الفنون القصصية كمدخل لإثراء الخيال في أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة.

مقال بحثى
كامل

* دعاء محمد محمد توفيق
* دارسة بمرحلة الدكتوراه، قسم التعبير المجسم، تخصص نحت، كلية التربية الفنية، ج- حلوان.
البريد الإليكتروني:doaatawfik18@gmail.com

تاريخ المقال:
- **تاريخ تسليم البحث الكامل للمجلة: 28 أكتوبر 2022**
- **تاريخ القرار الأول لهيئة التحرير: 31 أكتوبر 2022**
- **تاريخ تسليم النسخة المنقحة: 04 ديسمبر 2022**
- **تاريخ موافقة هيئة التحرير على النشر: 05 ديسمبر 2022**

الملخص:

يقوم فن النحت ذو المؤثرات الخاصة على ابتكار شخصيات جديدة أو إعادة صياغة لشخصيات معروفة سابقاً لدى الجمهور، وعليه فإن عملية الابتكار تحتاج إلى بداية ومصدر يمكن الرجوع إليه، ويعد الخيال هو الأساس لتلك العملية الإبداعية، ومن هنا يأتي البحث عن مصادر متنوعة لإثراء الخيال، وتقوم الدارسة في هذا البحث بالتطرق إلى أحد هذه المصادر وهي الفنون القصصية، التي تعد أحد أشكال الفنون الأدبية مما يساهم في عملية الدمج بين أنواع الفنون، كما أن استفادة فن النحت من الفنون القصصية يثري المغزى من الأعمال ويزيد من أقبال الجمهور عليها، مما يؤدي بالتبعية إلى نجاح الهدف الثقافي لنشرها، لذا فان سؤال البحث يتمحور حول ما هو دور الفنون القصصية كمدخل لإثراء الخيال بأعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة، فتبيان هذا الدور يعد الهدف الأساسي للبحث الحالي كما أن الفنون القصصية تنقسم إلى ثلاث أنواع هي: الروايات الأدبية، والقصة القصيرة، والمجموعات القصصية، والتي تزخر بالعديد من الشخصيات التي يمكن الاستلهام منها، كما أن أسبقية قراءتها تنشئ صورة ذهنية لدى الجمهور لتلك الشخصيات، مما يساعد الفنان في مرحلة وضع التصميمات على اتباع تلك الصورة الذهنية، مما ينتج الفة الجمهور لأعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة، ويمكن تحقيق الخيال في مجال الفنون القصصية باتباع عدة طرق استطاع النحات ان يستخدمها ايضاً من أجل تنفيذ الصياغات الشكلية للشخصيات، والبحث الحالي يعرض نوعين من أنواع النحت ذو المؤثرات الخاصة وهم المؤثرات البديلة prosthetics makeup والمؤثرات العملية Practical effects

الكلمات المفتاحية: *الفنون القصصية، الخيال، النحت ذو المؤثرات الخاصة.*

المقدمة:

تعد الفنون القصصية أحد أنواع الفنون الأدبية التي تتميز بها ثقافة المجتمعات، كما أنها تتمتع بمعقولية التخيل فهي تتيح للقارئ إمكانية تصور الشخصيات والأحداث والأماكن، حتى وإن كانت خيالية، وذلك على اختلاف أنواعها، فهي تتناول كافة الموضوعات الثقافية، والاجتماعية، والسياسية، .... إلى أخره، لأنها تصاغ لإنتاج المتعة الفكرية وتحقيق المعرفة الإنسانية، الأمر الذي يعد مصدراً خصباً لاستلهام تصميم الشخصيات والأحداث في مجالات العروض الجماهيرية، تلك المجالات التي اقتحمها فن النحت وأصبح له دوراً فعالاً في تنفيذ أبطالها، مما يساهم في تجسيد الصور الخيالية بشكل واقعي أمام المشاهدين، لذا فقد أصبح النحت ذو المؤثرات الخاصة هو المسؤول عن منح الفنون القصصية الطابع المادي، كما تتضافر عوامل أخرى وأنواع متعددة من المؤثرات الخاصة من أجل تعزيز التجربة الواقعية في عرض الأحداث، ونظراً للدور المحوري لفن النحت في هذا المجال فإنه تعدى كونه مجرد وسيط؛ ليصبح أساس العروض وعامل الجذب الأساسي للجمهور، كما تنوع دور النحت ذو المؤثرات الخاصة حسب المجال الذي يعرض فيه ونوع الشخصية الممثلة، فنحت المؤثرات الخاصة هو من يصيغ الجانب الشعوري للشخصية بصرياً، مما يساعد المؤدي على تقمص الشخصية الممثلة بشكل أكبر وتأديتها بكفاءة أعلى.

مشكلة البحث:

مع انتشار مجالات العروض الجماهيرية في نشر الثقافة باستخدام الفن وتحقيقاً لمتعة التجربة البصرية، فقد ظهر النحت ذو المؤثرات الخاصة كوسيلة لتحقيق الخيال بشكل واقعي، كما تتنوع مصادر استلهام النحت ذو المؤثرات الخاصة.

لذا تتلخص مشكلة البحث في التساؤل التالي:

ما هو دور الفنون القصصية كمدخل لإثراء الخيال في أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة؟

فروض البحث:

1. إمكانية مساهمة النحت ذو المؤثرات الخاصة في نشر الأعمال الأدبية من خلال مجالات العرض الجماهيرية.
2. ان هناك أثر للفنون القصصية في اثراء الخيال في أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة.

هدف البحث:

- تبيان أثر الخيال في الفنون القصصية والاستفادة منه في أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة.

