مساهمة الفن التشكيلي في تشكيل عوالم الفانتازيا في السينما
(أفلام المخرج تيم بيرتون انموذجا)

The contribution of plastic art in shaping the worlds of fantasy in cinema (films by director Tim Burton as a model)

ط.د.محسم امنة [1]*، ا.د.منصور كريمة [2]

[1] جامعة وهران-1-احمد بن بلة، الجزائر، مخبر ارشفة المسرح الجزائري، mehsem.amina@edu.univ-oran1.dz

[2] جامعة وهران-1-احمد بن بلة، الجزائر، mansour.karima@univ-oran1.dz

تاريخ الاستلام:2025/03/18	تاريخ القبول:2025/05/01	تاريخ النشر: 2025/06/03

ملخص:

يعتبر الفن التشكيلي الأساس البصري الذي يبنى عليه الخيال السينمائي ، بحيث يُعتبر عنصراً أساسياً في تجسيد الأفكار والرؤى الخيالية على الشاشة و هذا يظهر في إنشاء البيئات الخيالية مثل عوالم السحر، المدن المستقبلية، والكواكب الأخرى و ايضا في تصميم شخصيات خيالية مثل الأبطال، الأشرار، والكائنات الأسطورية ويساعد في تصميم الداخليات للمنازل، القلاع، والمدن في عوالم الفانتازيا أيضًا، و يساهم في تصميم العناصر الجرافيكية مثل الشعارات، الألقاب، والخرائط، و في إنشاء تأثيرات بصرية مثل التأثيرات الخاصة، والحركة و يستخدم الفنانون تقنيات مختلفة من خلال استخدام الألوان، والأشكال، والأنماط مثل الرسم، النحت، التصميم الرقمي، والتصوير الفوتوغرافي لإنشاء تصاميم دقيقة ومفصلة و هذا يتجلى في أفلام مثل هاري بوتر، السيد الخواتم، حرب النجوم، وأليس في بلاد العجائب، و خاصة أفلام المخرج تيم بيرتون الملقب بسيد الفانتازيا الذي اشتهر بأفلامه التي تجمع بين الخيال و الرعب و تتميز بأسلوبها القوطي المميز و السريالية ب حيث يستخدمها لإنشاء عوالم خيالية و خلق بيئات وشخصيات تتجاوز حدود الواقع، مما يُثري التجربة السينمائية و تتداخل الفنون البصرية مع الفنون الأخرى في عملية صناعة الأفلام و التعاون بين مصممي الإنتاج، الرسامين، والمخرجين يُسهم في خلق رؤية متكاملة من خلال إنشاء تصورات مرئية تُعتبر ضرورية لجذب المشاهدين.

كلمات مفتاحية: الفن التشكيلي، الفيلم السينمائي، الفانتازيا، التصميم، السريالية.

Abstract:

Fine art is the visual basis on which cinematic imagination is built, so that it is an essential element in the embodiment of imaginary ideas and visions on the screen, and this appears in the creation of imaginary environments such as magic worlds, future cities, and other planets, as well as in the design of fictional characters such as heroes, villains, and mythical beings and helps in designing interiors for homes, castles, and cities in fantasy worlds as well, and contributes to the design of graphic elements such as logos, titles, maps, and in creating visual effects such as special effects, movement and Artists use different techniques through the use of colors, shapes, and patterns such as painting, sculpture, digital design, and photography, To create accurate and detailed designs, this is evident in films such as Harry Potter, Mr. Rings, Star Wars, and Alice in Wonderland, especially the films of director Tim Burton, nicknamed the Master of Fantasia, who is famous for his films that combine fantasy and horror and are characterized by their distinctive Gothic style and surrealism, so that he uses them to create imaginary worlds and create environments and characters that transcend the boundaries of reality, which enriches the cinematic experience and the visual arts overlap with other arts in the process of filmmaking and collaboration, Between production designers, illustrators, and directors contributes to creating an integrated vision by creating visual perceptions that are essential to attract viewers.

Keywords: Fine Art; Cinematic Film; Fantasy; Design; Surrealism.

✶ امنة محسم: mehsem.amina@edu.univ-oran1.

مقدمة:

تُعد السينما وسيلة فنية فريدة تجمع بين مجموعة متنوعة من الفنون، مما يمنحها القدرة على تصوير عوالم جديدة وتحفيز خيال المشاهدين و في هذا السياق، يبرز الفن التشكيلي كعنصر مؤثر يساهم بشكل كبير في تشكيل وتجسيد هذه العوالم الفانتازية و إن قدرة الفنانين التشكيليين على خلق صور بصرية مدهشة تُثري التجربة السينمائية، حيث تتحول الألوان والأشكال إلى أدوات تعبيرية تُعبر عن المشاعر والأفكار و تتجاوز مساهمة الفن التشكيلي مجرد كونه خلفية أو ديكورًا بل هو عنصر حيوي يُعزز من السرد القصصي ويُضيف عمقًا للشخصيات والأحداث ، من خلال استخدام تقنيات متعددة، مثل الرسم، والنحت، والتصميم، يُمكن للفنان التشكيلي أن ينقل المشاهد إلى عوالم غير مألوفة، تُثير الدهشة والفضول وهذه العوالم، التي قد تكون سريالية أو خيالية، تأخذ المشاهد في رحلة عبر الزمن والمكان، مما يعكس التنوع الغني للفن التشكيلي وقدرته على إحداث تأثيرات بصرية قوية وعندما نتحدث عن الفانتازيا في السينما، فإننا نشير إلى نوع فني يتجاوز حدود الواقع ويعبر

عن أحلام البشر وآمالهم ومخاوفهم و تلعب العناصر التشكيلية دورًا حيويًا في تجسيد هذه الأحلام، حيث تُستخدم الألوان والتصاميم لإنشاء بيئات تعكس مشاعر الشخصيات وتجاربهم إن الفانتازيا، بما تحمله من رموز ودلالات، تتطلب رؤية فنية مبدعة تجعل عالمها أكثر حيوية وتأثيرًا، في ختام هذه المقدمة، يمكن القول إن الفن التشكيلي هو جسر يربط بين الخيال والواقع في عالم السينما من خلال إبداعاته، يُساهم الفنانون التشكيليون في تشكيل عوالم فانتازيا غنية ومعقدة، تأسر عقول المشاهدين وتُحفز خيالهم، إن الإبداع في هذا المجال لا ينفصل عن الفنون الأخرى، بل هو تعبير مشترك يثري التجربة الإنسانية ويجعل السينما تجربة فنية متكاملة، وهذا ما يدفعنا الى طرح العديد من الأسئلة النظرية و العلمية و الفنية، من اجل طرح إشكالية البحث المتمثل في كيفية مساهمة الفن التشكيلي في خلق و بناء عوالم الفانتازية متسقة و متكاملة و مقنعة.

اهداف الدراسة:

قدمت هذه الدراسة بسبب قلة الدراسات العلمية في المكتبات و المجلات الجامعية الجزائرية و العربية و أيضا بسبب ضعف السينما الجزائرية و العربية في المجال الفانتازي و هذا راجع لنقص الخيال و الابداع و الميزانية حيث نسعى إلى فهم العلاقة بين الفن التشكيلي والخيال، وكيف يستخدم الفنانون الأدوات البصرية مثل الألوان، الأنماط وتأثيرها على بناء عوالم خيالية متكاملة، و سيتم التركيز على العلاقة التفاعلية بين الفنون التشكيلية والسينما كيف تلهم الاعمال الفنية عمليات الإخراج و التصميم كما تسعى إلى تحليل تأثير هذه العوالم على المتلقي وكيفية تفاعله معها، بالإضافة إلى ذلك، ستبحث الدراسة في الحدود الفاصلة بين الواقع والخيال في الفن التشكيلي، وكيف تتطور هذه الحدود عبر الزمن، بشكل عام لتعزيز السرد القصصي في الأفلام و أيضا تسليط الضوء على الدور الحاسم للفن التشكيلي في تشكيل الثقافة والوعي الجمعي و كيفية تحويل الأفكار الخيالية إلى صور مرئية؟ وما هي العناصر البصرية التي تستخدم في بناء هذه العوالم؟ وكيف يجمع الفنان بين الواقع والخيال في أعماله؟

الفرضيات:

ان العناصر البصرية المستخدمة في الفن التشكيلي بشكل مباشر تؤثر على إدراك المشاهد للعوالم الفانتازية في السينما، مما يعزز تجربة المشاهدة بحيث تعتمد الأفلام الفانتازية بشكل كبير على الفنون التشكيلية كمصدر للإلهام، و تُستخدم أعمال الفنانين كمرجع لتصميم الشخصيات والمواقع و كلما زادت درجة التكامل بين الفن التشكيلي والتقنيات السينمائية، زادت فعالية العوالم الفانتازية في نقل الرسائل والسرد الدرامي و تؤثر جودة التصاميم الفنية المستمدة من الفنون التشكيلية على نجاح الأفلام الفانتازية واستقبال الجمهور لها وتعكس الأعمال الفنية الثقافات المختلفة، مما يساهم في تشكيل عوالم فانتازية تعبر عن تنوع الثقافات وتاريخها و تساهم

التقنيات الحديثة المستخدمة في الفنون التشكيلية في تطوير أشكال جديدة من السرد البصري في السينما الفانتازية و يمكن أن يُستخدم التباين بين العناصر الفنية التقليدية والحديثة لتحديد هوية فريدة للعوالم الفانتازية، كما تؤثر التصاميم التشكيلية على الحالة النفسية للمشاهد، مما يعزز من الانغماس في العوالم الفانتازية.

