DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts97/225-240

جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في أفلام الرسوم المتحركة

سامر طه سالم[1]

مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تاريخ استلام البحث 2020/6/27 , تاريخ قبول النشر 2020/7/22 , تاريخ النشر 2020/9/15

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ملخص البحث

عمقت التقنيات الرقمية عند دخولها الى عالم الانتاج السينمائي مع قدرة الوسيط السينماتوغرافي في تنفيذ شتى الموضوعات وبدقة كبيرة. اذ شمل التطور جميع مفاصل ومراحل انتاج الفيلم السينمائي سواء أكان فيلم روائي او فيلم رسوم متحركة. لذا كانت عملية صناعة الفيلم بطريقة التقنيات الرقمية تعبر عن روح العصر والتطور الذي وصلت اليه البشرية، ان عمل التقنيات الرقمية هو من اثار الباحث في تحديد موضوعة البحث التي تجمع ما بين المؤثرات الصوتية الرقمية وافلام الرسوم المتحركة تحت عنوان: (**جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في افلام الرسوم المتحركة**).

اذ قام الباحث بتقسيم بحث على خمسة فصول جاءت على النحو الاتي:

(الاطار المنهجي): وتضمن مشكلة البحث، والتي كانت في التساؤل الاتي: **جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في افلام الرسوم المتحركة**؟ وأهمية البحث والحاجة اليه، وأهداف البحث، وحدوده، وتحديد المصطلحات.

(الاطار النظري): والذي أشتمل على مبحثين وعلى النحو الآتي:

المبحث الأول-: **المؤثرات الصوتية الرقمية**: مدخل تاريخي: والتي شملت كل ما يخص المؤثرات الصوتية نشأتها وطرائق توظيفها وتطورها التكنولوجي على وفق الاساليب المستخدمة في بنية المؤثر الصوتي. و**المبحث الثاني**-: **بناء الدرامي الافلام الرسوم المتحركة**: والتي اشتملت البناء الدرامي لافلام الرسوم المتحركة. ثم توصل الباحث الى عدد من المؤشرات التي تمثل نتائج الاطار النظري.

(اجراءات البحث)-: والذي أحتوى على منهج البحث ومجتمع البحث وعينة البحث وادوات التحليل وكذلك صدق العينة.

(تحليل العينة): وقام الباحث بتحليل العينة القصدية وهي فيلم الرسوم المتحركة (وول اي). اخراج اندرو ستانتون.

[1] كلية الفنون الجميلة /جامعة بغداد، Samer_t_salem@yahoo.com.

(النتائج والاستنتاجات): وتضمن ابراز النتائج التي توصلها اليها البحث وهي:

شكل المؤثرات الصوتية الرقمية اضافة جمالية واضحة في افلام الرسوم المتحركة من خلال التعبير عن البيئة المكانية بتفاصيلها الدقيقة كافة. كما ظهر في فيلم (وول - اي)

ثم قام الباحث بكتابة الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات. وختم البحث بقائمة المصادر والملاحق.

الاطار المنهجي:

مشكلة البحث: تعتمد الخطاب السينماتوغرافي على بنيتين اساسيتين هما الصورة والصوت، فالصورة هي العنصر الرئيسي الذي يمثل البنية التجسدية للشخصيات والافعال والمكان والدلالة على الزمان، وكل ما يمكن مشاهدته داخل الاطار من ازياء واكسسوارت وديكورات، فالصورة هي اللغة الاساس في الوسيط السينماتوغرافي، ففي بداية ظهور الفن السينمائي كان الصورة هي العنصر الوحيد الذي يمتلك القدرة على نقل المعلومة وانتاج الافكار، الا انها كانت صامتة لا يمكن لها التحدث بسبب قصورها التقني وعدم تطور وسيطها التعبيري، وهذا ما حفز الرواد الى توظيف بعض التقنيات مثل العناوين الفرعية والرئيسية او الموسيقى التي تعزف داخل قاعة العرض وبشكل متزامن مع عرض الفيلم السينمائي، من اجل اضافة الصوت الى الصورة، وهو ما يمثل عامل ايهامي بوجود الصوت مع الصورة، ولكن التطور في التقنيات السينمائية لم يتوقف عند حد بل تطور بشكل كبيرة، وفي عام 1927 ظهر اول فيلم ناطق وهو فيلم مغني الجاز، فكان هناك تزامن داخل الشريط السينمائية ما بين الصورة والصوت عند العرض، وبدخول الصوت واصبحت السينما ناطقة اكتملت اركان عملية انتاج وعرض الفيلم السينمائي، دراميا وجماليا وسرديا، وفكريا، واصبح توظيف الصوت حالة ابداعية يراد منها انجاز عملية قص الاحداث مرئيا. ولم يتوقف الامر عند الافلام السينمائية الروائية، او حتى الافلام الوثائقية او الافلام التجريبية، وانما وبسبب تطور التقنيات العملية الموظفة في انتاج الوسيط السينماتوغرافي ظهر نوع اخر من الافلام السينمائية وهو افلام الرسوم المتحركة، التي تعتمد على الرسم، فتكون الصورة لوحة متحركة مرسومة في كل تفاصيلها. فكان الصوت مرافقا لهذه التطورات الفنية والتقنية. ومن ظهور برامجيات الحاسوب ودخولها بقوة في صناعة المنجز السينمائي، اصبحت عملية صناعة افلام الرسوم المتحركة تعتمد على التجسيد والاحساس بالبعد الثالث والمحاكاة في الحركة والمشاعر، مع تنفيذ دقيق يشبه الواقع للشخصيات الحيوانية او الانسانية، او حتى النباتية، يرافق ذلك تطور في كيفية توظيف الصوت الذي تم تصنيعه في برامج الحاسوب، لاسيما المؤثرات الصوتية المصنعة رقميا. ومن خلال ما تقدم حدد الباحث مشكلة بحثه في التساؤل الاتي: **كيفيات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي جماليا في افلام الرسوم المتحركة؟**

اهمية البحث الحاجة اليه: تظهر اهمية البحث في كونه يبحث في أحد العناصر الصوتية المهمة وهي المؤثرات الصوتية وتأثيرها جماليا في افلام الرسوم المتحركة لما لهذا النوع الفلمي من خصوصية على مستوى التلقي والمتابعة من قبل المتفرجين بفئاتهم العمرية كافة، اضافة الى اهميته للعاملين في مجال الانتاج الدرامي والتلفزيوني وكذلك النقاد والدراسين في قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية.

اما الحاجة لهذا البحث فتكمن في قلة الدراسات الاكاديمية التخصصية التي بحثت في صناعة المؤثرات الصوتية رقميا وكيفيات تأثيرها جماليا في افلام الرسوم المتحركة.

يهدف البحث: الى الكشف عن كيفيات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي جماليا في افلام الرسوم المتحركة.

وتحدد البحث موضوعية : المؤثر الصوتي الرقمي في افلام الرسوم المتحركة، ومكانية: السينما الامريكية، وزمانية: 2008-2012.

