جـامعـــة النجاح الوطنية

كليـــة الدراســـات العليـــا

توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة: فيلم "الأسد الملك" بنسختيه أنموذجاً

إعداد

الين بسام عبد القادر أبو نعمة

إشراف

د. عبد الجواد عبد الجواد

قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في السينما والتلفزيون، من كلية الدراسات العليا، في جامعة النجاح الوطنية، نابلس– فلسطين.

2025

توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة: فيلم "الأسد الملك" بنسختيه أنموذجاً

إعداد

الين بسام عبد القادر أبو نعمة

نوقشت هذه الرسالة بتاريخ 2025/10/9م، وأجيزت:

د. عبد الجواد عبد الجواد	
المشرف الرئيسي	التوقيع
د. سعيد أبو معلا	
الممتحن الخارجي	التوقيع
د. فريد أبو ضهير	
الممتحن الداخلي	التوقيع

الإهداء

أهدي هذا البحث

إلى من لا تطيب اللحظات إلا بذكره وشكره الله جل جلاله

إلى أسوتنا وقدوتنا الأولى في إتقان العمل والتدبر والعلم رسولنا الكريم محمد ﷺ

إلى من خضت دروب الحياة بفضل تراتيل دعائها، نور عيني وضوء قلبي ومهجة قلبي أمي الغالية

إلى من شقى لأنعم بالراحة والهناء، ولم يبخل بشيء لدفعي إلى طرق النجاح إلى والدي العزيز

إلى أعز وأجمل ما لدي، نبض القلب إخوتي

إلى من علموني حرفاً من ذهب وكلمات من درر إلى أساتذتي الكرام

إلى زميلاتي وزملائي الأعزاء

إلى رحلة الحياة

إلى كل جزء مني آمن بأنه يستطيع، وأدرك أن الأمل هو مفتاح النجاح.

الشكر

الحمد لله حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه، على تمام النعمة وإنجاز هذا العمل.

أتقدم بخالص الشكر والتقدير للدكتور الفاضل عبد الجواد عبد الجواد المشرف على عملي طيلة فترة إنجاز البحث، وصاحب الفضل في توجيهي، والذي لم يبخل علي بإرشاداته ومعلوماته التي ساهمت في إثراء موضوع دراستي في جوانبها المختلفة، كما أشكره على حسن معاملته وصبره معي حرصاً لإتمام هذا العمل على أكمل وجه.

وأخص بالشكر عائلتي وأصدقائي على دعمهم وتشجيعهم المتواصل.

شكراً لكل من قدم لي النصيحة... شكراً لكل من أعطى لي الأمل في مواصلة مشواري.

والشكر الجزيل لجميع دكاترة برنامج ماجستير السينما والتلفزيون الذين كانوا عوناً لي طيلة مسيرتي الدراسية.

الإقرار

أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل عنوان:

توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة: فيلم "الأسد الملك" بنسختيه أنموذجاً

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة هي نتاج جهدي الخاص، باستثناء ما تمت الإشارة اليه حيثما ورد، وأن هذه الرسالة ككل أو أي جزء منها لم يقدم من قبل لنيل أية درجة أو لقب علمي أو بحثي لدى أية مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

اسم الطالب: **الين بسام عبد القادر أبو نعمة**

التوقيع:

التاريخ: **2025/10/9**

فهرس المحتويات

الإهداء ..... ج

الشكر ..... د

الإقرار ..... هـ

فهرس المحتويات ..... و

فهرس الجداول ..... ك

فهرس الملاحق ..... ل

الملخص ..... م

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة 1

مقدمة 1

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها 4

أهداف الدراسة 6

أهمية الدراسة 6

الأهمية النظرية 6

الأهمية التطبيقية 7

حدود الدراسة 8

مصطلحات الدراسة 8

الفصل الثاني: الإطار النظري والمفاهيمي والدراسات السابقة 10

مقدمة 10

نظرية الدراسة: نظرية التحول الإعلامي (MEDIAMORPHOSIS THEORY) 10

المبادئ الأساسية لنظرية التحول الإعلامي 11

تطبيقات النظرية في الإعلام وأهميتها..... 13
الإطار المفاهيمي والدراسات السابقة..... 14
التحول الرقمي في صناعة السينما..... 14
بنية الإنتاج السينمائي والتحول التقني..... 14
المعالجة الرقمية والمؤثرات البصرية 15
المونتاج الرقمي والزمن السينمائي 15
الصورة الرقمية والفلسفة الجمالية 16
التحول في التصميم الصوتي..... 16
الرسوم المتحركة بين الأسلوب التقليدي والأسلوب الرقمي 16
نشأة الرسوم المتحركة التقليدية وتطورها..... 16
التحول إلى الرسوم المتحركة الرقمية..... 17
الفروق التقنية بين المدرستين..... 17
التأثيرات الجمالية والإبداعية للتحول الرقمي 18
الرسوم الواقعية (PHOTOREALISTIC ANIMATION) كنموذج للجيل الجديد 18
العلاقة مع فيلم الأسد الملك (كتمهيد للفصل التحليلي)..... 19
المؤثرات البصرية (VFX) وتقنيات التركيب الرقمي (COMPOSITING) 19
النشأة والتطور التاريخي للمؤثرات البصرية..... 19
من المؤثرات الميكانيكية إلى المؤثرات الرقمية..... 20
أنظمة التركيب الرقمي (COMPOSITING SYSTEMS)..... 20
تقنيات التركيب المتقدمة (Advanced Compositing Techniques)..... 21
توظيف المؤثرات البصرية في صناعة الرسوم المتحركة..... 23

التحريك الفيزيائي والمحاكاة الديناميكية في الرسوم المتحركة الواقعية 23
مقدمة حول التحريك الفيزيائي 23
المحاكاة الديناميكية في بيئة الإنتاج الرقمي 24
التحكم التوليفي بالحركة (MOTION SYNTHESIS) 24
العلاقة بين المحاكاة الفيزيائية والبنية البصرية للمشهد 25
التحول في العناصر السمعية – المؤثرات الصوتية الرقمية 26
تطور البنية الصوتية في السينما الرقمية 26
من الصوت التناظري إلى التصميم الصوتي السينمائي 26
المؤثرات الصوتية في بيئة الرسوم المتحركة 27
تقنية الدولبي والصوت المحيطي في السينما الرقمية 27
التكامل بين الصوت والصورة في البيئة الرقمية 27
التكامل بين الصورة والصوت – نحو تجربة مشاهدة رقمية متكاملة 28
من الانفصال إلى الاندماج 28
التحول الرقمي بوصفه شرطاً للإندماج الجمالي 28
نحو تجربة رقمية متكاملة 29
التقنيات الرقمية بين صنع الإنسان وتوجيهه 30
الدراسات السابقة 31
الدراسات العربية 31
الدراسات الأجنبية 33
التعقيب على الدراسات السابقة 34
الفصل الثالث: الطريقة والاجراءات 36

منهجية الدراسة..... 36
مجتمع الدراسة 36
عينة الدراسة 36
أداة الدراسة..... 37
وحدات تحليل المضمون وفئاته..... 38
وحدة تحليل المضمون 38
فئات تحليل المضمون 38
فئات الشكل (كيف قيل؟) 38
فئة العناصر البصرية..... 39
فئة تصميم الشخصيات 39
فئة تصميم البيئة..... 40
فئة الألوان 40
الإضاءة والظلال 41
فئة الانتقالات..... 42
فئة العناصر الصوتية..... 43
فئة الأغاني والموسيقى 43
نوع الأغاني والموسيقى..... 43
الغرض من الأغاني والموسيقى 43
فئة الأصوات البيئية 44
فئة المؤثرات الصوتية 45
فئة تقنية الصوت المحيطي (دولبي ساوند)..... 45

صدق الأداة 46
الفصل الرابع: تحليل النتائج 47
مقدمة 47
نتائج تحليل الاستمارة 47
تحليل مقارنة العناصر البصرية والسمعية 70
العناصر البصرية 70
أولاً: أسلوب التصميم البصري (كرتوني مقابل واقعي) 70
ثانياً: تعبيرات الوجه والمشاعر 72
العناصر السمعية 87
أولاً: الأداء الصوتي ووظيفة الحوار 87
ثانياَ: المؤثرات الصوتية والبيئة السمعية 89
ثالثاً: الموسيقى والأغاني كأداة درامية رمزية 91
الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات 94
مقدمة 94
مناقشة النتائج وربطها بأسئلة الدراسة 95
نتائج الدراسة 102
توصيات الدراسة 104
المصادر والمراجع 106
المصادر الأجنبية 108
الملاحق 112
Abstract ..... B

فهرس الجداول

جدول 1: شكل الشخصية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 47

جدول 2: تعبيرات الوجه في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 48

جدول 3: محاكاة حركة الجسد في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 49

جدول 4: تنوع البيئة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 51

جدول 5: مستوى التفاصيل الدقيقة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 52

جدول 6: جودة البيئة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 53

جدول 7: التشبع اللوني في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 55

جدول 8: تناسق الألوان في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019).....56

جدول 9: نوع الألوان في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 57

جدول 10: الإضاءة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 59

فهرس الملاحق

ملحق أ: جداول نتائج استمارة تحليل المضمون 112

جدول 11: الظلال في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 112

جدول 12: الانتقالات في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 113

جدول 13: مدى سلاسة الانتقال في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 114

جدول 14: نوع الأغاني والموسيقى في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 115

جدول 15: الغرض من الأغاني والموسيقى في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 116

جدول 16: الحوار والكلام (الفروق العاطفية) في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 117

جدول 17: الأصوات البيئية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 118

جدول 18: المؤثرات الصوتية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019) 119

جدول 19: صوت دولبي في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)..... 120

جدول 20: الملخص المقارن لمحاور التحليل بين النسختين من فيلم الأسد الملك (1994 و2019). 121

ملحق ب: استمارة تحليل المضمون..... 123

توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة: فيلم "الأسد الملك" بنسختيه أنموذجاً

إعداد

الين بسام عبد القادر أبو نعمة

إشراف

د. عبد الجواد عبد الجواد

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تحليل كيفية توظيف التحول الرقمي والتقنيات الحديثة في تطوير صناعة الرسوم المتحركة، من خلال دراسة مقارنة بين النسخة الأصلية (1994) والنسخة الحديثة (2019) من فيلم *الأسد الملك*. كما سعت إلى التعرف على أثر هذه التقنيات على العناصر البصرية والسمعية، وتقييم ما إذا كانت التطورات الرقمية قد حسّنت من الجودة السينمائية أو غيّرت بعض السمات الرمزية والتعبيرية في النسخة الأصلية.

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، باستخدام أداة استمارة تحليل المضمون لتحليل جميع مشاهد الفيلمين، حيث بلغ عدد مشاهد النسخة الأصلية (57) مشهداً، والنسخة الحديثة (51) مشهداً. ركز التحليل على تقنيات الرسوم المتحركة، والإضاءة والظلال، والمؤثرات الصوتية، والموسيقى، وتعبيرات وحركات الشخصيات، بهدف تتبع أثر التحول الرقمي في إعادة إنتاج المشاهد.

أظهرت النتائج أن التحول الرقمي أسهم في تحسين الجودة البصرية للنسخة الحديثة عبر الرسوم ثلاثية الأبعاد المتقدمة، والإضاءة الواقعية، وتوظيف الظلال بدقة، مما عزز الإحساس بالواقعية. إلا أن ذلك جاء أحياناً على حساب المرونة التعبيرية التي تميزت بها النسخة التقليدية. كما استفاد تصميم الصوت في النسخة الحديثة من تقنيات مثل (Dolby Atmos) لزيادة الانغماس السمعي، في حين احتفظت النسخة الأصلية بتنوع رمزي أوسع في الأداء الموسيقي والصوتي. وبشكل عام، ساعدت التقنيات الرقمية على خلق تجربة سينمائية أكثر واقعية وإبهاراً بصرياً، وإن كان ذلك أحياناً على حساب التعبير الرمزي والعاطفي المباشر.

الكلمات المفتاحية: التحول الرقمي، الرسوم المتحركة، فيلم *الأسد الملك*، العناصر السمعية والبصرية، تحليل المضمون.

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

مقدمة

يُعد فن الرسوم المتحركة من أبرز الفنون والصناعات الإبداعية التي تعكس ثقافات الشعوب، حيث تعود جذوره إلى آلاف السنين عندما قام الإنسان البدائي بتوثيق مشاهد من حياته اليومية برسم صور متتابعة تمثل مراحل متعاقبة للفعل، بحيث ينتج عنها تسلسل بصري يُوهم بالحركة، ويظهر ذلك الميل الفطري لدى الإنسان لتسجيل قصصه عبر الصور التي سبقت الكتابة كونها لغة تعبيرية عالمية ذات تأثير واسع وانتشار كبير بين مختلف المجتمعات (الدوسري و خياط، 2024).

في عام (1824) اكتشف العالم (بيتر روجيت) (Peter Roget) نظرية "ثبات الرؤية" (Persistence of Vision)، والتي تشرح كيفية انخداع العين بإدراك الحركة؛ إذ تُحتجز كل صورة على شبكية العين لأجزاء من الثانية قبل أن تحل الصورة التالية محلها، مما يؤدي إلى تداخل الصور وإعطاء انطباع بالحركة المستمرة. بناءً على هذا المبدأ، ظهرت عدة اختراعات أسهمت في تطوير فن الرسوم المتحركة، وكان من بينها جهاز (فيناكيستوسكوب) (Phénakistoscope)، الذي يُعتبر أول أداة لعرض الرسوم المتحركة (الدوسري و خياط، 2024).

كما يُعد فن الرسوم المتحركة من أبرز الفنون وأكثرها تأثيراً، حيث يُعتبر من وسائل الاتصال الحديثة التي تلعب دوراً مهماً في قضايا التغيير الاجتماعي والثقافي، بما في ذلك التأثير على القيم والمعتقدات والاتجاهات والمواقف والآراء. وتتضح أهمية الرسوم المتحركة من خلال قدرتها الكبيرة على التأثير في المتلقي، بفضل ما تتميز به من خصائص فريدة تميزها عن غيرها من الفنون ووسائل الاتصال الأخرى المعتمدة على الفنون البصرية مثل الرسم والنحت (مدني، 2024). ومن أهم نتائج هذه التطورات كان ظهور السينما والتي تجسد الحياة بكل أبعادها من خلال الصوت والصورة، والشعور والحركة، فهي تعبر عن كل ما يمر به الانسان

في حياته من خير وشر، وحزن وفرح. كان المخرجون في بدايات صناعة الأفلام مقيدين بحدود الواقع عند تصوير المشاهد، وكان مصممو شخصيات الرسوم المتحركة يبذلون جهوداً كبيرة لتصميم الحركة، حيث كانت تتم يدوياً، ما كان يستغرق وقتاً طويلاً لإتمامها (صابر، 2017).

ومع ظهور المؤثرات الخاصة، توسعت إمكانات صنّاع الأفلام لتتجاوز حدود الواقع، حيث أصبح بالإمكان دمج اللقطات بطرق جديدة، من بينها الجمع بين شخصيات الرسوم المتحركة والتصوير الحي. ولكن كانت هذه العملية تتطلب جهداً ووقتاً كبيرين، وكانت تفتقر أحياناً إلى الدقة، حيث كانت تظهر بعض العيوب التقنية أثناء العرض. ومع التطور الرقمي وظهور المؤثرات البصرية الحديثة، أصبح الكمبيوتر هو الأداة الرئيسية لتنفيذ هذه المؤثرات والخدع البصرية، مما أتاح لصناع السينما حرية أكبر في التعبير والإبداع، وسهل عليهم تنفيذ الخدع السينمائية دون عناء كبير. كذلك ساهمت الوسائط الرقمية في تطوير تصميم شخصيات الرسوم المتحركة، حيث أصبحت عملية تجسيم الشخصيات وتحريكها أسهلاً وأسرعاً. وقد أتاحت البرامج الرقمية القدرة على إنشاء مجسمات ثلاثية الأبعاد عالية الدقة، تسعى لتحقيق أعلى مستوى من المصداقية لدى المشاهد. فالهدف من الوسائط الرقمية هو الوصول إلى صورة رقمية دقيقة التفاصيل، مع السعي لتحقيق واقعية مثالية عند دمج الرسوم المتحركة مع المشاهد الحية، وهو ما يظهر بوضوح في السينما العالمية اليوم (صابر، 2017).

مع بدايات القرن الحادي والعشرين، ظهرت تقنية (Computer-Generated Imagery) (CGI) (الصور المنشأة بالحاسوب)، والتي أحدثت ثورة في مجال التصوير السينمائي من خلال تمكين الفنانين الرقميين من إنشاء صور رقمية للتعبير عن عوالم افتراضية· تُستخدم هذه التقنية لتوليد صور رقمية منفصلة أو لدمجها مع الشخصيات الواقعية في الأفلام، حيث يتم رسم الشخصيات وتحريكها بواسطة الحاسوب· تأتي هذه التقنية تحت مظلة المؤثرات البصرية (Visual Effects)، وتلعب دوراً بارزاً في أفلام التشويق والخيال العلمي، حيث تنتج صوراً تتحدى الواقع لتصور عوالمَ جديدة من خيال الكتّاب· في هذا السياق يتم استخدام قناع رقمي يتيح للفنانين تجسيد حركة الشخصيات بدقة· أصبحت هذه التقنية جزءاً أساسياً في بناء المشاهد

الدرامية وتصويرها، حيث يتداخل التصوير الواقعي مع الرسومات المنتجة بالحاسوب، سواء كان ذلك لتصوير الفعل الدرامي أو لبناء الخلفيات الزمنية والمكانية في الفيلم، هذا التداخل يعزز من قدرة السينما على تقديم تجارب بصرية معقدة ومحاكية للواقع. أسهمت تقنيات التصوير ثلاثي الأبعاد (3D Technology) في تطوير عرض الأفلام السينمائية، مما أحدث طفرة في صناعة أفلام الرسوم المتحركة، حيث أصبحت تعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة لتقديم رسوم دقيقة وحركة متقنة تحاكي الطبيعة، مما يجعل الشخصيات تبدو كما لو كانت كائنات حقيقية، هذه الدقة الفائقة والإتقان في التحريك تنقل المشاهد إلى عالم سحري يبدو حقيقياً (دهماني و صيمود، 2021).

من أبرز الأمثلة على نجاح هذه التقنيات كان فيلم *الأسد الملك* في نسخته الجديدة (2019)، حيث استخدم في نسخة (1994) الرسوم المتحركة التقليدية ثنائية الأبعاد، في حين استخدمت النسخة الجديدة تقنيات ثلاثية الأبعاد من حيث الصورة وتقنيات رقمية للصوت أيضاً، ما يجعله مثالاً مناسباً لدراسة كيفية توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة. فيلم *الأسد الملك* ليس مجرد رسوماً متحركة، بل يمثل علامة فارقة في تاريخ الرسوم المتحركة من حيث تأثيره الثقافي والفني واستمرارية حضوره في الوعي الجمعي للمشاهدين. لقد تجاوز *الأسد الملك* حدود كونه فيلماً ترفيهياً ليصبح ظاهرة ثقافية عالمية ارتبطت بقيم إنسانية مشتركة مثل الانتماء والمسؤولية ودورة الحياة. فقد أسهمت شخصياته وأغانيه ورموزه البصرية في تشكيل ذاكرة جماعية لدى أجيال متعددة، وأصبح مرجعاً في الثقافة الشعبية ومثالاً على قدرة السينما على تجاوز الزمان والمكان. هذه البصمة الثقافية هي ما جعلت إعادة إنتاجه في نسخته الرقمية عام (2019) حدثاً فنياً وثقافياً في آنٍ واحد، إذ مثّل استمراراً لتأثير الفيلم في الوعي الجماهيري مع توظيف أدوات العصر الرقمي لتجديد حضوره الفني (The Walt Disney Company, 2024).

يعكس هذا الفيلم تطور صناعة الرسوم المتحركة بشكل ملحوظ، حيث تم إعادة إنتاجه في نسخة جديدة باستخدام أحدث التقنيات الرقمية. توفر المقارنة بين النسختين فرصة فريدة لدراسة كيفية توظيف التحول الرقمي وتقنيات التكنولوجيا الحديثة في صناعة الرسوم المتحركة على تطوير السرد البصري، ومحتوى

الموسيقى والأغاني. حيث تبرز أهمية هذه الدراسة من خلال الحاجة إلى فهم التأثيرات العميقة للتحول الرقمي على الأفلام الكلاسيكية والحديثة، حيث أصبحت التكنولوجيا الرقمية، تشكل جزءاً أساسياً في إعادة إنتاج الأفلام أو تقديم نسخ حديثة لها.

وحسب موقع (Box Office Mojo by IMDbPro)، وهو موقع إلكتروني متخصص في تتبع إيرادات الأفلام وتحليلها في شباك التذاكر على مستوى العالم، احتلت نسخة فيلم *الملك الأسد* الحديثة المرتبة العاشرة عالمياً في قائمة الأفلام الأعلى إيراداً على الإطلاق، محققةً إيرادات هائلة تجاوزت (1.6) مليار دولار أمريكياً. وعلى الرغم من مرور سنوات على إصدار النسخة التقليدية، إلا أنها لا تزال تحتفظ بمكانتها ضمن قائمة الأفلام الأكثر ربحاً، حيث تحتل المرتبة الـ(36) عالمياً (Box Office Mojo, n.d.). تعد النسخة الأصلية الأولى عالمياً أفضل فيلم رسوم متحركة تقليدياً (يدوياً) بناءً على حصوله أعلى إجمالي إيرادات، والنسخة الحديثة ثاني أفضل فيلم رسوم متحركة بشكل عام (The Numbers, n.d.).

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

شهدت صناعة أفلام الرسوم المتحركة الأجنبية تطوراً كبيراً في الفترة الأخيرة على الصعيدين الفني والتقني، وقد تمكنت هذه الأفلام من الانتشار والتوزيع على نطاق عالمي، متجاوزة حاجز اللغة بفضل الترجمة والدبلجة، وزاد عرضها ومشاهداتها بشكل ملحوظ عبر المنصات الرقمية. تحمل هذه الأفلام في طياتها سلوكيات ومعارف تُسهم في تشكيل القيم والاتجاهات، حيث تقدم مشاهد ومواقف تتسم بالسحر والجمال، والتي تجعل المشاهد يعيش أحداثها ويتفاعل معها بعمق (خلف، 2023).

تتمثل الحاجة إلى هذه الدراسة في توضيح الفروق التي أحدثتها الرقمنة بين النسخ الأصلية والرقمية، وتقييم ما إذا كانت التقنيات الرقمية ساهمت في تحسين هذه الأفلام أو إعادة تشكيل بعض معانيها ورموزها التقليدية. من خلال هذه الدراسة سيتم تقديم تحليل شامل لكيفية تأثير التحول الرقمي على مختلف الجوانب الفنية والسردية في فيلم *الأسد الملك*، وذلك لتقديم فهم أعمق لكيفية استفادة أو تأثر صناعة الرسوم المتحركة

بالتطورات التقنية الحديثة، مما سيساعد صنّاع الأفلام والمختصين في هذا المجال على اتخاذ قرارات مدروسة فيما يتعلق باستخدام التكنولوجيا الرقمية في المستقبل.

هذا التحول يطرح تساؤلات حول مدى تأثير هذه التقنيات الحديثة على صناعة الكرتون. وللإجابة على هذه التساؤلات، ولتحقيق ذلك، تطرح هذه الدراسة السؤال الرئيس التالي: كيف تم توظيف التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة؟ وانبثق منه التساؤلات الفرعية التالية:

1. كيف أسهم التحول الرقمي في تطوير العناصر البصرية في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟
2. ما تأثير تقنيات الإضاءة والظلال الرقمية على تحسين الجودة البصرية في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنة بالنسخة الأصلية؟
3. كيف ساهم التحول الرقمي في تطوير إنتاج الصوت والموسيقى في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟
4. كيف استطاع التحول الرقمي تعزيز تعبيرات الوجه وحركة الشخصيات في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟
5. هل تسهم التقنيات الرقمية في خلق أجواء سينمائية أكثر واقعية وعمقاً في النسخة الحديثة مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة لتحقيق الهدف الرئيس وهو التعرف إلى كيفية توظيف التحول الرقمي وتقنيات التكنولوجيا الحديثة في تطوير صناعة الرسوم المتحركة، من خلال دراسة حالة فيلم *الأسد الملك*. إضافة إلى تحقيق الأهداف الفرعية وهي:

- التعرف إلى تأثير التحول الرقمي في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* على تطوير العناصر البصرية مقارنةً بالنسخة الأصلية.
- التعرف إلى دور تقنيات الإضاءة والظلال الرقمية في تحسين الجودة البصرية للنسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنة بالنسخة الأصلية.
- التعرف إلى تأثير التحول الرقمي على إنتاج الصوت والموسيقى في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* وكيف تختلف عن النسخة الأصلية.
- التعرف إلى كيفية مساهمة التحول الرقمي في تعزيز تعبيرات الوجه وحركات الشخصيات في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية.
- التعرف إلى دور التقنيات الرقمية في خلق أجواء سينمائية أكثر واقعية وعمقاً في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية.

أهمية الدراسة

الأهمية النظرية

تنبع الأهمية النظرية لهذا البحث من كونه يضيف بعداً جديداً إلى الدراسات الأكاديمية التي تناولت فيلم *الأسد الملك*، سواء النسخة الأصلية لعام (1994) أو النسخة الحديثة لعام (2019). فقد تم إجراء العديد من الأبحاث التي حللت الجوانب الفنية، السردية، والثقافية لكلا النسختين، سواء من حيث الرسوم المتحركة

التقليدية أو استخدام تقنيات ثلاثية الأبعاد، إلا أنه لا توجد حتى الآن دراسة تجمع بين التحليل المقارن للنسختين من خلال منظور التحول الرقمي وتأثيره على عناصر الفيلم.

من خلال تسليط الضوء على التحول الرقمي، يسهم هذا البحث في فهم كيفية إعادة تشكيل الأفلام الكلاسيكية باستخدام التكنولوجيا الحديثة. كما سيتيح فهم كيفية توظيف التقنيات الرقمية للحفاظ على الطابع الأصلي للأفلام الكلاسيكية وفي الوقت نفسه تقديم تجربة جديدة ومبتكرة للمشاهدين. بالإضافة إلى ذلك، يمكن اعتبار هذه الدراسة مصدراً نظرياً لفهم العلاقة بين التكنولوجيا الرقمية والرمزية السردية في صناعة الأفلام، ما يفتح الباب أمام دراسات مستقبلية لتحليل تأثير التحول الرقمي على إنتاج الأفلام في مختلف السياقات الفنية والثقافية.

الأهمية التطبيقية

يتناول هذا البحث أهمية تطبيقية كبيرة لصناع الأفلام والمختصين في مجال الرسوم المتحركة، خاصة في ضوء التحول الرقمي الذي شهدته صناعة السينما. فيلم *الأسد الملك* يعد مثالاً بارزاً لإظهار كيفية استخدام التقنيات الحديثة في إعادة إنتاج الأفلام الكلاسيكية. بما أن الفيلم الأصلي لعام (1994) يُعد من الأفلام الخالدة في تاريخ السينما، فإن نجاح النسخة الجديدة لعام (2019)، التي حققت إيرادات تفوق (1.6) مليار دولار، يبرز أهمية الفهم الدقيق لكيفية توظيف التقنيات الرقمية لتقديم تجربة جديدة. يمكن لهذه الدراسة أن تساعد في توجيه الممارسات الفنية والإنتاجية في المستقبل، عبر تقديم تحليل للعناصر البصرية، الموسيقية، وكيفية تطورها بفعل التكنولوجيا، مما يتيح لصنّاع الأفلام اتخاذ قرارات مستنيرة فيما يخص تطبيق هذه التقنيات.

حدود الدراسة

1. الحد الزماني: تتمثل الحدود الزمنية للدراسة في عامي إصدار الجزئين من فيلم *الأسد الملك*، الأصلية عام (1994)، والحديثة عام (2019)، ما يسمح بتحليل التطورات التقنية والتحول الرقمي الذي طرأ بين الفترتين.
2. الحد المكاني: يتمثل الحد المكاني للدراسة في البنية الفنية لفيلمي *الأسد الملك* بنسختيه (1994 و2019)، حيث تُحلَّل العناصر البصرية والسمعية داخل فضاء العمل السينمائي ذاته، بوصفه المجال المكاني الذي تدور فيه عملية التحول الرقمي موضوع الدراسة.
3. الحد الموضوعي: تركز الدراسة على التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة، مع التركيز على تحليل العناصسر البصرية والصوتية في كل من النسختين، الأصلية والحديثة من فيلمي *الأسد الملك*.

مصطلحات الدراسة

التحول الرقمي: "العملية التي تقوم من خلالها الشركات بتضمين التقنيات في جميع أعمالها لتحقيق التغيير الجذري" (Knell, 2022, p. 5).

التحول الرقمي في صناعات الشاشة: هو عملية تطوير شاملة تعتمد على دمج التقنيات الرقمية الحديثة في جميع جوانب إنتاج وتوزيع واستهلاك الأفلام والتلفزيون والوسائط المرئية الأخرى، يشمل هذا التحول تغييرات جذرية في الطرق التي يتم بها تصوير الأفلام، وتحريرها، وتوزيعها، وتسويقها، واستهلاكها من قبل الجمهور (Knell, 2022).

الرسوم المتحركة: عملية تحريك أو خلق انطباع الحركة للكائنات غير الحية من خلال عرض تسلسلات سريعة من الرسومات أو الصور المولدة بالحاسوب أو النماذج الميكانيكية. تهدف هذه العملية إلى إضفاء الحياة على هذه الكائنات، سواء في شكل رسوم كرتونية أو عروض تلفزيونية أو سينمائية، ويتم عرضها عبر شاشات مختلفة مثل شاشات الكمبيوتر أو التلفاز أو أجهزة العرض الرقمية (Gumelar, 2024).

فيلم *الأسد الملك* (1994): هو فيلم رسوم متحركة موسيقي ودرامي من إنتاج شركة (والت ديزني فيتشر أنيميشن)، وصدر في نسخته الأصلية عام (1994) الفيلم الثاني والثلاثين في سلسلة أفلام ديزني الكلاسيكية (Fandom, n.d.). يستلهم الفيلم بعض عناصره من مسرحيتي هاملت وماكبث لوليام شكسبير، ويروي قصة شبل الأسد سيمبا الذي يواجه تحديات كبيرة، منها فقدان والده ومكائد عمه الشرير سكار، ليستعيد حقه في حكم أراضي العزة كملك شرعي. حقق الفيلم نجاحاً كبيراً عند صدوره، حيث نال استحسان النقاد بفضل موسيقاه المميزة، والرسوم المتحركة المتقنة، وقصته المؤثرة، بالإضافة إلى الأداء الصوتي الرائع. وقد بلغت إيراداته العالمية أكثر من (763) مليون دولار، مما جعله الفيلم الأكثر نجاحاً في عام (1994). ويعتبر *الأسد الملك* اليوم أعلى فيلم رسوم متحركة تقليدي إيراداً في التاريخ بإيرادات أكثر من (985) مليون دولار (The Numbers, n.d.)، وكان جزءاً مهماً من (عصر النهضة) لديزني.

فيلم *الأسد الملك* (2019): هو فيلم درامي موسيقي أمريكي من إخراج جون فافرو وتأليف جيف ناثانسون. يعد هذا الفيلم إعادة إنتاج حية باستخدام تقنية الرسوم المتحركة بالحاسوب (CGI) للفيلم الأصلي الذي صدر عام (1994)، والذي تم إنتاجه بتقنية الرسوم المتحركة اليدوية. يستلهم الفيلم بشكل غير مباشر من مسرحية *هاملت* لوليام شكسبير، ويروي قصة الشبل سيمبا الذي يتعين عليه تقبل دوره كملك شرعي لأرضه بعد مقتل والده موفاسا على يد عمه سكار (Fandom, n.d.). أصدرت *والت ديزني بيكتشرز* هذا الفيلم في (19 يوليو 2019)، وحظي بنجاح كبير، حيث احتل المرتبة السابعة في قائمة أفضل الأفلام لعام (2019) (Republic World, 2024).

الفصل الثاني

الإطار النظري والمفاهيمي والدراسات السابقة

مقدمة

يستعرض هذا الفصل الإطار النظري الذي تستند إليه الدراسة، ويتضمن عرضاً لنظرية التحول الإعلامي التي تُعدّ المنطلق المفاهيمي الرئيس لفهم كيفية انتقال صناعة الرسوم المتحركة من الأساليب التقليدية إلى النماذج الرقمية الحديثة. كما يتناول الفصل الإطار الأدبي الذي يضم المفاهيم الفنية والجمالية المرتبطة بالعناصر البصرية والسمعية في الرسوم المتحركة، مع التركيز على دور التحول الرقمي في إعادة تشكيل الوظائف التعبيرية والإنتاجية لهذه العناصر.

علاوةً على ذلك، يُقدّم الفصل عرضاً نقدياً لمجموعة من الدراسات السابقة التي عالجت موضوعات قريبة من موضوع الدراسة، سواء من حيث التحليل الفني أو أثر الرقمنة على صناعة الأفلام، ثم يُختم الفصل بالتعقيب على الدراسات السابقة وتوضيح أوجه التشابه والاختلاف والاستفادة من هذه الدراسة.

نظرية الدراسة: نظرية التحول الإعلامي (Mediamorphosis Theory)

تعريف نظرية التحول الإعلامي وأسسها المفاهيمية

تشهد صناعة الرسوم المتحركة تحولات جذرية في عصر التحول الرقمي، حيث أصبحت التقنيات الرقمية، والذكاء الاصطناعي أدوات رئيسية في إنتاج الأفلام. من أبرز الأمثلة على ذلك عينة الدراسة الحالية فيلم *الأسد الملك* (2019)، الذي يمثل تحولاً من الرسوم المتحركة التقليدية إلى إعادة إنتاج كاملة باستخدام التقنيات الرقمية الحديثة. ومع هذا التحول، تنشأ تساؤلات حول كيفية تأثير الرقمنة على بنية الصناعة، وأساليب الإنتاج، وجماليات الأفلام، وكذلك على تجربة المشاهد.