1 الفن التشكيلي كقاعدة انطلاق لبناء العوالم الخيالية:

1.1 الفن التشكيلي والسينما:

غالبا ما توصف السينما بأنها التوليف النهائي لجميع أشكال الفن، حيث يجتمع سرد القصص المرئية والصوت والحركة والتعبير البشري معا لخلق تجربة غامرة ومن بين أهم جوانب السينما نجد الفن المرئي والذي لا يشير فقط إلى التصوير السينمائي وتصميم المجموعة ولكن أيضا إلى الطريقة التي يستخدم بها صانعو الأفلام الصور واللون والملمس والشكل لنقل المشاعر والمعنى و على مر السنين، مع تطور التكنولوجيا بسرعة، تطور دور الفن المرئي في السينما وأدى التأثير المتزايد للتكنولوجيا في السينما إلى تغيير عميق في كيفية إنشاء الفن المرئي وإدراكه على الشاشة، مما أدى إلى إمكانيات جديدة وتعبيرات إبداعية. **(Srivastava, 2024)** تعتبر الصورة المرئية هي القاسم المشترك للسينما والفن التشكيلي، وقد استخدم العديد من صانعي الأفلام صور اللوحات لتشكيل أو إثراء معنى أفلامهم في هذا النهج الجديد المميز لدراسات السينما **(Vacche, 1997)** وتم تأسيس العلاقة بين السينما والرسم بسرعة كبيرة بعد ولادة السينما و رأى الأخوان لوميير أن المصور السينمائي هو أداة هائلة في خدمة العلم ولكن في غضون سنوات قليلة ستصبح وسيلة هائلة للتعبير لسرد جميع أنواع القصص ولكن قبل كل شيء، في أيامه الأولى، عاد إلى النوع الذي تخلت عنه الرسم تماما تقريبا "التمثيلات التاريخيّ" و سمح له ذلك بالمطالبة بالشرعية الفنية وأن يعامل على قدم المساواة بين الرسم والأدب و جعلت الموارد البشرية والمالية الهائلة لبعض المخرجين مثل جريفيث من الممكن رسم مشاهد رسوم متحركة معقدة ومذهلة بشكل خاص و ولدت لوحة التاريخ العظيمة من جديد في السينما ولكن في فيلم التاريخ في هذه السنوات الأولى، ارتبطت العلاقة بالرسم بالقصص أكثر من ارتباطها بالخصوصيات البصرية و بالطبع، في المجموعات والتراكيب، غالبا ما نجد انطلاق رسم التاريخ وبالمثل، في اللقطات المقربة، تستحضر بعض التعبيرات والأزياء الرسم و لكن المجالات الفنية الأخرى (المشبعة أيضا بالرسم) أثرت بعمق على السينما (المسرح والأوبرا) وفي العقود الأولى من القرن العشرين، انطلقت السينما بشكل كبير وأصبحت واحدة من أكثر العروض جاذبية و تم إنشاء أنواع جديدة، غالبا من الأدب ولكن في هذا التنوع، يكون الرسم دائما حاضرا جدا، كما هو الحال في التصوير الفوتوغرافي و تظهر الحداثة والتيارات الفنية للماض القريب إلى حد ما بأشكال متنوعة للغاية وبطريقة أكثر أو أقل وضوحا: إعداد، وعرض، وتقارب أسلوبي، ومسرحية من الضوء، وما إلى ذلك ... لكن في بعض الأحيان تكون إشارة قوية إلى الرسم الذي ينشأ على الشاشة من خلال إعادة بناء عمل تصويري أو تقليد واضح لأسلوب أو عمليات بصرية معينة هذه الروابط مرغوبة بشكل عام من قبل صانعي الأفلام، لكنها يمكن أن تظهر بشكل غير مباشر كآثار لثقافتهم السابقة و يحب المؤرخون ونقاد السينما إخراج هذه المراسلات مثل

أندريه بازين، الذي قارن بعض لقطات شابلن في «Charlot Policeman» بالرسوم الكاريكاتورية لدومير في « L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat» (1895) ، غالبا ما تم إجراء مقارنة مع لوحة كلود مونيه "قطار في الثلج ، القاطرة" (1875) و يمكننا أيضا استحضار اللقطات التي تسبق حمام الدم الشهير في فيلم «Les Damnés» للوتشينو فيسكونتي (1969) ، والذي يستحضر بشكل غريب (حتى في الجو الأحمر) لوحة جورج جروس "متروبوليس " (1916) وبنفس الطريقة، أعادت لقطات من فيلم ويم فيندرز «Paris, Texas»(1984) أعمال إدوارد هوبر أو الرسامين الواقعيين المفرطين مثل رالف جوينغز في العديد من التعليقات و غالبا ما تمت مقارنة اللقطة المقربة المرعبة لجانيت لي وهي تصرخ أثناء الاستحمام في فيلم "Psycho"لألفريد هيتشكوك (1960) بلوحة "The Scream" لإدوارد مونش (1893) والاقتباسات، التحولات الواضحة إلى حد ما، المزعومة أم لا، نحو الرسم عديدة ولن تكون هذه الأسطر القليلة كافية لإجراء جرد لها ولكن هناك أمثلة مهمة وشهيرة تستحق الذكر(**Perrotte**) ، وقد صاغت الفنانة الأمريكية إليانور أنتين (مواليد 1935) تعبير "الصندوق الأسود، المكعب الأبيض" – المصطلح الأول يشير إلى السينما، والثاني إلى المعرض الفني وتم استخدام هذه العبارة بشكل متزايد من قبل الفنانين العاملين في الأفلام والفيديو، ربما لأن العديد من تركيبات الوسائط المختلطة قد طمست الحدود بين النحت والأفلام والهندسة المعمارية وفن الفيديو والرسم (**Angela Dalle Vacche, 05/01/2025**) ويمكن تصنيف علاقة مخرجي الأفلام بالفن التشكيلي إلى أربع فئات وفقا لما يلي:

- ✓ "يروي قصة حياة رسام غالبًا من منظور درامي بحت، ولكن أحيانًا أيضًا تسليط الضوء على عمل الرسام على سبيل المثال فان جوخ في فيلم بيالات هو إحدى أفضل التمثيلات **للرسام في السينما**.
- ✓ يتأثر العمل السينمائي باللوحة التي تفرض نفسها عليه في اختيار مواضيعه، وإضاءته، أو تكويناته وهذا يظهر عندما يعيد أنطونيوني إنتاج لوحة لماتيس في فيلم 'الصحراء الحمراء '، وهنا يمكن الحديث عن **الرسم في السينما**.
- ✓ السعي لاستخدام وسائل السينما لاستكشاف عمل الرسام وإبراز خياراته وعندما يستكشف جودار، في فيلم 'الشغف'، المصادر الضوئية في 'دورة الليل'، فإنه يُفعّل **السينما في الرسم**.
- ✓ يقدم الصور كلوحات لقيمتها الرمزية."(**Lacuve, 08/01/2025**)



الرسام في السينما: فان جوخ من إخراج بيالات
https://www.cineclubdecaen.com/analyse/peinture.htm



الرسم في السينما: دي شيريكو مستوحى من تأطير أنطونيوني
https://www.cineclubdecaen.com/analyse/peinture.htm



اللوحات الرمزية: حب اللوحة قبل حب لور
https://www.cineclubdecaen.com/analyse/peinture.htm



السينما في الرسم: جودار يستكشف لوحة رامبرانت
https://www.cineclubdecaen.com/analyse/peinture.htm

1.2 دور الفن التشكيلي في أفلام الفانتازيا:

لقد ترك الفن التشكيلي أثره العميق في السينما، وفي كل الأفلام، سواء تعلق الأمر في بناء ديكورات الأفلام، أو في تناول حياة الفنانين، و أن السينمائيين ذوو الرؤية التشكيلية العميقة التذوق نحتوا أفلاماً يمكن اعتبارها محطات في تاريخية العمل السينمائي، وبالتالي فالتشكيل ساعدهم على تعميق التفكير في الصورة دون الاستغاثة بالحوار للتواصل مع المتلقي **(ربيعة، 2012/05/19)** ،حيث مثلت لوحات كبار الفنانين قدماء ومعاصرين

