

دور الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية  
في تعزيز الإحساس الفلمي  
"فلم القلب الشجاع أنموذجاً"

علي فياض الربيعات، قسم الدراما، كلية الفنون الجميلة، جامعة اليرموك

تاريخ القبول: 2015/4/26

تاريخ الاستلام: 2014/11/25

The Role of Program Music and Sound Effect in enhancing the sensation in Film  
(The Film BRAVEHEART) as Model.

Ali.f. alrabaat, Faculty of Arts, Yarmouk University

**Abstract**

The sense of Film for the spectator depends on emotion threw images of the whole film. Thus, the cinema has known as the language of images or animated images. For that reasons, film makers around the world have been studding this point. But studies that relate to the sense of images were considered rare, hence the problem of this search is an attempt to answers the following question: How does the music soundtrack and sound effects to strengthen the sense of Film. For the practical side, the researcher chose one of most popular films (Brave Heart) where he analyzed, and concluded that the most important set of results that the importance of sound is as important as the image in enhancing the sense of Film.

**المخلص**

إن الإحساس الفلمي قائم على العاطفة التي تثيرها الصورة للمتلق، لذلك عرفت السينما بأنها لغة الصورة أو الصورة المتحركة، ومن منطلق هذا التعريف قام صناع الفلم في العالم بدراسة الصورة دراسة مستفيضة، إلا أن الدراسات والأبحاث التي تتعلق بالصورة كانت نادرة. ومن هنا جاءت مشكلة البحث لتجيب على السؤال التالي: كيف تقوم الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية بتعزيز الإحساس الفلمي، وصولاً بالصورة إلى مضاعفة التعبير عن مضمون الفلم وقد تناول هذا البحث عناصر الصوت في الفلم السينمائي، والعوامل المؤثرة في جودة الصوت، ووظائف المؤثرات الصوتية، وقد قام الباحث باختيار عينة مهمة من أعمال السينما هي فيلم (القلب الشجاع) للمخرج الاسترالي (ميل جيسون)، حيث قام بتحليله، واستنتج مجموعة من النتائج أهمها أن للصوت أهمية لا تقل عن الصورة في مضاعفة الإحساس الفلمي. **الكلمات المفتاحية:** الإحساس الفلمي، المؤثرات الصوتية، الموسيقى التصويرية، قلب الشجاع.

## مقدمة:

صاحب الصوت أفلام السينما حتى في الفترة التي سبقت اختراع شريط الصوت، فقد كانت السينما الأولى في بداياتها مصحوبة بمقطوعات موسيقية معبره عن الحدث والمشهد، فمثلا كانت موسيقا ناعمة وهادئة في المشاهد الرومانسية، لكنها سرعان ما تلاشت، حيث بدت وكأنها عرض مسرحي عادي. "وفي عام 1927م دخل فلم مغني الجاز (Jazz Singer) عصر الفلم الناطق، حيث شعر الكثيرون بان الصوت سيكيل ضربة مميتة لفن الفلم الذي سيكتفي بان يكون مجرد تصوير مسرحيات، إلا أن المعوقات كانت في الواقع مؤقتة، وأصبح والصوت اليوم واحداً من أغنى مصادر المعنى في فن الفلم" (جانيتي، 1981، ص250). ومع الوقت تزايدت أهميه الموسيقى والصوت المرافق للعمل، وبخاصة بعد تحول السينما الصامتة إلى الناطقة، عام 1927م، فأضحى الشريط الصوتي واحداً من المسائل الرئيسية التي تقوم على رسم تيميزات واضحة ووظائف متعددة، فهو أولاً بالقياس مع شريط الصورة يتضمن مادة غير مكانية أكثر منه بكثير، كذلك فإن موسيقا الفلم هي بصورة رئيسة خارج المكان (أومون، 1999، ص 204)، فهي أيضا تضيف عوالم جديدة، وتعطي المتلقي مساحة كبيرة من التخيل والخروج خارج حدود الكادر الدرامي.

لا يعتبر الفلم ناجحا إلا إذا استطاع مخرجه أن يجعل المشاهد مرتبطاً ومندمجاً عاطفياً مع الفلم، مع بقائه في حالة من المتابعة الواعية لكي يصل إلى حالة الارتباط العاطفي بأحداث الفلم، يندمج كلياً معه ويصدق، فالمشاهد يتوقع أن يشاهد فلما ذا قصة قوية وجودة عالية في التمثيل والإخراج والتصوير، وإذا لم يصل العمل الفني بالمشاهد إلى الإشباع، فإنه سيرفض العمل تماماً، لذا وجب على المخرج أن يجذب المشاهد نحو المساحة الأهم في الكادر، وفي صناعة السينما العديد من الأساليب التي تحقق هذه الغاية، ولعل الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية من أهم هذه الأساليب إثارة وتوجيهاً لانتباه المشاهد، وذلك ما سيتناوله هذا البحث بالدراسة والتحليل.

