



## توظيف الخدع السينمائية في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصية في الفلم السينمائي

م.م. عقيل عاشور الموسوي  
قسم تقنيات الاعلان، جامعة اوروك، العراق  
البريد الالكتروني: akeelakeel269@yahoo.com

### الملخص

يعتبر علم النفس واحد من العلوم المهمة والتي سلطت الضوء على سلوك البشر و امراضه النفسية و كان علماء النفس يسعون جاهدا من اجل ايجاد الحلول للتصرفات السلوكية الغريبة التي تصيب البشر و تجعلهم مختلفين عن اقرانهم من الاسوياء و كان علماء النفس دائما ما يسعون لا ايجاد الحلول لمشاكل الانسان و يحاولون الحد منها و السيطرة عليها وكانت تارة تنجح علاجاتهم الطبية و النفسية في تحرير الانسان من عله وتارة تفشل ليحتجز في اماكن بعيد عن المجتمع مثل المستشفيات يقدمون فيها الرعاية الصحية و النفسية للبشر اصحاب المشاكل النفسية ، الا ان السينما بوصفها فنا قائم على الرواية والاقتراب استطاع ان يستثمر القصص والروايات النفسية للإنسان البشري من اجل صناعة افلام سينمائية تتمتع بالغرابة و الاثارة و الامتاع لجمهور السينما فتوجه كتاب القصص الدرامية الى ايجاد ضالتهم في حياة الانسان البشري و علاقته بأقرانه و ما يعانیه من علل و امراض لتكونه مصدر من مصادر الالهام القصصي السينمائي فعرضت السينما افلام سينمائية تتناول الاناس الطيبون اصحاب العلل النفسية مثل شخصية الاحدب الذي يعاني من مرض التوحد في فلم احدهب نوتردام و الاشرار المتمردون المهوسون بعمليات القتل مثل شخصية الدكتور في فلم عيادة الدكتور كالي جاري و المسوخ الذين يعيشون في اعالي الجبال و يمتلكون قوى خارقة مثل القرد العملاق في فلم كينك كونك و الاناس الذين يعيشون في باطن الارض و الصحاري الواسعة، وقد شاهدنا هذه الشخصيات تعرض على شاشات السينما بعد تعديلها بمساعدة الخدع السينمائية التي اضافة بعض التحسينات من المكياج لوجوههم المرعبة و كتل اللحم الى اجسادهم لتبدو ضخمة و اضافة بعض المواقف الطريفة و الاحداث الدرامية المشوقة لمشاهدتهم لتكون شخصياتهم مقبولة لدى الجمهور و من هنا كانت مشكلة البحث هي في ( كيف يمكن ان توظف الخدع السينمائية في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصيات الدرامية في الفلم السينمائي). اما اهداف البحث، فتلخصت في نقطتين هما:

1- الكشف عن وظيفة الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصية الدرامية في الفلم السينمائي .  
2- الكشف عن تقنيات الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية التي تدخل في صناعة الشخصيات الافتراضية في الفلم السينمائي.

اما الفصل الثاني الاطار المنهجي : تضمن تعريف الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصيات في الفلم السينمائي اما الفصل الثالث: تضمن وصفا لإجراءات البحث و التي اتبعها الباحث، كما تضمن البحث اختيار عينة البحث وهي فلم ( الدم المحترق / Bloodshot) انتاج سنة 2020 وقام الباحث بتحليل عينة البحث معتمدا على النتائج التي خرج بها من الاطار النظر و تضمن الفصل الرابع: النتائج و الاستنتاجات و خرج الباحث بتوصيات ومقترحات و قائمة للمصادر في نهاية البحث.

**الكلمات المفتاحية:** الخدع السينمائية، التأثيرات النفسية، الفلم السينمائي.



## Employing Cinematic Tricks to Achieve the Psychological Effects of the Character in the Movie

Assist. Lect. Akeel Ashur AL Mousawi

Advertising Technologies Department, Uruk University, Iraq

Email: [akeelakeel269@yahoo.com](mailto:akeelakeel269@yahoo.com)

### ABSTRACT

Psychology is considered one of the important sciences that shed light on human behavior and psychological illnesses. Cinema, as an art based on quotation and transmission, was able to exploit the psychological stories and narratives of human beings in order to create cinematic films that enjoy strangeness, excitement, and enjoyment for the cinema audience, thus directing the book of stories. Dramatics seek to find what they are looking for in the life of human beings. Hence, the problem of the research was (How can cinematic tricks be employed to achieve the psychological effects of dramatic characters in the cinematic film). The research objectives were summarized in two points:

- 1- Revealing the function of cinematic tricks used to achieve the psychological effects of the dramatic character in the film.
- 2- Disclosing the techniques of cinematic tricks used to achieve the psychological effects that go into creating virtual characters in a movie

The second chapter, the methodological framework, included a definition of the cinematic tricks used to achieve the psychological effects of the characters in the cinematic film. The third chapter included a description of the research procedures that the researcher followed. The research also included selecting the research sample, which is the movie (Bloodshot), produced in the year 2020. The researcher analyzed the research sample based on the results that emerged from the framework of the study. The fourth chapter included: results and conclusions. The researcher came out with recommendations, suggestions, and a list of sources at the end of the research.

