

الديجتال في السينما والإعلام

دراسة تحليلية لتقنيات الديجتال
في السينما والتلفزيون ووسائل الإعلام

الدكتور عبدالباسط سلمان
أستاذ مساعد في كلية الإعلام - جامعة بغداد

بغداد - ٢٠٠٨

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتَيْكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَ إِلَيْكَ طَرْفَكَ فَلَمَّا رَأَهُ مُسْتَقْرًّا عَنْهُ قَالَ هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوْنِي أَشْكُرُ أَمْ أَكُفُّرُ وَمَنْ شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ
صدق الله العظيم - سورة النمل آية {٤٠}

المقدمة

التوغل في فهم التقنيات الرقمية في السينما أو الإعلام لابد أن يقودنا لأن ندرك أموراً مهمة كالـ (digital move) السينما الرقمية أوـ (HD TV) التلفزيون الرقمي علي النقاوة أوـ (digital graphic) الديجيتال كرافيك أوـ (dimensions 3) التصميم ثلاثي الأبعاد أو كما يسمىـ (الـ3D) وأمور عديدة لابد من فهمها وإدراكتها لأنها سيتم ذكرها كثيراً، فكثير من المفردات أو المصطلحات باتت حفائق بل، مسلمات للعديد من المعنيين في السينما أو الإعلام، وخصوصاً الإعلام الـ (digital) الذي التهم كل وسائل الاتصال وقاربها في حزمة واحدة، مقاربة بذلك وسائل الاتصال في عمليات تنفيذها أو إنتاجها، بحكم الآلة الموحدة التي تستخدم في إنتاج كل تلك الوسائل الاتصالية، إلا وهي آلة الكومبيوتر أو جهاز الكومبيوتر أو الساحر الكومبيوتر، وكون ان الكومبيوتر أصبح بمتناول الكل، وأصبح من المنتجات التي تباع كـ آلة في السوق، فقد اعتبرنا مفردة آلة كاستعارة لغوية لكي نسهل الكومبيوتر ولا نجعله سداً أو حاجزاً أمام البعض الذين يشكرون من التعامل معه أو يتهربون منه حتى يومنا هذا، لشعورهم بأن هناك فجوة كبيرة جداً ما بينهم وما بين العالم المتقدم في الـ (digital) أو يسميها الدكتور نبيل علي الفجوة الرقمية، والتي يخشاها الكثير منمن لم يلحقوا بالركب الـ (digital) أو التطورات التي تتباه، حيث يذكر في كتابه الفجوة الرقمية (أوصى البعض إلا نلهث وراءـ (الفجوة الرقمية) خشية أن تلهينا عن رؤية القضايا المحورية التي ترقد تحت ظاهرها، خصوصاً أنها- مازالت ضعيفة الدلالة إلى حد خلوها من المغزى أحياناً)، لذا فإننا سنبدأ بدراستنا هذه بوسائل الاتصال التي هيمنت على الإعلام، وبالطبع كان للسينما الحصة الكبيرة في هذه الوسائل، لكن ان السينما تبدأ بالمشاريع العملاقة رقمياً ومن ثم تلي الوسائل الأخرى كتملة لهذا المشروع، حيث إن الأفلام السينمائية تصور وتنفذ بالكامل سينمائياً، لنجد ان هناك مزيداً من المنتجات تلحق بهذا المشروع أو بهذا الفيلم السينمائي، كـ (Play Station) أو البرامج التلفزيونية أوـ (motion picture) أفلام الكرتون وما إلى ذلك، لذا فإننا سنبدأ من الإعلام الرقمي المتعدد في إمكانيات الـ (digital) ودورها الفاعل في تحقيق المكاسب الإعلامية التي هيمنت على مفردات اجتماعية مهمة، بل استطاعت أن تغير تلك المجتمعات وتحقق مزيداً من التعلق والانغماس في عالمها، وأول تلك التقنيات في الإعلام الرقمي هو الكومبيوتر ومن ثم الانترنت وبعدها الآليات والمعدات والملحقات المرتبطة أو الملحقة بهما، ومن هنا كان لزاماً أن نتناول تلك الأدوات الجبارية التي حققت تغييرات واسعة، ابتدأت بالسينما ومن ثم اشتملت على الوسائل الاتصالية أو الإعلامية كافة كالـ (TV) أو الصحف المقروءة أو ما إلى ذلك من وسائل اتصالية أخرى، وتحتم أن نتوغل ب مجالات عدة كـ ندرك ما هو الإعلام أو السينما الـ (digital) وما أساليبه وكيفية استثماره، بل لا بد أن نعي دوره في باقي البلدان المتقدمة إعلامياً، وأيضاً كان علينا أن نتقبل التعامل مع أمور عديدة كـ نلحق بالركب العالمي، وان لا نقول إن هذا الاتجاه هو غير ذلك الاتجاه أو ان هذا الميدان هو ليس تخصصنا بل تخصصنا مجال آخر وان هذه المسؤولية تقع على عاتق جهة أخرى أو من هذا القبيل كـ نتستر بأعذار مخزية تحول دون قدرتنا في تحمل المسؤولية الكبرى أمام أنفسنا وأمام المجتمع الذي انتمنا على سلامته عبر ثقته العمياء بـ (الـ3D)، وما نقوله له أو ما نوجهه، فإنـ (digital) هو غير إعلام الأمس، الآن ثورة جديدة حلـ (digital) بالعالم اخترقت الأول والأخير، بل أصابـ (digital) الأخضر والبياض وفاجأت العديد من الحكومات والمؤسسات والمجتمعات دون استثناء، وهذه المفاجآت لم تكن على الصعيد التقني أو التكنولوجي فحسب، بل كانت على الأصعدة التربوية والفكرية والاجتماعية والاقتصادية والسياسية، وما إلى ذلك، إلا أن جميعها وبرغم تنويعها وتعددتها، كانت في

^١ نبيل علي و نادية حجازي-الفجوة الرقمية-سلسلة كتب عالم المعرفة، الكويت، ٢٠٠٥ ص ٣١

بودقة الإعلام الرقمي، فـ إسرائيل الدولة التي تتمتع بإمكانات هائلة من التكنولوجيا الـ ديجـ تـ الـ أـ صـ دـ رـ تـ تعـ لـ يـ مـ اـ تـ عـ اـ جـ لـ ةـ لـ رـ عـ يـ اـ هـاـ وـ أـ فـ رـ اـ دـ قـ وـ اـ فـ اـ نـهـاـ الـ مـ سـ لـ حـ ةـ بـ شـ آـنـ اـ سـ تـ خـ دـ اـمـ الـ اـ نـ تـرـ نـتـ وـ تـ حـ دـ يـ دـ اـ بـ الـ مـوـ قـعـ)www.facebook.com() الذي فاجأ إسرائيل بأنه يكشف عن معلومات وإحـ اـ ثـيـاتـ مـهـمـةـ لأـ فـ رـ اـ دـ الجـ يـشـ أوـ الشـخـصـيـاتـ المـهـمـةـ،ـ وـ هـوـ ماـ شـكـلـ اـخـرـاـقـ كـبـيرـاـ لـ إـسـرـائـيلـ،ـ فـمـاـ حـالـ الدـوـلـ تـهـدـدـ أـمـنـهـاـ وـ سـلـامـتـهاـ،ـ فـيـ تـكـنـوـلـوـجـيـاـ الـإـلـاـعـمـ الـرـقـمـيـ،ـ وـ بـرـيـطـانـيـاـ الـعـظـمـيـ تـشـكـوـ مـنـ مـوـاقـعـ الـكـتـرـوـنـيـةـ تـهـدـدـ أـمـنـهـاـ وـ سـلـامـتـهاـ،ـ وـأـمـرـيـكاـ تـعـلـنـ وـبـصـرـاحـةـ أـنـ الـقـاـعـدـةـ تـسـتـخـدـمـ الـمـوـاـقـعـ الـالـكـتـرـوـنـيـةـ وـتـهـمـ الـقـاـعـدـةـ بـالـإـرـهـابـ وـالـتـخـلـفـ،ـ بـلـ إـنـ عـصـابـاتـ صـغـيـرـةـ بـدـأـتـ تـعـمـدـ (ـالـإـلـاـعـمـ الرـقـمـيـ)ـ فـيـ خـلـقـ نـوـعـ جـدـيدـ مـنـ الـمـزـاحـمـةـ عـلـىـ الـحـكـومـاتـ الـقـوـيـةـ،ـ وـأـمـامـ هـذـاـ وـتـلـكـ لـاـ تـرـازـ الـعـدـيدـ مـنـ الـقـيـادـاتـ الـإـلـاـعـمـيـةـ فـيـ بـلـدـانـ الـشـرـقـ الـأـوـسـطـ مـتـخـلـفـةـ وـمـتـجـاهـلـةـ إـلـىـ الدـوـرـ الـذـيـ يـلـعـبـ هـذـاـ الـإـلـاـعـمـ الرـقـمـيـ الـخـارـقـ،ـ وـهـنـاـ أـيـضـاـ لـابـدـ مـنـ الإـشـارـةـ إـلـىـ ضـرـورـةـ رـدـعـ كـلـ مـنـ يـدـعـوـ وـيـقـولـ اـنـ عـصـرـنـاـ وـوـضـعـنـاـ يـخـلـفـ مـعـ وـضـعـ أـوـ عـصـرـ باـقـيـ الدـوـلـ،ـ لـانـ القـبـولـ بـهـذـاـ الرـأـيـ مـعـنـاهـ انـهـزـامـ وـهـرـوبـ مـنـ الـمـسـؤـلـيـاتـ الـجـسـيـمـةـ الـتـيـ لـابـدـ انـ نـوـاجـهـهـاـ بـحـسـمـ كـيـ نـحـمـيـ أـنـفـسـنـاـ مـنـ جـهـلـ وـأـمـيـةـ جـديـدةـ فـيـ عـالـمـ جـديـدـ يـعـتمـدـ عـلـىـ الـآـلـيـاتـ الـمـخـلـفـةـ عـمـاـ كـانـتـ فـيـ السـابـقـ الـقـرـيبـ الـذـيـ لـرـبـمـاـ لـاـ يـتـجاـوزـ الـرـبـعـ قـرـنـ،ـ فـالـعـصـرـ الـذـيـ نـعيـشـهـ الـآنـ يـتـسـابـقـ بـسـرـعـةـ هـاـئـلـةـ،ـ وـأـيـ تـخـلـفـ عـنـ هـذـاـ السـبـاقـ مـعـنـاهـ خـسـائـرـ إـضـافـيـةـ،ـ إـنـ لـابـدـ مـنـ الـتـعـاـمـلـ مـعـ الـآـلـيـاتـ الـجـديـدـةـ الـدـيـجـتـالـ،ـ كـيـ نـتـمـكـنـ مـنـ أـنـ نـرـىـ أـنـفـسـنـاـ بـرـؤـيـاـ صـحـيـحةـ أـمـامـ الـعـالـمـ الـمـتـقـدـمـ الـذـيـ بـدـاـ يـتـجـاـوزـ بـلـدـانـ الـعـالـمـ الـثـالـثـ بـلـ يـسـقـهـمـ فـيـ بـعـضـ الـأـحـيـانـ عـبـرـ الـدـيـجـتـالـ،ـ وـهـنـاـ لـابـدـ مـنـ أـنـ نـبـيـنـ بـأـنـ مـفـرـدـةـ دـيـجـتـالـ مـنـ أـصـلـ (digit)ـ بـمـعـنـىـ رـقـمـ تـحـتـ الـعـشـرـةـ^٢.

مشكلة البحث

الحجم الهائل في الإنتاج الـ ديجـ تـ والـ آـثارـ المـتـعـدـدـ لـهـ سـوـاءـ مـنـ خـلـالـ السـينـيـماـ أوـ الـانـتـرـنـتـ،ـ لـوـحـظـ اـنـهـ أـخـذـ بـالـاتـسـاعـ مـعـ تـطـورـ الـتـكـنـوـلـوـجـيـاـ الـدـيـجـتـالـ الـتـيـ سـاـهـمـتـ بـدـوـ فـاعـلـ فـيـ تـقـدـيمـ الـخـدـمـاتـ الـجـلـيـةـ لـلـفـنـ السـيـنـمـاـيـ أوـ الـتـلـفـزـيـونـيـ،ـ بلـ لـوـحـظـ أـنـ هـنـاكـ فـجـوـاتـ بـدـأـتـ تـنـشـبـ مـاـ بـيـنـ الـشـعـوبـ إـثـرـ هـذـهـ الـتـكـنـوـلـوـجـيـاـ الـهـاـئـلـةـ فـيـ عـالـمـ الـاجـتمـاعـ أوـ الـإـلـاـعـمـ أوـ الـسـيـاسـةـ أوـ الـجـوـانـبـ الـأـخـرـىـ الـتـيـ لـهـاـ تـعـاـمـلـ وـاسـتـجـابـةـ فـيـ اـسـتـخـدـمـاتـ الـدـيـجـتـالـ،ـ لـذـكـ فـانـ هـذـاـ الـبـحـثـ سـيـسـلـطـ الضـوءـ عـلـىـ مـاـ جـاءـ بـهـ الـدـيـجـتـالـ مـنـ تـغـيـيرـاتـ،ـ أـوـ مـنـ تـأـثـيرـ فـيـ الـعـمـلـ السـيـنـمـاـيـ الـذـيـ أـخـذـ بـمـنـحـيـ دـيـجـتـالـ بـتـوـجـهـاتـهـ وـصـنـاعـتـهـ،ـ فـلـيـسـ فـقـطـ الـإـنـتـاجـ أوـ الـتـقـنـيـاتـ أوـ الـإـمـكـانـاتـ تـحـوـلـتـ إـلـىـ دـيـجـتـالـ،ـ بلـ أـنـ الـمـضـامـينـ الـذـيـ يـحاـكـيـهـاـ الـدـيـجـتـالـ فـيـ السـيـنـمـاـ،ـ أـصـبـحـتـ ذـاتـهـاـ دـيـجـتـالـ،ـ فـعـلـىـ سـبـيلـ الـمـثـالـ،ـ بـرـزـتـ كـمـيـاتـ لـيـسـ بـالـقـلـيلـةـ مـنـ الـأـفـلـامـ تـنـاـولـتـ مـوـضـوعـاتـ الـدـيـجـتـالـ كـحـقـيقـةـ وـلـيـسـ خـيـالـاـ،ـ بلـ أـنـهـاـ عـالـجـتـ الـمـوـضـوعـاتـ السـيـنـمـاـيـةـ دـيـجـتـالـ،ـ كـأـفـلامـ مـثـلـ (Iron Man)ـ الـرـجـلـ الـحـدـيـديـ الـذـيـ اـحـتـلـ الـمـرـكـزـ الـأـوـلـ فـيـ (Box office)ـ الـأـمـرـيـكـيـ خـلـالـ شـهـرـ مـاـيـوـ مـاـيـوـ مـنـ عـامـ ٢٠٠٨ـ أـوـ كـفـيـلـ (Jumper)ـ الـقـافـزـ أـوـ قـبـلـ هـذـهـ الـأـفـلـامـ كـفـيـلـ (6th day)ـ الـيـوـمـ الـسـادـسـ أـوـ فـيـلـ (matrix)ـ أـوـ فـيـلـ (paycheck)ـ أـوـ فـيـلـ (assassins)ـ الـقـتـلـةـ الـذـيـ أـنـتـجـ عـامـ ١٩٩٦ـ وـهـذـهـ الـأـفـلـامـ لـاـ يـمـكـنـ لـشـخـصـ كـانـ يـجـهـلـ الـدـيـجـتـالـ أـوـ لـاـ يـعـرـفـ اـسـتـخـدـمـ الـكـوـمـبـيـوـتـرـ أـنـ يـفـهـمـهـاـ أـوـ يـعـشـقـهـاـ فـيـ اـقـلـ تـقـدـيرـ،ـ رـغـمـ أـنـهـاـ حـقـقـتـ أـعـلـىـ إـيـرـادـاتـ فـيـ دـوـلـةـ تـعـدـ الـأـكـبـرـ وـالـأـوـسـعـ إـنـتـاجـاـ فـيـ الـعـالـمـ أـلـاـ وـهـيـ أـمـريـكاـ.

