توظيف السينما الامريكية للتقنية في إرساء العولمة في الفيلم السينمائي

نجيب أصليوة حيدو

جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة

ملخص البحث :

يتلخص البحث الموسوم بـ (توظيف التقنية في أرساء العولمة في الفن السينمائي) ، والسير بخطة متوازية بين حركتي التقنية والفنية وآنعكاس العولمة على المنجز النهائي في الفلم السينمائي من الإبتكارات والتكنولوجيا السريعة ورأس المال التي وفره صناع السينما وكارتلاتها التي تهتم كلها في خدمة تجسيد الفكرة ونشرها في أرجاء العالم. وتوزع البحث على أربعة فصول تناول الفصل الأول الإطار المنهجي للبحث الذي تضمن مشكلة البحث والتي تمثلت في التساؤل الآتي : (ما هي الكيفيات في توظيف التقنية في أرساء العولمة في الفن السينمائي ؟) وأهمية البحث وأهدافه وحدود البحث والتعريف بأهم المصطلحات التي جاءت في البحث . والفصل الثاني، وهو الإطار النظري والدراسات السابقة . وتوزع الإطار النظري على ثلاثة مباحث، تناول المبحث الأول التقنية وآثرها في الفن السينمائي ،آستقراء تأريخي لمسيرة تطور التقنيات (عناصر الصورة) في مجالها السمعي البصري من تقنيات العرض وتطورها . وتناول المبحث الثاني مفهوم العولمة وعلاقتها بالتقنية في الفلم السينمائي.أما المبحث الثالث فقد تناول التكنولوجيا السريعة ودورها في إيصال الفلم الأمريكي إلى دور العرض العالمية في أرساء العولمة ، ودور هذه التقنيات في تجسيد المضامين والأفكار المطروحة في النص من خلال تجسيدها بالأفلام لهذه المعالجات ولمختلف المستويات . وفي الفصل الثالث الذي تم تخصيصه لإجراءات البحث والذي تضمن منهج البحث ، وعينته القصدية وهي فلم : (ماتريكس ج1 The Matrix). كذلك مجتمع البحث وأداته ووحدة التحليل وخطوات التحليل ثم تحليل العينة الفلمية . ثم الفصل الرابع تحليل العينة الفلمية . أما الفصل الخامس فآحتوى على النتائج. كذلك الأستنتاجات الذي توصل إليها الباحث . ولابد لبحوث من هذا النوع أن تحتوي على مصادر تدعم عملية البحث العلمي .

الفصل الأول

الإطار المنهجي

أولاً – مشكلة البحث :

لم تنشأ السينما كفن بل نشأت كآلة ذلك أن الصور المتحركة (السينماتوغرافي) وليدة آختراع . ومنذ بداية التصوير السينمائي ظل الإبهار الصوري هو الشغل الشاغل لهذا الفن وهو من أهم الوسائل التي تجذب المتفرج . وبدأت التقنيات والإختراعات تزداد بمرور الوقت إلى ما آلت إليه السينما في الوقت الحاضر من

الإبتكارات والتكنولوجيا السريعة ورأس المال التي وفرته صناع السينما وكارتلاتها التي تنصب كلها في خدمة تجسيد الفكرة، وكيفية إيصالها إلى دور العرض السينمائية في العالم. وعليه فإن تساؤلات كثيرة تطرح في هذا المجال، ما علاقة التقنية بالفن وبالعولمة ؟ وما الإشتراطات التي فرضتها التقنيات الحديثة على المبدع السينمائي ؟ وما الآفاق التي تخلقها التقنيات أمام فن الفلم اليوم ومستقبلاً؟ وهذه الأسئلة كلها تبلورت منها مشكلة البحث التي تتمثل في التساؤل الآتي : -

ما هي كيفيات توظيف التقنية لإرساء العولمة في الفن السينمائي ؟ .

ثانياً – أهمية البحث :

تكمن أهمية البحث كونه يواكب مسيرة التطور التكنولوجيا السريعة في مجال الفنون السمعية والبصرية وعلاقة التطورات بالناتج النهائي للمنجز الفني . فضلاً عما يقدمه من معرفة علمية

وفنية للدارسين والمهتمين في مجال السينما والتلفزيون ، وعن آليات إشتغال هذه التقنيات وتوظيفها في عملية إيصال أفكارهم ومضامينهم لإرساء عملية العولمة وترسيخها .

ثالثاً – أهداف البحث :

1 – يهدف البحث إلى الكشف عن العلاقة بين التقنية والعولمة لنشر المنجز إلى أرجاء العالم .

3 – علاقة التقنية بتجسيد المعالجات السينمائية لتوضيح البناء الصوري لتجسيد الفكرة وإرساء وترسيخ العولمة.

رابعاً – حدود البحث :

1 – الحد الموضوعي (النظري) : يتحدد الباحث بدراسة :

(توظيف التقنية في إرساء العولمة في الفن السينمائي)

2 – الحد التطبيقي :

لا يمكن للباحث أن يتحدد بمدة زمنية أو مكانية معينة أو حتى بمجموعة معينة من الأفلام، لذا أختار الباحث عينة قصدية وبنحوٍ علمي موضوعي لكي يتمكن من تحقيق ما يرمي إليه البحث. الفلم : (ماتريكس ج1 The Matrix) إخراج : أندي واكووسكي ولاري واكووسكي سيناريو أندي واكووسكي ولاري واكووسكي . انتاج : جويل سيلفير واندي واكووسكي ولاري واكوسكي من خلال شركة وارنر بروس ، وفيليج رودشو Warner Bros and Villag Roadsshow pictures سنة الأنتاج : 1999 .

خامساً المصطلحات:

1 - **العولمة** :

أن كلمة العولمة ليس لها تعريفُ في القاموس وذلك ((لكونها مشتقة من مدلول (العالم). ويفضل الباحثون الأنكلوساكسون Globalization نسبة إلى كلمة Globe التي تعني باللغة العربية، الكرة الأرضية... كذلك فإن المفهوم الدقيق للعولمة وتوضيح آلياتها الأقتصادية والاجتماعية ورسم آنعكاساتها على العالم عامةً، وشعوب الجنوب خاصةً والعرب منهم بشكل أخص.))(1\ص19 -20). لذا يرى الباحث بأن التعريف

الإجرائي للعولمة هي أن أمريكا جاءت بها لتتسيد العالم من بوابة المعرفة بواسطة التكنولوجيا السريعة وليتسع مجال النفوذ والسيطرة وبسط إنتشار لقيمها ، ومن ثم خضوع الآخرين لها .

