Al-Academy Journal
Issue 119
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1691

The Mechanism Technological Developments in The Contemporary Cinematic Film Scenario

Duraid khudhair Kadhim[a] , *Abdulbassit Salman Saihood* [b]

[a b] *College of Fine Arts / University of Baghdad*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ARTICLEINFO

Article history:
Received 30 May 2024
Received in revised form 30 May 2025
Accepted 13 June 2024
Published 1 December 2025

Keywords:
Mechanism- Technological- Scenario- Movie

ABSTRACT

This research deals with the mechanisms of adapting technological development in writing the scripts of contemporary films and series, away from cinematic and television scripts that focus on recurring dramatic themes steeped in social issues such as love and treachery. Technological development in recent times has brought about a radical transformation in various aspects of life. Including the film and television industry, this development has greatly influenced how film and television scenarios are written, as it has created new tools and methods that were not previously available. The emergence of new technology, such as virtual and augmented reality technology, 3D graphics, and motion capture technology. All of these innovations have made screenwriters take a new approach and unleash their imaginations by writing more innovative scripts It is more dynamic than imagining imaginative virtual worlds, creating strange virtual characters, and dealing with technology topics as a fact and not as a fantasy, and with modern narrative patterns. Using some of the films mentioned in the body of the research, the researchers reviewed these developments and the mechanisms for employing them in contemporary scenarios, followed by an analysis of the research sample. The researchers conclude the research by drawing a number of results and conclusions and presenting recommendations and proposals.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1691
Duraid khudhair Kadhim, Abdulbassit Salman Saihood: The Mechanism Technological Developments In The Contemporary Cinematic Film Scenario
Al-Academy Journal - Issue 119 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

ميكانزم تطورات التكنولوجيا في سيناريو الفيلم السينمائي المعاصر

دريد خضير كاظم[1]
عبد الباسط سلمان صهود[2]
[1,2]كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد

الملخص:

يتناول هذا البحث اليات تطويع التطور التكنولوجي في كتابة سيناريو الافلام والمسلسلات المعاصرة بعيداً عن النصوص السينمائية والتلفزيونية التي تتعكز على موضوعات درامية متكررة غارقة في القضايا الاجتماعية كالعشق والغدر , احدث التطور التكنولوجي في الآونة الأخيرة تحولاً جذرياً في جوانب الحياة المختلفة . بما في ذلك صناعة السينما والتلفزيون ، ولقد أثّر هذا التطور وبشكل كبير على على كيفية كتابة السيناريوهات السينمائية والتلفزيونية حيث أوجد أدوات وأساليب جديدة لم تكن متاحة سابقاً . ظهور تكنولوجيا جديدة مثل تكنولوجيا الواقع الافتراضي والمعزز والرسوم ثلاثية الابعاد وتكنولوجيا التقاط الحركة ، كل هذه الابتكارات جعلت كتاب السيناريو ينحون منحاً جديداً واطلقوا العنان لمخيلاتهم بكتابة نصوص اكثر تجدد واكثر ديناميكية من تصور عوالم افتراضية خيالية وخلق شخصيات افتراضية غرائبية وتناول موضوعات التكنولوجيا كحقيقة وليس كخيال وبأنماط سردية حديثة . استعرض الباحثان باستخدام ببعض الافلام والمذكورة في متن البحث ويليها تحليل عينة البحث هذه التطورات وآليات توظيفها في السيناريوهات المعاصرة ، يختم الباحثان البحث بإستخلاص عدد من النتئج والاستنتاجات وعرض التوصيات والمقترحات.

كلمات مفتاحية: ميكانزم- تكنولوجيا- سيناريو – فيلم سينمائي

الفصل الأول: الإطار المنهجي للبحث

مقدمة: تأتي كلمة "ميكانزم - Mechanism " للتعبير عن " الاليات او الآلية" – لآلية- وآلية- آليات- بآلية- بالآلية- ميكانيكيّة، كما ذكرت في المصادر وبامثلة على إن (التعرق مثلا انما آلية تبريد تساعدنا على التخلص من الحرارة الزائدة (Reverso Dictionary) والباحثان يران ان الآليات انما تشكل الدور الأهم في تحقيق أي منجز، فبدون الية لا يمكن ان يتحقق أي شيء، لذا تناولا الآليات التكنولوجي في بناء سيناريو الفيلم المعاصر وذلك لتحقيق تطور وتحسين السيناريو بمؤسساتنا الإنتاجية بغية المضي نحو ما هو احسن وافضل في اعمال ناجعة تحقق الهدف في مجتمعنا تحاكي الركب العالمي وتشاطره في دراما سينمائية نوعية لا كمية، فالعالم يتقدم كثيرا وبحركة مستمرة ونرى هناك تغييرات جمة في الكثير من الاعمال الهوليودية على سبيل المثال وما تحمل من تحديث وتحسين لطرح الموضوعات وبصورة غير نمطية، وهو ما حذا بان يحددا الباحثان عنوانا لبحثهما والموسوم بـ "آليات التطورات التكنولوجيا في سيناريو الفيلم السينمائي المعاصر" يتناولان اليات تطوير وتحسين السيناريوهات العصرية بواسطة رصد ومتابعة وتحديد كل ما تعتمده المؤسسات العملاقة في بناء اعملا فخمة تستطب الجمهور وتحقق انتشار واسع بل تحقق أهدافها التي تقف وراء الإنتاج.

مشكلة البحث : أسهمت الاعمال السينمائية والتلفزيونية في الكشف عن المعارف والعلوم والتطورات التكنولوجية عامة، إذ نرى إن العالم يتطور وما يلاحظ ويشاهد في التلفزيون او الموبايلات من وسائل تواصل اجتماعي، ولاسيما في الأفلام السينمائية التي تكون بالعادة خزين فكري وعلمي من طروحات اقرب ما تكون للبحث العلمي، فكاتب السيناريو دائما ما يستعرض احداث مثيرة ومتجددة تناغم كل ما هو على ارض الواقع لو أتيحت لنا الفرصة لمشاهدة فيلم "المدرعة بتومكن 1925" مثلا او "مقطورة الدكتور كاليجاري 1920" سنجد فر ما بينهما من حيث السيناريو وتطوره في عرض ما هو أحدث، والواقع ان يشكلان خميرة السينما وتاريخها الساحق، إذ يشكلان علامات بارزة في تطور السينما ، بالوقت لو اننا قارنا الفيلمين بأفلام تم انتاجها مثلا في ثمانينات القرن الماضي لاكتشفنا ان هناك اختلافات وتطورات ومعلومات متقدمة كثيرة عما في الفيلمان العتيقان، سنكتشف ان السيناريو للفيلمين فقيران بالكثير من ما تحققه العصرية والحداثوية على مر العصور، فنكتشف ان التطورات في المجتمع وتقدمه بارزان مع الأفلام الحديثة بالوقت ان الفيلمان يستعرض السيناريو فيهما تراكمات واندثارات اكل الزمان عليها وشرب، من هنا وجد الباحثان ان كل التطورات التي تحدث في المجتمع والعالم باسره إنما تنعكس على سيناريوهات الأفلام، وهو ما قادهما الى صياغة مشكلة بحثهما عبر التساؤل الاني:-

" ما هي ميكانزم تطورات التكنولوجيا في سيناريو الفيلم السينيمائي المعاصر؟".

هدف البحث:- يهدف البحث الكشف عن ميكانزم التطورات التكنولوجيا في سيناريو الفيلم السينيمائي المعاصر.

حدود البحث:- يتحدد البحث في عينة قصدية للفيلم Godzilla vs Kong : The New Empire سنة الانتاج : 2024 وبذلك تكمن حدود البحث الموضوعية في التطورات التكنولوجية للسيناريو، أما الحدود الزمانية فتكمن مع تاريخ انتاج العينة 2024 والحدود المكانية تكون في مكان جهة الإنتاج: شركة الانتاج: وارنر براذر، ليجنداري انترتينتمنت، امريكا، استراليا.

الفصل الثاني- الاطار النظري

المبحث الأول: فهم التكنولوجيا: يعد مصطلح التكنولوجيا من المصطلحات الأكثر إنتشاراً في العقود الأخيرة بسبب التطور الرهيب الذي يعيشه العالم وقد اختلفت الآراء بين المنظرين والباحثين حول مفهوم التكنولوجيا وذلك لأن كل باحث ينظر اليها من وجهة نظرٍ مغايرة عن الآخر وذلك بسبب إختلاف تخصصاتهم من جهة وتداخل خصائص التكنولوجيا ذاتها أي تداخل ما هو الكتروني مع ما هو ميكانيكي مع ما هو ليزري وخوارزميات في جهاز واحد وكذلك لم تقتصر التكنولوجيا على التطور الصناعي فقط بل شملت الجوانب الإدارية والتعليمية، الجميع يتفق على إن التكنولوجيا قديمة وتمتد جذورها إلى أقدم إختراع بشري (في القرن ال 18 أصبحت الآلات الميكانيكية حقيقة في تفكير الانسان منذ أن بدأها من قرون سحيقة بإختراع العجلة وكانت ذروة هذه المرحلة الآلات البخارية (Shimi 2013 P:19) اخترع الانسان الادوات التي تساعده في تطويع حياته اليومية وتسهيل مهامه وتذليل الصعوبات التي يواجهها وبذلك تعتبر تلك الحقبة هي البذرة المسؤولة عن اغلب التطورات اللاحقة.

أول ظهور لمصطلح التكنولوجيا "Technology" (في المانيا عام 1970 ويتكون من مقطعين "Techno" وتعني في اللغة اليونانية الفن أو صناعة يدوية أو حرفة و "Logy" وتعني علم أو نظرية وعند دمج المقطعين يتكون معنى " علم صناعة المعرفة النظامية في فنون الصناعة أو علم الصناعة اليدوية أو العلم التطبيقي" وليس لها تسمية مقابلة في اللغة العربية بل عربّت بنسخ لفضها حرفيا تكنولوجيا (Delio 2010 p:20) وبذلك يمكن القول بأن التكنولوجيا هي تطويع كل ماهو متاح أمام الانسان لتلبية الحاجات الاساسية وتذليل العقبات بإستخدام مختلف التقنيات والادوات من أجل استمرارية الحياة اما بالنسبة لكلمة تكنولوجيا عربيا حيث يقول التعريف وتؤيده العديد من المصادر على عدم وجود تعريب للتكنولوجيا ولكن في المقابل هناك بعض الباحثين يذهب الى تعريب مصطلح التكنولوجيا الى مصطلح "التقنية" وذلك بالعودة الى جذرها الاغريقي ("Tekhne" والذي يعني اتقان صنعة معينة (Bennett 2010 p: 209) حيث توجد في العديد من المصادر عند تعريف مصطلح تقنيات يكتب بجانبها مصطلح التكنولوجي Technology إلا إنني أرى أن هناك إختلاف بين المصطلحين فبحسب تعريف مصلح الصالح للتكنولوجيا (هي مجموعة من التقنيات "الاساليب أو الطرق الفنية" المستخدمة في إنتاج الاشياء المادية واللامادية (Al-Saleh 1999 p:554) نفهم من ذلك إن التقنية تعني الطريقة للقيام بنشاط معين أما التكنولوجيا هي المبادئ والاساسيات العلمية وراء عمل الادوات تكملها الطريقة أو الأسلوب لتطبيق تلك المبادئ .