تحديد المصطلحات

الجمال: وهو مصطلح فلسفي يعنى بالكشف عن أنظمة الجمال لزمان ومكان ما وبهذا يكون نسبي حسب ذائقة المجتمع، وقد عرف الجمال على انه: "**عنصر انفعالي ، أي لذة من لذاتنا، ومع ذلك فنحن نعتبره صفة في الاشياء"(Colin, 1937, p. 85).** فهو يرتبط بالانتاج الفني الابداعي. ويعرف ايضا على انه: "**فرع من فروع الفلسفة يتعامل مع طبيعة الجمال ومع الحكم المتعلق بالجمال أيضا**))(Abdel Hamid, 2014, p. 18).ويرتبط الجمال بالذات المبدعة والذات المتلقية. لان الجمال موجود في عالم المحسوسات. ففي " **الاشياء جمال ، وهو جمال نسبي بالقياس الى مثل الجمال، وماذا يكون مثال الجمال سوى الصورة المجردة من الاشياء بجمال**))(Ismail, 1974, p. 37) .

التعريف الاجرائي للجمال: هو بنية مرتكزة في المنتج الابداعي نتيجة النظام والانسجام والترتيب والتنظيم بين عناصر المنتج بحيث يؤدي وظائفه الدرامية والفكرية جمالياً.

افلام الرسوم المتحركة: عرفها اديكار ديل واخرون بانها "**رسوم تخطيطية لغرض المتعة عن طريق المبالغة في بعض العناصر وتناقض بعضها بهدف المزاح والسخرية. فهي تنقد بشدة او تؤيد. باستخدام الرموزدون الحاجة الى اضافة"** (Edger. 1954.P 316).

وتعرف ايضا على انها "**رسوم هزلية تستخدم لغرض جعل الناس يفكرون ويعتقدون بان الاحداث المقدمة واقعية"(**.Michael, 1978. P53).

التعريف الاجرائي للرسوم المتحركة: هي الافلام السينمائية التي تعتمد على الرسوم المتحركة والمنفذة عن طريق برامجيات الحاسوب التخصصية, التي تقص حكاية عن طريق شخصيات تقوم بالافعال وسط بيئة مكانية زمانية. اذ توظف العناصر اللغوية للوسيط السينماتوغرافي. بما فيها المؤثرات الصوتية.

الاطار النظري

المبحث الاول: المؤثرات الصوتية الرقمية:

تعد المؤثرات الصوتية بنية اساسية وعنصر فاعل في الشريط الصوتي للافلام السينمائية. وسبب اهمية هذا العنصر تكمن في كونه يمنح البيئة التي تم تصويرها دلالة واقعية. عبر توظيف المثيرات الصوتية المحلية للبيئة نفسها، او يمنح الفعل الذي تقوم به الشخصية صدقية التحقق من خلال مرافقته للأداء الحركي للشخصية وهي تقوم بالأفعال. ان الصورة في الوسيط السينماتوغرافي لا تستغني كثير عن المؤثرات الصورية بسبب هذه الوظائف المهمة لها داخل الصورة. ورغم انه هناك من يطلق عليها "ما يسمى بالضجة"(Abu Saif, 1981, p. 31)، فان الباحث يرى ان أحد وظائف هذه المؤثرات هي الضجة وليس كل المؤثرات ضجة. لذا فان الباحث يتحفظ على هذه التعريف المباشر للمؤثرات الصوتية. فالمؤثرات تحمل هوية المكان وتكشف عن الزمان. وترافق الشخصيات. وتعبر عن الظروف الطبيعية والمناخية. ان المؤثر الصوتية

يستطيع انتاج وجلب الصور الذهنية دون مزاحمة الكادر المرئي. عبر استحضار الصوت القادم من خارج الكادر. لذهن المتلقي. فسماع صوت طائرة. ونحن نجلس في غرفة معينة، يمنحننا القدرة على بناء صورة ذهنية عن الطائرة. اما صوت الامطار. فانه ينتج صور ذهنية عن المطر. اي ان الصورة الذهنية هنا تختلف باختلاف الموضوعات التي تعبر عنها المؤثرات الصوتية.

ويرى الباحث ان هناك علاقة ما بين المؤثر الصوتي والصورة الذهنية، لان المؤثر هو علامة توقظ في ذهن المتلقي مجموعة محفزات تؤدي الى انتاج الصورة الذهنية. فالمؤثر هو صورة صوتية. تصل الى الذهن. او ما يطلق عليه مصطلح الدال. فينتج صورة ذهنية او ما يطلق عليه المدلول. فـ"الدال هو الصورة المسموعة التي تتكون في الدماغ البشري للمستمع عبر سلسلة الاصوات المتعددة التي تلتقطها الاذن، والتي تكون (المدلول) وذلك ما يعينه (دي سوسير) للتصوير الذهني الذي تثيره بالصورة السمعية في ذهن المستمع ويجمع هذا التصور بين المقصود من الشيء والمفهوم"(Saussure, 1985, p. 31)، وهكذا فان التصور المفهمي عن الصوت لابد ان يترجم الى صورة. يمكن تحديد حاجات صناعة الصورة الذهنية الى ثلاثة، هي على النحو الاتي:

1. "الذهن الانساني .
2. الدال الصورة الصوتية .
3. المدلول المفهوم" (Ravindran, 2001, p. 56).

اذن المؤثرات الصوتية هي "من اهم العوامل التي تعطي اللمسة الواقعية والاحساس بالحياة، بل تعاون على اعطاء العمق للصورة"(Al-Muhandis, 1989, p. 250). لذا فان الفن السينمائي عموما يوظف المؤثرات الصوتية سواء اكانت الافلام واقعية او افلام انطباعية. لانها ترافق الافعال بغض النظر عن نوعها فضلا عن تعاملها مع البيئة المكانية، فقد يكون المؤثر واقعي صوت سقوط المطر مثلاً. او قد يكون المؤثر الصوتية وسيلة انتقال من مجموعة احداث الى اخرى، بشكل متشابه، فصوت اطلاقة داخل مشهد لصيد الحمام يكون الانتقال على اثره الى اطلاقات نارية في مشهد حرب. او قد يكون المؤثر الصوتية متزامنا او غير متزامن. فالاصوات التي تأتي من خارج الاطار والتي لا ترتبط بالمكان بشكل مباشر يصبح فيها صوت المؤثر غير متزامن، مثل صوت طائرة هبوط او اقلاع من خارج الكادر. او قد يوظف الصوت بشكل نفسي للشخصية السينمائية، فصوت نقاط المطر تصبح اشبه بصوت طرقات حاد وقوي، ويمكن ان يوظف "الصوت المألوف بطريقة ر مزية او يتكرر الصوت الجديد فيصبح صوتا دالا (موتيف) وهو من الاستخدامات الجيدة"(Al-Muhandis, 1989, p. 251).