الهاما للمخرجين عند تنفيذ مشاهدهم السينمائية **(عيد، 2023)** ،وعند الحديث عن مصطلح الفانتازيا فنجد الناقد "بيير جورج كاستكس" يقدم تعريفللفانتازيا بقوله بانها أسلوب ظهر في سياق اجتماعي تصويري يُقدم برمزية ما، ليقابل العقلانية والوضعية كأسلوب في الكتابة ، **(الحميد، 2023)** وأيضا مقولة شهيرة للناقد الفني الأمريكي **مارشال ماكلوهان** "الفن هو الوسيلة التي نعبّر بها عن التجارب الإنسانية الأكثر عمقًا، بينما تمنحنا أفلام الفانتازيا القدرة على الهروب إلى عوالم جديدة، حيث يمكن أن تنبض أحلامنا وأوهامنا بالحياة وتعود العلاقة التاريخية بين الفن التشكيلي والسينما الفانتازية إلى بدايات القرن التاسع عشر، حيث بدأ الفنانون في استكشاف مواضيع خيالية وغير واقعية و ظهرت حركات فنية مثل الرومانسية والسريالية، التي كانت تعبر عن مشاعر وأفكار عميقة بطريقة تجريدية فعندما ننظر إلى عمل فنان خيالي يمكننا الرد على الغموض على عدد من المستويات أي مصدر الأفكار والأجزاء المكونة وموضوع الصورة و إن بناء التركيبة ، واستخدامها لعناصر الضوء والظل ، وتصويرها للأشكال الخيالية كلها أمور حاسمة **(Robertson, 1988)** وهذه الحركات ألهمت العديد من المخرجين السينمائيين، الذين كانوا يبحثون عن طرق جديدة للتعبير عن الخيال في الأفلا م ومع اختراع السينما في أواخر القرن التاسع عشر، بدأت الفنون البصرية تأخذ شكلًا مثل " **The Wizard of Oz**"و"أليس في بلاد العجائب" تتضمن عناصر بصرية مستوحاة من الفنون التشكيلية، حيث استخدمت الألوان الزاهية والتراكيب غير التقليدية لخلق عوالم خيالية وهذه الأفلام لم تكن مجرد روايات، بل كانت تجارب بصرية تدمج بين الخيال والواقع ومع تقدم التكنولوجيا في النصف الثاني من القرن العشرين، ظهرت تقنيات جديدة مثل الرسوم المتحركة والتأثيرات الخاصة، وأفلام مثل " **Star Wars**" فلقد وضعت سلسلة أفلام حرب النجوم أولى العلامات لظهور سينما خيال علمي متقدمة وحقت نقلة نوعية الى حقل جديد من الأفلام تعتمد على تصوير المستقبل القادم والكون الاخر **(الغريب، 1996)** و"أفاتار" استخدمت تصميمات بصرية مستوحاة من الفنون التشكيلية، حيث تم دمج الرسوم المتحركة مع المؤثرات البصرية لإنشاء عوالم غنية ومعقدة وأيضا نجد فيلم سوبرمان لريتشارد دونر والرجل الوطواط بأجزائه أيضا والرجل العنكبوت بأجزائه **(قاسم، 2018)** هذه الأعمال أظهرت كيف يمكن للفن التشكيلي أن يؤثر بشكل



الشكل (1): ملصق فيلمThe Wizard of Oz
https://www.themoviedb.org/movie/630-the-wizard-of-oz/images/posters

عميق على الشكل النهائي للفيلم وفي القرن الواحد والعشرين، شهدت السينما الفانتازية تزايدا في استلهامها من ثقافة الفن التشكيلي وأصبحت الرسوم المتحركة والتصميم الجرافيكي جزءًا أساسيًا من إنتاج الأفلام وتبدو الأفلام الخيالية وكأنها الاستخدام الكامل الوحيد لجميع امكانات من السينما، مثل مؤثرات المونتاج والجمع بين عوالم وأزمنة بالغة التباعد، ومثل المؤثرات الخاصة الضوئية والبصرية بأنواعها، والتحريك والنماذج المصغرة، والاستغلال الأقصى لإمكانيات الاختفاء والظهور الفجائيين أو التدريجيين أو الطبع المزدوج أو التصوير كادرا كادرا.. الخ وناهيك عن معجزات الماكياج التي ارتبطت تاريخيا من حيث امكاناتها وابتكاراتها التكتيكية المعقدة، بأفلام الرعب بشكل خاص.. لكل هذا وذاك و قد تبدو الواقعية – الوجه الآخر للسينما –اليوم، وكأنها استخدام بالغ الضيق لما يتيحه هذا الفن من امكانات لا حدود لها **(نيكوللز، 2006)** وهنا يلعب الفن التشكيلي دورًا حيويًا ومؤثرًا في أفلام الفانتازيا، حيث يسهم بشكل كبير في تشكيل العوالم الخيالية وتجسيد الشخصيات والمشاهد بطريقة بصرية مدهشة وفي هذا النوع من الأفلام، يعتمد المخرجون على خبرات الفنانين التشكيليين لتطوير تصاميم بصرية تعكس الخيال والابتكار وأحد الأدوار الأساسية التي يلعبها الفن التشكيلي هو تصميم العوالم فعندما يتناول صناع الأفلام إنشاء عوالم جديدة، يحتاجون إلى رؤية واضحة ومفصلة لكل جانب من جوانب هذه العوالم ويتمكن الفنانون من استخدام مهاراتهم في الرسم والتصميم لإنشاء مناظر طبيعية ومعمارية فريدة وعلى سبيل المثال، في فيلم "حديقة "الديناصورات(**Jurassic Park**) "، تم تصميم جزيرة نينيا بتفاصيل دقيقة تجعلها تبدو حقيقية ومن خلال استخدام الألوان والتفاصيل الطبيعية،



الشكل (2): ملصق فيلم حرب النجوم
https://www.themoviedb.org/movie/140607-star-wars-the-force-

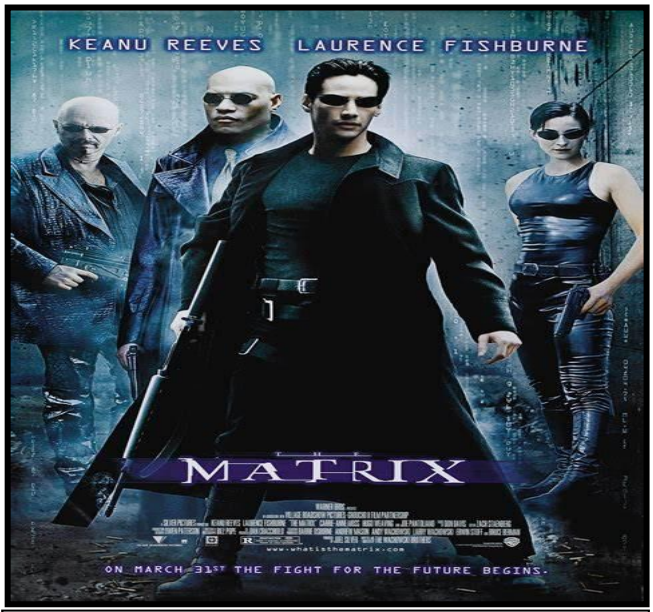


الشكل (3): ملصق فيلم حديقة الديناصورات
https://animalia-life.club/qa/pictures/jurassic-park-movie-

تمكّن الفيلم من نقل إحساس بالمغامرة والدهشة، بالإضافة إلى تصميم العوالم، يلعب الفن التشكيلي دورًا مهمًا في تصميم الشخصيات من خلال ابتكار شخصيات خيالية تتميز بأشكال وألوان فريدة، يمكن للفنانين أن يضيفوا عمقًا وتعقيدا لهذه الشخصيات في فيلم "مملكة الجليد(**Frozen**) "، يُظهر تصميم الشخصيات مثل إلسا وآنا أسلوبًا فنيًا يجمع بين الجمال والخيال، مما يجعلها تتناسب مع عالم الثلوج والسحر و الألوان المستخدمة في تصميم الملابس والتفاصيل الدقيقة في الملامح تجعل الشخصيات أكثر قربًا من القلوب، وتعزز من استجابة الجمهور العاطفية تجاهها وتُستخدم تقنيات الرسوم المتحركة التي تعتمد على الفن علاوة على ذلك، يُستخدم الفن التشكيلي لنقل مشاعر ورموز عميقة من خلال الألوان والتكوين وفي فيلم "ماتريكس (**The Matrix**) " ، تُستخدم الألوان الداكنة والظلال لإبراز الصراع بين الواقع والخيال، مما يعكس القضايا الفلسفية التي يتناوله الفيلم وهذه الرمزية البصرية تساعد الجمهور على فهم العمق المعنوي وراء الأحداث، مما يجعلهم يفكرون في الرسائل المستترة التي يحملها الفيلم ويعتمد العديد من أفلام الفانتازيا أيضًا على التأثيرات البصرية المبتكرة التي تستند إلى الفن التشكيلي. اما في فيلم "أفاتار (**Avatar**) "، تم استخدام تقنيات متقدمة لإنشاء عوالم نابضة بالحياة وشخصيات جديدة، مما أضاف بعدًا بصريًا مدهشًا للفيلم والتأثيرات البصرية لم تكن مجرد أدوات جمالية، بل كانت جزءًا من السرد، حيث ساهمت في تجسيد الفكرة المركزية حول



