الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم
University of Mostaganem Abdelhamid Ibn Badis
كلية الأدب العربي والفنون
Faculty of Arabic Literature and Arts

كلية الأدب العربي والفنون

قسم الفنون

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في تخصص: السيناريو والتأليف الدرامي

شعبة: فنون بصرية

المكان في الفيلم السينمائي: دوره وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية

مرفق بسيناريو فيلم

من إعداد الطالب: بكوش إبراهيم

تحت إشراف الأستاذة: د. شرقي هاجر

جامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم
قسم الفنون
كلية الأدب العربي و الفنون

أعضاء لجنة المناقشة:

د/ بومسلوك خديجة.....رئيسا

د/ شرقي هاجر.....مشرفا

د/ العايب أحسن..... مناقشا

2026-2025

كلية الأدب العربي والفنون قسم الفنون

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في تخصص: السيناريو والتأليف الدرامي

شعبة: فنون بصرية

المكان في الفيلم السينمائي: دوره وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية

مرفق بسيناريو فيلم

من إعداد الطالب: بكوش إبراهيم تحت إشراف الأستاذة: د. شرقي هاجر

2026-2025

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي
والبحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس
مستغانم
كلية الأدب العربي و الفنون

Ministry of Higher Education
And Scientific Research
University Abdelhamid Ibn Badis
Mostaganem
Faculty of Arabic Literature And Arts

نموذج التصريح الشرفي
الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

(ملحق القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

السيد (ة) ..بكوشة..ابراهيم..... ، الصفة: طالب

الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم 412258412 الصادرة عن

بلدية وادي ارهيو غليزان بتاريخ 22-07-2024

المسجل(ة) بكلية الأدب العربي و الفنون قسم ..الفنون.....

والمكلف بإنجاز أعمال بحث (مذكرة التخرج (ماستر))

عنوانها..المكان في الفيلم السينمائي -دوره وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية.....

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: ..01.01.2026..

توقيع المعني(ة)

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي
و البحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس
مستغانم
كلية الأدب العربي و الفنون

Ministry of Higher Education
And Scientific Research
University Abdelhamid Ibn Badis
Mostaganem
Faculty of Arabic Literature And Arts

FLAA

استمارة إيداع مذكرة الماستر (قسم الفنون)

تخصص: السيناريو والتأليف الدرامي

السنة الجامعية 2025 ••• 2026

إطار خاص بالطالب(ة)

الاسم : إبراهيم
اللقب : بكوش
تاريخ و مكان الميلاد : 2003-11-19 ← وادي ارهيو
رقم الهاتف : 06.68.97.20.82
البريد الإلكتروني : brahimbekeh4@gmail.com

عنوان المذكرة: المكان في الفيلم السينمائي: دوره وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية

إطار خاص بالأستاذ(ة) المشرف(ة) على المذكرة

اسم و لقب الأستاذ (ة)المشرف(ة) على المذ
رتبة الأستاذ(ة) المشرف(ة) : ح . شرقي هاجر
إمضاء الأستاذ(ة) المشرف(ة)

إمضاء رئيس قسم الفنون

Faculty Of Arabic Literature And Arts - Mostaganem -
PO.Box 188 Mostaganem 27000 Algérie **Tél :** +213 (0) 45 42 11 01. **Fax :** +213 (0) 45 42 11 01
WebSite : www.univ-mosta.dz/flaa **Email** : web.flaa@univ-mosta.dz

إهداء

إلى المعنى الأسمى للحب والرضا، ومن حمتني صلواتها ودعواتها الصامتة في كل خطوة أمي الغالية.

إلى السند الثابت والذراع الداعمة في مواجهة الصعاب، شريك الرحلة أبي العزيز.

إلى كل من آمن بفكرتي وقلمي، وترك أثرا طيبا في مسيرتي العلمية والإنسانية

أهديكم ثمرة هذا الجهد.

شكـر وتـقـديـر

الحمد لله رب العالمين الذي بنعمته وتوفيقه تتم الصالحات، والصلاة والسلام على نبيه الأكرم.

أما بعد، فأتقدم بخالص الشكر وعميق الامتنان إلى الأستاذة المشرفة: **الدكتورة شرقي هاجر** التي واكبت هذا البحث منذ خطوته الأولى ومنحتني من وقتها وتوجيهاتها السديدة ما أسهم في تقويم هذا العمل وصقله.

كما أتوجه ببالغ التقدير والوفاء إلى الأساتذة الأفاضل أعضاء لجنة المناقشة الموقرة لتفضلهم بقبول قراءة هذه المذكرة وإثرائها بملاحظاتهم العلمية القيمة.

وإلى كل من ساندني بكلمة أو نصيحة طوال مسيرتي الدراسية، لكم مني كل الثناء والتقدير.

المقدمة

المقدمة:

يعد المكان في الفيلم السينمائي من أكثر العناصر البصرية إثارة للجدل، إذ طالما اقتصر فهمه على كونه خلفية تجري أمامها الأحداث في حين أن الممارسة السينمائية الفعلية تكشف عن دور أعمق بكثير فالمكان في السينما ليس موقعا للتصوير بل هو عنصر درامي حي يشارك في بناء الشخصية وتشكيل صراعها ويوجه مسار الأحداث دون أن ينطق بكلمة واحدة.

في كتابة السيناريو، المكان ليس مجرد ديكور بل أداة درامية أساسية، الكاتب الذكي لا يضع شخصياته في أي مكان عشوائي بل يختار المكان الذي يخدم الصراع ويكشف الشخصية والمكان يمكن أن يكون سجنا نفسيا أو ملاذا آمنا أو حاجزا مستحيلا واختيار المكان المناسب في اللحظة المناسبة هو قرار درامي بامتياز يؤثر في مسار الأحداث ويوجه انفعالات المشاهد دون حاجة إلى حوار طويل.

المكان لا يحيط بالشخصية فقط بل يصنعها من الداخل من خلال تفاصيله يمكن للكاتب أن يظهر جوانب خفية من البطل: هل يعيش في فوضى أم نظام؟ هل يخاف من الأماكن المغلقة؟ هل يرتبط بمكان بذكريات مؤلمة أم جميلة؟ المكان يكشف الخوف ويعكس الانهيار أو التعافي حين يتقن الكاتب هذه العلاقة يصبح مكانه جزءاً لا يتجزأ من الشخصية نفسها لا مجرد وعاء للأحداث

انطلاقا من هنا جاءت هذه المذكرة تحت عنوان "المكان في الفيلم السينمائي: دوره وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية" لتسلط الضوء على هذه العلاقة العضوية بين الفضاء والشخصية وتكشف عن الآليات التي يتحول بها المكان من فضاء جغرافي محايد إلى حيز درامي فاعل

إشكالية البحث:

تتمحور إشكالية هذا البحث حول التساؤل الجوهري الآتي: كيف يتحول المكان في النص السينمائي من مجرد خلفية بصرية إلى عنصر درامي فاعل يؤثر في بناء الشخصية وتحولاتها؟ وتتفرع عنه تساؤلات هي كالآتي: ما هي الآليات التي يعتمدها كاتب السيناريو لشحن المكان بالدلالة الدرامية؟ وما أنماط الأمكنة السينمائية ووظائفها في بناء الصراع؟ وكيف تنعكس العلاقة بين المكان والشخصية على مسار السرد؟

هيكل البحث: عالجت اشكالية البحث في فصلين اثنين الاول نظري عنونته بدور المكان وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية وتناولت في مبحثه الأول ، اليات تحويل المكان من الفضاء الجغرافي الى الحيز الدرامي ثم انتقلت الى مورفولوجيا الأنماط المكانية وتحولاتها الدرامية بعدها انتقلت الى تقنيات الوصف المكاني في النص السينمائي لأنتقل بعدها الى تفكيك ابعاد الشخصية الثلاثة(الجسدية، النفسية، الاجتماعية) لاختتم الفصل بعلاقة وتأثير بين المكان والشخصية الدرامية أما الفصل التطبيقي الذي عنونته بتجليات المكان في نص

سينمائي تناولت في مبحثه الأول البطاقة الفنية للفيلم ورؤيتي الدرامية ثم قدمت سيناريو الفيلم ثم اختتمت الفصل بتحليل اليات المكان وانماطه في سيناريو "في شاطئ ما"

دوافع البحث:

- **1. الدوافع الذاتية:**

- الشغف الشخصي بمجال الكتابة السينمائية والتأليف الدرامي والرغبة في صقل الملكة الإبداعية من خلال المزاوجة بين الطرح الفلسفي والممارسة العملية المتمثلة في كتابة نص سينمائي أصلي
- الرغبة الفنية لتفكيك عوالم الشخصيات الدرامية ومحاولة فهم كيف يمكن للفضاء البصري المحيط أن يتدخل في توجيه سلوك البطل وتشكيل أزماته ورسم مساراته داخل النص
- التطلع لتقديم مشروع تخرج يعكس الهوية الفنية والأسلوب التعبيري الخاص بي ككاتب سيناريو من خلال صياغة سيناريو فيلم "في شاطئ ما" كنموذج تطبيقي يحمل رؤيتي الدرامية

2. الدوافع الموضوعية:

- الحاجة الأكاديمية الملحوظة في المكتبة الجامعية إلى دراسات سينمائية متخصصة تبحث في آليات الشحن الدلالي للمكان وتتجاوز النظرة التقليدية الفاصلة بين فضاء العرض وبناء الشخصية حيث لا يزال التناول النظري للمكان كعنصر درامي فاعل بحاجة إلى مزيد من البحث والتأصيل.
- الأهمية العلمية والمنهجية لمواكبة التوجهات النقدية الحديثة التي تعتمد على البحث القائم على الممارسة حيث لم يعد البحث الأكاديمي مجرد تجميع نظري للمعلومات بل أصبح وسيلة لإنتاج وتبرير الأشكال الفنية والإبداعية.
- محاولة تقديم مرجع منهجي وعملي يخدم طلبة تخصص السيناريو يوضح بكيفية إجرائية دقيقة كيفية إسقاط المفاهيم الفلسفية المكانية مثل اللامكان، المكان المنقلب، والهيتيروتوبيا داخل صياغة الإرشادات المشهدية وبناء الفضاءات الدرامية للنصوص السينمائية.

الدراسات السابقة:

اطلعنا في إطار إعداد هذا البحث على جملة من الدراسات ذات الصلة، من أبرزها أعمال **غاستون باشلار** في **"جماليات المكان"** التي أرست مفهوم العلاقة الانعكاسية بين الإنسان والفضاء، وأطروحة **ميشيل فوكو** حول: **"الهيتيروتوبيا"** التي وفرت إطارا لفهم الأمكنة الموازية، وأعمال **مارك أوجيه** حول **"اللامكان"** التي فتحت أفقا جديدا لفهم الفضاءات العابرة كما استأنسنا بكتب السيناريو النظرية **لروبرت ماكي وسيد فيلد وبليك سنايدر** التي أسهمت في ربط هذه المفاهيم بالممارسة الكتابية الفعلية.

منهج البحث:

اعتمدت في هذا البحث على المنهج التحليلي الوصفي إذ لا يكتفي البحث بوصف الظواهر المكانية في الأفلام المختارة بل يتجاوز ذلك إلى تحليل وظائفها الدرامية وآليات اشتغالها في بناء الشخصية. وقد طبق هذا المنهج على مستويين: نظري من خلال استقراء المفاهيم وتأسيسها، وتطبيقي من خلال اختبارها على سيناريو أصلي من تأليفي بعنوان "في شاطئ ما."

صعوبات البحث:

- **ندرة المراجع العربية المتخصصة:** واجهت صعوبة بالغة في إيجاد مراجع عربية دقيقة تتناول "المكان" من زاوية التأليف الدرامي وكتابة السيناريو حيث أن أغلب الدراسات المتوفرة تعالج المكان إما من منظور أدبي روائي أو من منظور إخراجي بحت مما تطلب مني جهدا للبحث في المصادر الأجنبية وترجمة المفاهيم بما يخدم البناء الدرامي.
- **إسقاط المفاهيم الفلسفية على التطبيق السينمائي:** شكلت محاولة تبسيط مفاهيم فلسفية معمارية مثل "اللامكان" لمارك أوجيه و"الهيتيروتوبيا" لميشيل فوكو وتحويلها إلى أدوات إجرائية وعملية في كتابة الإرشادات المشهدية للسيناريو تحديا فكريا تطلب الدقة والتفكيك.
- **التوفيق بين الباحث والمؤلف:** من أصعب التحديات التي واجهتني هي الموازنة بين الصرامة المنهجية والموضوعية التي يفرضها البحث الأكاديمي في الجانب النظري وبين مساحة الحرية والخيال والذاتية التي يتطلبها التأليف الفني الإبداعي أثناء كتابتي لسيناريو "في شاطئ ما".
- **تحدي التعبير البصري عن الحالة النفسية:** على مستوى الجانب التطبيقي واجهت تحديا في كيفية تحويل فضاء مفتوح بطبيعته إلى حيز سيكولوجي ضاغط ومرآة تعكس الأزمات الداخلية للشخصيات وذلك بالاعتماد على الوصف والإرشادات البصرية بدلا من الاعتماد السهل على الحوار المباشر.

الفصل الأول: دور المكان وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية

المبحث الأول: آليات تحويل المكان من الفضاء الجغرافي إلى الحيز الدرامي

يعد المكان في النص السينمائي عنصرا معماريا أساسيا يتجاوز وظيفته المادية كموقع لتصوير الأحداث ليصبح حيزا دراميا فاعلا يساهم مباشرة في بناء الشخصية الدرامية وتشكيل الصراع فالفضاء الجغرافي بطبيعته موضوعي ومحايد يقاس بالأبعاد الفيزيائية دون أن يحمل دلالة شعورية أو رمزية مسبقة أما الحيز الدرامي فهو فضاء ذاتي مشحون بالمعاني والانفعالات التي تتقاطع مع أزمات البطل النفسية والوجدانية وتتحقق هذه العملية التحويلية فقط من خلال اليات دقيقة يعتمدها كاتب السيناريو ليحول المكان من مجرد موقع تصوير الى بيئة تشارك في صياغة المعنى الكلي للفيلم ويمكن اجمال هذه الأليات في أربع مراحل مترابطة: الاختيار القصدي ,الشحن الدلالي، الإسقاط النفسي وأخير التوظيف الوظيفي وهي تشكل معا سلسلة إجرائية تحول الجغرافيا الصامتة الى كائن درامي يتفاعل مع الشخصية ويؤثر في مسار الأحداث، تأسيسا على ذلك تؤكد الدراسات السينمائية المعاصرة أن عملية تحويل المكان لا تتم بشكل عشوائي بل تخضع لمنطق درامي داخلي يوجه كل اختيار مكاني نحو خدمة الحبكة وتعميق الصراع.