تُعد نظرية التحول الإعلامي التي طورها روجر فيدلر (Roger Fidler) في كتابه (Media Morphosis, Understanding the New Media) عام 1997، من أبرز الأطر النظرية التي تفسر تطور وسائل الإعلام عبر الزمن. يختلف بعض الباحثين في تسمية هذه النظرية؛ فالبعض يطلق عليها نظرية التحول الرقمي (نصر، 2015). يشير فيدلر إلى أن التحول الإعلامي هو عملية تحول وسائل الاتصال تحت ضغط العوامل الخارجية، مثل الابتكارات التكنولوجية والعمليات الذاتية داخل أنظمة الإعلام. هدف النظرية هو تفسير كيفية تطور وسائل الإعلام وتكيفها مع التقنيات الجديدة مع الحفاظ على خصائصها الأساسية (بن طراد و بووزة، 2020).

وأوضحت دراسة Winanti, Anindita, & Irwansyah (2023)، أن نظرية التحول الإعلامي ما تزال تمثل إطاراً نظرياً قوياً لتحليل التحولات الرقمية في بنية وسائل الإعلام الحديثة، إذ تفسر آليات التطور التقني والتكيّف البنيوي للوسائط مع البيئة الرقمية الجديدة. وأشار الباحثون إلى أن النظرية لم تعد مقتصرة على دراسة تطور الوسائط الاتصالية التقليدية، بل أصبحت تشتمل على التغيرات في أنماط الإنتاج والتوزيع والاستهلاك الإعلامي، وتكامل المنصّات الرقمية، وتحول أنظمة بناء الرسائل البصرية. وتُبرز هذه النتائج أهمية النظرية في تفسير التحولات التقنية داخل الفنون البصرية وصناعة السينما، ولا سيّما الانتقال من الإنتاج التقليدي إلى الإنتاج الرقمي القائم على المحاكاة الحاسوبية والتقنيات البصرية الحديثة.

المبادئ الأساسية لنظرية التحول الإعلامي

طور فيدلر فكرة التحول الإعلامي لفهم منهجي لكيفية تغير أشكال الإعلام بمرور الوقت، متأثرة باحتياجات البشر والقوى الثقافية والابتكار التكنولوجي. واستند في عمله إلى أفكار من علم الأحياء التطوري، مسلطاً الضوء على التكيف وآليات البقاء في وسائل الإعلام. على سبيل المثال، لا يزال الراديو مستمراً في العمل جنباً إلى جنب مع التلفزيون والوسائط الرقمية، حيث تأقلم مع احتياجات الجمهور بطرق مختلفة (عبد اللطيف، 2020).

حدد فيدلر ستة **مبادئ** رئيسية لنظريته، كما وردت (نقلاً عن عبد اللطيف، 2020، ص. 110)، أبرزها:

1. التطور المشترك والتعايش (Coevolution and Coexistence): تتأثر الوسائل الإعلامية القديمة والجديدة ببعضها البعض وتتكيف لتبقى ذات صلة.
2. التحول التدريجي (Metamorphosis): تتغير الوسائل مع مرور الوقت، لكن السمات الأساسية تبقى في الأشكال الجديدة.
3. الانتشار (Propagation): تحمل الوسائل الجديدة سمات الوسائل القديمة.
4. البقاء (Survival): الوسائل الإعلامية التي لا تتكيف تواجه خطر الزوال.
5. الفرصة والحاجة (Opportunity and Need): تنبثق الوسائل الجديدة نتيجة احتياجات ثقافية أو اجتماعية.
6. التبني المتأخر (Delayed Adoption): تحتاج الوسائل الجديدة غالباً إلى فترة طويلة ليتم تبنيها على نطاق واسع.

وقد طوّر باحثون معاصرون تطبيقات حديثة لهذه المبادئ، مثل دراسة Revolusi (2022) التي أعادت بناء مفهوم مجالات الاتصال لدى فيدلر، مبيّنةً أن عملية التحول الإعلامي تمرّ بثلاث مراحل مترابطة هي: التطور المشترك (Coevolution)، ثم التقارب (Convergence)، وأخيراً التعقيد (Complexity). ويرى (Revolusi, 2022) أن الوسائط التقليدية لا تزول، بل تُعاد صياغتها ضمن منظومات رقمية جديدة تجمع بين البثّ والتفاعل والذكاء الاصطناعي. وتُبرز هذه القراءة أن التحول الإعلامي لا يعني الإحلال الكامل، بل إعادة تشكيل الوسيط في بيئة رقمية تفاعلية، وهو ما يُعدّ أساساً لتفسير التحول من الرسوم المتحركة التقليدية إلى الإنتاج السينمائي القائم على المحاكاة الرقمية والتقنيات الحاسوبية الحديثة.

تطبيقات النظرية في الإعلام وأهميتها

تُعتبر نظرية التحول الإعلامي أداة تحليلية فعالة لفهم كيفية تطور وسائل الإعلام، بما في ذلك صناعة السينما. كما ذكرنا آنفاً يطلق عليها البعض نظرية التحول الرقمي، ويتماشى هذا المفهوم مع التحول الرقمي من خلال التركيز على التكيف ودمج التقنيات الجديدة (أبو بكر، 2018). فيمكن تطبيقها على دراسة التحولات التي طرأت على الأفلام، مثل انتقال الرسوم المتحركة التقليدية إلى استخدام التكنولوجيا الرقمية الحديثة مثل (CGI). النظرية مناسبة للدراسة الحالية، حيث يعد فيلم *الأسد الملك* (2019) مثالاً لمبدأ التحول التدريجي، حيث يجمع بين سمات الرسوم المتحركة التقليدية والتقنيات الرقمية الحديثة لإنتاج تجربة متميزة.

وتؤكد دراسة Mardiana, Pawito, Hastjarjo, & Utari (2023) أن نظرية التحول الإعلامي تُعدّ إطاراً عملياً لفهم استراتيجيات التكيف في الصناعات الإعلامية التقليدية عند مواجهتها الابتكارات الثورية (Disruptive Innovations). فقد أوضحت الدراسة، من خلال تحليل تحولات البثّ التلفزيوني، أن عملية التحول تمرّ بثلاث مراحل مترابطة: التطور المشترك (اعتماد التقنيات الرقمية مع الإبقاء على جوهر الوسيلة)، والتقارب (دمج الوسائط والمنصات المتعددة)، والتعقيد (التعامل مع الضغوط التقنية والاجتماعية). وتُبرز هذه النتائج أن التحول الإعلامي عملية تكيف بنيوي وتقني متكاملة، وهو ما ينطبق على التحول في الرسوم المتحركة الرقمية التي أعادت إنتاج الشكل التقليدي للوسيط عبر بنية تقنية معاصرة قائمة على الذكاء الاصطناعي والمحاكاة الحاسوبية (CGI).

تعد نظرية التحول الإعلامي إطاراً مناسباً لفهم التحولات البنيوية التي طرأت على صناعة الأفلام في عصر الرقمنة، إذ تفسّر كيفية تكيّف الوسائط التقليدية مع التقنيات الحديثة ضمن مسار تطوّر تدريجي وتكامل تقني مستمر. وتستند الدراسة إلى هذه النظرية في تفسير الانتقال من الرسوم المتحركة التقليدية إلى الإنتاج الرقمي في فيلمي *الأسد الملك* (1994 و2019)، بوصفهما نموذجين يعكسان تفاعل الوسائط القديمة والجديدة داخل البنية السمعية البصرية المعاصرة.

الإطار المفاهيمي والدراسات السابقة

التحول الرقمي في صناعة السينما

بنية الإنتاج السينمائي والتحول التقني

شهدت صناعة السينما خلال العقود الأخيرة تحولات جذرية بفعل الثورة الرقمية، حيث تغيّرت بنية الإنتاج السينمائي، من التقنيات الكلاسيكية المعتمدة على الشريط الفيلمي الكيميائي، إلى تقنيات رقمية شاملة أثّرت على مراحل التصوير، المعالجة، المونتاج، المؤثرات، والعرض. هذا التحول لم يكن فقط تغييراً في الوسيط، بل كان انتقالاً في المنظور الجمالي، والتقنيات، واللغة السينمائية ذاتها، الأمر الذي جعل من التحول الرقمي عاملاً مفصلياً في تاريخ السينما الحديثة.

هذا التحول الرقمي لم يقتصر على الجانب التقني، بل غيّر كذلك من طرق التفكير والإبداع والإنتاج لدى صُنّاع الفيلم، إذ أصبح المخرج والمصمم والمونتير يعملون ضمن منظومة رقمية مترابطة تسمح بالتفاعل اللحظي والتعديل المستمر عبر مراحل الإنتاج. كما أن هذه الرقمنة أعادت صياغة العلاقة بين الفنان والأداة، وجعلت أدوات ما بعد الإنتاج (مثل برامج التلوين والتركيب الرقمي) جزءاً لا يتجزأ من العملية الإبداعية نفسها (المحمودي، 2023).

تُظهر الدراسات أن أبرز ما أحدثته الرقمنة هو تحرّر الكاميرا من الشريط الفيلمي، حيث بات بالإمكان التصوير بكاميرات رقمية عالية الجودة، الأمر الذي أدى إلى خفض تكلفة الإنتاج، وتسريع عملية المعالجة، ومنح حرية أكبر في التعديل والمونتاج. وقد أتاح ذلك أيضاً مرونة فنية هائلة لصنّاع السينما، سواء في إعادة تشكيل اللقطة، أو استخدام المؤثرات البصرية المركبة، أو حتى خلق عوالم سينمائية كاملة دون الاعتماد على مشاهد واقعية (مختار و أحمد، 2021).

المعالجة الرقمية والمؤثرات البصرية

من الجوانب الجوهرية التي أثّر فيها التحول الرقمي كذلك، ما يُعرف بالمرحلة الوسيطة الرقمية (Digital Intermediate – DI)، وهي مرحلة يتم فيها تحويل الصورة الملتقطة إلى ملف رقمي يسمح بإعادة ضبط الإضاءة، والألوان، والتباين، بدقة لا يتيحها الشريط الفوتوغرافي التقليدي. هذا التدخل ما بعد التصويري يعبّر عن نقلة فلسفية في التعامل مع المادة السينمائية، حيث لم تعد الصورة تُوثق كما التُقطت، بل كما يمكن إعادة إنتاجها بصرياً ضمن البرمجيات (مختار و أحمد، 2021).

أحد الأبعاد الإضافية التي أبرزها التحول الرقمي، يتمثل في الدمج السلس بين عناصر حقيقية وأخرى مُولدة بالحاسوب (CGI). هذا ما مكّن من إنتاج أفلام مثل النسخة الحديثة من *الأسد الملك* (2019)، التي أُنتجت بالكامل باستخدام رسومات رقمية واقعية دون تصوير فعلي، ومع ذلك حافظت على البنية السردية للفيلم الكلاسيكي الأصلي. ووفقاً لستيف رايت، فإن التركيب الرقمي المعاصر يعتمد على أسلوب "التمريرات المتعددة" (Multipass Compositing)، الذي يتيح معالجة طبقات الضوء والظل والانعكاس والتأثيرات بشكل منفصل، ثم دمجها لخلق صورة موحدة تبدو طبيعية ومتقنة (Wright, 2015).

المونتاج الرقمي والزمن السينمائي

لقد أعاد هذا التحول الرقمي صياغة الزمن السينمائي ذاته، حيث لم يعد الالتزام بالتتابع الخطي ضرورة إنتاجية. إذ بات بالإمكان تصوير المشاهد خارج ترتيبها الزمني وفقاً لمتطلبات الإضاءة أو المكان أو المؤثرات، ثم إعادة تنظيمها رقمياً في مرحلة المونتاج لتبدو ضمن تسلسل سردي متماسك. وهذا ما انعكس أيضاً على أدوات المونتاج التي انتقلت من العمل الميكانيكي إلى بيئات تحرير رقمية احترافية مثل (Avid وPremiere وFinal Cut)، ما وفّر إمكانيات غير مسبوقة لصناعة الإيقاع البصري والسمعي في الفيلم (مختار و أحمد، 2021).

الصورة الرقمية والفلسفة الجمالية

طرحت الرقمنة تساؤلات فلسفية حول حدود التمثيل وواقع الصورة، خاصة مع اختفاء الفاصل بين الحقيقي والمركب. إذ تحوّلت العدسة الواقعية إلى محاكاة حاسوبية متقنة فائقة التفاصيل، وأصبحت الصورة قادرة على خلق واقع بديل ذي شرعية بصرية كاملة. وتُسمي الدراسات هذا التحول بزوال المؤشر الواقعي أو (Disappearance of Indexicality)، أي تفكك العلاقة التقليدية بين الصورة وما تمثله في الواقع (عبد شاطي، 2024).

التحول في التصميم الصوتي

لم يقتصر التحول الرقمي على الصورة فحسب، بل امتد إلى المجال السمعي. فتقنيات مثل (Dolby Atmos) مكنت من توزيع صوتي ثلاثي الأبعاد يُغمر فيه المشاهد داخل الفضاء السمعي للفيلم، مما يزيد من التفاعل الانفعالي والبصري. ووفقاً لدراسة (سالم، 2020)، فإن هذه التقنية تُعيد تعريف العلاقة بين الصوت والمشهد البصري، وتُحدث نقلة في جمالية السرد السينمائي المعاصر. ومع أن هذه التحولات التقنية متقدمة، إلا أن القيمة الجمالية والدرامية للصورة الرقمية تبقى رهينة بمدى قدرة المخرج على استثمار هذه الأدوات ضمن منطق سردي وفني متماسك (سالم، 2020).

الرسوم المتحركة بين الأسلوب التقليدي والأسلوب الرقمي

نشأة الرسوم المتحركة التقليدية وتطورها

تُعد الرسوم المتحركة التقليدية أحد أقدم أشكال التعبير البصري التي رافقت بدايات السينما، وقد تطورت عبر استخدام تقنيات يدوية دقيقة مثل التحريك بالإطارات (Frame-by-Frame) والرسوم المتسلسلة على الورق أو خلايا السيلولويد (Cel Animation). وتتميّز هذه المدرسة بقدرتها العالية على الإبداع الحر في التكوين البصري، حيث يتم إنتاج كل إطار يدوياً مع تنويع كبير في الخطوط والتفاصيل والملمس، مما يخلق طابعاً جمالياً فنياً لا يمكن تكراره تقنياً بسهولة. وقد استمرت هذه المدرسة لعقود طويلة بوصفها النمط السائد في

صناعة أفلام الرسوم المتحركة، كما هو الحال في أفلام ديزني الكلاسيكية مثل *الأسد الملك* (1994)، الذي اعتمد على الرسم اليدوي المُتقن باستخدام أدوات تقليدية كالفرشاة والألوان المائية، بالإضافة إلى دمج محدود لبعض عناصر الحاسوب في الخلفيات فقط (المحمودي، 2023).

التحول إلى الرسوم المتحركة الرقمية

مع بداية تسعينيات القرن العشرين، بدأت ملامح التحول إلى الرسوم المتحركة الرقمية بالظهور، خاصة بعد تطور قدرات الحاسوب الرسومية وظهور برامج متخصصة في التحريك ثلاثي الأبعاد (3D Animation). وقد بلغ هذا التحول ذروته مع أفلام مثل (Toy Story 1995)، ثم انتشر بشكل واسع ليشمل كبريات شركات الإنتاج العالمية.

بحسب دراسة "أنواع الرسوم المتحركة" (Hushain, Gupta, & Sharma, 2023)، فإن الرسوم المتحركة الرقمية تتميّز بإمكانية إعادة الاستخدام (Reusability) للبيئات والشخصيات، وتوفر مستويات عالية من الواقعية والحركة، كما تقلل من الجهد اليدوي المرتبط بالإطارات الفردية. وهي تعتمد على برامج معقدة مثل (Blender & Maya)، وتقنيات التحريك بالهيكل العظمي (Rigging) والمحاكاة الفيزيائية.

الفروق التقنية بين المدرستين

تتمثل الفروقات التقنية بين المدرستين التقليدية والرقمية في عدة مستويات. أولاً، من حيث أدوات الإنتاج: تعتمد الرسوم التقليدية على الرسم اليدوي والتلوين اليدوي، بينما تعتمد الرسوم الرقمية على التصميم ثلاثي الأبعاد، التحريك الآلي، والتصيير الرقمي (Rendering). ثانياً، من حيث الكفاءة: الرسوم الرقمية تتيح إنتاجاً أسرع، وتعديلاً أسهل، وتكاملاً مع المؤثرات البصرية والصوتية المتقدمة. ثالثاً، من حيث العمق البصري: توفّر الرسوم الرقمية إمكانية التحكم في الإضاءة، الزوايا، والملمس بدرجة أعلى بكثير مما تتيحه الرسوم التقليدية. وبينما تتطلب الرسوم التقليدية مهارات فنية عالية في الرسم والتكوين، فإن الرسوم

الرقمية تتطلب مهارات برمجية وتقنية متقدمة، ما أدى إلى تغيير تركيبة فريق الإنتاج الفني ذاته (Epstein, et al., 2023).

التأثيرات الجمالية والإبداعية للتحول الرقمي

لا يُعد التحول الرقمي مجرد انتقال في الوسيلة، بل هو تحول في اللغة البصرية ذاتها. فقد فقدت الرسوم الرقمية شيئاً من العفوية التعبيرية التي كانت تميز المدرسة التقليدية، لكنها بالمقابل كسبت "قوة تمثيلية واقعية" هائلة، جعلت الصورة قادرة على إقناع المشاهد بأنها حقيقية، رغم كونها مولدة بالحاسوب (المحمودي، 2023).

كما يشير ستيف رايت (2015) إلى أن الرسوم الرقمية فتحت المجال أمام استخدام تقنيات التركيب الرقمي (Compositing) التي تمكّن الفنان من الدمج بين عناصر متعددة بإتقان بصري مذهل، مثل التحكم في الظلال والإضاءة والمؤثرات الخاصة بشكل غير ممكن في البيئة اليدوية التقليدية.

هذا التحول أسهم في إعادة تعريف المفاهيم الجمالية مثل الواقعية، الانغماس، والتماثل الحركي، حيث أصبحت الرسوم الرقمية وسيلة لصناعة عالم بصري متكامل ومقنع، يجمع بين الخيال والدقة التقنية.

الرسوم الواقعية (Photorealistic Animation) كنموذج للجيل الجديد

تُعد الرسوم الواقعية أو "الأنيميشن الفوتوغرافي الواقعي" إحدى أهم نتائج التحول الرقمي. وهي تعتمد على محاكاة دقيقة للواقع من حيث الشكل، الملمس، الحركة، والإضاءة، لدرجة تجعل من الصعب على المشاهد التفريق بين الصورة الحقيقية والمولدة رقمياً.

وقد أشارت دراسة (عبد شاطي، 2024) إلى أن هذه المدرسة تُوظف في إنتاج أفلام مثل *الأسد الملك* (2019)، حيث لم يتم استخدام أي تصوير واقعي، بل تم بناء العالم بالكامل بواسطة الحاسوب، مع الحفاظ على واقعية الحيوانات والبيئة، باستخدام الذكاء الاصطناعي في التوليد الحركي والصوتي، بالإضافة إلى

تقنيات التصيير الفوتوغرافي (Photorealistic Rendering) مثل تقنية (Ray Tracing) لمحاكاة الضوء والظلال.

العلاقة مع فيلم *الأسد الملك* (كتمهيد للفصل التحليلي)

تُجسد نسختا فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) الفرق الجوهري بين الأسلوبين التقليدي والرقمي. فبينما اعتمدت النسخة الأولى على الرسم اليدوي واللون المسطح، اعتمدت النسخة الحديثة على تصميم بيئة متكاملة باستخدام تقنيات الرسوم الواقعية. وقد جُمعت في النسخة الجديدة كل تقنيات الرسوم المتحركة الرقمية الحديثة، من تحريك عضلات الحيوانات بالذكاء الاصطناعي، إلى محاكاة الرياح والضوء والغبار والماء، ضمن بيئة ثلاثية الأبعاد عالية التفاصيل.

هذا التطور لا يمكن فصله عن السياق النظري الأوسع للتحول الإعلامي والتحول الرقمي في الإنتاج البصري، وهو ما يجعل من دراسة هذين العملين مقارنةً جوهرية لتفسير التحولات التقنية والجمالية في صناعة الرسوم المتحركة.

المؤثرات البصرية (VFX) وتقنيات التركيب الرقمي (Compositing)

النشأة والتطور التاريخي للمؤثرات البصرية

نشأت المؤثرات البصرية كوسيلة لسد الفجوة بين الخيال والإمكانات التقنية المحدودة في بدايات السينما، حيث استخدم المخرجون الأوائل تقنيات ميكانيكية وبصرية بسيطة مثل الخدع البصرية الثنائية (Double Exposure) والنماذج المصغّرة (Miniatures) والرسوم على الزجاج. واستُخدمت هذه الوسائل لتصوير مشاهد لا يمكن تحقيقها في الواقع، مثل الطيران أو الكوارث أو الكائنات الخرافية. وقد بقيت هذه الأساليب اليدوية هي السائدة حتى ظهور الحاسوب كوسيط فني وتقني.

مع تطور أدوات البرمجة والحوسبة الرسومية خلال النصف الثاني من القرن العشرين، بدأت المؤثرات البصرية تشهد تحوّلاً جذرياً باتجاه المعالجة الرقمية، مما أوجد بيئة إنتاج جديدة تعتمد على الدمج بين

العناصر الواقعية والعناصر المصممة رقمياً. أدى ذلك إلى تراجع المؤثرات الميكانيكية تدريجياً، وظهور جيل جديد من الأفلام يعتمد بشكل كامل على المؤثرات الرقمية (Wright, 2015).

من المؤثرات الميكانيكية إلى المؤثرات الرقمية

يشير ستيف رايت إلى أن التحول من المؤثرات التقليدية إلى المؤثرات الرقمية لم يكن فقط نتيجة التطور التكنولوجي، بل جاء أيضاً استجابة لحاجة صناع السينما إلى تحقيق مرونة أعلى في الإبداع البصري، خصوصاً في الأفلام التي تتطلب محاكاة واقعية لعوالم غير موجودة فعلياً. لقد سمحت المؤثرات الرقمية بإعادة بناء البيئات، وتحريك الكائنات، وتوليد الضوء والظل والدخان والنار بطريقة دقيقة وقابلة للتكرار.

ومع دخول الرسوم المتحركة في هذا السياق، أصبح من الممكن توظيف المؤثرات البصرية بشكل أكثر اندماجاً ضمن المشهد، حيث بات المشهد الرسومي يتكون من عشرات الطبقات التي تُدمج لاحقاً باستخدام برامج التركيب الرقمي (Wright, 2015).

أنظمة التركيب الرقمي (Compositing Systems)

يعتمد التركيب الرقمي (Compositing) على دمج عدة عناصر بصرية ضمن مشهد واحد متكامل، بهدف خلق وهم بصري يُقنع المتلقي بأن هذه العناصر تنتمي إلى بيئة واحدة طبيعية. ويُعد فهم النظام المستخدم في إدارة هذا التركيب أمراً جوهرياً لفهم طبيعة الإنتاج الرقمي الحديث.

أولاً: النظام الطبقي (Layer-Based Compositing)

يعتمد هذا النظام على مبدأ ترتيب العناصر في طبقات متتالية تُعرض فوق بعضها البعض، مثل طبقة الخلفية، وطبقة العنصر المتحرك، وطبقة المؤثرات. ويشبه هذا الأسلوب تركيب الصور في برامج مثل (Photoshop وAfter Effects)، حيث يمكن التحكم في موضع كل طبقة، ودرجة شفافيتها، وتفاعلها مع باقي الطبقات.

يُستخدم هذا الأسلوب غالباً في المشاريع متوسطة الحجم أو التي لا تتطلب علاقات تفاعلية معقدة بين العناصر. من أبرز مزاياه بساطة التعامل البصري وسهولة تتبع التعديلات، لكنه محدود في المرونة عند التعامل مع مشاهد معقدة متعددة المصادر (Brinkmann, 2008).

ثانياً: النظام العقدي (Node-Based Compositing)

في هذا النظام، لا تُرتب العناصر بشكل رأسي في طبقات، بل تُمثّل كعقد مستقلة متصلة فيما بينها ضمن شبكة مرئية. كل عقدة (Node) تمثل عملية منفصلة (مثل: إدخال صورة، تطبيق فلتر، تغيير لون، دمج عنصر)، وتُربط هذه العقد ببعضها وفق منطق تدفّقي.

هذا النظام هو السائد في صناعة المؤثرات البصرية المتقدمة، ويُستخدم في برامج مثل (Fusion & Nuke). من مزاياه: القدرة على التعامل مع عدد كبير من العناصر والمؤثرات دون تعقيد بصري. وإمكانية تعديل أي خطوة في التركيب دون التأثير السلبي على باقي الشبكة. وإعادة استخدام نفس العقد وتكرارها بمرونة عالية (Lanier, 2017).

ويُعد هذا النظام العمود الفقري في إنتاج أفلام مثل *الأسد الملك* (2019)، حيث يتم تركيب مئات الطبقات من الضوء والظل والمحاكاة والمؤثرات في بنية واحدة مرنة ومعقدة.

تقنيات التركيب المتقدمة (Advanced Compositing Techniques)

بالإضافة إلى بنية النظام، تعتمد جودة التركيب الرقمي على مجموعة من التقنيات الاحترافية التي تُستخدم لضبط المشهد النهائي. ومن أبرز هذه التقنيات:

- التصيير المتعدد التمريرات (Multipass Rendering)

هي تقنية يتم فيها تصيير المشهد (Rendering) عدة مرات، بحيث يُنتج ملف منفصل لكل مكون بصري مثل: الظلال، الانعكاسات، الإضاءة، التوهج، العمق.

ثم تُدمج هذه الملفات داخل برنامج التركيب لخلق صورة واحدة عالية الجودة، مع تحكم دقيق في كل مكوّن على حدة. هذه الطريقة تتيح إعادة تعديل مكونات الصورة لاحقاً دون الحاجة إلى إعادة تصيير كامل، مما يوفر وقتاً وجهداً هائلين (Gress, 2014).

- عزل العناصر (Keying وRotoscoping)

تقنيات أساسية تُستخدم لفصل الشخصيات أو العناصر عن الخلفية، تمهيداً لدمجها مع بيئات أخرى.

(Keying) تُستخدم عندما تكون الخلفية بلون موحد (مثل الكروما الخضراء).

(Rotoscoping) تُستخدم عندما لا تكون الخلفية نظيفة، حيث يتم رسم حدود العنصر يدوياً في كل إطار.

هذه التقنيات ضرورية في إنتاج مشاهد الرسوم المتحركة الواقعية حيث تُدمج الشخصيات مع خلفيات صناعية مولدة بالحاسوب (Lanier, 2017).

- تصحيح الألوان والتلوين السينمائي (Grading & Color Correction)

تشمل هذه المرحلة تعديل توازن الألوان، التباين، الإضاءة، وتدرج اللون، بهدف: توحيد العناصر المدمجة بصرياً، تحقيق انسجام جمالي، دعم الحالة المزاجية أو الدرامية للمشهد (Brinkmann, 2008).

- التكامل البصري والدمج (Integration and Blending)

هي مرحلة ختامية يتم فيها ضبط حواف العناصر، وإضافة عناصر وسيطة (مثل الغبار، الضباب، الانعكاسات) لضمان أن جميع الأجزاء تبدو وكأنها تنتمي للمكان نفسه من حيث الإضاءة والمنظور (Wright, 2015).

تشكل بنية التركيب الرقمي (سواء الطبقي أو العقدي) إلى جانب التقنيات المتقدمة مثل التصيير المتعدد وعزل العناصر وتصحيح الألوان، منظومة متكاملة تتيح إنتاج صور مركبة عالية الواقعية والدقة، كما هو الحال في النسخة الرقمية الحديثة من فيلم *الأسد الملك*. هذه الأدوات لا تُعد تجميلية فقط، بل هي جزء بنيوي

في تشكيل اللغة البصرية للرسوم المتحركة الرقمية الحديثة، وتُعد من أبرز تجليات التحول الرقمي في الإنتاج السينمائي.

توظيف المؤثرات البصرية في صناعة الرسوم المتحركة

لم تَعُد المؤثرات البصرية حكراً على الأفلام الحية، بل أصبحت جزءاً أساسياً من بنية الرسوم المتحركة الرقمية الحديثة. وقد بيّنت الدراسات الحديثة أن الرسوم المعاصرة باتت تعتمد على دمج عناصر مثل الدخان والماء والضوء والضباب من خلال أنظمة الجزيئات (Particle Systems) والمحاكاة الفيزيائية، حيث تُمكّن هذه الأدوات من خلق بيئات بصرية معقّدة تنبض بالحياة، ما يجعل المشهد يبدو وكأنه مأخوذ من واقع طبيعي، رغم كونه مُركباً بالكامل داخل بيئة رقمية (Epstein, et al., 2023).

تُعتبر النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* (2019) مثالاً على الاستخدام المكثف للمؤثرات البصرية والتركيب الرقمي، حيث تم تصميم الشخصيات والبيئة بالكامل داخل بيئة ثلاثية الأبعاد، مع تصيير متعدد التمريرات (Multipass) ومحاكاة للضوء الطبيعي.

التحريك الفيزيائي والمحاكاة الديناميكية في الرسوم المتحركة الواقعية

مقدمة حول التحريك الفيزيائي

يشير التحريك الفيزيائي (Physical Animation) إلى استخدام محاكاة رقمية تعتمد على قوانين الفيزياء الطبيعية لمحاكاة الحركة والسلوك في الرسوم المتحركة. وهو أحد الأعمدة التقنية الأساسية في صناعة الرسوم الواقعية (Photorealistic Animation)، حيث لا يُكتفى برسم الحركة، بل يتم نمذجتها رياضياً ومحاكاتها داخل بيئة ثلاثية الأبعاد.

في هذا النوع من الإنتاج، لا يتحكم المحرّك مباشرة في كل تفصيل، بل تُبرمج الشخصيات والعناصر لتتفاعل مع قوى الجاذبية، الرياح، الكتلة، والاحتكاك، ما يمنح المشهد واقعية فائقة، خصوصاً في حركة الشعر، الفرو، السوائل، أو الغبار (Wright, 2015) (Brinkmann, 2008).

المحاكاة الديناميكية في بيئة الإنتاج الرقمي

تُستخدم المحاكاة الديناميكية (Dynamic Simulation) لمحاكاة ظواهر معقدة تتطلب تفاعلاً طبيعياً بين العناصر. ومن أبرز ما تم توظيفه في ذلك:

- محاكاة الفرو (Fur Simulation): كما في تحرك فرو الأسد استجابة لحركته أو الهواء.
- محاكاة العضلات والجلد (Muscle & Skin Dynamics): لضمان واقعية الحركة الجسدية للحيوانات.
- السوائل والدخان (Particles and Fluids): مثل الماء المتناثر أثناء الركض أو الغبار في السباق.

تقوم هذه المحاكاة على خوارزميات فيزيائية تدمج بين الجاذبية، التصادم، التمدد، الانكماش، والوزن، مما يجعل كل تفصيل بصري يستجيب بشكل ديناميكي للبيئة المحيطة.

وقد أشار كل من (Gress, 2014) و (Wright, 2015) إلى أن هذه الأنظمة تُدمج داخل بيئات التركيب الرقمي الحديثة، وتُستخدم عادةً بالتوازي مع محركات مثل (Houdini أو Maya nCloth / nHair) أو أنظمة (Dynamics) داخل (Blender).

التحكم التوليفي بالحركة (Motion Synthesis)

واحدة من أبرز التقنيات المستخدمة في فيلم *الأسد الملك* (2019) هي توليف الحركة الواقعية بناءً على مدخلات فسيولوجية بدلاً من التحريك اليدوي التقليدي، يتم:

- نمذجة بنية الحيوان (الهيكل، المفاصل، العضلات)
- تحديد نقاط ارتكاز الحركة
- تطبيق قوانين التفاعل الفيزيائي (كتلة، تسارع، مقاومة...)

ثم يتم توليد الحركة تلقائياً استناداً إلى هذه المدخلات. هذا النوع من التحريك يقلّل الحاجة إلى التحريك اليدوي (frame-by-frame)، ويعزز الانغماس الواقعي.

وقد أشار (عبد شاطي، 2024) أن هذه التقنية سمحت بإنتاج مشاهد ركض وانقضاض ووقوف وحتى تنفّس الحيوان بشكل واقعي، دون اللجوء إلى تصوير حقيقي أو ممثلين مرجعيين.

وأكد (Lanier, 2017) كذلك أن هذا الأسلوب يعتمد على (Rigging) متطور ونمذجة سلوكية للعضلات ونقاط الضغط، وهو ما يجعل المحاكاة أقرب إلى السلوك الحيواني الحقيقي.

العلاقة بين المحاكاة الفيزيائية والبنية البصرية للمشهد

تُعد المحاكاة الديناميكية جزءاً لا يتجزأ من البنية البصرية النهائية، حيث ترتبط مباشرة بعمليات:

- الإضاءة الديناميكية: تتغير الإضاءة بحسب اتجاه الحركة.
- الظل المتفاعل: يتغير الظل مع حركة العنصر المحاكى.
- الانعكاس والشفافية: كما في السوائل أو الأرضيات العاكسة.

كل ذلك يُدمج لاحقاً في برامج التركيب الرقمي مثل (Nuke)، مع تطبيق تصحيح لوني دقيق يضبط توازن المشهد ليتماشى مع الطبيعة الواقعية التي تهدف لها الرسوم. يشير (Gress, 2014) إلى أهمية التوافق بين الطبقات المحاكية للبيئة الديناميكية وبين العناصر التركيبية لتحقيق تجانس بصري فعال.

