مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

الوظيفة الجمالية والدرامية لأفلام ومسلسلات الريماك (Remake)

م.د. انور عبد شاطي
معهد الفنون الجميلة بغداد/ الرصافة
anwra.alshareefy77@gmail.com
07707889290

مستخلص البحث:
يتناول هذا البحث اهم عنصر من العناصر البنائية والدرامية وهو اعادة القصة التي تمت معالجتها وتحويلها الى منجز سينمائي او تلفزيوني، وتكمن خطورة اعادة المنجز بالوقوف على الجوانب للمعالجات والحلول الاخراجية السابقة ومعالجتها بمصداقية وواقعية عند عرضها في المنجز النهائي للمتلقي. اذ يتناول البحث المشكلة التي توصل لها الباحث بالتساؤل الاتي: : **ماهي المعالجات لتوظيف الجمالي والدرامي لأفلام ومسلسلات الريماك؟** ومن ثم اهمية البحث، هدف البحث، حدود البحث، تحديد المصطلحات)، وقسم الباحث الاطار النظري الى مبحثين فكان الاول: **دور عناصر لغة الوسيط في انتاج افلام الريماك**، وتطرق الباحث الى اهم عناصر الوسيط والاشتغال مع باقي عناصر الباء الدرامي وبالأخص القصة واعادة معالجتها من جديد. اما المبحث الثاني: **افلام ومسلسلات الريماك**، في هذا المبحث تناول اهم القصص والروايات العالمية الفنتازية والخيالية التي اعيد معالجتها من جديد في منجز الريماك. ومن ثم اجراءات البحث والتي انقسمت الى (**منهج البحث، مجتمع البحث، عينة البحث، اداة البحث، وحدة التحليل**) اما الفصل الرابع والذي يحمل العنوان (تحليل العينة) فقد ارتأى الباحث أختيار عينة قصدية وذلك لملاءمتها مع متطلبات حدود ومجتمع البحث، فقد اختار الباحث فيلم (**الاسد الملك**) انتاج (**2019**) (**اخراج_جون فافرو**)، وقد توصل الباحث الى النتائج الاتية:

1. **للتقنيات الرقمية دور اساسي في تصنيع والتحكم بالأفعال وردود الافعال للشخصيات في افلام الريماك.**
2. **لا يمكن تنفيذ القصص والفنتازية والخيالية بواقعية ومصداقية من دون التدخل لبرامج الحاسوب الرقمي.**
3. **للمناظر والديكورات والاكسسوارات والفضاءات دور جمالي ودلالي لأفلام الريماك.**

ومن ثم قائمة المصادر وختم الباحث بملخص باللغة الانكليزية.

الكلمات المفتاحية: التقنية الرقمية، الواقعية، جمالية، دلالات، الريماك.

اولاً: مشكلة البحث.

ينهض العمل السينمائي والتلفزيوني على عدد من العناصر البنائية والعناصر اللغوية، والتي تكمل في مجملها العمل السينمائي والتلفزيوني، من خلال الصورة المتكاملة في الاداء والافعال وردود الافعال، اذ تجتمع وتترابط فيما بينها لكي تظهر القصة بشكل متماسك وذات دلالات جمالية تمكن من فهم ما يرده الكاتب لإيصاله الى المتلقي، ولكن هناك عدد من القصص التي ترتبط بخيال الكاتب الواسع او القصص الخيالية او الفنتازية التي لا يمكن لعناصر الوسيط اظهارها بشكل مقنع للمتلقي، وهذه اهم جزئية للعمل السينمائي فهي تعتمد على مصداقية الاحداث، ويمكن ان تهدم العمل بالكامل، اذ ان هذه القصص تحتوي على عدد من الشخصيات الخيالية وتمتلك قدرات خارقة او شخصيات وقصصا لحيوانات او احداث سحرة ومشعوذين ومسوخ، او احداثا وافعالا وردود افعال يجب ان تحمل عنصر الواقعية لتكون قابلة للتصديق عند عرضها على المتلقي، فهذه القصص والروايات راسخة في الاذهان منذ زمن من خلال عمل انتاج فيلم رسوم متحركة او افلام تمت معالجتها بشكل

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

يتناسب مع الامكانيات التي تمتلكها السينما والتلفزيون في ذلك الوقت ولا يمكن تغيير الاحداث والافعال والشخصيات، لما تحمله من رسوخ ذهني لدى المتلقي، وهذا يتطلب من صناع العمل السينمائي او التلفزيوني ان تكون هناك حلول ومعالجات اخراجية من دون التغيير في احداث الرواية او القصة، وهذه المعالجات تكون من خلال اعادة انتاج القصة نفسها وبنفس الاحداث والشخصيات والزمان والمكان، ولهذا يتطلب من صانع العمل ان يكون على دراية كاملة بجميع مفاصل القصة والاحداث ومن ثم اعادة معالجتها بطريقة تحمل كل المصداقية والواقعية عند عرضها في المنجز النهائي. ومما تقدم توصل الباحث الى تحديد مشكلة بحثها بالتساؤل الاتي: **ماهي المعالجات لتوظيف الجمالي والدرامي لأفلام والمسلسلات الريماك؟**

ثانياً اهمية البحث:

تكمن اهمية البحث في كونه يتصدى لموضوعة القصة التي تعتبر هي الركيزة الاساسية لكل منجز سينمائيا كان ام تلفزيونيا، والكيفيات في ايجاد الحلول والمعالجات الاخراجية لاعادة انتاج القصص التي تم انتاجها في الماضي، من خلال توفير كل الامكانيات التقنية لاظهار العمل بصورة تصبح اكثر واقعية من العمل السابق. كما تكمن اهمية البحث في كونه يقدم فائدة للدراسين والعاملين في مجال الانتاج والاخراج السينمائي والتلفزيوني وكذلك للباحثين والنقاد في مجال السينما والتلفزيون.

ثالثاً هدف البحث:

يهدف البحث الى الكشف عن أليات والمعالجات الجانب الجمالية والدرامية لأفلام ومسلسلات الريماك.

رابعاً حدود البحث:

1. **الحد الموضوعي**: الافلام السينمائية التي اعيد انتاجها عدة مرات.
2. **الحد المكاني**: الاعمال المنتجة للسينما الامريكية.
3. **الحد الزماني**: 2019- 2023

خامساً: تحديد المصطلحات.

