Journal Of the Iraqia University (77-2) 31 October (2026)

ISSN(Print): 1813-4521 OnLine ISSN:2663-7502
Journal Of the Iraqia University
available online at
https://iasj.rdd.edu.iq/journals/journal/view/247

البناء الصوري للمكان المنعزل في أفلام الرعب

م.د. فقيد قحطان حسين

جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة/ قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية

The Visual Construction of the Isolated Setting in Horror Films

Faqeed Qahtan Hussein
University of Baghdad / College of Fine Arts / Department of Cinema and Television Arts
faqeed1972@gmail.com

الملخص

يتخلص هذا البحث في كونه يتصدى لدراسة البناء الصوري للمكان المنعزل في أفلام الرعب، للنجاح العالمي الكبير الذي حققته هذه الافلام في العقود الاخيرة، وقد انطلق البحث من إشكالية تتمثل في كيفية توظيف التقنيات السينمائية في تشكيل صورة المكان المنعزل في افلام الرعب، من خلال الاعتماد شبه الكامل على العنصر البصري ودوره في تعزيز الاثارة والتشويق وتكثيف الصراع في بنية هذه الافلام، وذلك عن طريق الاعتماد الكامل على العنصر البصري في بناء المنجز النهائي، وقد قسم الباحث بحثه الى اربعة فصول جاءت عل النحو التالي. الفصل الاول(الاطار المنهجي) وجاء فيه توضيح لمشكلة البحث والتي تحددت بالتساؤل التالي(**كيف يتم بناء المكان المنعزل صورياً في أفلام الرعب؟ وما هي آليات توظيفه كعنصر درامي لخلق الاحساس بالخوف وانتاج الدلالة والمعنى؟**) كما ضم الفصل الاهمية والاهداف وحدود البحث، اما الفصل الثاني(الاطار النظري) فقد قسمه الباحث الى مبحثين، تضمن المبحث الاول(المكان في الفيلم السينمائي)، في حين تناول المبحث الثاني(افلام الرعب)، كم ضم المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري، اما الفصل الثالث فقد تضمن اجراءات البحث ومنهج البحث وعينه البحث وتحليلها، اما الفصل الرابع فقد ضم النتائج والاستنتاجات. وقد توصل الباحث إلى أن المكان المنعزل لا يوظف في هذه النوعية من الافلام كمسرح للأحداث، انما بوصفه عنصراً فاعلاً في خلق التشويق واثارة الصراع وإنتاج الرعب، حيث تتعاضد التقنيات السينمائية في تشكيل فضاء بصري مشحون بالتشويق والاثارة والغموض والتهديد، كما أظهرت النتائج أن الإحساس بالخوف ينبع من التفاعل بين الصورة السينمائية وإدراك المتلقي.

الكلمات المفتاحية: المكان المنعزل، أفلام الرعب، البناء الصوري، الصورة السينمائية، التقنيات السينمائية.

Abstract

This research examines the visual construction of isolated settings in horror films, motivated by the significant global success achieved by this film genre in recent decades. The study is based on a research problem centered on how cinematic techniques are employed to shape the image of the isolated setting in horror films through the almost complete reliance on the visual element and its role in enhancing suspense, intensifying conflict, and reinforcing dramatic tension within the structure of these films. The study emphasizes the centrality of visual expression in constructing the final cinematic work. The research is organized into four chapters. The first chapter, Methodological Framework, presents the research problem, which is defined by the following questions: How is the isolated setting visually constructed in horror films? What mechanisms are employed to utilize it as a dramatic element for generating fear and producing meaning and significance? This chapter also includes the importance, objectives, and boundaries of the research. The second chapter, Theoretical Framework, is divided into two sections. The first section addresses Place in the Cinematic Film, while the second focuses on Horror Films. This chapter also presents the indicators derived from the theoretical framework. The third chapter outlines the research procedures, methodology, sample, and analysis. The fourth chapter presents the findings and conclusions.The study concludes that the isolated setting in this type of film is not merely employed as a backdrop for events; rather, it functions as an active element in generating suspense, intensifying conflict, and producing horror. Cinematic techniques work together to construct a visual space

charged with suspense, excitement, ambiguity, and threat. The findings also reveal that the sense of fear emerges from the interaction between the cinematic image and the viewer's perception.**Keywords:** Isolated Setting, Horror Films, Visual Construction, Cinematic Image, Cinematic Techniques.

الفصل الأول : الاطار المنهجي

مشكلة البحث

لم يعد دور المكان ووظيفته في البناء السينمائي ينحصر في كونه مسرحا او اطاراً للاحداث، انما صبح عنصرا فاعلا في اعادة انتاج المعنى، فقد اولت الدراسات السينمائية اهتماما كبيرا بالبناء الصوري للمكان ،منذ تجربة (كوليشوف) فيما يعرف بالجغرافية الخلاقة في اوائل القرن الماضي حتى يومنا هذا، وذلك لما للمكان من وظائف جمالية وتأثير مباشر في إنتاج الدلالات النفسية والرمزية داخل النص الفيلمي، خاصة في الأنواع السينمائية التي تعتمد الاثارة والتشويق والتوتر، وفي مقدمتها أفلام الرعب، حيث تعتبر هذه الأفلام من أكثر الأنواع توظيفاً للمكان بصفته عنصرا درامي يخلق التشويق والاثارة ويبني الصراع العنيف من خلال ما يثيره من احساس بالخوف والرعب عند المتلقي، وياتي المكان المنعزل بوصفه اهم الانواع المكانية التي وظفتها هذه الافلام، لما يحمله من دلالات نفسية تتعلق بالوحدة والعزلة والاغتراب، وارتباطه بمخيلة الانسان باللاوعي بالغموض والرهبة والخوف، وبسبب قلة الدراسات التي تتناول افلام الرعب، وخاصة تلك التي تركز على آليات البناء الصوري للمكان المنعزل ودوره في إنتاج المعنى السينمائي، من هنا حدد الباحث مشكلة بحثه في التساؤل الآتي:**كيف يتم بناء المكان المنعزل صورياً في أفلام الرعب، وما هي آليات توظيفه كعنصر درامي لخلق الاحساس بالخوف وانتاج الدلالة والمعنى؟**

اهمية البحث والحاجة اليه:

تبرز اهمية هذا البحث في تناوله البناء الصوري للمكان المنعزل في افلام الرعب، وما تشكله هذه النوعية من الافلام من اهمية بين باقي الانواع الاخرى بسبب جماهيريتها الواسعة، كما تظهر اهمية البحث ايضا في كونه يقدم للباحثين والعاملين في مجال الانتاج الدرامي والسينمائي مادة علمية اكاديمية، اما الحاجة الى هذا البحث، فتكمن في قلة الدراسات التي تتناول مفهوم المكان المنعزل ودلالاته في الفيلم السينمائي، خصوصا افلام الرعب، عبر تفعيل المعطى الجمالي والتطور الدرامي.

اهداف البحث

يهدف البحث الى الكشف عن الكيفيات التي يتم من خلالها بناء المكان المنعزل صوريا، وعن الآليات التي توظف لخلق الاحساس بالخوف وانتاج الدلالة والمعنى، وتعميق الصراع وخلق الاثارة والتشويق، في افلام الرعب.

حدود البحث

الحد الموضوعي دراسة البناء الصوري للمكان المنعزل في أفلام الرعب

الحد المكاني: السينما الامريكية

الحد الزماني: من (٢٠٠٠- ٢٠٢٥)

تحديد المصطلحات

أولاً: البناء

لغة: جاء عند الفيروزآبادي البناء بمعنى "البَني: نقيض الهدم. وبناه يبنيه بنياً وبناءً.. وابنيتهُ، بناءً، او ما يبنى به داراً"(الفيروزآبادي،٢٠٠٨،ص١٦٥)، وعند اطلاع الباحث على العديد من قواميس اللغة العربية فقد وجدها تتفق جميعا على نفس المعنى، والذي هو كل ما يتعلق ببناء الدار او المسكن.

اصطلاحاً: البناء في الدراسات السينمائية هو عبارة عن "كيان عضوي متكامل من مجموعة عناصر تؤدي كل منها وظيفة، تعد اساسية في دفع حبكة الفيلم وتطور الموضوع السينمائي والوصل به الى نهايته"(خيرية البشلاوي،٢٠٠٤،ص٦٩)، اذن مفهوم البناء اصطلاحا هو ترتيب وتنظيم العناصر السينمائية وفق نظام معين داخل البناء الدرامي للوصول الى شكل سينمائي معين.

التعريف الاجرائي للبناء الصوري: هو توظيف جميع عناصر اللغة السينمائية لغرض اعادة تشكيل وبناء المكان المنعزل داخل الكادر السينمائي، بما يسهم في إنتاج الدلالات الرمزية والنفسية، وبما يعزز من البنية الدرامية المثيرة في افلام الرعب.

ثانياً: المكان المنعزل

المكان لغة: جاء في لسان العرب بان "المكان الموضع والجمع امكنةّ كقذال واقذلة، واماكنُ جمع الجمع "(منظور،٢٠٠٧،ص٤٢٥٠)، وايضا تتفق اغلب مصادر اللغة العربية على ان المكان هو الموضع أو الحيز الذي يشغله الشيء.

المكان اصطلاحاً: هو "وسط غير محدود ويشتمل على الاشياء، وهو متصل ومتجانس ولا تميز بين اجزائه، وذو ابعاد ثلاثة هي الطول والعرض والارتفاع"(صليبا،١٩٨٣،ص١٩١)، اما المكان المنعزل في السينما فهو "المكان الذي يجمع بين العزلة والفراغ والغموض ويولد الإحساس بالخوف والرعب"(See:McAndrew,2020, p. 2.).

التعريف الاجرائي للمكان المنعزل: يعرف المكان المنعزل في هذا البحث بأنه الفضاء السينمائي الذي تقع فيه الاحداث، والذي يتميز بالعزلة والغموض والانفصال عن العالم الخارجي، ويتم توظيفه بصرياً داخل أفلام الرعب لإنتاج الإحساس بالخوف وتعميق الصراع وخلق الاثارة والتشويق.