مصطلح التكنولوجيا مصطلح شائك لأنه يشمل عدة مكونات متفاعلة بعضها البعض، إذ لا يمكن فصل أي طرف منها فهي كالسلسلة اذا ما فقد طرف منها تجزأت وفقدت قدرتها وقد اكد على هذا "عبد العظيم الفرجاني" في تعريفه (التكنولوجيا هي محصلة التفاعل بين الانسان والمواد والأدوات وإن مجرد وجود الآلة لايعني وجود التكنولوجيا ولكن عملية استخدام الآلة أو تصنيع المواد من قبل الأنسان هي بداية عملية التكنولوجيا، ويمكن تمثيل مكونات العملية التكنولوجية من خلال المعادلة التالية " تفاعل الانسان + المواد + الادوات = التكنولوجيا" (Shalabi 2018 p:7) بالتامل الى هذه المعادلة نرى ان هناك ثلاثة أطراف للتكنولوجيا يعد الانسان الطرف الأول وبالتأكيد يمثل العنصر الأهم كونه يعد المحرك الرئيسي والمكتشف للمواد الأساسية والمحرك للأدوات وريقة عملها والمنفذ الرئيسي لها، والمواد تمثل الطرف الثاني الذي يلي الانسان من حيث الأهمية فعندما اكتشف الانسان المعادن كالحديد مثلا فكر في طريقة لتطويع الحديد وتشكيله بطرق معينة ومختلفة للاستفادة منه في مختلف الميادين كالصيد والحماية وغيرها من الامور، اما الطرف الثالث هي الادوات وتشمل جميع الآلات والأجهزة والعدد التي تستخدم في صياغة وصناعة المواد وجعلها بشكل معين لتحقق الهدف المنشود منها، لذا فان السينما تاريخيا قد مرت بعدة مراحل وتطورات وفترات، كانت نتاجاً من التجارب الأولى، إمتدت من الجذور الأولية اي ما قبل محاولات الأخوة لوميير، مروراً بتقنيات بسيطة وبدائية حتى مرحلة العشرينيات من القرن السابق، ثم تلتها تطورات في الثلاثينيات والأربعينيات، ثم قفزاتها المتواترة على صعيد التكنولوجيا، حتى وصولها إلى أيامنا

هذه التي يتم فيها إنتاج افلام رقمية بتقنيات الديجتال على صعيد المؤثرات الخاصة وعلى صعيد الخيال القصصي بواسطة رسم الشخصيات بالكمبيوتر.

كانت ولازالت التطورات التكنولوجية في السينما تؤثر وتغير في نمط ونوع وتحقق المزيد من المكاسب، إّ نرى أن تاريخ السينما حبلى بالاختراعات والابتكارات من حيث الصورة ونقاوتها وعدساته وحركاتها أو من حيث الصوت الذي اطلق صامتا ومن ثم امتزج بمقطوعات موسيقية لفرق مرافقة لعرض الفيلم تعزف المعادل الصوتي، حتى وصلت السينما الى ما عليها اليوم، مستفيدة بالعديد من التطورات التكنولوجية لعلوم أخرى ساهمت في تطور السينما ، فنجد أن التاريخ السينمائي والذي يمتد لحوالي 128 سنة - فناً بدأ يتسع بصورة مذهلة (تحدد بداية تاريخ السينما بيوم الثامن والعشرين من شهر ديسمبر سنة 1895 قدم فيها الاخوين لومير العرض الأول لجهازهما المعروف "السينما توغراف" أمام الجمهور(Robinson 1999 p:11) ولم يتوقف التقدم التكنولوجي فيه أبدا فقد شهدت التطورات التكنولوجية الكثير من نقاط التقدم لكل التقنيات ولعبت دورا هاما وفعالا في صناعة السينما تمثلت بالانتقال من السينما الصامتة إلى دخول الصوت والحوار والمؤثرات الصوتية، وكذلك من مرحلة الفيلم الأسود والأبيض إلى مرحلة الفيلم الملون وافلام تقنية "HD و 4K" ومن الأفلام والسيناريوهات التقليدية الكلاسيكية الى الأفلام الخيالية والرقمية ومن التصوير العادي ثنائي الأبعاد الى التصوير الثلاثي "3D" ومن الكاميرات العادية الى كاميرات الديجيتال.

الفيلم السينما ئي مزيج بين الفن والتكنولوجيا، فكرة السينما وتحريك الصور الجامدة كانت حاضرة في ذهن المهتمين بهذا الفن ولكن ما ينقصهم هو الآلة التي تنفذ ما يجول في أذهانهم كان عليهم الانتظار للحصول على الاختراع الذي يقوم بمهمتين أولهما تصوير الصور المتحركة وتخزينها على وسيط أو جهاز ما والأمر الثاني هو عرض هذه الصور المتحركة، اي بإختصار جهاز يسجل الصورة ويخزنها وجهاز يعرض الصور المسجلة.

سينما النانو ديجيتال Nano Digital Cinema: التصغير في المعدات السينما ئية من حيث الحجم والوزن شمل الكثير من المفاصل الهامة في السينما، وبرر الكثير من الاستخدامات الأفضل، لتقليل الكلف والجهد والوقت، وهو ما انعكس جليا حتى على كتابة السيناريو من حيث تناول كتل نانوية رشيقة في ثنايا الفيلم عموما، والليزر والديجيتال اندمجا لربما في بوتقة واحدة لإنتاج منتج سينما ئي صناعي قادر على تحقيق مرحلة في الإنتاج والتصوير السينما ئي، (والنانوسينما ببساطة مشتق من تكنولوجيا النانو التي حققت مكتسبات أشبه بالخيال، يعتمد على الترصيف لذرات ومكونات الأشياء وابتكار منتج جديد كتحويل الفحم إلى الماس أو تصنيع وقود سيارة بحجم أصبع اليد يكفيها سنة كاملة، ولان النانو يدخل بكافة المجالات والصناعات فان السينما كصناعة سينطبق عليها إعادة ترصيف ذرات مكونات فيلم ما كي يفقّس لنا جملة من الأفلام المستنبطة وفق نوع أو شكل أو هيئة أو رواية أو شخصيات أو ديكورات وما إلى ذلك من عناصر اللغة السينما ئية أو عناصر الوسيط الفيلمي، فهناك الكثير من البرامج التي سبق وان خزنت ملايين الصور والبيانات الفيلمية، يمكن إعادة ترصيفها كما هو الحال مع النانوتكنولوجي بإعادة إنتاج أفلام أكثر غرائبية وعلى وفق الروايات والخيال السينما ئي، وطبعا مثل هذا الأمر سيكون بالضبط مشابه تماما لبرامج "Adobe After Effect" التي تعمل على إنتاج مشاهد فيلمية لل "Motion graphics" الموشن جرافيك (Salman 2020 p:4) وبالإمعان مع التطورات التكنولوجية نجد ان هناك تسارع كبير في الأنظمة الحاسوبية والرقمية لتحتل مجالات واسعة من السينما وبدأت الشركات والمؤسسات بالعمل على تلك الأنظمة الرقمية وبالتأكيد فأن السينما كانت على قدر من الاستفادة من التقدم الرقمي وقامت بإستبدال الانظمة القديمة بالأنظمة الحديثة وأضحت السينما تعتمد على الوسائط والمحتويات والتقنيات الرقمية ولا يمكننا الإنكار ايضاً من ظهور أجيال من المتلقين للفن السينما ئي والتلفزيوني متأثرين جداً بالعالم الرقمي بل اصبحوا جزء منه لذا وجد صنّاع الفن السمعي والبصري بأنه لا مناص ابداً من مواكبة التطور الرقمي سينما ئيا وتلفزيونيا، لذا ظهرت تقنية السينما الرقمية والتي تعتمد في عملها مع النظام الرقمي 0 – 1 والتي تتعامل مع الصور على إنها اشارات الكترونية "bit – byte" بدلا من الطبع والتحميض (هي تقنية جديدة في التسجيل والعرض تتمثل في التعامل مع الصور بمبدأ الصفر واحد اي تتعامل مع الصور على إنها اشارات كهربائية ثنائية رقمية بدلاً من طبعها كيميائيا على ورق حساس (Al-Qaisi 2007 p:146) تتعامل مع الصورة وحركتها بشكل رقمي وشاشة السينما نفسها هي عبارة عن بيانات رقمية لقراءة تلك الاشارات وليست مجرد لوحة بيضاء تعكس الصورة القادمة من جهاز العرض كما كانت سابقاً، لقد بدأت صناعة الأفلام السينما ئية بالانتقال من التوزيع والعرض المعتمدين على توزيع شريط السليلويد الى التوزيع الرقمي وكل ما تحتاجه صالات العرض هو أجهزة إلكترونية مكونة من أجهزة إرسال رقمي مرتبطة بالأقمار الصناعية تستقبل الاشارة

القادمة من المصدر الرئيسي ويتم عرضها على شاشات ذكية صممت بمواصفات معينة للتوافق مع الإشارة الرقمية (ما تحتاجه السينما الرقمية هو محطة رئيسية تشتمل على أجهزة إرسال الافلام الرقمية الى دور العرض عن طريق الاقمار الصناعية Sadiq (2011 p:280-281) يتم إستلام المادة الفيلمية عبر أجهزة الاستلام ويتم تخزينها في جهاز خاص لنسخها على قرص صلب أو كارت ذاكرة يتم وضع القرص أو عصا الذاكرة في جهاز العرض الخاص ليتم عرضه على الشاشة الالكترونية المرتبطة بجهاز العرض تسمى النسخة التي تخصص للعرض السينما ئي والمخصصة للتوزيع الرقمي بإسم (" الماستر الرقمي للتوزيع السينما ئي D.C.D.M وهي مختصر من Digital Cinema Distribution Master" وهذه النسخة مماثلة بجودتها الى عروض الاشرطة 35 ملم بواسطة هذا الماستر يتم إعداد النسخ الرقمية المعدة للتوزيع الى دور العرض السينما ئي وتسمى صالات العرض " رزمة السينما الرقمية D.C.P وهي مختصر ل Digital Cinema Package" تحتوي هذه النسخة على شفرة يتم فكها من قبل صالات العرض للحماية من القرصنة ولغرض العروض غير المرتبطة بنظام الرزمة يتم تحميل النسخ الفيلمية في جهاز آخر لفك الشفرة لغرض إرسالها الى صالات العرض غير المرتبطة بالحزمة الرئيسية (A group of researchers 2020 p:240 -241-242) . من الجدير بالذكر إن الفرجة في صالات العرض السينما ئية لها خصوصيتها وعالمها المبهر الخاص بها من الممكن جلب قرص صلب يحتوي على فيلم لمشاهدته عبر جهاز الكمبيوتر أو عن طريق جهاز DVD و CD التي انتشرت في تسعينيات القرن الماضي وبدايات الالفية الجديدة لكن صالات العرض السينما ئي لها مميزات وطقوس مختلفة لاسيما ان صالات العرض الحديثة أدخلت تقنيات جديدة غير متوفرة في المنزل مثل انظمة الصوت الرقمي المجسم ومحاكاة للحركة بواسطة صنع كراسي مخصصة للعيش داخل أجواء الفيلم (إن هذه التطورات أو التغيرات البسيطة في دور العرض أو الفرجة لم تكن على الاطلاق بحجم التطورات والتغيرات التي حدثت بالسينما أثر الديجيتال، فأغلب أجهزة ومعدات السينما تحولت اليوم الى الديجيتال ابتداءً من الكاميرا الى اجهزة الاضاءة والمونتاج والصوت (Salman 2008 p:134) مواكبة التطور من أجل البقاء على تواجد صالات السينما فقد ظهر اليوم مايسمى بصالات المولات التجارية وهي صالات عرض موجودة في المولات التجارية أثناء تواجد الأشخاص لغرض التسوق والترفيه كذلك تلك الصالات الموجودة في مدن الملاهي والالعاب.