ان خصوصية المؤثرات الصوتية تأتي من الوظائف التي تقوم بها داخل الفيلم السينمائي، اذ توظف بشكل فاعل من اجل بناء الجو العام للبيئة المكانية، مثل سوق، او ساحة حرب، او معمل، او توظف بشكل مرافق للفعل الدرامي من اجل تأكيد مصداقيته. تكسر بعض الاشياء. او توظف المؤثرات للدلالات الزمنية مثل صوت المطر او الرعد. او حتى زقزقت العصافير. او صياح الديك وغيرها من المؤثرات الصوتية التي تحيل المتفرج الى دلالة زمانية مباشرة، لذا فان توظيف المؤثر الصوتية يكون مرن في تعامله مع الصورة سواء أكان المؤثر من داخل الصورة او خارجها. وهذا ما يترك المكان للمعالجة الاخراجية عن طريق المونتاج. في

توظيف المؤثر بالطريقة التي تراها مناسبة. اذ ان " التوليف يفتح امام الخيال مجالا واسعا للتأليف والابتكار ونذكر على سبيل المثال انه يمكن ادخال الصوت الى صورة لم تكن خاصة به فالمتفرج لا يرغب دائما في مشاهدة الشخص الذي يتكلم ، كما انه لا يرى مطلقا مصدر الانواع الاخرى من الاصوات فيمكن اضافة اصوات مثل سقوط المطر او انسياب الماء من الصنبور او تغريد العصافير او وقع اقدام انسان يقترب دون ان نرى هذه الاشياء على الشاشة وذلك بقصد اضافة جو خاص للمشهد)(Badley, P.T., p. 238) .

وتقسم المؤثرات الصوتية الموظفة في افلام الرسوم المتحركة على اساس طبيعة صدورها وما يمكن ان تفعله عند مرافقتها للصورة المرئية، فهناك ثلاثة اقسام للمؤثرات الصوتية في الصورة داخل افلام الرسوم المتحركة. على النحو الاتي:

أ. "مؤثرات بشرية ناتجة من قبل الانسان كالصرخات-المشي-الجري-الهمهمات...الخ.

ب. مؤثرات طبيعية وجودها في الطبيعة ولا دخل للانسان في صنعها كاصوات الرعد –المطر-الرياح-تلاطم امواج البحر.

ت. مؤثرات اصطناعية، وهي التي تصنع بمعرفة الانسان او بواسطة الالات الميكانيكية مثل فتح الباب-الطرق على الخشب-اطلاق الرصاص-الانفجارات-صوت آلة الطابعة وغيرها"(Al-Khatib, 2004, p. 13).

فالمؤثر الصوتي يعمل على كونه بينة فنية وتقنية بالوقت ذاته، فهو وسيلة نقل وربط. فضلا عن قدرته في مرافقة الافعال والشخصيات، ذا يمكن القيام بالعديد من المهام المرتبطة بالمؤثرات الصوتية التي يمكن تحقيقها ومنها: " تستخدم المؤثرات الصوتية لابراز ادق الافكار التي قد تعجز الصورة عن التعبير عنها. توحي لنا بالمكان او الزمان فحفارة العمل توحي لنا بداية العمل وانتهائه. تستخدم كوسيلة انتقال بين المشاهد او الصور او المواضيع على الشاشة. ويجب ان نتذكر ان مجال الصورة محدود، اما الصوت فلكونه مستقلا بذاته فانه يستطيع ان يعطينا من المعلومات ما يتجاوز الحدود المرئية"(Phil, 1986, p. 33).

وبالاضافة الى التوظيف المباشر والواقعي للمؤثر الصوتية يمكن ان يكون وسيلة فكرية ذات قوة ترميزية للتعبير عن الافكار. وهذا ما يجعل منها " وسيلة متعددة الجوانب فأن المؤثرات الصوتية يمكن ان تعمل بوصفها اداة فعالة في ربط صور غير مترابطة لدفع الحركة الى الامام ولعب دور مجازي "(Jacob, 2009, p. 291).

المؤثرات الصوتية الرقمية:

اذا كانت مهمة الصوت هي "مضاعفة إمكانية التعبير عن مضمون الفيلم .. العلاقة بين الصوت والصورة علاقة تفاعلية وتأثيراً ينتج من خلاله مستوى اخر جديداً في التعبير لا يمكن للصورة او الصوت بمعزل عن بعضهما, ان يكون الصلة بينهما ناتجة عن التفاعل المشترك وتأثير كل عنصر منهما في الآخر وبهذه الوسيلة وحدها يمكننا أن نصل الى شكل سينمائي جديد"(Al-Baidani, 2012, p. 15)، فان هذه الوظيفة المهمة قد اصبحت اكثر قدرة في التعامل مع الصورة السينمائية سيما بعد دخول برامجيات الحاسوب. الصيغ الرقمية التي منحت المخرج مديات اكبر في انتاج تنوعات كثيرة للمؤثرات الصوتية داخل الصورة السينمائية في افلام الرسوم المتحركة. لان " القفزة التقنية الهائلة التي حققها دول الصوت الرقمي نقلت المجال السمعي للصوت الى مستوى جديد يحمل معه مستويات جديدة في التعبير وايصال المعنى"(Bochco,

2004, p52.). فصوت المؤثر يمكن ان يصنع بشكل كامل داخل براميات الحاسوب وهو ما يعني انتاج مؤثر مرقمن جاء بفضل البرامجيات العديدة التي ظهرت وهي تتعامل مع الصوت تطويرا وصناعة. بشكل يرافق البيئة الافتراضية المرقمنة او الشخصيات المرقمنة، فما صنع داخل برامجيات الحاسوب من صور وكائنات افتراضية بحاجة الى مؤثرات صوتية مرقمنة. اذ يوجد هناك "مسارات الصوت الرقمي تحمل معها الجدة والإبتكار غير المسبوق الذي يمكنك كصانع عمل صوتي صورة من ان تبتكر ما لم يكن في خاطرك مسبقاً"(Coodman, 2003, p64.)، هذه الاشتغالات الجديدة للمؤثرات الصوتية لم تتوقف عند صناعة افلام الرسوم المتحركة فحسب. وانما امتدت بشكل مباشر نحو صالات العرض السينمائية التي بدأ تطلب نوع من الانظمة الرقمية بما ينسجم وطبيعة البرامجيات التي صنعت الصوت بكفاءة معينة. فالتعامل مع الصوت المرقمنة تتطلب اعادة في توزيع واحاطية الاتجاهات. لانتاج ما يطلق عليه اصلاحا بالصوت المجسم. الذي يعادل الابعاد الثلاثة للصورة ليصبح بعد اضافي ذات قدرات جمالية تفوق التقنيات الكلاسيكية التي كانت سائدة في تسجيل وصناعة المؤثر الصوتية وكذلك في انظمة العرض السينمائية.