الفصل الثاني الاطار النظري

المبحث الأول: المكان في الفيلم السينمائي

المكان او الفضاء او الحيز تسميات تشير اغلبها الى معنى متقارب الا وهو بالتعبير الدرامي المسرح الذي تجري فيه الاحدث. فالطيف زيتوني يرى ان اللغة اضفت على المكان تعدد في التسميات وازدواج في المعاني منها ما هو حقيقي ومنا ما هو مجازي ومنها ما هو باطن، ومباشر ورمزي والى ما ذلك من معاني،(ينظر: زيتوني،٢٠٠٢،ص١٢٧)، ولكن يبقى المعنى العام يرتبط بالمفهوم الحقيقي للمكان كونه الوعاء الذي تعيش و تتفاعل وسطه الشخصيات، واذا كان هذا هو معنى المكان في الرواية او المسرح فان المكان في السينما يشكل عنصرا لا غناً عنه ابدا، اذ يمكن ان نعرض فيلما بدون اشارة للزمن ولكن لا يمكن ان نعرض فيلما بدون مكان، وهذا ما أشار اليه بازان بقوله "بإمكاننا ان نفرغ الصورة من اي حقيقة الاّ من حقيقة واحدة وهي المكان"(بازان،١٩٦٨،ص١١٦)،هو تأكيد على الاهمية الفائقة للمكان في بنية الفيلم السينمائي، وذلك لان المكان في الفيلم يتحول إلى بنية بصرية تخضع لعلاقة الشخصية به، ولتقنيات الكاميرا والاضاءة ولتكوين والمونتاج، كما تخضع بشكل مباشر لاختيارات المخرج ومهندس الديكور والمونتير وغيرهم من الفنين الاخرين، فالكادر بناءً على رؤية المخرج يحدد ما يظهر من المكان وما يحجب، والإضاءة تمنحه جوا نفسياً معيناً، وحركة الكاميرا تكشف عن علاقته بالشخصيات، والمونتاج يعيد ترتيب أجزائه داخل الزمن الفيلمي، ولذا فان مارتن يرى بأن المكان السينمائي لا يقدم كما هو انما "يتم اعادة بناءه..عبر خلق ابعاد مكانية اجمالية تركيبية يدركها المتفرج من تراكب وتتابع اماكن جزئية قد لا تكون لها أي علاقة مادية فيما بينها"(مارتن،١٩٦٤،ص ٢٢٦). وهذا يعني أن المكان لا يعمل بصورة منفصلة عن بقية عناصر الفيلم، انما يتعاضد معها ليشكل وحدة دلالية متماسكة.ومن هنا تبرز أهمية المكان الكبيرة داخل بنية الفيلم السينمائي، لما يرتبط به من دلالات تتشكل على اساسها الاحداث الفيلمية، وتنمو داخله الشخصيات، وتتفاعل معه بطريقة تعبر عن بعض انماطها التفكيرية وحالتها النفسية، او حتى يمكن استشراف ما ستقوم به الشخصية مستقبلا، اذ ان للمكان قدرة على الكشف ليس فقط على زمن الحدث الذي تجري به الاحداث وانما عن نوعها ايضا، فالعديد من الانواع الفيلمية توظف المكان بحسب الفكرة التي يدور حولها الفيلم، فلا يمكن الخروج بتجريب يستهدف المكان، حيث انه سيؤثر على فهم المتلقي وتماهيه مع الاحداث الفيلمية، ومن خلال ما تم ايضاحه يمكن ان نحدد مجموعة من الوظائف التي يؤديها المكان عند توظيفه في الفن السينمائي.

وظائف المكان السينمائي

لا يقتصر دور المكان في البناء السينمائي على كونه فضاءا او وعاءً محايداً يحوي الاحداث، انما يؤدي مجموعة من الوظائف المختلفة والمركبة، والتي تتداخل وتتفاعل فيها الأبعاد الدرامية والرمزية والتعبيرية والجمالية والنفسية وغيرها، فالمكان في الفيلم يشارك في البنية الدرامية، وفي بناء السرد وانتاج الاحساس بالزمن، وفي تفاعل الشخصيات وتحديد هويتها، وفي تقديم المعلومات وبناء الدلالة وتوجيه المتلقي، اذن تتنوع وظائف المكان بحسب الحاجة التي يريد صانع العمل ابرازها من خلال شكل المكان والتكوينات التي يحتويها، فعندما يريد المخرج توظيف المكان دراميا وهي احدى اهم وظائف المكان فانه يجعل منه محور الحدث وحبكته الرئيسية، كما في فيلم(مدينة الرب) للمخرج(فرناندو ميريليس)، عندما تصبح مدينة ريدي جانيرو هي الشخصية الرئيسية في الفيلم، والتي تعمل على تحريك الاحداث من خلال تغيرها لمصير اطفال الشوارع ودفعهم نحو الجريمة والمخدرات، اذن للمكان قدرة على تفعيل وتحريك الحدث وتوجيه مساره، وقد يفتح أمام الشخصيات إمكانات للفعل تزيد من حدت و تعميق الصرع، لان للشخصيات رغبات واهداف تسعى لتحقيقها والصراع "ينمو من تفاعل قوى(افكار، مصالح، ارادات)متضادة"(ليندا كاوغيل،٢٠١٣،ص٢٧)كما يؤدي المكان وظيفة معرفية من خلال تقديمه للمعلومات وبناء الدلالة، فقد يلجئ صانع العمل الى بناء مكان على نسق اسطوري، فيفهم المتلقي ان الاحداث التي ستقع ترتبط باسطورة معينة، وانها لن تخرج عن هذا الحيز النوعي، فبمجرد رؤية المكان يتعرف المتلقي بشكل مباشرة عن ما يريد صانع العمل ايصاله من ثيمة، من خلال استخدامه للمكان، لذا فهنالك الامر ذاته ينطبق على اختيار مكان

فنتازي او مكان واقعي، فلكل منها ارتباط بالحدث الذي يحتويه، فالمكان الفنتازي يجب ان يحوي الشخصيات والافعال التي تعيش فيه، خصوصا وانها افعال خارقة، فالمكان لا بد ان يضم بعض الصفات الخارقة ايضا من قبيل ابواب الانتقال من عالم الى اخر، أو تحول مفاجئ في شكله، اما من حيث توظيف المكان لابراز الواقع فأن صانع العمل او المخرج يظهر الحالة الاجتماعية وكل ما يتعلق بواقع حياة الشخصيات والاحداث التي تقع لها، لغرض تكوين علاقة فهم بين طبيعة الشخصية والمكان الذي تنمو فيه، لذلك فان المكان "غاية بحد ذاتها لا اشباع حاجة ما لدى المخرج من خلال معالجته للحدث او لاظهار براعته في بناء المكان وتعميقه، وانما باعتباره اداة لتدعيم الحدث وخلق توازنات نفسية وجمالية متتابعة في المكان"(عبد مسلم،٢٠٠٢، ص٧٥)، ويمكن للمكان ان يحدد طريقة فهم المتلقي لعالم الفيلم، من خلال تقديم المعلومات، فالمكان قد يكشف أن المنطقة التي تتحرك فيها الشخصية ليست آمنة، فقد تكون حقل الغام او غير ذلك، "وهنا يظهر التوتر بين منظور المتلقي ومنظور الشخصية؛ إذ يعرف المتلقي أحياناً أن المكان مهدد قبل أن تدرك الشخصية ذلك، مما يخلق وضعاً درامياً قائماً على الترقب والعجز" (See:Falconer, 2023, p. 293) ويمكن مشاهدة ذلك في فيلم (كيلو تو برافو) للمخرج (بول كاتيس) والذي يتحدث عن قصة مجموعة من الجنود البريطانيين الذين ذهبوا لإنقاذ رفيق لهم سقط في احد وديان أفغانستان، فاكتشفوا فيما بعد انهم وسط حقل اللغام قديم.وللمكان وظيفة تعبيرية أيضا باعتباره وسط ناقل للرمز، فالمكان له قدرة في نقل الحالات النفسية والانفعالية للشخصيات، فقد يكون المكان ضيقاً للتعبير عن الاختناق أو لا متناهي للتعبير عن الضياع أو مظلم للتعبير عن الخوف أو ساكناً مكفهراً للتعبير عن التوتر، فالمكان يسهم بنمو وتطور الشخصيات ما يكسبه ابعادا تعبيرية اخرى يمكن ان يتم اضافتها الى الفكرة التي انشئ المكان خصيصا لها، فالبعد النفسي او التأثيري يرتبط بطريقة عرض هذا المكان بصريا، وما يحتويه من اكسسوارات وديكور يراد منها اضافة تأثير يخاطب المتلقي ويجعله يتماهى مع احداث الفيلم "فالمكان السينمائي هو بناء بصري ودرامي ونفسي، يتشكل داخل الفيلم عبر التكوين والإضاءة والحركة والديكور والصوت والمونتاج، ويؤدي دوراً أساسياً في إنتاج الدلالة والتأثير،(See:Church, 2021, p. 11). ومن هنا تتضح اهمية صناعة مكان يتفاعل مع الحدث ويعمق من الدلالات المرتبطة به ويقدم تفسيرا الى المتلقي حول ما يجري من افعال تقوم بها الشخصيات، مثال على ذلك وجود معسكر للاحتجاز كمكان تجري فيه احداث الفيلم، يجعل المتلقي امام حقيقة نفسية تجعله يتقبل ما يشاهد من عمليات قتل او تعذيب، لان المكان قام بتحضيره على مستوى فهم العلاقة بين تنوع الشخصيات والافعال التي تؤديها داخل هذا الحيز المكاني.أما الوظيفة الرمزية للمكان، فتتجلى في قدرته على تجاوز معناه المباشر ليحمل دلالات ابعد وأعمق مما هي علية في الظاهر وفي الواقع، وخاصة بعد دخول التقنية الرقمية في صناعة السينما، فقد صار بالامكان التلاعب بالمكان وبناءه بطرق واشكال مختلفة وغريبة، تحمل ابعادا رمزية ودلالية متعددة غير التي يؤديها المكان الواقعي، ففي فيلم (افتار) للمخرج (جيمس كاميرون) شكل المكان بيئة خاصة تعيش فيه عدد متنوع من الشخصيات الفنتازية غريبة الاشكال والاطوار، فبعضها يطير في الهواء، واخرى تعيش داخل المياه وثالثة تسكن في البر، وترتبط جميعها بالمكان عبر شجرة كبيرة تمثل ارث هذه المخلوقات وارتباطها الروحي، لذلك فانها تدافع عن ذلك بكل ما اوتيت من قوة، وهنا يمكن ملاحظة قيام "صانع الفلم بكسر قوانين المكان الحقيقي, واعادة بنائه بما يناسب غرضه الخاص"(جاكوب،٢٠٠٦،ص١٤٥). اذن المتلقي قد يتفاعل مع ما يرى كونه مؤمن بحقيقة الدفاع عن الوطن له اهمية، ولكن(جميس كاميرون) قدم لنا مخلوقات قد لا تؤمن بهذه الحقيقة، الا انها تدافع عن كينونتها المرتبطة بشجرة تضم ارواح الاباء والاجداد، ويمكن ان تأتي بالاعجاز كما حدث داخل الفيلم، عبر اعطاء القدرة للاحياء ومنح بعض الصفات التي تمكن الشخصيات الفيلمية من التحكم بكل شيء داخل المكان من مخلوقات او نباتات وغيرها. اما الوظيفة الجمالية للمكان، فتاتي من كون المكان هو العنصر الرئيس في بناء الصورة السينمائية، ومن خلال اعادة تشكيل وبناء العلاقات فنياً، بين الضوء والظل والكتلة والوزن والاشكال الحقيقة والاشكال الخيالة والحركة والسكون وغيرها من عناصر التكوين الاخرى، تبرز لنا الصفة الجمالية للصورة. انه يخلق استجابة جمالية لدى الانسان او المتلقي،(ينظر:باشلار،٢٠٠٠،ص٥٦) ومن هنا يصبح المكان بنية بصرية تنظم عناصر الصورة وتمنحها طابعها الجمالي.