**Keywords:** cinematic tricks, psychological effects, cinematic film.



## الفصل الأول

### مشكلة البحث:

هناك صلة وثيقة ما بين علم النفس و صناعة السينما فمنذ الأيام الأولى لولادة السينما حاول علماء النفس تحليل شخصيات ابطال الأفلام و إيجاد السر وراء كون هذه الشخصيات لها صدى و تأثير كبير في الجمهور ، فأبطال الأفلام يعيشون في قصص تشبه واقعنا الذي نعيشه و يقعون في مشاكل و يتعرضون لضغوط نفسية بسبب مواقفهم في قصة الفلم و بعض الأفلام التي كان ابطالها مصابين ببعض الامراض النفسية كان لها نجاح كبير عند الجمهور فمثلا شخصية الطبيب القاتل في فلم عيادة الدكتور كالي جاري جعلت من هذا الفلم تحفة فنية عظيمة وايضا شخصية الشاب مفرط الحركة راندل باتريك التي مثلها جاك نيكلسون في فلم (أحدهم طار فوق عش الوقواق) جعلت من هذا الفلم تحفة فنية خالدة و أيضا أفلام كانت شخصياتها مبتكرة نتيجة تجارب علمية مثل شخصية روبرت دنبرو في فلم فرانكشتاين جعلت من الفلم مثير للاهتمام و شخصيات اخرا لحيوانات تصرفاتها وسلوكها مقارب للبشر مثل الديناصورات والطيور و الغوريلا العملاق في فلم كينك كونك استحوذت على شبك التذاكر لفترات طويلة ودفعت النقاد والمحللون والعلماء لمحاولة معرفة السر وراء نجاح هذه الأفلام و تأثيرها نفسيا في المشاهد وما ان دخلت الثورة الرقمية في صناعة السينما حتى استطاعت الخدع السينمائية ان تجد لنا شخصيات فلمية مبتكرة ببرامج الكمبيوتر و ان تلهب عقول الجمهور مثل سلسلة أفلام عالم مارفال Marvel Cinematic و سلسلة أفلام دي سي كومكس DC Extended و بعض أفلام الابطال الخارقون فهذه الشخصيات هي شخصيات استثنائية تعيش بعيدا عن البشر تعاني من امراض نفسية ولديها تأثيرات جانبية وتمتاز بقوى جسمانية وعقلية خارقة تتصدى للقادمين من الفضاء و تصارع المسوخ و الحيوانات الأسطورية الشرسة ومن هنا تناول البحث في فصله الاول

### مشكلة البحث:

هي في ( كيف يمكن ان توظف الخدع السينمائية في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصيات الدرامية في الفلم السينمائي).

### اهداف البحث:

- 3-الكشف عن وظيفة الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصية الدرامية في الفلم السينمائي .
- 4-الكشف عن تقنيات الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية التي تدخل في صناعة الشخصيات الافتراضية في الفلم السينمائي.

### حدود البحث :

يتحدث الباحث زمانيا بدراسة وظيفة الخدع السينمائية في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصيات الدرامية في الفلم السينمائي في الأفلام الامريكية التي طورتها شركات الإنتاج في الولايات المتحدة بين الأعوام 2014-2021 ، اما الحد المكاني فهو انحسار هذه التقنيات بصورة أساسية في الولايات المتحدة الامريكية و استخدامها في الأفلام السينمائية.

### أهمية البحث:

يرصد البحث مرحلة مهمة في تاريخ صناعة السينما وهي دخول التقنيات الرقمية والذكاء الصناعي في صناعة شخصيات الأفلام السينمائية و يتطرق البحث الى الية صناعة الشخصيات الافتراضية و كيف يتم بنائها نفسيا و استخدامها في دعم قصة الفلم و أيضا يعمل البحث على افادة الطلبة و الباحثين الدارسين في كليات و معاهد السينما و أيضا افادة المتخصصين العاملين في المجال السينمائي.

تحديد المصطلحات:

**التوظيف: Deploying** وهو وضع عمل معين في مكان محدد يراد منه خدمة معينة وهو القصد من وراء التوظيف وهو تقديم خدمة لا نجاح عمل معين،(الزياتي،2006،ص1042).



**الخدع السينمائية:** ما يوههم به المشاهد بظنه حقيقة و هو مجرد تقنية رقمية سينمائية، طريقة مستخدمة في السينما لخلق صورة وهمية عن واقع مستحيل، (عمر، 2008، ص260).  
**الشخصية:** هي التنظيم الذي يجمع اتجاهات و أفكار الفرد و عاداته و رغباته و قيمه و تصوره لنفسه و خطته العامة في الحياة، ويتكون هذا التنظيم من خلال تفاعل الفرد مع الآخرين، (وصفي، 1975، ص95).  
**الاثار النفسية:** و هو اضطراب نفسي في سلوك الفرد يتسبب في مشاكل عديدة في حياته من بينها القلق و الاجهاد و مشاكل في العلاقات الاجتماعية و صعوبة في التعلم و اضطراب المزاج و قصور الانتباه و الإدمان و مشاكل نفسية أخرى تنقله من شخص سوي الى شخص مريض نفسي. (محمد، 2017).  
**التعريف الاجرائي للتأثير النفسي للشخصية الافتراضية:** و هو سلوك الفرد الذي تتميز به الشخصية المصنعة بالخدع السينمائية والتي تعاني من مشاكل نفسية مثل الاضطراب النفسي و الغضب و الاجهاد و الرغبة بقتل الآخرين و الجنون و الغواية و ازدواج الشخصية و تحولها من شخصية طبيعية الى أخرى خيالية مثل شخصيات الحيوانات و الكائنات الخرافية و الاسطورية و الكائنات الفضائية.

### الفصل الثاني: الإطار النظري

ما ان اكتملت اركان الفن السينمائي بكونه حقلا فنيا يستند على ركائز هي الصناعة و التجارة و الفن وبدأ انتاج الأفلام السينمائية يأخذ شكل صناعة قوية لها كيانها الخاص و اثرها على الجمهور حتى وجد علماء النفس ان السينما تمثل وسط غني في التحليل و الدراسة فصانع الفلم و المادة الفلمية و الجمهور و المتلقي للعمل السينمائي كلهم مادة طيبة للتحليل النفسي، ناهيك عن كون السينما فنا جماليا مثيرا تجتمع فيه كل الفنون مثل الرسم و الديكور و الازياء و التصوير و المسرح و الموسيقى التي يشترك في صناعتها مجموعة من الفنانين الذين لديهم ميول و افكار و وجهات نظر نفسية مختلفة أيضا ان الفن السينمائي مليء بالصورة الممتعة و المعبرة و هو يعالج قصص مشابهة لواقعنا الذي نعيشه ، و مخرجين مثل بريكمان و شاري شابلان و هتشوك و سكورسيزي تمثل افلامهم مادة غنية للتحليل و الدراسات النفسية لما فيها من ثراء فكري للجوانب النفسية لصانع الفلم و اسقاط شخصي من صانع الفلم على ابطاله في القصة السينمائية.

