سمات الفانتازيا في الملصق السينمائي

د. شيماء كامل داخل د. مها مؤيد عبد الحسين
جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة

ملخص

تأتي الفنتازيا في تصميم الملصق السينمائي ، في صور متعددة تظهر في طروحات إبداعية شكلية تخرج من أطر الأشكال التقليدية وحتى اللامالوفة لتحلق في بيئة فكرية إفتراضية يرتبط بالأمكانيات التنبؤية والمدى الألهامي الخيالي المبدع للمصمم الذي تغيب وتتلاشى فيه أسس المنهجية وخطوات العمل المنظم مختصرة الخطوة المبدعة ، وهنا يواجه المصمم اشكالية اتصالية تكمن في مدى تقبل المتلقي للتكوين الفنتازي في ظل العوز المعرفي للمتلقي ، وهل بإمكان المصمم إن يجعل من سمات الفانتازيا ، وسيلة إقناع وإبهار ذات قدرة اتصالية ليحقق أهداف الملصق الوظيفية والتسويقية . ومن ما سبق حددت الباحثتان تساؤل البحث ، ما سمات الفانتازيا في تصميم الملصق السينمائي ؟ ، وتحدد هدف البحث بـــ –تعرف سمات الفانتازيا في الملصق السينمائي .كما وحددت الباحثتان ، سمات ، الفانتازيا والملصق السينمائي كمصطلحات للبحث ، وهذا ما تضمنه الفصل الاول ، في حين خصص الفصل الثاني للإطار النظري بما تضمنه من موضوعات ، مفهوم الفنتازيا وسماتها ، الفانتازيا والاسطورة ، الفنتازيا والخيال العلمي ، وتخلل تلك الموضوعات تحليلاً لملصقات سينمائية ، مما مكن الباحثتان من تأشير استنتاجات تجيب عن تساؤل البحث وتحقق هدفه .

الفصل الأول

مشكلة البحث

تأتي الفنتازيا في تصميم الملصق السينمائي ، في صور متعددة تظهر في طروحات إبداعية شكلية تخرج من أطر الأشكال التقليدية وحتى اللامالوفة لتحلق في بيئة فكرية إفتراضية يرتبط بالأمكانيات التنبؤية والمدى الألهامي الخيالي المبدع للمصمم الذي تغيب وتتلاشى فيه أسس المنهجية وخطوات العمل المنظم مختصرة الخطوة المبدعة . فالفنتازيا قدرة ايجابية مبدعة وصادمة وفي الوقت نفسه تستوقف المتلقي لتحيل تامله في التصميم الى أستغراق فكري يتجول لينسج خيوط محمولاتها الرمزية ، معتمدا على قدرة المتلقي الادركية والأستكشافية في رؤية علاقات جديدة لفهم المضمون الفكري للملصق السينمائي.

وهنا يواجه المصمم اشكالية اتصالية تكمن في مدى تقبل المتلقي للتكوين الفنتازي في ظل العوز المعرفي للمتلقي ، وهل بإمكان المصمم إن يجعل من سمات الفانتازيا ، وسيلة إقناع وإبهار ذات قدرة اتصالية ليحقق أهداف الملصق الوظيفية والتسويقية .

ومما سبق يتلخص تساؤل البحث في :

-ما سمات الفانتازيا في تصميم الملصق السينمائي ؟

هدف البحث :

-تعرف سمات الفانتازيا في الملصق السينمائي .

حدود البحث

الحدود الموضوعية : سمات الفانتازيا في الملصق السينمائي .

الحدود الزمانية : سنه 2016 سنة النشر على الموقع الالكتروني .

الحدود المكانية : https://www.pinterest.com

أهمية البحث

يسهم البحث في تشكيل اطار معرفي وتطبيقي للعاملين والدارسين والطلبة في مجال تصميم الملصق السينمائي من خلال بيان فاعلية الفنتازيا وسماتها في تطوير مخيلة المصمم و ذائقية المتلقي في ذات الوقت بأعتماد وانتقاء صيغ شكلية ابتكارية جديدة مغايرة وبما يتلائم مع مضمون الملصق السينمائي .

تحديد المصطلحات

أولاً: سمات

السمة لغوياً (((وسمة، وسماً، وسمه)إذ أثر فيه بسمة واتسم الرجل إذا جعل لنفسه وسمه يعرف بها)) [1] .

ويعرفها لالاند : بـــ ((فن تمثيل الأفكار وعلاقتها بعلامات أو مميزات))[2] .

وتتبنى الباحثتان تعريف لالاند كونه الأقرب الى بحثهما .

