أثناء ابتعاد الشخصية عن الكاميرا والشعور بتمدد الزمن عندما يختفي (هنري) تماما من الإطار، تاركا فراغا في الإطار لعدة ثوان إضافية. يعتمد لينش على هذه التقنية لإطالة زمن القصة بطريقة مدروسة، مما يضيف على العمل أجواء أكثر عمقا وتأمل . عندما تنتقل المشاهد إلى اللقطة التالية، يظهر الإطار فارغًا مرة أخرى لفترة قصيرة، حيث نشاهد التلال الصغيرة المغطاة بالتراب قبل أن يعود (هنري) ويدخل إطار الصورة من جديد، مستمرا في السير عبر مساحة وعرة ، فيظهر بطريقة حركته كشخص غريب، حيث يتحرك بحذر وكأنه يستكشف الأرض لأول مرة وخطواته القصيرة والمتردة توحي بعدم الارتياح أو الانسجام مع المحيط . هذا البطء المتعمد في السرد يسمح لنا بالتدقيق في التفاصيل الدقيقة للطبيعة المحيطة، مثل التلة الناعمة أو ملمس الأرض، مما يعمق الشعور بالغموض والانزعاج وتُصبح البيئة ذاتها جزءا من السرد، حيث تساهم بسلاستها و غرابتها في بناء الإحساس العام بالغموض والاضطراب الذي يميز عالم لينش. تتم إضافة عنصر الصوت في الفيلم السينمائي أثناء مرحلة ما بعد التصوير، أي مرافقة لعملية المونتاج، فهي من المراحل المهمة جدا في انجاز الفيلم واكتمال إيقاعه وجانبه النفسي، لذا نجد لينش مهتم بدرجة كبيرة بالصوت و الموسيقى في أفلامه والدليل تداول اسمه في جينيريك أغلب أفلامه. كما يقوم باستحضار مقطوعات موسيقية في مرحلة التصوير، حيث "يتم تشغيل الموسيقى أثناء التدريبات من أجل جعل الممثلين في حالة مزاجية معينة أثناء انغماسهم في أدوارهم، وهو نفسه لديه موسيقى على سماعات الرأس أثناء التصوير لمساعدته على التركيز على المشروع" (Wierzbicki, 2012, p. 179).

في بداية فيلم (Eraserhead)، رغم أن (هنري) يبدأ رحلته بالقرب من الكاميرا، حيث يبدو وكأنه في مواجهة مباشرة معها، إلا أننا نشهد غياب الصوت الذي يحذفه المخرج بشكل لافت، حيث تقتصر الأصوات المسموعة على ضجيج المصنع وهبوب الرياح، لكن هذا الأمر يقتصر على المشاهد الخارجية فقط، إذ بمجرد دخول (هنري) إلى مكان مغلق، تبدأ أصوات خطواته وأفعاله بالظهور بوضوح. هنا يكمن عنصر أساسي في قوة سينما ديفيد لينش، حيث يعتمد إلى استخدام الصوت كوسيلة ذكية للربط بين عناصر محددة أو لفصلها عن بعضها بطريقة متعمدة، من خلال حجب الأصوات المتوقعة من مشاهد أو صور تعودنا أن تقتنر بالصوت في اللاوعي، يعمل لينش على تقسيم عالمه الفني إلى مستويين: عالم واع وآخر ضارب في اللاوعي.

هذا البناء الغامض والمزدوج يدفع إلى التساؤل باستمرار عما إذا كان ما يراه حقيقة موضوعية أم انعكاساً لحالة داخلية. والملاحظ أيضاً اللجوء إلى تقديم لقطات ذهنية تخيلية من منظور الشخصيات لاستكشاف أبعاد اللاوعي المسيطر عليها، مما يجعل من المستحيل أحيانا الجزم عما إذا كانت هذه اللقطات تصور وجهة نظر داخلية للشخصيات أم مجرد لقطات موضوعية للواقع. هذا التداخل في الإدراك مدعوم باستخدام لينش للانتقالات والوصلات الدقيقة بين اللقطات، مثل تقنيات الحقل وعكس الحقل وكذا الذوبان والتلاشي.

في الفيلم نفسه، يظهر هذا الغموض بوضوح في مشهد وجود (هنري) داخل شقته أثناء انتظاره لرسالة في صندوق البريد. عندما نرى لقطة للصندوق نفسه، يصبح من غير الممكن التحديد ما إذا كانت هذه الصورة انعكاساً ذهنياً من مخيلته أم تصويراً حقيقياً وموضوعياً لصندوق البريد الموجود أمامه.