تنوعت مصادر الحصول على المؤثرات الصوتية فمنها ما يصنع بشكل كلاسيكي ومنها ما يصنع بشكل رقمي يرافق طبيعة الافعال الرقمية وتقنيات السينما الرقمية من كائنات افتراضية باشكال واحجام مختلفة او صناعة المركبات الفضائية او الصواريخ والمعدات العسكرية او حتى البيئة المرقمنة التي تكون خاضعة لسيطرة البرامجيات الرقمية. فـ"بدخول تقنيات التخليق الصوتي المتقدم والتي نستطيع عبرها ان نبني أصوات الشخصيات الرقمية المختلفة بالكامل رقميا قد أصبحت لدينا القدرة على ملئ تلك الفجوة التقنية التي أبعدت الشخصية الرقمية عن واقعية العرض السينمائي"(Ohanian, 2012,p114.)، ويرى الباحث ان طبيعة صناعة المؤثر الصوتي الرقمية في افلام الرسوم المتحركة تفترض وظائف خاصة ترتبط بذات القصة السينمائية للرسوم المتحركة، التي غالبا ما تعتمد كائنات وهيئات مختلفة، فضلا عن المكان او حتى نوعية الافعال المرقمنة. لذا فان صناعة المؤثر الصوتي الرقمي يجب ان ينسجم جماليا ودراميا مع الكائنات المصنعة رقميا، اي "إن افترضت هيئة صورية او شخصية افتراضية فأنك يجب أن تدعمها بذلك المجرى الصوتي الذي يحقق لها واقعيتها ويكمل بناء عمقها الدرامي الذي لا يتحقق الا بوجود ما يضاهيها من الصوت"(Davis,2006, p84.).

ويرى الباحث أن عملية التعامل مع المؤثر الصوتي تفترض وجود نوع من الخلاقة بين الكائنات المرقمنة والمؤثر المرقمن، والا فان المستوى الجمالي للمؤثر الصوتي المرقمنة ستذهب هباء. فهناك العديد من الشخصيات الخيالية المرقمنة التي يمكن العثور عليها في افلام الرسوم المتحركة، مثل العماليق او المسوخ او حتى الكائنات المرتبطة بالاشجار والنباتات. وهو ما يفترض نوع معين من المؤثرات الصوتية ينتاسب وافعال هذه الكائنات اذ "تسهم تكنولوجيا المكساج الصوتي الرقمي العالي الجودة على تغليف الشخصية الرقمية حاسوبياً بشخصية درامية عبر تعديل الاصوات البشرية وصناعة صوت الحوار اليكترونياً ببرامجيات الانتاج الصوتي الرقمي"(Wheeler,2011, p54.).

المبحث الثاني: بناء الدرامي لافلام الرسوم المتحركة

تعد افلام الرسوم المتحركة نوعا روائياً بدأ بالانتشار بشكل كبير في النتاجات السينمائية العالمية والامريكية على وجه الخصوص. اذ اصبح هناك شباك تذاكر مربح هذا النوع من الافلام سيما بعد دخول برامجيات الحاسوب في صناعته وتطورت علمية تصميم وتنفيذ البيئات الافتراضية. والشخصيات الرقمية وذلك الافعال والمؤثرات الصورية. اخيرا المكونات الصوتية. هذا التطور ساعد في انتاج عدد كبير من الافلام الناجحة على مستوى العالم. واذا كان الانطباع السائد في السابق ان هذه الافلام وجدت لاجل الاطفال في فئات عمرية محدد. فان الباحث يؤكد على ان جمهور هذه الافلام يفوق جمهور اي نوع سينمائية. بسبب طبيعة الاحداث والافعال والشخصيات والقصص. التي تكون ذات طرح عائلي بصيغ جمالية بعيدة عن العنف المباشر والقسوة المفرطة او مشاهد الجنس. لذا فان فئة متابعة هذا النوع من الافلام واسعة.

لذا فان عناصر البناء الدرامي في افلام الرسوم المتحركة تتشكل من مركب معقد يتداخل وسطه الفن الدرامي وقوانين البنية الدرامية وكذلك عنصر لغة الوسيط السينماتوغرافي. ولابد من دراسة هذه العناصر لمعرفة كيفيات تأثير في المجمل الدرامي العام لافلام الرسوم المتحركة. وعلى النحو الاتي:

الفكرة: وهي الثيمة الاساسية التي تنهض عليها الاحداث وتعرض من خلالها افعال الشخصيات وما يقومون به من احداث. وتعد الفكرة هي الحجر الاساس التي ينهض عليه البناء الدرامي في افلام الرسوم المتحركة. لان الفكرة هي "المفهوم المجرد الذي يحاول المؤلف تجسيده خلال تمثيله في شخصيات واحداث"(Hamada, 1971, p. 121). ولا تعد الفكرة عنصر بنائي مباشر ظهر في البناء الدرامي وانما يحال اليه لانه تصور يستنبطه المتلقي من عملية المشاهدة، فالفكرة "شيء يقع خارج العمل الفني، ومع ذلك فالعمل الفني يشير إليه وينطوي عليه، لكنه لا يدخل كعنصر من عناصر العمل الفني"(Matar, B.T, p.45)، وتعد الفكرة بنية مهمة لا يمكن لاي عمل درامي الانجاز دون وجود فكرة اساسية يريد ايصالها الى المتفرج.

القصة: وهي الاحداث المتخيلة التي يبتكرها المؤلف. وعادة ما تكون القصة "موضوع او فكرة لها هدف تمثل صورة الابداع الفني التعبيري. وتصاغ باسلوب لغوي"(Abdel Hamid, 2014, p. 93). وغالبا ما تكون القصة في افلام الرسوم المتحركة ذات بنية حدثية غرائبية تتداخل بها عوالم افتراضية وشخصيات خارقة للمألوف فضلا بيئات واماكن سحرية او عجائبية. وهذا ما يجب ان تكون عليه القصص في افلام الرسوم المتحركة.

المكان: لهذا العنصر اهمية في افلام الرسوم المتحركة، فالمكان هو البيئة التي تحتضن الشخصيات وافعالها وكذلك يمثل المجال الحيوي للفيلم، واهمية المكان تأتي من وظائفه المتعددة التي لا يمكن الاستغناء عنها. اذ يمكننا "ان نفرغ الصورة السينمائية من أي حقيقة الا من حقيقة واحدة هي المكان"(Bazan, 1968, p. 116)، لان الشخصيات لا وجود لها دون مكان يحتويها. مكان تنتمي اليه او تعيش فيه تجربتها ومغامراتها. والمكان في افلام الرسوم المتحركة له خصوصية لانه مصنع بشكل كامل عن طريق برامجيات الحاسوب، وهذا ما يجعله متخيل وافتراضي مناسب لطبيعة الافعال والشخصيات والاحداث. اذ " يخضع لعملية انتقاء لغرض كشفه (اي المكان) الاكثر اهمية دون غيره لغرض اعطاء او حجب المعلومات"(Abdul Muslim, 1989, p. 220).وهذا الامر لا نراه في الافلام الواقعية التي تسعى الى ايجاد شكل من اشكال التشابه والتماثل ما بين

المكان السينمائي والمكان الواقعي. لذا تظهر تفاصيل المكان بشكل متميز يتماهى مع خصوصية الافعال الخارقة للشخصيات في افلام الرسوم المتحركة، يتشكل المكان من الديكورات والاكسسوارت ويتميز بخصوصية صناعة تفصيلية ذات قصدية ومعالجات ينتهجها المخرج لذا يكون الديكور " معزولاً عن باقي العناصر؛ لأن التشابك المتين بين عناصر الانشاء. التكوين. امر ملازم لا يمكن اغفاله بتاتاً وكلما قويت تلك العناصر انشائياً مع بعضها كلما ظهرت حركة الحياة في العمل واعطته السمات المتكاملة المقبولة عند الانسان "(Abbou, 1982, p. 532). وهذه العناصر الانشائية تتكامل في فضاء الديكور، فالزي او اللون مع طبيعة الاضاءة.

