المقدمة: الخيال العلمي يعد من علوم المستقبل المهمة في تطور العلم والتكنولوجيا، ومواضيع الخيال العلمي النموذجية هي الدعامة لتطوير الحبكة الدرامية حيث تم استدراج تقنية السرد من وجود العناصر العلمية والخيالية أو الافتراضية، وعادة ما يرتبط هذا النوع من الأفلام في بيئة أكثر أو أقل بعداً من المستقبل، كما يعد الخيال العلمي أحد المداخل المهمة والحديثة حالياً لتنمية الإبداع وإعداد العلماء بالدول المتقدمة، ولعل أخطر الثغرات التي تعانيها نظم التعليم في عالمنا العربي تكمن في عدم إعطاء الخيال والإبداع حقهما من الاهتمام، ولهذا يعد الخيال العلمي والإبداع من مجالات البحث الضرورية لضمان تزويد عالمنا العربي بجيل من العلماء والمبدعين في شتى مجالات العلم والمعرفة وبخاصة النبوغ في العلوم حتى نضمن لنا مكاناً مرموقاً في عالم الحاضر والمستقبل. الدراسات السابقة: قامت الباحثة بتقسيم الدراسات السابقة إلى محورين، وسيتم عرضهما من الأحدث إلى الأقدم: المحور الأول: دراسات تناولت دور المؤثرات البصرية والصوتية. المحور الأول: دراسات تناولت دور المؤثرات البصرية والصوتية: وكذلك أشارت النتائج إلى أن الشعارات والرموز المرئية والمسموعة المستخدمة في الإعلان الإلكتروني لمؤسسة بيجو ساهمت في تعزيز قيم المؤسسة في ذهن المشاهد، والمؤثرات البصرية تساهم في تثبيت هوية العلامة في أذهان المشاهدين حيث ترتكز على الجانب المرئي المشكل من الاسم، الشكل. وتهدف دراسة إبراهيم نعمة محمود (2018))2(إلى التعرف على دور المؤثرات البصرية في بنية الصراع الدرامي، ونتج عن البحث توظيف التقنيات والمؤثرات البصرية داخل المشاهد بشكل مبدع وإعطائها مصداقية وتشويق للفعل الدرامي، وكذلك استخدام التقنيات بالتقليل من زمن التصوير والاقتصاد بالنفقات، وأسهمت تقنية الكروما في إنتاج وتصنيع الأماكن والأفعال لبعض الشخصيات. وجاءت دراسة منار وجيه (2017))3(لتهدف إلى التعرف على نظم المؤثرات الحديثة المستخدمة في الأفلام، وذلك باستخدام المنهج الوصفي التحليلي بالتطبيق على عينة من الأفلام العالمية، وتوصلت الدراسة إلى أنه مع ظهور المؤثرات الخاصة أصبح لصانعي الأفلام حدود أوسع عن الواقع من تركيب وتجميع اللقطات، وكانت من ضمن هذه الخدع الجمع بين شخصيات الرسوم المتحركة، إلى جانب محاولة المحاكاة للوصول إلى الواقعية المثالية عند دمج الرسوم مع الأفلام الحية وهذا واضحاً في السينما العالمية. وذلك باستخدام المنهج التجريبي، وأظهرت النتائج إرتفاع نسبة عدم الثقة في مصداقية مقاطع اليوتيوب التابعة لمؤسسات إعلامية إلى 11. 6% عدم ثقة فيما تقدمه مقاطع الفيديو التابعة لحسابات شخصية قبل تعرض عينة الدراسة للتجربة، بينما ارتفعت نسبة عدم الثقة في مصداقية مقاطع الفيديو التابعة لمؤسسات إعلامية بعد إجراء التجربة لتصل إلى 29%، 5% لدى أفراد عينة الدراسة. المحور الثاني: دراسات تناولت تأثيرات أفلام الخيال العلمي: 1) دراسة سارة العتيبي (2020))5(والتي هدفت إلى تصميم وحدة مقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعلم للمرحلة المتوسطة والتعرف على فاعلية الوحدة المقترحة في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي ومنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من 34 طالبة من طالبات الصف الأول متوسط وقامت الباحثة بتصميم مقياس للخيال العلمي كأداة للدراسة، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية وطالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الخيال العلمي، مما يشير إلى فاعلية الوحدة المقترحة في العلوم وفق مبادئ التصميم الشامل للتعلم UDL في تنمية الخيال العلمي لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. 