لم تكتفي صالات العرض بما تقدمه التكنولوجيا لحد معين بل واكبت كل التطورات ولتكون مختلفة عما تقدمه تقنية الفيديو أو الحاسوب الشخصي أو التلفزيون إعتمدت السينما في عرض أفلامها على تقنيات ومعدات خاصة (صالات العرض تعتمد على آلة العرض الخاصة " Movie Projector" اي البروجكتر السينما ئي أو صالات العرض الحديثة "I Max" والتي تمنح من الدفق والكثافة اللونية الخاصة والدقة الصورية العالية ما يفوق كثيرا على الفيديو والتلفزيون (Salman) 2023 p:209) هناك علاقة طردية بين التطور التكنولوجي وما تقدمه السينما من إنتاجات فيلمية فكلما زاد التطور في المعدات وصالات العرض زاد شغف المؤلفين والمخرجين بإنتاج إفلام ترتقي وحجم ذلك التطور .

المنصات الرقمية Digital Platforms: يعد ظهور الأنترنيت وإستخداماته في جميع مفاصل الحياة اليومية والتطور التكنولوجي في صناعة الاجهزة الرقمية الشخصية كالحاسبوب الشخصي المحمول والموبايل الذكي ولاننسى التطور الذي حصل في مجال الاتصالات والحاجة الملحة برغبة الناس بالتواصل عبر هذه التكنولوجيا أدت إلى تسارع المختصين والهواة الى إنشاء تطبيقات عديدة الغرض منها التواصل مع الناس وإرضاء حاجاتهم بالتأكيد لابد من وجود ربح مادي لهذه التطبيقات، فالمنصة الرقمية لا يمكن تحديدها بقالب ثابت وذلك بسبب تخصص كل منصة ووظيفتها وجمهورها المستهدف لكن الشي الذي تتفق وتشترك به هو إنها نظام رقمي، حاسوبي، تفاعيلي، شبكي، كونها مرتبطة بشبكة الانترنت (المنصة نموذج عمل يقوم على الربط والاداء بحيث يسمح لعدة مشاركين منتجين ومستهلكين بالاتصال به والتفاعل مع بعضهم البعض (Al Suwaidi 2020 p:14) كما قلت سابقا يختلف إتجاه عمل المنصة حسب توجهاتها فمثلا "الفيس بوك وتطبيق X تويتر سابقاً، والانستغرام" وغيرها من التطبيقات المشابهة تعتبر منصات للتواصل الاجتماعي أما منصة " Zoom ,Classroom , meet" فهي منصات تعليمية أو منصات اجتماع مؤسسي ولاحظنا كيف إستفاد منها العالم أجمع بالدراسة عن بعد اثناء فترة جائحة كورونا، وللسينما والتلفزيون نصيب من هذه المنصات فالمنصات الرقمية السينما ئية التلفزيونية مثل " Net Flex, you tube , maxltbo , Disney plus , HuLu، وشاهد نت، شاهد بلس كل هذه المنصات وغيرها هي منصات عبارة عن تطبيقات تنزل على الاجهزة اللوحية والشاشات الذكية والهواتف المحمولة بعضها يكون مجاني وبعضها بإشتركات شهرية أو سنوية أو بنظام الباقات.

من الجدير بالذكر حتى الحكومات رأت إنه من المهم جدا إنشاء منصات رقمية تابعة لها وهي منصات تواصلية إخبارية معلوماتية ولانقصد به الموقع الألكتروني فالموقع الالكتروني يختلف عن المنصة الالكترونية (المنصة الالكترونية يطلق عليها البوابة الالكترونية وتكون تابعة لمؤسسة واقعية عامة أو خاصة أما المواقع فأن وجودها يكون مقصوراً على شبكة الويب (Bin Fahd 2022 p:1678) لقد أثرت المنصات الرقمية بجميع مجالاتها التجارية والخدمية والعلمية في تغيير وتسهيل الحياة اليومية كذلك المنصات الرقمية السينما ئية والتلفزيونية في مميزاتها حيث اصبح المشاهد بأمكانه مشاهدة برامجه وأفلامه المفضلة في أي وقت يشاء (إن المنصات اليوم تدعمها التكنولوجيا الرقمية التي تتخطى حواجز الزمان والمكان وتوظف أدوات برمجة ذكية كتطورة تربط بين المنتجين والمستهلكين بشكل أكثر دقة وسهولة من اي وقت مضى (Suwaidi 2020 p:16) وهذه الميزة بالذات جعلت القائمين على هذه المنصات من إنتاج أعمال درامية وسينما ئية خاصة بالمنصة وبالتالي أدت الى زيادة في كمية الاعمال المنتجة. وقد شكل شغف المتلقي بما تنتجه هذه المنصات من انتاجات سينما ئية ودرامية اصبح شغف عالمي من منطبق التأثير الجمعي والهوس الفني خاصة وإن المتلقي لديه اوقات فراغ فأصبح بإمكانه مشاهدة موسم كامل مكون من عدة حلقات في يوم واحد، فإستغلت المنصات هذا الأمر وأصبحت تشرك المتلقي بالحدث حيث قامت بإنتاج حلقات أسبوعية تعرضها في وقت محدد وتقوم المنصات بتلقي ردود الافعال حول الاحداث وتجمع الاراء منهم فشعر المتلقي وكانه جزء من شركة الانتاج بل اصبح لديه شغف وفضول وتشويق لمعرفة ماستؤول اليه الاحداث في الاسبوع القادم ويبدي رأيه وكأنه كاتب العمل. ومن المهم ذكره إن لكل شيء ايجابيات وسلبيات ونحن تطرقنا بشكل وبآخر الى الايجابيات من وفرة الاعمال وتنافس الشركات والمنصات لإنتاج أعمال درامية وسينما ئية لجذب المتلقي وايضا تمكن المشاهد من مشاهدة العمل في أي وقت يشاء ولكن علينا ذكر ماهو سلبي ومن وجهة نظر الباحثان مسنودة بدراسات وآراء من قبل باحثين بالأمر من سلبيات المنصات هو صعوبة السيطرة على محتوى الاعمال المعروضة في تلك المنصات فهي خالية من الرقابة الفنية فقد تسمح بعرض أي عمل منافي للأخلاق والأعراف الإجتماعية والشيء الآخر بما إن هذه المنصات هي من تنتج أعمالها فلا بد لها من تبني أيدولوجية معينة وتحاول تصديرها الى المتلقي بطريقة وأخرى (من أهم التأثيرات السلبية لظهور المنصات الرقمية هي التعرض الفردي للوسيلة والابتعاد عن المشاهدة الجماعية وعدم القدرة على الحصول على الاشتراكات يولد سلوك خطير وهو الإتجاه الى مواقع القرصنة الالكترونية (Qasim 2012 p:724) من هنا يرى الباحثان إن ظهور المنصات الرقمية وخاصة في الوطن العربي أدت الى إغناء الدراما العربية بالمسلسلات الدرامية المملوءة بالأفكار الجديدة لإرضاء جماهيرها وبالتالي الحصول على الاستفادة المالية المرجوة منها ولم تعد الاعمال الدرامية مقتصرة على موسم واحد فقط ألا وهو موسم شهر رمضان، وكذلك يرى الباحثان إن تعدد الأعمال أدى الى تعدد كتاب السيناريو والمخرجين وبالتالي خلق روحية جديدة للدراما والسينما والخروج من عنق الزجاجة الفنية بالاعتماد على نفس الكتاب ونفس المخرجين بل وحتى نفس الممثلين فولدت هذه المنصات روح المنافسة بين الانتاج الدرامي التقليدي ودراما المنصات .

المبحث الثاني- السيناريو المعاصر: ربما يضن الكثيرون أن السيناريو لغة واحدة ولا تتباين او تخلف صياغات التفصيلية مع كل الأنواع الفيلمية او جهات الإنتاج، من حيث تعريفه وما يتضمن، هو قد يكون رأي صائب مع جملة من الأفلام، إلا انه ليس بالضرورة قائم مع كل الأفلام، إذ يرى الكثير بان هناك تباين في الآراء ووجهات النظر بشأن مفهوم السيناريو السينما ئي والتلفزيوني ما بين رأي يرى بأن السيناريو هو جنس أدبي وما بين رأي آخر يرى بأنه نوع مستقل وجديد (اذا كان السيناريو قطعة أدبية رائعة فمن الافضل أن يبقى كنص أدبي وإذا أراد المخرج تحقيق فيلم عن هذا السيناريو فأنه سيستبدل الصور الادبية بمرادفات سينما ئية Tarkovsky (2013 p:122) الباحثان بطبيعة الحال يتفق مع الرأي الذي يتبنى فكرة إن السيناريو جنس جديد يجمع بين الادب والتشكيل والسينما لا يكتب لغرض القراءة بل يكتب لغرض إنتاج فيلم أو مسلسل ولكي أوضح وجهة النظر التي تبنيتها بأن السيناريو نوع مستقل فكاتب السيناريو يمكن بواسطة الصورة أو الإضاءة أو المؤثرات الصورية والصوتية إيصال فكرة معينة أو ردة فعل لا يمكن للنص الأدبي إيصالها والشخصيات والزمان والمكان وغيرها من التفاصيل الأخرى (حين نخضع السيناريو السينما ئي للدراسة نجد أنفسنا باحثين أمام حقيقة مفادها إن السيناريو ينتمي بكل مفاصله إلى الأدب، لأن السيناريو بالنتيجة عبارة عن قصة مادتها الأساس هي الكلمة (Taha 2005 p:56) قد تكون وجهة نظرهم معقولة نوعاً ما فيما يخص البناء الدرامي للقصة ومدى تشابهها مع البناء الدرامي للأجناس الادبية الاخرى مع إن هذا الامر نفسه لا يمكن اعتباره تطابق اساسي 100% وذلك لأسباب اهمها إن الاجناس الادبية نفسها تحمل مسميات مختلفة كالرواية والقصة القصيرة والملحمة والاسطورة والمسرحية الشعرية كل هذه المسميات تختلف

احاهما عن الاخرى في تفاصيل معينة لكنها تتطابق في البناء الدرامي، وكذلك بإمكان السيناريست سرد قصة معينة أو وجهة نظر من توليف مجموعة من الصور وهذا ما قام به "بودوفكين" في فكرة المونتاج البنائي في فيلم "الأم" عام 1925 عندما أراد الايحاء بسعادة سجين علم بأنه سيخرج من السجن قريبا فعبّر عنها بطريقة التوليف وليس عن طريق الحوار أو اداء الممثل، كذلك رأي إن السيناريو نص أدبي حاله حال النصوص الأخرى يتعارض مع ما جاء به "ايزنشتاين" من نظريات عن المونتاج الفكري (إذا وصلنا لقطتين متقابلتين ببعضهما فإننا لا نحصل على النتيجة البسيطة للقطة ولقطة أخرى بل نحصل على ابتكار بديع Rice 1964 (p:54) تعتمد هذه النظرية على مونتاج الصدمة وعلى تصور ذهني مسبق لما ستحدثه تصادم هذه الصور مع بعضها، لذا يعرف "يوروفكين Yorofkin" السيناريو على إنه (فيلم المستقبل المكتوب على الورق والقصة الأدبية تتحول للغة السينما بواسطة كاتب السيناريو (Yahya 1991 p:63) حينما قال تتحول الى لغة السينما يعني أن لغة السيناريو لايعبر عنها بالكلمة وإنما بالصورة والصوت وكل عناصر اللغة السينما ئية في هيكل توليفي، بالتأكيد يمكن للفيلم السينما ئي والمسلسل التلفزيوني أن يتخذ من النصوصو الأدبية الأخرى مادة له فهناك العديد من النصوص الأدبية التي اصبحت أفلام ومسلسلات مثل روايات طه حسين ونجيب محفوظ ويوسف السباعي وعالميا مارغريت متشيل برواية "ذهب مع الريح" وقصص هاري بورتر للكاتبة "ج.ك رولينج Joanne Rowling" وغيرهم وهناك العديد من الدراسات التي تناولت موضوعة تحويل النصوص الادبية الى افلام من حيث الخطاب وتقنية السرد والمعالجات الدرامية والسينما ئية، والواقع أن هناك نوع آخر من السيناريوهات هو السيناريو ذو الصبغة الخيالية (ليس بالضرورة إن يؤلف أو يعد من قصة او رواية أو مسرحية، بل يمكن أن يكون من المخيلة التي تتبلور في ذهن الكاتب Salman 2013 (p:14) يمتاز هذا النوع من السيناريوهات بالإبداع والخيال والرؤيا الجمالية المجردة التي لا تتقيد بحقوق النص بل هو إبداع ذاتي سواء كان واقعي أو سريالي أو خيالي أو تعبيري، أو تجريدي، وقد قسم رائد السينما الوثائقية جون جريرسون أنماط الفيلم الوثائقي الى مستويين، وهما (المستوى الاول: هو المستوى الأدنى ويشمل الجرائد والمجلات السينما ئية والافلام التعليمية والتي تفتقر الى البناء الدرامي وتعتمد على الوصف والمقابلة والارشيف أما المستوى الثاني : هو المستوى الأعلى ويطلق على الأفلام التي تقدم خلقاً فنياً إبداعياً ولا يتم الإعتماد على الكاميرا فقط في سرد الاحداث بل الاستفادة من استخدام ما تتيحه برمجيات الحاسوب والتطورات التكنولوجية من إمكانيات لإعادة صياغة الواقع والحقائق الحياتية إضافة الى المؤثرات الصوتية والبصرية (Issa 2020 p:107-108) إن المستويين اللذان حددهما جريرسون كلاهما يتناول الواقع ولكن كل له اسلوبه الخاص الذي يعبر فيه محتوى الموضوع ويبرز جوانبه بمختلف الوسائل المتاحة .

