

أفلمة الرواية بين التقنية الحديثة والإبداع

- سلسلة أفلام هاري بوتر نموذجاً -

Adapting the novel into film between the modern technique and the creativity

- The Harry Potter series as a model-

بوشفرة سليمة²بوسعادة خيرة^{1*}¹ جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، الجزائر، kheira.boussaada.etu@univ-mosta.dz² جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، الجزائر، salima.bouchefra@univ-mosta.dz

تاريخ النشر: 2023/06/26

تاريخ القبول: 2023/03/29

تاريخ الاستلام: 2023/11/23

ملخص:

يتمحور موضوع الدراسة حول أفلمة الرواية بين التقنية الحديثة والإبداع. وكان الهدف من الدراسة هو التعرف على التطورات التي طرأت على آليات الانتقال من الرواية إلى السينما في وجود التقنية الحديثة، مع توظيفها في عملية الخلق الإبداعي في محاكاة النص الأدبي سينمائياً، ومن الواضح أن الروائي يسعى في الوقت الحاضر من خلال توظيف تقنيات جديدة في السرد إلى محاكاة الأساليب التعبيرية المعتمدة في السينما. وبموجب هذا التغيير والتطور في التجدد والسرعة، أصبحت الرواية مادة مشوقة تستلهم عديد المخرجين السينمائيين والمنتجين الفنيين، واعتمدت دراستنا على مقارنة نقدية من أجل استخلاص القيم الإبداعية من خلال عملية أفلمة الرواية في وجود التقنية الحديثة بمعنى آخر هل استطاعت التقنية الحديثة في ظل هذه النقلة النوعية في أفلمة الرواية أن تبرز القدرات الإبداعية لدى صانع الفيلم أم أنها استولت على متخيله الإبداعي، وهذا من خلال قراءة تحليلية لبعض المشاهد من سلسلة أفلام هاري بوتر والتي اقتبست من سبعة كتب باسم (هاري بوتر) على يد الكاتبة البريطانية "جوان كاثلين رولينج". ومن أهم النتائج المتوصل إليها أن التطور الكبير للتقنيات الرقمية لعب دوراً هاماً ورئيسياً في جماليات الصورة السينمائية وجودتها، بالشكل الذي أصبحت معظم الأفلام السينمائية تعتمد على التقنية الرقمية لتجسيد الفعل الدرامي من خلال التفاعل بين ما هو تقني وعلمي وفني. ما ساهم في بناء عالَمين أحدهما مادي والآخر روحي.

كلمات مفتاحية: أفلمة الرواية، الفيلم السينمائي، التقنية الحديثة، الإبداع.

kheira.boussaada.etu@univ-mosta.dz

* المؤلف المرسل: بوسعادة خيرة

Abstract :

The subject of the study revolves around adapting the novel into film between modern technique and creativity. The aim of the study was to identify the developments in the mechanisms of transition from the novel to the cinema in the presence of modern technique, while its use in the creative creation process in simulating the literary text cinematically, it is clear that the novelist seeks at the present time, by employing new techniques in narration, to emulate the expressive methods adopted in the cinema. As a result of this change and development in renewal and speed, the novel has become an interesting material that inspires many film directors and artistic producers. And our study relied on a critical approach, in order to extract creative values through the process of adapting the novel into film in the presence of modern technique. In other words, was modern technology, in light of this qualitative transformation in feature films, to highlight the creative capabilities of the film maker, or did it capture his creative imagination, through an analytical reading of some scenes from the Harry Potter series of films, which were adapted from seven books in the name of (Harry Potter) by the British writer "J.K. Rowling". One of the most important results reached that the great development of digital techniques played an important and major role in the aesthetics and quality of the cinematic image, in the way that most cinematic films have become dependent on digital technique, to embody the dramatic action through the interaction between what is technical, scientific and artistic. What contributed to building two worlds, one material and the other spiritual.

Keywords: adapting the novel into film; cinematique film; modern technique; creativity

مقدمة:

إنّ السينما هي الفن الشامل الذي تتجه إليه كل الفنون الأخرى، وقد شكل هذا الفن محورا إبداعيا، منافسا ومكملا في نفس الوقت لكل الأجناس الفنية، وإذا كان الأدب قد احتل المكانة الأولى وساد قرونا في المخيلة الإنسانية باعتباره أسمى الوسائل التعبيرية وأرقاها، فإن وصول السينما إلى فضاء الفنون شكل جسرا إبداعيا أثرى الوعي والفكر البشري، وألقى بظلاله على الذوق الفني للمتلقي، وأصبح ممر عبور لباقي الأجناس المنافسة، خصوصا الرواية، كونها أقرب الأجناس إلى الفن السابع. لهذا قام المخرجون السينمائيون باقتباس روايات وتحويلها إلى أفلام سينمائية خالصة.

ومع التطور التكنولوجي السريع الذي عرفه المجال السمعي البصري، استطاعت السينما أن تسدل ستائرنا الفنية على الرواية وتقنياتها السردية، فأصبحت الرواية مجبرة على مسايرة هذا التطور السريع، ومواكبة التغير المستمر في الذوق الفني لمتلقي القرن الواحد والعشرين، من خلال تجديد أدواتها الفنية، وتطوير وصفاتها الإبداعية، وكان إلزاما عليها حتمية التفاعل النصي مع مختلف التقنيات الحديثة التي رافقت هذه الثورة التكنولوجية. ولأنّ الجماهير تفضل أسهل الطرق التفاعلية التواصلية، وبما أنّ الفيلم السينمائي يركز على العرض المباشر والمتتالي للصور، وأبلغ في نقل الحمولات الفكرية والثقافية، والتاريخية والاجتماعية، فهو يساهم في نشر عديد الأعمال الأدبية الخالدة، في محاولة من الاقترب من المتن الروائي بأسلوب سينمائي وتقنياته الفنية. وعلى هذا الأساس نطرح الإشكال التالي:

✓ هل التقنية الحديثة في ظل هذه النقلة النوعية في أفلمة الرواية، ساهمت في إبراز القدرات

الإبداعية لصانع الفيلم، أم أنّها استولت على متخيله الإبداعي؟

ستركز الباحثة في هذه المداخلة على مقاربة نقدية، وهي الأنسب لهذا النوع من الدراسة، حيث يوفر

هذا الإجراء إمكانية معرفة الآلية والكيفية التي يتم بها توظيف التقنية الحديثة، مع تحليل العينة

المختارة واستخلاص القيم الإبداعية من خلال عملية الأفلمة في وجود التقنية الحديثة.