تبدأ العملية بآلية الاختيار القصدي فاختيار المكان ليس قرارا عشوائيا يهدف إلى ملء الفراغ البصري فحسب بل هو قرار وظيفي درامي يحدد طبيعة الحيز منذ اللحظة الأولى إذ يبين "**أنطوان غودان**" أن اختيار الفضاء الداخلي آلية دراماتورجية قصدية تهدف إلى تكثيف الصراع بعيدا عن تشتت فضاء الخارجي[1] فالمشهد الداخلي يعطي للكاتب حرية اكبر في توجيه الضوء وإبراز الظلال وايقاع الفيلم كما انه يفرض قيودا على الحركة وهذا يؤدي الى إعادة توجيه البناء الدرامي نحو تكثيف المشاعر والعلاقات داخل الحيز نفسه ويطبق ذلك من خلال نمط معين يخدم رؤيته فيوزع الشخصيات داخل الحيز و يحدد المسافة التي بينهم ثم يحولها إلى عناصر دلالية تعكس طبيعة التفاعل دون الحاجة إلى انتقال مكاني ،كما انه يضبط الإيقاع السردي

[1] Antoine Gaudin, L’espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie, Paris, Armand Colin, 2015 p. 216

اذ يؤدي ثبات الفضاء إلى إبطاء الحركة الخارجية مقابل تكثيف الفعل الداخلي مثل فيلم **12 Angry Men**)[2] الذي يجسد كيفية استغلال الكاتب الحيز المغلق بذكاء ليخدم غايته عكس المشهد الخارجي الذي يمنح حرية أكبر وتحكم سلسل في تقديم الأحداث لكن دوره لا يقل أهمية حيث يوظف من خلاله ضياع الشخصية وشساعة الفضاء ولا يتحقق فيه التوتر من خلال التقارب بل من خلال الفراغ وتتحول المسافة لعنصر دلالي يحدد طبيعة الحركة، ففي الفضاء الخارجي الواسع يصبح التحدي البصري هو كيف تجعل المتفرج يشعر بالخطر أو التوتر رغم اتساع المساحة وهنا تكمن أهمية توزيع العناصر المكانية كالمباني والأشجار والمرتفعات لخلق نقاط ارتكاز بصرية توجه عين المتفرج نحو مصدر الخطر.

(**The HungerGames**)[3] تجسيد مثالي للفضاء الخارجي إذ يتمحور الصراع حول ساحة اللعب التي تجمع بين الغابة ومساحات شاسعة تمنح السرد بعدا حركيا قائما على الامتداد.

يعد اختيار الزمن (**ليل، نهار**) عنصر أساسي يعتمد عليه كاتب السيناريو في بناء الفضاء حيث لا يرتبط هذا الاختيار بالجانب الجمالي فقط بل له دور تنظيمي داخل السرد. ويذهب "**جان كلود كاريير**" الى ان اختيار توقيت المشهد قرار دراماتورجي يساهم في بناء الإيقاع السينمائي وتوجيه انتباه المشاهد[4]

فالانتقال بين المشاهد الليلية والنهارية يساهم في تحديد طبيعة الفعل وضبط إيقاعه، المشهد النهاري يميزه وضوح الرؤية يسمح بإبراز تفاصيل المكان وتكون فيه العلاقات بين العناصر واضحة ومكشوفة كما أن الضوء الطبيعي في المشاهد النهارية يفرض نمطا من الموضوعية البصرية حيث يبدو المكان كما هو دون تمويه أو تضليل مما يجعله مثاليا للمشاهد التأسيسية أو مشاهد كشف الحقيقة مثلا.

[2]Sidney Lumet 12 Angry Men 1957 Orion Nova Productions, United States
[3]Gary Ross The Hunger Games 2012 Lionsgate & Color Force Productions,United States
[4] Carrière J.C & Pascal Bontizer Exercices du scénario (Paris La Fémis, 1990) P 64-65

إن المشهد الليلي يعمل بدوره على تقليص مجال الرؤية التي تشكل الفضاء بضلال وإضاءة جزئية تجعل ظهور المكان عبر أجزاء منتقاة ومحددة، هذا التقليص المتعمد لمدى الرؤية يخلق مساحات من الغموض تتيح للمتفرج أن يتخيل ما هو مخفي وهي تقنية شائعة الاستخدام في أفلام الغموض و الإثارة ويؤدي هذا الاختلاف إلى تنويع في طريقة بناء المشهد إذ غالبا ما يفرض النهار نمطا للوضوح بينما يتيح الليل إمكانيات تقوم على التقطيع البصري وإعادة توجيه الانتباه للقارئ وبذلك يتحول الضوء من عنصر إضاءة إلى عنصر بنيوي يحدد كيفية ظهور المكان داخل السرد

بعد التمييز بين الفضاء الداخلي و الخارجي وبين التوقيت الليلي و النهاري لا يزال هناك عنصر لا يقل أهمية وهو اختيار البيئة الدلالية المغلقة أو القاسية هذا النوع من الاختيار مهم جدا فهو يتجاوز مجرد تحديد موقع تصوير بل يصبح قرار درامي بامتياز يحدد مسبقا طبيعة الصراع الذي ستخوضه الشخصية فاختيار الكاتب لبيئة مغلقة كغرفة ضيقة، سرداب أو شقة في حي شعبي أو بيئة قاسية كصحراء يحول المكان فورا من تضاريس مادية محايدة الى بيئة دلالية توحي بالعزلة أو الظروف الصعبة وهذا الاختيار يمهد لصراع ويجعل المكان جزء عضوي من مصير البطل.

إن القيمة الدرامية لمثل هذا الاختيار تكمن في قدرته على توليد التوقع لدى قارئ فعندما يقرأ مشاهد البداية أن بطل قد وضع في جزيرة أو زنزانة فإنه يتوقع صراعا من نوع معين كصراع البقاء أو صراع الهروب و المواجهة مع الذات ويعتبر فيلم(**The Maze Runner**[5])نموذجا على هذه الآلية حيث المتاهة ليست مجرد مكان يتحرك فيه الأبطال بل هي تفرض صراع البقاء أو الهروب وهي محرك أساسي للأحداث لأنها تجبر البطل على اتخاذ قرارات مصيرية دون الحاجة الى حوار يشرح ذلك فمكان هنا يسبق الشخصية في الفعل الدرامي واختيار العناصر البصرية بما في ذلك المكان لا يكون عشوائيا بل يخضع لمنطق تعبيري

[5]Paul Weitz The Maze Runner 2014, 20th Century Fox, United States

يتجاوز مجرد محاكاة للواقع هذا يعني أن الكاتب لا يختار مكانا لأنه جميل أو متاح بل لأنه ببساطة يحمل دلالة تخدم الصراع وتشحن المشهد عاطفيا قبل حتى أن تبدأ الشخصية في الكلام أو حركة بل أحيانا تكون هي الصراع نفسه.

تستمر عملية التحويل بألية الشحن الدلالي إذ يمنح كاتب السيناريو التفاصيل المادية داخل المكان معاني رمزية تتجاوز حقيقتها الفيزيائية. ويؤكد **يوري لوتمان** أن المكان في الفن السينمائي لا يقتصر كونه خلفية للأحداث بل يتحول إلى نموذج للعالم حيث تصبح الحدود المكانية حدودا دلالية تفصل بين حالات نفسية وقيمية مختلفة[6].فعندما تنتقل الشخصية من لغرفة إلى أخرى أو من الداخل إلى الخارج فإنها تعبر حدود دلالية تفصل بين حالات نفسية متابينة: الأمان مقابل الخطر أو الوعي مقابل اللاوعي وغيرها من المشاعر النفسية التي تحدد تحولات الشخصية.

يتعمد الكاتب إلى التقاط تفاصيل دقيقة تساعده في شحن المشهد مثل جدران متشققة، أرضية بالية، نافذة صغيرة فيحولها من مجرد عناصر ديكور الى علامات سيميائية تعبر عن حالة الانكسار أو الضيق النفسي الذي يعاني منه البطل، فالانغلاق المكاني يصبح ترجمة ملموسة للانسداد الداخلي والمساحات الواسعة قد توحي بالحرية او بالفراغ العاطفي والفرق الجوهري هنا ان الشحن الدلالي يسبق ظهور الشخصية وبهذه الالية يصبح كل عنصر مادي داخل الحيز حاملا لدلالة درامية تساهم في بناء التوتر السردي وتعميق علاقة الشخص بالمحيط المعاش.

تتوج المراحل السابقة بمرحلة أخيرة لا تقل أهمية وهي ألية التوظيف الوظيفي لان في هذه المرحلة يتخلى المكان عن دوره السلبي ليصبح طرفا حاسما في الصراع الدرامي والفضاء هنا يوظف كعقبة مادية ووجب

[6]يوري لوتمان، سيميائيات السينما وقضايا الجماليات السينمائية، ترجمة نبيل الدبس (دمشق المؤسسة العامة لسينما ,2005) ص 55.

التمييز هنا بين المكان الذي يحمل وظيفة الصراع في بنيته الاصلية والمكان الذي يحوله الكاتب من عنصر محايد أو أليف إلى عقبة بحد ذاتها فهذه الآلية تمنحه دورا دراميا فاعلا.

يؤكد منظر السيناريو **روبرت ماكي**[7]أن المحيط المادي للقصة ليس مجرد خلفية بل هو قوة فاعلة تحدد طبيعة الصراع فتضاريس المكان وقوانينه الفيزيائية تشكل قوة مقاومة تضع البطل أمام اختيار حقيقي لقدراته.

يبرهن فيلم[8](**The Truman Show**)نظرية **ماكي** السابقة إذ يصبح كل جزء في المدينة الهادئة أداة مراقبة وتقييم، فالبحر في الأصل هو فضاء جغرافي لنزهة لكنه وظف دراميا ليكون حاجزا للبطل والسماء وظفت كقبة زجاجية مضيئة تتحول من افق لا متناهي الى جدار صلب تصطدم به السفينة في الأخير.

تؤكد الدراسات المعاصرة هذه الرؤية اذ ترى ان عملية خلق المساحات السينمائية لا تقتصر على المحاكاة البصرية بل تصل إلى بناء درامي يتفاعل عضويا مع الشخصية ويدفع السرد نحو الأمام[9]وبهذا يصبح المكان محركا دراميا يساوي في أهميته لغة الحوار والفعل الحركي.

ولعل تسلسل وتكامل هذه الآليات تساهم في تحقيق عملية التحويل ناجحة فالمكان ينتقل من فضاء جغرافي محايد إلى حيز درامي فاعل يساهم في بناء الشخصية الدرامية ويصبح بذلك جزء لا يتجزأ في بناء السيناريو.

<u>المبحث الثاني</u>: مورفولوجيا الأنماط المكانية وتحولاتها الدرامية

بعد أن تناولنا في المبحث الأول آليات تحويل المكان من فضاء جغرافي إلى حيز درامي وتصنيفاتها الأولية (داخلي –خارجي) نتجاوز في هذا المبحث تلك التصنيفات الجغرافية البسيطة لنفكك بنية المكان كأنماط

[7]McKee Robert, Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Structure, Style and the Principles of Screenwriting New York: Regan Books HarperCollins, 1997. P. 115
[8]Peter Weir, The Truman Show 1998 Paramount Production, United State
[9]Filipa Rosario Ivan Villarmea Alvarez New approaches to Cinematic Space (London: Routledge, 2019) p. 1-3

وظيفية حيث يدرس كل نمط وفقا لقدرته على التأثير في المسار السردي وتحفيز البنية الدرامية مستندين إلى مرجعيات فلسفية وأنثروبولوجية.

المطلب الأول: المكان المرجعي

يرى المعماري والنظري النرويجي **نوربيرج شولتز** في كتابه **(Genius Loci)**[10] أن المكان ليس مجرد أبعاد هندسية قابلة للقياس بل هو مركز الاستقرار يمنح التجربة الإنسانية تماسكها ومعناها فالمكان المرجعي وفق هذا المنظور هو الحيز الذي تنظم حوله الوقائع السردية كلها ليصبح بمثابة الوتد الذي يثبت خريطة الفيلم في ذهن القارئ ولا يشترط أن يكون بيتا يكفي أن يكون الفضاء الذي تعود إليه الشخصية باستمرار فيترسخ في الذاكرة البصرية للمتلقي.

يؤدي المكان المرجعي وظيفتان متكاملتان تشكل أساس بناء الشخصية **فالوظيفة الأولى** هي: تأسيس التوازن الأولي حيث أن قبل بدأ التحولات الدرامية يحتاج السرد الى إظهار الشخصية في حالتها الطبيعية هنا يصبح المكان المرجعي أداة بصرية تكشف عن هوية البطل وعلاقته بالعالم مثل غرفة نوم مرتبة بعناية تعكس شخصية منضبطة ،بيت عائلي مزدحم يوحي بعلاقة أسرية قوية أو مقهى يتردد عليه البطل يوميا كل ما سبق يرسم روتين مستقر وهذا التأسيس ليس ذو غاية جمالية فقط بل هو شرط أساسي لقياس حجم الخسارة لاحقا فكلما كان المكان المرجعي أكثر ترسيخا في ذهن المتلقي كلما كان انهياره أو تشوهه أكثر اقناع اما **وظيفته الثانية** تكمن في الإشارة إلى الأزمة فأي تغيير يطرأ على المكان المرجعي كتدميره أو فقدانه أو حتى إعادة ترتيبه مثلا يقرأ فورا كإشارة سردية إلى أن الخطر قادم لأن القارئ لا يحتاج إلى حوار يشرح له الأزمة فالمكان نفسه يصبح الرسالة وهذه الألية ما تجعل المكان المرجعي أداة للاقتصاد السردي، الاستمرارية البصرية لا تقل وظيفتها أهمية في تثبيت وإرشاد القارئ في الأفلام الطويلة أو متعددة الخيوط

[10]Norberg-Schulz, christian. (1980) Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. New York :Rizzoli, P.5

حيث يعود دائما إلى المكان المرجعي ليبين أنه مركز العالم وبهذه العودة يمنعه من ان يتوه في السرد ويمنح أيضا فيلمه تماسكا بصريا.

فيلم(**The GodFather**[11])من أفضل الأمثلة تجسيدا للوظائف السابقة فمنزل عائلة كورليوني يؤسس التوازن الأولي كفضاء للحماية والسلطة وعندما يقتحم تتحول الإشارة إلى أزمة تدفع الصراع وتحول الشخصية الرئيسية كما أن العودة المتكررة إليه بين المشاهد تعيد تثبيت انتباه المتفرج ليكون المكان البوصلة التي توجه خريطة الفيلم.

المطلب الثاني: "**اللامكان**"

يقدم الأنثروبولوجي الفرنسي مارك أوجيه في كتابه **اللامكان**[12] مفهوما مغاير للمكان المرجعي الذي ناقشناه سابقا فاللامكان وفقا ل**أوجيه** هو الفضاء العابر الذي يفتقر إلى التاريخ والهوية والعلاقات الإنسانية المستقرة لأنها أمكنة مصممة للعبور والاستهلاك كمطارات، مراكز التسوق والمكاتب الإدارية وغيرها من الأماكن ويتميز اللامكان أنه لا ينتج ذاكرة جماعية فكل من يمر به يشبه الأخر وكل تجربة فيه غير قابلة للتبديل وهذا يختلف جذريا عن المكان المرجعي الذي يقوم بإظهار الثبات والتكرار فاللامكان يقوم على العبور وغياب الهوية.