أهمية البحث:

1. فتح مجال أوسع لانتشار الأعمال الأدبية من خلال العروض الجماهيرية.
2. الارتقاء بالمستوى الفكري لأعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة، من خلال استقاء المادة الفنية من الابداعات الأدبية.
3. المساهمة في نشر الثقافة الأدبية من خلال الفنون التشكيلية في مجالات تطبيقية أكثر.

حدود البحث:

تقتصر الدراسة على بعض نماذج أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة المستمدة من الفنون القصصية التي تم انتاجها منذ عام 2010م.

منهجية البحث:

تتبع الدارسة المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لعرض وتحليل الاتي:

أولاً: مفهوم الفنون القصصية وأنواعها.

ثانياً: مفهوم النحت ذو المؤثرات الخاصة.

ثالثاً: تصنيف أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة المستمدة من الفنون القصصية، في مجالات العرض الجماهيرية.

أولاً: مفهوم الفنون القصصية وأنواعها:

تعد الفنون القصصية أحد أنواع الكتابات الأدبية، وهي شكل من أشكال التعبير الإنساني لمجمل أفكاره وطموحاته وعواطفه، وذلك باتباع أساليب الكتابة النثرية، كما تنقسم إلى عدة أنواع منها **الرواية الأدبية** وهي "سرد نثري طويل تصف شخصيات خيالية وأحداث على شكل قصة متسلسلة، كما أنها أكبر الأجناس القصصية من حيث الحجم وتعدد الشخصيات وتنوع الأحداث" (غيث، 2017م، ص11).

كما تعد **القصة القصيرة** أحد أشهر أنواع الفنون القصصية، وأكثرها انتشاراً، وهي سرد حكائي نثري، أقصر من الرواية، كما تهدف إلى تقديم حدث وحيد ضمن مدة زمنية قصيرة ومكان محدد، وتعرف بانها "نص أدبي نثري يصور موقفاً أو شعوراً إنسانياً تصويراً مكثفاً، له أثر ومغزى" (قنديل، 2002م، ص35).

وإذا تسلسلت أعداد من القصة القصيرة فيطلق عليها **مجموعة قصصية** ويمكن تعريفها بانها "سلسلة من المشاهد التي تنشأ من خلالها حالات مسببة تتطلب شخصية حاسمة ذات صفة مسيطرة، تحاول أن تحل نوعاً من المشكلات من خلال بعض الأحداث المتعاقبة" (ثورنلي، 1992م، ص20).

تشترك الفنون القصصية في تقديمها لشخصيات وأحداث، تعد مجال واعد للقائمين على العروض الجماهيرية في الاستفادة منها، وذلك حرصاً منهم على أن يكون الإبداع الأدبي هو منبع

ومصدر المادة الفنية، مما يثري مضمون الأعمال المقدمة ويضيف لها الجانب التثقيفي، كما تتميز بالجانب الخيالي في السرد، فالخيال يعد أمراً هاماً في العمليات العقلية، ولتوضيح ذلك يمكن القول بأن " الخيال يوازي التفكير العقلاني المنطقي لما له من دور رئيسي في أية فعالية إبداعية" (رايسر، 1986م، ص18).

يعد الخيال العنصر الأساسي للنجاح؛ فهو بداية العملية الإبداعية في فن النحت ذو المؤثرات الخاصة على وجه العموم، وفي تطبيقاته في مجالات العروض الجماهيرية تزداد أهميته لان الأعمال تعرض على عامة الناس وليس المهتمين بمجال الفنون داخل قاعات المعارض، ولجذب انتباه أكبر عدد من الجمهور يجب تقديم أفكار جديدة بتنفيذ متفرد، أو إعادة تخيل وطرح جديد للأفكار التقليدية، ففي كلا الحالتين يجب على الفنان إعمال فكره وخياله لإنتاج تصميمات متفردة تجذب بحداثتها عموم المشاهدين.

كما أن الخيال هو قوة فطرية توجد لدى جميع البشر، لكن تختلف حدتها بشكل طبيعي أو من خلال إثارتها بمؤثرات خارجية، كما أن الخيال يستخدم كلا مميزات العقل والعاطفة لتكوين صور جديدة غير موجودة بعد، كما أن تنمية الخيال تؤدي إلى الابداع، وهو قدرة المتخيل على انتاج أشياء وأحداث تغير من محيطه (Egan, 2005, p6).

والخيال يمد العقل بالتصورات المختلفة لما يفكر فيه، ويساعد على إعادة صياغتها كما لو كانت في الواقع، فالتخيل يمكن الانسان أن يرى الأشياء بعين عقله (Warnock, 1976, p15)، ثم يقوم الفنان بتحقيق الخيال التعبيري من خلال توافق الصورة في خياله مع مضمون العمل الفني، فجودة التعبير هنا هي انعكاس ونتيجة للاستجابات العقلية لعمليات الخيال، ويتولد الخيال التعبيري من قبل الفنان عند ابداعه للعمل الفني، من هنا يمكن القول بإن اسناد الصفات التعبيرية الخيالية لا يتم للأعمال الفنية وإنما يسند لمبدعيها.

فالخيال هو القدرة على تكوين صور ذهنية لأشياء غائبة عن الحس، ولا تنحصر فاعلية هذه القدرة على مجرد الاستعادة الالية لمدركات حسية ترتبط بزمان أو مكان معين، بل تمتد فاعلية الخيال إلى ما هو أبعد من ذلك، فيقوم بإعادة تشكيل المدركات، ويبنى منها عالماً متميزاً في جدته وتركيبه، ويجمع بين الأشياء المتنافرة والمتباعدة في علاقات فريدة، فنوعية الخيال وامكانياته وفاعليته هي ما تميز الفنان المبدع عن غيره (عصفور، 1992م، ص13).