٢ موقع بي بي سي العربي(هـيـأـةـ الـإـذـاعـةـ الـبـرـيـطـانـيـةـ)ـ خـبـرـ مـنشـورـ فـيـ تـارـيـخـ السـبـتـ ١٢ـ أـبـرـيلـ ٢٠٠٨ـ GMTـ الـالـكـرـونيـ .stm٧٣٤٣٩٩٥/٧٣٤٣٠٠٠ http://news.bbc.co.uk/hi/arabic/middle_east_news/newsid_

3 Oxford dictionary, Oxford University Press, Great Britain, first published 1999, p211 وـيـعـنـيـ الـبـاحـثـ بـالـدـيـجـتـالـ كـلـ الـتـقـنـيـاتـ الـرـقـمـيـةـ الـتـيـ تـعـمـدـ الـمـعـالـجـاتـ الـالـكـرـونيـةـ عـبـرـ الـ(processor)ـ الـمـعـالـجـ الـمـوـجـودـ فـيـ مـعـدـاتـ السـيـنـمـاـ وـالـإـلـاـعـمـ وـالـذـيـ يـحـقـقـ كـمـاـ هـاـنـلـاـ مـنـ الـمـنـجـزـاتـ وـالـمـكـاـسـبـ لـعـلـ حـاجـاتـ وـمـتـطـلـبـاتـ الـإـبدـاعـ الـفـنـيـ وـالـإـلـاـعـمـيـ،ـ وـهـذـاـ الـ(processor)ـ وـجـدـ اـنـ بـعـدـ النـجـاحـاتـ الـتـيـ حـقـقـهـاـ فـيـ الـأـصـدـعـةـ كـافـةـ بـاتـ مـسـتـخـدـمـاـ فـيـ مـجـالـاتـ لـاـ تـعـدـ وـلـاـ تـحـصـيـ مـنـ الـاسـتـخـدـمـاتـ فـيـ السـيـطـرـةـ وـالـإـيـعـازـ لـتـنـفـيـذـ الـعـلـمـيـاتـ الـمـيـكـانـيـكـيـةـ أـوـ لـمـعـالـجـاتـ الـمـعـدـلـاتـ الـرـيـاضـيـةـ وـالـهـنـدـسـيـةـ وـالـرـسـومـ وـالـخـرـاطـنـ وـمـاـ إـلـىـ ذـلـكـ مـنـ اـسـتـخـدـمـاتـ،ـ وـقـدـ تـجـلـتـ عـبـرـ الـدـيـجـتـالـ إـمـكـانـاتـ عـدـيـدةـ جـداـ حـقـقـتـ مـكـاـسـبـ وـنـجـاحـاتـ لـصـالـحـ الـعـلـمـ كـلـ،ـ وـبـحـكـمـ اـنـ مـفـرـدـةـ دـيـجـتـالـ كـثـيرـةـ الـتـاـولـ فـيـ مـجـمـعـاتـ،ـ لـأـنـهـاـ تـسـتـخـدـمـ كـثـيرـاـ فـيـ الـحـيـاةـ الـيـوـمـيـةـ وـمـنـ سـنـوـاتـ عـدـيـدةـ جـداـ،ـ فـيـنـاـ أـصـبـحـتـ مـنـ الـبـدـيـهـيـاتـ،ـ لـذـاـ وـجـدـ الـبـاحـثـ اـنـ لـاـ جـدـوىـ مـنـ تـعـرـيفـ الـمـصـطـلـحـاتـ فـيـ الـدـيـجـتـالـ أـوـ تـفـسـيرـ هـذـاـ الـمـصـلـحـ سـوـاءـ اـسـتـخـدـمـنـاـ كـمـفـرـدـةـ انـكـلـيزـيـةـ (Digital)ـ أـوـ اـسـتـخـدـمـنـاـ كـمـفـرـدـةـ (رـقـمـيـ)ـ بـالـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ.

أغلب النصوص المعدة للسينما باتت تتعامل مع موضوعات ليست اعتيادية، والمقصود هنا بموضوعات غير اعتيادية، هو أن هذه الأفلام فيها أمور جديدة من خلال تقنيتها أو مضمونها، فهي غير اعتيادية لو قارنها بأي فلم سينمائي أنتج قبل أربعين سنة أو أكثر، لأن أغلب تلك الأفلام لم تكن تتعرض لموضوعات الديجيتال في السينما، في حين نجد الآن كمًا هائلًا من الأفلام؛ تتعامل مع الديجيتال كتقنية لتسهيل العمل السينمائي، وتتعامل أيضًا مع الديجيتال كموضوعات سيناريو أعدت للسينما، بل إن بعض تلك الأفلام يجعل من الحاسبات الديجيتال أشبه ما تكون شخصيات ملزمة في مجرى أحداث الفيلم، لهذا فإنه حتى كتاب السيناريو تغيروا مع الديجيتال، لأن على السيناريو أن يدرك كثيرة من التفاصيل الخاصة بالديجيتال ان أراد تناول الديجيتال في سيناريو سينمائي، فهذه الأفلام لم تعد كما عرفناها سابقاً، بل هي غالباً ما تحتوي على مجال كبير من الديجيتال، ان لم تكن تلك الموضوعات ديجيتال بشكل عام، حيث ان الأمثلة التي ذكرت من الأفلام آنفة الذكر صمنت على أساس الديجيتال، أي ان حبكتها الدرامية مبنية على الديجيتال، وبغض النظر عن الإمكانيات التي نفذت بها تلك الأفلام كأن تكون الكاميرا ديجيتال أو غير ديجيتال، فموضوعات تلك الأفلام بحد ذاتها ديجيتال، بمعنى ان هذه الأفلام لا يمكن ان تكون بمجموع لا يتعامل مع الديجيتال، بل ان هذه الأفلام نفذت مع سيناريوهات اعتبرت الديجيتال حقيقة لا خيالاً، وان هذه الأنواع من الأفلام أنها تراوحت مع الديجيتال وجسده، بحكم ان السيناريو للأفلام تناول تفاصيل دقيقة جداً من الديجيتال في حبكة رواية أو أحداث الفيلم، والواقع ليس السينما فحسب، بل التلفزيون ووسائل الإعلام الأخرى، تعاملت مع الديجيتال بنفس ديجيتال السينما، وراحت تستثمر كل مجالات الديجيتال في موضوعاتها أو في تنفيذ أعمالها، ومن هنا وجد الباحث أهمية تناول الديجيتال في بحثه هذا، حيث يرى بأن هناك تساولاً يمكن أن يتجسد كمشكلة، ما الجوانب التي عمل بها الديجيتال في السينما والإعلام غير الجوانب المتعلقة بسرعة الإنجاز والجهد والتكلفة؟.

أهداف البحث

يهدف البحث إلى الكشف لحقائق التقنية الديجيتال كموضوع وكتقنية في عالم الاتصال، وعن الدور الذي يؤديه في تحقيق كم من المكاسب على المستويات الفنية أو الوظيفية، كما ان البحث يهدف إلى استعراض جوانب تطويرية في هذه التكنولوجيا بالسينما والإعلام والتي تتطور بشكل سريع للغاية في اغلب مجتمعات العالم، إلا من بعض المجتمعات التي لم تستثمر هذه التكنولوجيا.

حدود البحث

يمكن تحديد البحث بالأعمال السينمائية المختارة، وتحليل بعض العينات كفيلم (Jumper) أو فيلم (Cloverfield) التي تناولت الديجيتال كموضوع وكتقنية في تحقيق المكاسب الإنتاجية أو الجمالية للأعمال الإعلامية ومنها السينما كجزء أساس من هذه الأعمال وخلال المدة المحسوبة مابين عام ٢٠٠٦ حتى عام ٢٠٠٨، وهي المدة التي حدث فيها آخر تطور وآخر استخدامات تقريباً في الديجيتال، وذلك بغية مواكبة ما يحدث في العالم.

الأجزاء

سيقوم الباحث بدراسة تحليلية لمجموعة من الأعمال المختارة في بحثه، وهي ستعرض كما يراه الباحث عرضاً مناسباً مع ما سيتناوله في بحثه من تحليل لأفلام سينمائية مختارة أو بعض المشاهد التي يراها الباحث ذات تأثير في موضوع الديجيتال والسينما والتلفزيون وبما في ذلك وسائل الإعلام الأخرى، أو موضوعاته، حيث سيقوم الباحث بإجراء الدراسة على أساس الإشارة إلى الاستشهادات في الإطار النظري والتي ستحل ضمن الإطار النظري للبحث، وفق معيار مبني على أساس أدلة التحليل الملاحظة، فالباحث يجد أن تحليل البحث سيتم عبر الطرق الأكثر شيوعاً في تحليل الأفلام أو المواد المذاعة وهي كما يراها أكثر منظري البحث بأنها الأنسب، حيث يرى (هارولد لاسوبل) ان تحليل أي مادة مكتوبة أو مذاعة لابد أن تكون أكثر منه وصفاً وذلك عن طريق تقسيم المادة إلى رموز تعبير

عن مواضيع مهمة سياسياً أو اقتصادياً أو اجتماعياً^٤، لذا سيقوم الباحث بتحليل كم من المشاهد المهمة في بعض الأعمال التي اعتمدت الديجتال أو الكرافيك من خلال الديجتال، وسيشير لها، ويحدد مواطن الاستخدامات والتسويغات وحيثيات الاستخدام في كل ما سينذكر من أمثلة على التقنيات الرقمية.

التقنيات الديجتال Digital Technology

هناك المزيد من التطورات والتحسينات في مجالات الصناعة أو الهندسة أو التسليح أو التصميم أو الطب أو حتى في الزراعة ومجالات أخرى عديدة، اعتمدت على التكنولوجيا الديجتال في تحقيق التحسينات أو التطويرات المستمرة التي تطرأ عليها جراء وlogها في استخدامات الديجتال المتشعبه. والسينما أو التلفزيون لم تختلف عن تلك التطويرات أو التحسينات، بل بالعكس لربما استثمرت هذه الفرصة بواقع أفضل أو أسعف، لكون أن الديجتال يقترب من التلفزيون أو السينما بحكم وسائل العرض أو الشاشة التي تعتمد في كلا الجانبين، وهو جانب الديجتال، وجانب السينما والتلفزيون، حيث إن هناك كم من التطورات المتبدلة ما بين السينما والتلفزيون حسن بعضها البعض، فالشاشة الـ (LCD - Liquid crystal display) التي تعتمد الكريستال السائل نرى أنها كثيراً ما استخدمت في التطورات السينمائية أو تقنياتها وأيضاً استخدمت في ذات الكمبيوتر، وهذه الإمكانيات لم تستخدم فقط في تحسين الإنتاج أو تقليل الكلف أو سرعة الإنجاز، بل إن هذه التكنولوجيا بدأت تخطط لتطوير الحقل ذاته، فالسينما التي استفادت من تقنية الديجتال كإنتاج، تستفيد الآن منه كتطوير نوعي لذات السينما، بان يخطط الديجتال لتحسين الهدف من وراء السينما، والواقع أن هذا الأمر لا يمكن استساغته ما لم نفهم ما التقنية الديجتال؟ وما السينما الرقمية؟ إلا إننا نرى بأن هناك ضرورة في أن نبدأ بمشوار التقنية الديجتال والإعلام الديجتال.

من باب الإدراك للمفاهيم التي سنتناولها في هذا البحث نرى أن نتفق على أن أي إدراك للديجتال في السينما ووسائل الإعلام بالوقت الحاضر دائماً ما يقترن بفهم أمور قد تكون ملزمة مع تقنيات الديجتال، لذا سنتعمد على تبسيط بعض الأمور كي نهضم بعض المسائل التي قد تكون غير سهلة في الفهم، ومن أولى الأمور نرى بأننا لا بد لنا أن ندرك تماماً أن السينما والتلفزيون رقمياً يعتمدان ذات الأسلوب الفني أو المونتاجي بل ذات الكمبيوتر في بعض الأحيان لتحقيق بعض النتائج الفيلمية، باستثناء بعض الإمكانيات الإنتاجية التي تتفوق فيها السينما على التلفزيون، من حيث الكفاية أو القدرة أو الرؤيا، حيث ان الكمبيوتر يتزافق مع التلفزيون في السينما، وقد أبلغ جورج لوکاس، الذي قدم أفلاماً ضخمة الإنتاج، حققت إيرادات ضخمة أكثر مما قدمه أي شخص آخر تقريباً كفيلم (star wars) حرب النجوم أو إنديانا جونز لمجلة ، «دايلي فريتي» "إننا لا نريد أن ننتج أفلاماً سينمائية، إننا على وشك التحول إلى التلفزيون" وقال "إنه بدلاً من إنفاق 100 مليون دولار لإنتاج فيلم واحد و 100 مليون دولار أخرى لتوزيعه في دور السينما، سيصبح بإمكانه أن ينتج 50 إلى 60 فيلماً للتلفزيون وللتوزيع عبر الإنترنت"^٥، أي إن نوعاً جديداً من الأفلام الرقمية سيحل محل الأفلام السينمائية المعهودة من بداية القرن الماضي، فمثلما حدث تغير وتحول في السينما في عشرينات القرن الماضي بأن تحولت إلى ناطقة بعد أن كانت صامتة، فإن السينما سوف تحول إلى نوع رقمي جديد يطلق عليها السينما الرقمية وهي مزيج ما بين السينما والتلفزيون والكمبيوتر.