2 - التقنية :

إن مصطلح التقنية (Technique) متداخل ومتشابك مع مصطلح التكنولوجيا (Technology) ولها أكثر من تحديد حيث يتسأل (روي فوكس) عن هذا المصطلح بقوله ((التكنولوجيا كلمة كبيرة وغير واضحة...التكنولوجيا الصناعية ... توضح لماذا يعيش الناس في أماكن عملهم ، وأنواع الأعمال التي ينجزونها))(2\ص9). أما (داخل حسن جريو) و يطلق على التقنية بكلمة التقانة وهي ((دراسة .. المعدات والوسائل المفيدة لإنجاز الأشياء بصورة علمية ، وكيفية توصل الإنسان إلى آختراع الأجهزة والمعدات لتحقيق غاياته ومقاصده لتلبية حاجاته وتسخير الطبيعة لتأمين حياته بصورة أفضل))(3\ ص5) . والتقنية قد تعني ، التطوير وتطبيق الأدوات وإدخال الآلات والمواد والعمليات التلقائية التي تساعد على حل المشاكل البشرية ، أي آنها تستعمل الأدوات والقدرات المتاحة لزيادة إنتاجية الإنسان وتحسين أدائه. أما مصطلح التقنية لغوياً فقد وردت كلمة (Technique) في (قاموس أكسفورد الحديث) بمعنى ((أسلوب أو طريقة كما تاتي بمعنى مهارة فنية))(4\ ص769). ووردت كلمة (Technology) في (قاموس أكسفورد الحديث) بمعنى ((التكنولوجيا أو التقنية وكذلك بمعنى معرفة التقنية))(4\ ص769). ومن هنا جاء مصطلح التكنولوجيا وتعني التطبيقات العلمية للعلم والمعرفة في المجالات جميعها . بمعنى آخر التطبيقات العلمية للمعرفة والعلم والمهارات الفنية في المجالات جميعها ، وقد أفادت السينما من التقنيات عند آختراعها الآلات والمعدات وأدوات السينما في التصوير والطبع والعرض.

أما التعريف الإجرائي وبما يتلائم مع متطلبات البحث ، فأن التكنولوجيا أو التقنية تأتي بمعنى دراسة أو بحث كيفية توصل الإنسان إلى آختراع الأجهزة والمعدات لتحقيق غاياته وإنجازها بصورة علمية من خلال تطوير وتطبيق وإدخال الآلات والمواد والعمليات التلقائية التي تساعد على حل المشاكل الميكانيكية التي واجهت ظهور الإختراع من آلات التصوير والفلم المرن وأدوات الطبع وآلات العرض حتى أصبحت السينما .

وهذا ما يلائم موضوع البحث ويفيده .

الفصل الثاني \ الإطار النظري

المبحث الأول :

نبذة تاريخية عن السينما وسطوة هوليوود :

كان العرض الأول في 28 كانون الأول 1895 على جمهور واسع في مقهى الكوبتشين في باريس . وطول الفلم لايتجاوز عرضه سوى ثوان أو أقل من دقيقة . وضم العرض 10 أفلام من بينها (المركب تغادر الميناء) . و (وصول القطار إلى المحطة) .. الذي كان يصور قاطرة آتية

إلى المحطة ويقال أنها أفزعت المتفرجين . وكان سعر الدخول فرنكاً واحداً وكان إيراد يوم الإفتتاح 35 فرنكاً . وأعطى الأخوة لوميير الصيغة المكتملة لشكل الفلم النهائي . فيرجع الفضل إليهما في بداية السينما . أما أديسون فلم يستطع عرض الكنتوسكوب بنطاق واسع على الجمهور إلا في 23 أبرير سنة 1896 ، بعد أن آستغل آختراع (توماس أرمات عندما تمكن من صنع وسيلة التوقف ثم الإنطلاق (فتحة لاثام)

التي تركب في آلة العرض بإسم فيتاسكوب.(5\ ص38 -47). ومنذ ذلك الوقت أصبحت السينما حقيقة وآنتشرت فـي أرجاء العالم وصار آلاف الناس يزدحمون كل مساء في قاعات السينما المظلمة ، وآستقرت النظريات الأساسية . وبذلك ولدت السينما (الصور المتحركة) ، وعرضها وتطبيقها تجارياً .

بعد أنتهاء الحرب العالمية الأولى حدثت تغيرات كبيرة في صناعة السينما الأمريكية، فقد كانت حتى سنة 1914 تتقاسم أسواق العالم مع أنجلترا وفرنسا وإيطاليا والدانمارك والسويد وألمانيا. ولكن بعد سنة 1914 أشتبكت هذه في الحرب مباشرةً فانخفض إنتاجها السينمائي لأن المواد التي يصنع منها السيلولويد أصبحت تستخدم في صناعة القنابل، وتدهورت الحال في الأستوديوهات العالمية عدا أمريكا. لكن بعض من هذه الدول مثل ألمانيا وجهت الحكومة الإنتاج لخدمة أغراضها السياسية، وأستمرت صناعة السينما في الأنتعاش. إلا أن الأفلام كانت تصلح للأستهلاك المحلي فقط. وفي هذه السنوات المضطربة احتلت الأفلام الأمريكية مكان الصدارة في العالم كله. وأصبحت السينما صناعة عملاقة وتجارة عظيمة وباتت كوميديات (شارلي شابلن) و(دوجلاس فيربانكس)، وأفلام رعاة البقرالتي تدفقت من الأستوديوهات الأمريكية تشد المتفرجين إلى شباك التذاكر في كل مكان، وظهرت كلمة جديدة في قاموس العالم..هذه الكلمة هي (هوليوود)..... وفي السنوات الأولى من تحول هوليوود إلى مركز الإنتاج غيرت الأفلام الأمريكية شكلها، أصبحت لأول مرة معقولة جذابة، وعندما تأكدت سيطرة الولايات المتحدة على الإنتاج السينمائي العالمي بعد سنة 1918 أصبحت هوليوود – وظلت حتى الآن – عاصمة السينما في العالم كله.(6\ ص52 - 54).