أهداف البحث:

يستهدف البحث التوصل إلى:

• المساهمة في خلق مرجع يتضمن دور التكنولوجيا والتقنيات الحديثة في إبراز القدرات الإبداعية لدى

الفنان السينمائي أثناء عملية الأفلمة من خلال وسائطها المتعددة، وكيف أصبحت من أهم صيغ

التكوين في الفن السينمائي وتمكنت من أن تساهم في إثرائه.

• إثراء المكتبة الجامعية التي تنقّر إلى نوع من هذه الدراسات.

أهمية البحث:

إنّ الأهمية الأساسية لهذا البحث تأتي في مسار الجهود الرامية لتناول موضوع التقنيات الحديثة وعلاقتها بالعملية الإبداعية في عملية الأفلمة من خلال توظيف التقنية عبر الحاسوب والبرمجيات ثلاثية الأبعاد فهذه الدراسة سوف تكون وليدة التفاعل العلمي والتقني والفني فتكشف عن تطور الفيلم السينمائي شكلاً ومضموناً بوجود التكنولوجيا وأهم التقنيات الجديدة، والوقوف على أساسيات هذه التقنيات وآليات اشتغالها وتوظيفها من أجل إبراز المتخيل لدى صانع المنجز الفيلمي.

1. مدخل مفاهيمي:

1.1 مفهوم الرواية:

هي جنس أدبي ظهر في العصر الحديث، وتعتبر شكلاً من الأشكال الأدبية، تعبر عن قضايا المجتمع من خلال تفاعلها معه وفق لمتغيراته التاريخية، الاجتماعية، السياسية والثقافية...، أما عن مفهومها فهي "نثر قصصي متخيل لحكاية طويلة تصور شخصيات أو أحداث، تمثل الحياة الواقعية في الماضي أو الحاضر من خلال حبكة معقدة إلى حد ما." (هاوثون، د.س، صفحة 04)

تطورت الرواية إبان القرن 18م، متأثرة بالتراث الأدبي الذي سبقها:

كأعمال ميغيل دي سيرفانتس وفرنسوا رابيليه، وهذه الأعمال كانت القاعدة التي ظهر على أساسها مفهوم الرواية كجنس أدبي له طول معين. ويمكن أن يمتد طول القصيدة من بيتين إلى ألف صفحة أو أكثر، يتوجب على الرواية أن تتصدى لقضية ذات بعد إنساني مهم يتم معالجته بقدر من التعقيد، وهكذا من الناحية العملية تشير عادة إلى نثر قصصي، من عشرين أو ثلاثين صفحة أو أقل على أنه قصة قصيرة، وقد يتراوح طولها بين أربعين أو خمسين وحتى مئة صفحة. (هاوثون، د.س، صفحة 04)

1.2 مفهوم الفيلم السينمائي:

"الفيلم هو مبدأ حركي في التفكير وتجسيده الملموس وهو وسيط صور متحركة، وهذه الوساطة أصبحت منذ اختراع السينما وسيلة إما لترجمة النصوص بصرياً أو لتسجيل الظواهر الحياتية المختلفة بصرياً" (الزبيدي، 2006، صفحة 193).

كما يعرف المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال الفيلم السينمائي بأنه:

عبارة عن سلسلة من الصور المتوالية الثابتة، عن موضوع أو مشكلة، أو ظاهرة معينة، مطبوعة على شريط ملفوف على بكرة تتراوح مدة عرضه عادة من 10 دقائق إلى ساعتين، حسب موضوعه والظروف التي تحيط به، ويعد وسيلة هامة من وسائل الاتصال التي يمكن استخدامها لتوضيح وتفسير التفاعلات والعلاقات المتغيرة في مجالات كثيرة ومع فئات وأعمار مختلفة. (عبد الله، 2014، صفحة 225)

3.1 مفهوم الأفلمة:

التحدث على مصطلح الأفلمة يقودنا إلى تحديد بدقة هذا المفهوم الشاسع على أنه: تقديم تسجيل صوري بالكاميرا على بكرة الفيلم لأحداث تقع في عالمنا سواء كانت عفوية (مباشرة الواقع) أو مهيأة (تصوير مشهدي مؤدى)، وهي بهذا المعنى تحيل إلى مفهوم يقترب من التصوير أو التسجيل. ويمكننا في موقع آخر تمييز الأفلمة على أنها نقل أو تحويل **Transition** نوع أفني لصالح عالم الفيلم أدبي: مثل أفلمة القصة، أو أفلمة المسرحية، أو أفلمة الرواية، وهي هنا ليست بمعنى نقل الجنس الصرف لأي نوع إلى عالم الفن السابع، وإنما تكيفه بحيث تتبدى السينما بأنها لا تقوم بنقل مباشر للعمل الأدبي، وإنما يخضع عبر آلياتها إلى تحولات تطال تقطيع النص الأصلي من زاوية رؤية السيناريست، ثم المخرج الذي يثري ويطور المادة الحكائية. (بومسلوك، 2015، الصفحات 33-34)

هذا يحيلنا في المجال الأدبي إلى مفهوم الاقتباس والذي يتم تعريفه في معجم المصطلحات السينمائية كالآتي: "الاقتباس السينمائي يعني، بالمعنى الواسع، ممارسات شتى بدءاً من الرواية المصورة حتى الاقتباس عن الأفلام. أما في معناه الأكثر استعمالاً فهو يعني استعمال عمل أدبي لنقله إلى السينما." (تيريز جورنو، 2007، صفحة 08)

ولأن موضوع الدراسة يتناول أفلمة الرواية، فإن بحثنا سيبتعد نوعاً ما عن أدبية مصطلح الاقتباس، الذي لا يتعدى نطاق السيناريو، إلى عالم الأفلمة الأكثر شمولية في تناول دلالات وجماليات الفيلم، حيث يمثل السيناريو مرحلة من مراحل الفيلم الذي يستدعي آليات إبداعية تضفي رمزية وجمالية على المنجز الفني.

4.1 مفهوم التقنية الحديثة:

التقنية Technology في الأصل هي كلمة إغريقية تتكون من شقين:

Techno : وتعني الفن والحرفة والصيانة.

Logy : وتعني العلم والدراسة.

وتعرف التقنية بأنها الطريقة التي يستخدمها الناس في اكتشافاتهم واختراعاتهم لتلبية الحاجات

في مختلف المجالات.