الريماك: وهي (**إعادة الصناعة أو ريميك**) بالانكليزية (**remake**) أي انها عملية إنتاج المواد الاعلامية بناءً على نفس المادة المنتجة سابقاً، ولكن باستخدام التقنيات الحديثة. المواد المعاد صناعتها تشمل الأفلام السينمائية، والمسلسلات التلفزيونية، وألعاب الفيديو. لا تختلف المواد المعاد صنعها عن المواد الأصلية في الأمور الأساسية، مثل القصة المبني عليها ذلك العمل الإعلامي والأحداث التي تدور فيه" [(1)].

Remake في معجم المصطلحات الانكليزية يعني:

موديل/ طراز جديد، يصنع بشكل مختلف، طبعة جديدة، صَيَّرَهُ جَدِيداً ، معيد الصنع، يعيد صنع.

الدراسات السابقة:

بعد البحث في المكتبات الخاصة في الكليات والكتب لم يجد الباحث دراسة تتناول افلام الريماك.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

المبحث الاول:

دور عناصر لغة الوسيط في انتاج افلام الريماك

ان وجود عناصر لغة الوسيط في النتاج السينمائي والتلفزيوني لا يكون بنية منفصلة عن باقي عناصر البناء الدرامي انما يعد وجودها امتداداً للترابط والتفاعل والانصهار فيما بينها لينتج في المجمل عمل متكامل وذو واقعية ومصداقية لدى المتلقي، كون ان هذه العناصر لها القدرة في اظهار الشخصيات والمكان والزمان والافعال وردود الافعال، فضلاً عن القدرة في اظهار المناظر والديكورات التي تعزز من تماسك نسيج القصة، لذا فإن وجود عناصر لغة الوسيط لابد أن يعتمد على كيفيات التعامل مع القصة، وخلق تفكير جديد حول الاحداث القصصية، اذ ان "خلق العالم السينمائي هو القصد غير المدروس للعقل السينمائي بينما التفكير السينمائي الذي يعيد خلق العالم السينمائي هو شيء يشبه الارادة المدروسة"[2]، من خلال توظيف كل امكانيات عناصر لغة الوسيط السينمائي والتلفزيوني وتطورها بشكل مستمر منذ ولادة السينما الى يومنا هذا ووصولا الى التقنية الرقمية، اذ وفرت هذه التقنية الى النتاج السينمائي والتلفزيوني الحرية للمخرج في التحكم بكل عناصر القصة، بغض النظر ان كانت القصة واقعية ام فنتازية وتمتلك شخصيات واماكن وافعال وردود افعال صعبة التنفيذ واقعيا واظهارها بشكل واقعي وذاي مصداقية عند عرضها على الشاشة، اذ ان التقنية الرقمية التي دخلت الى الوسيط السينمائي والتلفزيوني "باتت تعتبر اكثر مرونة في استخدام من المعلومات بالطريقة المتناظرة حتى ان اي جهاز كومبيوتر عادي يمكنه التعامل مع كافة البيانات الرقمية بسهولة شديدة، الأمر الذي افاد صناع السينما الرقمية بشكل مذهل في مراحل ما بعد التصوير، ولاسيما بعد نقل الصورة السينمائية الى تلك البيئة الرقمية الجديدة التي يتم فيها وضع المؤثرات البصرية على النسيج الدرامي لأحداث الفيلم"[3]. هذه المرونة في التعامل مع شتى انواع الفكر والقدرة في تنفيذ اعقد المشاهد وتحويلها الى صورة تتقارب من الصورة الواقعية جعلت من القصص والروايات الخيالية امكانية التنفيذ وجعلها قابلة للتصديق لما لها من قدرة لتنفيذ احداث القصص والمشاهد لخلق عالم مغاير ذي دلالات جالية ودرامية، كون أن القدرات التي ظهرت للتقنية الرقمية لم تقف في معالجتها عند القصص والروايات الخيالة و الفنتازية، بل إنها من خلال التقنية الرقمية استطاعت أن تصنع عوالم اشبه ما تكون بالواقع، من أجل تأكيد فعل فالتطورات التي فرضتها برامجيات الحاسوب لم تقف عند حد معين وانما اصبحت في تجدد وتطور دائم، اذ تحتوي البرامج الرقمية على "مكتبات كبيرة الحجم لكل الاحتياجات التي قد يلجأ اليها المصمم فهناك مكتبة لمجموعة من الحركات الخاصة بالإنسان مثل المشي والجري والقفز وهكذا وهناك مكتبة اخرى خاصة بإضفاء إضاءة طبيعية لضوء الشمس او اضاءة ليلة مقمرة او اضاءة غرف داخلية وهناك مكتبات اخرى لعملية الاكساء او اعطاء الملمس الخاص بالأجسام المحيطة الموجودة بالطبيعة لإضفاء قدر كبير من الواقعية"[4].

فالتقنيات الرقمية بما تمتلكه من قدرة بنائية هائلة دفعت بالقصة السينمائية على مستوى سرد الاحداث والتلاعب بالزمان والمكاني الى مطلب أساس في العديد من الأفلام السينمائية، لاسيما تلك القصص ذات الطابع الخيالي او الاحداث الخارقة و تقع على عاتقها عملية سرد الاحداث، فظهرت قصص سينمائية تتلاعب بالزمن وانشاء مكان سينمائي خيالي بالكامل، فتصبح الاحداث والافعال وردود الافعال والزمان والمكان ذات واقعية كبيرة وقابلة للتصديق عند عرض المنجز على المتلقي، فضلا عن القدرة التي تمتلكها التقنيات الرقمية من تصنيع شتى انواع المؤثرات منها صناعة الرياح والشلالات والامطار وتصميم حركة الامواج، وبناء الجبال والاشجار وامكانية تحركهم اذا تطلب الامر او تحطيمهم، ففي فيلم كنك كونك انتاج **2005**، اخراج بيتر جاكسون، وهو يعتبر من افلام (**الريماك**) الذي اعيد انتاجه عدة مرات بنفس الاحداث، نرى القدرة الهائلة للتقنيات الرقمية في اظهار