يؤدي اللامكان في السينما ثلاث وظائف درامية مهمة أولها **توليد بنية سردية** غير خطية فبسبب طبيعته العابرة يمكن له أن يسهل القفزات الزمنية دون الحاجة إلى تغيير الديكور أو تفسير منطقي فالانتظار في صالة المطار على سبيل المثال يمكن أن يمثل ساعات أو أياما دون أن يتغير المشهد مما يحرر المونتاج من قيود الاستمرارية الزمنية التقليدية كما تشمل وظيفته أيضا إنتاج الرتابة أو تشتت بصري فتصميم اللامكان

[11]Francis Ford Coppola, the godfather 1972, Paramount Production, United States

[12] مارك اوجيه 2018 مدخل الى انثروبولوجيا الحداثة المفرطة ترجمة ميساء السيوفي. الدوحة: المركز العربي للأبحاث ص .124

النمطي المتكرر كممرات متطابقة وأبواب لا تختلف، يمكن توظيفها لتعكس حالة الشخصية وبذلك ينتج تشتتا بصريا يضيع فيه القارئ والشخصية أما أخر وظيفة فهي تحرير الكاتب من تبرير الانتقالات المكانية فاللامكان يعتبر مفصل سردي طبيعي لأن الشخصية التي تنتقل من بلد إلى أخر تمر حتما بمطار أو ميناء ولا يحتاج الكاتب أن يشرح كيف انتقلت فالمكان نفسه يبرر الانتقال.

يعتبر فيلم(**The Terminal**[13])مثال نموذجي يجسد هذا النمط فالمطار هناك ليس مجرد خلفية بل هو اللامكان الذي يتحول إلى عالم مغلق يعيش فيه البطل لأشهر ويستغل به طبيعة المطار العابرة ليخلق بنية سردية حلقية، كل يوم يشبه الذي قبله و الزمن لا يتقدم بشكل خطي بل يدور في حلقة مفرغة لا يعرف المتلقي كم مر من وقت إلا عبر مؤشرات سطحية كنمو لحية البطل مثلا وهذا التمويه الزمني ينجح أغلب الأحيان في اللامكان إذ أن مطار ليس مكان إقامة لكن الفيلم يظهر كيف يمكن للشخصية أن تسكن اللامكان رغم تصميمه ألا يسكن.

يقدم اللامكان نقلة نوعية من المكان المرجعي فإذا كان مرجعي يربط الشخصية بالذاكرة فإن اللامكان يفصلها عنها ويضعها في فضاء من العزلة وهذ التباين هو ما يمنح السينما قدرتها على تمثيل حالات إنسانية متضادة من الانتماء إلى اغتراب.

المطلب الثالث: المكان المنقلب

يستند مفهوم المكان المنقلب إلى التحليل الكلاسيكي الذي قدمه **سيغموند فرويد** في مقاله "الغرابة"[14]حيث يرى فرويد أن الشعور بالرعب لا ينبع أساسا من مواجهة الغريب تماما، بل من انقلاب المألوف نفسه إلى مصدر للريبة والقلق وفي سياق هذا الفصل الذي يركز على دور المكان في بناء الشخصية الدرامية.

[13]Steven Spielberg The Terminal 2004, Dreamworks Production, United States

[14]فرويد سيغموند، الغرابة، ترجمة، جورج طرابيشي، بيوت: دار الطليعة للطباعة والنشر 1981، ص 37

يمثل المكان المنقلب نمطا خاصا وهو الحيز الذي تبقى بنيته المادية ثابتة تماما مثل الجدران والأبواب والممرات لا تتغير لكن دلالته النفسية تنقلب رأسا على عقب فمكان المنقلب هو البيت الذي يعرفه البطل جيدا لكنه فجأة يشعر أن أحدا يراقبه من زاوية مظلمة أو الغرفة التي ينام فيها كل ليلة تصبح فجأة غير مأمونة.

يختلف هذا النمط جذريا عن المكان المرجعي الذي يقوم على الثبات والتكرار وعن اللامكان الذي يفتقر إلى الهوية والذاكرة فالمكان المنقلب لا يكتفي بالثبات أو العبور بل يستغل الثبات نفسه ليولد القلق ويحول الألفة إلى مصدر للريبة وهذا بالضبط ما يجعله أداة فعالة في بناء الشخصية الدرامية إذ يحول علاقة البطل بمحيطه من علاقة سكن وثقة إلى علاقة ريب وترقب مستمر.

أبرز تجسيد سينمائي لهذا النمط يظهر في فيلم(**The Shining**[15])لستانلي كوبريك إذ يتحول فندق(Overlook) من فضاء عائلي واعد إلى كابوس نفسي محكم دون أن تتغير جدرانه أو تتبدل أبوابه في مشهد الدراجة الشهير يقود داني الصغير دراجته في ممر طويل مغطى بسجادة هندسية تحت إضاءة خافتة وهو نفس الممر الذي مر فيه قبل دقائق لكن فجأة تظهر التوأمتان اللتان قتلتا قبل سنوات و لا يتحرك جدار أو ينفتح باب سري ولا تتغير أي تفصيلة مادية لأن المكان نفسه لكنه صار مكانا آخر

هذا الإنقلاب الدلالي هو جوهر المكان المنقلب وهو ما يدفع شخصية داني وكذلك شخصية والده جاك نحو الانهيار التدريجي.

دراميا يساهم المكان المنقلب في بناء الشخصية من خلال إنتاج حالة عدم يقين معرفي تجعل البطل يشك في كل ما كان يعتبره مألوفا وهذا الشك يحول علاقته بالمكان من علاقة سكن هادئ إلى علاقة ترقب دائم

[15]Stanley Kubrick The Shining 1980, Warner Bros Productions, United States

فيصبح المكان نفسه شريكا في صراعه الداخلي كما أنه يكسر العقد الضمني مع المتفرج إذ يجعل المكان عنصرا نشطا يخلق نظاما سرديا خاصا لا يخضع لقوانين المنطق التقليدي

وأخير يتميز هذا النمط باقتصاده الشديد في الأدوات إذ يكفي تفصيلة صغيرة مريبة أو صورة تتحرك في إطارها أو ضوء يبقى مضاء رغم محولة إطفائه ليحول المشهد كله بالقلق.

في(**The Shining**[16])لا يغير كوبريك هيكل الفندق طول الفيلم لكنه يحول علاقتنا النفسية به تدريجيا فسجادة الهندسية التي كانت مجرد خلفية تصبح متاهة بصرية **والغرفة 237** التي كانت مجرد رقم على باب تصبح بوابة للرعب وفي النهاية عندما يكتشف المتفرج أن **جاك تورانس** كان موجودا أصلا في صورة قديمة تعود لعشرينيات القرن الماضي يصبح المكان خائنا بشكل مطلق، وينهار كل يقين الشخصية معه وبهذا يمثل المكان المنقلب مرحلة متقدمة في بناء الشخصية الدرامية فإذا كان المكان المرجعي يربط الشخصية بذاكرتها ويعطيها هوية مستقرة واللامكان يفصلها عن هويتها ويغرقها في الاغتراب، فإن المكان المنقلب يخون الذاكرة نفسها ويحول العلاقة بين الإنسان ومكانه إلى علاقة ريب وترقب مستمر

المطلب الرابع: الفضاءات البينية وعتبات التحول

يشتق مفهوم الفضاءات البينية من دراسات الأنثروبولوجي **فيكتور تيرنر**[17] الذي اهتم بتحليل الطقوس ومراحل العبور ويصفها **تيرنر** بمرحلة الحدية وهي الفترة التي يفقد فيها الفرد هويته القديمة قبل أن يكتسب هويته الجديدة فهو معلق في منطقة غامضة لا تخضع لقوانين البداية ولا قوانين النهاية وفي سياق هذا الفصل الذي يركز على دور المكان في بناء الشخصية الدرامية، يعد الفضاء البيني التجسيد المادي لهذه المرحلة إنه ليس البداية وليس النهاية، بل هو العتبة من حيث الوظيفة الدرامية يلعب الفضاء البيني دور

[16]Stanley Kubrick The Shining 1980, Warner Bros Productions, United States
[17]Turner, Victor. 1969. The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Chicago: Aldine Publishing.

محوري في تنظيم إيقاع السرد وبناء الشخصية بعد مشهد عاطفي عنيف أو لحظة حركة مكثفة يحتاج البطل والمتفرج إلى لحظة تنفس هنا يأتي الممر الطويل الذي تمشي فيه الشخصية بصمت أو المصعد البطيء الذي يتوقف بين طابق واخر فهذه الفجوة المكانية لا تضيف معلومات جديدة إلى الحبكة لكنها تعطي البطل مسافة تأملية وتمنحه فرصة لاستيعاب ما حدث وتعيد ضبط انتباه المتفرج.

أما الوظيفة الأكثر أهمية فهي إنتاج الترقب والتوتر النفسي أي كلما طال الممر وكلما تأخر فتح باب المصعد، زاد شعور المتفرج والشخصية بأن شيئا ما على وشك الحدوث، هذا الترقب ليس خوفا مباشرا بل هو أداة للتحكم في انتباه الجمهور وبناء الضغط النفسي داخل الشخصية.

من الأمثلة البارزة فيلم(**Children of Men**[18])، فالممرات الطويلة والمصاعد البطيئة في الفيلم تخلق إيقاعا متقطعا بين مشاهد الحركة العنيفة ولحظات السكون التام، في مشهد الممر الطويل داخل مبنى اللاجئين تمشي الشخصيات بهدوء وهن يهمسن بأصوات منخفضة بينما الممر يمتد أمامهن بلا نهاية ،متفرج في تلك اللحظة ينتظر بترقب ما سيحدث خلف الباب التالي والبطل نفسه يبدو معلقا بين الأمل واليأس كوارون لا يستخدم موسيقى تصويرية هنا بل يكتفي بأصوات الخطى والهمسات وصرير الأبواب لان هذا الفراغ السمعي يجعل المتفرج أكثر تفاعل مع التوتر الذي يعيشه البطل

الفضاء البيني إذن ليس مجرد مكان انتقالي بل هو أداة سردية قوية تساعد في بناء الشخصية الدرامية من خلال الترقب والتأمل والانتقال السلس بين مراحل الصراع.

[18]Alfonso Cuaron Children of Men 2006, Universal Pictures

المطلب الخامس: الهيتيروتوبيا أو الأماكن الموازية

يشتق مفهوم **الهيتيروتوبيا** من أطروحة الفيلسوف الفرنسي **ميشيل فوكو** في محاضرته أماكن أخرى[19] حيث يرى **فوكو** أن هناك أماكن موجودة فعليا في المجتمع لكنها تعمل وفق قوانين وقواعد تختلف تماماً عن الفضاء المحيط بها أي أنها ليست أماكن خيالية بل حقيقية تماما تعيش في عزلة نسبية عن المنطق السائد مثل السجن والمصحة النفسية وثكنة الجيش ودور العبادة

تمنح **الهيتيروتوبيا** الكاتب حرية كبيرة فهي تسمح له بإنشاء عالم موازي يستطيع فيه كسر قواعد الواقع الخارجي دون أن يبدو الفيلم غير منطقي وبهذا المتفرج يتقبل بسهولة أن السجن له قوانينه الخاصة وأن المصحة لها منطقها الداخلي الذي لا يشبه منطق الشارع هذا التحرر من قيود الواقعية بتحديد يساعد الكاتب على تكثيف الصراع وإظهاره في أفضل صوره.

كما أن الهيتيروتوبيا توفر إطارا مغلقا يجبر الشخصيات على المواجهة المباشرة فداخل السجن أو المصحة لا يوجد هروب سهل وهذا الإغلاق القصري يولد ضغطا دراميا قويا لان الشخصيات مضطرة لمواجهة صراعاتها وجها لوجه مما يساهم في بناء تحولها النفسي والدرامي.

أبرز مثال سينمائي على هذا النمط يظهر في فيلم(**Once Flew Over The Cuckoo'sNest**[20])وتدور أحداث الفيلم بالكامل داخل مصحة نفسية وهي هيتيروتوبيا بامتياز يصل المريض ماكميرفي من العالم الخارجي ليجد نفسه فجأة في عالم مختلف تماماً: أوقات الأدوية ثابتة، الأنشطة منظمة، والممرضات يتحكمن في كل شيء. الفيلم يستغل هذا الإطار المغلق لبناء صراع السلطة بين ماكميرفي والممرضة راتشيد ماكميرفي الذي كان شخصا عاديا في الخارج يتحول داخل المصحة إلى متمرد ثوري بينما تتحول الممرضة

[19]Michel, Foucault. 1967. Of Other Spaces :Utopias and Heterotopias
[20]Milos Forman Once Flew Over the Cuckoo's Nest 1975, Fantasy Films, United States

إلى رمز للسلطة القمعية لان فورمان لا يحتاج إلى تبرير لماذا لا تغادر الشخصيات المكان لأن المكان نفسه هو الذي يفرض منطقه

تعتبر **الهيتيروتوبيا** أداة قوية في بناء الشخصية الدرامية فهي تمنح الكاتب فضاء مغلقا يستطيع فيه اختبار الشخصيات في أقصى حالاتها وإعادة تشكيل وعيها بالكامل، بعيدا عن تأثير العالم الخارجي

المبحث الثالث: تقنيات الوصف المكاني في السيناريو

بعد تطرقنا في المبحث الأول إلى آليات تحويل المكان من فضاء جغرافي إلى حيز درامي وفي المبحث الثاني إلى الأنماط المكانية ننتقل في هذا المبحث إلى الحديث عن المستوى التطبيقي عبر تفصيل تقنيات الكتابة إرشادات الوصف المكاني في السيناريو إذ لا يكفي أن يمتلك كاتب السيناريو رؤية مكانية بل يجب أن يثبت قدرته على صياغتها وفق أسلوب كتابي محدد يوازن بين الكثافة في تفاصيل الأدبية والحفاظ على الوظيفة البصرية.

إن الوصف المكاني في السيناريو هو جسر بين خيال الكاتب وعين المتفرج وهو أول ترجمة فعلية لفكرة إلى صورة محتملة يتناول هذا المبحث خمسة محاور رئيسية: وظائف الوصف المكاني وأدواته وخصائصه الأسلوبية واستراتيجياته بالإضافة إلى بناء الجو وتوجيه الرؤية البصرية كما يتطرق أيضا للأخطاء الشائعة وكيفية تجنبها.