لذا كانت السنون العشر التي تبعت الحرب العالمية الأولى هي بناء هوليوود بالنسبة للسينما الأمريكية، و دور رخاء غازٍ ، فقد حذفت الأفلام الأجنبية من برامج عشرين ألف قاعة عرض في الولايات المتحدة ، واحتلت أحياناً في بقية أنحاء العالم 60٪ إلى 90٪ من البرامج ، وخصص مائتا مليون دولار كل سنة لإنتاج سينمائي تجاوز 800 فيلم ، وأدى طرح مليار ونصف المليار من الدولارات للإستثمار إلى تحول السينما إلى مشروع يشبه، بالرساميل المخصصة له ، أكبر الصناعات الأمريكية، كصناعة السيارات، والفولاذ، والبترول..وسيطرت بعض الشركات الكبرى على الانتاج والاستثمار والتوزيع العالمي أمثال : بارامونت ، ولوي ، وفوكس ، ومترو ، وينيفرسال ، وربطتها علاقات أخذت في الأشتداد، بالبيوتات المالية الكبرى في حي (Wall Street)، مثل مصرف كوهن لوب ، والجنرال موتورز ، ودوبون دي نومور ، ومورغان ، وروكفلر .....الخ .

فأصبح أسياد الفيلم منذئذ وصاعداً ، المنتجين ، وهم رجال أعمال يعود أمر تقييمهم وانتخابهم إلى جماعة حي (Wall Street) فنزعوا بذلك من المديرين أغلب صلاحياتهم القديمة كانتخاب موضوعات الأفلام ، والنجوم ، والتقنيين ، وتنمية فكرة النص السينمائي،والتركيب...الخ. (7\ ص233 -235).

الفصل الثاني \ الإطار النظري

المبحث الثاني

العولمـة وعلاقتها بالتقنية في الفلم السينمائي :

إن العولمة أحدثت تطورات على المجتمع العالمي من ناحية إنتشار الثقافة الغربية وبالأخص الأمريكية على مختلف دول العالم وخاصةً الدول النامية بما فيها المجتمعات العربية من خلال تساوقها بالتكنولوجيا السريعة

مما أنعكس ذلك على الأقتصاد وتنفيذ مخطط أمريكا للهيمنة على أقتصاد السوق العالمي من خلال النظام الرأسمالي الذي يهيمن عليه الكارتلات والمؤسسات الكبيرة التي تمتلك نفوذاً بواسطة الأموال الضخمة لتكون أدوات أمريكا لفرض معايير ومقاييس وثقافتها الخاصة، وبالتالي لتسيطر على باقي دول وشعوب العالم .

لذا فأن التقنية في السينما أتاحت فرصاً وأفاقاً واسعة أمام مخيلة صانع الفلم ، وما يحققه للصورة السينمائية من إضافة أشكال جديدة من المؤثرات البصرية لصالح المعطى الجمالي والفكري لغايات الفلم. إذ لا يختلف أثنان في دور الآلة في تطور الفن السينمائي . كما أنه يبدو واضحاً من خلال الإستقراء التاريخي لتطور فن السينما. والتقنية والإبداع في السينما كلاهما نتاج فكر إنساني. ولكن التقنية تبقى أشياءاً مجردة دون وعي وأدراك وفكر في توظيف ما تتيحه هذه التقنيات من إمكانيات جديدة تمكن من خلال تجسيد ما يجول في ذهنه وما تدور من حكايات فنية للأفكار المطروحة في النص. وإيصالها إلى المشاهد بشكل حسن ومؤثر وفعال . وإن التقنيات هي الوسيلة لزيادة القدرة على فهم العالم المحيط والحصول على المعلومات ومعالجتها. إن آستخدام الذكاء آستخداماً فعالاً وهي القدرة التي تكتسب من خلال الخبرة المنتقلة من جيل إلى جيل تؤدي إلى إبداع فني والأصالة والتمييز. فالنتاج الفلمي يعتمد على التقنية وهو ما يقدم الأسس الأولى للنظرية السينمائية ومع تقدم التقنيات التي يعتمد عليها الإنتاج السينمائي، تؤكد بدورها على الظاهرة المدهشة والمثيرة للسينما فهي لاتقتصرعلى مجال الإبداع فحسب، بل في توسيع رقعة القيم الفنية. ثم جاءت التقنيات الرقمية بواسطة الحاسوب وآستخدم السينمائيون هذه التكنولوجيا الرقمية لأول مرة في تنفيذ أعمالهم بالحاسوب في عقد الثمانينيات لتشكل أنواعاً رائعة من الصور للشاشة الفضية. ومنذ ذلك الوقت أتاحت أدوات متقدمة بصورة متزايدة في إمكانية إنتاج وتوزيع الأفلام السينمائية رقمياً.

ومن هذا فإن العصر الرقمي في صناعة الأفلام السينمائية آكتسب زخماً كبيراً ومؤثراً منذ نحو عام 1990. لذا تحدث التكنولوجيا الرقمية في هذه الأيام ثورة أكثر أهمية ، فمن النواحي التقنية أن الصوت والصورة تحولا إلى بيانات رقمية يمكن تخزينها ومعالجتها وإرسالها بواسطة الحاسوب. ويقول (علاء عبد الرزاق) عن البيانات الرقمية ((يمكن آستخدام شاشات العرض المرئي video display للحاسبات الدقيقة والعديد من الطرفيات المرئية video terminals من أجل الإدخال والإخراج. وسيسمح لكثير من الأجهزة بالتغذية المباشرة للبيانات العددية والأبجدية والرسوم البيانية إلى نظام الحاسب عن طريق الكتابة مباشرة على شاشة العرض المرئي... وتستخدم في إعداد الرسوم المتحركة))(8\ ص143). ومنذ البداية آستخدمت التكنولوجيا الرقمية لإبتكار أنواع جديدة من الصورة لذا باتت صناعة الأفلام السينمائية اليوم تعتمد في انتاجها على التكنولوجيا الرقمية في أغلب مراحل صناعة الفلم. وكانت شركة المخرج السينمائي (جورج لوكاس) رائدة في المؤثرات المرئية المذهلة التي جعلت القصص الفضائية الخيالية تبدو واقعية بشكل مذهل . وهناك جيل كامل من عباقرة المؤثرات الرقمية المرئية والمسموعة وأكثر من (12) شركة متخصصة هما (ILM) وآستوديوهات (دريم ووركس) إذ أصبحت الآن الأفلام جميعها تقريباً تمر بمرحلة رقمية في وقت ما من عملية انتاجها. لذا أصبح للحاسوب دورفعال ومؤثر في صناعة الإبداع السينمائي عموماً والسينما

الأمريكية خصوصاً من إبهار وتشويق، ومن خلال المؤثرات الصورية بالحاسوب والصوت الرقمي، والتحكم بدقة كبيرة في حركة الكاميرا وغيرها من مراحل العمل .