انواع المكان السينمائي

المكان في السينما يتخذ انواع وأشكال متعددة، تبعا لنوع الفيلم وطبيعته وطريقة معالجته والوظيفة التي يؤديها في الفيلم، وتاثيره في ايصال المعنى وتعميق فعل الشخصيات والكشف عن الحالة النفسية وشدة التوتر والقلق الذي يرتبط بالشخصيات المصاحبة لمكان معين، والتي يكشف عنها المكان او يحمل دلالة تسهم بانتاج معنى يمكن ان يفهمه المتلقي، لذلك سيقوم الباحث بالاشارة الى عدة أنواع من الامكنة تم توظيفها سينمائيا من اجل خلق تنوع على اساس الحدث سواء كان واقعيا او فنتازيا، ومن ثم تحميل المكان دلالات ترتبط ببنيته من حيث كونه عنصرا مهما في انتاج المعنى، ومن هذا الاماكن هي:مكان العالم السفلي: يتميز هذا المكان بقدرة على رسم الملامح التعبيرية الخاصة بمن يسكنه او من يدخله، او حتى نوع الصراع الذي يمكن ان يتجسد داخل بنية هذا المكان، الذي يتميز بملامح غريبة وفنتازية من حيث التكوين، لذلك فهو مكان افتراضي

دائما ويعبر عن حدث معين يعكس طبيعة المكان، لذا "يجب ان ندرك ان كل مكان مرتبط بمعالم معينة. تؤثر هذه المعالم في الأحداث التي تقع هناك"(فال،٢٠١٥، ص٥٤). سواء كانت احدث واقعية او فنتازية، ومثل هذا المكان يوظف في أفلام الرعب الى مكان للتعذيب النفسي والجسدي. مكان الغابات: لهذا المكان توظيف خاص به، فقد يكون واقعيا والذي يتم تناوله عبر افلام وثائقية او روائية او يكون مكان افتراضي يتم بناؤه كليا عبر التقنيات الرقمية، لذلك فان مكان الغابات يتحمل وجود شخصيات فنتازية لها قوة خارقة ولها نوع معين من الصراع والاحداث، وايضا شخصيات واقعية تحاول ان تدافع عن وجودها واستمرارها، وهذا المكان يحدد الارتباط بالشخصيات الفيلمية "إذ يمكن أن يعكس حالتها النفسية أو يوجه سلوكها داخل الحدث الدرامي"(سولومون، ٢٠٠٧، ص ٧٦)، ففي سلسلة افلام(سيد الخواتم) اخراج (بيتر جاكسون)، نلاحظ توظيف عدد من الغابات داخل الفيلم لما لها من ارتباط ودور بالحدث ونموه، فمثلا بالجزء الثاني من السلسلة، كان هنالك مشاركة لهذا المكان برسم الاحداث ورسم نهاية للصراع والتوتر بين الجيشين، اذ ان تحول الغابات بما تضم من اشجار متنوعة ومختلفة الى شخصيات حية تمتلك القدرة على اتخاذ القرار، خصوصا فيما يتعلق بمستقبلها، كان لها دور في رسم خارطة الفيلم وميل الكفة الى البشر بالتخلص من الاوروك، خصوصا وان لهذا المكان خصوصية ترتبط بالتنوع الاحيائي الذي تحتويه وقدرتها على استيعاب شتى انواع الحياة، فمن شخصيات فنتازية واخرى واقعية وثالثة سحرية، وما يرتبط بهذه الشخصيات من افعال خارقة، يمكن للغابة ان توفر لهذه الشخصيات بيئة مناسبة لتطورها، لذلك كان للغابة كمكان اهمية كبيرة في الافلام السينمائية من حيث خصوصيتها وارتباطها بالصراع وتطوره داخل البنية الفيلمية، ومثل هكذا اماكن توظف في افلام الرعب لاثارة الخوف والهلع عند الانسان والكشف عن ضعفه، خاصة اذا كانت تحوي كائنات غريبة. المكان المنعزل: وهي بيئة مكانية خاصة ترتبط باحداث معينة يراد من خلالها التأثير في المتلقي، أي ان لهذا المكان تأثيرات نفسية بدلالات يحملها المكان من خلال تنوع البيئة التي يمثلها، حيث يمكن ان يعبر هذا المكان عن الحدث الذي يرتبط به بشكل مباشر، ويدعم ما تحاول الشخصيات القيام به من افعال في سبيل شد المتلقي وجعله بحالة اندماج مع ما يجري، خصوصا المشاعر المرتبطة بالقلق والخوف، فالمكان المنعزل مع توظيف عناصر البنية الصورية يمكن ان يسهم في "رسم الجو العام والحالات النفسية التي تمر بها الشخصيات وتأكيد الاحساس بالمكان والايحاء بالزمان واستخدام الضوء في رسم التأثيرات الضوئية التي تعبر عن الاحداث الدرامية وعن الصراع الموجود من خلال صراع الضوء والظل"(راضي،٢٠٠٥،ص١٨)، وهناك العديد من الامثلة الفيلمية التي يمكن ان توضح وظيفة هذا المكان كفيلم(الاتجاه الخاطئ) اخراج(روب شميدت)، اذ يزور مجموعة من الشباب هذا المكان المنعزل محاولين اكتشافه، غير مدركين لما يعيش في هذا المكان من مخلوقات تلاحقهم وتحاول التهامهم، اذ شكل هذا المكان المنعزل خصوصية من حيث نمو الاحداث، كون هذا المكان منقطعا عن بقية المدن، ولا يستطيع أي شخص مغادرته بسهوله، فتضاريسه الخاصة لا يعرفها الا ساكنيه من تلك الكائنات فقط، فهم يدركون اين يتحرك الشباب الخائفين الذين يحاولون الافلات من المأزق الذي وجدوا نفسهم فيه، لذلك فان عملية الملاحقة التي تمت داخل الفيلم كان للمكان اهمية كبيرة في تطورها، وخلق حالة القلق والخوف الذي ساهم هذا المكان بتكوينه وبثه وايصاله الى المتلقي، فمثل هذه الاماكن هي في ذاتها "تنتج القلق والرفض والتهديد بسبب ما يهمن عليها من عتمة وعزلة وغموض او القوى الغيبية او الماضي"(ينظر: ستام،٢٠١٣،ص ١١٥). وهي من اكثر الأماكن التي توظف في أفلام الرعب كي تكون مرآة للحالات النفسية لشخصيات بسبب الغموض من الخطر الذي يحيق بها.المكان الحلمي: وهو المكان الذي يرسم "بواسطة إشارات ذهنية وليس بواسطة التصور الحقيقي"(النابلسي،١٩٩٤،ص٢٠)، ويوظف هذا المكان في الافلام السينمائية على اساس نوع الدلالة المرتبطة به، والتفسير الذي يمكن ان يقدمه الى المتلقي بحسب تكوينه والاحداث التي يحتويها، اذ يمكن ان يكشف عن طبيعة الشخصيات وتطورها على صعيد الفعل الذي تقوم به او الصراع الذي تخوضه، فهو "يمكن ان يقص علينا قصة انسانية تتعلق بالتغلب على اشكال العالم الخارجي وهي المكان والزمان والسببية ويضبط الاحداث على اشكال العالم الداخلي وهي الانتباه والذاكرة والخيال والانفعال عن طريق الوحدة الكاملة للحبكة والمظهر الصوري"(اندرو،١٩٨٧،ص٣١)، ففي فيلم(اليس في بلاد العجائب) اخراج(تيم بيرتون)، تتفاجئ الطفلة(اليس) انها عالقة في عالم اخر، تتحكم به ملكة من ورق، ليس هي فقط، بل جميع الحرس الذين يحمونها مكونين من نفس المادة، اضافة الى مخلوقات اخرى غرائبية يمكن ان تفعل اي شيء، اذن المكان الحلمي يوفر البيئة المناسبة لوجود مثل هكذا شخصيات ومن ثم تطورها، اذ لا يمكن للمتلقي ان يتماهى مع اي فيلم يحتوي على هذه الشخصيات من دون ان يكون المكان مناسبا لها، وقادرا على دفع عجلة الصراع والحبكة والاحداث الى الامام، فما تواجهه (اليس) في هذا المكان الحلمي، هو عبارة عن مخاوفها التي تهرب من مواجهتها، اضافة الى بعض الشخصيات التي كونتها في مخيلتها وتريد الهرب من التواجد معها، وهو ما وفره المكان الحلمي بقدرته على استيعاب شتى انواع الافكار والمخلوقات والافعال، وهو في افلام الرعب يشكل الخطر القادم من الخيال والذاكرة.