هذا الشيء الذي نطلق عليه المزيج، سوف يحمل امتيازات جديدة في العرض وفي التنفيذ له أي صناعته الفيلمية، فالاليوم ظهرت لنا كميات كبيرة من المنتجات التي زاحت السينما كالإنترنت أو الفنون الفضائية أو الألعاب الالكترونية أو لربما جهاز الهاتف النقال الذي أصبح كومبيوترًا متقدلاً في بعض الأحيان، إلا أن كل هذه الإنتاجيات نلاحظ أنها تحاكي أو تحاول الاقتراب من السينما ومتعبتها كي تحقق النجاح العظيم الذي حققه السينما، بمعنى أن صناع الألعاب الالكترونية والإنترنت أو الكمبيوتر ستكون حصة السينما من أعمالهم كبيرة، لكون أن أغلب أولئك الصناع سوف يسعون إلى فهم السينما ودراستها لتحقيق النجاح بعملهم، فلا يمكن لأي مخترع أو مبتكر تكنولوجي بالرقميات ان

^٤ انظر: سعد لبيب، دراسات في العمل التلفزيوني العربي، بغداد، مركز التوثيق الإعلامي لدول الخليج العربي، ١٩٨٤، ص ١٣٤ .
^٥ ستيفن آشر- الثورة الرقمية موضوع منشور في كتاب صناعة السينما اليوم الذي يصدر عن برامج الإعلام الخارجي بوزارة الخارجية الأمريكية، ٢٠٠٧ ص ٤٢ .

يُخترق وسائل الترفيه والمتعة (digital entertainment) ما لم يدرس الدراما ويقتنها بالشكل التام كي يتمكن من مخاطبة الإنسانية، لذا وبكل بساطة نجد أن عمالقة السينما كان لهم حضور واضح وكبير في التقنيات الرقمية بل إنهم كانوا أساساً لأكبر وأعظم الأعمال التلفزيونية والحسوبية ضمن مجال الـ (entertainment) "التسليية أو الترفيه"، ونلاحظ أن ضمن هذه المرحلة الرقمية تغيرت بعض النظم أو الأساليب الإنتاجية في السينما ليتولد نوع جديد من الفن السينمائي، فنرى اليوم كما كبيراً من الأعمال الفيلمية في السينما قد اعتمدت ذلك الفن. وبهذا الخصوص تنشر صحيفة الحياة في موقعها الإلكتروني موضوعاً يثير آفافاً عديدة حيث تذكر "وداعاً لأفلام مئات الأمتار وأشرطتها - نتجت الصور الرائعة لفيلم «كينغس غايم» من نظام رقمي جديد للسينما، يجمع بين جهاز عرض ذي تقنية متقدمة وكومبيوتر، والمعلوم أن آلة العرض التقليدية تعامل مع بكرات كبيرة، تحتوي على فيلم مصور بأشرطة طولها ٣٦٠٠ متر، وبسمكة ٣٥ ميلليمترًا، وفي المقابل يعتمد النظام الجديد على عرض الفيلم من الكمبيوتر بمجرد الضغط على الزر المناسب"^٦، هنا لا بد أن نعي جيداً أن السينما تعاملت واندمجت تقنياً بحزمة جديدة وموحدة عالمياً يطلق عليها (computer) حاسبة الكترونية، وهذا الكومبيوتر يتعامل مع السينما أو التلفزيون أو أي وسيلة أخرى ضمن لغة عالمية موحدة ذات مفردات رقمية تتعامل بكل أجهزة الكمبيوتر في العالم بأسلوب واحد. ويمكن إن نطلق على هذه اللغة أو الوحدات الرقمية بالـ (format) فورمات^٧، الموحدة في كل أرجاء الكرة الأرضية، لذا فلا بد من التعامل أو التسامح لتقدير التقنية الرقمية وتداعياتها كي نتمكن من ان نلحق بالركب السينمائي العالمي وإنما سنمك في سينما غير منافسة، ولا بد أن نتذكر دائماً ان الأسلوب أو الطريقة المستخدمة في تحقيق الإنتاج الفيلي سواء للسينما أو للتلفزيون متقاربة جداً، وعلى هذا الأساس توغل العديد من الهواة والمحترفين في الحاسوبات الإلكترونية في مجال العمل السينمائي، ففي أوروبا وأمريكا اندرج العديد من الشبان الذين يحبون العمل الحاسوبي سواء في البرامج الـ (Dimensions) (3) ثلاثة الأبعاد أو في الـ (Graphics) الكرافيك وتمكنوا من ان ينالوا استحسان العديد من العمالقة السينمائيين كالفريق الذي عمل في تنفيذ فيلم (Lord of rings) سيد الخواتم أو كالشبان الذين نراهم اليوم في التلفزيون المصري أو القنوات الفضائية وهم يقدمون كما كبيراً من الـ (Promotion) الت Cedimatas أو الفوائل البرامجية أو بعض المشاهد الفيلمية عبر برامج الـ (Dimensions) (3)، أو حتى ان هناك من الشباب ما وجدتهم في مكاتب بسيطة في بغداد، وهم يقومون ببعض التحويلات الفيديوية، وجدتهم يبتكرن أموراً جديدة في الفلم الديجتال خلال تنفيذ بعض المواد الفيلمية ومن دون ان تكون لأولئك الشبان أي دراسة أو تجارب علمية، بل هي مجرد مشاهدات واطلاع على العالم الديجتال.

من هذا المنطلق نجد أن ثورة علاقه حلت بالسينما والتلفزيون؛ اسمها الديجتال، توغلت في أعماق وأطراف المرئيات والسمعيات كافة لتخلق جيلاً جديداً من الأنواع الفيلمية، أو الأنواع الإعلامية المهيمنة والسيطرة على الفنون التي يتعاملون بها وعلى من يتاثرون أو سيتأثرون فيها، هذه الثورة المهوولة لم تدع حيزاً أو تقنية أو ترفيها إلا واحتلته لتفرض سيطرة جديدة على العمل السينمائي الإبداعي أو الإعلامي، بل حتى في بعض المجالات الأساسية في الفنون المجاورة، من هنا كان لزاماً على كل دارس للسينما أن يتوازن في العمل الرقمي أو يتعلم الكمبيوتر، لأنه اللغة الجديدة في العالم الجديد الذي قد يفاجئنا بأمور لا تعد ولا تحصى إن أهللنا العمل حاسوبياً، لذلك بهذه دعوة جادة للدخول في معركة الديجتال الذي سيسلح الدارس للسينما بمعدات قد تجعل منه رائداً للحلول السينمائية في تخصص ما، فنحن لا ندري ما يمكن ان تفعله التطورات الرقمية وما هي التخصصات الجدية التي ستحل بالسينما عبر الكمبيوتر، فالأفلام السينمائية بدأت تتقارب وتتوحد ضمن الإنتاج الرقمي وضمن الحظيرة التكنولوجية الحديثة المستمدّة أفكارها من الديجتال.

^٦ صحيفة دار الحياة على الموقع الإلكتروني (http://www.daralhayat.com/site_info) 15:15 GMT - 2006/07/13

^٧ (الفورمات) مفردة أو مصطلح يستخدم في مجال الحاسوبات الإلكترونية، وهو صيغة ملف محدد بطريق معين لتشفير المعلومات للхран في الحاسوب، أو هو نوع أو شكل أو هيئة الجزء المهم الذي يشكل المواد أو البيانات المحفوظة أو المستخدمة في الحاسوب وهي تتعدد وتتنوع مع أنواع وأشكال البرامج والحسابات، واصل الكلمة بالإنكليزية (format). computer file a file format .format is a particular way to encode information for storage in a format .http://en.wikipedia.org/wiki/File_format

هناك منافسة حادة الآن بين كبار المخرجين والمنتجين السينمائيين في إنتاج السينما الالكترونية، بل إن كما كبيراً من دور العرض السينمائي نراها أصبحت حقيقة، فالبرازيل أنتجت أفلاماً رقمية عديدة، وقامت بإنشاء دور عرض سينما تعمل بالتقنية الالكترونية، وكذلك هو الحال مع الصين التي أسست شبكة من دور العرض السينمائية الرقمية الالكترونية، وبهذا الصدد يذكر لنا حسن م يوسف في مجلة بي سي العربية بأن البرازيل قامت بافتتاح شبكة تضم أكبر عدد من صالات العرض الرقمية في العالم بلغ عددها ١٠٠ صالة، وهي تخطط لبناء المزيد، ويتوقع البرازيليون أن يجذبوا الملايين من السينما الرقمية. وقد طوروا تقنية لضغط الفيلم ليصبح بحجم خمسة جيجابايت^٨، ثم يتم إرساله إلى جميع دور العرض بوساطة الأقمار الصناعية خلال عشرين دقيقة فقط! وقد لمس الصينيون أهمية هذه التقنية فقاموا ببناء ما يقارب الـ ١٠٠ دار عرض رقمي هذا العام، وهم ينونون إنشاء ٢٥٠ دار عرض رقمية أخرى!^٩

أغلب الأعمال الإبداعية المتميزة، قبل ظهور الالكتروني، بدا الإعفاء عليها بل بدا التقادم يبرز في ثباتها برغم الصناعة والتميز أو المهارة الفريدة في تنفيذها أو إنتاجها آنذاك، أما الأعمال التي لم يبرز فيها إعفاء أو تقادم في شكلها أو عرضها فان الزمن سيكون كفياً لأن يظهرها متقدمة ومن ثم يبرزها بشكل واضح وصريح ليتبين أنها أصبحت من التاريخ، وأن جيل قد انتهى بالكامل ومن ثم لا يمكن العودة له، أو حتى التفكير به، وهنا يذكر المخرج السينمائي الأميركي ديفيد لينش الذي قدم للسينما بعض أهم أعمالها وأكثرها غرابة وفرادة في موضوع تنفيذ أو تصوير الأفلام بالتقنيات الرقمية دون التقنيات السينمائية العادية أو القديمة "إن التكنولوجيا الرقمية تومن طريقة جديدة للعمل تمكناً من الحفاظ على العفوية أثناء التصوير بدون أن نضطر إلى تبديل الشرط في الكاميرا ما يقضي على السحر الكامن في اللحظة العابرة" ويؤكد "لن يكون في وسعي إطلاق العودة إلى العمل على أشرطة، الأمر أشبه بالعودة إلى الديناصورات"^{١٠}، آن الأوان لأن نقدم بأفكار تتواكب مع التقنية الرقمية التي هيمنت على العالم، وأن الأوان لأن نمنح وقت أكثر مع التقنية الرقمية كي لا ينال منا الوقت في المتتابعة أو الاهتمام بتقنيات مصيرها الاندثار بل الأجر هو أن نتواصل مع ما تتطور علوم الالكتروني الجديدة ونستحوذ على الوقت كله والجهد لكون أن الالكتروني له وثبات واسعة وكبيرة للغاية، وأن الوقت المستغرق بالالكتروني يحقق مكاسب كبيرة للغاية، فالجيل الرقمي قد تفوق على كل الأجيال ومن ثم أصبح وكأن عصرًا جديداً، ولربما هذا العصر في الوقت الحاضر ليس جديداً لكن اسمه (Digital Generation) عصر أو جيل الالكتروني - الجيل الرقمي.

لا تكاد الأفلام السينمائية تخلو اليوم من تقنية الالكتروني، فهناك كم كبير من المشاهد السينمائية تتدفق بالكامل ضمن العمل الرقمي، ناهيك عن أن الصوت ينفذ بالكامل رقمياً، فالصوت السينمائي ومنذ عشر سنوات أو أكثر اعتمد المونتاج الحاسوبي الذي وفر للمجرى الصوتي مجالاً واسعاً للسيطرة والإبداع، وهناك أيضاً من التقنيات الرقمية اندمجت بالعمل السينمائي بشكل غير مباشر كالكاميرا السينمائية التي تعتمد على الكثير من المعالجات الرقمية في عملها أو كالتقنيات الضوئية (الإضاءة) التي تستند إلى سيطرة الالكتروني أو التصميم للمنظار والأزياء أو حتى الماكياج الذي أصبح ينفذ في ضوء الافتراضات الرقمية، والتقنيات الرقمية لم تكن بالسينما محدودة على الإطلاق فهي تطور مستمر مع تطور التقنية الالكترونية ذاتها، لذلك فإن السينما تخطو خطوات عجيبة غريبة وتتقدم خطوات عديدة إلى الأمام مع الالكتروني ذاتها، بل أن الالكتروني نفسه يتقدم ويتطور كثيراً، فتطور الحاسوبات الإلكترونية لم يتوقف عند حد ما بل هو في تطور مستمر وهو ما أشارت إليه أغلب الدراسات، "تأثير الكمبيوتر لم يستقر بعد أو يضعف، بل أنه يستجمع قوته الدافعة، فهو يزداد قوة وتسارعاً، وأصبحت صناعة الحوسبة الآن وكأنها تخوض للเทคโนโลยيا الفائقة - HIGH TECHNOLOGY". وهي تكنولوجيا من أكبر وأسرع الصناعات _ كما أنها أسرع نمواً وأكثرها إثارة على مستوى العالم أجمع"^{١١}، هذه التقنيات لا تتشكل في

^٨ الجيجابايت هنا يعني مقدار حجم الملف الالكتروني وهو يساوي ألف ميجا بايت والميجابايت يساوي ألف كيلو بايت وهذا.

^٩ حسن م. يوسف - الدول العربية والسينما الرقمية، مجلة بي سي العربية، الجمعة ١٠ ديسمبر ٢٠٠٦.

^{١٠} ديفيد لينش: السينما الرقمية انتصرت على الأشرطة موضوع منشور على جريدة الاتحاد - الموقع الإلكتروني <http://www.alitthad.com> بتاريخ 08 February 2007.

^{١١} فرانك كيلش - ثورة الأنفوميديا (الوسائل المعلوماتية وكيف تغير عالمنا وحياته؟)، ترجمة حسام الدين زكريا، سلسلة كتب عالم المعرفة، الكويت ٢٠٠٠ ص ٢١+٢٢.

الواقع، تقنية فحسب بل إنها تشكل رؤيا كاملة وجذرية للعمل السينمائي ككل، فهناك كم هائل من الأفلام السينمائية نرى أنها عولجت تماماً على أساس التنفيذ السينمائي بالتقنية الرقمية، أي الموضوعات التي تناولتها السينما لم تكون موضوعات من ذات الطراز أو النوع الفيلمي لأفلام ما قبل السينما الرقمية، كأفلام (matrix) ماتركس أو (fantastic 4) فانتاستك فور، ذلك لأن مثل هذه الأفلام لا يمكن أن تنفذ من دون التقنية الرقمية، وإن نفذت من دون هذه التقنية فإنها لن تكون على الإطلاق بهذا الشكل أو الحجم من الإنتاج، لأن هناك كما كييرا من الخسائر ستحل ان لم يكون الإنتاج ديجتال كذلك ان الموضوع سوف لن يكون بذات الاستيعاب أو الإدراك لدى المتلقى في حال ان الفلم نفذ من دون التقنية الرقمية.