لقد أدرك صناع السينما أن عليهم انتقاء الأصوات المستخدمة في الفلم وتسجيلها طبقاً لوظيفتها في كل مشهد. كذلك الأصوات البشرية، والتعليق الصوتي، والموسيقا، والمؤثرات الصوتية، وحتى الصمت، وكل ذلك تبعاً لضرورتها وميرراتها الدرامية في كل لقطه ومشهد، مع حذف واستبدال كل صوت لا ينطبق عليه هذا الأمر أثناء عملية مونتاج الصوت وتصميمه، فصانعو الأفلام قادرون أيضا على خلق نوع خاص من الحقيقة أو الصدق ببراعتهم الفنية ومهاراتهم التقنية، من خلال توظيف الصوت والمؤثرات الصوتية الخاصة، وهذه البراعة تمكنهم من أن يخلقوا عالماً خيالياً قابلاً للتصديق.

## مشكلة البحث:

السينما هي فن الصورة المتحركة، ومنذ بداية اكتشاف هذا الفن اتجهت الدراسات إلى طرق صياغة الصورة، أما الصوت فقد أغفلته، أي أنها ركزت على البناء الدرامي للفلم السينمائي والتمثيل والتكوين في الصورة السينمائية، مما يؤثر سلباً على الجودة النهائية للفلم، ويقلل من الإحساس بالصورة الفلمية. وإن كانت الصورة تغني عن ألف كلمة فإن الصوت إن كان كلمة أو موسيقا قد يغني عن مجموعه كبيرة من الصور التي تشغل عاطفة المشاهد وتولد لديه إحساساً بالمعاني "ولن تكون هناك مشاهدة جادة إن لم ينجح العمل في إثارة اهتمام المشاهد من بدايته" (المهندس، 1989، ص14). وعليه، فإن الباحث يحدد مشكلة بحثه في البحث عن إجابة للسؤال التالي: كيف تقوم الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية بتعزيز الإحساس الفلمي.

### هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى التعرف إلى دور الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية في زيادة تأثير الصورة المرئية وتعزيز الإحساس الفلمي لدى المشاهد.

### أهمية البحث:

إن من أولى آثار الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية مضاعفة إمكانية التعبير عن مضمون الفلم، فالصوت يعبر عن المضمون الداخلي للصورة، والأسلوب السينمائي يعتمد على توالي مجموعة من الصور المتحركة ومجموعة من الأصوات المسجلة التي تتجمع مع بعضها بحيث يمكن أن يعيها العقل، علما بأن وسائل تسجيل الصوت لا تضع عقبات في طريق الاختيار الحر للأصوات، بل أنها على العكس من ذلك معدة خصيصا لتناسب ذلك الاستخدام غير المقيد للأصوات.

وتعتبر إمكانيات التنوع الصوتي في الفلم السينمائي لا نهائية، حيث يمكن تسجيل كل من: الحوار، والتعليق، والموسيقا، والمؤثرات الصوتية كل على حده، ثم مزجها معا عبر برامج الصوت الخاصة في صناعة الفلم. وعليه، فإن مونتاج الصوت ومعالجته وتوقيته واختياره يعتبر عملية إبداعية تساهم في جعل المتفرج يصدق أن ما يراه على الشاشة حقيقي ويحقق التعاطف. (صالح، 2010، ص 370).

### المصطلحات:

يورد الباحث فيما يلي توضيحاً لعدد من المصطلحات الفنية التي سترد في سياق هذا البحث. الموسيقى التصويرية: هي ألحان موسيقية يضعها مختصون، تترجم الصورة الفلمية أو المشهد الدرامي وتعزز القيمة العاطفية فيه من خلال تنوع الأنغام والإيقاعات. وبمعنى آخر فإن الموسيقى التصويرية هي عنصر أساسي من عناصر النسيج الدرامي، تقرب المضمون الفني إلى ذهن المشاهد، وتعزز استمتاعه بما فيه من مشاهد، من أجل بلوغ الهدف الدرامي دونما ملل (عبد الله، 1997، ص 39).

1. **اللقطه:** عرف ميخائيل روم اللقطه بأنها المقطع الشبيه بالفيسفائي بالفلم السينمائي، (روم، 2007، ص 74)، نظر الروم إلى اللقطه من خلال هذا التعريف بأنها الوحدة الصغرى لبناء الفلم، أما الشهد فهو الوحدة الصغرى لبناء السيناريو في الفلم، ومجموعة اللقطات في الفلم السينمائي يكون المشهد.

2. **الكادر:** هو كل صورة فلمية محاطة بإطار شاشة وقد شدد جانيتي على التكوينات المؤطرة ضمن كادر واحد (جانيتي، 1981، ص 76).