وبذلك فإنه يمكن تعريف التقنية الرقمية Digital Technology بأنها التقنية التي تبنى على المنطق

الرقمي (1، 0) في تمثيل البيانات داخل الأجهزة. (التقنية الرقمية، بلا تاريخ)

أما بالنسبة للتقنيات الحديثة الموظفة في الفيلم السينمائي:

يملك الحاسوب وفقاً للبرمجيات العاملة عليه إمكانية خلق فعل سينمائي كامل بكل تفاصيله والتعامل مع تقنية حركة آلة التصوير الرقمية على غرار آلة التصوير الحقيقية، إذ يمكن تعدد موقع آلات التصوير وحقل رؤيتها في برنامج (D Studio 3) لمضاعفة أو تقليص المقياس الظاهري في الصورة، كما يملك الحاسوب إمكانيات مذهلة في إنشاء آلة التصوير الحرة التي تمتلك الحركة والدخول إلى أدق الأشياء أضيقتها مما ينتج عنه شكل جديد ذو مصداقية كبيرة على مستوى الشكل الفني للمؤثرات البصرية الخاصة وقد تشكلت المؤثرات الرقمية وبأساليبها الثلاثة (الحقيقية الافتراضية والتداخل بين الخيال والواقع وأخيراً إنتاج مكونات المشهد بشكل كامل داخل الحاسوب. (الركابي، 2019، الصفحات 30-31-37)

5.1 مفهوم الإبداع:

الإبداع لغة هو "الإتيان بشيء لا نظير له فيه جودة وإتقان، حيث يكون هذا الشيء ابتكاراً لم يسبق له مثيل، ويعرّف الإبداع اصطلاحاً بأنه عملية تقوم على تحويل الأفكار الجديدة والخيالية إلى حقيقة واقعة، وينتج عنها إحضار شيء جديد غير موجود مسبقاً إلى الوجود" (العاجيب، 2021).

أما الإبداع فهو عند فوكابلر لالاند (إنتاج شيء ما على أن يكون هذا الشيء جديد في صياغته وإن كانت عناصره موجودة من قبل، كإبداع لعمل من أعمال الفن أو التخيل الإبداعي) أما عند كانت (فهو إبداع عقلي يتحقق في الإنسان ذو الإحساس السامي الذي يحول الإحساس إلى إدراك حسي سامي الذي يتحول إلى إبداع سامي فينتج عنه فنا سامياً) (جاسم، صفحة 530).

واستناداً على ما سبق ذكره تضع الباحثة التعريف الإجرائي للعملية الإبداعية في الفيلم السينمائي، وهو الإدراك الحسي للواقع وإعادة صياغته من جديد في عالم من الخيال يتعدى حدود هذا الواقع. كما أن الإبداع في دراستنا هذه هو استحضار لآليات السينما، وإنتاج المعنى من منظور جمالي.

2. من الرواية إلى السينما:

لقد اقتحمت السينما عالم الرواية، فنشأت علاقة ترابطية تمثلت في كيفية تطويع الأدب كبعد مجرد إلى نص سينمائي، قوامه الحركة والصورة وتقديم الشخصيات والأمكنة والأزمنة بشكل يرسخ في ذاكرة الجمهور، واقتحمت الرواية السينما بتقنياته الجديدة، فحطمت بنية السرد التقليدي، وعملت على تشابك عنصري الزمان والمكان علاقة قمة في التأثير والتأثر، ربطت بين هذين الوسيطين (السينما/الأدب) فحدث تبادل المواقع بين مبدع الرواية أو القصة وبين منجز الفيلم، هذه التناثنية التفاعلية تعطي مؤشراً واضحاً على ما يتحقق في عالم السينما من وجهة نظر الأدب، وما يتحقق في الأدب من وجهة نظر السينما. (عثمان، 1995، صفحة 213)

ويعتبر ديفيد غريفيث (David Griffith) أول كاتب قصة يأخذ طريقه إلى عالم السينما، من خلال تحفته الرائعة والتي مثلت علامة بارزة في الفن السابع، إنه فيلم (مولد أمة) سنة 1915م، والذي كان بمثابة إعلان لميلاد السينما، ويعد حسب مؤرخي السينما ضمن أفضل مائة فيلم في العالم. وواصل غريفيث مشواره الفني معتمداً على أسلوبه الروائي، فغالبية أفلامه يعتمد على نصوص أدبية، وهنا لمدى إيمانه بالعلاقة الوثيقة بين السينما كفن جديد حينها وبين الأدب.

رغم التطور المذهل الذي عرفه مجال السينما خلال السنوات الماضية، من خلال توظيف التقنيات الحديثة، من الحاسبات الآلية والمؤثرات والخدع البصرية، والتي تم استخدامها في أفلام كثيرة أدهشت الملايين من مشاهدي السينما، إلا هذا لا ينفي علاقة السينما باللبنة الأولى لهذه الأفلام ألا وهي الرواية. فلطالما استلهمت السينما بداياتها الأولى وأعمالها من قصص روايات الأدب العالمي، مثل (أوليفر تويست) لديكنز، (الجريمة والعقاب) للستيوفسكي، (الشيخ والبحر) لهمنغواي، ومن الروايات العربية (الثلاثية) نجيب محفوظ، (العصا والأفيون) مولود معمر، (الدار الكبيرة) محمد ديب، (عمارة يعقوبيان) علاء الأسواني..... ومع التطور التكنولوجي اتجهت السينما نحو تصوير العنف والقتل، وتجسيد الخيال العلمي بأحدث التقنيات، لتجد لغتها الخاصة بها محققة في ذلك الإبداع وجمالية في العرض السينمائي، فكان لها من الابتكارات التقنية ما تقدم حدثاً سينمائياً متصاعداً.

1.2 قضية الإئتلاف والاختلاف:

يعتبر الفيلم مجالاً تعبيرياً خاصاً، وهو أداة لرواية الحكايات، ... والفرق الكبير بين الفيلم والرواية والقصة، والمسرحية هو أن الفيلم ليس سلسلاً على الدراسة، أي أنه متحرك ولا يمكن تجميده بفعالية على الصفحة المطبوعة، كما في الرواية والقصة، وهما أيسر نسبياً على الدراسة،، فالفيلم والأدب يتقاسمان عناصر كثيرة، وينهض التحليل السينمائي الجيد على نفس مبادئ التحليل الأدبي" (بلقاسمي، د.س، صفحة 230).