١. المكان المنحرف: هو بيئة مغايرة للمألوف وغير معتادة وتعتمد على معالم غير واضحة وتشير الى سلوك يرتبط بالطريقة التي شكل بها هذا المكان، لذلك يتم توظيف هذا المكان على اساس تعبيري يهدف الى الكشف عن الشخصيات التي تعيش داخله فهو "مرتبط بالية الاحداث

التي تقع وسطه ومن خلاله يتم تحديد نوع الفعل او الحدث الذي يمكن تصنيفه مكانيا"(ابراهيم،٢٠١١،ص٧٦)، كما ان لهذا المكان قدرة على استيعاب شتى الاحداث الغرائبية، من قبيل رسم شخصيات مرتبطة بعالم ما ورائي تحاول احداث تغييرات على صعيد الواقع المعاش، لذلك يكون هذا المكان معبرا عنها، فالحاجة التي يراها صانع الفيلم بالابتعاد عن الواقع في هذا المكان جاء لاجل تشويهه بشكل مقصود، ففي فيلم(التماسك) اخراج(جيمس وارد)،الذي يروي قصة مجموعة من الأصدقاء يجلسون في منزل احدهم لتناول العشاء، فيمر في ذلك الوقت مذنب ضخم من فوق البيت الذي يجلسون فيه، فيصبح المكان عبارة عن تداخل وتوازي للزمن والمكان والاحدث، بحيث يعيش الجميع في صراع وشك مرير مع انفسهم ومع بعضهم، فهم لا يعرفون ان كان هذا عالمهم الحقيقي ام انهم يعيشون في عالم اخر، لقد شكل هذا المكان المنحرف اهمية كبيرة، عبر مجموعة القوانين التي اخترقها، سواء المنطقية منها او الفيزيائية، فقد اصبح بيئة ذا ابعاد نفسية وفكرية للاحداث التي شهدها، وأدى دورا تعبيريا في ايصال الدلالات الرمزية، سواء المرتبطة بالحدث الغريب او بالشخصيات التي عاشت هذا الحدث وصولا الى الثيمة النهائية.واياً كان نوع المكان من الانواع السالفة الذكر او غيرها "فهي لا تعمل بوصفها تصنيفات جامدة، بل كثيراً ما تتداخل داخل الفيلم الواحد، بحيث يتحول المكان الواقعي إلى رمز أو المكان المفتوح إلى فضاء خانق أو المكان الأليف إلى مكان مرعب "(نورس،٢٠٢٦، ١١٧٥)، ومن هنا تتضح اهمية المكان من حيث الدلالات والرموز التي يحملها والحدث الذي يرتبط به، والتأثير الذي يتركه على المتلقي.

المبحث الثاني: أفلام الرعب

يعود ظهور افلام الرعب في السينما الى فترة مبكرة من تاريخاها، عندما اخذت تتناول مواضيع الرعب والخوف، بعد ظهور التعبيرية الألمانية عقب الحرب العالمية الأولى، فقد وظفت هذه الأفلام شعور الخوف عند الانسان كمادة أولية لها، والخوف كما هو معروف جزء من طبيعة الانسان، فهو يمثل استجابة حسية تجاه الخطر، وقد وظفت السينما هذا الحس الانفعالي وحولته من مجرد شعور إلى تجربة فنية جمالية تنهض من خلال بناء التوتر وإثارة القلق واستثارة حواس ومدارك المتلقي، من خلال الصورة والصوت والمكان، وبالتالي "فإن الرعب السينمائي لا يساوي الخوف الطبيعي فقط، بل هو خوف مصنوع فنياً، يتولد داخل بنية جمالية محسوبة"(Daniel, 2020, p. 13). وقد تطور هذا النوع الفيلمي، مع مراحل التطور التي شهدتها السينما وكان اول الأفلام التي مثلت هذا النوع واصبح بمثابة تاريخ انطلاق هذه الموجة هو الفيلم الالماني الشهير "غرفة الدكتور كاليغاري"(سادول،ب.ت،٢٣)، ولا يعني ذلك عدم وجود افلام سبقته، انما بسبب التكامل والابداع الذي وصل اليه هذا الفيلم اعتبر رائد هذه الموجة، والا فقد سبق هذا الفيلم عدة أفلام تناولت موضع الخوف ومنها على سبيل المثال "فيلم الشيطان عام ١٨٩٦ لجورج ميليه الذي قدم عناصر خارقة للطبيعة في هذا الفيلم لكن ضمن اطار بصري بسيط"(Turnock, 2019, p. 13). وبمرور الزمن اصبحت هذه الافلام من اكثر الأنواع الفيلمية رواجا في العالم وحقق بعضها أرباحا خيالية في دور العرض.

افلام الرعب المفهوم والخصائص

ارتبط مفهوم الرعب في اللغة بمعنى الخوف والفزع "الرعبُ: الفزع والخوف، ارعبهُ يرعبهُ رعباً..افزعه اخافه"(منظور،٢٠٠٧،مصدر سابق،ص١٦٦٧)، ولم يبتعد المفهوم الاصطلاحي كثرا عن المفهوم اللغوي، فقد حدد قاموس المورد مفهوم الرعب بانه كل فعل "مقيت، كريه، بغيض، رديء، هو رعب رهب، ويروع يرهب"(البعلبكي،٢٠١٣،ص٥٥٢)، وهذه التعاريف تركز على مفهوم البعد الحسي للرعب باعتباره احد انفعالات الانسان، اما السينما فانها تحول مفهوم الرعب من احساس وشعور حقيقي، الى عنصر فني للاستثارة، ومن مفهوم كريه او بغيض الى مفهوم درامي ونفسي و جمالي وتعبيري، وذلك من خلال تعاضد العناصر البصرية للصورة السينمائية، اذن لم يعد الرعب مجرد انفعال سلبي انما اصبح تجربة فنية سينمائية مدركة حسيا وعقليا، كون الرعب في الفن يرتبط "بوجود تهديد لا يثير الخوف وحده، بل يثير كذلك النفور أو الاشمئزاز أو الإحساس بالانتهاك التصنيفي، أي ظهور شيء لا ينتمي إلى النظام المألوف للعالم" (Op.cit,Daniel, 2020, p. 14)، وتبرز ميزة الرعب في السينما من كونه لا يقتصر على تهديد واخافة الشخصية في الفيلم، انما يوجه المتلقي لكي يعيش التجربة بنفسه، فالمتلقي يعرف أنه في وضع آمن خارج عالم الفيلم، لكنه في الوقت نفسه يتفاعل مع الصورة ويتوتر ويخاف وربما يشعر حتى بالقشعريرة، وهذه هي خصوصية الرعب في السينما يثير دائما "الشعور المؤلم المصحوب بالخوف والاشمئزاز"(جاكسون،٢٠٠٨،ص،٢٢٥)وتتميز افلام الرعب بكونها تمتلك خصوصية من حيث توظيف عناصر اللغة السينمائية، خصوصاً الشخصيات والمكان والمؤثرات البصرية، فالمكان في فيلم الرعب اصبح عنصرا بنيوياً فاعلاً في البناء الدرامي وتوليد الصراع وخلق الاثارة والتشويق وانتاج الدلالة والمعنى، حتى اصبح اهم العناصر التي يبنى من خلالها الإحساس بالخوف، هذا الخوف الذي اصبح العنصر الفني السينمائي الذي يوحد اغلب أفلام هذا النوع، لذلك فان افلام الرعب اصبحت تتميز بمجموعة من الصفات والخصائص المشتركة.

البنية الدرامية: من ابرز خصائص أفلام الرعب المشتركة هو البناء الدرامي للاحداث، فافلام الرعب تتميز ببنية درامية ذات حبكات معقدة تقوم في أساسها على انتاج الخوف والتوتر وتوليد الصراع واثارة القلق والترقب لدي المتلقي، وذلك من خلال التهديد المستمر للشخصية فعنصر التهديد سواء كان ظاهراً او مخفياً هو ابرز العناصر التي تحرك الدراما في أفلام الرعب وذلك "أن أفلام الرعب تعتمد على خلق تهديد يخلخل استقرار العالم الدرامي ويضع الشخصيات في مواجهة قوى تتجاوز قدرتها على الفهم أو السيطرة"(جرانت، ٢٠١٥، ص٥). اذن يمكننا القول بان البنية الدرامية في افلام الرعب تقوم على سلسلة مستمرة من التحولات والانقلابات والمفارقات، فمن الهدوء الى الانفجار ومن الإيحاء إلى المواجهة، ومن المكان الآمن إلى المكان الخطر، ومن معرفة ومعلومات محدودة الى تعرف كامل على الخطر المحيق بالشخصية.

التشويق: كما تمتاز هذه النوعية من الأفلام بتحقيق اعلى قدر من عنصر التشويق والمفاجأة والتوتر، من خلال طبيعة احداثها الغريبة والمخيفة التي تساعد في الاساس علي خلق مفاجئات مستمرة من خلال عرض احدث غير متوقعة ولا تخطر في بال المتلقي، مما يحقق عنصر الصدمة، فعامل عدم التوقع نفسه يعمل على اثارة التوتر، اما عنصر التشويق فهو الجزء المكمل للتوتر الدرامي، ويتحقق في أفلام الرعب بسبب ادخال الشخصية في مآزق ومخاطر مستمرة، او وقوعها في براثن عدو لا يرحم وعدم قدرتها على الإفلات والهروب منه بسهولة، وغير ذلك من المواقف الدرامية، وهذه الطريقة في البناء من اكثر الأساليب التي تجعل المتلقي مشدودا ومندفعا لمعرفة ما سيحل بالشخصية.

المكان: وهو من اكثر الخصائص المشتركة تميزاً لهذا النوع الفلمي، فالمكان في أفلام الرعب عنصر فاعل في بناء الاحدث والشخصية وتوجيه السرد وإبراز المعنى والدلالة، والاهم من كل ذلك هو توليه مهمة انتاج الخوف(الثيمة) التي تستند عليها هذه الأفلام، ذلك "ان حوادث القصة يجب تقديمها في اطار المكان، مهما كان هذا المكان غامضا او غير محسوس"(عزمي،ب.ت،ص١٣٦)، فالمكان وخاصة المنعزل الذي توظفه غالبية أفلام الرعب، هو الاساس الذي تعتمد عليه جميع العناصر البصرية والدرامية، وهو يمتلك قوة تاثيرية كبيرة على المتلقي.