يطرح المخرج ديفيد لينش تساؤلات وجودية وغموضاً يحيط بالواقع والخيال من خلال البيئة البصرية والسردية، فيثارت الشك من بداية الفيلم حول طبيعة منزل (فريد ماديسون)، هذا الشعور يتعزز بالمرات الضيقة والمظلمة التي تبني انطباعاتاً مربعا يدفع المشاهد للتساؤل عن حقيقة المنزل، والذي يمكن تفسيره كتجسيد للاوعي والمخاوف الداخلية للشخصية الرئيسية، التي تبدو أنها عالقة في فخ الأحلام.

عبر سرد مبهم، يستكشف لنا لينش اللاوعي وكأنه يندمج بالحقيقة بطريقة تصعب الفصل بينهما. يبدأ التسلسل عندما يخبر (فريد) زوجته (رينيه) أنه حلم الليلة الماضية. أولى مشاهد هذا الحلم تلتقطه وهو يظهر من ممر مظلم، يبحث عن (رينيه) التي يسمع صوتها وهي تتأدبه من بعيد، ليعرض لينش صورة لمدفأة مشتعلة وكأنها استعارة للحميم أو انعكاس للمأساة النفسية التي يعانيها (فريد ماديسون) وأفعاله التي ستقوده إلى عواقب وخيمة. "هكذا تترايط اللقطة في الوحدة المونتاجية بسلسلة من اللقطات تشكل وحدة جديدة تجسد التصور الأمثل، وبطبيعة الحال فمهما تكن اللقطات في تسلسلها فإن المونتاج وحده لا يمكنه تضمينها محتواها الأساسي في علاقة معبرة" (فرايليش، 2019، الصفحات 23-24).

يبقى (فريد ماديسون) مأخوذاً في حلمه، وفي تعليق صوتي يخبر زوجته (رينيه) عن دخول غرفة نومها، ليجد أنها ليست هي من ترقد هناك. أثناء ذلك، تتحرك الكاميرا بلقطة ذاتية تعمق الإحساس بالقلق، حيث تبدو وكأننا نتشارك منظوره وهو يقترب من مهاجمة (رينيه).

يزيد لينش من حدة التوتر من خلال انتقالات مونتاج غير المتوقعة؛ يقطع الحلم فجأة بمشهد يظهر فيه (فريد ماديسون) وهو يلتقط أنفاسه، وكأنه يستيقظ من كابوس. يخلق كلا من الصوت المفاجئ والمونتاج شعوراً بانقطاع واضح بين الحلم والواقع. المشهد التالي يُظهر (رينيه) وهي قلقة على زوجها، لكنه لا يستطيع تمييز وجهها بوضوح، فينظر (فريدماديسون) إليها مجدداً ليرى وجهها وقد تحول إلى الرجل الغامض الذي يلاحقه طوال الفيلم. عند هذه النقطة، ينتهي الكابوس عندما يقوم (فريدماديسون) بتشغيل مصباح السرير وكأنه يخرج من أعماق اللاوعي إلى مواجهة واقع جديد. النقل البصري من لقطة إلى أخرى والتطور السرد في هذا الفيلم يعكس عبقرية لينش في خلق التباس وغموض بين الواقع والحلم، مما ينتج التشكيك بين الوعي واللاوعي. إن استخدام الحركة البطيئة في أعمال ديفيد لينش، إلى جانب توظيفه المميز للصوت والموسيقى التصويرية، يخلق شعوراً بأننا ننزلق إلى عالم اللاوعي من خلال التلاعب بحدود الإدراك، مما يضع المتلقي في حالة مستمرة من التساؤل والغموض لاستنتاج تفسيره للأحداث.

خاتمة:

توضح الدراسة أن أسلوب المخرج ديفيد لينش يتميز بتوظيف تقنيات سينمائية تهدف إلى خلق أجواء من اللاوعي والغموض، حيث نجح في صياغة لغة تعبيرية خاصة به. لم تكن التقنيات التي استخدمها مجرد زخرف بصري للأفلام، بل كانت وسيلة لترجمة عناصر اللاوعي، الحلم، والقلق إلى مكونات ملموسة داخل عالمه السينمائي. ركز البحث على تحليل العناصر التي جعلت من لينش مخرجاً متفرداً، مع تسليط الضوء على كيفية الاستفادة منها في صناعة أجواء غامضة واستكشاف النفس البشرية بطريقة معمقة، خاصة في بناء شخصيات وعوالم معقدة.