وعليه فإن وضع التصورات في حيز الواقع المادي التشكيلي وفقاً لانطباعات الخيال المتولدة في الرؤية الداخلية للفنان، تحتاج إلى خامات وتقنيات لترجمة تلك الخيالات، فالفنون تتعامل بالحجم واللون والملمس فكلما زادت الأفكار الخيالية تطوراً لزم معها تطور التطبيق التشكيلي (Benanti, 2020, 46).

كما أن الفنون الأدبية تعتبر أن الخيال هو تصوير مقابل للحقيقة، وقيل في دلالة المصطلح أنه إيهام قائم على الابداع في إعادة صياغة حقيقة ذلك الشيء، حتى يتوهم أنه ذو صورة تشاهد، ولعل من أبرز استخدامات البلاغة للخيال نجد: (ادريسو، 2015، ص15)

ارتباط مصطلح الخيال بقدرة المبدع على تجسيد المعاني حتى يتوهم أنه صورة تشاهد.

ارتباط مصطلح الخيال بابتداع دلالات لفظية ولعله على هذا الأساس الفني المعنوي قيل في تحريف الخيال أنه اللفظ الدال بظاهرة على معنى والمراد غيره على جهة التصوير.

ارتباط مصطلح الخيال بالإيهام بالحقيقة، وعلى سبيل جعل الشيء للشيء وهو ليس له على سبيل الادعاء.

ويمكن تحقيق الخيال في مجال الفنون القصصية من خلال:(القاسم، 1980م، ص218 :261)

التشبيه: يتم بصفة الشيء أو ما يقاربه أو يشاكله من جهة واحدة أو من عدة جهات.

التشبيه البسيط: أي جعل المخيل بشيء بسيط من الموجود، وفيه نوعان:

النوع الأول: الجري على المجرى الطبيعي، أي ان يظهر المتخيل ببداية أو مظهر الموجود ثم يفصل بالتغييرات المتخيلة.

النوع الثاني: الجري على غير المجرى الطبيعي، أي بعكس صفات الموجود على المتخيل مع تغيير المظهر الكلي.

التشبيه المركب: أي أن يتسم المتخيل بأكثر من صفتين من صفات الموجود.

الاستعارة: وهي ان يستعار للمعنى بلفظ غير لفظه، أي ان يؤخذ اسم معروف للموجود ويطلق على المتخيل ويوضع أحد صفات الموجود بنسبة بسيطة حتى يستدل على معناه.

المماثلة: بوضع نسبة وافية من سمات الموجود في المتخيل ثم اكسابه صفات أخرى تميز المتخيل عن الموجود.

المجاز: وهو استعمال عرفي لصفات الموجود في المتخيل.

مما سبق يمكن استخلاص ان اشكال استخدام الخيال في الكتابات الأدبية الابداعية يمكن تطبيقها في المجال الفني

التشكيلي، من خلال علاقة المتخيل بالموجود كأداة محفزة للخيال الإبداعي.

لذا تعد الفنون القصصية أحد مصادر تنوع الخيال للفنان، حيث يمكن استلهام تصميم الشخصيات من وصفها النثري، مع مراعاة أن الخيال الجمعي للقراء قد وضع تصورات مسبقة للشخصية وعلى الفنان اتباع تلك التصورات، مما يضمن قبول العمل لدى المشاهدين واحساسهم بالارتباط المعنوي معه.

ثانياً: مفهوم النحت ذو المؤثرات الخاصة:

تعددت استخدامات النحت في مجالات العروض الجماهيرية؛ ويتضح ذلك في الديكور المسرحي واستخدام المنمنمات في العروض المصورة ثم تطور استخدام النحت في مجال المؤثرات الخاصة ليصل إلى مكانته الحالية كأحد أهم فروع الإنتاج، كما تطور استخدام فن النحت في المؤثرات الخاصة عبر التاريخ، فإذا كان بدأ استخدام النحت كأدوات مساعدة كالديكور أو بعض الإكسسوارات، فقد أخذ النحت في التقدم حتى أصبح البطل ومحور العمل الفني، فمنذ ظهور الرسوم المتحركة والتي كانت تعتمد على تصوير الرسوم ثنائية الأبعاد ثم تحريكها رقمياً، ثم ظهور المنمنمات ثلاثية الأبعاد و التي يتم استخدامها كأحد بدائل الخدع التصويرية، وصولاً إلى الأعمال النحتية الكاملة المستخدمة في المؤثرات الخاصة، بل فإن بعض الأعمال تعتمد أساساً على التغيرات التي يحدثها النحت ذو المؤثرات الخاصة على الممثلين.

كما على الفنان أن يخضع خياله في وضع التصميمات إلى الصياغة الشكلية للنحت ذو المؤثرات الخاصة المناسبة ومجال العرض، فلكل صياغة شكلية طريقة في التصميم والتنفيذ تختلف باختلاف مجال عرضها، وتظهر قيمة النحت ذو المؤثرات الخاصة لما يتميز به من "تمكين الفنانين من إبداع واقع لا يمكن الحصول عليه في الحياة الطبيعية أو المعاني العادية" (Vinther, 2003, introduction).