الصوت: ومن الخصائص المشتركة الأخرى لافلام الرعب هو توظيفها عنصر الصوت، بمكوناته من حوار وموسيقى ومؤثرات وصمت وبشكل مغاير للأفلام الاخرى، فهذا العنصر يرتبط بالقدرة التعبيرية التي تريد هذه الافلام ايصالها الى المتلقي، وبما يمتلكه من وظائف درامية، فالصوت كمؤثر او كحوار يعتبر عنصر درامي فعال، لانه قد يحيلنا الى الخطر او يجعل المكان اكثر تهديدا وخطورة، وذلك من خلال الاصوات الغامضة او المفاجأة او بعض الكلمات المريبة، اما الصمت المكمل للصوت، فانه في أفلام الرعب يمتلك قوة تاثيرية هائلة بما يمثله من رمز"للموت، وللغياب، وللخطر، وللقلق، وللعزلة"(مارتن،مصدر سابق،١٩٦٤،ص١١٨)، اما الموسيقى فهي تمثل في البنية الدرامية لافلام الرعب عنصر مهم جدا " للترقب والتوقع وخاصة عندما لايسمح الاطار الدرامي للمخرج بتهيئة الجمهور لحدث ما"(جانيتي،١٩٨١،ص٢٧٥).

الإضاءة: وهي الأخرى من الخصائص الملازمة لافلام الرعب، والتي يتم توزيعها بطرق أيضا تختلف عن باقي الأفلام الأخرى، حيث تعتمد الظل الى جانب الضوء كجزء فعال في تحقيق الاثارة والغموض، "فالإضاءة في أفلام الرعب تعد من الخصائص البصرية الأساسية التي تسهم في بناء الجو المرعب، لأنها تتحكم في ظهور العناصر وإخفائها وتوجيه انتباه المتلقي"(ينظر :نورس،مصدر سابق،٢٠٢٦، ص ١١٧٥). كما انها تحدد طابع الفيلم وجوه العام.

المكياج: وهو أيضا من خصائص أفلام الرعب المشتركة، والذي يعمل بالتعاضد مع باقي عناصر الصورة وخصوصاً الإضاءة، لرسم صورة غريبة الشكل "حيث يمكن رسم المكياج بالضوء والظل او من خلالها"(ينظر :كورسيون،١٩٨٢،ص١٤٢)، وهذا من مهام المخرج المبدع، وعمل المكياج في هذه الأفلام انما يغير من ملامح الأشخاص واشكالهم، فيظهرهم باشكال مخيفة او مشوهة من خلال رسمها بغرابة مقصودة، لتحقيق الغموض والاثارة و الخوف.

المؤثرات البصرية: من اكثر الخصائص المشتركة بين أفلام الرعب هو التوظيف الكبير للمؤثرات البصرية، فهي تعد من العناصر التي لا غناً عنها لمشاهد أفلام الرعب، فهي تعمل بالتعاضد مع المونتاج لاظهار الصورة المرعبة والمخيفة النهائية المميزة للفلم، وخاصة المؤثرات البصرية الرقمية التي وفرتها أجهزة وبرامج المونتاج الحديثة "بشكل كبير في مجال الخدع السينمائية، فبواسطتها يمكن الحصول بسهولة على المؤثرات الخاصة"(شويكة،٢٠١٥،ص٤٥).

التقنيات السينمائية وآليات اشتغالها في بناء صورة المكان المنعزل

لكي يتشكل البناء الصوري للمكان المنعزل في افلام الرعب امام المشاهد او المتلقي بالشكل الذي يعكس صورة الرعب الحقيقية، فانه يتطلب تعاضد وتظافر مجموعة مختلفة من عناصر وتقنيات السينما، ومن ابرز هذه التقنيات هي:

التصوير:الكاميرا وعدساتها وزواياها واحجام لقطاتها، تعتبر من اهم الادوات التي تعمل على تشكيل صورة المكان المنعزل في افلام الرعب، فالمكان المنعزل في أفلام الرعب يكتسب شكله واثره من طريقة تصويره، فافلام الرعب "تمتلك خصائص بصرية متكررة، منها طبيعة عمل آلة

التصوير وزواياها وحركاتها، بوصفها عناصر تسهم في بناء الإحساس بالخوف لدى المتلقي"(نورس،مصدر سابق،٢٠٢٦، ص ١١٧٤)، فالتصوير هو من يظهر المكان بتفاصيله، وهل هو مكان معادي ام مكان امن، هل هو يشكل خطر ام لا، وعن طريق احجام اللقطات يتحدد اهمية الموضع سواء للمكان ام للشخصية داخل المكان، فحجم اللقطة يحدد صفات وخصائص المكان، وللشخصية يحدد الفعل وطبيعته، ففي فيلم(دونت بريث) اخراج(فيدي الفاريز)، والذي تدور احداثه وسط منزل يعيش فيه رجل كفيف(ستيفن لانغ)، يحاول ثلاثة شبان طائشين سرقة المنزل، كونهم على علم بعدم قدرة الرجل على رؤيتهم مما يسهل من سرقته، الا انهم يفاجئون بشخص يستطيع التنقل داخل هذا المكان المنعزل بشكل لايصدق، حيث يستطيع القضاء عليهم واحدة بعد الاخر، لقد وظف مخرج الفيلم اللقطة القريبة في العديد من المشاهد لاظهار شكل الرجل، وملامحه وطريقة مطاردة للسراق، من خلال سماع اصواتهم او حركاتهم، لذلك كان للقطة القريبة توظيف يرتبط باثارة نسبة الخوف والقلق، وخلق حالة الشد بين الفعل داخل الصورة والمتلقي، واما زوايا الكاميرا، فتاتي لدعم احجام اللقطات في اكمال صورة هذا المكان، لذلك تم توظيف الزوايا المنحرفة او غير المستقرة او المائلة لكونها زوايا توحي بخطورة هذا المكان او الحدث الذي يقع فيه، ففي نفس الفيلم كانت الزوايا غير المستقرة علامة تهديد دائم للرجل الكفيف، وفي نفس الوقت للشباب الثلاثة اللصوص، ثم يأتي دور حركة الكاميرا ليساهم في تعميق هذا الإحساس، فالحركة البطيئة داخل أي مكان مجهول تخلق احساساً بالخطر، وكأن الخطر يمكن أن يظهر في أي لحظة، ويمكن مشاهدة ذلك في فيلم(البريق) للمخرج(ستانلي كوبريك) فالحركة في ممرات الفندق كانت من اكثر مثيرات الخوف والفزع، بما شكلته من قلق دائم للشخصيات.

الإضاءة: الاضاءة هي الجزء المكمل لعملية التصوير، وهي في أفلام الرعب توظف كأداة كشف واداة اخفاء للاماكن او اجزاء من الاماكن، سواء كان المكان غرفة او كهف او غابة او غيرها، فهي مسؤولة عن تحديد ما يراه المتلقي وما يبقى غامضاً أو محجوباً، وبذلك فهي تساهم بتحويل المكان المنعزل إلى فضاء غير آمن، لأن التغير المستمر ما بين العتمة والضوء في مشاهد افلام الرعب يثير الغموض والقلق والخوف، مما يفتح المجال أمام الترقب والتهديد، ويعود ذلك الى طبيعة الانسان النفسية، فالانسان بطبعه يخاف الاماكن المظلمة ويشعر بالقلق ازائها، ومن هذا المنطلق فالمكان المضاء بالكامل قد يفقد جزءاً من قدرته على الإيحاء، بينما المكان المظلم يبقى مصدرا لإنتاج التوقع والخوف، اذن فالرعب "يعتمد كثيراً على الفرق بين ما يدركه المتلقي وما تدركه الشخصية، وهذا الفرق يتعزز عندما يكون المكان ناقص الوضوح بصريا (Falconer, 2023, p. 294)".وهذا يعطي مجالا لخيال المتلقي كي يعيش التجربة، ويبدو ذلك واضحا في فيلم (البريق)، فقد وظف المخرج الاضاءة في بناء شكل واجواء الفندق بما يوحي بالانعزال والاغتراب، لقد صورت اغلب المشاهد باضاءة حادة مما خلق ظلال طويلة على الجدران تثير الخوف والرعب، كما جعل الاضاءة التي تاتي من النوافذ علامة على ظهور الاشباح، مما عزز من شعور الخوف المرتبط بالاضاءة.

المؤثرات البصرية:في افلام الرعب تعد المؤثرات البصرية حجز الزاوية في بنيتها بشكل عام، فافلام الرعب تقوم اساسا على اظهار كل ما هو مثير وغريب ومخيف، وهنا يأتي دور المؤثرات البصرية في تحقيق ذلك، والتي أصبحت جزءاً من بناء الفضاء الفيلمي وإنتاج دلالاته في هذه الافلام، وخصوصاً المؤثرات الرقمية الحديثة التي باتت جزءاً من كيان أي فليم رعب حديث، لما تقوم به من"الايهام والخداع من خلال خلقها مناظر سحرية وخيالية وغريبة غير متوقعة، تنتج الدهشة احيانا و الخوف والرعب احيانا اخرى"(ينظر:جاكسون،مصدر سابق،٢٠٠٨،ص١٥٣) فالمؤثرات لها قدرة على جعل أي مكان او موضع حاملاً للتهديد، وهذا تماما ما وظفه المخرج(الكس غار لاند) في فيلم(الابادة)، حيث جعل المكان الذي ذهبت اليه عالمة الاحياء(لينا) للبحث عن زوجها مكان غريبا ومشوها، فالاشجار كائنات مثل البشر تاكل كل من يمر من جانبها، كذلك الحيوانات ذات اشكال غريبة ومرعبة، وهكذا صنعت المؤثرات البصرية الرقمية من هذا المكان، مكانا يحمل معه كل انواع الخطر، فمن يدخل اليه مستحيل ان يخرج منه مجددا، وهذا خلق إحساساً بأن المكان فقد نظامه الطبيعي المألوف "ومن هنا تسهم المؤثرات في تحويل المكان المنعزل إلى فضاء مهدد يتجاوز حدوده الطبيعية"(برنس،٢٠١٣،ص ٢١٠)، وكثيرا ما توظف المؤثرات في بناء المكان المنعزل لاداء وظيفة رمزية ايضا، تتمثل بجعله يعبر عن القلق او الخوف أو الذنب أو الشر، كما هو في فيلم(الشعوذة) للمخرج(جيمس وان)، الذي جعل المكان بتاريخه الملطخ بالدم يرمز الى الذنب والخطيئة، كما يمكن للمؤثرات أن تعمق دلالة العزلة، وذلك عن طريق خلق بيئات تبدو واقعية لكنها مشحونة بخصائص بصرية مقلقة، مثل الضباب الكثيف او الدخان المتصاعد من مكان معزول، فهذه الصور تجعل المكان المنعزل يوحي بالخطر الكامن، ففي فيلم(الضباب) للمخرج(جون كاربنتر)، اصبح الضباب الذي يغزو ساحل قرية صغير كل شتاء عبارة عن غطاء الارواح تعود من البحر للانتقام من سكان هذه القرية، ولا يتوقف عمل المؤثرات في رسم صورة المكان المنعزل في حدود المكان نفسه، انما تعمل على اقامة تعاضد وتداخل مع الشخصية، من خلال توظيف اثر الشخصية في المكان، مثل ظلها المنعكس على الجدران او تحرك اجزاء معينة من الجسم مع اخفاء الاجزاء الاخرى، كما ترسم صورة مشوهة او غريبة لها، او عندما تعززها بافعال خارقة، مثل اختراق الجدران او السقوف او الاختفاء داخل جذوع الاشجار