3. **المؤثرات الصوتية:** تعرف بصفة عامة بأنها صوت الطبيعة ولغتها المسموعة بما فيها من جماد أو أشياء ثابتة أو أشياء متحركة أو أصوات الحيوانات والطيور والأصوات الإنسانية أو الأصوات المحدثه بفعل الانسان. (حلمي، 1989، ص 249).

### عناصر الصوت في الفلم السينمائي:

حدد مارسيل مارتن فرعين كبيرين للصوت، الفرع الأول: يشمل كلاً من المؤثرات الصوتية والحوار والحوار الداخلي، أما الفرع الثاني فهو الموسيقى (مارتن، 1970م، ص 119 – 134). ويرى الباحث أن التقسيم الذي قدمه مارتن قد لا يفي بالغرض ولا يحقق أهداف البحث، لذلك قام الباحث بالاعتماد على الدراسة المقدمة من مارتن في تبويب عناصر الصوت بما يخدم منهجية هذا البحث ومجرباته.

حيث يمكننا تقسيم الصوت في الفلم السينمائي إلى مجموعة من العناصر الأساسية يمكننا أن نجملها فيما يلي:

### 1. الحوار (Dialogue)

الحوار هو العنصر الأول والأهم في مجموعة عناصر الأصوات الداخلية في الفلم، وهو يأتي دائماً متزامناً مع مصدره المرئي أي الممثل، فالحوار يسمع ويرى في الوقت نفسه.

### 2. التعليق الصوتي (Narration)

التعليق الصوتي هو في الغالب صوت شخص لا يراه المتفرج لأنه لا يظهر على الشاشة أصلاً، وهو إما أن يقوم برواية شيء يؤسس لحكاية الفلم أو بطله، أو بما سوف يحدث في القصة، فقط هو يشرح ويناقش الأحداث التي تجري على الشاشة. "لذلك يجب أن يتناسب صوت المعلق مع الصورة المعروضة على الشاشة، أي أن الصورة والكلمة يجب أن تتناسباً معاً، ويجب أن يبدو التعليق عفويًا حتى ولو كان تحضيره والتدريب عليه قد استغرق ساعات (كين، 1987، ص 244).

### 3. الموسيقى (Music)

الموسيقى هي العنصر الثالث من عناصر الصوت في الفلم السينمائي، وهي عنصر يجدر اختياره بعناية، بحيث تتناسب الموسيقى مع نوع الفلم وموضوعه، لتضيف إيقاعاً مادياً محسوساً للصورة، على الرغم من أن أغلب المشاهدين لا يشعرون بدور الموسيقى بشكل مباشر وملحوظ، ويرى أيزنشتاين أن "السينما فن فني وعصري للغاية وهي تقدم للموسيقى إمكانيات جديدة مهمة ينبغي الاستفادة منها" (أيزنشتاين، 1983، ص 149). والموسيقى قد تكون مجرد مقطوعة موسيقية أو أغنية فردية أو جماعية، قد تكون خلفية للعمل الدرامي، وهي قد تكون جزءاً مباشراً من حيكته، تخاطب وجدان المشاهد أو عقله لتعزز الإحساس الدرامي أو الفلمي لديه.

### العوامل المؤثرة في جودة الصوت:

للحصول على صوت نقي واضح ذي تأثير لا بد من توافر مجموعة من العوامل الفنية الأساسية ومنها:

#### 1. الدقة

ويقصد الباحث هنا الدقة في تسجيل الصوت، وبخاصة تسجيل الأصوات البشرية لتشكيل خصوصية للشخصية السينمائية عند المتلقي، فالمتلقي يتأثر بصوت الشخصية، ويتشكل لديه ردة فعل تجاهها، فيحبها أو يكرها. وتساهم الدقة في تسجيل صوت الممثل والمؤثرات الصوتية في تعميق الإحساس عند المتلقي وبالتالي الإقناع.

#### 2. الانسجام

المقصود هنا أن يكون لكل شخصية خاصة صوتية تتناسب وتنسجم مع الدور المراد تقديمه، وهذا يعتمد على ما يلي:

- أ- أداء الممثل وخبراته وقدرته على تجسير الشخصية المطلوبة.
- ب- توظيف أجهزة الصوت في الاستديو، لخلق شخصية صوتية متميزة توافق كل ممثل في دوره وتعبر عن مضمون شخصيته.
- ج- المنظور

وهو أن يتناسب الصوت مع قرب أو بعد الممثل عن الكادر، فمثلاً يجب أن لا يكون صوت رجل يقف على بعد عشرة أمتار من الكاميرا بنفس قوة صوت رجل يقف على بعد أقل من متر واحد، فذلك يمثل المصدقية عند المتفرج، إذ أن المصدقية تتأثر بسلاسة التلقي.