في البحث الحالي يتم عرض نوعين من أنواع النحت ذو المؤثرات الخاصة وهم:

المؤثرات البديلة prosthetics makeup : ويمكن تعريفها بانها "عملية تنفيذ تأثيرات جزئية عن طريق النحت والصب ثم التطبيق والتلوين، تستخدم في تنفيذ الجروح ولتغيير شكل الوجه أو لعمل اضافات جزئية لجسم الممثل" (Davis, Hall, 2012, Chapter (11).

المؤثرات العملية Practical effects : وهي "مؤثرات قائمة بذاتها ولا تحتاج لتحسينات ببرامج الجرافيك، كما تسعى لتحقيق الخيال بشكل مادي واقعي كما لو انها حقيقة" (Finance, Zwerman, 2015,p18).

فالمؤثرات الخاصة العملية تعني أن "شيئاً حقيقياً يحدث في الموقع أو أمام الكاميرا، فهي تنفذ في مساحة واقعية، وفي سياق مشهد مُعد له، ويعمل الشخص المنفذة عليه جنباً إلى جنب مع الأخرين وبداخل تصميم الديكور، فتتكون وحدة العمل على الطبيعة" (Doyle, 2019, S2 N9).

كما أن النحت ذو المؤثرات الخاصة يرتبط ارتباط وثيق ب **علم الأنابلاستولوجي Anaplastology** الذي يعرف بأنه " تطبيق للخامات التعويضية لبناء أو إعادة بناء الأجزاء المفقودة من الجسم" (Stedman, 2005, p 71).

وهو فرع من فروع التكنولوجيا الطبية الذي يهتم بتصميم، وإعداد، وتركيب الأجهزة الطبية التعويضية التي تتميز بواقعية شديدة وخفة وزنها، وفقاً للمواصفات الفردية لكل مريض ودراسة للمواد التي يتم التصنيع منها، فهو فن وعلم استعادة تشريح الإنسان بطرق صناعية.

يتضح مما سبق أن النحت ذو المؤثرات الخاصة قد اعتمد على علم الأنابلاستولوجي من حيث التطورات المتعلقة بالخامات المستخدمة في تصنيع وتلوين المؤثرات الخاصة وتطبيقها مثل المواد اللاصقة وكل ما يلامس جسد المؤدي.

"فالأجهزة التعويضية الطبية هي نفس ما يقوم به فنانوا المؤثرات الخاصة، وهو ابتكار أجزاء ليرتديها الممثلون وتقوم بتغيير مظهر أجسامهم عن طريق إعادة محاكاة التشريح" (Debreceni, 2018, p16).

ولتنفيذ أعمال النحت ذو لمؤثرات الخاصة فإن هناك مراحل أساسية يمر بها العمل من نقطة البداية والتي تعتبر شخصية سردية وصفت في الفنون القصصية، حتى خروجها لحيز الواقع التنفيذي، ويمكن اجمالها في المراحل الأتية:

مرحلة التصميم Design: تعتمد أول نقطة في مرحلة التصميم كلية على تحديد كون الشخصية المصممة معروفة مسبقاً لدى الجمهور أم جديدة لم يسبق عرضها، لذا على الفنان أن يقرأ ويفهم جيداً المراد إيصاله للمشاهد من خلال تلك الشخصية، ومن هنا يبدأ الدور الفعلي للخيال في الظهور، حيث تعد الفنون القصصية أحد مثيراته، فالتعبير عن المظهر الخارجي للشخصية المكتوبة يتطلب خيالاً لتدخل الشخصية نطاق التصور والتنفيذ من خلال النحت ذو المؤثرات الخاصة، ويوضع تصور الشخصية بواسطة الرسوم اليدوية أو رسوم رقمية أو بعمل نموذج نحتي صغير أو بالنحت الرقمي الذي يمكن الفنان من اجراء العديد من التغيرات

على التصميم الأولي، كذلك إمكانية إضافة وتغيير الملامس على التصميم.

مرحلة البصمة life casting: وهي مرحلة لا يتم البدأ فيها إلا بعد الاستقرار على الممثل أو المؤدي للشخصية، وهناك عدة طرق لتنفيذها منها عمل مسح إلكتروني ثلاثي الأبعاد للممثل وكذلك طباعته باستخدام الطابعة ثلاثية الأبعاد، ولكن تلك التقنيات مازالت مكلفة وغير منتشرة، لذا فإن الطريقة التقليدية هي المتبعة حتى الان، كما أنه من الهام جداً إجراء الفحوصات الطبية للممثل للتأكد من عدم وجود أي حساسية لتجنب حدوث أي ردة فعل لجسده من المواد المستخدمة في مرحلة أخذ البصمة أو المواد المصنع منها نحت المؤثرات الخاصة، في تلك المرحلة يتم تحديد أي الأجزاء سوف يتم أخد بصمتها، وهذا يعتمد على التصميم وأماكن تثبيت نحت المؤثرات الخاصة، من أجل أخذ البصمة من على الجسد مباشرة منها مواد مخصصة للأعمال الفنية كالـ casting gelأو المواد المستخدمة في مجال طب وجراحة الفم والأسنان كالـ Alginate، بعض تلك المواد تحتاج إلى مادة عازلة توضع أولا على الجسد لمنع الالتصاق وأنواع أخرى لا تحتاج، لهذا على الفنان أن يكون ملماً بخصائص المادة التي يستخدمها.