او غيرها من الخدع، فمثل هذه الخدع تدعم شكل وطبيعة المكان، وتعزز الاثارة والتشويق، لان الرعب "يستثمر كثيراً التوتر بين ما يعرفه المتلقي وما يظهر للشخصيات، مما يجعل التهديد أحياناً أقوى عندما يكون جزئياً أو غير مكتمل الظهور.(Op.cit,Falconer, 2023, p. 294)

المونتاج والكرافيك:يعد المونتاج من أهم التقنيات السينمائية في بناء السرد وانتاج المعنى العام للفيلم، لانه بمثابة اداة لتنظيم المادة المصورة واستمرارية تدفقها وضبط ايقاعها الزمني، اذن فهو عبارة عن "تفاعل جميع العناصر المكونة للفيلم السينمائي وتوحيدها في بناء معماري فريد من نوعه على وفق قواعد واصول سينمائية"(سبرزسني،١٩٩٢،ص١٠)، ومن خلال المونتاج يتم اعادة بناء المكان المنعزل في افلام الرعب بوصفه فضاء ديناميكي حامل للدلالة والمعنى، وبواسطة التقطيع ما بين الاماكن الداخلية والخارجية، يمكن للمونتاج ان يظهر التناقض بين الافعال والصراعات النفسية للشخصية المحاصرة داخل بيت أو داخل غرفة، او اذا كانت في الخارج الواسع أو الغابة أو الطريق الخالي، ففي الاولى سيعبر المكان عن الضيق والسجن بينما تعمق الثانية الإحساس بالعزلة او الضياع، او قد يعمل العكس أيضاً، إذ يربط بين فضاء مفتوح ولقطات لاماكن ضيقة وهذا يجعل الانفتاح نفسه خانقاً، كما في فيلم(شروق الشمس) للمخرج(داني بويل)، فقد صنع تناقض رهيب لرواد السفينة الفضائية(ايكاروس)، ما بين مكانهم المغلق والضيف جدا داخل السفينة، وما بين الفضاء المفتوح السحيق امامهم، مما خلق حالة هلع وخوف كبيرة جدا لهم، اذن فالمونتاج يصبح أداة لتشكيل الإدراك المكاني عند المتلقي، كما ان ربط اللقطات وفقا للعلاقة السببية بالتداخل مع تحديد حجم اللقطة، سيجعل المكان المنعزل المجزأ وفق هذا البناء المونتاجي اكثر تشويقا واثارة، مثال على ذلك ان يظهر في لقطة قريبة فقط جزء من الباب او النافذة او وجه خائف او ظل منعكس على حائط، ثم لقطة متوسطة او عامة تكشف ماذا يقف خلف هذه الاماكن من وحش او شبح او غير ذلك، البناء المونتاجي بهذه الطريقة لا يظهر شكل المكان فقط بل يجعل المتلقي يندمج مع الحدث ويصبح جزءا منه.اما الكرافيك فهو الاخر اصبح في سينما اليوم جزءً لا غنا عنه ابدا، فجميع افلام الرعب توظفه في بنيتها لكي يعزز من صورة وطبيعة المكان بالشكل المطلوب، مثل اعطاء الطابع الاسطوري او الغامض او السحري على المكان المطلوب، كما في فيلم(الطقوس) للمخرج(دايفيد بروكنر)، كذلك يصبح جزء من طريقة تقديم المكان، خاصة عندما يتم تدعيم الصورة الواقعية بعناصر رقمية ورمزية، اذن "التقنيات الرقمية أتاحت إمكانات واسعة لإعادة تشكيل الصورة وخلق فضاءات لا يمكن تحقيقها بالوسائل التقليدية"(برنس،٢٠١٣، ص ٢١٠).

الديكور يعتبر الديكور من العناصر الأساسية في بناء الفضاء الفيلمي، لما يؤديه من دور في تعزيز صورة المكان، وما يقدمه من بعد دلالي في انتاج المعنى، باعتباره الشكل المادي الذي يتخذه المكان في الفيلم، فمن خلاله تتوضح ملامح البيئة الفيلمية، مثل طبيعة المكان، مواد البناء اذا كان بيتا، شكله، لونه، ويوظف الديكور في افلام الرعب بشكل كبير لدعم الفكرة وطبيعة الموضوع، وابراز الشكل المطلوب الذي تتحدث عنه الفكرة، وفي ذلك يرى مارسيل مارتن ان الديكور يبنى بطريقة تعكس طبيعة العالم الفيلمي، ويشير في ذلك لديكورات فيلم عيادة الدكتور كاليجاري ويعتبرها من اعظم ما قدمته السينما في هذا الاتجاه.(ينظر :مارتن،مصدر سابق،١٩٦٤،ص٦٢-٦٣)، وعند مشاهدتنا الفيلم نجدها بالفعل عكست طبيعة وفكرة الموضوع، إذ جاءت اللقطات على تنوعها والزوايا المستخدمة والاضاءة منسجمة بشكل كبير مع شكل الديكور وطابعه، والكثير من مخرجي افلام الرعب وظفوا الديكور لكي يعكس صورة حقيقية عن العزلة او الاضطراب او الخطر او الخوف، وبذلك جعلوا منه هوية للفضاءات الغامضة والمقلقة، باعتباره احد مكونات البناء البصري التي تنتج الرعب، وفي السينما المعاصرة اصبح الكثير من الديكورات تبنى من خلال التقنيات الرقمية، مما عزز من القيمة الصورية ذات الطابع الخيالي او الغرائبي في مثل هذه الافلام، فالديكورات الرقمية اصبحت اكثر خلقا للاثارة والتشويق والخوف في بنية الحدث المرعب، لما تمتلكه من صور خارجة عن المالوف، ويمكن مشاهدة ذلك في فيلم (الابادة)السالف الذكر.

مؤشرات الإطار النظري

١. تلعب الإضاءة دورا اساسا في بناء الجو النفسي للمكان، من خلال توظيف الضوء والظل والعتمة لاضفاء بعض التفاصيل مما يعزز من الاحساس بالغموض والترقب والخطر.

٢. تسهم المؤثرات البصرية والكرافيك في إعادة تشكيل المكان بصرياً، وإضافة أبعاد غرائبية أو مشوهة، بما يجعل المكان المنعزل أكثر قدرة على إنتاج الرعب واللا استقرار .

٣. يؤدي الديكور وتصميم المكان دورا في بناء الفضاء الفيلمي، من خلال توظيف مكوناته من اثاث وخامات والوان وغيرها، بما يجعل المكان عنصراً دلالياً فاعلاً.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث

اعتمد الباحث المنهج الوصفي في تحليل عينات بحثه، كونه الاكثر ملائمة في الوصول الى اجابات عن مشكلة البحث والوصول الى افضل النتائج وتحقيق الاهداف.

ثانياً: مجتمع البحث

يتألف مجتمع البحث من جميع افلام الرعب العالمية المعاصرة التي اعتمدت توظيف المكان المنعزل كعنصر اساس في بنيتها الصورية.

ثالثاً: عينة البحث

نظراً لسعة مجتمع البحث فقد عمد الباحث لاختيار عينة قصدية لبحثه والتي تمثلت بفيلم (الساحرة –The Witch) لما يقدمه من معالجة بصرية مكثفة للعزلة داخل فضاء مغلق(منزل في الغابة)، حيث يعتمد على البناء البصري والجو النفسي في إنتاج الرعب، أكثر من اعتماده على السرد التقليدي.

رابعاً: أداة البحث

اعتمد الباحث المؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري كاداة لتحليل لغرض تحقيق اعلى قدر ممكن من الموضوعية والعلمية.

خامساً: وحدة التحليل

سيعتمد الباحث على اللقطة والمشهد اللذين يملكان مظهرية عالية وتعبيرية متميزة في استخدام العناصر المرئية والوسائل التقنية كوحدة تحليل رئيسة، كونهما يمثلان الوحدات البنائية الاساسية داخل المنجز السينماتوغرافي.

سادساً: تحليل العينة

اسم الفيلم: الساحرة– The Witch

اخراج: روبرت ايغرزتمثيل: أينا تايلور –جوي، رالف اينسون، وكيت ديكي بلد الانتاج: الولايات المتحدة سنة الانتاج:٢٠١٥

ملخص الفيلم

تدور أحداث فيلم الساحرة في القرن السابع عشر، حيث تطرد عائلة(ويليام) ذات المعتقد البروتستانتي من قريتها بسبب تشددها الديني، لتستقر العائلة بالقرب من غابة كثيفة، وتعتمد على الزراعة للبقاء، لكن سرعان ما تبدأ الأحداث الغامضة بالظهور مع اختفاء طفلهم الرضيع بشكل مفاجئ، وتتصاعد الشكوك والخوف داخل العائلة، حيث تتهم الابنة الكبرى بممارسة السحر بينما تزداد التوترات النفسية والدينية بين أفراد الأسرة، ومع مرور الوقت تبدأ قوى خفية بالسيطرة على المكان، وتتحول الغابة إلى مصدر دائم للرعب والتهديد، بحيث تدفع الشخصيات نحو الجنون او الموت لتنتهي الأحداث اخيرا بانهيار العائلة بشكل كامل، وتحول الابنة الكبرى فعلا الى ساحرة في النهاية بعد ان تمكن الشيطان من اغوائها وجلبها الى عالمهم.