يقترّب الفيلم الروائي في شكله كثيراً من الرواية المؤلمة، ولكنه يختلف كلياً من حيث المعنى. فإذا كانت الرواية المؤلمة تشير إلى الروايات التي صارت أفلاماً سينمائية، فإن الفيلم الروائي يأخذ تسميته من طبيعة الولادة للفيلم. ليصرح غريفيث في كتاب ل (دي جانيتي، د.س، صفحة 04) أن العديد من تجديدهات في السينما كان في الواقع مأخوذاً من روايات تشالز ديكنز، في مقاله (ديكنز وغريفيث والفيلم اليوم) يرينا سيرغي ايزنشتاين، كيف قدمت روايات ديكنز لغريفيث عدداً من التقنيات السينمائية، أهمها الاختفاء التدريجي والتداخل وتكوين الصورة، والتجزئة إلى لقطات والعدسات الخاصة بالتصوير والمونتاج المتوازي.

حتى أن إيزنشتاين يحول الفصل 21 من رواية أوليفرتويست إلى نص تنفيذي للتعبير عن أحاسيس ديكنز السينمائية.

إنّ السينما وسيط بصري قوامه لغة الصورة وخاصيته الاختصار، إذ يمكن اختزال عدة صفحات من الرواية في لقطة أو مشهد وكذا الانتقال السريع بين الأحداث والأزمنة والأماكن. في حين يعتمد السرد الروائي على الوصف الدقيق للشخصيات والأماكن.

هذا ما يجعل من عملية تحويل الرواية إلى السينما، تقترب من بناء حكاية لا تقوم على آراء كل الشخصيات، بل تقوم بالأساس على المخيّل التفكير للمعاني والأفكار الذي ألزم الروائي تجسيده في ذلك الشكل الأدبي، ما يدفع بكاتب السيناريو أو المخرج السينمائي، إلى عدم اقتباس النص بل يستوحي فكرته، خاصة تلك النصوص ذات الحمولة الثقافية والسياسية والاجتماعية. هذا ما أعطى دفعة فنية قوية للسرد السينمائي كي يتشكل ويكتسب خصائصه التقنية والفنية.

2.2 إنتاج المعنى وتلقي الصورة بين الرواية والسينما:

إنّ بلاغة وجمالية الصورة المرئية تجلت في الأفلام، التي كانت قادرة على الوصول إلى التفكيك المباشر للرواية، وبما أن السيناريو هو المعالجة السينمائية للموضوع فهو "يستمد من قصة المؤلف، ويتم فيه تجزئة القصة إلى لقطات متسلسلة وعمل المناظر والحوار والموسيقى." (عموري، 2015، صفحة 18). وكتابة السيناريو تختلف من سيناريست إلى آخر، المهم هو الحفاظ على وساطته بين الفيلم والرواية، أي الشكل المتطور للرواية نحو الفيلم، "وهو الذي يحدد أشكال الأيقونات الدالة التي تحتفظ بقدر من المعنى الأصلي، وتفتح مجال قراءات علامية من خلال تألفها وانسجامها مع العناصر الأساسية الأخرى المكونة للدلالة السينمائية (الصورة / الصوت / الحركة)." (عموري، 2015، صفحة 18).

إن مفردات اللغة السينمائية (صورة / حركات / صوت / لون / إضاءة / كتابة) مرتبطة بدلالة معينة، ضمن سياق الفيلم، حيث أن إنتاج المعنى في السينما متعلق بكيفيات تحويل نصوص من أشكال فنية، إلى أشكال فنية أخرى. ما يقتضي وجود خطابين، لكل خطاب آلياته في إنتاج المعنى، أي "إعادة شكل المختزل في شكل مفصل وإعادة إنتاج المؤثرات الدلالية - اللغة - في أشكال مادية منسجمة مع السينما" (عموري، 2015، صفحة 19).

يضاف إلى كل هذا امتلاك السينما للتقنية التي اخترقت كل الحدود وتجاوزت الكثير من العقبات، فالصناعة الفيلمية في هوليوود مثلاً تركز أساساً على الجوانب التقنية، بما في ذلك توظيف أنظمة الحاسوب والبرمجيات لخلق صور افتراضية غير متناهية، والتي تشكل الهيكل والعمود الفقري للكثير من الأفلام مثل "الحديقة الجوراسية"، "حرب النجوم"، "هاري بوتر"، "غرافيتي"، "المريخي"....، ما جعلها تحقق

نجاحاً على مستوى الإيرادات وشبابيك التذاكر، ما يؤكد أن السينما فن وصناعة تعتمد على عدة أسس، أهمها الإبداع، التكنولوجيا، والجمهور العريض.

3. التوظيف الإبداعي للتقنيات الحديثة في الفيلم السينمائي:

إن الفن السينمائي منذ البداية اعتمد على الآلة لتجسيد أعماله، حيث أصبحت صناعة الأفلام حالياً تواكب أحدث التطورات التكنولوجية الرقمية، فلولا الآلة والأجهزة التكنولوجية ما استطاعت اللغة السينمائية أن تتجسد سواء في الماضي أو الوقت الحالي، فهذه التقنيات الجديدة والبرمجيات مكنت المخرج من تجسيد ما يصعب تحقيقه على أرض الواقع، فأصبحت التكنولوجية شيئاً حتمياً وضرورياً لكل مخرج ولكل عمل سينمائي.

وبالتالي أسست السينما سيمائيتها الخاصة بها وارتقت إلى مستوى مثالي لا يعرف الحدود لتتجلى عبر " تحليل الخطاب سيمائياً، يستلزم ما اقترحه (بيرس) في الصورة المتحركة أو حركية الصورة، وكذلك قراءة (كريستيان ميتز) في تطويره لعلم العلامات كأسلوب للتحليل السينمائي، وأيضاً أفكار (يوري لوتمان) في مدخله السينمائي، منطلقين من رؤية (أمبرتوايكو) للسينمولوجيا على أنها العلم الذي يدرس سائر الظواهر الثقافية بوصفها أنظمة العلامات قائمة على فرضية جوهرها أن ظواهر الثقافة جميعاً ما هي في الواقع سوى أنظمة علامات" (قاسم، 2016، صفحة 06).

إن أي مخرج يسعى من خلال فيلمه إلى تحقيق التواصل الفني والجمالي مع المتلقي، مستعينا بجميع مفردات اللغة السينمائية من أجل تحصيل خطاب سينمائي قوي وذو تأثير كبير. وهذا ما يجعل الخطاب بحاجة إلى بلاغة مرئية ودلالة يستهلك المتلقي من خلالها مفاهيم ورموز جمالية فنية.

1.3 بلاغة الصورة السينمائية في ظل التقنية الحديثة:

إن صانعي الأفلام يبحثون دائماً عن الأسلوب التعبيري لتكوين فكر معين انطلاقاً من الصورة المرئية التي ساهم في بنائها باستخدامه لفنيات تقنية مختلفة وهكذا يمكن تحديد منذ البداية كيفية التعبير التي ستخضع لها لغة الصورة الفيلمية.