يعتمد السيناريست في كتابة الافلام الوثائقية على مجموعة من العناصر والتي بواسطتها يعبر عن محتوى الفيلم وهي عناصر مستقلة ومتكاملة تساعد في كشف المحتوى وإيجاد الحلول المطروحة أمام المؤلف، ووسائل التعبير هي (الإرشيف الإخباري القديم - استخدام الصور الفوتوغرافية والرسائل والمذكرات - المقابلات الشخصية - إستخدام الممثل غير المحترف- إستخدام التطور التكنولوجي - التعليق (Salloum 2012 p:50-54) يعتمد كاتب السيناريو للأفلام الوثائقية هذه الوسائل لإيصال فكرة الفيلم أو لإيصال حقيقة محتوى الفيلم، وهنا يجب أن يكون كاتب السيناريو أمينا على الحقائق (لإن الفيلم الوثائقي بذاته سيصبح فيما بعد وثيقة، وهو ما أُلزم السينارست بأن يتأنى في طرح أي معلومة وأن يتحقق منها بنفسه وكأنه باحث علمي (Salman 2013 p:169) حقيقة إن مؤلف وسينارست الفيلم الوثائقي بالفعل هو بمثابة باحث إجتماعي وعلمي ومؤرخ فهو لا يكتب من حي خياله وإنما يبحث عن الحقائق مستعيناً بوسائل التعبير التي أسلفنا ذكرها.

التكنولوجيا في السيناريو: كثيرا ما يتلقف المشاهد الكثير من المستجدات وربما تمر مرور الكرام عليه مع انسيابية وقدرة الصناع في سربلة هذه التطورات بطريقة سلسلة غير محسوسة إلا انها مقصودة ربما بواسطة شخصية او ربما حوار او استعراض سردي بحركة للمناظر والكتل والاشكال عموما في المشهدية للفيلم، فمع التطور التكنولوجي في السينما والتلفزيون ولاسيما في الحقيقة الافتراضية تظهر لنا الكثير من الشخصيات الغريبة والمناظر والبيئة المستحدثة الافتراضية، الإستديو الإفتراضي Virtual Studio / الديكور الإفتراضي Virtual Set إذ إن دخول التطور التكنولوجي في مجال السينما والتلفزيون وما قام بثورة حرفية ونوعية في جميع المجالات والأصعدة انما اسهم في تبني الكثير من الاشتغالات والمكتسبات للسينما والتلفزيون سيان، وذلك لغرض تقليل كلف الإنتاج في التصوير من نقل معدات في مواقع التصوير والظروف الجوية التي قد لا تتلائم مع أجواء التصوير كالأمطار والعواصف وغيرها، إبتكر العاملين في مجال السينما والتلفزيون ما يسمى بالإستديو الإفتراضي (البيئة الإفتراضية تقوم آلياتها من خلال تكوين

مجموعة متنوعة من النماذج والمجسمات ثلاثية الأبعاد، سواء كانت ساكنة أو متحركة، منفذة بواسطة برامج الكمبيوتر Sayed (Ali 2018 p:690) فالاستديو الافتراضي هو محاكاة لبيئة قد تكون لبيئة حقيقية أو بيئة إفتراضية خالية، أما في التلفزيون فيكون الاستديو الإفتراضي هو محاكاة لإستديو داخلي حقيقي فبدلاً من بناء ديكورات وتوزيع إضاءة الى اخره من المواد الداخلة في بناء وتصميم الاستديو يتم صناعة ديكور في الحاسوب للإستديو وهذه ما نراه اليوم في الكثير من البرامج تشعر كأنك داخل متاهة مثلاً أو داخل مركبة فضائية مسافرة في الفضاء الخارجي، وكل ذلك يمكن تنفيذه بواسطة الكروما ويستخدم اللون الاخضر الفاتح أو الأزرق الفاتح كخلفية لأنهما يعتبران من اسهل الألوان التي يمكن فصلهما بسبب بعدهما عن لون البشرة يتم بعد ذلك إدراج الديكور الافتراضي (طريقة ديجتال لخلق افتراضات عديدة أو اخدع تلفزيونية كثيرة، كأن تكون لديكورات أو الخلفيات متعددة، تقوم هذه التكنولوجيا بتحقيق كم من الافتراضات كأن يظهر مقدم البرنامج وهو في صالة ملكية أو مسبح أو في ملعب لكرة القدم أو صالة من صالات المناقشة، يقوم الأستوديو الافتراضي بتصميمها وتنفيذها مع كاميرا الأستوديو (Salman 2008 p:358) تستخدم تقنية الإستديو الإفتراضي في الحالات التي يصعب فيها إيجاد مواقع تصوير ملائمة للتصوير أو لخلق نوع من الإيهام أو الجمالية كنوع من المؤثرات الصورية خاصة داخل الإستديو في البرامج التلفزيونية حيث يمكن إستبدال الديكور والمناظر بين الحين والآخر ويحدث هذا في البرامج المباشرة أو المسجلة حيث ينتقل المقدم والضيف مثلا من داخل حفل الى عالم البحار الى وسط مظاهرة شعبية .

والامر ينعكس أيضا مع باقي عناصر الدراما كالحوار، فلربما كلمة في الحوار تساهم بمهمة على الأقل من المهام وإلا ستكون مجرد إسهاب، فالجمل والحوارات التي تفشل في كشف الحالة النفسية للشخصية والجو العام والمحيط للحالة والموقف والزمن انما تكون حوارات ميتة (إن سطرا واحدا من الحوار يمكن أن يوحي ويوضح شخصية المتحدث (Salman 2023 p:87) فعلى سبيل المثال لا يمكن لشخصية تلعب دور الشقي أن تتكلم بنفس طريقة استاذ جامعي أو طبيب، لذا فإن الصياغة الجيدة للحوار والتعامل بالكلمات والجمل بشكل مميز (في تآلف أو تناقض (Martin2009 p:176) هنا تكمن عبقرية كاتب السيناريو في إستخدام الحوار، فالكلمات أشبه بالعناصر الكيماوية عند إختلاف التراكيز والتراكيب تعطي عناصر جديدة او تولد تفاعلات جديدة فالحوار يمكنه أيضا ايجاد دلالات ومعان جديدة عبر توظيف الرمز والإستعارة اللذان يلعبان دوراً حيوياً بإخراج الفيلم من حالة المباشرة الرتيبة، ففي مسلسل "رأفت الهجان" * عندما يخبرون رأفت بأن مصر حررت سيناء كانت تعابير وجهه المبتهجة تناقض حواره الحزين، هنا نكتشف ان هناك زمن ومكان وحالة لهما خصوصيتهما بواسطة العديد من عناصر الوسيط السينما توجرافي، كان تكون الإكسسوار كهاتف لحقبة معروفة او موبايل ما يوضح لنا من الزمن، او لسيارة طرازية تبين فترة العشرينات ام الاربعينات او الستينات او ما بعد القرن العشرون، وكذا الحال مع الأزياء وتقليعات قصة الشعر والماكياج والوشم او الحوارات والاليات والمباني الخ، وهو بالواقع يتناغم أنواع الافلام والمسلسلات التي تأثرت نصوصها بالتطور التكنولوجي ولاسيما في أفلام الخيال والفانتازيا " Imagination & fantasy" يعرف الخيال على إنه (فعل المبدع الذي يتوجه نحو الإنتاج للعمل الإبداعي (Lalande 2001 p:61) يعد الخيال أحد اهم الشروط الواجب توفرها لدى المؤلفين سواء كانت النصوص سينما ئية او تلفزيونية أو حتى إذاعية فلولا عنصر الخيال لا يستطيع كاتب السيناريو أو الروائي أو حتى الشاعر الابحار في عالم الكتابة والتأليف فالخيال هو (القوة التي تنقل الانسان من التعامل مع المعطى السائد والمألوف الى التعامل مع المتشكل بإرادته وما يطمح اليه ولا يمكن تحقيقه على أرض الواقع (Al-Zamani 2012 p:61)) فنرى إن الخيال إما أن يكون متخيل بالكامل أو تركيب خيالات تحاكي الواقع ولكنها لاتمثله وبمعنى أدق يمكننا أن نتخيل شخصية خيالية ليس لها شبيه بالواقع فهي من محض خيالنا الصرف ويمكننا أن نتخيل شخصية تشبه البشر في الشكل لكن لا تتصف بالصفات البشرية كأن يكون لها جناح أو تستطيع الطيران فهذه الشخصية تحاكي الواقع الطبيعي ولكنها لا تمثله فنرى إن النصوص السينما ئية والتلفزيونية المرتبة بالفانتازيا والخيال تكون خاضعة لهذين المعنيين فيقوم كاتب النص على تجريد الاشياء من معناها وشكلها الأصلي وتشكيلها في قالب جديد من وحي خياله فيتجاوز بذلك حدود المعقول الى اللامعقول. تنوعت القصص الخيالية لتقدم لنا مجموعة من الافلام مثل فيلم "رحلة الى مركز الأرض Journey to the Centre of the earth" والذي تدور أحداثه حول حيوانات ضخمة أشبه بالديناصورات تهاجم البشر وهذه القصة فتحت الباب للعديد من النصوص المشابهة لها مثل سلسلة أفلام "Jurassic Park " وغيرها من افلام الابطال الخارقين كسلسة افلام سوبر مان وبات مان وسبايدر مان (فاعلية الخيال تتمثل في إضفاء الجانب الخيالي على المحسوسات والمدركات للنهوض بقدرتها التعبيرية والجمالية فبدون الخيال تبقى مادة خام محدودة الاثر