الشكل (4): ملصق فيلم"مملكة الجليد(**Frozen**)
https://alchetron.com/Frozen-(2013-film)



الشكل (5): ملصق فيلم"ماتريكس(The Matrix)".
https://www.themoviedb.org/movie/603-the-matrix/images/posters

التفاعل بين الكائنات الحية والبيئة أثبت جيمس كاميرون مدى روعته في أفلامه المبكرة، حيث أعاد الروبوتات إلى الحياة في Terminatorوأعاد إنشاء عالم تحت الماء في The Abyss ومع ذلك، في عام 2009، اتخذ خطوة أخرى إلى الأمام وفي **الصورة الرمزية** ، صنع كاميرون فيلم ا أثبت أن صناعة الأفلام ثلاثية الأبعاد يمكن أن تكون أكثر من مجرد بدعة عندما أعاد الحياة إلى عالم غريب كان مذهلا بصريا أكثر مما يتخيله أي شخص، وعالم تحوله ثلاثي الأبعاد إلى شيء أكبر من أي فيلم من قبل و عندما يتعلق الأمر بالتصميم الداخلي، يلعب الفن التشكيلي أيضًا دورًا كبيرًا في تجسيد الفضاءات الخيالية و في فيلم "هاري بوتر **(Harry Potter)** ، تم تصميم قلعة هوغوورتس بتفاصيل دقيقة تعكس الأجواء السحرية و كل غرفة وممر تضفي إحساسًا بالسحر والغموض، مما يجعل الجمهور يشعر بأنه داخل عالم خيالي يتجاوز الخيال وتعتبر إضافة كريستوفر نولان لعام 2008 لفيلم "**The Dark Knight**" واحدة من أبرز الأعمال السينمائية، حيث قدمت تصويرًا استثنائيًا لشخصية الجوكر، الذي قام بتجسيده هيث ليدجر و يتميز أداء ليدجر بأنه أحد أكثر العروض تميزًا في تاريخ السينما، حيث استطاع أن يجسد الجوانب المعقدة والغامضة للشخصية بطريقة لا تنسى ولكن النجاح لم يكن فقط بسبب الأداء، بل أيضًا بسبب رؤية المخرج كريستوفر نولان استوحى نولان تصميم جمالية شخصية الجوكر من الفنان البريطاني



الشكل (6): ملصق فيلم"أفاتار**(Avatar)** ".
https://ar.inspiredpencil.com/pictures-2023/avatar-official-movie-poster



الشكل (7): ملصق فيلم (هاري بوتر **Harry Potter)** ".
https://www.moviepostershop.com/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-movie-poster-2001

فرانسيس بيكون، وبالتحديد من لوحته الشهيرة "**Head VI**" تعكس هذه اللوحة ألوانًا فوضوية ونغمات أرجوانية، وقد كانت مصدر إلهام رئيسي لنولان في تشكيل الهوية البصرية للجوكر و من خلال دمج هذه العناصر في



مكياج الجوكر وملابسه، خلق نولان مظهرًا فوضويًا مليئًا بالألوان، مما يعكس الفوضى الداخلية للشخصية والجمالية التي ابتكرها نولان لم تكن مجرد اختيارات عشوائية للألوان والتصاميم، بل كانت تعبيرًا عن الطبيعة غير المنتظمة وغير المتوقعة للجوكر و هذه العناصر ساهمت في تعزيز شعور المشاهد بالقلق وعدم الأمان، تمامًا كما كانت الشخصية نفسها و من خلال دمج الفن التشكيلي مع السرد السينمائي، استطاع نولان خلق تجربة بصرية متكاملة جعلت من الجوكر رمزًا للشر والفوضى في الثقافة الشعبية **(Witek, 2021)** و هناك عدة محاور أساسية في تعامل المخرج السينمائي و أيضا المصور مع الفن التشكيلي و بالخصوص في أفلام الفانتازيا و تتمثل في تصوير الطبيعة و الديكور و أحيانا الاستعانة بالرسوم المتحركة كعنصر رئيسي في مقدمات الأفلام باعتبارها من روافد الفن التشكيلي و من الملاحظ ان المخرجين الذين لديهم مفاهيم او رؤى تشكيلية يمكنهم ان يعبرو ا عنها من خلال المشاهد او اللقطات السينمائية قليلون للغاية **(قاسم، اللوحة والشاشة" قراءة في علاقة السينما بالفن التشكيلي"، 2017)** و ان العديد من التشكيليين السرياليين كانوا يرون في السينما وسطاً مثالياً لسبر واستكشاف عوالم أخرى (مان راي وهانز ريختر و فرانسيس بيكابيا) كانوا ضمن الفنانين الذين قاموا بمحاولات تجريبية مع الفيلم لغايات سيريالية و (بيكابيا) كتب سيناريو فيلم (استراحة) من إخراج (رينيه كلير) و (وسلفادور دالي) شارك (بونويل) في كتابة وإخراج كلب أندلسي) و إن هذا الانتقال من الوسط التشكيلي إلى الوسط السينمائي يجعل هؤلاء الفنانين، وعلى نحو محتوم، يوجهون اهتماماً وعناية أكبر بتكوين الصورة و عندما يأتي الرسام إلى الفيلم فإنه بالضرورة يأتي حاملاً معه نظرة التشكيلي إلى التكوين واللون، ولابد أن وظائف الرسام والمخرج السينمائي تغذي بعضها البعض **(عبيدو، 2013)** و هذا التفاعل بين

الفنون في تشكيل الصورة الفنية يضفي على المشاهد الثقافي ثراء خاصة على المستوى المعرفي وعلى المستوى الجماعي و على المستوى الرمزي و هذا ما عبر عنه المخرج الفرنسي كودار بقوله كل مشهد في الفيلم السينمائي يجب ان يقدم كمشهد تشكيلي **(الساسي، 17 – 18 أبريل 2017،)** وقد كتب بول فيغينر، وهو أحد الأوائل من اكتشفوا الإمكانية الفريدة للفيلم في تجاوزه للحد الفاصل بين الواقع والخيال، خالقين فانتازيا الأحلام ومزيج من النوستالجيا، شديدة الغنى بالمعنى البصري، حين صرّح قائلا في عام 1913 " كل شيء يعتمد على الصورة بحيث يتلاقى العالم الفانتازي للماضي مع العالم الحالي و أدركت بأن تقنية الصورة ستحدد مصير السينما حيث يلعب الضوء والظلمة في السينما الدور ذاته للإيقاع والأنغام في الموسيقا **(احمد، 2020)** أي ان التلاعب بالصورة و التركيب و التجارب البصرية لا يزال لها دور مهم في السينما الحديثة ،بحيث انه يعزز تجربة المشاهد و يعطي الفيلم بعدا فنيا إضافيا **(كريمة، 2024)**

2.افلام المخرج تيم بورتن وتأثرها بالفن التشكيلي:

1.2 السيرة الذاتية للمخرج تيم بورتن(Tim Burton):

- **الاسم الحقيقي:** تيموثي ويليام بيرتون.
- **مكان الولادة:** 25 أغسطس 1958 – بوربانك – كاليفورنيا.
- **الجوائز والتكريمات** : الأسد الذهبي (2007).
- **أعمال هـ الشهيرة** : "أليس في بلاد العجائب" ، "عودة باتمان" ،"باتمان" ، "بيتلجوس" ، "عيون كبيرة" ، "سمكة كبيرة" ، "تشارلي ومصنع الشوكولاتة" ، "عروس الجثة"،"الظلال المظلمة"،"دامبو"، "إد وود" «إدوارد سيسورهاندس"،"هجمات المريخ!" ، "منزل الآنسة بيريجرين للأطفال الغريبين" ، "مغامرة بي وي – الكبيرة"، "كوكب القردة"، "سليبي هولو"، "سويني تود: الحلاق الشيطاني في شارع