ثانياً : الفنتازيا

فتعرف الفنتازيا في قـــاموس اكســـفورد بانـــه ((Fantastic) اي خيـــالي او عجيـــب و(Fantasy) اي بشكل لا يصدق – وهم–خيال) [3].

فالفنتازيا تدل ((على تخيل وهمي متحرر من قيود العقل او علـــى كـــل فاعليـــة ذهنيـــة خاضعة لتلاعب تداعي الأفكار او على كل رغبة طارئة لا تستند الى سبب معقول))[4].

الفنتازيا في الأدب : تُعد رواية واقعية بصورة رمزية , رمزيتها هنا هو كونها فانتازية ، إذ تعتمد على عنصر الخيال المغاير للواقع فيها , سواء كانت أحداثها متصلة بالواقع أم غير متصلة [5].

والفانتازيا : كل ما لا يتوقع حدوثه ووقوعه على ارض الواقع, وان كان مستمداً افكاره من هذا الواقع, الاّ انه يقدّم وفقاً لصيغ واشكال خيالية مقترنة باللامنطق, ومبتعدة عن الصيغ المتداولة ضمن العالم الواقعي. ((6))

التعريف الإجرائي للفنتازيا : نسج الواقع بصورة رمزية متحررة من قيود العقل على وفق مرجعيات فكرية وسمات شكلية يؤطرها سياق خيالي عجيب يثير الدهشة والأستغراب لدى المتلقي .

ثالثاً :الملصق

((وسيلة اتصالية بصرية لنقل المعاني من المرسل إلى المستقبل ويستعان في العملية الاتصالية بفنون وأساليب عديدة تهدف إلى تحقيق الاتصال بين طرف وأخر)) [7].

والملصق السينمائي :((هو وجه الفلم المعبر عن المضامين والأفكار التي تحتويها الفكرة والذي يصمم في غالب الأحيان وفق آلية أشتغال المبالغة الشكلية سواءاً أكان عن طريق الصورة أو الوحدات البنائية الأخرى))[8].

التعريف الاجرائي للملصق السينمائي : وسيلة إتصالية معبرة عن مضمون الفلم ، يصمم على وفق عناصر بصرية مستعارة من بيئة واقعية وبإنطلاق إبداعي خيالي مفرط ، متخذاً من الوسائل والمؤثرات التقنية تزويقاً صناعياً مبهر .

الفصل الثاني (الإطار النظري)

مفهوم الفانتازيا وسماتها

عند البدء في الحديث عن مفهوم الفنتازيا والذي ظهر في مطلع القرن التاسع عشر لا بد من التطرق إلى انها أعقد أنواع الخيال أذ تخترق حدود المعقول الى عمليات إيجاد اشكال ليس الغرض منها جعل الأدراك الحسي ممكناً بل ينسج الرؤى والأحلام نسجاً خيالياً لا صلة له بالوجود الحقيقي ، فالفانتازيا **((نوع أدبي يتعلق بالأعمال الأدبية التي تلعب فيها القوى الخارقة دوراً أساسياً لدرجة ان ... الأشياء المنطقية والعقلانية تفقد نفوذها وسيطرتها المألوفة))** [9] لذا فهي نوع من الخيال التزويقي والصناعي حيث ينتج اشكالا افتراضية ليس لها وجود في الواقع الحسي ولا يمكن السيطرة عليه , الا ان المصمم يعتمد الفنتازيا من اجل جذب انتباه المتلقي الى مضمون يؤد المصمم إيصاله اليه وبقوة كما يحدث في الحكايات وقصص الأطفال حيث ان الفنتازيا تكون حاضرة وبقوة من اجل جذب الأطفال للفكرة الرئيسة المرسلة من الراوي كما في شكل (1)

شكل (1)