الجانب الجمالي والدلالي للقصة وبمصداقية كبيرة وقابلة للتصديق، من خلال تصنيع الغوريلا وافعالها وردود الافعال، فضلا عن الجبال وعملية التحطيم للجبال عند القتال ما بين الحيوانات، وحتى التحكم في الايماءات من فرح او غضب والحزن الذي يظهر على وجه الغوريلا. إذ "كان لابد للسينمائيين، ليس فقط أن يجددوا وأن يطوروا من جرعات الخيال والإثارة بل أن يقنعوا المشاهدين بمصداقية ما يشاهدون وأن يتفاعلوا معه"[5]، لذا نجد ان اغلب القصص التي تم انتاجها من دون هذه التقنية تم اعادة تصنيعها من جديد لبث جانب المصداقية للاحداث والمشاهد التي تحمل جانب الخيال مما اصبح تغير منهجي لجميع عناصر الوسيط لكي ينسجم مع ما موجود داخل احداث القصص، من مونتاج وتصوير وماكياج.. الخ، فضلا عن دخول برامج اضافية وسيطة وظيفتها تصنيع عوالم وشخصيات وتحريكها كيف ما يراه المخرج بحرية كبيرة وواقعية، فان عملية اعادة الانتاج القصة من جديد هي ليست تكرارا للمنجز نفسه بصرف النظر من كون الاحداث والزمان والمكان وبل حتى الشخصيات واسمائهم هي نفسها، بل هو ايجاد واقعية ومصداقية للأحداث والافعال التي تدور داخل نسيج القصة وبث عنصر التشويق والاثارة لدى المتلقي، بالرغم من درايته ومعرفته بالنهاية الحتمية للمنجز، وهذا لا يعتبر تكرارا او اطالة بمدة الاحداث، اذ ان عملية "المط والتكرار لا ترتبط بمدة الأحداث وعملية أطالة الزمن، بل هو السعي لتوظيف آليات سرد تعمل على ايجاد رؤى جديدة باعتماد التقنيات السردية بوصفها محوراً أساسياً لنجاح القصة "[6]. فالمصداقية والواقعية التي اضافتها التقنية الرقمية هي السبب الرئيسي للوقوف والتفكير في اعادة الاعمال التي تم انتاجها من دون هذه التقنية، فضلا عن الامكانيات الهائلة التي اتاحتها للوسيط في التعامل مع شتى انواع القصص والاحداث واظهارها بواقعية كبيرة يسهل تصديقها لدى المتلقي، ويعتقد بان كل ما يراه هو حقيقة، هذه الامكانيات التي قدمتها التقنية الرقمية وتغلغلها للوسيط بشكل كبير جعلت المخرجين يتبنونها بل ان كثيرا من القصص والروايات التي كانت مهملة ومتروكة بسبب صعوبة التنفيذ اصبحت محط انظار كبار المخرجين في السينما الامريكية، وشيئاً فشيئاً اصبحت هذه التقنية هي من الضروريات الحتمية في جميع مفاصل العمل السينمائي بدءاً من التصوير الى مراحل العرض النهائي للمنجز السينمائي او التلفزيوني، فضلاً عن دقتها العالية في تصنيع ادق التفاصيل والتعامل مع جميع مفاصل الصورة لجعلها ذات مصداقية وواقعية لدى المتلقي،اذ إن استعمال هذه التقنية "اصبح شائعاً للغاية وذلك بحكم الضرورات الانتاجية التي اعتمدت هذه الاساليب الرقمية الحديثة، وذلك لدقتها العالية واساليب الانجاز المتنوعة التي تتمتع بها هذه التقنية وحجم الامكانات الفنية المتاحة على صعيدي الرؤية الفنية التحقيقية والإدارة الانتاجية التي انجحتها" [7]، اذ ان اغلب كبار المخرجين العالميين امثال (**ستيفن سبيلبرغ، بيتر جاكسون، جيمس كاميرون**) اعتمدوا على تبني تنفيذ وتصنيع اغلب مشاهد داخل القصص والروايات صعبة التنفيذ من خلال الاشتغالات السابقة، فالتقنية الرقمية لها القدرة في تنفيذ وتصنيع منجز مرئي بالكامل من دون تصوير بالكاميرا اي جزء او مشهد، فالبرامج الحاسوبية يمكن التحكم بحركة المشهد وحركة الكامرة وزاوية التصوير وكل شيء يرده صانع العمل وبواقعية ومصداقية كبيرة ولهذا السبب اتجهت الانظار صوب اعادة انتاج افلام السابقة (**الريماك**).

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

المبحث الثاني:

الافلام ومسلسلات الريماك

بدأت اعادة تصنيع وانتاج الافلام في العقد الثاني والثالث من القرن العشرين، اي عندما كانت السينما صامته، وكان اغلب الاعمال التي يعاد انتاجها تلك التي تحمل الطابع التقليدي او الكلاسيكي امثال (**اوليفر توست**) لتشارلز ديكنز، اذ تم تحويل هذه النسخة من الصامتة الى نسخة سمعية عام **1933**، فضلاً عن عدد كبير من الافلام في العهد الصامت التي تم اعادة انتاجها الى نسخ ناطقة، كان من ابرزها الـ(**زورو**) انتاج **1920** و(**حرامي بغداد**) عام **1924**، اذ في عام **1940** تم اعادة انتاج هاتين النسختين من الافلام وتحويلها الى نسخ سمعية، ومن ثم بعد تطور السينما من الاسود والابيض الى دخول الفيلم الملون، ايضاً كان هناك عدد من الافلام التي اعيد انتاجها بنسخ ملونة امثال (**مغامرات روبن هود**)، ومن ثم دخول السينما الاستديوهات العملاقة التي اعطت صناع الافلام الحرية الكاملة داخل الفضاء الكبير الذي يمتلكه محيط الاستوديو، مثل تنفيذ مشاهد المطاردة والاطلاق النار والتحطم...الخ، هذه الميزة جعلت من صناع السينما التفكير في اعادة عدد من الاعمال، فضلاً عن اعادة جزئية بسيطة من العمل وزجه داخل احداث مغايرة في بعض الاحيان، امثال اعادة شخصيات (**سوبرمان، بات مان**)، وصولا الى التقنية الرقمية التي تجاوزت كل هذه التطورات التي رافقت السينما منذ ولادتها، فالتقنية الرقمية لها القدرة على التغلغل في جميع مفاصل المشهد والتحكم بالأفعال وردود الافعال، ناهيك عن الواقعية والمصداقية للمشاهد المصنعة من خلالها، اذ قام صناع السينما باستغلال هذه الامكانات التي دخلت الى الوسيط واستثمارها في اعادة عدد من الافلام والمسلسلات ذات الموضوعات الخيالية والاسطورية والفنتازية كان يصعب تنفيذها من خلال السينما التقليدية بسبب خاصية الفيلم السيليلويد، او افلام تم انتاجها ولكن عنصر الواقعية والمصداقية مفقود مما دفع بالمخرجين الى تبني التقنية الرقمية لإعادة انتاجها من جديد، كان في مقدمتها فيلم (**تايتانك**) للمخرج جيمس كاميرون عام **1997**، الذي هو نسخة من الفيلم (**A Night to Remember 1958**)، او فيلم (**كنك كونك**) للمخرج بيتر جاكسون انتاج **2005**، فهو تم انتاجه عام **1933** ويحمل نفس الاسم وايضاً فيلم (أليس في بلاد العجائب) انتاج **2010** هو اعادة لفيلم يحمل نفس الاسم والقصة والاحداث انتاج **1933**، فضلا عن فيلم (**Holk**) الرجل الاخضر انتاج **2008** من اخراج (**لويس ليترير**) والرجل الحديدي فهذه مقتبسات من كتيبات رسوم متحركة وتم اعادة انتاجها بعد دخول التقنية الرقمية الى الوسيط السينمائي والتلفزيوني. بالرغم من ان المتلقي يعلم بما سوف تؤول اليه الاحداث الا ان جانب التشويق والاثارة التي تمتلكها التقنية الرقمية من اظهار الاحداث جعلته وكأنها احداث حقيقية وقابلة للتصديق عند عرضها على المتلقي، فالأماكن الخيالية والإكسسوارات بل حتى الشخصيات وافعالها وردود افعالها يتم التحكم بها من خلال مشغل الحاسب، هذا ما جعل قدرة التحكم بالإيماءات والمشاعر والاحاسيس للشخصيات واضحة مما مكن هذه التقنية من بث عنصر الواقعية والمصداقية عند عرض الاحداث، ففي فيلم (**كنك كونك**) **2005** يرى بكل وضوح الواقعية الكبيرة التي حققتها هذه التقنية من ابراز افعال وردود الافعال والايماءات للغوريلا فضلا عن الفراء التي تغطي الغوريلا كانت وكأنها حقيقية فالتقنية اوجدت حلولا من خلال برامجيات الحاسوب من تصنيع فراء والتحكم بحركته عند القتال مع باقي الحيوانات الاخرى، ففي الفيلم السابق كانت شخصية كونك عبارة عن (**ماكيت مصغر**) صغير يتم التحكم به من خلال شخص يؤدي الافعال، فكان من السهل على المتلقي كشف هذه الحيلة، هذا من الجانب المرئي اما القدرات السمعية الرقمية التي تنسجم مع ما تم تصنيعه من الشخصيات الخيالية والفنتازية فله اثر كبير من الانصهار ما بين الصورة والصوت، وهذا ما اوجدته التقنية الرقمية من تخليق اصوات اسطورية للدينوصورات