ويعد فلم (أوديسا الفضاء عام 2001) إخراج (ستانلي كوبريك) 1968 اول فلم يستخدم فيه نشاط الحاسوب للتحكم بلوحة مفاتيح لمنصة الطيران ، وآستخدام أشكال ذات ثلاثة أبعاد. ثم في فلم (حرب النجوم) إخراج (جورج لوكاس) 1977، آستخدام المؤثرات البصرية بالكاميرا المبرمجة بالحاسوب . أما أول فلم تم تنفيذه بآستخدام الحاسوب على وفق المصادر السينمائية فهو فلم (الشيء The Thing) للمخرج (جون كاربنتر) 1982. وترجح بعض المصادر الأخرى فلم (واحد من القلب) للمخرج (فرانسيس فورد كوبولا) 1982 كأول فلم تم تنفيذه بآستخدام الحاسوب. و(بيتر نيكوللز) يعد أول فلم ينفذ بواسطة الحاسوب هو ((ما فعله ستيفن ليسبيرجر المخرج الشاب ..من خلال فيلم (ترون) 1982..واحد من أفضل أفلام شركة ديزني..في الواقع الفعلي، وكل ما شاهدناه من مناظر داخل الكومبيوتر هي في حقيقة الأمر رسوم متحركة من صنع الكومبيوتر))(9\ ص301 -302). إن بداية التسعينيات من القرن العشرين هي الأنطلاقة الحقيقية للتكنولوجيا الرقمية في الفن السينمائي ، آستخدمت هذه التكنولوجيا لآبتكار أنواع جديدة من الصور وساعدت على ذلك أنظمة المونتاج الرقمي في تكوين أساليب وتقنية سينمائية جديدة، مع زيادة هائلة في التقنية الرقمية وآنطلاق شبكة الأنترنيت العالمية، آدت إلى ظهور وسائل حديثة في صناعة الفلم ، فضلاً عن التغيرات الجذرية التي حدثت على مستوى الإبهار للصورة، وبدأت شركات متخصصة للمؤثرات الصورية والصوتية بآستخدام الحاسوب وتوظيفه في صناعة السينما ، مثل شركة (ILM) للمخرج المعروف (جورج لوكاس) لإنجاز أشكال جديدة ، وآستخدام الحاسوب في إنجاز ديناصورات سبيلبيرغ في فلم (حديقة الديناصورات) للمخرج (ستيفن سبيلبيرغ) 1993، وأبهرت المشاهدين في هيئتها وأصواتها الأقرب إلى التصديق. فأضحت للأفلام السينمائية سطوة كبيرة بفضل الثورة الرقمية التي حطمت الحدود والحواجز كلها وغيرت من مضمون الفلم وأسلوب صناعته. ففي ثلاثية أفلام (ماتريكس MATRIX)، مشاهد الحركة في هذا الفلم للممثل (كيانو ريف) الذي يؤدي دور(نيو)، الخير ضد الشر وفي ساحة مكشوفة عندما يقابل عدوه، إذ ينشطر هذا العدد إلى العشرات بل المئات من النسخ للشخصية نفسها وتقاتل (نيو) فبدون المؤثرات الصورية وتدخل الحاسوب من الصعوبة تنفيذها ، ومع الصوت الرقمي الذي يحدث الأثر لدعم الصورة وتصديقها، مع حركات الكاميرا المبرمجة بالحاسوب في تجانس العناصر المرئية كلها . والمئات من الأفلام الأخرى في المدة الأخيرة التي كان من غير الممكن ان تنجز دون التكنولوجيا الرقمية المتطورة . فأصبح الحاسوب يتغلغل في مراحل العملية الفلمية كلها، ويتدخل كمبدع يضاف إلى الإبداع والخيال الفني لتنفيذه ليرى النور. وجاء مصطلح السينما الرقمية digital cinema الذي أثار الكثير من الجدل في كونه النقلة النوعية التي ستحصل في تاريخ السينما بشأن كاميرا التصوير الرقمية بدل شريط السليويد المستخدم في الطريقة التقليدية منذ بدايتها . والكاميرات الجديدة هي ((كاميرا رقمية صغيرة وخفيفة الوزن، يمكنك التوجه إلى أي مكان تقريباً وآلتقاط الصور التي يستحيل الحصول عليها بالكاميرا الثقيلة والحامل الثلاثي القوائم ، ويصعب آلتقاطها بكاميرا SLR من 35 ملم وجعبة مثقلة بالعدسات، تتيح لك الكاميرا الرقمية التجوال بحرية وآلتقاط الصور من دون تطفل))(10\ ص144). وقدمت هذه التقنيات في فلم (حرب النجوم) عام 2002،

للمخرج (جورج لوكاس)، بتنفيذه بواسطة كاميرات رقمية وبواسطة برمجة الحاسوب ألكترونياً ومن ثم عرضه بواسطة السينما الرقمية. وأقدمت بعض الأستوديوهات على نقل التكنولوجيا الرقمية إلى دور العرض، إذ كانت المشكلة بأنه لاتوجد صالات عرض تملك أجهزة عرض رقمية لتعرض الأفلام الرقمية من خلالها وآستطاع أن يعرض الفلم في بعض دور العرض التي زودت بهكذا عارض .

وأصبحت الأفلام جميعها تقريباً تمر حالياً بمرحلة رقمية في وقت ما من عملية إنتاجها ،وباتت صناعة السينما بالتطورات التقنية الرقمية العالية والجديدة في آنخفاض أستمر في الكلفة وآختصار الوقت والجهد ، ونحو إبداع فني أكبر وإبهار وتشويق. ليفيد منها صناع الفلم.