قصة من قصص الف ليلة وليلة (قصة البساط السحري)https://uploaed.wikimedia.org

حيث اسس المصمم الى شبكة من المرموزات الدلالية والتي انبثق منها شكالا خرج عن القاعدة والمألوف كونه لايوجد هنالك بساط سحري يحمل انسانا ويطير به الا ان الفنان ,استند إلى إيجاد مقاربات شكلية من بنية الاشكال الواقعية ولكن منظور أخر أي اعتمد ان على الانسان محمول أساسا على البساط لا تحته فضلا عن القصص التي انتقلت عبر الكتب السماوية عن الانبياء والرسل ولعلنا نجد في قصة النبي سليمان (عليه السلام) مقاربة فكرية للدلالة حول إمكانية طيران الإنسان من خلال الريح حيث ان الله سبحانه وتعالى قد سخر له الريح تجري بامره كما جاء في الاية (وَلِسُلَيْمَانَ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ) * فالفنتازيا خيال يعلو فوق الواقع لينتج الكثير من الاحداث أو الوقائع التي تثير التساؤل مستنداً في ذلك إلى حقائق لا تمت للواقع بصلة, اذ انها ظاهرة غير عقلانية وليس لها حدود فهي تعبر عن محاولات اقتحام كل ما يكمن وراء الظواهر الطبيعية, وهي بذلك تحطم كل قيود الواقع من خلال مرافقة المحسوسات وما بعد المحسوسات, لتمنحنا مظهراً غرائبياً متميزاً بأعراف وقوانين لم يتم التطرق لها مسبقاً ولا يمكن مقارنتها بالقوانين الطبيعية, اذ تنبع من الفنتازيا خيالات وتصورات لا واقعية، بمعنى ان الفنتازيا **((تعتمد تماماً على الانطلاق بالخيال دون التقييد بالمنطق أو أية قوانين معروفة, بل تدور الاحداث غالباً حول السحر والامور والخارقة للطبيعة والتخاطر (التليباثي)** وغيرها))**[(10)]**, أي انه يطرح ما هو واقعي بطريقة تحطم قيود ذلك الواقع وتتحرر منه ، ويتضمن الوهم غير المألوف والخارق لحدود الطبيعة الزمانية والمكانية . إن هذا التضمين للاشياء والاحداث المستحيلة يخل بالعناصر الاساسية التقليدية لتتجذر بجذور خيالية جديدة ويخرج منها جنس آخر ليس له مقابل حسي في الوجود , اي ظهور شكل يمتاز بالابتكار والجدة . وان كان مستمداً افكاره من هذا الواقع الأ انه يقدم في صيغ واشكال خيالية مقترنه بالخيال الإبداعي ومبتعدة عن الصيغ المتداوله ضمن العالم الواقعي

فيؤدي الى تشكيل تخيلات لا تمتلك وجوداً فعلياً يستحيل تطبيقها الا من خلال اعتماد التقنيات الحديثة التي أسهمت في إخراج أشكال لاتمت للواقع بصلة وخصوصا في مجال الإعلانات التجارية التي أصبحت فنا قائم بحد ذاته يؤسس له الغريب واللامالوف من اجل ابهار المتلقي وجذبه الى الفكرة الأساسية من الإعلان .كما في الشكل (2)

فالمصمم هنا عمد إلى اعتماد إحداث القصة المشهورة للجميلة النائمة او مايطلق عليها بياض الثلج او (snow white) لإيجاد مبررات شكلية في تشكيل واقع ليس له وجود ضمن النطاق الإدراكي كما هو الحال في استخدام الاقزام والعمالقة في بناء الملصق من اجل التعبير عن مضمون القصة الفنتازية والمتمثلة بوجود الساحرة الشريرة والمتحولة حيث تم التلاعب بملامحهما وذلك لجعلها متلائمة مع مضمون القصة مع إيجاد بيئات متنوعة والتي يمكن أن تتبدل وفقاً لطبيعة القصة , أي انه تخلى عن عالمه الواقعي ودخل الى عالم آخر مسلماً به

شكل (2)

ملصق لفلم الجميلة النائمة https://www.pinterest.com

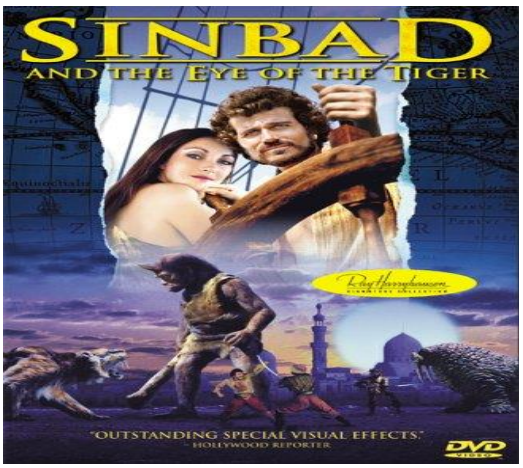
ومنطقه، ويكشف فيه عن أهتماماته وعواطفه من خلال **((توجيه محيطه, وعلى أسقاط بعض العناصر التي فيه وأبراز بعض العناصر الاخرى, وعلى تلوينه بالصورة التي يراها هو منه وعلى فهمه من الزاوية التي ينظر إليه من خلالها فحسب))**[11], وهنا نلاحظ ان بيئة الموضوع هي التي تتحكم بمجموع الأشكال التي تضمن في الملصق . وبعبارة أخرى فأن للبيئة دوراً هاماً في الخصوصية الفنتازية للنتاجات الفنية, ومنظومتها التعبيرية عن الافكار التي تكمن فيها أغراض معينة الا ان المصمم برغم محاولاته في ادراج الخيال إلى ان ذلك الادراج مترابط بالاخر وهو المتلقي الذي يعد المرتكز الأساس في العملية التصميمية . فالمصمم معني بالمتلقي الا انه وبطبيعة الحال يقوم المصمم بالولوج إلى تلك العوالم من اجل إيجاد مقاربات فكرية بين الواقع والخيال بحيث تتحول الوقائع والاحداث الى خيال وإن اكتسبت معطياتها من