الديجتال موضوع وتقنية في السينما والإعلام

النصوص السينمائية، ومع بروز الديجتال، بدأت تأخذ مجراً أو حيزاً ابعد مما كان عليه في السابق، كأن يكون نصاً أدبياً أو نصاً روائياً أو حتى خيالياً، بل إن النصوص السينمائية والبرامج التلفزيونية أخذت تتوجه بتوجيه لطالما واعم ثورة الديجتال واستوعبها استيعاباً كاملاً، فالسيناريوهات على سبيل المثال بدأت تكتب على أساس أن هناك تقنية رقمية، كتاب النصوص (السينارست) بدؤوا يفكرون من جديد في طريقة الكتابة فهي ليست ذات الكتابة السابقة للنص، بل إن أموراً وحقائق أصبحت بمثابة بديهيات للمجتمعات، هذه البديهيات إلى يومنا هذا لربما لا يعرفها البعض منمن يعيشون في دول متقدمة، كالدول العربية، إلا أن هذه البديهيات ميسورة للقارئي والدانوي في المجتمعات المتقدمة، لكن هناك ملايين من المشاهدين منمن يتعاملون مع الكمبيوتر بشكل مستمر و دائم في حياتهم اليومية، وأي معلومات عن الكمبيوتر وما يحمل من أمور تشغيلية أو تفصيلية عن أجزاء المستخدمة، تعد بالنسبة لهم من الأمور الطبيعية، فذلك فان هناك الكثير من التفاصيل في عمل الكمبيوتر ما يمكن أن تشكل أجزاء من الأحداث في روايات الأفلام، ففي فيلم (Hackers) القرصنة، والذي أخرجه (Iain Softley) وكتب السيناريو (Rafael Moreu)، نجد ان هناك الكثير من الكوميديا والطرائف في الفلم، لا يمكن للمشاهد ان يتفاعل معها كان يضحك من المواقف الكوميدية فيه ما لم يكن يفهم عمل الكمبيوتر، كالمشهد الذي قامت به شخصية (zero cool) والتي مثلها (Jonny Lee Miller) عندما قامت باقتحام مبني الجامعة من خلال شبكة الكمبيوتر ومن ثم الدخول إلى مفاتيح السيطرة على أنابيب الماء والطوارئ وتشغيلها في الوقت الذي يكون فيه كي تقوم الأنابيب بضخ الماء ليخرج مظلته داخل المبنى ويتباكي أمام الفتاة التي يحاول التقرب منها والملقبة بـ(Acid Burn) والتي جسدتها الممثلة (Angelina Jolie) انجلينا جولي، والتي تأتي وتقف بجانبه كي تخلص من الماء، وهذا المشهد بالواقع هو كوميدي، إلا انه لا احد يمكن ان يفهمه ما لم يفهم بأن الشخصية (zero cool) قامت بالدخول على البيانات الخاصة بالمبنى من خلال الكمبيوتر ومن ثم تمت السيطرة على المبنى بالكامل من خلال الكمبيوتر، والواقع ان هذا المشهد يعد كوميدياً وبدليل ان الذين شاهدوا هذا المشهد معنوا بالضحك لهذا الموقف وأنا منهم، وهذا الأمر يشير إلى ان هناك ثقافة ديجتال نشأت عند المشاهد أو السينارست أو حتى عند أحداث الفيلم، وهنا أيضاً نجد ان السينارست على سبيل المثال في هذا المشهد لا يعرف استخدام الكمبيوتر حسب، بل هو متعمق في القدرات التي يمكن أن يجعلها الكمبيوتر، فراح يتخيّل المشاهد ويكتبه على أساس ما راح له خياله في الكتابة المستندة إلى الديجتال، وإلا فكيف خلقت هذه الطرائف من السينارست ما لم يكن نفسه، السينارست، متقدماً لكل آليات تشغيل الكمبيوتر.

هناك أهمية بالغة في أن يتقن السينارست المزيد من التفاصيل في الكمبيوتر، وما لم يدركها السينارست فإنه يصبح متاخراً إن لم يكن مرفوضاً، كاتب النص يكتب الآن فانطازياً ومدرك أن التقنية الرقمية ستحاكيها وتظهرها على الشاشة حقيقة افتراضية وليس خيالاً افتراضياً، وكما هو الحال في فيلم (RESIDENT EVIL: EXTINCTION) أو فيلم (blade2) أو فيلم (water lady) أو فيلم (ISLAND)، وهذه الأفلام دمجت الحقيقة بالخيال ومن ثم ظهرت وكأنها تحدث في يومنا هذا برغم أنها ضمت كماً هائلاً من المشاهد التي لا يمكن أن تعقل أو تصدق لو ان شخصاً ما تحدث بها، فهناك كم كبير من مشاهد الخيال ظهرت في الأفلام بشكل يمكن ان يصدق أو يعقل، أما لو ان شخصاً ما

تحدث عن الموضوع بذات القصة أو الرواية فإنه سوف لن يتمكن من إقناع المستمعين إلا في حال أنه أبلغ المستمعين بأنه يتحدث عن خيال وليس حقيقة، وهنا أيضاً تكتسب السينما الرقمية مكانتها الجديدة في خلق الأفاق أو الرؤيا العصرية لتشكل أو لتعني أنها ليست سينما فحسب بل إنها السينما الرقمية للأفكار والطروحات الجديدة؛ وهي ليس مجرد تقنية جديدة، بل هو فكر جديد وفلسفة في تغيير العمق التفكيري لدى الإنسانية، ولابد أن نتذكر ما قاله ديفيد لينش الذي يرى أن السينما الرقمية ليس مجرد تقنية بل هي نوع جديد يمنحك السحر والغوفية، إذ يقول "طريقة جديدة للعمل تمكنا من الحفاظ على الغوفية أثناء التصوير بدون أن نضطر إلى تبديل الشرط في الكاميرا ما يقضي على السحر الكامن في اللحظة العابرة"^{١٢} وكان المخرج السينمائي الراحل ريتشارد بروكس قد قال "في عصر العولمة، تنتقل القوة العاطفية للأفلام السينمائية بسهولة عبر الثقافات وتجعل أفلام هوليوود من صادرات أميركا الرئيسية إلى الدول الأخرى"^{١٣}، لذلك تتسابق أمريكا للحصول على آخر تكنولوجيا رقمية لتحافظ على صدارتها في إنتاج الأفلام السينمائية.

لعل المتخصص في السينما أو في الإعلام يجد أن هناك أموراً لم تكن قد طرأت من قبل على المنتجات السينمائية والتلفزيونية، حيث أن الديجيتال قد خلق نوعاً جديداً من التطوير للسينما أو التلفزيون أو الإعلام ككل بعد دخوله الإنتاج الفيلمي، من خلال بروز حالة في ذات السينما أو ذات الإنتاج الفيلي أو الإعلامي، فلا يمكن على الإطلاق أن تتغافل اليوم عن الأفلام المنفذة بالديجيتال وهي تختزل الأحداث وتختزل المشاهد المطولة بمؤثرات ديجيتال لم يكن وجودها إلا مع بروز ظاهرة المونتاج عبر الحاسوبات، فعلى سبيل المثال هناك كم كبير من التسريع في المشاهد الفيلمية تتحققه الديجيتال في الفلم، وهي تقنية تتفذ بأسهل ما يمكن من خلال زر في برنامج المونتاج الإلكتروني كبرنامج Final Cut أو Premiere أو اختيار (speed) من قائمة الخيارات وهي ما تعني اختيار نوع السرعة للمشهد أو اللقطة كان تكون ٢٠٠% أو ٥٠% أو ١٠٠% وهي الحركة العكسية تماماً أو ٥٠% وهي حركة عكسية بسرعة أقل أو أبطأ، وكانت قد استخدمت هذه التقنية مرات عديدة في الأفلام التي أخرجتها ومنتجتها عبر الكمبيوتر كفيلم (قوس قزح أقوى من الحرب) أو فيلم (الحسرات) أو أفلام أخرى، والواقع أن هذا الأمر ما كان ان يتفذ بهذه الدقة والسهولة إلا مع الكمبيوتر، فقبل ذلك لم يتتسن لي أن أقوم بهذا، إلا مع ظهور الديجيتال، فهو وفر لي المزيد من الجهد والوقت والكلف، وهو بذات الوقت قادني وقد أكثر المخرجين إلى ان نفكر في الاختزال، وأن ننعم في طول اللقطات، لكون أن التقنية الديجيتال تركز لنا على مسألة مهمة، ألا وهي الترهيل وتجنبه، والواقع هذا الأمر صريح جداً الآن في اغلب الأعمال، فناهيك عن هذا الاستخدام السريع في طول اللقطة، هناك كم كبير من الأعمال الكومبيوترية ما هي إلا تحفيز لنا لأن نعمل بأسلوب أو بطريقة أو بنوع جديد من المونتاج لأفلامنا.

ما ذهبت له التقنية الديجيتال في السينما يحمل أبعاداً غير محددة بل مفرطة في بعض الأحيان، فكم النتائج والموروثات التي يحققها الديجيتال في السينما، قد يختلف عن الموروثات في السينما قبل الديجيتال، لكون أن في الديجيتال من الأمور ما هي أعمق وأوفر استخداماً، ولربما أكثر جدوئاً في بعض الأحيان، فعلى سبيل المثال، حين شاهدنا في السينما فيلم (Incredibles) الخارقون والذي أخرجه وكتب السيناريو له (Brad Bird) عام ٢٠٠٥، وجدنا أن كماً من الإنتاج ما تلا هذا الفيلم، من ألعاب أو من أفلام أخرى لذات شخصيات الفلم ولكن بإحداث أخرى ومنها ما هي أفلام (sex films) جنسية، ناهيك عن القصص والمطبوعات الأخري والأزياء واللعبة، إلا إن الأمر هنا كان في غاية السهولة بأن تنتج كل هذه التبعيات للفيلم، لكون أن (data) البيانات الخاصة بالفيلم، يمكن أن تستخدم

^{١٢} ديفيد لينش: السينما الرقمية انتصرت على الأشرطة. موضع منشور في جريدة الاتحاد على موقعها الإلكتروني وعبر الرابط الآتي . <http://www.alitthad.com/paper.php?name=News&file=article&sid=23992>

^{١٣} أكثر من مجرد أفلام ذات ميزانية ضخمة وأرباح كبيرة موضع منشور في كتاب صناعة السينما اليوم الذي يصدر عن برامح الإعلام الخارجي بوزارة الخارجية الأمريكية، ٢٠٠٧ ص ٣.

^{١٤} ديفيد لينش: السينما الرقمية انتصرت على الأشرطة. موضع منشور في جريدة الاتحاد على موقعها الإلكتروني وعبر الرابط الآتي . <http://www.alitthad.com/paper.php?name=News&file=article&sid=23992>

ولمرات عديدة، بل إنها يمكن أن تعتمد لتصميم أحداث أخرى، وذلك لأن محركات التشغيل للشخصيات واليات التحرير لكل أطراف الشخصيات قد نفذت وصممت بالكامل، وب مجرد ان نغيرألوانها أو غير بعض ملامح الوجه والملابس تكون قد خلقنا شخصيات جديدة، ويمكن لهذه الشخصيات ان تخلق بها أحداثاً جديدة أو أفلاماً جديدة أو منتجات جديدة، لذلك فان هناك كما كبرى على سبيل المثال من الأفلام الكارتونية نفذت بالكامل من خلال المحركات واليات لتحرير الشخصيات، وهي من أفلام قديمة، وخلال تصفحه بالإنترنت مصادفة، وجدت أن هناك كما كبرى من هذه الشخصيات قد استغل في أفلام إباحية، كشخصيات طرزان أو سندريلا أو هرقل أو كاسبر وشخصيات أخرى كثيرة جداً، الواقع أن تنفيذ مثل هذه الأفلام لا يعد معقد بل سهل وغير مكلف، لأن هذه الشخصيات جاهزة من الفلم الأصلي وكل (format) البيانات مخزونة بالحواسيب، بل حتى الخلفيات والإكسسوارات أو بعض المؤثرات هي جاهزة بالكامل، وما على المصمم أو المنفذ لأحداث الفلم إلا الجهد اليسير، بل حتى القصص وبناء الشخصيات متوافر من الأفلام التي نفذت، وما بقي مجرد تغيير طفيف للأحداث لتكون الأحداث إباحية، وبالواقع مثل هذا الأمر لا يعد معقداً أو صعباً كما هو في بداية تصميم الأفلام في بدايتها، لأن ميسور جداً أن كانت التصاميم للشخصيات منفذة بالسابق أو إن كانت (format) البيانات جاهزة من الأفلام السابقة أو أن كانت الأحداث والرؤيا قد نضجت ونفذت في فيلم عرض على شاشات العرض السينمائي، لذلك فان إعادة الإنتاج ستكون غير مكلفة بل غير متعبة على الإطلاق، من هنا كانت الشركات تستخدم هذا الخزين الديجيتالي في أعمال فيلمية مقاربة أو مشابهة للأفلام الأم.

إن إعادة إنتاج الأفلام باستخدام الخزين الديجيتالي (format) البيانات، لم يقتصر على أفلام الكارتون، بل نراه حتى في الأفلام (fiction) بالممثلين الحقيقيين، حيث ان الكثير من الأفلام استعانت بدور الديجيتالي في تحقيق كمٍ من الأفلام واستثمارها، فعلى سبيل المثال لو تمعنا في بعض الشخصيات غير العاقلة في فيلم (Lord of rings) سيد الخواتم، لوجدنا أن هناك كما من الأفلام الأخرى قد تناولت ذات الأحداث أو تلك الشخصيات غير العاقلة، ففي فيلم ١٠٠٠ قبل الميلاد، نجد أن هناك مجموعة من الفيلة ضمن أحداث الفيلم، حيث يستعرض الفيلم عدداً كبيراً من الفيلة وهي تعمل على سحب الصخور الكبيرة لعمل الأهرامات، ولو قارنا هذه الفيلة بالفيلة التي ظهرت بالمعارك في فيلم (Lord of rings) لوجدنا أنها لا تختلف إلا بشيء بسيط، بمعنى أننا يمكن أن نستخدم أجزاء مهمة من (Format) البيانات السابقة في بعض الأفلام لنجعل بها تكاملاً في الأفلام الأخرى، وهو ما اعتمد كثيراً في الأفلام الأمريكية الأخيرة وخصوصاً في الأفلام التي أنتجت بعد عام ٢٠٠٥، كفيلم (Narnia) نارنيا، أو فيلم (Harry potter) هاري بوتر أو فيلم (Troy) حرب طروادة وأفلام أخرى كثيرة، حيث نرى أن كما كبرى من تقارب للأحداث وتقارب في الشخصيات أو حتى المؤثرات، الواقع أن هذا الأمر إنما يعود إلى الديجيتالي الذي حقق كل هذا الأمر.

التقنية الحديثة، وكما هو معروف، لابد أن تأتي بخصائص مميزة ولابد أن تتوصل بأشياء جديدة، ولربما هذه الأشياء تأتي بشكل تجريبي بكل التقنيات الحديثة التي كان قد سمعنا بها لكنها حتماً ذات تأثير صريح في المتلقي، ولعل ما ذكرته الدكتورة فريال المينا في كتابها تقنيات الإقناع في الإعلام الجماهيري تأكيد لذلك فهي تقول "قدمت تقنيات البث الحديثة لجماهير حديثة الانغراص في الوسط، لجماهير فقدت أطر حياتها وقيمها وتقاليدها، لجماهير أصبحت بالتالي أكثر حساسية، وأكثر قابلية للتأثير، قدمت من خلال الكتابة والكلمة والصورة، أخبار العالم بأسره، وزودتها بالتاريخ اليومي لهذا العالم؛ دون أن يكون لدى تلك الجماهير الوقت والوسائل للتحقيق المسبق من المعلومات التي تلتلقها"^{١٥}، وهنا، في الوقت ذاته، تؤكد الدكتورة فريال على قدرة التقنية بالتحكم، فهي تذهب إلى أن التقنية الحديثة إنما تمثل التحكم كالقبضة ومن ثم تسهم في التلامس "وتحكم هذه التقنيات قبضتها على الجماهير، قاذفة بها إلى حلبة الأحداث. وبذلك، أصبحت الجماهير الحديثة وأدوات البث منشأ تلامس للرأي لا سابقة له"^{١٦}.

