

الدلالات السيميولوجية لملصقات أفلام الرعب

-دراسة علي عينة من ملصقات افلام سينما هوليوود أنموذجا-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص اتصال وعلاقات عامة

تحت إشراف:

بن عيسي شيخ

إعداد الطلبة:

- لعباسة معاذ

- بن قميدة كمال

السنة الجامعية: 2026/2025

الدلالات السيميولوجية لملصقات أفلام الرعب

—دراسة على عينة من ملصقات افلام سينما هوليوود انموذجا—

إعداد الطلبة:

— لعباسة معاذ

— بن قميدة كمال

تقدم هذ المذكرة استكمالا لمتطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص اتصال وعلاقات عامة بجامعة المسيلة.

أشرف على مناقشة المذكرة:

الاسم	الرتبة	الصفة	التوقيع
جدي قدور		رئيسا	
بن عيسي شيخ		مشرفا ومقررا	
عكوشي هدى		ممتحنا	

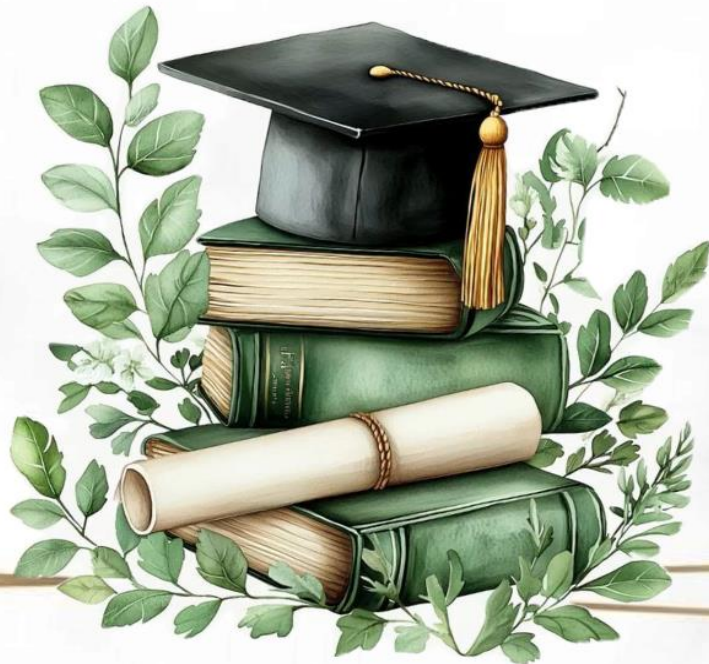
تاريخ المناقشة:...../...../.....



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تشكرات

الحمد لله هذا كثيراً يليق جلاله وجهه وعظيم نعمته أن كتب لنا التوفيق لإمام هذا العمل.
لا بد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة تعود إلى
أعوام قضيتها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير
بأذلين بذلك جهوداً كبيرة في بناء جيل الغد لتعبث الأمة من جديد.
وقبل أن نمضي أقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة.
إلى جميع أساتذة قسم علوم الإعلام والاتصال
والأستاذ الدكتور "بن عيسى شيخ" لإشرافه على هذه الرسالة.





فأخبركم عن أولادكم الذين هم العلماء

إهداء

إلى والديّ اللذين كانا خلف كل نجاح، وسندًا لم يهتزّ.

إلى من تعبّا في صمت ودعّا لي في غيابي قبل حضوري.

وإلى أستاذي المشرف الذي كان نعم الدليل والمعين،

لم يبخل بالنصح، ولا بالصبر، ولا بالحكمة يومًا.

أنتم الثلاثة صنعتُم من حلمي حقيقة، ومن تعبي فرحة.

هذه المذكرة ثمرة دعواتكم، وتعبكم، وتوجيهاتكم.

فاهديها إليكم بكلّ حب وافتخار وامتنان.

جزاكم الله خيرًا، وجعلها في ميزان حسناتكم.

2026

لعباسة معاذ



فأخبركم عن أول الخلد لله العلي بن

إهداء

إلى والديّ اللذين كانا خلف كل نجاح، وسنداً لم يهتزّ.
إلى من تعباً في صمت ودعاً لي في غيابي قبل حضوري.
وإلى أستاذي المشرف الذي كان نعم الدليل والمعين،
لم ييخل بالنصح، ولا بالصبر، ولا بالحكمة يوماً.
أنتم الثلاثة صنعتم من حلمي حقيقة، ومن تعبي فرحة.
هذه المذكرة ثمرة دعواتكم، وتعبكم، وتوجيهاتكم.
فاهديها إليكم بكلّ حب وافتخار وامتنان.
جزاكم الله خيراً، وجعلها في ميزان حسناتكم.

لوالدين:

إلى والديّ. شكراً لدعمكما وتفهمكما لي خلال سنوات الدراسة.

للأصدقاء:

إلى أصدقائي. شكراً لأوقاتكم الجميلة ووقوفكم بجاني.

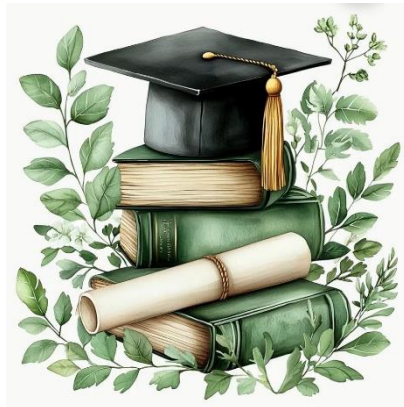
للأساتذة:

إلى أساتذتي الكرام. شكراً لكم على ما تعلمته منكم، وعلى توجيهاتكم القيمة.

بن قميدة كمال



الملخص



ملخص

تتناول هذه الدراسة الدلالات السيميولوجية في ملصقات أفلام الرعب في سينما هوليوود، من خلال تحليل عينة قصدية مكوّنة من ستة ملصقات سينمائية. وتهدف إلى الكشف عن كيفية توظيف العلامات والرموز البصرية في بناء خطاب بصري مؤثر يستثير مشاعر الخوف والتشويق لدى المتلقي. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، مع توظيف أداة التحليل السيميولوجي وفق مقاربة Martine Joly، بالتمييز بين المستوى الوصفي والتعيني والتضميني. وقد أظهرت النتائج أن ملصقات أفلام الرعب تعتمد على عناصر بصرية متكررة مثل الألوان الداكنة، الإضاءة الخافتة، الشخصيات الغامضة، والرموز النفسية أو الدينية، بما يسهم في إنتاج دلالات مرتبطة بالغموض والخطر والموت والقلق. كما بينت الدراسة أن الملصق السينمائي لا يؤدي وظيفة إشهارية فقط، بل يشكل خطاباً بصرياً قائماً بذاته، يعكس الخصوصية الثقافية والنفسية لأفلام الرعب الهوليوودية.

الكلمات المفتاحية:

الدلالات السيميولوجية، ملصقات أفلام الرعب، الخطاب البصري، سينما هوليوود، التحليل السيميولوجي وفق مقاربة مارتين جولي

Résumé

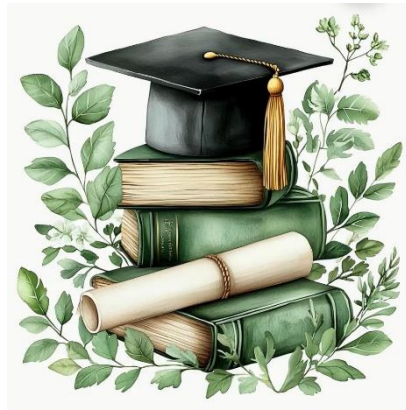
Cette étude porte sur les significations sémiologiques des affiches de films d'horreur dans le cinéma hollywoodien. Elle s'appuie sur l'analyse d'un échantillon intentionnel composé de six affiches cinématographiques, dans le but de mettre en lumière la manière dont les signes et les symboles visuels sont mobilisés pour construire un discours visuel efficace, capable de susciter chez le spectateur des sentiments de peur et de suspense. La recherche adopte une approche descriptive et analytique et recourt à l'outil d'analyse sémiologique développé par Martine Joly, en distinguant les niveaux descriptif, désignatif et connotatif. Les résultats révèlent que les affiches de films d'horreur font régulièrement appel à des éléments visuels récurrents tels que les couleurs sombres, un éclairage tamisé, des personnages énigmatiques, ainsi que des symboles à caractère psychologique ou religieux. Ces éléments contribuent à produire des significations associées au mystère, au danger, à la mort et à l'angoisse. Enfin, l'étude montre que l'affiche cinématographique ne se limite pas à une fonction publicitaire : elle constitue un véritable discours visuel autonome, qui reflète les spécificités culturelles et psychologiques propres aux films d'horreur hollywoodiens.

Mots-clés:

Les significations sémiologiques ,Les affiches de films d'horreur ,Le discours visuel ,Le cinéma hollywoodien ,L'analyse sémiologique selon l'approche de Martine Joly



خطة الدراسة



I	تشكرات
II	إهداء
IV	الملخص
VII	خطة الدراسة
1	مقدمة
3	الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة
4	1- الاشكالية
4	2- تساؤلات الدراسة
4	3- أهمية الموضوع
5	4- أسباب اختيار الموضوع
5	أولا: الأسباب الذاتية
5	ثانيا: الأسباب الموضوعية
5	5- أهداف الدراسة
6	6- ضبط المفاهيم
8	7- منهج الدراسة
9	8- مجتمع البحث
9	9- العينة
9	10- أدوات جمع البيانات
11	11- الدراسات السابقة
11	12- منظور الدراسة: التفاعلية رمزية
13	الفصل الثاني: السيمولوجيا
14	تمهيد:
14	2-1 مفهوم ونشأة السيمولوجيا
14	2-1-1 تعريف السيمولوجيا

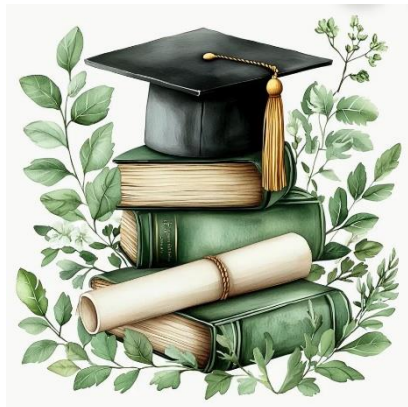
16	2-1-2 نشأة علم السيميولوجيا
17	2-2 لمحة تاريخية عن السيميولوجيا
17	1-2-2 الجذور التاريخية في الحضارات القديمة
18	2-2-2 العصور الوسطى وعصر النهضة
18	3-2-2 الميلاد الفعلي للسيميولوجيا في القرن العشرين
19	3-2 موضوع السيميولوجيا
19	1-3-2 السيميولوجيا في التعريف الاصطلاحي
19	2-3-2 السيميولوجيا في تعريف دي سوسير
20	3-3-2 السيميولوجيا عند إيكو وبارث ولويس برايتو
20	4-2 الاتجاهات السيميولوجيا
20	1-4-2 الاتجاه الأوروبي (الفرنسي)
21	2-4-2 الاتجاه الروسي
22	3-4-2 الاتجاه الإيطالي
22	5-2 أهم المدارس السيميولوجيا
22	1-5-2 المدرسة اللسانية البنيوية (السوسيرية)
22	2-5-2 المدرسة البراغماتية البيرسية
23	3-5-2 مدرسة تارتو-موسكو
23	6-2 الأسس والتغيرات السيميولوجيا
23	1-6-2 الدليل اللغوي وخصائصه
24	2-6-2 الاعتبارية والتعاقد الاجتماعي
24	3-6-2 وظائف الدليل وأنماطه
25	خلاصة الفصل
26	الفصل الثالث: أفلام الرعب
27	تمهيد

27	1- السينما حاضنةً لفن الرعب
27	1-1 من تاريخ السينما إلى ميلاد فيلم الرعب
28	1-2 خصائص السينما وأثرها في بناء تجربة الرعب
29	2- الفيلم السينمائي وبنية فيلم الرعب
29	2-1 من الفيلم السينمائي عموماً إلى فيلم الرعب خصوصاً
29	2-2 بنية فيلم الرعب
30	2-3 وظائف الفيلم وانعكاسها على فيلم الرعب
30	3- نشأة أفلام الرعب وتطورها
31	4- الأنواع الفرعية لأفلام الرعب
32	4-1 تصنيفات أخرى لأفلام الرعب
34	5- نماذج من أقوى أفلام الرعب في تاريخ السينما
35	6- الملصق السينمائي بوصفه عتبة بصرية لفيلم الرعب
36	6-1 تعريف الملصق السينمائي ووظيفته في سياق فيلم الرعب
36	6-2 أسس تصميم الملصق وعناصره الموظفة في فيلم الرعب
37	6-3 مبادئ التصميم وانعكاسها على ملصق الرعب
38	6-4 البعد السيميولوجي لملصق فيلم الرعب
38	7- أثر أفلام الرعب على المتلقي
38	7-1 الآثار السلبية لأفلام الرعب على النفس
39	7-2 الآثار الإيجابية لأفلام الرعب على النفس
39	خلاصة الفصل
40	الفصل الرابع: الدراسة الميدانية
41	التحليل السيميولوجي لملصق فيلم The Conjuring 2
46	التحليل السيميولوجي لملصق فيلم IT (2017)
51	التحليل السيميولوجي لملصق فيلم Smile (2022)

57	التحليل السيميولوجي للصوصق فيلم (2007) Dead Silence
63	التحليل السيميولوجي للصوصق فيلم (1996) Scream
69	التحليل السيميولوجي للصوصق فيلم (2007) The Mist
75	خاتمة
78	قائمة المراجع
83	قائمة المحتويات
88	قائمة الصور



مقدمة



أصبحت الصورة في العصر الحديث من أهم وسائل الاتصال والتأثير، لما تمتلكه من قدرة كبيرة على نقل المعاني وبناء الانطباعات وتوجيه المتلقي دون الحاجة إلى خطاب لغوي مباشر. وفي هذا السياق، يحتل الملصق السينمائي مكانة خاصة باعتباره واجهة بصرية للفيلم وأداة ترويجية أولى تسهم في تشكيل توقعات الجمهور تجاه العمل السينمائي قبل مشاهدته. فالملصق لا يقتصر على وظيفة الإخبار أو الإعلان، بل يتجاوز ذلك ليصبح خطاباً بصرياً مشحوناً بالرموز والعلامات والدلالات التي تستهدف التأثير في المشاهد واستدراج انتباهه.

وتزداد أهمية هذا الخطاب البصري في ملصقات أفلام الرعب، لأن هذا النوع السينمائي يعتمد بدرجة كبيرة على استثارة مشاعر الخوف والقلق والغموض والتوتر. ومن ثمّ، فإن ملصقات أفلام الرعب في سينما هوليوود تمثل مجالاً خصباً للتحليل السيميولوجي، لما تتضمنه من ألوان داكنة، وإضاءات خافتة، وشخصيات مشوهة، ورموز دينية أو نفسية، وعناصر بصرية توظف بشكل مقصود من أجل إنتاج دلالات ظاهرة وأخرى ضمنية. فكل تفصيل داخل الملصق، مهما بدا بسيطاً، قد يؤدي وظيفة دلالية تسهم في بناء رسالة الفيلم وإيصال أجوائه النفسية والثقافية إلى الجمهور.

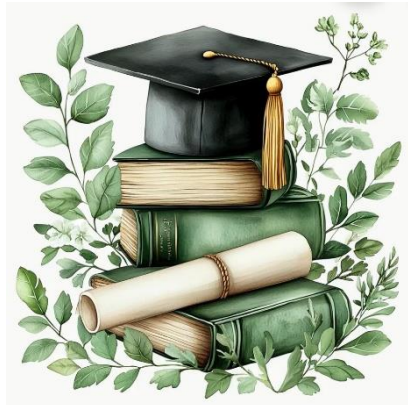
وانطلاقاً من ذلك، تسعى هذه الدراسة إلى تحليل الدلالات السيميولوجية في ملصقات أفلام الرعب الهوليوودية، من خلال الكشف عن طبيعة العلامات البصرية الموظفة فيها، وكيفية بنائها للمعنى، ومدى تأثيرها في المتلقي. كما تهدف إلى إبراز العلاقة بين الصورة والرمز والثقافة داخل هذا النوع من الملصقات، وفهم كيف تتحول عناصر بصرية مألوفاً مثل الابتسامة أو البالون أو الدمية أو الضباب إلى مصادر للرعب والخوف عندما يعاد توظيفها داخل سياق سينمائي معين.

وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، مستندة إلى التحليل السيميولوجي بوصفه أداة مناسبة لتفكيك بنية الصورة وفهم مستوياتها الدلالية. كما تم توظيف مقاربة Martine Joly في تحليل الصورة، بالتمييز بين المستوى الوصفي والتعيني والتضميني، مع الاستعانة بمنظور التفاعلية الرمزية لفهم العلاقة بين الرمز البصري وتأويلات المتلقي. وتم تطبيق ذلك على عينة قصصية مكونة من ستة ملصقات لأفلام رعب هوليوودية شهيرة، قصد الوقوف عند آليات إنتاج المعنى داخلها.



الفصل الأول:

الاطار المنهجي للدراسة



1- الاشكالية:

وعليه، يمكن صياغة الإشكالية الرئيسية على النحو التالي:

ماهي دلالات سيميولوجية في ملصقات أفلام الرعب في سينما هوليوود؟

2- التساؤلات الفرعية:

- ما هي أبرز العلامات السيميولوجية المعتمدة في ملصقات أفلام الرعب؟
- كيف تبنى الدلالات التعيينية والإيحائية داخل هذه الملصقات؟
- ما طبيعة التأثير النفسي لهذه العلامات على المتلقي؟
- إلى أي مدى تعكس هذه الملصقات الخصوصية الثقافية لسينما هوليوود؟

3- أهمية الموضوع

ما يجعل هذا الموضوع مهما هو انه يظهر كيف توظف الصورة في بناء المعنى ، من خلال قدرته على كشف طريقة اشتغال الصورة في توليد الدلالة من خلال تحليل العناصر البصرية مثل الألوان، الإضاءة، تعابير الشخصيات، والخلفيات، والتي تتكامل فيما بينها لتقديم رسالة ضمنية تعكس طبيعة الفيلم وتوجه توقعات المشاهد. وهذا يساهم في فهم أعمق لآليات التأثير البصري في السينما.

وتبرز أهمية الدراسة أيضاً في بعدها التطبيقي، حيث تتيح الكشف عن الاستراتيجيات التي تعتمد عليها صناعة السينما، خاصة في هوليوود، في تصميم ملصقات قادرة على جذب الانتباه والتأثير في الجمهور، مما يعكس العلاقة الوثيقة بين الفن والتسويق.

إضافة إلى ذلك، يساهم هذا الموضوع في فهم الأبعاد النفسية والثقافية المرتبطة بأفلام الرعب، من خلال تحليل الرموز التي تستحضر الخوف والغموض، والتي غالباً ما ترتبط بالمخزون الثقافي والخيال الجمعي للمجتمع.

وأخيراً، يكتسي الموضوع أهمية أكاديمية لكونه يساهم في إثراء مجال الدراسات السيميولوجية وتحليل الخطاب البصري، خاصة في ظل الاهتمام المتزايد بالصورة كوسيلة أساسية للتواصل في العصر الحديث.

4- أسباب اختيار الموضوع

أولاً: الأسباب الذاتية

- الرغبة الشخصية في دراسة السينما باعتبارها مجالاً فنياً وبصرياً يجمع بين المتعة الجمالية والتحليل العلمي.
- الاهتمام الخاص بأفلام الرعب وما تثيره من تشويق وغموض وتأثير نفسي على المشاهد.
- الميل إلى تحليل الصور والرموز البصرية وفهم دلالاتها العميقة خارج المعنى الظاهر.
- الرغبة في توظيف المعارف السيميولوجية المكتسبة في تحليل مواد بصرية واقعية مثل الملصقات السينمائية.
- الفضول العلمي لاكتشاف كيفية تأثير الملصقات في تشكيل انطباع أولي لدى الجمهور حول الفيلم.

ثانياً: الأسباب الموضوعية

- الأهمية المتزايدة للملصقات السينمائية باعتبارها أداة أساسية في التسويق البصري للأفلام.
- الانتشار الواسع لأفلام الرعب في سينما هوليوود وما تحمله من رموز بصرية غنية بالدلالات.
- قلة الدراسات العربية التي تناولت الملصقات السينمائية من منظور سيميولوجي دقيق. □ أهمية الصورة في العصر الحديث باعتبارها وسيلة اتصال مركزية تفوق في تأثيرها النص أحياناً.
- إمكانية توظيف المنهج السيميولوجي في تحليل الخطاب البصري وكشف أبعاده الثقافية والنفسية.
- ارتباط الموضوع بمجال الإعلام والاتصال والسينما، مما يجعله موضوعاً متعدد التخصصات وذو قيمة أكاديمية.

5- أهداف الدراسة

سعى هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف العلمية والمنهجية التي تتمحور حول فهم الدلالات السيميولوجية في ملصقات أفلام الرعب، وذلك على النحو التالي:

- تحديد أبرز العلامات السيميولوجية المعتمدة في ملصقات أفلام الرعب .
- توضيح كيفية بناء الدلالات التعيينية والإيحائية داخل هذه الملصقات .
- دراسة طبيعة التأثير النفسي لهذه العلامات على المتلقي .
- إبراز مدى تعكس هذه الملصقات الخصوصية الثقافية لسينما هوليوود.

6- ضبط المفاهيم

1-6 السيميولوجيا

لغة :

تعود كلمة السيميولوجيا إلى "السِّيمَا" أو "السِّيمَاء"، وتعني العلامة أو الأثر الذي يُستدلّ به على الشيء. (ابن منظور، 1990)

اصطلاحاً:

هي العلم الذي يدرس العلامات وأنساقها داخل المجتمع، وكيفية اشتغالها في إنتاج المعنى وتداوله بين الأفراد، سواء كانت هذه العلامات لغوية أو بصرية أو سمعية أو غيرها من أنظمة التواصل الإنساني. وتركز السيميولوجيا على العلاقة بين الدال والمدلول وكيفية تشكّل المعنى داخل سياق اجتماعي وثقافي (Saussure, 1916, p. 16)

إجرائياً:

هي المنهج التحليلي المعتمد في تفكيك ملصقات أفلام الرعب من خلال دراسة عناصرها البصرية (مثل الصورة، الألوان، الإضاءة، التكوين، والرموز)، بهدف الكشف عن الدلالات الظاهرة والضمنية التي تحملها هذه العناصر، وفهم كيفية توظيفها لإنتاج معنى بصري يؤثر في المتلقي ويعكس فكرة الخوف والتشويق في السينما الهوليودية.

2-6 الدلالة

لغة :

تشتق كلمة الدلالة في اللغة العربية من الفعل (دلّ)، أي أرشد وبيّن الطريق، والدلالة هي:

الإرشاد إلى الشيء والاهتداء به، ويُقال دله على الطريق أي هداه إليه. (ابن منظور، صفحة 129)

اصطلاحاً:

تعرّف الدلالة في اللسانيات والسيميولوجيا بأنها العلاقة القائمة بين العلامة وما تحيل إليه من معنى، أي العلاقة بين الدال والمدلول، حيث يرى Ferdinand de Saussure أن العلامة اللغوية تتكون من عنصرين متلازمين: الدال (الصورة السمعية أو الشكل) والمدلول (المفهوم الذهني). (دي سوسير، 1994، صفحة 67)

إجرائيا:

مجموعة المعاني الظاهرة والضمنية التي تنتجها العناصر البصرية في ملصقات أفلام الرعب (مثل الألوان، الإضاءة، الرموز، وتكوين الصورة)، والتي يتم تحليلها للكشف عن الرسائل النفسية والثقافية التي توجه إدراك المتلقي وتؤثر في استجابته.

3-6 أفلام الرعب

لغة :

الرعب في اللغة شدة الخوف والفرع والاضطراب النفسي الناتج عن مواجهة ما يُخيف أو يهدد الإنسان.

اصطلاحا:

هي نوع سينمائي يهدف إلى إثارة مشاعر الخوف والتوتر والقلق لدى المشاهد، من خلال توظيف عناصر سردية وبصرية مثل الغموض، والأحداث الخارقة، والمواقف المهددة، والشخصيات المخيفة (Carroll, 1990)

إجرائيا:

تعرف أفلام الرعب إجرائيًا في هذه الدراسة بأنها مجموعة من الأفلام السينمائية الهوليودية التي تعتمد على إثارة الخوف والتشويق كعنصر أساسي، والتي يتم اختيار ملصقاتها وتحليلها سيميولوجيًا للكشف عن دلالاتها البصرية والرمزية.

4-6 الملصق السينمائي

لغة:

هو ما يُلصق على الجدران أو الأماكن العامة للإعلان أو الإخبار أو الترويج لشيء ما، ويُستعمل للدلالة على وسيلة بصرية تقدّم للعلن بهدف جذب الانتباه ونقل رسالة معينة.