الواقع, بمعنى ان هذا الخيال ينزع نحو مثيرات غريبة من خلال إدراج العناصر الخيالية داخل إطار متماسك ذاتياً (متناسق بالداخل)، ويعد الإلهام النابع من الأساطير والفولكلور فكرة أساسية بداخل هذا الشكل، كما يمكن أن ترسم الشخصيات في عالم باستخدام هذه العناصر، أو قد تتواجد كاملة في إطار لعالم خيالي، حيث تكون هذه العناصر جزئاً من هذا العالم فكل هذه المرجعيات تعمل بشكل متجانس ضمن بنية يقترحها المصمم لتكون مسرحا لفكرته الإعلانية الفنتازية ومن خلال هذه البيئة الجديدة يمكن ان تتوضح الرؤية الفنية الكامنة في الفكرة ، ويساهم المرجع الى حد كبير في تأسيس سلطة تتناغم مع المنظومة الارثية وتعكس التشكل المعرفي والذهني لمجموعة مفاهيم وعلاقات ورؤى المصمم الذي يمثل اداة انتاج الفكرة الاعلانية.

الأسطورة والفنتازيا

ان الاسطورة تدخل في بناء مفهوم الفنتازيا كونهما قائمان على بناء أشكال غير قابلة للتصديق حيث أن المصمم هنا يتصرف بحرية تامة وتكون نتاجاته عالماً مفتوحاً ((((**فالأسطورة والموروث الشعبي كلاهما غابة من الرموز المتشابكة التي من شأنها أن تتحول في يد الفنان إلى غرس جديد يستوعب تجارب فنية رائدة**))[12]. ولكون الأسطورة مرتبطة بالخيال والخرافة والتي أدت دورا حيويا وفاعلا في تدوين حضارات الشعوب والمجتمعات الإنسانية فلقد ارتبطت بالفنتازيا وشكلت حضورا في رؤية المصمم وعدها كادأة مثمرة في عملية تصميم المنجزات الكرافيكية ((**فالأسطورة تمتد عبر مدى جغرافي عريض وقد تحيط بالعالم كله او تشمله بل قد تشمل على عوالم مختلفة أيضا (عالم البشر وعالم الالهة مثلا عالم الاحياء وعالم الاموات**))[13] ، فضلاً عن الموروث الديني والتاريخي فلقد كان لهما دورا كبيرا في تأسيس معنى الفنتازيا في التصميم . وبهذا فان الفنتازيا, ليس القصد منها التهرب من الواقع, بل الإيلاج الى الداخل بعد مخاضٍ طويل من الشكوك بخصوص العالم المحيط, علماً أن البيئة الفنتازية لا يمكن عزلها في عالم مستقر عن عالمنا, بل تستمد جذورها الاساسية منها, وتعزل الصورة عن الانماط الحياتية الاعتيادية وتتجاوز الاحداث لتدخل الى أمور الصدمة، وكما أنها تقدم منظومات فكرية في أنساق لا توجد مثيلاتها في التصورات الاعتيادية, وبهذا يكون التصميم "**علماً للعالم, أي أنه يكون نظرة للعالم هي بمثابة علم جديد ... يستعين به ليكشف خفايا العالم ... الفنان هو الذي يرى العالم ويدركه**"*

أي أن الفنتازيا توثق رؤية أخراجية للمصمم تحت تأثير مرجعيات فكرية وبيئية ضاغطة, بأستعارات شكلية متنوعة وعلاقات بين مفردات الاشكال ومن ثم صياغة أفكار خيالية فنتازية في اطار عقلاني تسهل على المتلقي فهما وتفسيرها .كما في الشكل (3)



شكل (3)