المؤشر الأول: تلعب الإضاءة دورا اساسا في بناء الجو النفسي للمكان من خلال توظيف الضوء والظل والعتمة لاضفاء بعض التفاصيل مما يعزز من الاحساس بالغموض والترقب والخطر.منذ المشهد الاول كانت الاضاءة حاضرة للسيطرة على تشكيل دلالات ومعاني المكان المنعزل، من خلال خلق بيئة بصرية تتسم بالغموض وعدم الوضوح، ففي المشهد الاول في المحكمة وفي اللقطة العامة للقاعة الكبيرة، كان الجو داخل المحكمة شبه معتم، الا من اضاءة قادمة من شباكين كبيرين في اعلى القاعة، فكان الايحاء بالغموض واضحا منذ المشهد الافتتاحي، وبعد الحكم على العائلة بالطرد من القرية، تعزز الاحساس بان هذه العائلة التي طردت من القرية ستواجه مصير مظلم، خاصة في المشهد الذي كانت عربة العائلة مندفعة خارج القرية والام(كاثرين) والبنت الكبرى(توماسين)، جالسات في خلفية العربة تنظران الى حركة الناس من خلال تكوين بصري ايحائي، حيث احيطت نظرات البنت الكبرى بعتمة وكانها كانت تنظر من خلال فتحة في العربة، بينما كانت خلفية العربة مفتوحة، انما كان ذلك انعكاس للقبعة التي ترتديها (توماسين) البنت الكبرى، وبهذا الشكل قدم تكوين الاضاءة ايحاءً بان الضياع قادم، خاصة مع اندفاع العربة للامام وانسحاب القرية واهلها الى الخلف.وفي المشهد الذي جاء في الدقيقة **(00:10:00)**، بعد ان بني (ويليام) المنزل من اخشاب الغابة، كانت الإضاءة الطبيعية الخافتة هي من يحيط بالمنزل، وفي الغابة التي تقع خلف هذا المنزل، حيث غلب الضوء الرمادي البارد الخافت على المكان مع ضباب خفيف، مما جعل المكان يبدو كئيباً وغامض وغير مريح، فكانت اول اشارة الى طبيعة المكان بانه مكان يخفي شيء ما، كما أن ضعف الإضاءة في هذا المشهد يقلل من وضوح تفاصيل المكان، خاصة في خلفية الغابة، مما خلق إحساساً بان الغابة تشكل تهديد لكنه غير مرئي.أما في المشهد الذي جاء بالدقيقة **(01:10:00)** داخل المنزل، عمد المخرج الى استخدام إضاءة ضعيفة جداً تعتمد على الشموع، مما خلق ظلالاً متحركة على الجدران، وعطى إحساساً بعدم الاستقرار داخل المكان، كما أن هذا النوع من الإضاءة يجعل المكان مغلقاً، مما يزيد من الضغط النفسي على الشخصيات، ويعزز الشعور بالاختناق.وفي المشهد الذي دخل فيه (كاليب) الابن الاكبر للعائلة الى الغابة للبحث عن شقيقه

الرضيع الذي اختفى، نرى ان المخرج جعل جميع الكوادر مضاءة بطريقة ايحائية، فالجو شبه معتم ايضا مع اضاءة من زوايا غريبة تعبيرا عن الانعزل والضياع.وفي اغلب لقطات الفيلم التي تضم شخصين، كانت الاضاءة تتوزع على الشخصين بشكل غير موحد، فكانت دائما تجعل احدهم يبقى في (الفوكس) العتمة والاخر في الوضوح، تعبيرا عن الانعزال والتشتت للشخصية التي في العتمة، واغلب الشخصيات التي كانت تقع في العتمة هي الام والاب، وهما اكثر شخصيتين كانا سببا في ضياع ودمار العائلة، بسبب افكارهم وعقائدهم المتشددة، ومن خلال هذه المشاهد يتضح أن الإضاءة في الفيلم لعبت دورا في تحديد طبيعة المكان وابعاده واخفاء اجزاء منه، لغرض خلق الاثارة والغموض وزيادة الرعب، كما عززت الاضاءة من الاحساس بالتهديد الدائم، وهذا كان سببا في بقاء الحالة النفسية مضطربة للشخصيات جميعها.

المؤشر الثاني: تسهم المؤثرات البصرية والكرافيك في إعادة تشكيل المكان بصرياً، وإضافة أبعاد غرائبية أو مشوهة، بما يجعل المكان المنعزل أكثر قدرة على إنتاج الرعب واللا استقرار.

لعبت المؤثرات البصرية في هذا الفيلم دور واضحا في رسم صورة المكان المنعزل، فقد عمد المخرج (روبرت ايغرز) الى توظيف المؤثرات البصرية في الكثير من المشاهد، وذلك لاجل اعادة تشكيل صورة المكان المنعزل من خلال الاعتماد على الإيحاء والتشويه البسيط، لتعزيز الإحساس بالغرابة والعزلة ففي المشهد الذي جاء في الدقيقة **(00:23:00)** وأثناء اختفاء الطفل، لا يتم عرض الحدث بشكل مباشر، بل يتم استخدام القطع والمونتاج مع تغييب بصري للشخص الذي سرق الطفل، مما خلق توتراً ناتجاً عن عدم رؤية ما يحدث داخل المكان، هذا الغياب البصري لسارق الطفل في بداية المشهد يعد شكلاً من أشكال المؤثرات التي تعتمد على الإخفاء بدل الإظهار.وفي مشهد تدفق الدم بدل الحليب من الماعز التي بدات بحلبها(توماسين)، فان هذا المشهد صنع من خلال مؤثر بصري تقليدي، لكن ردت فعل(توماسين) وركلها للمعزة، اعطى ايحاء بخوف كبير وعدم استقرار عند الفتاة، وقد جاء المشهد تعبيرا عن نضج الفتاة ولكن بطريقة توحي بان الشيطان يتربص هذا النضج. كذلك الحال في مشهد الساحرة التي سرقت الطفل ودخلت الغابة واخذت تمزق الطفل لاجل ان تسبح بدمه، ثم خلعها ثوبها الاحمر وطيرانها باتجاه القمر، جميع لقطات هذا المشهد هي مؤثرات بصرية وظفها المخرج لاجل تشويه المكان بصريا واعطاء انطباع غرائبي على الاحداث، ولا يختلف كثيرا مشهد وصول (كاليب) الابن الاكبر للعائلة الى بيت الساحرة، عن المشهد السابق في توظيف المؤثرات البصرية، فعندما خرجت له من ذلك الكوخ فتاة شابة وبدأت باغواءه ومسكت راسه بكلتا يديها، سرعان ماتحولت يدا هذه المراة الشابة الى يدا امراة عجوز شمطاء، من خلال خدعة رقمية بواسطة الكرافيك، وهذا دلالة على ان الفتاة التي ظهرت لـ(كاليب) انما هي ساحرة تحول شكلها كيف ماء تشاء. وكذلك في مشهد رؤية الام(كاثرين) لابنها(كاليب) الذي مات وهو يدخل غرفتها ويحمل اخاه الرضيع الذي ضاع، فكان المشهد عبارة عن مشهد فنتازي، خلق نوع من التشويه والتشتيت عندي المتلقي، لانه خلط ما بين ان تكون هذه تخيلات لام مفجوعة بابنها، او هو من فعل الساحرة والشيطان (فليب) الجدي الاسود، خاصة بعد ان نقلنا المخرج الى مشهد الام التالي وهي تاخذ الطفل من ابنها لترضعه، فاذا بالطفل يصبح غراب يحاول التهام صدرها، وحتى مشهد قتل الجدي للاب (ويليام) صنعت بالمؤثرات البصرية التي جعلت من المكان المنعزل مصدر مستمر للرعب القاتل.أما في المشهد الذي جاء بالدقيقة **(01:20:00)**، حيث تبدأ العناصر الخارقة بالظهور، وخاصة في مشهد تحول (توماسين) الى ساحرة، ورؤيتها للنساء العاريات يؤدين طقوساً حول النار والى جانبهن يقف الجدي (فليب)، ثم طيرانهن الى السماء، ومن ثم طيران توماس خلفهن، رغم انه توظيف بسيط للمؤثرات وبدون مبالغة، لكنه جعل المشهد أكثر إقناعاً مما يعني اكثر تاثيراً على نفسية المتلقي. ومما سبق من تحليل يتضح أن المؤثرات البصرية في الفيلم اعتمدت على الإيحاء بدل الإظهار المباشر للحدث، وإخفاء مصدر التهديد دائماً مما خلق عدم استقرار بصري في المكان، وهذا عزز من الغموض واللايقين.

المؤشر الثالث: يؤدي الديكور وتصميم المكان دورا في بناء الفضاء الفيلمي، من خلال توظيف مكوناته من اثاث وخامات والوان وغيرها، بما يجعل المكان عنصراً دلالياً فاعلاً.

منذ القطة الاولى لفيلم (الساحرة)، والتي نرى فيها ان المخرج قد استخدم نسبة (١,٦٦) في كادر التصوير، سنتيقن ان العزلة والضياع هي مصير شخصيات الفيلم، لان هذه النسبة لكادر التصوير تعطي دائما الاحساس بالضيق والاختناق، وقد وظف المخرج الديكور وتصميمه في بناء دلالات المكان منذ مشهد المحكمة الاول، ففي اللقطة الافتتاحية العامة للقاعة الكبيرة، جعل شكل القاعة في حد ذاته دلالة رمزية للشيطان، فقد كان الجو داخل المحكمة شبه معتم الا من اضاءة قادمة من اعلى القاعة، من شباكين كبيرين مستطيلا الشكل، كانهما عينا شيطان متربع فوق الناس يراقب ما يجري، هذا الشكل الايحائي الغريب رسم مقدما اجواء القصة، سانده طبعا صوت القاضي المرعب الخالي من أي مشاعر.وفي هذا الفيلم يمكن ان نلاحظ ان اغلب المشاهد الخارجية تظهر الشخصيات محبوسة في وسطها، رغم ان اللقطات هي لقطات عامة، بمعنى ان المكان مفتوح وواسع، ولكن بسبب توزيع قطع الأثاث خاصة الاخشاب وبراميل المصنوعة من الخشب واكوام القش وبيادر الذرة وغيرها، نجد ان الفضاء المفتوح في