مرحلة النحت sculpting the character: في تلك المرحلة يتشارك العديد من النحاتين من أجل إتمام الشخصية بالشكل المطلوب، وفي العادة يقوم كل فنان بأخذ جزء كامل ويقوم بالعمل عليه حتى ينتهي، وفي بعض الحالات يقوم فنان بعمل الأساس النحتي للشخصية ككل، ثم يأتي فنان أخر يقوم على نحت العضلات ثم أخر لنحت المظهر الخارجي للجلد، وتتحدد وظائف الفنانين طبقاً لمهاراتهم وحجم العمل المطلوب إنجازه، ولكل فريق فني ترتيباته الخاصة وطريقة عمله، لذا لا يوجد أسلوب واحد أو طريقة محددة يتم العمل وفقها، وإنما تخضع لظروف كل فريق ولكل عمل فني.

وهنا بعض الاعتبارات الواجب أخذها من قبل الفنانين في تلك المرحلة، منها أن أي إضافة نحتية تتم بالطين على النسخة الموجبة من جسد الممثل سوف تتحول إلى مؤثرات خاصة مصنوعة من السيليكون المطاطي، كما يجب العناية بمناطق انتهاء أو التقاء المؤثرات البديلة، والخصائص الشكلية لجسم الممثل تلعب دوراً هاماً في تلك المهمة؛ فإذا كان يمتلك تجاعيد أو ثنايا في الوجه أو الجسد فتلك التجاعيد تعد مناطق داكنة بالطبيعة فبالتالي يسهل تحريك نهاية القطعة في تلك المناطق.

معظم نحت المؤثرات الخاصة يعتمد على الإضافة، ولكن يمكن نحت أجزاء تعتمد على الحذف مثل الإصابات أو الندوب والتي تتم من خلال نحت بديل للوجه الطبيعي ثم يتم نحت الأجزاء المحذوفة فيها.

مرحلة القوالب making Molds: في تلك المرحلة تظهر أهمية انتهاء النسخة الطينية من الشخصية بشكل كامل، وتكون التفاصيل قد تم الانتهاء من وضعها، وخلو العمل من أي شوائب، ومن أجل سهولة استخدام المؤثرات الخاصة على الفنانين أن يقوموا بعمل قوالب مجزئة ليسهل صبها وتجميعها، ويتم عمل القوالب عن طريق وضع طبقة رقيقة من الشمع السيليكون أو السيليكون المطاطي أو أي مادة لدنة متوفرة على طبقة الطين المنحوتة، ثم عدة طبقات من البولي إستر المدعم بشرائح من الفايبر جلاس كقميص للحماية حتى لا يكسر القالب، وتكون النتيجة هي نسخة سالبة مطابقة لما تم نحته بالطين وفي تلك المرحلة يجب تنظيف القالب جيداً من بقايا الطين التي من الممكن أن تكون عالقة في تفاصيل القالب.

مرحلة الصب foaming process: حيث يتم وضع السيليكون المطاطي بعد التأكد من خلطه جيداً، يوضع السيليكون في القالب بحيث يغطي كل الأجزاء المنحوتة، ثم يتم كبسه بنسخة جسم الممثل أو وجهه، ويتم إزالة السيليكون الزائد، وعند جفافه تنتج نسخة موجبة للأجزاء المضافة فقط، والتي تتلاءم من الجهة السفلية مع الممثل؛ مما يجعل تطبيقها عليه مثالياً ويظهر تعبيرات وجهه وحركات جسمه بدون مجهود كبير.

مرحلة إنتاج النسخ making copies: في تلك المرحلة يجب أن يكون هناك العديد من النسخ للمؤثرات وذلك تجنباً لوقوع بعض الحوادث أثناء التطبيق أو في مرحلة العرض والتمثيل، وتكون تلك النسخ للأجزاء المعرضة للتلف سريعاً وليس لكل المؤثرات.

مرحلة التجميع seaming finishing: تتعدد الطرق التي يتبعها الفنانون وفرقهم من أجل إتمام إغلاق المؤثرات وتجميعها سوياً، فالبعض يستخدم المواد اللاصقة، والبعض يفضل الحياكة، وبعض الأعمال تتطلب الجمع بين التقنيتين، كما أن هناك أجزاء يتم لصقها مباشرة على الممثل.

مرحلة التلوين painting: يجب أن تتم معاملة لون السيليكون المستخدم لصب المؤثرات كأساس للتلوين، ثم يتم وضع الدرجات اللونية المطلوب استخدامها، كما يجب الأخذ في الاعتبار مجال عرض العمل؛ ذلك لأن شدة الألوان وسطوعها يختلف باختلاف طريقة العرض، الأمر الذي يؤثر في إدراك المشاهد للعمل.

مرحلة التطبيق The application: من الهام اتخاذ الإجراءات الصحية المناسبة لتجنب وجود أي مشاكل قد تصيب الممثل، كالتأكد من عدم وجود قروح أو جروح في مناطق وضع اللاصق، وضع المؤثرات مع التأكيد على لصق النهايات جيداً وعدم وجود زيادات في اللاصق، ثم يجفف اللاصق قبل وضع القطع التالية، ثم يتم تطبيق المؤثرات العملية ثم يليها باقي مكملات المؤثرات كالعدسات اللاصقة، ثم وضع اللمسات النهائية للألوان والسوائل، كما يجب التأكد من إحكام إغلاق المؤثرات العملية، والقيام باختبارات للحركات قبل البدء في العرض.

ثالثاً: تصنيف أعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة المستمدة من الفنون القصصية، في مجالات العرض الجماهيرية:

مع بدايات القرن الواحد والعشرون أصبحت الأرباح المادية أحد أهداف الفعاليات الجماهيرية، كما أن تلك الفاعليات أصبحت تمزج بين التكنولوجيا والثقافة مما يجعل تجربة العرض أكثر ترفيهاً ومن ثم تجذب عدداً أكبر من المشاهدين، وظهر مصطلح (صناعة الترفيه التثقيفي Cultural Entertainment Industry) الذي يهدف إلى نشر الثقافة من خلال الترفيه وتحقيق الربح المادي.