#### د- حركة الصوت

وتعني أن على مصادر الأصوات أن تتحرك قريباً أو بعيداً عن الكاميرا بشكل منطقي، ولهذا يجب أن تعكس حركة الأصوات الوسط الذي تتحرك من خلاله، فإذا كان هناك شخصان يتبادلان الحوار وسط زحام جمهور يشاهد مباراة كرة قدم، فلا بد أن يظهر أنهما يحاولان رفع صوتيهما فوق الأصوات المحيطة بهما، وذلك لأن سماع الحوار في الطبقة المعتادة وخفض أصوات الخلفية سوف يبدو مزيفاً .

#### هـ- الأصوات غير المحددة

وهي أصوات غير واضحة المعالم، كالتي نسمعها مثلاً في مطعم أو في الشارع، وتقوم بعكس واقعية الحياة اليومية وصخبها، فهذه الأصوات تلعب دوراً وظيفياً مكملاً وهاماً في رسم المشهد الفلمي.

### المؤثرات الصوتية (Sound Effect):

المؤثرات الصوتية هي أصوات مصطنعة، تضاف لتعزيز المحتوى الفني أو المحتويات الأخرى للفلم سواءً كان فلماً عادياً أو فلماً كرتونياً أو لعبة إلكترونية .

إن السبب الرئيسي للاعتماد على المؤثرات الصوتية في الأعمال الفنية هو عدم إمكانية استخدام الأصوات الطبيعية التي تحدث في خلفية المشهد السينمائي، وذلك بسبب ضعف جودتها، أي عدم نقائها، أو صعوبة توفيرها، فيتم الاستعاضة عنها بعد التصوير وأثناء عملية إعداد الفلم (المونتاج) بأصوات مشابهة ذات جودة عالية لتعزيز صدقية المشهد، وللحفاظ على مستوى واحد من الشدة والنقاء الصوتي خلال العمل الفني .

تلعب المؤثرات الصوتية دوراً أساسياً في التأكيد على واقعية الفلم، وفي إتمام فهم المتفرج للصورة التي يراها على الشاشة، وتمثل المؤثرات الصوتية الفجوة التي يشعر بها المشاهد بعد توقف الموسيقى والحوار، ولها أهمية كبيرة في شد انتباه المشاهد إلى ما سيحدث بعد لحظات، وبذلك فإن الصمت يعطي أحياناً إحساساً بأهمية الفعل. والفعل هنا هو الشيء المتوقع أو غير المتوقع من الشخصية، فيما مسألة توقع المشاهد لما ستفعله الشخصية إزاء حدث ما هي مسألة غاية في الأهمية لشد انتباه المشاهد نحو متابعة الفلم. وبذلك فإن شد انتباه المتفرج لهذه اللحظة قد يتطلب الصمت في بعض الأحيان .

### وظائف المؤثرات الصوتية:

للمؤثرات الصوتية وظائف أساسية متعددة تساعد جميعها في استكمال صورة الفعل الدرامي، وفي توضيح الجوانب المختلفة للمشهد الفلمي، ونورد فيما يلي بعضاً من هذه الوظائف:

#### 1. امتداد حدود الرؤية

يمكن للمؤثرات الصوتية أن تمتد خارج حدود الرؤية، مثل أن تعطي المشاهد إيحاءاً بأماكن خارج حدود الشاشة، وتجعل المتفرج يصدق أن ما يراه على حدود الشاشة ما هو إلا جزء من عالم أوسع.

## 2. خلق جو نفسي

يعتبر خلق الجو النفسي للمشاهد العامل الوظيفي الأهم للمؤثرات الصوتية، وخاصة في أفلام الـ (Action)، فمثلاً صوت خطوات منتظمة هادئة، أو صوت باب يفتح في منزل من المفترض أنه خال من السكان، أو انبعاث أصوات غير مألوفة من ذلك المنزل، فإنها جمعياً قد تلعب على شعور المشاهد ليحس بالخوف من المجهول فيصبح المشاهد بحاجة ملحة إلى أن يتعرف إلى تلك الأصوات المجهولة ليتأكد أنها غير ضارة ولا تشكل خطراً على مجريات المشهد لتتشكل بعدها حالة الارتياح لدى المشاهد. والمخرج الجيد هو الذي يستطيع التعامل مع غريزة حب البقاء الإنسانية والخوف من المجهول وتوظيفها لخلق جو من الإثارة والترقب لدى المشاهد أثناء متابعة الفيلم.

## 3. الإيحاء بأماكن غير ظاهرة على الشاشة

يمكن الإيحاء بأماكن غير موجودة في اللقطة أو المشهد عن طريق استخدام المؤثرات الصوتية، فمثلاً يمكن تصوير لقطة لأم تعمل في المطبخ، يصاحبها صوت أطفال يلعبون في حديقة المنزل، أو صوت بعيد لعمال بناء، فالصوت المصاحب لتلك اللقطة هو الذي يوحي بأماكن غير ظاهرة على الشاشة.