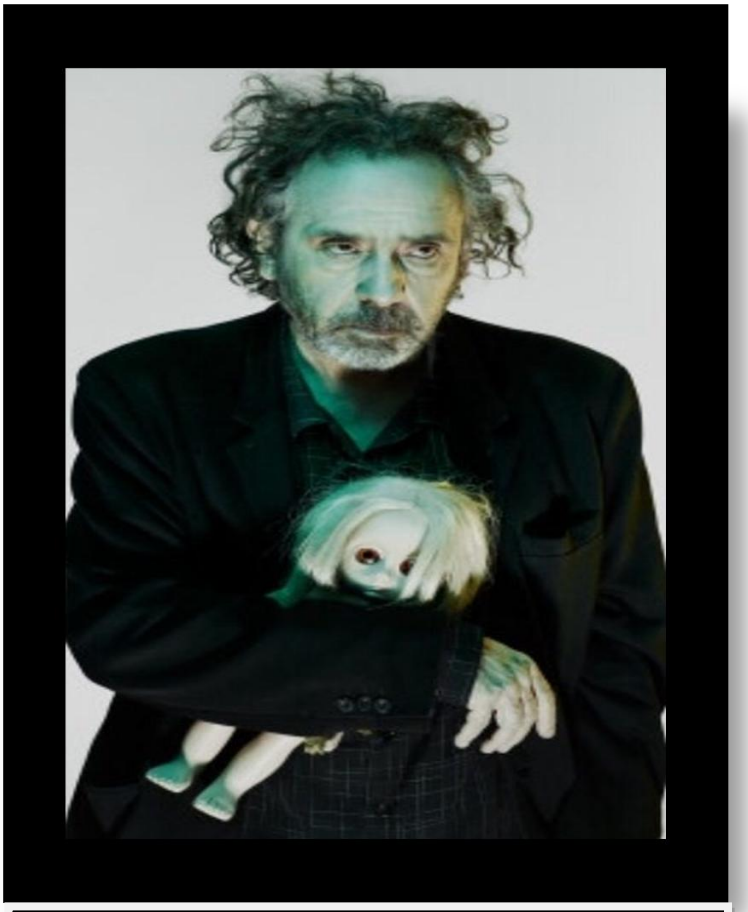


الشكل (8): صورة شخصية لتيم بورتن
https://br.pinterest.com/pin/2181499792412899/

فليت"، "الأربعاء" (Erik Gregersen, 02 feb 2025).

2.2 حياته الشخصية والمهنية:

تيم بيرتون كاتب ومنتج ومخرج وفنان ورسام رسوم متحركة أمريكي و ينعم بيرتون بمهارات الرسم الممتازة والخيال، وحول هوايته إلى مهنة واستمر في تحقيق النجاح و تخرج من "معهد كاليفورنيا للفنون" ، بدأ حياته المهنية من خلال تولي منصب رسام رسوم متدرب في "استوديوهات والت ديزني" و كانت هذه مجرد بداية حياته المهنية اللامعة حيث شرع في ترك بصمة كمخرج ومنتج وكاتب وشاعر وفنان إيقاف الحركة في صناعة السينما الأمريكية و في مسيرة مهنية امتدت لما يقرب من خمسين عاما اعتبارا من عام 2020، أخرج أفلام الرعب والخيال المظلمة والقوطية والمروعة والغريبة و يضيف الاستخدام الفعال للفواصل الموسيقية، التي تظهر بشكل بارز في جميع أفلامه تقريبا، إلى الإعداد القوطي المظلم و تركز معظم أفلامه على المنبوذ الذي يساء فهمه وتتضمن شخصيات لا تثق في بطل الرواية(Singh, 2024)



الشكل (9): صورة شخصية لتيم بورتن
https://br.pinterest.com/pin/AVBWv57Oia_O6oVEyQaTdLBKZxq9mGcRbdL6S6lHO5B9YsjJGtQdrCY/

وعلى مر السنين، حقق بيرتون نجاحا نقديا وتجاريا في أنواع الحركة الحية والرسوم المتحركة وعام 2007 سويني تود: فاز حلاق الشيطان في شارع فليت بجائزة غولدن غلوب لأفضل فيلم – موسيقي أو كوميدي وحصل بيرتون على جائزة المجلس الوطني للمراجعة عن عمله في الإخراج والعديد من أفلامه – مثل Ed Wood (1994) Sleepy Hollow (1999)، Big Fish (2003)، Alice in Wonderland (2010) ، حصلت على العديد من جوائز الأوسكار، BAFTA، وترشيحات غولدن غلوب، مما عزز مكانته كواحد من أعظم صانعي الأفلام في عصرنا ولديه متابعون متفانون، لا سيما للميزات الكلاسيكية مثل ظهوره الإخراجي

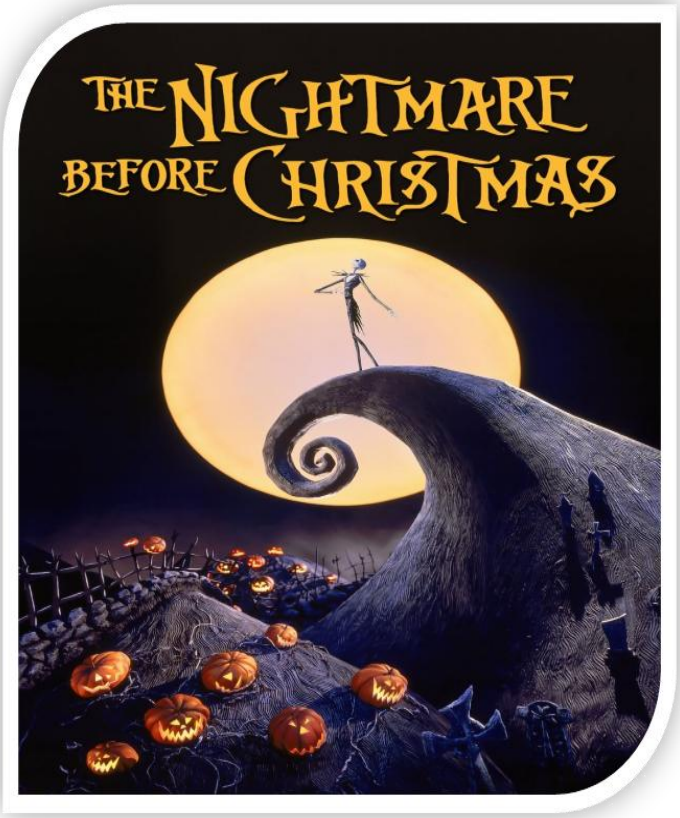
الأول عام 1985 والنجاح الكوميدي غير المتوقع، مغامرة Pee-wee's Big Adventure, Beetlejuice المبتكر بشكل كبير (1988) ، فيلم العمل الرائج باتمان (1989) ، ومتابعتها عودة باتمان (1992) و ربما يكون أعظم إنجازاته في الصناعة هو المساعدة في تنشيط صناعة إيقاف الحركة، بدءا من إنشائه عام 1993 وعبادة تيم بيرتون الكلاسيكية الكابوس قبل عيد الميلاد و يليه جثة العروس لعام 2005 و Frankenweenie لعام 2012، والأخيران كلاهما أكاديمية الأفلام المرشحة للجائزة وجائزة بافتا و يمكن القول إن أكثر أفلامه المحبوبة هو الفانتازيا الرومانسي عام 1990 إدوارد سكيسورهاندز – من إخراج وكتابة وإنتاج بيرتون و كان الفيلم أيضا بداية شراكته السينمائية الناجحة مع جوني ديب، الذي قدم أداء مؤثرا في دور البطولة في فيلم "Burtonesque"المثالي وفي الآونة الأخيرة، حصل على إشادة دولية لعمله في المسلسل الناجح الأربعاء (2022) وهو قيد الإنتاج في2 Beetlejuice ، وهو التكملة المرتقبة لفيلمه عام 1988قبل وقت طويل من أن يصبح مخرجا، عبر بيرتون عن نفسه من خلال الرسم والرسم والتصوير الفوتوغرافي، وكلها أصبحت جزءا لا يتجزأ من عمليته الإبداعية التي يواصل متابعتها حتى يومنا هذا و تم توثيق مكتبته الواسعة من الأعمال الفنية في كتب بما في ذلك سلسلة الشعر المصورة المحبوبة The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories و The Napkin Art of Tim Burton وهو كتاب من الرسومات، خربش على المناديل التي تم جمعها من رحلاته إنها نظرة في ذهن رجل دائما على الطريق، يراقب دائما العالم الغريب من حوله والكتاب هو رفيق صغير لإصداره لعام 2009، فن تيم بيرتون، وهو مجلد من 430 صفحة يضم أكثر من 40 عاما من أعماله الفنية الشخصية والمهنية و بالتزامن مع إطلاقه، افتتح متحف الفن الحديث معرضا شاملا لأعماله في نيويورك، والذي قام بجولة في ملبورن وتورنتو ولوس أنجلوس وباريس وسيول وتم تقديم معرض ثان لأعماله الفنية، عالم تيم بيرتون، في براغ وطوكيو وأوساكا وبرول وساو باولو وشنغهاي وهونغ كونغ وجينك ومكسيكو سيتي وسيول وتايبيه وكوالالمبور وتورينو، ويستمر في جولته الدولية **(Blue Gekko, 2023)**

Beetlejuice وقد اثبت تيم بيرتون نفسه كواحد من أعظم رواد السينما وهو يواصل ابتكار عالم سينمائي خاص به، عالم مليء بشخصيات رائعة مثل الكائنات الفضائية الشريرة المرحة في فيلم هجمات المريخ! والفارس بلا رأس في فيلم سليبي هولو **(Mark Salisbury, 1995)** ووفقًا للمؤلف **كين هانك:** "في حين أن الفنان الحقيقي، كما أعتقد أن تيم بيرتون، قد يكون أقل صراحةً في تصريحاته الشخصية، فإنه يكون أكثر انفتاحًا فيما يقوله في فنه و بين الاثنين يكمن الكثير من الحقيقة، حتى لو كان ذلك غالبًا ما يثير العديد من الأسئلة كما يجيب عليها وما نتج عن هذا النهج كان بالتأكيد صورة مختلفة لتيم بيرتون عن الصورة البسيطة، وإن كانت