الزمان: يمثل الزمن خصوصية في افلام الرسوم المتحركة فهو اكثر مرونة، اذ ان عملية التحكم به تكون خاضعة لطبيعة الاحداث والشخصيات، وهذا ما يجعل عملية التلاعب به ضرورة في بعض الاحيان من اجل ابراز الافعال الخارقة والشخصيات غير المألوفة لذا فان الزمان يعبر عن طريق باقي عناصر اللغة السينمائية مثل المكان او الحوار او الازياء والديكورات والاكسسوارات. لذا فأن الزمن يكون ذا خصوصية في افلام الرسوم المتحركة. ولكن على العموم يمكن تحديد ملامح الزمن السينمائي في ثلاثة اوجه وكالاتي :

1. **الزمن المادي** : وهو الذي يستغرقه حدث ما عند تصويره وعند عرضه على الشاشة.
2. **الزمن النفسي** : هو الانطباع العاطفي والذاتي عن الأمر الذي يشعر به المتفرج عند مشاهدته الفيلم.
3. **الزمن الدرامي** : هو الزمن الحقيقي المضغوط الذي تستغرقه الأحداث المصورة عند تحويلها الى فيلم(Stephenson, 1993, p. 112).

مؤشرات الاطار النظري

1. يعبر المؤثر الصوتي الرقمي عن المكان بتفاصيله الدقيقة في افلام الرسوم المتحركة.
2. يمنح المؤثر الصوتي الرقمي مصداقية حدوث الافعال الخارقة التي تقوم بها الشخصيات في افلام الرسوم المتحركة.
3. يمكن توظيف المؤثرات الصوتية الرقمية بشكل متزامن وغير متزامن لاسباب درامية وجمالية.

اجراءات البحث

منهج البحث : سيعتمد الباحث في انجاز هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي .

عينة البحث بعد ان حدد الباحث حدود بحثه بافلام السينما الامريكية المنتجة من (2008 – 2012), وبفعل اتساع المساحة الزمنية وكثافة حجم الافلام المنتجة خلالها, قام الباحث باختيار عينة البحث الحالي بصورة قصدية, وهي فيلم الرسوم المحركة: فلم (وول –اي) اخراج اندروا ستانتون (2008).

وحدة التحليل: سيعتمد الباحث (المشهد) بوصفه وحدة للتحليل, بغية الوصول الى مضمون عينة الافلام, لأنه يعطي وصفاً دقيقاً لاشتغال السمات الغرائبية للشخصية الدرامية في افلام الفنتازيا.

مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تحليل العينات

فيلم الرسوم المتحركة وول . اي

تاريخ الصدور	27يونيو 2008)الولايات المتحدة
مدة العرض	98دقيقة
البلد	الولايات المتحدة
اللغة الأصلية	الإنجليزية
الطاقم:	
المخرج	أندرو ستانتون
الإنتاج	جيم موريس، و Lindsey Collins[لغات أخرى]
البطولة	فريد ويلارد
موسيقى	توماس نيومان
تصوير سينمائي	Danielle Feinberg
إستوديو	بيكسار (أفلام والت ديزني)

قصة الفيلم:

في 2805، تكون الأرض مغطاة بالنفايات بسبب النزعة الإستهلاكية التي سهلتها الشركة التجارية العملاقة .Buy 'n' Large في 2105، أجلت شركة BnL الأرض ونقلت السكان في سفن فضائية ضخمة إلى الفضاء، وتركت على الأرض روبوتات وول-اي (WALL-E) لتنظيف الكوكب. في النهاية، تركت BnL الفكرة وأوقفت الروبوتات، ما عدا روبوت واحد والذي طَور وعيً ذاتي بعد 700 سنة من العمل على سطح الأرض. يستطيع وول-اي البقاء نشطً عبر إصلاح نفسه مستخدما قطع غيار من الروبوتات الاخرى. بعيدا عن واجباته اليومية، دائما ما يجمع قطعً أثرية للحضارة الإنسانية بدافع الفضول ويقوم بالإحتفاظ بهم في بيته، شاحنة التخزين. في أحد الأيام يكتشف نبتة صغيرة فيحتفظ بها. لاحقا، تهبط مركبة فضائية وتخرج إيف منها، وهي مركبة آلية متطورة أرسلتها مركبة الأكسيوم التابعة لشركة BnL للبحث عن الحياة النباتية على الأرض. يقع وول-اي في حب إيف، التي تكون عدائية تجاهه في البداية لكن تصبح صديقته في النهاية. عندما يأخذها وول-اي إلى منزله ويعرض عليها مجموعته الأثرية ترى إيف النبتة فتقوم آليا بالإحتفاظ بها في داخلها وتدخل في وضع الاستعداد إنتظارا لسفينتها من اجل إستعادتها. لا يفهم وول-اي لماذا توقفت إيف عن العمل فيحاول جاهدا إعادة تشغيلها، لكن لا فائدة. عندما تعود السفينة من اجل استعادة إيف، يتشبث وول-اي بهيكل السفينة مسافرا عبر الفضاء لمركبة الأكسيوم، المختفية خلف سديم.

مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تحليل العينة

المؤشر الاول: يعبر المؤثر الصوتي الرقمي عن المكان بتفاصيله الدقيقة في افلام الرسوم المتحركة.

يعد المؤثر الصوتي الرقمي ضرورة في افلام الرسوم المتحركة بسبب خصوصية هذه الافلام السينمائية. التي تعتمد بشكل كلي على برامجيات الحاسوب. في بناء عالم افتراضي متكامل سواء على مستوى الشخصيات الافتراضية التي تكون عبارة عن بنية رقمية لا وجود لها على ارض الواقع. وانما ترتبط فقط بعالم الفيلم. فضلا عن وجود البيئة الافتراضية التي يتم تصنيعها كليا في التقنيات الرقمية بما تحتوي من ديكورات واكسسوارت وكذلك احداث وافعال. واخير يأتي المؤثر الصوتي الرقمي ليتمم عمل البرامجيات الرقمية. ليكون الناتج عمل متكامل ينافس الفيلم الروائي.

اذ استطاع المخرج اندرو ستاتنون من بناء هذا العالم الافتراضي ومنحه مصداقية الحدوث والتأثير بشكل مباشر بالمتلقين. وهذا ما اشره الباحث في عملية توظيف المؤثرات الصوتية التي كانت في الاعم الاغلب مرتبطة بافعال الشخصيات الافتراضية او حتى الاكسسوارت التي كانت تحمل نوع مميز من المؤثرات الصوتية وهي تؤكد وجود هذه الاحداث.