تمثل النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* (2019) واحدة من أرقى نماذج الاستخدام المتكامل للتحريك الفيزيائي. تم الاعتماد على:

- محركات خاصة لمحاكاة حركات الحيوانات بدقة بيولوجية
- أدوات (Smart Muscle Simulation) لتحريك العضلات طبقاً لردات الفعل الطبيعية
- محاكاة الهواء والغبار بالتفاعل مع حركة الأرجل
- نمذجة تفاصيل الوجه والحواجب والعينين بناءً على أنظمة (Synthesis Motion)

كل هذه الأنظمة مجتمعة مكّنت ديزني من إعادة خلق عالم حي بالكامل دون تصوير ميداني حقيقي، وإنما عبر محاكاة ذكية لبيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد بدقة شبه تامة (Lanier, 2017) (Brinkmann, 2008).

التحول في العناصر السمعية – المؤثرات الصوتية الرقمية

تطور البنية الصوتية في السينما الرقمية

شهد الصوت السينمائي تحولات بنيوية هائلة منذ بداياته الصامتة، حيث تطوّر من مجرد عنصر مصاحب إلى مكوّن درامي متكامل يُسهم في بناء العالم الفيلمي وتشكيل الوجدان السمعي للمُتلقي. هذا التطور تعزّز مع التحول الرقمي، إذ أُعيد تعريف الصوت بوصفه كياناً قابلاً للمعالجة والتلاعب دون فقدان جودته الأصلية.

تشير الدراسات إلى أن التحول الرقمي للصوت أتاح إمكانيات غير مسبوقة مثل التعديل غير التدميري، التحكم بتوزيع الأصوات في الفراغ، وتوظيف الديناميكية الصوتية كأداة سردية مستقلة (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021).

كما يوضح (سالم، 2020) أن استخدام أنظمة التحرير الرقمية مكّن من تنقية الضجيج، وعزل المسارات الصوتية، وتصميم مشاهد صوتية مركبة توازي تعقيد البنية البصرية.

من الصوت التناظري إلى التصميم الصوتي السينمائي

مع الانتقال إلى البيئة الرقمية، لم يعد الصوت مجرد تسجيل، بل أصبح يُصمم بوعي جمالي ودرامي. حيث بات بالإمكان توليد الصوت داخل بيئة رقمية كاملة (Soundscaping)، والتحكم بكل تفصيل فيه، سواء في التردد أو العمق أو التوزيع (Holman, 2012).

ويؤكد (عبد شاطي، 2024) أن هذه الأدوات مكّنت صنّاع الرسوم المتحركة من صياغة عالم صوتي مستقل، يسمح بإبراز الشخصيات والانفعالات دون الحاجة إلى مصادر صوتية طبيعية.

المؤثرات الصوتية في بيئة الرسوم المتحركة

في أفلام مثل *الأسد الملك* (2019)، لم يكن الصوت محاكياً فقط للحركة، بل مكوناً بنيوياً يُسهم في الإيقاع والمزاج والتوتر. يتم تصميم الأصوات من البداية باستخدام مكتبات رقمية، وبرامج مثل (Reaper و Pro Tools)، كما يُعتمد على تقنيات متقدمة مثل التوزيع الثلاثي الأبعاد (3D Spatialization).

وتوضح (Jin, 2023) أن المؤثرات الصوتية أصبحت تؤدي أدواراً تتجاوز المحاكاة، لتشمل الإيحاء والتناقض الصوتي التعبيري، وهو ما يُستخدم لتعزيز المزاج أو حتى لتوليد مفارقة درامية داخل المشهد.

تقنية الدولبي والصوت المحيطي في السينما الرقمية

أحدثت تقنيات مثل (Dolby Atmos) نقلة نوعية في توزيع الصوت داخل القاعات السينمائية، حيث أصبح الصوت يتحرك بشكل ديناميكي في الفضاء المحيط بالمشاهد، مما يُعزز الشعور بالانغماس والواقعية.

تُظهر دراسة (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021) أن هذا النظام يمكّن من التحكم الدقيق بمصدر الصوت وتوجيهه بشكل ينسجم مع حركة الصورة، ما يخلق تجربة حسية تفاعلية متعددة الأبعاد.

وفي تحليله لمشهد ظهور موفاسا في *الأسد الملك*، يشير (عبد شاطي، 2024) إلى استخدام طبقات صوتية متراكبة وصدى محسوب بدقة لبناء حالة درامية مؤثرة تتكامل مع البعد البصري للمشهد.

التكامل بين الصوت والصورة في البيئة الرقمية

أصبح الصوت الرقمي جزءاً لا يتجزأ من البناء السردي للصورة، يُستخدم لإدارة الانتباه، وتعزيز البنية العاطفية، وتوجيه الإدراك. الصوت لم يعد تابعاً للصورة، بل محاوراً لها، يشارك في إنتاج المعنى.

وتؤكد (Jin, 2023) أن الأصوات قد تؤدي دوراً بنيوياً في قلب المعنى الظاهر للصورة أو التلاعب بتوقعات المشاهد، وهو ما يظهر في استخدام الصمت أو النغمة المتقطعة لبناء توتر مفاجئ. ويشير (سالم، 2020)

إلى أن دمج الصوت بالصورة في البيئة الرقمية أدى إلى إعادة تعريف الحدود بين الحسي والبصري، وجعل الصوت مرآة داخلية للانفعالات الدرامية.

التكامل بين الصورة والصوت – نحو تجربة مشاهدة رقمية متكاملة

من الانفصال إلى الاندماج

كانت العلاقة بين الصورة والصوت في السينما الكلاسيكية تُبنى على التزامن الظاهري، حيث يتم تركيب الصوت بعد التصوير غالباً، ويُنظر إليه بوصفه مكمّلاً للصورة. لكن التحول الرقمي في الصناعة السمعية–البصرية أعاد تشكيل هذه العلاقة، فلم يعد الصوت والصورة عنصرين منفصلين بل نظاماً واحداً متفاعلاً داخل بيئة رقمية موحدة.

هذا التكامل لم يأتِ نتيجة إضافة الصوت بعد اكتمال الصورة، بل عبر بناء كلٍّ من العناصر المرئية والسمعية بشكل متوازٍ داخل منصة إنتاج رقمية تسمح بمحاكاة واستجابة متبادلة (Interactive Rendering). كما أتاح التحول الرقمي إمكانية التحكم في كل طبقة من طبقات المشهد، سواء كانت ضوئية، لونية، حركية، أو صوتية، وربطها مع بعضها البعض باستخدام محركات ذكية ومؤثرات مركبة .(Wright, 2015)

التحول الرقمي بوصفه شرطاً للإندماج الجمالي

وفقاً لما ورد في دراسة "جماليات المؤثر الصوتي الرقمي" (سالم، 2020)، لا يمكن تحقيق تجربة سمعية–بصرية متكاملة دون بيئة رقمية تسمح بتعديل كل من عناصر الصوت والصورة على مستويات دقيقة جداً من التحكم. فالتراكب الدقيق بين حركة الشخصية وانفجار الصوت، أو بين تغير الإضاءة وتبدل الموسيقى، هو نتيجة معالجة زمنية لحظية، تتم على شكل طبقات متداخلة داخل برمجيات تحرير وتكوين مشهد .(Compositing Platforms)

وقد أصبح المشهد السينمائي أشبه بنسيج حي من الصوت والصورة والتفاعل، لا يمكن عزله إلى مكوناته الأولية دون فقدان وظيفته الجمالية.

نحو تجربة رقمية متكاملة

لم يعد التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة مقتصراً على ترقية التقنيات أو تحسين الجودة، بل تجاوز ذلك ليصبح تحوّلاً مفاهيمياً شاملاً في بنية التجربة السينمائية ذاتها. ففي البيئة الرقمية، أصبحت جميع عناصر الفيلم – من الصورة والصوت، إلى الإضاءة، والتركيب، والتحريك – مدمجة ضمن منظومة تكنولوجية واحدة تتسم بالمرونة، التفاعلية، وقابلية التخصيص، ما أفضى إلى نشوء تجربة جديدة للمشاهد لا تعتمد فقط على التلقي البصري، بل تُشرك الحواس والعاطفة في آنٍ معاً.

تؤكد دراسة (المحمودي، 2023) أن الرقمنة لم تغير فقط أدوات الإنتاج، بل أعادت تشكيل بنية الفيلم من الداخل، بحيث أصبح المشهد الرقمي لا يُنتَج فقط باعتباره صورة مرئية، بل كمشهد تفاعلي ديناميكي يخضع لمعالجات رقمية دقيقة، تُدار عبر منصات تحرير متقدمة، وتُصمم وفق فلسفة جديدة قائمة على التراكب، وإدارة الزمن، والواقع المحاكى. ومن خلال هذه البيئة، بات بالإمكان بناء عوالم افتراضية كاملة لا تخضع لقوانين الواقع، بل لقوانين المحاكاة البرمجية، وهو ما يتيح قدرة غير مسبوقة في خلق تأثيرات جمالية ونفسية مركّبة.

كما أشار كل من (مختار و أحمد، 2021) في دراستهما إلى أن الرسوم المتحركة الرقمية أصبحت بيئة متكاملة يتفاعل فيها الإدراك البصري مع النبض السمعي في تشكيل الإحساس بالمشهد، إذ تُبنى اللقطة ليس فقط من حيث الإطار البصري، بل من حيث تدفّق الإيقاع، وتكامل التلوين، وتوزيع المؤثرات الصوتية، وحركة الكاميرا الافتراضية. وبهذا، لم تعد الرسوم المتحركة مجرد محاكاة للحياة، بل بيئة محوسبة تُنتج عالماً متكاملاً مفعماً بالإيحاءات والرموز والدلالات التي تُصاغ رقمياً بدقة فائقة.

ومن الناحية الإدراكية، فإن تجربة المشاهد في السينما الرقمية تتصف بالتعدد الحسي (Multisensory Experience)، إذ لم تعد الصورة تُفهم بمعزل عن الصوت، أو الإيقاع، أو الظل، بل يُعاد تنسيق جميع هذه العناصر ضمن نسق واحد يهدف إلى نقل المشاهد من حالة التلقي التقليدية إلى حالة الاندماج الإدراكي الكامل. ويتحقق هذا الاندماج عبر الدمج بين الصوت المحيطي، والإضاءة الديناميكية، والمؤثرات البصرية الواقعية، والحركة الفيزيائية الدقيقة، ما يخلق تجربة إدراكية متماسكة تُعرف في الدراسات الحديثة بالتجربة الرقمية الغامرة (Immersive Digital Experience).

ولعل المثال الأبرز على هذا التحول نجده في أفلام مثل *الأسد الملك* (2019)، حيث لم يعد المشاهد يلاحظ الفرق بين العنصر المرسوم والعنصر المصوّر، إذ أصبحت الكاميرا الافتراضية تحاكي حركات الكاميرا الواقعية، والمؤثرات الصوتية تحاكي الأصوات الحية، والإضاءة تُماثل الضوء الطبيعي، ما يُنتج عالماً يبدو حقيقياً، رغم كونه مولداً بالكامل بالحاسوب. وهو ما يشير إلى أن السينما الرقمية الحديثة لا تهدف فقط إلى عرض محتوى، بل إلى خلق واقع بديل يتقاطع فيه الإدراك البشري مع المحاكاة الرقمية.

التقنيات الرقمية بين صنع الإنسان وتوجيهه

على الرغم من أن التقنيات الرقمية أصبحت تبدو ككيانات مستقلة في صناعة الوسائط البصرية والسمعية، فإن الواقع يؤكد أن كل عملية إنتاج رقمي هي نتاج جهد بشري موجه. فالإبداع والقرار الفني وتصميم الأدوات والمونتاج والتحريك الرقمي — كل ذلك مرهون بعقلٍ بشري يوجّه التكنولوجيا، ويحدد الرؤية التي تنعكس أخيراً على الشاشة. وبالتالي، لا يمكن فهم التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة بمعزل عن العامل البشري، إذ إن الرقمنة لا تشكّل نفسها بنفسها بل تُفعّل تحت إشرافٍ وصنعٍ إبداعي من الإنسان.

هذا المنظور يدعم تأكيد أن التحول من الرسوم اليدوية إلى الإنتاج الرقمي ليس فقط تغيراً في أدوات العمل، بل أيضاً إعادة تشكيل لعلاقة الإنسان بالوسيط الفني، وبالتكنولوجيا التي يستخدمها (Ionescu, 2025).

الدراسات السابقة

الدراسات العربية

- دراسة الشيخ (2024)، **دور تكنولوجيا الطباعة ثلاثية الأبعاد في تنفيذ الكائنات والمكياج الاصطناعي في الأفلام السينمائية**، ويهدف البحث إلى استكشاف كيفية استخدام تقنية تكنولوجيا الطباعة ثلاثية الأبعاد لتصميم الكائنات والمكياج الاصطناعي في الأفلام، مما يسهم في تحقيق تأثيرات بصرية أكثر واقعية وجاذبية. تبرز أهمية البحث في تسليط الضوء على دور الطباعة ثلاثية الأبعاد في تطوير صناعة الأفلام لتلبية متطلبات السينما المعاصرة بتكلفة أقل وسرعة أعلى، مقارنة بالأساليب التقليدية. تتمثل المشكلة في الحاجة إلى تقنيات تكنولوجية حديثة لتقديم مجسمات ومكياج اصناعي أكثر واقعية وبتكلفة منخفضة. اعتمد البحث على منهجية وصفية تحليلية، وشمل تحليل تقنيات الطباعة ثلاثية الأبعاد والمسح الضوئي المستخدمة في عدة أفلام لتصميم الكائنات الخيالية والمكياج الاصطناعي. وقد أظهرت النتائج أن الطباعة ثلاثية الأبعاد أسهمت في تقليل وقت الإنتاج وتكلفته، وزادت من الواقعية وجاذبية المؤثرات.
- دراسة حسان و أبو الحسن (2024)، **الجسم الحي كعنصر تعبيري في بناء الشخصيات في أفلام التحريك**، ويهدف البحث إلى دراسة كيفية استخدام الجسم الحي كعنصر تعبيري في تصميم شخصيات الرسوم المتحركة، مع التركيز على الإمكانيات التعبيرية للجسم البشري عند توظيفه في تقنيات الواقع الافتراضي لتعزيز واقعية الشخصيات وجاذبيتها البصرية. تبرز أهمية البحث في تسليط الضوء على التشريح الفني للجسم كأداة فنية تُغني تصميم الشخصيات الكرتونية وتضفي عليها بعداً واقعياً. اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، محللاً خصائص الجسم البشري من الناحية التشريحية والفنية، وتبيّن أن استخدام الجسم الحي يضيف واقعيةً أكبر للحركة والتعبير في الشخصيات المتحركة.
- **دراسة** المحمودي (2023)، **التحول الرقمي وتأثيره على صناعة السينما**، ويهدف البحث إلى دراسة تأثيرات التحول الرقمي على صناعة السينما، مع التركيز على التقنيات الرقمية التي أسهمت في تطوير

القطاع واندماجه مع الوسائط الرقمية. تكمن مشكلة البحث في فهم تأثير التحول الرقمي على العمليات السينمائية المختلفة وما يترتب عليه من تغييرات في أدوات ووسائل الإنتاج والتوزيع والتسويق. تبرز أهمية البحث في تسليطه الضوء على التحول الرقمي كعنصر محوري لتطوير صناعة السينما وفتح آفاق جديدة للإبداع تتماشى مع تطلعات المشاهدين وتطورات التقنية. اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، محللاً الأدبيات المتعلقة بالتحول الرقمي في السينما وأثره على جوانب الإنتاج والعرض. تناول البحث تحليل التقنيات الرقمية، مثل المؤثرات الخاصة(VFX) ، وتقنية التصوير الحاسوبي (CGI)، وكيفية استخدامها لتطوير المحتوى البصري وتحقيق تكامل أفضل مع المشاهد الرقمية. أشارت النتائج إلى أن التحول الرقمي أسهم في تحسين جودة الإنتاج السينمائي وإضافة عناصر مرئية مبتكرة تزيد من جاذبية الأفلام، مما يعزز تفاعل الجمهور.

- دراسة سالم (2020)، **جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في أفلام الرسوم المتحركة**، ويهدف البحث إلى توضيح دور المؤثر الصوتي الرقمي في إضفاء جمالية وواقعية على أفلام الرسوم المتحركة، وكيفية تأثيره على البيئة البصرية وواقعية الشخصيات. تتمثل أهمية البحث في التركيز على المؤثرات الصوتية الرقمية كعنصر أساسي يعزز تجربة المشاهدة ويزيد من جاذبية الأفلام المتحركة. اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، حيث تم تحليل فيلم "وول–إي" (WALL-E) كعينة لدراسة تأثير المؤثرات الصوتية الرقمية. أظهرت النتائج أن هذه المؤثرات تسهم في تحسين إيصال التفاصيل البصرية وتزيد من تفاعل الجمهور مع الشخصيات.
- **دراسة** صابر (2017)، **التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية على تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية**، ويهدف البحث إلى التعرف على نظم المؤثرات الحديثة المستخدمة في الأفلام وكيفية توظيفها لتصميم الشخصيات الكرتونية ودمجها مع المشاهد الحية. تتمثل مشكلة البحث في إيجاد طرق تكنولوجية للاستفادة من المؤثرات البصرية، لتحقيق تكامل بين الشخصيات الكرتونية والشخصيات الحية في الأفلام. اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي لتحليل تطور المؤثرات الخاصة (SFX)

والمؤثرات البصرية (VFX) وأثرها على تصميم وتحريك شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية. أظهرت النتائج أن التقنيات الحديثة مكّنت صانعي الأفلام من دمج الشخصيات الكرتونية ثلاثية الأبعاد مع المشاهد الحية، مما أضاف واقعية وجاذبية أكبر. وقد سهلت تقنيات مثل التقاط الحركة والرسومات ثلاثية الأبعاد تصميم الشخصيات المتحركة بدقة وسرعة ومرونة.

الدراسات الأجنبية

- دراسة Luna & Marcos (2024)، **ديزني تدرك: تأثير بيكسار على تطور أفلام الرسوم المتحركة في ديزني (1994–2018)**، ويهدف البحث إلى استكشاف تأثير استحواذ ديزني على بيكسار في عام (2006) على أسلوب سرد القصص وتطوير الشخصيات في أفلام ديزني، وتبرز أهمية البحث في توضيح كيفية تأثير هذه العلاقة على تطلعات الجماهير، مما جعل ديزني تتبنى أساليب أكثر تعقيداً في شخصياتها وقصصها. تكمن مشكلة البحث في التحقق من مدى تأثير بيكسار على نمط السرد في ديزني. أظهرت النتائج أن الأفلام التي أُنتجت بعد الاستحواذ تتميز بتنوع أكبر في الحبكات وتعقيد أكبر في بناء الشخصيات، مما زاد من جاذبيتها على المستوى النقدي والجماهيري.
- دراسة Dinç (2023)، **تأثير تقنيات الرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية على اتجاهات الإنتاج العالمية ورقمنة السينما من 1990 إلى 2020**، ويهدف البحث إلى تحليل تأثير الرقمنة وتقنيات الرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية على اتجاهات الإنتاج السينمائي العالمي، ومدى تأثيرها في إحداث تغيير جذري في أساليب الإنتاج وزيادة تفاعل الجماهير. يبرز البحث أهمية التحول الرقمي في السينما وكيفية مساهمته في تنوع المحتوى السينمائي وجاذبيته. اعتمد على تحليل إحصائي للأفلام الأعلى تحقيقاً للإيرادات على مدار العقود الثلاثة الماضية، وتبين من النتائج أن الشركات التي اتبعت الرقمنة والتقنيات الحديثة حققت نجاحاً أكبر وإيرادات أعلى.
- دراسة Hushain, Gupta, & Sharma (2023)، **تحليل الأنواع المختلفة للرسوم المتحركة**، ويهدف البحث إلى تقديم دراسة شاملة للأنواع المختلفة للرسوم المتحركة، مثل الرسوم المتحركة اليدوية، و(CGI)،

التوقف الحركي، والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، مع استعراض تأثير الاتجاهات التقنية الحديثة مثل الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي. تبرز أهمية البحث في توضيح أثر الرسوم المتحركة كوسيلة إبداعية قوية في مجالات متنوعة كالتعليم والترفيه والألعاب. تتمثل مشكلة البحث في ضرورة فهم الفروقات والتطبيقات الخاصة بكل نوع، خاصةً مع تطور التكنولوجيا. وقد أظهرت النتائج أن التطور التكنولوجي ساهم في تحسين جودة الرسوم المتحركة وزيادة التفاعل فيها.

- دراسة (Glotov, 2022)، **الإنتاج الافتراضي في فيلم *الأسد الملك* (2019): العرض الرسمي والأسلوبي** ويهدف البحث إلى فحص تأثير تقنية الإنتاج الافتراضي على الجوانب الرسمية والأسلوبية لفيلم *الأسد الملك* باستخدام منهج التحليل السينمائي النيوفورمالي. تبرز أهمية البحث في كونه يسلط الضوء على دور الإنتاج الافتراضي في إحداث نقلة نوعية في طرق الإنتاج السينمائي التقليدية، مما يسهم في تحقيق واقعية أكبر وتسهيل التعاون الفني. تتمثل مشكلة البحث في قلة الأبحاث حول تأثير هذه التقنيات على أسلوب وشكل الأفلام، على الرغم من تزايد استخدامها. وقد أظهرت النتائج أن الإنتاج الافتراضي عزز من واقعية الفيلم وجاذبيته البصرية، لكنه في الوقت نفسه قلل من التعبير العاطفي للشخصيات.

التعقيب على الدراسات السابقة

من خلال اطلاع الباحثة على الدراسات العربية والأجنبية، تبين أنه لا توجد دراسات سابقة تناولت موضوع بحث الدراسة الحالية بشكل مباشر أو درست فيلم *الأسد الملك* بالطريقة التي تتناولها الدراسة، حيث إن معظم هذه الدراسات تنتمي إلى كليات الفنون، بينما تظل الدراسات الإعلامية في هذا السياق قليلة جداً. كما أن أغلب الدراسات ركزت على قضايا عامة في التحول الرقمي ودراسة تقنيات الإنتاج الحديثة ودورها في إحداث نقلة نوعية في صناعة الأفلام سواء الرسوم المتحركة أو أفلام السينما بشكل عام، دون تخصيص عينة بحثية مماثلة. على سبيل المثال، تناولت الدراسات توظيف تقنيات تعبيرية كالجسم الحي والمؤثرات الصوتية الرقمية، وهي عناصر أساسية في بناء عالم الفيلم. ومع ذلك، تختلف هذه الدراسات عن الدراسة الحالية في

تركيزها على جوانب محددة، مثل دراسة (حسان و أبو الحسن، 2024)، ودراسة صاير (2017) ركزتا على التحليل التشريحي، ودراسة (سالم، 2020) ركزت على التأثيرات السمعية، ودراسة (المحمودي، 2023)، ودراسة (Dinç, 2023) ركزتا على الاتجاهات الإنتاجية العامة.

بالرغم من ذلك، تشابهت معظم هذه الدراسات مع الدراسة الحالية في اعتمادها على المنهج الوصفي التحليلي، الذي يعد مناسباً لتحليل التقنيات والأساليب الإنتاجية وتأثيرها على التجربة السينمائية. من جهة أخرى، ركزت الدراسات السابقة غالباً على جانب واحد فقط، إما الصورة أو الصوت، مما يجعل الدراسة الحالية مميزة بتناولها الجانبين (العناصر السمعية والبصرية)، بهدف فهم أعمق لتأثير التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة.

بالرغم من أن دراسة (Glotov, 2022) تناولت فيلم *الأسد الملك* (2019)، فإنها ركّزت تحديداً على الجانب التقني للإنتاج الافتراضي (Virtual Production) والأسلوب الإخراجي المستخدم في بناء المشاهد الرقمية، دون التطرق إلى التحول البنيوي والجمالي الذي أحدثته الرقمنة في لغة الفيلم وعناصره البصرية والسمعية. أما الدراسة الحالية، فتمتاز بأنها مقارنة تحليلية بين نسختي الفيلم (1994 و2019)، وتهدف إلى فهم التحول الرقمي ضمن سياق نظرية التحول الإعلامي، بما يكشف أثر الرقمنة على الشكل الفني في الرسوم المتحركة المعاصرة.

رغم قلة الدراسات السابقة التي تناولت موضوع التحول الرقمي في الرسوم المتحركة من منظور إعلامي شامل، فإن هذه المحدودية تبرز أهمية الدراسة الحالية في سد فجوة معرفية قائمة. وقد ركزت الباحثة على تحليل الدراسات المتاحة بعمق للاستفادة منها في دعم الإطار النظري للدراسة الحالية وإثرائه.

الفصل الثالث

الطريقة والاجراءات

منهجية الدراسة

اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لأغراض هذه الدراسة التي تركز على مقارنة النسختين وتحليلهما من فيلم *الأسد الملك* من منظور التحول الرقمي، ووصف وتحليل العناصر البصرية والصوتية التي تشكل مضمون الفيلم، مثل تقنيات الرسوم المتحركة، والإضاءة، والموسيقى، وتعابير الشخصيات وحركتها. هذا المنهج يدرس العلاقة بين متغيرات الدراسة، ويصف درجة العلاقة بين هذه المتغيرات وصفاً نوعياً (درويش، 2018، صفحة 71)، لهذا اعتبر المنهج الوصفي التحليلي هو الأنسب للدراسة، ويحقق أهدافها بالشكل الذي يضمن الدقة والموضوعية.

مجتمع الدراسة

يتمثل مجتمع الدراسة في فئتين من أفلام الرسوم المتحركة، تشمل الأفلام التقليدية وتلك المُعاد إنتاجها باستخدام تقنيات رقمية حديثة، هذه الأفلام تمثل جزءاً مهماً من صناعة السينما المعاصرة، حيث تهدف إلى تقديم تجارب أفلام جديدة تعتمد على التكنولوجيا الحديثة.

عينة الدراسة

تمثلت عينة الدراسة في النسختين من فيلم *الأسد الملك*، سيتم تحليل كل من النسخة الأصلية لعام (1994) التي استخدمت الرسوم المتحركة التقليدية ثنائية الأبعاد، والنسخة الحديثة لعام (2019) والتي تم إنتاجها باستخدام تقنيات ثلاثية الأبعاد والتقنيات الرقمية الحديثة. تم اختيارهما بإستخدام أسلوب العينة القصدية، كون فيلم *الأسد الملك* بنسختيه يعتبران من أهم أفلام الرسوم المتحركة، وحققا نجاحاً عالمياً. تعد النسخة

الأصلية الأولى عالمياً كأفضل فيلم رسوم متحركة تقليدياً (يدوياً) بناءً على حصوله أعلى إجمالي إيرادات، والنسخة الحديثة ثاني أفضل فيلم رسوم متحركة بشكل عام (The Numbers, n.d.).

أداة الدراسة

استخدمت أداة استمارة تحليل المضمون لدراسة النسختين من فيلم *الأسد الملك*، الأصلية (1994) والحديثة (2019)، نظراً لكونها الأداة الأنسب للتعمق في تأثير التحول الرقمي على تطور العناصر البصرية والصوتية في الفيلمين. تحليل المضمون هي أداة تستخدم لاستخراج الخصائص والأنماط من الوثائق والنصوص بهدف دراسة سلوكيات الأفراد أو تطور التنظيمات، ويطبق في مجالات الإعلام والأدب وعلم الاجتماع (قلش، 2017). تسهم استمارة تحليل المضمون في تمكين الباحثة من دراسة التغيرات التقنية بعمق ووفق منهج منظم ودقيق، من خلال تحليل المضمون المرئي والمسموع بأسلوب يسمح بتحديد الأثر الرقمي على جودة التفاصيل البصرية وتطوير الإنتاج الصوتي. ويعد تحليل المضمون أداة شائعة في بحوث الإعلام، كونه يساعد على تقديم فهم منظم للعناصر المختلفة للنصوص الإعلامية المرئية أو المسموعة (المشهداني، 2017).

تحليل المضمون هو أداة بحثية تهدف إلى الوصف الدقيق والموضوعي للمحتوى الظاهر، سواء كان نصاً أو صورة، لفهم الرسائل والأفكار المضمّنة فيه بأسلوب منظم. يركز على تحليل السلوك الظاهر للاتصال، ويعتمد على الرصد التكراري لوحدة التحليل. يختلف الباحثون في تعريفه؛ حيث يراه البعض منهجاً كمياً فقط، بينما يدمجه آخرون مع التحليل النوعي. من أبرز من ساهموا في تطويره: (هارولد لاسويل) الذي ركز على الوصف الموضوعي الدقيق، (بيرلسون) الذي اعتبره أداة علمية لدراسة المضمون الاجتماعي والسياسي، و(كابلان) الذي ركز على تصنيف البيانات في فئات. يُستخدم لتحليل القضايا الإعلامية والاجتماعية، ويتميز بقدرته على معالجة المحتوى بأسلوب منظم لتحقيق فهم أعمق للرسائل الإعلامية (إبراهيم، 2017).

تتمثل إجراءات تحليل المضمون الأساسية في تحديد الوحدات والفئات. الوحدات هي الأجزاء القابلة للتحليل داخل المحتوى، مثل الكلمات، الجمل، المشاهد، أو الصور، ويتم اختيارها بناءً على طبيعة الدراسة وهدفها. أما الفئات، فهي التصنيفات التي تُستخدم لتنظيم وتحليل البيانات، مثل تصنيف الموضوعات أو الأهداف (سياسية، تعليمية، ترفيهية). تتميز الفئات والوحدات بالوضوح، الشمولية، والاستقلالية لضمان الدقة والموضوعية في التحليل. تُساعد هذه الخصائص في تجنب التداخل بين العناصر وتحقيق التحليل المنهجي. توفر الوحدات والفئات إطاراً منهجياً لتحليل المضمون يساعد في تصنيف البيانات بشكل منظم واستخلاص نتائج دقيقة. كما تُسهّل هذه الإجراءات تكرار الأبحاث وتعزز موثوقية النتائج، مما يجعلها أدوات أساسية في دراسة المحتوى الإعلامي والنصي (الباقى، 2021).

وحدات تحليل المضمون وفئاته

وحدة تحليل المضمون

تعتمد هذه الدراسة على **المشهد** كوحدة أساسية لتحليل المضمون، حيث يُنظر إلى كل مشهد بوصفه وحدة مستقلة تتضمن مجموعة من العناصر البصرية والصوتية التي تسهم في تشكيل التجربة السينمائية. يُعرف **المشهد** في هذا البحث بأنه الوحدة السينمائية التي تبدأ وتنتهي بتغير واضح في الزمن أو المكان أو كليهما.

سيتم تحليل جميع مشاهد فيلم *الأسد الملك* بنسختيه بشكل شامل، حيث بلغ عدد المشاهد في النسخة الأصلية (1994) (57) مشهداً، بينما تضمنت النسخة الحديثة (2019) (51) مشهداً، بهدف مقارنة كيفية توظيف التقنيات البصرية والصوتية في كل نسخة، ومدى تأثير التحول الرقمي على إعادة إنتاج المشاهد.

فئات تحليل المضمون

فئات الشكل (كيف قيل؟)

تركز هذه الفئات على تحليل الأسلوب البصري والسمعي المستخدم في الفيلمين، لفهم كيفية توظيف التحول الرقمي في إعادة إنتاج فيلم *الأسد الملك*، ومدى تأثير ذلك على التجربة البصرية والسمعية.

فئة العناصر البصرية

تهدف هذه الفئة إلى تحليل الجوانب البصرية المتعلقة بتصميم الشخصيات والبيئة، وكيفية توظيف الألوان والإضاءة والانتقالات في المشهد، ومدى تأثيرها على إبراز الحالة المزاجية، وديناميكية السرد البصري، مما يعكس دور التحول الرقمي في تحسين جودة المشاهد في النسختين.

فئة تصميم الشخصيات

تركز هذه الفئة على تقييم كيفية تصميم وتحريك الشخصيات، ومدى تأثير ذلك على إقناع المشاهد بواقعية الأداء البصري.

شكل الشخصية: مدى واقعية تصميم الشخصيات من حيث الشكل والتفاصيل.

- **كرتوني:** تصميم بسيط يعتمد على التلميح أكثر من التفاصيل الدقيقة.
- **واقعي جداً:** يحاكي الحياة الحقيقية بدقة كبيرة.

تعبيرات الوجه: مدى قدرة الشخصيات على التعبير عن المشاعر من خلال ملامح الوجه.

- **محدودة:** تعابير جامدة أو بسيطة جداً.
- **متوسطة:** تعابير موجودة لكنها محدودة في التنوع والوضوح.
- **واضحة:** تعابير قوية قادرة على نقل المشاعر بشكل واضح.

محاكاة حركة الجسد: كيف يتم تحريك أجساد الشخصيات ومدى واقعيتها.

- **مبالغ فيها:** الحركة غير واقعية وتعتمد على أساليب التحريك التقليدية.
- **شبه طبيعية:** الحركة قريبة من الواقع لكنها تحمل بعض اللمسات الكرتونية.
- **واقعية:** الحركة تحاكي تماماً الحركة الطبيعية للحيوانات.

فئة تصميم البيئة

تدرس هذه الفئة مدى تنوع البيئات المستخدمة في الفيلم، ومدى دقتها في محاكاة العالم الحقيقي، وتأثير ذلك على جودة المشهد وسلاسة السرد البصري.

تنوع البيئة: مدى تنوع البيئات الطبيعية في المشهد من حيث التضاريس، الأجواء، المواقع.

- **محدود:** بيئات متكررة وقليلة التفاصيل.
- **متنوع جزئياً:** بعض التغييرات البصرية الملحوظة لكنها ليست غنية جداً.
- **متنوع جداً:** بيئات غنية بالتفاصيل والاختلافات، تخلق عالماً بصرياً واسعاً.

مستوى التفاصيل الدقيقة: تحليل مستوى التفاصيل الدقيقة في المشهد مثل الأشجار، الصخور، العشب، جزيئات الغبار، الماء، وغيرها.

- **محدودة:** الأسطح مسطحة أو مبسطة، مع غياب التفاصيل الصغيرة.
- **مقبولة:** تفاصيل متوسطة لكنها ليست متقنة بالكامل.
- **متقنة:** تفاصيل غنية ودقيقة، تساهم في الإحساس بالواقعية.