وما يهمنا في هذا البحث هو تسليط الضوء على اهم الشخصيات السينمائية التي لها تأثير على الجمهور و تمتاز بدوافعها النفسية المميزة التي اثرت بملايين المشاهدين مثل الشخصيات المستمدة من الروايات و القصص المشهورة مثل شخصية فينو كورليونوني التي مثلها مارلون براندو في فلم العراب و الجوكر التي مثلها هيث ليدجر ، فرغم كونها شخصيات سلبية لكنها كانت مثيرة للاهتمام و أيضا شخصيات اخرى مثل شخصيات المسوخ و رجال الفضاء مثل الامبراطور الشرير (بالباتين) في سلسلة أفلام حرب النجوم و شخصية ايتي في فلم ايتي للمخرج سيبليرغ كان لها شعبية كبيرة عند الجمهور و تؤثر فيهم و هذه الشخصيات هي في الواقع غير حقيقية و تم ايجادها و اكسائها بمؤثرات نفسية و اجتماعية و جسمانية لتكون مشابهة للشخصيات الحقيقية في الحياة و مع دخول برامج الكمبيوتر في انشاء الشخصيات و تحريكها و رسم بيئاتها الافتراضية اخذت تبرز لدينا أيضا أنماط جديدة من الشخصيات التي لاقت نجاح في شبك التذاكر و اصبح لديها معجبون و مشاهدون متحمسون مثل هولك و كابتن أمريكا و سبايدرمان و شخصيات متوحشة مثل افاتار او الفينوم و هذا الشخصيات مصنعة ببرامج الكمبيوتر و مطورة بالذكاء الصناعي و هذا ما دفعنا للتفكير في قدرة كل هذه الشخصيات في الاستحواذ على حب الجمهور و امتاعهم رغم كونها شخصيات خيالية بميول نفسية عدوانية او تعاني من امراض نفسية او تأثيرات نفسية مبتكرة او محاكيه لمرضى نفسين حقيقيين يتم تعديلهم بشكل درامي من قبل صانع الفلم لجذب انتباه الجمهور.

### الرسائل النفسية من العمل السينمائي.

ومن جانب اخر ان صانع الفلم عندما يقوم بصناعة فلم سينمائي فهو يقوم بتسويق مادة أدبية هذه المادة تحتوي على شفرات و دلالات و رموز تخاطب عقل المتفرج فكاتب القصة و المخرج و الممثلون و المونتير و بقية صناع الفلم هم يقومون بإنتاج مادة فنية تحتوي على رموز فيها ما هو ظاهر و ما هو باطن ما يسهل تفسيره و يتعذر تفسيره و يتم فك شفرة العمل الفني من قبل المشاهد بصفته مستقبل هذا الرمز الادبي و نأخذ على سبيل المثال فلم (حرب النجوم) فالأنبوب الضوئي المصحوب بصوت "يفسر على انه سيف ضوئي و الشخص الذي يحمل السيف هو عنصر في جماعة الجيدي و السيف هو سلاح الجيدي رمز للبطولة و انتصار الخير على



الشر" (بونج، 2015، ص20). فكل هذه الرموز التي عرفناها لم يتحدث بها صانع الفلم لكننا استطعنا فهمها لأننا حاولنا تقريب المادة الفلمية من بعض القصص الواقعية التي تدور في حياتنا اليومية فالأنبوب الذي يقطع أجساد المحاربين هو مشابه للسيف ومجموعة الجنود الثائرون هم رمز للابطال فالفلم هو كيان رمزي يمكن للمشاهدين تفسيره و قراءته و الاستمتاع به و بالنسبة الى الأفلام الحديثة التي تدخل التقنيات الرقمية في صناعتها فقد تضمنت قصص خرافية وابطال مصنعين بالخدع السينمائية يحملون رموز و أفكار نفسية مثل هوس القتل و ازدواج الشخصية و الجنون و الاضطراب النفسي و تم بناء هذه الشخصيات واصباغها بالمؤثرات النفسية والاجتماعية التي يضعها صانع الفلم من اجل ان تحقق المتعة عند المشاهد فمثلا نجد ان بطل فلم هولك هذا البطل الخارق الذي يحاول الانتصار في المعارك امام الأشرار هو مريض نفسي مصاب بمرض ازدواج الشخصية فرغم ان شخصيته الأولى هي لطيب لديه حبيبة وناجح في عمله لكنه عند الغضب يستطيع ان يتحول الى انسان مسخ يقتل الآخرين و يدمر المدن و يقاتل اعدائه بشراسة و كل هذه العوامل تجعل منه شخصية مريض نفسيا و مصابة بهوس القتل و أيضا قام كاتب سيناريو الفلم بتدعيم شخصية هولك بإضفاء تأثيرات مبالغ فيها على شخصيته لدواعي درامية مثل حجمه الكبير ولونه الأخضر و عضلاته الضخمة وقدراته الخارقة في القفز ، من اجل ابراز عامل الاثارة والتشويق في حبكة الفلم.

ان ابطال الأفلام السينمائية المصنعين بوساطة الخدع السينمائية وبرامج الكمبيوتر تم بنائهم بإضافة مؤثرات نفسية ترسم ملامح شخصياتهم و التي هي المحفز في كثير من افعالهم في مشاهد الأفلام و التي تجعل منهم مميزين و ممتعين لدى المشاهد و نأخذ بعض الأمثلة عن شخصيات فلمية كانت العوامل النفسية هي السمة الطاغية عليها ومنها.

**1- الفصام (العقلي المجنون):** لقد عالجت السينما قصص سينمائية تحدثت عن العباقرة والعلماء المصابين بالجنون وكان المخرجون يقدمون العلماء وهم مصابين ببعض الاعراض الجانبية مثل فقدان الذاكرة او الذهان او امراض نفسية أخرى من اجل زيادة العمق الدرامي في قصة الفلم وقد اخذت السينما فكرة العالم العقلي المجنون و زجتها في افلام منها فلم (عقل جميل 2001- A Beautiful Mind) الفلم من بطولة روسل كرو الذي يجسد شخصية عالم الرياضيات العقلي المصاب بمرض الفصام (جون فوربس ناش) والحاصل على جائزة نوبل في الاقتصاد و يعرف علم النفس مرض الفصام بكونه " انفصال المريض عن الواقع و يظهر منعزلا و تظهر عليه علامات ذهان مزاجية و لغوية شاذة فتظهر الهالوس البصرية او السمعية و الهنات وهي المعتقدات الخاطئة " (طلعت منصور و آخرون، 2003، 378). وقد جسدت هذه الفكرة الممثل روسل كرو في فلم عقل جميل فكان يتصور ان هناك مؤامرة يتعرض لها من قبل رجال المخابرات الروسية ويشاهد بعض الرجال وهم يراقبونه و لازمته هذه الفكرة حتى نهاية الفلم فالسينما استطاعت ان تعكس مرض الفصام و تصوره بمشاهد غاية في المتعة لتجسد لنا المشاعر والاحاسيس ووجهات النظر الذاتية للمريض و أيضا عكس المخرج مشاعر العائلة و الأصدقاء من حوله ، اما في الفلم الذي تحدثت عن حياة الفنان فان كوخ (فينسنت المحب 2017- Loving Vincent) فقد بني على أساس معاناة الفنان العقلي الكبير كوخ من مرض ثنائية القطب و مجموعة من الامراض النفسية الأخرى وهنا استطاع مخرج الفلم ان يقدم الفلم برؤيا متميزة وفريدة مستعينا بالخدع السينمائية في بناء مشاهد الفلم فكانت مشاهد الفلم مشابهة الى لوحات الفنان من ديكور وشخصيات و مناظر طبيعية ومنازل وأشجار و اكسسوارات و وجوه الممثلين كلها كانت مرسومة بأسلوب الفنان فان كوخ في الرسم الانطباعي (الوان براقعة فاقعة و ضوء متوهج و ضربات الفرشاة السمكية و الغير متجانسة) وكانت غاية المخرج من ذلك لا إضفاء طابع الفنان فان كوخ في رسم اللوحات على مشاهد الفلم و النتيجة كانت فلم فني فريدة من نوعه يختلف عن كل الأفلام التي تحدثت عن حياة الفنان العقلي الذي مات بسبب مرضه النفسي و يرجع الفضل في إيصال فكرة المخرج الى إمكانية الخدع السينمائية في تجسيد رؤية المخرج الإبداعية في رسم مشاهد الفلم فقد صممت مشاهد الفلم ببرامج الرسومات ثنائية الأبعاد وهي صورة رقمية مولدة عن طريق الحاسوب 2D computer graphics ، فكان كل مشهد من مشاهد الفلم بمثابة لوحة فنية متميزة تعبر عن وجهة نظر الرسام للحياة التي عاشها.

**2- الطبيب النفسي الشرير:** شخصية الطبيب النفسي الذي يقوم بأجراء تجارب على مرضاه كانت هذه الفكرة هي ثيمة العديد من الأفلام مثل فلم (أخرج- 2017- Get Out) من بطولة (دانيال كاليوا) فهذا الفلم يتحدث عن حياة طالب جامعي يذهب مع زميلته الى منزلهم الريفي و يتعرف الى عائلة الفتاة لكنه يكتشف ان العائلة مكونة من مجموعة من الاطباء من بينهم النفسيون و الجراحون الذين يقومون بأجراء تجارب جراحية ونفسية على الضحايا





من البشر وسبب هذه الممارسات الغير أخلاقية التي تنتهجها عائلة زميلته كريس هو إيمانهم بضرورة اجراء التجارب على البشر السود لكونهم ادنى مستوى من البيض و يفسر علم النفس سلوك هذه العائلة من الأطباء بسبب إيمانهم " بمفهوم او اسلوب او خطة للحياة تنتقل من جيل الى اخر" (اليسوي، 1992، ص96). وقد عالجت السينما الكثير من قصص الأطباء و اختباراتهم و قد وجدنا الطبيب الخير منهم و الشرير و المجنون و قد ارتبطت هذه التجارب أيضا بأحداث حقيقية في كثير من بلدان العالم و منها المانيا وقت النازية فكانت تجرى التجارب النفسية و الجراحية من اجل اثبات ان الالمان من الشعوب التي توجد في اعلى المراتب الإنسانية وتليها بقية الجنسيات لكننا نجد ان القصة معكوسة في فلم (الطيور الجارحة Harley Quinn: Birds of Prey 2020) من بطولة الممثلة (مارجو روبي) و دورها في الفلم هي طبيبة نفسية حاصلة على شهادة الدكتوراه لكنها تعالج المجرم المعروف بشخصية الجوكو في فلم الفرقة الانتحارية (ريجارد) و تتأثر به وتتعاطف مع قضيته و تساعده في الهرب من السجن وتكون نسخة منه حيث تتأثر بأعماله الاجرامية و تصرفاته الصبائية فهي تنقص شخصيته و التقمص يعرفه علم النفس " هو اخذ صفات الناس المحببة و خصائصهم المقبولة اجتماعيا و خلقها و ينسبها الى نفسه و يعتبرها جزء لا يتجزأ من كيانه الشخصي و يعتبرها من صفاته و ممتلكاته الخاصة " (اليسوي، 1992، ص84). وهنا نجد ان الطبيبة النفسية تأثرت بمرضاها حد الجنون و اخذت بتقليد تصرفاته حتى الشريرة منها و استطاع مخرج فلم الطيور الجارحة بوساطة الخدع السينمائية ان يظهر شخصية الممثلة (مارجو روبي) بكونها مقاتلة شرسة تتفنن الحركات القتالية و تقفز في المشهد بسرعة و تقود دراجة نارية بحركات بهلوانية فالخدع السينمائية استطاعت ان توجد شخصية الجوكو النسائية التي تتميز بصفات جسمانية خارقة مثل القفز في الهواء اطلاق النار قيادة الدرجات النارية بشكل محترف التي لا وجود لها في الواقع و ان تزج الشخصية بمعارك مع تجار المخدرات و تجعلها تسيطر على المدينة و تظهرها بصورة مثيرة و استعراضية بعد ان استطاعت ان تنقص شخصية احد القتلة المجانين المهوسة بقتل البشر.

**3- القاتل المهوس:** وهذه الشخصية تتضمن رجل او امرأة يكون لديها دافع قوي من اجل قتل ضحاياه بشكل عنيف وقد عرفها علم النفس بمرض (سعار القتل) " وهي حالة مرضية يقوم الشخص المصاب بمهاجمة الاخرين و الاعتداء عليهم و ينتحر في نهاية النوبة" (الشربيني، 1992، ص8) وقد عالجت الأفلام السينمائية هذه الشخصية في أفلام القتلة و السفاحين و منها شخصية القاتل مايكل وقد ظهرت في فلم (هالوين 2018 - Halloween) هذا الفلم من تمثيل نيك كاسل و الذي جسد شخصية سفاح متهرب يطارد ضحيته السيدة لوري ستورد من اجل قتلها فهذا القاتل لا يعرف الرحمة و يقوم بسحق ضحاياه بمطرقة حديدية و هو قاتل متسلسل لا يتوقف ابدا حتى مع الاناس الذين لا يعرفهم و أيضا نجد ان الأفلام السينمائية قد عالجت شخصيات قتلة مهوسون مصنعين بالخدع السينمائية و الذين حازوا على شعبية كبير بين الجمهور و منها بينهم شخصية المجرم تشاكي و هو دمية صغيرة مهوسة بالقتل ظهرت في سلسلة أفلام تشاكي و اخرها فلم (لعبة طفل 2019 - Child's Play) فهذه الدمية تمتلكها روح شريرة لقاتل خطير و تتحكم بالدمية بوساطة السحر و هذه الدمية تسعى لقتل العائلة التي اشترتها من احد المتاجر و استطاع مخرج الفلم بواسطة مصممي الخدع السينمائية ان يصنع اجمل المشاهد المشوقة و المرعبة التي قادتها الدمية تشاكي فهو روح شريرة محموم بالشر و يسعى لقتل كل من يصادفه بما فيهم الطفل صديقه بوساطة سكين كبيرة و كان أداء الدمية غاية في الروعة و الاتقان حيث تناوب على تحريكه مجموعة من مصممي الخدع السينمائية ليظهر وكأنه شخصية حقيقية لا تختلف عن الانسان الشرير الا في قوة القدرة الخدع السينمائية على إيجاد شخصية جاذبة و تجسيدها في مشهد درامي متكامل لما كان لهذه الشخصية وجود في السينما و امتعت الكثير من محبي و عشاق هذه السلسلة.

**4- الغاوية:** وهي شخصية فتاة مريضة نفسيا غاوية شهوانية تحاول استعراض مفاتها من اجل جذب ضحاياها و قد وجدت هذه الشخصية بكثرة في أفلام مصاصي الدماء، فالإغواء هو فن تستخدمه النساء من اجل اثاره الرجال و السيطرة عليهم بالفوذ الجسماني و النفسي و شاهدنا في فلم (نحن نستدعي الظلام We Summon the Darkness-2019) الممثلة الكساندرا داداريو و مجموعة من الفتيات يستدرجن مجموعة من الشباب في قصر منعزل بعيد عن المدينة حيث يتم اغوائهم و التضحية بهم في طقوس شيطانية و هنا كانت الفتيات رمز للإغواء و الخديعة من اجل جلب ضحاياهم و ذبحهم في طقوس دينية لعبادة الشيطان التي كانت منتشرة في بداية الثمانينات من القرن الماضي في الولايات المتحدة الأمريكية بين بعض الشباب الأمريكي آنذاك و في فلم المومياء للنجم توم كروز (The Mummy-2017) نجد ان الممثلة صوفيا بوتلة ملكة موجودة في الصحراء العراقية يتم استخراجها بالخطأ عندما يحاول توم كروز سرقة الذهب من موقع اثري لكن الملكة تخرج من اجل الحصول



على الخلود لا نها مومياء فرعونية و تحاول بجسدها وسحرها اغواء البطل لكنها في نفس الوقت تكون مشحونة بالحدق والغضب و تقتل كل من تصادفه و قد تم تدعيم قوة شخصية الملكة الغاوية ببرامج الخدع السينمائية فنجدها تتميز بالقوة و الجمال و تمتلك بعض الحيل السحرية مثل امتصاص أرواح الاخرين و الطيران و التحول الى رماد و هذه المواصفات تم الوصول اليها من خلال بناء جسد الممثلة و تدعيمه ببرامج الكمبيوتر فالمؤثرات السينمائية استطاعت ان تخلق مشاهد و قصة مثيرة يستمتع بها جمهور الفلم.

**5- الاضطراب النفسي الناتج عن استخدام العقاقير و المخدرات:** في الحياة الواقعية عندما يتناول الانسان الادوية المخدرة بسبب ذلك هالوس و اضطرابات سلوكية فعند تناول الانسان الكوكايين يصاب "بذهان عقلي يعرف باسم الجنون الدوري او الدائري حيث تتناوب على المريض نوبات من الثورة و التهيج و العنف و كثرة الحركة ثم نوبات الهبوط و الاكتئاب و الضعف و الكسل و التراخي" (العيسوي، 1992، ص151). و قد عالجت السينما هذا الموضوع لكن بإضافة شيء من الدراما الى قصة الفلم فأبطال الأفلام يصابون بهالوس و نوبات من الضحك و البكاء و النوم العميق و بعض الأحيان عندما يتناول بطل الفلم الادوية تجعل منه بطل بمواصفات قتالية عالية مثلما حدث في فلم ( Project Power-2020) مشروع الطاقة و يعالج الفلم ابتكار حبة دواء جديدة و غامضة تطورها شركة ادوية امريكية عند تناولها تكسب الشخص صفات خارقة مثل القدرة على الجري السريع او الاختفاء او التصدي لا اطلاق الرصاص و قد ساهمت الخدع السينمائية في إيجاد هذه التأثيرات النفسية على الشخصيات بسبب تأثير الادوية ببرامج الكمبيوتر استطاعت ان تجد شخصيات بإمكانها ان تخفي و تظهر في المشهد السينمائي و أيضا تتلقى اطلاق الرصاص بدون ان تموت و استطاع مخرج الفلم اظهار الجوانب السلبية من تناول هذا العقار من خلال اظهار احد الشخصيات وهي تحترق بسبب الافراط بتناول دواء الطاقة و هذه الصفات اخذت من مرضى حقيقيون يعانون من اعراض جانبية بسبب تناول الادوية المخدرة او الكحول و تم تطوير هذه الصفات لتصبح اكثر استعراضية و درامية في بناء شخصيات الابطال الخارقون الذين يستعينون بالادوية من اجل زيادة طاقتهم القتالية و استطاع مخرج الفلم من خلال استخدام الخدع السينمائية ان يجعل شخصياته تتمتع بقوى خارقة مثل العضلات المفترسة و إمكانية الجري السريع و الطيران و التصدي لا اطلاق النار.

**6- المستنير ذي الروح الشريرة:** وهذه الشخصية هي شخصية رجل او امرأة او حيوان حقيقي او خرافي يكون هو القائد لمجموعة من الافراد يسيطر عليهم و يتحكم بتصرفاتهم و يضحي افراد المجموعة بحياتهم من اجله رغم كون تصرفاته شريرة و تسيء للبشر " فكلما اجتمع عدد متفاوت من الكائنات الحية سواء اكانوا قطيعا من الحيوانات ام جمعا بشري بادروا من فورهم و بصورة غريزية الى وضع انفسهم تحت سلطة قائد" (فرويد، 2006، ص38)، فبعض المجموعات هي قطع لا يستطيع العيش بلا قائد و تفسير علم النفس لهذه الشخصيات المتسلطة و المتحكمة بحياة الاخرين هو بسبب البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها مجموعة من البشر حيث " يؤثر نموذج الحياة الاجتماعية على اشكال العلاقات بين افراد الجماعة و ما يشيع بينهم من عادات و تقاليد و ما يعيشونه من نظم تنسق هذه العلاقة الاجتماعية في تشكيل بعض الخصائص العامة للشخصية" (منصور، 2003، ص95). فيقبل أعضاء الجماعة ما يمليه عليهم قائد المجموعة حتى لو كان بهدر أرواحهم و تكون طاعتهم للقائد طاعة عمياء بدون تفكير مسبق او معارضة و قد شاهدنا في كثير من الأفلام هذه الشخصيات القيادية منها شخصية (امورتان جو) في فلم (ماد ماكس: فيوري رود 2015 - Mad Max: Fury Road) فيقوم هذا القائد باحتكار مصادر المياه بعد الكارثة التي تصيب الأرض بعد الحرب و يقوم بالسيطرة على شعبه يتحكم بأرواحهم لكن تمرد تقوده الفتاة فيوريوسا الممثلة تشارليز ثيرون فتأخذ زوجات القائد جو و تهرب الى الصحراء و يدفعه ذلك الى ملاحقتهم و محاولة قتلهم، اما في فلم (السور العظيم 2016 - The Great Wall) نجد ان القائد ذي الروح الشريرة هو في الحقيقة حيوان اسطوري يقود مجموعة من الحيوانات لتخطيم سور الصين و تدمير حكم الامبراطور المنحدر من سلالة سونج التي تحكم الصين و هنا تتدخل الخدع السينمائية في صناعة الحيوانات الخرافية المرعبة التي تلتهم البشر و التي لا تعرف غير القتل و الدفاع عن ملكتها الأسطورية اكلت اللحوم و هنا تكون شخصية الملكة هي الكائن الشرير المسيطر على مجموعة الحيوانات و تدفعهم للقتال من اجل توسيع إمبراطوريتها و حقيقة ان الخدع السينمائية استطاعت إيجاد هذه البيئة العدائية و الخرافية للحيوانات الأسطورية و المقاتلين الشجعان .

**7- الخرف او فقدان الذاكرة:** من الامراض النفسية التي عالجتها السينما هو مرض فقدان الذاكرة او الخرف و يكون ذلك نتيجة كبر في السن او حادث عرضي يصيب البطل في حياته العملية مثل الاصطدام بالرأس او



حادث سيارة او صاعقة كهربائية وعلم النفس يعرف هذا المرض بـ "الخرف يطلق على حالات مرضية متعددة ... مثل فقدان الذاكرة مشاكل تتعلق بالتفكير و التخطيط الفشل في التعرف على الناس و الأشياء و تغير في الشخصية" (نوري غراهام و جيمس وارنر، 2013، ص7)

وقد عالجت السينما كثير من قصص الابطال المصابين بمرض فقدان الذاكرة والنسيان او الخرف ومن بين الأدوار المميزة في السينما التي جسدت شخصية المريض المصاب بفقدان الذاكرة هو شخصية الرجل العجوز التي جسدها الممثل انتوني هوبكنز في فلم (الاب - the father) الفلم من انتاج 2021 فكان يعاني البطل من فقدان الذاكرة و لا يستطيع التعرف على ابنته و الممرضة و الكثير من الاحداث المهمة في حياته و كان المميز في هذا الفلم هو روايته من وجهة نظر المريض ذاته اما في فلم (زاك سنايدر جاستس ليغ - Zack Snyder's Justice League) المنتج عام 2021 فكانت شخصية البطل الخارق سوبرمان هنري كافيل تعاني من فقدان الذاكرة وهذا ما يدفعها الى الاعتقاد بان كل من حولها أعداء فيقوم البطل بمهاجمة أصدقائه و الحاق الأذى بهم لكنه يستطيع تذكر حياته السابقة بعد لقاء حبيبته ، اما بالنسبة الى الخدع السينمائية فاستطاعت ان تصيف مواقف درامية عمقت قوة البطل الخارق فكان سوبرمان يمتلك قوة بدنية كبيرة بإمكانه حمل الأشياء الثقيلة و بإمكانه الطيران و اطلاق النيران و كان الوحيد من الابطال في الفلم لديه القدرة على مواجهة الشرير القوي (ستينبولف) و قتله وكانت مشكلة فقدانه الذاكرة من المصاعب التي واجهها الابطال الخيرون في الفلم لكن سوبرمان استطاع في نهاية الفلم ان يسترجع ذاكرته بعد لقاء حبيبته ويساعد الابطال في محنتهم وينتصر على الاشرار.

في النهاية ان للخدع السينمائية الدور الكبير في اكساء الشخصيات السينمائية بمؤثرات نفسية تستطيع ان تجعل منها مميزة في قصص الأفلام السينمائية فبواسطة الخدع السينمائية يمكننا ان نجد شخصية متعددة الأوجه في الفلم او إيجاد ادوية علاجية يمكنها ان تزيد من قدرات الانسان الطبيعي العضلية و الفكرية في مواجهة ظروف الحياة و أيضا يمكن للخدع السينمائية ان تصور لنا ما يعانيه المرضى النفسيون من امراض و هلاوس و حتى الموت و العودة للحياة والانتقال الى عوالم غريبة لم نستطع رؤيتها لكن سمعنا عنها .

**الدراسات السابقة:** قام الباحث بالتقصي عن موضوعات تشابه موضوعه الموسوم (وظيفة الخدع السينمائية المستخدمة في تحقيق التأثيرات النفسية للشخصية الدرامية في الفلم السينمائي)، فلم يجد ما يشير الى دراسة هذا الموضوع.

#### ما اسفر عنه الاطار النظري من نتائج:

- 1- يمكن ان توظف الخدع السينمائية في بناء التأثيرات النفسية للشخصية الدرامية في الفلم السينمائي.
- 2- تتمتع الشخصيات الافتراضية المصنعة بواسطة الخدع السينمائية الرقمية بمرونة وكفاءة اكبر على تجسيد الشخصيات الإنسانية و الغير إنسانية المصابة بالأمراض النفسية في قصة الفلم السينمائي.

#### الفصل الثالث إجراءات البحث

**اولا منهج البحث:** يعتمد الباحث في انجاز بحثه على المنهج الوصفي التحليلي و الذي هو "وصف ما هو كائن و يتضمن وصف الظاهرة الراهنة و تركيبها و عملياتها و الظروف السائدة و تسجيل ذلك و تحليله وتفسيره" (محمد سعيد، 1990، ص94) و لذلك ستخضع عينة البحث لهذا المنهج مستعينا بالمؤشرات التي اسفر عنها الاطار النظري.

**ثانيا مجتمع البحث:** الأفلام الامريكية التي تحتوي في مضمونها شخصيات افتراضية و التي امتدت بين الأعوام 2014-2021.

**ثالثا عينة البحث:** بناء على ما تقدم وقع الاختيار على عينة قصدية ، لأسباب سيتم ذكرها فيما بعد و هذه العينة هي : ( فلم الدم المحتقن / Bloodshot ) انتاج عام 2020 .

وتم اختيارها لأسباب ابرزها .

- 1- احتواء الفلم على شخصيات سينمائية تعاني من امراض نفسية مثل الطبيب النفسي الشرير المهوس بالقتل و شخصيات تعاني من فقدان الذاكرة و الاضطراب النفسي الناتج عن استخدام العقاقير .





2- احتواء هذا الفلم على شخصيات دخلت الانظمة الرقمية الحديثة في صناعتها و استخدمت تقنيات الخدع السينمائية لتحقيق التأثيرات النفسية لتكوين الشخصيات في الفلم السينمائي.  
3- عمل عشرات الفنانين والفنيين ذوي الاختصاص في صناعة الفلم .

#### رابعا أداة البحث:

لغرض تحقيق اعلى قدر من الموضوعية و العلمية لهذه الدراسة فإن البحث يتطلب أداة و استخدامها بالاستناد اليها في تحليل العينة المختارة ، و عليه اعتمد الباحث على ما ورد من النتائج في الاطار النظري كمؤشر ، من اجل استخدامها أداة للتحليل.  
خامسا وحدة التحليل: أعتمد الباحث وحدة التحليل وهي المشهد و الذي يتفق و المؤشر الفني.

### الفصل الرابع: تحليل العينة

#### تحليل العينة:

اسم الفلم : الدم المحتقن / Bloodshot

#### أسماء العاملين:

- 1- فين ديزل
- 2- سام هيوين
- 3- مايكل شين
- 4- تالوله رايلي
- 5- إيزا جونزاليز
- 6- جاي بيرس
- 7- اخراج: ديف ويلسون
- 8- سيناريو: ايريك هيزير
- 9- انتاج و توزيع : سوني بيكتشرز



**قصة الفلم :** بعد قيادة عملية إنقاذ ناجحة في مومباسا ، يسافر راي جاريسون و زوجته جينا لقضاء عطلة، بعد ذلك تم اختطافهم من قبل مجموعة من المرتزقة بقيادة مارتن اكس ، الذي يطالب بمعرفة مصدر عملية الرهائن في مومباسا، وبما أن راي ليس مطلعاً على هذه المعلومات فقام مارتن اكس بقتله، يبعث راي جاريسون بأعجوبة من الموت من خلال إحدى تقنيات النانو تكنولوجي، لكنه يعاني في المقابل من فقدان تام للذاكرة، ويحاول راي التواصل من جديد مع شخصيته الحقيقية التي كان عليها في الماضي بينما يكتشف أنه قد بات في حد ذاته بمثابة سلاح فتاك.

**المؤشر الأول:** تتمتع الشخصيات التي تدخل الخدع السينمائية في تكوين بعدها النفسي بانها تعاني من اعراض نفسية مثل الرغبة بالقتل و فقدان الذاكرة والاضطراب النفسي الناتج عن استخدام العقاقير .

في فلم (Bloodshot- الدم المحتقن) نجد ان الجندي في مشاة البحرية الامريكي (راي جاريسون) بعد تعرضه لعملية اغتيال يجد نفسه في احد الشركات العسكرية (RST) وهي شركة تقوم باعادة تأهيل الجنود الجرحى وفي احد المشاهد في الدقيقة 35 نجد (راي) يجلس بجوار زميلته (KT) كما في شكل رقم (1) وهو يحاول تذكر قصته وهي تقوم بدس عقار يزيد من اضطرابه و يجعله يتذكر مجموعة من مشاهد قتل زوجته و هذا ما يدفعه للانتقام و قتل (AXE) احد المجرمين الذين شاركوا بقتل زوجته، اما المشهد الذي يتبعه في الدقيقة 40 نجد ان (راي جاريسون) يقوم بقطع الطريق امام مركبات قائد المجموعة العسكرية (AXE) و يبدأ بقتل جميع الجنود و قائدهم كما في شكل رقم (2) ورقم (3) وهنا نجد ان شخصية (راي) تعاني من اضطراب نفسي بسبب تناول الادوية و تتولد لديه رغبة بالقتل و الانتقام فرغم عدم وضوح ذاكرة (راي) الا انه يسعى لتحقيق العدالة من خلال قتل الاخرين بطريقة استعراضية و وحشية ، فالخدع السينمائية استطاعت ان تصور لنا محطات مختلفة من حياة



(راي) لتكون مرير لتنفيذ عملية القتل و كذلك استطاعت الخدع السينمائية ان تعرض لنا (راي) الوحش القاتل بعضلاته المقتولة وهو يقوم باصطياد خصومه وهنا استطاعت الخدع السينمائية ان تعرض لنا الاثار النفسية في الشخصية السينمائية و امراضها النفسية مثل الرغبة بالقتل و فقدان الذاكرة و تناول العقاقير التي تؤثر على تصرفات الشخصية و افعالها في حياتها اليومية .



شكل رقم (2) المشهد اثناء التصوير

شكل رقم (1) راي جاريسون وهو يتناول العقار المخدر



شكل رقم (3) راي جاريسون وهو يقاتل خصومه

**المؤشر الثاني:** بإمكان تقنيات الحاسوب المستخدمة في صناعة الخدع السينمائية ان تحقيق التأثيرات النفسية لتكوين الشخصيات و بيئتها التي تعيش فيها في الفلم السينمائي.