فقدرة الصورة الفيلمية على "التعبير من خلال ثنائية الكلمة والصورة جعلتها تخاطب المشاهد المثقف ونصف المثقف وقليل الثقافة والقارئ والغير القارئ، بمضمون سينمائي وتلفزيوني وضعت فيه آخر ما توصل إليه العقل البشري من نتاج التطور العلمي والصناعي والتكنولوجي، فأصبح الحدث السينمائي والتلفزيوني أداة تخاطب العقل والحواس بالصورة والكلمة " (البطريق، 2004، صفحة 10)، وبالتالي كل العمليات الفنية التي تدخل في تكوين الصورة، وما يرافقها من مؤثرات صوتية وخدع بصرية يتم من خلال هذه التقنيات الحديثة.

إنّ مفردات اللغة السينمائية هي كل ما يشتمل عليه الفيلم من الصوت والموسيقى والمؤثرات والقطع وحركة الكاميرا وزواياها واستخدام الحيل السينمائية والمؤثرات الخاصة وحرفية السيناريو والإضاءة، اللون والتمثيل والرمز والإيجار والزمان والمكان وغيرها من المفردات التي تفيدنا كثيرا في تحديد ومعرفة أسلوب المخرج السينمائي والكيفية التي يتعامل ويوظف بها هذه المفردات بما يشكل حالة من التميز في التوظيف وبالتالي فإنّها تقودنا وتقيدنا كثيرا في تحديد أسلوب أي مخرج . (تامر رعد، 2016، الصفحات 106-107)

إنّ الصورة الفيلمية عبارة عن متتالية من اللقطات، وكل لقطة تحمل علامات ورموز مرتبطة ببعضها البعض، بحيث جمالية الصورة المرئية تتوقف على ما يحمله أبسط عنصر من عناصر اللقطات ضمن سياق الفيلم، ما جعل اللقطة حاليا "تعتمد على العلم الحديث والتكنولوجيا والصناعات والإلكترونيات المتقدمة والفنون المتنوعة في تشكيلها فتمتزج إمكانياتها الإبداعية للتأثير المباشر على الحواس والمشاعر". (البطريق، 2004، صفحة 11)

إنّ استخدام الأنظمة الرقمية في صناعة الصورة السينمائية يلزم على المخرج الإلمام بكل التقنيات الرقمية ووظائفها الفنية، والتعامل مع هذا الفن الرقمي بطريقة إبداعية فالفن الرقمي هو ذلك " التفاعل بين ما هو تقني وفني وإبداعي فهو يستلهم وجوده من الذكاء الاصطناعي والفضاء الافتراضي والذات المبدعة. بمعنى آخر هو عملية تفاعلية بين الفنان وآلة الحاسوب والمتلقي. " (معزوز، 2014، صفحة 34)

يملك الحاسوب وفقا للبرمجيات إمكانية خلق فعل سينمائي كامل بكل تفاصيله والتعامل مع تقنية حركة آلة التصوير بشكل أكثر مرونة ودقة، ومن هذه البرامج المستخدمة في تجسيد الفعل الدرامي مرئيا: 1. استخدام الشاشة الخضراء (Green Screen) : تعتبر من أهم التقنيات الحديثة التي يعتمد عليها صناع الأفلام وإختيار هذا اللون على أساس أنّه لا يدخل في تركيب لون بشرة الإنسان " لا تتوفر الألوان الخضراء والزرقاء في درجات لون البشرة البشرية مما يجعلها مثالية لعملية Chroma-Key بدلا من اللون الأحمر " (معزوز، 2014، صفحة 31)، بحيث يتم تصوير المشهد بوجود خلفية خضراء وإدخالها إلى إحدى البرمجيات لإضافة الخلفية المطلوبة، مما توفر الكثير من التكاليف الإنتاجية والوقت، فبدلا من إستخدام الديكورات الضخمة، يمكن أن يتم تصوير المشهد بوجود الشاشة الخضراء وتصميم تلك البيئة المحيطة على برامج الكمبيوتر ومن تم دمجها مباشرة مع المشهد.

لقد قدمت هذه التقنية إضافة كبيرة لصناعة الفيلم، واختصرت الوقت والتكلفة المادية "فقد أتاحت هذه التقنية تصوير مشاهد الخيال والمعارك والأمطار والعواصف والأجواء الأسطورية وسط الإستوديو،

والتي بمجملها تؤثر على دور الفعل الدرامي وقوته في المشهد الفيلمي وإعطاء مصداقية وواقعية في الأداء الفني للعمل" (معزوز، 2014، صفحة 31). ومن أهم الأفلام التي استخدمت تقنية الشاشة الخضراء لتجسيد الفعل الدرامي وسرد الأحداث ماتريكس، سوبرمان، حرب النجوم، أفاتار، ترميناتور... إلخ وغيرها من أفلام الخيال العلمي، ومن أبرز المخرجين الذين استخدموا الشاشة الخضراء هو المخرج الأمريكي جورج لوكاس في سلسلة أفلام (حرب النجوم)، لتحقيق الإثارة وتجسيد الفعل الدرامي بين كائنات الفضاء المختلفة أو الحروب بين الكواكب.

2. استخدام برامج ثلاثية الأبعاد : هذه التقنية لها عدة مزايا من خلال التوظيف الإبداعي لتجسيد الفعل الدرامي أهمها ما يلي :

المرونة: القدرة على تغيير زوايا تحريك الصورة مع تقديم أسرع في التغيرات.

سهولة الفهم : تمتلك آثار واقعية وإضفاء تصور عقلي ذهني لدى المشاهد في تحقيق مصداقية وواقعية للفعل الدرامي.

الرسم بأدق التفاصيل: توفر هذه الميزة المصداقية في الشكل المرسوم مع وجود فرصة أقل لحصول خطأ في صناعة الشكل أو وجود مبالغة في حدوث الأفعال غير الضرورية وكذلك يمكن تجاوز بعض عيوب الأشكال المرسومة.

الكاميرا عالية السرعة (High Speed Camera): ولهذا النوع من الكاميرات تطبيقات واسعة في الكثير من أفلام الخيال العلمي.. وتعطي الأحداث والأفعال مصداقية وخيالا إبهارا أعمق للفعل الدرامي المعروض أمام المشاهد . (معزوز، 2014، الصفحات 32-33)

3. استخدام برامج المونتاج: يعتبر المونتاج من أهم العناصر التعبيرية الذي يجذب المخرج بها بصر المتلقي ويثري بها خطابه الفيلمي، وبفضل المونتاج يتمكن المخرج من اختزال جميع الصور المرئية برموزها ودلالاتها وإعادة تنظيمها وترتيبها. ومن هنا استطاعت التكنولوجيا توفير كل البرامج المونتاجية المستخدمة في اختيار وترتيب اللقطات الفيلمية التي يتم تحديدها من طرف المخرج وفق التسلسل الدرامي للأحداث، مع إمكانية إضافة موسيقى تصويرية والتحكم في الألوان وتعديلها مع إدخال المؤثرات الخاصة والبصرية.