جودة البيئة: مدى تفاعل الخلفيات مع المشهد، وهل تدعم الإحساس بالمكان؟

- **ثابتة:** خلفيات ثابتة أو مبسطة بدون أي تفاعل مع الشخصيات.
- **ديناميكية جزئياً:** بعض التفاعل مع الشخصيات لكنه محدود.
- **ديناميكية واقعية:** الخلفيات تتفاعل مع الأحداث وتعزز الإحساس بالمكان والواقعية.

فئة الألوان

تتناول هذه الفئة تحليل استخدام الألوان في المشهد، وكيفية توظيفها لتعزيز الحالة المزاجية أو الدلالات الرمزية.

التشبع اللوني: مدى قوة الألوان في المشهد وتأثيرها البصري.

- **ضعيف:** ألوان باهتة أو ضعيفة التأثير، تفتقر إلى الحيوية.
- **متوسط:** ألوان متوازنة لكنها ليست ملفتة بشكل كبير.
- **متقدم:** ألوان غنية وقوية تعزز التأثير البصري والمزاجي للمشهد.

تناسق الألوان: مدى تناسق الألوان مع المشهد والجو العام.

- **غير متناسقة:** ألوان غير متناسقة، قد تشتت الانتباه أو لا تخدم المشهد.
- **متناسقة جزئياً:** بعض الانسجام بين الألوان، لكنها ليست متكاملة تماماً.
- **متناسقة:** ألوان متناسقة تماماً تعزز الشعور الدرامي وتخدم السرد.

نوع الألوان: تصنيف الألوان حسب دلالتها وتأثيرها في المشهد.

- **باردة:** تُستخدم للتعبير عن الهدوء، الحزن، أو الغموض (مثل الأزرق، الأخضر، البنفسجي).
- **دافئة:** تُستخدم للتعبير عن الفرح، الطاقة، أو الخطر (مثل الأحمر، البرتقالي، الأصفر).
- **محايدة:** تُستخدم للتعبير عن التوازن، الواقعية، أو الخوف (مثل الرمادي، البني، الأسود، الأبيض).
- **تناقض لوني:** يُستخدم لخلق توتر بصري أو توجيه الانتباه إلى عنصر معين في المشهد.

الإضاءة والظلال

تركز هذه الفئة على تحليل كيفية استخدام الإضاءة والظلال لتعزيز الحالة المزاجية، وخلق عمق بصري يعكس طبيعة المشهد.

الإضاءة: تصنيف الإضاءة وفقاً لمصدرها وتأثيرها على المشهد.

- **طبيعية:** مستوحاة من ضوء الشمس أو القمر كما في البيئات الطبيعية، تعزز الواقعية.
- **دافئة:** تمنح إحساساً بالراحة والأمان، وتحتوي على ألوان برتقالية وصفراء.

- **باردة:** تعكس إحساساً بالغموض أو الحزن، وتحتوي على ألوان زرقاء وخضراء.
- **منخفضة:** تعتمد على الظلال الداكنة وإضاءة ضعيفة، تُستخدم لإضفاء التوتر أو الغموض.
- **عالية:** إضاءة مشرقة ومتوازنة دون تباين حاد، تُستخدم في المشاهد السعيدة أو المبهجة.

الظلال: مدى قوة وتأثير الظلال في المشهد.

- **خفيفة (ناعمة):** ظلال ناعمة سلسلة تضيف عمقاً دون التأثير على الراحة البصرية، تُستخدم للتعبير عن الصفاء أو الوضوح.
- **داكنة:** ظلال قوية تعزز الإحساس بالغموض أو الخوف.
- **حادة:** ظلال ذات تباين واضح، تُستخدم لإبراز الدراما أو التشويق.

فئة الانتقالات

تهدف هذه الفئة إلى تحليل أسلوب انتقال المشاهد بين اللقطات، ومدى تأثيره على تدفق السرد البصري، خصوصاً مع تطور الأدوات الرقمية في النسخة الحديثة.

نوع الانتقال: كيف يتم الانتقال بين اللقطات، وما مدى تأثيره البصري؟

- **قطع مباشر:** انتقال تقليدي بدون مؤثرات، يُستخدم في الحوارات والمشاهد السريعة.
- **قطع سينمائي:** يُحاكي الأفلام الحية باستخدام تغييرات طبيعية في زوايا التصوير.
- **قطع ذوباني:** مزج لقطتين تدريجياً، يُستخدم لإبراز التحولات الزمنية أو العاطفية.
- **انتقال بيئي:** انتقال يتم عبر عناصر المشهد، مثل الدخان، الغبار، أو حركة الكاميرا.
- **انتقال نمطي:** تغييرات قوية في الألوان أو الأنماط، تُستخدم لإبراز الاختلاف بين المشاهد.

مدى سلاسة الانتقال: تقييم مدى انسيابية الانتقال بين اللقطات وتأثيره على المشهد.

- **سلس جداً:** الانتقال طبيعي وغير ملحوظ، يساهم في تجربة المشاهدة الواقعية.

- **متوسط السلاسة:** الانتقال واضح لكنه لا يعيق التدفق السردي.
- **غير سلس:** الانتقال مفاجئ أو مزعج، مما يسبب خللاً في الانسيابية البصرية.

فئة العناصر الصوتية

تهدف هذه الفئة إلى تحليل كيفية استخدام الصوت في الفيلم، بما في ذلك الأغاني والموسيقى، الأداء الصوتي، الأصوات البيئية، والمؤثرات الصوتية، ومدى تأثيرها على التجربة البصرية والسرد السينمائي.

فئة الأغاني والموسيقى

تُستخدم الموسيقى والأغاني في الفيلم لدعم المشاهد بصرياً وعاطفياً، سواء عبر الأغاني الغنائية التي تؤديها الشخصيات أو الموسيقى التصويرية التي تخلق الجو العام للمشهد.

نوع الأغاني والموسيقى

- **أغنية غنائية رئيسية:** أغنية تؤديها الشخصيات داخل القصة، وغالباً ما تعبر عن مشاعرهم أو تدفع بالأحداث إلى الأمام.
- **موسيقى تصويرية:** مقطوعات موسيقية غير مغناة تُستخدم لتعزيز المشهد عاطفياً أو دراماً.
- **موسيقى قبلية:** موسيقى مستوحاة من الثقافة الأفريقية، تعتمد على الغناء الجماعي والإيقاعات التقليدية.
- **لا يوجد:** يخلو المشهد من أي موسيقى أو أغاني.

الغرض من الأغاني والموسيقى

- **تعزيز التوتر أو الدراما:** تعطي الموسيقى إحساساً بالتوتر أو الصراع الداخلي والخارجي في المشهد.
- **تعزيز الفرح أو التفاؤل:** تستخدم لإبراز مشاعر السعادة، الحماس، أو الأمل.
- **تعزيز الحزن أو الخسارة:** تعكس مشاعر الفقدان والأسى، مما يعزز التأثير العاطفي للمشهد.
- **تعزيز الروحانية أو الفلسفة:** تمنح المشهد طابعاً تأملياً أو روحياً يعكس الحكمة والمعاني العميقة.

- **تعزيز البطولة أو النصر:** تضيف الموسيقى طابعاً ملحمياً يعزز الشعور بالقوة والانتصار.
- **تعزيز الغموض أو المجهول:** تُستخدم لإضفاء إحساس بالغموض، الترقب، أو وجود أسرار غير مكتشفة.
- **تعزيز الخطر أو التهديد:** تخلق شعوراً بالخوف والتوتر الناتج عن خطر وشيك أو موقف مخيف.
- **تعزيز الشر:** تُستخدم لإبراز الشخصيات الشريرة وإضفاء طابع مظلم أو مخيف على المشهد.
- **تعزيز الفكاهة أو المرح:** تدعم الأجواء الكوميدية وتعزز المشاهد الساخرة أو الخفيفة الظل.
- **الحب أو الرومانسية:** تُستخدم لإبراز المشاعر العاطفية والعلاقات الرومانسية بين الشخصيات، وتُضفي جواً من الدفء والحميمية.
- **التشويق أو الحماس:** تُستخدم لرفع وتيرة الأحداث، وبث الإثارة والطاقة في المشهد، خاصة في لحظات المطاردة أو الاستعداد للصراع.

الحوار والكلام

تهدف هذه الفئة إلى معرفة مدى تعبير صوت الممثلين وقدرتهم على نقل المشاعر والانفعالات المختلفة، بالإضافة إلى مدى وضوح وقوة أسلوب الكلام في المشهد.

- **واضحة وقوية:** تعكس المشاعر والانفعالات بوضوح شديد، مما يجعل الشخصية أكثر إقناعاً.
- **متوسطة:** المشاعر موجودة لكنها ليست قوية أو بارزة بشكل واضح.
- **ضعيفة:** الحوار يبدو جامداً أو غير معبر عن المشاعر بشكل فعال.
- **لا يوجد:** المشهد صامت لا يوجد حوار أو كلام.

فئة الأصوات البيئية

تهدف هذه الفئة إلى تحليل استخدام الأصوات الطبيعية في الفيلم لخلق إحساس بالمكان والزمان، وتعزيز الواقعية أو الأجواء الدرامية.

- **واقعية (طبيعية):** الأصوات تحاكي الواقع بدقة، مثل حفيف الأشجار، هبوب الرياح، أو أصوات الحيوانات.
- **مبالغ فيها:** الأصوات أكثر وضوحاً من الواقع لتعزيز التأثير الدرامي أو العاطفي.
- **محدودة:** الأصوات البيئية موجودة لكن استخدامها بسيط أو غير ملحوظ.

فئة المؤثرات الصوتية

تشمل هذه الفئة الأصوات المضافة صناعياً لتعزيز التأثير الدرامي أو الواقعية في المشهد، مثل صوت الرعد، وقع الأقدام، أو الأصوات الاصطناعية الخاصة بالمخلوقات الخيالية.

- **واقعية:** الأصوات تعكس الواقع بدقة، مثل خطوات الحيوانات أو صوت الرياح.
- **مبالغ فيها:** الأصوات أكثر حدة أو قوة من الواقع لتعزيز التوتر أو الإثارة.
- **خيالية (رمزية):** أصوات غير طبيعية تُستخدم لإضفاء طابع خيالي أو رمزي، مثل الأصوات السحرية أو التشويشات الرقمية.

فئة تقنية الصوت المحيطي (دولبي ساوند)

تهدف هذه الفئة إلى تحليل جودة توزيع الصوت ومدى تأثير التقنية المستخدمة على تجربة المشاهدة، خاصة عند مقارنة جودة الصوت بين النسختين.

- **غني ديناميكي:** تجربة صوتية متكاملة، حيث تُسمع الأصوات من اتجاهات متعددة لتعزيز الانغماس في المشهد.
- **متوسط:** يوجد تأثير للصوت المحيطي لكنه ليس متطوراً أو بارزاً بشكل كبير.
- **بسيط:** الصوت مسطح أو غير موزع بشكل واضح، مما يقلل من الإحساس بالواقعية.

صدق الأداة

تم التحقق من صدق أداة الدراسة (الاستمارة) من خلال عرضها على عدد من المحكمين المتخصصين في مجالات الإعلام الرقمي، والسينما، وتقنيات التحول الرقمي. وقد تضمّن التحكيم تقييماً دقيقاً لمحاور الأداة، وصياغة العبارات، وملاءمتها لأهداف الدراسة وتساؤلاتها. وبناءً على ملاحظات المحكّمين، تم إجراء التعديلات اللازمة لضمان صدق المحتوى، والتأكد من أن الفقرات تغطي الأبعاد التي تقيسها بشكل شامل ودقيق. بذلك، يمكن القول إن أداة الدراسة قد تم التأكد من صدقها بما يتوافق مع المعايير العلمية المعتمدة في البحوث الكمية والتحليلية.

الفصل الرابع

تحليل النتائج

مقدمة

يتناول هذا الفصل تحليل نتائج الدراسة التي استُخدمت فيها أداة تحليل المضمون عبر استمارة تم تصميمها خصيصاً لرصد العناصر البصرية والسمعية وتوثيقها في نسختي فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019).

تم تحليل جميع مشاهد الفيلمين بشكل منهجي، وتحديد النسب المئوية لظهور وتوظيف كل عنصر بصري وسمعي، ثم مقارنتها بين النسختين بهدف قياس مدى تأثير التحول الرقمي على صناعة الرسوم المتحركة.

كما يشمل الفصل مقارنة تحليلية معمقة بين الفيلمين، استناداً إلى أهم المشاهد ذات الدلالة الفنية، لتوضيح الفروقات في التصميم والتقنيات والأسلوب السردي، مع ربط النتائج بالمفاهيم النظرية والأدبيات ذات الصلة، وذلك للإجابة على تساؤلات الدراسة الرئيسة والفرعية.

نتائج تحليل الاستمارة

جدول 1

شكل الشخصية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

شكل الشخصية	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
كرتوني	57	100	–	–
واقعي	–	–	51	100
المجموع	57	100	51	100

تشير نتائج الجدول إلى تباين واضح في تصميم شكل الشخصية بين نسختي فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019)، فعلى الرغم من تساوي النسبة (100٪) في كل نسخة لاختيار نمط تصميم واحد، إلا أن طبيعة هذا النمط تختلف جذرياً بين النسختين.

فقد أظهرت النتائج أن جميع مشاهد نسخة (1994) اعتمدت على الشكل الكرتوني بنسبة كاملة (100%)، وهو ما يتماشى مع الطابع البصري المرسوم يدوياً لتلك الفترة. في المقابل، جاءت جميع مشاهد نسخة (2019) بتصميم واقعي تماماً (100%)، مع اعتماد تقنيات التصوير الحاسوبي (CGI) لتقديم الشخصيات بأسلوب يحاكي الواقع بدقة عالية. وهذه النتيجة تعكس التوجه الإخراجي نحو محاكاة الأفلام الوثائقية من حيث الشكل، بما يحافظ على مصداقية الصورة الواقعية.

جدول 2

تعبيرات الوجه في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

تعبيرات الوجه	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
محدودة	–	–	8	15.7
متوسطة	–	–	27	52.9
واضحة	57	100	16	31.4
المجموع	57	100	51	100

تشير نتائج تحليل فئة تعبيرات الوجه في تصميم الشخصيات إلى وجود فرق جوهري بين نسختي فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019)، يعكس اختلافاً في النهج الإخراجي والتقني المستخدم في كل منهما.

فقد أظهرت البيانات أن جميع مشاهد النسخة القديمة احتوت على تعبيرات وجه واضحة بنسبة (100%)، وهو ما يؤكد اعتماد الفيلم على الأسلوب الكرتوني الذي يسمح بتضخيم الانفعالات وتعزيز الجانب التعبيري

للشخصيات. هذا النمط أسهم في إيصال المشاعر والأفكار بشكل مباشر للمشاهد، خاصة للأطفال، ما يعزز من التفاعل العاطفي والاندماج في السرد البصري.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد جاءت النتائج متباينة؛ إذ سُجلت تعبيرات وجه محدودة في (15.7%) من المشاهد، وتعبيرات متوسطة في (52.9%)، بينما لم تتجاوز نسبة المشاهد ذات التعبيرات الواضحة سوى (31.4%). ويُعزى هذا التفاوت إلى التزام النسخة الحديثة بالأسلوب الواقعي الصارم، الذي يُقيّد حركة عضلات الوجه لدى الحيوانات حفاظاً على المصداقية الطبيعية، إلا أن هذا الخيار قد أضعف البُعد العاطفي في الأداء البصري، وجعل من الصعب أحياناً على المشاهد إدراك الانفعالات بوضوح. وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن الواقعية المفرطة في تصميم الوجوه، رغم تفوقها تقنياً، قد جاءت على حساب وضوح المشاعر وتعزيز التفاعل الدرامي، الأمر الذي برز بقوة في النسخة الأصلية ذات الطابع الكرتوني الأكثر تعبيراً.

جدول 3

محاكاة حركة الجسد في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

محاكاة حركة الجسد	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
مبالغ فيها	5	8.8	–	–
شبه طبيعية	43	75.4	–	–
واقعية	9	15.8	51	100
المجموع	57	100	51	100

تُبرز نتائج تحليل فئة محاكاة حركة الجسد في تصميم الشخصيات تبايناً لافتاً بين النسختين من فيلم *الأسد الملك*، وهو تباين يعكس الفلسفة البصرية والتقنية لكل إصدار.

في نسخة (1994)، أظهرت البيانات تنوعاً ملحوظاً في أنماط الحركة، حيث سُجلت حركات شبه طبيعية في (75.4%) من المشاهد، وهي النسبة الأعلى، تليها الحركات الواقعية بنسبة (15.8%)، بينما بلغت الحركات المبالغ فيها (8.8%) فقط. ويعكس هذا التوزيع حرية التحريك في الرسوم الكرتونية التي تسمح بالمزج بين الواقعية والخيال التعبيري، بما يخدم السياق الدرامي والرمزي للفيلم. فمثلاً، قد تُستخدم الحركة المبالغ فيها لتضخيم موقف كوميدي أو لتأكيد شعور درامي، وهو ما يضيف ثراء بصرياً وتعبيرياً للمشهد.

أما في نسخة (2019)، فجاءت النتيجة بنسبة (100%) لحركات واقعية، ما يدل على التزام صارم بمحاكاة حركات الحيوانات في بيئتها الحقيقية، باستخدام تقنيات الجرافيك المتقدمة. هذا الخيار يعكس التوجه نحو تحقيق تجربة بصرية طبيعية، لكنه في الوقت نفسه يقيد التنوع الحركي الذي قد يُسهم في تعزيز السرد القصصي والشحنات العاطفية.

وبمقارنة النسختين، يتضح أن النسخة القديمة استفادت من مرونة التحريك لتقديم أداء بصري أكثر ديناميكية وتنوعاً، بينما اعتمدت النسخة الحديثة الواقعية الكاملة على حساب الغنى التعبيري للحركة، مما قد يؤثر على تفاعل المشاهد خاصة في المشاهد الرمزية أو العاطفية.

جدول 4

تنوع البيئة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

تنوع البيئة	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
محدود	27	47.4	5	9.8
متنوع جزئياً	21	36.8	30	58.8
متنوع جداً	9	15.8	16	31.4
المجموع	57	100	51	100

تشير نتائج تحليل فئة تنوع البيئة في تصميم مشاهد فيلم *الأسد الملك* إلى وجود تطوّر ملحوظ بين النسختين من حيث تنوع العناصر البيئية المستخدمة في بناء المشهد البصري.

في نسخة (1994)، يُلاحظ أن ما يقارب نصف المشاهد (47.4%) اتسمت ببيئات محدودة التنوع، بينما بلغت نسبة التنوع الجزئي (36.8%)، والتنوع الكبير (15.8%) فقط. ويُعزى هذا التوجه إلى طبيعة تقنيات التحريك والرسم اليدوي المستخدمة آنذاك، والتي كانت تركز غالباً على الخلفيات الثابتة أو المتكررة لتخفيف العبء الإنتاجي، مع إبراز الشخصيات في المقدمة أكثر من التفاصيل البيئية في الخلفية.

أما في نسخة (2019)، فقد أظهرت النتائج تحولاً بصرياً واضحاً؛ إذ تراجعت نسبة المشاهد ذات البيئة المحدودة إلى (9.8%) فقط، مقابل ارتفاع نسبة التنوع الجزئي إلى (58.8%)، والتنوع الكبير إلى (31.4%)، وهو ما يدل على استغلال الإمكانيات التقنية المتقدمة في بناء بيئات رقمية غنية، وتفاصيل طبيعية دقيقة تعكس واقعية الحياة البرية.

ويُلاحظ من هذا التحول أن النسخة الحديثة قدّمت عالماً بصرياً أكثر اتساعاً وثراءً، يُسهم في تعزيز الإحساس بالانغماس الواقعي، بينما تميزت النسخة القديمة بجماليات مبسطة تركّز على الرمزية واللون، لا على التعقيد البيئي.

وعليه، يمكن القول إن النسخة الجديدة نجحت في تحقيق تنوع بصري بيئي أعلى بفضل التكنولوجيا، إلا أن النسخة الأصلية تحتفظ بقيمتها الفنية عبر التركيز الرمزي في بناء المشهد، وهو ما يعكس اختلاف الرؤية الجمالية بين العملين.

جدول 5

مستوى التفاصيل الدقيقة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

مستوى التفاصيل الدقيقة	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
محدودة	14	24.6	–	–
مقبولة	43	75.4	–	–
متقنة (دقيقة)	0	0	51	100
المجموع	57	100	51	100

تعكس نتائج تحليل فئة مستوى التفاصيل الدقيقة في تصميم البيئة اختلافاً جذرياً بين نسختي *الأسد الملك* (1994 و2019)، من حيث درجة العناية بالتفاصيل البصرية في المشهد.

في نسخة (1994)، جاءت النسبة الأكبر من المشاهد (75.4%) ضمن مستوى تفاصيل مقبولة، فيما ظهرت تفاصيل محدودة في (24.6%) من المشاهد، بينما لم تُسجّل أي مشاهد بتفاصيل دقيقة أو متقنة (0%). ويُفسَّر ذلك بالاعتماد على أسلوب الرسم اليدوي التقليدي، الذي يركّز على الخطوط العامة والتكوين

اللوني أكثر من التركيب التفصيلي، خاصة في الخلفيات، وذلك لاعتبارات فنية وتقنية تتعلّق بزمن الإنتاج والجهد البشري المطلوب لكل مشهد.

أما في نسخة (2019)، فقد أظهرت البيانات تحولاً حاداً نحو الواقعية البصرية؛ إذ بلغت نسبة المشاهد ذات التفاصيل الدقيقة والمتقنة (100%)، ما يعكس توظيف تقنيات التصميم ثلاثي الأبعاد (CGI) بشكل مكثّف، وإنتاج بيئات طبيعية تُحاكي الواقع في أدق عناصرها مثل الأشجار، الصخور، العشب، جزيئات الغبار، الماء، وغيرها. هذه النتيجة تُبرز مدى التطور التقني، والقدرة على خلق عالم بصري أقرب إلى المشاهدة الوثائقية منه إلى الخيال الفني. وعند المقارنة، يتضح أن النسخة الأصلية كانت تستند إلى جماليات التبسيط والرمزية، وهو ما يخدم الأسلوب الكرتوني في إيصال المعنى والتركيز على الشخصيات. أما النسخة الحديثة، فقد راهنت على الانبهار البصري والدقة الواقعية، ما أتاح تجربة مشاهدة غامرة بصرياً، لكن قد يكون على حساب البعد الرمزي والانفعالي الذي ميّز النسخة الأولى.

جدول 6

جودة البيئة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

جودة البيئة	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
ثابتة	24	42.1	–	–
ديناميكية جزئياً	26	45.6	–	–
ديناميكية واقعية	7	12.3	51	100
المجموع	57	100	51	100

تكشف بيانات الجدول السابق نتائج تحليل فئة جودة البيئة عن فارق جوهري في مدى ديناميكية الخلفيات وتفاعلها مع الأحداث بين نسختي *الأسد الملك* (1994 و2019)، بما يعكس اختلافاً عميقاً في التوجه الفني والتقني بين الفيلمين.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت الخلفيات في معظم المشاهد ثابتة بنسبة (42.1%)، وهي خلفيات مبسطة تُستخدم كعنصر بصري مكمل دون تفاعل يُذكر مع حركة الشخصيات أو تطور الحدث. كما سُجّلت نسبة ديناميكية جزئية في (45.6%) من المشاهد، حيث يظهر تفاعل محدود (مثل تحريك خلفية الغابة أو الغبار)، بينما لم تتجاوز المشاهد ذات الخلفيات الديناميكية الواقعية سوى (12.3%). وهذا يشير إلى اعتماد الفيلم على بيئات داعمة للمشهد دون أن تكون جزءاً فاعلاً فيه، وهو أسلوب شائع في الرسوم الكرتونية التقليدية، حيث التركيز الأكبر يكون على أداء الشخصيات لا على تفاعل المكان.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد حققت نسبة (100%) من المشاهد بخلفيات ديناميكية واقعية، ما يعكس تطوراً تقنياً كبيراً في توظيف البيئة كعنصر حي ومتفاعل داخل السرد. فالمكان هنا لا يكتفي بتأطير الحدث، بل يشارك فيه من خلال الحركة، والتغيير، والتفاعل مع الإضاءة، والطقس، وحتى مع خطوات الشخصيات وظلالها. هذه الديناميكية تُعزز الإحساس بالمكان، وتضفي على التجربة طابعاً واقعياً يُقارب التصوير الفوتوغرافي السينمائي.

بناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة الحديثة قدّمت قفزة نوعية في تفعيل البيئة كعنصر درامي بصري، بينما حافظت النسخة الكلاسيكية على أسلوب بسيط ومقصود يتماشى مع تقنيات الرسوم المتاحة حينها، مما يجعل الفارق بين العملين ليس فقط تقنياً، بل أيضاً منهجياً في تصور العلاقة بين الشخصية والمكان.

جدول 7

التشبع اللوني في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

التشبع اللوني	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
ضعيف	3	5.3	9	17.6
متوسط	30	52.6	19	37.3
متقدم	24	42.1	23	45.1
المجموع	57	100	51	100

تُبرز نتائج تحليل فئة التشبع اللوني اختلافات دقيقة ولكنها دالة بين نسختي فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019)، من حيث قوة الألوان ومدى تأثيرها البصري في بناء الجو العام للمشهد.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت الألوان المتوسطة في المرتبة الأولى بنسبة (52.6%)، ما يعكس توجهاً بصرياً يعتمد على التوازن بين الألوان دون الإفراط في القوة أو البهتان. بينما شكّلت الألوان المتقدمة (الغنية) نسبة (42.1%)، وهي نسبة مرتفعة تشير إلى استخدام واضح للألوان الزاهية في عدد من المشاهد الرئيسية ذات الطابع الرمزي أو العاطفي، مثل مشاهد الشروق والغروب أو الأغاني التعبيرية. أما الألوان الضعيفة فكانت شبه غائبة بنسبة (5.3%) فقط، وهو ما يدل على ميل النسخة الكرتونية إلى تجنب البهتان، حتى في مشاهد الحزن أو التوتر، باستخدام حلول لونية رمزية بدلاً من التخفيف البصري.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فتُظهر البيانات ارتفاعاً في نسبة الألوان المتقدمة إلى (45.1%)، لتتجاوز ما كانت عليه في النسخة القديمة، مما يعكس استثماراً أكبر في المعالجة اللونية الرقمية لخلق مؤثرات بصرية قوية وواقعية. بالمقابل، انخفضت نسبة الألوان المتوسطة إلى (37.3%)، وارتفعت نسبة الألوان الضعيفة إلى (17.6%)، ما يدل على أن بعض المشاهد خاصة ذات الطابع الواقعي أو العاطفي المكثف قد وظّفت

ألواناً باهتة عمداً لتعزيز الإحساس بالحزن أو التوتر أو الانعزال، وهو توجه قريب من الأفلام الواقعية وليس الرسوم المتحركة التقليدية.

بناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة القديمة حافظت على توازن لوني يميل إلى التعبيرية والرمزية، بينما مزجت النسخة الحديثة بين الثراء اللوني والتقشف الواقعي وفقاً لطبيعة كل مشهد، ما يعكس تطوراً في الوظيفة الدرامية للألوان وتنوع استخدامها تبعاً للسياق والمزاج، وليس فقط كعنصر جمالي.

جدول 8

تناسق الألوان في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

تناسق الألوان	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
غير متناسقة	2	3.5	–	–
متناسقة جزئياً	10	17.5	–	–
متناسقة	45	79	51	100
المجموع	57	100	51	100

تشير نتائج تحليل فئة تناسق الألوان إلى تفوق واضح للنسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* (2019) في تحقيق تناسق بصري كامل، حيث جاءت جميع مشاهد الفيلم بنسبة (100%) ضمن فئة الألوان المتناسقة. وهذا يعكس اعتماداً دقيقاً على أنظمة الألوان السينمائية المدروسة، حيث يتم اختيار درجات اللون بعناية لتخدم المشهد من الناحية البصرية والدرامية، وتنسجم مع الجو العام، سواء كان مشهداً حيوياً أو عاطفياً أو توترياً. ويُعزى هذا الاتساق إلى استخدام تقنيات متقدمة في التلوين الرقمي، إضافة إلى إشراف فني دقيق على كل تفصيلة لونية ضمن البيئة الواقعية للفيلم.

أما في النسخة القديمة (1994)، فرغم أن النسبة الأكبر من المشاهد كانت متناسقة تماماً بنسبة (79%)، إلا أن بعض المشاهد ظهرت بتناسق جزئي بنسبة (17.5%)، إضافة إلى نسبة ضئيلة (3.5%) وُصفت بأنها غير متناسقة. ويُعزى ذلك إلى الطابع الكرتوني للفيلم، الذي يعتمد أحياناً على التباين اللوني الحاد أو الألوان الزاهية جداً لخدمة الرمزية أو الجماليات التعبيرية، حتى لو لم تكن منسجمة تماماً من منظور النظريات اللونية التقليدية.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة الأصلية قدّمت تناسقاً لونياً عالياً مع مساحة فنية للتجريب، بينما جاءت النسخة الحديثة بمنهجية أكثر ضبطاً وانسجاماً، مدفوعة بالتقنيات الرقمية وحرصها على تحقيق واقعية متكاملة بصرياً. هذا التحول يؤكد تطور المعالجة البصرية من الرمزية الفنية إلى الواقعية المحكمة، ما يعكس اختلاف الرؤية الإخراجية والوظيفة التي تؤديها الألوان في كل عمل.

جدول 9

نوع الألوان في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

نوع الألوان	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
دافئة	21	36.8	15	29.4
باردة	13	22.8	11	21.6
محايدة	27	47.4	36	70.6
تناقض لوني	7	12.3	–	–
المجموع	57	100	51	100

تعكس نتائج تحليل نوع الألوان في مشاهد فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) تبايناً واضحاً في الدلالة البصرية والتوجه الفني بين النسختين، خاصة في كيفية توظيف اللون لتعزيز المزاج والرسائل الرمزية للمشهد.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت الألوان المحايدة في المرتبة الأولى بنسبة (47.4%)، متبوعة بالألوان الدافئة بنسبة (36.8%)، ثم الباردة بنسبة (22.8%)، في حين ظهر التناقض اللوني في (12.3%) من المشاهد. هذه النتائج تشير إلى تنوّع لوني مقصود يخدم الأبعاد الرمزية للمشهد، حيث استخدمت الألوان الدافئة في لحظات الفرح أو الخطر، والباردة في مشاهد الغموض أو الحزن، فيما أدّت الألوان المحايدة دوراً مهماً في ترسيخ الشعور الواقعي أو التوازن البصري. أما التناقض اللوني، فقد استُخدم بشكل فني لافت لتوجيه الانتباه أو خلق توتر بصري يخدم الدراما، كما في بعض الأغاني أو لحظات التحول الدرامي.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد سيطرت الألوان المحايدة بنسبة (70.6%)، وهو ما يعكس اعتماداً كبيراً على الواقعية اللونية، لا سيما مع محاكاة الطبيعة والبيئة الصحراوية أو الغابات الواقعية. في المقابل، تراجعت الألوان الدافئة إلى (29.4%) والباردة إلى (21.6%)، مع غياب تام للتناقض اللوني (0%)، ما يدل على أن الفيلم تبنّى نهجاً بصرياً أكثر تحفظاً، يركّز على الانسجام الواقعي بدلاً من التعبير الرمزي أو التجريدي.

وبمقارنة العملين، يتضح أن النسخة الكرتونية الأولى قدّمت ثراءً لونياً وتنوعاً تعبيرياً أكبر، حيث استُخدمت الألوان بوصفها أدوات درامية رمزية، بينما اعتمدت النسخة الحديثة على التصميم اللوني الطبيعي لتعزيز الإحساس بالواقع والاندماج في عالم حيّ أقرب إلى الوثائقي.

هذا التحول في استخدام اللون يعكس ليس فقط اختلافاً في التقنية، بل أيضاً تغيراً في فلسفة السرد البصري بين عمل يعتمد على التأويل والرمزية، وآخر يسعى إلى التجسيد الواقعي والمحاكاة الدقيقة للطبيعة.

جدول 10

الإضاءة في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)[1]

الإضاءة	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
طبيعية	31	54.4	33	64.7
دافئة	15	26.3	17	33.3
باردة	9	15.8	8	15.7
منخفضة	10	17.5	6	11.8
عالية	6	10.5	1	2
المجموع	57	100	51	100

تعكس نتائج تحليل فئة الإضاءة في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) اختلافاً في أسلوب الإخراج البصري ومدى توظيف الإضاءة كأداة درامية تؤثر في المزاج العام وإحساس المشاهد بالمكان والحدث.

في النسخة القديمة (1994)، ظهرت الإضاءة الطبيعية في (54.4%) من المشاهد، وهي نسبة تعكس توجّه الفيلم نحو خلق بيئة بصرية مستوحاة من ضوء الشمس والقمر، مع المحافظة على الطابع الكرتوني. كما تبرز الإضاءة الدافئة في (26.3%) من المشاهد، خاصة في اللحظات العاطفية أو الحميمية مثل لم شمل الشخصيات أو مشاهد الشروق. أما الإضاءة الباردة فقد بلغت (15.8%)، وغالباً ما استُخدمت في مشاهد التوتر أو الخطر مثل مشهد الوادي. وسجلت الإضاءة المنخفضة نسبة (17.5%)، بينما كانت الإضاءة العالية حاضرة بنسبة (10.5%) فقط، ما يدل على استخدام محدود لها بهدف دعم لحظات السعادة أو التفاؤل.

[1] **ملاحظة:** قد يتجاوز مجموع النسب المئوية (100%) نظراً لإمكانية انتماء الوحدة التحليلية الواحدة إلى أكثر من فئة، أو لاختيار أكثر من إجابة في البند نفسه، وهو إجراء متّبع في تحليل المضمون متعدد الفئات بغرض إظهار تكرار كل خاصية على حدة.

في المقابل، ارتفعت نسبة الإضاءة الطبيعية في النسخة الحديثة (2019) إلى (64.7%)، بما يعكس التزاماً أكبر بمحاكاة الضوء الواقعي باستخدام تقنيات (CGI) المتقدمة. كما ارتفعت أيضاً نسبة الإضاءة الدافئة إلى (33.3%)، ما يدل على حرص واضح على تعزيز الجمال البصري للمشاهد الغنية عاطفياً. أما الإضاءة الباردة فظلت قريبة من النسخة الأصلية بنسبة (15.7%)، بينما انخفضت الإضاءة المنخفضة إلى (11.8%)، وقلّ استخدام الإضاءة العالية بشكل ملحوظ إلى (2%) فقط، وهو ما يشير إلى تجنّب المبالغة في السطوع لصالح إضاءة واقعية وموزونة.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة الأصلية استخدمت الإضاءة بمرونة تعبيرية تخدم المزاج والرمزية الكرتونية، في حين اعتمدت النسخة الحديثة على الضوء الطبيعي والدافئ كعنصر أساسي في خلق الواقعية وتعزيز الانغماس في البيئة البصرية.

هذا الفارق يُظهر تحولاً في وظيفة الإضاءة بين العملين: من أداة درامية في النسخة القديمة إلى عنصر واقعي متقن في النسخة الحديثة، مما يعكس تطوراً في الفلسفة البصرية وتقنيات الإخراج السينمائي.

تُبرز نتائج الجدول رقم (11) تحليل فئة الظلال في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) اختلافاً في التوجّه البصري ومدى توظيف الظلال كعنصر جمالي ودرامي يعكس المزاج العام للمشهد ويعزّز التكوين البصري.

في النسخة القديمة (1994)، شكّلت الظلال الخفيفة (الناعمة) النسبة الأعلى بـ (50.9%)، ما يشير إلى اعتماد الفيلم على ظلال ناعمة تُضفي عمقاً بصرياً دون التأثير على راحة المشاهد، وهو أسلوب شائع في الرسوم الكرتونية الكلاسيكية التي تسعى للحفاظ على وضوح الصورة وبساطتها. كما جاءت الظلال الداكنة بنسبة (26.3%)، وغالباً ما استُخدمت في المشاهد ذات الطابع التوتري أو المأساوي مثل مشهد الوادي أو لحظات ظهور سكار. أما الظلال الحادة فقد بلغت (22.8%)، وهي تُستخدم لتضخيم التوتر أو تسليط الضوء على لحظة درامية.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد ارتفعت نسبة الظلال الخفيفة (الناعمة) إلى (58.8%)، مما يعكس استخداماً مدروساً للضوء والظل بطريقة تحاكي الواقع الطبيعي وتوفّر إحساساً بالاتساع والصفاء. بالمقابل، انخفضت الظلال الداكنة بشكل كبير إلى (9.8%)، وهو ما يدل على أن الفيلم يتجنب الغموض البصري لصالح وضوح وواقعية أكبر. في الوقت ذاته، ارتفعت نسبة الظلال الحادة إلى (31.4%)، ما يشير إلى توظيفها بشكل متقن لإبراز اللحظات الدرامية والتوتر البصري دون التضحية بجودة الإضاءة.

وعند المقارنة، يلاحظ أن النسخة الأصلية قدمت توازناً بين أنواع الظلال يخدم التوجه الرمزي الكرتوني، حيث تُستخدم الظلال ليس فقط لتحديد مصدر الضوء، بل أيضاً كأداة تعبيرية. أما النسخة الحديثة فقدّمت توظيفاً أكثر تقنية ودقة للظلال، يرتكز على الانضباط الواقعي ومحاكاة الظلال الطبيعية في مختلف البيئات.

بذلك، يمكن القول إن الفرق بين النسختين لا يقتصر فقط على درجة الظل، بل يعكس فلسفة بصرية مختلفة: الأولى تعتمد على التعبير الرمزي، والثانية على التشكيل الواقعي المتقن الذي يخدم الانغماس في المشهد.

تُبرز نتائج الجدول رقم (12) تحليل فئة نوع الانتقال بين اللقطات في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) تبايناً واضحاً في الأسلوب الإخراجي والمزج البصري المستخدم في الربط بين المشاهد، مما يعكس اختلاف التوجه الفني والتقني في كل نسخة.

في النسخة القديمة (1994)، هيمنت انتقالات القطع المباشر بنسبة (91.2%)، وهو ما يتماشى مع طبيعة أفلام الرسوم المتحركة التقليدية التي تعتمد على تسلسل بسيط وواضح يخدم السرد دون تعقيدات بصرية. كما استُخدم القطع الذوباني بنسبة (17.5%)، والانتقال البيئي بالنسبة ذاتها (17.5%)، وغالباً ما ظهر ذلك في المشاهد الغنائية أو التحولات الزمنية. أما القطع السينمائي فكان محدوداً بنسبة (5.3%) فقط، ويُلاحظ أنه أُضيف كلمسة إخراجية في بعض المشاهد الرمزية. في حين لم يتجاوز الانتقال النمطي (3.5%)، وقد استُخدم فقط في مشاهد الأغاني لإبراز التغير في الحالة البصرية والنفسية، ما يُعد سمة من سمات الرسوم الكرتونية التي تدمج الإبداع اللوني مع الانتقالات.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد جاء القطع المباشر بنسبة (100%)، ما يعكس تبنياً كاملاً للانتقال السلس والمباشر بين اللقطات دون مؤثرات فنية أو نمطية، بما يتماشى مع أسلوب الأفلام الواقعية. في المقابل، ارتفعت نسبة القطع السينمائي إلى (72.5%)، وهي نسبة عالية تشير إلى أن النسخة الحديثة وظّفت تقنيات التصوير السينمائي التقليدي (مثل تغيير زوايا الكاميرا والحركات الانسيابية) لمحاكاة الأفلام الحية. كما استُخدم القطع الذوباني بنسبة (19.6%)، غالباً في المشاهد ذات البُعد العاطفي أو التحولات الزمنية، فيما تراجع الانتقال البيئي إلى (7.8%)، واقتصر على بعض المشاهد المرتبطة بالغبار أو الحركة الطبيعية، مع غياب تام للانتقال النمطي(0%)، تأكيداً على توجه النسخة الحديثة نحو الواقعية البصرية الخالية من المؤثرات الرمزية أو النمطية.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة الأصلية اعتمدت على تنوع بصري في الانتقالات يخدم الرؤية الفنية الكرتونية، بينما تبنّت النسخة الحديثة أسلوباً واقعياً صرفاً يركّز على تدفق اللقطات بأسلوب سينمائي تقليدي يتماشى مع طبيعة الأفلام الحية. هذا يعكس تحولاً في وظيفة الانتقال من عنصر تعبيري رمزي في النسخة القديمة إلى عنصر تقني واقعي في النسخة الحديثة، مما يؤثر مباشرة في إيقاع المشهد والإحساس البصري العام لدى المشاهد.

وفي ضوء نتائج جدول رقم (13) فئة مدى سلاسة الانتقال في نسختي *الأسد الملك*، يتضح أن كليهما قدّما مستويات عالية من الانسيابية، لكن مع فروقات تعكس اختلاف الأسلوب الإخراجي والتقني.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت الانتقالات سلسة جداً بنسبة (70.2%)، وهي نسبة مرتفعة تدل على حرص واضح على الحفاظ على تدفق بصري متناغم، رغم أن بعض الانتقالات كانت بمتوسط سلاسة (28%)، وهو أمر متوقع في ظل استخدام تقنيات تقليدية ويدوية في المونتاج والتحريك. أما الانتقالات غير السلسة فلم تتجاوز (1.8%)، مما يشير إلى ندرة المشاهد التي قد يشعر فيها المشاهد بقطع بصري مفاجئ أو إزعاج في التنقل بين اللقطات.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد ارتفعت نسبة الانتقالات السلسة جداً إلى (84.3%)، وهو ما يعكس الاستفادة القصوى من تقنيات المونتاج الحديثة والتصوير السينمائي الرقمي التي تسمح بانتقالات أكثر نعومة وطبيعية. بالمقابل، تراجعت نسبة الانتقالات متوسطة السلاسة إلى (13.7%)، وبقيت نسبة الانتقالات غير السلسة قريبة من النسخة الأصلية (2%)، مما يدل على تحكّم بصري محكم في بناء المشاهد.

وبتحليل هذه النتائج، يمكن القول إن النسخة الحديثة قدّمت إيقاعاً بصرياً أكثر تماسكاً وسلاسة، ساهم في تعميق الإحساس بالواقعية وتسهيل اندماج المشاهد في السرد. أما النسخة القديمة، فرغم اعتمادها على تقنيات أقل تطوراً، إلا أنها نجحت في تحقيق تدفق بصري مستقر يعزز من تجربة المشاهدة دون تشويش. وبالتالي، فإن سلاسة الانتقال تُعدّ عاملاً أساسياً في الحفاظ على إيقاع المشهد وجودة التلقي البصري، وتُظهر النتائج أن كلا النسختين راعت هذا الجانب، كلٌ بأسلوبه الخاص وإمكاناته التقنية.

يعكس جدول رقم (14) نتائج تحليل فئة نوع الأغاني والموسيقى في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) فروقات واضحة في توظيف العناصر الصوتية ومدى تأثيرها على الإيقاع السردي والبعد الثقافي للمشهد، حيث لعبت الموسيقى دوراً محورياً في تشكيل التجربة الشعورية والدرامية للمُشاهد في كلا النسختين.

في النسخة القديمة (1994)، سادت الموسيقى التصويرية بشكل ملحوظ بنسبة (77.2%) من المشاهد، ما يشير إلى اعتماد كبير على التلحين غير المغنّى لدعم الحالة العاطفية أو الدرامية، مثل مشاهد الحزن أو الترقب أو التأمل. أما الأغاني الغنائية الرئيسية، فقد ظهرت بنسبة (10.2%)، وغالباً ما كانت مرتبطة بتطور القصة أو التعبير عن مشاعر الشخصيات، وسُجّلت موسيقى قبلية بنسبة (14%)، وهي توظيف واضح للهوية الثقافية للمكان، رغم حضورها المحدود نسبياً. بينما بلغت نسبة المشاهد التي لا تحتوي على أي موسيقى (5.3%) فقط، ما يدل على أن الصوت كان عنصراً أساسياً في معظم الفيلم.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فارتفعت نسبة الأغاني الغنائية الرئيسية إلى (15.7%)، ما يُظهر رغبة أكبر في استثمار الطابع الموسيقي في التعبير الداخلي ودفع السرد إلى الأمام عبر أداء الشخصيات. في

المقابل، انخفضت نسبة الموسيقى التصويرية إلى (68.2%)، رغم بقائها العنصر الأكثر حضوراً. والأبرز هو ارتفاع نسبة الموسيقى القبلية إلى (27.5%)، ما يعكس تعزيزاً للهوية الثقافية الأفريقية من خلال الاعتماد على الإيقاعات والأصوات الجماعية المحلية، وهو توجّه ينسجم مع فلسفة النسخة الحديثة في ترسيخ البيئة الواقعية والثقافية للفيلم. كما انخفضت نسبة المشاهد التي لا تحتوي على أي موسيقى إلى (2%) فقط، ما يعكس توجهاً لإبقاء الخلفية الصوتية نشطة طوال الفيلم تقريباً.

وبالمقارنة، يمكن القول إن النسخة القديمة ركزت بشكل أساسي على الموسيقى التصويرية الكلاسيكية لتوجيه الانفعالات، بينما سعت النسخة الحديثة إلى تنويع العناصر الموسيقية، مع إبراز أكبر للبعد الثقافي (الموسيقى القبلية) والدرامي (زيادة الغناء داخل القصة). هذا التطور يعكس تحولاً في الرؤية السمعية من التعبير الرمزي في النسخة القديمة إلى الاحتفاء بالهوية والانغماس الثقافي في النسخة الحديثة.

يعكس جدول رقم (15) نتائج تحليل فئة الغرض من الأغاني والموسيقى في نسختي *الأسد الملك* (1994 و2019) تنوعاً في الأهداف الدرامية والوجدانية للعناصر الصوتية، مع ملاحظة تغير في ترتيب الأولويات التعبيرية بين النسختين، بما يعكس اختلاف الرؤية الإخراجية والمزاج العام لكل عمل.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت أعلى النسب موزعة بشكل متوازن على عدة وظائف موسيقية؛ حيث ظهرت أغاني وموسيقى تعبر عن الحزن أو الخسارة بنسبة (29.8%)، والتوتر أو الدراما بنسبة (33.3%)، والفرح أو التفاؤل بنسبة (28.1%). هذا التوزيع يُبرز أن الفيلم اعتمد على صوتيات متنوعة لنقل المشاعر المتباينة التي تمر بها الشخصيات خلال تطور القصة، كما أن الروحانية والفلسفة (22.8%) والغموض (21.1%) شكلتا جزءاً أساسياً من التجربة السمعية، خاصة في المشاهد التي تتعامل مع مفاهيم مثل دورة الحياة أو مصير سيمبا. أما العناصر مثل الشر (17.5%) والخطر (26.3%) فقد استُخدمت لدعم المشاهد العدائية أو المظلمة، في حين كان حضور الفكاهة والمرح والحب والرومانسية محدوداً، ما يعكس الطابع الدرامي الرمزي العميق للفيلم.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فتُظهر النتائج تغيّراً في الأولويات العاطفية والدرامية للموسيقى؛ إذ جاءت الخطر أو التهديد بنسبة (33.3%) كأعلى استخدام، تليها التوتر أو الدراما، والحزن أو الخسارة بنسبة متساوية (27.5%)، مما يعكس توجهاً أقوى نحو تعزيز البعد الواقعي والتشويقي للأحداث، خاصة مع الطبيعة الأكثر جدّية للنسخة الحديثة. كما ارتفعت نسب الشر (23.5%) والبطولة أو النصر (21.6%)، ما يدل على رغبة في إبراز الصراع الأخلاقي والمعنوي بوضوح أكبر. بالمقابل، انخفضت نسبة الفرح أو التفاؤل إلى (13.7%) فقط، وهو تراجع لافت يدل على الطابع الأكثر جدّية والأقل بهجة للنسخة الجديدة. وبرز أيضاً ارتفاع في الفكاهة أو المرح (19.6%) مقارنة بالنسخة القديمة، مما يعكس محاولة لتعويض الطابع الواقعي بجوانب تخفف من التوتر العام، ولو جزئياً.

وبتحليل هذه الفروقات، يتضح أن النسخة القديمة اعتمدت على توزيع متوازن بين التعبير العاطفي والرمزي، بينما ركّزت النسخة الحديثة على تعزيز الشعور بالخطر، الصراع، والانتصار، ما يجعل التجربة الصوتية فيها أقرب إلى أفلام المغامرة والدراما الواقعية. وبالتالي، فإن الغرض من الموسيقى لم يكن فقط مكمّلاً للمشهد، بل أداة مركزية في صياغة الحالة الشعورية والنفسية لكل لحظة، ويُظهر الفيلمان أن الاختلاف في الموسيقى يعكس بوضوح اختلاف المزاج العام، والفلسفة الفنية، والتوجّه السردي في كل منهما.

يعكس جدول رقم (16) نتائج تحليل فئة الحوار والكلام (الفروق العاطفية) في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) اتفاقاً عاماً بين النسختين على تقديم أداء صوتي قوي وواضح من حيث التعبير العاطفي، مع فروقات طفيفة تعكس تطوراً في تقنيات التسجيل والإخراج الصوتي.

في النسخة القديمة (1994)، جاءت نسبة الحوارات ذات الفروق العاطفية الواضحة والقوية بـ (78.7%)، وهي نسبة مرتفعة تُظهر الاعتماد الكبير على الأداء الصوتي في نقل المشاعر والانفعالات، خاصة في ظل غياب تعابير الوجه الدقيقة في الرسم الكرتوني، ما جعل الصوت أداة رئيسية في التعبير. كما أن نسبة لا يوجد بلغت (12.3%)، وهي تُعزى إلى وجود مشاهد صامتة أو معتمدة فقط على الموسيقى أو الصورة للتعبير، دون حاجة للحوار.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد ارتفعت نسبة الحوارات الواضحة والعاطفية إلى (86.3%)، ما يعكس تحسناً في جودة الأداء الصوتي والإنتاج الفني، سواء من ناحية التمثيل أو الإخراج الصوتي. ويُلاحظ أيضاً أن نسبة المشاهد التي لا تحتوي على حوار بلغت (13.7%)، وهي نسبة قريبة من النسخة الأصلية، مما يشير إلى الحفاظ على مساحات للصمت أو الموسيقى التعبيرية ضمن السرد.

ومن الملفت في كلا النسختين غياب الفئات متوسطة وضعيفة تماماً، ما يدل على أن جميع المشاهد التي تحتوي على حوار قدمت أداءً واضحاً ومتعمداً في نقل الانفعالات، دون وجود مناطق رمادية في جودة التعبير الصوتي.

وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن الصوت كان عنصراً أساسياً في إيصال المعنى العاطفي والدلالي للمشهد في كلا النسختين، حيث عوّض أحياناً عن محدوديات الشكل أو الحركة. إلا أن النسخة الحديثة استفادت من تطور أدوات التسجيل والتمثيل الصوتي لتقديم أداء أكثر دقة وحيوية، خاصة في ظل الالتزام بالواقعية التي تحدّ من تعابير الوجه، مما جعل الصوت يلعب دوراً محورياً في نقل الشعور الداخلي للشخصيات.

يعكس جدول رقم (17) نتائج تحليل فئة الأصوات البيئية في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) اختلافاً جذرياً في أسلوب التعامل مع المؤثرات الصوتية، ومدى توظيفها لخلق إحساس بالمكان والزمان وتعزيز الواقعية أو التأثير الدرامي.

في النسخة القديمة (1994)، أظهرت النتائج أن (64.9%) من المشاهد احتوت على أصوات بيئية طبيعية (واقعية)، وهو استخدام جيّد بالنظر إلى تقنيات الإنتاج المتاحة في ذلك الوقت، حيث سعت هذه المشاهد إلى محاكاة الأصوات الطبيعية مثل الرياح، أو أصوات الغابة، أو الحيوانات بشكل يدعم الإحساس بالمكان دون أن يطغى على العناصر الأساسية. كما سُجّلت نسبة (15.8%) من المشاهد استخدمت أصواتاً مبالغ فيها، ما يعكس توجهاً كرتونياً لتعزيز التأثير الدرامي أو العاطفي كتكبير صوت خطوة، أو تضخيم زئير، أو

الإكثار من المؤثرات التعبيرية في مشاهد الحماس أو الكوميديا. بالمقابل، بلغ استخدام الأصوات البيئية المحدودة (19.3%)، ما يدل على أن بعض المشاهد اكتفت بالموسيقى أو الحوار دون الاعتماد الكبير على مؤثرات بيئية.

أما النسخة الحديثة (2019)، فقد أظهرت تحولاً كاملاً نحو الواقعية السمعية، حيث بلغت نسبة الأصوات البيئية الطبيعية (100%)، بدون أي استخدام للأصوات المبالغ فيها أو المحدودة. ويُعزى هذا إلى الالتزام التام بمحاكاة البيئة الأفريقية بدقة من خلال تقنيات التصميم الصوتي الحديثة، ما ساهم في بناء عالم صوتي شديد الواقعية، حيث يُمكن للمشاهد أن يسمع تفاصيل دقيقة مثل ارتطام الحوافر بالأرض، أو حفيف الأوراق، أو نداءات الحيوانات في الخلفية، بما يعزز الانغماس الكامل في التجربة.

وبناءً على هذه النتائج، يتضح أن النسخة القديمة اتبعت نهجاً تعبيرياً ودرامياً في استخدام الصوت البيئي، يجمع بين الواقعية والمبالغة الفنية، بينما تبنّت النسخة الحديثة نهجاً واقعياً صارماً، يهدف إلى خلق تجربة سمعية أقرب ما تكون إلى الفيلم الوثائقي، مما يُعزز من المصداقية والانغماس في العالم المعروض. هذا التحوّل في استخدام الأصوات البيئية يعكس بوضوح الفرق بين الرمزية الكرتونية القديمة والواقعية السينمائية الحديثة، ويُعدّ دليلاً على تطور التصميم الصوتي كجزء أساسي من اللغة البصرية والدرامية في السينما.

يُظهر جدول رقم (18) نتائج تحليل فئة المؤثرات الصوتية في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) اختلافًا لافتاً في توظيف الصوت كأداة درامية، حيث يعكس كل من العملين رؤية إخراجية مختلفة في استخدام الأصوات المصنعة لتعزيز الواقعية أو التعبير الرمزي.

في النسخة القديمة (1994)، سادت المؤثرات الواقعية بنسبة (78.9%)، ما يدل على حرص صنّاع الفيلم على محاكاة أصوات الطبيعة مثل وقع أقدام الحيوانات، أو صوت الرعد بشكل يقارب الواقع، رغم الطابع الكرتوني للفيلم. ومع ذلك، نجد أن (35.1%) من المشاهد تضمنت مؤثرات صوتية خيالية أو رمزية، وهو رقم مرتفع نسبياً يعكس روح الرسوم المتحركة في تلك الفترة، حيث استُخدمت الأصوات الرمزية لإضفاء جو

من الغرابة أو القوة أو السحر، كما في مشاهد الأغاني أو لحظات الرؤية والحلم. كما استُخدمت المؤثرات المبالغ فيها في (17.5%) من المشاهد، لتعزيز الإثارة أو الكوميديا، مثل تضخيم صوت قفزة أو حركة مفاجئة، وهو ما يتماشى مع أسلوب التحريك التقليدي.

أما النسخة الحديثة (2019)، فقد تبنّت نهجاً واقعياً صارمًا بنسبة (100%) في المؤثرات الصوتية، حيث سعت إلى تقديم تجربة صوتية تُحاكي الواقع بدقة، دون أي خروج رمزي أو تعبيري. فقد تم تقليل المؤثرات المبالغ فيها إلى (7.8%) فقط، وغالباً في مشاهد القتال أو المطاردة، بينما اقتصر استخدام المؤثرات الخيالية أو الرمزية على (5.9%) فقط، ما يعكس حرصاً كبيراً على تجنّب أي صوت غير واقعي قد يُضعف الانغماس البصري السمعي.

وبالمقارنة، يتضح أن النسخة القديمة استخدمت المؤثرات الصوتية كأداة درامية وجمالية مرنة تخدم الرمزية والخيال، بما يتماشى مع طبيعة الفيلم الكرتونية، بينما اعتمدت النسخة الحديثة على المؤثرات كجزء من محاكاة دقيقة للواقع، مدفوعة بتقنيات صوت متقدمة تركز على المصداقية والاندماج التام في البيئة السينمائية. هذا التباين يُبرز الفرق بين منهجين: أحدهما يحتفي بالتعبير الرمزي والانفعالي في الصوت، والآخر ينشد الواقعية السمعية المحضة، مما ينعكس بوضوح على طبيعة تجربة المشاهدة في كلا الفيلمين.

يكشف جدول رقم (19) نتائج تحليل فئة تقنية الصوت المحيطي (دولبي ساوند) في فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019) عن فجوة تقنية واضحة بين النسختين، تعكس تطور تقنيات الصوت السينمائي ومدى تأثيرها على جودة تجربة المشاهدة والانغماس السمعي.

في النسخة القديمة (1994)، تنوّعت مستويات توزيع الصوت، حيث جاءت النسبة الأكبر ضمن فئة الصوت المتوسط بنسبة (54.4%)، وهي تشير إلى وجود تأثير للصوت المحيطي، لكنه لم يكن متطوراً أو موزّعاً بدقة كبيرة، مما يضع المشاهد في تجربة صوتية مقبولة لكنها ليست غامرة بالكامل. كما سُجّلت نسبة (35.1%) من المشاهد بصوت بسيط، أي صوت مسطح أو غير موزّع بشكل واضح، وهي نسبة تعكس

حدود الإمكانيات التقنية المستخدمة في تلك الفترة. في المقابل، لم تتجاوز نسبة المشاهد التي استخدمت صوتاً غنياً وديناميكياً إلا (10.5%)، ما يعني أن توظيف تقنية الدولبي المحيطي كان محدوداً ومخصصاً لمشاهد بعينها كالأغاني أو مشاهد الحركة.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد جاءت النتائج حاسمة تماماً؛ إذ حصلت جميع المشاهد (100%) على تقييم غني وديناميكي، ما يعكس الاستخدام الكامل والمتقن لتقنيات الصوت المحيطي الحديثة، وتحديداً نظام (Dolby Atmos) أو ما يعادله، حيث يُسمع الصوت من اتجاهات متعددة (أمام، خلف، جوانب، وحتى من الأعلى)، مما يُعزّز الإحساس بالواقعية والانغماس في عالم الفيلم. هذا التوزيع الدقيق يُعطي للمشاهد تجربة سمعية ثلاثية الأبعاد، تُوازي التطور البصري الواقعي للفيلم.

وبتحليل هذه النتائج، يمكن القول إن الفرق بين النسختين ليس فقط في جودة الصوت، بل في فلسفة استخدامه. فالنسخة القديمة قدّمت تجربة صوتية بسيطة ومتوازنة تخدم السرد الكرتوني، بينما ارتقت النسخة الحديثة بالتجربة السمعية إلى مستوى تقني وسينمائي متكامل، يجعل من الصوت عنصراً محورياً في بناء البيئة الحسية للمشاهد.

هذا التحول يعكس تطور السينما من مجرد وسيلة بصرية إلى تجربة حسّية متكاملة، يكون فيها الصوت المحيطي جزءاً أساسياً من الانغماس والتفاعل، ويؤكد أن الصوت، كالصورة، يُعيد تشكيل طريقة استقبال الجمهور للفيلم بشكل جذري.

تحليل مقارنة العناصر البصرية والسمعية

العناصر البصرية

أولاً: أسلوب التصميم البصري (كرتوني مقابل واقعي)

عند مقارنة أسلوب التصميم البصري في نسختي *الأسد الملك* (1994 و2019)، يتضح أن كل منهما اعتمد توجهاً مختلفاً في بناء العالم البصري وفقاً للإمكانات التقنية والفنية المتوفرة في آنذاك، وكذلك وفقاً للأهداف الجمالية والإخراجية للعمل.

اعتمدت النسخة الأصلية (1994) على التصميم الكرتوني الكامل، وهو ما أتاح للرسوم المتحركة مساحة تعبيرية مرنة في بناء الشخصيات وحركاتها. لم يكن الهدف محاكاة الواقع بدقة، بل تقديم شكل بصري قابل للتصرف وفق احتياجات السرد الدرامي والمزاج الشعوري للمشهد. هذا الأسلوب أتاح إمكانية استخدام ملامح مبالغ فيها، وحركات جسدية رمزية، تُسهم في إيصال المشاعر بوضوح، خصوصاً في المشاهد التي تعتمد على الانفعالات الحادة أو الرسائل الرمزية، كما هو شائع في الأعمال الكرتونية التي تتيح التداخل بين التعبير الحركي والتعبير الرمزي.

في المقابل، تبنّت النسخة الحديثة (2019) أسلوباً بصرياً يعتمد على المحاكاة الواقعية باستخدام تقنيات الحوسبة الرسومية (CGI)، وتم تصميم الشخصيات والمناظر بشكل يحاكي السلوك والمظهر الحقيقي للحيوانات في بيئتها الطبيعية. هذا النهج فرض بعض القيود التقنية والفنية، خصوصاً فيما يتعلق بحرية الحركة وتعبيرات الوجه، نظراً للالتزام بالبنية التشريحية الواقعية. في هذا السياق، لم يكن بالإمكان تنفيذ بعض الحركات أو التعبيرات التي كانت ممكنة في النسخة الأصلية، مثل المبالغة في اتساع العين أو إظهار الحزن عبر الدموع أو العناق، لأن هذه الأفعال لا تنتمي إلى السلوك الطبيعي للحيوانات، وبالتالي كان من الضروري الالتزام بحدود السلوك الواقعي.

هذا التحول في الأسلوب البصري يعكس بوضوح ما تؤكده نظرية التحول الإعلامي لروجر فيدلر، وتحديداً مبدأ التحول التدريجي، حيث لا تختفي الخصائص الجوهرية للعمل الأصلي، بل يُعاد إنتاجها في شكل جديد يستجيب للمتغيرات التقنية والاجتماعية. وكما يشير فيدلر، فإن وسائل الإعلام تمر بمرحلة تحول تتأقلم فيها مع الابتكارات التكنولوجية دون أن تفقد كلياً جذورها الشكلية أو الوظيفية، وهو ما يتجلى في نسخة (2019) التي احتفظت بالبنية السردية الأصلية، لكنها أعادت تشكيلها وفقاً لمنطق الواقعية المدفوعة بالحوسبة الرسومية والذكاء الاصطناعي.

كما أن هذا التوجه نحو المحاكاة الواقعية يتقاطع مع ما أشارت إليه دراسة (Glotov, 2022)، التي حللت تأثير تقنيات الإنتاج الافتراضي على فيلم *الأسد الملك* (2019)، مبينةً أن استخدام هذه التقنيات أحدث نقلة نوعية في الشكل البصري للفيلم، ورفع مستوى الواقعية بشكل كبير، لكنه في الوقت ذاته قيد التعبير العاطفي للشخصيات. وهو ما يتوافق مع ما أظهره التحليل في النسخة الحديثة، حيث أضحى من غير الممكن التعبير عن مشاعر الحزن أو الحميمية بنفس الانفتاح الذي أتاحه الشكل الكرتوني سابقاً، مما اضطر فريق العمل إلى تعويض ذلك باستخدام عناصر أخرى مثل الإضاءة والصوت.

ويُعزز هذا أيضاً ما توصلت إليه دراسة (حسان و أبو الحسن، 2024)، التي بيّنت أن واقعية الجسد الحي تُسهم في إضافة بُعد بصري حقيقي لحركات الشخصية، لكنها تتطلب ضبطاً أكثر دقة في التعبير. وعليه، فإن التصميم الواقعي رغم جاذبيته البصرية إلا أنه يفرض شروطاً صارمة على الشكل والمضمون، تتطلب بالضرورة تطوير أدوات تعبيرية بديلة.

من هذا المنظور، لا يقتصر الفرق في الأسلوب على الجانب الجمالي فحسب، بل يعكس تحولاً أعمق في بنية الخطاب البصري، يتماشى مع ما تؤكده الأدبيات الحديثة حول تأثير التحول الرقمي على صناعة الرسوم المتحركة، كما ورد في دراسة (Dinç, 2023)، التي بينت أن استخدام تقنيات مثل (CGI) غيّر طبيعة السرد البصري وزاد من واقعية التجربة السينمائية.

ثانياً: تعبيرات الوجه والمشاعر

تُعدّ تعبيرات الوجه من أهم الوسائل البصرية التي تعتمد عليها الأفلام لإيصال الانفعالات الداخلية بشكل مباشر، وهي ذات أهمية خاصة في الأعمال التي تتناول موضوعات إنسانية مثل الفقد، الولاء، الحزن، أو الفرح. وعند تحليل فيلم *الأسد الملك* بنسختيه (1994 و2019)، يُلاحظ بوضوح أن قدرة الشخصيات على التعبير الوجهي العاطفي تأثرت بشكل جوهري باختلاف أسلوب التصميم بين العملين.

في النسخة الكرتونية لعام (1994)، استُخدم الأسلوب الكرتوني ليمنح الشخصيات مرونة تعبيرية عالية، حيث أُتيح للرسامين أن يضخموا ملامح الوجه مثل العينين، الحاجبين، الفم، والانحناءات الدقيقة، لتُجسّد المشاعر بوضوح حتى دون الحاجة إلى الحوار. تظهر هذه القدرة بوضوح في مشهد البداية، ضمن أغنية (Circle of Life)، حيث يُقدَّم ولي العهد الصغير سيمبا أمام حشود الحيوانات. يُظهر رافيكي في هذا المشهد ملامح وجهية توحي بالاعتزاز والروحانية، بينما تبدو على موفاسا ووالدة سيمبا نظرات فخر وطمأنينة، تظهر من خلال نعومة النظرات وتقوس الفم. كما ينحني زازو للملك موفاسا بطريقة تعبّر عن الاحترام، مدعومة بتحريك الرأس والعينين. هذه التفاصيل لا تأتي من الحركة وحدها، بل من دقة التعبير الوجهي الذي سمح به الأسلوب الكرتوني.

بالمقابل، في النسخة الحديثة (2019)، أُعيد تنفيذ المشهد نفسه باستخدام تصميم واقعي بالكامل، يحاكي المظهر والسلوك الحقيقي للحيوانات. ورغم تطابق الحدث، إلا أن تعبيرات الوجوه جاءت محدودة جداً. فعلى سبيل المثال، وجه موفاسا بقي ثابتاً تقريباً، دون أن تظهر عليه ملامح واضحة للفخر أو المشاعر الأبوية، ورافيكي لم تظهر عليه علامات انفعال، بل تصرف كقرد واقعي يؤدي طقساً حركياً بلا دلالة شعورية في ملامحه. كما أن زازو لم ينحنِ بنفس الطريقة الرمزية، ولم يُظهر وجهه أي علامة انفعالية، نتيجة لالتزام التصميم بحركة الطيور الواقعية. في هذه النسخة، تم تعويض التعبير الشعوري من خلال الإضاءة الدافئة، الموسيقى المرتفعة، وحركة الكاميرا، بينما ظل الوجه محايداً.

لكن الفارق الأوضح والأكثر تأثيراً يظهر في مشهد موت موفاسا. في النسخة الكرتونية، عندما يكتشف سيمبا وفاة والده، تُعرض مشاعره بوضوح عبر ملامح وجهه المنهارة، عيناه الواسعتان الممتلئتان بالدموع، الفم المرتجف، ونبرة صوته المرتعشة. ثم يقوم بمحاولة يائسة لدفع جسد موفاسا لإيقاظه، مصحوبة بتعابير وجه دقيقة تتدرج من الصدمة إلى الحزن العميق ثم الانكسار. هذه التعبيرات تجعل المشاهد يعيش التجربة مع سيمبا، ويشعر بحزنه كأنه حزن بشري، لا مجرد رد فعل لحيوان.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فإن المشهد نفسه يُؤدى بأسلوب بصري مختلف تماماً. التصميم الواقعي للأسد لا يسمح بإظهار ملامح وجه تحمل تعبيراً واضحاً عن الحزن؛ فلا توجد دموع، ولا ارتعاش في الفم، ولا اتساع في العين. الوجه يبقى على حاله تقريباً، لأن تشريح الأسد الحقيقي لا يتيح حركات وجهية دقيقة تنقل المشاعر. وعلى الرغم من وجود الصوت الحزين، والموسيقى التي تدعم الجو العام، إلا أن الصورة وحدها تظل محايدة، وتترك المشاهد في موقع مراقب خارجي بدلاً من أن تدمجه شعورياً في الموقف.

يُفسَّر هذا التباين في القدرة التعبيرية بكون الرسوم الكرتونية التقليدية تتيح مساحة واسعة للمبالغة المقصودة في الملامح، بهدف إيصال المشاعر بشكل مباشر وسريع للمشاهد، وهو ما يُعد من خصائص هذا النمط الفني. أما التصاميم الواقعية، فتركز على الالتزام بالسلوك الطبيعي للكائن الحي، ما يقلل من إمكانية تمثيل المشاعر عبر الوجه فقط، ويجعل التعبير أكثر ارتباطاً بالعناصر الأخرى في المشهد، مثل الإضاءة، الموسيقى، أو الأداء الصوتي.

تُشكل هذه الفروقات البصرية تجسيداً عملياً لما تطرحه نظرية التحول الإعلامي لروجر فيدلر، والتي تشير إلى أن الوسائط الإعلامية الجديدة لا تُزيح القديمة بالكامل، بل تتطور تدريجياً وتحتفظ ببعض خصائصها، لكنها تُعيد صياغة الوظائف التعبيرية وفق البيئة التقنية التي وُجدت فيها. فقد حافظت النسخة الحديثة على الوظيفة الشعورية للمشهد، لكنها نقلتها إلى مستوى آخر من الأدوات السينمائية، بما يتناسب مع القيد التشريحي الواقعي الذي فرضه التصميم.

وتتوافق هذه الملاحظة مع ما أكدته دراسة (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021)، التي أشارت إلى أن التطور في تقنيات الرسوم المتحركة قد ينتج تأثيرات متباينة على التفاعل العاطفي، حيث قد يؤدي الالتزام بالواقعية إلى تقليص المساحة الشعورية المباشرة لصالح بناء تجربة بصرية قائمة على الانبهار البصري أكثر من التفاعل الإنساني. كما تتفق مع ما طرحته دراسة (سالم، 2020)، والتي ركزت على أن الرقمنة تعيد تعريف العلاقة بين المشاهد والصورة، وتجعل المشاعر ناتجة عن السياق العام لا عن الرموز التعبيرية البسيطة.

لذلك، فإن المقارنة بين النسختين لا تُظهر فقط اختلافاً شكلياً في التعبير، بل تُظهر تحوّلاً في فلسفة التصميم والبناء الجمالي للمشاعر، وهو ما يُعد من أبرز تجليات التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة الحديثة.

ثالثاً: محاكاة حركة الجسد والسلوك التعبيري

أحد الفروقات المحورية بين النسختين يكمن في كيفية تصميم الحركات الجسدية وتوظيفها كأداة تعبيرية تعزز الانفعالات والمواقف الدرامية. الحركات هنا لا تُفهم باعتبارها انتقالاً فيزيائياً فقط، بل كوسيلة بصرية تُشير إلى الحالة الشعورية أو الرمزية للشخصية.

في النسخة الكرتونية (1994)، كانت الشخصيات تتمتع بحرية واسعة في أداء الإيماءات البشرية التي لا تنتمي لسلوك الحيوان الواقعي. فقد تم تصميم الحركات بما يخدم المعنى الدرامي، وليس فقط المحاكاة البيولوجية. على سبيل المثال، في مشهد أغنية (I Just Can't Wait to Be King)، يؤدي سيمبا حركات استعراضية مرحة تتضمن القفز، والانزلاق، والانحناءات المسرحية، بل وحتى محاكاة لحركات الرقص المسرحي البشري، وهو ما يعكس طبيعته الطفولية المتطلعة للسلطة بأسلوب هزلي مبهج. كذلك، تبرز حركة الزرافات والفيلة كمكونات راقصة تشارك في العرض التعبيري، وهو ما لم يكن ليحدث ضمن التقييدات السلوكية الواقعية للحيوانات.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد غابت تلك الحركات المبالغ بها، وتم الالتزام بما يُمكن أن تفعله الحيوانات الحقيقية على أرض الواقع. في ذات الأغنية مثلاً، يظهر سيمبا وهو يتحرك بطريقة طبيعية دون استعراضات جسدية، ويغيب التكوين الراقص الجماعي، مما يُفقد المشهد الطابع التعبيري المسرحي الذي يميّزه في النسخة الأصلية.

وتُعد الإيماءات الحميمية مثل العناق، من أكثر العناصر التي تعكس هذا الفرق. في النسخة الكرتونية، تكررت لقطات العناق والتلامس العاطفي بين الشخصيات: رافيكي يعانق موفاسا بعد طقس التقديم، سيمبا يعانق نالا بعد لقائهما، وحتى بين تيمون وبومبا وظهور حركات مثل رفع الأيدي والاحتضان والتربيت على الظهر، وكلها حركات تعبّر عن الألفة أو الدعم العاطفي. هذه الإيماءات غابت في النسخة الحديثة، إذ لم يُظهر أي من الشخصيات عناقاً أو لمسات حميمية، وهو ما يمكن تفسيره علمياً بعدم قابلية الحيوانات الواقعية لأداء مثل هذه الأفعال دون تشويه لمصداقية الحركة الطبيعية. فالعناق ليس جزءاً من السلوك الاجتماعي الواقعي للأسود أو الطيور أو الزرافات، ولذلك لم يُستخدم في النسخة الحديثة.

من منظور بصري تعبيري، الرسوم الكرتونية الكلاسيكية استفادت من إمكانياتها التعبيرية لإعادة تفسير السلوك الحيواني بأسلوب إنساني رمزي، ما أتاح فرصة لتضمين رسائل شعورية واضحة من خلال الجسد. أما النسخة الحديثة، فقد اختارت تقديم الحيوانات كما هي في الطبيعة، مما جعل السلوك الجسدي محكوماً بالواقعية الفيزيائية، حتى وإن تعارض مع متطلبات التعبير الشعوري أو الرمزي.

وتُعد هذه المفارقة مثالاً مباشراً على ما أشار إليه فيدلر في نظرية التحول الإعلامي، حين أكد أن التحول لا يُلغي الخصائص السابقة بالكامل، بل يعيد صياغتها في إطار جديد تحدده التكنولوجيا والبيئة المعرفية المصاحبة. في السياق الحالي، التكنولوجيا الرقمية التي مكنت النسخة الحديثة من محاكاة الحركة الواقعية بدقة، جاءت على حساب المساحة التعبيرية الرمزية التي أتاحها التصميم الكرتوني، ما يُظهر تحولاً في الوظيفة التعبيرية للجسد من الإيحاء الرمزي إلى التقيد بالواقع.

كما توضح دراسة (Jin, 2023) أن الرسوم الكرتونية تُتيح للمخرجين تجاوز قوانين الفيزياء الطبيعية لصالح إيصال المعنى، وهو ما لا تسمح به التصاميم الواقعية التي تتطلب الالتزام بمصداقية الحركة، حتى وإن كان ذلك على حساب البعد العاطفي أو الرمزي. ومن هذا المنطلق، فإن النسخة الإكرتونية استخدمت الحركة كأداة سردية بصرية، بينما النسخة الحديثة قيدت هذه الأداة ضمن المعقول الواقعي، مما أدى إلى تغير جذري في التفاعل البصري مع الجسد المتحرك.

وتؤكد دراسة (عبد شاطي، 2024) أن الرقمنة، رغم ما تمنحه من دقة وتقنيات متقدمة، لا تُنتج بالضرورة نفس التأثير التعبيري، إذ أن بعض الوظائف الجمالية قد تفقد فعاليتها إذا لم تُترجم بشكل مكافئ تقنياً، كما هو الحال في الحركات الرمزية التي لا يمكن تقليدها في نموذج واقعي صارم.

من خلال ذلك، يتضح أن التحول من التصميم الرمزي إلى المحاكاة الواقعية لا يمس الجانب التقني فقط، بل يُعيد تشكيل العلاقة بين الجسد والمشهد، ويغيّر من البنية الإدراكية التي يتلقاها المشاهد، وهو ما يعكس مجدداً مفهوم "التطور المشترك والتعايش" في نظرية فيدلر، حيث تتكيف الوسائط الجديدة مع خصائص التقنية الحديثة لكنها تفقد بعض القدرات الرمزية التي كانت تميز الأشكال السابقة.

رابعاً: اللون والرمزية البصرية

يُعد اللون عنصراً بصرياً محورياً في بناء المعنى في الأفلام، حيث يُستخدم لتوجيه مشاعر المتلقي وتعزيز الدلالة الدرامية أو النفسية للمشهد. وقد اختلف توظيف اللون بوضوح بين النسختين من *الأسد الملك*، نتيجةً لاختلاف النهج الجمالي بين الرسوم الكرتونية النسخة (1994) والتصميم الواقعي الحاسوبي النسخة (2019).

في النسخة الكرتونية الأصلية، شكّل اللون أداة تعبير رمزية ومرنة، سمحت للمخرجين باستخدام ألوان غير واقعية لتحقيق دلالات شعورية أو سردية مباشرة. فقد كان اللون يُوظف خارج حدود البيئة الطبيعية ليعكس البعد العاطفي للمشهد أو الشخصية. على سبيل المثال:

في مشهد أغنية (Be Prepared)، وُظّفت ألوان خضراء فوسفورية غير طبيعية لتغمر الخلفية وتنعكس على وجه سكار، ما يُبرز شرّه ويُوحي بالخطر· في منتصف المشهد، تنتقل الإضاءة إلى اللون الأحمر، تزامناً مع تصعيد التوتر الموسيقي، للدلالة على الغضب والعدوانية· هذه الألوان لا تحاكي بيئة واقعية، بل تخدم الرمز الشعوري بشكل مباشر· لم تكن هذه الألوان موجودة في البيئة الأصلية، لكنها استُخدمت لتكوين مناخ بصري ينذر بالخطر والدمار·

أما في مشهد (Hakuna Matata)، فقد تنوعت الألوان بين الأصفر والبرتقالي والأخضر الزاهي، لتُعبّر عن حالة الانتقال من الحزن إلى التحرر، وإعادة بناء الأمل لدى سيمبا. هذا التنوع اللوني دعم المزاج المرح والبسيط للأغنية، وعبّر عن بيئة جديدة ومنظور مختلف للحياة.

كذلك في مشهد البداية (Circle of Life)، تدرجت الألوان الدافئة في خلفية الشروق بين البرتقالي والذهبي، لتعكس الجلال والقداسة الرمزية للحظة تقديم سيمبا، وهي لحظة ذات دلالة كونية في فلسفة الفيلم.

وبما أن النسخة الكرتونية لا تُقيَّد بمنطق الضوء الطبيعي أو الألوان الحقيقية، فقد مكّن ذلك من استخدام التناقضات اللونية بجرأة. فمثلاً، في لحظات المواجهة بين الخير والشر، مثل مواجهة سيمبا وسكار في النهاية، ظهرت ألوان حادة متضادة أحمر قاتم مقابل برتقالي ساطع لإبراز التوتر والتصادم.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد غابت هذه الحرية الأسلوبية بسبب اعتماد التصميم الواقعي على محاكاة دقيقة للضوء والظل وألوان الطبيعة. لم يُستخدم اللون كأداة رمزية مباشرة، بل تم تعويضه بتقنيات أخرى، مثل الإضاءة المحيطية، وتوجيه الظلال، والواقعية البصرية الدقيقة. أبرز الأمثلة:

في مشهد موت موفاسا، اختفت الخلفيات اللونية الحمراء أو البنفسجية التي قد تعبّر عن الذعر أو الصدمة، وحلّت محلها درجات طبيعية من الغبار والبني الرملي مع ظل مائل للرمادي، ما عزز الإحساس بالكارثة لكن من خلال الواقعية البصرية·

في مشهد تولي سكار الحكم، لم تُستخدم ألوان مخالفة للطبيعة كما في النسخة القديمة، بل تم الاعتماد على كتم الألوان الطبيعية وتظليل البيئة بالكامل، لإيصال شعور بالانهيار والتدهور.

مشهد (Circle of Life) حافظ على التدرج الضوئي الطبيعي عند الشروق، لكنه افتقد للدفء التعبيري اللوني الذي طبع النسخة الأولى، إذ التزم بدرجات أقرب للطبيعة من حيث الإضاءة دون أن يتجاوزها إلى الرمز الشعوري.

وما يميز التحول بين النسختين أن النسخة الأصلية استخدمت اللون كرمز وأداة تعبير رمزي جريء، بينما في النسخة الحديثة أصبح اللون مقيداً بقيود الواقعية، وأصبحت الإضاءة هي الأداة الأساسية للتأثير الشعوري. وهذا ما يتضح أيضاً من نسب تحليل الاستمارة، إذ بلغت نسبة التناقضات اللونية في النسخة الأصلية (12.3%)، بينما انعدمت كلياً في النسخة الحديثة، مقابل ارتفاع ملحوظ في نسب الإضاءة الطبيعية والإضاءة الدافئة فيها، بما يدل على تعويض الرمزية اللونية باستخدام أساليب ضوئية أكثر انسجاماً مع النمط الواقعي.

تؤكد هذه الفروقات أن تصميم الألوان في النسخة الكرتونية لعب دوراً بصرياً بارزاً في نقل المشاعر وتعزيز السرد، بينما في النسخة الحديثة، انحصر التأثير اللوني داخل القيد الواقعي، واعتمد الفيلم على إدارة الضوء وتوزيع الظلال لتحقيق التوجيه الشعوري المطلوب.

ويمثّل هذا التحول في توظيف اللون أحد تجليات ما تصفه نظرية التحول الإعلامي لفيدلر بـ"إعادة تعريف وظائف الوسيط القديم عند انتقاله إلى بيئة جديدة"، إذ لم يعد اللون في الفيلم الرقمي الواقعي يحتفظ بوظيفته الرمزية كما في التصميم الكرتوني، بل أعيد توجيهه بما يتلاءم مع متطلبات الواقعية والإيهام بالحقيقة.

وفي هذا السياق، توضح دراسة (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021) أن الواقعية الرقمية تفرض قيوداً على استخدام الأدوات التعبيرية التقليدية مثل الألوان غير الطبيعية، مما يتطلب إعادة توجيه الوظائف الجمالية إلى عناصر أكثر توافقاً مع البيئة البصرية الجديدة، كالضوء الطبيعي والظلال الدقيقة.

كما تشير دراسة (سالم، 2020) إلى أن التصميم البصري في الرسوم الكرتونية يملك طيفاً واسعاً من الرمزية يسمح بإعادة تشكيل الدلالة النفسية للمشهد من خلال اللون، بينما يُفرَض على الأفلام الرقمية عالية الواقعية الامتثال للطبيعة الفيزيائية، مما يجعل التأثير النفسي يتطلب أدوات أخرى أكثر انسجاماً مع التصور الواقعي.

ومن خلال هذا الطرح، يتضح أن التحول في توظيف اللون بين النسختين لا يعكس فقط تغيراً تقنياً في البيئة الإنتاجية، بل يُجسّد انتقالاً مفاهيمياً في وظيفة الرمز البصري، وهو ما يتناغم بدقة مع المفاهيم التي تطرحها نظرية التحول الإعلامي، ويدعمه ما توصلت إليه الأدبيات والدراسات الحديثة حول التحولات الجمالية في الإنتاج الرقمي المعاصر.

خامساً: الإضاءة والظلال

تُعد الإضاءة والظلال من أبرز الأدوات البصرية التي تُستخدم لتشكيل المزاج الدرامي، وتوجيه الانتباه، وتحديد الإيحاءات الرمزية في المشهد. وقد اختلف توظيف هذه العناصر بوضوح بين النسختين الكرتونية (1994) والواقعية (2019) نتيجة لاختلاف الأسلوب البصري والبنية التقنية لكل منهما.

في النسخة الكرتونية، شكّلت الألوان الأداة الأساسية في التعبير الشعوري والرمزي، بينما لعبت الإضاءة دوراً مساعداً في دعم هذه التوجهات. نظراً لأن الرسوم المتحركة تمنح حرية بصرية في اختيار درجات اللون دون قيود واقعية، تم استخدام الألوان الصريحة والغنية لتشكيل الحالة النفسية لكل مشهد. فمثلاً، في مشهد أغنية (Be Prepared)، استُخدمت الألوان الخضراء لإضفاء طابع سام ومهدد على شخصية سكار، وترافقت مع ظلال داكنة قاسية لتأكيد الشر والعدوان. كذلك، في المشاهد الليلية، كانت الإضاءة الزرقاء تُستخدم بطريقة مبالغ بها نسبياً، ما يعزز الشعور بالحزن أو التأمل، كما في مشهد هروب سيمبا أو حواراته مع روح موفاسا في السماء.

أما الظلال في النسخة الكرتونية، فقد تنوعت بين ظلال ناعمة في المشاهد الهادئة، وظلال داكنة حادة في مناطق الشر أو التهديد. هذا التنوع كان رمزياً في طبيعته أكثر من كونه واقعياً، حيث خدمت الظلال غرضاً

دراماياً واضحاً، مثل تظليل وجه سكار لتأكيد نواياه الخبيثة، أو جعل منطقة الفيلة خالية من الإضاءة تقريباً لتعكس الموت والفساد.

في المقابل، اعتمدت النسخة الحديثة (2019)، بحكم توجهها الواقعي، على الإضاءة بوصفها الأداة الأساسية في التعبير البصري، أكثر من الألوان التي ظلت محكومة بطبيعة فرو الحيوانات والإضاءة الطبيعية. فبدلاً من الاعتماد على لوحات لونية رمزية، تم توظيف الإضاءة الواقعية (الضوء الطبيعي، الظل، الانعكاس) بشكل متقن لمحاكاة تأثير الزمن والمكان والحالة الشعورية. وظهر ذلك في مشهد (Circle of Life)، حيث غمرت الإضاءة الذهبية الساطعة هضبة صخرة العزة بطريقة تُحاكي شروق الشمس الحقيقي، مما منح المشهد طابعاً احتفالياً طبيعياً دون تدخل لوني اصطناعي.

ورغم أن التوجه الواقعي حدّ من استخدام الظلال الرمزية كما في النسخة الأصلية، إلا أن الفيلم عوّض ذلك من خلال توزيع دقيق للضوء لإبراز التباينات بين الشخصيات والبيئات. فعلى سبيل المثال، في المشهد الأخير للصراع بين سيمبا وسكار، تم توظيف الإضاءة بشكل فاعل للغاية: اشتعال النار خلف الشخصيات خلق خلفية ذات إضاءة حمراء ساطعة وظلال متحركة، مما عزز التوتر الدرامي وأضفى شعوراً بالخطر المتصاعد. هذا الاستخدام للإضاءة النارية – رغم محدودية اللون العام – وفّر طبقة شعورية حادة دون الحاجة لتلوين اصطناعي، بل من خلال محاكاة طبيعية لحالة الضوء في مشهد مليء بالحركة والصراع.

وبالمثل، في مشاهد مثل مرور قطيع الحيوانات في الوادي، أو ظهور موفاسا في السماء، لعبت الإضاءة دوراً محورياً في توجيه الانتباه وبناء الرهبة أو العظمة. ومع أن هذه الإضاءة ظلت ضمن إطار المعقول الواقعي، إلا أنها وظفت تقنيات توزيع الضوء والظل لتعويض محدودية التعبير اللوني.

إن هذا التحول في توظيف الإضاءة والظلال ينسجم مع ما تطرحه نظرية التحول الإعلامي لفيدلر، والتي تؤكد أن الانتقال من وسيط إلى آخر لا يغيّر فقط في الشكل التقني للرسالة، بل يُعيد تشكيل الوظائف

التعبيرية والجمالية ضمن شروط البيئة الجديدة. إذ بينما كانت الظلال في النسخة الكرتونية تُوظف كرموز بصرية مباشرة، أصبحت في النسخة الحديثة جزءاً من بنية ضوئية محكومة بقواعد الفيزياء ومحاكاة الطبيعة.

وفي هذا السياق، توضح دراسة (Jin, 2023) أن الاتجاه الواقعي في أفلام الأنيميشن الحديثة دفع المخرجين إلى استثمار تقنيات الضوء الحقيقي لتعويض ما يفقده الفيلم من طابع تعبيري ناتج عن غياب الألوان الاصطناعية. كما تُشير إلى أن الإضاءة أصبحت اليوم لغة بصرية قائمة بحد ذاتها، قادرة على توجيه المعنى والشعور دون الحاجة إلى تدخل لوني صريح.

من جانب آخر، بيّنت دراسة (عبد شاطي، 2024) أن النسخ الكرتونية تميل إلى الرمزية الحرة من خلال التلاعب بالظلال والإضاءة بدرجات غير واقعية، بينما تعتمد النسخ الحديثة على توزيع الإضاءة الواقعي والموضعي لتعزيز الإحساس بالمكان والزمان والانفعال، خصوصاً في المشاهد التي تحمل طابعاً درامياً قوياً مثل مشاهد المواجهة أو الانهيار العاطفي.

كما أكد (سالم، 2020) أن انتقال دور الإضاءة من وظيفة تكميلية إلى أداة تعبير أساسية في النسخ الرقمية الواقعية يُعد دلالة على تغير البنية الجمالية في الإنتاج، وأن هذا التحول يحمل تبعات على فهم المشاهد للعلاقات البصرية والمعاني الرمزية داخل العمل.

وبذلك، فإن الفروقات في توظيف الإضاءة والظلال بين النسختين تعكس تحولاً بنيوياً في وظيفة الصورة السينمائية، لا يُمكن عزله عن التطور التقني أو التغير الجمالي، بل هو امتداد مباشر للمنطق الجديد الذي تحكمه بيئة الإنتاج الرقمية، وهو ما يجعل من تحليل الإضاءة والظل مدخلاً مهماً لفهم أعمق لملامح التحول الإعلامي والرمزي في الأفلام المعاصرة.

سادساً: البيئة البصرية والخلفيات

تلعب البيئة البصرية والخلفيات دوراً محورياً في صياغة العالم السردي للفيلم، فهي لا تعمل فقط كخلفية مكانية للأحداث، بل تساهم في دعم الحالة الشعورية وتعزيز الإيقاع البصري للمشهد. وقد اختلف توظيف هذا العنصر بين نسختي فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019)، نتيجة لاختلاف الفلسفة التصميمية لكل منهما.

في النسخة الكرتونية (1994)، تم التعامل مع الخلفيات بمنطق تعبيري رمزي، حيث لم يكن الهدف محاكاة الواقع بدقة، بل خلق بيئة تتفاعل مع مزاج الشخصية والمشهد. على سبيل المثال، في أغنية (I Just Can't Wait to Be King)، لم تلتزم الخلفيات بمنظور طبيعي، بل تحولت إلى لوحات ملوّنة فانتازية بألوان مبهجة وتكوينات هندسية خيالية تعكس حرية سيمبا الطفولية وطموحه المتخيَّل بأن يصبح ملكاً. اللون البنفسجي الساطع، والأرضيات المتحركة، والأبراج الحمراء المتناسقة ليست محاكاة لبيئة برية حقيقية، بل إسقاط بصري لحالة نفسية تخيلية، تُظهر العالم كما يتخيله الطفل وليس كما هو.

كذلك، في مشهد (Be Prepared)، اتخذت البيئة طابعاً داكناً مهدداً، من خلال الألوان السامة مثل الأخضر والأحمر، وتكوينات الصخور الحادة والمائلة، في بيئة رمزية تُعبّر عن شخصية سكار وخطورته، وليس عن موقع جغرافي واقعي. ولعل الرمزية في الخلفية هنا لا تقل أهمية عن الكلمات والأداء الصوتي، حيث تعكس الفوضى والفساد في العالم الذي ينوي سكار فرضه، مستخدماً الأبعاد واللون والإضاءة لتقديم بيئة نفسية لا طبيعية.

كما تمّ توظيف الخلفيات في مشاهد أخرى لتكثيف الجو العاطفي أو الكوميدي، مثل مشاهد التفاعل بين تيمون وبومبا في الغابة، حيث الألوان الزاهية والبيئة البسيطة تساهم في توليد شعور بالراحة والفكاهة، بما يتجاوز مجرد تقديم موقع للنشاط، بل تتحول الخلفية إلى امتداد دلالي لحالة الشخصية.

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد تغيّر نهج التصميم ليعتمد على الواقعية الفوتوغرافية عالية الدقة. إذ تم بناء الخلفيات باستخدام تقنيات (CGI) المتطورة لمحاكاة العالم الطبيعي بدقة شديدة، ليس فقط من حيث

الشكل العام، بل على مستوى التفاصيل الدقيقة كتموجات العشب، انعكاسات الضوء، توزيع الغيوم، أو حركة جزيئات الغبار. في مشهد (Circle of Life) على سبيل المثال، بدت صخرة العزة كجزء من تكوين طبيعي حقيقي، بتفاصيل ملمسية دقيقة للصخور، وتغيرات ضوء الشمس، بل وحتى تفاعل الظلال مع حركة الحيوانات.

هذا الاتجاه الواقعي ظهر بوضوح في مشاهد مثل الغابة التي يعيش فيها تيمون وبومبا، حيث تم استخدام نماذج نباتية واقعية، وإضاءة طبيعية تنبع من خلال الأغصان، مع تغيّر الضوء حسب حركة الشمس. كما تجلى ذلك في بيئة مقبرة الفيلة، التي جاءت بألوان ترابية محايدة، وتكوينات صخرية دقيقة تُبرز قسوة المكان، دون اللجوء إلى رمزية لونية واضحة كما في النسخة الأولى.

لكن هذه الواقعية، رغم دقتها البصرية، جاءت على حساب المرونة التعبيرية التي تميز بها الفيلم الأصلي. فالخلفيات الواقعية، رغم جمالها البصري، ظلت محكومة بالقيود الطبيعية، فلم تستطع أن تتغير بحرية لتعكس المزاج الشعوري أو الموسيقي كما في النسخة الكرتونية. ونتيجة لذلك، انتقل العبء التعبيري إلى عناصر بديلة مثل الإضاءة، والموسيقى، وزوايا الكاميرا.

هذا التحول في توظيف الخلفيات ينسجم تماماً مع ما طرحته نظرية التحول الإعلامي لفيدلر، والتي تؤكد أن كل وسيط جديد لا يُلغي الوسيط السابق، بل يُعيد تشكيل وظائفه ضمن بيئة تقنية جديدة. فالخلفية في الرسوم الكرتونية كانت أداة مفتوحة لتكثيف الرسائل، بينما في النسخة الواقعية أصبحت الخلفية مقيدة بتقنيات الإخراج الحي والمصداقية التصويرية، مما غيّر دورها من عنصر تعبيري رمزي إلى عنصر تصميمي واقعي.

وقد دعمت هذه الفكرة دراسة (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021)، والتي أشارت إلى أن التحول نحو المحاكاة الواقعية في الرسوم المتحركة يؤدي إلى إعادة توزيع الوظائف البصرية، حيث تفقد بعض العناصر الرمزية التقليدية (مثل الخلفيات المتغيرة) قدرتها على التعبير الشعوري المباشر، وتُعوّض بتقنيات دقيقة مثل العمق البصري والتكوين الطبيعي.

كذلك، تُبرز دراسة (Jin, 2023) أن الخلفيات في الأفلام الواقعية أصبحت تُصمم كمساحات سينمائية ذات منطق فيزيائي صارم، وهو ما يقلل من استخدامها كامتداد للانفعال الداخلي للشخصيات، ويُقيّد قدرة المخرج على تطويعها لخدمة اللحظة الدرامية.

وقد أوضحت دراسة (عبد شاطي، 2024) أن النسخ الحديثة من أفلام الرسوم المتحركة باتت تُعلي من شأن الدقة الواقعية في تصوير البيئة على حساب الطابع الرمزي، مما يضعف إمكانية استخدام الخلفية كأداة مرنة تعكس التحولات الشعورية، كما كانت الحال في الأعمال الكرتونية الكلاسيكية.

ومن منظور التحليل الكيفي للمشاهد، فإن هذا التحول لا يُعد نقصاً بحد ذاته، بل يُمثّل اختلافاً جوهرياً في فلسفة بناء العالم البصري، ويعكس توجهات صناعية وفنية متباينة بين زمنين إنتاجيين. فالنسخة الكرتونية رأت في الخلفية لوحة تعبير، بينما النسخة الحديثة اعتبرتها نسخة طبق الأصل من العالم، وهو ما يطرح تساؤلات مهمة حول حدود التعبير في ظل الالتزام بالواقعية البصرية، وقدرة الخلفية على أن تكون فاعلاً درامياً حقيقياً لا مجرد سياق محايد.

سابعاً: الانتقالات البصرية

تُعدّ الانتقالات البصرية عنصراً محورياً في تشكيل الإيقاع البصري للفيلم، إذ تتحكم بكيفية الانتقال بين المشاهد وتؤثر على الإحساس بالزمن والحركة والسياق الشعوري. ويُعد أسلوب الانتقال البصري من أهم المؤشرات التي تكشف عن الفلسفة الإخراجية والجمالية للفيلم، وهو ما يظهر بجلاء عند مقارنة فيلم *الأسد الملك* بنسختيه (1994 و2019).

في النسخة الكرتونية لعام (1994)، شكّلت الانتقالات أداة جمالية حرة، تُستخدم ليس فقط للربط بين المشاهد بل لتضخيم الحالة الشعورية، أو الإيحاء بتغير الزمن أو المزاج أو البعد الرمزي. وقد منح الرسم اليدوي والحرية الأسلوبية في الرسوم المتحركة للمخرجين إمكانية توظيف الانتقال كعنصر تعبيري قائم بحد ذاته. يتجلّى ذلك بوضوح في مشهد أغنية (I Just Can’t Wait to Be King)، حيث تتوالى اللقطات بتناغم

بصري وموسيقي عبر انتقالات مفاجئة ومبهجة، مثل الانقلاب المفاجئ في الألوان والخلفيات من أصفر إلى أرجواني إلى أحمر إلى مخطط، واستخدام الأشكال الهندسية المتغيرة كوسيلة للانتقال بين لقطات الغناء والرقص، وهو ما يحوّل الأغنية من مجرد حدث إلى انفجار بصري يمثل العالم المتخيّل في ذهن سيمبا.

وفي مشهد موت موفاسا، يلاحظ الانتقال الذوباني الحزين من مشهد السقوط في الوادي إلى مشهد السماء المغيمة، حيث تتلاشى العناصر ببطء لتعكس شعور الفقد والصمت، وهو انتقال بصري شاعري قائم على التمثيل الرمزي للحزن والغياب، لا على الاستمرارية الزمنية الحرفية.

هذا النوع من الانتقالات، الذي يتجاوز الوظيفة التقنية إلى الوظيفة الجمالية والرمزية، يتوافق مع ما تطرحه نظرية التجربة الجمالية الرقمية (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021)، والتي ترى أن الأعمال الكرتونية تتيح تعدد المعاني عبر أدوات غير واقعية، ومنها الانتقال البصري الذي يمكنه أن يُعيد تشكيل إدراك الزمن والفضاء في ذهن المتلقي ليخدم الرمز والدلالة لا فقط تسلسل الحدث.

أما في النسخة الحديثة لعام (2019)، فقد فرض التوجه الواقعي محاكاة دقيقة للبيئة الطبيعية، وبالتالي قُيِّدت الانتقالات ضمن منطق السينما الحية. فلم تعد الخلفيات أو الألوان تتغير بشكل تعسفي للتعبير عن الانفعالات، بل أصبحت الانتقالات تعتمد على حركة الكاميرا، أو القطع السينمائي التقليدي، أو تتبع الحركة الطبيعية للشخصيات. على سبيل المثال، في بداية مشهد (Circle of Life)، تنتقل الكاميرا رقمياً من لقطة بانورامية للسماء إلى لقطة متوسطة على الحيوانات من خلال حركة نزول سلسة تُحاكي التصوير الوثائقي، دون أي تلاعب تعبيري بالألوان أو تكوين المشهد.

وفي مشهد (I Just Can’t Wait to Be King)، ورغم وجود الغناء والحركة، إلا أن الموقع بقي ثابتاً (منطقة السافانا) والانتقالات تمت عبر القطع المباشر أو التتبع الطبيعي للحركة، مما أفقد المشهد طابعه الخيالي، وحوّله إلى عرض واقعي مُصور لطفل يغني في الطبيعة، دون الخلفية الرمزية أو الزخرفية التي قد تدعم مخيلته.

يُلاحظ أيضاً أن النسخة الواقعية استخدمت العمق السينمائي والإضاءة كبديل تعبيري عن التنوع البصري، فمثلاً في الانتقال من مشاهد السافانا إلى مقبرة الفيلة، تم الاعتماد على التدرج في درجات الإضاءة، واستخدام الظلال الطويلة لتعزيز الشعور بالرهبة والانحدار دون استخدام انتقال زخرفي أو ذوباني.

هذا التوجه يتماشى مع ملاحظات (Jin, 2023) التي أكدت أن الانتقال البصري في الأنظمة الرقمية الواقعية أصبح وظيفة مونتاجية بحتة، في حين أنه في الرسوم الكرتونية يُعتبر امتداداً للخيال البصري التعبيري، ما يضع حدوداً جديدة أمام الإخراج، ويُعيد تعريف الأدوات السردية المتاحة.

وفي السياق ذاته، تُبرز دراسة (سالم، 2020) أن التحول من الأنماط الانتقالية الرمزية إلى الانتقالات السينمائية الواقعية، يرتبط بتحول أعمق في فلسفة بناء الصورة: من صورة للتعبير إلى صورة للتصديق. بمعنى أن الانتقال لم يعد وسيلة لتكثيف الشعور أو الرمز، بل أداة لنقل المشاهد بين أماكن وأزمنة ضمن منطق محاكاتي صارم.