اصطلاحا:

يمكن تعريف الملصق السينمائي على أنه وسيلة مرئية واشهارية تستخدم للترويج للأفلام السينمائية وجذب الجمهور نحوها قبل عرضها، حيث يتكوّن عادة من مجموعة من العناصر البصرية واللغوية مثل الرموز، الألوان، الصورة الرئيسية،

عنوان الفيلم، أسماء الممثلين، إضافة إلى معلومات تقنية مثل تاريخ الإصدار واسم المخرج والمنتج. (عيد أحمد، 2014، صفحة 67)

إجرائيا:

هو الصورة الإشهارية الرسمية لأفلام الرعب الهوليودية التي تعرض قبل الفيلم أو أثناء الترويج له، وتتكوّن من عناصر بصرية مثل الصورة، الألوان، الرموز، العنوان، وتكوين العناصر داخل الإطار. ويتم التعامل معه كوحدة تحليل سيميولوجي بهدف تفكيك هذه العناصر واستخراج الدلالات الظاهرة والضمنية التي تسهم في بناء معنى بصري مرتبط بالخوف والتشويق وجذب انتباه المتلقي.

7- المنهج الوصفي

تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي باعتباره منهجًا علميًا يقوم على وصف الظواهر كما هي في الواقع، دون تدخل أو تغيير، ثم تحليلها وتفسيرها بهدف الوصول إلى فهم دقيق لها.

يتبنى هذا المنهج في الدراسة الحالية بغرض تحليل ملصقات أفلام الرعب وذلك من خلال تفكيك عناصرها البصرية المتنوعة مثل الألوان، الإضاءة والتشكيلات الرمزية والخطوط وذلك من خلال رصد خصائصها الشكلية واسلوب توزيعها داخل الفضاء البصري للملصق

كما يسمح المنهج الوصفي بـ تجميع المعطيات المتعلقة بعينة الدراسة (ملصقات مختارة من سينما هوليوود) وتصنيفها بطريقة منظمة، تمهيدًا لتحليلها سيميولوجيًا والكشف عن دلالاتها الظاهرة والضمنية.

ويهدف هذا المنهج كذلك إلى إبراز السمات العامة المشتركة بين الملصقات المدروسة، وتحديد الخصائص التصميمية التي تميز ملصقات أفلام الرعب عن غيرها من الأنواع السينمائية.

وبذلك يُعتبر المنهج الوصفي مرحلة أساسية في الدراسة، لأنه يوفر قاعدة بيانات وصفية دقيقة تساعد على الانتقال إلى مرحلة التحليل والتفسير بشكل علمي ومنظم.

8- مجتمع البحث

يقصد بمجتمع البحث هو كل العناصر المكونة للظاهرة المراد دراستها وفي دراستنا مجتمع البحث نقصد به مختلف الملصقات المتعلقة بأفلام الرعب في سينما هوليوود .

وفي دراستنا يتمثل مجتمع البحث في جميع ملصقات أفلام الرعب المنتجة في سينما هوليوود، باعتبارها المادة البصرية التي تحمل دلالات سيميولوجية متنوعة، وتستخدم كوسيلة ترويجية تعتمد على الرموز والعلامات البصرية لإيصال رسالة الفيلم وإثارة اهتمام الجمهور.

9- العينة

تعرف العينة بأنها: "مجموعة من وحدات المعاينة تخضع للدراسة التحليلية أو الميدانية، ويجب أن تكون ممثلة تمثيلاً صادقاً ومتكافئاً مع المجتمع الأصلي، ويمكن تعميم نتائجها عليه" ويعد اختيار العينة هدفاً مهماً وواعياً لكل الدارسين والباحثين، يتوقف عليه استخلاص النتائج، ومن ثم تعميم نتائج الظاهرة المقاسة لمجتمع الأصل الذي اشتقت منه الظاهرة العلمية موضع الدراسة والبحث.

والعينة بهذا المعنى هي: "مجموعة نسبية من مجتمع الدراسة الأصلي، يتم اختيارها بطريقة معينة، وإجراء الدراسة عليها بالملاحظة والتحليل". (يوسف عبد الامير ، 2007، صفحة 160)

وفي دراستنا تم الاعتماد على عينة قصدية (اختيارية)، وهي العينة التي يعتقد الباحث بأنها أفضل العناصر التي تمثل الظاهرة .

وقد أعتمدنا في الدراسة على عينة الدراسة 6 ملصقات لأبرز أفلام الرعب في سينما هوليوود، والتي تختلف من ملصق الى اخر من حيث الدلالات وتوظيف وقد تم اختيارها بعناية لضمان تنوعها وراثتها البصري، بما يخدم تحليل الظاهرة المدروسة بشكل دقيق.

10- أدوات جمع البيانات

1- أداة التحليل السيميولوجي

تُعتبر أداة التحليل السيميولوجي من أهم أدوات البحث في الدراسات التي تتناول الصورة والخطاب البصري، حيث تعتمد على تفكيك العلامات والرموز داخل المادة المدروسة من أجل الكشف عن دلالاتها الظاهرة والضمنية.

ويُقصد بالتحليل السيميولوجي أنه منهج يهدف إلى دراسة أنظمة العلامات باعتبارها وسائل لإنتاج المعنى، وليس مجرد عناصر شكلية أو جمالية، وذلك من خلال تحليل العلاقة بين الدال والمدلول داخل النص البصري.

وقد أسس لهذا التوجه Ferdinand de Saussure الذي اعتبر العلامة وحدة مكونة من دال ومدلول (دي سوسير، دروس في اللسانيات العامة، 1985، ص 67)، كما طوّره Roland Barthes من خلال تحليل مستويات الدلالة (التعينية والإيحائية) في الصورة .

وفي هذه الدراسة تم اعتماد هذه الأداة لتحليل ملصقات أفلام الرعب بهدف الكشف عن كيفية إنتاج المعنى داخلها، وتحديد الدلالات البصرية التي توجه إدراك المتلقي.

وقد اعتمدنا على المقاربة السيميولوجية عند مارتن (Martine Joly)، والتي تهتم بتحليل الصورة باعتبارها خطاباً بصرياً مركباً يتكون من علامات متداخلة، حيث يتم تفكيك الصورة عبر مستويات متعددة تشمل المضمون الشكلي، الرمزي، والتأويلي.

وتقوم هذه المقاربة على قراءة الصورة قراءة منهجية من خلال تحليل مكوناتها البصرية (الألوان، التكوين، الإضاءة، الرموز) وربطها بالسياق الثقافي والاجتماعي لإنتاج المعنى، مما يسمح بفهم أعمق لدلالة الصورة السينمائية. وتستخدم هذه المقاربة في هذه الدراسة باعتبارها إطاراً مساعداً للتحليل السيميولوجي، لأنها توفر آليات دقيقة لقراءة الملصق السينمائي بوصفه نظاماً دلاليّاً متكاملًا .

في دراستنا تم الاعتماد على أداة التحليل السيميولوجي والمقاربة السيميولوجية لمارتن

... وقد قسمتها كما يلي (Martine Joly)

- التعيين (الدلالة التعينية): أي وصف العناصر البصرية الظاهرة داخل ملصقات أفلام الرعب.
 - التحليل (الدلالة الإيحائية): أي تفسير المعاني الرمزية والضمنية التي تحملها هذه العناصر.
- وبذلك تم الجمع بين الوصف والتحليل من أجل الوصول إلى قراءة سيميولوجية دقيقة لملصقات أفلام الرعب في سينما هوليوود.

11-الدراسات السابقة

بعد بحثنا في المصادر المتاحة، لم نتمكن من العثور على دراسات سابقة تخدم موضوع مذكرتنا بشكل مباشر. أغلب الدراسات التي وجدناها كانت هامشية وليست جوهرية. ومن هنا، أرى أن مذكرتنا تُعد إضافة أصيلة تسد فجوة في المعرفة."

12- منظور الدراسة: التفاعلية الرمزية

تعريف التفاعلية الرمزية

تعرف التفاعلية الرمزية بأنها اتجاه سوسيولوجي يركز على دراسة كيفية بناء المعاني داخل المجتمع من خلال التفاعل بين الأفراد باستخدام الرموز (مثل اللغة والإشارات والصور). أي أن الإنسان لا يتعامل مع الواقع بشكل مباشر، بل من خلال معانٍ يكتسبها ويعيد إنتاجها عبر التفاعل الاجتماعي.

وقد ظهرت ملامح هذا الاتجاه عند George Herbert Mead الذي اعتبر أن الذات تتشكل اجتماعيًا من خلال التفاعل مع الآخرين، ثم قام Herbert Blumer بصياغة مفهوم "التفاعلية الرمزية" بشكل واضح، مؤكدًا أن المعاني تنشأ من التفاعل الاجتماعي، وأن هذه المعاني يتم تفسيرها وتعديلها باستمرار (Blumer 1969). مبادئ التفاعلية الرمزية

يقوم منظور التفاعلية الرمزية على مجموعة من المبادئ الأساسية، أهمها:

- المعنى: الأشياء لا تحمل معنى في ذاتها، بل يكتسب المعنى من خلال التفاعل الاجتماعي.
- التفاعل: المعاني تتشكل وتتطور عبر التفاعل بين الأفراد داخل المجتمع.
- التفسير: الإنسان لا يتفاعل مع الأشياء بشكل مباشر، بل يفسر الرموز ويمنحها دلالة خاصة به.
- المرونة: المعاني ليست ثابتة، بل قابلة للتغيير حسب السياق والخبرة الاجتماعية.

توظيف المنظور في الدراسة

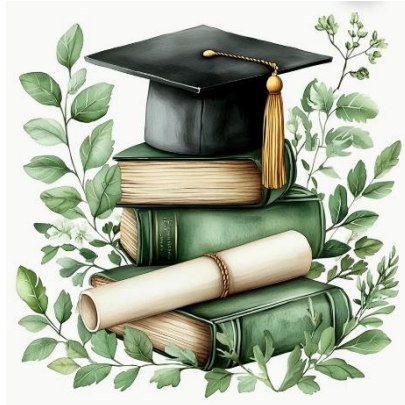
في هذه الدراسة، يوظف منظور التفاعلية الرمزية لفهم ملصقات أفلام الرعب باعتبارها أنظمة رمزية تفاعلية، حيث لا يقتصر معنى الملصق على ما هو ظاهر بصريًا، بل يتشكل من خلال تفاعل المتلقي مع الرموز البصرية (كاللون، الظل، الوجه، العناصر المربعة) وفق خلفيته الثقافية وخبرته السابقة مع أفلام الرعب.

كما يساهم هذا المنظور في تفسير اختلاف ردود أفعال الجمهور تجاه نفس الملصق، إذ أن المعنى يتم إنتاجه بشكل تفاعلي بين الصورة (الرمز) والمتلقي، وليس بشكل ثابت أو مباشر.



الفصل الثاني:

السيمولوجيا ودلالاتها



تمهيد:

تُعَدُّ السيمولوجيا من أبرز الحقول المعرفية التي استقطبت اهتمام الباحثين على اختلاف تخصصاتهم، لما تتيحه من أدوات لفك شفرات العلامات وكشف أنساق الدلالة في حياة الإنسان. وقد شهد هذا العلم تطوراً متسارعاً منذ مطلع القرن العشرين على يد كلٍّ من فرديناند دي سوسير وشارل سندرز بيرس، وإن كانت جذوره تمتد إلى الحضارات القديمة. ومن هذا المنطلق، يسعى هذا الفصل إلى الإحاطة بمفهوم السيمولوجيا ونشأتها، واستعراض لمحة تاريخية عن تطورها، والوقوف عند موضوعها وأبرز اتجاهاتها ومدارسها، وصولاً إلى تحديد أسسها ومركزاتها المنهجية.

2-1 مفهوم ونشأة السيمولوجيا

2-1-1 تعريف السيمولوجيا:

تتكوّن كلمة "Sémiologie" تكوينياً من الأصل اليوناني "Sémeion" الدال على مفهوم العلامة أو الدليل، و"Logos" الدال على الخطاب ومعنى أشمل على العلم، وهكذا يُعرّف هذا الاصطلاح بوصفه علم العلامات أو علم الدلائل. أما في العلوم الطبية، فالسيمولوجيا هي الممارسة التي يُكشف بموجبها المرض بالاستناد إلى الدلائل "Signes" أو القرائن "Les indices"، أو ما يُعرف بالأعراض "Les symptômes" التي يُبديها المريض، وبعبارة أخرى هي علم الأعراض المرضية. (ابراغن، المبرق، 2004، صفحة 621)

منذ عهد شارل ساندريز بيرس (Charles Sanders Peirce) (1839-1914) وفردينان دي سوسور (Ferdinand De Saussure) (1857-1913) وحلقة "براغ" الفونولوجية، باتت السيمولوجيا علماً يشمل -وفق دي سوسور- كل نظام من نظم الدلائل اللفظية وغير اللفظية على حدٍّ سواء، ومن ثمَّ يغدو علم اللسان جزءاً من هذا العلم، إذ يقول: "...إن اللسان البشري وهو أكثر الأنظمة التعبيرية تعقيداً وانتشاراً هو أكثرها تمثيلاً للعملية السيمولوجية، من هذا المنطلق يمكن أن يصبح النموذج العام لكل السيمولوجيات"، كما يضيف: "يمكننا أن نتصور علماً يدرس حياة العلامات في كنف الحياة الاجتماعية". (حمداوي، صفحة 06)

لقد حصّر دي سوسور هذا العلم في دراسة العلامات ذات البعد الاجتماعي، مما يعني أن السيمولوجيا تبحث في حياة العلامات داخل الحياة الاجتماعية، أي أن لها وظيفة اجتماعية، فضلاً عن ارتباطها الوثيق بعلم النفس الاجتماعي، وفي هذا السياق يقول دي سوسور: "اللغة نظام علامات يعبر عن أفكار، لذا يمكن مقارنتها بالكتابة، بأبجدية الصمّ البكم، بأشكال اللياقة، بالإشارات العسكرية وبالطقوس الرمزية... إلخ، على أن اللغة هي أهم هذه

النظم على الإطلاق، وصار بإمكاننا بالتالي أن نرتقي علمًا يُعنى بدراسة حياة العلامات داخل المجتمع، وسيشكل هذا العلم جزءًا من علم النفس العام، وسندعو هذا العلم سيمولوجيا (Sémiologie)، وسيتحتم على هذا العلم أن يعرفنا بما تتشكل منه العلامات والقوانين التي تتحكم فيها، وبما أنه لم يوجد بعد فيستحيل التكهن بما سيكون عليه، ولهذا العلم الحق في الوجود في إطاره المحدد له مسبقًا، على أن اللسانيات ليست إلا جزءًا من هذا العلم، فالقوانين التي قد تستخلصها السيمولوجيا ستكون قابلة للتطبيق في مجال اللسانيات، وستجد هذه الأخيرة نفسها مشدودةً إلى مضمار أكثر تحديدًا في مجموع الأحداث الإنسانية"، وعليه فإن دي سوسور يحصر العلامات داخل المجتمع ويجعل اللسانيات ضمن السيمولوجيا.

وإذا كان فرديناند دي سوسور يرى أن اللسانيات جزء من علم السيمولوجيا، فإن رولان بارت " Roland Barthes" في كتابه (عناصر السيمولوجيا) يقلب المعادلة رأسًا على عقب، فيرى أن السيمولوجيا هي الجزء واللسانيات هي الكل. ومعنى هذا أن السيمولوجيا في دراستها لمجموعة من الأنظمة غير اللغوية، كالأزياء والطبخ والموضة والإشهار، تعتمد على عناصر اللسانيات في تفكيكها وتركيبها. ومن أبرز هذه العناصر اللسانية عند رولان بارت: الدال والمدلول، واللغة والكلام، والتقارير والإيجاء، والمحور الاستبدالي الدلالي والمحور التركيبي النحوي؛ (حمداوي، صفحة 07) أي يجب أن تكون السيمولوجيا مجرد فرع من علم اللسان لا العكس، نظرًا للضعف الملحوظ في مناهج الأنظمة السيمولوجية، إذ يقول: "لا يمكن أن تكون المعرفة السيمولوجيا حاليًا إلا صورةً عن المعرفة اللسانية".

هكذا يولي دي سوسور أهمية قصوى للغة والمجتمع أي للوظيفة الاجتماعية للدليل والاتصال، بينما يبقى اهتمام بارت منصبًا على الدلالة وأنماطها. أما من وجهة نظر بايلون كريستيان (Christian Baylon) وبول فابر (Paul Fabre)، فإن علم اللسان يبحث في نظام دلالات خاصة، أي في أنظمة الدلائل اللفظية، بخلاف السيمولوجيا التي تختص بدراسة أنظمة الدلائل غير اللفظية. أما روجي ميتشلي، فيرى أن السيمولوجيا علم عام يهتم بدراسة "حياة جميع الدلائل (اللغة اللفظية langue، الإشارات signaux، الطقوس rites، التقاليد coutumes، الشفريات المختلفة codes divers) داخل الحياة الاجتماعية". (ابراقن، المبرق، 2004، الصفحات 621-622)

وبذلك، يتعلق الأمر بجميع الدلائل التي تؤلف الرسائل الأساسية للتواصل الإنساني، أيًا كانت مكوناتها: لغوية، أو سمعية، أو بصرية سمعية، أو بصرية، أو شمعية، أو حركية... إلخ. (توسان، 1994، صفحة 09)

2-1-2 نشأة علم السيمولوجيا:

يمتد تاريخ السيمولوجيا إلى نحو ألفي سنة مضت؛ ويرى أمبرتو إيكو (Umberto Eco) أن الرواقين* (stoiciens) كانوا أوائل من أثبتوا أن العلامة (signe) تتألف من دالٍّ ومدلول (signifiant, signifié)، وأن السيميائيات المعاصرة ارتكزت في فلسفتها وأفقها الفكري على اكتشافات هؤلاء، وأن العلامة تشمل جميع أنواع السيميائيات، أي ليست العلامة اللغوية وحدها، بل العلامة المنتشرة في شتى مناحي الحياة الاجتماعية. وفي مطلع القرن الماضي بشرَّ عالم اللسانيات السويسري دي سوسور بميلاد علم جديد أطلق عليه اسم السيمولوجيا، وكانت مهمة هذا العلم - كما أوردت دروسه التي نُشرت بعد وفاته - "دراسة حياة العلامات داخل الحياة الاجتماعية"؛ وقد كانت الغاية المعلنة والضمنية للسيمولوجيا هي تزويدنا بمعرفة جديدة تساعدنا لا محالة على فهم أفضل لمناطق هامة من الإنساني والاجتماعي ظلت مهملة لوجودها خارج دائرة التصنيفات المعرفية التقليدية. (عبدالله، 2005، صفحة 46)

إن علم السيمولوجيا ليس علمًا وليد العصر الحديث كما يزعم الغرب، بل هو أبعد وأقدم من ذلك بكثير، فقد اهتم القدماء من عرب وعجم بهذا الجانب من علوم اللسانيات؛ إذ أكد الفيلسوف أفلاطون أن للأشياء جوهرًا ثابتًا وأن الكلمة أداة للتوصيل، وبذلك يكون بين الكلمة ومعناها تلاؤم طبيعي بين الدال والمدلول، ولهذا كان اللفظ يُعبّر عن حقيقة الشيء، كما أشار أفلاطون إلى ما تمتاز به الأصوات من كونها أدوات للتعبير عن ظواهر عديدة.

لقد ربط العرب قديمًا بين هذه المعطيات وبين ما أسموه بعلم أسرار الحروف، وقد تعددت في ذلك دراسات ابن خلدون وابن سينا والفارابي والغزالي وغيرهم كثير. وعليه، لم يكن التراث العربي بعيدًا عن مثل هذه المشاغل، فقد أولى المفسرون عنايةً كبرى بكافة الأنساق الدلالية تصنيفًا وكشفًا عن قوانينها وقوانين الفكر، وبما أن التراث العربي لا يتوفر على تسمية تفي بهذا الغرض، فقد تم اقتراح لفظة "سيمياء" للتعبير عن هذا العلم. (عبدالله، 2005، صفحة 48)

اختلفت الممارسات الفكرية حول الدلائل منذ القديم بالدراسات اللغوية، وظهرت السيمولوجيا كتفكير فلسفي وكنظرية عامة للكلام؛ وقد كانت اللغة تبدو من حيث نظامها الداخلي كتنظيم من الدلائل مستقل استقلالًا تامًا، فاندرجت اللغة مع تنظيمات أخرى قائمة على دلائل محددة ضمن ما سُمي بالدراسة السيمولوجية. فاللغة - كما يراها دي سوسور - نظام من الدلائل يُعبّر عن أفكار، ويمكن مقارنتها بنظم تواصلية أخرى كالكتابة الألفبائية ولغة

الصم والبكم والطقوس الرمزية وأشكال الآداب والإشارات الحربية؛ وهذا العلم الجديد يشكل جزءاً من علم النفس الاجتماعي وعلم النفس العام أطلق عليه دي سوسور اسم سيمولوجيا. (ابراقن، المبرق، 2004، الصفحات 621-622).

2-2 ملحة تاريخية عن السيمولوجيا

تعدّ السيمولوجيا من الحقول المعرفية التي تستقطب اهتمام الباحثين من شتى التخصصات العلمية، وقد شهدت تطوراً متسارعاً منذ مطلع القرن العشرين، مستندةً في بنائها الأساسي إلى أعمال اللغوي السويسري فرديناند دي سوسير، والفيلسوف الأمريكي شارل سانز بيرس، فضلاً عن إسهامات جملة من المفكرين البارزين أمثال رولان بارث، وغريغاس، وجاكسون، وميتز، وأمبرتو إيكو.

2-2-1 الجذور التاريخية في الحضارات القديمة

على الرغم من أن كثيراً من الدارسين ينظرون إلى السيمولوجيا بوصفها علماً وليد الحداثة ولد مع القرن العشرين، إلا أن التأمل في أصول هذا المفهوم يكشف عن جذور ضاربة في عمق التاريخ الإنساني. فثمة من الباحثين من يرجع الإرهاصات الأولى لهذا العلم إلى الحضارة اليونانية القديمة، تلك الحضارة التي شغل علماءها أنفسهم بمسائل اللغة والدلالة اشتغالاتاً جاداً ومعمقاً. (صبطي و بخوش، 2009، صفحة 09)

ففي هذا الإطار، وظّف الفيلسوف أفلاطون مصطلح *Sémiologie* للدلالة على فن الإقناع، مؤكداً أن للأشياء جوهرًا ثابتاً، وأن الكلمة أداة للتواصل، وأن بين الدال والمدلول ملاءمة طبيعية تقوم على الانسجام والتلاؤم.

أما أرسطو فقد عرّف العلامة بأنها وسيلة شكلية للتعرف، تشمل العلامات المرئية والملموسة، وقسمها إلى نوعين: طبيعية ومكتسبة. وقد أبرز أيضاً أن الألفاظ التي ينطق بها الإنسان تدل في المقام الأول على المعاني الكامنة في النفس، في حين أن الحروف المكتوبة تكون دلالة على تلك الألفاظ. (صبطي و بخوش، 2009، صفحة 15)

ولا يمكن إغفال إسهام الرواقيين (Stoïciens) في هذا الميدان؛ إذ كانوا من أوائل من قال بأن العلامة تتألف من دال ومدلول، (فيصل، 2010، صفحة 23) وقد أسسوا نظرية سيميائية قائمة على التمييز الثلاثي بين الدال والمدلول والشيء ذاته. ويذهب أمبرتو إيكو إلى أن الرواقيين الذين تعود أصولهم الحقيقية إلى الكنعانيين القادمين من

أرض كنعان وشمال إفريقيا، كانوا أول من اكتشف الفرق الجوهرية بين الدال والمدلول بفضل تجربتهم في ازدواجية اللغة والثقافة. (صبطي و بخوش، 2009، الصفحات 15-16)

وإلى جانب الرواقين، تحتل أبحاث القديس أوغسطين الجزائري مكانة بارزة في تاريخ السيمولوجيا؛ إذ يُعدّ أول من طرح سؤال التأويل بصيغته المعمقة: "ماذا يعني أن نفسر ونؤول؟"، وتتجلى مساهمته في توظيف إطار التواصل والتفاهم عند معالجته لمسألة العلامة. (رضا و محمد، 2010، صفحة 95)

2-2-2 العصور الوسطى وعصر النهضة

أسهمت مرحلة العصور الوسطى، التي تتميز بكونها حقبة تأمل عميق في العلامات واللغة، في تطوير الفكر العلاماتي من خلال أعمال أبرز مفكريها كـ"روجيه بيكون" و"أبيلاز". (سيفون، 2015-2016، صفحة 05) كما أسهمت أنشطة المفكرين الألمان والإنجليز في وضع معالم نظرية العلامات والإشارات، ومن أبرز مفكري هذه المرحلة "جون لوك"، الذي ألف كتابه الشهير "مقال حول الفهم البشري" سنة 1690م، مستخدماً فيه مصطلح "Simiotica" دلالةً على العلم الذي يُعنى بدراسة الطرق والوسائط التي يُحصّل بها نظام الفلسفة والأخلاق وتوصيل معرفتهما. (إينو و اخرون، 2008، صفحة 29)

وتجدر الإشارة إلى أن التراث العربي لم يكن بمعزل عن هذه الاهتمامات؛ إذ نشأ التفكير السيميائي عند العرب في أحضان علوم متعددة كعلم النحو والبلاغة والتفسير والتصوف، وقد ارتبطت هذه المعطيات بما أسموه علم أسرار الحروف، وتعددت في ذلك دراسات ابن خلدون وابن سينا والفارابي والغزالي وغيرهم كثير. (زراري، 2018-2019، صفحة 05)

2-2-3 الميلاد الفعلي للسيمولوجيا في القرن العشرين

يُجمع أغلب الباحثين على أن الولادة الحقيقية لعلم السيمولوجيا جاءت مع عالمين بارزين من رواد الفكر اللساني الحديث، هما: العالم اللغوي السويسري فرديناند دي سوسير (1857-1913)، والفيلسوف الأمريكي شارلز سانديرس بيرس. فقد كان دي سوسير منشغلاً بالتبشير بعلم السيمولوجيا في محاضراته التي جمعها طلابه ونشروها بعد وفاته سنة 1916م تحت عنوان "محاضرات في اللسانيات العامة"، مؤكداً إمكانية تحيّل علم يدرس حياة العلامات داخل الحياة الاجتماعية.