تضم صناعة الترفيه التثقيفي العديد من المجالات التي تستهدف قطاعات واسعة من الجماهير، منها ما هو عرض فعلي حي يسمح للمشاهدين بالتفاعل المباشر مع الأعمال، ومنها ما هو مسجل ويعرض على الشاشات مما يسمح بإعادة مشاهدته لمرات عدة.

العروض الحية Live performances:

هي العروض التي تقدم بشكل مباشر أمام الجمهور، حيث يشاهد الجمهور ما يقوم به المؤديون في نفس وقت العرض، وتشمل (مجال المسرح، المهرجانات، المتنزهات)

ففي مجال المهرجانات صممت شخصية (ابن مونستربلوزا son of تنسليTinsley studios) وهي أحد شخصيات مجموعة قصصية أمريكية تحمل نفس الاسم.

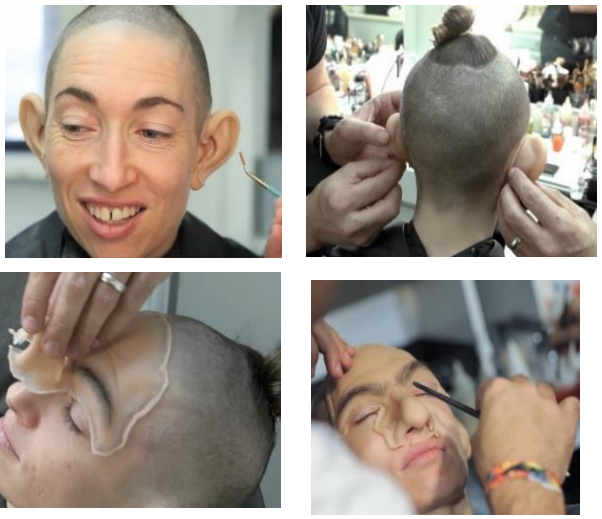
تم تنفيذ العمل من خلال أخذ بصمة حية للممثلة، ثم نحت أجزاء الشخصية، شكل (1ـ أ) يوضح الفرق في شكل المؤدية (نعومي جروسمان Naomi Grossman) بعد تطبيق المؤثرات البديلة، شكل (1ـ ب) يوضح مكونات القطعة البديلة (الأذان، الجبهة والأنف، الأسنان، واليدين)، شكل (1ـ ج) يوضح مرحلة التثبيت الأذان وتثبيت القطعة البديلة للوجه.

شكل (1ـ أ)[1](ناعومي جروسمان Naomi Grossman) قبل وبعد التطبيق.

شكل (1ـ ب)[2] مكونات قطع المؤثرات البديلة.

1 https://www.themakeupgallery.info/horror/ahs/pepperm.htm 2019

2 https://www.youtube.com/watch?v=4GqUgqx62v8 2019



شكل (1ـ ج) 3مرحلة التركيب الأذان البديلة وتركيب قطعة الوجه الرئيسية.

شكل (2 ـ أ)4 مرحلة نحت المؤثرات البديلة.

شكل (2 ـ ب)5 مرحلة تنفيذ قوالب قطع المؤثرات الخاصة.

شكل (2 ـ ج)6 انتاج نسخ قطع المؤثرات البديلة جاهزة التطبيق.

شكل (2 ـ د)7 مرحلة تطبيق المؤثرات البديلة.

وفي مجال المسرح تعد مسرحية (شريك الموسيقي) من أنجح العروض المسرحية التي ساهم فن النحت ذو المؤثرات الخاصة في نجاحها، وقد استندت المسرحية في قصتها على رواية خيالية كتبها المؤلف البريطاني و(يليام ستيغ) عام 1990م، و تحمل نفس الاسم.

وقد احتوى العرض على العديد من الشخصيات المنفذة بفن نحت المؤثرات الخاصة بصياغاته الشكلية المتعددة، لكن تركيزاً على شخصية البطل (شريك Shrek) في العرض المقام في استراليا عام 2020م، فقد استمد التصميم من الشخصية التي ظهرت في الرواية مع الاهتمام بإظهار نفس التفاصيل الدالة على الشخصية، وقامت بتنفيذ الشخصية شركة (Sharp FX) حيث تم أخذ بصمة وجه الممثل (بن مينجاي Ben Mingay) وعمل قالب لرأسه و يديه، شكل (2 ـ أ) يظهر مرحلة نحت المؤثرات البديلة للشخصية حيث شملت المؤثرات البديلة قطع لتكوين الوجه و اليدين، ثم تم القيام بالقوالب الخاصة بكل جزء من قطع المؤثرات البديلة شكل (2 ـ ب)، شكل (2 ـ ج) يوضح انتاج نسخ قطع المؤثرات الخاصة استناداً لعدد العروض المفترض القيام بها مع تنفيذ عدد احتياطي من النسخ في حالة حدوث تلفيات.

3 ibid

1https://www.facebook.com/Sharpfxptyltd 2022

2, 3, 4https://www.instagram.com/craigforrest_thomas/?hl=en 2022

قام بتطبيق قطع المؤثرات البديلة فنان المؤثرات الخاصة (كريج فورست توماسCraig Forrest Hhomas) حيث كان يمضي أكثر من ساعتين لتطبيق قطع الوجه وتلوينها قبل كل عرض، شكل (2 ـ د) يظهر مرحلة التطبيق.