2) وتناولت دراسة أحمد سامي (2019))6(الكشف عن الاتجاهات الفنية للعمارة الافتراضية بأفلام الخيال العلمي وتفسير آليات تصميم مشاهد الأفلام الخيالية لكي تصبح ذات طابع فني يجمع بين الخيال والأفكار العلمية، وذلك باستخدام المنهج التحليلي على عينة قوامها 200 مفردة، وتوصلت الدراسة إلى أن القيم التشكيلية للعمارة المشهدية تحددها وظيفتها بالمشهد والفيلم ككل وفي الألفية الثانية أصبح أفلام الخيال العلمي ممزوجة بأنواع مختلفة في الفيلم الواحد حيث مزج أفكار الخيال العلمي بالفانتازيا أو الرعب بشكل صريح وكذلك التوظيف الفني نابع من مخرج لديه وعي باللغة التشكيلية فى محاولة منه فى ربط الفنون البصرية بالتأويل السينمائي، بأسلوب خاص به ومن ينبغى على المصمم الفنى إدراك هذا الوعى حتى يترجم ذلك بصريا فى الفيلم. 3) وهدفت دراسة عبدالناصر النحراوي (2018))7(إلى التعرف على العلاقة بين مشاهدة المراهقين لأفلام الخيال وقدرتهم على تصور ورسم صورة المستقبل، والوقوف على موضوعات الخيال التي يفضل المراهقون عينة الدراسة مشاهدتها في أفلام الخيال، بالإضافة إلى التعرف على مفهوم المستقبل وخصائص صورة المستقبل لدى المراهقين، ومحاولة معرفة الدوافع التي يحاول المراهقون عينة الدراسة إشباعها من مشاهدة أفلام الخيال، وذلك بالتطبيق على عينة قوامها 200 مفردة، وتشير نتائج الدراسة أنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تطور أشكال الحياة في المستقبل كما تصورها أفلام الخيال واتجاهات المبحوثين نحو صورة المستقبل، كما توجد

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي

علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مضامين أفلام الخيال بالقنوات الفضائية واتجاهات المبحوثين نحو صورة المستقبل. 4) وجاءت دراسة عادل أبوالعز (2018))8(للتعرف على مناهج العلوم بين الواقع والمستقبل لتنمية الخيال العلمي للموهوبين والمتفقوين في مرحلة التعليم قبل الجامعي وقد استخدم الباحث اختبار للخيال العلمي واستمارة تقويم مناهج العلوم للمعلمين، وتوصلت الدراسة إلى أهمية توظيف تكنولوجيا التعليم في تدعيم مفاهيم الخيال العلمي لدى الأطفال من خلال القصص العلمية وأن الخيال العلمي وسيلة لنشر وتبسيط مبتكر مشوق، كما أنه ينمي أسلوب التفكير العلمي ويزيد من قدرة الفرد على إدراك واستيعاب المفاهيم العلمية وإيجاد اتجاهات وقيم إيجابية لدى الطلاب تجاه العلم والعلماء تدفعهم للمزيد من الاكتشافات والابتكارات. مشكلة الدراسة: مع التطور التكنولوجي استفادت أفلام الخيال العلمي من المؤثرات الصوتية والبصرية، لذلك تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف علي التساؤل التالي: ما دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وإنعكاسها علي جماليات التلقي لدي الجمهور؟ أهمية الدراسة: 1) تكمن أهمية الدراسة فيما تمثله من إسهام علمي في مجال بحوث الخيال بصفة عامة والخيال العلمي بصفة خاصة، 2) تساعد الدراسة الباحثين والمتخصصين في مجال الإعلام في معرفة تأثير أفلام الخيال على الشباب. أهداف الدراسة: سيتمثل هدف الدراسة الرئيسي في التعرف علي "دور المؤثرات الصوتية والبصرية في أفلام الخيال العلمي الأجنبية وإنعكاسها علي جماليات التلقي لدي الجمهور"، وتنبع منها الأهداف الأتية: · أهداف تحليلية: 1- التعرف علي طبيعة المادة المعروضة في أفلام الخيال العلمي. 2- الكشف عن أشكال المؤثرات الصوتية والبصرية التي ظهرت في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة. 3- التعرف على دور المؤثرات الصوتية والبصرية التي وردت في الفلمين عينة الدراسة علي جماليات التلقي لدي الجمهور. · أهداف ميدانية: 2- الكشف عن أسباب ودوافع مشاهدة الشباب لأفلام الخيال العلمي. 4- رصد الجمال الذي تضيفه المؤثرات البصرية في أفلام الخيال العلمي. تساؤلات الدراسة: 2) ما دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة؟ 3) ما الوسائل التعبيرية المستخدمة في أفلام الخيال العلمي عينة الدراسة؟ 2) ما الجمال الذي تُضيفه المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي؟ 3) ما أوجه تأثير أفلام الخيال العلمي على الجمهور عينة الدراسة ؟ 4) ما الأشياء التي لايفضلها الجمهور عينة الدراسة في أفلام الخيال العلمي؟ الإجراءات المنهجية للدراسة: نوع الدراسة: وفقاً لطبيعة المشكلة البحثية تنتمي هذه الدراسة إلى نوعين من الدراسات الوصفية الاستدلالية والدراسات التحليلية، التي تستهدف في: 1) شقها الوصفي التحليلي: تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية التي لا تقف عن حد وصف الظاهرة محل الدراسة المتصلة بالمؤثرات البصرية والصوتية والدرامية بأفلام الخيال العلمي, ولكنها تسعي لربطها بتأثيرها علي الجمهور وجماليات التلقي. مناهج الدراســـة: اعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح (Survey Method) بشقيه التحليلي والوصفي، وهو المنهج الملائم للإجابة عن تساؤلات الدراسة، كما اعتمدت الدراسة على منهج المسح لعينة من أفلام الخيال العلمي وعينة من جمهور الشباب الجامعي بهدف تحديد دور المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي وانعكاسه على تلقي الشباب. مجتمع الدراسة: يقصد بمجتمع الدراسة هنا جميع الوحدات التي ترغب الباحثة في دراستها، فعلى المستوى التحليلي: اختارت الباحثة فلمين من أفلام الخيال العلمي الأجنبية المتمثلة في الفيلم الأمريكي (بين النجوم) Interstellar، والفيلم الصيني (الأرض المتجولة) The Wandering Earth. أما على المستوى الميداني: فقد أجرت الباحثة الدراسة على عينة من طلاب جامعة جنوب الوادي. وكانت فترة التحليل في (فبراير – مارس) 2020م. أما على المستوى الميداني: تم إجراء الدراسة الميدانية على عينة قوامها 400 مفردة من طلاب جامعة جنوب الوادي بواقع أربع كليات نظرية (الحقوق– الأداب – التربية – التجارة) وأربع كليات عملية (الإعلام ـ الطب البشري – علوم – صيدلة)، وهي عينة عمدية "غرضية" Pruposive حيث يتم اختيار مفردات العينة حسب سمات محددة وتستبعد المفردات التي لا تتوافر فيها هذه السمات وهي العينة التي تناسب موضوع الدراسة(9)، بواقع شهرين (إبريل– مايو). 1) تحليل المضمون: وذلك لجمع بيانات الدراسة التحليلية حيث تم تصميم استمارة لتحليل مضمون فلمين من أفلام الخيال العلمي (بين النجوم) و(الأرض المتجولة)، واشتملت على فئات خاصة بالشكل والمضمون والمرتبطة بتساؤلات الدراسة التحليلية. إجراءات الصدق والثبات: يقصد به مدى قدرة أداة جمع المعلومات على أن تقيس ما تسعى الدراسة إلى قياسه فعلاً، وقد أجرت الباحثة بعض التعديلات عليهم في ضوء مقترحات هؤلاء الأساتذة المحكمين. 