وفي الضفة الأخرى، كان بيرس منشغلاً بإبراز معالم هذا العلم تحت اسم السيميوطيقا، محدداً موضوعه في دراسة جميع المعارف الإنسانية. وقد اعتبر بيرس السيميوطيقا علماً ينطق العلامات ويصنفها ويكشف عن وظائفها، مميزاً بين العلامات الصادقة والعلامات الكاذبة. ولما كانت سيميوطيقا بيرس قائمة على المنطق والرياضيات والظاهراتية، ذهب كثير من النقاد والباحثين إلى وصفها بأنها علم الظواهر.

2-3 موضوع السيمولوجيا

تتمحور السيمولوجيا في جوهرها حول دراسة أنظمة العلامات وأنساق الدلالة في الحياة الاجتماعية، وفهم القوانين التي تحكمها وتنظمها. وقد تعددت التعريفات التي أسبغها العلماء على هذا العلم، وتنوعت بتنوع مشاربهم ومنطلقاتهم الفكرية.

2-3-1 السيمولوجيا في التعريف الاصطلاحي

يرجع أصل كلمة "سيمولوجيا" إلى اليونانية، إذ تتألف من جزأين: (sêmeion) الذي يعني الدليل أو العلامة، و(Logos) الذي يعني الخطاب أو العلم، فالسيمولوجيا من ثم هي علم الدلائل أو علم العلامات. ومن الناحية الطبية، يُقصد بالسيمولوجيا ذلك العلم الذي يكشف عن الأمراض عن طريق الأعراض والعلامات، أي التعرف على الأمراض من خلال مؤشرات ودلالاتها. أما في مجال علوم الإعلام والاتصال، فيُقصد به العلم الذي يمكننا من فهم دلالات الرسائل الاتصالية بمختلف أنواعها ووسائلها.

وقد تعددت التسميات لهذا العلم بتعدد مناطق انتشاره؛ فمصطلح "Sémiologie" السيمولوجيا يستخدم بصورة شائعة لدى الباحثين الأوروبيين، في حين يفضل الأنغلوساكسونيون مصطلح "Semiotic" السيميوطيقا الذي أكد عليه شارل سانديرس بيرس. أما الباحثون العرب فيميلون إلى تسمية هذا العلم بـ"السيمياء" أو "السيمياثيات". (بنكراد، 2015، الصفحات 19-20)

2-3-2 السيمولوجيا في تعريف دي سوسير

يُعرف العالم السويسري فرديناند دي سوسير السيمولوجيا بأنها العلم العام الذي يدرس حياة الدلائل داخل الحياة الاجتماعية، أي أن السيمولوجيا تبحث في حياة العلامات في الوسط الاجتماعي، وستكون وظيفة هذا العلم إطلاعنا على ماهية هذه العلامات والقوانين التي تتحكم فيها. (العماري، 2007، صفحة 06)

ويرى دي سوسير أن اللسانيات ليست إلا فرعاً من هذا العلم العام، وأن القوانين التي يُستخلصها علم السيمولوجيا ستكون قابلة للتطبيق في ميدان اللسانيات. ويعبر عن ذلك بقوله: "يمكننا -إذن- أن نتصور علماً يدرس حياة العلامات داخل الحياة الاجتماعية، يكون فرعاً من علم النفس الاجتماعي، ومن ثم فرعاً من علم النفس العام، نطلق عليه اسم السيمولوجيا... وستكون اللسانيات سوى فرع من هذا العلم العام". (شاندلر، 2008، صفحة 29)

2-3-3 السيمولوجيا عند إيكو وبارث ولويس برايتو

ويرى أمبرتو إيكو أن السيمولوجيا تُعنى بكل ما يمكن اعتباره علامة. ويقول بيرغو بأنها العلم الذي يهتم بدراسة أنظمة العلامات: اللغات وأنظمة الإشارات والتعليمات، وهذا التحديد يجعل اللغة جزءاً من السيمولوجيا لا سيدها. (صبطي و بخوش، 2009، صفحة 16)

وتُعرّف السيمولوجيا أيضاً بأنها لعبة التفكيك والتركيب، وتحديد البنيات العميقة الكامنة وراء البنيات السطحية المتجلية فونولوجياً ودلالياً، وأنها علم الإشارة الدالة مهما كان نوعها وأصلها. كما يعرف "لويس برايتو" السيمولوجيا على أنها علم يبحث في أنظمة العلامات سواء أكان مصدرها لغوياً أم أيقونياً أم مؤشراً، وتستفيد في دراستها للعلامة من جملة من العلوم، منها: اللسانيات والبلاغة والأسلوبية والشعرية وعلم النفس. (صبطي و بخوش، 2009، صفحة 27)

2-4 الاتجاهات السيمولوجيا

عرفت السيمولوجيا عدة اتجاهات كبرى أفضت إلى مقاربات متنوعة ومتعددة في دراسة الظاهرة العلاماتية، ومن أبرز هذه الاتجاهات:

2-4-1 الاتجاه الأوروبي (الفرنسي)

ينقسم الاتجاه السيميائي الفرنسي إلى عدة تيارات وشعب ونظريات، استفادت كثيراً من التصورات اللسانية والكتابات المنطقية البيرسية. ويمكن تفريع هذا الاتجاه إلى:

أ. الفرع السوسيري: يُعدّ فرديناند دي سوسير (1857-1913م) مؤسس اللسانيات والسيمولوجيا. وقد أحدث في دراسته للغة ثنائيات تُعدّ أساس اللسانيات السوسيرية، وهذه الثنائيات تم إسقاطها على أنظمة

الدلالة الأخرى خاصة من طرف السيمولوجي رولان بارث الذي استلهم أفكاره من لسانيات دي سوسير. وتتمثل هذه الثنائيات في: اللغة والكلام، الدال والمدلول، المحور التزامني والمحور التطوري، التضمن والتعيين. (4) (زراري، 2018-2019، صفحة 23)

ب. مدرسة إيكس: تُعدّ من بين الاتجاهات السيمولوجية الفرنسية المعروفة، إذ يوجد أستاذ الأدب جان مولينو (Jean Molino) و جان جاك ناتيه (Jean Jacques Nattier)، وتتسم سيمولوجيا هذه المدرسة بنظرية الأشكال الرمزية، حيث استلهم كل من مولينو وناتيه نظرية بيرس الموسعة عن العلامة، ووظّفا أنماطها كالإشارة واليقونة والرمز، مع استيعاب فلسفة كاسيرر الرمزية التي تنظر إلى الإنسان على أنه حيوان رمزي.

2-4-2 الاتجاه الروسي

تُعدّ الشكلائية الروسية الممهدّ الفعلي للدراسات السيموطيقية في غرب أوروبا، ولا سيما فرنسا. واسمها الحقيقي جماعة أوبوياز (Opouz)، وقد ظهرت هذه الجماعة كرد فعل على انتشار الدراسات الماركسية في روسيا، خاصة في مجال الأدب والفن. وقد نشأت الشكلائية الروسية بسبب تجمعين، هما: حلقة موسكو اللسانية التي تكونت سنة 1915م، وكان من أبرز عناصرها جاكسون الذي أثّر اللسانيات بأبحاثه الفونيتيكية والفونولوجية؛ وحلقة أوبوياز بيلنكيكراد وكان أعضاؤها من طلبة الجامعة.

ومن رواد الشكلائية الروسية: تينيانوف، وإيخنبوم، وشلوفسكي، وفلاديمير بروب، وتوماشفسكي، ومكاروفسكي، ورومان جاكسون، وميخائيل باختين. وقد ارتكزت الشكلائية على مبدئين أساسيين: الأول أن موضوع الأدب هو الأدبية أي التركيز على الخصائص الجوهرية لكل جنس أدبي على حدة، والثاني التركيز على دراسة الشكل بهدف فهم المضمون أي شكلنة المضمون ورفض الثنائية المبتدلة بين الشكل والمضمون.

وقد أفرزت أبحاث الشكلائين الروس ظهور مدرسة تارتو (Tartu) التي تُعدّ من أهم المدارس السيمولوجية الروسية، ومن أعلامها البارزين: يوري لوتمان صاحب "بنية النص الفني"، وأوستيكنسكي، وتزنيفان تودوروف، وليكومسيف، وأ.م. بيكتغرسك. واختارت مدرسة تارتو السيموطيقا ذات البعد الإيستيمولوجي المعرفي، واهتمت بسيموطيقا الثقافة اهتماماً بالغاً. (حمداوي، الصفحات 33-36)

2-4-3 الاتجاه الإيطالي

يمثل هذا الاتجاه كل من أمبرتو إيكو (U.Eco) وروسي لاندي (Rossi Landi)، اللذين اهتمتا كثيراً بالظواهر الثقافية باعتبارها موضوعات تواصلية وأنساقاً دلالية. ويرى أمبرتو إيكو أن الثقافة لا تنشأ إلا حينما تتوفر شروط ثلاثة: حينما يُسند كائن مفكر وظيفة جديدة للشيء الطبيعي، وحينما يُسمى ذلك الشيء باعتباره يُستخدم لغرض ما، وحينما نتعرف على ذلك الشيء باعتباره شيئاً يستجيب لوظيفة معينة وله تسمية محددة. (حمداوي، صفحة 38)

ويشدد إيكو على أن كل تواصل عبارة عن سلوك مبرمج، وأن أي نسق تواصلية يؤدي وظيفة ما، ومن ثم يمكن لأي نسق ذي صبغة مندمجة أن يؤدي دوراً تواصلياً. وقوانين التواصل هي في نفس الوقت قوانين الثقافة، وعليه فقوانين الأنساق السيميوطيقية قوانين ثقافية بالضرورة.

2-5-5 أهم المدارس السيميولوجيا

2-5-1 المدرسة اللسانية البنيوية (السوسيرية)

تُعَدّ هذه المدرسة من أبرز المدارس السيميائية التي نشأت استناداً إلى أفكار فرديناند دي سوسير، حيث رأى دي سوسير أن اللغة نظام من الدلالات يعبر عن أفكار، وأنها قابلة للمقارنة بالكتابة وبأبجدية الصم البكم والطقوس الرمزية وصيغ التأدب والإشارات العسكرية، غير أنها أهم هذه الأنساق على الإطلاق. وقد طرح دي سوسير مفهوم اللسان على أنه نسق لا يعرف إلا طبيعة نظامه الخاص القائم على اعتبارية العلامات، إذ لا قيمة للأجزاء إلا ضمن الكل.

وقد أثر هذا التوجه تأثيراً بالغاً في رولان بارت الذي اعتبر السيميولوجيا جزءاً من اللسانيات لا العكس، مقلوباً بذلك فكرة دي سوسير القائلة بأن اللسانيات جزء من السيميولوجيا. واستلهم بارت عناصر لسانية لدفع البحث السيميولوجي إلى الأمام، بالاعتماد على ثنائيات منهجية لسانية، مثل: اللسان والكلام، والبدال والمطلوب، والمركب والنظام، والتقرير والإيجاء.

2-5-2 المدرسة البراغماتية البيرسية

انبتت هذه المدرسة على أعمال الفيلسوف الأمريكي شارل سانديرس بيرس الذي أعطى للسيميوطيقا أبعاداً منطقية وفلسفية لا يمكن فصلها عن فلسفته التي تتسم بالاستمرارية والواقعية والتداولية. وتتكون العلامة عند بيرس من

الممثل والموضوع والمؤول، وتنبثق على نظام رباعي قائم على نظام احتمالي ثلاثي. وقد صنف بيرس العلامات إلى ثلاثة أنواع رئيسية: اليقونة (الأيقون) حيث تقوم العلاقة بين الدال والمدلول على التشابه والتماثل، والإشارة حيث تكون العلاقة بينهما سببية وعلية ومنطقية، والرمز حيث تكون العلاقة اعتباطية وعرفية وغير مُعللة.

2-5-3 مدرسة تارتو-موسكو

لم تبلور سيميوطيقا الثقافة والثقافات بشكل جلي إلا مع مدرسة تارتو (Tartu)-موسكو، التي كان يمثلها كل من إيفانوف وأوسبينسكي ولوكومسيف ولوتمان وغيرهم. ويُعدّ يوري لوتمان (Youri Lotman) من أهم الشكلايين الروس الذين اهتموا بسيميوطيقا الثقافة، وقد ارتبط اسمه بمفهوم "سيميا الكون (La Sémiosphère)" الذي يعني الفضاء السيميوطيقي المعقد والمركب الذي تشغله ثقافة ما، مما يجعل مجموع الثقافة قابلاً للتعامل معه مثل نص أو خطاب. وتستفيد سيميا الكون عند لوتمان من علوم الثقافة والأنثروبولوجيا والإثنولوجيا واللسانيات التاريخية والمقارنة، كما تستفيد من لسانيات فرديناند دي سوسير.

2-6 الأسس والتغيرات السيميولوجيا

2-6-1 الدليل اللغوي وخصائصه

يُعدّ الدليل اللغوي (أو العلامة اللغوية) مفهوماً محورياً في السيميولوجيا، ويتحدد عند دي سوسير بثنائية الدال والمدلول؛ فالدال هو الصورة الصوتية، والمدلول هو المفهوم الذهني، وتجمع بينهما علاقة اعتباطية لا دافع طبعياً لها. ولتمييز مكانة الدليل اللغوي ضمن منظومة العلوم الإنسانية، شبه دي سوسير اللسان بلعبة الشطرنج؛ إذ يكمن المهم لا في طبيعة المادة التي صُنعت منها قطع اللعبة، بل في الدور الذي تلعبه كل قطعة وفق نظام اللعبة ككل.

وُصنف الدلائل وفق التصنيف التقليدي إلى دلائل طبيعية ودلائل اصطناعية. فالدلائل الطبيعية هي تلك التي تحددها قوانين فيزيائية بحتة، بحيث ترتبط الدال بالمدلول بعلاقة سببية مباشرة، كالمدخان الذي يشير إلى النار والأعراض التي تدل على المرض. ويمكن تصنيف هذه الدلائل الطبيعية إلى: دلائل صوتية كهزيم الرعد وحفيف الريح، ودلائل حركية كحركة الأجسام الدالة على اتجاه الريح، ودلائل شكلية كتشكيلات النجوم الدالة على الأنواء، ودلائل شمسية وذوقية وحسية.

2-6-2 الاعتباطية والتعاقد الاجتماعي

من أبرز مبادئ السيمولوجيا مبدأ الاعتباطية، أي أنه لا توجد صلة طبيعية أو ضرورية بين الدال والمدلول في الدليل اللغوي؛ فتسمية الأشياء في اللغة نتاج اتفاق اجتماعي وتعاقد جماعي لا دافع طبيعياً يُمليه. وبناء على هذا التعاقد الاجتماعي ينبثق النظام اللساني الذي لا يعرف سوى طبيعة نظامه الخاص، ولا قيمة لأجزائه إلا من خلال علاقاتها ببعضها البعض ضمن الكل.

ويتمحور نظام العلاقات في السيمولوجيا حول محورين أساسيين: المحور التزامني الذي يدرس اللغة في لحظة زمنية محددة بصرف النظر عن تطورها التاريخي، والمحور التطوري (الدياكروني) الذي يتتبع تغيرات اللغة وتحولاتها عبر الزمن. وتُعدّ هذه الثنائية من أبرز الأسس المنهجية التي أرساها دي سوسير وأثّرت تأثيراً عميقاً في الدراسات السيميائية اللاحقة.

3-6-2 وظائف الدليل وأنماطه

رصد بيرس في نظريته السيميوطيقية وظيفتين دلالتين أساسيتين للعلامات: وظيفة نقل الدلالة الصادقة، ووظيفة نقل الدلالات الكاذبة، مما يجعل السيميوطيقا علماً يميّز بين العلامات الصادقة والعلامات الكاذبة. وقد حدد بيرس ثلاثة أبعاد منهجية للسيميوطيقا: البعد التركيبي الذي يدرس العلاقات بين العلامات فيما بينها، والبعد الدلالي الذي يدرس علاقات العلامات بمدلولاتها وموضوعاتها، والبعد التداولي الذي يدرس علاقات العلامات بمستخدميها ومتلقيها.

ويلاحظ أن السيمولوجيا قد تشعبت اتجاهاتها المعاصرة التي حاولت تناول الظواهر اللفظية وغير اللفظية، وسعت إلى فهمها وتفسيرها وشرح قوانينها. ولا يمكن الحديث عن سيمولوجيا واحدة ذات مجموعة موحدة من المفاهيم والمناهج، بل ثمة سيمولوجيات متعددة تتفق في أمور وتباين في أخرى، مما يجعل هذا الحقل المعرفي في حالة دينامية دائمة من التطور.

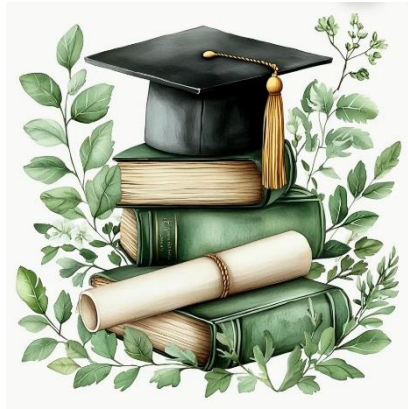
خلاصة الفصل:

يمكن استخلاص أن السيمولوجيا ليست مجرد علم يدرس العلامات بمعزل عن السياق، بل هي أداة منهجية تتيح تفكيك أنظمة الدلالة وفهم كيفية إنتاج المعنى داخل المجتمعات. كما أن تنوع المدارس السيمولوجية (السوسيرية، البيرسية، والروسية) يثري المقاربات التحليلية للظواهر البصرية واللغوية. ويشكل هذا الفصل أرضية نظرية أساسية لتحليل ملصقات أفلام الرعب، حيث تعتمد هذه الملصقات على آليات علاماتية معقدة تستهدف المتلقي نفسياً وثقافياً.



الفصل الثالث:

ماهية أفلام الرعب



تمهيد

تحتل السينما مكانة متميزة بين الفنون المعاصرة، بوصفها فناً جامعاً يمزج بين الصورة والصوت والحركة، ووسيلةً اتصالية قادرة على التأثير في وجدان المتلقي. وقد قطعت منذ ميلادها أواخر القرن التاسع عشر أشواطاً متعاقبة من التطور، لتنتج الفيلم السينمائي بوصفه ثمرة الأبرز، الذي لا يكتمل مشروعه دون الملصق الذي يمثل واجهته البصرية وعتبه الإعلان الأول. ومن رحم هذه المنظومة الفنية المتكاملة وُلدت أفلام الرعب بوصفها نوعاً سينمائياً متميزاً يستثمر طاقات السينما التعبيرية، وبنية الفيلم الدرامية، ودلالات الملصق البصرية، لإثارة مشاعر الخوف والتوتر والدهشة لدى المتلقي. لذلك يتناول هذا الفصل دراسة أفلام الرعب بوصفها نتاج تضافر ثلاثة عناصر مترابطة: السينما الحاضنة، والفيلم بنيةً ووظيفةً، والملصق عتبةً بصريةً وسيميولوجيةً، مع إبراز نشأة هذا النوع وأنواعه الفرعية وأثره النفسي والانفعالي على المتلقي.

1- السينما حاضنةً لفن الرعب

1-1 من تاريخ السينما إلى ميلاد فيلم الرعب

شهدت السينما في أواخر عقد العشرينيات من القرن الماضي نقلة نوعية بارزة، إذ أُدمج الصوت مع الصورة ليفتح أمامها آفاقاً جديدة، وقد أُعيد تشكيل ملامحها الجوهرية بصورة جذرية لم يبق معها إلا القليل مما كانت عليه أيام السينما الخرساء. وتعود البدايات الحقيقية لهذا الفن إلى عام 1895م، حين اجتمعت ثلاثة اختراعات في منظومة واحدة: اللعبة البصرية، والفانوس السحري، والتصوير الفوتوغرافي. وقد سجّل الأخوان أوجيست ولويس لوميير اختراعهما لأول جهاز قادر على عرض الصور المتحركة على الشاشة في الثالث عشر من فيفري عام 1895م بفرنسا، غير أن العرض العام الأول لم يتم إلا في الثامن والعشرين من ديسمبر من العام ذاته، حين تجمّع الجمهور لمشاهدة أول عرض سينماتوغرافي في قبو جريدة «كافيه» الكائن بشارع كابوسين في مدينة باريس. (سادول، الصفحات 19-21)

وفي هذا السياق التاريخي ذاته كانت بذور فيلم الرعب تُغرس مبكراً؛ إذ تعود البدايات الأولى لأفلام الرعب في السينما إلى سنة 1896، وذلك من خلال المخرج الفرنسي الشهير جورج ميليس، الذي قدّم فيلماً بعنوان «قلعة الشيطان»، ويُعد من أوائل أفلام الرعب التي عُرضت في تلك الفترة. وقد ساهم هذا العمل في فتح الطريق أمام ظهور مرحلة جديدة في تاريخ أفلام الرعب. (زكية، 2022)

وقد تطوّر فن السينما عبر مراحل متعاقبة وفق أسلوب العرض (الصامتة 1895-1930م، ثم الناطقة 1930-1960م، فالحدیثة 1960-1995م، وصولاً إلى السينما الرقمية القائمة على معالجة الصور وفق نظام الأرقام الثنائية)، وقد رافق هذا التطور تطور مواز لفيلم الرعب؛ فالسينما الصامتة قدّمت رعبها عبر الإيحاء البصري والظل والحركة، ثم أتاحت السينما الناطقة توظيف المؤثرات الصوتية لتكثيف الخوف، فيما فتحت السينما الرقمية أمام صنّاع الرعب آفاقاً غير مسبوقة من المؤثرات البصرية. (جيوفري نوول، 2010، الصفحات 17-18)، (جيوفري نوول، 2010، الصفحات 68-71)

1-2 خصائص السينما وأثرها في بناء تجربة الرعب

تتسم السينما بجملة من السمات التي تميّزها عن سائر الأشكال التعبيرية، وهي السمات ذاتها التي يستثمرها فيلم الرعب لإحداث أثره النفسي العميق؛ فتوظيف السينما للحركة والصوت واللون والمؤثرات البصرية جعلها وسيلة قادرة على مخاطبة جميع حواس المتلقي، مما يُعزّز قدرتها التأثيرية الجماهيرية، ويسعى المخرج من خلالها إلى نقل منظومة من الأحاسيس والانطباعات إلى المتفرج، فضلاً عن إقناع أعداد كبيرة من المشاهدين بما يُقدّمه من محتوى إبداعي، كما تتمتع السينما بقدرة فائقة على الكشف عن الحقائق، من خلال إبراز العناصر الجوهرية في الواقع وتجاوز التفاصيل الثانوية، وتُسهم في تعزيز عملية التعلّم وتيسير استيعاب المفاهيم المعقدة، نظرًا لأن الصورة تمتلك قدرة إدراكية تفوق ما تبلغه الكلمة المكتوبة أو المنطوقة. (دادلي، 2020، الصفحات 14-16)

وتُعرّف السينما في الغالب بوصفها الفن القائم على الحلم، لكونها تنسج عوالمها من خيوط الخيال وتُقرّبها من الواقع في آن معاً. وهي تحتلّ موقعاً محورياً بين وسائل الاتصال الجماهيري لاحتوائها على مختلف الأبعاد الاتصالية التي تُثري المتلقي وترفع رصيده المعرفي، وتتجلّى أهميتها كذلك في إسهامها الفعّال في تمكين المجتمعات من فهم هوياتها وقيمها وموروثاتها الحضارية. (الزغبی، 2020، صفحة 120). ومن هنا تستمد أفلام الرعب مشروعيتها بوصفها نوعاً سينمائياً يُمارس فعله التعبيري من خلال الحلم/الكابوس، ويستثمر طاقة الصورة السينمائية في تشكيل خوف جماعي يعكس هواجس الإنسان المعاصر.