ويرى الباحث ان قدرة البناء الدرامي وعملية سرد الاحداث الفلمية تنهض على افترض ان كوكب الارض قد فرغت تماما من البشر ومن الحياة الحيوانية. فالارض جرداء عبارة عن مخلفات صناعية. لا وجود بها للاشجار او النبات. شخصية وول أي. الذي تم تصنيعه من قبل البشر. قبل مغادرتهم عن طريق مركبات فضائية بعد ان تم اقناعهم من قبل كائنات فضائية ان الارض ستنتهي لا يمكن العيش بها.

لذا يعمل وول أي بمهمة محدد يقوم بها بلا تعب او كلل وهي عملية تجميع النفايات المعدنية من علب معدنية اجزاء من سيارات. مكائن قطع حديد. وغيرها. وهو يعمل بجد. نرى ان المخرج قد وظف المؤثر الصوتي الرقمي ليعبر عن طبيعة الواقع او البيئة التي يعيش وسطها الالي وول أي. فجميع المؤثرات الصوتية كانت مرتبطة بعملية ترتيب قطع النفايات من المعادن. وكذلك المؤثر الصوتي الذي كان يصدر من الرجل الالي وول أي وهو يتحرك او يشغل نفسه. مع تأكيد الباحث على وجود بعض المؤثرات الصوتية التي ترتبط بالبيئة الجرداء التي فقدت الحياة. وهاجرها سكانها في مركبة فضائية عملاقة.

ان خصوصية المؤثر الصوتي الرقمي قد عبر عن طبيعة المكان. بل كان صورة صوتية مميزة في الكشف عن الفداحة التي ارتكبها الانسان قبل ان يهجر الارض ظننا منه انها قد انتهت وغير صالحة للعيش البشري او الحيواني وكذلك النباتي. فكانت المؤثرات بلا حياة مجرد اصوات معدنية مع اصوات بعيدة لبعض العواصف الطبيعية وحركة الرمال او الارض اليابسة التي لا حياة بها.

لكن عملية التحول تحدث حينما يعثر الروبوت الالي على نبتة صغيرة موجودة بين الانقاض المعدنة. تلفت انتباهه فهم لا يفهم ما هي هذه النبتة انه مصمم من اجل جمع النفايات المعدنية فقط. لذا حينما حملها دسها وسط فردة حذاء قديم يحتوي على بعض التراب.

هناك نوع اخر من المؤثرات الرقمية التي وظفها المخرج اندرو ستاندون. وهي الاصوات التي تنبعث من التلفاز. حيث برمج الروبوت الالي لمشاهد الافلام السينمائية الكلاسيكية، فكانت هنا اضافة ذكية لعرض بعض المؤثرات الكلاسكية القديمة ولكن باشتغال جديد. كمية هائلة من الافلام التي شاهدها الروبوت.

مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

زرعت في داخلة شكل من اشكال التأثر العاطفي بما كان يجري على الارض من حياة جميلة، وطبيعة غناء. ومياه. وبنايات عملاقة. كان كل شيء ينتجه الانسان يوصف بالجمال. هذا الاحساس او التأثير العاطفي جعل من الروبوت الالي يفهم ما هي النبته. ولاي غرض وجدت. فاخذ يعتني بها وهو يردد بعض الالحان او الاصوات التي تتناغم مع لغة رمزية يحاول الروبوت التواصل من خلالها مع النبتة.

ويرى الباحث ان المخرج قد وفق في احداث تحول نوعية على سلوك الروبوت الالية من خلال طبيعة المؤثرات الصوتية الرقمية التي رافقت عمله على الارض وحيداً. لان طبيعة المؤثر الصوتي يعمل بشكل مباشر على بناء الجو العام للمكان والاحداث. وهذا ما نجح فيه المخرج والفيلم.

المؤشر الثاني:

يمنح المؤثر الصوتي الرقمي مصداقية حدوث الافعال الخارقة التي تقوم بها الشخصيات في افلام الرسوم المتحركة.

ان طبيعة التعامل مع الكائنات الافتراضية في افلام الرسوم المتحركة تفترض ايجاد بيئة خاصة مرتبطة بهذه الكائنات وكذلك نوع من المؤثرات الصوتية التي تختلف عما هو مألوف في الانواع الروائية الاخرى. وهذا بالتحديد ما فعله المخرج اندرو ستانتون حينما اوجد انواع من المؤثرات الصوتية الرقمية بما يتناسب وطبيعة وظيفة وعمل كل شخصية.

يمكن التعرف على نجاح المخرج في تصميم هذه المؤثرات الصوتية في المشاهد (19-20-21-22). وهي المشاهد الاولى التي ظهر بها نوع جديد من الروبوتات الالية. لكن هذا الروبوت طورنفسه اليا بعد 700 سنة من صنع الريبورت المتقدم والمسيطرعلى كل العمليات التي تجري في الفضاء وكانه اله وبسبب النزعة الإستهلاكية التي سهلتها الشركة التجارية العملاقة .Buy 'n' Large في 2105، أجلت شركة BnL الأرض ونقلت السكان في سفن فضائية ضخمة إلى الفضاء، وتركت على الأرض روبوتات وول-اي (WALL-E) لتنظيف الكوكب والذي صنع من قبل الشركات العملاقة التي اقنعت الانسان بمغادرته الارض من اجل الاستفادة منها والتفرد في الحياة وسطها. كانت مهمة الروبوت الجديد هو الكشف عن طبيعة الحياة على الارض. لارسال تقرير حول نوع الحياة اذا ما كان هناك بشر في مكان ما او عن أي حياة موجودة. وهو ما يتطلب القضاء عليهم.

ومن اجل ابراز طبيعة وظيفة هذا الروبوت الجديد. وظف المخرج مؤثر صوتية رقمي مغايرة، صوت جديد يرافق طيران او حركة او عملية البحث التي يقوم بها. فكان المؤثر الصوتي الرقمية مميز لشخصية الروبوت تختلف كليا عن المؤثر الصوتي الرقمي لشخصية وول أي. الروبوت الارض.

ويرى الباحث ان المخرج قد وفق في التمييز الدلالي ما بين الروبوتين، من حيث العمل او الوظيفة. الشيء الملفت للنظر ان الروبوت الفضائي كان انثى ويحمل اسم ايفا. حدث صراع اول الامر ما بين وول أي وايفا. بسبب وظيفة كل منهما. وهذا الصراع تطلب ايجاد نوع اخر من المؤثرات الصوتية الرقمية. لان خصوصية التعامل مع الافعال الدرامية لابد ان يقود الى نوع اخر من الاصوات التي ترافق الاحداث والشخصيات.

فالروبوت الفضائي كان يحاول القضاء على النبتة التي تمثل الامل في الحياة على كوكب الارض والروبوت وول أي كان يحاول جاهدا الدفاع عن النبتة. وهذه نقطة الالتقاء بين الرغبات المتباينة فنشأ

الصراع بينهما. كانت الروبوت ايفا اكثر تطور من الروبوت وول أي. الا ان هذا التباين التقني لم يمنع الروبوت وول أي من الدفاع بقوة عن النبتة. لانه يعتقد انها الاساس في اعادة الحياة التي تابعها ويتابعها كل يوم في الافلام السينمائية الكلاسيكية.