والمسوخ وغيرهم من الشخصيات باستعمال اصوات مخلقة لها تتطابق والافعال وذلك من خلال القفزة "التقنية الهائلة التي حققها دور الصوت الرقمي نقلت المجال السمعي للصوت الى مستوى جديد يحمل معه مستويات جديدة في التعبير وايصال المعنى"[8]. هذا ما اضاف الى العنصر الصوري واقعية اكبر ومصداقية فالصوت هو العنصر السمعي الذي يعزز من امكانيات الصورة بل في هذا النوع من الافلام يكون للصوت بلاغة اكبر في تحديد الشخصيات والافعال وردود الافعال، فان اي عدم تجانس ما بين الصورة والصوت للشخصية يمكن ان يهدم العمل بالكامل. ففي فيلم (**Holk**) الرجل الاخضر عندما تقوم الشخصية بالتحول الى العلاق ذات لون اخضر فان الصوت تدريجياً يتحول الى صوت ينسجم مع ما تمتلكه الشخصية من هيئة عملاقة وقدرات خارقة.

اما في رواية الجميلة والوحش الذي اعيد انتاجه عدة مرات ويعرف في الشرق الاوسط بمسلسل (**الحسناء والوحش**) عام **1987** والذي تم التعامل مع الشخصية وتحويلها الى وحش من خلال الماكياج والتلاعب بملامح واضافة تشوهات، هذه الرواية اعادت شركة (**والت ديزني**) عام (**2017**) انتاج فيلم بنفس الاسم (**الجميلة والوحش**) (**Beauty and the Beast**)، من اخراج (**بيل كوندون**) ولكن كان للتقنية الرقمية الدور الفاعل في هذه النسخة من افلام (**الريماك**)، نرى ان هذه النسخة هي الافضل وذلك لوجود عنصر الواقعية على الشخصيات والاحداث، نرى الشخصية المتحولة الى وحش يقوم بالأفعال وردود الافعال وكانه حقيقي من خلال برامج (**التقاط الاداء**) وتصنيع شخصية بالكامل بالحاسب ومن ثم ربط الاداء والايماءات التي يقوم بها المؤدي (**الممثل**) الى الشخصية المصممة بالحاسب، لم تقف (**والت ديزني**) عند شخصية الملك المتحولة الى وحش، بل عند دخول الساحرة الى القصر قامت بتحويل جميع الخدم وكل ما موجود الى قطع ديكور واكسسوارات (**ابريق شاي، الة عزف، صحون، شمعدانات...الخ**) ولها الامكانية بالتحرك واداء الادوار والحوارات فيما بينهم، وهذا ما اعطى الى هذه النسخة خصوصية في الواقعية والمصداقية عند عرضه على الشاشة. اما في فيلم (**تايتانيك**) وبالأخص مشهد تحطم السفينة فكان للتقنيات الرقمية دور مهم في انجاح هذا المشهد لما اضافته من عنصر التشويق والاثارة، فتحطيم الاوتاد وسقوط اجزاء من سقوف السفينة ودخول المياه الى السفينة وتحطم النوافذ ..الخ من اللقطات التي جعلته يتربع على اهم مشهد اثارة في هذا الفيلم، فان تنفيذ هذا المشهد في ذلك الوقت كان من الصعب جداً وذلك لان الفيلم تم تصويره بالفيلم السيليلويد، ولكن قام المخرج بتحويل مشاهد تحطم السفينة الى التقنية الرقمية ومن ثم اعادته الى الفيلم السيليلويد لعرضها على الشاشات الكلاسيكية القديمة، وذلك لان صالات العرض في ذلك الوقت لا تمتلك العرض الرقمي. سلسلة افلام (**طرزان**) كان من بين الافلام الاكثر واقعية تلك التي استعمل التقنية الرقمية في انتاجها وهو عام (**2016**) (**أسطورة طرزان**) من اخراج (**ديفيد ياتس**)، هذا الفيلم في النسخ السابقة كان مخصصا تقريباً الى الفئات دون عمر البلوغ اي للأطفال تقريباً، اما هذه النسخة فاستطاعت التقنية الرقمية من اعادة الفيلم بشكل جمالي ودلالي، اذ نرى الحيوانات وهي تقوم بأفعال وردود الافعال الحقيقية ذلك من خلال تقنية (**التقاط الاداء**)، وتحويلها الى الشخصيات (**القردة**) المصنعة داخل الحاسوب، هذا ما جعل للأحداث والافعال تحمل جانب الواقعية والمصداقية، ففي مشهد قتال ما بين طرزان واخيه (**القرد**) لتحديد من هو المتسيد على المجموعة، نرى حركات القرد والقفز واللكمات التي دارت بينه وبين طرزان واقعية الى حد كبير، مما جعلت من الاحداث تبدو وكأنها واقعية وحقيقية عند عرضها على المتلقي، بسبب القدرة التي تمتلكها التقنية الرقمية من تصنيع شتى انواع الافكار والقصص بغض النظر عن نوعها، والتحكم الكامل بجميع فضاءات الصورة واضافة الواقعية والمصداقية للاحداث من خلال دقة التصنيع والتحكم بالمشهد المصور وايضاً التحكم بالتصوير وتغير الزوايا والحجوم والتحرك بحرية كاملة داخل فضاء الصورة.