2- الفيلم السينمائي وبنية فيلم الرعب

2-1 من الفيلم السينمائي عموماً إلى فيلم الرعب خصوصاً

في منتصف القرن التاسع عشر، برزت ما عُرفت بـ«أسطوانة الدوران» التي كانت تُوهَم المتفرّج بوجود حركة فعلية أمامه؛ وقد شكّل ذلك الإرهاصة الأولى لمسيرة الفيلم السينمائي. وبحلول عام 1928م، ارتقى الفيلم إلى مستوى وسيلة اتصال جماهيرية راسخة في الوجدان الإنساني، وانتقل دوره من مجرد أداة للترفيه إلى رافد للتثقيف والتوعية، وامتدّ توظيفه ليشمل الحقول السياسية والاقتصادية والاجتماعية. (القضاة محمد، الصفحات 153-155)

وتتعدد تصنيفات الفيلم السينمائي، ومن أبرزها التصنيف الذي يُقسّمه إلى أنواع عدة، من بينها أفلام المغامرات وأفلام الرسوم المتحركة وأفلام الكوميديا وأفلام الجريمة وأفلام الدراما والمأساة وأفلام العائلة وأفلام الخيال وأفلام الموسيقى وأفلام الخيال العلمي وأفلام الإثارة وأفلام الحرب، إلى جانب أفلام الرعب (Films d'horreur) وهي الأفلام التي تزخر بمشاهد تبعث على الخوف والفرع؛ ومنها فيلم «The Nun» للمخرج «كورين هاردي». (بغالية، صفحة 03)، (بغالية، صفحة 04)

2-2 بنية فيلم الرعب

تتألف بنية الفيلم السينمائي عموماً، وفيلم الرعب خصوصاً، من منظومة متكاملة من العناصر المتشابكة، يمكن إجمالها في ما يلي: تأتي في مقدمتها البنية التمثيلية التي يُجسّدها الممثل الذي يضطلع بالأدوار الموكلة إليه من قِبل المخرج، تتدرّج من الدور الرئيسي إلى الدور الصامت، وقد يكون الممثل محترفاً أو غير محترف، وتوزّع الأدوار وفق اعتبارات البيئة والعلاقات، ولكل ممثل حركاته وأسلوبه الصوتي الذي يميّزه عن سواه. (إبراقن، 2001، صفحة 166)

وتلي ذلك البنية البصرية التي تشمل ما يستقبله حاسة البصر من تشكيل للصورة، وتوزيع للإضاءة، وديكور، وأزياء تضيف طابعاً بصرياً مميزاً على الفيلم؛ وهي البنية الأكثر حساسيةً في فيلم الرعب، إذ يعتمد على الإضاءة الخافتة والظلال والديكورات القائمة والأزياء الموحية بالخطر لتشكيل المناخ المرعب. (بيتر، 2003، الصفحات 09-10). ثم تأتي البنية السمعية التي تتضمن الأصوات بأنواعها: الحوار المنطوق، والموسيقى التصويرية، والمؤثرات الصوتية، وكلّها تُسهم في تكثيف الأثر الدرامي، وتؤدي في فيلم الرعب دوراً محورياً في صناعة التوتر والترقب. وأخيراً البنية المونتاجية

التي تمثل المرحلة التوليفية التي تجمع جميع العناصر السابقة وتنسّق فيما بينها وفق قواعد سينمائية دقيقة، لتنتج في نهاية المطاف الشكل الأخير والمكتمل للفيلم المعروض.

2-3 وظائف الفيلم وانعكاسها على فيلم الرعب

لا شكّ في أن للأفلام السينمائية قدرة تأثيرية حقيقية على الجمهور، وحين يُوظّف هذا التأثير توظيفاً رشيداً، يغدو الفيلم أداةً فاعلة في نشر الوعي وتنمية الفرد. ومن أبرز الوظائف التي يضطلع بها الفيلم السينمائي وظيفة التثقيف؛ فليس الفيلم مجرد وسيلة ترفيه، بل يضطلع بدور تثقيفي رفيع يُعرّف المشاهد بقضايا التضامن والتسامح والتعايش، إذ يستثمر صانعو الأفلام هذه الوسيلة للتعبير عن رؤاهم الشخصية وتصوّراتهم العميقة إزاء هذه القضايا، وذلك بلغة فنية راقية تُبقي المتلقي مشدوداً إليها وتُثقفه بصورة مباشرة أو مُضمّرة. (بونج، 2015، الصفحات 192-194) وتنعكس هذه الوظائف بصورة خاصة على فيلم الرعب الذي قد يبدو في ظاهره ترفيحاً صادمًا، غير أنه في عمقه يطرح موضوعات وجودية كالموت والمجهول والشر، ويسهم في نشر الوعي بقضايا نفسية واجتماعية حساسة، فيكون بذلك أداةً للتطهير الانفعالي ومراجعة المسلّمات.

3- نشأة أفلام الرعب وتطورها

ارتبطت بدايات سينما الرعب بالأدب، حيث برز في القرن الثامن عشر عدد من مؤلفي روايات الرعب الذين يمكن اعتبارهم الأساس الروحي لهذا النوع السينمائي. فقد استندت كثير من أفلام الرعب الأولى، خلال الفترة الممتدة بين عامي 1900 و1930، إلى روايات كلاسيكية مشهورة مثل: فرانكشتاين، ودراكولا، ودكتور جاكول ومستر هايد. (زكية، 2022)

وقد صرّح المخرج جون كارنتر لصحيفة التايم في 16 نوفمبر 1987 بأن أقوى عاطفة إنسانية هي الخوف، وأنه يمثل جوهر أي فيلم تشويق ناجح. (حبيب)

وقد اتفق عدد من المحللين النفسيين على أن أكثر ما يثير الرعب في الإنسان هو ما يتخيله بنفسه؛ ومن هنا استطاع كبار المخرجين التأثير في عواطف المشاهدين وأحاسيسهم، من خلال صناعة الخوف وبنائه تدريجياً، حتى يصبح أكثر تأثيراً من المشهد المرئي ذاته، وهذا ما يمنح فيلم الرعب قوته وتميزه. (حبيب)

ومع مرور الوقت، شهدت أفلام الرعب تطوراً واضحاً على مستوى المضمون والأسلوب، إذ أصبحت تعتمد على تقنيات تصوير أكثر تطوراً، ومؤثرات بصرية وصوتية أكثر واقعية، مما جعل تجربة المشاهدة أكثر تشويقاً وإثارة، كما

بدأت هذه الأفلام تطرح قضايا اجتماعية ونفسية مختلفة، الأمر الذي ساعدها على كسب جمهور واسع ومتنوع. ومع تطور التكنولوجيا وتغير البنية الاجتماعية، استمرت أفلام الرعب في ترسيخ مكانتها كواحدة من أكثر الأنواع السينمائية جذباً للجمهور في مختلف أنحاء العالم. (نصيرة ونادية، 2015، الصفحات 87-88)

وفي إطار تطور صناعة سينما الرعب، وخاصة من الناحية التكنولوجية والإبداعية، شهدت خمسينيات القرن العشرين ظهور أفلام الخيال العلمي، وهي أفلام تستمد موضوعاتها من الروايات العلمية الخيالية، كما شهد عام 1900 عرض أفلام تمزج بين الخيال العلمي والرعب، وقد لاقت هذه الأفلام إقبالاً كبيراً من الجمهور، ومن أبرزها فيلم «شيء من عالم آخر».

4- الأنواع الفرعية لأفلام الرعب

تُعدّ أفلام الرعب جزءاً مهماً من تاريخ السينما، إذ استطاعت أن تجمع بين مشاعر الخوف والإثارة والتشويق في قالب بصري مؤثر، وتتناول هذه الأفلام موضوعات متعددة ومتنوعة، الأمر الذي ساعد على استمرار حضورها وجذبها للجمهور عبر مختلف المراحل الزمنية. كما تعتمد أفلام الرعب على إظهار عناصر مخيفة، مثل القوى الشيطانية، والأحداث الخارقة للطبيعة، والظواهر غير المألوفة التي لا نجدها عادة في الحياة اليومية، فتثير بذلك مشاعر الرهبة والخوف داخل نفس المشاهد، مستفيدة من المؤثرات البصرية والصوتية التي تزيد من حدة التأثير. (Browning, 2000, pp. 66-67)

وتركز أفلام الرعب غالباً على العوالم الخفية، والمؤامرات، والمخاوف التي تطارد الإنسان، كما تظهر فيها شخصيات مرعبة مثل الأشباح، ومصاصي الدماء، والشياطين، والسحرة. وتنقسم هذه الأفلام إلى عدة أنواع فرعية، من أبرزها:

- الرعب الكوميدي: وهو النوع الذي يمزج بين عناصر الضحك والفكاهة من جهة، والخيال والرعب من جهة أخرى.
- الرعب الجسدي: يركز هذا النوع على جسد الإنسان وأعضائه، وما قد يتعرض له من تشويه أو تدمير.
- الرعب النفسي: يعتمد هذا النوع على خلق حالة من الاضطراب الداخلي وعدم الاستقرار العاطفي، مستعيناً بالمؤثرات الصوتية الغريبة، وبمشاعر مثل القلق، والذنب، والخوف. (حسان)

- رعب الخيال العلمي: يقوم هذا النوع على إدخال عناصر الخيال العلمي ضمن أجواء الرعب، وغالبًا ما يرتبط بالقتل أو الجنون أو التجارب غير الطبيعية.
 - الرعب الخارق للطبيعة: يتناول موضوعات مثل السحر، والانتقام، والحق، ويعتمد على ظهور الأشباح والشياطين والقوى غير المرئية.
 - الرعب القوطي: وهو نوع يرتبط غالبًا بالأجواء المظلمة، والقصص القديمة، والعوالم الغامضة.
 - رعب الطبيعة: وفيه تكون الطبيعة أو الكائنات المرتبطة بها مصدرًا للخوف والتهديد.
- ويشير الكاتب الشهير في أدب الرعب ستيفن كينغ في كتابه «دانس ماكابرا» إلى أن الغاية من أدب الرعب لا تقتصر فقط على استكشاف المجهول، بل تتجاوز ذلك إلى تأكيد مشاعرنا تجاه الواقع القائم، من خلال تقديم صور مرعبة لما يمكن أن يكون عليه البديل، ويمكن تلخيص هذا الرأي من خلال مفهوم الدراما القائم على فكرة التطهير؛ إذ يرى المشاهد البطل وهو يمر بأصعب المواقف وأكثرها رعبًا، فيشعر وكأنه يواجه الخطر بدلًا عنه، مما يمنح أفلام الرعب أهمية نفسية واضحة، لأنها تسمح بتفريغ الخوف والانفعالات المكبوتة بطريقة غير مباشرة. (طلعت، 10/11/2022)

4-1 تصنيفات أخرى لأفلام الرعب

تحتل أفلام الرعب شعبية كبيرة لدى جمهور واسع من محبي التشويق والإثارة، إذ تعد من أكثر الأنواع السينمائية قدرة على جذب الانتباه وإثارة الانفعالات. وإلى جانب الأنواع المعروفة، توجد فئات أخرى تستحق الاهتمام، مثل أفلام الرعب البدني التي تعتمد على المشاهد العنيفة والمروعة، وتستعمل تقنيات التصوير والمؤثرات الخاصة لإظهار العنف والخوف بصورة قوية. (بروس، 1995، الصفحات 308-329)

ويمكن تصنيف أفلام الرعب إلى عدة فئات رئيسية، من بينها:

أولاً: أفلام الرعب (الكلاسيكية)

وهي أفلام تمزج بين الفانتازيا والجريمة، وتُعد من أشهر أنواع الرعب، حيث تصور العنف بطريقة قوية واستفزازية، وتعود جذور هذا النوع إلى السينما الخيالية، خاصة منذ بداية خمسينيات القرن العشرين. وقد تفوقت بريطانيا في

إنتاج هذا النوع من الأفلام خلال الخمسينيات، ثم لحقتها الولايات المتحدة الأمريكية خلال العقود الأخيرة من القرن الماضي، ومن أمثلة ذلك فيلم «النذير» سنة 1976.

ويرتبط هذا النوع غالبًا بظهور مخلوقات مشوهة أو مرعبة، مثل شخصية «فريدي» ذات الزوائد الطويلة والوجه المشوه والضحكة المخيفة، إضافة إلى ظهور دمي أو ألعاب تتحول داخل البيوت إلى مصدر للقتل والدمار والدماء المتناثرة.

ثانيًا: أفلام تفجر الدم Gore

يشير هذا النوع إلى الأفلام التي تعرض الدماء بطريقة صادمة ومقززة، خاصة عندما تنتج عن انفجار الأعضاء البشرية أو تقطيع الجسد، ويختلف هذا النوع عن أفلام الرعب التقليدية التي تقدم مشاهد الدم بطريقة أكثر هدوءًا. وقد اشتهرت إسبانيا بإنتاج هذا النوع من الأفلام، كما ظهر أول فيلم من هذه الفئة سنة 1963 بعنوان «عيد الدم»، وقد أحدث صدمة كبيرة لدى المشاهدين، وشهدت تلك الفترة بروز مخرجين أثبتوا براعتهم وأهميتهم في صناعة هذا اللون السينمائي. (قاسم)

ثالثًا: أفلام الرعب الواقعي Snuff

يعتمد هذا النوع على تقديم مشاهد قتل دون حدود واضحة، وغالبًا ما تكون قصصه مأخوذة من الواقع، أي أنه يستند إلى رعب حقيقي، وتدرج ضمنه أيضًا أفلام آكلي لحوم البشر، ومن أبرز المخرجين الذين اشتغلوا على هذا الاتجاه المخرج الإيطالي روجر دوواتو، الذي تناول في فيلمه «هولوكوست آكلي البشر» قصة مجموعة من السينمائيين يتوجهون إلى أدغال أمريكا الجنوبية، ثم يموتون واحدًا تلو الآخر على أيدي آكلي البشر، كما ظهرت أفلام روائية أخرى صورت مشاهد أكل حقيقية لأشخاص.

أما مستقبل هذا النوع من الأفلام، فيرتبط بحدوث انفصال واضح بين الأدب والسينما؛ فشخصيات مثل «دراكولا» و«فرانكشتاين» مستمدة من نصوص أدبية مهمة كتبها «برام ستوكر» و«ماري شيلي»، كما توجد روايات رعب ذات قيمة كبيرة مثل: «كاري»، و«بؤس»، و«إشراق»، لكنها لم تبتكر الشخصية ذاتها بالقوة التي عرفتتها الشخصيات الكلاسيكية السابقة. لذلك، فإن مستقبل هذه الأفلام قد يتفوق على الأدب من حيث الانتشار، رغم صعوبة إيجاد شخصية جديدة تمتلك مكانة الشخصيات القديمة نفسها، وإذا كانت السنوات الماضية قد استهلكت كثيرًا من صور الرعب، فإن السنوات المقبلة قد تشهد أساليب جديدة ومبتكرة، حيث سيصبح الرعب قائمًا على المواقف أكثر من اعتماده على الشخصيات المألوفة. (قاسم)

ومع تطور التكنولوجيا ووسائل الإنتاج السينمائي، أصبح بإمكان صانعي أفلام الرعب ابتكار تجارب بصرية وسمعية جديدة، قادرة على جذب المشاهدين وتقديم مشاهد واقعية ومخيفة لم تكن ممكنة في السابق.

كما يمكن أن يكون الرعب وسيلة فنية لاستكشاف قضايا اجتماعية ونفسية أعمق، إذ تسمح هذه الأفلام بطرح موضوعات مثل العزلة، والخوف، والمرض النفسي، بطرق تدفع المشاهد إلى التفكير والتأمل في جوانب مختلفة من الحياة الإنسانية. (توماس، 1981، الصفحات 37-38)

5- نماذج من أقوى أفلام الرعب في تاريخ السينما

ومن بين أقوى أفلام الرعب في تاريخ السينما نذكر ما يلي:

فيلم هالوين Halloween

تدور أحداثه حول مواجهة «لوري ستروه» للشخصية المقنعة «مايكل مايرز»، الذي يطاردها، وقد تمكنت من النجاة منه قبل أربعين سنة، ويُعد مايكل شخصية وحشية لا تزال على قيد الحياة، وهو ما جعل الفيلم شديد الرعب والإثارة. (بشرى)

فيلم صمت الحملان The Silence of the Lambs

تتمحور أحداث الفيلم حول طالبة متميزة في أكاديمية التدريب التابعة لمكتب التحقيقات الفيدرالي، والدكتور «هاننيبال ليكتر»، وهو طبيب نفسي عبقرى لكنه مختل عقلياً، يقبع خلف القضبان بسبب جرائم قتل وأكل لحوم البشر، وقد حاز الفيلم على عدة جوائز مهمة، أبرزها خمس جوائز أوسكار، إلى جانب جائزة غولدن غلوب وجائزة البافتا.

فيلم أكسجين Oxygen

وهو فيلم فرنسي تدور قصته حول امرأة تستيقظ لتجد نفسها داخل غرفة تبريد، دون أن تتذكر من تكون أو كيف وصلت إلى هناك، فتحاول النجاة قبل نفاد الأكسجين، وقد عُرض الفيلم بعدة لغات.

فيلم التسجيل REC

يجمع هذا الفيلم بين الرعب والتشويق، وتدور أحداثه حول مراسلة تلفزيونية ومصور كاميرا يرافقان رجال الطوارئ أثناء أداء مهامهم، ليجدوا أنفسهم داخل مبنى سكني مظلم ومحاصرين بداخله مع كيان مرعب. (بشرى)

فيلم المنشار Saw

وهو فيلم رعب دموي تدور أحداثه حول شخصين، «آدم» و«لورنس»، يستيقظان ليجدا نفسيهما مقيدتين في حمام مهجور تحت الأرض، ومن أجل النجاة، يُطلب منهما القيام بتضحيات قاسية عبر تعليمات مسجلة على شريط كاسيت.

فيلم صندوق الطيور Bird Box

وهو فيلم رعب وإثارة، تدور أحداثه حول قوة غامضة تقضي على عدد كبير من السكان، ويكتشف الناجون أن عليهم تجنب رؤية ذلك الشيء المرعب، لذلك تنطلق امرأة مع أطفالها في رحلة خطيرة داخل الغابة، وهم معصوبو الأعين.

فيلم الراهبة The Nun

تبدأ أحداث الفيلم بانتحار راهبة شابة، مما يدفع الكنيسة إلى إرسال كاهن للتحقيق في الحادثة، وخلال بحثه، يكتشف وجود سر مظلم مرتبط بكيان شيطاني في رومانيا.

فيلم الشيء It

وهو فيلم رعب تتمحور أحداثه حول مهرج مرعب يظهر كل سبعة وعشرين عامًا ليقتل الأطفال ويترك جثثهم، مما يجعله من أكثر الشخصيات إثارة للخوف في سينما الرعب.

فيلم تشاكي / مسرحية الأطفال Child's Play – Chucky

وهو فيلم رعب كوميدي، تظهر فيه دمية تدعى «تشاكي» تسعى إلى امتلاك روح بشرية عن طريق السحر، وذلك بغرض الانتقام من الشرطي الذي قتله سابقًا، غير أن ذلك لا يتحقق إلا بقتل أول شخص رآه، وهو طفل يبلغ من العمر سبع سنوات. (بشرى)

6- الملصق السينمائي بوصفه عتبة بصرية لفيلم الرعب

6-1 تعريف الملصق السينمائي ووظيفته في سياق فيلم الرعب

يمكن تعريف الملصق السينمائي بأنه وسيلة مرئية تُستخدم للترويج للفيلم، يتكون عادةً من رموز وألوان، وصورة رئيسية، وعنوان الفيلم، وأسماء الممثلين، ومعلومات أخرى ذات صلة كتاريخ الإصدار واسم المؤلف والمخرج. فالملصق السينمائي هو التجسيد المرئي لمضمون الفيلم ونوعه وأسلوبه، يتخذ المنتج نقطة اتصال وتواصل بين الفيلم والجمهور قبل ظهوره.

ويستطيع الملصق السينمائي بهذا التقدم أن يُمكن المتلقي من تكوين الانطباعات الأولى حول الفيلم، فيؤثر بشكل إيجابي في اتخاذ قراره بمشاهدة الفيلم، ولذلك، يمكن اعتبار إصدار الملصق السينمائي فعلاً حيوياً وخطوة إيجابية نحو تحقيق النجاح التجاري للفيلم. (أحمد وعيد، 2014، صفحة 67). وفي حالة فيلم الرعب تحديداً، يكتسب الملصق أهمية مضاعفة بوصفه الوسيط الذي يُعدّ المتلقي نفسياً لتجربة الخوف، ويعقد معه عقداً ضمناً حول طبيعة التجربة المرعبة التي ستليه.

6-2 أسس تصميم الملصق وعناصره الموظفة في فيلم الرعب

لا تختلف الملصقات السينمائية في أسس وعناصر تصميمها عن سائر الوسائط الغرافيكية الأخرى كـ«الفلاير» و«البروشور» والنشرات وغيرها، ويستدعي التعامل مع التصميم إتقان أسسه ومبادئه وأبجدياته وعناصره، التي يُعاد توزيعها في ملصق فيلم الرعب وفق منطق إثارة الرهبة والقلق.

فالخط يُعدّ من أهم العناصر البنائية في الملصقات السينمائية، فهو يُسهم في تكوين التصميم ويُعبّر عن فكرته ومضمونه، ويُمكن من زيادة الإحساس بالعمق، ومن أبرز ميزاته قدرته على الإيحاء بالكتل والأشكال المختلفة. أما اللون فيُعدّ من أهم عناصر التصميم الأساسية إذ يدخل في بناء وتصميم الملصق السينمائي، فلا يظهر تجسيد لمكونات الملصق بدون الألوان، ويمثّل اللون دلالة في الملصق أحياناً، ويُفضّل استعمال الألوان الملائمة للموضوع، فحسب أحمد مختار عمر فإن اللون الأخضر في عالم التصميم يرتبط بروح الدفاع والحفاظة على النفس. (مختار، 1997، صفحة 154). أما كلود عبيد فاللون الأزرق يُشجع على الإبداع لأن الناس تربط هذا اللون بالحيط والمساء والحرية والسلام. (كلود، 2013، صفحة 24)

ويُعدّ الشكل من العناصر الهامة التي تدخل في تكوين وبناء الملصق، ويكون واضحاً من خلال تناقضه مع الخلفية الموجودة، وتُعدّ استجابة المتلقي وتفهمه للأشكال المكونة للملصق من أرقى مكونات نمو الإدراك الذوقي والمعرفي لدى البشر، ويساعد الشكل في تمثيل فكرة الملصق وإعطاء الرسوم والصور أشكالاً مثيرة تعمل على جذب انتباه المتلقي. كما تُعدّ الصورة من العناصر التكوينية الأساسية للملصقات الأفلام، وقد أصبحت إحدى مسلمات العصر الحديث، تمارس الصور قوتها في أشكال مختلفة من التواصل لما لها من أهمية جمالية ووظيفية كبيرة، وإلى جانب كونها مؤثرة وتجذب النظر من حيث طاقتها التعبيرية، فإن الصورة الموجودة في الملصق لها أيضاً أهمية خطائية مباشرة للمتلقي، إذ تسعى الرسالة المرئية للملصق الفيلم إلى ترسيخها والإكمال التعبيري من جهة أخرى. (بوعزة ومنصور، 2019، صفحة 12)

وتأتي بعد ذلك النسبة؛ إذ إن جميع الأشكال في الملصق لها قياسات نسبية مختلفة، فمنها أشكال كبيرة أو صغيرة قابلة للقياس، والقياس عنصر مهم لأنه يُمكّن من ضمان انتظام العمل الفني وجاذبيته، كما يساعد على إبراز العنصر الأكثر أهمية مما يجذب انتباه المشاهد أو المتلقي للعمل الفني، ويُمكّن من إحداث تباين عنصريين مما يُعزز الاهتمام بالموضوع، إضافة إلى أنه يجعل رؤية العناصر أيسر ويُبرز العنصر الأكثر أهمية ويمنحه حجماً أكبر. (David, 2010, p. 38). أما الملمس فيدل على الخصائص والأحاسيس التي يحملها السطح الخارجي للأجسام، حيث تتعدد ملامس السطوح بين النعومة والخشونة، أو بين الغائر والبارز أو المستوي، ويمكن توظيفها في إظهار الانطباعات المثيرة في الصورة. ويظهر الفضاء في الملصق من خلال المسافة أو المنطقة المحيطة بعناصره، وهو بذلك يفصل بين عناصر الملصق ويُبرز الأشكال ويُعطي العين راحة بصرية. (Vickress, 2017, p. 66)

3-6 مبادئ التصميم وانعكاسها على ملصق الرعب

تُوحى الوحدة بالتوافق القائم بين عناصر التصميم وبوجود علاقة مدروسة بينها، كما أن الوحدة عبارة عن تصور موجود ومحدد المعالم تشارك فيه جميع العناصر السالفة الذكر، ومن أقوى حالات الوحدة في التصميم التكرار (تكرار الأشكال بطريقة معينة). (Vickress, 2017, p. 82). ويُقصد بالتوازن توزيع عناصر التصميم من نصوص ومربعات وحوارات ورسومات وغيرها بشكل متناسق ومتوازن على اللوحة، ويوجد عدة طرق لتحقيق هذا التوازن: التناظر حيث تكون عناصر اللوحة موزعة بشكل متناظر بالنسبة لمحور تناظر شاقولي غالباً، وعدم التناظر حيث تكون عناصر اللوحة موزعة بشكل متشابه وغير متناظر ويُستخدم هذا الأسلوب في تصميم مواقع الويب، والتناظر القطري حيث يتم توزيع عناصر التصميم بتخطيط دائري يعطي انطباعاً بالديناميكية والحركة.