العروض المصورة:

هي العروض التي تصور وتعدل ثم يتم عرضها من خلال الشاشات، حيث يشاهد الجمهور ما يريد المخرج توصيله بعد التأكد من خلو العرض من أي عوامل خارجية، ويمكن أن يشاهد الجمهور العروض المصورة في أي وقت و أي مكان، حيث ان خاصية التسجيل من مميزات العروض المصورة، كما اصبح بالامكان نقلها رقمياً بين بلاد العالم، وهي تشمل (الأفلام السينمائية، والعروض التلفزيونية).

في مجال الأفلام السينمائية صدر فيلم (الكثبان الرملية Dune) عام 2021م، يعتبر أول جزء من اقتباس مخطط له من جزأين للرواية التي صدرت عام 1965 وتحمل الاسم نفسه، والتي تغطي بشكل أساسي النصف الأول من الكتاب.

جاء تصميم شخصية (البارون هاركونين) خصم بطل القصة وحاكم بيت هاركونين، بمشكلة للجهات المنتجة، كون الشخصية تظهر في بعض اللقطات عارية الصدر، مما أصبح من الضروري تنفيذها بالمؤثرات العملية، تم العمل على تنفيذ نحت وبناء المؤثرات العملية لشخصية البارون في استوديو (لوف لارسون) في السويد، كانت مهلة التحضير للمؤثرات العملية ستة عشر أسبوعًا، فقد كانت مهمة النحت والتفصيل واختبار المؤثرات مهمة صعبة، تكونت المؤثرات العملية من سبع قطع سيليكون للوجه بالإضافة إلى غطاء الصلع وأغطية الحاجب، وبدلة لكامل الجسد، شكل (3 ـ أ) يوضح مراحل نحت وصب الشخصية.

تضمنت بعض المشاهد الأكثر تعقيدًا غمر شخصية البارون في سائل موحل أسود، اكتشف النحاتون أن دهنية المادة السائلة تؤدي إلى فصل وتلف تطبيق المؤثرات العملية، وقد أصبح الأمر أكثر تعقيدًا مع انفصال وطفو البدلة أيضًا، قضى فريق النحت أيام كاملة في إعادة تشكيل المؤثرات العملية لإبقائها تحت الزيت، شكل (3 ـ ب)، وفي أيام التصوير كان يقوم خمسة أشخاص بتطبيق المؤثرات العملية على الممثل (ستيلان سكارسجاد Stellan Skarsgard)، كان وقت التطبيق أربع ساعات عندما كان يرتدي ملابس، وست ساعات عندما كانت الشخصية عارية، شكل (3 ـ ج).

شكل (3 ـ أ) مرحلة نحت وتنفيذ المؤثرات العملية.

شكل (3 ـ ب) المؤثرات العملية في مشهد حمام الزيت الطيني.

شكل (3 ـ ج) 8 مرحلة تطبيق المؤثرات العملية أثناء التصوير، لشخصية البارون، فيلم (Dune)، 2021م

وفي مجال العروض التلفزيونية يأتي (صراع العروش Game of Thrones)، الذي يعد من اكثر الأعمال التلفزيونية استخداماً للمؤثرات الخاصة بجميع أنوعها، هو مسلسل تلفزيوني درامي خيالي أمريكي قام به المخرجان والكاتبان (ديفيد بينيوف David

8 https://www.stanwinstonschool.com/blog/creating-vast-world-dune-donald-mowat-makeup-designer-behind-the-scenes 2022

Benioff ودي بي وايس(D. B. Weiss)، وهو مقتبس عن سلسلة روايات (أغنية الجليد والنار A Song of Ice and Fire) للكاتب(جورج آر.مارتن George R. Martin)، كانت سلسلة روايات منتشرة وذات شعبية كبيرة مما دفع المنتجون إلى قرار تحويلها إلى عمل درامي.

وقد استغرقت عملية تصميم وتنفيذ وتطبيق المؤثرات البديلة وقتًا طويلاً والكثير من القوى العاملة، فوفقًا لـ لمدير شركة (bg FX)، انهم كانوا بحاجة إلى ما يصل إلى 80 فناناً لتنفيذ نحت المؤثرات الخاصة للمسلسل واستغرقت العملية شهوراً من التجهيزات، ومن الأعمال الأكثر شهرة في المسلسل هو شخصية (ملك الليل) وجيشه، شكل (4 ـ أ) يوضح المؤثرات البديلة لشخصية ملك الليل، شكل (4 ـ ب) المؤثرات البديلة لباقي أعضاء الجيش.

شكل (4 ـ أ) المؤثرات البديلة لشخصية (ملك الليل).

شكل (4 ـ ب) المؤثرات البديلة لبعض أعضاء الجيش.

شكل (4)9 المؤثرات البديلة المستخدمة في مسلسل (صراع العروش Game of Thrones)، 2011: 2019م.

وعلى الصعيد المحلي، في عام (2021م) تم تحويل بعض روايات الراحل د. أحمد خالد توفيق إلى العمل الدرامي (ما وراء الطبيعة)، حيث تم استخدام العديد من قطع المؤثرات البديلة لتحويل الطفلة (ريم عبد القادر) لشخصية شيراز وهي تحترق شكل (5)، تم تنفيذ المؤثرات العملية لشخصية الجاثوم، شكل (6) وقد استخدمت في مسلسل (ماوراء الطبيعة)، وتم تنفيذ العمل بواسطة فريق الفنانين (إسلام أليكس ودينا صدقي).

شكل (5)10 المؤثرات البديلة لشخصية شيراز، مسلسل ما وراء الطبيعة، 2021م.