جذابة، التي ترتبط به عادةً وإنها في نفس الوقت صورة أكثر تعقيدًا وأكثر قتامة، وحتى مزعجة في بعض الأحيان، لكنها أيضًا صورة أكثر إنسانية وواقعية. **(Ken Hanke, 1999)**

2.2 اهم اعماله الفنية:

- **فيلم "The Nightmare Before Christmas" (1993):**

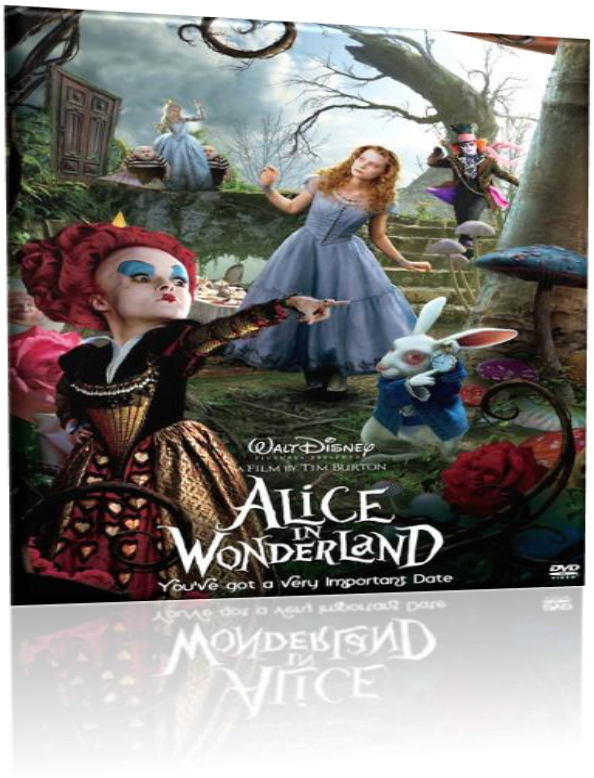


- **إخراج:** هنري سيليك.
- **من إنتاج :** تيم بيرتون وديبيس دي فوني.
- **قصة الفيلم:** –بقلم تيم بيرتون.
  –**كلمات:** داني إلفمان.
  –**التكيف:** مايكل ماكدويل.
- **سيناريو:** كارولين طومسون.
- **من بطولة:** كريس ساراندون وداني إلفمان وكاثرين أوهارا وويليام هيكي وجلين شاديكس.
- **موسيقى من قبل: داني إلفمان.**
- **تاريخ الإصدار: 13 أكتوبر 1993.**
- **وقت التشغيل: 76 دقيقة.**
- **اللغة: الإنجليزية.**

هو فيلم رسوم متحركة أمريكي قوطي عام 1993 من إخراج هنري سيليك في أول ظهور له في الإخراج الطويل وأنتجه وتصوره تيم بيرتون. يروي قصة جاك سكيلينجتون، ملك مدينة الهالوين، الذي يتعثر في مدينة الكريسماس ويخطط للاستيلاء على العطلة **(Allmovie, 1993)** وفي "The Nightmare Before Christmas". نشأ بورتن في بيئة جعلته يشعر بالعزلة، وهذا الشعور تجلى في تصميم شخصيات الفيلم وبيئاته وتأثره بالعطلات مثل عيد الميلاد والهالوين كان له تأثير كبير على رؤيته الفنية، حيث استخدم هذه العناصر لإضفاء طابع خاص على العمل و بعد إنجازه لفيلم "فنسنت" عام 1982، بدأ بورتن في كتابة قصيدة بعنوان "**الكابوس قبل عيد الميلاد** "، مستلهمًا من العروض التلفزيونية الخاصة و قام بإنشاء فن المفاهيم والقصص المصورة بالتعاون مع ريك هاينريش، الذي ساعد في تشكيل الهوية البصرية للفيلم و هذا التعاون بين

الفنانين والمصممين كان له دور كبير في توحيد الرؤية الفنية وعندما بدأ الإنتاج في عام 1991، كان هناك أكثر من 120 شخصًا يعملون في مجال الرسوم المتحركة، مما يعكس أهمية العمل الجماعي في تحقيق رؤية بورتن و تم بناء 227 دمية و 400 رأس لجاك سكيلينجتون، مما أتاح تعبيرات وجه متنوعة تعكس مشاعر مختلفة، مما ساهم في جعل الشخصيات أكثر حيوية وواقعية و تأثر بورتن أيضًا بفنانين مثل **إدوارد جوري وفرانسيس بيكون** ، مما أضفى عمقًا جماليًا على تصاميمه وعُكست تأثيرات هؤلاء الفنانين في كيفية تصوير مدينة الهالوين بأسلوب تعبيري، بينما كانت مدينة الكريسماس مستوحاة من تصاميم الدكتور سوس و هذا التباين بين العوالم ساهم في خلق تجربة بصرية غنية ومثيرة، مما جعل الفيلم يتجاوز مجرد سرد قصة ويصبح عملًا فنيًا متكاملاً وساهمت العناصر البصرية في تعزيز السرد القصصي واستخدم بورتن الفنون التشكيلية لتجسيد الأفكار والمشاعر، وكان هناك استخدام للرمزية في التصميمات، حيث تعكس الشخصيات تجارب إنسانية معقدة، مثل العزلة والبحث عن الهوية والتعاون الإبداعي بين بورتن وهنري سيليك كان أيضًا عنصرًا محوريًا في نجاح الفيلم و على الرغم من أن بورتن كان مشغولاً بإخراج "Batman" ، إلا أن سيليك وفريقه عملوا على تطوير الفيلم بصريًا، مما أضاف طبقات جديدة من التعقيد والجاذبية و ساعد في توحيد الرؤية الفنية وجعلها تتماشى مع الأسلوب الخاص لبورتن .بشكل عام، يمكن القول إن الفن التشكيلي كان عنصرًا حيويًا في نجاح "The Nightmare Before Christmas" **(kinorium, 1993)**.

- **فيلم(2010) Alice in Wonderland:**



- **إخراج:** تيم بيرتون .
- **من إنتاج :** ريتشارد دي زانوك، جو روث، سوزان تود، جينيفر تود.
- **قصة الفيلم:** ليندا وولفرتون (سيناريو) .
- **من بطوله:** ميا واسيكوفسكا، جوني ديب، آن هاثاواي، هيلينا بونهام كارتر، كريسبين غلوفر، مات لوكاس.
- **موسيقى من قبل:** داني إلفمان.
- **تاريخ الإصدار:** 25 فبراير 2010 (لندن).
- **وقت التشغيل:** 108 دقيقة.
- **البلد:** الولايات الامريكية المتحدة.