أما الإيقاع فهو أحد الأسس الهامة التي تعتمد على التكرار في عملية التصميم المرئي، فتكرار العناصر المتماثلة أو المتشابهة في تصميم معين يوحي بالإيقاع كما في الموسيقى. (رمزي، 2008، صفحة 84). أما نقطة الارتكاز (مركز السيادة) فهي «النقطة التي تكون بمثابة المفتاح للتصميم حيث تكون النقطة الأولى التي يسقط عليها نظر المشاهد، ويشترط أن تكون النقطة الأكثر جذباً للوهلة الأولى». (رمزي، 2008، صفحة 85). وهذه المبادئ جميعاً تُوظف في ملصق فيلم الرعب لخدمة هدف مركزي واحد: استدراج المتلقي إلى تجربة الخوف منذ النظرة الأولى.

6-4 البعد السيميولوجي للملصق فيلم الرعب

تتميز الملصقات السينمائية بخصوصية التمثيل البصري للأنواع السينمائية المختلفة من أجل استقطاب انتباه الجمهور المستهدف وإثارة اهتمامه بالفيلم، ويحتوي كل نوع على ألوان ورموز غرافيكية خاصة به، يوظفها مصممو الملصقات بوعي تام لإيصال نغمة الفيلم ومزاجه وعناصره المميزة.

فيلم الرعب نوع من الأفلام تطور منذ الأيام الأولى للسينما، ويتميز بجماليته القاتمة والمخيفة التي تهدف إلى إثارة الخوف والقلق لدى المشاهد، وعند النظر إلى ملصقات أفلام الرعب، يُلاحظ استخدام الألوان الداكنة والمتناقضة؛ فالأسود والأحمر والرمادي هي الألوان التي تُستخدم عادةً للرمز إلى الموت والعنف والخطر. أما على مستوى الطباعة، فغالباً ما تستخدم ملصقات أفلام الرعب محارفاً منمّقة وغريبة، يمكن تشويه الحروف أو تمزيقها أو حتى تلطيخها بالدماء من أجل تعزيز الجانب المرعب للفيلم. كما تضطلع الأيقونات بدور مهم في ملصقات أفلام الرعب، إذ تُوجد رموز مرتبطة بالموت أو بما هو خارق للطبيعة أو غامض كالهياكل العظمية والعناكب والنجوم الخماسية، مما يُسهم في خلق جو مرعب وغامض يستقطب انتباه محبي هذا النوع من الأفلام. (مختار، 1997، صفحة 191)

7- أثر أفلام الرعب على المتلقي

7-1 الآثار السلبية لأفلام الرعب على النفس

تُنتج أفلام الرعب بهدف إثارة استجابات نفسية وانفعالية معينة لدى المشاهد، وذلك من خلال التأثير في مشاعره بطرق مختلفة، ومن أبرز الآثار السلبية التي قد تتركها هذه الأفلام على نفسية الفرد ما يلي:

القلق والأرق

تنتقل مشاعر الخوف، والتوتر، والصدمة التي يعيشها المشاهد أثناء متابعة الفيلم إلى داخله، مما يؤدي إلى إفراز بعض الهرمونات في الجسم، مثل: النوربينفرين، والكورتيزول، والأدرينالين، وذلك بفعل نشاط الجهاز العصبي اللاإرادي،

وينتج عن ذلك اضطرابات في النوم، وتوتر عضلي، واتساع حدقة العين، وقد يشعر الفرد بحالة من القلق المستمر بعد المشاهدة.

العدوانية

قد تترسخ بعض السلوكيات السلبية داخل خيال المشاهد، خاصة عند تكرار مشاهدة مشاهد العنف والرعب، مما قد يدفعه إلى تقليد بعض التصرفات دون وعي كافٍ بعواقبها، نتيجة تراكم الخوف والرعب في داخله. (دعاء)

7-2 الآثار الإيجابية لأفلام الرعب على النفس

رغم أن أفلام الرعب تثير الخوف والقلق، إلا أنها قد تترك أيضاً بعض الآثار الإيجابية على المشاهدين، لأنها تؤثر في عواطفهم وتفكيرهم، وتستغل خيالهم وتحفز عقولهم، وعلى الرغم من إدراك المشاهد أن الأحداث التي تعرضها هذه الأفلام غير حقيقية، إلا أنها تخلق لديه إحساساً بالتشويق والخطر من خلال توظيف الأصوات والصور بطريقة مؤثرة، ومن بين هذه الآثار الإيجابية:

مواجهة المخاوف

يمكن لأفلام الرعب أن تلعب دوراً مهماً في مساعدة بعض الأشخاص على مواجهة مخاوفهم، خاصة أولئك الذين يعانون من اضطرابات نفسية أو قلق داخلي، إذ تمنحهم فرصة رمزية لاختبار الخوف، والتعامل معه، ومحاولة تجاوزه، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم.

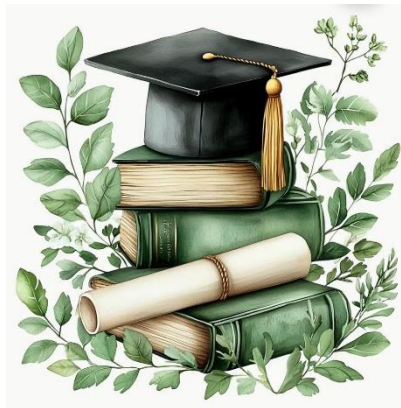
خلاصة الفصل

يتضح مما سبق أن أفلام الرعب لا يمكن فهمها بمعزل عن المنظومة السينمائية التي احتضنتها؛ فهي ابنة السينما بتاريخها وخصائصها وأهميتها، وثمره الفيلم السينمائي بنيته التمثيلية والبصرية والسمعية والمونتاجية ووظائفه التثقيفية والاتصالية، ولا تستقيم وصولاً إلى المتلقي إلا عبر بوابة الملصق السينمائي بأسسه ومبادئه وأبعاده السيميولوجية. وهذا الترابط العضوي بين السينما والفيلم والملصق هو الذي مكّن فيلم الرعب من ترسيخ مكانته نوعاً سينمائياً قائماً بذاته، قادراً على إثارة الخوف وتحريك الانفعالات، ومُسهماً في الوقت نفسه في تفرغ القلق ومواجهة المخاوف لدى المشاهد.

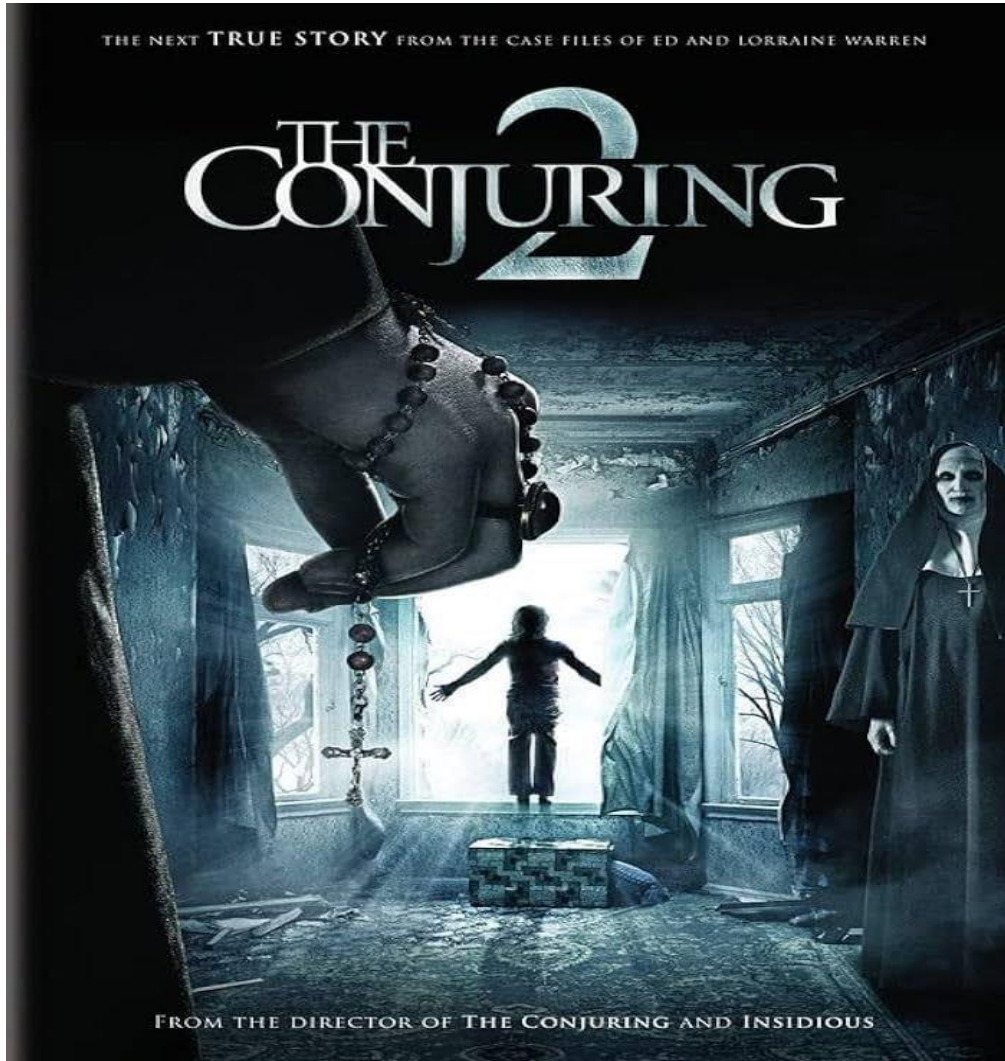


الفصل الرابع

الدراسة الميدانية



ملصق رقم 1: ملصق فيلم The Conjuring 2



التحليل السيميولوجي لملصق فيلم The Conjuring 2

أولاً: المستوى الوصفي

يُظهر الملصق غرفة مظلمة ذات طابع قديم ومتهاالك، يغلب عليها اللون الرمادي الداكن والأزرق الباهت. في الجهة اليسرى العلوية تظهر يد كبيرة تمسك بسبحة يتدلى منها صليب. تبدو اليد قريبة جداً من الكاميرا مقارنة ببقية العناصر داخل الصورة.

في عمق الغرفة تقف طفلة صغيرة أمام نافذة كبيرة ينبعث منها ضوء أبيض قوي، وتظهر الطفلة بظهرها للمشاهد مع فتح ذراعيها بشكل واسع. وعلى الجهة اليمنى تظهر شخصية راهبة ذات ملامح شاحبة وعينين غائرتين، حيث يبدو جزء من وجهها واضحاً بينما يختفي الجزء الآخر داخل الظل.

تظهر على الجدران صلبان معلقة، بعضها مستقيم وبعضها مقلوب، كما يبدو ورق الجدران قديمًا وممزقًا. وفي أسفل النافذة يوجد صندوق خشبي صغير.

في أعلى الملصق توجد عبارة مكتوبة باللون الأبيض، بينما يظهر عنوان الفيلم “THE CONJURING 2” في الجزء العلوي الأوسط بخط أبيض كبير، مع إبراز الرقم “2” بشكل أوضح. أما أسفل الملصق فيحتوي على معلومات تقنية تتعلق بالفيلم وأسماء شركات الإنتاج.

ثانياً: المستوى التعييني

1-الحامل

الحامل عبارة عن ملصق سينمائي رسمي لفيلم الرعب The Conjuring 2، الصادر سنة 2016، والذي أنتج من طرف Warner Bros.. وقد صُمم الملصق من أجل الترويج للفيلم داخل القاعات السينمائية والمنصات الإشهارية.

2-الأبعاد

(701×1000) Pixel

3- الإطار

يعتمد الملصق على إطار مغلق، إذ تبدو جميع العناصر محصورة داخل الغرفة دون وجود أي انفتاح على الخارج، مما يخلق إحساسًا بالعزلة والانغلاق.

4-التأطير

استُخدمت لقطة عامة تظهر مساحة الغرفة وعناصرها الأساسية، مع توزيع بصري يجعل الطفلة في مركز الصورة، بينما تُوَطر اليد المشهد من الجهة اليسرى وتظهر الراهب في الجهة اليمنى، وهوما يخلق نوعًا من التوازن البصري داخل الكادر.

5-زاوية التقاط النظر

تم تصوير المشهد من زاوية مستوى النظر، بحيث يبدو المشاهد وكأنه يقف داخل الغرفة ويشاهد ما يحدث مباشرة. وتمنح هذه الزاوية إحساسًا بالمشاركة في الحدث بدل الاكتفاء بالمراقبة الخارجية.

6-الأشكال

تتضمن الصورة مجموعة من الأشكال البصرية الواضحة:

- الشكل المثلث الناتج عن توزيع اليد والراهبة والطفلة داخل الكادر.
- الخطوط العمودية التي تظهر في النافذة وقامة الشخصيات والصلبان المعلقة.
- الأشكال الصليبية التي تتكرر داخل الصورة وتحمل طابعاً دينياً واضحاً.

7- الألوان والإضاءة

يعتمد الملصق على ألوان باردة أبرزها الأزرق والرمادي الأسود.

- يسيطر اللون الأسود على زوايا الصورة والخلفية، مما يمنح المشهد طابعاً غامضاً ومخيفاً.
 - أما اللون الأزرق والرمادي فيعكسان البرودة والكآبة والأجواء المرتبطة بالرعب.
 - يظهر اللون الأبيض في الضوء المنبعث من النافذة، وهو ضوء قوي وغير طبيعي يلف الطفلة بالكامل.
- أما الإضاءة فجاءت خلفية، حيث تحولت الطفلة إلى شبه ظل أمام الضوء، بينما ظهرت الراهبة بإضاءة جانبية خافتة أبرزت ملامح وجهها المخيفة.

8-الرسالة الأيقونية

تعكس الصورة حالة من الصراع بين عناصر دينية مرتبطة بالحماية والإيمان، وعناصر أخرى مرتبطة بالخوف والشر. وتبدو الطفلة داخل هذا المشهد وكأنها محاصرة بين هذين الجانبين، بينما تمنح السبحة والصليب دلالة مرتبطة بالحماية الروحية.

9- الرسالة اللغوية

“THE NEXT TRUE STORY”

تشير هذه العبارة إلى أن أحداث الفيلم مستوحاة من قصة حقيقية، وهي طريقة تستخدم في أفلام الرعب لزيادة الإحساس بالخوف وإقناع المشاهد بواقعية الأحداث.

“THE CONJURING 2”

يمثل هذا العنصر عنوان الفيلم، وقد كُتب بخط أبيض حاد، مع إبراز الرقم “2” بشكل أكبر، مما يمنحه حضوراً بصرياً واضحاً داخل الملصق.

“FROM THE DIRECTOR OF...”

تعد هذه العبارة رسالة ترويجية تهدف إلى جذب جمهور المخرج James Wan وربط الفيلم بأعمال رعب ناجحة سابقة.

ثالثاً: المستوى التضميني

يكشف ملصق فيلم The Conjuring 2 عن شبكة من الدلالات الرمزية والنفسية التي تتجاوز المعنى الظاهري المباشر للصورة، حيث يعتمد الملصق على توظيف مجموعة من العلامات البصرية ذات الحمولة الثقافية والدينية من أجل بناء خطاب سيميولوجي يثير الخوف والقلق لدى المتلقي. ووفقاً لمقاربة Martine Joly، فإن الصورة لا تُقرأ باعتبارها مجرد تمثيل بصري للأشياء، بل بوصفها نظاماً دلاليّاً ينتج معاني ضمنية من خلال العلاقات بين العناصر والألوان والإضاءة والزوايا والرموز الموظفة داخل الفضاء البصري.

تعد شخصية الراهبة من أبرز العناصر التضمينية داخل الملصق، إذ تتحول من رمز ديني يرتبط بالطهارة والسكينة والقداسة إلى رمز للرعب والشر، وهو ما يخلق صدمة دلالية لدى المتلقي نتيجة قلب المعنى التقليدي للرمز الديني. كما أن ظهور جزء من وجه الراهبة داخل الظل واختفاء الجزء الآخر يعكس حالة من الغموض والتهديد، ويؤحي بأن الشر داخل الفيلم ليس ظاهراً بشكل كامل، بل يتخفى داخل العتمة وينتظر لحظة الظهور. ويسهم هذا التلاعب بين الظل والنور في تكثيف الإحساس بالخوف النفسي، خاصة أن أفلام الرعب تعتمد غالباً على المجهول أكثر من اعتمادها على المشاهد المباشرة.

وتحمل اليد الكبيرة التي تمسك بالسبحة والصليب دلالات مرتبطة بالحماية الروحية ومقاومة القوى الشريرة، فالسبحة والصليب يُعدان من الرموز الدينية المرتبطة بالإيمان والخلاص داخل الثقافة المسيحية. غير أن الحجم الضخم لليد مقارنة ببقية العناصر يمنحها سلطة وهيمنة داخل الصورة، وكأنها تمثل قوة تحاول احتواء الشر المسيطر على المكان. كما أن قرب اليد من الكاميرا يجعل المتلقي يشعر بأنه جزء من هذا الصراع الروحي، مما يعزز التفاعل النفسي مع الملصق ويمنحه بعداً درامياً أكثر تأثيراً.

أما الطفلة الواقفة أمام النافذة فتجسد دلالات الضعف والعزلة والاستسلام أمام قوة مجهولة. فظهورها بظهرها للمشاهد يمنع التواصل المباشر معها ويزيد من غموض المشهد، بينما توحى وضعية الذراعين المفتوحتين بأنها في حالة خضوع أو انجذاب لقوة خارقة تتجاوز قدرتها على المقاومة. كما تتحول النافذة من عنصر معماري عادي إلى رمز للعبور بين العالم الواقعي والعالم الماورائي، خاصة مع الضوء الأبيض القوي المنبعث منها وغياب أي تفاصيل خارجية، الأمر الذي يجعلها تبدو كبوابة غامضة نحو المجهول.

وتسهم الصلبان المقلوبة المعلقة على الجدران في ترسيخ دلالة الفوضى والانقلاب على النظام الديني، إذ إن قلب الصليب يحوله من رمز للحماية والإيمان إلى علامة مرتبطة بالشر والقوى الشيطانية داخل الثقافة البصرية المرتبطة بأفلام الرعب. ويعتمد الملصق هنا على الذاكرة الثقافية والدينية للمتلقي من أجل خلق شعور فوري بالاضطراب والخطر. كما أن الجدران القديمة الممزقة والألوان الداكنة والباردة لا تعكس فقط قدم المكان، بل توحى أيضاً بانحيار الأمان وتحول الفضاء الداخلي إلى بيئة معادية ومشحونة بالخوف.

ويؤدي الصندوق الخشبي الموجود أسفل النافذة وظيفة رمزية ترتبط بالأسرار والأحداث المخفية، وهو عنصر متكرر في أفلام الرعب للدلالة على الماضي المظلم أو اللعنات القديمة التي تعود للظهور. كما أن وجوده داخل فضاء مظلم يعزز من غموضه ويدفع المتلقي إلى التساؤل حول علاقته بالأحداث المرعبة داخل الفيلم.

ملصق رقم 2: ملصق فيلم IT (2017)



التحليل السيميولوجي لملصق فيلم IT (2017)

أولاً: المستوى الوصفي

يظهر الملصق طفلاً صغيراً يقف في أسفل الصورة مرتدياً معطفاً أصفر اللون، ويبدو أنه ينظر نحو الأعلى. في الجزء العلوي من الملصق تظهر يد بيضاء تمسك بخيط بالون أحمر اللون. تغلب العتمة على أغلب مساحة الصورة، بينما يظهر عنوان الفيلم "IT" باللون الأحمر في أسفل الملصق، وتوجد عبارة "You'll float too" مكتوبة باللون الأبيض أعلى الصورة. كما يظهر تاريخ عرض الفيلم "September 8" أسفل العنوان مباشرة.

تبدو الصورة بسيطة من حيث عدد العناصر، حيث تقتصر على الطفل، البالون، اليد، والخلفية السوداء، دون وجود تفاصيل أخرى أو ديكور إضافي.

ثانياً: المستوى التعييني

1-الحامل

الحامل عبارة عن ملصق سينمائي تشويقي (Teaser Poster) لفيلم الرعب It الصادر سنة 2017، والمقتبس عن رواية الكاتب Stephen King. يهدف الملصق إلى إثارة الفضول والتشويق لدى الجمهور قبل عرض الفيلم.

2-الأبعاد

Pixel (2401× 697)

3- الإطار

يتميز الإطار بسيطرة اللون الأسود على أغلب مساحة الملصق، حيث تبدو العناصر محاطة بعتمة واسعة. ولا تظهر حدود واضحة داخل الصورة، مما يجعل الفضاء يبدو ممتدًا وغير محدود.

4-التأطير

اعتمد الملصق على لقطة عامة (Plan d'ensemble)، إذ تظهر الشخصية كاملة داخل الكادر مع ترك مساحة واسعة فارغة حولها.

ويساهم هذا التأطير في إبراز صغر حجم الطفل مقارنة بالفضاء المظلم الذي يحيط به.

5-زاوية التقاط النظر

تم التقاط المشهد من زاوية خلفية، حيث يظهر الطفل من الخلف وهو ينظر نحو الأعلى. كما أن زاوية التصوير تبدو أفقية بالنسبة للطفل، بينما توحى بوضعية منخفضة تجاه البالون، ما يمنح العنصر الموجود في الأعلى نوعًا من الهيمنة داخل الصورة.

6- الأشكال

تتضمن الصورة مجموعة من الأشكال البسيطة والواضحة. يظهر البالون الأحمر في شكل دائري، بينما يأخذ جسد الطفل شكلاً عمودياً مائلاً إلى الثلث. كما يظهر خيط البالون بشكل خط مستقيم يربط بين اليد والبالون.

7- الألوان والإضاءة

- يعتمد الملصق على ألوان محدودة تتمثل أساساً في الأسود، الأحمر، والأصفر.
- اللون الأسود يسيطر على الخلفية ويمنح الصورة طابعاً مظلماً وغامضاً.
- اللون الأصفر يظهر في معطف الطفل، مما يجعله بارزاً وسط العتمة.
- اللون الأحمر يظهر في البالون وعنوان الفيلم، وهو لون ملفت للانتباه داخل الصورة.
- أما الإضاءة فجاءت خافتة ومركزة على الطفل والبالون، في حين بقيت بقية العناصر داخل الظل.

8- الرسالة الأيقونية

- تعكس الصورة مواجهة غير مباشرة بين الطفل والعنصر المخيف الموجود في الأعلى. ويظهر البالون الأحمر كعنصر أساسي داخل الملصق، حيث يجذب الانتباه بسبب لونه وموقعه داخل الكادر. كما أن إخفاء وجه الشخصية المخيفة والاكتفاء بإظهار اليد فقط يخلق نوعاً من الغموض والتشويق.
- ويبرز التباين البصري بين حجم الطفل الصغير والمساحة السوداء الواسعة المحيطة به، ما يوحي بحالة من العزلة والخطر.

9- الرسالة اللغوية

"1- You'll float too"

تعتبر هذه العبارة جملة ترويجية داخل الملصق، وقد كُتبت بخط أبيض رفيع. تحمل العبارة معنى مباشراً، لكنها ترتبط بأحداث الفيلم وتوحي بمصير الضحايا.

"2- IT"

يمثل هذا العنصر عنوان الفيلم، وقد كُتبت بحروف حمراء ذات مظهر خشن، مما يتناسب مع الطابع المرعب للفيلم.

" 3- September "

يشير هذا العنصر إلى تاريخ عرض الفيلم، وهو عنصر إخباري يهدف إلى ربط المتلقي بموعد الإصدار.

ثالثاً : المستوى التضميني

يعتمد ملصق فيلم It على بناء دلالات نفسية ورمزية عميقة من خلال توظيف عدد محدود من العناصر البصرية، إلا أن هذا الاختزال في التكوين لا يقلل من قوة الخطاب السيميولوجي الذي يقدمه الملصق، بل يمنحه كثافة دلالية أكبر. ووفقاً لمقاربة Martine Joly، فإن الصورة لا تنتج معناها من خلال العناصر الظاهرة فقط، وإنما من خلال الإيحاءات الثقافية والنفسية التي تثيرها داخل ذهن المتلقي. ومن هذا المنطلق، يشتغل الملصق على استثمار الخوف من المجهول وتوظيف رموز الطفولة بطريقة مقلقة، من أجل خلق حالة من التوتر النفسي قبل مشاهدة الفيلم. يُعد اللون الأسود العنصر الطاغي داخل الملصق، وهو لون يرتبط في الثقافة البصرية بالخوف والموت والغموض والعالم المجهول.

كما أن هيمنة العتمة على أغلب مساحة الصورة تخلق شعوراً بالفراغ والاختناق النفسي، وتجعل المتلقي يشعر بأن الشخصيات محاصرة داخل فضاء غير آمن. ولا تؤدي الخلفية السوداء وظيفة جمالية فقط، بل تسهم في بناء إحساس بالعزلة والانفصال عن العالم الواقعي، وكأن الطفل يقف داخل مساحة خارجة عن المنطق الطبيعي. ويعزز هذا الفراغ البصري الإحساس بالوحدة والهشاشة، خاصة مع غياب أي عناصر أخرى يمكن أن تمنح الطمأنينة أو التوازن داخل الصورة.