شكل (6)11 المؤثرات العملية لشخصية الجاثوم، مسلسل (ماوراء الطبيعة)، 2021م.

النتائج:

توصلت الدارسة إلى عدد من النتائج من أبرزها:

1. ان الفنون القصصية لها دور هام في إثراء الخيال بأعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة.
2. تطبيق اشكال استخدام الخيال في الكتابات الأدبية الابداعية في مجال النحت.
3. اعمال النحت ذو المؤثرات الخاصة المستلهمة من الفنون القصصية تجذب عدد أكبر من الجماهير، وتزيد من تفاعله مع الأعمال المقدمة.

التوصيات:

1. الاهتمام بدراسة وتحليل الشخصيات الخيالية الواردة في الفنون القصصية المحلية والعالمية، وتحديد مدى إمكانية تنفيذها في مجال النحت ذو المؤثرات الخاصة.
2. ادراج تنفيذ أعمال نحت المؤثرات الخاصة المستلهمة من الفنون القصصية في المناهج الدراسية المختلفة لمقررات النحت.

9https://www.bgfx.co.uk/Portfolio/#project.asp?name=Game_of_Thrones_Season_VII 2022

10,2 https://www.instagram.com/islam_alxx/ 2021

3. متابعة التطورات العلمية والتكنولوجية الحديثة في الخامات والتقنيات للمساعدة في تحسين جودة الأعمال المنفذة.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

1. ابي محمد القاسم، تحقيق: علال الغازي: المنزع البديع، دار المعارف، لمغرب، الطبعة الأولى، 1980م.
2. جابر عصفور: الصورة الفنية في التراث النقدي والبلاغي عند العرب، المركز الثقافي العربي، بيروت، الطبعة الثالثة، 1992م.
3. سلام أحمد ادريسو: معجم مصطلحات الفلسفة في النقد والبلاغة العربيين، عالم الكتب الحديث، الأردن، 2015م.
4. سيد غيث: فنيات الكتابة الأدبية، أطلس للنشر والإنتاج الأدبي، القاهرة، 2017م.
5. فؤاد قنديل: فن كتابة القصة، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة، 2002م.

ثانياً: المراجع العربية المترجمة:

6. دولف رايسر، ترجمة سلمان الواسطي: بين الفن والعلم، دار المأمون، بغداد، 1986م.
7. ولسن ثورنلي، ترجمة: مانع حماد: كتابة القصة القصيرة، النادي الأدبي الثقافي، جدة، الطبعة الأولى، 1992م.

ثالثاً: الرسائل العلمية:

8. أحمد بركات محمد: التقنيات النحتية المستخدمة في المؤثرات الخاصة للسنيما، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية، 2005م.
9. حسين عبد الباسط حسن: الخيال العلمي كمدخل لإثراء فن النحت، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2000م.
10. رضوا محمد عبد الحميد محمود العشماوي: دور فنون التصوير والنحت في إثراء الصورة البصرية للمسرح المعاصر، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2013م.
11. مادلين سمير صدقي فام: الرؤية الفنية للواقعية المعاصرة في أعمال نحاتي " الهايبرياليزم" والإفادة منها في انتاج منحوتات معاصرة في إطار الثقافة المجتمعية، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، 2015م .
12. هيثم عامر محمود حسين: القيم الجمالية في نحت الأقنعة ومنحوتات المهرجانات القومية والشعبية، رسالة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان، 2011م.

رابعاً: البحوث والمجلات العلمية:

13. سالم شدهان غبن: المقاربات الفنية لاشتغال الفنون التشكيلية في السنيما، بحث منشور، مجلة مركز دراسات الكوفة، العدد 50، العراق، 2018م.
14. Yoon-Seok Choi, Soon Chul Jung and Jin Seo Kim: Amethod of making wound molds for prosthetic makeup using 3D printer, published research, culture technology department, Korea, 2016

خامساً: المراجع الأجنبية:

15. Barbara Freedman Doyle: Understanding Design in film production, Routledge, 2019
16. Charles Finance, Susan Zwerman: the visual effects producer: understanding the art and business of VFX, CRC press, NY and London, 2015
17. Gretchen Davis, Mindy Hall: The makeup artist handbook: techniques for film, television, photography and theatre, Taylor and Francis, USA and UK, 2012
18. Janus Vinther: Special effects make-up, psychology press, NY, USA, 2003
19. Kieran Egan: An imaginative approach to teaching, Jossey- Bass Publishers, USA, 2005
20. Marta Benanti: Expressive Experience and imagination, Walter de Gruyter GmbH & Co KG, Germany, 2020
21. Mary Warnock: Imagination, Faber& Faber, UK, 1976
22. Thomas Lathrop Stedman: Stedman's medical dictionary for the professions and nursing, Lippincott Williams & Wilkins, fifth edition, USA, 2005, p 71
23. Todd Debreceni: Special makeup effects for stage and screen: making and applying prosthetics, Routledge, Third edition, UK, 2018

سادساً: المواقع الالكترونية:

24. https://www.bgfx.co.uk/Portfolio/#project.asp?name=Game_of_Thrones_Season_VII 2022
25. https://www.facebook.com/Sharpfxptyltd 2022
26. https://www.instagram.com/craigforrest_thomas/?hl=en 2022
27. https://www.instagram.com/islam_alxx/2021
28. https://www.stanwinstonschool.com/blog/creating-vast-world-dune-donald-mowat-makeup-designer-behind-the-scenes 2022
29. https://www.themakeupgallery.info/horror/ahs/pepperm.htm 2019
30. https://www.youtube.com/watch?v=4GqUgqx62v8 2019