المطلب الأول: الوظائف المتعددة للوصف المكاني في النص السينمائي

إن إرشادات وصف المكان ليست مجرد تعليمات تقنية جامدة بل هي أداة سردية تحمل وظائف متعددة و متداخلة كما يوضح **روبرت ماكي**[21] في كتابه (**story**)إن هذه الوظائف تندرج تحت **ثلاثة أبعاد رئيسية**

[21]Mckee, Robert. Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwirting. New York: Regan Books HarperCollins, 1997, p. 67

أول هذه الأبعاد هو **البعد التوجيهي البصري**، حيث يكمن الدور الأساسي للوصف المكاني في بناء صورة ذهنية واضحة للقارئ حول ما يجب أن يتلقاه المتفرج على الشاشة وعلى عكس الكتابة الأدبية التي تميل إلى الإطناب في وصف الأحاسيس والمشاعر يخضع الوصف في السيناريو لشرط أساسي هو قابلية التصوير فإذا لم يكن ما يكتبه السيناريست قابلا للرؤية والتحقق البصري فهو نص غير سينمائي، لذلك يصف الكاتب الأفعال والحركات و المكان بشكل مباشر مع التركيز على التفاصيل التي ترى وتسمع متجنبا التفسيرات النفسية أو الذاتية التي لا يمكن تجسيدها بصريا .

أما البعد الثاني فهو **التوجيه الإيقاعي** إذ يستخدم فقرات الوصف المكاني للتحكم في إيقاع القراءة وبالتالي إيقاع الفيلم المتخيل فالجمل القصيرة المتقطعة تخلق إحساسا بالسرعة والتوتر بينما الفقرات الأكثر طولا قد تشير إلى لحظات تأملية أبطأ بهذا المعنى فإن صياغة الوصف ليست مسألة شكلية بل هي جزء من السرد نفسه.

إن القاعدة الأساسية التي يؤكد عليها سيد فيلد هي أن تكون كل فقرة وصفية قصيرة ومباشرة وجوبا ألا تتجاوز الأربعة أسطر لضمان سهولة القراءة وسرعة انتقال العين ويشبه بعض المنظرين هذه الخاصية بقراءة العمودية التي لا تحتاج من القارئ سوى مسح سريع للصفحة لاستيعاب الأحداث عكس النص الأدبي الذي يتطلب قراءة متأنية

وآخر بعد هو **البعد الدلالي والإيحائي** حيث وصف المكان ليس فقط لتعريف القارئ به بل للكشف عن الصراع والموضوع عبر التفاصيل المختارة، ويكون باختيار كلمات معينة أو ذكر تفاصيل محددة دون غيرها وهو ما يحول الوصف من تسجيل حيادي إلى خطاب درامي فعندما نصف مثلا غرفة فوضوية أو أكواب قهوة نصف فارغة ولا يخبرنا فقط كيف تبدو الغرفة بل يشير ضمنيا إلى إهمال الساكن أو انشغاله أو تورطه في قضية ما فهذا البعد الإيحائي هو ما يجعل الوصف المكاني أداة سردية لا غنى عنها.

المطلب الثاني: الأدوات الأسلوبية والتقنيات التحريرية لكتابة إرشادات المكان.

لتحقيق الوظائف السابقة يعتمد الكاتب على مجموعة من الأدوات والتقنيات الأسلوبية التي تشكل صوت السيناريو وتحدد مدى فاعليته تأتي أداة **(Slugline)**أي سطر العنوان الذي يبدأ كل مشهد بوصفه الأداة التوجيهية الأساسية، فهو نقطة البداية في أي مشهد يحدد ثلاث قطع أساسية من المعلومات بترتيب ثابت داخلي، خارجي، المكان و الزمان هذا التنسيق يسمح لطاقم الإنتاج بأكمله بفهم متطلبات كل مشهد بنظرة سريعة وتوجد أنواع فرعية منه مثل**(Slugline الأولي)** الذي يبدأ بالمشاهد الرئيسية و **(Slugline الثانوي)**الذي يستخدم للإشارة إلى انتقال بسيط داخل المشهد نفسه ليحافظ على تدفق السرد.

توجد أيضا خصائص الكتابة الفنية التي تمثل جوهر احترافية النص أولها الاقتصاد الشديد فأسطر الأحداث هي المكان الذي نصف فيه ما يراه الجمهور ويسمعه وكل كلمة زائدة تبطئ القراءة السيناريو وتضعف تأثيره و ينصح أيضا بتجنب الجمل الطويلة و استخدام الكلمات القوية الدقيقة أي العمل بقاعدة "أظهر لا تخبر" وهي أساس الكتابة السينمائية كما يشرح **بليك سنايدر**[22] في كتابه**(Save The Cat)**

بدلا من كتابة "يشعر بالحزن" يجب وصف السيناريست الأفعال والسلوكيات التي تجعل الحزن مرئيا للجمهور "يحدق في حائط، دموع تتجمد على خده" هذه التقنية تحول المشاعر الداخلية الى واقع فيزيائي يمكن تصويره وأخرها صياغة الجملة بالفعل المضارع ليضيف الإلحاح والشعور أن الأحداث تتكشف في اللحظة الراهنة ليصبح النص حيا ويمنحه إحساسا بالآنية.

كما أن توظيف الحواس الخمسة لخلق التجربة الحسية أمر ضروري فالاعتماد على حاسة البصر فقط ينتج نصوصا مسطحة خالية من روح. الأوصاف الفعالة تشرك كل الحواس فإضافة وصف لصوت فتح الباب أو صوت محرك الثلاجة يضيف عمقا وواقعية على المشهد تمنح هذه التفاصيل الحسية الصفحة حياة

[22] بليك سنايدر، أنقذ القطة، ترجمة: فريق دار إرادة (الكويت: إرادة لنشر والتوزيع 2021) ص 135

وتجعل القارئ يعيش تجربة لا يقرأ عنها فقط، أما مسألة ضبط التفصيل بين الإفراط وتبذير فتمثل تحديا حقيقيا فقاعدة "الأقل هو الأكثر" سارية المفعول هنا لأن الوصف المفرط والمطول يثقل السيناريو ويبطئ وتيرته كما أن أيضا الوصف الشحيح جدا يفشل في خلق عالم محدد.

النص المحترف يصف المكان من خلال تفصيلة واحدة أو إثنين تترك أثرا باهر ويستخدم الجمل القصيرة ذات البناء الفعال لتجعل الوصف نابض بحياة كأنه يحدث أمام عين القارئ

المطلب الثالث: استراتيجيات بناء الجو وتوجيه الرؤية البصرية من خلال النص

هذا المطلب هو جوهر اهتمامات المخرج والمصور السينمائي حيث يبحثان في النص عن إشارات التي تحدد لهجة الفيلم البصرية أما فيما يخص بناء الجو عبر النص فهو النغمة العاطفية للمشهد ويتم بناؤه من خلال لتكديس التفاصيل الحسية التي تشكل تجربة الجمهور الوجدانية وتتمثل مهارة الكاتب في تجاوز الأساسي و الواضح إلى ما هو استحضاري ومتعمد فكلمة واحدة مختارة بدقة يمكنها أن تنير الصورة الذهنية وتعبر عن الفعل وتستدعي جوا ملموسا في القصة فعلى سبيل المثال "غرفة مظلمة" تعطي إحساسا مختلفا تماما عن "غرفة معتمة" على رغم من قربهما اللغوي وهذا تدرج الطفيف في شدة وضوح المكان يخلق أبعاد عاطفية مختلفة، أما توجيه الرؤية البصرية فيتم عبر نجاح السيناريو الجيد بتوجيه عين القارئ نحو التفاصيل الأساسية ليس عبر التعليمات الإخراجية المباشرة بل عبر تحديد ما هو مهم ضمن وصف المشهد بهذه الطريقة يخلق السيناريست رؤية دون أن يفرضها كما تستخدم تقنيات مثل تكرار وصف مكان معين لترسيخه في ذاكرة المشاهد أو تغيير تفصيل صغير فيه للإيحاء بمرور الزمن أو تغير الحالة المزاجية ويتحقق هذا أيضا بتقديم وصف المكان من خلال عين الشخصية فنحن لا نرى الغرفة بل نرى الغرفة كما يراها البطل مما يغني الوصف بطبقة نفسية إضافية.

المطلب الرابع: الأخطاء الشائعة في الوصف المكاني وكيفية تجنبها

يرصد هذا المبحث الأخطاء الشائعة التي يقع فيها كتاب السيناريو المبتدئين وتتمثل هذه الأخطاء في الإغراق في التفاصيل غير المجدية كوصف لون الجدران ونوع الخشب وتفاصيل الأثاث بما لا يخدم الحدث وهذا ما يشتت القارئ ويضعف الديناميكية ويكمن حل هذه المشكلة بالاكتفاء بتفصلين أو ثلاث يلخصان المكان ويحفزان الخيال كما أن الخلط بين الكتابة الأدبية وكتابة السينمائية كوصف المشاعر الداخلية التي لا يمكن تصويرها مثل قول" يشعر بالندم" فعبارة مثل هذه غير قابلة للتحقيق البصري ويكمن حلها في ترجمة المشاعر إلى أفعال وسلوكيات مرئية.

إن إعطاء تعليمات مباشرة للمخرج والمصور حول تحركات الكاميرا في الكتابة المشهدية تعتبر تعديا على صلاحيات المخرج وتظهر عدم احترافية الكاتب إلا في حالات خاصة توضح بسبب حدث فاصل لمشهد في فيلم ،ويكمن الحل في وصف ما يراه المتفرج فقط وترك الأمور التقنية للمخرج ومن الأخطاء الشائعة أيضا الوصف الجامد الخالي من الفعل أي وصف المكان كما لوكان صورة ثابتة بدلا من وصفه كمسرح أحداث وحركة كما أن تجنب هذا يكمن في ربط وصف المكان بفعل الشخصية مثلا بدل أن نكتب "كرسي بجانب النافذة" نكتب "يسحب كرسيا نحو النافذة ويجلس" وهذا يضفي حيوية على النص.

إن التكرار في الوصف أي أن يعيد الكاتب وصف المكان نفسه في كل مشهد بنفس التفاصيل يجعل القارئ يشعر بملل ويضيع مساحة مهمة من النص وحلها يكمن في تأسيس الأولي للمكان في المشهد ثم الاكتفاء بذكره في المشاهد اللاحقة دون إعادة التفاصيل إلا إذا كان هناك حدث جوهري يستدعي ذلك.

إن إهمال الصوت والمؤثرات السمعية يعتبر أيضا من الأخطاء الشائعة فسينما تعتمد على البصر وأصوت معا ولتجنب اهمال ذلك ينصح بإضافة جملة أو اثنتين عن الأصوات المحيطة كصوت دقات ساعة مثلا أو صوت المكيف لتمنح المشهد بعدا إضافيا وتجعل القارئ يعيش بشكل أكمل.

يتيح الوصف المكاني المصاغ بدقة لكاتب السيناريو توجيه الرؤية البصرية وبناء الجو الدرامي بدون الحاجة إلى تفسيرات مباشرة وتعتبر العناصر المذكورة أدوات مهمة لجعل النص قابلا للرؤية والتحقق الحسي.

المبحث الرابع: أبعاد الشخصية الدرامية:

تقوم الشخصية الدرامية في السينما على بنية داخلية معقدة لا يمكن اختزالها في مجرد اسم أو وظيفة أو ملامح خارجية فهي كائن حي متعدد الطبقات تتشابك فيه أبعاد جسدية ونفسية واجتماعية في علاقة متكاملة وأي إخلال في فهم هذه الأبعاد يقودنا حتما إلى شخصية سطحية تفتقر إلى الإقناع الدرامي وهنا جاءت أهمية ما طرحه الناقد والكاتب المسرحي "**لاجوس اجري**" في كتابه **فن الكتابة الدرامية** إذ قدم تصورا ثلاثي الأبعاد للشخصية، لا يزال يشكل أحد أسس النظرية في كتابة السيناريو حتى اليوم[23].

يرى **إجري** أن الشخصية الدرامية الناضجة لا تبنى على بعد واحد مهيمن بل هي حوصلة تفاعل ثلاثة أبعاد مترابطة تشكل معا ما أسماه هو الهيكل العظمي للشخصية وما يجعل هذا التصور ممتاز في سياق السينمائي تحديدا هو أن هذه الأبعاد لا تقرأ بمعزل عن بعضها بل في تفاعلها وتوترها وأحيانا حتى في تناقضها ذلك أن الشخصية المقنعة هي التي تحمل في داخلها مساحة من التعارض بين ما تبدو عليه وما تشعر به وما يفرضه عليها محيطها الاجتماعي.

المطلب الأول: البعد الجسدي

يمثل **البعد الجسدي** الطبقة الأولى والأكثر مباشرة في بنية الشخصية وهو ما يراه المتفرج قبل أن يسمع أي كلمة ويشمل هذا البعد الملامح الخارجية، طريقة الحركة، الإيماءات، الوجود الجسدي في الفضاء، وكل ما

[23]Egri, Lajos. The Art of Dramatic Writing. New York: Simon & Schuster, 1946 p. 34

يتصل بالجسد كأداة تعبيرية أولى غير أن **إجري** ينبه إلى خطأ شائع يقع فيه الكثير من كتاب وهو الاكتفاء بوصف المظهر الخارجي للشخصية دون أن يكون لهذا المظهر وظيفة درامية واضحة[24].

في السينما على وجه الخصوص يكتسب **البعد الجسدي** أهمية استثنائية لأن الصورة هي اللغة الأولى فالشخصية التي تتحرك بخفة وسرعة والجسد المنكمش يختلف على الجسد المنتصب حتى قبل ان يتكلم أي منهما وهذا ما جعل سيد فليد يؤكد أن الوجود الجسدي للشخصية داخل الفضاء هو أول خطاب درامي يتلقاه المشاهد وأن الكاتب المحترف يدرك كيف يجعل من هذا الوجود معنى وليس حضور فقط[25].

لكن الأهم من ذلك هو أن البعد الجسدي ليس ثابتا فهو يتغير بتغير الظروف ويتطور أو ينهار بتطور الأحداث فالشخصية التي نراها في بداية الفيلم بكامل حيويتها وقدرتها قد تصل في نهاية إلى ضعف ومرض وانكسار مختلفة في طريقة حركتها ذاتها ويعتبر هذا التحول الجسدي هو أحد أبرز المؤشرات البصرية على عمق التأثيرات التي تعرضت لها الشخصية عبر مسار الفيلم.

المطلب الثاني: البعد النفسي

إذا كان البعد الجسدي هو ما يرى فإن **البعد النفسي** هو ما يحرك هو في تصور **إجري** قلب الشخصية الحقيقي ومحركها الجوهري إذ يشمل منظومة الرغبات الكامنة، المخاوف العميقة، الصراعات اللاوعية والقيم التي تحكم قرارات الشخصية حتى حين لا تعيها هي نفسها.

ما يميز هذا البعد هو انه لا يظهر مباشرة فالشخصية نادرا ما تفصح عن خوفها الحقيقي أو رغبتها العميقة بشكل مباشر بل إن الدراما الجيدة تقوم أساسا على هذا التوتر بين ما تقوله الشخصية وما تخفيه، وبين ما تريده وما تسعى إليه فعلا كما يشير روبرت ماكي على أن الشخصية الدرامية الحقيقية لا تكشف في لحظات

[24]Egri, Lajos. The Art of Dramatic Writing. New York: Simon & Schuster, 1946 p. 35
[25] Field, Sied. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Dell Publishing, 1979. P. 15,16

الراحة بل في اللحظات التي تجبر فيها على الاختيار تحت الضغط لأن الاختيار الحقيقي هو الذي يكشف من هي فعلا في أعماقها[26] ولهذا السبب يرى الكثير من منظري السيناريو أن **البعد النفسي** هو الأصعب في الكتابة لأنه يستلزم من الكاتب أن يترجم عالما داخليا غير مرئي إلى أفعال وسلوكيات وردود فعل قابلة للتصوير فالخوف لا يكتب بوصفه شعورا بل يكتب بوصفه فعلا كيد ترتجف مثلا، نظرة تتجنب بابا وغيرها من الأفعال.