في المقابل، يظهر اللون الأحمر باعتباره اللون الأكثر إثارة داخل الملصق، حيث ارتبط بالبالون وعنوان الفيلم، وهو ما يمنحه دلالات مرتبطة بالخطر والعنف والدم. فاللون الأحمر داخل أفلام الرعب غالباً ما يستخدم للإشارة إلى التهديد والعدوانية، لكنه في هذا الملصق يرتبط أيضاً بعنصر طفولي بسيط وهو البالون، مما يخلق تناقضاً دلالياً بين البراءة والرعب. ويتحول البالون الأحمر من رمز للمرح والاحتفال إلى أداة استدراج نفسي مرتبطة بالخوف والموت، وهو ما يجعل الملصق يعيد توظيف الأشياء المألوفة بطريقة مرعبة، وهي تقنية شائعة داخل سينما الرعب النفسي.

أما الطفل الذي يرتدي المعطف الأصفر فيمثل رمزاً للبراءة والضعف، حيث يوحي اللون الأصفر بالطفولة والنقاء، لكنه في الوقت نفسه يجعل الشخصية تبدو هشة ومعرضة للخطر داخل فضاء مظلم ومهدد. كما أن ظهور الطفل

من الخلف يمنع المشاهد من رؤية ملامحه أو التعرف على مشاعره بشكل مباشر، وهو ما يسمح للمتلقي بأن يتماهى مع الشخصية ويضع نفسه مكانها .

ويخلق هذا الأسلوب نوعاً من الاندماج النفسي بين المشاهد والطفل، وكأن المتلقي يعيش التجربة بنفسه ويواجه ذلك الخطر الغامض بشكل مباشر.

وتعد اليد البيضاء التي تمسك بخيط البالون من أكثر العناصر إيجاءً داخل الملصق، إذ ترمز إلى وجود قوة خفية تتحكم في الأحداث وتفرض سلطتها على الشخصيات. كما أن عدم إظهار الجسد الكامل أو الوجه يعزز من فكرة الغموض، لأن الخوف من المجهول غالباً ما يكون أكثر تأثيراً من رؤية الوحش بشكل مباشر.

فالملصق لا يكشف عن الكائن المرعب بشكل واضح، بل يكتفي بإظهار جزء بسيط منه، وهو ما يدفع المتلقي إلى تخيل ما هو مخفي، وبالتالي تصبح مخيلته شريكاً في إنتاج الخوف. ويعكس الخيط الرابط بين اليد والبالون علاقة سيطرة وتحكم، وكأن الشر داخل الفيلم يستخدم وسائل تبدو بريئة من أجل جذب الضحايا واستدراجهم.

كما تحمل العبارة المكتوبة أعلى الملصق “You’ll float too” دلالة نفسية مقلقة، إذ تبدو للوهلة الأولى عبارة غامضة وغير مفهومة، لكنها داخل سياق الفيلم تتحول إلى تهديد مبطن بالموت أو الاختفاء. ويعتمد الملصق هنا على الغموض اللغوي من أجل إثارة فضول المتلقي وخلق حالة من القلق النفسي، خاصة أن الجملة ترتبط مباشرة بالبالون الأحمر الذي أصبح رمزاً أساسياً للفيلم داخل الثقافة الجماهيرية.

ملصق رقم 3: ملصق فيلم Smile (2022)



التحليل السيميولوجي للملصق فيلم Smile (2022)

أولاً: المستوى الوصفي

يظهر الملصق صورة عمودية يغلب عليها اللون الأسود والرمادي الداكن. في وسط الصورة تظهر سترة شتوية داكنة ذات نسيج خشن، مغلقة بسحاب يمتد بشكل عمودي في منتصف الكادر. يبدو السحاب مفتوحاً جزئياً، مما يسمح بظهور جزء من وجه بشري خلفه.

الجزء الظاهر من الوجه يتكون من عين واحدة تبدو غارقة في الظل، إضافة إلى الأنف والفم. ويظهر الفم في شكل ابتسامة عريضة تكشف الأسنان العلوية بوضوح. كما تبدو البشرة شاحبة مع ظهور بعض التجاعيد الناتجة عن اتساع الابتسامة.

في أعلى الملصق توجد عبارة مكتوبة باللون الأبيض وبخط رفيع، بينما يظهر عنوان الفيلم “SMILE” في الأسفل باللون الأحمر وبخط عريض. وتوجد أسفل العنوان مجموعة من المعلومات التقنية الخاصة بالفيلم، بالإضافة إلى تاريخ العرض وشعارات شركات الإنتاج.

ثانياً: المستوى التعبيني

1- الحامل

يتمثل الحامل في ملصق سينمائي رسمي لفيلم الرعب النفسي Smile، الذي أُنتج سنة 2022 من طرف Paramount Pictures. وقد صُمم الملصق من أجل الترويج للفيلم داخل القاعات السينمائية والمنصات الرقمية.

2- الأبعاد

Pixel(851×1257)

3- الإطار

يتخذ الملصق إطاراً مغلقاً، إذ تمتد الخلفية السوداء إلى حدود الصورة دون وجود عناصر خارجية أو تفاصيل إضافية. ويساهم هذا الإطار في خلق شعور بالانغلاق والعزلة.

4- التأطير

اعتمد الملصق على لقطة كبرى تركز بشكل أساسي على الوجه المختبئ خلف السحاب. كما تم تقليص المجال البصري وإخفاء المحيط الخارجي، مما يجعل اهتمام المتلقي منصباً على تفاصيل الوجه والابتسامة.

5-زاوية التقاط النظر

تم تصوير الشخصية من زاوية مواجهة مباشرة وعلى مستوى النظر، حيث تبدو العين الظاهرة وكأنها تنظر مباشرة إلى المشاهد.

وتخلق هذه الزاوية إحساسًا بالمواجهة والتوتر النفسي.

6-الأشكال

تظهر داخل الملصق مجموعة من الأشكال البسيطة والمتقابلة:

- الخط العمودي الذي يمثله السحاب ويقسم الصورة إلى جزأين.
- الفتحة الطولية الناتجة عن السحاب، والتي تسمح بظهور الوجه بشكل جزئي.
- الشكل المنحني للفم المبتسم، والذي يبرز بشكل واضح مقارنة ببقية الخطوط المستقيمة داخل الصورة.

7-الألوان والإضاءة

يعتمد الملصق على ألوان محدودة تتمثل أساسًا في الأسود، الرمادي، الأحمر، والأبيض. يهيمن اللون الأسود والرمادي على الخلفية والسترة، ما يمنح الصورة طابعاً غامضاً وكثيراً. يظهر اللون الأبيض في الأسنان والبشرة الشاحبة، مما يخلق تبايناً بصرياً حاداً يجذب الانتباه نحو الابتسامة. أما اللون الأحمر فقد استعمل في عنوان الفيلم، وهو لون يرتبط بالخطر والعنف والتنبيه. أما الإضاءة فجاءت خافتة وجانبية، حيث يظهر جزء من الوجه مضاءً بينما يغرق الجزء الآخر في الظل، وهو ما يعزز الإحساس بالغموض وإخفاء الهوية.

8-الرسالة الأيقونية

تعرض الصورة شخصاً محتبئاً خلف سترة داكنة، لكنه يكشف في الوقت نفسه عن ابتسامة غير طبيعية تبدو مقلقة وعدائية. ويخلق هذا التناقض بين الاختباء والابتسام إحساساً بعدم الراحة لدى المشاهد. كما أن التركيز على جزء من الوجه فقط يجعل الصورة أكثر غموضاً، ويمنح الابتسامة دور العنصر البصري المركزي داخل الملصق.

9- الرسالة اللغوية

“ONCE YOU SEE IT IT’S TOO LATE”

تمثل هذه العبارة جملة ترويجية ذات طابع تهديدي، حيث تربط بين الرؤية والخطر، وتوحي بأن مجرد رؤية الشيء تقود إلى مصير لا يمكن تجنبه.

“SMILE ”

يمثل عنوان الفيلم العنصر اللغوي الأبرز داخل الملصق. ورغم أن كلمة “Smile” ترتبط عادة بمعاني الفرح والطمأنينة، فإن توظيفها داخل هذا السياق البصري يجعلها تحمل دلالة مرعبة ومقلقة.

“ONLY IN THEATRES SEPTEMBER 30 ”

تشير هذه العبارة إلى موعد ومكان عرض الفيلم، وهي رسالة ذات طابع إخباري وتجاري موجهة للجمهور.

ثالثاً: المستوى التضميني

يعتمد ملصق فيلم Smile على بناء خطاب بصري ونفسي قائم على قلب المعاني المألوفة وتحويلها إلى مصدر للرعب والاضطراب، حيث يوظف عناصر بسيطة ظاهرياً، لكنها مشحونة بدلالات سيميولوجية عميقة تثير القلق لدى المتلقي. ووفقاً لمقاربة Martine Joly، فإن الصورة لا تنتج معناها من خلال ما تعرضه بشكل مباشر فقط، بل من خلال الإيحاءات النفسية والثقافية التي تثيرها عبر العلاقات بين العناصر البصرية والألوان والإضاءة والزوايا. ومن هذا المنطلق، يشغل الملصق على تحويل أكثر التعابير الإنسانية ألفة، وهي الابتسامة، إلى علامة مقلقة ومرعبة، الأمر الذي يخلق توتراً نفسياً حاداً لدى المشاهد منذ اللحظة الأولى .

تعد الابتسامة العنصر المركزي داخل الملصق، غير أنها لا تحمل معناها التقليدي المرتبط بالسعادة أو الراحة أو الطمأنينة، بل تتحول إلى تعبير مشوه ومزعج يوحي بالتهديد والخطر النفسي. فالاتساع غير الطبيعي للفم وظهور الأسنان بشكل مبالغ فيه يجعلان الابتسامة تبدو قسرية وغير إنسانية، وكأن الشخصية تخفي خلف هذا التعبير حالة من الجنون أو العدوانية. وتقوم الصورة هنا بقلب الدلالة الثقافية المعتادة للابتسام، حيث يتحول رمز الأمان الاجتماعي إلى مصدر للخوف، وهو ما يخلق مفارقة بصرية قوية تجعل المتلقي يشعر بعدم الارتياح. كما أن هذا

التحول في معنى الابتسامة يعكس أحد المحاور الأساسية للفيلم، والمتمثل في الرعب النفسي المرتبط بفقدان السيطرة على الذات وتحول السلوك الإنساني الطبيعي إلى شيء مخيف وغير مألوف.

ويحمل السحاب الموجود في منتصف الصورة دلالة رمزية مرتبطة بفكرة الانقسام بين الظاهر والخفي، إذ يبدو وكأنه حاجز يفصل بين عالمين أو بين حقيقتين مختلفتين للشخصية. فظهور جزء فقط من الوجه خلف السحاب يوحي بأن هناك جانباً مخفياً بدأ ينكشف تدريجياً، وأن الرعب الحقيقي لا يظهر بشكل كامل منذ البداية، بل يتسلل ببطء نحو المتلقي. كما يرمز السحاب إلى فكرة الكتمان أو القمع النفسي، وكأن الشخصية تخفي داخلها جانباً مظلماً تحاول السيطرة عليه دون جدوى. ويعزز هذا التأويل التباين الواضح بين الضوء والظل، حيث يظل جزء كبير من الوجه غارقاً في العتمة، مما يوحي بوجود أسرار أو اضطرابات نفسية غير ظاهرة بشكل مباشر.

أما العين الوحيدة الظاهرة داخل الملصق فتؤدي وظيفة نفسية شديدة التأثير، إذ تمنح المشاهد إحساساً بأنه مراقب أو مستهدف بشكل شخصي. فالنظرة المباشرة تخلق علاقة مواجهة بين الشخصية والمتلقي، وكأن الرعب لا يحدث داخل الفيلم فقط، بل يمتد إلى المشاهد نفسه. ويعتمد الملصق هنا على خلق تفاعل نفسي مباشر مع الجمهور، بحيث يشعر المتلقي بأنه جزء من التجربة وليس مجرد مراقب خارجي لها. كما أن إخفاء بقية ملامح الوجه يؤدي إلى فقدان الهوية الفردية للشخصية، لتتحول إلى رمز عام للرعب أو العدوى النفسية التي يمكن أن تنتقل إلى أي شخص ويسهم اللون الأحمر المستخدم في عنوان الفيلم في تعزيز هذه الدلالات، حيث يرتبط اللون الأحمر داخل الثقافة البصرية بالخطر والعنف والدم والموت. ومن خلال ربط هذا اللون بكلمة "Smile"، يقوم الملصق بإلغاء أي معنى إيجابي للكلمة، لتصبح الابتسامة نفسها مرتبطة بالتهديد والرعب. كما يخلق هذا التناقض بين الكلمة ودلالاتها اللونية نوعاً من الصدمة البصرية التي تزيد من فضول المشاهد وتدفعه للتساؤل حول طبيعة هذا الرعب المرتبط بالابتسام.

ويحمل النسيج الخشن للسترة دلالة مهمة تتعلق بعادية البيئة المحيطة بالشخصية، إذ لا يبدو المشهد مرتبطاً بعالم خيالي أو فضاء خارق للطبيعة، بل يوحي بأن الرعب يمكن أن يوجد داخل الحياة اليومية العادية. وهذا ما يمنح الملصق بعداً نفسياً أكثر عمقاً، لأن الخوف هنا لا يأتي من كائنات أسطورية بعيدة، بل من الإنسان نفسه ومن التحولات النفسية التي قد تصيبه. كما أن استخدام الملابس الشتوية الداكنة يساهم في خلق إحساس بالبرودة والانغلاق والاختناق النفسي، وهو ما يتماشى مع الأجواء العامة للفيلم.

ويتعزز البعد التضميني للملصق من خلال التفاعل الجماهيري الواسع عبر مواقع التواصل الاجتماعي، حيث ركز العديد من المشاهدين على فكرة "الابتسامة المخيفة" باعتبارها العنصر الأكثر إزعاجًا داخل الفيلم. وقد انتشرت تعليقات ومقاطع مصورة تشير إلى الخوف من الوجوه المبت سمة بشكل غير طبيعي أو من رؤية انعكاسات الوجوه في المرايا، وهو ما يدل على نجاح الفيلم في تحويل تعبير إنساني بسيط إلى مصدر للرعب اليومي. كما ساهم انتشار التحديات والميمات المرتبطة بالابتسامة في ترسيخ صورة الفيلم داخل الثقافة الرقمية، حيث أصبح مجرد تعبير الوجه المبالغ فيه قادرًا على استحضار أجواء الفيلم النفسية كاملة.

وتكشف هذه التفاعلات الجماهيرية أن الملصق لم يكن مجرد وسيلة دعائية للترويج للفيلم، بل خطاباً بصرياً متكاملًا استطاع توظيف الرموز النفسية والبصرية من أجل خلق أثر عاطفي طويل المدلدى المتلقي. فالرعب الذي يقترحه الملصق لا يعتمد على الدماء أو الوحوش التقليدية، وإنما يقوم على زعزعة المعاني المألوفة للأشياء اليومية وتحويلها إلى عناصر مقلقة، وهو ما يمنح الفيلم طابعاً نفسياً عميقاً يجعل تأثيره ممتدًا حتى بعد انتهاء المشاهدة.

ملصق رقم 4: ملصق فيلم Dead Silence (2007)



التحليل السيميولوجي لملصق فيلم Dead Silence (2007)

أولاً: المستوى الوصفي

يظهر الملصق لقطة قريبة جداً لوجه دمى ذات ملامح ذكورية، تبدو وكأنها دمىة لتحريك الشفاه الخاصة بعروض المسرح. تتميز الدمىة ببشرة شاحبة وملساء، وعينين خضراوين واسعتين تحدقان مباشرة نحو الأمام. كما تظهر الحواجب مرسومة بشكل دقيق وحاد، بينما يبدو الفم مغلقاً جزئياً خلف إصبع مرفوع أمامه في وضعية تدعو إلى الصمت.

تبدو اليد والإصبع مصنوعتين من الخشب، مع وجود تشققات وخدوش داكنة على سطحهما. وترتدي الدمية بدلة سوداء رسمية مع ربطة عنق حمراء. أما الخلفية فتغلب عليها العتمة الكاملة، دون ظهور أي عناصر إضافية.

في أعلى الملصق توجد عبارة مكتوبة باللون الأبيض، بينما يظهر عنوان الفيلم “DEAD SILENCE” في أسفل الصورة بخط أبيض ذي تأثير ضبابي. وأسفل العنوان توجد عبارة قصيرة باللون الأحمر، ثم مجموعة المعلومات التقنية الخاصة بالفيلم وشعارات شركات الإنتاج.

ثانياً: المستوى التعييني

1- الحامل

الحامل عبارة عن ملصق سينمائي رسم ي لفيلم الرعب Dead Silence من إنتاج Universal Pictures سنة 2007، وقد صُمم للترويج للفيلم داخل القاعات السينمائية والوسائط الإشهارية.

2- الأبعاد

Pixel (864×1280)

3- الإطار

يتخذ الملصق إطاراً ضيقاً، حيث يتم قطع أجزاء من الرأس والجوانب، مما يجعل الوجه يملأ أغلب مساحة الصورة. ويخلق هذا الإطار إحساساً بالقرب الشديد والضغط البصري على المشاهد.

4- التأطير

اعتمد الملصق على لقطة قريبة جداً تركز على تفاصيل الوجه والإصبع المرفوع. كما تم إلغاء معظم المحيط الخارجي، بحيث تصبح الدمية هي العنصر الوحيد المسيطر على المجال البصري.

5- زاوية التقاط النظر

تم تصوير الدمية من زاوية مواجهة مباشرة وعلى مستوى النظر، حيث تبدو العينان متجهتين نحو المشاهد بشكل مباشر. وتمنح هذه الزاوية إحساساً بالمواجهة والتوتر النفسي.

6- الأشكال

تظهر داخل الملصق مجموعة من الأشكال الواضحة:

- الدوائر التي تتمثل في العينين الواسعتين، وتلفت الانتباه بسبب حجمهما ولمعانهما.
- الخطوط العمودية التي يمثلها الإصبع المرفوع وخط السحاب الموجود في البدلة.
- المنحنيات التي تظهر في ملامح الوجه والفم، وتكسر حدة الخطوط المستقيمة داخل الصورة.

7- الألوان والإضاءة

يعتمد الملصق على ألوان محدودة أبرزها الأسود، الأبيض، الأخضر، والأحمر.

- يسيطر اللون الأسود على الخلفية والملابس، مما يمنح الصورة طابعاً غامضاً ومخيفاً.
 - يظهر اللون الأبيض في الوجه والأسنان، ويخلق تبايناً بصرياً واضحاً مع الخلفية الداكنة.
 - اللون الأخضر في العينين يمنحهما مظهرًا غير طبيعي ويزيد من الإحساس بالغرابة.
 - أما اللون الأحمر فقد استعمل في ربطة العنق وبعض العبارات النصية، وهو لون يرتبط بالخطر والعنف.
- أما الإضاءة فجاءت أمامية ومركزة على الوجه، حيث أبرزت تفاصيل الخشب والتشققات، في حين ظلت حواف الصورة غارقة في الظل.

8- الرسالة الأيقونية

تعرض الصورة دمية تبدو وكأنها تطلب من المشاهد الصمت من خلال حركة الإصبع المرفوع أمام الفم. وتتحول الدمية، التي ترتبط عادة بالترفيه والعروض المسرحية، إلى مصدر للرعب والخوف.

كما أن التركيز على النظرة المباشرة والإيماءة الصامتة يخلق إحساساً بالتهديد النفسي.

9- الرسالة اللغوية

“FROM THE WRITERS AND DIRECTOR OF SAW”

تشير هذه العبارة إلى صناع فيلم Saw، وهي رسالة تهدف إلى جذب جمهور أفلام الرعب من خلال ربط الفيلم بعمل معروف في نفس النوع السينمائي.

“DEAD SILENCE”

يمثل هذا العنصر عنوان الفيلم، ويجمع بين كلمتي “الموت” و “الصمت”. كما أن التأثير الضبابي في الكتابة يوحي بالاختفاء أو تلاشي الصوت.

“YOU SCREAM. YOU DIE.”

تعتمد هذه العبارة على أسلوب مباشر وقاطع، حيث تربط بين الصراخ والموت، وكأنها تقدم قانوناً أساسياً داخل عالم الفيلم.

ثالثاً: المستوى التضميني

يكشف ملصق فيلم Dead Silence عن بنية سيميولوجية قائمة على استثمار الخوف النفسي المرتبط بالدمى والوجوه الجامدة، حيث يوظف الملصق مجموعة من العلامات البصرية ذات الطابع المقلق من أجل خلق حالة من التوتر والغموض لدى المتلقي. ووفقاً لمقاربة Martine Joly، فإن الصورة لا تُقرأ فقط من خلال عناصرها الظاهرة، وإنما من خلال الدلالات الرمزية والنفسية التي تنتجها العلاقات بين الألوان والزوايا والإضاءة وتعابير الوجه. ومن هذا المنطلق، يشغل الملصق على تحويل الدمية، وهي عنصر يرتبط عادة بالتسلية والعروض المسرحية، إلى مصدر للرعب والتهديد، الأمر الذي يولد شعوراً بعدم الارتياح منذ اللحظة الأولى.

تعد الدمية العنصر المركزي داخل الملصق، وهي تحمل دلالة نفسية معقدة بسبب الجمع بين الملامح البشرية والطابع الجامد غير الحي. فلامح الوجه تبدو قريبة من الإنسان من حيث شكل العينين والابتسامة والحواس، غير أن المظهر الخشبي الجامد يفقدها أي إحساس بالحياة الطبيعية، مما يجعلها تنتمي إلى ما يُعرف في الرعب النفسي بمنطقة “الغربة المقلقة”، أي ذلك الشعور الناتج عن رؤية شيء يشبه الإنسان لكنه ليس إنساناً بالكامل. وتنتج هذه المفارقة حالة من النفور والخوف، لأن المتلقي يجد نفسه أمام كائن يبدو مألوفاً وغريباً في الوقت نفسه.

كما تحمل الابتسامة الخفيفة للدمية دلالة مزدوجة، فهي لا تعبر عن الفرح أو الود، بل تبدو مصطنعة وباردة وخالية من المشاعر الإنسانية الحقيقية. ويزداد هذا الإحساس مع النظرة الثابتة للعينين الخضراوين اللتين تحدقان مباشرة نحو المشاهد، مما يخلق شعوراً بالمراقبة والتهديد النفسي. فالنظرة المباشرة داخل المصق تجعل المتلقي يشعر وكأنه داخل مجال رؤية الدمية نفسها، وليس مجرد مشاهد خارجي للصورة. ويعزز هذا الأسلوب حالة التوتر، لأن الرعب هنا لا يعتمد على الحركة أو الدماء، بل على الإحساس الدائم بأن هناك شيئاً يراقب ويتربص.

أما الإصبع المرفوع أمام الفم فيعّد من أكثر الرموز التضمينية تأثيراً داخل المصق، إذ يرتبط الصمت هنا بالخوف والموت بدلاً من الهدوء أو الراحة. فالحركة التي تدعو عادة إلى السكوت تتحول داخل هذا السياق إلى نوع من التهديد غير المباشر، وكأن الدمية تفرض سلطتها على المشاهد وتمنعه من الكلام أو الصراخ. كما يوحي هذا الرمز بأن النجاة داخل عالم الفيلم مرتبطة بالصمت، وأن الصوت قد يكون سبباً في استدعاء الخطر أو الموت. ويؤكد العنوان نفسه "Dead Silence" هذه الدلالة، حيث يتحول الصمت من حالة طبيعية إلى رمز للرعب والفقدان والعجز.

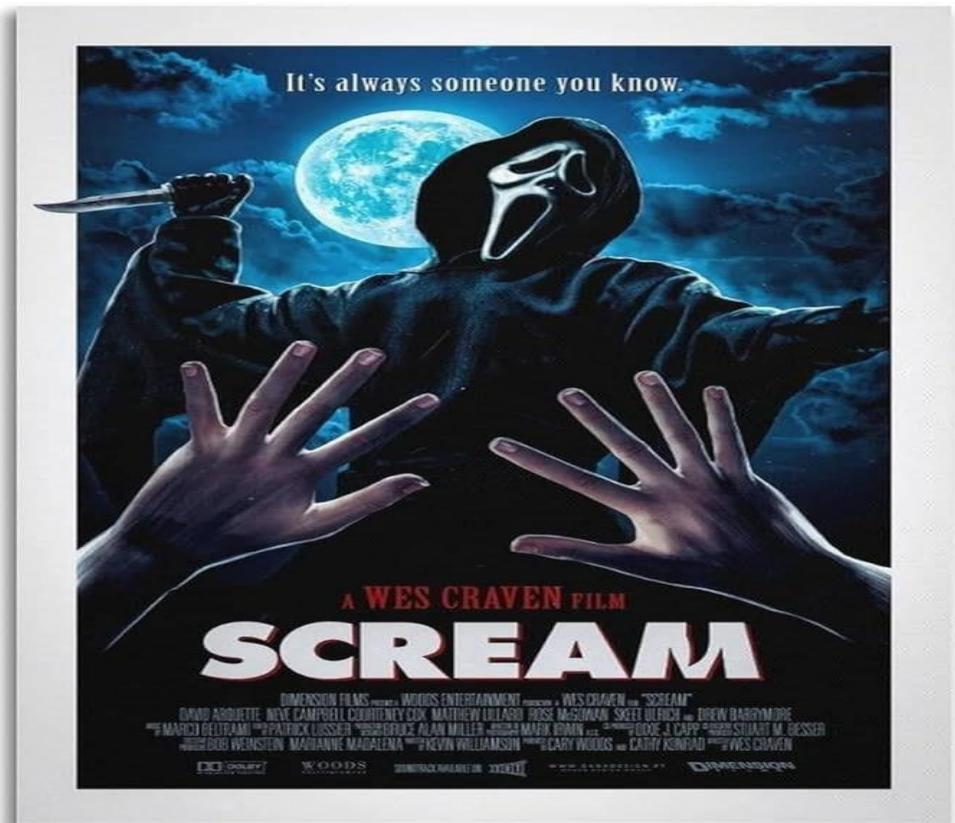
وتسهم التشققات والخدوش الظاهرة على اليد والوجه في منح الدمية طابعاً قديماً ومتحلاًلاً، وكأنها تحمل تاريخاً مظلماً أو ذاكرة مرتبطة بالعنف والموت. كما توحي هذه التشققات بأن الرعب داخل الفيلم ليس حدثاً عابراً أو حديثاً، بل يمتد إلى الماضي ويحمل جذوراً قديمة و متراكمة. وينتج هذا البعد الزمني إحساساً بأن الشرمتجذر داخل الدمية نفسها، وليس مجرد قوة خارجية تتحكم بها.