اسطورة سندباد /http://raaz.ahlamontada.com

حيث عمد المصمم الى اعتماد الشخصية الاسطورية المتوارثة عبر الاجيال المتعاقبة والمختلفة وهي شخصية سندباد ذلك التاجر الشاب الذي جاب الارض والبحار وحدثت معه العديد من المغامرات المتنوعة ولقي خلالها العديد من الشخصيات الخيالية ابتدا من طائر الرخ العظيم والعملاق الازرق ولفيف من السحرة والمشعوذين ومجموعات اخرى .تداولتها الاجيال عبر العصور المختلفة فاعتمد المصمم تلك الشخصيات في بناء ملصق الفلم اعتمادا على المقاربات الشكلية والفنتازية الخيالية في بناء شخوص وعناصر الملصق وحتى العناصر البيئة والتي اعتمدها للربط مع البيئة العربية الصحراوية . أي ان المصمم حفز مخيلة المتلقي على اكمال باقي الحكاية التي ليس لها وجود حقيقي سوى الكلمات المكتوبة والمنقولة عبر الاجيال المتلاحقة فاخذ بوضع تلك الشخصيات في بنية الملصق من اجل التعريف بالشخصيات الفنتازية الموجودة في ثنايا القصة .

بمعنى ان الفنتازيا تنمي قدرات المتلقي على تصور الاشكال الغريبة وتقبلها فضلا عن ما توسع افقه من النواحي المعرفية والوجدانية وتساعد على انطلاق الخيال وتنشيط التفكير مما يدعو الى تقديم صور وأفكار مغايرة في رحاب ابداعية . كونها ترسم للمتلقي عوالم لا واقعية تحررية تكون معنية بإدهاش المتلقي وابهاره ، لذا فان الفانتازيا في التصميم الطباعي تحقق مؤثر فكري كونها تؤدي الى ايجاد تجربة جمالية جديدة في التصميم والخبرة الذاتية للمتلقي ، بينما يمكن ان نجد الخيال الأبداعي يمكن ان يحدث تأثيره الجاذب كونه يشكل مغايرة شكلية لا مألوفة يمكن ان تكون متقبلة بأتساع خبرة المتلقي من خلال المغاير الشكلية عن الواقع والتي يمكن ان يحقق صداه في جذب المتلقي واقناعة ايضاً .

الفنتازيا والخيال العلمي*

لما كانت الفنتازيا نوعا من الخيال كونها تستند اللامالوف وزجه في مدار المألوف . أي ان جغرافية العالم الفنتازي غيرمحددة بحدود او شروط معينة بل انها ممتدة إلى ابعد مديات الحلم ((**كونها تقع في المنتصف بين الأسطورة والحكاية الخيالة**))[14] .وهذا ليس الحال في الخيال العلمي كونه مرتبط بقوانين وقواعد قائمة على أساس العلم والتكنولوجيا و القابلة للتطبيق وفق معايير لها أسس وقواعد وجذور في الواقع وهذا ما نراه في افلام الخيال العلمي حيث ((**يشمل الخيال العلمي على تلك الأعمال التي تدمج بين العناصر الخيالية الموجودة في الواقع المعاصر والتي تتضمن أيضا الفنتازيا والرعب وما يرتبط بهما**))[15] . بمعنى ان الخيال العلمي يلتقي والفنتازيا في كونهما يبحثان بالحلم والأشكال الغريبة, وهذا هو المعنى الثاني, أي بمعنى انه خيال المصمم الباحث. ومثل هذا الخيال حافز ومقدمة للإبداع, وتعبير صادق عن حلم يغدو علما في المستقبل ومنظور أخر للأحلام . ولعل في الاحلام الإنسان بشأن اختراع طائرة مثلا, أو خياله بشأن النقل الإذاعي عبر الفضاء, وكذا خياله في القرن العشرين بشأن شبكة اتصالات عبر الأقمار الاصطناعية وهو ما تطور وتجسد في صورة شبكة الإنترنت, ماهو الا خيال راهن بالوعي والمعرفة , واتحاد وعي الإنسان بالتقانة , ودخول عصر جديد يصفه الخيال العلمي بأنه عصر ما بعد المعلوماتية أو عصر التقانة الواعية . وهذا الاختلاف بين الخيال العلمي , والفنتازيا كون((**ان الفنتازيا هي المستحيل الذي يكون ممكنا ,اما الخيال العلمي فهو المستحيل الذي يتم جعله ممكنا**))[16] , ولعل هذا التوجه هو ما ذهب اليه المصمم في بناء أعماله التصميمية لان الخيال العلمي وسيلة مهمة لرسم صورة أو فكرة ممهدة لوقائع وأحداث مستقبلية قد تغزو حياة الإنسان، فالخيال العلمي ارتبط بالتأمل منذ بداياته فهو ((**يعالج بطريقة خيالية استجابة الإنسان لكل تقدم في العلوم والتكنولوجيا سواء في المستقبل القريب أو البعيد، كما يجسد تأملات الإنسان في احتمالات وجود حياة في الأجرام السماوية الأخرى**))(17), والخيال العلمي رؤية ذاتية خاضعة لسلطة الخيال الممزوج بالعلم في تصوير المستقبل، إذ تنقل المتلقي من العالم الواقعي إلى عوالم خيالية لا يمكن للعقل البشري إدراكها الا من خلال التوقع والتأمل وتخيل عوالم ذات بيئات لا تماثل ما هو مرئي في الزمن المعاصر.وهنا يشترك الخيال العلمي مع الفنتازيا من خلال بحثهما بالغريب واللامالوف وتقديم أشكال غرائبية , الا ان المصمم ذهب إليهما من اجل تقديم أفكاره الحالمة في بناء ملصقات معبرة عن الافلام ((**كونها متحررة إلى حد كبير من قوانين الزمان والمكان والسببية والمنطق العلمي**))[18] ، كما في الشكل (4)