وهكذا تتحول الصورة من مجرد نسخة إلى عالم مرئي يحمل في أعماقه الكثير من المفاهيم الفكرية والجمالية قوامها الصور الافتراضية، التي تولد لدى المتلقي الكثير من التشويق والإثارة. فكيف تحول الصورة الافتراضية الواقع إلى خيال؟

2.3 العالم الافتراضي بين الخيال والواقع:

استقادت سينما الخيال العلمي من التطور التكنولوجي والتقنيات الحديثة وكان "هناك دائماً صراع بين أهداف الفنان وحدود إمكانية التكنولوجيا المتاحة. ولكن الآن، وعندما أعطت الثورة الرقمية نظام تشفير مشتركاً لكل أشكال الوسائط، ... وبمجرد تحول الصور، والأصوات، والنصوص إلى شكل رقمي، فإن كل شيء ممكن. والصراع بين ما يزيد من الوسائط أن تفعل لنا، وما هي قدرة عليه، هذا الصراع قد انتهى أو أنه على الأقل لم يعد له معنى" (موناكو، 2016، الصفحات 547-548).

هذا التغيير الافتراضي الذي لحق بالصورة السينمائية، جعل آراء العديد من الفلاسفة والمنظرين تختلف من شخص إلى آخر، فبالنسبة لـ (بيير ليفي **Pierre Lévy**) يرى فيما يخص العالم الافتراضي أن: الأمر يتجاوز مجرد رقمنة العالم. ولا يذهب (بيير ليفي) مذهب الاتجاهات الكارثية مثل تلك التي يدافع عنها (بول فيرليو **Paul Virillio**) والتي مفادها أن الإنسان مصيره إلى الزوال بحكم انفجار الزمان والمكان، ولا يتفق مع ما يذهب إليه (جان بوديار **Jean Baudrillard**) الفيلسوف الفرنسي من أننا نحيا في عالم يتلاشى فيه الواقعي ولا تبقى منه سوى العلامات والإشارات. (معروز، 2014، صفحة 225). كل هذا يؤكد أن الافتراضي نقيض للواقع وإعادة لصياغة الأفكار ما يطلق العنان لصقل موهبة الفنان، ما يفتح آفاق الإبداع وتفجير المعنى.

إننا لا نهتم دائماً بأن نحلم، ولكن من الضروري فعل ذلك، فلولا الأحلام لما وجدت الآمال، إن الإبداع يناقض الخمول ويترك آفاق التفكير، " أن اعتماد الصورة المتخيلة هو وحده الذي يستغنى عن تقديم الأشخاص...، إنها تتوب عنهم في تقديم أشد ما يمكن أن يقدموه، هكذا تكون منطقة الأحلام هي الجغرافية الفاعلة التي تدع للفكر الحر مطلق الحرية في خلق مفاهيمه الخاصة، والتحرر من زيف الواقع الخارجي، واستبداله بواقع آخر لا يقوم إلا على فاعلية الصور" (النخيلة، 2013، صفحة 76).

4. سلسلة هاري بوتر بين التقنية الحديثة والإبداع:

1.4 هاري بوتر بين الرواية والفيلم:

هاري بوتر بالإنجليزية (Harry Potter): هو شخصية خيالية في سلسلة من سبعة كتب للكاتبة البريطانية جوان كاثلين رولينج التي تحكي حكاية الصبي الساحر هاري بوتر، منذ اكتشافه لحقيقة كونه ساحراً، فتكتشف ماضيه وعلاقاته السحرية والسعي للقضاء على سيد الظلام لورد فولدمورت. وترافق سلسلة الكتب سلسلة من ثمانية أفلام تحمل نفس عناوين الكتب. إن سلسلة هذا الفيلم تدور حول صبي يسمى هاري بوتر، يُقتل والداه وهو طفلٌ صغيرٌ على يد (الورد فولدمورت) سيد الظلام. حققت سلسلة هاري بوتر نجاحاً هائلاً، وترجمت إلى معظم لغات العالم الحية ومنها اللغة العربية. لتبدأ السلسلة بفيلم

هاري بوتر وحجر الفيلسوف للمخرج كريس كولومبوس في 2001، وتنتهي بفيلم هاري بوتر ومقدسات الموت للمخرج ديفيد ياتس في 2011.

2.4 التحليل التقني والفني لسلسلة هاري بوتر:

حققت سلسلة أفلام هاري بوتر المليارات سواء في أمريكا أو دول العالم، كما أن الرواية أيضاً تمت ترجمتها إلى الكثير من اللغات وحقت انتشاراً عالمياً بين الكبار قبل الصغار، واستطاعت السينما أن تنقل عالم السحر في هاري بوتر، الذي يكتفي قارئه بالخيال، إلى الصورة المتحركة المجسدة للخيال. ما يهمننا في هذا التحليل ليس ما تناوله النقاد حول الفيلم من خلال تصويره طقوس سحر وبثه لأفكار شيطانية وإنما كيف استطاعت هذه السلسلة أن تبرز التفاعل بين ما هو فني وتقني، وكيف استطاع صانع الفيلم توظيف التقنيات الحديثة لتجسيد العمل الدرامي.

استخدمت في هذه السلسلة تكنولوجيا متطورة، فبالرغم من أن الفيلم قائم على ديكور كلاسيكي، إلا أن عنصر السحر الذي يرتبط بالمكان وكل من فيه، يفرض على صانع الفيلم استعمال أكبر قدر من التكنولوجيات والتقنيات الحديثة دون المساس بخصوصية المكان، وهنا تظهر قيمة الإبداع في جعل فضاء كهذا توظف فيه أحدث التقنيات، فلا يمكن فصل المكان عن قصة الفيلم، لأنه يعتبر جوهره ومحور الصراع بين قوى الخير والشر، بين الشخصيات الثلاثة (هاري بوتر، رون ويزلي، هيرميون جرانجر) وسيد الظلام (لورد فولدمورت). كما استخدمت التقنية من منظور تطبيقي والتي تربط التاريخ بالحاضر، فمنذ اللحظة الأولى لمشاهدة أي جزء من السلسلة، تحس بالفعل أنك أمام موضوع، أمام شخصيات، أمام مكان موجود بالفعل (هنا التحويل اللامنتقي إلى منطقي)، فمن منا لم يبهر بحيوية المكان وبعده الرسائل التي تتدفق على دانييل أو بطيران العربة وتلك المفكرة السحرية والتي تبدأ تتحرك صورها عندما يقوم هاري بتصفحها، وعصا السحرة، ولعبة الكوديتش وملعبها في السماء، إننا نحس أن نخدع، لأننا أحببنا عالم هاري بوتر.