اللغة: الإنجليزية. **(film, 2010)**

تدور أحداث فيلم (2010) "Alice in Wonderland" حول أليس كينغسلي، التي تجسدها ميا واسيكوفسكا. تعود أليس إلى عالم أندرلاند السحري بعد سنوات من نسيانه، حيث تجد نفسها في مكان غريب مليء بالمفاجآت، تتبع الأرنب الأبيض إلى حفرة، لتبدأ مغامرة جديدة تعيد لم شملها مع أصدقائها، بما في ذلك Mad Hatterالذي يؤديه جوني ديب و Cheshire Cat خلال رحلتها، تكتشف أليس أنها مُقدَّرة لمواجهة الملكة الحمراء، التي تجسدها هيلينا بونهام كارتر، وعليها تخليص أندرلاند من ظلمها و تتعلم أليس في هذه المغامرة عن الشجاعة، الهوية، والصداقة، بينما تواجه التحديات والمخاطر في هذا العالم السحري **(Site de Rotten, s.d.)** وفي فيلم أليس في بلاد العجائب، قام تيم بيرتون بدمج العناصر الجمالية القوطية على نطاق واسع لتصوير المشاهد في بلاد العجائب، مما خلق جوا رائعا وغامضا وعميقا وعلى سبيل المثال، يجسد البرج الموجود في الجزء العلوي من القلعة في أرض الخيال خصائص الفن القوطي، وتشير هذه الرمزية إلى ديكتاتورية الملكة الحمراء والحرمان القاسي من الحرية وبالمثل، فإن الرأس العائم عند مدخل قلعة ملكة القلوب يغرس إحساسا بالرهبة و يوضح هذا الكائن مفهوم العلاقة بين المادة والروح في الفن القوطي النموذجي وتعكس الملابس النسائية في القرن التاسع عشر، مثل الكعك الأنيق وفساتين الروكوكو، تواصل النساء مع أخلاق اللياقة المجتمعية وتبدأ أليس بفستان أزرق طويل وشعر مرتب بدقة، مما يعكس توقعات المجتمع و لكنها تختار عدم ارتداء المشد والجوارب، مما يمثل بداية تمردها على التقاليد و بينما ترتدي النساء الأخريات في الحفلة فساتين طويلة ونظيفة، تظهر أليس كرمز للنساء التقدميات و هذا التباين يبرز روحها المستقلة ويعكس مقاومتها للقيود وخلال مغامراتها، تتخلص أليس تدريجياً من فستانها الطويل، مما يعكس تحولها ونموها في عالم الخيال و تبرز ملابسها الملونة حيويتها وتحررها و عندما تواجه أليس التنين، ترتدي دروعاً فضية، وهو أسلوب كان يُخصص عادةً للشخصيات الذكورية وهذا الاختيار يرمز إلى شجاعتها وقوتها تمثل الملكة البيضاء والملكة الحمراء جوانب مختلفة من المرأة وتجسد الملكة البيضاء النقاء والأنوثة، بينما تمثل الملكة الحمراء الشر والقسوة و الملابس والتصميمات تعكس هذه الصفات وتصور الملكة الحمراء كامرأة غريبة الأطوار وكبيرة الرأس، مما يتحدى الصورة التقليدية للأنوثة وتعكس ملابسها المظلمة وألوان قصرها القاسية نظرة ذكورية عن النساء في السلطة ومن خلال juxtaposition بين العالم الحقيقي وعالم الخيال، يلهم الفيلم المشاهدين للتفكير في تمكين المرأة ودورها في المجتمع ويظهر فيلم "أليس في بلاد العجائب" كنجاح بارز في عالم السينما ثلاثية الأبعاد، مستفيدًا من تقنيات متقدمة لتحويل المرئيات ثنائية الأبعاد إلى تجربة ثلاثية الأبعاد غنية و على عكس فيلم "الصورة الرمزية"، الذي اعتمد على تقنيات مختلفة، نجح "أليس في بلاد العجائب" في تقديم شخصيات نابضة بالحياة

بأبعاد معقدة من خلال مرحلة ما بعد الإنتاج وتعتمد الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تقنيات رئيسية، بما في ذلك نظام عضلي يعكس تفاصيل الشخصيات بدقة و تم تحسين تأثيرات المؤثرات الخاصة، مثل تأثير الشعر وملمس الشخصيات، مما يعزز التفاعل مع الجمهور وعلى سبيل المثال، عندما تسقط أليس في حفرة الأرانب، تقترب الأشياء المحيطة، مما يخلق إحساسًا قويًا بالسقوط وبفضل تيم بورتن، ساهم استخدام التكنولوجيا ثلاثية الأبعاد في تعزيز الابتكار في صناعة السينما، مما أضفى ألوانًا غنية على الرواية وأثرى تجربة المشاهدين، مما يجعل مواضيع الفيلم أكثر وضوحًا[1]. **(Ziyu Qin)**

- **فيلم Mars Attacks! (1996) :**



- **إخراج:** تيم بيرتون.
- **من إنتاج:** تيم بيرتون، لاري جيه فرانكو.
- **قصة الفيلم:** جوناثان جيمز(السيناريو).
- **من بطوله:** جاك نيكلسون، جلين كلوز، بام جرير، أنيت بينينج، بيرس بروسنان، داني ديفيتو، مارتن شورت، سارة جيسيكا باركر، مايكل جيه فوكس، رود ستيجر، توم جونز، لوكاس هاس ناتالي بورتمان، جيم براون، ليزا ماري، سيلفيا سيدني، جاك بلاك.
- **موسيقى من قبل** :داني إلفمان.
- **تاريخ الإصدار**: 13 ديسمبر 1996.
- **وقت التشغيل:** 106 دقيقة.
- **البلد:** الولايات الامريكية المتحدة والمملكة المتحدة (بريطانيا).
- **اللغة:** الإنجليزية. **(Site de Imdb, 1996)**

هو فيلم كوميدي خيالي علمي**(affinity, 1996)** تدور أحداثه حول غزو كوكب المريخ للأرض، حيث تصل مخلوقات غريبة ذات رؤوس كبيرة وجلد أخضر إلى كوكبنا وتبدأ القصة عندما تتلقى الحكومة الأمريكية إشعارًا عن الغزو، فتسعى لإقامة حوار مع المريخيين ولكن الأمور تأخذ منحى هزليًا عندما يتبين أن المخلوقات

ليست ودودة كما كان متوقعًا و تتسبب المخلوقات في الفوضى والدمار، مما يؤدي إلى مواقف كوميدية غير متوقعة وتتبع القصة مجموعة من الشخصيات، بما في ذلك سياسيين، وعلماء، وعائلات، وكل واحد منهم يتفاعل بشكل مختلف مع الغزو وتتداخل الأحداث بين الكوميديا والخيال العلمي، حيث يتم تصوير الصراعات بين البشر والمريخيين بأسلوب ساخر وتتضمن النهاية مواجهة ملحمية بين البشر والمريخيين، مع لمسات من الفكاهة السوداء ويجمع الفيلم بين التأثيرات البصرية المدهشة والأسلوب الفريد لتيم ب يرتون، مما يجعله تجربة سينمائية مميزة(**Ebert, 1996**) وتم استخدام فن الرسم في فيلم "Mars Attacks!" بعدة طرق و تم تصميم الكائنات الفضائية والشخصيات البشرية لتعكس الطابع الغريب والمميز لكل منها و استخدمت الرسومات لتصميم خلفيات مثل مدينة نيويورك، مما يعزز من الشعور بالواقعية والتفاصيل المدهشة وكما ساهمت الرسومات في إنشاء أزياء الشخصيات، مما يعكس أسلوب الفيلم الفريد ويضيف لمسة بصرية جذابة واستخدمت الرسومات أيضًا لتصميم التأثيرات مثل الانفجارات والانفجارات النووية، مما يعزز من التجربة البصرية للمشاهد وتم استخدام الرسم لتطوير الماكيتات ثلاثية الأبعاد، مما يضيف عمقًا واقعيًا للمشاهد و بالنسبة للتقنيات المستخدمة، تم استخدام الرسم اليدوي في تصميم الشخصيات والخلفيات، مما يعطي طابعًا فنيًا خاصًا كما ساعد الرسم الرقمي في تطوير الشخصيات والتفاصيل بشكل أكثر دقة ومرونة واستُخدمت البرمجة لتصميم التأثيرات البصرية والماكيتات ثلاثية الأبعاد، مما يعزز من التفاعل والحركة و التصوير الفوتوغرافي ساعد في توثيق الماكيتات والخلفيات، مما يساعد في دمج العناصر المختلفة بسلاسة و بالنسب ة للبرامج، تم استخدام Adobe Photoshopلتصميم الشخصيات والخلفيات، حيث يتيح إنشاء رسومات معقدة و استخدم Adobe Illustratorلتصميم الرسومات المتجهة، مما يساعد في تطوير الأشكال والأزياء كما يمكن استخدام Blender لتصميم الماكيتات ثلاثية الأبعاد والتأثيرات البصرية، و Maya في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد والتأثيرات ومن اهم الفنانين المشاركين، **ساهم دان أومينتو** في تصميم الكائنات والمركبات الفضائية، وعمل **كولين كانينغهام** على تصميم الماكيتات ثلاثية الأبعاد، بينما ساهم **ستيف جان** في تطوير التأثيرات البصرية.

خاتمة:

ان الفن التشكيلي هو أحد العناصر الأساسية التي تساهم في تشكيل عوالم الفانتازيا في السينما من خلال استخدام الألوان، والأشكال، والتركيبات، يستطيع الفنانون خلق بيئات تخيلية تعكس عوالم متنوعة وغريبة، فللفن التشكيلي يساهم في تصميم المناظر الطبيعية والديكورات، مما يساعد على خلق جو يناسب الفكرة الفانتازية ويعزز من تجربة المشاهد و تصميم الشخصيات الفانتازية يتطلب رؤية فنية مبدعة، حيث يمكن للفنانين التشكيليين أن يبتكروا أشكالًا غير تقليدية تعكس الخصائص الفريدة لكل شخصية و يستخدم الفن التشكيلي

الرموز والتعبيرات البصرية لنقل معانٍ عميقة، مما يضفي بعدًا فلسفيًا على الأعمال السينمائية ويعمق فهم الجمهور للعالم المعروض وفي السينما المعاصرة، تُستخدم تقنيات الفن التشكيلي مثل الرسوم المتحركة لتشكيل عوالم فانتازية، مما يتيح إمكانيات لا حصر لها للتعبير الفني و تساهم التقنيات الرقمية في تطوير الفن التشكيلي، مما يتيح خلق عوالم فانتازية جديدة تتجاوز الحدود التقليدية، وتفتح آفاقًا جديدة للإبداع ، أي ان الفن التشكيلي يعد ركيزة أساسية في بناء عوالم الفانتازيا في السينما، حيث يجمع بين الخيال والإبداع ليقدم تجارب بصرية غنية تلامس مشاعر الجمهور وتثير خيالهم و من بين أبرز المخرجين الذين أسهموا في هذا المجال هو تيم بيرتون، الذي يتميز بأسلوبه الفريد في خلق عوالم فانتازية غريبة ومبتكرة، مما يجعله رمزًا للإبداع في السينما الخيالية وقد استطاع بيرتون دمج الفن التشكيلي في أعماله ليضفي عمقًا وجمالًا مميزًا على كل قصة يرويها.