شكل (4)

مساحات من الخيال العلمي ذات الطابع الفنتازي

لقد قام المصمم باعتماد الأشكال الغريبة والبيئات المختلفة الموجودة اصلا في الفلم , فغرابة الموضوعات، وطبيعة الشخصيات، والتوظيف المتقن والمتفرد للمؤثرات الرقمية وبرمجيات الحاسوب، على الرغم ,وان مميزات الفلم الفنتازي تنهض على كل ماهو غرائبي، لا يمكن تحديده بقيود المنطق او العقل، وهو ما يجعله بعيدا عن الحدوث في ارض الواقع، فضلا عن ان الفلم الفنتازي يسعى لبناء عالم خيالي تغوص في أعماقه ملامح اللامعقول سعيا منها لعلاج تأملات واحتمالات يصعب تحقيقها على ارض الواقع مثل الخلود ومحاولة العيش في الفضاء او البحث عن مخلوقات – غير الإنسان – في كواكب أخرى, أو الانتقال إلى عوالم لا وجود لها في الواقع, لذا فان كل المفردات المعتمدة في بنية الملصق كانت مبنية على أساس استخدام التقنية الحديثة من اجل التعبير عن تلك الأشكال الموجودة في العوالم الأخرى .

تتميز النتاجات الابداعية الفنتازية بحالة من التفرد، لا في شكلها فحسب, إنما في مضمونها أيضاً, تستمد الرؤية الذاتية للمصمم من مبدأ التوليف بين المتضادات من خلال تصور عوالم مليئة بالمتناقضات العقلية واللاعقلية, وهذا ما يعطيها طابعاً متفرداً متمثلاً بسمات غاية في الغرابة، والدهشة والاثارة، فتبرز المفارقات والايحاءات بأفكار فلسفية، والتنوع في المشاهد والحركات والاشخاص والتي تتجاوز الوعي الى اللاشعور لتضخ خيال مع جدل المتناقضات، فالعالم الفنتازي "**يرفض كل ما هو طبيعي في الحياة ويحتج عليه من جهة, ومن جهة اَخرى يتاَزر مع العالم الطبيعي ويمتزج معه ليحقق عالماً فنتازياً عجيباً مغايراً لعالم الواقع**"((19)), ومن الملفت للانتباه أن النتاجات الفنية الفنتازية تستند الى التخيل القائم على الحلم والخوف والتنبؤات والتقلبات غير المتوقعة, والمصمم الفنتازي يتخلص من قيود الواقع, كي يحلق في فضاءات لا متناهية, ويسرد أحلامه باطار يحمل المتلقي معه بأسلوب يمكنه من فهم الرسالة الموجهة من عمله التصميمي .

الاستنتاجات

1. ان الفنتازيا تقف بالضد من المنهجية والنمطية, وتنجم عن تصورات بعيدة عن الواقع, وتهدف الى أشباع الرغبات اللاواعية, المتمثلة في الكثير من الاحيان بتسليط الاضواء على خصائص الفكرة اوالمهيمنات في الأحلام .
2. للموروثين الديني والتاريخي دوراً كبيراً في تأسيس معنى الفنتازيا في التصميم
3. تأخذ الأشكال والعناصر في االملصقات الفنتازية فضاءً واسعاً في عملية التنوع على مستوى الشكل والفعل، بسبب تعدد اشكالها، فهي قد تكون شخصيات بشرية الا انها تتميز بقوة خارقة، او مخلوقات خرافية، او وحوش ومسوخ.
4. ان المصمم في موضوعاته تنبؤات علمية, وأحداث وصور ذهنية, يتقصد لأظهار خطابه البصري من خلال المفاجآت والمفارقات لتفتح أفقاً واسعاً من الخيال والتساؤلات والاحتمالات,
5. أن المفردات البيئية غير الحية بدأت تنطق وتكلم الناس, الا أن هذه الفكرة نتجت عن الثوراة الصناعية وتسييد الالة في عصر التقنيات والمعلومات.
6. أن الخيال العلمي يستند الى القضايا والحقائق العلمية, في حين أن الفنتازيا تعتمد على الحالات التأملية الفردية والخيالات الحرة, وكلاكما يذهب إلى بناء الملصق السينمائي بأسلوب له القدرة على جذب الانتباه .

الهوامش:

(1)- إبن منظور ، أبي الفضل جمال الدين ، لسان العرب ، مادة (وسم) ، ج1 ، دار لسان العرب ، بيروت ، 1956، ب ،ص ،

(2) -لالاند ،آندريه : موسوعة لالاند الفلسفية ،مج1، تر:خليل احمد خليل ، بيروت -باريس ، ط1، 1996،ص148 .

(3) Oxford , Advonced , Leaner,s Dictionary ,2000,P273.

(4) - جميل صليبا ، المعجم الفلسفي ، ج2 ، بيروت ، دار الكتاب ، 1982. ص168.

(5) - الفانتازيا .. تعاريف و نقاط هامة بشأنها .. رابطة العصبة الادبية ، http://aljsad.org .

(6)- معتز محمد علي : السمات الغرائبية للشخصية الدرامية في أفلام الفانتازيا ، رسالة ماجستير غ.م ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة بغداد ، 2012، ص6

-(7) محمد مصالحة :دراسات في الاعلام العربي ، مركز التوثيق الاعلامي لدول الخليج العربي ، السلسلة الاعلامية الثالثة ، بغداد ، 1984.

(8) - منى اسعد عبد الرزاق : فاعلية المبالغة الشكلية وعلاقتها بالمضمون الفكري في الملصق السينمائي ،رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة بغداد ، 2006. ص6

(9) - يوسف اسكندر, الثقافة الأجنبية, مجلة فصلية تعنى بثقافات العالم, العدد3, دار الشؤون الثقافية العامة, مجلة الثقافة الأجنبية,2009 ص77.

* سورة الأنبياء الآية 81

** **التخاطر**: هو مصطلح صاغه فريدرك مايرز ويشير إلى المقدرة على التواصل ونقل المعلومات من عقل إنسان لآخر، أي أنه يعني القدرة على اكتساب معلومات عن أي كائن واعي آخر، وقد تكون هذه المعلومات أفكار أو مشاعر، وقد

استخدمت الكلمة في الماضي لتعبر عن انتقال الفكر، والكلمة من أصل يوناني لكلمة من مقطعين بمعنى التأثير عن بعد. ويعد التخاطر أحد مظاهر الحاسة السادسة أو الإدراك فوق الحسي، وللحاسة السادسة مظاهر أخرى مثل الاستبصار/التخاطر. للافاضة في الموضوع ينظر: http://ar.wikipedia.org/wiki/ .

(10) – رؤوف وصفي, أدب الخيال العلمي, التأريخ ... والرؤى, ط1, الموسوعة الصغيرة, دار الشؤون الثقافية العامة, وزارة الثقافة والاعلام, العراق–بغداد, 1990, ص11–12 .

(11)– يحيى هوندى, نحو الواقع, مقالات فلسفية, دار الثقافة للنشر والتوزيع, مصر–القاهرة, 1986, ص335 .

(12) – شكري محمد عياد، البطل في الادب والاساطير، (مصر , مكتبة مدبولي , ب ت) ، ص164.

(13) – شاكر عبد الحميد , الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي |, مصدر سابق , ص 193

* ينظر موريس ميرلو – بونتى, العين والعقل, تقديم وترجمة: د. حبيب الشاروني, دار المعارف للنشر, مصر– الاسكندرية, 1989, ص8 .