حقيقته مغلق تجاه الشخصيات، ويمكن مشاهدة ذلك في المشهد الذي جاء بالدقيقة **(00:10:00)**، حيث يظهر المنزل المبني من الخشب في فضاء مفتوح، ولكنه محاط بالغابة من خلفه التي شكلت مصدر تهديد دائم للعائلة، مما جعل الفضاء المفتوح نفسه مصدر الخطر، ورغم اتسام تصميم المنزل بالبساطة والافتقار الى التفاصيل باعتباره منزل عائلة فقيرة، لكنه عكس حالة الانفصال عن المجتمع، كما أن موقعه البعيد عن أي مظاهر للحياة يعزز الإحساس بالعزل.وفي مشهد رجوع(كاليب) من داخل الغابة وهو بحالة يرثها لها، شكل ديكور المكان مع العتمة والمطر اشارة دلالية بان الخطر هو في المكان نفسه، سواء كان داخل المنزل او خارجه، لانه جاء من وسط الغابة ذات الخطر الدائم الى وسط البيت الذي من المفروض ان يحس فيه بالامان، ولكن البيت لم يحميه من الموت فقد مات وسط عائلته، مما عزز من حقيقة ان المكان المنعزل في افلام الرعب عندما يداهمه الشر لن يبقى أي جزء فيه ينعم بالامان.وفي اغلب المشاهد الخارجية التي يكون فيها الاب(ويليام) يقطع الخشب، يصبح الخشب المقطع والمنزل خلف الاب مع العمق الغابة، مكانا يعبر عن الضياع، فتقطيع الخشب وهو مبلل بالماء ورميه على الارض الموحلة دون الاستفادة منه، انما هو تعبير عن دوامة يعيشها الاب في هذا المكان وقد رسمها المكان بدقه من خلال مكوناته واجزاءه.وفي المشهد الذي جاء بالدقيقة **(00:46:00)** داخل الغابة، يبرز الديكور الطبيعي والمتمثل في الأشجار الكثيفة والمتشابهة وذات الجذوع الطويلة، لقد خلق هذا الشكل للمكان فضاءً مغلقاً يصعب تمييز معالمه، وهذا التكرار في العناصر البصرية يجعل المكان يبدو بلا هوية واضحة، مما يعزز من الإحساس بالتيه والضياع.اما المشاهد الداخلية في هذا الفيلم فهي الاخرى كان للديكور وتصميمه دور في جعلها فضاءا خانقا، فقد كانت اغلب المشاهد الداخلية عبارة عن غرف خالية من الاثاث الا من اشياء بسيطة، مثل فانوس قديم وبندقية وبعض الاطباق الزجاجية القديمة ايضا وملابس متهرئة، مما يعزز من عزلة المكان ومضايقته للشخصيات، كما ان مادة الخشب والتي هي المادة الرئيسة في البناء، كانت تشكل مع القش والوان المحيط الباهتة والعتمة الداخلية مكانا بصريا شبيهاً بالسجن، لان السجون تكون خالية من المحتويات والاثاث، وهذا زاد من عزلة العائلة وانحباسها في هذا المكان، ويمكن ان نشاهد ذلك في المشهد الذي جاء بالدقيقة **(01:10:00)** داخل المنزل، فيمكن أن نشاهد الديكور يعتمد على اظهار عناصر محدودة مثل الجدران الخشبية والأثاث البسيط، مع غياب أي تفاصيل مريحة للعين، هذا الفراغ النسبي داخل المكان يجعل الفضاء يبدو كئيبا وضاغطاً على الشخصيات، ومن خلال هذه المشاهد، يتبين أن الديكور في فيلم الساحرة ساهم ببساطته في تعزيز الافتقار للامان.

الفصل الرابع: النتائج والاستنتاجات

أولاً: النتائج

١- يسهم المكان المنعزل في أفلام الرعب في إنتاج الإحساس بالخوف، من خلال عزله للشخصيات وحرمانها من وسائل الأمان أو التواصل.

٢- يتشكل المكان السينمائي بوصفه بناءً صورياً يعتمد على تكامل عناصر اللغة السينمائية، ولا يقدم كعنصر محايد.

٣- تعمل الإضاءة على خلق الغموض داخل المكان، من خلال التباين بين الضوء والظل، وإخفاء أجزاء من الفضاء .

٤- تعتمد أفلام الرعب على المؤثرات البصرية التي تقوم على الإيحاء اكثر من اعتمادها المؤثرات المباشرة مما يعزز التوتر والاثارة والتشويق.

ثانياً: الاستنتاجات

١- أفلام الرعب الحديثة تعتمد المكان أكثر من اعتمادها على الكائنات المرعبة التقليدية.

٢- العزلة المكانية تسهم في تعميق الصراع النفسي مما يجعل الرعب أكثر تأثيراً.

٣- تكشف التقنيات السينمائية الحديثة عن قدرة عالية في إعادة تشكيل المكان وتحويله إلى فضاء عزلة وقلق ورعب وتهديد

٤- يتشكل الإحساس بالرعب من خلال التفاعل بين الصورة السينمائية وإدراك المتلقي، وليس من خلال الحدث فقط .

ثالثاً: التوصيات

يوصي الباحث بضرورة الاهتمام بدراسة المكان في السينما بوصفه عنصراً دلالياً وليس مجرد خلفية.

رابعاً: المقترحات

يقترح البحث إجراء دراسة المكان المنعزل في أفلام الرعب العربية .

قائمة المراجع والمصادر

١- ابن منظور، محمد بن مكرم، لسان العرب، تحقيق:عبدالله علي الكبير وآخرون، القاهرة، دار المعارف للطباعة والنشر والتوزيع،٢٠٠٧.

٢- ادوارد برانيجان، دراسات مختارة في السرد السينمائي، ترجمة: مركز اللغات والترجمة اكاديمية الفنون، مراجعة وتقديم: يحيى عزمي، القاهرة، اكاديمية الفنون،٢٠٠١.

٣- اندريه بازان، ما هي السينما ، ترجمة: ريمون فرنسيس، ج٢، القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية، ١٩٦٨.
٤- باري كيث جرانت، افلام الرعب، ترجمة: احمد يوسف، ج٣، القاهرة، المركز القومي للترجمة،٢٠١٦.
٥- البعلبكي، منير، قاموس المورد الأكبر إنكليزي–عربي حديث، مراجعة: منير البعلبكي، ط١، بيروت، دار العلم للملايين، ٢٠١٣.
٦- بيتر سبرزني، جماليات التصوير والاضاءة في السينما والتلفزيون، ترجمة: فيصل الياسري، بغداد، وزارة القافة والاعلام، دار الشؤون الثقافية العامة،١٩٩٢.
٧- ج. دادلي اندرو، نظريات الفلم الكبرى، ترجمة: جرجيس فؤاد الرشيدي، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٧.
٨- جميل صليبا ، المعجم الفلسفي، القاهرة، الهيئة العامة لشؤن المطابع الاميرية،١٩٨٣.
٩- جورج سادول، تاريخ الفن السينمائي، ترجمة: بهيج شعبان، القسم الاول، بيروت، منشورات مكتبة المعارف، ب.ت.
١٠- روبرت ستام، سينما الرعب، ترجمة: احمد يوسف، القاهرة ،المركز القومي للترجمة،٢٠١٣.
١١- ريتشار كورسيون، فن المكياج في المسرح والسينما والتلفزيون، ترجمة: امين سلامة، بيروت، المركز العربي للثقاف والفنون،١٩٨٢.
١٢- ستانلي .ج. سولومون، انواع الفيلم الامريكي، ترجمة: مدحت محفوظ، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب،٢٠٠٧.
١٣- ستيفن برنس، الفن السينمائي، ترجمة: احمد يوسف، القاهرة، المركز القومي للترجمة،٢٠١٣.
١٤- شاكر النابلسي، جماليات المكان في الرواية العربية، بيروت، المؤسسة العربية للدراسات والنشر،١٩٩٤.
١٥- طاهر عبد مسلم، عبقرية الصورة والمكان، عمّان، دار الشروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٢.
١٦- غاستون باشلار، جماليات المكان، ترجمة: غالب هلسا، بيروت، المؤسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع،٢٠٠٠.
١٧- الفيروز آبادي، مجد الدين بن يعقوب، القاموس المحيط، مراجعة: أنس محمد الشامي، زكريا جابر أحمد، القاهرة، دار الحديث للطبع والنشر والتوزيع، ٢٠٠٨.
١٨- كيفن جاكسون، السينما الناطقة، ترجمة: علام خضر، الفن السابع١٤١، دمشق، منشورات وزارة الثقافة، المؤسسة العامة للسينما،٢٠٠٨.
١٩- لطيف زينوني ، معجم مصطلحات نقد الرواية،ط٦، بيروت، مكتبة البنان ناشرون،٢٠٠٢.
٢٠- لوي دي جانيتي، فهم السينما، ترجمة: جعفر علي، بغداد، دار الرشيد للطباعة والنشر، ١٩٨٣.
٢١- لويس جاكوب، الوسيط السينمائي، ترجمة: أبية حمزاوي، ط١، وزارة الثقافة ، المؤسسة العامة للسينما، دمشق، ٢٠٠٦.
٢٢- ليناداج كاوغيل، فن رسم الحبكة السينمائية، ترجمة: محمد منير الاصبحي، الفن السابع٢٣٣، دمشق، منشورات وزارة الثقافة، المؤسسة العامة للسينما،٢٠١٣.
٢٣- مارسيل مارتن، اللغة السينمائية، ترجمة: سعد مكاوي، مراجعة: فريد المزاوي، القاهرة: المؤسسة المصرية العامة للتاليف والنشر،١٩٦٤.
٢٤- ماهر راضي، فن الضوء، دمشق، منشورات وزارة الثقافة، المؤسسة العامة للسينما، ٢٠٠٥.
٢٥- ماهر مجيد ابراهيم، تناص الاساطير العراقية في الصياغة السينمائية للفلم الروائي العالمي، بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، ٢٠١١.
٢٦- محمد شويكة، الصورة السينمائية مستويات الفهم والتأويل، الشارقة، دار الثقافة والاعلام،٢٠١٥.
٢٧- نورس صفاء عبد الجبار، خصائص البناء البصري لأفلام نوع الرعب، مجلة لارك،١٨(١)،٢٠٢٦، ١١٧٤-١١٩٤.
٢٨- يوجن فال، فن كتابة السيناريو، ترجمة: مصطفى محرم، ط١، القاهرة، دار رؤية للنشر والتوزيع، ٢٠١٥.

ثانياً: المصادر الاجنبية

29- Church, D. (2021). Beautiful, horrible desolation: Landscape in post-horror cinema. In *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation* (pp. 142–180). Edinburgh University Press.
30- Daniel, A. (2020). From the semantic to the somatic: Affective engagement with horror cinema. In *Affective intensities and evolving horror forms* (pp. 13–29). Edinburgh University Press.
31- Falconer, P. (2023). Being in a horror movie. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 81*(3), 293–305.
32- McAndrew, F. T. (2020). The psychology, geography, and architecture of horror: How places creep us out. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture, 4*(2).
33- Turnock, B. (2019). Studying Horror Cinema. Liverpool University Press