المطلب الثالث: البعد الاجتماعي

يحدد **البعد الاجتماعي** موقع الشخصية داخل النسيج الإنساني المحيط بها مثل طبقتها الاجتماعية، مهنتها، دورها داخل الأسرة وقيم الجماعية التي ينتمي إليها أو يعارضها وهو بهذا المعنى البعد الذي يربط الشخصية بعالمها الاوسع.

ينبه **إجري** إلى أن البعد الاجتماعي كثيرا ما يهمل أو يختزل في تفاصيل سطحية كذكر المهنة أو الطبقة دون أن يكون لذلك أثر فعلي في سلوك الشخصية وقراراتها وهذا البعد بذات هو الذي يولد الصراع الخارجي بين الرغبة الشخصية وما يفرضه عليها المجتمع وبين هويتها الفردية وهويتها الجماعية فالشخصية لا تعيش في فراغ اجتماعي بل هي دائما محكومة بضغوط تأتي من الخارج كالقيود الطبقية وثقافية وما يجعل هذا البعد مثيرا للاهتمام في السياق السينمائي هو أنه يجسد في أغلب الأحيان عبر العلاقات بين الشخصيات لا عبر الحوار المباشر فطريقة تعامل الشخصية مع من فوقها اجتماعيا ومع من هم تحتها ومع أقرانها كل ذلك يكشف بعدها الاجتماعي بشكل أكثر عمقا وإقناعا من أي خطاب مباشر.

[26]McKee Robert, Story: Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting New York: Regan Books HarperCollins, 1997 p. 115

تكشف هذه الأبعاد الثلاثة مجتمعة أن الشخصية الدرامية ليس قالب جاهز بل هي حالة في تشكل مستمر والاهم من ذلك أن هذه الأبعاد لا تعم بمعزل عن بعضها فتغير البعد الجسدي يحرك البعد النفسي والضغط الاجتماعي يعيد تشكيل الاثنين معا وهذا التداخل وتفاعل هو ما يجعل الشخصية حية ومعقدة ومقنعة وهو أيضا ما يجعل التساؤل عن تأثير المكان فيها تساؤلا مشروعا وعميقا في أن واحد على طريقة تفاعل الفضاء الخارجي مع هذه المنظومة الداخلية المركبة.

المبحث الخامس: العلاقة والتأثير بين المكان والشخصية الدرامية

ينتقل هذا المبحث من تحديد أبعاد الشخصية الدرامية في المبحث السابق إلى الكشف عن الكيفية التي يؤثر بها المكان في تلك الشخصية وعن طبيعة العلاقة التي تتشكل بينهما متجاوزة مجرد الاحتواء المادي إلى ما يمكن تسميته بالتفاعل الدرامي غير أن التركيب الأساسي لهذا المبحث يظل منصبا على الجانب الأكثر أهمية في سياق هذه المذكرة وهو أثر المكان في تشكيل الشخصية وتحولاتها وسيتم عرض آليات هذا التأثير في المطالب التالية مع الإشارة إلى أن الشخصية بدورها تترك بصمتها في المكان لكن ذلك يأتي كدليل على عمق التأثير الأول وليس كمحور مواز.

هناك رؤية شائعة في الكتابة السينمائية المبتدئة مفادها أن المكان هو وعاء الشخصية محتوى أي أن الفضاء يستقبل الشخصية وتتحرك هي داخله دون أن يكون بينهما تبادل حقيقي غير أن الدراسات السينمائية المعاصرة أثبتت أن هذه الرؤية ضعيفة نوعا ما إذ إن العلاقة بين المكان والشخصية ليست علاقة ظرف بمحتواه بل هي علاقة جدلية حية يترك فيها المكان أثره بعمق في مسار الشخصية وتفاصيل تحولها الداخلي حيث يرى الفيلسوف الفرنسي **غاستون باشلار** في كتابه جماليات المكان أن الأمكنة التي نسكنها لا تحتوينا

فقط بل تسكننا هي أيضا وتترك في وعينا وطريقة وجودنا في العالم أثرا لا يمحى[27] وهذه الفكرة بالتحديد هي ما يجعل المكان السينمائي عنصراً بنائياً لا غنى عنه في تشكيل الشخصية الدرامية وتطورها

المطلب الأول: طبيعة العلاقة بين المكان والشخصية من الاحتواء إلى الاندماج

لا تنشأ العلاقة بين المكان والشخصية الدرامية دفعة واحدة ولا تأخذ شكلا ثابتا عبر مسار الفيلم بل هي علاقة في تحول مستمر تمر بمراحل متعاقبة تعكس تحولات الشخصية ذاتها ولفهم هذه العلاقة في عمقها يجب أولا أن نتجاوز التصنيف الثنائي التقليدي الذي يضع المكان في مواجهة الشخصية ونتبنى تصورا أكثر دقة يرى العلاقة بينهما تمتد من الاحتواء البسيط إلى الاندماج الكامل

يميز الجغرافي **إيفو فو توان** في كتابه المكان والفضاء بين مفهومي الفضاء والمكان تمييزا جوهريا يخدم موضوعنا مباشرة إذ يرى أن الفضاء يتحول إلى مكان بفعل التجربة الإنسانية التي تمنحه معنى ودلالة[28] وبتطبيق هذا التمييز على السياق السينمائي نفهم أن الغرفة في بداية الفيلم ليست إلا فضاء معماريا محايدا لكنها تتحول تدريجيا إلى مكان بفعل علاقة الشخصية بها بذكرياتها فيه بخوفها منه، بحنينها إليه أو رغبتها في الهروب منه.

تمر هذه العلاقة عادة بثلاث مراحل متعاقبة المرحلة الأولى هي **مرحلة الاكتشاف** حيث تدخل الشخصية المكان لأول مرة وتبدأ في قراءته وتأويله وفق منظومتها النفسية والاجتماعية، وفي هذه المرحلة يكون المكان أكثر تأثيرا لأن الشخصية لا تزال في حالة استقبال وتكيف ثم تمتد لتشمل المرحلة الثانية وهي **مرحلة التفاعل العميق** حيث تبدأ الشخصية في الاستجابة للمكان محاولة التكيف معه أو مقاومته أو إعادة تأويله وهنا تبدأ معالم تحولها الدرامي في الظهور ثم أخير المرحلة الثالثة التي تعتبر **مرحلة الاندماج أو القطيعة**

[27] غاستون، باشلار. جماليات المكان، ترجمة غالب هلسا، بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر 1984 ص. 8-7
[28] Tuan, Yi-Fu. Space and place: The Perspective of Minnesota Press, 1977. p. 6

وهي الأكثر دراماتيكية لأن الشخصية إما تندمج مع المكان بشكل كامل فيصبح هو وجهها الآخر أو تنفصل عنه انفصالا يمثل نقطة تحول جذرية في مسارها وما يجعل هذا الطيف مثير للاهتمام من منظور كتابة السيناريو هو أن الكاتب الماهر لا يصف هذه المراحل بل يصنعها أي يبني علاقة الشخصية بالمكان تدريجيا عبر تراكم التفاصيل والإيماءات والأفعال التي تكشف كيف تغير هذه العلاقة طبيعة الشخصية وتدفعها نحو خياراتها الكبرى

المطلب الثاني: المكان كمرآة لتأثير الانعكاسي على الشخصية

من أعمق التأثيرات التي يمارسها المكان في علاقته بالشخصية الدرامية تلك الانعكاسية التي تجعل منه مرآة تعكس عالمها الداخلي على السطح المرئي. وهذا التأثير الانعكاسي ليس مجرد حيلة بصرية بل هو آلية سردية عميقة تقوم على مبدأ أن الشخصية والمكان يشتركان في نفس البنية الداخلية.

يستند هذا المفهوم إلى ما أسماه المنظر السينمائي **أندريه بازان** بالواقعية النفسية في السينما إذ يرى أن الفضاء السينمائي الجيد لا يعكس الواقع الخارجي فحسب بل يعكس الحالة الداخلية للشخصية بشكل متزامن[29]وهذا ما يجعل المشهد السينمائي مختلفا جوهريً عن المشهد المسرحي لأن الكاميرا قادرة على أن تجعل الفضاء ذاته ناطقا بما لا تستطيع الشخصية قوله بالكلمات.

تتجلى هذه الانعكاسية في مستويات متعددة على المستوى المادي المباشر وتعكس حالة المكان والحالة الداخلية للشخصية مثل الجدران المتشققة تعكس هشاشة نفسية داخلية والنظام المفرط في ترتيب الأشياء يعكس رغبة قسرية في التحكم والفوضى العارمة تكشف عن انهيار داخلي لا يعلن. أما على مستوى الضوء يعمل التوزيع الضوئي داخل المكان كترجمة بصرية لحالة الشخصية النفسية فالشخصية التي تعيش في الظل الدائم تحمل بالضرورة ظلا داخليا وعلى المستوى الأعمق يعكس المكان ما لا تعترف به الشخصية

[29] Bazin, André. Qu’est-ce que le cinéma Paris : Les Edition du Cerf, 1958. P. 72

لنفسها أي لاوعيها الدرامي اذ يصف **باشلار** هذه العلاقة بدقة حين يقول إن البيت هو كوننا الأول، كوننا حقا[30] وهذا يعني أن الأمكنة التي تسكنها الشخصية هي في نهاية المطاف امتداد لروحها لا مجرد موقع لأفعالها، وحين يستوعب كاتب السيناريو هذه الفكرة يتغير تعامله مع الوصف المكاني كليا إذ لا يصف مكانا بل يصف روحا.

المطلب الثالث: تأثير المكان على مسار الشخصية

إذا كانت الانعكاسية تجعل المكان كاشفا فإن تأثيره كعائق أو محفز يجعله دافعا أي أنه لا يكتفي بأن يعكس ما هو موجود بل يتدخل في صنع ما سيكون وهذا التدخل هو الذي يجعل تأثير المكان في الشخصية الدرامية أكثر فاعلية وعمقا.

يفرق المنظر **ديفيد بوردويل** بين مستويين من الإعاقة في السرد السينمائي إلى الإعاقة الخارجية التي تأتي من قوى خارجية كالخصم أو الظروف والإعاقة البنيوية التي يفرضها المكان ذاته بطبيعته وقوانينه[31]. والمكان حين يعمل كعائق بنيوي يصبح أقوى دراميا من أي خصم بشري لأنه لا يمكن إقناعه أو التفاوض معه فهو يفرض شروطه بصمت وبلا استئناف

يتجلى هذا التأثير في ثلاثة أوجه رئيسية، الوجه الأول وهو **الإعاقة الجسدية الصريحة** فالجدار الذي لا يتجاوز والباب الذي لا ينفتح والمسافة التي لا تقطع تضع الشخصية في مواجهة مباشرة مع حدود قدراتها وتجبرها على اتخاذ قرارات جوهرية اما الوجه الثاني هو **الإعاقة النفسية الضمنية** أي المكان الذي يجعل الشخصية غير قادرة على التفكير بوضوح أو الفضاء الذي يستثير مخاوفها ويشل قدرتها على الفعل وهذا

[30] غاستون باشلار. جماليات المكان. ترجمة غالب هلسا. بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر 1984 ص .26

[31] Bordwell, David. Narration in the Fiction Film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985. p. 157

النوع أكثر تعقيدا لأنه يشتغل في اللاوعي الدرامي الوجه الثالث هو **الإعاقة الاجتماعية** أي أن المكان هو الذي يحدد ما يسمح بقوله وما يجب إخفاؤه فيفرض على الشخصية قيودا تشكل صراعها الاجتماع.

في المقابل يعمل المكان أيضا كمحفز للفعل حين يدفع الشخصية نحو اكتشاف ما كانت تتهرب منه أو حين يخلق ظروفا تجبرها على الكشف عن أعماقها فعودة الشخصية إلى مكان قديم محمل بالذكرى تحرر ما كان محبوسا والعزل في فضاء مغلق يعري الشخصية أمام نفسها ويسقط كل الأقنعة.

ويرى المنظر **إدوارد ريلف** أن العلاقة بين الإنسان والمكان تتأرجح دائما بين الانتماء والاغتراب وأن هذا التأرجح هو ما يجعل المكان محركا لا غنى عنه في أي سرد إنساني حقيقي[32].

المطلب الرابع: بصمة الشخصية في المكان كدليل على عمق التأثير

إن الدليل الأقوى على عمق تأثير المكان في الشخصية الدرامية لا يكمن فقط فيما يفعله المكان فيها بل فيما تتركه هي فيه من أثر فحين تبدأ الشخصية في إعادة تشكيل المكان من حولها بأفعالها وقراراتها وانهياراتها فهذا ليس خروجا عن تأثير المكان بل هو أعلى درجاته لأنه يعني أن المكان وصل إليها بعمق كاف لجعل رد فعلها فعلا دراميا مرئيا

يشير **هنري لوفيفر** في أطروحته عن إنتاج الفضاء إلى أن الأمكنة ليست معطى جاهزا بل هي نتاج ممارسة إنسانية مستمرة.[33]وبتطبيق هذا على السياق الدرامي نفهم أن تغيير الشخصية لمحيطها هو مؤشر على حجم التأثير الذي تلقّته منه فهي لا تغير إلا ما أثر فيها بعمق كاف لان الشخصية التي تدمر ما حولها في لحظة انهيار تكشف بذلك أن المكان وصل إلى أعمق طبقاتها الداخلية والشخصية التي تحول غرفتها إلى ذاكرة مرئية مرتبة بعناية تثبت أن الفضاء لم يكن يوما محايدا في علاقتها به.

[32]Relph, Edward. Place and Place lessness. London:Pion, 1976. P. 42
[33] Lefebvre, Henri. La Production de l’espace. Paris: Anthropos, 1974. P. 38

وتتجلى هذه البصمة في مستويين متمايزين: **الأول مادي** مباشر يظهر في التغييرات الجسدية التي تتركها الشخصية في المكان **والثاني رمزي** أعمق يتجلى حين يصبح المكان بعد مغادرة الشخصية له شاهدا صامتا على ما جرى كأن الجدران احتفظت بشيء من روحها وخير مثال على ذلك المشهد الختامي في فيلم **Blow Up**[34] **لمايكلانجيلو أنطونيوني** حين تنتهي الحكاية لا بوجه الشخصية بل بالحديقة الفارغة التي شهدت الجريمة فالمكان هو من يحكي الخاتمة لأنه استوعب كل ما عجزت الشخصية عن قوله وهذا بالضبط ما يجعل كثيرا من المشاهد الختامية في السينما العظيمة تقع في الأمكنة الفارغة لا في وجوه الشخصيات لأن المكان أصبح هو السارد الأخير

وبهذا المعنى فإن دراسة بصمة الشخصية في المكان لا تخرج عن موضوع المذكرة بل تعمقه لأنها تكشف أن تأثير المكان في الشخصية الدرامية ليس حدثا آنيا بل هو علاقة متراكمة تترك أثرها في الاتجاهين وتجعل من المكان في نهاية الفيلم وثيقة سردية حية تحكي مسار تحول الشخصية كاملا.