الفصل الثاني \ الإطار النظري

المبحث الثالث

التكنولوجيا السريعة ودورها في إيصال الفلم الأمريكي إلى دور العرض العالمية في أرساء العولمة :

أسهمت التقنيات الرقمية الحديثة في نشر ثقافة عالمية موحدة عبر مختلف وسائل الإتصال السمعية والمرئية ، على حساب الثقافة الوطنية ، فالحاسوب وشبكة الأنترنيت أصبحا في متناول الإنسان العادي، وآمتد تأثير التكنولوجيا الرقمية من التسويق عبر شبكة الإتصالات العالمية بالحاسوب (الأنترنيت)، فالتكنولوجيا الرقمية تتطور بآستمرار بآستخدام توليفة فريدة من الصور التوضيحية . وفي الوقت نفسه يحدث عالم التكنولوجيا والألكترونيات الرقمية ثورة في أسلوب دخول وسائل الأعلام الجماهيرية إلى كل بيت، فالأطباق اللاقطة والأقمار الصناعية تعمل على وصول الأخبار وأنماط الحياة إلى المنازل ونماذج جديدة من الحياة. فالصحف الألكترونية المتخصصة بنقل الأخبار بسرعة ، والكثير من الناس يقضون أيامهم في عالم من الأحلام ويطلبون من الأصوات والصور التي لانهاية لها من شبكة الأنترنيت. إذ يقول (د . وليد حمية) ((تقدم الولايات المتحدة الأمريكية التي تمتلك 65 بالمئة من المادة الأعلامية الميدية العالمية نموذجاً كونياً للحداثة يحمل القيم الأمريكية التي يذيعونها))(1\ ص38). وآتخذت أمريكا التفوق التكنولوجي والعلمي وآستثمرته في مجال الإعلام والإتصالات السمعية والمرئية وغيرها ، ومن ثم السيطرة والقدرة على الغزو الثقافي وتسويق الأنموذج لنمط الحياة في أمريكا ، وآمتداد للثقافة الأمريكية التي انتشرت في العالم، وأصبحت الفجوة العلمية والتقنية كبيرة بينها وبين دول العالم. والتفوق الإقتصادي أيضاً . وبعد أن أصبح الحاسوب من السرعة الفائقة وأصغر حجماً وأرخص ثمناً تزايدت قدرة الأعمال التجارية وتستخدم شبكة من الحاسبات الصغيرة بدلاً من الحاسب الرئيس الواحد. وظهرت تكنولوجيا جديدة في مجال الإتصالات ((متعدد الوسائط : multimedea))(4\ ص490). وهي طائفة من تطبيقات الحاسب الألي التي يمكن تخزين المعلومات بأشكال متعددة ، وتشمل النصوص والأصوات والرسوم المتحركة والصور الساكنة منها والمتحركة ، وعرض هذه المعلومات بطريقة ((تفاعلية (interactive) (لعبة بين الكومبيوتر والمستخدم)))(4\ ص490). وفقاً لمسارات يتحكم فيها المستخدم ، وتختلف عن ((وسائل أتصال :media communication))(4\ ص145). لذا تختلف هذه التكنولوجيا (الملتيميديا) عن غيرها من وسائل الإتصال. فهي تقدم خدمة بتجميع مختلف المعلومات من وسائط مختلفة وعرضها بشكل متجانس في نسق معرفة موحدة ، والبرنامج الحاسوبي يؤثر بشكل فعال في المستخدم لما له من قدرة على عرض هذه المعلومات من مصادر

ووسائط مختلفة . ويعرف (علاء عبد الرزاق) الملتيميديا (متعددة الوسائط) بتقسيم كلمة ((ملتيميديا MULTIMEDIA من جزئين الأول MULTI وتعني التعددية ، والجزء الثاني MEDIA وتشير إلى الوسائط الفيزيائية الحاملة للمعلومات كالورق والأشرطة والأقراص السمعية والبصرية الممغنطة وغيرها ، والعبارة كاملة MULTIMEDIA تشير إلى صنف من برامجيات الكومبيوتر التي توفر المعلومات بأشكال فيزيائية مختلفة كالصوت والصورة والرسوم المتحركة...))(8\ 337). فالتكنولوجيا الجديدة تتيح فرصاً جديدة لتيسر الحصول على المعلومات المختلفة. لذا فإن((الملتيميديا MULTIMEDIA هي عبارة عن ربط بين النصوص TEXT، والأصوات AUDIO والصور VIDIO GRAPHIC وبرنامج تحريك الصور AVIMATION بشكل يجعل من الممكن آستخدام عرض المعلومات في نصوص تتزامن مع صور وصوت وحركة))(8\ ص337 -338). فالحاسبات الحديثة المجهزة بإمكانات الملتيميديا قادرة على إصدار الأصوات ، وعرض لقطات الفيديو والرسوم المتحركة بدرجة مقنعة من الجودة مما يحولها إلى أدوات لإنتاج البرامج التثقيفية والأعلامية والترفيهية وعرضها فضلاً عن وظائفها التقليدية . وهذه الأشكال ليست حكراً على الحاسوب وحده بل تشارك به السينما ، ووظف صانع الأفلام تقنيات هذا النوع من الحاسوب من أجل تخزين الملفات لتسهيل العمل في مراحل إنتاج صناعة الفلم السينمائي كلها ، فالحاسوب أصبح جزءاً لا يتجزء من الأفلام المتطورة تقنياً وفنياً، من المؤثرات البصرية والخدع والإضاءة وبرمجة الكاميرا خلال الحركة وآختيار الألوان وتوفير الأبعاد الثلاثية إلى مؤثرات لانهاية لها. وتنفيذ أشكال جديدة وسرعة الدقة ، فضلاً عن أستخدام الحاسوب لعرض الأفلام السينمائية والتلفزيونية لكل ما هو جديد.