ولاتنهض إلا من خلال المرور بفاضاءات الخيال(Hashem) 2011 p:204 يعني تجريد الاشياء من مدلولها الحقيقي وانزياحها الى مدلولات ومديات غريبة وغير مألوفة مثل تصغير حجم الانسان الى اصغر من الحشرات أو تحويل الانسان الى شخصية خارقة وغيرها من الانزياحات الدلالية ،فاعلية الخيال هي التي مكنت الكتاب وصناع الافلام من تصور هكذا قصص وشخصيات خيالية أو خارقة للطبيعة "سوبرمان" الرجل الخارق المتخفي في هيئة انسان ضعيف، "بات مان " الرجل الوطواط الذي يظهر في الوقت المناسب، "سبايدر مان " الرجل العنكبوت الذي ينقذ البشر وغيرهم من الابطال الخارقين الذين يسيرون على نفس النهج وهو إنقاذ الناس وإحلال السلام وبالمقابل لتوازن الكفة ولتنامي الصراع لابد من وجود أبطال خارقين ولكن يمثلون جانب الشر الذي يريد السطرة على العالم وندمير المجتمع أمثال "غرين غوبلن" في فيلم سبايدر مان و"شخصية لوكي" عدو "ثور" وشخصية "دارك سايد" العدو اللدود لفرقة العدالة في فيلم سوبرمان (إنطلاقا من عشرات الأفلام التي تندرج تحت مسمى الخيال والتي تظهر كأشخاص تستحوذ عليهم افكار شريرة للسيطرة على العالم والذين لايتم التخلص منهم إلا بواسطة البطل الخيالي الفردي 2015 (Madanat p:89) لذا لا يمكننا ان ننسى أفلام السحر والفانتازيا التي تندرج وحسب العديد من المصادر تحت مسمى الخيال (الفانتازيا هي مجرد خرق لتوازن الواقع وهذا الخرق قد يكون خرقاً عابراً لكن عندما يطول يوّلد عالما موازيا لعالمنا مع قوانينه ومظاهره الخاصة به A group 2020 p:161) عند كتابة نص تجري احداثه في عالم غير عالمنا وشخصيات مختلفة عنا فسنكون دخلنا بنوعية الفيلم الفانتازي بخلق عالم جديد واساطير خاصة كان تكون هذه الاساطير شخصيات زومبي أو سحرة أو مصاصو دماء (الفيلم الفانتازي قد انبنى وإزدهر فعلياً بسبب طبيعة الاساطير والمعتقدات التي نهل منها والامكانات الهائلة للخدع السينما ئية A group 2020 (p:162) مع التطور التقني والرقمي إزداد هذا النوع من النصوص ولاقى رواجاً في الوسط السينما ئي والتلفزيوني وحققت الافلام والمسلسلات التي إعتمدت على نوعية النصوص الفانتازية نجاحاً ساحقاً بدءاً من فيلم "فرانكشتاين Frankenstein" وفيلم "كينغ كونغ King Kong" الذي تم إعادة إنتاجه مرة أخرى بعد دخول الديجيتال الى عالم السينما وفيلم " وفيلم سيد الخواتم Lord of the ring" وسلسلة أفلام " الأميرة النائمة ماليفسنت Maleficent" هذه الساحرة الجنية التي تقوم برمي السحر على الاميرة النائمة وتصيبها بلعنة انتقاما من والدها الذي خدع الساحرة بإسم الحب لكي يقوم بقص جناحها ويقدمها هدية للملك ومن المسلسلات مسلسل " فلاش جوردن" ومسلسل " صراع العروش".

الامر يبدو لنا جليا مع أفلام الخيال العلمي Science Fiction من حيث التطورات التكنولوجية التي ترشد المشاهد عن حجم التطور والعصرية والمدة الزمنية التي يتناولها الفيلم، فيكون السيناريو حذر جدا عندما يتناول من أي مفردة او عنصر من عناصر الوسيط السينما توجرافي، فمنذ بداية الثورة الصناعية والتطور التكنولوجي مستمر في جميع المجالات الصناعية والهندسية والطبية، كل هذه التطورات أغنت السينما والتلفزيون بمواضيع جديدة، بل لو فكرنا جليّاً سنجد أن إكتشاف آلة التصوير وشاشات العرض والبث التلفزيوني مقترنة بالتطور التكنولوجي لكن مايخص موضوع البحث هو إرتباط السيناريوهات بالتطور التكنولوجي وتطور موضوعات السينما والتلفزيون فلا شك إن إزدهار وتنوع النصوص المواكبة للتطور هو مؤشر على إزدهار العلم والتطور وملامسة الناس بشكل مباشر ومن ثم الاستمتاع بقصصه ومواضيعه (السينما هي صاحبة الفضل الأول في أن يتعرف الناس على ما يدور في أروقة المعامل وما يفعله العلماء ويراه الناس في إطار من المغامرات والديكورات من خلال قصص التخيل العلمي Qasim 2006 (p:24) وبسبب هذه المنافسة بين التطور العلمي وكتابة النصوص المتخيلة قُدمت لنا العديد من العمليات التي تعتمد على الخيال العلمي، والواقع ان عمر سينما الخيال العلمي يعادل عمر السينما نفسها منذ بدايات السينما إكتشف جورج ميليه إنه يمكن خلق ايهام وخدع بواسطة الكاميرا (الحقيقة إن ميليه لم يكن يهمه بالمرة أن يقنعنا بأن ما نراه هو مايحدث بالفعل، كل ما هنالك إنه يعيد خلق الانبهار في تمثيل البانتومايم (Nicholls 2006 p:24) حينما تشاهد فيلم ميليه "رحلة الى القمر" في وقتنا الحاضر قد تشعر بالسخف والضجر، لكن تخيل في تلك الفترة التي لم يشاهد بها الناس صاروخ ولا يعلمون هل هناك بالفعل حياة على سطح القمر أم لا، تخيل وهم يشاهدون الفيلم فما هي يا ترى الاحاسيس والمشاعر التي تولدت لديهم فكانت هذه البداية التي ادخلت الخيال الى عالم السينما والتلفزيون وأصبحت قصص الخيال العلمي هي أنجح القصص في وقتنا الحالي، لذا فقد لعب التطور التكنولوجي التقني والرقمي دوراً هاما لدى خيال كتّاب السيناريو وقد أدى هذا التطور المتنامي الى زيادة تصورات الخيال لدى الكتّاب، فالتقنيات الحديثة سواء على مستوى التطور التقني أو الرقمي قدمت للكتّاب أرض خصبة لزرع قصص وسيناريوهات جديدة بعيدة عن القصص الكلاسيكية التي إمتلأت بها المكتبة السينما ئية والتلفزيونية (لعبت التقنيات السينما ئية دوراً اساسياً في خدمة خيال

السينما ئيين وتجسيده من خلال صورة مقنعة ومؤثرة ومشوقة (Aumon 2011 p:233) واصل كتّاب السيناريو كتابة هذا النوع من الأفلام كونها تحقق أرباحاً جيدة وتقدم قصص لم يتعايش معها المشاهد .

إن حتمية تشبع المشاهد بالقصص الدرامية التراجيدية منها والكوميدية بواسطة تجسيد هذه القصص في العديد من الأفلام والمسلسلات ولدت نوع من الملل لدى المتلقي لمثل هذه القصص بالمقابل فإن المشاهد لديه تعطش لمشاهدة أفلام لم يتعايش معها (نتيجة إزدياد وعي المشاهدين وتراكم خبراتهم في مجال استقبال الافلام، استنفدت قصص ومضامين تلك الافلام وامكانياتها واغراضها وظلت تروح في مكانها من حيث مواضيعها (Madanat 2015 p:95) إن تزايد خبرات المشاهد بعدما تكشفت أمامه جميع اسرار القصص السينما ئية والتلفزيونية مع مرور الزمن كان لابد من توجه كتّاب السيناريو الى نوع جديد من القصص ذات الخيال العلمي لكسر الرتابة التي أصابت المتلقي .

منذ ولادة السينما وفي السنوات الاولى وضع صنّاع السينما هذا النوع من الافلام في أذهانهم فبعد فيلم رحلة الى القمر عام 1902 قدم المخرج الالماني "لفريتز لانغ" فيلم "متروبوليس Metropolis" عام 1927 وهو مقتبس من كتاب يحمل نفس العنوان للمؤلف و"ثيافون هاربو" تدور قصة الفيلم حول عالِم تتحكم به الروبوتات والالات (أول فيلم خيال علمي عظيم ولايزال واحداً من أشدها عظمة حتى يومنا هذا (Nicholls 2006 p:29) هذا النوع من القصص لم يكن رائجا في تلك الحقبة حتى إن هذا الفيلم احدث ضجة لمتابعيه وحيّر نقاده لغموض موضوعه، وعموما هناك صفات مشتركة تتوفر في نصوص افلام ومسلسلات الخيال العلمي فهو يتألف عادة من (أ- تأمل لمضامين وعواقب التقدم العلمي والتقني والرقمي- السفر في الفضاء أو التصال مع كائنات فضائية أو كلا الأمرين معاً - خلفية في المستقبل البعيد (Buckland 2012 p:210) هذه الصفات واضحة وجليّة في نوعية افلام الخيال العلمي تبعا في الكيفية التي ينقل فيها التطور التكنولوجي (التقني والرقمي) الإنسان الى عوالم بعيدة وسنتطرق الى نوعية هذه الافلام تبعا لكل نوع.

يعد الاختزال عنصر للسيناريو المعاصر مع كل تقدم صريح للسيناريو نكتشف انه يقدم لنا المزيد من المعلومات والبيانات بطريقة مستحدثة تبرر لنا الأشياء، وذلك بواسطة الاختزال والسيكوينس المتوازي، في ان يعرض لنا في وقت واحد مثلا حدثين وبمكانين مختلفين، وهو الامر الذي يمثل واحد من اهم التطورات التكنولوجيا في السيناريو المعاصر، من انه يبتعد عن الترهيل والتنميط والمطمطة كما مع الأفلام القديمة التي لو شاهدناها اليوم مثلا لاستغربنا كيف كان يتجرع المشاهد حينها المشاهدة وفق هذا الترهيل، بالوقت نجد ان الأفلام المعاصرة سريعة جدا في طرحها، تستعرض تنوع كثير جدا، لا يقتصر على موقف واحد ولا على حالة او حدث واحد، تشابك عجيب غريب في الفيلم، لنتساءل كيف تمت الكتابة لسيناريو الفيلم العصري، والباحثان وجدا ان التطور التكنولوجي هو الاخر انعكس حتى على طريقة الكتابة، فسرعة العصر تجلت في الكتابة من ان تتم في ورشة عمل لمجموعة من الكتاب والمختصين قد يصل عددهم الى خمسون كاتب ومراقب ومشرف ومتابع، إذ هناك مثلا من يضيف الكوميديا للفيلم ليكون ظريف وهناك من يضيف المغامرات والمطارات واخر للرومانسية ومختص للإبهار والرعب والترقب ووو الخ.