ورغم أن هذا التحول الرقمي أتاح إنتاج انتقالات دقيقة وسلسة للغاية تقنياً، إلا أنه أفقد الفيلم بعضاً من الطابع البصري المميز الذي منحه التلاعب بالانتقال – كما في النسخة الكرتونية – بُعداً جمالياً متجدداً. وقد حاول الفيلم الحديث تعويض هذا النقص بالاعتماد على جودة المونتاج، وديناميكية الكاميرا، والإيقاع الصوتي، إلا أن الفرق في التجربة الجمالية ظل ملحوظاً.

وبذلك، نُدرك أن الانتقالات في النسخة الكرتونية كانت أداة تُمكّن من خلق خيال بصري حر، في حين أن النسخة الواقعية قيدت هذا الخيال داخل حدود المحاكاة، وهو ما يعكس التباين العميق في فلسفة التصميم البصري بين الفيلمين، ويجسّد أحد تجليات التحول الإعلامي المعاصر في الإنتاج السينمائي، كما نظّرت له فيدلر (1997) في أطروحته حول ديناميات التحول بين الوسائط.

العناصر السمعية

أولاً: الأداء الصوتي ووظيفة الحوار

يُعد الأداء الصوتي والحوار من الركائز الجوهرية في بناء الشخصيات ونقل الانفعالات في الأفلام، إذ يسهمان في إضفاء العمق الدرامي وتحديد النبرة الشعورية للمشهد. وعند مقارنة النسختين من فيلم *الأسد الملك* (1994 و2019)، يبرز تباين واضح في طبيعة استخدام الصوت، ليس فقط من حيث اختيار الممثلين، بل من حيث الأسلوب الإخراجي الذي يوجّه الأداء وفقاً لطبيعة الوسيط البصري المستخدم في كل نسخة.

في النسخة الكرتونية عام (1994)، لعب الأداء الصوتي دوراً مركزياً في إثراء التعبير الدرامي· فقد استُخدمت نبرات الصوت بمرونة عالية للتنقل بين الانفعال، السخرية، الفرح، الخوف، والتهديد، مما وفّر طيفاً واسعاً من التلوين الصوتي الذي عوّض محدودية تعبير الوجه في الرسوم الثنائية الأبعاد· شخصية موفاسا، بصوت جيمس إيرل جونز، كانت تحمل طابعاً مهيباً وقوراً، نابعاً من طبقة الصوت العميقة والإلقاء البطولي الواضح، ما عزّز سلطته الرمزية بوصفه الأب والحاكم والنموذج الأعلى· يتجلّى ذلك في مشهده الشهير حين يقول لسيمبا: "Everything the light Touches is our kingdom"، حيث نُقل الإحساس بالعظمة والحكمة من خلال الإيقاع الصوتي والوقفة بين الكلمات، ما أضفى على العبارة بُعداً شبه أسطوري·

في المقابل، وعلى الرغم من أن جيمس إيرل جونز كرّر الأداء الصوتي نفسه في نسخة (2019)، فإن التوجّه الإخراجي الواقعي حدّ من مساحة الأداء التعبيري، فجاء الإلقاء أكثر هدوءاً وأقل انفعالية، منسجماً مع النمط الصوتي العام للفيلم الذي التزم الواقعية المحاكية للطبيعة، لا الرمزية. بذلك، فَقَدت الجملة السابقة شيئاً من وهجها العاطفي، وتحولت إلى خطاب تفسيري هادئ، دون التراكم الشعوري الذي وفّرته النسخة الأصلية.

شخصية سكار مثّلت في النسخة الكرتونية حالة درامية صوتية خاصة. أدّى جيريمي آيرونز الشخصية بصوت يجمع بين التهكم والسخرية والخبث، مستخدماً التلاعب بالإيقاع والتنغيم لبناء شخصية معقدة نفسياً ودرامياً. في المقابل، جاء الأداء الصوتي في النسخة الواقعية (2019)، بصوت شيويتيل إيجيوفور، أكثر جديّة وحدّة، مع تقليل للتهكم الساخر، مما غيّر من طبيعة الشخصية وأفقدها بعضاً من غموضها الكاريكاتوري الذي ميز النسخة الكرتونية. هذا التحول ينسجم مع رغبة النسخة الحديثة في تقديم سكار بصورة أكثر واقعية وأقل ميلاً للمبالغة التعبيرية.

أما سيمبا، فقد تميّز في النسخة الأصلية بأداء صوتي متنوّع ما بين الطفولة المرحة والقلق الوجودي. في الطفولة، جاءت نبرة صوته مفعمة بالحيوية والتحدي، كما في مشهد أغنية (I Just Can't Wait to Be King)، حيث ينطلق الحوار بصوت متحمّس يعبّر عن الطموح، ويتداخل مع الغناء بانسيابية متقنة. وفي لحظات الحزن أو الصراع الداخلي، مثل مشهد هروبه بعد موت موفاسا، جاء الأداء الصوتي معبّراً عن الذنب والخوف والارتباك. على العكس من ذلك، جاء أداء النسخة الواقعية أقل ديناميكية، إذ غابت بعض الطبقات الشعورية الطفولية، وظهر الصوت في الغالب بنغمة هادئة خفيفة، تميل إلى التفسير أكثر من التعبير، ما جعل الأداء يفتقر أحياناً إلى التوتر العاطفي اللازم لبناء رحلة التحوّل الدرامي في شخصية سيمبا.

وبالنسبة لشخصيتي تيمون وبومبا، فقد قدّمت النسخة الكرتونية نموذجاً فريداً من الأداء الكوميدي السمعي، يعتمد على توقيت صوتي محكم، ومزج بين السخرية واللهجة الساخرة والارتجال. كان حوارهما ينبض بالحيوية، وشكّل تداخلهما الصوتي لحظات خفيفة الظل ذات إيقاع سريع وجاذب. في النسخة الحديثة، رغم الحفاظ على بعض الطرافة، فإن الأداء الصوتي جاء أكثر التزاماً بنمط الحوار الواقعي، وهو ما أضعف التأثير الكوميدي الذي كان ينبع من تماهي الأصوات مع الشخصيتين الكرتونيتين ذات الطابع الهزلي.

يُظهر هذا التحول في الأداء الصوتي كيف أن وسيط الإنتاج التحريك الكرتوني مقابل الواقعية الرقمية يغيّر بشكل مباشر من وظائف الصوت في الفيلم. وفقاً لنظرية التحول الإعلامي لفيدلر (1997)، فإن كل وسيط

يحمل معه منظومته التعبيرية الخاصة، ويُعيد تشكيل العلاقة بين مكونات الرسالة، ومنها الصوت والصورة والإيقاع. وبالاستناد إلى هذا الإطار، يمكن فهم التفاوت في الأثر السمعي بين النسختين بوصفه نتيجة مباشرة لتحوّل الوسيط، وليس فقط لاختلاف الأداء.

كما تؤكد الأدبيات السابقة (Jin, 2023) و (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021) على أن الأداء الصوتي في الرسوم المتحركة غالباً ما يتمتع بمرونة أعلى، تسمح بتوسيع دائرة التعبير عن المشاعر، وهو ما تحقق فعلياً في النسخة الكرتونية (1994)، في حين أن الالتزام بالواقعية البصرية في النسخة الحديثة فرض نوعاً من التقشف التعبيري على الصوت، خاصة في ظل محدودية تعبير الوجوه لدى الحيوانات الواقعية.

بناءً عليه، يمكن القول إن الأداء الصوتي في النسخة الكرتونية كان أكثر تكاملاً مع البنية البصرية الرمزية، وأسهم في تعميق التجربة الانفعالية للمشاهد، بينما أصبح الصوت في النسخة الواقعية أداة توضيحية أكثر منها درامية، مضطلعاً بوظيفة تعويضية لتعزيز المشهد الذي يفتقر إلى المرونة التعبيرية الكرتونية.

ثانياَ: المؤثرات الصوتية والبيئة السمعية

تُشكّل المؤثرات الصوتية والأصوات البيئية بعداً حاسماً في تجربة المشاهدة السينمائية، لما لها من دور في خلق الإيهام بالواقع، وتوسيع نطاق الإدراك الحسي لدى المتلقي. وفي سياق مقارنة فيلم *الأسد الملك* بنسختيه (1994 و2019)، يبرز هذا العنصر بوصفه ساحة فنية لتباين جوهري في أساليب إنتاج الصوت، ومدى ارتباطها بطبيعة الوسيط المستخدم، ومنظومة التحول الرقمي في صناعة الفيلم.

في النسخة الكرتونية الأصلية عام (1994)، اعتمد الفيلم على مؤثرات صوتية تمزج بين الأصوات الواقعية وتلك الرمزية أو المبالغ بها، بما يخدم الأسلوب التعبيري العام للفيلم. فصوت حفيف الأشجار، أو هدير الحيوانات، أو دويّ السقوط، لم يكن مستمداً بدقة من مصادر واقعية، بل أُعيد تشكيله فنياً ليخدم الانفعال الدرامي. على سبيل المثال، في مشهد تدافع الحيوانات الذي يُفضي إلى موت موفاسا، تم تضخيم أصوات

الأقدام وارتدادها على الصخور بصورة درامية تتجاوز الواقع الفيزيائي، بهدف تعظيم التوتر والانهيار العاطفي. كما لجأ الفيلم أحياناً إلى إدخال مؤثرات خيالية غير مألوفة، مثل الرنين المجرّد في لحظات المفاجأة أو الغموض، ما يُشكّل بيئة سمعية رمزية ترتبط بانفعالات الشخصيات وليس بالبيئة المكانية فقط.

في المقابل، جاءت النسخة الواقعية عام (2019) لتكرّس مفهوم الواقع المحاكى في الصوت، متكئة على تقنيات متقدمة مثل (Dolby Atmos) التي مكّنت من توزيع الصوت في الفضاء ثلاثي الأبعاد، ما أحدث تحوّلاً في طبيعة الاستماع من التلقي المسطّح إلى الانغماس الصوتي متعدد الاتجاهات. فكل صوت تم توليفه ليحاكي ما يمكن سماعه في بيئة طبيعية واقعية: حفيف الريح بين الأعشاب، طنين الحشرات، حركة خطوات الحيوانات على التربة الجافة، صدى الزئير داخل وادٍ مفتوح. يمكن سماع أصوات الطيور في اتجاهات مختلفة، متزامنة مع ارتفاع الكاميرا وانكشاف مشهد السافانا، مما يعمّق الإحساس بالمكان ويعزّز استغراق المشاهد في العالم المعروض.

تجلّى هذا الانغماس السمعي بشكل خاص في مشهد مطاردة الضباع لسيمبا، حيث نُسجت طبقات متعددة من المؤثرات: لهاث سيمبا، قعقعة الصخور المتساقطة، صوت احتكاك الأظافر بالأرض، وصدى الخطر القادم من الخلف· هذا المستوى من التوليف الواقعي لم يكن متاحاً تقنياً بنفس الدقة في نسخة (1994)، التي عوّضت ذلك بمؤثرات صوتية مكثفة تعبّر عن الحالة أكثر من محاكاتها·

من زاوية نظرية، يُمكن فهم هذا التفاوت من خلال نظرية التحول الإعلامي (Fidler, 1997)، والتي ترى أن الوسيط الجديد لا يلغي ما سبقه، بل يعيد تشكيله وفق خصائصه. ففي هذا السياق، شكّلت تقنية (Dolby Atmos) جزءاً من البنية التعبيرية للوسيط الرقمي الجديد، حيث أتاحت إعادة تصور البيئة السمعية كحقل متعدد الأبعاد، يخاطب الإدراك السمعي بعمق أكبر، لكنه في المقابل قيّد الإمكانات الرمزية والتعبيرية التي أتاحت النسخة الكرتونية استغلالها بحرية أكبر.

وقد أشار كلّ من (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021) و (Jin, 2023) إلى أن التطورات في التصميم السمعي الرقمي قد حسّنت من واقعية التجربة، لكنها في بعض الأحيان حدّت من دور الصوت كرمز، محوّلة إياه إلى وظيفة وصفية أكثر من كونه عنصراً تعبيرياً مستقلاً. وهو ما انعكس في النسخة الواقعية (2019)، حيث أدّى التزام المؤثرات بالواقعية الحرفية إلى نوع من الرتابة السمعية في بعض المقاطع، مقارنة بالحيوية التي وفّرتها النسخة الكرتونية من خلال اللعب بالتباين الصوتي والرموز السمعية.

وبذلك، فإن التحول في البيئة السمعية بين النسختين لا يرتبط فقط بالتطور التقني، بل يعكس أيضاً اختلافاً في الفلسفة الجمالية التي تحكم إنتاج الفيلم: من بيئة سمعية رمزية تُصاغ لتخدم الخيال والانفعال في نسخة (1994)، إلى بيئة سمعية واقعية تُنتَج لتعكس المحاكاة الدقيقة للطبيعة في نسخة (2019). هذا التحول بدوره يعكس ما تؤكده الأدبيات من أن التكنولوجيا لا تغير فقط من شكل الصوت، بل من معناه ووظيفته، ضمن بنية الوسيط الذي يحتضنه.

ثالثاً: الموسيقى والأغاني كأداة درامية رمزية

تُعدّ الموسيقى أحد أهم أدوات التعبير الفني في الأفلام، ليس فقط كخلفية صوتية مصاحبة للمشاهد، بل كوسيط درامي يُعبّر عن الحالة النفسية، ويُكثّف البنية الرمزية، ويُساهم في ترسيخ الرسائل السردية. وفي فيلم *الأسد الملك*، تمثل الموسيقى والأغاني محوراً أساسياً للتمايز بين النسختين (1994 و2019)، من حيث طبيعة التلحين، وأسلوب الأداء، وطريقة التوظيف داخل البناء السردي.

في النسخة الكرتونية عام (1994)، كانت الموسيقى والأغاني تُوظّف بوصفها أدوات رمزية حرة، تمتزج فيها العناصر السمعية والبصرية لتوليد مشاهد خيالية ذات طابع تعبيري صرف. أغاني مثل (I Just Can't Wait to Be King) و(Hakuna Matata) و(Be Prepared) لم تكن مجرد فواصل موسيقية، بل فضاءات سردية مستقلة تُمثّل الامتداد النفسي للشخصيات. فقد تحررت فيها البيئة البصرية من الواقعية، كما

تحررت الموسيقى من قواعد النوع الموسيقي الواحد، لتشمل أنماطاً متعددة تمزج بين الإيقاع الأفريقي، والنغمات الكلاسيكية، والموسيقى الكورالية، وحتى الأداء المسرحي.

على سبيل المثال، في أغنية (I Just Can't Wait to Be King)، تم المزج بين لحن طفولي مرِح وإيقاعات متسارعة تُعزّز من خفة الحركة والمشاعر الطموحة، بالتوازي مع الانتقالات البصرية الزاهية والخلفيات الرمزية. أما (Be Prepared) فقد اعتمدت على أنغام داكنة تكرّس الشر والتهديد، مع إيقاعات ثقيلة تواكب مشهدية الجنود الزاحفين في خط مستقيم خلف سكار. أما أغنية (Circle of Life)، فقد جاءت بطابع كورالي ملحمي، يفتتح الفيلم ويؤسس لرمزيته الدائرية الكبرى حول الحياة والموت، من خلال مقطوعة تدمج الأداء الغنائي القبلي مع موسيقى أوركسترالية تمزج بين المقدّس والطبيعي.

هذا التنوع الموسيقي ارتبط ارتباطاً وثيقاً بحرية الإخراج الكرتوني، حيث يُمكن تطويع البيئة والبُعد الزماني والمكاني بالكامل لخدمة الموسيقى، بل والتلاعب بالإيقاع البصري بما يتماشى مع النغمة الموسيقية نفسها. وبهذا، تصبح الموسيقى ليست مجرد مرافقة للمشهد، بل بُعداً دراماياً أصيلاً يُعبّر عن الخيال والانفعال معاً.

أما في النسخة الواقعية لعام (2019)، فقد فرض الطابع الفوتوغرافي والالتزام بواقعية المحيط قيوداً واضحة على أداء الأغاني وتوظيف الموسيقى. فالمشاهد الغنائية لم تعد تنفصل عن العالم الواقعي أو تتجاوزه، بل أصبحت مقيدة بمنطق محاكاة الطبيعة. ولذلك، فإن أغنية (I Just Can't Wait to Be King) مثلاً، لم تُصاحبها تحولات بصرية خيالية كما في النسخة الأصلية، بل احتُجزت داخل بيئة السافانا الطبيعية، مما أضعف من القوة التعبيرية للّحن، وخفّض من اندماج المشاهد مع مشاعر سيمبا الداخلية.

كذلك، أغنية (Be Prepared) خضعت لاختصار وتعديل كبيرين، حيث تم تقليصها إلى مقطع حواري مغنّى بأسلوب واقعي، دون الأداء المسرحي العالي والانفعالات الصوتية التي قدّمها جيريمي آيرون في النسخة الأصلية. وقد تبيّن أن الالتزام بالواقعية فرض على الأداء الموسيقي قدراً أكبر من الحذر والانضباط، مما قلّص من مساحة الرمزية والدرامية التي اتسمت بها النسخة الكرتونية.

أما (Circle of Life) في (2019)، ورغم محافظتها على نفس التكوين اللحني تقريباً، فإن تأثيرها الدرامي بدا أكثر وصفية وأقل رمزية، نتيجة لتراجع دور المشاهد المتخيّلة أو الأسطورية التي رافقت الأداء في النسخة الأصلية.

هذا التحول يمكن فهمه ضمن إطار نظرية التحول الإعلامي، التي ترى أن التحول في الوسيط الإنتاجي من الرسم إلى التصميم الواقعي ثلاثي الأبعاد يؤدي إلى تحول في أدوات التعبير والمعنى. فبينما كانت الأغنية في (1994) تُشكّل فضاءً تعبيرياً مفتوحاً متكاملاً بين الصوت والصورة، أصبحت في (2019) مقيدة بالبنية الطبيعية للواقع، مما حدّ من التوظيف الرمزي للموسيقى كمكوّن درامي متكامل.

وتؤكد الأدبيات النقدية مثل دراسة (Jin, 2023) و (Lopez, Kearney, & Hofstadter, 2021) على أن الموسيقى في الأنيميشن غالباً ما تلعب دوراً يتجاوز الترفيه، لتصبح عنصراً درامياً يؤسس للهوية العاطفية والبصرية للفيلم، وهي الوظيفة التي تراجعت في النسخة الواقعية بسبب التقييد البنيوي لطبيعة الوسيط.

إن المقارنة بين النسختين في هذا الجانب تُظهر أن الأغاني في (1994) كانت جزءاً من عملية تعبير رمزية متكاملة، ترتبط بالهوية البصرية والسمعية للفيلم، بينما في (2019) أصبحت الأغاني أكثر تحفظاً وأقل تجريباً، مما أدى إلى فقدان جزء من القوة الانفعالية والتعبيرية، رغم ما كسبته من اتقان تقني وصوتي واقعي. هذه المفارقة تفتح المجال للتأمل في جدلية العلاقة بين الواقعية البصرية والحرية الموسيقية، وكيف تؤثر اختيارات الشكل الفني على طبيعة الرسالة السمعية والبصرية التي تصل إلى المتلقي.

يوضح جدول رقم (20) (ملخص مقارن لمحاور التحليل بين النسختين من فيلم الأسد الملك (1994 و2019)).

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

مقدمة

يهدف هذا الفصل إلى مناقشة نتائج الدراسة وربطها بأسئلة البحث الفرعية المنبثقة عن السؤال الرئيس، وذلك لتوضيح الكيفية التي أسهم بها التحول الرقمي في تطوير صناعة الرسوم المتحركة، مع التركيز على عينة الدراسة المتمثلة في فيلم *الأسد الملك* بنسختيه (1994 و2019). وتُعد هذه المناقشة خطوة أساسية لفهم مدى قدرة النتائج المستخلصة من تحليل المضمون على تقديم إجابات دقيقة ومتكاملة للتساؤلات البحثية، بما يعكس أبعاد التحول الرقمي على المستويين البصري والسمعي.

كما يعرض الفصل النتائج النهائية للدراسة التي تم استخلاصها من خلال تحليل العناصر البصرية والسمعية للفيلمين، في ضوء الإطار النظري لنظرية التحول الإعلامي والأدبيات ذات الصلة. وقد بنيت هذه النتائج على تحليل فني مقارن لجميع مشاهد العيّنة، بما يوضح أوجه تأثير التحول الرقمي في صناعة الرسوم المتحركة.

ويختتم الفصل بمجموعة من التوصيات العلمية والعملية التي تُعد امتداداً لهذه الدراسة، وتفتح المجال أمام باحثين وممارسين لاستكشاف آفاق جديدة في فهم العلاقة بين الرقمنة والتطور الجمالي في الرسوم المتحركة المعاصرة، سواء من حيث تطوير الأساليب التقنية أو دراسة تأثيرها على تجربة التلقي البصري والسمعي.

مناقشة النتائج وربطها بأسئلة الدراسة

نتائج السؤال الفرعي الأول: كيف أسهم التحول الرقمي في تطوير العناصر البصرية في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

أظهرت نتائج التحليل أن التحول الرقمي أحدث نقلة واضحة في تصميم العناصر البصرية للنسخة الحديثة (2019)، حيث اعتمدت على تقنيات الرسوم ثلاثية الأبعاد (3D Animation) والإنتاج الافتراضي عالي الدقة، وهو ما مكّن صُنّاع الفيلم من تقديم مشاهد تحاكي الواقع بدرجة غير مسبوقة. فقد ظهر ذلك في تفاصيل البيئة الطبيعية كالعشب، وحركة الغيوم، وتفاعل الظلال مع الضوء، مما منح المشاهد إحساساً بالانغماس وكأنه أمام مشاهد حيّة. هذه المخرجات البصرية تختلف جذرياً عن النسخة الأصلية (1994)، التي اعتمدت على الرسوم ثنائية الأبعاد ذات الطابع الكرتوني، حيث كان الهدف آنذاك التعبير الرمزي والتبسيطي أكثر من محاكاة الواقع.

إلا أن هذا التطوير الرقمي، رغم دقته، لم يكن خالياً من القيود. ففي النسخة الكرتونية، أتاح الأسلوب اليدوي مرونة عالية في توظيف الألوان والخلفيات لتجسيد الرموز الشعورية مباشرة، مثل استخدام الأخضر الفسفوري في مشهد (Be Prepared) للدلالة على الشر، أو توظيف التناقضات اللونية في مشاهد المواجهة لإبراز التوتر. بينما في النسخة الحديثة، لم يعد بالإمكان استخدام الألوان بهذا الشكل الرمزي، لكونها ملتزمة بواقعية الضوء الطبيعي وألوان البيئة. ومن هنا، تحولت وظيفة التعبير البصري إلى الاعتماد على عناصر بديلة مثل توزيع الإضاءة الواقعية، والظلال المتحركة، وزوايا الكاميرا السينمائية.

ومن جانب آخر، كشفت النتائج أن التحول الرقمي أتاح تفاصيل بصرية دقيقة لم تكن ممكنة في الرسوم الكرتونية، مثل ملمس الفراء، حركة العيون الطبيعية، واهتزازات الأجساد أثناء الجري أو الهجوم. هذه الدقة التقنية أكسبت النسخة الحديثة عمقاً بصرياً وواقعية عالية، لكنها في المقابل قلّصت من إمكانيات التعبير الرمزي التي كانت تمنح النسخة الأصلية طابعها الفني المميز.

وعليه، يمكن القول إن التحول الرقمي أسهم بشكل فعّال في تطوير العناصر البصرية للنسخة الحديثة على المستوى التقني والجمالي من حيث الواقعية والدقة، لكنه في الوقت ذاته أعاد صياغة وظيفة العناصر البصرية بحيث أصبحت خاضعة لمنطق الطبيعة أكثر من خضوعها للتعبير الرمزي الحر. وهذا ما يعكس الفرق الجوهري بين الفلسفة الفنية للنسختين: التعبيرية الرمزية في العمل الكرتوني مقابل الواقعية المحاكاة في النسخة الرقمية.

نتائج السؤال الفرعي الثاني: ما تأثير تقنيات الإضاءة والظلال الرقمية على تحسين الجودة البصرية في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

أوضحت النتائج أن توظيف الإضاءة والظلال في النسختين جاء انعكاساً مباشراً لاختلاف الفلسفة البصرية بين الرسوم الكرتونية ثنائية الأبعاد (1994) والرسوم الحاسوبية ثلاثية الأبعاد (2019). ففي النسخة الكرتونية، كانت الألوان هي الأداة الأساسية للتعبير الشعوري والرمزي، بينما استُخدمت الإضاءة والظلال كعناصر مساعدة لتعزيز هذا التوجه. فقد غلبت على المشاهد استخدامات مبسطة للظل والضوء، مثل الظلال الناعمة في مشاهد الهدوء والطمأنينة، أو الظلال الداكنة الحادة في مشاهد الشر، كما في تصوير وجه سكار حين كان يخطط للخيانة، حيث أُبرز نصف وجهه في الظلام ليعكس نواياه الخبيثة. كذلك، في مشهد مقبرة الفيلة، جاءت الخلفية مظلمة وشبه ساكنة لتعبر عن الخطر والموت، مع توظيف إضاءة منخفضة عززت الإحساس بالغموض. هذه المعالجات لم تكن واقعية بالمعنى الفيزيائي للضوء، بل اعتمدت على الرمز البصري الذي يوجه المتلقي مباشرة نحو دلالة محددة.

في المقابل، أظهرت النسخة الحديثة (2019) تطوراً واضحاً في مجال الإضاءة والظلال بفضل تقنيات التحول الرقمي، إذ أصبحت الإضاءة المحيطية المصدر الأساسي للتأثير الشعوري والبصري، بعد أن قلّت مساحة اللعب الرمزي بالألوان. فقد اعتمد الفيلم على محاكاة دقيقة للضوء الطبيعي وانعكاساته وتدرجاته الزمنية، ما أضفى على المشاهد طابعاً بصرياً واقعياً وعميقاً. ويتجلى ذلك بوضوح في مشهد البداية (Circle of Life)، حيث غمرت أشعة الشمس الذهبية صخرة العزة بشكل متدرج يحاكي الشروق الطبيعي، مما عزز

الإحساس بالمكان والزمان، وأضفى قدسية على لحظة تقديم سيمبا، لكن بأسلوب بصري أقرب إلى المشهد الواقعي منه إلى الرمزية اللونية كما في النسخة الأصلية.

كما يُلاحظ في المشهد الأخير من الصراع بين سيمبا وسكار كيف استُخدمت النار المتصاعدة كعنصر إضاءة طبيعي يملأ الخلفية بلون أحمر ساطع وظلال متحركة، لتجسيد أجواء الخطر والتهديد بشكل واقعي. في حين أن النسخة الكرتونية لجأت إلى تكثيف اللون الأحمر بشكل رمزي مباشر لإبراز العنف والدمار، فإن النسخة الحديثة استثمرت في المحاكاة الضوئية الطبيعية للنيران، ما منح المشهد طابعاً بصرياً أكثر اتساقاً مع الواقع، دون أن يفقد قوته الدرامية.

يتضح من هذه المقارنة أن التحول الرقمي قد مكّن النسخة الحديثة من تحقيق تحسن ملحوظ في جودة الإضاءة والظلال، ليس فقط من حيث الدقة التقنية بل من حيث توظيفها لتعزيز العمق البصري والانغماس الشعوري. ومع ذلك، فإن هذا الالتزام بالواقعية ألغى مساحة الرمزية التي كانت تمنح النسخة الكرتونية حرية أكبر في تشكيل المزاج الدرامي عبر اللون. وبذلك، فإن التحول الرقمي لم يلغِ الوظائف التعبيرية، بل أعاد توزيعها بين الضوء والظل بدلاً من الاعتماد الأساسي على اللون، بما يتوافق مع فلسفة المحاكاة الواقعية التي تبنّاها الفيلم الحديث.

نتائج السؤال الفرعي الثالث: كيف ساهم التحول الرقمي في تطوير إنتاج الصوت والموسيقى في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

تبين أن التحول الرقمي انعكس بوضوح على البنية السمعية في النسخة الحديثة (2019)، حيث أتاح دمج تقنيات متطورة مثل (Dolby Atmos)، الأمر الذي عزز من توزيع الصوت بشكل محيطي وديناميكي، وجعل تجربة المشاهدة أكثر غمراً وتفاعلاً. فقد أصبح الصوت في النسخة الحديثة يُسمع من اتجاهات متعددة، مما أعطى المشاهد إحساساً بالوجود داخل الفضاء السينمائي، خصوصاً في المشاهد ذات الطابع الحركي مثل مطاردة قطيع الحيوانات لسيمبا في الوادي، حيث تنبعث أصوات وقع الأقدام من جوانب مختلفة

وكأنها تحيط بالمتلقي. هذا التطور لم يكن متاحاً في النسخة الأصلية (1994)، التي اقتصرت على توزيع صوتي متوسط وبسيط يحقق الغرض الأساسي لكنه لا يصل إلى مستوى الانغماس السمعي الذي توفره الأنظمة الرقمية الحديثة.

على صعيد الأصوات البيئية والمؤثرات الصوتية، اعتمدت النسخة الكرتونية (1994) على الدمج بين الواقعية والمبالغة الرمزية، حيث استخدمت أصواتاً طبيعية كهدير الأسود أو حفيف الأشجار، لكنها كانت غالباً أكثر وضوحاً أو مبالغة في شدتها لتدعيم المعنى الدرامي. يظهر ذلك في مشهد مقبرة الفيلة، حيث استُخدمت أصوات الرياح بشكل مكثف وغير واقعي لخلق أجواء من الخوف والرعب، وكذلك في مشاهد الجري أو القتال التي عززت فيها الأصوات الحركية من حدة التوتر. بينما في مشهد ظهور روح موفاسا، أُضيفت مؤثرات صوتية غامضة ممزوجة بالموسيقى لتعزيز البعد الروحي والرمزي للمشهد.

أما النسخة الحديثة (2019)، فقد التزمت بالواقعية السمعية التامة تقريباً، حيث صُممت الأصوات البيئية والمؤثرات بدقة تحاكي ما يمكن أن يُسمع في الطبيعة. فصوت العشب عند مرور الحيوانات، أو ارتطام الأقدام بالأرض، أو صدى الزئير في الفضاء المفتوح، كلها نُفّذت بشكل واقعي ينسجم مع الصورة الحية. وبذلك، تم الاستغناء عن الأصوات المبالغ فيها أو الرمزية، لصالح مؤثرات صوتية دقيقة ومدروسة تدعم فكرة الواقع المحاكى. غير أن هذا التوجه قلّل من الاستخدام الرمزي للمؤثرات الذي ميّز النسخة الكرتونية، وأضفى على العمل الحديث طابعاً أقرب إلى الفيلم الوثائقي عن الحياة البرية.

أما من حيث الأغاني والموسيقى، فقد تميزت النسخة الأصلية (1994) بتنوّع موسيقي غني يغطي طيفاً واسعاً من الانفعالات والرموز، بدءاً من الفرح والتفاؤل في أغنية (Hakuna Matata)، إلى الحزن العاطفي العميق في مشهد موت موفاسا، وصولاً إلى الروحانية والفلسفة في أغنية (Circle of Life). كما ضمّت الأغاني عناصر مستوحاة من الموسيقى القبلية الأفريقية، ما عزز البعد الثقافي والرمزي للفيلم. في المقابل، جاءت النسخة الحديثة (2019) أكثر ميلاً إلى استخدام الموسيقى لتعزيز التوتر والدراما والتهديد، مع إدخال تعديلات صوتية واقعية على الأداء الغنائي لتناسب الطابع الحي للفيلم. وقد ظهر ذلك في النسخة الجديدة

من أغنية (Be Prepared) التي قُدمت بشكل مقتضب وأقرب إلى خطاب تهديدي واقعي، مقارنة بالطابع المسرحي والموسيقي المتكامل الذي ميزها في النسخة الكرتونية.

من خلال هذه المقارنة، يمكن الاستنتاج أن التحول الرقمي قد طوّر البنية السمعية في النسخة الحديثة من خلال تحسين جودة الأصوات البيئية وإدماج تقنيات الصوت المحيطي لزيادة الانغماس، لكنه قلّص من البعد الرمزي والتعبيري الذي وفّرته الموسيقى والمؤثرات في النسخة الكرتونية. وبذلك، يظهر أن التحول الرقمي، رغم إسهامه في رفع مستوى الدقة السمعية والواقعية، أعاد تشكيل وظيفة الصوت من أداة رمزية ومجازية في النسخة التقليدية إلى أداة محاكاة واقعية في النسخة الحديثة.

مناقشة السؤال الفرعي الرابع: كيف استطاع التحول الرقمي تعزيز تعبيرات الوجه وحركة الشخصيات في النسخة الحديثة من فيلم *الأسد الملك* مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

أظهرت النتائج أن الاختلاف في تعبيرات الوجه وحركة الشخصيات بين النسختين يعكس بشكل مباشر التحول في الفلسفة البصرية والتقنيات المستخدمة. ففي النسخة الكرتونية (1994)، أتاحت الرسوم اليدوية ثنائية الأبعاد حرية واسعة في المبالغة التعبيرية، سواء في ملامح الوجه أو لغة الجسد. هذه المرونة سمحت للرسامين بخلق مشاعر واضحة ومباشرة تصل إلى المشاهد دون وسيط إضافي. يظهر ذلك بوضوح في مشهد البداية (Circle of Life)، حيث نلاحظ كيف عبّر رافيكي عن اعتزازه وبهجته عبر انحناءات جسده وملامح وجهه المبتسمة وهو يقدم سيمبا، بينما بدت على موفاسا ووالدته علامات الفخر والطمأنينة، وظهر زازو وهو ينحني احتراماً للملك. هذه المبالغات التعبيرية عززت من الطابع الشعوري والرمزي للمشهد.

يتضح الأمر أكثر في مشهد موت موفاسا، إذ قدّم الفيلم الأصلي واحداً من أكثر المشاهد تأثيراً من خلال تعبيرات سيمبا الوجهية والحركية: عينان واسعتان ممتلئتان بالدموع، فم مرتجف، وصوت متكسر، إضافةً إلى محاولاته الجسدية البائسة لدفع جسد والده. هذه التفاصيل رغم أنها مبالغ فيها من منظور السلوك الحيواني جعلت المشاهد يشارك الألم بوضوح. كما استخدمت النسخة الكرتونية لغة الجسد الرمزية مثل العناق أو

التربيت، وهو ما عزز من الألفة الإنسانية داخل العلاقات بين الشخصيات (مثل عناق رافيكي لموفاسا أو لقاء سيمبا مع نالا).

أما في النسخة الحديثة (2019)، فقد كان الالتزام بالواقعية الرقمية عبر تقنيات (CGI) سبباً رئيسياً في تقليص مساحة التعبير الوجهي. فملامح الأسد أو القرد أو الطائر لا يمكن أن تتجاوز ما هو متاح تشريحياً في الطبيعة، ما جعل وجوه الشخصيات أقل قدرة على تجسيد المشاعر بشكل مباشر. ففي مشهد البداية نفسه، ظهر رافيكي وهو يؤدي الطقس بحركات واقعية دون ملامح انفعالية واضحة، بينما بدا موفاسا ثابت الملامح تقريباً، وزازو تحرك كطائر واقعي بلا انحناءة رمزية. أما في مشهد موت موفاسا، فقد ظل وجه سيمبا شبه محايد، دون دموع أو ارتعاش، إذ لم تسمح واقعية التصميم بمثل هذه التفاصيل. وتم تعويض النقص التعبيري عبر أدوات أخرى، مثل الموسيقى المؤثرة أو الإضاءة الدافئة أو نبرة الأداء الصوتي.

وبالمثل، غابت الإيماءات الرمزية مثل العناق أو التربيت في النسخة الحديثة، لأن الحيوانات في الواقع لا تقوم بمثل هذه السلوكيات. فالمشاهد التي جسدت في النسخة الكرتونية لغة جسدية إنسانية رمزية لم تُترجم في النسخة الواقعية، ما جعل العلاقات بين الشخصيات تُبنى على الحوار والصوت أكثر من التعبير الجسدي.

من خلال هذه المقارنة يتضح أن التحول الرقمي عزز من دقة الحركة الفيزيائية وسلاسة المحاكاة الواقعية، مثل حركة الفراء أو الجري أو التفاعل مع البيئة، لكنه قلّص في المقابل من حرية التعبير الرمزي عبر الوجه والجسد. هذا التحول يعكس ما تشير إليه نظرية التحول الإعلامي (فيدلر، 1997) من أن الوسائط الجديدة تحتفظ بخصائص سابقتها ولكن تعيد صياغة وظائفها: فقد احتفظت النسخة الحديثة بالبعد الشعوري، لكن نقلته من التعبير الوجهي والجسدي المباشر إلى عناصر أخرى مساندة كالإضاءة، الموسيقى، والصوت البشري. وهو ما يتفق مع ما ذكرته دراسة (Glotov, 2022) بأن الإنتاج الافتراضي يعزز من واقعية المشهد لكنه يحد من الطابع التعبيري للشخصيات.

نتائج السؤال الفرعي الخامس: هل تسهم التقنيات الرقمية في خلق أجواء سينمائية أكثر واقعية وعمقاً في النسخة الحديثة مقارنةً بالنسخة الأصلية؟

تشير نتائج التحليل إلى أن النسخة الحديثة (2019) نجحت بوضوح في تقديم أجواء سينمائية ذات واقعية وعمق بصري أكبر بفضل الاعتماد على تقنيات التحول الرقمي، وخاصة تقنيات التصوير الحاسوبي (CGI) والإنتاج الافتراضي التي مكّنت من بناء بيئات ثلاثية الأبعاد شديدة الدقة. فقد أتاح ذلك محاكاة الطبيعة بشكل متكامل، بدءاً من حركة العشب وتوزيع الغيوم وصولاً إلى انعكاس الضوء على الأسطح المختلفة، الأمر الذي جعل المشاهد يشعر بأنه أمام فيلم حيّ أقرب إلى الوثائقيات البيئية. يظهر ذلك بجلاء في مشهد (Circle of Life) الافتتاحي، حيث تجتمع مئات الحيوانات في لقطة بانورامية واسعة تم تصميمها بمستوى واقعي يجعل المشهد أقرب إلى تصوير حيّ للطبيعة الإفريقية، بما يمنح المشاهد انغماساً بصرياً متكاملاً.

في المقابل، اعتمدت النسخة الكرتونية (1994) على الأسلوب الرمزي والتبسيطي في بناء العالم البصري. فالمشاهد لم يكن هدفها نقل تفاصيل البيئة كما هي في الواقع، بل التعبير عن الحالة الشعورية والرمزية. على سبيل المثال، في أغنية (I Just Can’t Wait to Be King)، تحولت الخلفيات إلى لوحات تجريدية بألوان زاهية وخطوط هندسية لا علاقة لها بالطبيعة، لتجسيد خيال سيمبا الطفولي وطموحه المرح. هذا الأسلوب عزز البعد الرمزي للمشهد لكنه لم يقدّم عمقاً مكانياً واقعياً. كذلك، في مشهد (Be Prepared)، تحولت البيئة إلى فضاء غارق في ألوان خضراء فوسفورية وأحمر قاتم لتكثيف صورة الشر، في حين لم تكن هذه الألوان انعكاساً للواقع بل أداة رمزية لشد المتلقي إلى المعنى الدرامي.

أما في النسخة الحديثة، فقد استُبدل هذا النهج الرمزي بعمق سينمائي واقعي متكامل. فالمشهد نفسه (تولي سكار الحكم) لم يعتمد على ألوان غير طبيعية، بل على إضاءة باهتة ضمن بيئة ترابية مظلمة توحي بالانهيار، ما منح المشهد عمقاً مكانياً حقيقياً بدلاً من دلالة لونية رمزية. كذلك في مشهد مطاردة القطيع، عززت التقنية الرقمية من شعور الانغماس عبر تتابع زوايا الكاميرا المحيطية وصوت (Dolby Atmos) الذي جعل وقع الأقدام يأتي من جميع الاتجاهات، وهو ما لم يكن ممكناً في النسخة الأصلية.

هذا الفارق يعكس تحولاً في طبيعة التجربة السينمائية: ففي حين أن النسخة الكرتونية قدّمت تجربة فنية رمزية، قدّمت النسخة الحديثة تجربة محاكاة واقعية غامرة، حيث تم استخدام التكنولوجيا الرقمية لخلق بيئة بصرية وسمعية متعددة الطبقات. وبذلك، يتأكد أن التقنيات الرقمية تسهم في خلق أجواء أكثر واقعية وعمقاً، لكنها في الوقت نفسه تعيد تعريف العلاقة بين المتلقي والعمل الفني، من تجربة رمزية إلى تجربة حسّية غامرة.

نتائج الدراسة

1. تبين أن التحول الرقمي أسهم في تطوير العناصر البصرية عبر تقديم تصميم واقعي يحاكي خصائص الحيوانات الحقيقية، لكنه في الوقت ذاته حدّ من المرونة التعبيرية التي أتاحتها الرسوم الكرتونية، خصوصاً على مستوى تعبيرات الوجه.
2. أظهرت مقارنة مشهدية دقيقة أن النسخة الأصلية (1994) استطاعت توظيف تعبيرات الوجه بشكل مباشر وفعّال في نقل المشاعر، بينما واجهت النسخة الحديثة (2019) قيوداً تعبيرية نتيجة الالتزام بالبنية التشريحية الواقعية، ما أثر على انخراط المشاهد العاطفي.
3. ساهم التحول الرقمي في تعزيز جودة الظلال والإضاءة، حيث استخدمت النسخة الحديثة تقنيات إضاءة واقعية لتحقيق عمق بصري، لكن ذلك جاء على حساب التوظيف الرمزي الذي ميّز النسخة الكرتونية، والتي استخدمت الإضاءة كلغة تعبيرية تعزز المعنى الدرامي.
4. سمحت التقنية الرقمية الحديثة في نسخة (2019) بتقديم صورة ذات دقة بصرية عالية من حيث الأنسجة، الإضاءة، والتفاصيل الدقيقة، لكنها قلّصت من مساحة الخيال البصري التي وفرتها النسخة الأصلية، والتي اعتمدت على ألوان أكثر جمالية ومجازية.
5. عكست التباينات في تصميم الحركات والانتقالات البصرية توجهاً مختلفاً بين العملين؛ حيث اتسمت نسخة (1994) بالتحرر في الانتقالات وتنوعها، بينما التزمت نسخة (2019) بسلاسة بصرية مدروسة تخدم منطق المحاكاة الواقعية.

6. تبين أن التحول الرقمي أتاح مستويات متقدمة من الانغماس البصري والسمعي في النسخة الحديثة، إذ وفّرت بيئة سمعية محيطة أكثر واقعية وثراء، خصوصاً بفضل تقنيات مثل (Dolby Atmos)، ما ساعد في خلق تجربة مشاهدة شديدة الالتصاق بالواقع الطبيعي.
7. ساهم التحول الرقمي في بناء بيئة صوتية دقيقة تُحاكي الأصوات الطبيعية للعالم الحيواني، حيث تم تسجيل أصوات الرياح، وخطوات الحيوانات، والمطر، بطريقة أقرب للتوثيق الواقعي، بينما وظّفت النسخة الكرتونية الأصوات كرموز درامية تعزز المعنى العاطفي.
8. أتاح التقدم الرقمي في تقنيات الصوت والمكساج قدرة عالية على توجيه انتباه المشاهد، وتحقيق توازن صوتي بين الحوار والمؤثرات والموسيقى، وهو ما ظهر في النسخة الحديثة بوضوح، بينما كانت النسخة الأصلية تعتمد على توزيع أبسط للأصوات.
9. أظهر استخدام الموسيقى في النسخة الكرتونية تنوعاً كبيراً من حيث الوظائف الدرامية، إذ عبّرت الألحان عن مشاعر الفرح، الحزن، الطموح، والقلق بطريقة رمزية. بينما اعتمدت النسخة الحديثة على توظيف الموسيقى لتعزيز مشاعر التوتر أو القوة أو الهيبة.
10. حدّ الطابع الواقعي في نسخة (2019) من الحرية الإبداعية في أداء الأغاني، إذ جاءت معظم الأغاني بأداء صوتي مضبوط تشريحياً ومقيد بحركة الفم الواقعية، مما قلّل من تأثيرها البصري والتعبيري، مقارنةً بالنسخة الأصلية التي قدّمت الأغاني كمشاهد نابضة بالخيال والرمز.
11. بيّنت الدراسة أن أداء الشخصيات الصوتي في النسخة الأصلية مكّن من إيصال الانفعالات بوضوح، خاصةً في مشاهد الحزن أو الصدمة مثل مشهد موت موفاسا، حيث تفاعل الصوت مع تعبير الوجه والرسوم الحركية بشكلٍ متكامل، بينما افتقدت النسخة الحديثة هذه التكاملية.
12. ساهم التزام النسخة الواقعية بالبنية التشريحية للحيوانات في الحدّ من التعبير العاطفي البصري، ما جعل الحوار والأداء الصوتي يحظيان بدور مركزي لتعويض هذا النقص، إلا أن هذا التعويض لم يكن كافياً لتحقيق التأثير العاطفي ذاته الذي وفّرته النسخة الكرتونية.

13. تؤكد النتائج أن الرقمنة لم تؤدِّ فقط إلى تحسينات تقنية في الصورة والصوت، بل أعادت تشكيل الفلسفة الجمالية للفيلم، إذ أصبح الخطاب البصري والسمعي موجهاً لإنتاج واقع محاكى بدلاً من عالم رمزي، ما أثّر بشكل مباشر على طبيعة تجربة التلقي.

توصيات الدراسة

1. توصي الدراسة بضرورة تبني نهج تصميمي متوازن يدمج بين الواقعية التقنية والرمزية التعبيرية، بما يسمح بتقديم تجربة بصرية وإنسانية متكاملة تعزز من تفاعل المشاهد مع الشخصيات والأحداث.
2. يُستحسن أن تراعي شركات الإنتاج في الأعمال المستقبلية أهمية التعبير الوجهي والمرونة الحركية، حتى في سياق الواقعية الرقمية، من خلال تطوير أدوات محاكاة أكثر تقدماً تسمح بنقل المشاعر بوضوح دون الإخلال بالنسق الواقعي العام.
3. توصي الدراسة بعدم التضحية بالخيال الإبداعي في مشاهد الأغاني والمقاطع الرمزية، حيث ثبت أن هذه العناصر تُسهم في ترسيخ القيم الدرامية وزيادة انغماس المشاهد.
4. توصي الدراسة بالاهتمام الأكبر بالمؤثرات البيئية والصوت المحيطي ليس فقط من أجل تعزيز الواقعية، بل أيضاً لدعم الوظيفة الدرامية والرمزية للصوت، بما يعمق من أثر المشاهد ويوسّع من أفق التلقي السمعي.
5. يُنصح المنتجون والمخرجون بتوظيف الإضاءة والظلال كعناصر تعبيرية أساسية، خاصة في المشاهد التي تفتقر إلى التعبير الوجهي، لما لها من قدرة على نقل الشعور وتوجيه الانتباه وتحديد المزاج العام للمشهد.
6. توصي الدراسة بإعادة النظر في آلية كتابة الحوارات وأداء الأصوات في النسخ الواقعية، بحيث تحافظ على النغمة الدرامية والهيبة الرمزية للشخصيات، دون الوقوع في فخ التسطيح أو التقليل من الأثر العاطفي للكلمات.

7. توصي الدراسة بالاستفادة من الذكاء الاصطناعي في تطوير أنظمة محاكاة متقدمة تسمح بإعادة إحياء التعبير الوجهي الحيوي ضمن بيئات واقعية، بما يُعيد التوازن بين التقنية والمحتوى الشعوري.
8. تدعو الدراسة إلى منح مساحة أكبر للخيال الفني في النسخ الحديثة، وعدم حصرها بالالتزام الصارم بمحاكاة الواقع، حتى لا تُفقد الرسالة الرمزية عمقها البصري والشعوري.
9. توصي الدراسة بضرورة إجراء بحوث مقارنة مماثلة بين نسخ قديمة وحديثة لأفلام أخرى شهدت تحولات رقمية، من أجل بناء قاعدة معرفية شاملة حول تأثير الرقمنة على وظائف الرسوم المتحركة.
10. تُشجّع الدراسات المستقبلية على التوسّع في تحليل استقبال الجمهور من مختلف الفئات العمرية والثقافية، لفهم تأثير التحول الرقمي على التفاعل الوجداني والمعرفي بشكل أعمق.
11. توصي الدراسة بضرورة الحفاظ على استمرارية إنتاج أفلام الرسوم المتحركة الثنائية والثلاثية الأبعاد بالأساليب التقليدية، وعدم الاكتفاء بالنماذج الرقمية الكاملة، لما تحمله تلك الأشكال من جماليات فنية وخصوصية تعبيرية تُسهم في التنوع الجمالي والثقافي لصناعة السينما، كما أنها تلبّي حاجات جماهيرية ما زالت ترتبط عاطفيًا وفنيًا بهذا النوع من النتاجات.

المصادر والمراجع

إبراهيم، اسماعيل. (2017). *مناهج البحوث الإعلامية*. القاهرة، مصر: دار الفجر للنشر والتوزيع.

أبو بكر، أسماء. (2018). النماذج والأطر النظرية لبحوث الاعلام الجديد. *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، *17*(4)، 241-283.

الباقى، سلوى. (2021). *منهجيات البحث الكيفى وفنيات البحث الكلينيكى*. مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

حسان، محمد ، وأبو الحسن، آيات. (2024). الجسم الحي كعنصر تعبيري في بناء الشخصيات في أفلام التحريك. *مجلة فاروس الدولية للفنون والتصميم*، *1*(01)، 353-380.

خلف، مروة محمود. (2023). القيم المقدمة للأطفال فى أفلام الكارتون الأمريكية بمنصات المشاهدة الرقمية. *المجلة المصرية لبحوث الأعلام*، *2023*(82)، 1065-1112.

درويش، أحمد. (2018). *مناهج البحث في العلوم الإنسانية*. القاهرة، مصر: مؤسسة علوم الأمة للاستثمارات الثقافية.

دهماني، سهيلة ، وصيمود، ليندة. (2021). برمجيات الجرافيك ثلاثية الأبعاد (CGI) وصناعة أفلام الخيال العلمي في السينما العالمية. *مجلة المعيار*، *25*(59)، 393-408.

الدوسري، سحر ، وخياط، نجلاء. (2024). صناعة أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية. *المجلة العربية للنشر العلمي*، *7*(68)، 223-252.

سالم، سامة طه. (2020). جماليات توظيف المؤثر الصوتي الرقمي في أفلام الرسوم المتحركة. *مجلة الأكاديمي*(97)، 225-240.

الشيخ، سلمى. (2024). دور تكنولوجيا الطباعة ثلاثية الابعاد في تنفيذ الكائنات والمكياج الاصطناعي في الأفلام السينمائية. *مجلة فاروس الدولية للفنون والتصميم، 1*(01)، 1-18.

صابر، منار وجيه. (2017). التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية على تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية. *مجلة التصميم الدولية، 7*(4)، 51-56.

طراد، وفاء بن ، وبووزة، باية. (2020). الأطر النظرية المفسرة للإعلام الشبكي بين الفعالية والمحدودية. *مجلة معالم للدراسات الاعلامية والاتصالية، 1*(1)، 84-102.

عبد اللطيف، محمود. (2020). تكاملية الوسائل لنشر المحتوى في الصحف المصرية: دراسة ميدانية على عينة من القائمين بالاتصال في ضوء نظرية التحول الرقمي. *مجلة البحوث الإعلامية، 55*(1)، 101-180.

عبد شاطي، انور. (2024). الوظيفة الجمالية والدرامية لأفلام ومسلسلات الريماك (Remake). *مجلة كلية التربية الأساسية، 30*(124)، 348-360.

قلش، عبد الله. (2017). *منهجية البحث العلمي*. الشلف، الجزائر: جامعة حسيبة بن بو علي.

المحمودي، فوزي. (2023). التحول الرقمي وتأثيره على صناعة السينما. *مجلة البحوث العلمية، 8*(16)، 145-155.

مختار، سفيان ، و أحمد، مولاي. (2021). الصورة الفيلمية بين الفيلم التقليدي والفيلم الرقمي. *مجلة النص، 8*(3)، 377-394.

مدني، آية. (2024). دور أفلام الرسوم المتحركة في تناول قضايا ذوى الاحتياجات الخاصة فيلم " إطار الاحلام" نموذجاً. *مجلة الفنون التشكيلية والتربية الفنية، 8*(1)، 110-137.

المشهداني، سعد. (2017). *مناهج البحث الإعلامي*. بيروت، لبنان، الإمارات: دار الكتاب الجامعي.

نصر، حسني. (2015). *اتجاهات البحث والتنظير في وسائل الإعلام الجديدة: دراسة تحليلية للإنتاج العلمي المنشور في دوريات محكمة*. الرياض: جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

المصادر الأجنبية

Box Office Mojo. (n.d.). *Top Lifetime Grosses*. Retrieved October 10, 2024, from Box Office Mojo: https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW

Brinkmann, R. (2008). *The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, animation and motion graphics.* Morgan Kaufmann.

Dinç, İ. (2023). Animation & visual effects technologies influence on global production trends & digitalization of cinema from 1990 to 2020. *Journal of Arts, 6*(1), 83-98.

Epstein, Z., Hertzmann, A., Akten, M., Farid, H., Fjeld, J., Frank, M. R., . . . Smith, A. (2023). Art and the science of generative AI. *Science, 380*(6650), 1110-1111.

Fandom. (n.d.). *The Lion King*. Retrieved October 10, 2024, from Fandom: https://disney.fandom.com/wiki/The_Lion_King

Glotov, S. (2022). Virtual production in The Lion King (2019): formal and stylistics presentation. *Novos Olhares, 11*(2), 153-160.

Gress, J. (2014). *[digital] Visual Effects and Compositing.* New Riders.

Gumelar, M. (2024). *FRAME-BY-FRAME 2D ANIMATION PRINCIPLES.* An1mage.

Holman, T. (2012). *Sound for film and television* (3rd ed. ed.). Routledge.

Hushain, J., Gupta, V., & Sharma, A. (2023). An Analysis of Various Kinds of Animation. *International Journal of Advance and Applied Research, 10*, 160-166.

Ionescu, D. (2025). The human factor in digital transformation: why technology is not enough. *Revista de Management Comparat International, 26*(3), 538-552.

Jin, Y. (2023). Analysis of How Sound, Voice and Music in Film Disturbs the Border Between Inside and Outside. In *2022 4th International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2022)* (pp. 790-796). Atlantis Press.

Knell, L. (2022). *Digital transformation in the screen industries.* Dublin: Skillnet Ireland.

Lanier, L. (2017). *Advanced Visual Effects Compositing: Techniques for Working with Problematic Footage.* Routledge.

Lopez, M., Kearney, G., & Hofstadter, K. (2021). Enhancing audio description: Inclusive cinematic experiences through sound design. *Journal of Audiovisual Translation, 4*(1), 157-182.

Luna, M., & Marcos, R. (2024). Disney Reloaded: Pixar's Influence on the Evolution of Disney Animation Feature Films (1994–2018). *Journal of Journalism and Media, 5*(4), 1452-1476.

Mardiana, L., Pawito, P., Hastjarjo, S., & Utari, P. (2023). Strategic transformation of media television to manage disruptive change. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovations in Social Sciences Education and Engineering (ICoISSEE-3)Proceedings of the 3rd International Conference on Innovations in Social Sciences Education and Engineering (ICoISSEE-3)* (pp. 1–7). Bandung, Indonesia.

Republic World. (2024, August 12). *The Lion King Franchise: All Movies Released So Far And Where To Watch Them On OTT*. Retrieved from Republic World: https://www.republicworld.com/entertainment/hollywood/the-lion-king-franchise-all-movies-released-so-far-and-where-to-watch-them-on-ott

Revolusi, P. (2022). The construct of new media communication domain as television broadcast mediamorphosis output (television morphosis). *International Journal of Environmental, Sustainability and Social Sciences, 3*(3), 741–750.

The Numbers. (n.d.). *All Time Domestic Box Office for Hand Animation Movies*. Retrieved October 4, 2024, from The Numbers: https://www.the-numbers.com/box-office-records/domestic/all-movies/production-methods/hand-animation

The Walt Disney Company. (2024, December 19). *30 Years of The Lion King's enduring legacy at Disney*. Retrieved from The Walt Disney Company: https://thewaltdisneycompany.com/lion-king-franchise-legacy/

Winanti, A., Anindita, J., & Irwansyah, I. (2023). Mediamorphosis: A systematic literature review. *Journal of World Science*, *2*(9), 1409–1420.

Wright, S. (2015). *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist* (3rd ed. ed.). Focal Press.

الملاحق

ملحق أ

جداول نتائج استمارة تحليل المضمون

جدول 11

الظلال في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

الظلال	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
خفيفة (ناعمة)	29	50.9	30	58.8
داكنة	15	26.3	5	9.8
حادة	13	22.8	16	31.4
المجموع	57	100	51	100

جدول 12

الانتقالات في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

نوع الانتقال	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
قطع مباشر	52	91.2	51	100
قطع سينمائي	3	5.3	37	72.5
قطع ذوباني	10	17.5	10	19.6
انتقال بيئي	10	17.5	4	7.8
انتقال نمطي	2	3.5	–	–
المجموع	57	100	51	100

جدول 13

مدى سلاسة الانتقال في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

مدى سلاسة الانتقال	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
سلس جداً	40	70.2	43	84.3
متوسط السلاسة	16	28	7	13.7
غير سلس	1	1.8	1	2
المجموع	57	100	51	100

جدول 14

نوع الأغاني والموسيقى في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

نوع الأغاني والموسيقى	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
أغاني غنائية رئيسية	6	10.5	8	15.7
موسيقى تصويرية	44	77.2	35	68.2
موسيقى قبلية	8	14	14	27.5
لا يوجد	3	5.3	1	2
المجموع	57	100	51	100

جدول 15

الغرض من الأغاني والموسيقى في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

الغرض من الأغاني والموسيقى	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
التوتر أو الدراما	19	33.3	14	27.5
الفرح أو التفاؤل	16	28.1	7	13.7
الحزن أو الخسارة	17	29.8	14	27.5
الروحانية أو الفلسفة	13	22.8	12	23.5
البطولة أو النصر	5	8.8	11	21.6
الغموض أو المجهول	12	21.1	8	15.7
الخطر أو التهديد	15	26.3	17	33.3
الشر	10	17.5	12	23.5
الفكاهة أو المرح	5	8.8	10	19.6
الحب أو الرومانسية	1	1.8	1	2
التشويق أو الحماس	2	3.5	2	3.9
المجموع	57	100	51	100

جدول 16

الحوار والكلام (الفروق العاطفية) في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

الحوار والكلام (الفروق العاطفية)	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
واضحة وقوية	50	78.7	44	86.3
متوسطة	–	–	–	–
ضعيفة	–	–	–	–
لا يوجد	7	12.3	7	13.7
المجموع	57	100	51	100

جدول 17

الأصوات البيئية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

الأصوات البيئية	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
طبيعية (واقعية)	37	64.9	51	100
مبالغ فيها	9	15.8	–	–
محدودة	11	19.3	–	–
المجموع	57	100	51	100

جدول 18

المؤثرات الصوتية في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

المؤثرات الصوتية	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
واقعية	45	78.9	51	100
مبالغ فيها	10	17.5	4	7.8
خيالية (رمزية)	20	35.1	3	5.9
المجموع	57	100	51	100

جدول 19

صوت دولبي في فيلم الأسد الملك بنسختيه (1994 و2019)

صوت دولبي	الأسد الملك 1994		الأسد الملك 2019	
	ك	%	ك	%
غني ديناميكي	6	10.5	51	100
متوسط	31	54.4	–	–
بسيط	20	35.1	–	–
المجموع	57	100	51	100

جدول 20

الملخص المقارن لمحاور التحليل بين النسختين من فيلم الأسد الملك (1994 و2019)

محور التحليل	النسخة الأصلية (1994)	النسخة الحديثة (2019)	نقاط التفوق
تصميم الشخصيات	طابع كرتوني تعبيري يتميّز بالمبالغة في الانفعالات ووضوح الملامح؛ يسهم في بناء هوية رمزية عاطفية.	تصميم واقعي ثلاثي الأبعاد بدقة عالية يحاكي الحيوانات الحقيقية؛ يقل فيه البعد الرمزي والتعبيري.	النسخة الأصلية أكثر عاطفية وتعبيرية، بينما الجديدة أكثر واقعية وتقنية.
تصميم البيئة	خلفيات مرسومة يدوياً غنية بالألوان والتكوينات البصرية؛ طابع فني يجسّد الخيال.	بيئات رقمية ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع بدقة في الإضاءة والملمس والمنظور.	الجديدة متفوقة تقنياً من حيث الواقعية، لكن القديمة تحتفظ بجمال الحسّ الفني.
الألوان	ألوان دافئة مشبعة تعبّر عن الحالة الشعورية وتخدم الرمزية (الخير/الشر).	ألوان طبيعية محكومة بالإضاءة الواقعية والمحاكاة الفيزيائية.	القديمة أقوى تعبيرياً، الجديدة أدق تمثيلاً للواقع.
الإضاءة والظلال	توظيف درامي واضح للضوء والظل لتحديد الصراع والشخصيات.	توزيع ضوء واقعي يعتمد على المحاكاة الرقمية ودقة التفاصيل.	الجديدة تتفوّق تقنياً، القديمة تتفوّق دراماً في التوظيف الرمزي.
الانتقالات	تتّسم بمرونة فنية وحركة انسيابية بين اللقطات، وتُوظف بأسلوب رمزي إبداعي يعبّر عن تغيّر الزمن والمكان بحرية بصرية أكبر.	انتقالات دقيقة ومنضبطة تعتمد على المعالجة الرقمية والواقعية البصرية، لكنها أقل حيوية على المستوى الإبداعي.	النسخة الأصلية أكثر سلاسة وحيوية فنية في الانتقالات، بينما الجديدة أكثر دقة تقنية وأقل رمزية.
الأغاني والموسيقى	توزيع موسيقي أصلي قوي وعاطفي متكامل مع الدراما.	إعادة توزيع للأغاني الأصلية بإنتاج رقمي مع الحفاظ على الألحان الأساسية.	القديمة أكثر تأثيراً عاطفياً، الجديدة أنقى صوتياً وأعلى جودة.
الحوار والكلام	أداء تعبيري غني بالعاطفة والانفعال؛ متفاعل مع الطابع الكرتوني.	أداء واقعي منضبط يتناسب مع الطابع الحيواني الحقيقي.	القديمة أكثر صدقاً عاطفياً، الجديدة أكثر اتساقاً مع الواقعية البصرية.

الأصوات البيئية	بسيطة ومحدودة في طبقاتها؛ تُستخدم للدلالة العامة على المكان.	متعددة الطبقات وتفصيلية (رياح، عشب، حركة حيوانات).	الجديدة تتفوّق في الغنى السمعي والواقعية المكانية.
المؤثرات الصوتية	تُستخدم بشكل رمزي ومباشر لإبراز الأحداث الكبرى.	واقعية دقيقة متكاملة مع الصورة الرقمية.	الجديدة أكثر إتقاناً تقنياً، القديمة أكثر رمزية وتأثيراً درامياً.
الصوت المحيطي (Dolby)	نظام صوتي محدود النطاق يفتقر إلى الإحاطة السمعية الكاملة.	نظام محيطي حديث (Dolby Atmos) يمنح عمقاً سمعياً شاملاً.	الجديدة تتفوّق سمعياً من حيث التقنية والمساحة الصوتية.

ملحق ب

استمارة تحليل المضمون

تصميم الشخصيات

متسلسل	شكل الشخصية			تعبيرات الوجه			محاكاة حركة الجسد		
	كرتوني	واقعي جداً	محدودة	متوسطة	واضحة	مبالغ فيها	شبه طبيعية	واقعية
1								
2								
3								
4								

تصميم البيئة

متسلسل	تنوع البيئة			مستوى التفاصيل الدقيقة			جودة البيئة		
	محدود	متنوع جزئياً	متنوع جداً	محدودة	مقبولة	متقنة (دقيقة)	ثابتة	ديناميكية جزئياً	ديناميكية واقعية
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

الألوان

متسلسل	التشبع اللوني			تناسق الألوان			نوع الألوان			
	ضعيف	متوسط	متقدم	غير متناسقة	متناسقة جزئياً	متناسقة	دافئة	باردة	محايدة	تناقض لوني
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										

متسلسل	الإضاءة				الظلال		
	طبيعية	دافئة	باردة	منخفضة	عالية	خفيفة (ناعمة)	داكنة	حادة
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

الانتقالات

متسلسل	نوع الانتقال					مدى سلاسة الانتقال		
	قطع مباشر	قطع سينمائي	قطع ذوباني	انتقال بيئي	انتقال نمطي	سلس جداً	متوسط السلاسة	غير سلس
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

الأغاني والموسيقى

متسلسل	نوع الأغاني والموسيقى			الغرض من الأغاني والموسيقى									
	أغنية غنائية رئيسية	موسيقى تصويرية	موسيقى قبلية	لا يوجد	التوتر أو الدراما	الفرح أو التفاؤل	الحزن أو الخسارة	الروحانية أو الفلسفة	البطولة أو النصر	الغموض أو المجهول	الخطر أو التهديد	الشر	الفكاهة أو المرح	الحب أو الرومانسية	التشويق أو الحماسة
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															

تصميم الصوت

متسلسل	الحوار والكلام (الفروق العاطفية)			الأصوات البيئية		المؤثرات الصوتية			صوت دولبي		
	واضحة وقوية	متوسطة	ضعيفة	لا يوجد	طبيعية (واقعية)	مبالغ فيها	محدودة	واقعية	خيالية (رمزية)	غني ديناميكي	متوسط	بسيط
1												
2												
3												
4												
5												
6												

An-Najah National University

Faculty of Graduate Studies

THE UTILIZATION OF DIGITAL TRANSFORMATION IN THE ANIMATION INDUSTRY: A COMPARATIVE ANALYSIS OF THE TWO VERSIONS OF *THE LION KING* AS A MODEL

By
Eleen Bassam Abu Nemeh

Supervisor
Dr. Abd Al-Jawwad Abd Al-Jawwad

This Thesis is Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Cinema and Television, Faculty of Graduate Studies, An-Najah National University, Nablus – Palestine.

2025

THE UTILIZATION OF DIGITAL TRANSFORMATION IN THE ANIMATION INDUSTRY: A COMPARATIVE ANALYSIS OF THE TWO VERSIONS OF THE LION KING AS A MODEL

By
Eleen Bassam Abu Nemeh
Supervisor
Dr. Abd Al-Jawwad Abd Al-Jawwad

Abstract

This study aimed to examine the utilization of digital transformation and contemporary technologies in the development of the animation industry through a comparative analysis of the original 1994 and the modern 2019 versions of *The Lion King*. The research sought to identify the impact of these technologies on visual and auditory elements and to evaluate whether digital advancements have enhanced cinematic quality or modified certain symbolic and expressive features of the original version.

The study employed a descriptive–analytical methodology, utilizing a content analysis framework to examine all scenes from both films, encompassing 57 scenes in the original version and 51 scenes in the modern version. The analysis concentrated on animation techniques, lighting and shadows, sound effects, music, as well as character expressions and movements, with the objective of assessing the impact of digital transformation on scene reproduction.

The findings indicate that digital advancements have enhanced the visual quality of the modern version through the use of advanced 3D animation, realistic lighting, and precise shadow application, thereby reinforcing the sense of realism. However, this improvement occasionally came at the expense of the expressive flexibility characteristic of the traditional version. Furthermore, the modern iteration benefited from technologies such as Dolby Atmos, which augmented auditory immersion in sound design, whereas the original version preserved a broad symbolic diversity in its musical and sound performances. Overall, digital technologies facilitated the creation of a more realistic and visually striking cinematic experience, albeit sometimes compromising direct symbolic and emotional expression.

Keywords: digital transformation, animation industry, comparative analysis, CGI, cinematic realism, The Lion King