## 4. خلق جو الصمت

الصمت والسكون جزء لا يتجزأ من زمن الفيلم وأحداثه، فالفجوة التي يشعر بها المتفرج بين لقطة بها حركة وأصوات وموسيقا وبين لقطة أخرى صامتة، تعطيه إحساساً بأهمية الفعل الدرامي.

## 5. تحديد الزمان والمكان والوقت

يمكن للصوت أن يحدد زمن المشهد، فمثلاً فتاة تستلقي في فراشها، ونسمع صوت صرصور خارج المشهد، نعلم أن الوقت الذي يدور فيه المشهد هو ليل، ويمكن للصوت أيضاً أن يحدد مكان المشهد، فمثلاً إذا سمعنا صوت أجراس وثناء قطع من الأغنام فإننا نعرف أن المكان هو في البادية، وإذا تضمن العرض رجلاً مسافراً وهو جالس ويقرا جريده، فإننا نستطيع من الصوت أن نميز نوع وسيلة المواصلات التي تقله، أهى باص أم قطار أم طائرة. (المهندس، 1989، ص252).

## المؤثرات الصوتية وتوجيه انتباه المشاهد في الفيلم السينمائي:

يلاحظ مما سبق، دور وأهمية المؤثرات الصوتية في العمل الفلمي، ومدى تأثيرها على المشاهد، إذ أنها تخلق عوالم جديدة وتزيد من مصداقية العمل، وتؤكد على واقعية الفيلم، وبذلك نضمن عدم قيام المشاهد بالتحول إلى قناة تلفزيونية أخرى أو الخروج من قاعة السينما، وهذا هو لب الهدف من العمل الفني، أي إبقاء المشاهد في حالة مشاهدة، وتهيئة الجو النفسي الذي يبقيه متشوقاً للعمل، فذلك يعطيه مساحات واسعة للتخيل، ويجعله يتخلص من وزنه الحقيقي نتيجة للمتعة التي حصل عليها أثناء مشاهدته للفيلم، وهكذا نرى كيف أن المؤثرات الصوتية لعبت بمشاعر المشاهد الجالس وجعلت منه مشاركاً إيجابياً في العمل السينمائي، وجعلته يتغاضى عن أي نقص إذا وجد في العمل، لأنه هو من سيكمل بمشاعره وخياله هذا النقص.

### الإطار التطبيقي للبحث:

يشتمل الإطار التطبيقي للبحث على تحليل لفلم القلب الشجاع (Brave Heart) للمخرج ميل جيبسون عام 1995م، الذي قام بدور البطولة في الفلم إلى جانب مجموعة من ألمع الممثلين السينمائيين، في حين قام جيمس هورنر بتأليف الموسيقى التصويرية لهذا الفلم، وقام جونتول بتصويره. وتجدر الإشارة إلى أن فلم القلب الشجاع قد حصل على جائزة الأوسكار لأفضل فلم.

### فكرة قصة الفلم:

يصور فلم القلب الشجاع ملحمة وليام والاس الصبي اليافع الذي قُتِل أبوه وأخوه في معركة سابقة مع البريطانيين، بعدما أحتل ملك بريطانيا إدوارد الأول اسكتلندا عام 1280م. ويكبر الطفل وليام في رعاية عمه الذي يربيه ويعلمه ليعود إلى بلده الأصلية بعدها بحوالي خمسة عشر عاما ليزرع أرضه ويتزوج ويكوّن عائلة، حيث يلتقي ويليام الشاب بصديقة الطفولة، فيحبها ويعرض عليها الزواج، ومن هنا تبدأ الأحداث بالتصاعد، وخصوصا بعد مقتلها على يد الإنجليز، فيقرر أن يأخذ بثأرها، ويتحول هذا الانتقام الفردي إلى انتقام جماعي، ثم تبدأ من هنا قصة وليام والاس، الذي قاد المقاومة ضد الإنجليز المحتلين إبان حروب استقلال اسكتلندا.

### عينة التطبيقات العملية للبحث:

اسم الفلم : Brave Heart

اسم المخرج : ميل جيبسون

سنة الاخراج : 1995

البطولة: ميل جيبسون، صوفي ماركو، كاثرين ماكومارك

باتريك ماكجوهان، انجس ماكفادين، بريندن جليسون .