ويجب الإشارة أن استخدام هذه التقنيات رغم أنها ضرورة فنية فرضتها نوعية الفيلم، الذي يتناول علم الخوارق والعجائب والسحر، فهي أيضاً تجارية تفرضها نوعية المتلقي، الذي يستهوي الخرافة وعالم الخيال، تماشياً مع التطور التكنولوجي والرقمية. ففي مشهد من فيلم هاري بوتر وحجرة الأسرار، عندما يواجه هاري ذلك الثعبان الوحش الذي يتحكم فيه سيد الظلام، يعتمد المخرج على توظيف المونتاج بشكل مؤثر وهو يؤدي بطريقة المونتاج المصنع داخل برمجيات الحاسوب، فنرى أن كثيراً من المؤثرات البصرية، قد اعتمدت على البناء المتقن للربط المونتاجي بين اللقطات، سواء في تجسيد الحركة السريعة، وعبر القطع بين لقطة وأخرى، فقد وظف صانع العمل بعض المؤثرات داخل كثير من المشاهد، كأنها تمثل

لعملية انتقال زمني واختراق للمكان، فغالبا ما تم توظيف تقنية هذا المؤثر لعكس الفعل السحري وتجسيده من خلال العصا السحرية، في جلب الشخصيات الدرامية وانتقالها من مكان إلى آخر، ففي مشهد تحليق هاري وصديقه رون على متن العربة الطائرة بأقصى سرعة وهما يحاولان الولوج في الأخطار، تتحرك الكاميرا بتقنية عالية من خلال عملية توليد الصور التي تظهر مهاجمة تلك المخلوقات الغريبة للأطفال، والتي تتحقق بفضل الحاسوب في اعطاء عمق لمضمون الأفعال الدرامية، والتي لا تنتمي لحقيقة القدرة والواقع الانساني.

فما نراه في مشاهد السلسلة هو تحديد للصراع الدائر بين الشخصيتين (هاري بوتر، ولورد فولدمورت)، وما تمتلكه هاتين الشخصيتين من صفات وحركات خارقة، مما جعل الفعل الدرامي في مختلف أجزاء السلسلة تمتلك سمة التأثير الواضحة في طريقة تعامل الشخصيات مع بعضها، سواء كانت آدمية أو سحرية (مثل الجني دوبي)، فلو لا هذه العلاقات المبنية على الصراع الدرامي، لما وصلت أحداث سلسلة هاري بوتر مستوى المصدقية في ضوء خطورتها الفعلية، وذلك عبر التوظيف الإبداعي لتقنيات برمجية حققت الاستمرارية لتلك الأفعال في الزمان والمكان، وعبر التحول التي تجعل الشخصية جراء تغيير ملامحها بفعل القوى الخارقة، لإبراز هذه الحقائق عبر توظيف التقنيات الرقمية، مما أعطى دلالات لإغناء المضمون والمستوى الشكلي.

يمثل مشهد النهاية داخل الرواية في صراع حاد بين هاري بوتر وفولدمورت على مشهد من الجميع ليتفوق هاري بوتر عليه بقوة الحب ويموت ساحر الظلام كأى شخص عادي، إلا أنه في الفيلم اتخذ شكلاً آخر من حيث الصراع في فناء فارغ ويتحول بعدها فولدمورت إلى غبار ورماد في محاولة من الفيلم لإعادته إلى الحياة من جديد.

كما أن التفسيرات التي قدمها هاري بعد ذلك لموت فولدمورت لم تكن مقنعة بقدر ما كان سيؤكد وجود جثة حقيقية إلا أن المؤثرات الصوتية والبصرية كانت مبهرة، وربما أراد صناع الفيلم ترك الباب مفتوحاً لعودة الساحر الشرير من جديد.

وتعتبر رقصة الخيمة من المشاهد العبقرية والتي جاءت لتكون دليلاً آخر على روعة الصورة السينمائية، فقد كان هاري بوتر وهرميون في الخيمة بمفردهما خلال رحلة البحث عن الهوركروكس وذلك بعد تخلي رون عنهما ليجدا نفسيهما تائهيّن معزولين وقريبين للغاية من الموت، فما يكون من هاري إلا ضبط الراديو على موسيقى والاندماج في رقصة مع هرميون. وروعة المشهد في أنه تلقائي للغاية ويعتبر من أكثر اللحظات التي تزيد الارتباط بالشخصيات لأنك في الكثير من الأحيان تتمنى لو تلقي كل الهموم

عن عاتقك وتندمج في لحظة سعادة حقيقية دون أن تحمل أي همّ على الإطلاق، وهذا المشهد لم يُذكر في الرواية بشكل واضح وكان أجمل بكثير وهو على الشاشة.

كما تعتبر مشهد تعويذة هرميون لمحو ذاكرة والديها وإلى كل ما يُشير إلى وجودها في حياتهما يومًا وذلك لحمايتهما من أي خطر، وجاء ذلك أثناء مطاردتها للهوركروكس وفولدمورت وهي الرحلة التي لم يكن من المتوقع أن تعود منها على قيد الحياة، وجاءت كتابة السيناريو مبدعة للغاية لتتقل عمق تلك اللحظة مع أسلوب إيما واتسون المميز، ثم مشهد حذف صورها من ألبوم العائلة بتقنيات برمجية والذي كان مبدعًا للغاية مع تفاصيل دقيقة أثرت في المشاهد أكثر بكثير مما جاء في الرواية. إن صانع الفيلم جعل من توظيف مجرى الصوت مع العناصر الفنية الأخرى (الحوار، الموسيقى، المؤثرات الصوتية) تتداخل في تكوين المشهد، بطريقة تعمل على تعميق التأثير النفسي والدرامي للأحداث.