2) إجراءات الثبات: ويقصد بها الوصول إلى نفس النتائج بتكرار تطبيق المقياس على نفس الأفراد في نفس المواقف أو الظروف، وبالتالي فإن كافة الإجراءات يجب أن تتسم بالدقة والاتساق والثبات للوصول إلى ثبات النتائج(11). وتحرت الباحثة قياس ثبات أدوات الدراسة من خلال: ـ إجراء اختبار الصدق وفق معايير وأسس علمية متفق عليها بين الباحثين في مجال الدراسات الإعلامية، ـ بالنسبة لصحيفة

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي

الاستقصاء قامت الباحثة بإجراء اختبار بعدي Test- Retest على عينة قوامها 10% من عينة الدراسة الفعلية والتي بلغ عدد مفرداتها 20 مفردة من الشباب طلاب جامعة جنوب الوادي الذين خضعوا للبحث، وبمقارنة النتائج التي أسفر عنها الاختبار بالنتائج الأولية "بحساب معامل الارتباط بيرسون" وصل معامل الارتباط بينهما إلى 93% وهو ما اعتبرته الباحثة مستوى ملائماً من الثبات، حيث تشير هذه النسبة إلى مستوً مقبولٍ من الاستقرار في الشكل العام للمعلومات والبيانات التي تم جمعها من خلال صحيفة الاستقصاء. الإطار النظري للدراسة: المؤثرات البصرية والصوتية في أفلام الخيال العلمي: أدى التطور العلمي والعصري في مجال التقنيات الرقمية وبرامج الحاسوب في إنتاج كم هائل من الأفلام وخاصة أفلام الخيال العلمي, إذ يعتمد إنتاج هذه الأفلام على المؤثرات البصرية بشكل كبير، إذ يساعد في توظيف السينوغرافية لصناعة الصورة المرئية التي تتلاءم مع متطلبات العصر الحديث والهدف من ذلک هو إظهار ما ليس حقيقا وما ليس له وجود فعلي في الواقع على أنه شيء حقيقي وموجود، وغيرها من المؤثرات)12(. وقد أدى استعمال المؤثرات البصرية إلى توفير الكثير من الجهد ووصل الحال إلى حذف بعض التفاصيل من الصور الحقيقية مثل نزع العلامات اللاصقة من الملابس أو الخيوط السلكية وهي التي تعد من الحيل السينمائية وحذف طائرات وحتى المباني بأكملها من الخلفية، أولاً: مفهوم المؤثرات البصرية Visual Perception: تعرف المؤثرات البصرية بأنها كل ما يحيط بالإنسان ويعمل على جذب انتباهه عن طريق الإدراک البصري وتعمل هذه المؤثرات على توصيل رسالة للمتلقي بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ونعني بها هنا التقنيات التي تستخدم لإنتاج تشكيل بصري غير واقعي أي أنها تقوم بالتأثير على المشاهد من خلال حاسة البصر فهي تعمل على خداع النظام البصري للمشاهد فالخداع ينطلق أولا من البصر حتى يصل إلى الإدراک العقلي فيخيل للمشاهد أشياء مخالفة لما هي عليه في الواقع)14(. وعادةً ما يطلق عليها إختصاراً لفظ VFX تختص المؤثرات الرؤيوية بجميع العمليات التي تتم بعد التصوير الفعلي، سواءً في غرف المونتاج أو في غرف المؤثرات الخاصة، وهى دائماً وأبداً تتم بعد التصوير الفعلي)15(. ويعتبر هذا النوع من المؤثرات هو المرحلة التى يتم فيها التزاوج بين الشريط المصور والصور المولده عن طريق الكمبيوتر والتى تعرف بالـ CGI أو الكمبيوتر جرافيک كما هى معروفة لدينا. حيث يتم اللجوء أساساً للمؤثرات الرؤيوية لخلق بيئات تبدو حقيقية تماماً، لكنها خطرة وعدوانية ويستحيل التصوير الحقيقي فيها مطلقاً (كالتصوير داخل بركان ثائر مثلاً،

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي