https://majs.journals.ekb.eg
2024; June (13):140:154.
Doi: 8.24394 /JAH.2024 MJAS-2401-1203
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

التأثير الحسي والفكري بين المشاهد والمحتوى البصري لتحقيق الاندماج مع أفلام الرسوم المتحركة

The sensory and intellectual impact between the viewer and the visual content to "achieve fusion with animated films

صباح عبد الفتاح حافظ
أستاذ مساعد - قسم الرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا
Email address: sbah.hafez123@yahoo.com

To cite this article:
Sabah Abdelfatah, Journal of Arts & Humanities.
Vol. 13, 2024, pp.140 -154. Doi: 8.24394/ JAH.2024 MJAS-2401-1203
Received:20, 01, 2024; **Accepted**: 08, 06, 2024**; published**: June 2024

الملخص:

تلقي الدراسة الضوء علي تأثير المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية في أفلام الرسوم المتحركة ومدي تأثير ذلك علي الادراك الشعوري واللاشعوري للمشاهد من خلال تطبيق النظريات السينمائية، ومدي تأثير ذلك علي اندماجه مع القصة والشخصيات وكيفية تفاعل المشاهد حسيًا وفكريًا من خلال اثارة الغرائز والعواطف وتأثير الصور العقلية المختزنة والتوحد مع محتوى الافلام لتحقيق التعاطف والاندماج معها والتطرق لطرق تعزيز التفاعل العاطفي والعقلي للمشاهد لتحقيق الاندماج الحسي والفكري في تجربة مشاهدته السينمائية باستخدام التقنيات السينمائية الفعّالة، وتوجيه انتباه المشاهد واستخدام النصائح النفسية لتحقيق الاندماج، وتعزيز التفاعل الاجتماعي الجماهيري، وتحليل ردود الفعل الحيوية لبناء تواصل قوي بينه وبين شخصيات واحداث الفيلم. كما يتناول البحث كيفية تأثير العواطف والمفاهيم الفكرية التي يحملها الفيلم على تجربة المشاهد الحسية والفكرية، فالمضمون الحسي يتعلق بالعواطف والمشاعر التي يثيرها الفيلم في المشاهد، مثل الحزن، الفرح، الإثارة، وغيرها. أما المضمون الفكري فيشمل الأفكار والمفاهيم التي يتناولها الفيلم، مثل الرسائل الاجتماعية، القضايا الأخلاقية، أو الرسائل الثقافية. تأثير هذين النوعين من المحتوى على المشاهد يلعب دوراً في كيفية تجاوبه مع الفيلم واندماجه في عالمه وقصته.

لذا يهدف البحث الي فهم كيفية تفاعل المشاهد حسيًا وفكريًا مع محتوى أفلام الرسوم المتحركة. ودراسة تأثير المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية في أفلام الرسوم المتحركة على اندماج المشاهد وتعزيز التفاعل العاطفي والعقلي للمشاهد وإثارة اهتمامه لجعله يشعر بالارتباط العاطفي والمعنوي مع أحداث الفيلم.

الكلمات الدالة:

تجربة المشاهد –التأثير الفكري والحسي -الاندماج مع الافلام.

المقدمة

ان المشاهد او المشاهد للأفلام السينمائية يندمج في بيئة الافلام ويتصرف بشكل عاطفي مع المشاهد السينمائية، ويتفاعل مع المواضيع السينمائية باستخدام حواسه الخاصة، وفقا لنهج علم الأعصاب للإدراك الاجتماعي، خلال التجربة السينمائية يبقى الجسم البدني ثابتا وسلبيا أمام الشاشة، لكننا نحاكي داخليا إجراءات الملاحظة (خاصة الأفعال الحسية المقصودة) والحركات، فالمشاهدة تتطلَّب من المرء أن يفكِّر ويشعر ،فعقولنا تعمل بنشاط كبير ونحن نشاهد الأفلام، وعلى المستوى الأعمق، ندرك حسيًّا ما يتضمَّنه الفيلم من صور وأصوات، أضِف إلى

ذلك أن جهازنا السمعي يُساهم بمعلومات إضافية عبر التعرُّف على الأصوات وعزل الضوضاء الخلفية إضافة ما توصل الية كارل يونج Karl Jung من أن هناك تيماتٍ وأنماطًا تشير أن اللاوعي به منطقة تُسمَّى اللاوعي الجمعي ، وهو نطاق نفسي يتقاسمه جميع البشر، وهو عبارة عن تيماتٍ وأنماطًا تشير أن اللاوعي يعجُّ بتيمات عامة (أو صور للفكر) يسمِّيها الأنماط الأولية وتكشف تلك الأنماط عن نفسها في صورة شخصيات مألوفة؛ مثل الأم، والأب، والحكيم، والبطل، إلخ

يركز هذا الموضوع على كيفية تأثير العواطف والمفاهيم الفكرية التي يحملها الفيلم على تجربة المشاهد وكيفية تأثير ذلك على درجة اندماجه مع القصة والشخصيات، فالمضمون الحسي يتعلق بالعواطف والمشاعر التي يثيرها الفيلم في المشاهد، مثل الحزن، الفرح، الإثارة، وغيرها. أما المضمون الفكري فيشمل الأفكار والمفاهيم التي يتناولها الفيلم، مثل الرسائل الاجتماعية، القضايا الأخلاقية، أو الرسائل الثقافية. تأثير هذين النوعين من المحتوى على المشاهد يلعب دوراً في كيفية تجاوبه مع الفيلم واندماجه في عالمه وقصته.

دراسة كيفية تفاعل المشاهد حسيًا وفكريًا مع محتوى أفلام الرسوم المتحركة لتحقيق التعاطف والاندماج معها، وكيفية تعزيز التفاعل العاطفي والعقلي للمشاهد لتحقيق الاندماج الحسي والفكري مع العناصر البصرية والمضامين الحسية في الفيلم، والتي تلعب دوراً كبيرا في التأثير على المشاهد وتحقيق اندماجه مع العمل السينمائي.

مشكلة البحث:

1-كيف يتفاعل المشاهد حسيا وفكريا مع محتوى افلام الرسوم المتحركة، وما هو تأثير ذلك على تجربته السينمائية.

2-ما تأثير المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية بأفلام الرسوم المتحركة على الإدراك والاندماج الحسي والفكري للمشاهد، وكيفية تعزيها.

أهداف البحث

1-فهم كيفية تفاعل المشاهدين حسيًا وفكريًا مع محتوى أفلام الرسوم المتحركة.

2-دراسة تأثير المحتوى الفكري والعاطفي للعناصر البصرية في أفلام الرسوم المتحركة وكيفية تعزيزها لتحقيق تفاعل واندماج المشاهد مع الفيلم.

منهجية البحث:

نظراً لطبيعة البحث كونه يتناول موضوع الاندماج الحسي والفكري للمشاهد فسوف تعتمد الباحثة في هذه الدراسة على دراسة وصفية وتحليلية من خلال تحليل لقطات من محتوى أفلام الرسوم المتحركة لدراسة التأثير الحسي والفكري بين المشاهد والمحتوى البصري للفيلم لتحقيق الاندماج مع أفلام التحريك.

مجالات البحث:

1-دراسة كيفية استجابة المشاهد الحسية والفكرية للعناصر البصرية بأفلام الرسوم المتحركة.

2-دراسة كيفية تأثير العناصر السينمائية على تفاعل المشاهد الحسي والإدراكي واللاشعوري.

3-فهم كيفية جذب المشاهد نحو شخصيات وقصص الرسوم المتحركة.

المحاكاه العاطفية للمشاهد مع افلام الرسوم المتحركة:

إن فيلم الرسوم المتحركة بما فيه من مؤثرات فنية سينمائية وتشكيلية ذات حجم كبير تثير لدي المشاهد نوعا من الانفعالات والمشاعر الوجدانية،" فالفيلم ليس له تأثير حتمي دون مشاركة من المشاهد عن طريق الطاقة التي يخرجها في الفيلم أثناء مشاهدته تعرف باسم " الإفراغ الانفعالي " أي مطابقة عواطف المشاهد الخاصة مع العناصر الانفعالية الموضوعية بالفيلم. فمجموعة الانطباعات والأحاسيس والذكريات التي تترابط جميعا وتمزجها الأخيلة، وكل إحساس يولده فينا الفيلم بعناصره الموضوعية يعتبر نتيجة لتأثير تلك العناصر التي لها وجود بالفيلم سابق لتلك الحالة التي يصل إليها المشاهد وهي حالة من التأثير الذاتي".

فالفيلم تكامل بين عناصره المتعددة وفكر المشاهد ومشاعره نحو هذه العناصر لجذب انتباهه وتحقيق استجابة عاطفية لديه تؤدي به إلي الانجذاب للفيلم، من خلال توجيه حاسته البصرية أو السمعية أو الاثنين معا ، فتثر بالتالي استجابته الإدراكية الحسية وما يتصل بها من خيال وفهم وعاطفة ومشاعر وأحاسيس نفسية بفعل الصورة والحركة والضوء في الفيلم ، لذا لايتم تقيم فيلم الرسوم المتحركة بمعيار المضمون فقط بل بما تفجره عناصر اللقطة أو المشهد من مشاعر وأحاسيس للصور الذهنية للمشاهد.

فالمشاهد لفيلم الرسوم المتحركة عندما ينجذب له ويعيش لحظات اندماج فني يمتزج فيها الشعور مع اللاشعور لديه،ويعيش لحظات بها سمو ورقي وجداني محاولا استحضار الصور الذهنية التي يراها منتقلا لاشعوريا إلى بيئة الفيلم الزمانية

والمكانية ، محاولا المرور بتجربة الفنان والسير علي دربه في معاناته الإبداعية لهذا العمل الفيلمي ولأن اندماجه هو في الواقع مجموعة أحاسيس وجدانيه تنشأ من تفاعله وتعاطفه مع ما يراه ، فيكون اهتمامه بالشيء المعروض امامه لأنه أحدث أثراً في نفسه،أو فى الأشياء التي أثارها وأعادها الشئ المعروض إلي عقل المشاهد ، وذلك يحدث نتيجة أو حسب مزاج كل متلقي ونوع الشيء المعروض عليه ،وما قد توحي به صورة معينة من معاني وأحاسيس لفرد ما ، قد لا تتفق مع ما توحي به نفس الصورة إلي شخص آخر،وذلك وفقا لما يتفاعل في نفس كل منهما من أحاسيس ومشاعر عند رؤية الصورة ، حتى لو كان هذان الشخصان من بيئة واحدة ومدرسة فكرية واحدة ،بل قد يختلف حكم الفرد الواحد في فترة ولحظه شعورية معينة في حكمه بعد مرور فترة زمنية طالت أو قصرت،ويكون الدافع لهذا التردد في الحكم كامنا في أحاسيسه ومشاعره .

- **تأثيرفيلم الرسوم المتحركةعلي الإدراك الشعوري والحسي للمشاهد:**

يشير ذلك إلى التأثير العميق الذي يُخلِفه الفيلم على مشاعر المشاهد، وذلك يعتمد على قدرة الفيلم على إثارة وتحريك العواطف والمشاعر لدى المشاهد،" ويتعلق هذا النوع من الإدراك بالتأثير الشديد الذي يتركه الفيلم في نفس المشاهد. الإدراك الشعوري يشمل مجموعة متنوعة من العواطف والمشاعر التي تستهدفها الأفلام، وقد يشمل الإثارة، والحزن، والفرح، والتوتر، والتعاطف، والرعب، والحب وغيرها" الهدف من الإدراك الحسي الشعوري هو تفعيل مجموعة واسعة من العواطف والمشاعر لدي المشاهد وجعله يشعر بتجربة شديدة الأثرتعمل علي اندماجة مع فيلم الرسوم المتحركة.

والإدراك الحسي للفيلم يرتبط بالاستجابة الحسية والعقلية للمشاهدة، حيث يمكن أن يتسبب الفيلم في توليد مشاعر محددة أو تفاعلات عاطفية واضحة.

ويمكن أن تشمل الاستجابات الحسية علي:-

الاستجابات الجسدية: كتغيرات في ضربات القلب، زيادة التوتر العضلي، زيادة التنفس، وردود فعل جسدية أخرى قد تنشأ نتيجة مشاهدة الفيلم.

المشاعر والعواطف: استجابات عاطفية مثل الحزن، الفرح، الخوف، الدهشة، الحب، التعاطف، وغيرها من المشاعر التي تثيرها الأحداث والشخصيات في الفيلم.

المشاعر العقلية: الفهم والتفاعل مع الأفكار والمواضيع المطروحة في الفيلم وكيفية تأثيرها على تفكير المشاهد.

التفاعل الشخصي: استجابة المشاهد بناءً على تجاربه الشخصية ومشاعره الخاصة وكيفية تفاعله مع الأحداث المماثلة في حياته اليومية.

الأحداث والشخصيات: ففيلم الأسد الملك "The Lion King" مثلا، يُظهر الفيلم تأثيرًا قويًا للأحداث والشخصيات على الإدراك الشعوري والحسي للمشاهدين. عندما يتم عرض لحظة مأساوية في الفيلم، مثل وفاة الشخصية الرئيسية Mufasa "موفاسا". يُظهر الفيلم ردود فعل عاطفية قوية من خلال الشخصيات واستخدام الموسيقى. مما يتسبب في إحداث تأثير عاطفي عميق على المشاهدين يجعلهم يشعرون بالحزن والفقدان علاوة على ذلك نري تطور شخصية البطل سيمبا خلال الأحداث حيث تتغير ملامح وحركات جسمه ووجهه تدريجياً، ليعكس التطور النفسي للشخصية يتفاعل المشاهدون مع هذا التحول الشخصي على مستوى إدراكهم الشعوري بهذا يُظهر الفيلم كيف يمكن للأحداث وتطورالشخصيات والأسلوب البصري المبتكر أن يلعبو دورًا حاسمًا في خلق تأثيرات عاطفية وحسية قوية لدى المشاهدين وخلق تجربة بصرية مذهلة تعزز تجربة المشاهد.

الرموز والإشارات البصرية: استخدام الرموز والإشارات البصرية التي تعبر عن مفاهيم معينة تؤثر في فهم وتفاعل المشاهد مع الرسالة أو الموقف المقدم.

التناوب بين التوتر والإثارة والهدوء: التبديل بين المشاهد الهادئة والمثيرة يمكن أن يؤثر على نسق استجابة المشاهدالشعورية وتفاعله العاطفي مع التطورات في الفيلم.

تلعب العناصرالسابقة دورًا حاسمًا في تشكيل تجربة المشاهدة وإثارة الاستجابات الشعورية لدى المشاهد. وتأثيرها يكمن في قدرتها على نقل القصة والعواطف بطرق تجعل المشاهد يندمج ويعيش الأحداث بشكل شديد الرواج والتأثير.

- **تأثيرفيلم الرسوم المتحركةعلي الإدراك اللاشعوري للمشاهد**

لا يشير إلى الطريقة التي يؤثر بها الفيلم على الحواس والمشاعر، بل يشير إلى العمليات العقلية التي تحدث داخل العقل

دون وعي المشاهد." الإدراك اللاشعوري يعني الاستجابة أو التأثير الذي يحدث في العقل دون أن يكون الانسان مدركًا له" فالإدراك اللاشعوري بالفيلم يمكن أن يشمل العمليات التي تحدث في العقل وتؤثر في فهم المشاهد للأحداث والشخصيات دون وعي مباشر. قد يكون هذا نتيجة للرموز المستخدمة، والتصوير السينمائي، والموسيقى، واللغة الجسدية، وغيرها من العوامل التي تؤثر في العقل الباطن للمشاهد يمكن أن يشمل الإدراك اللاشعوري مجموعة متنوعة من التأثيرات التي تحدث دون وعي المشاهد، وتشمل تلك التأثيرات الأفكار أو الرسائل التي قد تتسلل إلى عقل المشاهد دون أن يدركها والذي قد يتأثر بعدة عوامل **ومن أهمها: -**

تصميم الشخصيات:

الاندماج مع أقوى جوانب الرسوم المتحركة، هو الطريقة التي تستخدم بها العناصر المرئية لنقل المعنى والعواطف. بدءًا من شكل الشخصيات وتصميمها" تعتبر الانطباعات الأولى أمرًا بالغ الأهمية، كما هو الحال في الحياة الواقعية. إن اللمحة الأولي للشخصية تحدد نغمة تجربة المشاهدة بأكملها. سواء كانت الشخصية لمحاربًا قويًا ينضح بالثقة أو شخصية غامضة متخفية في الظلال، او شخصيه رومنسية عاطفية، فإن تصميم الشخصية يمهد الطريق للمشاهد في الاندماج مع التجربة السينمائية.

كما تلعب الثقافة دورا هاما في تشكيل وتصميم الشخصية إن ما يمكن اعتباره جذابًا أو بطوليًا في إحدى الثقافات قد يُنظر إليه بشكل مختلف في ثقافة أخرى. هنا يجب على مصممي الشخصيات أن يتنقلوا بين هذه الفروق الثقافية الدقيقة لخلق تجارب ذات صدى عالمي يتفاعل معها المشاهد بما يتناسب مع بيئته الثقافية ويكون لها دورا هاما في تحقيق اندماجة مع الفيلم. عندما نرى الشخصيات والقصص التي تعكس قيمنا وتوقعاتنا الثقافية، فقد نكون أكثر انجذابا للتعرف على تلك الرسائل واستيعابها، على سبيل المثال، يعرض فيلم موانا2016 "Moanaبطلة بولينيزية تتحدى الأدوار التقليدية للجنسين وتنقذ مجتمعها من خلال شجاعتها وتصميمها. يمكن أن يساعد هذا التصوير للشخصية الأنثوية القوية والمستقلة في تحدي الصور النمطية بين الجنسين وتعزيز المساواة بين الجنسين.

ومع تطور المشهد باستمرار لعالم الرسوم المتحركة، يظل تصميم الشخصيات ركيزة أساسية للسرد، ومن خلال فهم علم النفس لما وراء مظهر الشخصيات، يمكن لصانعي افلام الرسوم خلق تجارب يتفاعل معها المشاهد بعمق. سواء كان بتوجيه العاطفة، أو بزرع الخوف، أو بإثارة الإعجاب، فدائما التصميم المبتكر للشخصية يكون له القدرة علي ترك انطباع لدي المشاهد. على سبيل المثال، قد تكون الشخصيات ذات ملامح الوجه أو أبعاد الجسم المبالغ فيها أكثر قابلية للتذكر وأكثر جاذبية للمشاهد، كما ان تعبيرات الوجه هي الوسيلة الرئيسية لإظهار المشاعر، وخاصة العينين والفم. على سبيل المثال، يمكن أن تظهر العيون الواسعة والابتسامة الكبيرة الإثارة، في حين يمكن أن تظهر الحواجب المجعدة والعبوس الغضب. بينما لغة الجسد للشخصية. يمكن أن تظهر الوضعية المنحنية الحزن أو الهزيمة، في حين أن الوضعية المستقيمة والطويلة يمكن أن تظهر الثقة. حتى الطريقة التي تتحرك بها الشخصية يمكن أن تعكس مشاعرها. الشخصية الغاضبة قد تتحرك بسرعة وحادة، بينما الشخصية الخائفة قد تتحرك ببطء وتردد.

"أصبح إنشاء شخصية مشوقة في الفيلم تحديًا مميزًا للمحركين. من خلال تصميم الشخصيات يتم تقديم الخصائص الجسدية والنفسية؛ مما يضفي عمقًا على الشخصية ويجعلها تتصل بالجمهور. من أجل تحقيق نتيجة مرضية، يحتاج مصمم الشخصيات إلى دمج عناصر مختلفة في تصميم الشخصيات. هذه العناصر هي الجوانب النفسية والجسدية للشخصية والقصة المتداولة حولها. العنصر الآخر المهم هو التصميم الجمالي للأشكال والألوان، حيث يمكن أن تؤثر هذه العناصر بشكل غير مباشر على مشاعر الجمهور"

تتمتع الشخصيات بالقدرة على إثارة مجموعة من المشاعر لدى المشاهد سواء كان ذلك تعاطفًا مع قصة درامية مأساوية، أو إعجابًا بعمل بطولي، ليصبح المشاهد متأهب عاطفيًا للاندماج مع الدور الدرامي لهذه الشخصيات. ان تصميم الشخصيات يشكل جزءًا أساسيًا من تجربة المشاهدين للرسوم المتحركة، حيث يساعد في توصيل القصة، وتحديد الهوية، وإثارة الانتباه، وبناء الارتباط العاطفي مع الشخصيات، فعندما يتعاطف المشاهد مع شخصية محددة أو يتفاعل مع تجاربها وتحدياتها، يمكن لهذا الاندماج أن يعزز تجربة الفيلم بشكل كبيرويترك أثرًا قويًا ومتأثرًا في نفس المشاهد.

اللغة الجسدية وتعبيرات الوجه:

لغة الجسد وتعبيرات الوجه تلعب دورًا هامًا في إيصال الرسائل والمشاعر داخل أفلام الرسوم المتحركة ولها تأثير كبير على

الإدراك اللاشعوري للمشاهدين فتعبيرات الوجه للشخصيات تحمل معانٍ عاطفية قوية. فعندما يبتسم شخص يمكن أن يشعر المشاهد بالسعادة دون أن يكون واعيًا لذلك. وبالمثل تعبير الحزن أو الخوف على وجه شخصية يثير الانسجام مع مشاعر المشاهد فعلي فعندما تتجه شخصية "Judy Hopps"بفيلم زوتوبيا" "Zootopia" 2016 إلى مكتب رئيس الشرطة للمرة الأولى يعكس وجهها وتعابيرها الدهشة والتوتر ليعزز هذا التعبير فهم المشاهدين للتوتر والضغط الذي تواجهه الشخصية. مما يؤثر في العقل الباطن للمشاهد ويعزز اندماجة مع للفيلم شكل (1)

شكل(1) تعبير الحزن أو الخوف على وجه شخصية يمكن أن يثير مشاعر المشاهد لقطة من فيلم زوتوبيا2016 "Zootopia"- انتاج استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة

كما ان دقة التفاصيل في تعبيرات الوجه وحركات الجسم قد تحمل معانٍ مختلفة، وتعبر عن الشخصية، والحالة العاطفية، ففي فيلم الأسد الملك "The Lion King" في مشهد موت Mufasa، ينعكس الالم والفقدان على وجه ابنة وحركاته الحزينة. ليُعبّر بوضوح عن المشاعر الحزينة، وينتقل هذا التأثير إلى المشاهد مما يثير لديه مشاعر الحزن والفقدان بشكل غير مباشراضافة الي سرعة التغير في تعبيرات الوجه وحركات الجسم قد تؤثر على الانتقال بين مشاهد مختلفة بطريقة تشد انتباه المشاهد وتؤثر على اندماجه مع القصة. شكل2(ا- ب)

شكل(2- ا) شكل (2- ب)

لغة الجسد وتعبيرات الوجه تلعب دورًا هامًا في إيصال المشاعر للمشاهد- لقطات من فيلم "The Lion King"الأسد الملك 1994- انتاج شركة والت ديزني للرسوم المتحركة

كما تلعب حركات الجسم مثل الإيماءات، والحركات العامة للجسم، وطريقة المشي والحركة في الفيلم دورًا في إيصال التعريف بالشخصية وصفاتها. على سبيل المثال من فيلم موانا "Moana" 2016 تظهر شخصية "Moana" بإيماءات قوية وحركات متحررة، خاصة أثناء رحلتها البحرية. طريقة مشيها وحركاتها تعكس الشجاعة والعزم، وأنها تمتلك حيوية ونشاطًا ملحوظين من حركاتها تُشير هذه الحركات إلى شخصيتها القوية والمستقلة التي تستعد لمواجهة التحديات. تلك الإيماءات والحركات تساعد المشاهدين على فهم طبيعة "Moana" وشغفها بالبحر والمغامرة، مما يعزز اندماج المشاهد مع تلك الحالة العاطفية الإيجابية، ويؤدي إلى فهم أعمق لطبيعتها ويعزز التفاعل معها. شكل3(ا- ب)

شكل(3- ا) شكل (3- ب)

تلعب حركات الجسم في الفيلم دورًا في إيصال التعريف بالشخصية- لقطات من فيلم موانا""Moana"2016- انتاج شركة والت ديزني للرسوم المتحركة

الموسيقى والصوت:

ان استخدام المؤثرات الصوتية والموسيقى بشكل صحيح، يمكن المخرجين والمؤلفين من اثارة مشاعر وانطباعات غير مدركة لدى المشاهدين، مما يساهم في تعزيز تجربة المشاهدة وتأثير الفيلم على المشاهد الموسيقى والصوت والمؤثرات الصوتية يمكن أن يكون لهما تأثير كبيرعلى الإدراك اللاشعوري للمشاهدين في أفلام الرسوم المتحركة من خلال تعزيز الجو العاطفي كاستخدام موسيقى مثيرة في مشهد حركة ما يمكن أن يسبب للمشاهد الإثارة والتوتر دون وعي. كما ان الصوت والموسيقى يمكن أن يساعدا في تعزيز مشهد معين كاستخدام التأثيرات الصوتية لتسليط الضوء على شيء معين يمكن أن يلفت انتباه المشاهد دون وعي كما انهم قد يعملو علي تعزيز وجود شخصية ما او موقف ما فقد ترتبط موسيقي معينة بشكل خاص بظهور شخصيات معينة أو مواقف معينة خلال مشاهد واحداث الفيلم، وبالتالي تعزيز الاندماج اللاشعوري للمشاهد مع هذه الشخصيات أو المواقف. ففي فيلم الاسد الملك " The Lion King " وفي لحظة ولادة"Simba"، تم عرض الموسيقى الرائعة "Circle of Life". لتبدأ الموسيقى بطريقة مهيبة وملحمية، وتصاحب اللقطات التي تظهر "Simba" وهو يتقدم به والده نحو القمة لتقديمه للحيوانات الأخرى في المملكة الموسيقى هنا ليست مجرد خلفية، بل تفاعلت مع الأحداث

والشخصيات لتوجد روابط قوية بينهم، وليتم تعزيزاللحظة الحاسمة لولادة "Simba" بفضل اللحن القوي والمؤثر. تظهر هذه اللحظة كيف أن الموسيقى تسهم في توجيه مشاعر المشاهدين وتحديد طبيعة اللحظات الرئيسية في الفيلم. الموسيقى ليست مجرد جانب ثانوي، بل تشكل جزءًا لا يتجزأ من تجربة الفيلم وتعزز الاتصال العاطفي الاشعوري للمشاهد مع الشخصيات والأحداث

ان الموسيقى لها القدرة على استحضار المشاعر بطريقة قوية. وإيجاد روابط عاطفية بين المشاهد والأحداث في الفيلم كاستخدام نغمات حزينة مع مشاهد حزينة يمكن أن يثير الشعور بالحزن دون وعي. في حين تستخدم الألحان الهادئة والنغمات الحزينة لتثير الحزن أو الشوق، وتستخدم النغمات الحماسية والقوية لتثير الإثارة والفرح كما توجه الموسيقى المشاهد وتساعده في فهم السياق العاطفي للمشهد، حيث تساهم في تحديد المزاج والتوتر والإيقاع العام للمشهد.

يمكن أن ترتبط الموسيقى بذكريات سابقة أو روابط عاطفية تعمل علي تعزيز الذاكرة، مما يثير الانطباعات اللاشعورية ويخلق تأثيراً عميقًا لدى المشاهد دون وعي. كما يمكن أن تساهم في تحفيز التركيز واستمرارالانتباه، حيث يمكن أن يشد اللحن والإيقاع انتباه المشاهد مع الأحداث ويجعله أكثر تريكزا ومتابعًة للأحداث دون أن يشعر بذلك ففي بداية فيلم "Up"2009 اب، يُظهر لنا تسارع الحياة والعلاقة العاطفية بين الشخصيتين الرئيسيتين، "Carl" و"Ellie" ويتم توجيه هذا السرد بموسيقى تحمل اسم "Married Life" وهي من تأليف مايكل جياكينو Michael Jacchino. تحمل الموسيقى النغمات الحميمية والمؤثرة، وتلتقط بشكل رائع رحلة حياة الزوجين منذ طفولتهما وحتى شيخوختهم وفي كل مرة يسمع المشاهد هذه الموسيقى خلال المشاهد المحزنة أولحظات شعورالبطل بالوحدة بالفيلم، يتم تفجير عاطفته بشكل لا شعوري. فالصوت واللحن يعيدان الذكريات السابقة والروابط العاطفية إلى السطح، مما يثير تأثيرًا عميقًا داخل المشاهد ويشكل اندماجًا قويًا مع القصة ليُظهر لنا التركيب الموسيقي كيف يحفز العواطف ويثير الانطباعات اللاشعورية، ويكون اداه اساسية لإثراء تجربة المشاهدة.

تصميم الخلفية:

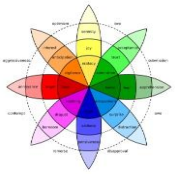
تصميم الخلفية في أفلام الرسوم المتحركة يلعب دورًا هاما في احداث اندماج المشاهد مع أحداث الفيلم. إذ تُعتبر الخلفيات جزءًا أساسيًا من العالم الافتراضي الذي يتم إنشاؤه في الفيلم، وتساهم بشكل كبير في إيجاد جو وأجواء محددة تعزز تجربة المشاهد. عندما يتم تصميم الخلفيات بدقة واهتمام، يمكنها أن تنقل عوالم خيالية مذهلة أو بيئات واقعية تبدو وكأنها حقيقية.

تصميم الخلفية يمكن أن يؤثر بشكل كبير على المشاهد من خلال خلق جو معين أو تعزيز الأحداث التي تجري في الفيلم. على سبيل المثال، يمكن للخلفيات الملونة والحيوية أن تعكس جوًا من المغامرة والإثارة، بينما يمكن للخلفيات الهادئة أن تنشئ جوًا من الهدوء والسكينة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يُستخدم تصميم الخلفية لتعزيز الحبكة السردية وإيجاد روابط بين المشاهد المختلفة. على سبيل المثال، يمكن أن تحتوي الخلفيات على عناصر رمزية– وهذا ما سنشرحة تفصيليا في النقطة التالية - تلمح إلى أحداث قادمة في القصة أو توفر رؤية عميقة لشخصيات الفيلم اي إن تصميم الخلفية يشكل جزءًا أساسيًا من عملية خلق العالم الخيالي في أفلام الرسوم المتحركة، ويعمل على تحسين اندماج المشاهد مع القصة والأحداث وتعزيز تجربتهم العامة للفيلم.

الرموز والألوان والعناصر البصرية:

ان استخدام الرموز والعناصر البصرية في الرسوم المتحركة يمكن أن يكون وسيلة فعالة للتعبير عن المشاعر والأفكار وإيصال رسائل غير مباشرة لدى المشاهد دون الحاجة للكلمات أو الحوارات. وهو يؤثر على العقل الباطن للمشاهد دون أن يلاحظ ذلك بشكل واضح أي انه يُعتبر وسيلة فعّالة للتواصل الاشعوري مع المشاهد، حيث يمكن أن تحمل هذه العناصر معانٍ ورموزًا تعبر عن أفكار أو مشاعر معينة، كعنصر اللون حيث يمكن أن يكون اللون رمزًا قويًا في السينما. الألوان الدافئة قد تعبر عن الدفء أو الحماس، بينما الألوان الباردة قد تشير إلى الحزن أو الهدوء."كل لون يحمل معنى خاصاً، كما تشير عجلة العواطف لروبرت بلوتشيك فإن نموذجه المعقد يربط بين فكرة دائرة المشاعر وعجلة الألوان حيث يمكن التعبير عن المشاعر الأساسية بكثافة مختلفة ويمكن أن تمتزج مع بعضها البعض لتكوين مشاعر مختلفة." شكل(4)، على سبيل المثال الأحمر قد يرمز إلى الحب أو الغضب، واستخدام اللون الأحمر بكثافة يمكن أن يرمز إلى الخطر أو العاطفة،اما اللون الأزرق يُربط بالهدوء والسلام، فنجد مثلا في فيلم الداخل إلى الخارج " Inside Out" 2015 تدور أحداث الفيلم في الغالب داخل عقل الفتاه رايلي

Riley البالغة من العمر11عامًا .ظهرت شخصيات الفيلم الرئيسية لخمسة مشاعر لكل شخصية لون مميز ليوضيح كيفية تأثير العواطف على ذكرياتنا.فاستخدم اللون الأحمر ليعبر عن شخصية الغضب، والأزرق للحزن والأصفر يمثل الفرح والأرجواني للخوف، والأخضر للاشمئزاز ، كل شخصية تتمثل مشاعرها في لون العيون ولون الشعر ايضا. الا شخصية الفرح ظهر لونها باللون الازرق ليوضح المخرج أنه على الرغم من أنها لا تفهم الحزن، إلا أنها تمتلك جزءا منه فبدون الحزن لانشعر بالفرح. عندما يتغير لون مشاعر الشخصية الرئيسية من الفرح (اللون الأصفر) إلى الحزن (اللون الأزرق)، يصبح هذا تعبيرًا فوريًا لحالتها العاطفية. ليخلق مشاعر عاطفية للماضي، يستخدم اللون هنا كرمز بصري ينقل مشاعر وحالات الشخصية بشكل فوري وفعّال. ليظهر ان الاختيار الذكي للألوان يعزز الإشعاع العاطفي وينقل المشاعر والحالات بشكل فعّال إلى المشاهد، مما يسهم في تعزيز التواصل الاشعوري بينه وبين الفيلم دون الحاجة للكلمات شكل(5)



شكل(4) عجلة العواطف شكل(5) المشاعر الخمسة فيلم " الداخل إلى الخارج "Inside Out لروبرت بلوتشيك "Robert Blythchick

انتاج استيديوهات بيكسار وإصدار أفلام والت ديزني2015-

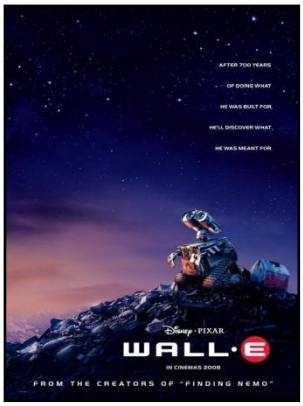
اما الرموز البصرية فهي عناصر تُستخدم في الفنون ووسائل التواصل البصري للتعبير عن أفكارأومفاهيم. تشمل الرموز البصرية مجموعة متنوعة من العناصر البصرية مثل الألوان، والأشكال، والصور، والرموزالتي تعبر عن معاني معينة، **والأمثلة التالية توضح بعض الرموز البصرية: -**

-الأشكال والرموز الهندسية: كالدوائر ترمز إلى الوحدة أوالاتصال، النجوم ترمز إلى الشهرة والتميز.

- الرموز الدينية: تشمل الرموز التي تستخدم للتعبير عن مفاهيم دينية مثل الصليب في الديانة المسيحية أو الهلال في الإسلام فيلم امير مصر"The Prince of Egypt" (1998) يعتبر هذا الفيلم من أفلام الرسوم المتحركة التي تستخدم بشكل كبير الرموز الدينية. الفيلم يستند إلى قصة النبي موسى. يتناول الفيلم العديد من الرموز والرؤى الدينية، مثل قصة خروج بني إسرائيل من مصر، وتلقي الوحي.

- الرموز السياسية: مثل استخدام العلم أو الشعارات للدلالة على الانتماء إلى بلد معين أو حزب سياسي. فيلم زوتوبيا "Zootopia" (2016)،يُظهر المدينة بانها مزيجًا من الثقافات والتنوع، مما يعكس رمزياً على التعددية الثقافية والتعايش السلمي، مع التركيز على القضايا الاجتماعية.

-الرموز البيئية: استخدام البيئة والمكان لتحمل رموز، مثلاً استخدام الطبيعة الهادئة كرمز للسلام أو استخدام الأماكن المهجورة كرمز للخطر. في فيلم وال-إي"WALL-E" (2008) شكل(6) يُظهر الروبوت WALL-E الوحيد في عالم مهجور بيئيًا لجمع القمامة حيث هجرت البشرية الأرض لأنها أصبحت مغطاة بالقمامة,وكانت رسالة الفيلم ينبغي للبشر أن يفكروا بشكل أقل في النزعة الاستهلاكية المتفشية وأن يركزوا بدلاً من ذلك على حماية الكوكب بينما ينما لا يزال بإمكانهم ذلك.



شكل(6) يُظهر الروبوت WALL-Eفي عالم مهجور بيئيًا

لقطة من فيلم "WALL-E" وال-إي-2008- إستديوهات بيكسار

-الرموز الزمانية: قد تستخدم الزمان والوقت كرمز، اوللتعبيرعن مرور الزمن ففي فيلم اب(2009)"Up" يتناول مرور الزمان كرمز للحياة وتحقيق الأحلام .يتبين أن الزمان يشكل جزءًا حيويًا من رحلة الحياة بالفيلم، حيث يظهر تقدم الوقت من خلال مشاهد طفولتهما وزواجهما وشيخوختهما.ثم بعد وفاة إيلي، يظهرالزمان كيف استمرت حياة كارل فعلي الرغم من انه يعيش الحزن والفقدان، الا انه وجد فرصَة لتحقيق الأحلام.

- االرموز الثقافية: "بعض الرموز قد تكون متفق عليها في ثقافة معينة، ولكن قد تختلف تفسيراتها من ثقافة لأخرى فالرموز

الثقافية تستخدم لتوفير تفاصيل وسياق للمشاهد حول الثقافة التي يتم تصويرها"علي سبيل المثال فيلم "Coco"كوكو (2017) يستخدم الفيلم الرموز الثقافية المكسيكية بشكل كبير ليروي قصة حول عيد الشكر المكسيكي (Día de los Muertos) وتقاليده المرتبطة بإحياء ذكرى أحبائهم المتوفين. يُظهر الفيلم الرموز مثل الأزهار الملونة المعروفة باسم "cempasúchil"والشموع التي يستخدمونها للمساعدة لتوجيه الارواح لمنزل العائلة المحبوب. شكل (7)

شكل(7) استخدم الرموز الثقافية المكسيكية-

فيلم "Coco" -كوكو2001 - إنتاج استوديوهات بيكسار

التركيز والإنتباه:

يستخدم هذا الاسلوب بعدة طرق لجذب الانتباه والتأثير على اللاشعور لدى المشاهد حيث تعمل علي التركيزعلى تفاصيل معينة كاستخدام الإضاءة بشكل محدد لجذب انتباه المشاهد والتأثيرعلى إدراكه دون وعي، كتسليط الضوء على الشخصيات الرئيسية وجعلها تبرز في المشهد وتكون الإضاءة متوسطة او ضعيفة حولهم مما يجذب انتباه المشاهد إليهما ويعزز التركيز على علاقتهما، واستخدام حركات الكاميرا المبتكرة مثل الزوايا الجديدة أو التكبير والتصغير يوجه تركيز المشاهد نحو مكان محدد داخل الإطار، كاستخدام التصوير الجوي لإظهار مناظر شاملة لغرفة ألعاب مثلا، ثم يتم التكبير فجأة لتسليط الضوء على لعبة محددة. ، واستخدام تباينات بين الأجزاء الهامة من المشهد والخلفية أو الأجزاء الأقل بروزاً، كاستخدام الألوان الزاهية للأبطال مقابل الألوان الداكنة للخصوم، مما يعزز التركيز على الصراع بينه.او تغيير اللون أو السطوع في منطقة معينة لإبراز جزء محدد من الصورة، وتوجيه تسلسل الحركة داخل الإطار يمكن أن يوجه انتباه المشاهد نحو أجزاء محددة من الصورة أو الشاشة، والتركيز الصوتي على جزء معين من الفيلم يمكن أن يوجه الانتباه ويؤثر على الاندماج اللاشعوري للمشاهد مع الأحداث ،كل تلك الطرق السابق عرضها تؤثر على استجابة المشاهد دون أن يكون ذلك واضحًا. مما يجعل المشاهد يركز على الجزء الذي تم تسليط الضوء عليه. فاستخدام تقنية تأثير تركيز الانتباه بشكل إبداعي وفني يمكن أن يلفت انتباه المشاهد ويؤثر على استجابته الشعورية دون أن يكون واعياً للتلاعب الذي تم ممارسته على انتباهه.

السيناريو والاخراج:

استخدام الجدل والتشويق في السيناريو، وتغييرات الزمان والمكان، واستخدام تقنيات ومؤثرات خاصة بشكل مناسب يساهم في اثارة الانطباعات والتأثيرات اللاشعورية عند المشاهد ويؤثر على الإدراك اللاشعوري لديه فالسيناريو يحدد التطورات والأحداث في الفيلم، وكيفية تقديم الشخصيات وتطورها. إذا كانت الأحداث مشوقة ومليئة بالمفاجآت، يمكن أن يكون لها تأثير كبير على استجابة المشاهد واندماجه مع القصة دون وعي الحوارات الجيدة والنصوص الملهمة يمكن أن تثير المشاعر والتفاعل العاطفي لدى المشاهد، وتعزز تجربه المشاهدة السينمائية استخدام اللقطات البطيئة أو السريعة في الاخراج، استخدام الإضاءة، الألوان،وزوايا الكاميرا تعزز تأثيرات الرؤية الفنية والمشاعر المحتملة للمشاهد. فعلى سبيل المثال، الاستخدام الجيد لاحجام اللقطات يمكن أن يوجه تركيز المشاهد نحو الجزء المراد ليتعايش المشهد بشكل أكثر تأثيرًا دون وعي.كما ان استخدام العناصر البصرية المثيرة مثل التفاصيل الصغيرة، الخلفيات المذهلة، والتأثيرات البصرية المبتكرة ، والتناغم بين الصوت والموسيقى والأحداث المرئية يعزز تأثير اللقطات والمواقف، وبالتالي يؤثر على استجابة المشاهد بشكل غير مباشر ولا شعوري.كل هذه العوامل تعمل معًا على خلق تجربة سينمائية شاملة، تؤثر على المشاهد بشكل شديد ويمكن أن تحدث تأثيرات عاطفية وذهنية لاشعورية دون أن يدرك المشاهد ذلك عندما يشاهد فيلم الرسوم المتحركة.

التفاصيل الصغيرة والتعبيرات الدقيقة:

المقصود بها تفاصيل الوجه وتعبيراته، التفاصيل في الحركة و في الأداء تعززالواقعية في سلوك الشخصيات، التفاصيل في البيئية والخلفيات مثل التفاصيل في الأثاث، النباتات، الأضواء، والظلال، تفاصيل الأصوات والمؤثرات الصوتية مثل الأصوات الصغيرة الدقيقة تضيف إلى واقعية الصوت وتعزز التجربة السمعية للمشاهد، التفاصيل الدقيقة في حركة الكاميرا يمكن أن يجعل المشاهد أكثر اندماجاً مع الأحداث والمشاهد.

تلعب التفاصيل والتعبيرات الدقيقة دورًا كبيرًا في تأثير اللاشعور لدى المشاهد في أفلام الرسوم المتحركة حيث " ان التعبيرات

الدقيقة على وجوه الشخصيات تساعد على نقل المشاعر والعواطف بشكل أكبر وتعبيرات الوجه الدقيقة تجعل الشخصيات أكثر واقعية وأكثر قربًا من المشاهد، وتساهم في تعزيز التفاعل العاطفي للمشاهد مع الشخصيات والأحداث، مما يؤدي إلى تعمق الروابط العاطفية مع القصة.

كما ان التفاصيل والتعبيرات الدقيقة في السيناريو والاخراج يمكن أن تلهم المشاهد وتحفز ردود فعل عاطفية دون أن يلاحظ ذلك بشكل مباشر هذه العوامل وغيرها تعمل سوياً للتأثير على الإدراك اللاشعوري لدى المشاهدين، وهي تعتمد على استخدام تقنيات متقنة لإيقاظ ردود فعل غير مدركة لدى المشاهد أثناء مشاهدة الفيلم في النهاية هذه التفاصيل والتعبيرات تضيف طبقات إضافية من العمق والتجربة للمشاهد، وتؤثر على استجابته العاطفية والحسية دون أن يدرك ذلك بشكل مباشر أثناء مشاهدة الفيلم.

الصورة الذهنية: "تقوم الصورة الذهنية بدور هام ومحوري في تكوين الاراء واتخاذ القرارات وتشكيل سلوك الافراد وتؤثر في تصرفاتهم تجاه الجماعات والقطاعات المختلفة،فهي تعكس الواقع وتحمل المعلومات عنه الي العقل الانساني ،والصورة الذهنية تعد اعادة تقيم ومحاكاه لأي شئ تم استقباله وتخزينه في العقل ،ومصطلح الصورة الذهنية مرتبط بمصطلح صورة من الذاكرة والذي يعني استرجاع التجربة السابقة عن شيئ ما في غياب هذا الشيئ نفسه بحيث تاتي صورته من الذاكرة عن طريق التذكر ،كما انها تعد محاكاه لتجربة حسية ارتبطت بعواطف نحو شخصية معينة او نظام ما او فلسفة ما او أي شيئ اخر ،وهي ايضا استرجاع او تخيل لما ادركته حواس الرؤية اوالشم اوالسمع اوالمس اوالتذوق".

هناك بعض العوامل التي تؤثر في إثارة انتباه المشاهد وتحقق اندماجه مع فيلم الرسوم المتحركة وتجعل هناك اختلاف في تأثره به من شخص إلي آخر ومن تلك العوامل:-

* نوع الوسط الذي يعيش فيه الفرد
* حاجات الفرد التي يريد إشباعها.
* التهيؤ الذهني * تاثير الانفعالات النفسية
* القيم التي يؤمن بها الفرد

كان "لدى مونستربرج Münsterberg رؤية دقيقة لتلقائية الاستجابة للفيلم.. فمن ناحية وجد ان إختيار المتفرج لمشاهده فيلم ما يتشكل بناء على اهتمامه، أي افكاره الموجودة في الذاكرة والخيال والتي تتناسب مع الصور المعروضة على الشاشة ليتم الشعور بها على أنها "مكملات ذاتية" ومن ناحية أخرى، فإنه يري ان مقترحات الفيلم الموضوعية تعمل على التحكم في الأفكار المرتبطة بها ، فلا نشعر بها على أنها من إبداعنا ، ولكن كشيء يتعين علينا تقديمه و مع ذلك فإن الفيلم في نظر مونتسربرج لا يفرض الاستجابات النفسية علي المشاهد بأي شكل من الأشكال".

- **تعزيز الاندماج العاطفي والعقلي للمشاهد مع فيلم الرسوم المتحركة**

هناك عدة طرق علمية تستخدمها صناعة الأفلام لتعزيز ارتباط المشاهدين بالفيلم، منها:

تطبيق النظريات السينمائية: استخدام مجموعة من النظريات السينمائية مثل نظرية الأبطال والأعداء، أو نظرية النزاع والدراما، لخلق شخصيات وقصص تثير اهتمام المشاهد وتشجع على الاندماج العاطفي والعقلي.

استخدام التقنيات السينمائية الفعّالة: مثل استخدام التقنيات البصرية كالتباين في الألوان والظلال وتغيير زوايا الكاميرا، التركيز البصري من خلال تركيز الكاميرا على جزء داخل اللقطة وتحديد وضوحها. لخلق شعورًا بالعمق وابراز أهميتها، ذلك يمكن أن يجعل المشاهد يشعر بأنه جزء من العالم المقدم ويزيد ارتباطه به استخدام الإضاءة بشكل مبتكر فاستخدام الإضاءة المناسبة لإبراز المشاعر أو الأحداث يمكن أن يثير تفاعلات عاطفية معينة لدى المشاهد، استخدام تأثيرات الصوت الملهمة بشكل ملائم يمكن أن يعزز الأجواء والمشاعر، كما ان استخدام المؤثرات الخاصة والمؤثرات البصرية المبتكرة يمكن أن يخلق تجارب مرئية مثيرة ويعزز اندماج المشاهد مع الأحداث والشخصيات، مما يؤثر بشكل إيجابي على ارتباط المشاهد بالفيلم.

توجيه الانتباه: استخدام التركيز البصري وتوجيه الانتباه نحو العناصر الهامة في الفيلم يعزز الاستجابة العاطفية والذهنية للمشاهد.. فاستخدام تقنية تأثيرتركيزالانتباه بشكل إبداعي وفني يمكن أن يلفت انتباه المشاهد ويؤثر على استجابته الشعورية دون أن يكون واعياً للتلاعب الذي تم ممارسته على انتباهه.

استخدام النصائح النفسية:" يعتمد المخرجون على النصائح النفسية لإشراك المشاهدين وتعزيز اندماجهم مع الفيلم لإبراز العواطف والتفاعلات العاطفية والذهنية التي يمكن أن تثير اهتمام وتأثير المشاهد. من خلال بناء شخصيات قوية ومعقدة تثير مجموعة متنوعة من العواطف والردود العاطفية لدى المشاهد، مما يجعلهم يشعرون بالارتباط العاطفي والمعنوي مع أحداث الفيلم استخدام الدراما وخلق التوتر يمكن أن يثير المشاهد ويجذب انتباهه بشكل أكبر، مما يعزز اندماجه مع الأحداث والتطورات في القصة. إظهار مواقف قد تكون مشابهة لتجارب ومشاعر المشاهدين يعزز اندماجهم العاطفي مع القصة ويجعلهم يشعرون بالتعاطف والتفاعل الشخصي استخدام التركيز البصري والمؤثرات الصوتية لتوجيه الانتباه نحو النقاط الحاسمة في الفيلم، مما يزيد من اندماج المشاهد وترقبه للأحداث المقبلة.

تعزيز التفاعل الاجتماعي والتفاعل الجماهيري: تعزيز التفاعل الاجتماعي والجماهيري يمكن أن يكون له تأثير كبير على انتشار الفيلم وانطباعات الجمهور. وسائل التواصل الاجتماعي توفر منصة للمشاركة بالأفكار، والتعبير عن الانطباعات، ومشاركة اللحظات المميزة مع الآخرين. كما تسمح للمشاهدين بالتفاعل مع بعضهم البعض وتبادل الرؤى والتجارب. إضافة إلى ذلك، تفاعل المشاهدين في الحفلات السينمائية أو العروض الخاصة يمكن أن يخلق جوًا من التواصل والتفاعل المباشر مع الفيلم وأشخاص آخرين يشاركون نفس الاهتمام. المراجعات والمقالات تساهم في توجيه الانتباه نحو الأفلام المميزة وتحفز النقاش حول جودتها وقصتها بمشاركة الآراء والمشاعر حول الفيلم .هذا التفاعل الحيوي يمكن أن يعزز تجربة المشاهد ويعمق اندماجه مع الفيلم.

تحليل ردود الفعل الحيوية: استخدام استبيانات ودراسات استطلاعية لفهم ردود الفعل الحية للمشاهدين أثناء وبعد مشاهدة الفيلم واستخدام هذه الملاحظات لتحسين الاتجاهات الفنية في الأفلام القادمة.

- **تفاعل المشاهد حسيا وفكريا لتحقيق الاندماج مع فيلم الرسوم المتحركة**

-إثارة المشاعر والغرائز (النداء البصري للمشاهد)

تعد الغرائز والانفعالات من العوامل التي تؤثر في الفرد وتجعله يتعاطف تجاوبا مع العمل الفني، فمن منا لم يمر بتجربة مشاركة وجدانيه مع آخرين نعرفهم، فالمشاركة الوجدانية هي مجرد مرحلة سابقة للتعاطف. فعندما نشارك الآخر وجدانياً نتذكر كيف يكون الحزن أو السعادة ويمكننا لهذا أن نفرح أو نتوتر، لينشأ بين الناس تشارك مصبوغ بالانفعال أو المشاعر.

وقد يتخذ التعاطف مظهرا ايجابيا ماديا، فاذا رأينا جماعة من الناس ينظرون إلي السماء فإننا نجد أنفسنا قد انسقنا لا شعوريا إلي النظر إلي نفس الاتجاه ومن جهه اخري نجد قصة الفيلم تستثير المشاعر وتلك ملاحظة تجمع بين النظرية الشعورية والنظرية السردية التي يستخدمها الناس للإحاطة بأفعالهم وأفعال الآخرين، "فنحن لدينا سيناريوهات نمر بها لجميع ما نؤدّيه أو نَشهَده من أفعال في حياتنا اليومية وعندما تأتي تلك السيناريوهات في سياق أدبي أو سينمائي، فإنها تُسمَّى تيمات. وعندما نشاهد فيلمًا ونلحظ تنويعات في أحداث رأيناها من قبلُ، فإن ثمة سيناريوهات معينة يتم استحضارها، وتجلب معها استجابة شعورية تلقائية".

"وقد نجد بعض المشاهدين ارتبطوا بالشخصيات ارتباطًا شديدًا، لدرجة أنهم شعروا بضيق شخصي أثناء المَشاهِد المخيفة، وانسحبوا من العالم السردي عن طريق تخيُّل أنهم موجودون في مكان آخر. فمن الواضح أن ثمة علاقة تربط بين الشخصيات، والخبرة الشعورية لدى المشاهدين، والقصة"، وكذلك الصور واللقطات البصرية الملهمة والجميلة بافلام الرسوم المتحركة قد تثير المشاعر الإيجابية لدى المشاهد مثل السعادة أو الحماس أو الدهشة. واللقطات المخيفة أو المثيرة يمكن أن تثير المشاعر السلبية مثل الخوف أو القلق. ليؤثر الجذب البصري بلقطات واحداث الفيلم على التفاعل اللاشعوري لدى المشاهد فمثلا :

فيلم "Zootopia" (زوتوبيا): عندما تحقق شخصية Judy Hopps حلمها بأن تصبح أول أرنبة شرطية، ينتقل المشاهدون بسرعة إلى تجربتها ويعيشون معها مراحل تحقيق هذا الحلم. ليشعر المشاهدون بالتفاؤل والاندفاع نحو تحقيق أهدافهم الشخصية أيضًا. لقطات تعاون شخصية Judy Hopps مع شخصية Nick Wilde وغيرها من الشخصيات في مواجهة التحديات. يعكس على المشاهدين الرغبة في التعاون وحل المشاكل بالعمل الجماعي، مما يثير الشعور بالتعاطف والاندماج مع هذه العلاقات ذلك تعرض الشخصيات لمواجهة الصعاب والتحديات في سبيل تحقيق أحلامهم يثيرالمشاهدين ويشعرهم بالتشبث بالأمل والتفاؤل. كل هذه اللقطات تساهم في المشاركة الوجدانية التلقائية للمشاهد وإثارة مشاعر السعادة والحماس

والتفاؤل وتتخذ مظهرا ايجابيا خلال تجربة مشاهدة الفيلم.

شكل8(ا- ب)

شكل(8- ا) شكل (8- ب)

تعاون شخصية Judy Hopps مع شخصيات الفيلم لمواجهة التحديات - لقطات من فيلم زوتوبيا2016 "Zootopia"-انتاج استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة

فيلم "Finding Nemo" (البحث عن نيمو): عندما يُظهر الفيلم Nemo في موقف خطير، ينشأ تواصل عاطفي بين الشخصيات والمشاهدين. يتمثل ذلك في قلق والد نيمو (Marlin) عن ابنه ورغبته في حمايته، وفي تصرفات Dory الودية والمشجعة لمساعدة Nemo على التغلب على الصعوبات شكل9(ا-ب-ج). هذه العلاقات الشخصية وردود الفعل العاطفية تعزز ارتباط المشاهدين مع الشخصيات والقصة بشكل عميق، وقد تؤدي إلى تجربة ارتباط شديدة لدرجة أن بعض المشاهدين ينسحبون إلى تخيل أنفسهم في موقف الشخصيات ويعيشون المشاعر نفسها التي تمر بها الشخصيات لنري ان استخدام الصور والعناصر البصرية بشكل مؤثر يمكن أن يؤدي إلى إثارة مشاعر المشاهد وتحفيز ردود فعلهم العاطفية واللاشعورية تجاه الأحداث التي يشاهدونها في الأفلام.

شكل(9- ا) شكل (9- ب) شكل (9-ج)

عندما يُظهر الفيلم Nemo في موقف خطير، ينشأ تواصل عاطفي بين الشخصيات والمشاهدين، لقطات من فيلم"Finding Nemo" البحث عن نيمو-2003- إنتاج شركة بيكسار

تأثير الصور العقلية المختزنة في تحقيق الجذب البصري:

"إن تصور شيء ما أو تذكره يجعلنا نحتفظ بالاستجابة العاطفية تجاه أي أثر يولده فينا هذا الشيء حتى نري شبيها له ، فهذه العملية الذهنية والتي عن طريقها تترابط الصور العقلية المختزنة بالصور الواقعية أوالخيالية الواقعية ، كأفلام الرسوم المتحركة تجعلنا نحس باللذة فيما نراه أو ندركه ، حيث تمتزج العناصر العاطفية والانفعالية للصور العقلية المختزنة بالصور الواقعية ، فالصور العقلية الخارجية تؤثر في حواسنا في نفس الوقت الذي تصدر فيه الاحاسيس الداخلية للصور العقلية المختزنة فتترابط الاحاسيس الصادرة عن كل منها، وما إن تدخل لذة الذاكرة والصور المختزنة إلي العالم المرئي حتى تضيف إليه نوعا من الجاذبية التي تثير الانتباه وتحقق متعة المشاهدة.

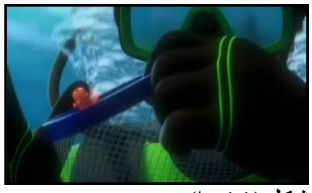
ان أفكارنا المختزنة بالذاكرة تتألف من مجموعة صور رمزية حسية كامنة داخل العقل، هذه الصور لها القدرة على اجتذاب الانتباه عندما يشاهد المشاهد فيلم معين ويستثير هذا الفيلم الانفعالات لدية فإن السبب في هذه الاستثارة يكون راجعا في المقام الأول إلى أن احداث خاصة بهذا الفيلم تقارب مواقف قد حدثت فعلا لهؤلاء المشاهدين في حياتهم الخاصة في الماضي ومن ثم فإن هذا الحدث يسير لديهم ذكريات انفعالية معينة سابقة. والمقصود هنا "ان الدراما تعيد ظهور بعض الاحداث والذكريات والصور المختزلة في العقل في ظل ظروف امنة نسبيا. فعندما نشاهد فيلمًا ونلحظ تنويعات في أحداث رأيناها من قبلُ، فإن ثمة سيناريوهات معينة يتم استحضارها، وتجلب معها استجابة شعورية تلقائية. فإذا ما شاهدنا بأحد أفلام الرسوم المتحركة خلفية تمثل منظر طبيعي تظهر به انحناءات البحر وارتفاع الأرض وخطوط الشاطئ وأجزاء رملية وأخري صخرية، فإننا نشعر في الوقت نفسه بإيحاءات لحقائق عديدة،حيث نتخيل هذا المنظر الموجود في الحقيقة،ونتأمله لنحصل علي موضوع جميل تتألف جاذبيته من معناه ومن استدعاءات لصوره الواقعية في الحياة والتي تمثل لنا شيء جميلا ، يستمتع المشاهد بتلك المناظر أكثر لو وجد أشخاص في أحضان هذا المنظر الطبيعي يمرحون معا ، في فيلم موانا "Moana تُظهر الخلفيات البصرية المذهلة مناظر طبيعية مدهشة، ، تظهر البحار والشواطئ والجزر الاستوائية بشكل جميل ومفصل شكل 10(ا - ب). قد يكون هناك إيحاءات للمناظر الطبيعية الواقعية التي تشبه البيئات الاستوائية في العالم الحقيقي من خلال هذه الخلفيات، يمكن للمشاهدين الشعور بروعة الطبيعة وجمال المحيط والجزر، وربما يستدعي ذلك لديهم ذكريات لمشاهد واقعية شاهدوها في حياتهم ليكون لهذه المشاهد تأثير إيجابي على الاندماج الحسي والتفاعل الشعوري للمشاهد مع الفيلم.

شكل(10- ا) شكل (10- ب)

جذب الانتباه من خلال استدعاء صور واقعية مختزنة كمنظر البحار والشواطئ والجزر الاستوائية فيلم موانا 2016-"Moana" - - انتاج استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة.

يعتمد الجمهورالمندمج في الدراما على عملية سيكلوجية مهمة تسمى التوحد انها القدرة الخاصة لدي الافراد التي تجعلهم يسقطون انفسهم عقليا داخل الوضع أو الحالة الخاصة بالشخصيات في الفيلم وإلى الحد الذي تكون فيه الأشياء التي تحدث للشخصيات بالفيلم عنده حقيقة بالنسبة لهم ايضا،والتوحد يعتمد على القدرة على التعاطف وكلمة التعاطف تعني الاحساس فاننا حين نشعر بالتعاطف مع الانسان المخزون فينا فاننا نزج بانفسنا داخل اطار العمل الفني وسنحدد مشاعرنا تبعا لما سنجده هناك ،وعندما نصل بمرحلة تخيلية ان نضع أنفسنا في نفس موقف الآخرين ونري الأمور من نفس وجهة نظرهم فاننا بذلك قد وصلنا الي مرحلة من التعاطف معهم، وليس من الضروري أن يكون التعاطف بين شخص وآخر ، بل قد يكون أيضا بين شخص وشكل مجرد Abstract form ، ومشاهد فيلم الرسوم المتحركة قد يتعاطف مع شخص ما في الفيلم ، ويحل نفسه في مكانه إذا تعرضت الشخصية لموقف ما كالضرب مثلا، فإننا نجد المشاهد يتمايل يمينا ويسارا مع الشخصية كما لو انه هو الذي تلقي الضربة ، أي انه قد شارك الشخصية بتخيلاته في التعاطف معها،وهكذا نري أن المشاهد قد أسقط انفعالاته علي موقف معين - وهو ما يعرف بتفريغ الانفعالات – وهو ما يؤدي إلي اندماج المشاهد مع هذا العمل الفني حين زج بنفسه لا شعوريا داخل إطاره,وتحددت أحاسيسه نحو هذا العمل بناءا علي الموقف الذي مر به مع أحداث المشهد الذي أدركه.

في فيلم "Finding Nemo" البحث عن نيمو، يمكن أن يكون لمشهد فقدان الأب، لابنه تأثيرًا عميقًا على المشاهد، خاصةً من جربوا فقدانًا أو انفصالًا في حياتهم الشخصية، عندما يتم اختطاف نيمو ويجد الاب نفسه وحيدًا في البحث عن ابنه، ذلك يجعل المشاهد يشاركة شعور الفقدان والقلق والحزن. ليتم تحفيز التعاطف من خلال توجيه الانتباه إلى الردود العاطفية للشخصيات والأحداث في الفيلم، مما يجعل المشاهد يتحد تلقائياً مع تجربة الشخصيات في الفيلم. شكل11(ا - ب)



شكل(11- ا) شكل (11- ب)

شعور الفقدان والقلق والحزن يجعل المشاهد يتحد تلقائياً مع تجربة الشخصيات في الفيلم -"Finding Nemo" البحث عن نيمو-2003- إنتاج شركة بيكسار

كما نجد المشاهد ينجذب نحو الأفلام التي تحوي مشاهد الحب، فهي تعمل علي إثارة الانفعالات العاطفية لديه، وتزوده بصور وهميه وخياليه تجعله يتعايش هذا الموقف، فالمشاعر التي يثيرها هذا الموقف قد ترتبط بصور وأفكار سابقة لديه، ليهزه هذا الموقف العاطفي، فإذا بالخيال في المشهد يبعث والمشاعر الانفعالية بالحب تستيقظ، وفي فيلم"Tangled" رابونزل 2010.يقوم البطل بإطلاق الألعاب النارية في السماء، وهي اللحظة التي تظهر فيها البطلة رابونزيل تحتضن فكرة الحرية والمغامرة. السماء تمتلئ بالألعاب النارية، ويبدأ البطلان في فهم مشاعرهما تجاه بعضهما البعض ليمثل المشهد لحظة رومانسية جميلة ومؤثرة. يُظهر المشهد تشابكًا عاطفيًا بين الشخصيتين من خلال دمج عناصر الاخراج المتميز والتصوير المتقن وموسيقى وتأثيرات صوتية مناسبة والتركيز على عواطف المشاهدين بشكل فعّال مما يحول المشهدإلى تجربة واقعية ومؤثرة تجعل المشاهد يتوحد مع الأحداث ويشعر بها كأنها جزء من حياته. شكل 12(ا - ب)

شكل(12- ا) شكل (12- ب)

لحظة رومانسية تجمع بين البطل والبطلة يُظهر تشابكًا عاطفيًا بين الشخصيتين فيلم"Tangled"رابونزل 2010- انتاج استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة

اثارة عاطفة الحب للمشاهد:

لكي تؤدي الجاذبية العاطفية عملها فلابد وان يسبقها انجذاب الحواس ، إذ لابد للعين والأذن أن يسحرها ويبهرها الموضوع الذي جذب الانتباه،لذا نجد أن تلك الانفعالات العاطفية للحب قد

اتسع مجالها ، وأصبحت تثيرها موضوعات ثانوية متعددة، فنجد اللون والشكل والرشاقة أصبحت من العوامل التي ترشد الفرد وتثير لديه الإحساس بالجاذبية نتيجة للعواطف الدفينة في نفسه ، "وعندما لا يجد الحب موضوعه الخاص كلعاطفة الجنسية فإنه ينتشر في اتجاهات أخري عديدة،ومن هذه الاتجاهات حب الإنسانية عامة وحب الحيوانات الأليفة،وحب الطبيعة والفن، أي أن الطبيعة بأسرها موضوع ثانوي بالنسبة للعاطفة الجنسية للإنسان، أي أن ما يراه الفرد من جمال وما يجذب بصره في الطبيعة يرجع إلي ذلك"، فالطبيعة عندئذ تصبح معشوقة بديلة ثانية عن الجنس الآخر.

ويري بعض منتجو الأفلام السينمائية أن أي فيلم سينمائي تدور بعض مشاهده حول قصة حب رومانسية،فإنه يستهوي المشاهد لإثارة مشاعر الحب لديه،وبذلك تصبح تلك الأفلام وسيلة لجذب المشاهد وتحقق اندماجه بأحداث الفيلم ، فما أن دخل خيط المتعة إلي العالم المرئي فإنه يعطيه جاذبية دقيقة ،أما بالنسبة لفيلم الرسوم المتحركة فقد جمع اتجاهات عديدة للتعبير عن الحساسية الجمالية لغريزة الجنس وعاطفة الحب في كل أحداثه ومشاهدة لإثارة المشاعر لدي المشاهد وجذب انتباهه نحو أحداث الفيلم ، فبداية من قصة الفيلم والتي قد تدور أحداثها حول بطلة (امرأة) كفيلم سنوهوايت Snow White and the Seven Dwarfs، مولان Moulin ،والجميلة والوحش The Beauty and the Beast،أو غيرهم من الأفلام التي استخدمت المرأة كبطل لجذب انتباه المشاهد، وقد تتحول العاطفة الجنسية لدي المشاهد نحو حب الحيوانات ، وحب الطبيعة،فنري المخرج قد استخدم الحيوانات والاسماك كأبطال في أفلامه مثل فيلم دامبو Dumbo، وفيلم الملك الأسد The Lion King وفيلم نيمو الصغير Little Nemo .

كما قد يستخدم مخرجو أفلام الرسوم المتحركة اللون كعنصر مرئي لجذب انتباه المشاهد وإيقاظ مشاعره وتحريك عواطفه ، من خلال خلق توليفة لونية تخلق نوعا من النبضات والومضات التي تصل إلي وجدان المشاهد ، كما في المشهد الأخير من فيلم" Shrek 2" شريك2 -2004 عندما زال السحر عن الوحوش وعادو لهيئتم الأولي كأمراء حقيقين،ثم جمع الحب ويقررو العودة لسعادتهم الحقيقة في التخلي عن المظاهر وعودتهم كوحوش محبة، وقد جمع المشهد بينهم ومن حولهم تجمعات لونية وامضة ساعدت مع فعل الموقف الرومانسي علي اندماج المشاهد معهم وإحساسه بالعاطفة نحوهم من خلال الإسقاطات الرمزية اللونية للمشهد العاطفي ، كما نجد تلك الأمثلة تنطبق علي الموسيقي الحالمة التي صاحبت المشهد لتصبح اتجاها لجذب المشاهد من خلال التعبير عن الحساسية لغريزة الجنس في هذا الموقف الرومانسي والذي جمع رجل وامرأة في نهاية الفيلم. شكل13(ا- ب-ج)

شكل(13- ا) شكل (13- ب) شكل (13- ج)

توليفة لونية تخلق نوعا من النبضات والومضات التي تصل إلي وجدان المشاهد فيلم شريك2 2004 –" Shrek 2" انتاج شركة دريم ووركس للرسوم المتحركة الأمريكية

تأثير غريزة حب البقاء:

إن الموت هو قمة المشاكل الكامنة في نفس أي كائن حي فيؤثر في سلوكه الشعوري واللاشعوري ، والتعبير عنه في عمل فني يثير تلبية سريعة للنداء البصري سواء أكان هذا التعبير ضمنيا أو كان تعبيرا مؤديا له ، كعربة تصدم رجلا أو وحش يفترس إنسان حيث نجد التعبير عن الموت بها يثير تلبية سريعة للنداء البصري عندما يتخيل المشاهد نفسه بديلا لمصارع الثيران الذي يقع علي الأرض ،أو حيوان أضعف منه أو فقدان شخص عزيز ، أو انتصار القوي علي الضعيف ، جميعها مواقف ترتبط بغريزة حب البقاء ، والعمل الفني الذي يعبر عن هذه المواقف لابد أن نتعاطف معه أو نفرغ فيه انفعال الخوف من الموت .

وفي كثير من الأفلام السينمائية وأفلام الرسوم المتحركة نجد المشاهد المعبرة عن الموت سواء كان ذلك بطريقة مباشرة أو بطريقة رمزية، فعندما نري الصقور تحوم في السماء، فذلك يعد نذير شؤم فهي ترمز إلي الموت، ففي فيلم مولان Mulan نري الصقور وهي تحوم في السماء جعلت مولان والجيش يشعرأن هناك خطرما، إلا أن غريزة حب البقاء لدي المشاهد قد دفعته ليعبر عن تأثره البالغ إزاء هذا الموقف والتعاطف معهم. شكل 14(ا-ب-ج)

شكل(14- ا) شكل (14- ب) شكل (14- ج)

تحقيق جذب الانتباه للأحداث من خلال تعبيرات رمزية عن الموت لقطات من فيلم مولان Mulan-1998 - انتاج استديوهات والت ديزني للرسوم المتحركة

والخلفية الكرتونية يمكن أن تؤدي نفس الوظيفة الرمزية للخوف، فإذا أخذنا نفس المشهد السابق كمثال من فيلم مولان، ونظرنا إلي الخلفية التي تحوي ركام القرية المدمرة وحطام لبقايا أخشاب اتخذت شكل الخط المستقيم المائل يمينا ويسارا والمدبب في أطرافه ، واللون الأسود لهذا الحطام علي أرضية من الجليد بيضاء، ليعبر عن نقيضين الأبيض والأسود، الحياة والموت، كل عناصر التكوين المعبر عن الموت اصطدمت بعين المشاهد ليصل إحساسها مباشرة إليه لتنمي لديه نداء بصري نحو الفيلم .

تجاوب المشاهد وجدانيا وعاطفيا مع تجربة الفيلم:

كلما كانت التجربة العاطفية والحسية التي يقدمها الفيلم أقوي في التأثير علي المشاهد كلما كان الفيلم أفضل ، وتأتي الأفضلية للأفلام التي تؤكد الإثارة والمغامرة ، والتي تحدث استجابة طبيعية وجدانية عاطفية عند المشاهد ، وذلك ينطبق علي فيلم الرسوم المتحركة ، فقد تثير قصة الفيلم المشاهد عاطفياً عند معرفتها قبل أن يشاهده،ومثال لذلك قصة فيلم تدور أحداثه حول طفل صغير فقد والديه وتربي في الغابة وسط الحيوانات وتولت رعايته مجموعة من القردة،وتلك هي قصة فيلم طرازان(Tarzan)) هذه القصة العاطفية الإنسانية التي تجعل أي مشاهد ومنذ بداية الفيلم يتساءل كيف يعيش هذا الطفل الرضيع وسط الحيوانات في الغابة بدون أم أو أب ؟ وكيف سترعاه الحيوانات؟ وهل سيعيش؟ أما أن الحيوانات ستفترسه؟ وأسئلة أخري كثيرة فرضتها علينا قصة الفيلم الخيالية وجعلتنا ننجذب عاطفيا مع هذا الطفل بطل الفيلم وبالتالي يحدث لنا جذب بصري ومعايشة لأحداث الفيلم.

أحد التفسيرات لقدرة الفيلم على إثارة تلك الاستجابات الشعورية السريعة تتعلَّق بقدرته على عرض تعبيرات الوجه. فقد أظهرتِ الأبحاث الشاملة العابرة للثقافات أن هناك مجموعة من التعبيرات الأساسية (الحزن، الغضب، الاشمئزاز، السعادة) التي بمقدور جميع الثقافات ترجمتها بدقة. لتثير لديهم ردود فعل شعورية قوية. مما يتيح للمشاهد الإحاطة بدوافع الشخصية ويزيد من تعاطفه معها.

يمكننا القول ان إدراك المشاهد لمضمون الفيلم يعتمد علي مدي تعاطفه واندماجه مع شكل الفيلم ، فالفيلم عبارة عن رسالة مرئية تحمل فكرة ما وتؤدي معني ولابد وأن تتوفر في هذا الفيلم مجموعة خصائص وعناصر إيجابية سينمائية وتشكيلية تثير جاذبية حسية وفكرية لدي المشاهد وتتجسد في شكل معين ينساب في وسيط سينمائي يتفاعل معه المشاهد بما لديه من حياة ومشاعر وذكريات طويلة وانفعالات ودوافع ، وما ينتج عن هذا التفاعل بين الفيلم والمشاهد لإحداث أثر في نفس المشاهد، ومن هنا ندرك أن فيلم الرسوم المتحركة وإن كان يعبر عن فكره ما لفنان إلا أن اندماج المشاهد معه يعتمد أيضا علي تفاعل فكر المشاهد ومشاعره من خلال جذب البصر وإثارة الانتباه لعناصر الفيلم كافة لكي يدرك مضمونه ويندمج معة اندماجا كليا.

نتائج البحث:

1-هناك مجموعة خصائص وعناصر إيجابية سينمائية وتشكيلية لابد ان تتوفر في الفيلم لتثيرجاذبية حسية وفكرية لدي المشاهد وتعزز ارتباطهم بالفيلم.

2-ان العواطف والمفاهيم الفكرية التي يحملها الفيلم تؤثرعلى تجربة المشاهد وتفاعله العاطفي والذهني وتحقيق الاندماج مع الأحداث والشخصيات في فيلم الرسوم المتحركة.

3-هناك مجموعة عوامل لتعزيز الاندماج العاطفي والعقلي للمشاهد مع فيلم الرسوم المتحركة.

المراجع:

1-The Representation Of Mexican Culture In Coco Film, Devi Nurlaili, Chris Asanti, Nasrullah, Volume 6 | Nomor 4 | Oktober 20

2- جورج سانتيانا2001 : الإحساس بالجمال ، ترجمة : محمد مصطفي بدوي ، الهيئة المصرية العامة للكتاب ،القاهرة

3-جوزيف ميرفي،2007: قوة عقلك الباطن، مراجعة ايان ماكماهان، مكتبة جرير، المملكة العربية السعودية،الطبعة الثالثة

4- ميسون محمد قطب، فاتن فاروق عتريس،2007 :الصورة الذهنية للعلامات التجارية بين العولمة وتحديات العصر، بحث منشور ،مؤتمر فيلادلفيا الدولي الثاني عشر، كلية الآداب والفنون

5-سكيب داين يونج ،2015:ترجمة : سامح سمير فرج ،السينما وعلم النفس "دراسة لا تنتهي"، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، الطبعة الأولى .

6- ندي علاء الدين عبد الحفيظ حسن ،2021: البناء التشكيلي للصورة السينمائية وأثره في تطوير المدرك الحسي، بحث منشور،مجلة الآداب والعلوم الإنسانية; ديسمبر المجلد (8)

7 https://www.hindawi.org/books/28504718/6//78https://www.forbes.com/sites/jvchamary/2015/08/30/inside-out-science/?sh=669a5a655184

8https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Plutchik9

9https://pages.cs.wisc.edu/~dalbers/perception/film.html10

10 https://www.linkedin.com/pulse/psychology-character-design-how-appearance-influences-playerzi0wf/file:///C:/Users/Zero/Downloads/Exploring_Visu

Abstract

The study sheds light on the impact of the intellectual and emotional content of the visual elements in animated films on the emotional and subconscious perception of the viewer through the application of cinematic theories, and the extent to which this affects the degree of integration with the story and characters. How the viewer interacts sensually and intellectually by arousing instincts and emotions and the influence of stored mental images and uniting with the content of those films to achieve empathy and integration with them. And ways to enhance the emotional and mental interaction of the viewer to achieve sensual and intellectual fusion in his cinematic experience using effective cinematic techniques, directing attention, using psychological advice, and enhancing interaction. Audience social analysis, and analyzing vital reactions to build a strong connection between it and the characters and events of the film. Therefore, the research aims to understand how viewers interact sensually and intellectually with the content of animated films. And studying the effect of the intellectual and emotional content of the visual elements in animated films on viewer immersion.