مؤشرات الاطار النظري

1. يعتمد الريماك على مدى اظهار المشهد بواقعية ومصداقية عند اعادة العمل من جديد.
2. الجمالية والدلالية هي اهم سمة تمتلكها افلام الريماك.
3. للتقنيات الرقمية دور بارز في تنفيذ ادق تفاصيل افلام الريماك.

إجراءات البحث

أولا :- منهج البحث :-

أعتمد الباحث في إنجاز هذا البحث المنهج الوصفي الذي ينطوي على التحليل **الوصفي**، و الذي يعرف بإنه "وصف ما هو كائن ويتضمن وصف الظاهرة الراهنة و تركيبها و عملياتها و الظروف السائدة و تسجيل ذلك و تحليله و تفسيره"[9] إذ يوفر هذا الإجراء تحديد الكيفية التي تم بها التعامل مع القصص والروايات التي اعادت انتاجها و ذلك بتحليل العينة المختارة .

ثانيا :- مجتمع البحث :-

بالنظر إلى اتساع المساحة الزمنية لعينات البحث والتي تتضمن عدداً كبيراً جداً من الأعمال الدرامية السينمائية التي تباينت موضوعاتها الدرامية، ارتأى الباحث ان يتخذ عينة قصديه ضمن مجتمع البحث تشتمل على فيلم سينمائي و الذي أعتمد في إنتاجه على التقنيات الرقمية في اعادة انتاج هذه النسخة من افلام (**الريماك**) خاصة متميزة بما يلي:

1- توظيف التقنيات الرقمية الحديثة .
2- ذات طرح فكري متقدم و حديث في موضوعتها الدرامية.
3- كونها قد استوفت متطلبات البحث واهدافه.

ثالثا :- عينة البحث :-

تتكون عينة البحث مما يأتي :-

(الأسد الملك) بالإنكليزية (The Lion King).
انتاج: (2019)، (مدة العرض_118)، (اخراج_جون فافرو)، (الكاتب_ جيف ناثانسون)، (تصنيف الفيلم_رسوم متحركة، دراما، مغامرة، ملحمي، موسيقي)، (الشركة المنتجة_والت ديزني)، (الموسيقى_هانس زيمس)، (البلد_ الولايات المتحدة الامريكية)، (اللغة_الانكليزية)

و تكمن الأسباب الآتية في اختيار عينة البحث :-

1- أن هذا الفيلم السينمائي ينسجم مع موضوعة البحث وأهدافه.
2- هذا الفيلم السينمائي تميز بجودة الصناعة والتقنية العالية والموضوع المتميز.
4- يغطي هذا الفيلم السينمائي المساحة الزمنية لموضوعة البحث.
5- ملاءمة هذه العينة مع متطلبات البحث .

رابعا :- أداة للبحث :-

لغرض تحقيق الموضوعية العلمية لهذا البحث فقد أرتأى الباحث وضع أداة و استخدامها لتحليل العينة، ولذا فأن الباحث سيعتمد على ما ورد من مؤشرات في الإطار النظري لاستخدامها كأدوات لتحليل العينة و المؤشرات هي :-

1. يعتمد الريماك على مدى اظهار المشهد بواقعية ومصداقية عند اعادة العمل من جديدة.
2. الجمالية والدلالية هي اهم سمة تمتلكها افلام الريماك.
3. للتقنيات الرقمية دور بارز في تنفيذ ادق تفاصيل افلام الريماك.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

خامساً :- وحدة التحليل :-

تقتضي"عملية تحليل العينة استخدام وحدة ثابتة للتحليل ينبغي أن تكون واضحة المعالم"[10]، لذا اتخذ الباحث (**المشاهد**) التي تم فيها توظيف التقنيات الرقمية بشكل خلاق و مبتكر في افلام الريماك أتخذها كوحدة للتحليل في عينات البحث المنتقاة قصديا .

حيث سيقوم الباحث بتحليل : -

أ- أكثر المشاهد توظيفا للتقنيات الرقمية لإظهار الجانب الجمالي والواقعي لافلام الريماك .

ب- المشاهد التي تمت اعادتها ونقلها بنفس الاحداث والحوارات وفي الافلام السابقة ومقارنتها في افلام الريماك.

تحليل العينة

قصة الفيلم:

تدور الاحداث في افريقيا اذ يحكم الغابة او ما يسمى بارض العزة اسد يدعى (**موفاسا**) والملكة (**ساربي**)، اذ يولد لهم مولود جديد ويسمى (**سيمبا**)، فيقوم الاسد (**موفاسا**) باستدعاء مستشار الملكة ويدعى (**رافيكي**) وينصب (**سيمبا**) ملكا من بعد الملك والده، ويريه ارض العزة والمسؤوليات التي تقع عليه عندما يتسلم المملكة من بعده، ولدى الملك شقيق اصغر يدعى (**سكار**) يطالب بالحصول على عرش المملكة فيقوم بخداع ابن اخيه (**سيمبا**) بعد الاتفاق مع مجموعة ضباع بقيادة (**شينزي**) عديمة الرحمة، للذهاب الى ممر صغير ومن ثم يقوم الضباع بالهجوم على مجموعة من القطيع الثيتل الافريقي بالفرار الجماعي من ثم يسحقون (**سيمبا**) في هذا الممر الضيق، يقوم (**سكار**) بإخبار الملك اخيه (**موفاسا**) للذهاب وانقاذ ابنه، لكي يتخلص من الاثنين في آن واحد. يهرع الملك لإنقاذ (**سيمبا**) وبالفعل يستطيع انقاذه والتسلق الى الجبل، ولكن يواجه اخياه (**سكار**) الذي يقوم بإسقاط (**موفاسا**) من اعلى الجبل ويسقط قتيلا، ويخبر (**سيمبا**) بان هو كان سبب موت ابيه وعليه مغادرة ارض العزة، ويعطي الامر الى الضباع بأكل وقتل (**سيمبا**)، ولكن ينجو (**سيمبا**) بأعجوبة من الضباع والتوجه الى الصحراء، ويستولي (**سكار**) بمساعدة الضباع على الحكم واخبار مجموعة اللبوات ان (**موفاسا، سيمبا**) قد ماتا. ينهار (**سيمبا**) في الصحراء وينقذه (**تيمون وبومبا**)، وينمو (**سيمبا**) في الواحة مع الأصدقاء الجدد وحيوانات أخرى، وفي يوم ينقذ (**سيمبا**) اصدقاءه من لبوة تريد افتراسهم، يتبين لاحقاً أنها (**نالا**) هي صديقته منذ الطفولة وكان مقرر ان يتزوجا عند الكبر، تشرح (**نالا**) كمية الظلم الذي تسببه (**سكار**) للعائلة، وبعد نقاش طويل يقرر (**سيمبا**) العودة الى المملكة، ثم يصادف (**رافيكي**) مستشار والده، الذي يخبره أن روح (**موفاسا**) ما زالت تعيش في داخله. يزور شبح (**موفاسا**) (**سيمبا**) في سماء الليل، ويخبره أنه يجب عليه أن يأخذ مكانه الصحيح كملك. مدركاً أنه لم يعد بإمكانه الهرب من ماضيه. ويواجه (**سيمبا**) عمه (**سكار**)، يعاتب (**سكار**) (**سيمبا**) على دوره في مقتل (**موفاسا**) ويدفعه إلى حافة الصخرة، حيث يكشف له أنه هو من قتل (**موفاسا**). فيغضب (**سيمبا**) ويقتل عمه (**سكار**) ويسترد الحكم وقتل جميع الضباع.

المؤشر الأول:

يعتمد الريماك على مدى اظهار المشهد بواقعية ومصداقية عند اعادة العمل من جديد.

المشهد رقم (**11**) في الدقيقة (**2,28**)، نرى مجموعة من الحيوانات البرية وهي تنطلق بسرعة والتجمع تحت صخرة كبيرة هي مكان ملك الغابة (**موفاسا**)، وذلك لان ملك الغابة سوف يرزق بمولود جديد سوف يقع على عاتقه حماية الغابة وتسلم زمام المملكة بعد ابيه. في هذا المشهد نرى ان الطريقة التي تجري بها الحيوانات من ركض وجري وقفز والطيران هي تم تصنيعها بعناية كبيرة والاهتمام بادق التفاصيل، مثلا حركات عضلات الحيوانات والسيقان والفراء التي تتحرك نتيجة

تصادم ببعض اغصان الاشجار ورفرفة اجنحة الطيور، وهذا ليس بالأمر السهل فان الحالة الطبيعية لتكوين الحيوانات مختلف تماما من حيث الحجم والحركة والقفز وهذا يظهر تماماً من خلال هذا المشهد اذ من المؤكد ان طريقة جري الزرافة مغاير عن جري النمور، والحيوانات الاخرى ينطبق عليها نفس الاجراءات المتبعة عند تصنيع اي شخصية، وهذا ما جعل من تصنيع الشخصيات ذات واقعية ومصداقية عند العرض. وهذا تم من خلال تسجيل جميع الحركات والتصرفات التي تقوم بها الحيوانات الحقيقية ومن ثم نقل هذا الاداء والتحكم به على الشخصيات المصنعة من نفس النوع والجنس لتبدو واقعية. مشهد رقم (**25**) دقيقة (**18,48**) عند ذهاب (**سيمبا**) مع صديقته (**نالا**) الى مقبرة الفيلة والدخول الى منطقة تحكمها الضباع. في هذا المشهد نرى كمية بقايا العظام للفيلة في ارض مهجورة ومستنقعات من المياه الاسنة ولا يوجد فيها اشجار وحيوانات، فان الايماءات على وجوه (**سيمبا، نالا**) توحي بالخوف والتعثر عند السير ونزول صخرة صغيرة داخل بركة المياه، عملية تناثر المياه جراء تصادم الصخرة وكانه حقيقي وواقعي، اي ان برامج تصنيع المياه قامت ببث عنصر الواقعية للمشهد، فضلا عن برامج التقاط الاداء للشخصية والتحكم بالايماءات للشخصيات، وعند دخول الضباع والهجوم على (**سيمبا، نالا**) والدخول داخل انفاق ضيقة والطريقة التي يقوم بها الاشبال بالزحف داخلها وخروج الاتربة من فوق وعند حركة الارجل بل وحتى عند تلامس افراد الاشبال سطح الانفاق تتحرك هذه الفراء لإعطاء عنصر الواقعية والمصداقية لدى المتلقي.

مشهد رقم (**31**) دقيقة (**40,18**)، في مشهد المكيدة التي اوقع بها (**سكار**) لابن اخيه (**سيمبا**) للتخلص منه ومن اخيه (**موفاسا**) ومن ثم يستولى على دفة الحكم، فأتفق مع الضباع لمطاردة مجموعة من الثيتل الافريقي عبر الوادي المتواجد فيه (**سيمبا**) لسحقه ومن ثم الذهاب الى اخيه (**موفاسا**) لإخباره ان (**سيمبا**) في خطر للإيقاع بهم. نرى انطلاق القطيع والطريقة التي يجرى بها بسرعة وبعشوائية وعدم انتظام توحي انها بالفعل تواجه خطرا، فضلاً عن (**سيمبا**) وهو خائف ويتنقل ما بين ارجل القطيع والاختباء خلف الصخور، وكذلك تسلقه الشجرة نرى اهتزاز الشجرة عند تدافع القطيع بسرعة، وكمية الاتربة والغبار التي توحي بالواقعية والمصداقية، اما عند نزول (**موفاسا**) من على اعلى الجبل لانقاذ (**سيمبا**) وتساقط الصخور جراء النزول لاعطاء الواقعية لحجم ووزن (**موفاسا**) الثقيل.

المؤشر الثاني:

الجمالية والدلالية هي اهم سمة تمتلكها افلام الريماك.