التقنية الجديدة مهما يكن نوعها أو شكلها دائماً ما تشكل هوساً لأغلب المنفتحين على التكنولوجيا أو العلم، بل حتى من لا يدركون التطور نراهم ينجرفون نحو التقنيات الحديثة وينغمون بها لكونها تقدم

^{١٥} فريال المينا - تقنيات الإقناع في الإعلام الجماهيري، دمشق، دار طлас ١٩٨٩ ص ٢٩.
^{١٦} المصدر نفسه ص ٢٩.

لهم مكاسب كثير وعديدة، وهنا وتحديداً بالسينما دخلت التقنية الرقمية وبميزات فريدة، تربعت على عرش لم يكن من السهل التربع عليه، تكون أن هذه التقنية أفسحت أسرار العديد من الأمور التي لم يكن من السهل كشفها أو الغوص فيها، فهي تقنية ذات خصوصية وبذات الوقت من دون خصوصية، فهي معقدة ومركبة وسهلة أيضاً، معقدة ومركبة لمن هم اتخذوا قالباً واحداً دون أن يفكروا أو يتمكنوا من التبصر في الأفق، أو حتى في المستقبل القريب، وسهلة للذين عايشوا التقنية ورغبوا فيها، لذلك فهي تقنية أرسست بأنظمة خاصة وموحدة للعديد من المنفتحين منمن يتعاملون بها، وخلفت لهم لغة خاصة مشتركة ومن ثم أصبحت المنزلة واضحة أمامهم، وبمهمة أمام الذين لا يدركون هذه اللغة.

المواصفات والمزايا الجديدة بهذه التقنية لم تكن متباطئة مع التطورات والتحديثات التي تجري على باقي التقنيات أو الصناعات أو المحافل السابقة في مجال التطوير، بل أنها كانت مميزة كل التمييز بحيث أنها تساعدت مع الزمن إلى الحد الذي لم تمنح فيه فرصة لأولئك الذين يرون أن الديجيتال تعقيد وتركيب مزعج، حتى أردت أولئك المبعدين عن الديجيتال جهله ومغفلين عن العالم الجديد الذي نحن بصدده (عالم الديجيتال).

الديجيتال والسرعة والتسارع

السرعة المذهلة في التطور للتقنيات الرقمية لم تترك أو تمنح الفرصة للمتأملين معه للمرأواحة أو للاستغراق فيه حتى، فهو في تطور مستمر ومستمر جداً، وفي حدود غير متاهية للمساحات أو القدرات أو المفاصل وكأنه التطور ذاته التلقائي، فهو في فيض من التقدم والتحديث لكل أرجائه، وما يمضي وقت إلا وهو أسرع مما سبقه أي ان تطوره يمضي بسرعة متسارعة بل ومتصارعة مع التطور، ففي الوقت الذي ظهر فيه الديجيتال وبرز بشكل واسع وملحوظ في السبعينيات على سبيل المثال والذي استغرق عشر سنوات نرى ان تطوره في الثمانينيات لم يستغرق إلا سبع سنوات حتى نرى انه انتشر بشكل اكبر وأوسع في الثمانينيات مما كان عليه بالسبعينيات، وبالوقت الذي تطور في التسعينيات نرى أيضاً انه تم تحديه وتطوره بأربع سنوات، وقد ظهرت ملامح هذه التطور بهذه الأربع سنوات وإذا بنا نجد أن قفزات حدثت بالديجيتال في نهايات التسعينيات وان اسم الديجيتال بدأ يتداوله الكبار والصغير وأصبح بتناول الشرائح المختلفة بالمجتمعات ليشغل حيز كبير جداً بعد أن كان محصوراً في السنوات التي سبقته في مجموعات ضيقه من المستخدمين له، ومع حلول الألفية الجديدة نرى ان الديجيتال هيمن على التقنيات والإمكانات كل ليصبح هو الرئيس لكل الآليات والاستخدامات، كالميكانيكا أو الأجهزة الصوتية والمرئية أو مجالات أخرى عديدة، وأصبحت التطورات التي تطرأ عليه في وقت لا يتجاوز السنة الواحدة، بمعنى ان موديلاته وإمكاناته المتطرفة أصبحت في العام ذاته تتتطور وتتغير ومن ثم تتتنوع، ومع مرور عامين أصبح التطور للتقنيات الرقمية من حاسبات ومعدات في غضون شهر واحد، ومع مرور عام تقلص التطور ليكون في عام ٢٠٠٦ بأقل من شهر، وهنا يشير د. محمد فتحي في كتابه (السينما والعلمة) "لم تتف الثورة الرقمية عند حد، فهي تتجدد يومياً، سواء في تكنولوجيا الآلات أو الحيل التي يمكن توظيفها بتلك الحيل، وهو ما تبدي جلياً في الحيل السينمائية الآن".^{١٧}

الدكتور سعود كاتب في كتابه- الإعلام القديم والجديد، يقول (خلال أقل من عشرين عاماً تطورت التكنولوجيا بشكل مذهل، ليس فقط في قدراتها أو في صغر أحجامها ، ولكن في أسعارها أيضاً فقد انخفضت أسعار تكلفة التخزين (Storage) من حوالي ٦٠ دولاراً لكل ميجابايت في عام ١٩٨٤ إلى أقل من أربعة عشرة أربعين السنن للميجابايت في عام ٢٠٠٠)^{١٨}، وهذا إنما يعد إشارة صريحة للتطور السريع بالتقنيات الرقمية.

لقد لوحظ على سبيل المثال ومن خلال الزيارات للمكاتب المتخصصة في تجارة الحاسوبات، لوحظ ان أسعار قطع الغيار أو أجزاء الحاسوبات من (processor أو Ram أو hard disk أو

^{١٧} محمد فتحي "السينما والعلمة" منشور أجزاء منه على الموقع

<http://amjad68.jeeran.com/archive/2006/8/79145.html>

^{١٨} سعود كاتب-الإعلام القديم والجديد، حقوق النشر والطبع © ٢٠٠٢ د. سعود صالح كاتب جميع الحقوق محفوظة

Copyright © 2002 Dr. Saud S. Kateb. All rights reserved

motherboard الخ) لوحظ أن أسعارها في انخفاض مستمر للغاية وذلك لظهور موديلات أحدث وخلال أسبوع. وهو الأمر الذي يقود إلى أن تطور للحواسيب يمر في مرحلة لا تحتمل التكهن أو الانتظار على الإطلاق، حتى أن المستخدمين للحواسيب أو للتقنيات الرقمية أصبحوا في شكل مستمر من استخدام التقنيات الحديثة لفأهم من أن تكون استحداثات جديدة قد طرأت خلال أيام قليلة مضت، من دون أن يعلموا بها، ومن ثم تكون لديهم مشكلة في التعامل مع التقني الذي سيوفر لهم جهداً وقتاً ومالاً لو أن الاستحداثات تم أولاً بأول، ولعل آخر تكنولوجيا مدهشة بروزت الآن ضمن هذا المضمار الحاسوبي (Amazing technology from Japan) وهي التي اخترع الكومبيوتر في قلم فقط، حيث أنها تمكن من أن تستخدم إضاءة الليزر المرفقة في القلم لخلق شاشة العرض (monitor) وأيضاً لخلق鍵盤(keyboard) في آن واحد. وهذا القلم أيضاً فيه مرفقات وروابط لأن يعمل مع شبكات الاتصال أو مع الأجهزة الرقمية، وكما في الصور الآتية

This "pen sort of instrument" produces both the monitor as well as the keyboard on any flat surfaces from where you can carry out functions you would normally do on your desktop computer.
Can anyone say, "Good-bye laptops!"



هذا التعليق الذي جاء مع هذه التقنية الجديدة والذي يمكن أن نلخصه باختصار شديد وداعاً تكنولوجيا ديجيتال ليلة أمس، فهو يقول وداعاً إلى الكمبيوتر الدفتري (laptop) أو كما يسميه البعض (note book)، علماً أن هناك الملايين من البشر من لم يتمكنوا حتى الآن من الحصول عليه بل إن منهم حتى الآن لم يدركوا ما هو، فكيف معه وهو الآن أصبح قدماً أمام هذه التكنولوجيا الجديدة أو أمام التكنولوجيا التي تتعامل مع الدماغ البشري والكمبيوتر عبر قناع يقوم بتنفيذ الإيعازات؛ دون لمس وفقط من خلال إيعازات الدماغ داخل رأس الإنسان، والتي تتحقق نوعاً من التواصل ما بين المخ والكمبيوتر، حيث تم تطويره بمعرفة الميكنة بجامعة برلين^{١٩}، فيقوم القطاع بتحسس إيعازات الدماغ إرادياً وحسب طلبات الشخص الذي يرتديه، وهي التقنية المقاربة للبحث (تكنولوجيا اتصال الكمبيوتر بالمخ البشري لخدمة ذوي الاحتياجات الخاصة) الذي تقدم به مجموعة من طلبة الجامعة الأمريكية بالقاهرة في المؤتمر الثامن والعشرين للقبول والتسجيل بالجامعات العربية الذي أقيم بمصر، حيث قام مجموعة من الطلبة وبإشراف الدكتور خالد العياط، بابتكار متحسس يلتصق بدماغ الإنسان ويقوم بتنفيذ كافة الأوامر للكمبيوتر من دون استخدام اليدين أو المأнос أو لوحة المفاتيح، حيث شاهدنا التجربة فعلياً حينما قام الطلبة بتنفيذ التجربة لمجموعة من دون أي استخدام تقليدي للحاسبة^{٢٠}.

التقنية الرقمية التي حلّت في مجال السينما والتلفزيون تشاركت في التغيير والتطوير وبشكل غريب وغريب^{٢١}، وهي بالواقع لم تكن ضمن خصوصيات أو تمييز عما حدث في باقي المجالات، فالثورة الرقمية هي بالتأكيد حلّت أيضاً في مجالات أخرى عديدة كالطب والهندسة والفيزياء أو المجالات الصناعية كافية، وبينما الوثبات العملاقة في التطور، إلا أن دائرة هنا ستنحصر على مجالنا السمعي بصري، الذي نعتقد أنه أيضاً سيكون متقدماً مع التطورات التي ستحدث، ونحن نكتب هذا البحث أو هذا الموضوع الذي ربما يكون مثيراً، لذا فنحن هنا سوف لن نستغرب أو ننزعج لو أن أحداً سيقول لنا

أن هذا الموضوع ليس هو الأحدث أو أن هناك كتاباً أحدث من بحثنا هذا لكون أن تحداث قد طرأت لم تذكر بهذا البحث؟

نعم إننا سنتقبل النقد وبكل ترحيب لكونه نقداً علمياً ومحفزاً لتطوير وتحسين المجتمعات التي تحتاج إلى من يخترل لها العديد من الوثبات التي ستتوفر بالتأكيد الجهد والوقت والإنفاق، ومن ثم تتحقق التغيير للصالح الإيجابي والتطويري للخدمات والحياة البشرية أو الإنسانية.

العالم الإعلامي أصبح أكثر سهولة مما كان عليه بالسابق، اثر التعقيبات والدراسات المستعصية التي كان يخطط لها من قبل بعض المجموعات التي ربما تكون مرتزقة في الإعلام، هدفها الانحراف في القيادة الإعلامية، ومن ثم وضع العثرات أو العرقل والقيود أمام الناس من دون الانحراف في العمل الإعلامي أو السمع بصري، فبعض النظريات والمراجع أو القواعد التي انتشرت عبر ملايين المطبوعات والتي كانت دائماً ما تجعل من القارئ مقصراً أو في بعض الأحيان تشعره بأنه قريب من الجهل في العمل الإعلامي أو أنها تشعره بالحماقة والغباء في الفن السمع بصري أو بالإعلام، أصبحت هذه المطبوعات، بالأغلب، في حالة يرثى لها، بل إن منها ما اخذ طريقه نحو المقابل أو النفيات، لتنكشف تلك المطبوعات في أقل عدد أو بأقل كم ممكن من المطبوعات، فتلك المطبوعات ربما يعد بعضها، الآن جريمة لو أنها تدرس أو أنها تتخذ طريقها كمنهج تعليمي للمؤسسات الإعلامية أو السمع بصرية، لكون أن اللوچ بها غير مجد بل في بعض الأحيان يكون مضراً وقاسياً على التعليم والفهم أمام الثورة الرقمية أو أمام عالم التقنيات المتطرفة في الديجيتال، بسبب أن الأنظمة أو القواعد التي تدعوا إليها تلك النظريات القديمة أو القواعد المتقدمة سواء في الإنتاج التلفزيوني أو الإخباري أو السينمائي ركنت مع ظهور التقنيات الرقمية، بل أنها أصبحت هزلية مع السحر الرقمي في تقنيات التلفزيون أو السينما، فاغلب تلك المطبوعات التي تناولت تقنيات تعتمد النظام التناهري أو التماشي (analogue) يمكن الآن ان تدمج وبمعدل كل مائة مطبوع بمطبوع واحد، أي إن معلومات ما في كل مائة كتاب من تلك الكتب المختصة بتقنيات الفنون السمع بصرية أو الإعلامية يمكن أن تخترل بكتاب واحد فقط، لأن الاختصارات الرهيبة في العمل الرقمي (Digital) كفيلة بأن تتجاوز العديد من العقريات والنظريات التي وضعها أولئك الذي يخترلون وراء طاولات الكتابة كسباً للأموال من خلال كتابات فضفاضة وثرثرة كلامية وتلاعب بالألفاظ خالقين بمطبوعاتهم وسجالاتهم العقيمة أجياً من النمط التقليدي في الإعلام وهي لا تدرك الإعلام أو العمل السمع بصري ككل.