الموسيقا : جيمس هورنر

تصوير : جون تول

### مبررات اختيار العينة

اختر الباحث فلم القلب الشجاع كعينة تطبيقية تحليلية لهذا البحث، اعتماداً على عدد من المبررات الفنية والإعلامية التي ميزت هذا الفلم، فقد حصل الفلم على تقدير كبير من نقاد سينمائيين على مستوى العالم، بالإضافة إلى حصوله على موقع مهم في ترتيب الأفلام السينمائية العالمية، وحصوله كذلك على جوائز كثيرة في عدة مهرجانات عالمية من أهمها مهرجان أوسكار [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

### تحليل الفلم:

يمثل فلم القلب الشجاع التجربة الإخراجية الثانية للأسترالي ميل جيبسون، فقد أخرج هذا الفلم بعد تجربته الطويلة كممثل أمام الكاميرا في أفلام كثيرة. وقد تميز هذا الفلم بروعة التصوير التي أبدع فيها المصور "جون تول"، فالتكوينات في المشهد الواحد تنوعت إلى حد كبير، وانتمت إلى أنواع محددة تم اختيارها بعناية، بحيث تولد مزاجا معيناً يدخل فيه المشاهد دون أن يشعر، وتحدث تناغماً عجباً بين المشاهد وبين الفلم وصورته البصرية التي يراها، ومن خلال الموسيقى التي أبدعها جيمس هورنر وضع

الفلم المشاهد في حالة من مشاعر الحب والتعاطف مع المقاومين، وفي نفس الوقت جعل المشاهد يحس بالغضب تجاه المستعمرين، كما جعله يشعر بالتوتر في أتون حالة من التشويق والترقب تجاه الأحداث المتواترة التي قدمتها مشاهد الفلم. بالإضافة إلى ذلك فقد اهتم فلم القلب الشجاع بالجمالية والشكل وعمق المضمون، لا سيما من خلال نزعة الواضحة نحو استعمال الرموز.

### المشهد 11:10:10 ولغاية 1:11:46

تم التركيز على دراسة المشهد الواقع بين الدقيقة 1:10:10 والدقيقة 1:11:46 من زمن فلم القلب الشجاع وتحليله بالتفصيل من خلال مجموعة من أدوات التحليل، باعتباره المشهد الأجل والأكثر كثافة من حيث توافر كل عناصر العمل السينمائي فيه بما فيها من: شخصيات بشرية. وحيوانية وطيور، وحوارات، وحركة، وأدوات وأسلحة، وموسيقا ومؤثرات صوتية، وأصوات فردية وجماعية، وساحات وغيرها.

حيث يعتبر هذا المشهد الأفضل والأوسع للتحليل الذي يخدم اغراض هذه الدراسة، لتوافر استخدامات الموسيقى والمؤثرات الصوتية ببراء وتنوع، فهو مشهد مفصلي في حياة الفيلم الذي ينتقل من صراع الى آخر.

### أدوات التحليل:

قام الباحث بدراسة واستقصاء العناصر الفنية الخاصة بالموسيقا والمؤثرات الصوتية، وتحليلها للكشف عن كيفية تعزيزها للإحساس السينمائي في الفلم، من خلال تركيزه على الأدوات الفنية التحليلية التالية وبيان دور كل منها في تعزيز الإحساس الفلمي:

#### 1. الموسيقى التصويرية

يلاحظ بشكل عام أناقة وإبداعاً وانسجاماً بين المشاهد الفلمية والموسيقا التصويرية للفلم التي وضعها المؤلف الموسيقي جيمس هورنر، والتي اعتمد فيها على الاقتباس المناسب من الفلكلور الأوسكلندي بألحانه الحيوية المتدفقة روعة وجمالاً، وإيقاعاته الوثابة المعبرة عما في الفلكلور الأوسكلندي من خفة ونشاط لاسيما في المشهد الواقع بين الدقيقة 1:10:10 والدقيقة 1:11:46، حيث لعبت موسيقا لفلم دورا حيويًا ومؤثرًا في إحداث الإثارة والإحساس بالحركة، وإيجاد التوازي بارتفاع النغمة مع تصاعد الحدث وتلاشيها مع انخفاضه، مما خلق نوعاً من التلاحم بين المشاهد والحدث.

#### 2. امتداد حدود الرؤية

في بداية المشهد المذكور، وبالتحديد لحظة دخول (وليم والاس) البطل إلى المشهد قدم صناع العمل صوت طبول عسكرية، مما وضح الدلالة وأصبح المكان كبيراً إذ قامت هذه الطبول من خلال نظام الموسيقى بمدلوله الحربي والعسكري بإعطاء صور ذهنية وسَّعت المكان لصباح ساحة معركة، وأعطت وليم والاس مدلولاً جديداً خاصاً، حيث قدمه صناع العمل على أنه مسالم ولا يرغب إلا بالعمل الزراعي، فقامت الموسيقى بتحويل دلالي واضح لشخصيته من مزارع عادي إلى قائد عسكري.



وقد اتضح هذا المدلول بشكل جلي عند نهاية المشهد باكتمال التحول الدلالي ليصبح أيقونه واضحة للمشاهد، حين وصفه أبناء قريته بالقائد.