ما كشفت عنه المباحث الخمسة التي شكلت هذا الفصل النظري يمكن تلخيصه في فكرة جوهرية واحدة هي أن المكان في النص السينمائي لم يعد عنصرا مساعدا يخدم الحكاية من الخارج بل أصبح شريكا دراميا حقيقيا يشارك في تأثيره المباشر على الشخصية من الداخل.

انطلقنا من آليات تحويل الفضاء الجغرافي إلى حيز درامي ومررنا بالأنماط المكانية المتعددة من المكان المرجعي إلى **الهيتيروتوبيا**، وتناولنا تقنيات الكتابة المكانية في السيناريو ثم عرّفنا أبعاد الشخصية الدرامية الثلاثة كمدخل نظري ضروري لنصل في هذا المبحث الأخير إلى تشريح تأثير المكان في الشخصية بمختلف آلياته: الانعكاسية، والدافعية، والبصمة التي تثبت عمق هذا التأثير

[34]Michelangelo Antonioni, Blow Up 1966, Carloponti Productions, United Kingdom, United States

ما تبقى الآن هو الانتقال من المستوى النظري إلى المستوى التطبيقي أي اختبار هذه المفاهيم والآليات على نص سينمائي فعلي يجسد في بنيته وأسلوبه كل ما تناولناه في هذا الفصل فالفصل التطبيقي لن يكتفي بتطبيق ما قيل بل يختبره اذ سيواجه هذه المفاهيم النظرية بنص سينمائي فعلي ليكشف تجسدها.

الفصل الثاني: تجليات المكان في النص السينمائي –

دراسة تطبيقية

بعد أن أسسنا في الفصل الأول إطارا نظريا متكاملا لدور المكان وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية، من خلال آليات التحويل والأنماط المكانية وتقنيات الوصف وأبعاد الشخصية وختمنا بعلاقة والتأثير بين المكان والشخصية الدرامية، ننتقل في هذا الفصل إلى اختبار هذه المفاهيم في نص سينمائي أصلي و لن يكون هذا الفصل مجرد تطبيق تقني للنظريات بل هو امتداد لها حيث صممت شخصياته وفضاءاته وفق الرؤية النظرية التي بني عليها الفصل الأول وسأقوم بعرض أولا البطاقة الفنية والرؤية الدرامية ثم النص السينمائي كاملا، لنختم بقراءة سيميائية ودرامية وكيف اشتغلت آليات المكان في المشاهد وكيف تحولت الفضاءات من مجرد خلفيات إلى قوة فاعلة في تشكيل الصراع وتحول الشخصية.

المبحث الأول: البطاقة الفنية والرؤية الدرامية

عنوان الفيلم: "**في شاطئ ما**"

Logline

تعود أخت أيوب الغريقة إلى الظهور في كوابيسه بعد توقفه عن تناول أقراصه فيبحث عن سترة نجاتها التي سرقها منها قبل غرقها ليعيد كتابة الماضي لكنه يكتشف أن الخلاص لا يأتي من الأشياء بل من المواجهة.

ملخص الفيلم:(Synopsis)

أيوب، طالب في الثامنة عشر من عمره، يعيش تحت وطأة ذنب موت أخته الصغرى "ملاك" قبل ثماني سنوات. في حادثة قديمة، كانت سترة النجاة البرتقالية في يد ملاك على الشاطئ، فأخذها أيوب الصغير وارتداها وهرب نحو البحر وابتعد فلحقت به ملاك لتسترد سترتها لتغرق في الأخير، منذ ذلك الحين وهو يحمل الذنب وتعود لظهور له في أحلامه بعد أن توقف عن تناول أقراصه، في ليلة ممطرة وباردة يستيقظ

أيوب من حلم رأى فيه أخته تدخل البحر مجددا فينهار نفسيا ويقرر العودة إلى الشاطئ نفسه حاملا السترة القديمة التي احتفظ بها هناك، يعيد مواجهة الماضي ويغرق في البحر محاولا اللحاق بأخته لإنقاذها، لكنه يعود في مشهد ختامي ليلعب مع أخته في بحر هادئ وهي ترتدي السترة في تأكيد على الخلاص الذي لم يتحقق في الواقع.

الشخصيات الرئيسية:

أيوب (18 سنة): شاب وحيد، منعزل، يعاني من كوابيس وصدمة طفولة. أبعاده: جسديا نحيل، مرهق، حركاته بطيئة ومتعثرة؛ نفسيا يعيش صراعا بين الرغبة في التكفير عن الذنب والهروب منه، اجتماعيا لا أصدقاء له علاقته مضطربة مع والديه، يعيش في غرفة ضيقة فوضوية تعكس وحدته.

ملاك (8 سنوات وقت الحادثة): شقيقة أيوب، طفلة مرحة، ضحية الحادثة، تظهر فقط في الأحلام والذاكرة كمحرك درامي للشخصية الرئيسية.

الأم والأب (شخصيات ثانوية): يظهران فقط في حلم أيوب كجزء من الماضي الذي يحاول الهروب منه.

الرؤية الدرامية – علاقة أيوب بالمكان:

صممت فضاءات الفيلم لتعكس البعد النفسي لأيوب، لو دققنا في حالته نفسية وطريقة تفاعله مع الفضاءات سنفهم ان فضاءات أصبحت بلا روح بالنسبة له منذ المشهد الافتتاحي وكل فضاء يحضر للانهيار للفضاء الذي يليه ولم يكن كخلفية محايدة. فالحديقة العامة في المشهد الأول رغم كونها فضاء مفتوحا يوحي براحة واسترخاء يتحول دراميا بالنسبة له إلى القطرة التي ستفيض الكأس حيث نرى في مشهد الذي يليه في قاعات محاضرات وكيف تعود له تلك كوابيس في أماكن سبق وان لعب ومرح فيها مع ملاك كحديقة التي ذهب إليها بحثا عن ذكريات أخته فيتفاجأ بمحو مكان ذكريات كله لتخلفها بناية شاهقة إسمنتية، هذا المشهد هو

مشهد مهم لتصاعد انهياره وحدوث الفوضى في منزله الذي ينتهي به في شاطئ الذي هو آخر مكان لا يزال يحتضن ذكريات ملاك.

المبحث الثاني سيناريو الفيلم

المشهد 01: خارجي /الحديقة /منتصف النهار

أيوب يجلس في مقعد خشبي مهترأ بجانبه نصف ساندويتش، صوت سيارات مسرعة، يقابل مقعده عمال يقومون بتركيب لافتة إشهارية، يسرح بعينيه نحوهم، يتلفت إلى السماء للحظة، يرى سحاب سوداء قد ملأت السماء، يستمر في نظر الى عمال وهم ينتهون من إلصاق الإشهار في اللافتة، يركز للحظة في الملصق الإشهاري، يرى فتاة صغيرة تحمل معطر جو بخلفية شاطئ ورمال، يطأطأ رأسه ويتنهد، ينهض بثقل، ينسحب من الحديقة حاملا خوذة في يده، يتوقف فجأة عند لافتة ويعيد النظر إلى الفتاة، يعقد حاجبيه ويخرج محفظة جيبه ويفتحها، فيها صورة لطفلة صغيرة، يرفع صورة محفظة الجيب ويوازيها مع صورة فتاة اللافتة الاشهارية، تتلألأ عيناه ثم يغلق المحفظة بسرعة ويعيدها لجيبه ويكمل الطريق.

المشهد 02: داخلي /قاعة محاضرات/ بعد الظهيرة

أيوب يضع جبينه على ذراعيه جالس في القاعة مستغرقا في النوم بينما يلقي الاستاذ المحاضرة، جميع الطلبة مركزين في الدرس، الصمت يعم القاعة، يهذي أيوب بهدوء: بصوت غير مفهوم.

يردد بصوت أعلى: تعالي ملاك لا تبتعدي، يستيقظ بهلع ليجد جميع من في القاعة يحدقون فيه، يلتقط أنفاسه ويغادر بسرعة.

المشهد :03 خارجي/ مساءا/ طريق

يقود أيوب دراجته القديمة السوداء دون خوذة، يمر بإشارات توقف متكررة محاور دوران متشابهة باقترابه للمنتزه يجد ورشة بناء لعمارة شاهقة.

المشهد 04 خارجي/ مساء/ ورشة بناء

ينظر أيوب للعمارة من الأسفل الى الأعلى ببطء حتى يكاد ينتهي مجال رؤيته، يعود لدراجته، يجلس عليها، بصعوبة، يفرك جبهته بقوة ثم يمسح على وجهه، يسمع أصوات أطفال وضحك مشوشة تشبه ضحكة أخته، يتذكر عندما كانت حديقة التي كان يلعب فيها مع ملاك، حديقة التي حلم بها في القاعة لم تعد موجودة، يشم فجأة رائحة ذرة مشوية يستنشقها بعمق ثم يعطس بسبب غبار ورشة، أصوات أرجوحة مصاحبة لها يبادر في اقتراب نحو صوت ارجوحة كلما يتقدم خطوة يصبح صوت اكثر حدة لينتبه اخير انه صوت الة، امطار تتساقط بقطرات وتتزايد تدريجيا، يتراجع ابطأ من مرته اولى ويرمي نفسه على ارض بقوة و هو يسند ظهره على دراجته

(Matche Cut)

المشهد 05 ليلي/ داخلي /غرفة النوم

قبل ان يصل الى ان يسند ظهره على دراجته، يسند ظهره على خزانته وهو يجفف في شعره، غرفة ضعيفة اضاءة، ضباب خفيف في فضائها ، ينهض أيوب بعد ان يغير ملابسه مبللة ، يصل للباب معلقة فيه اجندة لسنة 2018 محدد فيها يوم 13 جويلية بقلم ، يفتح باب غرفته ببطء يمشي في رواق ضيق ضوئه حاد، يدخل للمطبخ يجد وجبة عشاء على طاولة بجانبها أقراص، كوب ماء شفاف، قارورة ماء، يجلس أيوب على كرسي، يتناول ملعقتين حساء، يتلفت إلى قارورة الماء ويرميها بعيدا بعنف، يواصل تناول حساءه ثم

يتوقف ويتلفت لكأس ماء شفاف، ينهض ويحضر كأس معتم ويفرغ فيه ماء ويواصل، ينهي حساء، يشرب من كأس معتم، يفتح قرص ثم يسحقه بيديه، ويرجع لغرفته، ينام على بطنه في سرير

المشهد 06: (حلم) /خارجي /شاطئ/ نهار

شمس ساطعة جدا، رمال تبدو ذهبية، ، شاطئ فارغ ، صوت أمواج بحر، شمسية برتقالية تتوسط شاطئ، يجري أيوب بسرعة نحو تلك شمسية، في منتصف طريقه يتعب ويسقط ارضا ثم يكمل على قدميه إلى أن يقترب ويحبوا نحو شمسية فيجد أمه وأبيه تحتها وبجانبهم أخته ملاك ونسخته قبل 8 سنوات، تشل رجليه كليا، ويبدأ في تلويح بيديه وأنين الى نسخته صغيرة، فجأة وكأن المشهد الذي حدث قبل 8 سنوات يتكرر أمام عينيه تنهض نسخة أيوب الصغيرة بسرعة وتخطف سترة مطاطية فاقعة اللون من أخته، يلبسها ويهرب مسرعا نحو البحر، تنفجر ملاك ببكاء وتنهض للحاق به.

المشهد 07: داخلي /غرفة/ ليل

يصرخ أيوب ويقفز من سريره ، يرتطم رأسه بقوة بزاوية طاولة نومه، يفتح جرح عميق في رأسه، تبدأ دماء تهبط من رأسه، ينهض بسرعة ماسكا مكان الإصابة، يرتدي سترته وحذاءه وهو ينزف، يفتح الباب ويخرج من غرفته، باب مفتوح نصفه، سكون يعم الغرفة، خطوات أيوب تقترب عائدة من الباب مجددا ثم يفتح أيوب الباب على مصراعيه ليرتطم بجدار ودماء تملأ وجهه، يتجه بسرعة نحو خزانته ، يفتح جميع أبوابها، ويخرج كل ما يوجد فيها من ملابس ،يسقط الرفوف كلها، يبحث بعشوائية، حتى يجد سترة مطاطية برتقالية فاقعة اللون التي يبحث عنها، يجثو على ركبتيه، يفتح صمام السترة ويبدأ في نفخ فيها بكل ما يملك من نفس، تمتلأ تدريجيا بصعوبة، ليسمع صوت ثقب صغير فيها، فيحاول ارتدائها على عجلة وتكاد تصل إلى كتفيه ، يمسح الدم الذي غطى وجهه بقميص ابيض ويخرج يترامى من غرفته.

المشهد 08: خارجي/ شارع/ ليل

أيوب يقود دراجته بسرعة قصوى في شوارع فارغة متجاوزا جميع الإشارات الحمراء، أمطار تهطل بغزارة، دماء تغطي وجهه، سترة مطاطية في ذراعه الأيسر، ينقص تدريجيا عمران المدينة وأضوائها، يسلك طريق رئيسية مظلمة ضيقة ملتوية تشق الغابة، أضواء دراجته ضعيفة هي ما تكشف الطريق فقط.

المشهد 09: خارجي/ شاطئ /ليل

يصل إلى أيوب الى الشاطئ ويرمي دراجته، يتفاجأ بسياج عالي يفصله عن شاطئ تتوسطه بوابة يقترب منها ويضيء بهاتفه، يجد مكتوب عليها ملكية خاصة، يحمل الدراجة من الأرض، يسندها على البوابة، يتسلق من خلالها ويدخل الشاطئ، يلاحظ كوخ صغير مضيء يحاول التسلل بعيدا عن حراسه، يجري في رمال الشاطئ بعد ان نزع حذائه والرمال تتطاير وراءه إلى أن يصل إلى مكان الشمسية التي رآها في الحلم بالتحديد، يجد ملاك قد دخلت البحر ولحقت بنسخته الصغيرة، يلوح بيديه حاملا سترة مطاطية قائلا: "أيوووووووب اعطيها هذه فقط أيوووووب (مشيرا الى السترة) فقط لن اطلب أكثر سأشتري لك واحدة أفضل منها".

تواصل نسخة أيوب اللهو واللعب في البحر، يتقدم أيوب تدريجيا الى البحر، وتتقدم ملاك وتقترب من مكان غرقها. وفي هذه الأثناء ينزع أيوب سترته الخشنة، يعيد نفخ تلك السترة التي تسرب الهواء، تكاد أنفاسه تنقطع، يرمي نفسه في البحر والأمطار تشوش رؤيته ملاك، يسبح بكل قوته، يتلفت يجد ملاك وأيوب ابتعادا كثيرا ويسبح مرة أخرى نحو الأمام، يتلفت يكادا يختفيان في ظلام، يسبح بطاقته المتبقية ونزيفه يسوء أكثر، ينعدم نفسه، يهبط تدريجيا في ماء وتتثاقل ضربات يديه، ورجليه، يختفي من سطح الماء.