مشهد رقم (**36**) دقيقة (**50,48**) عند هروب (**سيمبا**) خوفاً من الضباع ومغادرة ارض العزة باتجاه الصحراء لإيجاد مكان يعيش فيه. نرى الطريقة التي تم تصنيع الصحراء وامواج الاتربة المتطايرة في الهواء واثار الأقدام عند سير (**سيمبا**)، فضلا عن الظلال والضوء للتلال والى الشخصية ونرى بوضوح سطوع الشمس والحرارة الكبيرة على شكل هالة حرارية تنتشر في الافق، وحركة (**سيمبا**) البطيئة وانكساره جراء موت والده والتعب تدل بشكل جمالي ودلالي على كمية الحزن والصراع الداخلي ظنا انه هو سبب موت ابيه، فأصبح المشهد ذا دلالات جمالية ودرامية، ففي النسخ السابقة كان هذا المشهد لا يحمل هذا الكم من الدلالات الواقعية لانكسار (**سيمبا**).

مشهد رقم (**47**) دقيقة (**83,13**)، عند لقاء المستشار لـ(**موفاسا**) بـ(**سيمبا**) واخباره ان اباه على قيد الحياة ويهرع (**سيمبا**) للتأكد منه فيتبع القرد المستشار والذي يدعى (**رافيكي**)، بين الاحراش والشجار وجري (**سيمبا**) مسرعا خلفه. الطريقة التي عولج بها هذا المشهد بشكل درامي، كون ان (**سيمبا**) شاهد والده ميتا ولكن عند سماع الخبر تحول الى شخصية كأطفال من خلال السقوط والتصادم بالأشجار والتعثر والبحث على (**رافيكي**) فوق الاشجار، ومن ثم الوقوف امام الشاطئ ويقول له (**رافيكي**) انظر الى والدك والاشارة الى المياه، فينظر (**سيمبا**) الى الماء فيشاهد صورته ويقول اين

والدي، يضع (**رافيكي**) يده للماء فتتحرك قليلا فتتحول الصورة الى صورة والده (**موفاسا**). فأن عملية التشويق والاثارة عند الشخصيات والصراع الداخلي الذي انتاب (**سيمبا**) والحركات والايماءات للوجه وعدم اعتراض (**رافيكي**) بسبب اخباره خبر والده، مما اضاف الى المشهد الجانب الجمالي والدلالي والدرامي، فضلاً عن الواقعية والمصداقية له.

مشهد رقم (**53**) دقيقة (**99**)، عند عودة (**سيمبا**) الى ارض العزة والقتال ما بين زمرة الضباع ومجموعة الاسود، واظهار الكم الكبير من الحقد والانتقام الى الضباع بسبب ما ارتكبوه من الخراب والدمار وقتل الحيوانات في ارض العزة. فأن (**نالا**) كان لها الدور الفاعل في تشجيع ودفع المجموعة لمواجهة الضباع ومن ثم الوصول الى قائدة الضباع (**شينزي**) عديمة الرحمة، فهذا ثأر قديم ما بينهم بسبب حادثة مقبرة الفيلة، وهذا لإضافة عنصر الجمالي والدرامي والدلالي فضلا عن الواقعية والمصداقية لأحداث الفيلم.

المؤشر الثالث:

للتقنيات الرقمية دور بارز في تنفيذ ادق تفاصيل افلام الريماك.

مشهد رقم (**44**) دقيقة (**71,31**)، عند دخول سيمبا للماء وخروج جزء من فراء راسه وتتجرف في المياه وتتنقل بعد ذلك في الهواء ومن ثم تأكلها الزرافة وبعد ذلك تخرج من برازها ليلتقف النمل الفرار والمرور من امام المستشار (**رافيكي**) فيلقفها ويطابقها مع رسم لوجه (**سيمبا**) على الشجر فيعلم ان (**سيمبا**) على قيد الحياة. هذه الرحلة لفراء (**سيمبا**) ومرورها بالغابات والسهول والمياه والرياح كان للتقنيات الرقمية والبرامج الخاصة الاهمية البالغة في تنفيذ وتصنيع ادق التفاصيل من المؤثرات الرقمية للمياه والتنقل بالهواء الطلق وتصنيع الاجزاء البسيطة من ذرات الغبار والاتربة، وانطلاق الكاميرا الافتراضية داخل الحاسوب مع المشهد ما بين الصحاري والغابات والاشجار والحيوانات والحشرات فضلاً عن الفراء نفسها فكانت وكأنها فراء لأسد . هذه الدقة من تصنيع العوالم الافتراضية ومن ثم التجول داخل هذه العوالم لا توجد اي تقنية تقوم به سوى التقنية الرقمية و البرامج الخاصة من تصنيع المياه والرياح والمؤثرات الصورية مثل تصنيع غابات بالكامل والصحاري والشلالات والحشرات والحيوانات ومن ثم التحكم بأداء الشخصيات وكذلك التجول داخل هذه العوالم. مما جعل من الاحداث والمشاهد تبدو اكثر واقعية ومصداقية عند عرض المنجز على المتلقي.

مشهد رقم (**28**) دقيقة (**33**)، في مشهد دخول الاشبال (**سيمبا، نالا**) الى مقبرة الفيلة ومن ثم المواجهة والهروب من زمرة الضباع داخل الممرات الضيقة. في هذا المشهد كان للتقنية الرقمية الدور البارز في انجاز جميع التفاصيل فأن الكاميرة الافتراضية تتجول بحرية كاملة من دون اي تقييد او اعاقة بسبب ضيق المكان، والتجول بحرية كاملة بجميع الاتجاهات، فضلاً عن تصنيع الاتربة الغبار المتساقط جراء الدخول للاماكن الضيقة وتصنيع الانفاق بشكل واقعي والتصنيع والتحكم بالافعال وردود الافعال للشخصيات من خلال برامج خاصة داخل الحاسوب والمسجلة مسبقاً لحيوانات حقيقية تقوم بأفعال مقاربة ومن ثم تحويلها الى الشخصيات المصنعة داخل الحاسوب والتعديل والاضافة عليها لبث عنصر المصداقية والواقعية وتكون متطابقة مع الاحداث والافعال وردود الافعال للشخصيات المصنعة داخل فضاء الصورة.