عنوان الشكل 2: المؤثرات الخاصة المصنوعة بالكمبيوتر



Liana Minassian, Harry Potter: 15 Special Effects You Thought Were CGI - But Weren't, feb 08, 2017. <https://screenrant.com/harry-potter-practical-special-effects-not-cgi/>

عنوان الشكل 3: الخلفية الخضراء في سلسلة هاري بوتر



المصدر: شمرخ، هاري بوتر الجديد قبل وبعد التأثيرات شوفو العجب، 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=t8zmjeiVcw>

عنوان الشكل 5: لقطة من سلسلة هاري بوتر



المصدر: أسماء سعد الدين، معلومات عن هاري بوتر، 2016

<https://www.almrsal.com/post/275741>

الخاتمة:

خلصت الباحثة مع نهاية هذا البحث، بعدما تناولت إشكاليته من جانبيها النظري والتطبيقي إلى جملة من الاستنتاجات والخلاصات، التي قد تدفع باحثين آخرين إلى طرح عدة تساؤلات انطلاقاً من نتائج هذا البحث التي يتم تلخيصها كالآتي:

- الفيلم لا يتناول الرواية كما هي، وليس بالضرورة أنه اقتباس سيناريسي، بل هو وليد التفاعل العلمي والتقني والفني.
- أفلمة الرواية لا تقتصر على عمل السيناريس، وإنما تتجاوز ذلك إلى استحضار عناصر فنية ذات بعد جمالي ودلالة مميزة.
- خاصية الزمن والمكان في الرواية، تشابه نظيرتها في الفيلم.
- ظهرت روايات هاري بوتر مختصرة وملخصة في السلسلة الفلمية رغم وجود بعض الاختلافات حسب الرؤية الإخراجية لصانع الفيلم.
- في سلسلة أفلام هاري بوتر امتلكت اللغة السينمائية دوراً فاعلاً في صناعة المؤثرات الخاصة وتجسيدها مثل آلة التصوير، المكان، المونتاج والشخصيات، ومن خلال تضمين الأحداث الدرامية بأشكال التقنيات الرقمية، المناسبة لهذا النوع الفلمي.
- بفضل توظيف التقنيات الحديثة في سلسلة أفلام هاري بوتر تم تحقق عملية الانتقال الزماني والمكاني.
- تمتلك التقنيات البرمجية الرقمية القدرة الفائقة على بناء عالَمين أحدهما مادي وآخر رُوحِي، بمعنى آخر يمكن للمؤثرات الخاصة من دمج عالَمين أحدهما حاضِر (مادي) والآخر غائب (روحي).
- أتاح التطور الكبير للتقنيات الرقمية أن تلعب دوراً هاماً ورئيسياً في جماليات الصورة السينمائية وجودتها ليصبح الإعتماد عليها في الصناعة السينمائية قائماً بذاته لتجسيد الفعل الدرامي بالشكل الذي يؤكد العلاقة القائمة بين التقنية والإبداع.

4. قائمة المراجع :

- أحمد، عثمان، (1995)، *قضايا الأدب المقارن في الوطن العربي*، جامعة القاهرة: مركز الدراسات اللغوية الأدبية، مصر.
- *التقنية الرقمية*، أفهم حاسوبي، 01 أوت 2021 على الساعة 30:23،
<https://site.google.com/site/computer000science/home/page1-1/digital-technology>
- الطيب، مسعودي، (2014)، *أفلمة روايات نجيب محفوظ الص والكلاب دراسة تطبيقية*، قسم الفنون الدرامية، كلية الآداب واللغات والفنون، جامعة وهران، الجزائر.
- جاك، أمون، ميشيل، ماري، (1999)، *تحليل الأفلام*، دمشق: المؤسسة العامة للسينما، سوريا.
- جميل، *الرواية العربية الفنتاستيكي*، 18 جويلية 2021 على الساعة 00:00،
<https://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=81285>
- جيرمي، هاوثون، (د.س)، *مدخل إلى دراسة الرواية*، دمشق: مؤسسة النووي للطباعة والنشر والتوزيع، سوريا.
- جيمس، موناكو، (2016)، *كيف تقرأ فيلماً "الأفلام والوسائط وما بعدها الفن والتكنولوجيا واللغة والتاريخ والنظرية"*، المركز القومي للترجمة، القاهرة.
- حسن، عبود النخيلة، (2013)، *خطاب الصورة الدرامية*، دار الفكر للنشر والتوزيع، العراق.
- حسن قاسم، (2016)، *سيميائية الصورة السينمائية*، بغداد: دار الشؤون الثقافية العامة، العراق.
- خديجة، بومسلوك، (2015)، *الأفلمة في السينما الأمريكية*، قسم الفنون الدرامية، كلية الآداب والفنون، جامعة أحمد بن بلة 1، الجزائر.
- تامر رعد، عبد الجابر، (2016)، *نظريات وأساليب الفيلم السينمائي*، دار ورد الأردنية للنشر والتوزيع، الأردن.
- مي، عبد الله، (2014)، *المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال*، بيروت: دار النهضة العربية، لبنان.
- علاء الدين، *الثابت والمتحول في الإبداع السيميائي*، 20 جويلية 2021 على 20:14،
<https://www.iasj.net/download/9939e2e4a4a545de>

- عموري سعيد، (د.س) من النص السردي إلى الفيلم السينمائي: قراءة في اشتغال المصطلحات، الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية، 7(1)، 13-22؛
- قيس، الزبيدي، (2006)، المرئي والمسموع في السينما (الإصدار ط1)، دمشق، سورية: منشورات وزارة الثقافة-سلسلة الفن السابع 112،
- بلقاسمي كريم، (د.س)، المقاربة بين العمل الروائي والعمل السينمائي، الإئتلاف والاختلاف، حوليات جامعة الجزائر 1، الجزء الثاني (31)، الصفحات 225-244؛
- لوري، دي جانيتي، (د.س)، فهم السينما، مراكش: تينمل للطباعة والنشر، المغرب
- ليلي العاجيب، (12 04، 2021)، مفهوم الإبداع، 07 أوت، 2021، من موضوع: https://mawdoo3.com/%D9%85%D9%81%D9%87%D9%88%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%A5%D8%A8%D8%AF%D8%A7%D8%B9
- ماري، تيريز جورنو، (2007)، معجم المصطلحات السينمائية، دمشق: المؤسسة العامة للسينما، سوريا.
- عبد العالي، معزوز، (2014)، فلسفة الصورة الصورة بين الفن والتواصل، الدار البيضاء: إفريقيا الشرق، المغرب.
- نسمة، البطريق، (2004)، الدلالة في السينما والتلفزيون في عصر العولمة، القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، مصر.
- عبد عالي الركابي هاني، (2019)، توظيف التقنيات الحديثة لتجسيد الفعل الدرامي في الفيلم السينمائي المعاصر، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث، 3(4)، الصفحات 26-43؛