في مشهد ميناء السفن الذي ظهر في الدقيقة 114 كما ظهر في الشكل (4) و (5) و (6) ، استطاع مصممو الخدع السينمائية إيجاد المكان من خلال بناء الارضية و السفن و الابنية و الشخصيات بشكل تتابعي قصة الفلم بررت هذا المكان بكونه فضاء عصبي تلنقي به الشخصيات وكانت كل شخصية تحاول اثبات وجهة نظرها من خلال موقفها فالدكتور هارتنك حاول تبرير اعمال قتل البشر بكونه يجري التجارب على انشاء مشروع علمي لشركة (RST) لبيع ابتكاراته العلمية فيما بعد في الاسواق اما راي جريسون فكان يحاول الدفاع عن نفسه باستعادة حياته السابقة كونه انسان يستحق ان يعيش حياته بحرية و عند احتدام الصراع بين الشخصيات نجد ان مخرج الفلم انتقل الى انشاء ابنية كبيرة وضخمة تحتجز الشخصيتين مع بعض لكن ومع وصول المشهد الى ذروة الصراع و انتهائه استطاع مصممو الخدع السينمائية الانتقال بالشخصيات الى اماكن مختلفة فعاد الدكتور هارتينك الى المختبر في الشركة و راي جيررسون بقي في مكان بعيد غير معروف ، وهنا استطاعت الخدع السينمائية ان تكون لنا مكان يتناسب مع ميول الشخصيات العدائية الساعية للانتقام وان تجعل المشهد السينمائي محمل بالتوتر و الرغبة بالقتل من خلال جمع الشخصيتين في مكان مغلق و على مقربة من بعض و ايضا اضاف مصممو الخدع السينمائية بعدا جماليا من خلال اطلاق المشاهد على عملية بناء الابنية و فضاء المكان الافتراضي و الشخصيات في المشهد و بهذا اصبح المشاهد عارف بطريقة بناء المكان من ابنية و سماء و سفن والشخصيات وهنا زاد المخرج من المتعة البصرية للمشهد لكونه شارك المشاهد ببعض اسرار صناعة المكان السينمائي ببرامج الكمبيوتر.



شكل رقم (6) المشهد اثناء العرض



شكل رقم (5) المشهد في الاستوديو



شكل رقم (4) المشهد يصنع في برامج الحاسوب

## الفصل الخامس

### نتائج البحث:

- 1- ان الشخصيات التي تدخل الخدع السينمائية في تكوين بعدها النفسي يمكن ان تعاني من امراض نفسية مثل الرغبة بالقتل و فقدان الذاكرة والاضطراب النفسي الناتج عن استخدام العقاقير.
- 2- بإمكان تقنيات الحاسوب المستخدمة في صناعة الخدع السينمائية ان تحقيق التأثيرات النفسية لتكوين الشخصيات و بيئتها التي تعيش فيها في الفلم السينمائي.

### الاستنتاجات:

- 1- نجاح عمل الشخصيات الافتراضية ذات التأثيرات النفسية المعدلة ببرامج الخدع السينمائية دفع المخرجون الى إعطاء أدوار رئيسية للشخصيات المصممة ببرامج الكمبيوتر .
- 2- استخدام التقنيات الرقمية ساعد في إيجاد حلول جذرية لمشاهد كان من الصعب تحقيقها مثل تصوير جريان الدم في جسم الانسان و تصوير الاطلاقات النارية وهي تقطع جسم الممثل و قدرة الممثل على القفز و تدمير الابنية و السيارات و تجاوز الموت بعد حدوث الانفجارات.

### التوصيات :

يوصي الباحث بعمل دراسة علمية و نفسية على شخصيات مختلفة من الافلام ذات الاقبال الجماهيري الواسع و قياس مدى تأثر الشباب بالفعل و ميول هذه الشخصيات مثل شخصية خواكين فينيكس في فلم الجوكر - Joker (2019) او شخصية تاجر المخدرات والتر وايت في مسلسل (اختلال ضال- Breaking Bad) (2008-2013) او شخصية تومي شيلبي في مسلسل بيكي بلايندرز- 2013 (Peaky Blinders) لما لها تأثير نفسي في الجمهور وخصوصا الشباب.

### المقترحات :

يقترح الباحث اضافة درس تعليم برامج ثلاثية الابعاد مثل برنامج بلندر Blender و أدوبي أفتر إكتس Adobe After Effects و ثري دي إس ماكس 3DS Max من اجل انشاء شخصيات افتراضية يمكن التحكم بحركتها و افعالها النفسية و تعابير وجهها لتتلاءم مع قصص الافلام ذات الافكار النفسية .

### المصادر

- 1- الزيات، احمد حسن و اخرون، المعجم الوسيط، ج2، اسطنبول: دار الدعوى، (2006).
- 2- الشربيني، زكريا احمد و اخرون، قراءات في علم النفس التربوي، القاهرة (1992).
- 3- يونج، سكيب داين، السينما و علم النفس علاقة لا تنتهي، تر سامح سمير فرج ط1 القاهرة: طباعة هندواوي (2015).



- 4- فرويد ،سيغmond (علم النفس الجماهيري و تحليل الانا) تر جورج طرابيشي ،ط1، بيروت : دار الطليعة للنشر (2006).
- 5- منصور ،طلعت مكتبة الانجلو المصرية اسس علم النفس العام -القاهرة(2003).
- 6-وصفي ،عاطف ،الثقافة والشخصية ،القاهرة : دار المعارف ،(1975).
- 7- العيسوي ،عبد الرحمن محمد ،علم النفس الاكلينيكي، مصر :الدار الجامعة ،(1992).
- 8- ابو طالب ،محمد سعيد ،علم مناهج البحث، الموصل : دار الحكمة للطباعة والنشر،(1990).
- 9- غراهام ، نور و جيمس وارنر ،الزهايمر و انواع اخرى من الخرف ، 7 تر مارك عيود ، الرياض : مكتبة الملك فهد الوطنية ط1(2013).
- المجلات و الدوريات:**
- 1- محمد، اسماء احمد ،الموسوعة العربية الشاملة ،(بحث عن الاثار النفسية) 2017 يونيو 24.