* **الخيال العلمي** :هو الانتقال في آفاق الزمن، على أجنحة الحلم المطعم بالمكتسبات العلمية، وغالباً ما يطرق مؤلفو قصص الخيال العلمي science fiction أبواب المستقبل بتنبؤاتهم من دون زمن محدد. وفي قصص الخيال العلمي نظرة واسعة إلى العالم يدخل فيها العلم فيمتزج بحقائقه مع خيال الكاتب، وتُرسم أحداث تنقل القارئ إلى المستقبل، أو الماضي السحيق، فتثيره وتذهله.https://www.arab-ency.com

(14) – شاكر عبد الحميد ,الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي .مطابع دار السلام . الكويت ,2009 , ص 194 .

(15) – نفس المصدر ,ص 253 .

(16) – نفس المصدر , ص 259

(17) – مجدي وهبة، معجم مصطلحات الأدب، بيروت: مكتبة لبنان، 1968، ص53.

(18)– نفس المصدر , ص 254

(19) –فاطمة بدر, قصص بورخس الفنتازيا – ذاكرة شكسبير أنموذجاً, مجلة الاكاديمي, العدد 49, تصدر عن كلية الفنون الجميلة, جامعة بغداد, 2008, ص21 .

المصادر

القرآن الكريم

1. إبن منظور ، أبي الفضل جمال الدين ، لسان العرب ، مادة (وسم) ، ج1 ، دار لسان العرب ، بيروت ، 1956، ب ،ص ،
2. جميل صليبا ، المعجم الفلسفي ، ج2 ، بيروت ، دار الكتاب ، 1982..
3. رؤوف وصفي, أدب الخيال العلمي, التأريخ ... والرؤى, ط1, الموسوعة الصغيرة, دار الشؤون الثقافية العامة, وزارة الثقافة والاعلام, العراق–بغداد, 1990
4. شاكر عبد الحميد ,الخيال من الكهف الى الواقع الافتراضي .مطابع دار السلام . الكويت ,2009
5. شكري محمد عياد، البطل في الادب والاساطير، مصر , مكتبة مدبولي , ب ت
6. فاطمة بدر, قصص بورخس الفنتازيا – ذاكرة شكسبير أنموذجاً, مجلة الاكاديمي, العدد 49, تصدر عن كلية الفنون الجميلة, جامعة بغداد, 2008.
7. لالاند ،آندريه : موسوعة لالاند الفلسفية ،مج1، تر:خليل احمد خليل ، بيروت –باريس ، ط1، 1996
8. مجدي وهبة، معجم مصطلحات الأدب، بيروت: مكتبة لبنان، 1968،

9. محمد مصالحة :دراسات في الاعلام العربي ، مركز التوثيق الاعلامي لدول الخليج العربي ، السلسلة الاعلامية الثالثة ، بغداد ، 1984.
10. معتز محمد علي : السمات الغرائبية للشخصية الدرامية في أفلام الفانتازيا ، رسالة ماجستير غ.م ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة بغداد ، 2012
11. منى اسعد عبد الرزاق : فاعلية المبالغة الشكلية وعلاقتها بالمضمون الفكري في الملصق السينمائي ،رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة بغداد ، 2006.
12. موريس ميرلو – بونتى, العين والعقل, تقديم وترجمة: د. حبيب الشاروني, دار المعارف للنشـــر, مصر–الاسكندرية, 1989
13. يحيى هوندى, نحو الواقع, مقالات فلسفية, دار الثقافة للنشر والتوزيع, مصر–القاهرة, 1986.
14. يوسف اسكندر, الثقافة الأجنبية, مجلة فصلية تعنى بثقافات العالم, العدد3, دار الشؤون الثقافية العامة, مجلة الثقافة الأجنبية,2009
15. الفانتازيا ..تعاريف و نقاط هامة بشأنها .. رابطة العصبة الادبية ، http://aljsad.org
16. 19 Oxford , Advonced , Leaner,s Dictionary ,2000.

Abstract

Fantasia comes in the design of the film poster, in multiple images that appear in formative creative ideas that emerge from the frameworks of traditional forms and even the infallible to a virtual intellectual environment linked to the predictive potential and creative range of creative imagination of the designer in which absent the foundations of methodology and steps of organized action shortcut creative step, The designer is a communicative problem that lies in the extent to which the recipient accepts the fantastical configuration in the context of the cognitive incompetence of the recipient. Can the designer make the features of fantasy a means of persuasion and dazzling of communicative ability to achieve the objectives of the functional and marketing poster? From the above, the researchers identified the research question, what features Fantasia in the design of the film poster ?The second objective of the second chapter is devoted to the conceptual framework, including the concept of fantasy, its characteristics, fantasy and mythology, Fantasy and science fiction. These included an analysis of film posters, which enabled the researchers to draw conclusions that would answer the question and achieve its goal.