لذافإن بنية الصورة في الفلم الأمريكي المعاصر تنتج معاني متعددة لتمنح المشاهد إحساساً بالواقع أقوى مما تمنحه الفنون الأخرى وهي : أولاً، مقدرة السينما على إعادة تقديم الحركة. ثانياً، صفة الموضوعية أكثر من طرائق التقديم الفنية الأخرى، وهي بذلك توحي تماماً بالثقة العلمية. والسبب الثالث، للانطباع الواقعي القوي الذي يمنحه الفلم هو الإحساس الذي يوحيه بأنه يحدث "في الزمن الحاضر". الميزة الرابعة، تجعل من الفلم واقعياً جداً، وهي أنه يتألف من صورة مادية تدركها الحواس. والسبب الخامس لتأثير السينما القوي يكمن في شروط الرؤية، وأحد أهم العناصر هو تعتيم صالة العرض.(11\ ص268 -277). كذلك بتطور التقنيات الرقمية أصبحت الصورة السينمائية أكثر تأثيراً. مما يعني عزلة المتلقي عن العالم الخارجي داخل صالة العرض الفلم، فلا يرى سوى هذه الصور المتحركة أمامه والمعروضة على الشاشة. بمعنى أن المتلقي هو داخل في عملية إنتاج المعنى وتفسيره من خلال كشفها من هذه الأشكال الصورية المتعاقبة، والمتلقي هو الجزء الأساس المستَقْبِـلْ والمستجيب لهذه الأشكال الصورية المتحركة كعلامات يستنتج من علاقتها ببعضها المعاني، وبدون المستجيب لن تستمر السينما في الإنتاج.

وعن بنية الفلم الحديث في الفلم الأمريكي المعاصر فإن (ستانلي جي سولومون) يقول بأنها ((تتألف من جميع الوقائع بصرف النظر عن أرتباطها أو مغزاها، طالما أنها تثير فضول المشاهدين حول ما سيحدث.))(12\ ص58). وهذا يعني أن هذه الوقائع غير مرتبطة بالحبكة (السبب والنتيجة) التي تعد سلفاً من خلال عرض الوقائع المتداخلة زمنياً وليس مرتب على وفق السياق الزمني. ومن هذا فإن بنية الفلم الحديث تكمن في آلية جديدة لكسر أستراتيجية السرد التقليدي في الفلم الأمريكي المعاصر،وعليه فإن الأشكال التي تمثل في بنية

الفلم تعتمد العمق والتفاصيل في الصورة لإشغال المتلقي وإثارته. كذلك دخول التقنيات الحديثة وبرامجيات الحاسوب، فإن معايير الأفلام الحديثة أختلفت مواصفاتها. ففي فلم (أفتار AVATAR) إخراج (جيمس كا ميرون)، القصة تدور في كوكب بعيد عن الأرض يسمى (باندورا) تسكنه كائنات مسالمة زرقاء اللون تسمى (نافيي) يبلغ طول الواحد منهم 3 أمتار، تعيش بأمان وأستقرار قبل وصول البشر للتنقيب عن معدن ثمين ودراسة حياة هذه المخلوقات، وقد صنع البشر مخلوقات مشابه لهم ولكن بروح الإنسان وأسماهم (أفتار) ومنهم الجندي والعالمة وبعد مواجهات مع حيوانات ضارية لتساعده فتاة محاربة من الكوكب ويعيش معهم، ثم بعد ذلك يرجع إلى القاعدة العسكرية مع العالمة لتصاب العالمة وتموت ويهرب مرة ثانية ليعيش بنسخته ويحارب مع المخلوقات ضد البشر وينتصرون عليهم، ليصبح واحداً من هذا الشعب الذي يعيش في الكوكب. وقد أستخدم في هذا الفلم عدداً من المؤثرات الخاصة المبتكرة ونظام جديد في الإضاءة فضلاً عن التقنيات والبرامجيات الحاسوبية الأخرى على وفق تناقض الأشكال ضمن إطار الشاشة، ليعزل المتلقي عن السياق أو محيطه ومن ثم يدخل حدود العمل وتجربته ليتفاعل مع هذه الأشكال، حتى وإن لم تكن معقولة منطقياً في الواقع الحقيقي والأنتقال (بزمكانية) الأحداث باللجوء بطريقة تداخل الأنماط السردية المتناقضة، من خلال تأطير الزمان والمكان في كل مشهد ليجتذب أنظار المتلقي إلى تلك الأطر ومن ثم يتجاوزها بحسب تجربته في تفسيرات متعددة لكل قارىء، فالتأطير جعل من صانع العمل فرضاً لسيطرته على هذه الأشكال من البناء كنوع من التناقض بينه وبين تجربة وخبرة المتلقي. وبهذا يوظف التقنيات الحديثة كوسائل للحصول على جمالية الصورة وتسويقها إلى المتلقي. ومن هذا فإن غالبية الأفلام الأمريكية المعاصرة تستخدم هذه الأساليب بمعنى أنه أصبح منهجاً في صناعة السينما الأمريكية (هوليوود) لأنتاج هكذا أنواع من الأفلام التي تحتوي على هذه الأشكال غير المألوفة في الواقع الحقيقي، لتفوز بأعلى الأيرادات فضلاً عن جوائز عالمية مثل الأوسكار منذ بداية التسعينيات من القرن العشرين وأستمر في القرن الحادي والعشرين. وكانت هكذا أفلام قد بدأت بداية حقيقية في سلسلة أفلام (حرب النجوم - 1977) للمخرج (جورج لوكاس) والتي أستمرت إلى الجزء الخامس (حرب النجوم – هجوم المستنسخين– 2002). الذي أستخدم فيه كل ما أتاح له من تكنولوجيا جديدة من مؤثرات بصرية وسمعية تتسم بالإبهار والخدع التي لا يظهرها أثرها إلا على شاشات العرض وأجهزتها الصوتية، وذلك من أجل التشويق وإثارة المشاهد وعزله عن سياقه أو محيطه ليشده إلى داخل إطار الصورة.

ويذهب بعض النقاد والمنظرين إلى ثلاثة أنواع من الأهتمامات في السينما الأمريكية المعاصرة وهي ((أولاً، أن مؤسسة صناعة السينما ذاتها قد تم توجيهها في أغلب الأحيان لتمثل ملامح "ما بعد الحداثة"..وهي مرونة "هوليوود الجديدة وما بعدها" والذي ميز أقتصاد "ما بعد الحداثة"...ثانياً، لقد تم النظر إلى الأفلام ، بطرق متعددة على أنها تمثل موضوعات ما بعد الحداثة أو أنها تعرض "صور مجتمع ما بعد الحداثة"... وهي تمثيلات الفيلم المتغيرة للإنسان، هذه التمثيلات المرتبطة بإنهيار الثقة "السرديات الكبرى"... وأخيراً فقد نظر إلى الفيلم ليظهر الأوجه الجمالية "مثل الإنتقائية وأنهيار التراتبية الفنية التقليدية" المتظافرة مع الممارسة الثقافية الما بعد الحداثة.))(13\ ص37). ومع ذلك فإن أي واحدة من هذه الأهتمامات الثلاثة لا تستطيع أن تشتغل لوحدها لتقييم الصورة الجمالية التي تنتجها، أي أنها مرتبطة ببعضها بعلاقات متشابكة لتقييمها جمالياً ككل. فهي إذن عملية متشابكة ومعقدة لتداخل التمثلات القديمة بالجديدة والتمثيلات المتغيرة للإنسان في الفلم التي