ويرى الباحث ان دلالة هذا الصراع جاءت من الصراع الازلي ما بين القديم والحديث. فليس بالضرورة ان يكون الجديد هو الاصلح للعيش. كما ليس بالضرورة ان يكون القديم قد فقد الاهلية في الحياة. وانه صراع يمكن ان يترجم على طبيعة حياتنا البشرية. فالتطور الهائل بالتقنيات الرقمية وعلمية الذكاء الصناعة قد يتحول فيما بعد الى كارثة حقيقية كما حدث في الفيلم. في حين ان التقنيات القديمة او الكلاسكية هي مصدر الامان الذي على البشر التمسك به. قبل ان يستعبدهم التطور ويصبح الانسان اسير التعامل الالي مع روبوتات لا تفهم الا تنفيذ الاوامر انها مبرمجة لاجل ذلك.

ان ذكاء المخرج في التعرف على التقنيات بين قديمها وحديثها يأتي من الشكل الخارجي لكل من الروبوت وول أي والروبوت ايفا. حيث كان وول أي ذا طراز قديم. وهيكل معدني متهالك ومتصدي. في حين كان الروبوت ايفا اجمل في التصميم واكثر قوة وقدرة. بل كان يمتلك جسم معدني ابيض وتصميم رشيق ذا هيئة جميلة وهنا نجح المخرج في ابراز اكثر من مستوى في عرض الفرق ما بين التقنيات بشقيها القديم والجديد.

هذا الفارق الكبير بين كل من وول أي وايفا انعكس ايضا على المؤثرات الصوتية الرقمية، فالاصوات الي يصدرها وول أي من حيث الحدة والقدم والتهالك تختلف عن اصوات المؤثرات الرقمية التي تصدرها الروبوت ايفا. فنوعية الصوت تختلف اكثر رخامة ورقة. مع اصوت هادئة تنبعث مع كل حركة تقوم بها. لذا كان المؤثر الصوتي الرقمية دلالة مباشرة حول كل من الروبرتين بالاضافة الى شكلهما الخارجي.

المؤشر الثالث: يمكن توظيف المؤثرات الصوتية الرقمية بشكل متزامن وغير متزامن لاسباب درامية وجمالية.

ان تنوع البيئات الافتراضية التي يضمها فيلم وول أي. جعلت من عملية توظيف المؤثرات الصوتية الرقمية امر مفروغ منه. لذا فان الباحث قد اشر العديد من الوظائف التي امتلكتها المؤثرات الصوتية وهي ترافق هذه البيئات وتنوع الافعال والاحداث. اذ جاء المؤثر الصوتية وهو يختلف كليا عما سبق في الفيلم بعد ان اكتشفنا ان بني البشر يعيشون في مركبة فضائية عملاقة في اعماق السماء. وهنا اصبح المؤثر يقترب من طبيعة الحياة البشرية.

وفق المخرج في ابراز طبيعة الحياة البشرية الجديدة وهم يعيشون وسط عالم مصنع بالكامل بعيدا عن الارض. لذا كانت المؤثرات الصوتية الرقمية تتناغم وخصوصية هذه الحياة. فالمركبة الفضائية تضم عدد هائل من البشر. الذي تغيرت الكثير من سلوكياتهم. انهم اغبياء. بدينون الى درجة كبيرة بسبب قلة الحركة. اتكاليون على التقنيات الالية والرقمية. لقد تم خداعهم من قبل الكائنات الفضائية ان الحياة على كوكب الارض شبه مستحيلة. لان الارض تحتضر ولا يمكن ان تقدم لهم الهواء والطعام والعيش الكريم. فكانت اشكال سكان الارض مغايرة عما هو في الارض.

لذا عمل المؤثر الصوتي الرقمي على بلورة هذه الحياة من خلال التنوع الكبير في المؤثرات الصوتية الرقمية وهي تعبر عن نمط الحياة او عن الجو العام للاحداث. فكل شيء كان الالي. لا وجود لاي صوت غير صوت الالة او الصوت الرقمي. وهذا ما نجح فيه المخرج للدلالة على تبدل طبيعة الحياة وانهيارها انسانياً. فكانت اصوات المكائن والمعدات الرقمية محدد انواع ثابتة من الاصوات الرقمية. في حين ان البشر كانوا اشبه بعلب سردين لا يقون على الحركة او التنقل بسبب البدانة التي اعترتهم في حياتهم الكسولة التي يعيشونها.

فلم يكن سكان الارض يعون ما سيحدث لهم بعد حين. ولكن قدوم الروبوت وول أي بعد ان ارتبط عاطفيا بالروبوت ايفا. غير الكثير من الحقائق. ويورد الباحث هنا تفاصيل كان مؤثر جدا في الفيلم. وهو علاقة الحب بين الروبوتين. فالروبوت وول أي وبسبب مشاهدته الدائمة للافلام الروائية السينمائية عاش حالات عاطفية لم يستطع التنفيس عنها الا بعد قدوم ايفا. وهذا ما جعله يعيش معها علاقة حب او الامر من طرف واحد، لان الروبوت ايفا كانت مصمم لتنفيذ افعال بعينها. لكن اصرار وول أي جعل منها تؤمن بمشاعره وحبها. هذا ما جعلها تأخذه معها الى الفضاء.

في السفينة الفضائية هي البشر. يكتشف بعض منهم عن طريق الروبوت وول أي ان المعلومات التي زودو بها عن حالة كوكب الارض كانت كاذبة والغرض منها ابعادهم عن الوطن الام. واستعمارها من قبل الكائنات الفضائية. هنا تبدأ ملامح الثورة على الوضع وعلى الحال الذي وصل اليه الانسان.

لذا يرى الباحث ان المخرج كان ذكي في انتاج اكبر عدد من المؤثرات الصوتية الرقمية وهي ترافق تطور الاحداث وظهور افعال جديدة لم تكن سابقا، فكانت المؤثرات التي ترافق افعال الشخصيات الانسانية الرقمية مغايرة عما كانت سابقا. هناك حراك وهناك قوة وثورة تحاول التعبير عن نفسها، فكان المؤثر الصوتية الرقمية هو من يمتلك القدرة على التعبير عن المجتمع المرقمن بالكامل، أي الحياة داخل السفينة الفضائية العملاقة. فكان التعامل مع الاحداث ناتج من تطور توظيف المؤثر الصوتية الرقمي بشكل متطور. فنرى تنوع هائلة في توظيف المؤثرات الصوتية الرقمية بشكل يختلف عما هو محدودية المؤثرات الصوتية الرقمية التي كانت ترافق اداء شخصية وول أي وهو يعيش على الارض لوحدة جامعا للنفايات المعدنية التي اصبحت اشبه بجبال كبيرة ممتدة على الافق.

ان البناء الدرامي لفيلم وول أي قد تطور مع تطور الاحداث وهو ما اوجب ظهور انوع جديدة من المؤثرات الصوتية الرقمية. سيما ان ظهور كل شخصية او فعل او حدث لا بد ان يعقبه ظهور مؤثر صوتي رقمي يتناسب وطبيعة هذه الشخصية او الفعل الدرامي الذي تقوم به او الحدث الذي يجمع الشخصيات على اختلاف انواعها ان كانت روبوتات الية او بشرية.