المشهد 10: خارجي/ ليل /بحر (تحت سطح)

يشكل نزيف أيوب ضبابة سوداء حول وجهه، تصل لعينيه ببطء، تفتح بهدوء، تتغير ضبابة للأبيض بسرعة ثم تختفي

(Match Cut)

المشهد 11: خارجي/ نهار/ بحر

يشع عمق البحر بأشعة شمس التي تخترقه، يصعد أيوب مرة أخرى إلى السطح بدون أي نزيف ووجه مشرق، جو ساطع، البحر هادئ ونقي، تقابله ملاك وهي ترتدي سترتها المطاطية، يبتسم بسكينة وعيناه تتلألآن وهو يلاعب أخته، مع أصوات ضحكاتها العالية، يزداد الوسط سطوعا، ثم يختفي كل من أيوب وملاك في اللون الأبيض الساطع.

المبحث الثالث: تحليل آليات المكان وأنماطه في سيناريو "في شاطئ ما":

يقدم هذا المبحث قراءة تحليلية معمقة لكيفية اشتغال المكان في سيناريو "في شاطئ ما"، استنادا إلى المفاهيم النظرية التي تم تأسيسها في الفصل الأول. سنعتمد في تحليلنا على خمسة محاور: آلية الشحن الدلالي، والعلاقة بين المكان المرجعي والمكان المنقلب، واللامكان بوصفه فضاء عبور بلا هوية، والهيتيروتوبيا في تجلياتها الثلاث، وأخيرا آلية التوظيف الوظيفي للبحر بوصفه قوة فاعلة، لن نكتفي بوصف المشاهد، بل سنكشف كيف تحولت الفضاءات والأشياء من مجرد خلفيات إلى محرك حقيقي للصراع الداخلي، مع الاهتمام ببصمة بصرية تربط مشهد الافتتاح بمشهد الخاتمة.

1/آلية الشحن الدلالي وتحويل الأشياء والعلامات البصرية إلى مثيرات نفسية:

في المبحث الأول من الفصل النظري أشرنا إلى آلية الشحن الدلالي التي تمنح الأشياء المادية والإشارات البصرية دلالات رمزية تتجاوز وظيفتها الطبيعية. في سيناريو "**في شاطئ ما**" تتوزع هذه الآلية على خمسة عناصر رئيسية يلعب كل منها دوراً في بناء الصراع النفسي لأيوب وتوجيه مسار تحوله.

تلألأ العين كعلامة بصرية مركزية المشهدان 01 و11:

يبدأ الفيلم بلحظة تأسيسية تنبثق من داخل فضاء الحديقة: عينان أيوب تتلألآن حين يوازن بين صورة أخته في محفظته وصورة الفتاة على اللافتة الإشهارية فهذا التلألأ ليس مجرد تعبير وجهي بل هو أول علامة سيميائية للشحن الدلالي في الفيلم فهي لحظة انكشاف الذاكرة المكبوتة واهتزاز الوعي أمام ذنب حي لم يغلق، العين هنا تتحول إلى سطح تتكسر عليه كل سنوات الصمت، وتبرز في لمحة بصرية واحدة ثقل ما عاشه أحمد منذ ثماني سنوات اما في الجهة المقابلة، وفي المشهد الختامي، تتلألأ عينا أيوب مرة أخرى، لكن هذه المرة في البحر الهادئ تحت الشمس الساطعة وهو يلاعب أخته بعد أن ارتدت السترة ،التلألؤ هنا ليس علامة ألم بل علامة سكينة وتحرر وهذا الربط البصري بين المشهدين يخلق حلقة سردية مغلقة: تبدأ الرحلة بألم الذاكرة وتنتهي بالسلام لان العين المتلألئة هي التوقيع البصري للفيلم الذي يمنحه وحدته العضوية، محولة تعبيرا إنسانيا بسيطا إلى أداة سيميائية تحمل دلالة الذنب والخلاص في آن واحد.

اللافتة الإشهارية والتباين البصري في الحديقة المشهد 01:

ليست اللافتة مجرد إعلان تجاري، بل هي ما يشعل الأزمة بأكملها وما يجعل هذا العنصر بالغ الأهمية ليس فقط أن صورة الفتاة الصغيرة عليها تعيد إلى أيوب وجه أخته بل أنها تعيد إليه الحادثة كاملة في آن واحد الشاطئ والرمال ويوم الغرق، المحفز هنا مضاعف: وجه وذاكرة في لحظة واحدة لكن ما يزيد هذا العنصر قوة هو التباين البصري الذي بناه السيناريو : اللافتة تتميز بألوانها اللامعة وخلفيتها الشاطئية الدافئة

بينما عالم أيوب في هذا المشهد رمادي تملؤه سحابة سوداء تملأ السماء، هذا التضاد بين لمعان اللافتة وكثافة السحاب ليس ديكورا عابرا بل تحضير دقيق للانهيار القادم، السحابة السوداء تشحن الأجواء النفسية وتنذر بما سيتبع وبمجرد أن يضع صورة ملاك بجانب صورة الفتاة ويوازن بينهما تنفجر العقدة التي ظل يضغط عليها بالأقراص منذ سنوات.

الأجندة المعلقة على باب غرفة أيوب المشهد 05:

تحمل الأجندة تاريخ 13 جويلية يوم حادثة الغرق، وهي معلقة على باب الغرفة منذ ثماني سنوات. التفصيلة الجوهرية هنا هي موقعها: ليست في داخل الغرفة بل على بابها، مما يعني أن أيوب لا يمكنه أن يخرج في أي اتجاه دون أن يمر أمامها ويرى التاريخ، الأجندة لا تذكر فحسب بل تُلزم بالتذكر لأنها الحارس اليومي للذنب الذي يحول الباب من عتبة عادية إلى عائق نفسي، ثماني سنوات وأيوب يمر أمام هذا التاريخ كل يوم، وهو ما يفسر لماذا لم يتعافَ رغم مرور الوقت، ولماذا تتحول الغرفة في المشهد السابع إلى ساحة معركة بمجرد أن تتكسر آخر حواجزه.

رمي القارورة والكأس المعتم وسحق القرص المشهد 05

بمجرد نظره للقارورة يقوم أيوب بفعل مفاجئ: يرمي قارورة الماء بعنف بعيدا ثم يرفض الشرب من كأس شفاف ويحضر كأسا معتماً بدلا منه ثم في نهاية الوجبة يفتح قرصه ويسحقه بيديه بدل أن يبتلعه هذا التسلسل الثلاثي يجب قراءته من آخره إلى أوله لفهمه: سحق القرص هو المفتاح الذي يضيء الأفعال التي سبقته أيوب قرر ربما دون وعي كامل أن يتوقف عن الدواء الذي كان يخدر ذاكرته ويمنع الكوابيس هذا القرار هو ما يفسر رفضه للكأس الشفاف: الماء يذكره بالبحر والغرق والكأس الشفاف يجعله مرئيا بالكامل، فيهرب إلى الكأس المعتم ليحجبه عن بصره وهو ما يفسر أيضا رميه القارورة بعنف إنه رفض مادي غريزي

لكل ما يذكره بالماء قبل أن يحكم قراره بسحق القرص، الشحن الدلالي هنا يعمل تراكميا: ثلاثة أفعال تبدو منفصلة تكشف في مجموعها عن قرار واحد سيطلق الكابوس ويغرق الفيلم في الذروة.

السترة البرتقالية المشاهد 07، 09، 11:

السترة هي أكثر الأشياء شحنا دلاليا في الفيلم كانت في يد ملاك على الشاطئ، لكن أيوب الصغير اختطفها منها وارتداها وهرب نحو البحر فتبعته لتسترجعها وغرقت في الحاضر تتحول السترة من شيء مادي إلى هدف درامي وأداة تكفير، إخراجها من الخزانة في المشهد السابع ومحاولة نفخها رغم الثقب الذي فيها وحملها إلى الشاطئ، وإعادة نفخها بآخر أنفاسه، وصولا إلى ارتداء ملاك إياها في الخاتمة كل هذه الأفعال تحول السترة إلى شخصية فعليا داخل السيناريو، إنها دليل الإدانة وأداة الخلاص في آن واحد، تمثل الذنب الذي حمله أيوب ثماني سنوات والوسيلة الوحيدة التي يظن أنها ستعيد ما أخذ

2/المكان المرجعي والمكان المنقلب من فضاء الذاكرة إلى مسرح الانهيار:

ضياع المكان المرجعي الأول الحديقة والورشة المشاهد 03، 04:

قبل أن تنقلب الغرفة على أيوب، يصاب بضربة أشد وأعمق: فقدان المكان المرجعي الذي كانت تسكنه ذكرياته مع ملاك، في المشهد الثالث يقود دراجته المهترأة السوداء دون خوذة وهذه التفصيلة ليست عرضية بل إعلان صامت عن علاقته بحياته، إنسان لا يرى قيمة في حماية نفسه، يمر بإشارات توقف متكررة ومحاور دوران متشابهة وكأن المدينة تدير نفسها حوله دون أن يرى فيها معنى، حتى يصل إلى المكان الذي كانت تقع فيه الحديقة التي لعب فيها مع ملاك فيجد ورشة بناء لعمارة شاهقة، هذا المشهد يمثل اللحظة التي يدرك فيها أيوب أن المكان المرجعي الوحيد الذي كان يحتضن ذكريات أخته على قد اختفى ماديا وحل محله فضاء إسمنتي ضخم لا يعرفه، في المشهد الرابع يقف أمام العمارة الشاهقة وينظر إليها من الأسفل حتى يكاد ينتهي مجال رؤيته ثم يجلس على دراجته بصعوبة ويفرك جبهته، في هذه اللحظة

تبدأ الأمطار بالتساقط بقطرات خفيفة وتتزايد تدريجيا هذا التصاعد في المطر ليس ديكورا بل سارد مواز: الطبيعة ترافق انهيار أيوب وتعمقه، وكلما تقدمت الأحداث نحو الذروة كلما ازداد هطول المطر ليبلغ غزارته القصوى في مشهد البحر.

ثم تأتي تقنية Match Cut الأولى في نهاية المشهد الرابع وبداية المشهد الخامس لتجسد ما لا يستطيع الحوار تجسيده: أيوب يرمي نفسه على الأرض المبللة ويسند ظهره هذه الحركة بذات ليست عرضية لانه سبق وان جلس على دراجته بثقل في مشهد لكن في هذه لقطة انها ثم مباشرة في المشهد التالي يسند ظهره على خزانته في الغرفة وهو يجفف شعره الجسد في الوضعية نفسها لكن المكان تغير هذا الدمج البصري يقول ما لا تقوله الكلمات: أيوب لا يغادر مكانه النفسي حين يعود إلى البيت فخارج والداخل اندمجا في فضاء نفسي واحد لا يبرحه

غرفة أيوب كمكان مرجعي المشهد 05:

تمثل الغرفة المكان المرجعي الثاني في حياة أيوب النقطة التي يعود إليها بعد كل اهتزاز خارجي: بعد الحديقة، بعد قاعة المحاضرات، بعد الورشة، الأجندة المعلقة على الباب والسرير الذي ينام فيه على بطنه، والإضاءة الخافتة كل هذه التفاصيل تثبت الغرفة بوصفها نقطة الارتكاز الوحيدة في حياته هذه المرجعية ليست صحية بل هي مرجعية العزلة لكنها تؤدي وظيفتها السردية: تمنح المتفرج إحساسا بالثبات الوهمي الذي سينهار لاحقا

تحول الغرفة إلى مكان منقلب تمهيد للذروة المشهد 07:

في المشهد السابع وبعد الكابوس تنقلب الغرفة كليا سلسلة الأفعال تبدأ بصراخ ثم ارتطام الرأس بزاوية الطاولة وجرح عميق ونزيف ثم اندفاع نحو الخزانة وإفراغها من محتوياتها وسقوط الرفوف ثم بحث متعثر حتى يجد السترة وينفخها بكل ما أوتي من نفس. هذا المشهد طويل ومقصود أن يكون طويلا لأنه يمنح ما

سيتبعه شرعيته الدرامية الكاملة، إنسان في هذه الحالة تحديدا، ولا في حالة أهدأ منها هو من يمكنه أن يقدم على ما سيفعله أيوب لاحقا، الشيء الأهم أن الغرفة لم تتغير ماديا: الجدران نفسها، الباب نفسه، والأجندة ما زالت معلقة. لكن علاقة أيوب بها انقلبت تماما لم تعد مكانا يحتمي به بل مسرحا يتفجر فيه وهذا هو جوهر المكان المنقلب

اللامكان الطريق الليلي بوصفه فضاء عبور بلا هوية

في المشهد الثامن يخرج أيوب من البيت نازفا والسترة في ذراعه الأيسر ويقود دراجته بسرعة فائقة في شوارع المدينة الفارغة متجاوزا جميع الإشارات الحمراء وهذا التجاوز ليس طيشا بل إعلان عن قطع العلاقة مع كل قانون خارجي فلم تعد قواعد المدينة ولا منطق الحياة العادية تلزمه بشيء. تدريجيا ينقص العمران وتتلاشى الأضواء، ثم يدخل طريقا رئيسية مظلمة ضيقة ملتوية تشق الغابة، وأضواء دراجته الضعيفة هي ما يكشف الطريق فقط.

هذا الفضاء يجسد نمط اللامكان بمفهوم **مارك أوجيه:** الطريق فضاء عابر يفتقر إلى الهوية والتاريخ والعلاقات الإنسانية، مصمم للمرور لا للإقامة. لكن وظيفته الدرامية في هذا السيناريو تتجاوز العبور البسيط في مدينة بلا إشارات توقفه، في طريق بلا هوية يصبح أيوب نفسه بلا تعريف لا هو الطالب ولا هو الأخ المذنب ولا هو الإنسان الذي يخشى الموت لان اللامكان يعلقه في حالة من انعدام التعريف تهيئه لما سيقدم عليه في الشاطئ وتضافر الظلام والالتواء وضعف الإضاءة يضيف إلى هذا اللامكان بعدا بصريا يجعل المتفرج يشاركه فقدان الرؤية الواضحة، ويعمق الإحساس بأن هذا الطريق لا يقود إلى وجهة عادية.

3/هيتيروتوبيا الشاطئ في حالاته الثلاث:

حسب أطروحة ميشيل فوكو، الهيتيروتوبيا فضاءات موجودة فعليا لكنها تعمل وفق قوانين تختلف تماما عن الفضاء المحيط بها ففي سيناريو "في شاطئ ما" نتعرف على الشاطئ في ثلاث حالات مختلفة تجعل عنوان الفيلم دقيقا لأنه يشير إلى شاطئ متعدد الهويات لا يمكن حصره في مكان واحد محدد.