ويؤدي التباين القوي بين الوجه الأبيض الشاحب والخلفية السوداء وظيفة دلالية مرتبطة بثنائية الحياة والموت. فشحوب البشرة يجعل الدمية أقرب إلى صورة الجثة أو الكائن غير الحي، بينما تعزز الخلفية السوداء الإحساس بالعزلة والغموض والفراغ. كما أن غياب أي عناصر إضافية داخل الخلفية يركز الانتباه بالكامل على الوجه والإصبع والعينين، مما يزيد من قوة التأثير النفسي للصورة ويجعل المتلقي في مواجهة مباشرة مع مصدر الرعب دون أي تشتيت بصري. أما اللون الأحمر الموجود في ربطة العنق وبعض الكتابات داخل المصق فيحمل دلالات مرتبطة بالعنف والدم والخطر، لكنه يرتبط أيضاً بالطابع المسرحي للدمية، وكأن الفيلم يقدم عرضاً مربعاً يقوم على تحويل التسلية إلى تهديد نفسي. ويعكس هذا المزج بين الطابع المسرحي والرعب فكرة أساسية داخل الفيلم، وهي أن الخوف يمكن أن ينبع من أكثر الأشياء براءة واعتياداً.

وتتوافق هذه الدلالات مع تفاعلات الجمهور عبر مواقع التواصل الاجتماعي، حيث ركز العديد من المتابعين على الطابع النفسي المزعج للدمية وطريقة حضورها البصري داخل الفيلم. وقد أشار كثير من المشاهدين إلى أن الرعب الحقيقي في الفيلم لا يعتمد على المشاهد الدموية بقدر ما يعتمد على الإحساس المستمر بالغموض والقلق. كما ساهمت المقارنات التي انتشرت عبر منصات مثل Reddit وTikTok بين دمية الفيلم ودمى الرعب الشهيرة الأخرى في ترسيخ صورة الدمية كرمز بصري مرتبط بالرعب النفسي والغربة. ويكشف هذا التفاعل الجماهيري عن نجاح المصق في خلق هوية بصرية قوية للفيلم، حيث أصبحت صورة الدمية وحدها كافية لاستحضار أجواء الرعب والغموض التي يقوم عليها العمل.

وبذلك لا يؤدي المصق وظيفة ترويجية فقط، بل يتحول إلى خطاب بصري متكامل يوظف الرموز النفسية والبصرية لإنتاج حالة من الخوف القائم على الصمت والمراقبة والغموض. فالرعب داخل المصق لا يظهر من خلال العنف المباشر، وإنما من خلال الإيحاءات البصرية التي تجعل المتلقي يشعر بأن الخطر كامن داخل التفاصيل الصامتة نفسها، وهو ما يمنح الفيلم طابعاً نفسياً خاصاً يميزه عن أنماط الرعب التقليدية.

ملصق رقم 5 : ملصق فيلم Scream (1996)



التحليل السيميولوجي للملصق فيلم Scream (1996)

أولاً: المستوى الوصفي

يظهر الملصق شخصية ترتدي عباءة سوداء طويلة ذات قلنسوة تغطي الرأس بالكامل، وتقف في منتصف الصورة. ترتدي الشخصية قناعاً أبيض ذا ملامح طويلة وممدودة، حيث تبدو العينان والفم على شكل فتحات سوداء بيضاوية. ترفع الشخصية يدها اليمنى ممسكة بسكين معدني حاد، بينما تمتد اليد اليسرى نحو الأمام بطريقة توحى بالحركة أو الاقتراب.

في مقدمة الصورة تظهر يدان بشريتان مفتوحتان ومرفوعتان، تبدوان وكأنهما تضغطان على سطح زجاجي أو حاجز شفاف يفصل بين المشاهد والشخصية المقنعة. أما الخلفية فتتكون من سماء ليلية داكنة تتوسطها صورة قمر مكتمل مضيء تحيط به غيوم زرقاء كثيفة.

في أعلى الملصق توجد عبارة مكتوبة باللون الأبيض، بينما يظهر في أسفل الصورة بحروف كبيرة "SCREAM" عنوان الفيلم "وعريضة". كما تتواجد أسماء الممثلين والمعلومات التقنية الخاصة بالفيلم في الجزء السفلي. ويحيط بالمشهد إطار أبيض رفيع يفصل الصورة عن الخلفية الخارجية.

ثانياً: المستوى التعيني

1- الحامل

"الحامل" (Scream) هو ملصق سينمائي رسمي لفيلم الرعب الصادر عام 1996، من إنتاج شركة Dimension Films وإخراج ويس كرافن. وقد صُمم الملصق للترويج للفيلم داخل دور العرض والوسائط الإشرافية

2- الأبعاد

Pixel (676×1000)

3- الإطار

يحيط بالمشهد إطار أبيض رفيع يبرز التباين بين الظلام الداخلي والخلفية المحايدة خارج الصورة. ويساهم هذا الإطار في عزل العالم المرعب داخل الملصق عن الواقع الخارجي.

4-التأطير

اعتمد الملصق على لقطة متوسطة للشخصية المقنعة، مع إبراز اليدين في مقدمة الصورة بطريقة أقرب إلى اللقطة القريبة، ما يمنح المشاهد عمقاً بصرياً ويخلق إحساساً بأن القاتل يقترب من المشاهد مباشرة.

5-زاوية التقاط النظر

تم تصوير الشخصية من زاوية مواجهة مباشرة وعلى مستوى النظر، حيث يبدو القاتل وكأنه ينظر نحو المتلقي بشكل مباشر، مما يعزز الإحساس بالتهديد والمواجهة.

6-الأشكال

تتضمن الصورة مجموعة من الأشكال البصرية الواضحة:

- الأشكال البيضاوية الطويلة التي تظهر في فتحات العينين والفم داخل القناع.
- الخطوط الحادة التي يمثلها السكين والأصابع الممدودة.
- الشكل الدائري للقمر المكتمل في الخلفية.
- الخطوط العمودية الناتجة عن العباء الطويلة التي تمنح الشخصية مظهراً مهيمناً ومخيفاً.

7-الألوان والإضاءة

- يعتمد الملصق على تباين واضح بين الألوان الداكنة والفاتحة.
- يسيطر اللون الأسود على العباء والخلفية الليلية، وهو لون يرتبط بالغموض والخوف والموت.
- يظهر اللون الأبيض في القناع والقمر واليدين، مما يخلق تبايناً بصرياً حاداً يجذب الانتباه نحو مركز الصورة.
- استُخدم اللون الأزرق في الغيوم والخلفية لإضفاء جو بارد ومظلم.
- أما اللون الأحمر فقد استُعمل في بعض العناصر الكتابية المرتبطة بالعنوان واسم المخرج، وهو لون يرتبط بالخطر والعنف.
- أما الإضاءة فجاءت خلفية، حيث يبدو ضوء القمر مصدراً رئيسياً لإبراز حدود الشخصية ومنحها مظهراً شبه ظلي.

8- الرسالة الأيقونية

تعكس الصورة حضور شخصية قاتل متخف يخفي هويته خلف قناع أبيض جامد. كما توحى وضعية السكين واليدين الممتدتين بأن هناك تهديداً مباشراً موجهاً نحو الضحية أو نحو المشاهد نفسه.

ويؤدي القناع دور العنصر البصري المركزي داخل الملصق، حيث يجمع بين ملامح بشرية مشوهة وشكل قريب من هيئة الأشباح، مما يمنح الشخصية طابعاً مرعباً وغير مألوف.

9- الرسالة اللغوية

“It’s always someone you know”

تعتمد هذه العبارة على خلق الشك والقلق النفسي، إذ توحى بأن مصدر الخطر ليس غريباً أو مجهولاً، بل قد يكون شخصاً قريباً من الضحية.

“SCREAM”

يمثل هذا العنصر عنوان الفيلم، وقد كُتب بحروف بيضاء كبيرة مع لمسات حمراء، في إشارة إلى الصراخ باعتباره رد الفعل الطبيعي أمام الخوف والرعب.

ثالثاً: المستوى التضميني

على بناء خطاب بصري قائم على Scream يعتمد ملصق فيلم التوتر النفسي والغموض والتهديد المباشر، حيث يوظف مجموعة من الرموز البصرية المرتبطة بثقافة الرعب الحديثة من أجل خلق Martine حالة من القلق والتربح لدى المتلقي. ووفقاً لمقاربة فإن الصورة السينمائية لا تقتصر على تقديم عناصر مرئية، Joly فقط، بل تعمل على إنتاج معانٍ ضمنية تتشكل من خلال العلاقات بين الألوان والإضاءة والرموز وتوضع الشخصيات داخل الفضاء البصري. ومن هذا المنطلق، يكشف الملصق عن بنية دلالية تقوم على تحويل الخوف من مجهول خارجي إلى خوف اجتماعي ونفسي قريب من الحياة اليومية، وهو ما جعل الفيلم يُعد من أبرز الأعمال التي أعادت تشكيل صورة الرعب في التسعينيات.

تتمركز شخصية القاتل في وسط الملصق بطريقة تمنحه هيمنة بصرية واضحة، إذ يصبح العنصر الذي تدور حوله بقية المكونات داخل الصورة. ويؤحي هذا التوضع بأن الخطر يحتل مركز العالم البصري والنفسي في آن واحد، كما يجعل

حضور القاتل طاعياً ومباشراً بالنسبة للمتلقي. ولا يظهر القاتل كشخصية بشرية عادية، بل ككيان مجهول الهوية، خاصة بسبب العباءة السوداء الطويلة والقناع الأبيض الجامد الذي يخفي الملامح بالكامل. ويسهم هذا الإخفاء في تحويل القاتل إلى رمز للرعب غير المحدد، بحيث يمكن أن يكون أي شخص خلف القناع، وهو ما يعزز الإحساس بعدم الثقة والخوف من الآخر.

ويحمل القناع دلالة ثقافية ونفسية عميقة، إذ يرتبط بصرياً بلوحة وهي لوحة تُعد من Edvard Munch للفنان The Scream أبرز الرموز البصرية المرتبطة بالذعر والقلق الوجودي. ومن خلال هذا التناص البصري، يتحول القناع إلى تجسيد للخوف الإنساني نفسه، وليس مجرد أداة لإخفاء هوية القاتل. كما أن الفتحات السوداء الطويلة الخاصة بالعينين والفم تجعل الوجه يبدو خالياً من المشاعر الإنسانية، الأمر الذي يمنح الشخصية طابعاً بارزاً وغير متوقع. ويؤدي هذا الجمود التعبيري إلى تعزيز الإحساس بأن القاتل لا يمتلك أي تعاطف أو رحمة، بل يتحرك وفق منطق العنف وحده.

أما السكين المرفوع في يد القاتل فيمثل رمزاً مباشراً للاختراق والعنف الجسدي وانتهاك الأمان الشخصي. فالسكين داخل سينما الرعب لا يحمل وظيفة القتل فقط، بل يرمز أيضاً إلى التهديد القريب والمباشر، لأنه سلاح يتطلب اقتراباً جسدياً من الضحية.

كما أن طريقة رفع السكين نحو الأعلى توحى بأن لحظة الهجوم وشيكة، وهو ما يخلق حالة من التوتر البصري المستمر داخل الملقق. ويزداد هذا الإحساس مع امتداد اليد الأخرى نحو الأمام، وكأن القاتل يتقدم بالفعل نحو المشاهد أو يحاول اختراق الحاجز الفاصل بينه وبين الضحية.

وتؤدي اليدان الظاهرتان في مقدمة الصورة وظيفة نفسية مهمة، إذ تبدوان وكأنهما تضغطان على سطح زجاجي في محاولة للدفاع أو الاستغاثة. ويخلق هذا العنصر نوعاً من التفاعل المباشر مع المتلقي، لأن المشاهد يشعر وكأنه في موقع الضحية نفسها، أو كأنه يقف خلف الحاجز الذي يفصل بينه وبين القاتل. كما توحى هذه الوضعية بالعجز وفقدان القدرة على الهروب، وهو ما يعزز البعد النفسي للرعب داخل الملقق. ويلاحظ أن الضحية لا تظهر بشكل كامل أو واضح، مما يجعل التهديد مفتوحاً وغير موجه لشخصية محددة، وكأن أي فرد يمكن أن يكون الهدف القادم.

وتلعب الخلفية الليلية دوراً دالياً مهماً في بناء أجواء الرعب، حيث يرتبط الليل داخل الثقافة البصرية بالغموض والخوف وغياب الأمان. كما أن القمر المكتمل يضيف بعداً نفسياً يرتبط تاريخياً بأجواء الجرائم والاضطراب والعوالم

المظلمة. ولا يعمل القمر هنا كعنصر جمالي فقط، بل يساهم في تكثيف الإحساس بالعزلة والتوتر، خاصة مع الغيوم الزرقاء الداكنة التي تحيط به وتمنع أي شعور بالهدوء أو الاستقرار. وتوحي هذه الخلفية بأن الخطر لا يرتبط بمكان محدد فقط، بل بحالة عامة من الترقب والقلق المستمر.

ويُعد التباين الحاد بين اللونين الأبيض والأسود من أبرز العناصر البصرية داخل الملصق، حيث يرمز إلى الصراع بين الظهور والاختفاء، أو بين الوضوح والغموض. فالقناع الأبيض يبدو واضحاً وبارزاً داخل العتمة، في حين تبقى هوية القاتل مخفية بالكامل. ويعكس هذا التناقض طبيعة الرعب داخل الفيلم، الذي يقوم على فكرة أن التهديد قد يكون قريباً جداً لكنه يظل مجهول الهوية. كما أن هذا التضاد اللوني يمنح الملصق قوة بصرية تجعل القناع يتحول إلى أيقونة سهلة التذكر داخل الثقافة الجماهيرية.

وتحمل العبارة المكتوبة أعلى الملصق دلالة نفسية واجتماعية مرتبطة بالخوف من المحيط القريب، إذ يتحول الرعب من خطر خارجي بعيد إلى تهديد يمكن أن يوجد داخل العلاقات اليومية نفسها. وهذه الفكرة تُعد من أهم العناصر التي ميزت الفيلم عن أفلام الرعب التقليدية، لأن الخطر هنا لا يأتي من وحش خارق للطبيعة، بل من إنسان عادي قد يكون جزءاً من الدائرة الاجتماعية المحيطة بالشخصيات.

ولذلك يعكس الملصق حالة من انعدام الثقة والخوف من الآخر، وهي ثيمة تتكرر بقوة داخل أحداث الفيلم.

كما يسهم الإطار الأبيض المحيط بالصورة في خلق مفارقة بصرية بين العالم الخارجي الهادئ نسبياً والعالم الداخلي المظلم الذي يحتويه الملصق. فالإطار يوحي وكأنه يفصل بين فضاءين مختلفين: فضاء آمن خارج الصورة، وآخر مليء بالعنف والخوف داخلها. غير أن وضعية القاتل والسكين واليد الممتدة توحي بأن هذا الفصل هش وقابل للانهيار في أي لحظة، مما يعزز فكرة اقتراب الخطر من المتلقي نفسه.

ويكشف هذا التفاعل أن الملصق لم يكن مجرد وسيلة دعائية للفيلم، بل خطاباً بصرياً متكاملًا استطاع أن يحتل جوهر التجربة النفسية التي يقدمها العمل. فهو يوظف القناع والسكين والعتمة والفراغ البصري من أجل إنتاج خوف قائم على الغموض والتهديد القريب وفقدان الأمان داخل الحياة اليومية. وبذلك يتحول الملصق إلى بنية سيميولوجية تعكس طبيعة الرعب الحديث، حيث لم يعد الخوف مرتبطاً فقط بالمخلوقات الخارقة، بل أصبح مرتبطاً أيضاً بالإنسان نفسه وبالعلاقات الاجتماعية المحيطة به.

ملصق رقم 6: ملصق فيلم The Mist (2007)



التحليل السيميولوجي لملصق فيلم The Mist (2007)

أولاً: المستوى الوصفي

يظهر الملصق رجلاً يقف بظهره في مقدمة الصورة وهو يحمل طفلاً صغيراً بين ذراعيه. يرتدي الرجل معطفاً داكناً، بينما يبدو الطفل ملتصقاً بجسده في وضعية توحى بالخوف أو الاحتماء. يقف الاثنان أمام واجهة زجاجية كبيرة تشبه واجهات المتاجر أو المراكز التجارية.

خارج الزجاج ينتشر ضباب كثيف يغطي المشهد بالكامل، وتتداخل داخله ألوان رمادية وصفراء باهتة. كما تظهر في الخلفية أعمدة إنارة مائلة وبعض الأشكال غير الواضحة التي توحى بالخراب أو الدمار. أما داخل المكان فتظهر عربتا تسوق في الجهتين السفليتين من الصورة، تغمرهما الظلال والعتمة.

في الجزء العلوي من الملصق توجد عبارة مكتوبة باللون الأبيض، FEAR CHANGES بينما تظهر في منتصف الزجاج جملة "THE" وفي أسفل الصورة يظهر عنوان الفيلم "EVERYTHING".

يخط أبيض عريض تتلاشى أطرافه تدريجياً، وتحتته MIST مجموعة من المعلومات التقنية الخاصة بالفيلم وأسماء المشاركين في العمل، بالإضافة إلى تاريخ العرض المكتوب باللون الأحمر

ثانياً: المستوى التعييني

1- الحامل

الحامل عبارة عن ملصق سينمائي رسم ي لفيلم الرعب والغموض ومن Stephen King، المقتبس عن رواية للكاتب، The Mist إخراج Frank Darabont سنة 2007 ، وإنتاج Films Dimension.

2- الأبعاد

Pixel (871×1280)

3- الإطار

يعتمد الملصق على إطار مستطيل عمودي، بينما يشكل الزجاج الموجود داخل المشهد إطاراً داخلياً إضافياً يقسم الصورة إلى مساحات عمودية، ويمنح المشهد إحساساً بالعزل والانفصال.

4- التأطير

استُخدمت لقطة متوسطة للشخصيتين، حيث وُضع الأب والطفلي الجزء السفلي من الصورة، بينما احتلت النافذة والضباب المساحة الأكبر داخل الكادر. ويمنح هذا التأطير أهمية بصرية للفضاء الخارجي أكثر من الشخصيات نفسها.

5- زاوية التقاط النظر

تم تصوير المشهد من زاوية مستوى النظر ومن الخلف، بحيث يرى المشاهد ما تراه الشخصيتان دون أن تظهر ملامحهما بشكل مباشر، مما يخلق إحساساً بالمشاركة في حالة الخوف والترقب.

6- الأشكال

تتضمن الصورة مجموعة من الأشكال البصرية الواضحة:

- المستطيلات والخطوط العمودية الناتجة عن تقسيمات الزجاج وأعمدة الواجهة.
- الأشكال الضبابية غير المنتظمة التي يشكلها الضباب في الخارج.
- الخطوط المائلة التي تظهر في أعمدة الإنارة المحطمة، والتي توحى بالاختلال وعدم الاستقرار.
- الكتل الداكنة في الجزء السفلي، والتي تمنح الصورة ثقلاً بصرياً يوحى بالخطر.

7- الألوان والإضاءة

يعتمد الملصق على تباين واضح بين الضوء والعتمة.

- يسيطر اللون الأسود والرمادي الداكن على الجزء الداخلي من الصورة، مما يعكس أجواء الخوف والغموض.
 - يظهر اللون الأصفر الباهت داخل الضباب، وهو لون يمنح المشهد إحساساً بالمرض أو الكارثة.
 - استخدم اللون الأبيض في العنوان والعبارات النصية لإبرازها وسط الخلفية المعتمة.
 - أما اللون الأحمر فقد استخدم في تاريخ العرض، ليضيف إحساساً بالخطر والإنذار.
- الإضاءة جاءت خلفية، حيث تحولت الشخصيتان إلى ظلال سوداء أمام الضوء القادم من الخارج، وهو ما يجعل التركيز موجهاً نحو الضباب بدل الملامح البشرية.

8- الرسالة الأيقونية

تعكس الصورة مواجهة مباشرة بين الإنسان والمجهول. فالزجاج يفصل بين فضاء داخلي يبدو آمناً نسبياً، وفضاء خارجي غامض تغطيه الفوضى والضباب. كما أن وجود الأب والطفل يمنح المشهد بعداً إنسانياً يرتبط بالحماية والخوف على البقاء.

9- الرسالة اللغوية

“FEAR CHANGES EVERYTHING”

تعبّر هذه العبارة عن الفكرة الأساسية للفيلم، حيث يتحول الخوف إلى قوة قادرة على تغيير سلوك الإنسان وعلاقاته وطريقة رؤيته للعالم.

“THE MIST”

يشير العنوان إلى الضباب باعتباره العنصر المركزي في الأحداث، كما يوحي بغياب الوضوح والرؤية والخطر غير المرئي.

10- النصوص التعريفية

ترتبط النصوص الموجودة أعلى وأسفل الملصق بأسماء الكاتب والمخرج، وهي رسائل ترويجية تهدف إلى منح الفيلم مصداقية وجذب جمهور أفلام الرعب النفسية.

ثالثاً: المستوى التضميني

على بناء خطاب بصري The Mist يعتمد ملصق فيلم ونفسي قائم على الغموض والتهديد غير المرئي، حيث يوظف مجموعة من العلامات البصرية التي تجعل الخوف ناتجاً عن المجهول أكثر من كونه ناتجاً عن حضور مباشر فإن Martine Jol، لكائنات مرعبة. ووفقاً لمقاربة الصورة السينمائية تنتج معناها من خلال العلاقات الضمنية بين العناصر والألوان والفراغات والزوايا، وليس فقط عبر ما تعرضه بشكل مباشر. ومن هذا المنطلق، يشتغل الملصق على خلق حالة من التوتر النفسي تقوم على غياب الرؤية وفقدان اليقين، وهو ما يجعل الخوف داخل الفيلم مرتبطاً بالحالة النفسية للشخصيات بقدر ارتباطه بالخطر الخارجي .

يُعد الضباب العنصر الأكثر هيمنة داخل الملصق، وهو لا يؤدي وظيفة طبيعية مرتبطة بالمناخ فقط، بل يتحول إلى رمز للغموض وفقدان السيطرة وعدم القدرة على فهم الواقع.

فالضباب يحجب الرؤية ويمنع الشخصيات من معرفة ما يوجد خارجه، الأمر الذي يجعل المجهول أكثر رعباً من أي كائن مرئي. كما أن غياب التفاصيل الواضحة داخل الفضاء الخارجي يدفع المتلقي إلى ملء هذا الفراغ بمخاوفه الخاصة، وهو ما يمنح الصورة قوة نفسية أكبر. ويعكس الضباب أيضاً حالة الارتباك الذهني والقلق التي تعيشها

الشخصيات، بحيث يصبح فقدان الرؤية البصرية انعكاسًا لفقدان القدرة على اتخاذ القرار أو التمييز بين الحقيقة والخطر.

أما الزجاج الفاصل بين الشخصيات والعالم الخارجي فيحمل دلالة رمزية مرتبطة بهشاشة الحدود بين الأمان والتهديد. فالزجاج يسمح بالرؤية لكنه لا يضمن الحماية الكاملة، مما يجعل الشعور بالأمان داخل المكان مؤقتاً وقابلاً للاختيار في أي لحظة. كما يوحي هذا الحاجز الشفاف بأن الشخصيات قادرة على رؤية الخطر دون القدرة على مواجهته أو فهمه بشكل كامل. ويخلق هذا العنصر توترًا نفسيًا قائمًا على الانتظار والترقب، حيث يتحول الفضاء الخارجي إلى مصدر دائم للقلق حتى في غياب ظهور واضح للكائنات المرعبة .

وتحمل وضعية الرجل الذي يحتضن الطفل دلالات إنسانية ونفسية عميقة، إذ ترمز إلى غريزة الحماية والخوف علماً بالبقاء داخل عالم فقد استقراره الطبيعي. فالطفل الملتصق بجسد الرجل يوحي بالشعور بالخوف والحاجة إلى الأمان، بينما يبدو الرجل نفسه عاجزاً رغم محاولته توفير الحماية.