اعتمدت الدراسة على تحليل مجموعة من أفلام لينش لتوضيح تفاصيل أسلوبه الفني. وتبين أن لينش يتجاوز السرد التقليدي بفضل استخدامه للقفزات الزمنية والمشهدية بطريقة غير نمطية، مما يجعل أفلامه تحمل قصصاً غير خطية مليئة بالغموض والتشابك. يركز لينش على أدوات كالأحلام والكوابيس والهلوسة كوسائل للكشف عن الأبعاد النفسية لشخصياته، التي غالباً ما تكون في حالات نفسية متباينة ومضطربة داخل بيئات بصرية تجمع بين الواقع والتجريد والسريرية، مما يخلق شعوراً مستمراً بالغربة والانفصال عن الواقع. على المستوى البصري والسمعي، يمنح لينش أهمية كبيرة للتفاصيل مثل تصميم الديكور والإضاءة والملابس والمكياج، حيث تستخدم هذه العناصر للتعبير عن الحالة النفسية للشخصيات وترسيخ الجو العام للفيلم. كما يبرز استخدامه الذكي للألوان، التي تحمل رمزية عميقة وتعكس التوترات الداخلية، في تعزيز التناقض بين الحلم والواقع.

أما على صعيد التصوير، فإن لينش يعتمد زوايا تصوير مبتكرة تتنوع بين اللقطات القريبة والمتوسطة والبعيدة لإظهار تفاصيل غنية تخدم المشهد ومقصده. يتميز أيضاً بإبداعه في استخدام حركة الكاميرا المفاجئة والتلاعب بالضوء والظل لإثارة الشعور بعدم اليقين والتوتر.

بالإضافة إلى ذلك، يلجأ إلى أساليب مونتاج غير تقليدية تجمع بين اللقطات الطويلة البطيئة والقصيرة السريعة، مما يعزز الإحساس بالغموض وعدم الثبات. ويتضح دور الصوت كمكون رئيسي في أفلامه، حيث يوظفه لخلق أجواء مشحونة بالتوتر والإثارة.

في الختام، يصعب فصل أسلوب ديفيد لينش السينمائي عن رؤيته الفنية، حيث تشكل تقنياته السينمائية ركائز أساسية تعبر عن تصورات الفكرية والجمالية. تتكرر هذه الاختيارات التقنية المتفردة عبر أعماله لتشكل بصمة مميزة تميزه عن غيره، كل تقنية يستخدمها تمثل أداة تعبير تمكنه من تجسيد رؤاه النفسية والجمالية والدرامية في العالم السينمائي الذي يخلقه.

4. الإحالات وقائمة المراجع:

• المؤلفات:

- جميل صليبا، (1982)، المعجم الفلسفي، ج2، دار الكتاب اللبناني، بيروت. ص 119.
- حسين حلمي، (1989)، دراما الشاشة، ج 2، الهيئة المصرية العامة، القاهرة. ص 30.
- روبير لافونجرامون، (1977)، السينما المعاصرة، ترجمة موسى بدوي، سلسلة قضايا الساعة، 06، الناشر للطبعة العربية، جنيف، ص 34-37.
- سكيب داين يونج، (2015)، السينما وعلم النفس علاقة لا تنتهي، ترجمة سامح سمير فرج، ط 1، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، القاهرة، ص 15 .
- سيمون فرايليش، (2019)، الدراما السينمائية، ترجمة: غازي منافخي، منشورات وزارة الثقافة-المؤسسة العامة للسينما، دمشق. ص 23-24.
- شكري عزيز الماضي، (1993)، في نظرية الأدب دار المنتخب العربي، للدراسات والنشر المؤسسة العامة للسينما، بيروت، ص 57-58.
- عبد الله النور الوسيلة خالد، (2022)، أثر اللاوعي على تصميم الصورة السينمائية، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية، ص 01. ص 30.
- ليندا جاكواغيل، (2013)، فن رسم الحبكة السينمائية، ترجمة: محمد منير الأصبحي، منشورات وزارة الثقافة-المؤسسة العامة للسينما، دمشق. ص 25.
- مايكل وولف، (2006)، السينما وعلم النفس، انعكاس العقل البشري، نيويورك أكاديميتك برس، القاهرة، ص 38.
- JACK SHADOIAN, (2003), Dreams & Dead Ends: The American Gangster Film, Second Edition. OXFORD UNIVERSITY PRESS. London. P 50. P 62.
 - Vincent LoBrutto, (2002), The filmmaker's guide to production design, Allworthpress, New york. P 01.
 - Emmanuelle Glon, (2011), Cinémadans la Tête (L'esthétique du film à la lumière des neurosciences), Volume 05, Peter Lang SA, Editions scientifiquesinternationales, Berne. P 13-14.

- Michael Rabiger, (2008), DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS, Fourth Edition, Focal Press, London. P 304.
- Karen Pearlman, (2016), Cutting rythms. Intuitive film editing, Focal press (Taylor and Francis Group), London. P 208.
- James Wierzbicki, (2012), Music, Sound and filmmakers, Routledge Taylor and Francis Group, London. P 179.

● المقالات:

- Gélinas Mark-F, (1991), Du film, du texte et du rêve, en tant qu'objets et activités symboliques. Revue Cinémas, 2(1), 131.