العالم الرقمي أصبح الآن حقيقة واقعية أمام الأعين، ولربما هناك من يحاول أن يجد ملذاً بعيداً للفرار منه، إلا أنه سيجد نفسه مجبراً عليه شاء أم أبى، فلابد من التعامل مع هذا العلم الصحيح، فهو العالم الذي يكشف لنا الصحيح من الخطأ ولا يدع مجالاً للجهل أو للخلاف في ثناياه، لكونه لا يحتمل الخطأ على الإطلاق، إلا ما ندر وفي حالة خاصة جداً جداً، من هنا كان علينا أن نعتمد الأسلوب الرقمي في حياتنا وان نحاول التعمق فيه والاستفادة منه بكل ما يمتلك من إمكانات، فقد تمكنت التقنيات الرقمية من أن تخلق مصانع متعددة الأعمال على شكل برامج حاسوبية (software) مهمة في حياتنا اليومية أو التخصصية في الإنتاج السينمائي أو الإعلامي، فهناك كم من البرامج التي تساعدننا على عملنا وتحصصاتنا لاسيما في السينما أو الإعلام، فكان منها من يساهم في الرسوم، ومنها ما يقوم بتنظيم الملفات الإعلامية، ومنها ما يقوم بتصميم المناظر أو الأزياء أو الإنارة أو الشخصيات^{٢٢}، وأيضاً من البرامج ما يقوم بتنضيد النصوص أو السيناريوهات أو من البرامج ما يساهم بنشر المواد الإعلامية على الانترنت أو خزنها أو تنظيمها أو تصويرها، وحسب ما يحتاج إليه المستخدم للحاسبة من تنفيذ أو تصميم للمشاهد أو اللقطات السينمائية المطلوبة في الفلم أو في الإنتاج التلفزيوني، وذلك لأن الإنتاج التلفزيوني يستخدم التقنيات المستخدمة في إنتاج السينما الرقمية من حيث التتنفيذ لل(Graphic) أو (Editing) أو (sound track)، وبهذا الصدد تذكر رباب عبد اللطيف في كتابها (فنيات المونتاج الرقمي)؛ "هناك العديد من برامج اللقطات الكترونية -

Electronic story Boarding Software على البرنامج، للتعبير عن شخصيات الفلم، كما يمكن مشاهدة اللقطات بأي من النسب المختلفة للكادر

^{٢٢} انظر فارس مهدي – التكنولوجيا الرقمية في الإخراج السينمائي والتلفزيوني، محاضرات لطلبة السينما في كلية الفنون الجميلة – جامعة بغداد ٢٠٠٦ ص ١١١+١٢ ص.

السينمائي . كما يوجد أنواع أخرى من هذه البرامج تساعد على الرسم من دون أن يكون مستخدماً يجيد الرسم" .^{٣٣}

الواقعية والافتراض الديجتال المتعمق:

تجاوزت التقنيات الرقمية وتحطت حدوداً مقدمة في مجال الافتراض الواقعي، حتى أفرطت في أن تعكس، عبر آلياتها، مزيد من المتعة التكنولوجية الافتراضية عند المتلقي للأعمال الديجتال، سواء في السينما أو التلفزيون أو في الصور أو في الكرافيك وأشكاله المتعددة بالبوستر أو الإعلان الورقي أو الجداري أو أو، وبالتالي ظهر بروز لكم هائل من المنتجات الرقمية التي من شأنها افتراض عالم جديد من الواقع والفنطازيا، فحجم الإعلانات التلفزيونية الهائلة التي تفترض من يرثوا لها جعلت من الإعجاز أو المستحيل واقعاً افتراضياً أمام المتلقي عبر إعلانات تجارية أو عبر مشاهد فلمية خيالية مبالغة كأن يطير بطل الفلم في السماء أو أن يركض الروبوت بسرعة هائلة بجانب السيارات المسرعة لينظم عمل محركات السيارات، أو أن يتحول رياضي عداء إلى نمر، وما إلى ذلك من افتراضات نعرفها مسبقاً بأنها من الأكاذيب، إلا أنها نشاهدها، لأن حقيقة تلك المواد الفلمية الافتراضية عبارة عن كم من الأكاذيب التي لا يمكن أن تصدق بتجريده، أو عبارة عن موضوعات خيالية محض، كقصص الخرافات أو الروايات الفانطازية، ويستحيل أن تكون واقعاً من الحياة، ولكن يمكن نسابرها أو تستمع لها أو نشاهدها.

التعديلات أو الرتوش الإبداعية، لدى كاتب السيناريو ولدى مصمم الكرافيك الكومبيوترى الذي يجسد لنا كل الأحلام أو الفنطازيا والخيال في فورمات كومبيوترية كأن تكون (AVI) أو (DVD) أو (EMPG) أو (VOB File) أو (DAT File) إلى آخره من أنواع آخر للفورمات لا تعد ولا تحصى، فنحن نرى كل يوم المنتجات الصناعية والتجارية وهي تستخدم من قبل العديد وتقتني أو تسوق بشدة في المجال التجاري، كالشامبو أو الشوكولاتة أو الملابس أو السيارات أو أو،وها هي الأفلام الفانطازية التي تعرض بشاشات العرض السينمائي تتلقى المزيد من الإقبال لرواد السينما على جيل الديجتال، وهذا هي القنوات الفضائية تتقن في أن تختلف افتراضاً جديداً للمشاهد كي تقنعه بأنها هي الأفضل، وعبر كم من الت Cedimations والفوائل أو الترويجات والإعلانات (promotion) التي تتفاخر بها وتبثها باليوم الواحد، بما لا يقل عن عشرين مرة في الأقل، كما هو الحال مع قناة الفوكس نيوز أو الجزيرة أو قناة الحرة أو بي بي سي الخ.



الاهتمام بالبالغ بالـ (promotion) الت Cedimations الخاصة بالقنوات الفضائية تتزايد وتعمق مع تعمق التقنيات الديجتال في تحقّق ما لم يكن سهلاً تحقيقه مع التقنيات غير الديجتال السابقة

^{٣٣} رباب عبد اللطيف - فنون المونتاج الرقمي، إصدارات أكاديمية الفنون، القاهرة، ٢٠٠٥ ص ٦٥.

أكثر ما يستحق التأمل أو التعمق في النظر فيه، هو الطرق المتعددة والمتنوعة في عرض الإنتاجيات الفيلمية كالأعمال السينمائية المهمولة التي تظهر على الشاشات بتزايـد وإقبال ملحوظ وبإيرادات هائلة، وهو ما يدل على أن النجاح للعمل الـdigital أصبح حقيقة بل إنه أصبح علامة مصـير جـيد للعمل الفـilمـي، فعلى سبيل المثال أن أغـلب الأفلام السينمـائية الآن لا يمكن أن تتعامل مع الصوت إلا عبر التقنيـات الحديثـة في الـdigital والتي تسمـى (dts) بالـsalas المختـارة أو التي تقدم (surround) صـوتاً اـحـاطـي^٤ يـنـطـلـقـ منـ أـقـرـاصـ لـيـزـرـيةـ تـنـزـامـنـ معـ العـرـضـ السـيـنـمـائـيـ فيـ الـكـوـدـ الـفـيلـمـيـ لـلـشـرـيطـ السـيـنـمـائـيـ،ـ وـكـذـلـكـ نـرـىـ أنـ أـغـلـبـ عـنـاوـينـ الـأـفـلـامـ السـيـنـمـائـيـ (titles) تـتـعـالـمـ وـتـنـتـجـ منـ خـلـالـ المؤـثـراتـ الـرـقـمـيـةـ أوـ الـحـاسـوبـيـةـ الـتـيـ نـرـاـهـاـ،ـ فـيـ اـغـلـبـ الـأـحـيـانـ،ـ تـحـمـلـ تـغـيـرـاـ وـتـأـثـيرـاتـ مـرـئـيـةـ،ـ إـضـافـةـ إـلـىـ أـنـ غـلـبـ الـأـفـلـامـ السـيـنـمـائـيـ غـادـرـتـ الـتـكـالـيفـ الـبـاهـظـةـ وـالـمـخـاطـرـ الـمـحـتمـلـةـ فـيـ تـفـيـذـ الـمـشـاهـدـ الـخـاصـةـ بـالـتـفـيـجـيـاتـ مـنـ خـلـالـ خـبـرـاءـ الـتـفـيـجـيـاتـ أـوـ الـدـوـبـلـيرـ^٥ـ،ـ وـلـجـاتـ إـلـىـ تـفـيـذـهاـ عـبـرـ الـكـوـمـبـوـتـرـ الـذـيـ يـحـقـقـهـ بـصـورـةـ أـجـمـلـ وـبـأـقـلـ الـتـكـالـيفـ وـأـقـلـ الـجـهـودـ وـمـنـ دـوـنـ خـطـورـةـ،ـ فـهـنـاكـ كـمـ مـنـ الـأـفـلـامـ أـحـدـثـ مـخـاطـرـ وـحـوـادـثـ كـثـيرـةـ خـلـالـ تـنـفـيـذـهـاـ،ـ لـكـونـ أـنـ بـعـضـ الـمـشـاهـدـ،ـ عـلـىـ سـبـيلـ الـمـثـالـ،ـ قـدـ تـحـتـاجـ إـلـىـ بـعـضـ الـتـفـيـجـيـاتـ الـخـطـرـةـ وـالـتـيـ قـدـ تـوـدـيـ بـحـيـاةـ الـمـخـصـصـيـنـ بـمـشـاهـدـ الـمـخـاطـرـ أـوـ تـجـرـحـهـمـ عـلـىـ اـقـلـ تـقـدـيرـ،ـ كـمـ حدـثـ مـعـ خـبـيرـ الـمـتـقـرـجـاتـ الـعـرـاقـيـ عـبـدـ الرـحـمـنـ أـبـوـ عـوـفـ الـذـيـ بـتـرـتـ يـدـهـ وـكـانـ يـنـفـذـ مـشـاهـدـ تـفـجـيرـ فـيـ اـحـدـ الـأـعـمـالـ الـفـنـيـةـ.

الواقعـيةـ الـdigiـtalـ تـجاـوزـتـ كـماـ آخـرـ مـنـ التـرـهـلـ أـوـ التـكـلـفـ فـيـ تـنـفـيـذـ الـأـعـمـالـ،ـ وـرـاحـتـ إـلـىـ مـاـ هـوـ أـكـثـرـ تـصـوـرـاـ وـأـكـثـرـ حـيـوـيـةـ،ـ فـمـكـنـتـ مـنـ أـنـ تـحـقـقـ جـمـلةـ مـنـ الـأـفـلـامـ الـتـيـ عـوـدـتـ الـمـتـلـقـيـ فـيـ اـنـ يـنـلـقـيـ نـوـعـاـ جـديـداـ مـنـ الـأـفـلـامـ لـيـتـقـلـبـهاـ بـرـحـابـةـ صـدـرـ لـتـحـقـقـ لـهـ رـضـاـ ذاتـيـاـ،ـ مـنـ خـلـالـ الـذـهـابـ بـنـفـسـهـ لـصـالـةـ السـيـنـماـ لـمـشـاهـدـةـ الـفـلمـ،ـ وـالـذـيـ رـبـماـ يـكـونـ باـفـتـراـضـ فـنـطـازـيـ إـلـاـ اـنـهـ يـسـتـجـابـ لـهـ مـنـ الـمـتـلـقـينـ الـذـينـ يـذـهـبـونـ لـلـسـيـنـماـ كـيـ يـشـاهـدـواـ الـفـنـطـازـياـ عـلـىـ اـنـهـاـ وـاقـعـ لـرـبـماـ يـحـدـثـ بـأـيـ وـقـتـ،ـ وـهـوـ مـاـ تـجـسـدـ حـقـيـقـةـ عـبـرـ فـلـمـ (cloverfield)ـ الـذـيـ أـنـتـجـهـ شـرـكـةـ بـارـمـونـتـ كـبـرـىـ شـرـكـاتـ الـإـنـتـاجـ السـيـنـمـائـيـ الـعـالـمـيـ عـامـ ٢٠٠٨ـ وـأـخـرـجـهـ مـاتـ رـيفـيزـ،ـ حـيـثـ يـسـتـعـرـضـ الـفـلمـ اـفـتـراـضـاـ هـجـومـيـاـ لـمـجـمـوعـةـ مـنـ الـوـحـوشـ الـحـيـوـانـيـةـ وـبـصـورـةـ غـرـيـبـةـ تـحـمـلـ مـزـيدـاـ مـنـ الـوـاقـعـيـةـ،ـ وـذـلـكـ مـنـ خـلـالـ كـامـيراـ شـخـصـيـةـ لأـحـدـ شـخـصـيـاتـ الـفـلمـ،ـ حـيـثـ تـصـورـ الـكـامـيراـ ذـكـريـاتـ شـخـصـيـةـ وـاحـتـفـالـ تـوـدـيـعـ لـصـدـيقـ،ـ وـمـنـ ثـمـ يـحـدـثـ هـجـومـ عـجـيبـ يـصـورـ بـذـاتـ الـكـامـيراـ الشـخـصـيـةـ لـيـتـبـلـوـرـ عـلـىـ شـكـلـ فـلـمـ سـيـنـمـائـيـ كـبـيرـ وـلـشـرـكـةـ لـهـاـ بـاعـ طـوـيلـ فـيـ الـإـنـتـاجـ السـيـنـمـائـيـ،ـ إـنـ مـاـ يـثـيـرـ الـحـفـيـظـةـ بـهـذـاـ الـفـلمـ ظـهـورـهـ لـلـمـتـلـقـيـ وـكـاـنـهـ فـلـمـ وـثـائـقـيـ،ـ فـالـفـلـمـ مـنـذـ بـدـايـتـهـ حـتـىـ نـهـاـيـتـهـ بـكـامـيراـ طـلـيقـةـ (FREE)ـ أـوـ عـلـىـ الـكـتـفـ وـكـامـيراـ نـعـرـفـهـاـ،ـ نـحـنـ الـمـتـلـقـيـنـ،ـ بـأـنـهـاـ كـامـيراـ شـخـصـيـةـ،ـ وـالـمـقـصـودـ هـنـاـ أـنـ الـكـامـيراـ لـمـ تـكـنـ عـلـىـ (tripod)ـ سـانـدـ ثـلـاثـيـ كـالـكـامـيرـاتـ الـاـحـتـرـافـيـةـ،ـ بـلـ كـانـتـ بـاهـتـزـازـاتـ كـثـيرـةـ جـداـ بـحـكـمـ أـنـ شـخـصـيـةـ مـصـوـرـ الـفـلمـ لـمـ تـكـنـ مـحـترـفةـ التـصـوـرـ السـيـنـمـائـيـ،ـ بـلـ إـنـهـ تـحـبـ التـصـوـرـ أوـ هـيـ هـاوـيـةـ لـهـ،ـ لـذـاـ لـمـ تـكـنـ بـحـرـكـاتـ الـكـامـيراـ السـيـنـمـائـيـةـ أوـ الـتـلـفـزيـونـيـةـ الـإـخـبارـيـةـ وـزـوـاـيـاـهـاـ الـمـعـهـودـةـ فـيـ الـأـفـلـامـ السـيـنـمـائـيـةـ،ـ بـلـ كـانـتـ بـحـرـكـاتـ عـشـوـائـيـةـ غـيـرـ مـنـظـمـةـ وـكـانـتـ بـزـوـاـيـاـ وـجـهـةـ نـظـرـ شـخـصـيـةـ لـمـصـوـرـ الـكـامـيراـ وـلـيـسـ بـوـجـهـةـ نـظـرـ لـشـخـصـيـاتـ الـفـلمـ الـمـتـعـدـدـ كـمـ فـيـ رـؤـيـاـ الـأـفـلـامـ السـيـنـمـائـيـةـ الـأـعـتـيـادـيـةـ،ـ وـهـوـ مـاـ يـحـيـرـ الـمـتـلـقـيـ بـنـتـيـجـةـ الـفـلمـ،ـ كـيـ يـجـعـلـهـ يـتـسـاءـلـ مـعـ نـفـسـهـ وـيـقـولـ،ـ هـلـ هـذـاـ وـاقـعـ اـمـ اـفـتـراـضـ؟ـ،ـ فـانـ كـانـ اـفـتـراـضـاـ فـكـيـفـ تـظـهـرـ هـذـهـ الـمـشـاهـدـ الـفـيلـمـيـةـ وـكـاـنـهـاـ مـصـوـرـةـ مـنـ خـلـالـ الـكـامـيراـ الـشـخـصـيـةـ،ـ مـاـ هـذـاـ التـعـيـدـ

^٤ المقصود هنا، الصوت الـاحـاطـيـ هوـ الصـوتـ الـذـيـ يـنـطـلـقـ مـنـ مـجـمـوعـةـ مـكـبـراتـ صـوتـيـةـ مـوزـعـةـ فـيـ صـلـاتـ الـعـرـضـ بـشـكـلـ مـدـرـوسـ وـبـكـافـةـ الـاتـجـاهـاتـ وـبـمـاـ يـؤـمـنـ حـالـةـ بـانـ الصـوتـ يـحـيـطـ الـمـتـلـقـيـ مـنـ كـلـ الـاتـجـاهـاتـ تقـرـيبـاـ.