ويعكس هذا المشهد هشاشة الإنسان أمام الكارثة، حيث لا يعود الخطر مرتبطاً بقوة جسدية يمكن مقاومتها، بل بقوة مجهولة تتجاوز قدرة الشخصيات على الفهم أو المواجهة.

كما أن ظهور الشخصيتين على شكل ظلال نتيجة الإضاءة الخلفية يساهم في تقليل حضورهما الفردي، وكأنهما مجرد كائنين صغيرين داخل عالم أكبر وأكثر خطورة .

وتؤدي عربات التسوق الموجودة داخل المكان وظيفة تضمينية مرتبطة بالحياة اليومية والنظام الاستهلاكي الحديث، إذ تمثل فضاء السوبرماركت باعتباره رمزاً للاستقرار والروتين الاجتماعي العادي. غير أن دخول الرعب إلى هذا الفضاء يحول المكان المألوف إلى بيئة تهديد، وهو ما يعكس انهيار النظام الاجتماعي وفقدان الشعور بالأمان داخل أكثر الأماكن اعتيادية. كما أن وجود عربات التسوق الغارقة في الظلال يوحي بأن الحياة الطبيعية توقفت أو أصبحت بلا معنى أمام الخطر المسيطر على المكان .

وتحمل الأعمدة المائلة والبيئة المشوشة في الخلفية دلالات مرتبطة باختلال النظام الطبيعي وانهيار التوازن الذي كان يميز العالم الخارجي. فالعمود المائل يرمز بصرياً إلى فقدان الاستقرار، كما أن الأشكال غير الواضحة داخل الضباب تمنح الإحساس بأن العالم الخارجي لم يعد قابلاً للفهم أو السيطرة. ويسهم هذا التشويه البصري في تكثيف الشعور بالكارثة والانهيار العام .

كما يخلق التباين بين الظلام الداخلي والضوء الخارجي مفارقة دلالية مهمة، حيث يتحول الضوء، الذي يرتبط عادة بالأمان والوضوح، إلى مصدر للتهديد والخوف. فالضوء القادم من الخارج لا يكشف الحقيقة بل يزيد من غموض المشهد، لأن الضباب يمنع الرؤية رغم وجود الإضاءة. وبهذا يتم قلب الدلالة التقليدية للنور، ليصبح عنصرًا مرتبطًا بالخطر بدل الطمأنينة .

ويُعد غياب الكائنات المرعبة بشكل مباشر من أهم العناصر النفسية داخل الملصق، لأن الرعب هنا يعتمد على ما لا يُرى أكثر مما يعتمد على ما يُعرض بصريًا. ويمنح هذا الغياب المتلقي مساحة واسعة للتخيل، حيث تصبح المخاوف الناتجة عن التوقع أكثر قوة من أي صورة واضحة. وهذه التقنية تُعد من أبرز خصائص الرعب النفسي، الذي يبني توتره من خلال الإيحاء والانتظار بدل الكشف المباشر .

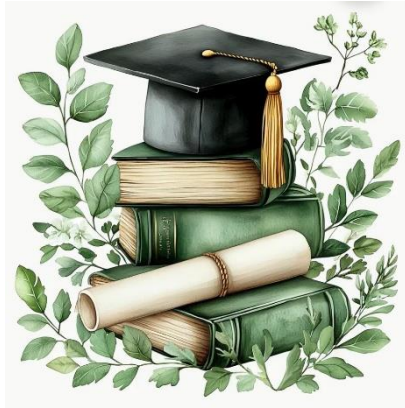
Fear Changes أما العبارة المكتوبة على الزجاج“ فتحمل دلالة مركزية داخل الخطاب ”Everything السيميولوجي للملصق، إذ تشير إلى أن الخوف لا يغير فقط سلوك الأفراد، بل يعيد تشكيل العلاقات الاجتماعية والنفسية داخل الجماعة البشرية .

فالرعب في الفيلم لا يتمثل فقط في المخلوقات المختبئة داخل الضباب، بل في التحولات التي يصنعها الخوف داخل الإنسان نفسه، حيث يتحول القلق الجماعي إلى صراعات وانقسامات وفقدان للثقة. وتكشف هذه العبارة أن التهديد الحقيقي ليس خارجيًا بالكامل، بل يرتبط أيضًا باختيار القيم الإنسانية تحت ضغط الخوف .

وبذلك يتحول الملصق إلى خطاب بصري متكامل يعكس جوهر الفيلم القائم على الخوف من المجهول ومن انهيار الإنسان نفسيًا واجتماعيًا أمام الكارثة. فهو يوظف الضباب والعتمة والزجاج والظلال من أجل بناء عالم بصري مشحون بالقلق والترقب، حيث يصبح الرعب حالة ذهنية ونفسية أكثر من كونه تهديدًا مرئيًا مباشرًا.



خاتمة



توصلت هذه الدراسة إلى أن الملصق السينمائي، وخاصة في أفلام الرعب، لا يمكن النظر إليه باعتباره مجرد وسيلة ترويجية بسيطة، بل هو خطاب بصري متكامل يقوم على شبكة من العلامات والدلالات التي تُبنى بعناية من أجل توجيه إدراك المتلقي وإثارة استجاباته النفسية. وقد بين التحليل السيميولوجي للعينة المختارة أن الصورة في ملصقات أفلام الرعب الهوليودية تؤدي وظيفة مزدوجة: فهي من جهة تعلن عن الفيلم وتروج له، ومن جهة أخرى تنتج معنى رمزياً وثقافياً يتجاوز ما يظهر على السطح.

كما أظهرت الدراسة أن الدلالات السيميولوجية في هذه الملصقات تتأسس على توظيف مدروس لعناصر بصرية محددة، في مقدمتها الألوان الداكنة كالأسود والرمادي والأحمر، والإضاءة الخافتة أو الخلفية، والزوايا المواجهة، والتأطير الضيق، والرموز المرتبطة بالخوف مثل الوجوه المشوهة، الدمى، الأقنعة، الضباب، أو الأدوات الحادة. وقد تبين أن هذه العناصر لا تشتغل بشكل منفصل، بل تتفاعل فيما بينها لإنتاج دلالات تعينية مباشرة ودلالات تضمينية أعمق ترتبط بالخطر والموت والتهديد النفسي وفقدان الأمان.

وأثبت التحليل أيضاً أن ملصقات أفلام الرعب في سينما هوليوود تعتمد كثيراً على قلب المعاني المألوفة، بحيث تتحول عناصر عادية أو مرتبطة بالبراءة والطمأنينة، مثل الابتسامة أو البالون أو الطفل أو الدمية، إلى مصادر للرعب والقلق. وهذا يعكس قدرة الخطاب البصري على إعادة تشكيل المعنى وفق السياق، كما يبرز أهمية الخلفية الثقافية والنفسية للمتلقي في فهم الصورة وتأويلها. ومن هنا، أكدت الدراسة أن المعنى في الملصق لا يكون ثابتاً أو جاهزاً، بل يتولد من خلال التفاعل بين الرمز البصري والسياق الثقافي وخبرة الجمهور.

كما خلصت الدراسة إلى أن ملصقات أفلام الرعب الهوليودية تعكس خصوصية هذا النوع السينمائي، من حيث اعتمادها على الإيحاء أكثر من التصريح، وعلى الغموض أكثر من الكشف المباشر. فالرعب داخل هذه الملصقات لا ينتج بالضرورة من إظهار العنف أو الدماء، وإنما من بناء توتر نفسي قائم على المجهول، وعلى التهديد الكامن، وعلى الإحساس بأن الخطر قريب وغير مرئي في الوقت نفسه. وهذا ما يفسر قوة هذه الملصقات في التأثير في الجمهور وفي ترسيخ صور ذهنية تظل ملازمة للفيلم حتى بعد مشاهدته.

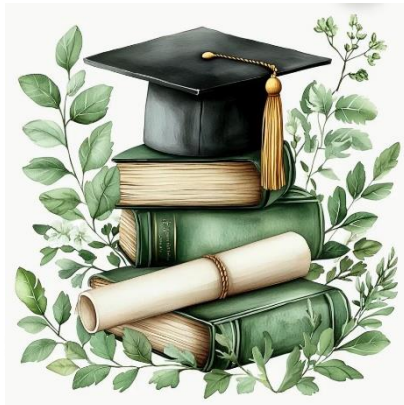
وانطلاقاً من النتائج المتوصل إليها، يمكن تقديم جملة من التوصيات. أولاً، ضرورة تشجيع الدراسات العربية التي تتناول الملصق السينمائي من منظور سيميولوجي، نظراً لقلة البحوث التي اهتمت بهذا المجال رغم أهميته في فهم الخطاب البصري المعاصر. ثانياً، أهمية توسيع مجال البحث مستقبلاً ليشمل أنواعاً سينمائية أخرى، أو مقارنة

ملصقات أفلام الرعب الهوليودية بملصقات أفلام من ثقافات سينمائية مختلفة. ثالثاً، الدعوة إلى إدماج التحليل السيميولوجي للصورة بشكل أوسع في دراسات الإعلام والاتصال، لما يوفره من أدوات فعالة لفهم الرسائل البصرية وتأثيرها في الجمهور. رابعاً، ضرورة الاهتمام بالملصق السينمائي بوصفه نصاً بصرياً مستقلاً، لا يقل أهمية عن الفيلم نفسه في تشكيل المعنى وبناء التوقعات والانطباعات.

وفي الأخير، تؤكد هذه الدراسة أن سيميولوجيا الملصق السينمائي تفتح أفقاً واسعاً لفهم العلاقة بين الصورة والمعنى، وبين الرمز والمتلقي، وبين الفن والتأثير النفسي والثقافي. فالملصق ليس مجرد صورة مرافقة للفيلم، بل هو نص بصري يحمل رؤية، وينتج خطاباً، ويشكل مدخلاً أساسياً إلى العالم السردي والجمالي والنفسي الذي يقدمه العمل السينمائي.



قائمة المراجع



Meltwater , &. (2024). Digital 2024: Algeria Report. Global Digital Overview.

david, d. s. (2010). *design graphique cours et ateliers*. paris: eyrolles.

vickress, d. d. (2017). *graphic design school*. London: Wiley.

Browning, T. (2000). Freaks, "The Guardian", 15 April 1999, A Century of Films. London: IB Tauris.

أحمد بغالية. (بلا تاريخ). مقياس أشكال وأنواع الفيلم، (المستوى السنة الثانية ليسانس دراسات سينمائية، المحاضرة الأولى).

الأحمر فيصل. (2010). معجم السيميائيات. ط01. (منشورات الاختلاف، الجزائر، المحرر) بيروت: الدار العربية للعلوم ناشرون.

العربي رمزي. (2008). *التصميم الجرافيكي*. عمان: دار اليوسف للطباعة والنشر والتوزيع.

آن إينو، و اخرون. (2008). *السيميائية (الأصول، القواعد، التاريخ)* (الإصدار ط01). (ترجمة رشيد بن مالك، المترجمون) عمان: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

أندر دادلي. (2020). *ماهية السينما من منظور أندريه بازان*. (تر. زياد إبراهيم، المترجمون) الناشر مؤسسة هنداوي سي إيه سي.

بايه سيفون. (2015-2016). *مطبوعة محاضرات السيميوسولوجيا*. جامعة محمد بوضياف المسيلة،.

برنار توسان. (1994). *ما هي السيميولوجيا*. ط02. (الدار البيضاء، المحرر، و ترجمة: محمد نظيف، المترجمون) إفريقيا الشرق.

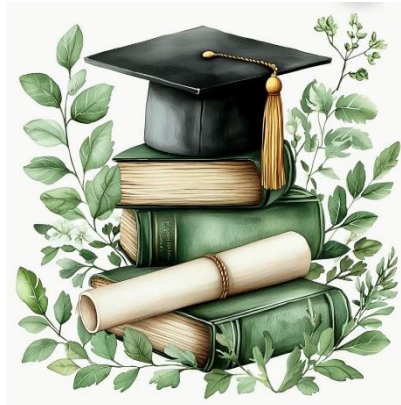
- بن علي قادة. (2022). "التسويق عبر شبكات التواصل الاجتماعي وأثره على السلوك الشرائي للمستهلك". المجلد 15 (العدد 1). مجلة الدراسات الاقتصادية والمالية.
- بن عياد سميرة. (2024). التحول الرقمي وأثره على جودة الخدمات في المؤسسات الجزائرية. المجلد 15 (العدد 01). جامعة البليدة 2: مجلة الاقتصاد والتنمية البشرية.
- بونج، س. د. (2015). *السينما وعلم النفس علاقة لا تنتهي* (éd. ط). 01 ت. س. فرج. (Trad.), القاهرة، مصر: مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة.
- جمال أحمد، و أحمد عيد. (2014). *أسس التصميم الجرافيكي*. القاهرة مصر: دار محسن للطباعة.
- جميل حمداوي. (بلا تاريخ). الاتجاهات السيميوطيقية، التيارات والمدارس السيميوطيقية في الثقافة الغربية. شبكة الأولكة، المرجع متوفر على الرابط: www.alukah.net.
- جورج سادل. (بلا تاريخ). *تاريخ السينما في العالم* (الإصدار ط 01). (تر. الدكتور فابز كم نفس وإبراهيم الكيالي، المترجمون) بيروت: دار المنشورات عويدات.
- حمداوي، وسيلة. (2023). "دور الترويج الرقمي في تحسين الأداء التسويقي للمؤسسات الخدمية. المجلد 11 (العدد 2). جامعة سطيف 1: مجلة الباحث الاقتصادي.
- دانيال شاندر. (2008). *أسس السيميائية* (الإصدار ط 01). (ترجمة طلال وهبة، المترجمون) بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية.
- سبرزسني بيتر. (2003). *جماليات التصوير والاضاءة في السينما والتلفزيون*. (تر. الياسري فيصل، المترجمون) القاهرة: مركز الحضارة العربية.
- سعيد بنكراد. (2015). *السيميائيات (مفاهيمها وتطبيقاتها)*. الرابط : دار الأمان.
- سميث جيوفري نوول. (2010). *موسوعة تاريخ السينما في العالم - السينما المعاصرة*. مجلد 03 (العدد 1587)، ط 01. (تر. أحمد يوسف، المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.

- طباجة يوسف عبد الامير . (2007). *منهجية البحث - تقنيات ومناهج*. بيروت: دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع.
- عامر رضا، و خاقاني محمد . (2010). *المنهج السيميائي: آلية مقارنة الخطاب الشعري الحديث وإشكالياته*. مجلة دراسات اللغة العربية وآدابها (عدد2).
- عبد الحميد شاكرو . (2001). *التفضيل الجمالي دراسة في سيكولوجية التذوق الفني*. الكويت: عالم المعرفة.
- عبيد كلود. (2013). *الألوان (دورها، تصنيفها، مصادرها، رمزياتها ودلالاتها)*. بيروت: مجد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.
- عبيدة صبطي، و نجيب بخوش. (2009). *مدخل إلى السيميولوجيا*. الجزائر: دار الخلدونية للنشر والتوزيع.
- عمر أحمد مختار. (1997). *اللغة واللون*. القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- عواطف زراري. (2018-2019). *مطبوعة محاضرات السيميولوجية العامة*. كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3.
- فلاح القضاة محمد،. (بلا تاريخ). *التلفزيون والفيلم*. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، الجامعة الأردنية.
- قدور عبدالله. (2005). *سيميائية الصورة، مغامرة سيميائية في أشهر الإرساليات البصرية في العالم*. الجزائر: دار الغرب للنشر والتوزيع.
- لؤي الزغبى. (2020). *مدخل إلى الصورة والسينما الإجازة في الإعلام والاتصال*. الجمهورية العربية السورية: الجامعة الافتراضية السورية.
- ماري ميشيل، و جورنو تيريز . (بدون سنة نشر). *معجم المصطلحات السينمائية*. (تر. بشور (فايز)، المترجمون) جامعة باريس 03، السوربون الجديدة.
- محمد الهادي العماري. (2007). *حقول سيميائية*. المغرب: مطبعة أنفو برانس.

- محمود إبراهيم. (2001). علاقة السيميولوجيا بالظاهرة الاتصالية، دراسة حالة لسيميولوجيا السينما، أطوحة دكتوراه الدولة بالأبحاث لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الاعلام والاتصال . كلية الاداب واللغات، قسم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، .
- محمود ابراقن،المبرق. (2004). قاموس موسوعي للإعلام والاتصال، عربي- فرنسي. الجزائر: منشورات المجلس الأعلى للغة العربية.
- مختار بوعزة، و كريمة منصور. (2019). ملصقات الأفلام: عندما تمتزج السينما بفن الإشهار. آفاق سينمائية.
- بشرى، ا. (.n.d). أقوى أفلام الرعب في التاريخ، .<https://www.mawdoo3.com>.
- بروين حبيب. (بلا تاريخ). الرعب في الأدب والسينما. <https://www.alquds.co.uk>.
- ربابعة دعاء. (بلا تاريخ). مفهوم الرعب النفسي. <https://www.mawdoo3.com>.
- شاتر توماس. (1981). أنواع هوليوود، الأشكال وصناعة الأفلام ونظام الاستديو. راندوم هاوس.
- عليا طلعت. (10/11/2022). دليلك إلى أفضل أفلام الرعب.. هكذا تطهرنا السينما من أسوء مخاوفنا. <https://www.aljazeera.net/arts>.
- كارين بروس. (1995). “أبناء النور” في بازي كيت غرانت، المحور، قارئ أنواع الأفلام. دار النشر، جامعة تكساس.
- كردي زكية. (2022). بدايات سينما الرعب. <https://www.alkhaleej.ae>،-.
- محمود قاسم. (بلا تاريخ). سينما الرعب، فن الخوف والتوتر. <https://alarabi.nccal.gov.kw/Home/Article/7408>.
- مستور نصيرة، و فريج نادية. (2015). تأثير أفلام الرعب التلفزيونية على سلوك الطفل المتمدرس، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال، مدرسة المختار عبد القادر، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر. مستغانم: تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة عبد الحميد ابن باديس.



قائمة المحتويات



I	تشكرات
II	إهداء
IV	الملخص
VII	خطة الدراسة
1	مقدمة
3	الفصل الأول: الاطار المنهجي للدراسة
4	1- الاشكالية:
4	2- التساؤلات الفرعية:
4	3- أهمية الموضوع
5	4- أسباب اختيار الموضوع
5	أولا: الأسباب الذاتية
5	ثانيا: الأسباب الموضوعية
5	5- أهداف الدراسة
6	6- ضبط المفاهيم
6	6-1 السيميولوجيا
6	6-2 الدلالة
7	6-3 أفلام الرعب
7	6-4 الملصق السينمائي
8	7- المنهج الوصفي
9	8- مجتمع البحث
9	9- العينة
9	10- أدوات جمع البيانات
11	11-الدراسات السابقة
11	12- منظور الدراسة: التفاعلية رمزية

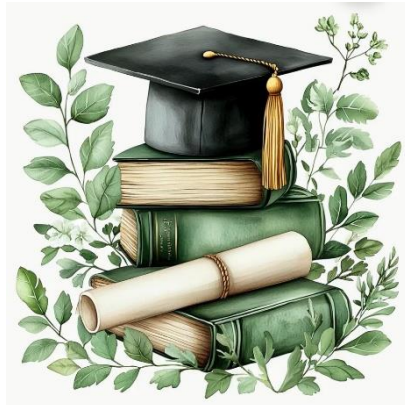
13	الفصل الثاني: السيمولوجيا
14	تمهيد:
14	1-2 مفهوم ونشأة السيمولوجيا
14	2-1-1 تعريف السيمولوجيا:
16	2-1-2 نشأة علم السيمولوجيا:
17	2-2 لمحة تاريخية عن السيمولوجيا
17	2-2-1 الجذور التاريخية في الحضارات القديمة
18	2-2-2 العصور الوسطى وعصر النهضة
18	2-2-3 الميلاد الفعلي للسيمولوجيا في القرن العشرين
19	3-2 موضوع السيمولوجيا
19	1-3-2 السيمولوجيا في التعريف الاصطلاحي
19	2-3-2 السيمولوجيا في تعريف دي سوسير
20	3-3-2 السيمولوجيا عند إيكو وبارث ولويس برايتو
20	4-2 الاتجاهات السيمولوجيا
20	1-4-2 الاتجاه الأوروبي (الفرنسي)
21	2-4-2 الاتجاه الروسي
22	3-4-2 الاتجاه الإيطالي
22	5-2 أهم المدارس السيمولوجيا
22	1-5-2 المدرسة اللسانية البنيوية (السوسيرية)
22	2-5-2 المدرسة البراغماتية البيرسية
23	3-5-2 مدرسة تارتو-موسكو
23	6-2 الأسس والتغيرات السيمولوجيا
23	1-6-2 الدليل اللغوي وخصائصه
24	2-6-2 الاعتباطية والتعاقد الاجتماعي

24	2-6-3 وظائف الدليل وأنماطه
25	الفصل الثالث: أفلام الرعب
26	تمهيد
26	1- السينما حاضنة لفن الرعب
26	1-1 من تاريخ السينما إلى ميلاد فيلم الرعب
27	1-2 خصائص السينما وأثرها في بناء تجربة الرعب
28	2- الفيلم السينمائي وبنية فيلم الرعب
28	2-1 من الفيلم السينمائي عموماً إلى فيلم الرعب خصوصاً
28	2-2 بنية فيلم الرعب
29	2-3 وظائف الفيلم وانعكاسها على فيلم الرعب
29	3- نشأة أفلام الرعب وتطورها
30	4- الأنواع الفرعية لأفلام الرعب
31	4-1 تصنيفات أخرى لأفلام الرعب
33	5- نماذج من أقوى أفلام الرعب في تاريخ السينما
35	6- الملصق السينمائي بوصفه عتبة بصرية لفيلم الرعب
35	6-1 تعريف الملصق السينمائي ووظيفته في سياق فيلم الرعب
35	6-2 أسس تصميم الملصق وعناصره الموظفة في فيلم الرعب
36	6-3 مبادئ التصميم وانعكاسها على ملصق الرعب
37	6-4 البعد السيميولوجي لملصق فيلم الرعب
37	7- أثر أفلام الرعب على المتلقي
37	7-1 الآثار السلبية لأفلام الرعب على النفس
38	7-2 الآثار الإيجابية لأفلام الرعب على النفس
38	خلاصة الفصل
39	الفصل الرابع : دراسة ميدانية

40	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم 2 The Conjuring
45	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم (2017) IT
50	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم (2022) Smile
56	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم (2007) Dead Silence
62	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم (1996) Scream
68	التحليل السيميولوجي للصوص فيلم (2007) The Mist
74	خاتمة
77	قائمة المراجع
82	قائمة المحتويات
87	قائمة الصور



قائمة الصور



40	ملصق رقم 1: ملصق فيلم The Conjuring 2
45	ملصق رقم 2: ملصق فيلم IT (2017)
50	ملصق رقم 3: ملصق فيلم Smile (2022)
56	ملصق رقم 4: ملصق فيلم Dead Silence (2007)
61	ملصق رقم 5 : ملصق فيلم Scream (1996)
67	ملصق رقم 6: ملصق فيلم The Mist (2007)

ملحق النزاهة العلمية


الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
قسم علوم الاعلام والاتصال
الرقم: 2026 /

انا الممضي (ة) ادناه : السيد(ة): **ب.ب. قهيجة كمال**

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم):

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: **1.000.210.220.293.5000.4**

الصادرة بتاريخ: **2024.07.06** **عن دائرة:** **موسجادة**

المسجل(ة) بكلية: **العلوم الإنسانية والاجتماعية** **قسم:** **علوم الاعلام والاتصال**

تخصص: **اتصال وعلاقات عامة** **تحت رقم التسجيل:** **212135083024**

والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر ' مذكرة ماجستير ' اطروحة دكتوراه). عنوانها:

الدراسات السيميائية لوجبة لحدائق

أفلام الرعب - هو ليورد فونج -

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في

انجاز البحث المذكور اعلاه

31 ماي 2026

المسيلة في:

امضاء المجني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 2016-07-28 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.



العلوم الإنسانية والاجتماعية
FACULTY OF HUMANITIES
AND SOCIAL SCIENCES

Faculty of Humanities and Social Sciences

Vice-Dean's Office of the College for Studies and
Student Issues

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Ministry of Higher Education and Scientific Research

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

University Mohamed Boudiaf of M'sila



جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

قسم علوم الاعلام والاتصال

الرقم: 2026 /

انا الممضي (ة) ادناه : السيد(ة): لعباسة معاد

الصفة (طالب، استاذ باحث، باحث دائم):

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم:

مع التعريف 1800011029036670007 / (بطاقة) 209403524

الصادرة بتاريخ: 18.07.2023 عن دائرة: مسيلة

المسجل (ة) بكلية: العلوم الإنسانية قسم: علوم الاعلام والاتصال

تخصص: اتصال وحلاقاتها تحت رقم التسجيل: 202135083080

والمكلف بإنجاز اعمال بحث (متكدة التخرج، متكدة ماستر، متكدة ماجستير، اطروحة دكتوراه). عنوانها:

الملاحة السيولوجية في المجتمعات

أحمد الربيع

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في

انجاز البحث المذكور اعلاه

01 جوان 2026

برر بها (الممضي):

امضاء المعني (ة):



أحمد الربيع

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.