تنقل من الواقع الاجتماعي أو السياق الذي هو موجود فيه. ففي فلم (ذئب وول ستريت The Wolf of Wall Street)، أخرج (مارتن سكورسيزي)، القصة مستوحاة من مذكرات رجل الأعمال (جوردن بيلفورت) يتناول صعود وسقوط هذا الملياردير الأمريكي، سمسار البورصة، إذ يسرد الفلم علاقته بالمباحث الفيدرالية في محاولة تجنيده في فضيحة الفساد في بورصة (وول ستريت – شارع المال في نيويورك) الكبيرة، ورفضه التعاون معهم، ومن ثم كيف أنتهى الأمر بعد محاكمته وسقوطه في نهاية الأمر بسجنه بتلفيق تهم مختلفة من ضمنها الأتجار بالمخدرات وغسيل الأموال. وهذا السمسار كان مهوساً بالمخدرات حتى وهو في يخته مع زوجته في عرض البحر وسط عاصفة تكاد تنهي حياتهم. فهذا الفلم يمثل، كيفية تكوين بنية الفلم الأمريكي المعاصر في كل لقطة وأرتباطها بالبنى واللقطات التالية لينتج البنية الكلية للفلم، من نتيجة مجموع الوقائع والأحداث ليعطي تفاصيل دقيقة وعمق في الصورة ليبتعد عن الحبكة التقليدية من خلال طرح موضوع هموم ومشاكل المجتمع الأمريكي من خلال القائمين على قيادة الأقتصاد

بطرائق غير شرعية . ففي فلم (الهوبيت : قفزة سموغ (TheHobbit: The Desolation of Smaug) وهي الفلم الثاني من الثلاثية الثانية للمخرج (بيتر جاكسون) بعد ثلاثيته الأولى (الخاتم والبرجان وعودة الملك) تدور أحداث هذه الأسطورة عن الأقزام والحيوانات الخرافية والجن والسحرة، إذ يكمل الأقزام مسيرتهم لأستعادة ثرواتهم وأوطانهم من التنين الخرافي (سموغ)، وما يهم البحث في هذا السرد الفلمي للأسطورة أنه يستخدم كل عناصر التقنيات الحديثة، من برامجيات الحاسوب لبناء شخوص خرافية والمعدات اللازمة من الكاميرا إلى الإضاءة واللون، والمؤثرات البصرية.الخ. وكأن المتلقي يعيش جو الأسطورة في صالة العرض، على الرغم من أن هذه المدن والأماكن والشخوص والديكورات لا توجد في العالم الواقعي المعاش، فقط نسمع عنها في الروايات والأحاديث والقصص التي تقصها المسنات من جداتنا، ومع ذلك فالمتلقي ينجذب لهذه الأحداث من خلال التشويق والإثارة لما تحمله البنية الفلمية ككل لهذا البنى الصغيرة (اللقطة). المهم عند صناع الفلم الأمريكي أن يجذب المشاهد إلى شباك التذاكر.

ومن هذا كله فإن صناعة الفلم الأمريكي المعاصر منذ بدايته إلى الآن، وخاصة بعد ظهور نظرية العولمة نسبة إلى كلمة (Globe) أي الكرة الأرضية التي تتكسر ككل الحدود بين الدول ليتحول العالم إلى سطوة أمريكا ونفوذها التكنولوجي في مختلف المجالات، فالعولمة كما يقول (بنجامين ر. باربر) ((تمثل الحتميات الأربع التي تشكل دينامية عالم الغرب، وهي: حتمية السوق، وحتمية الموارد، وحتمية المعلومات والتكنولوجيا وحتمية البيئة التي تسهم جميعها في تصغيرها العالم والحد من بروز الحدود القومية.))(1\ ص24). فإن هذه العولمة أثرت بإنتاج الفلم الأمريكي المعاصر وبناء أشكاله البنائية، وأرتباطها إلى ما بعد الحداثة أو نظرية التلقي من خلال تسويق أفكارها إلى العالم ومن ثم ليتعدد تفسير ما تنتجه من تعدد المتلقين. وذلك من خلال نشر هذه الكم الهائل من إنتاج الأفلام للسيطرة على العالم، ولا يهمها سوى شباك التذاكر أي المنفعة والفائدة وفقاً لفلسفة أمريكا البراغماتية دون وجود أي رادع أخلاقي أو مجتمعي، فيما عدا القلة القلية من الأفلام وصناعها اللذين أفلتوا من قبضة هوليوود الفولاذية ذات التوجه التجاري البحت، لذا أستخدموا كافة التقنيات والتطورات التكنولوجية لتوظيفها في الفلم، لجذب العدد الأكبر في أنحاء العالم.

مؤشرات الإطار النظري :

1 - ساهمت التقنيات الحديثة المنتجة من قبل الأستوديوهات الأمريكية (هوليوود) في خلق آفاق جديدة للأفكار بتناول الموضوعات الغريبة وبالتالي خلق عنصر الإثارة والأبهار.

2 - ساهمت مؤسسة صناعة السينما (هوليوود الجديدة) بإستخدام توليفة من التكنولوجيا الرقمية لجذب المتفرجين في كل أرجاء العالم .

3 - أسهمت التقنية الرقمية من الدخول في كل مفاصل الفلم الحديث (المعاصر) .

4 - أسهمت التقنية الرقمية (الشبكة العنكبوتية – الأنترنيت) من بث الأنتاج الفلمي إلى أكثر البيوت في العالم .