^٥ (doublers) - المـمـثـلـ الـبـدـيلـ هوـ ذـلـكـ الشـخـصـ الـذـيـ يـقـومـ بـتـأـديـةـ الـأـدـوارـ الـخـطـرـيـةـ أوـ الـصـعـبةـ كـمـشـاهـدـ التـسلـقـ مـنـ عـلـىـ عـمـارـاتـ أوـ جـبـالـ أوـ أـنـ يـنـفـذـ الـمـطـارـدـاتـ الـمـمـيـتـةـ،ـ حـيـثـ يـقـومـ بـهـاـ بـمـلـابـسـ شـخـصـيـةـ بـطـلـ الـفـلمـ وـبـنـفـسـ حـرـكـاتـ أوـ شـكـلـهـ وـمـنـ خـلـالـ نـفـسـ أـجـوـاءـ الـفـلمـ لـتـبـدوـ وـكـانـ بـطـلـ الـفـلمـ يـقـومـ بـهـاـ بـنـفـسـهـ وـلـيـسـ شـخـصـاـ آخـرـ،ـ وـهـيـ بـالـوـاقـعـ نـوـعـ مـنـ أـنـوـاعـ الـخـدـعـ الـسـيـنـمـائـيـةـ الـأـعـتـيـادـيـةـ،ـ وـهـوـ يـنـصـحـ هـارـيـسـونـ فـورـدـ (وـكـانـ شـوـنـ كـوـنـرـيـ،ـ الـذـيـ لـعـبـ دـورـ والـدـ إـنـدـيـاـنـاـ جـوـنـزـ فـيـ الـفـيلـمـ الثـالـثـ اـعـتـذـرـ عـنـ قـبـولـ الـعـودـةـ لـكـنـهـ استـغـلـ مـنـاسـبـةـ اـعـتـذـارـهـ لـيـوجـهـ نـصـيـحةـ لـهـارـيـسـونـ فـورـدـ:ـ (لاـ تـتـصـرـفـ كـمـاـ لوـ كـنـتـ لـأـتـزالـ قـادـرـاـ عـلـىـ أـداءـ مـشـاهـدـ الـخـطـرـ...ـ أـتـرـكـ الدـوـبـلـيرـ الـذـيـ يـخـتـارـونـهـ لـكـ يـقـومـ بـالـمـهـامـ الـصـعـبةـ.ـ التـكـنـوـلـوـجـيـاـ بـعـدـ ذـلـكـ سـتـقـومـ بـالـلـازـمـ لـكـيـ تـبـدوـ كـمـاـ لوـ قـمـتـ أـنـتـ بـمـشـاهـدـ الـخـطـرـ)ـ للـمـزـيدـ مـنـ الـمـعـلـومـاتـ تـتـبعـ الـرـابـطـ لـمـوـقـعـ جـرـيـدةـ الـجـيـرـةـ فـيـ عـدـدـهـاـ ٢٢ـ٦ـ٢ـ٢ـ (http://www.al-jazirah.com/114145/sc4.htm)

ولماذا؟ ولربما سيدور في ذهن المتلقى ما هو أكثر من ذلك في مشاهد ظهور الوحش وطريقة تتفيد بها، وظهور الجيش الأميركي الذي بدا بإطلاق الصورايخ والقابض على الوحش وبوجهة نظر شخصية أو ذاتية وبخصوصيات ذاتية بالغة، لم يتعد عليها المتلقى من قبل على الإطلاق إلا في الأفلام الوثائقية التي تصور مثل أحداث وخصوصيات كهذه، ولعل ما يثير دهشتنا من الفلم هو تنفيذ الكرافيك بصورة منسجمة تماماً مع حركة الكاميرا إلا إيقاعية وأحجامها غير المستقرة لكونها تعبر عن رؤية مصور الكاميرا الشخصية والذي هو غير محترف بدليل أنه استخدم الكاميرا ذات الاستخدام غير الاحترافي، ومع كل ذلك تظهر مشاهد الفنطازيا من ذات الكاميرا بنفس الأسلوب ونفس الأحجام والحركة وهو ما يجعل الافتراض يقترب من الحقيقة أكثر وأكثر لتكون النتيجة النهائية أن هذا الفلم لا ولن يتحقق إلا مع التقنيات الرقمية التي استعرضت كل هذه الحيل والخدع بصور تسجيلية بحت.

لعل من الأمور التي أقحمها هذا الفلم مما هو غير مستحب وغير مرغوب فيه، إلا وهو التشكيك بذات الوثائق التي يستعرضها، حيث افترض لنا هذا الفلم بأسلوب الوثيقة، فهو صور لنا خدعة، وذلك من خلال العناصر اللغوية السينمائية التي انسجمت كثيراً مع أحداث الفلم لظهوره وثيقة لا روایة، حيث استعرض الفلم عن واقعيات وجو نفسي تقارب الحقيقة بشكل مذهل، فعلى سبيل المثال الإنارة التي ظهرت بالfilm كلها تحاكي الأسلوب الوثائقي لا الروائي، ومن بين تلك العناصر اللغوية أيضاً عنصر الصوت والمؤثرات الصوتية، فقد كانت كل الأصوات بالfilm تظهر على أساس أنها مسموعة من خلال تسجيل مايكروفون بعيد وهو المايكروفون الملتصق بالكاميرا الشخصية للمصور الذي أراد ان يصور كتوثيق شخصي له، وكذلك بروز أو ظهور المؤثرات الصوتية وبحاله من اللاتنسيق أو الفوضى التي أرادها المخرج في الفلم، وهو الأمر الذي أدى لأن يجعل المفترج في حيرة من المشهد الذي غلبت التسجيلية عليه، ومن دون وجود لأي موسيقى تصويرية مصاحبة باستثناء الأغاني التي ظهرت وكأنها أغان من أجهزة تشغيل عرض لا (soundtrack)^{٦٦} موسيقى مصاحبة، وبالعودة إلى البحث عن الموسيقى التصويرية لfilm نكتشف ان فريق العمل خال من أي (composer) مؤلف موسيقي لfilm بل هناك مهندسو صوت وخبراء مؤثرات صوتية ومازجون للموسيقى ويمكن التأكد من ذلك عبر موقع film الإلكتروني، والذي يكشف تفاصيل عديدة عن الفلم وعن العاملين فيه^{٦٧}.



طبيعة الإنارة والألوان في فيلم (cloverfield) كانت تمثل دائماً إلى عدم الدقة، وذلك كي تمنح الفيلم مزيداً من الواقعية والوثائقية، برغم أن الفيلم روائي وليس وثائقياً

وكذلك هو الحال مع الإنارة التي كانت تظهر للمتلقى على أساس أنها لمصابيح الفلوريسنت المعلقة على الجدران أو بأضواء الثريات ومصابيح الغرف أو الأنفاق والشوارع أو مصابيح الأسواق، ناهيك عن أن اللون لكل أحداث الفلم لم يكن بواقع سينمائي معهود من تأثيرات الظل والضوء بل كان اللون يخيم عليه التباين الضوئي المنعكس من بيئة موقع التصوير، وهنا لابد للإشارة إلى أن هناك مشهد ظهر في الفلم للمجموعة وهي تخرج إلى سطح الشرفة (البالكون) لترى ما حدث من كارثة وتجهيزات، فظهر هذا المشهد على أساس انه مشهد فيه تشويش قلة الضوء الذي ينبع أو يحدث في الكاميرات

^{٦٦} نقصد هنا بأن الفلم لا توجد فيه موسيقى تصويرية مؤلفة خصيصاً لمشاهد الفلم كما في الأفلام الروائية الباقيه.

^{٦٧} يمكن التأكيد من هذه المعلومات من خلال الإطلاع على النشرة الإلكترونية أو الموقع الإلكتروني للفلم عبر الرابط التالي المنشور حتى ٢٠٠٨-٥-١٧ <http://www.imdb.com/title/tt1060277>

التلفزيونية غير الاحترافية حين تقوم بالتصوير في أماكن قليلة الضوء، وبالطبع فإن المخرج استخدم المؤثر هذا ليعمق فكرة الأسلوب الواقعى كى يلصقه بالfilm ومن ثم يحير المشاهد ليجعله يصدق بأن الكاميرا التي صورت هذا الفيلم هي كاميرا هاو وغير محترف، وهنا يأتي دور المتخصصين في السينما الذين سوف لن يقتنعوا على الإطلاق بان تكون شركة عملاقة كبار مونت تتفق ملايين الدولارات لتصور بкамيرا هاوي غير محترف! إنها الصناعة، الصناعة التي تبلورت في ذهن صانع الفلم والذي وجد أن الفلم يمكن أن يتحقق لو اتنا افترضنا الكاميرا والأحداث وباستخدام بعض مؤثرات الـdigital كرافيك ليتحقق في النهاية فيلم مثير.

ومن بين التعميقات الأخرى التي لابد أن نتوصل معها هو ما تم عرضه بالـfilm الكرافيكى العجيب والمثير للجدل بطروراته وبأفكاره وبقصته وسيناريو أحدها، وهو فيلم (Jumper) الذي أخرجه (Samuel L Jackson) ومثل فيه (Hayden Christensen) (Doug Liman) فيلم لواحدة من كبرى شركات الإنتاج السينمائى العالمى (in 20th Century Fox's) لعام ٢٠٠٨، حيث يتناول الفلم موضوعاً جديداً بكل معانىه وأفكاره وتوجهاته غير المعقوله، ويجسدتها بمعقولية أمام المشاهد عبر سلسة من الأحداث التي تجبر المتنافى بالانتفاء لافتراضات التي أتى بها، والتي هي افتراضات ديجيتال، حيث يجسد رؤيا معمقة بسلسة من التنظيمات الحديثة التي تشكل فرضية بنى عليها الفلم من بدايته حتى نهايته، ألا وهي فرضية القدرة على الوثب (القفز) والانتقال من مكان لأخر خلال لحظات، وكأنها الوثبات التي انطلقت منها ثورة الحاسوب الرقمية التي بدأت تتفز قفزات لا حدود لها ولا مجال لتصورها أو التنبؤ بها، بل وكمان تاريخ الكمبيوتر وجد من السرعة المهولة فرصة فيلم القافز لكي يجسد فكرة الضغط على ألكالك أو على الـ(right click) في الماوس بالكمبيوتر، فالسرعة أو القفز في الفلم تشكل تناقضاً مع التطورات التكنولوجية التي استعرضها هذا الفيلم (JUMPER)، والتي أصبحت في نهاية العمل توافق وانسجام ما تم التمهيد له عبر سنوات تطور تكنولوجيا الكمبيوتر ومنتجات الترفيه أو الإمتعان التي يعتمدها في برامجها أو تسلاله أو أعماله الفيلمية سواء في الكرافيك أو في المزج الفيلمي بين وصلات الأفلام غير الرقمية، وهي الإمكانيات الجباره للتكنولوجيا الـdigital التي تتتطور بتطورات القدرات الخارقة لشخصية فيلم (JUMPER) الذي يتجاوز الأماكن بسرعة هائلة ويحقق ما يريد عبر تكنولوجيا انتزاعها بموهبة أو توارثها من أمه، كما تبينه أحداث الفيلم.

الواقع أن فيلم (JUMPER) لا يقوم بتوصيل المشاهد إلى افتراضات كان المشاهد بالأساس تعود عليها في أفلام مضت، كسوبر مان أو حرب النجوم والتي كانت قد نفذت دون تقنيات الـdigital، بل ان هذا الفيلم أراد ان يوصل تكنولوجيا القدرات بصورة متناقمة ما بين قدرة شخصية هذا القافز في سلسلة أحداث الفيلم، وما قدرات التكنولوجيا الرقمية القافزة التي تمكن من ان يجعل الخيال والافتراض والحلم وأشياء أخرى كثيرة جعلتها أن تكون مقبولة أمام أنظار المتنافى، فالعودة إلى الماضي القريب لا يمكن لأى شخص أن يتصور أن هناك شيئاً يمكن أن يشاهده، اسمه (JUMPER) ولا يمكن أن يتقبل مثل فرضية بهذه أو من هذا الشيء، وإن أراد تقبليها فيمكن له أن يسمعها أو يقرأها برواية أو قصة ما، أما ان يشاهدتها على الشاشة السينمائية فهو ما لم يكن ان يتوقعه، والدليل على ذلك أن الكثير من الناس والى يومنا هذا لا يستسيغون افتراضات بهذه، أو حدودات^{٢٨} أو قصصاً ويرفضونها ويفضلون القصص الواقعية، إلا أن الأمر اللافت بهذا الموضوع أن هناك من تقبل الفلم وهناك من رفضوه، وأن أغلب الذي يرفضون هذا الافتراضات كفيلم (JUMPER) نجد أنهم لا يجيدون استخدام الحاسيب ولا يتعاملون مع التقنيات الرقمية التي حققت ثورات كبيرة في حياتهم ومن دون أن يشعروا بها، فحين قررت أن ادخل السينما لأنشأه فيلم (JUMPER) كنت برفقة صديقين عزيزين وهم الدكتور المصري خالد لطفي وهو طبيب ناجح وله خبرة عميقة بالطب وصديق آخر اسمه كرسنوفر أمريكي الجنسية، وكانا مقيمين معي في الفندق بالقاهرة خلال دراستي البحثية في مجال الـdigital ميديا، إلا أننا ذهبنا للفيلم وكان كرسنوفر قد شاهد فيلم (JUMPER) من قبل في سينما أخرى، أما أنا والدكتور خالد؛ لم نكن قد شاهدناه من قبل، وعندما وصلنا السينما غير الدكتور خالد رأيه ليقرر أن يشاهد فيلم (BC) الذي تزامن مع عرض الفيلم وفي نفس مبنى السينما التي تعرض في آن واحد ثمانية أفلام،

^{٢٨} مفردة يستخدمها الشعب المصري للتعبير عن القصة أو الحكاية أو الرواية القصيرة، ويقصد الباحث هنا بالحدودات هي القصص القصيرة أو الحكايات المثيرة.