سيناريو الذكاء الاصطناعي : من صفات الذكاء الاصطناعي التي حددها "الان بونيه" هي المعرفة والاجتهاد (تحدد سمة الاجتهاد لبرامج الذكاء الاصطناعي بنوعية المسائل التي تتناولها فهي ليس لها حل خوارزمي معروف وتكمن المعرفة في برامج الذكاء الاصطناعي من خلال ما تم تغذيته من معلومات Bonneh Alan 1993 p:14,15,16) بالتمعن الى هذه الصفات يرد الى اذهاننا تساؤل هل يستطيع الذكاء الاصطناعي كتابة نص سينمائي أو تلفزيوني ؟ قد يكون الجواب مستحيلاً ولكن عند تغذية الذكاء الاصطناعي بمجموعة من السيناريوهات والروايات والقصص يستطيع الذكاء الاصطناعي كتابة سيناريو قد لايكون ممتازاً ولكن ليس سيئاً (يستطيع برنامج مثل "مارجيMargie " بعمل العديد من الاستنتاجات التي تقع خارج سياق الاحداث القصصية وكذلك برنامج "sam" يرمز الى ميكانيكية تطبيق السيناريو يستطيع هذا البرنامج فهم الوصف القصصي ووضع سيناريوهات فرعية عديدة (Bonneh Alan 1993 p: 85,86) يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل هيكل القصص وتقديم مقترحات للكتّاب حول تطوير القصص والشخصيات والحبكة كذلك يمكنه تقديم اقتراح لنوعية الافلام التي يحبها الجمهور عبر الاستعانة بقاعدة بيانات الافلام . يرى الباحثان ان الذكاء الاصطناعي اصبح يقدم العديد من المزايا والمهام مكنت كتّاب السيناريو من كتابة نصوص دون خوف لتكلفة الانتاج أوصعوبة الاخراج كون الذكاء الاصطناعي سهل وذلل العديد من الصعوبات التي كانت تواجه الكتّاب في كتابة نصوص

تاريخية أو خيالية بسبب تكلفة بناء الديكورات والازياء وان الذكاء الاصطناعي يعد أداة مساعدة للكتّاب والمخرجين في تطوير شخصياتهم وقصصهم ويمكنهم من اختراع عوالم خيالية مذهلة

مؤشرات الاطار النظري:

1. توافر التطورات التكنولوجية ويسرتها منحت كتّاب السيناريو القدرة على خلق عوالم وبيئات افتراضية وخيالية
2. يعالج الوسيط السينما توجرافي تجلّيات التكنولوجيا في السيناريو وفق الصوت والصورة.
3. اللجوء للإختزال والسيكوينس المتوازي يكرس تمثلات التطور في كتابة السيناريو السينما ئي المعاصر.

الفصل الثالث / إجراءات البحث

أولا- منهج البحث: اعتمد الباحثان المنهج الوصفي التحليلي مسترشدا بالمؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري.

ثانيا- عينة البحث: نظرا للاتساع الكبير لمجتمع البحث، فقد تم اختيار العينة بصورة قصديه من ذلك المجتمع.

ثالثا- أداة البحث: تم استخدام الملاحظة كأداة للتحليل بعد المشاهدة الدقيقة للعينة، كما أن الباحثان استفادا من المؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري كمعيار للتحليل.

رابعا- وحدة التحليل: تم الاعتماد عل الموقف والحدث من المشاهد في العينة، وقد تم تبويبها وتحديدها وفي زمن ظهور الحدث في العينة وذلك بترميزها بالدقيقة والثانية.

تحليل العينة:

تحليل العينة: Godzilla vs Kong : The New Empire

سيناريو: سيمون باريت، آدم وينغارد، تيري روسيو، اخراج : آدم وينغارد، تصوير : بين سيرسين، مونتاج: جوش شيفر، بطولة : دان ستيفنز، بريان تري هنري،ريبيكا هول، الموسيقى التصويرية : توم هوليكنبورج، مدة العرض: 115 دقيقة، سنة الانتاج : 27 / 3 / 2024،بلد الانتاج : امريكا، استراليا، شركة الانتاج : وارنر براذر، ليجنداري انترتينتمنت.

الفكرة الفلسفية : اهمية التعاون بين القوى المتصارعة والمتنافسة في ما بينها للتصدي والتغلب على تحديات وتهديدات اكبر تضر بمصالحهم سوية .

ملخص الفيلم: يستعرض الفيلم المعركة الملحمية المستمرة وفق عالم مونستر فيرس السينما ئي، ويكمل المواجهة المتفجرة في فيلم غودزيلا ضد كونغ بمغامرة جديدة تضع كونغ الجبار وغودزيلا المخيف أمام تهديد هائل وغامض مخفي داخل عالمنا، يتحدى وجودهم ذاته ووجودنا، ويتعمق الفيلم بشكل أكبر في تاريخ هؤلاء العمالقة وأصولهم، بالإضافة إلى ألغاز جزيرة الجمجمة وخارجها، بالوقت انه يكشف النقاب عن المعركة الأسطورية التي ساعدت في تكوين هذه الكائنات غير العادية وربطها بالبشرية إلى الأبد.

تحليل وفق المؤشر الاول : توافر التطورات التكنولوجية ويسرتها منحت كتّاب السيناريو القدرة على خلق عوالم وبيئات افتراضية وخيالية.

ان التطورات التكنولوجية الحديثة مثل تكنولوجيا CGI وتكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز، ساهمت بشكل كبير من اتساع امكانيات الابداع والتفكير اللامحدود لكتّاب السيناريو في كتابة سيناريوهات الافلام والمسلسلات، لأن هذه التكنولوجيا المتطورة تتيح لكتّاب السيناريو خلق بيئات وعوالم خيالية افتراضية تتجاوز حدود الواقع التقليدية، فبفضل هذه التطور التكنولوجي لم يعد كتّاب السيناريو مكبلين بقيود العالم الواقعي المادي وهذا ما يعزز من قدرة السرد القصصي على ابهار وجذب الجمهور عبر تجربة كتابة نصوص بطرق لم تكن ممكنة قبل التطور التكنولوجي أو لربما ستكون النصوص مشوهة وغير متقنة، اتاحت التطورات التكنولوجية على القدرة على خلق بيئات وعوالم افتراضية خيالية ليس لها وجود سوى في خيال السينارست وهذا الامر الذي ما يجعل النصوص اكثر حيوية كون هذه البيئة وهذا العالم غير مألوف لدى المتلقي، كما وساهمت

هذه التطورات في انشاء بيئات وعوالم افتراضية مشابهة لبيئات وعوالم واقعية حقيقية تدخل ضمن بنية النص ولكن لصعوبة الوصول اليها أو للحاجة الى عمل حدث لا يمكن العمل به في المكان الحقيقي كالانفجارات أو الغرق يكتب السيناريست نصه على اساس الاستعانة بالتكنولوجيا لتصميم بيئة مشابهة للبيئة الحقيقية، وبذلك مكنت هذه التطورات من تحقيق تجارب صورية مبهرة تعمل على تعزيز الواقعية وجذب الجمهور لهذه النوعية من الافلام والمسلسلات .

وحدة التحليل (1) في الدقيقة 1,03 في المشهد الاستهلالي للفيلم الذي عادة ما يحيلنا الى زمان ومكان احداث الفيلم وبالتالي يقوم بشد انتباه المتلقي الى الفيلم خاصة وان كان المشهد الاستهلالي يشير الى عالم افتراضي جديد ليس له وجود في الواقع يقوم كاتب السيناريو بالتعريف بمكان الاحداث وهو بيئة وعالم افتراضي جديد، فبعد ان كان "كينغ كونغ" في الاجزاء السابقة يسكن في "جزيرة الجماجم"، انطلق كاتب السيناريو بمخيلته ليصور عالم افتراضي جديد يسكن " فيه " كينغ كونغ" الا وهو " الارض المجوفة Hollow Earth" هذا العالم الافتراضي لم يسبق له وجود وبالتالي فأن كاتب السيناريو تصور بمخيلته هذا العالم الجديد ليكون عالماً خيالياً داخل جوف الارض وليتسع بمخيلته كلنا نعرف ان جوف الارض عبارة عن صخور وبراكين ومياه جوفية الا ان كاتب السيناريو خالف التوقعات وصوره بوجود ارض خضراء وتضاريس جميلة حيث الجبال العائمة والنباتات الغريبة والحيوانات العملاقة، بواسطة التكنولوجيا الرقمية المتطورة خلق كاتب السيناريو هذا العالم الافتراضي الجديد بطريقة تبدو واقعية للغاية مما يتيح للمتلقي بالانغماس في عالم الفيلم .

وحدة التحليل (2) في الدقيقة 6,19 في البناء التأسيسي لقصة الفيلم يريد كاتب السيناريو ايصال معلومة للجمهور الذي لم يشاهد هذه السلسة سابقاً، فالسينارست لابد ان يضع في تصوره للقصة ان هناك جمهور جديد للفيلم لا يعرف دور الشخصيات سابقاً وماهي طبيعة الاحداث لذا في هذا المشهد اراد السينارست ايصال معلومة بان الجنس البشري محظوظين كون "جودزيلا" يخوض عنهم حروب لا يمكنهم خوضها - هذه هي احد الافكار الفلسفية للفيلم حيث "جودزيلا" يمثل "الولايات المتحدة الامريكية" التي دائما ما تبين هذا المنطق بأنها تخوض الحروب بدلا من الدول أو الشعوب الاخرى ضد الارهاب او اي مسمى آخر- فيظهر في هذا المشهد عنكبوت عملاق "سيلا" في مدينة "روما" للسيطرة على المدينة ولكن "جودزيلا يتصدى له ويدخل معه بصراع ويقضي عليه لتنفيذ هذا المشهد كان لابد من الاستعانة بالواقع الافتراضي والواقع المعزز ولكن هذه المرة ليس واقع متخيل بل هو واقع افتراضي مشابه للواقع الحقيقي المادي الا ان صعوبة تنفيذ هذا المشهد في الحقيقة كان لابد من اللجوء الى التكنولوجيا الرقمية CGI لرسم بيئة مشابهة لروما حيث سيدور القتال وتتهدم المابني وتهرب الناس خوفا من الموت، وبهذا صمم السينارست مشهده بالاستعانة في التقنيات الرقمية المتطورة لإيصال فكرته .

وحدة التحليل (3) في الدقيقة 9,11 قاعدة "مونارك" في "باربادوس هي قاعدة مراقبة كل من "جودزيلا" و"كونغ" ومراقبة نشاطاتهم الحيوية وتحركاتهم ونشاطات البيئة التي يتواجدون فيها بعد ان يتم رصد نشاط غريب في الارض الجوفية حيث يعيش "كينغ كونغ" يتم الاتصال بـ"اندروز" لتذهب الى القاعدة كونها المسؤولة عن متابعة الوحشين، يحاول كاتب السيناريو تصور هذا المقر بطريقة ما ولابد أن يكون هذا المقر فيه من التطور مايفوق اي مقر آخر وبالاستعانة بالتكنولوجيا الرقمية المتطورة CGI وبالاستعانة باتكنولوجيا الواقع المعزز استطاع السينارست تصور هذا المقر بأنه مكان كبير جدا ويحتوي على العديد من شاشات المراقبة المتطورة وبمختلف الاحجام حيث تم تصميم هذا المقر كمبيوتريا وتم تنفيذه بواسطة تقنية الواقع المعزز داخل استديو افتراضي بواسطة تقنية الكروما حيث يتحرك الممثلين وسط الاستديو بحركات مدروسة اما الديكور الاخر فهو افتراضي، بواسطة هذه التقنية حقق السينارست مراده بتخيله المقر بشكل لايضاهيه اي مكان متطور اخر.

استخدام المجتمع للتطورات والابتكارات التكنولوجية الكبيرة التي تحيط بنا تجلّى بوضوح في النصوص السينما ئية والتلفزيونية المعاصرة . هذا التطور التكنولوجي الذي غزا كافة جوانب الحياة اليومية للإنسان أسفر عن العديد من الابتكارات التقنية والرقمية، من أبرزها اختراع الإنترنت، والحاسوب الشخصي، والموبايل، ووسائل الاتصال الحديثة، والاتصال عبر الأقمار الصناعية، والأجهزة الطبية والهندسية والصناعية، والذكاء الاصطناعي، وغيرها من الاختراعات التي لا تُعد ولا تُحصى. بالإضافة إلى ذلك هناك الابتكارات التكنولوجية الخيالية التي تنبع من خيال كُتاب السيناريو. العديد من كُتاب السيناريو استغلوا هذه التطورات التكنولوجية في بناء الحبكة الدرامية، حيث تتجلى في الحبكات الفرعية التي تدعم الحدث الرئيسي أو تشكل الحبكة الرئيسية للفيلم. هنا يكمن الاختلاف في الكتابة بين الأفلام المعاصرة والتقليدية، حيث ترتبط هذه الاختلافات بالتطور التكنولوجي والابتكارات التكنولوجية واتساع الخيال والتنبؤ بإبتكارات قد تبصر النور في السنوات القادمة . توظيف هذه الابتكارات من قبل السينارست لتدعيم فكرة معينة أو للتأكيد على حدث جليّ أو ربما يكون الابتكار نفسه هو محور القصة .