### 3. التوقع للأحداث المستقبلية

إن للزمن في السينما أنواعاً مختلفة وكثيرة، ويستطيع صانع العمل التعامل مع كل من هذه الأنواع كيفما يشاء، وهذه من أبرز مزايا السينما الدرامية، فيتم من خلال هذا النوع من الزمن السينمائي إحصاء الصورة بالثانية الواحدة، فكان عددها 24 صورة/ الثانية، وحيث أن لدى المشاهد قصورا حسيا فإنه لا يستطيع أن يتابع حركة الصور الثابتة التي تعرض أمامه فيراها متحركة بشكل طبيعي، أما إذا أراد المخرج أن تصبح الحركة بطيئة (Slowmotion) فإن عليه إن يصور أكثر من 24 صورة بالثانية لعرضها بطئيه اعتماداً على العلاقة الوثيقة ما بين الصوت والصورة، حيث يعتبر الصوت داعماً رئيساً لمفهوم ودلالة الصورة.

ومن الملاحظ أن بداية الحركة البطيئة قام المخرج بتغيير الموسيقى من لحن إلى آخر، وخصوصاً عند لقطة وجه وليم ولاس الذي عزز التوقع لحدث ضخم قادم وهو انتقام وليم من القائد الإنجليزي، إلا أن الحدث الذي قدمه صانع العمل فائق الدلالة على دور الموسيقى وانسجامها مع الحركة البطيئة، وخصوصاً عندما تكاتف أبناء القرية بشكل مفاجئ مع وليم لتصبح الساحة كما قدمنا سابقاً ساحة معركة حقيقية.

### 4. خلق جو نفسي

احتوى المشهد آنف الذكر على عدة أجواء نفسية في الفعل الدرامي، وقامت الموسيقى بمصاحبة المؤثرات الصوتية بتعزيز هذه الاجواء على النحو التالي:

- الخوف والترقب: لم يظهر وليم في البداية وإنما ظهر حصانه من بعيد، ومن خلال صوت أحد الحرس التفت القائد فشاهد حصان وليم فقط في بداية المشهد.
- التوحد: عزز الحس السينمائي توحد الحيوان مع الإنسان ضد أي ظلم، فقد سمعنا صهيل الحصان بعصبيه، رافقت ذلك صورة لحركة بطيئة لوليم والحصان معاً، وسمعنا أنفاس الحصان السريعة والقوية كمؤثر صوتي، مع حركة بطيئة للصورة، مع أن الحصان في حالة حركة هادئة ولكن عزز حالة الغضب الداخلية لديه توحيده مع البطل.
- الانتظار: نهاية المشهد السابق اختتم صانع العمل المشهد بانتظار وترقب زوجة وليم لإنقاذها، وذلك ما عبرت عنه اللقطة الذاتية التي حلت فيها الكاميرا مكان عين الشخصية وهي تبحث عنه في الأفق، مع استمرار حالة الانتظار والترقب لحين ظهور وليم.
- الموسيقى: احتوى الإحساس الذي قدمته الموسيقى على طبول ومؤثرات صوتية ساعدت على خلق وتعزيز الجو النفسي للفعل الدرامي.

## 5. العنف:

بدأت أجواء العنف من ردة فعل وليام والحصان أمام الجندي الإنجليزي الذي كان يريد أن يمسك بلجام الحصان، فأصدر الحصان صوت سهيل كانت دلالاته إشارة للتماس الفيزيائي ما بين الحصان والجندي وكأنه لمس وليم نفسه، فكانت بداية تأسيس لجو نفسي جديد وهو العنف. واستخدم صانع العمل مجموعة كبيرة من المؤثرات الصوتية المصاحبة للأسلحة المستخدمة أثناء الاشتباك مابين وليم وأهل القرية من جهة والجنود الإنجليزي من جهة أخرى، حيث ميّز أهل القرية بمؤثر صوت الخشب بسبب استخدامهم أدوات خشبية متواضعة في القتال. في حين أن المؤثر الصوتي الذي استخدم للجندي الإنجليزي هو صوت الحديد الصادر من بدلته العسكرية وسلاحه، مما أعطى دلالة على قوة هذه الأسلحة مقابل ضعف أسلحة أهل القرية، فجعل الانتصار أكثر قيمة وحسية لدى المتلقى. وبالإضافة إلى ذلك فقد قدم المخرج أيضا مجموعة من أصوات الصراخ لقرويين دلت على الغضب والقتل والعنف والانتقام، كما تم التعبير عن الانتصار بدخول أصوات بشرية مصاحبة للموسيقا والمؤثر الصوتي، وذلك لتعزيز حالة الانتصار والحس النفسي لدى المشاهد المتألم من الظلم الذي وقع على وليم بشكل خاص والاسكتلنديين بشكل عام.

## 6. الإيحاء بأماكن غير موجودة

حين قدم المخرج حالة الانتصار، رافقت حركة الجموع مع الهتاف موسيقا تخص المكان (القرية)، ثم عرض لنا لقطة بعيدة وواسعة للافق، وهذه دلالة رمزية توحي إلى أن الانتصار لم يكن للقرية وحدها وإنما هو لكل بلاد اسكتلندا.