شاطئ الحلم المشهد 06:

هذا ليس شاطئا حقيقيا بل شاطئ العقل لان قوانينه مختلفة: الشمس ساطعة جدا والرمال ذهبية والشاطئ فارغ لكنه يتحول بسرعة إلى كابوس الأم والأب حاضران، ونسخة أيوب الصغيرة تتكرر أمامه وهو عاجز عن الحركة تشل رجلاه ثم يرى نسخته تخطف السترة من يد ملاك وتجري نحو البحر بينما تنفجر ملاك بالبكاء وتنهض للحاق به، هذا الشاطئ هو المكان الوحيد الذي يمكن فيه للأزمنة أن تتقاطع الطفل والراشد في الفضاء نفسه وللمأساة أن تعاد دون أن يملك أحمد قدرة التدخل

الشاطئ الواقعي المقفل المشهد 09:

شاطئ الليل والمطر والبرد يفصله سياج حديدي وبوابة مكتوب عليها "ملكية خاصة"، هذا السياج ليس عائقا جغرافيا فحسب بل جدار نفسي مادي يحول دون الوصول إلى آخر مكان لا يزال يحتضن ذكرى ملاك ان اقتحام أيوب له هو تحد واع لكل ما يحول دون المواجهة والأهم أن اختيار الليل والمطر ليس مجرد أجواء درامية فمطر يشوش رؤيته لملاك ولنسخته الصغيرة كلما تقدم نحو الماء ويجعل التحديد البصري لمكانهما مستحيلا فكلما سبح وجد نفسه يتلفت ليرى أنهما ابتعدا في الظلام لان الليل والمطر هما اللذان يجعلان النجاة مستحيلة بصريا قبل أن تكون مستحيلة جسديا، إنه هيتيروتوبيا الانتقال فضاء تختبر فيه الشخصية في أقصى حالاتها.

الشاطئ التطهيري المشهد 11:

آخر شاطئ نراه هو شاطئ أشعة الشمس تحت الماء والبحر الهادئ الأزرق، اللقاء مع ملاك التي ترتدي السترة، قوانين هذا الفضاء مختلفة تماماً: الموت هنا ليس نهاية بل صفاء، النزيف يتوقف والوجه يشرق والضحكات تملأ المكان لإنه هيتيروتوبيا التطهير ففضاء الذي يمنح أيوب ما حرم منه في الواقع: إعادة السترة إلى من أخذت منها والبقاء معها. وتتضح هنا Match Cut الثانية في الفيلم: تحت الماء في المشهد العاشر يشكل نزيف أيوب ضبابة سوداء حول وجهه ثم تتحول بسرعة إلى بياض ساطع وتختفي لينقلنا مباشرة إلى المشهد الحادي عشر حيث يصعد أيوب إلى السطح بوجه مشرق وجو ساطع فهذا الانتقال البصري المحكم يقول بالصورة ما يعجز الحوار عن قوله: ما كان سوادا صار نورا، وما كان نزيفا صار صفاء وبهذا يكتسب عنوان "في شاطئ ما" مغزاه العميق: إنه ليس شاطئا جغرافيا واحدا بل فضاء ذهني متعدد الدلالات يتسع للحلم والواقع والتطهير

4/آلية التوظيف الوظيفي للبحر بوصفه قوة فاعلة: عائق ومحفز ومانح للخلاص:

في المبحث الأول من الفصل النظري أشرنا إلى آلية التوظيف الوظيفي حيث يتحول المكان إلى قوة فاعلة تعيق الشخصية أو تدفعها. في سيناريو "في شاطئ ما" يتجسد هذا بشكل مركز في البحر الذي يلعب دورا دراميا متعدد الأوجه.

البحر كعائق:

في حلم أيوب البحر هو المكان الذي تختفي فيه نسخته الصغيرة وملاك وهو يشاهد دون أن يتحرك، تشل رجلاه. في الواقع اختار السيناريو الليلَ والمطرَ لإضافة عائق حسي حقيقي فوق العائق النفسي: الأمطار الغزيرة تشوش رؤيته لملاك وتحول دون تحديد مكانها بدقة، وكلما سبح نحو الأمام كلما ابتعدت عنه في

الظلام حتى يكاد الاثنان يختفيان في السواد، الليل والمطر ليسا ديكورا بل أداة درامية تجعل النجاة مستحيلة بصريا وجسديا وتحكم الدائرة حول أيوب

البحر كمحفز:

في الوقت نفسه البحر هو الذي يدفع أيوب إلى فعله الأخير. رؤية ملاك تدخل الماء في الحلم ثم في الواقع هي الشرارة التي تحرك جسده المنهك ونزيفه المتواصل، التوتر بين كره الماء الذي قتل أخته والرغبة الجارفة في اللحاق بها هو ما ينتج المشهد التاسع بكثافته، البحر يجذب ويصد في آن واحد، وهذه الازدواجية هي ما يجعله فاعلا دراميا لا مجرد خلفية.

البحر كمانح للخلاص:

المشهد العاشر يصور لحظة الغرق تحت السطح حيث يشكل نزيف أيوب ضبابة سوداء حول وجهه ثم تتحول إلى ضبابة بيضاء وتختفي، البحر هنا لا يكتفي بابتلاع الجسد بل يأخذ الذنب ويعيد الصفاء إنه يكتب نهاية الفيلم بدلا من أن يكتبها أيوب ويمنح الشخصية ما عجز الواقع عن منحه والبحر الذي كان في العاشرة من عمر أيوب هو المكان الذي أخذ أخته صار الآن هو المكان الذي يعيدها إليه بشروط مختلفة وفي فضاء مواز لا تصله قوانين الواقع.

من خلال هذا التحليل يتبين أن سيناريو "في شاطئ ما" يشكل تطبيقا حيا للمفاهيم النظرية التي أسسها الفصل الأول، آلية الشحن الدلالي حولت الأشياء العادية والأفعال اليومية إلى علامات للذنب والقرار والخلاص وفقدان المكان المرجعي الأول الحديقة التي صارت ورشة جرد أيوب من آخر امتداد مادي لذاكرة أخته على اليابسة فيما جسدت المكانَ المرجعي الثاني الغرفة التي انقلبت لاحقا إلى مكان منقلب مشحون بالرعب والطريق الليلي جسد اللامكان الذي يعلق الشخصية خارج كل تعريف والشاطئ في حالاته الثلاث قدم هيتيروتوبيات متنوعة تتسع لكل مستويات الصراع أما البحر فكان القوة الفاعلة التي أنهت ما عجز

الواقع عن إنهائه والدائرة البصرية التي يفتتحها تلألأ العين في الحديقة ويغلقها تلألأ العين في البحر الهادئ عبر Match Cut مزدوجة تربط الخارج بالداخل ثم الموت بالصفاء تؤكد أن المكان في هذا الفيلم لم يكن وعاء محايدا بل كائنا حيا شارك في صياغة المصير من أوله إلى آخره.

الخاتمة

الخاتمة

خلص هذا البحث إلى أن المكان في الفيلم السينمائي ليس عنصرا مساعدا يخدم الحكاية من الخارج بل شريك درامي حقيقي يشارك في تأثيره المباشر على الشخصية من الداخل.

انطلقت في الفصل الأول من تأسيس إطار نظري متكامل كشفت فيه أن تحول المكان من فضاء جغرافي محايد إلى حيز درامي فاعل لا يتم بشكل عشوائي بل يخضع لآليات دقيقة هي الاختيار القصدي والشحن الدلالي والإسقاط النفسي والتوظيف الوظيفي ثم تناولت أنماط الأمكنة السينمائية من المكان المرجعي إلى اللامكان والمكان المنقلب والفضاءات البينية وصولا إلى الهيتيروتوبيا وأثبتت أن لكل نمط وظيفة درامية محددة تؤثر في مسار الشخصية وتحولاتها وختمنا الفصل النظري بتشريح العلاقة بين المكان والشخصية الدرامية من الاحتواء إلى الاندماج، مبين أن المكان يعكس روح الشخصية ويعيق فعلها ويحفزها ويترك بصمتها حتى بعد رحيلها

أما الفصل الثاني التطبيقي فقد اختبرت فيه هذه المفاهيم على سيناريو أصلي من تأليفي بعنوان "في شاطئ ما"، فتبين أن المكان فيه لم يكن وعاء محايدا بل كائنا حيا: الحديقة التي صارت ورشة والغرفة التي انقلبت من مكان مرجعي إلى مكان منقلب والطريق الليلي اللامكاني والشاطئ بهيتيروتوبياته الثلاث والبحر بوصفه قوة فاعلة عاقت وحفزت ومنحت الخلاص، كل هذه الفضاءات اشتغلت معا لتثبت أن السيناريو الجيد لا يكتب المكان بل يفكر به.

وفي الختام يمكننا القول ان المكان حين يفهم فهما دراميا حقيقيا يتحول من سطر في Slugline إلى شخصية صامتة تسرد ما لا تستطيع الشخصيات قوله وتحمل ما لا يحتمله الحوار وتبقى شاهدا على كل ما جرى حتى بعد أن تنتهي الأحداث.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

1-الأفلام السينمائية

1. Alfonso Cuaron, *Children of Men*, 2006, Universal Pictures.
2. Francis Ford Coppola, *The Godfather*, 1972, Paramount Production, United States.
3. Gary Ross, *The Hunger Games*, 2012, Lionsgate & Color Force Productions, United States.
4. Michelangelo Antonioni, *Blow Up*, 1966, Carloponti Productions, United Kingdom, United States.
5. Milos Forman, *Once Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975, Fantasy Films, United States.
6. Paul Weitz, *The Maze Runner*, 2014, 20th Century Fox, United States.
7. Peter Weir, *The Truman Show*, 1998, Paramount Production, United States.
8. Sidney Lumet, *12 Angry Men*, 1957, Orion Nova Productions, United States.
9. Stanley Kubrick, *The Shining*, 1980, Warner Bros Productions, United States.
10. Steven Spielberg, *The Terminal*, 2004, Dreamworks Production, United States.

2- المراجع المترجمة:

1. بليك سنايدر، أنقذ القطة، ترجمة: فريق دار إرادة (الكويت: إرادة للنشر والتوزيع، 2021).
2. غاستون باشلار، جماليات المكان، ترجمة: غالب هلسا (بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، 1984).
3. فرويد سيغموند، الغرابة، ترجمة: جورج طرابيشي (بيروت: دارا لطليعة للطباعة والنشر، 1981).
4. مارك أوجيه، مدخل إلى أنثروبولوجيا الحداثة المفرطة، ترجمة: ميساء السيوفي (الدوحة: المركز العربي للأبحاث، 2018).
5. يوري لوتمان، سيميائيات السينما وقضايا الجماليات السينمائية، ترجمة: نبيل الدبس (دمشق: المؤسسة العامة للسينما، 2005).

3- المراجع الأجنبية:

1. Antoine Gaudin, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris: Armand Colin, 2015.
2. Bazin, André. *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris: Les Edition du Cerf, 1958.
3. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
4. Carrière J.C & Pascal Bontizer, *Exercices du scénario*, Paris: La Fémis, 1990.
5. Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*, New York: Simon & Schuster, 1946.
6. Field, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York: Dell Publishing, 1979.

7. Filipa Rosario & Ivan Villarmea Alvarez, *New approaches to Cinematic Space*, London: Routledge, 2019.

8. Lefebvre, Henri. *La Production de l'espace*, Paris: Anthropos, 1974.

9. McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New York: Regan Books HarperCollins, 1997.

10. Michel, Foucault. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*, 1967.

11. Norberg-Schulz, Christian. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, New York: Rizzoli, 1980.

12. Relph, Edward. *Place and Placelessness*, London: Pion, 1976.

13. Tuan, Yi-Fu. *Space and place: The Perspective of Experience*, Minnesota Press, 1977.

14. Turner, Victor. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, Chicago: Aldine Publishing, 1969.

الفهرس

الفهرس

الفصل الأول: دور المكان وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية.....5

المبحث الأول: آليات تحويل المكان من الفضاء الجغرافي إلى الحيز الدرامي.....6

المبحث الثاني: مورفولوجيا الأنماط المكانية وتحولاتها الدرامية.....10

المطلب الأول: المكان المرجعي.....11

المطلب الثاني: اللامكان.....12

المطلب الثالث: المكان المنقلب.....13

المطلب الرابع: الفضاءات البينية وعتبات التحول.....15

المطلب الخامس: الهيتيروتوبيا أو الأماكن الموازية.....17

المبحث الثالث: تقنيات الوصف المكاني في السيناريو.....18

المطلب الأول: الوظائف المتعددة للوصف المكاني في النص السينمائي.....18

المطلب الثاني: الأدوات الأسلوبية والتقنيات التحريرية لكتابة إرشادات المكان.....19

المطلب الثالث: استراتيجيات بناء الجو وتوجيه الرؤية البصرية من خلال النص.....21

المطلب الرابع: الأخطاء الشائعة في الوصف المكاني وكيفية تجنبها.....22

المبحث الرابع: أبعاد الشخصية الدرامية.....23

المطلب الأول: البعد الجسدي.....23

المطلب الثاني: البعد النفسي.....24

المطلب الثالث: البعد الاجتماعي.....25

المبحث الخامس: العلاقة والتأثير بين المكان والشخصية الدرامية.....26

المطلب الأول: طبيعة العلاقة بين المكان والشخصية من الاحتواء إلى الاندماج.....27

المطلب الثاني: المكان كمرآة للتأثير الانعكاسي على الشخصية.....28

المطلب الثالث: تأثير المكان على مسار الشخصية.....29
المطلب الرابع: بصمة الشخصية في المكان كدليل على عمق التأثير.....30
الفصل الثاني: تجليات المكان في النص السينمائي– دراسة تطبيقية.....33
المبحث الأول: البطاقة الفنية والرؤية الدرامية.....34
المبحث الثاني: سيناريو الفيلم.....36
المبحث الثالث: تحليل آليات المكان وأنماطه في سيناريو "في شاطئ ما".....40
الخاتمة.....51
قائمة المصادر والمراجع.....53
الفهرس.....57

الملخص:

تتناول هذه المذكرة دور المكان في الفيلم السينمائي وتأثيره في بناء الشخصية الدرامية من خلال رصد الآليات التي يتحول بها الفضاء الجغرافي المحايد إلى حيز درامي فاعل اعتمدت في بحثي على المنهج التحليلي الوصفي مستندا إلى مرجعيات فلسفية وسينمائية متعددة وختمت الدراسة بتجربة تطبيقية على سيناريو أصلي من تأليفي بعنوان "في شاطئ ما" يجسّد ما تناولته من مفاهيم وآليات

Summary:

This thesis examines the role of place in cinema and its influence on the construction of dramatic characters, tracing the mechanisms through which neutral geographical space is transformed into an active dramatic dimension. I adopted a descriptive-analytical approach, drawing on a range of philosophical and cinematic references, and concluded with a practical application through an original screenplay I authored, entitled "On Some Beach" which embodies the theoretical concepts developed throughout this research

Key words:

Place, Dramatic Space, Dramatic Character, Screenplay, Heterotopia, Symbolic Laoding