أولاً: النتائج

1. شكل المؤثرات الصوتية الرقمية اضافة جمالية واضحة في افلام الرسوم المتحركة من خلال التعبير عن البيئة المكانية بتفاصيلها الدقيقة كافة. كما ظهر في فيلم (وول - اي)
2. ارفق المؤثر الصوتي الرقمي بمستوى جمالي مؤثر الشخصيات المصنعة بواسطة برامجيات الحاسوب مما عمق من صدقية قيامها بالافعال، كما في فيلم (وول - اي).

3. ينتج المؤثر الصوتي الرقمي العديد من الصور الذهنية التي تمنح الاحداث في افلام الرسوم المتحركة بعد جمالي. كما في فيلم (وول - اي)
4. يتم توظيف المؤثر الصوتي الرقمي بشكل متزامن اذ ينبثق من داخل الصورة او بشكل غير مباشر اذ يأتي من خارج الصورة لمنح الصور بنية جمالية اكبر. كما في فيلم (وول - اي)
5. عمق المؤثر الصوتي الرقمي من الفعل الخارق الذي تقوم به الشخصيات المرقمنة جماليا. كما في فيلم (وول - اي)

الاستنتاجات:

1. المؤثر الصوتي الرقمي ضرورة سواء في افلام الرسوم المتحركة او الافلام الروائية.
2. للمؤثر الصوتي الرقمي القدرة على انتاج عدد كبير من الصور الذهنية التي توسع من مساحة الكادر جماليا ودراميا وفكريا.
3. يمنح المؤثر الصوتي الرقمي الاحداث صفة جمالية واقعية في الافلام السينمائية بشكل عام.
4. ترتبط مصداقية الفعل الخارق بالمؤثر الصوتي الرقمي الذي يمنحه القدرة على التأثير او نقضها.
5. للمؤثر الصوتي القدرة على جلب الاماكن التي خارج الاطار الى داخلها من خلال الصور المفهمية التي ينتجها داخل ذهن المتفرج.

يوصي الباحث: بعمل مختبر خاص في صناعة المؤثرات الصوتية الرقمية.

يقترح الباحث: اجراء دراسة عن علاقة المؤثر الصوتي الرقمي بالنوع الفلمي.

References:

1. Abbou, F., *The Elements of Art*, Part 2, Italy: The Dolphin Foundation, 1982.
2. Abdul Hamid, S. *Aesthetic Preference*, Kuwait: Dar Al-Marefa, 2014.
3. Abdul Muslim, T., *Problematic Place in Cinema*, Master Thesis, Unpublished, University of Baghdad: College of Fine Arts, 1989.
4. Abu Saif, . *How to Write a Screenplay*, The Little Encyclopedia, 98, Baghdad, Ministry of Culture and Information, 1981.
5. Al-Baidani, H.*Sound in Film and Television*, Beirut: Dar Al-Khulud, 2012.
6. Al-Khatib, *Abdul Majeed and Al Shames Ghaith*, Sound Engineering, National Center for Planning Education and Training, Libya, 2004.
7. Badley, H., *How to Film Films*, Farid Al-Mazzawi, Review: Saad Nadim Cairo: Egypt Press, B.T.
8. Bazan, A., *what is cinema*, see Dr. Raymond, Part 2, Cairo: The Anglo-Egyptian Library, 1968.
9. Bochco, S., *sound effects development*, Encarta encyclopedia, Archive, 2004.

10. Colin, R., *Principles of Art*, T .: Ahmed Hamdi Mahmoud, Cairo: The Egyptian Copyright House, 1937.
11. Coodman, R., *Editing digital video*, New york, McGraw -hill, 2003.
12. Davis, G., *the Sound reinforcement*, Louis-Gaius,ph,2006.
13. Edger dale. 1954.
14. Hamada, I. *Glossary of Dramatic and Dramatic Terms*, 1st Floor, Cairo: Dar Al-Shaab for Printing and Publishing. 1971.
15. Jacob, L., *Film Mediator*, Hamzawy Education, Syria: Publications of the Ministry of Culture, General Film Foundation, 2009.
16. Matar, H. A., *Introduction to Aesthetics*, Cairo, Dar Al Thaqafa for Printing and Publishing, b. T.),
17. Michael west, 1978.
18. Ohanian, T. Michael, A. Philips, *Digital Filmmaking*, 4th ED, London, focal press, 2012.
19. Saussure, De Alam for the General Language, translated by Yoel Youssef Aziz Baghdad, Dar Afaq Arabia, Press and Publication 1985.
20. Stepson, R., and. Dupre Jean R, *Cinema is an art*, by Khaled Haddad, Damascus: Ministry of Culture - General Organization for Cinema, 1993.
21. The Engineer, H. H., *Screen Drama between Theory and Application of Film and Television*, Part 1, (Cairo: The Egyptian General Book Authority) 1989.
22. Wheeler, p. *Digital Cinematography*, London, focal press,2011.

ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229 مجلة الأكاديمي-العدد 97-السنة 2020
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts97/225-240

Aesthetics of Employing Digital Sound Effects in Animated Films

Samer Taha Salem[1]

Al-academy Journal …….…… Issue 97 - year 2020
Date of receipt: 27/6/2020…....Date of acceptance: 22/7/2020….....Date of publication: 15/9/2020

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstract :

When the digital technologies entered the world of cinema production, they boosted the ability of the cinematographic medium to implement various subjects with great accuracy, as the development included all the joints and stages of the cinematic film production whether it is a feature film or an animation. Therefore, the process of film manufacturing by the digital technologies reflects the spirit of the age and the development that humanity has attained. What motivated the researcher to determine the topic of the research, which combines between the sound effects and the animated films under the title (aesthetics of employing digital sound effects in animated films), is the work of the digital technologies. The researcher divided his study into five sections as follows:

The methodological framework: included the research problem which is incorporated in the following question: the aesthetics of employing the digital sound effects in the animated films? The importance of the research and the need for it, the research objectives, limits, and identification of terms.

The theoretical framework: consists of two sections as follows:

The first section: digital sound effects: historical introduction: it included everything concerning the sound effects, i.e. origin, methods of employment, its technological development according the methods adopted in the construction of the sound effect. The second section: the dramatic construction of the animated films: it included the dramatic construction of the animation films. The researcher has come up with a set of indicators which represent the theoretical framework.

The research procedures: included the research methodology, research community, research sample and analysis tools in addition to the sample validation.Sample analysis: the researcher analyzed the intentional sample which is an animated film (WALL- E) directed by Andrew Stanton. Results and conclusions: it included the most prominent results the research has come up with: the digital sound effects constituted a clear aesthetic addition in the animated films through expressing the spatial environment in all its minute details as has been shown in the film (WALL- E).

The researcher listed the conclusions, recommendations and suggestions and ended the research with a list of references and appendices.

[1] **College of Fine Arts / University of Baghdad, Samer_t_salem@yahoo.com.**