الإحالات وقائمة المراجع:

- **المؤلفات:**

1) Mark Salisbury, B. o. (1995). *Burton on Burton.* Revised Edition,University of Delaware Library.
2) Ken Hanke, T. B. (1999). *Tim Burton:an unauthorized biography of the filmmaker*. los angels: Boston Public library, Renaissance Books,.
3) Robertson, B. (1988). *TECHNIQUES OF FANTASY ART*. london: A Macdonald Orbis BOOK.
4) Vacche, A. D. (1997). Cinema And Painting (How Is Used in Film),. *Copyright by* University of Texas Press, (p. 306). Printed in the United States Of America,.

5) انتصار الغريب. (1996). سينما الخيال العلمي الان. الاردن: دار الكندي للنشر والتوزيع، ط1.
6) بيتر نيكوللز. (2006). السينما الخيالية. (ترجمة مدحت محفوظ، المترجمون) القاهرة، مصر، مصر: الهيئو المصرية العامة للكتاب (مكتبة الاسرة)، ط1.
7) محمود عبيدو. (2013). صورة الفنان التشكيلي في السينما. دمشق، سوريا: دار نينوي للدراسات والنشر والتوزيع.
8) محمود قاسم. (2017). اللوحة والشاشة"قراءة في علاقة السينما بالفن التشكيلي". الجيزة، مصر: دار الكتب المصرية (وكالة الصحافة العربية " ناشرون")، ط1.
9) محمود قاسم. (2018). سينما الخيال العلمي. الجيزة، مصر: دار الكتب المصرية (وكالة الصحافة العربية " ناشرون")، ط1.

- **الأطروحات:**

1) Ziyu Qin. (s.d.). *A Study of Film Aesthetics of Tim Burton (Taking Alice in Wonderland as an Example), Qingdao Film Academy, Golden Beach Road, Xuejiadao Street.* Qingdao china. Récupéré sur ewadirect.com/proceedings/chr/article/view/7820/pdf

- **المقالات:**

1) Angela Dalle Vacche, 0. F. (05/01/2025). *Fine Art (NATIONAL CINEMAS),*. Fine Art | Encyclopedia.com. Retrieved from http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fine-Art-CINEMA-AND-ART.html

3) Blue Gekko, J. K. (2023, 11). ,About Tim Burton. p. 02. Retrieved from https://timburtonpraha.cz/wp-content/uploads/2023/11/TB-Bio-2023_exhibition.pdf

4) Gregersen, E. (2025, 02 03). Tim Burton. (The Editors of Encyclopaedia Britannica, Éd.) Consulté le 02 26, 2025, sur https://www.britannica.com/biography/Tim-Burton

5) Lacuve, J.-L. (08/01/2025). *Cinéma et peinture, peinture et cinéma.* Ciné-club : Cinéma et peinture, peinture et cinéma. Retrieved from https://www.cineclubdecaen.com/analyse/peinture.htm

6) Singh, D. (2024, june 03). Tim Burton Biography(Film Director Known for His 'Gothic Fantasy' & 'Horror' Films). *Tim Burton Biography - Facts*,, pp. Childhood, Family Life & Achievements. Récupéré sur https://www.thefamouspeople.com/profiles/tim-burton-4168.php

7)Srivastava, O. (2024, July – Sept). Visual Art in Cinema : The Evolution and Influence of Technology,. *E-CineIndia*, p. 01. Retrieved from -Article-OP-Srivastava-Visual-Art-in-Cinema.pdf

8) Witek, D. (2021, 5 7). When Art and Film Become One: 9 Movies Inspired by Art,. *Artsper Magazine*. Consulté le 12 08, 2025, sur https://blog.artsper.com/en/lifestyle/when-art-and-film-become-one-9-movies-inspired-by-art/

9) خالدي محمد، بن عزة احمد. (01 06، 2020). نظم الاشتغال الجمالي والتقني بين السينما والفن التشكيلي. *مجلة افاق سينمائية*(المجلد07،العدد01)، صفحة 502. تم الاسترداد من https://asjp.cerist.dz/en/article/115822

10) سيد عبد الحميد. (07 03، 2023). *ما هي الفانتازيا، وكيف انتشرت في الفن والسينما؟* تاريخ الاسترداد 23 01، 2025، من موقع عربي بوست: https://arabicpost.net/opinions/2023/03/07/%d9%85%d8%a7-%d9%87%d9%8a-%d8%a7%d9%84%d9%81%d8%a7%d9%86%d8%aa%d8%a7%d8%b2%d9%8a%d8%a7

11) كريمة، م. ا .(20 06 ,2024) .التكنولوجيا الحديثة ودورها في تحويل الفن التشكيلي الى اعمال وقصص سنيمائية (اعمال الفنان الهولندي فان جوخ انموذجا) .*مجلة افاق سينمائية*)المجلد 11، العدد01 .p. 01 ,(69. Récupéré sur https://asjp.cerist.dz/en/article/246933

12) م.د/احمد جمال عيد. (02 january, 2023). العلاقة التكاملية بين الصورة التشكيلية والسينما،. *المجلة الدولية للعلوم التربوية و الانسانية المعاصرة، كلية الفنون الجميلة، جامعة الأقصـــر،مصر*. تم الاسترداد من https://ijches.journals.ekb.eg/article_313593_3af10736850bcd45f771810129118613.pdf?lang=en

13) محمد ربيعة. (19 05، 2012). *التشكيل متأثرا بالسينما: ضرورة إنشاء صورة جديدة للتمثل المشهدي في التشكيل*. تاريخ الاسترداد 5 02، 2025، من موقع الحوار –المتمدن ، العدد، 3732 : https://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=308244

- **المداخلات:**

1) سناء الساسي. (17 – 18 أبريل 2017،). الإتصال والتواصل الفنّي عبر الصورة علاقة التشكيل الفنّي بالسينما،. *تظافر الفنون / فعاليات المؤتمر*، (صفحة 64). تم الاسترداد من https://www.researchgate.net/publication/325426269_alatsal_w_altwasl_alfny_br_alswrt_laqt_altshkyl_alfny_balsynma

- **مواقع الإنترنت:**

1) affinity, S. d. (1996). Mars Attacks! *Mars Attacks!*, - FilmAffinity. Récupéré sur https://www.filmaffinity.com/us/film533016.html
2) Allmovie, S. d. (1993). *The Nightmare Before Christmas*. Retrieved from https://www.bing.com/ck/a?!&&p=f0403fd0299fabc6410541dcf6946b6cb8f616609d9d3ec88753d022b90ec7d2JmltdHM9MTc0MjE2OTYwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=3cfd4403-cfbf-6a09-3aa4-5112ce626bec&psq=The+Nightmare+Before+Christmas+allmovie&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cuYWxsbW92aWUu
3) Ebert, R. (1996). Mars Attacks!,. *Mars Attacks! movie review & film summary*, Roger Ebert. Retrieved from https://www.rogerebert.com/reviews/mars-attacks-1996
4) film, T. a.-a. (2010). *Alice in Wonderland*. Disney Wiki , Fandom. Récupéré sur https://disney.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_(2010_film)
5) kinorium, S. d. (1993). *The Nightmare Before Christmas*. Récupéré sur https://en.kinorium.com/98137/info/
6) Site de Imdb. (1996). Mars Attacks ! *Full Cast & Crew*, Full CMars Attacks! (1996) - Full Cast & Crew - IMDb. Récupéré sur https://www.bing.com/ck/a?!&&p=6f8fcf8c21857e82b59cca655432c71a8094b39bdaf7ad716af5bb06b46b266aJmltdHM9MTc0MjE2OTYwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=3cfd4403-cfbf-6a09-3aa4-5112ce626bec&psq=Full+CMars+Attacks!+(1996)+-+Full+Cast+%26+Crew+-+IMDb.&u=a1aHR0cHM6Ly93
7) Site de Rotten, T. (s.d.). *Alice in Wonderland*. Récupéré sur https://www.rottentomatoes.com/m/1221547-alice_in_wonderland

- **مصادر أخرى:**

1) Perrotte, P. (s.d.). Cinéma et peinture : mise en scène et reconstitution. (P. A. - Audiovisuel, Éd.) *Professeur Arts Plastiques / Cinéma-Audiovisuel Chargé de cours Montpellier 3 « Arts du spectacle »*,, p. 01. Récupéré sur https://pedagogie.ac-montpellier.fr/sites/default/files/ressources/la_peinture_au_cinema.pdf