## 7. تحديد الزمان والمكان

- الزمان: يعد فصل الشتاء زمنا لهذا الحدث السينمائي، ويستخدم هذا الفصل في الدراما بشكل مكثف ومكرر بسبب أجواءه النفسية المختلفة، وخصوصا حركة الطبيعة التي ترافق هذا الفصل من غيوم وبرق ورياح، حيث وظف المخرج أصواتاً كثيرة تخص هذا الفصل، من أهمها صوت الرعد في حالة الترقب، وحالة العنف، ومما زاد هذا المؤثر أهمية: الإحساس الأكثر في بداية الحرب.
- المكان: اعتمدت الأحداث التي دارت في هذا الفلم على المناطق الزراعية المفتوحة، فتم توظيف عدة مؤثرات للإيحاء بمثل هذا المكان من أهمها صوت الغراب والدجاج الطيور والحصان.

## 8. خلق جو الصمت

من وظائف مؤثر الصوت الانتقال من حالة نفسية إلى أخرى، وقد تم استخدام عنصر الصمت للانتقال من حالة الترقب والخوف إلى حالة العنف، ومن ثم إلى حالة الانتصار، كما أن مؤثر الصمت قام بتعزيز حالة سقوط القائد الإنجليزي من خلال مؤثر صوت دحرجته على الأرض. كذلك تم توظيف مؤثر الصمت لتجسيم وتضخيم صوت مرور السكين على رقبة القائد الإنجليزي بعموم التحليل، حيث نجد أن المخرج استطاع في هذا المشهد الانتقال من حالة هدوء واستقرار في

ذهن المزارع ولیم إلى حالة القائد والبطل بإعلانه الحرب والانتقام من الانجليز، كذلك استطاع تغيير مسار الأحداث الدرامية من حالة السكينة التي تعيشها القرية إلى حالة الثورة العارمة التي اجتاحت البلاد كاملة. ونرى أن هذا المشهد قدم بمساعدة الموسيقى والمؤثرات الصوتية ملخصاً لكامل الفلم، إذ وجدنا في المشهد حالات الحب والانتقام والخوف والترقب والانتصار الذي شاهدناه كذلك في نهاية الفلم.

#### النتائج ومناقشاتها:

في ضوء هذه الدراسة التحليلية فقد توصل الباحث للنتائج التالية:

- (1) للموسيقا التصويرية والمؤثرات الصوتية دور فعال في مضاعفة الإحساس الفلمي وخلق الجو العام لدى المشاهد، وبخاصة عند ترافقها مع الصورة المرئية.
- (2) استخدام الصوت وعناصره بشكل تقني وعالي الجودة يساعد على التحكم بدلالة المشهد والفلم بشكل عام.
- (3) يقوم الصوت بصفته فن زمني بالإيحاء بالمكان.
- (4) تقوم المؤثرات الصوتية المرافقه للصورة بإثارة خيال المشاهد.
- (5) يعمل الصوت بشكل عام على توسيع حدود الرؤيا لدى المشاهد.

#### التوصيات:

بضرورة الاهتمام بدراسة وتدريس الصوت والمؤثرات الصوتية والموسيقا التصويرية في المعاهد والكلبيات الخاصة بالدراما، بحث يتم تأسيس تخصص منفرد لها، وذلك لدورها الاساس في إنجاح العمل الدرامي وزيادة تأثيره البصري.

## قائمة المصادر والمراجع:

- أمون، جاك، 1999، ترجمة أنطون حمصي، المؤسسة العامة للسينما، وزارة الثقافة، دمشق، سوريا.
- المهندس، حسين حلمي، 1989م، دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، مصر.
- ايزنشتاين، سريغي، 1983م، الإحساس الفلمي، ترجمة سعيد مراد، منشورات وزارة الثقافة، دمشق سوريا.
- جانيتي، لودي، 1981، فهم السينما، بغداد، دار الرشيد للنشر والتوزيع 1981.
- جيبسون، ميل، 1995، فلم القلب الشجاع.
- روم، ميخائيل، 2007، أحاديث حول الإخراج السينمائي، ترجمة عدنان مدانات، دار مجدلاوي للتوزيع والنشر، ط 2.
- صالح، سعد، 2010، فن الإخراج وكتابة السيناريو، المؤسسة العامة للسينما، وزارة الثقافة، دمشق، سوريا.
- عبد الله، علي، 1997م، الموسيقى التعبيرية، وزارة الثقافة والإعلام، بغداد، العراق.
- كين، عصام الدين المصري، الدار العربية للموسوعات، بيروت، لبنان.
- مارتن، مارسيل، 1970، اللغة السينمائية، ترجمة سعد مكاوي، المؤسسة المصرية العامة للنشر، القاهرة، مصر.
- مؤنس، كاظم، 2006، قواعد أساسية في فن الإخراج التلفزيوني والسينمائي، دار المعارف، القاهرة، مصر.