تحليل وفق المؤشر الثاني: يعالج الوسيط السينما توجرافي تجلّيات التكنولوجيا في السيناريو وفق الصوت والصورة، لقد استخدام المجتمع للتطورات والابتكارات التكنولوجية الكبيرة التي تحيط بنا تجلّى بوضوح في النصوص السينما ئية والتلفزيونية المعاصرة . هذا التطور التكنولوجي الذي غزا كافة جوانب الحياة اليومية للإنسان أسفر عن العديد من الابتكارات التقنية والرقمية، من أبرزها اختراع الإنترنت، والحاسوب الشخصي، والموبايل، ووسائل الاتصال الحديثة، والاتصال عبر الأقمار الصناعية، والأجهزة الطبية والهندسية والصناعية، والذكاء الاصطناعي، وغيرها من الاختراعات التي لا تُعد ولا تُحصى. بالإضافة إلى ذلك هناك الابتكارات التكنولوجية الخيالية التي تنبع من خيال كُتاب السيناريو. العديد من كُتاب السيناريو استغلوا هذه التطورات التكنولوجية في بناء الحبكة الدرامية، حيث تتجلى في الحبكات الفرعية التي تدعم الحدث الرئيسي أو تشكل الحبكة الرئيسية للفيلم. هنا يكمن الاختلاف في الكتابة بين الأفلام المعاصرة والتقليدية، حيث ترتبط هذه الاختلافات بالتطور التكنولوجي والابتكارات التكنولوجية واتساع الخيال والتنبؤ بإبتكارات قد تبصر النور في السنوات القادمة . توظيف هذه الابتكارات من قبل السينارست لتدعيم فكرة معينة أو للتأكيد على حدث جليّ أو ربما يكون الابتكار نفسه هو محور القصة .

وحدة التحليل (4) في الدقيقة 7,15 في محطة "مونارك1" وهي محطة مراقبة "كينغ كونغ" وهي داخل الارض المجوفة نشاهد في داخل المحطة اجهزة مراقبة حديثة تحتوي على مجموعة من الشاشات التي تظهر عليها لقطات مختلفة اللقطات التي تظهر فيها مصور عبر كاميرات ثابتة واخرى متحركة والكاميرات المتحركة لابد ان يكون هناك وسيلة لتحريها ربما تكون محمولة على طائرات مسيرة "درون" اضافة الى اجهزة استشعار حرارية تظهر اي تحرك غير مسيطر عليه بالاشعة الحمراء وهذا واضح حينما رصدت الاجهزة تحرك غريب في منطقة صيد "كونغ" وكذلك اجهزة رصد زلزالي التي رصدت مخطط جديد غير مفهوم، كل هذه التكنولوجيا وظفها السينارست في مشهد لا يتجاوز الدقيقة الواحدة ليعطي دلالات كثيرة أولها التطور الكبير لدى الولايات المتحدة الامريكية الذي وصل ذروته بمراقبة ماهو في جوف الارض بل تعدى ذلك الى انشاء محطة مراقبة تحت الارض والشيء الآخر هو للتمهيد الى الاحداث التي ستحصل لاحقا بعد هذا الرصد الجديد.

وحدة التحليل (5) في الدقيقة 9,11 بعدما ترصد محطة "مونارك1" مؤشرات غريبة وجديدة ترسل تقريرها الى محطة "مونارك" فوق سطح الارض في هذا المشهد تظهر المحطة من الداخل وبمساحة كبيرة جداً تغطيها بالكامل شاشات المراقبة والاجهزة العسكرية

الرادارية المتطورة حيث تصل "اندروز" المسؤولة عن مراقبة "كونغ" لتطلع على التقرير وتحليل ماحدث، هنا كاتب السيناريو كان لابد عليه من توظيف تقنيات تكنولوجية متطورة جداً كون هذه المحطة تعد المحطة الام للمحطة التي في جوف الارض فلابد ان تكون بمستوى اكثر تطورمن الاخرى حيث يتم التنقل بين تلك الاجهزة وكل لقطة تظهر شاشة معينة وبنفس الطريقة هناك كاميرات مراقبة محمولة على "درون"، توظيف التكنولوجيا هنا جاء لتدعيم الحبكة الثانوية كان يمكن للسيناريست الاكتفاء بالمحطة الاولى ولكن للتأكيد على اهمية الحدث والاحداث التالية وبيان ان المحطة الام هي بدرجة تطور هائلة جداً .

وحدة التحليل (6) في الدقيقة 19,55 يخرج "كينغ كونغ" الى سطح الارض بعد اصابته بإلتهاب في احد اسنانه وهو يتألم منه، فيخرج عبر المنطقة التي تتواجد فيها محطة المراقبة ولإجراء عملية تبديل سن نشاهد الطبيب البيطري يقود طائرة ضخمة جداً صفراء اللون تبدو وكأنها صنعت خصيصاً لـ"كونغ" كونها مجهزة بذراعين لحمل شيء ثقيل وقوة عزم قوية جدا واضحة عبر وضع خمسة محركات فيها، الطائرة مجهزة بحقن مخدرة بسبب ضخامة "كونغ" وعدم رغبة السيناريست بإعطاء المخدر عبر بنادق آلية كما هو شائع اراد ابراز التكنولوجيا المتطورة للمحطة والاستعداد الدائم لإي ظرف طارئ وظف ذلك عبر تلك الطائرة المزودة بالمعدات المتطورة وبالتأكيد هي دلالة يشير اليها السيناريست بكيفية تعامل الجيش الامريكي مع اصابة تحدث حتى وان كانت بسيطة فأن درجة الاهتمام ستكون على درجة عالية جداً .

تحليل وفق المؤشر الثالث: اللجوء للإختزال والسيكوينس المتوازي يكرس تمثلات التطور في كتابة السيناريو السينما ئي المعاصر.

الاختزال والسيكوينس جزءاً لا يتجزأ من اسلوب كتابة النصوص السينما ئية المعاصرة حيث يعدان تطورين مهمين في هذا المجال . يساعد الاختزال في تكثيف النصوص ويوجه تركيزه على الاحداث الرئيسية مما يجعل النصوص اكثر ديناميكية واكثر تشويق بسبب تسارع الاحداث وبالتالي فلن يدخل المشاهد في جو من الملل. ويعمل السيكوينس على تنظيم المشاهد حيث يتألف من سلسلة متتابعة من المشاهد التي تساهم في تطوير الشخصيات وخلق التوتر والإثارة، مما يجعل القصة أكثر تنظيماً ومتعة، وكلما زادت تعقيدات القصة، زادت أهمية استخدام السيكوينس في تقسيم الحبكة وجعلها أكثر فهماً للجمهوربإستخدام التقنيات والانماط السردية الحديثة سواء كانت في سردية الفيلم عموماً أم في النمط السردي للحبكات الفرعية . باستخدام تقنيات الاختزال والسيكوينس في كتابة السيناريو، يمكن للكتّاب تقديم قصص معقدة ومليئة بالشخصيات بشكل ديناميكي وجذاب، حيث يساهم الاختزال في تقديم المعلومات بشكل سريع وديناميكي، بينما يعمل السيكوينس على تنظيم الحبكة وبناء الصراع بشكل يجعل المشاهد متفاعلاً ومندمجاً مع الأحداث، مما يجعل الفيلم مشوقاً ومثيراً للاهتمام بالرغم من تعقيده . في عينة هذا الفيلم استخدم السيناريست تقنيات الاختزال والسيكوينس لأن النص فيه من الاحداث المكثفة ما تكفي لشد المتابع للأحداث فكان لابد من تقديم تلك الاحداث بشكل مكثف وبترتيب يسمح بفهم الحبكة بطريقة سلسة.

وحدة التحليل (7) في الدقيقة 0,40 في المشهد الاستهلالي للفيلم والذي يؤسس للمكان والزمان الذي ستدور به الاحداث نشاهد مكان ساحر بطبيعة خلابة حيث الارض الخضراء والطيور الديناصورية الكبيرة والشلالات والجبال الهائمة في السماء فيشير كاتب السيناريو الى المكان عبر الكتابة على الشاشة (في مكان ما في جوف الارض) بعدها نلاحظ "كونغ" وهو يهرب وتركض خلفه مجموعة من الكلاب الضخمة ويدخل معها في صراع وعندما يجد نفسه محاصر يقتل كلب منهم ويقسمه نصفين فتخافه الكلاب الاخرى وتهرب منه، استخدم كاتب السيناريو السيكوينس في الاستهلال بالتعريف بمكان الاحداث الجديد في هذا الجزء وشخصية "كونغ" وقد بدى عليها الكبر بتغير لون الفرو الى الرمادي وايضا ليوضح ان في هذا المكان الجديد لا يمتلك " كونغ" السيطرة عليه مثلما كان يعيش سابقاً في "ارض الجماجم" حيث كان هو الاقوى وهو المسيطر وبين ذلك بسبب الافخاخ التي صنعها "كونغ" تحسباً لمواجهة مخلوقات شرسة وهذه الافخاخ والطريقة التي تخلص منها من الكلاب تدل على ذكاء "كونغ" والذي عادة مايستخدمه في المعارك الكبيرة . في المشهد الذي يليه حيث دكتور"اندروز" في قاعة المؤتمرات تشرح للحضور عن العالم الجديد المكتشف عبر حوار بسيط ومكثف وبرفقة مجموعة من اللقطات الحاسوبية توضح فكرتها ومهدت عن طريق سؤال سألها مقدم برامج (ماذا عن "جودزيلا" فأجابت انه في على سطح الارض والاخر في جوف الارض فليس هناك مايدعو للقلق) للنتقل بلقطة مباشرة الى معركة "جودزيلا" و"سيلا" العنكبوت العملاق هنا استخدم السيناريست تقنية السيكوينس في التعريف بشخصيات ومكان الاحداث كاستهلال وتمهيد لباقي احداث الفيلم واستخدم السيناريست شكل النسق السردي المتوازي حيث تدور الاحداث في مكانين مختلفين حيث يعيش كل منهما وما هو دور كل واحد منهم ووظف تقنية الاختزال في ايضاح الفكرة بلقطات بسيطة ومكثفة دون الخوض في سجالات مطولة

والانتقال بين عالم وعالم آخر بلقطات مكثفة وكلها ديناميكية ان استخدام تقنية الاختزال والسيكونيس المتوازي يعمل على جذب وشد انتباه الجمهور للأحداث الرئيسية كونها غنية بالأحداث .

وحدة التحليل (8) في الدقيقة 10,00 في هذا المشهد نرى "جيا" الطفلة الصماء الناجية الوحيدة من قبيلة "إيوي" وهي تجلس في الصف ويحصل لها شرود ذهني حيث وضع السينارست بجنبها صورة للاهرامات واثناء الشرود تتشوه ارقام الساعة على شكل اهرامات لينتهي الشرود الذهني برسم "جيا" للاهرامات على ورقة الامتحان وعى لوح الجلوس المدرسي نشاهد بعدها الدكتور "اندروز" وهي تشاهد مقطع فيديو للحظة العثور على "جيا" وانها الناجية الوحيدة وبقية قبيلتها اختفوا في البحر، تفطن "اندروز" لوجود علاقة بين مخطط نداء الاستغاثة الذي ارسلته محطة مراقبة رقم 1 من جوف الارض وبين الرسوم التي رسمتها "جيا" فتجلب المخططين وتقارن بينهما وتجد انهما متتطابقان وعلى شكل الاهرامات مباشرة بعدها نجد "اندروز" عند " بيرني هايز" الذي يقوم بتحليل الاشارتين معا . لكي يقوم السينارست بربط حبكته بسلاسة وبلقطات مكثفة استطاع حبك علاقة عبر محاكاة بين شكل نداء الاستغاثة مع رسوم"جيا" وبين "جودزيلا" الذي يعد آخر مخلوق من جنسه وبين"جيا" اخر شخص من قبيلتها ولكي يمهد الى الى لاحقة جعل الرمز الذي تترابط به الاحداث هو "الاهرامات" فعبر لقطات مكثفة ومختصرة وظف كاتب السيناريو تقنية الاختزال التي عملت على جذب وشد المتلقي نحو الاحداث واثارة الفضول لديه لما سيحدث لاحقاً . ونلاحظ ايضاً كيف وظف تقنية السيكوينس في السيناريو حيث ساهم على هيكلة الحبكة عبر تقسيم القصة إلى أجزاء قابلة للفهم والمتابعة.