ولأنني أخرجت ولم أر غرب في أن أجادل دخلت وشاهدت فيلم (BC 10,000) ،وهذا الفيلم كان بالمركز الثاني ضمن تسلسل برامج (Box office) في حين كان (JUMPER) قد تراجع إلى المركز السادس أو السابع في برنامج (Box office)، وحين شاهدت الفلم لم يكن الفلم قد بهرنى أو أذلهنى كما في مشاهدة فيلم (JUMPER) ب رغم أنه احتوى على كم لا يأس به من مشاهد الكرافيك ومشاهد الإبهار والمطاردات التي نفذت بالكمبيوتر، والتي غالباً ما تبهرنى وتمتعنى، إلا أن النتيجة أن فيلم (BC 10,000) لم يحقق لي الاستمتاع أو الإبهار والترفية الذي حققه فيلم (JUMPER) وذلك لأن الموضوع إلى حد ما كنت قد سمعته وشاهدته في أفلام رواية ووثائقية سابقة، كما أن مشاهدة الفيلمية كثيراً ما كانت مقاربة لأفلام ذات موضوع مشابه أو أفلام ذات بيئه مقاربة كفيلم (Narnia) نارنيا أو فيلم (Pirates of the Caribbean) قراصنة الكاريبي، على العكس من فيلم (JUMPER) الذي جاء بموضوع جديد وبافتراض عميق للغاية، لم يكن يخطر ببالنا أنه سيتجسد في دراما معقولة أمامنا على شاشة فضية (سينمائية)، فلم نكن نتوقع في أي لحظة من الزمن أن تكون للإنسان قدرة هائلة بهذا النوع من الإمكانيات في التنقل في سرعة مهولة، أو لم نكن حتى ان نحلم في قدرة كهذه، اللهم سوى في قدرة النبي سليمان عليه السلام، وذلك عندما نقرأ القرآن الكريم في سورة النمل، حيث طلب النبي سليمان عليه السلام بان يحضره الله عرش الملكة بلقيس وأجابه أحد العفاريت قائلاً (قال عفريت مَنْ الْجِنُّ أَنَا أَتَيْكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ تَقُومَ مِنْ مَقَامِكَ وَإِنِّي عَلَيْهِ لَقَوْيٌ أَمِينٌ {٣٩} قَالَ الَّذِي عِنْهُ عِلْمٌ مِنَ الْكِتَابِ أَنَا أَتَيْكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَ إِلَيْكَ طَرْفَكَ فَلَمَّا رَأَهُ مُسْتَقِرًا عِنْهُ قَالَ هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوْنِي أَشْكُرُ أَمْ أَكُفُّرُ وَمَنْ شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ رَبَّيْ عَذَّيْ كَرِيمٌ {٤٠} ، إذ إن تركيبة شخصية بهذه في فيلم سينمائي لا يمكن أن تستساغ مع الإمكانيات التي تعودنا على مشاهدتها في السينما غير الرقمية، ولا يمكن أن تتقد كما لو أنها نفذت بالديجيتال، والذي يستحق الذكر هنا بعد هذا هو أنني وجدت أن الدكتور خالد وبعد أن شرحت له موضوع الفيلم (JUMPER)، وجدته لا يميل لمثل هذه الأفلام غير الواقعية وأنه يعدها أفلاماً سخيفية ولا تحترم توجهات وأفكار الناس لكونها تكذب على المجتمع ولا تعاملهم بصور موضوعية أو واقعية، وهي وجهة نظر لابد من احترامها لكونها نابعة من شخص متثقف ويحمل شهادة علياً وذا اطلاع على العلوم والتكنولوجيا، إلا أنني اكتشفت ان الدكتور خالد لا يتعامل مع التقنيات الديجيتال إلا في حدود ضيقة جداً، في الوقت وجدت أن كريستوفر يتعامل مع الديجيتال بحدود أكبر من الدكتور خالد، لذلك وجدته قريباً يستمع وينسجم في نوع كهذا من الأفلام والدليل انه قرر دعوتي لأشاهد الفلم بل أصر أن يشاهده الفيلم (JUMPER) معي وللمرة الثانية، وحين سالت كريستوفر ليهما أفضل فيلم (BC 10,000) أم فيلم (JUMPER) أجاب انه يحب فيلم (JUMPER)، وبرغم أن كريستوفر لم يكن بثقافة وعلمية الدكتور خالد لكونه موظفاً بسيطاً وليس طبيباً، إلا أنني وجدت ان كريستوفر يحب ان يتعامل مع الديجيتال أكثر من الدكتور خالد، ب رغم أن الدكتور خالد علمي أكثر من كريستوفر بحكم انه طبيب ويعامل مع معدات طبية كثيرة في عمله الطبي، وكذلك وجدت أن الطبيب خالد ميل إلى الأفلام المنطقية، فهو كثير ما يعرض على الأفلام الخيالية التي تعتمد الفنطازيا، وكثيراً ما يميل إلى الأفلام العلمية التي تمنحه مزيداً من المعلومات والاكتشافات العلمية، لذلك أبلغني بأن الأفلام (logical) وكما يسميهما، هي التي تستهويه والتي تعنى (المنطقية)، في حين وجدت كريستوفر الذي كثيراً ما يستخدم الانترنت، وجدته ميلاً لأن ينسجم مع أفلام كهذه، ولعل هذا الأمر من شأنه أن يعمق اتجاه كريستوفر في أن يتقبل الخرافية أو الخيال العلمي، ومن ثم ينسجم مع الفيلم السينمائي الذي يفترض بعض الحقائق ويمزجها بالخيال، على العكس من الدكتور خالد الذي يفضل أن يتعامل مع الحياة بعلمية واقعية وعلمية موضوعية خالية من أي افتراض غير موجود في الحياة اليومية.

التقانات والإمكانات والأحداث غير الموضوعية في حياتنا اليومية، تتناغم في الإنتاجيات الفيلمية الديجيتال أو الإعلامية الديجيتال التي من شأنها أن تتحقق كما هائلاً من التراكبات التي تتحقق الحضور في طبيعة نمط الحياة اليومية بالمجتمعات، وهذه التقنيات والإمكانات والأحداث غير الموضوعية، تمضي بعمل لربما يكون عملاً نمطياً أمام الألعاب الالكترونية التي تصدر من (Play Station) أو أمام الصور الكرافيكية المتعددة التي نراها يومياً على شبكات الانترنت، إلا أن هذا الانسجام ما بين التقنية وطريقة عرض الأفكار لم تكن، فقط، نمطية من حيث وجودها في هذا الوقت أو قبل هذا الوقت

لكون أن المشاهد وعلى سبيل المثال، لم يكن مطلقاً قد تعود على أن يتبع أو يتلقى مثل خيال كهذا ممزوج بالواقع الافتراضي، فأغلب الأفلام الخيالية لم تكن تقدم العمل الفيلمي من حيث الانسجام مع الواقع الحقيقي كفيلم (Star wars) حرب النجوم الذي يتكون من مجموعة من المواقع الخيالية أو الافتراضية كموقع النجوم أو الأجرام السماوية التي لم يرها البشر من قبل كونه لا يستطيع الصعود إلى النجوم أو لا يستطيع أن يقود مركبة فضائية ويصعد للقمر، أما هنا في فيلم (Jumper) فرى أننا وسط لندن أو روما أو نيويورك أو طوكيو وتورنتو في كندا، وهي أماكن حقيقة يمكن ان يسافر لها أي شخص.

ومازلنا بشأن المواقع التصويرية لهذا الفيلم فلابد من التذكير بأن الفيلم قد تناول عدداً كبيراً من المواقع التصويرية ومنها الأهرامات في دولة مصر، حيث إن هناك مشاهد عديدة بالfilm؛ صورت على أساس أنها في مصر وبالقرب من الأهرامات، بل إن هناك مشهدًا يظهر فيه بطл الفيلم وهو فوق تمثال أبو الهول، إلا أن الغريب هو أن هذه المشاهد لم تصور على الإطلاق في مصر بل نفذت داخل الاستوديو، لكون أن كثيراً من المواقع الالكترونية السينمائية وبذكرها لتفاصيل الفيلم وإنتجاه، بينت أن الإنتاج حصل في دول محددة من دون مصر وهي كما يذكرها أحد المواقع^{٣٥}، وهذا يشير إلى أن مزيداً من المواقع الأخرى كالجبال أو المرتفعات هي الأخرى نفذت بطرق العزل اللوني الكرافيكى أو كما كانت تسمى بالتلفزيون (chrome key)، وهذا الأمر بالواقع ليس بالهين بأن تحقق مثل هذه المشاهد وبنقاوة صورية عالية جداً بأفلام سينمائية نوع (٣٥ ملم).



المشاهد التي ظهرت في فيلم (Jumper) لم تصور على الإطلاق في مصر، والغريب أن صورة الإعلان للفيلم (الإقليم أو مانشيت الفيلم) تظهر الأهرامات كي تثير المتقين وتسقطهم لمشاهدة الفيلم، وهو ما يؤكد الثقة التامة بالكرافيك أو الديجتال في تحقيق الإثارة لكون أن المواقع افتراضية وليس حقيقة

النتائج

من خلال ما قام به الباحث من تحليل نوعي لبعض العينات المختارة كفيلم (Jumper) أو فيلم (Cloverfield)، وذلك من خلال الاستشهاد الذي تم تأكيده وتحليل بعض الأجزاء منه في الإطار النظري، توصل إلى أن الديجتال، عمل في مجالين بالسينما أو الإعلام، المجال الأول هو تقديم كم كبير من الإنجازات الدقيقة في صناعة المشاهد الخطرة أو الصعبة، تنفيذ المشاهد الخيالية وبواقع مقارب للحقيقة وبحدود بالغة جداً، ومن ثم فإن هذه المنجزات حققت جملة من المكاسب في الوقت والجهد والدقة، أما الجانب الآخر، فهو يتعلق بتطور آليات السينما وبحثها عن طرق جديدة في التعبير لكسر الرتابة أو تجاوز الترهل والتمطيط بالمقارنة مع أفلام نفذت قبل ظهور الديجتال، والواقع أن هذا الأمر

٣٠ ذكر موقع ياهوو موفي معلومات تشير إلى أن الفلم صور بالموقع أدناه (Tokyo, Japan-Rome, Italy-New York, -Toronto, Ontario Canada) وللإطلاع يمكن تصفح الموقع الإلكتروني عبر الرابط المنشور <http://movies.yahoo.com/movie/1809721624/details> في ٢٠٠٨-٣-٢٧

إنما يعد تطويراً لذات السينما. لكونه يجعل من المشاهد الفيلمية أكثر تأثيراً في المتقبل أو المتألق، بل يجعل منه أكثر تعلقاً بالسينما من خلال خلق فرص أكثر من حالات التسويق، التي تتولد من الإبهار أو التأثير في المتألق عبر النتائج التي تتحقق من المنتاج الديجتال أو الكرافيك المنفذ كومبيوترياً، وأيضاً توصل الباحث إلى أن هناك ثقافة رقمية وجدت في الأعمال التي تعتمد الديجتال، كفيلم (Iron man) الذي كثيراً ما يظهر مشاهد متعلقة بتكنولوجيا الديجتال ويتفاعل معها المتألق ويتابعها، وهو أيضاً ما تم تأكيده في فيلم (Hackers) الذي استعرض ثقافة الديجتال للمتألق.

المصادر:

- ١- القراء الكريم.
- ٢- النشرة الالكترونية أو الموقع الالكتروني للفيلم عبر الرابط التالي المنشور في ٢٠٠٨-٥-١٧ (<http://www.imdb.com/title/tt1060277>)
- ٣- جريدة الأهرام المصرية- العدد الصادر في يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٠٨-٤-٢٩ صفحة الكمبيوتر والمعلومات.
- ٤- حسن م. يوسف- الدول العربية والسينما الرقمية، مجلة بي سي العربية، الجمعة ١٠ ديسمبر ٢٠٠٦.
- ٥- ديفيد لينش: السينما الرقمية انتصرت على الأشرطة موضوع منشور على جريدة الاتحاد- الموقع الالكتروني <http://www.alitthad.com> بتاريخ 08 Thursday, February 2007-.
- ٦- رباب عبد اللطيف - فنيات المنتاج الرقمي، إصدارات أكاديمية الفنون، القاهرة، ٢٠٠٥.
- ٧- سعود كاتب- الإعلام القديم والجديد، حقوق النشر والطبع © ٢٠٠٢ د. سعود صالح كاتب . جميع الحقوق محفوظة Copyright © 2002 Dr. Saud S. Kateb. All rights reserved
- ٨- سعد لبيب، دراسات في العمل التلفزيوني العربي، بغداد، مركز التوثيق الإعلامي لدول الخليج العربي، ١٩٨٤.
- ٩- ستيفن أشر- الثورة الرقمية موضوع منشور في كتاب صناعة السينما اليوم الذي يصدر عن برامح الإعلام الخارجي بوزارة الخارجية الأمريكية.
- ١٠- صحيفة دار الحياة على الموقع الالكتروني (http://www.daralhayat.com/site_info) - 15:15 GMT - 2006/07/13
- ١١- عبدالباسط سلمان - سحر التصوير، القاهرة، الدار الثقافية للنشر ٢٠٠٦.
- ١٢- فارس مهدي - التكنولوجيا الرقمية في الإخراج السينمائي والتلفزيوني، محاضرات لطلبة السينما في كلية الفنون الجميلة - جامعة بغداد ٢٠٠٦.
- ١٣- فرانك كيلش - ثورة الانفوميديا(الوسائل المعلوماتية وكيف تغير عالمنا وحياتك؟)، ترجمة حسام الدين زكريا، سلسلة كتب عالم المعرفة، الكويت ٢٠٠٠.
- ١٤- فريال المهنـا- تقنيات الإنقاص في الإعلام الجماهيري، دمشق، دار طлас ١٩٨٩.
- ١٥- محمد فتحي "السينما والعلوم" منشور أجزاء منه على الموقع <http://amjad68.jeeran.com/archive/2006/8/79145.html>
- ١٦- موقع جريدة الجزيرة في عددها ٢٢٦-٦-٢٠٠٧ (.http://www.al-jazirah.com/114145/sc4.htm)
- ١٧- موقع بي بي سي العربي(هيئة الإذاعة البريطانية) خبر منشور في تاريخ السبت ١٢ أبريل ٢٠٠٨ ٠٧:١٣ GMT ، الـ http://news.bbc.co.uk/hi/arabic/middle_east/newsid_7343990/7343000.stm
- ١٨- نبيل علي و نادية حجازي-الفجوة الرقمية- سلسلة كتب عالم المعرفة، الكويت ٢٠٠٥.
- ١٩- Ascher, Steven and Edward Pincus. The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age. Revised Ed. New York: Plume, 1999. [Third edition to be published in July 2007.]
- ٢٠- (BCI Technology) Using Brain computer interface to assist severely handicapped-- supervised by Dr Khaled Al-Ayat (auc). ARAB ACRAD CONFERENCE 2008- CAIRO-EGYPT
- ٢١- Filming Locations: Tokyo, Japan-Rome, Italy-New York, New York, USA-Toronto,)-
- ٢٢- تصفح الموقع الالكتروني عبر الرابط المنشور في ٢٠٠٨-٣-٢٧ (<http://movies.yahoo.com/movie/1809721624/details> . http://en.wikipedia.org/wiki/File_format-
- ٢٣- Oxford dictionary, Oxford University Press Great Britain,1999-