فأن الدور الاول للتقنيات الرقمية هو في تصنيع والتحريك واداء الشخصيات المصنعة في جميع مشاهد الفيلم كون ان الفيلم بالأساس هو رسوم متحركة ولكن الدقة كانت في تصنيع وتحريك ادق تفاصيل المشهد فمثلا يرى المتلقي حركات اجنحة الذباب والحشرات ومشاهدة ذرات الاتربة وحركة الرياح وردود فعل الاشجار منها وتصنيع المياه والشلالات وتحريك المياه وتحريك الشخصيات داخلها مما يحتاج الى دقة في تصنيع الجزئيات المياه والتناثر ما بين ارجل الحيوانات، والتحكم بجميع

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

ايماءات والاحاسيس والمشاعر لجميع الحيوانات على الرغم من تنوع اشكالهم واحجامهم وحركة كل شخصية عن الاخرى لبث عنصر المصداقية والواقعية لأفلام (**الريماك**).

النتائج:

1. **للتقنيات الرقمية دور اساسي في تصنيع والتحكم بالأفعال وردود الافعال للشخصيات في افلام الريماك.**
2. **لا يمكن تنفيذ القصص والفنتازية والخيالية بواقعية ومصداقية من دون التدخل لبرامج الحاسوب الرقمي.**
3. **للمناظر والديكورات والاكسسوارات والفضاءات دور جمالي ودلالي لأفلام الريماك.**

الاستنتاجات:

1. **تبين ان هناك امكانية في تغيير الاحداث عند اعادة انتاجها مرة اخرى.**
2. **للممثل دوراً مهماً في اعادة تمثيل نفس الدور ولكن بطريقة مؤثرة ذات مصداقية وواقعية.**
3. **يمكن تجسيد اي شخصية بصرف النظر عن ان كانت بشر او حيوان او اكسسوار واداء افعال وردود افعال داخل العمل السينمائي او التلفزيوني**

التوصيات:

يوصي الباحث الى اعادة الاعمال والقصص الدرامية العراقية السابقة بأداء مغاير.

المقترحات:

يقترح الباحث ان تكون اعادة الانتاج السابقة مفردة في المناهج الدراسية في مجال السينما والتلفزيون.

---

(1) **https://ar.wikipedia.org/wiki**

(2) **دانييل فرامبتون، الفيلموسوفي نحو فلسفة للسينما ،ت احمد يوسف ،القاهرة ، المركز القومي للترجمة، ط1، 2009،ص123.**

(3) **هشام جمال ، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث ، مصر،مطابع الاهرام التجارية ، 2006،ص68.**

(4) **عمرو محمود محمد علي، استخدام التكنولوجيا الحديثة للإنتاج التلفزيوني في تصميم الصورة الأعلانية وقياس اثرها على المتلقي، القاهرة، رسالة دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2012، ص206.**

(5) **عدنان مدانات، عدسات الخيال، دمشق، منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما، 2007، ص 12.**

(6) **ماهر مجيد ابراهيم، التراكيب الزمنيه في سرديه الفلم السينمائي المعاصر، العراق، اطروحة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة-جامعة بغداد، غ، م، 2005، ص85.**

(7) **The making of The Predators, Adrian Brody, Building the Hunters, Duration 5:08, 2011, Hawii.**

(8) **Bochco, Steven, sound effects development, Encarta encyclopedia, Archive, 2004, p52.**

(9) **أبو طالب محمد سعيد ، علم مناهج البحث ، وزارة التعليم العالي و البحث العلمي، بغداد ، دار الحكمة للطباعة و النشر ، 1990 ، ص94**

(10) **Bevlin .Me. Design through Discovery, Vermont Printing & Beveling by Capital City Press, USA, 1977, P79.**

Sources

1. Abu Talib Muhammad Saeed, Research Methodology, Ministry of Higher Education and Scientific Research, Baghdad, Dar Al-Hikma for Printing and Publishing, 1990.
2. Adnan Madanat, Lenses of Imagination, Damascus, Publications of the Ministry of Culture - General Cinema Foundation, 2007.
3. Amr Mahmoud Muhammad Ali, Using modern technology for television production in designing the advertising image and measuring its impact on the recipient, Cairo, PhD thesis, Faculty of Applied Arts, Helwan University, 2012.
4. Bevlin .Me. Design through Discovery, Vermont Printing & Beveling by Capital City Press, USA, 1977.
5. Bochco, Steven, sound effects development, Encarta encyclopedia, Archive, 2004.
6. Daniel Frampton, Filmosophy: Towards a Philosophy of Cinema, edited by Ahmed Youssef, Cairo, National Center for Translation, 1st edition, 2009.
7. Hisham Gamal, digital technology in modern cinematography, Egypt, Al-Ahram Commercial Press, 2006.
8. Maher Majeed Ibrahim, Temporal Structures in the Contemporary Cinematic Film Narrative, Iraq, PhD thesis, College of Fine Arts - University of Baghdad, G.M., 2005.
9. The making of The Predators , Adrian Brody , Building the Hunters, Duration 5:08, 2011.
10. https://ar.wikipedia.org/wiki

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.30 (NO. 124) 2024, pp. 348-360

(For the aesthetic and dramatic function of Remake films and series)

PHD: Anwar Abd Shatti
Institute of Fine Arts, Baghdad/Al-Rusafa
anwra.alshareefy77@gmail.com
07707889290

Abstract:

This research deals with the most important element of the structural and dramatic elements, which is repeating the story that has been processed and transformed into a cinematic or television work. The danger of repeating the work lies in identifying the aspects of previous treatments and directorial solutions and treating them with credibility and realism when presented in the final work for the recipient. The research deals with the research problem that the researcher arrived at with the following question:: What are the treatments for employing aesthetics and drama in Remake films and series? And then the importance of the research, the goal of the research, the limits of the research, and defining the terms), The researcher divided the theoretical framework into two sections, the first was: the role of the elements of the language of the medium in the production of Remake films. The researcher touched on the most important elements of the medium and working with the rest of the elements of the dramatic B, especially the story, and re-processing it again. As for the second section: Remake films and series, this section deals with the most important international, fantasy and imaginative stories and novels that were re-processed again in the Remake production.

And then the research procedures, which were divided into (research method, research population, research sample, research tool, analysis unit). As for the fourth chapter, which bears the title (sample analysis), the researcher decided to choose a purposive sample in order to suit it with the requirements of the limits and community of the research. The movie (The Lion King), produced (2019) (directed by Jon Favreau), and the researcher reached the following results:

1. Digital technologies have an essential role in manufacturing and controlling the actions and reactions of characters in Remake films.
2. Fantasy and imaginative stories cannot be implemented realistically and believably without the intervention of digital computer programs.
3. Scenes, decorations, accessories, and spaces have an aesthetic and semantic role for Remake films.