وحدة التحليل (9) في الدقيقة 31,27 يستشعر "جودزيلا" بوجود خطر قريب وبالتأكيد هذه احدى ميزاته الخارقة ينهض من مكانه بداخل المدرج الروماني ويبدأ رحلة امتصاص اكبر كمية من الطاقة الذرية لمواجهة التحدي القادم تتلقى وحدات المراقبة فوق سطح الارض الاحداثيات وتصور ما يحصل لـ"جودزيلا" في الوقت نفسه ينزل الطاقم الاخر الى جوف الارض لمعرفة موقع نداء الاستغاثة وما يحصل لـ"كينغ كونغ" في الاسفل ويلاحظون تحطم محطة "مونارك1 " بالكامل وواضح انها بفعل فاعل . نلاحظ ان كاتب السيناريو استخدم شكل النسق السردي المتوازي في بنيته السردية للفيلم يتناوب في سرد القصص بين عالمي سطح الارض وجوف الارض حتى يلتقيان في النهاية هذا الشكل من الانساق السردية يمثل تقنية الاختزال بحد ذاته وذلك لأن الحبكات الفرعية تكون قليلة مقارنة بالحبكة الرئيسية لإنها غنية بالاحداث بسبب وجود قصتين أو اكثر تدور في نفس الزمان وبذلك يتحقق الاختزال لأن الاطالة تسبب الملل لدى المتلقي، اما السيكوينس في وحدة التحليل هذه فتحقق من قيام السينارست ببناء التوتر تدريجياً، مع ذروات متتالية تزيد من التشويق.

النتائج:

قام الباحثان بتحليل تسعة وحدات تحليل وبواقع ثلاث مؤشرات لمعيار التحليل، وقد تبين عند التحليل تطابق ما جاء في وحدات التحليل مع المؤشر من حيث وجود البيئة الافتراضية والعوالم الغارئبية، وهي في الواحدات الاتية "1-2-3" وكذلك أظهرت النتائج أن هناك معالجات كثيرة عبر الوسيط السينما توجرافي اعتمدت وشكلت تجلّيات التكنولوجيا في السيناريو وفق الصوت والصورة، وهي في ثلاث وحدات "4-5-6" أيضا وجدا الباحثان أن عملية الاختزال التي حددها المؤشر الثالث قد حضرت في اغلب مشاهد الفيلم، فهناك الكثير من المشاهد التي اعتمدت الاختزال ولاسيما في المونتاج المتوازي والسيكوينس المختزل، وقد أشرت وفق الوحدات التحليلية "7-8-9".

الاستنتاجات: استنتج الباحثان ان كل تطور تكنولوجي ينعس على الحياة شكلا وقالبا، فتكون الحياة وكأنها تقليعات تظهر ما بين مدة وأخرى، وهو الامر الذي لابد ان يتبناه السينارست ويعكسه في أفلامه كي تكون مقبولة، بل تكون مثيرة، ولاسيما لو ان هناك الكثير من الامتيازات عبر الاستشراف في الأفلام، أو النبوءات التي اتضح فيما بعد انها على أرض الواقع، بغض النظر ان كانت مفبركة أو أنها حقيقية غير مزيفة، وهو ما انعكس مع حدث من حادث احتراق طائرة الرئيس الإيراني الذي نوهت له بعض البرامج قبل حدوثه، وهناك الكثير من الأفلام تجدد معلوماتها وسردها بالعديد من المستجدات من التطور والتحسين المعاشي والتغييرات التي تحدث على ارض الواقع من بنية تحتية او اشكالا عصرية الخ.

التوصيات: يوصي الباحثان اعتماد منهج التحديث والعصرية في السيناريوهات ضمن مناهج الدراسة في قسم الفنون السينمائية والتلفزيونية بجامعة بغداد، والتركيز على المواكبة والتطوير باستخدام سرد عصري حداثوي.

المقترحات: يقترح الباحثان كتابة بحوث تتناول تعميق التطور التكنولوجي المتواتر والمستمر في كتابة سيناريوهات معاصرة لما لها من اهمية في تحقيق التطوير للسينما والتلفزيون .

Conclusions:

The researchers concluded that every technological development affects life in every form and form, so life is like fads that appear from time to time, and this is something that the screenwriter must adopt and reflect in his films in order for them to be acceptable, and even exciting, especially if there are many privileges across Foresight in films, or prophecies that later turned out to be true, regardless of whether they were fabricated or real and not fake, which was reflected in the incident of the burning of the Iranian president's plane, which some programs mentioned before it happened, and there are many films that are renewed. Its information and narration of many developments in terms of development, improvement of livelihood, and changes occurring on the ground, whether infrastructure, modern forms, etc.

Recommendations: The researchers recommend adopting the modernization and modernity approach in scenarios within the study curricula in the Department of Cinematic and Television Arts at the University of Baghdad, and focusing on keeping pace and development using a modernist narrative.

Suggestions: The researchers suggest writing research that deals with deepening the frequent and continuous technological development in writing contemporary scenarios because of their importance in achieving the development of cinema and television.

References:

1. A group of researchers, 2020, *Cinema References and Techniques*, translated by Nabil Al-Debs, reviewed by Jamal Shahid, published by the Syrian General Book Authority, Damascus.
2. Al Suwaidi, Saif, 2020, *Digital Platform Industry*, 1st edition, Oored Platform, Kuala Lumpur.
3. Al-Qaisi, Fares Mahdi, 2007, *digital technology in film and television production*, research published in Al-Academy Magazine, No. 47.
4. Al-Saleh , Saleh, Al-Shamil,1999 , *"Dictionary of Social Science Terms*," 1st edition, Dar Alam Al-Kutub, Riyadh.
5. Al-Zamani, Kamal, 2012, *The Hujjaja of Image in the Political Rhetoric of Imam Ali*, World of Books, Jordan.
6. Aumon, Jack, et al.2011 , *Film Aesthetics*, translated by Maher Trimesh, 1st edition, Abu Dhabi Authority for Culture and Heritage, Abu Dhabi.
7. Bennett , Tony et al.2010 , *New Terminological Keys, "Dictionary of Culture and Society Terms*," translated by Saeed Al-Ghanimi, 1st edition, Arab Organization for Translation, Beirut.
8. Bin Fahd, Muhammad, 2022, *Saudi audiences' exposure to cinematic films via digital platforms*, Journal of Media Research, Al-Azhar University, Faculty of Information, Issue 63, Part 3.
9. Bonneh Alan, 1993, *Artificial Intelligence: Its Reality and Future,* translated by Ali Sabri Farghali, National Council for Culture and Arts, Kuwait.
10. Buckland, Warren, 2012, *Understanding Film Study*, translated by Muhammad Munir Al-Asbahi, Publications of the Ministry of Culture - General Cinema Foundation, Damascus.
11. Delio, Fadil, 2010, *New Technology for Media and Communication*, 1st edition, Dar Al-Fayez for Printing and Publishing, Algeria.
12. Hashem, Aladdin Abdul Majeed, , 2011, *Aesthetic data for the levels of imagination in the film work*, Al-Academy Magazine, College of Fine Arts, University of Baghdad, Issue 57.
13. Issa, Nahla, 2020, *Documentary Films,* Syrian Virtual University, Damascus.
14. Lalande, Andre, 2001, *Lalande Philosophical Encyclopedia,* Volume 1, 2nd edition, Oweidat Publications, Beirut – Paris.
15. Madanat, Adnan,2015 , *Lenses of Imagination*, Al-Safir Press, Ministry of Culture, Amman.
16. Martin, Marcel, 2009, *The Cinematic Language*, translated by Saad Makkawi, reviewed by Farid Mazawi, General Organization for Cinema.
17. Nicholls, Peter, 2006, *Imaginative Cinema*, translated by Medhat Mahfouz, Egyptian General Book Authority, Cairo.
18. Qasim, Hussein Ali, Drama Makers, 2012' *Evaluation of the Impact of Using Digital Platforms on the Future of Drama Industry,* 26th International Scientific Conference on Digital Media, Cairo University, Faculty of Information,
19. Qasim, Mahmoud, 2006, *Science Fiction Cinema*, Alam Zadeh Al-Khayal, Arab Press Publishers Agency, Cairo.
20. *Reverso Dictionary on the Internet.* For more information, follow the electronic link until 25-2024 https://context.reverso.net

21. Rice, Caryl, 1964, *Al-Montage Cinema E*, translated by Ahmed Al-Hadary, reviewed by Kamel Morsi, 12th edition, Egyptian General Institution for Authors and Publishing, Cairo.

22. Robinson, David, 1999, *The History of World Cinema* 1895-1980, translated by Ibrahim Qandil, Supreme Council of Culture, Cairo.

23. Sadiq, Abbas Mustafa, 2011, *New Media Concepts, Means and Applications*, Dar Al-Shorouk for Publishing and Distribution, Jordan.

24. Salloum, Kazem Murshid, 2012, *Cinema of Reality*, Dar Mesopotamia, Baghdad.

25. Salman, Abdel Basset, 2008, *Digital Media: The Concept of Digital Journalism*, *Cinema, Television, and Multimedia*, Al-Dar Al-Thaqafiyya for Publishing, Cairo.

26. Salman, Abdel Basset, 2023, *direction and screenplay*, 2nd edition, Cultural House for Publishing, Cairo.

27. Salman, Abdel Basset , 2023, *the contemporary film critic*, 2nd edition, Al-Dar Al-Thaqafiyya for Publishing.

28. Salman, Abdel Basset, 2020, *The Rise of Nano cinema - A Film Without a Director*, published in the Film Magazine, Iraqi Ministry of Culture, Tourism and Antiquities, Issue No. 4.

29. Salman, Abdul Basit, 2013, *Script and Text*, 2nd edition, University of Baghdad, University House for Printing, Publishing and Translation.

30. Sayed Ali, Heba Ibrahim, 2018*, digital technology in the design of virtual cinema sets, an analytical study,* research published in the Journal of Architecture and Arts, Volume 3, Issue 12, Part 2.

31. Shalabi, Mamdouh Jaber and others, 2018, *educational technologies and their applications in curricula,* Dar Al-Ilm and Al-Iman for Publishing and Distribution, Algeria.

32. Shimi, Saeed, 2013, *The Cinematic Image from Silent Cinema to Digital*, 1st edition, General Authority for Cultural Palaces, Cairo.

33. Taha, Ihab Yassin ,2005, *the semantic shift between the linguistic image and the cinematic image, a comparative study between the scenario and the film*, doctoral thesis, "College of Fine Arts at the University of Baghdad,".

34. Tarkovsky, Andrei, 2013, *Sculpture in Time*, translated by Amin Saleh, Jordanian Family Library, Amman.

35. Yahya, Mustafa Y.1991 , *Artistic Appreciation and Cinema*, Dar Gharib Printing, Cairo.