الفصل الثالث : تحليل العينة

2 – أسم الفلم : ماتريكس ج1 The Matrix

تمثيل : كيانو ريفيز Keanu Recves بدور نيو و (توماس أندرسون)

لورنس فيشبورن Laurence Pishburne بدور مورفيوس

كاري أم موس Carrie – Anne Moss

جو بانتولينو Joe pantoliano

هوغو ويفنك Hugo Weaveng

سيناريو : أندي واكووسكي ولاري واكووسكي Lary and Andy Wachowski

مدير التصوير : بيل بوب Bill Pope

الموسيقى التصويرية : فيليب فيليبيا

أخراج : أندي واكووسكي ولاري واكووسكي

انتاج : جويل سيلفير واندي واكووسكي ولاري واكوسكي

تم تصوير الفلم ومع المؤثرات في أستراليا في سدني

شركة وارنر بروس ، وفيليج رودشو

Warner Bros and Villag Roadsshow pictures

سنة الأنتاج : 1999

النوع : خيال علمي

مدة العرض : 136 دقيقة

عدد مشاهد الفلم (217) مشهد + 3 ملحق

فاز الفلم بـ (4) أربع جوائز أوسكار

ملخص الفكرة : ماتريكس ج1 The Matrix

يتناول الفلم عن مبرمج كومبيوتر يدعى (توماس أندرسون) ، ويعيش حياة أخرى سرية يقوم بعملية الأحتيال (Hackers) برامج ، أنترنيت تحت أسم مستعار هو (نيو) Neo يؤدي الدور الممثل (كيانو ريفيز)

، يبقى في بحث مستمر عن سؤال محير هو ماهي (الماتريكس)* ، ويقوده السؤال إلى مجموعة أشخاص يقودهم الغامض (مورفيوس) يؤدي الدور (لورنس قيشبورن) والذي يعرض عليه الطريقة للكشف عن جواب لسؤاله المميز عن حقيقة ماتريكس حيث أنه برنامج حاسوب صمم من قبل الآلات التي أصبحت مسيطرة على الجنس البشري ، وهي آلات حسية واعية تهدف إلى تدجين الأنسان وأخضاعه لأستخدامهم كبطاريات (مولدات طاقة) لصالحهم ، وبعد أن ينظم (نيو) إلى المجموعة عبر أخذه حبة حمراء اللون تقوم بعزل أشارته الألكترونية من جهاز كومبيوتر ضخم تسيطر عليه الآلات ، ويتحرر نيو من عالمه الذي يعيش كمبرمج للكومبيوتر ويدخل لعالم غريب على متن سفينة هي نبوخذنصر ، ويبدأ مورفيوس بتدريب نيو على فنون القتال(الكونفو) من أجل صقل قوته بما يمكن قيادته مستقبلاً ليستعد بعد ذلك لمقابلة خصومه المطاردين الأقوياء ، ذوي البدلات السوداء من ذوي الدماء الباردة ، جامدي

الملامح ، خارقي القوة ، كونهم في الأصل آلات ويستطيعون تقمص أي شخصية والتحول إليها ، وهدفهم الشفرة للحاسوب الخاص بسفينة (مورفيوس) وبعد سلسلة من المطاردات وأطلاق الرصاص ، وكذلك القتال الجسدي الأعزل يستطيع نيو من التغلب في المواجهة الجسدية على (سميث) قائد العملاء مما يؤدي بذلك إلى هرب بقية العملاء من المواجهة .

تحليل العينة (الفلم) : ماتريكس ج1

المستوى الأول : ساهمت التقنيات الحديثة في الأستوديوهات الأمريكية (هوليوود) في خلق آفاق جديدة للأفكار بتناول الموضوعات الغريبة وبالتالي خلق عنصر الإثارة والأبهار.

تبدو العينة غير واقعية فهي محض خيال علمي ، أستطاع صانع الفلم من إعادة شخصيات إفتراضية ينقلنا الى عالم أسطوري متخيل لايمكن عمله إلا بواسطة التقنيات الحديثة (الحاسوب) الذي تمثله شخصية (نيو) المنقذ والمخلص للعالم البشري من الآلات الذي يجسد الدور الممثل (كيانو ريفيز) . لقد فسحت المجال أمام المخرج في بناء أحداث وأماكن إفتراضية من خلال قدرة التقنية على تجسيد هذه الرؤية فالجانب الفكري هو عملية المنقذ المخلص للبشرية ضد الآلات المتمثلة بالشر بقيادة العميل (سميث) . يتضمن الفلم العديد من المشاهد التي تنم عن رؤية ومخيلة صانع العمل آستطاعت أن تظفي على هذه الشخصيات سمات وخصائص من حيث الحركة والإستجابة السريعة لكل ماهو حولها ضمن بناء أحداث وفعل درامي . وهذه الحقيقة أسهمت في إحالتها وتجسيدها الى واقع مرئي بإمكانيات وقدرات أتاحتها من خلال التقنية أمام صانع العمل في التعامل مع هذه الشخصيات المفترضة على أساس أنها واقع حي حقيقي . ويكاد يكون عنصر الإثارة والتشويق وأحد أهم المرتكزات لبناء العلاقة بين موضوع العمل والمشاهد ، كونها تصور عوالم غير مألوفة وتتحرك في أماكن ليس لها وجود حقيقي على الأرض وهو واقع إفتراضي بعد حرقها وآستنفاد الطاقة منها وصنع البديل لهذه الطاقة عبر نسيج من الأحداث المتخيلة التي تمتلك مصداقيتها ضمن بناء عالمها الفلمي الذي أسهم في تشييده مخيلة الفنان وجسدته الى واقع مرئي بواسطة إمكانية التقنيات الحديثة ، لذا فإن الإبهار في الفلم هو ناتج القوانين التي تحكم عالم الفلم التي هي خارجة عن حدود قوانين الحياة الإنسانية ، وإن كانت تستند اليه في نسجها للأحداث . ويتضمن الفلم العديد من المشاهد أسهمت في ذلك التقنية الحديثة في خلق عنصر الإثارة

(*) ينظر قاموس وبستر / كلمة ماتريكس تعني : الرحم أو ذلك الشيء الذي في داخله .

والإبهار البصري متدرجاً منذ البداية حتى نهاية الفلم. لذا تجسدت هذه العلاقة بين الرؤية وآفاق تطبيقها من خلال التقنية الحديثة ومنها المشاهد الأتية :

ففي المشهد (20) عملية إدخال الحشرة داخل جسد بطن (نيو) من لدن العملاء بقيادة (سميث) لتبرز قوة الألات المسيطرة على البشر وتجسد ذلك من خلال تقنية الكاميرا ذات العدسات الخاصة الواسعة حيث عملية إحداث الثقب ودخول الحشرة. وفي المشاهد التي تظهر (ترنتي) والعملاء جميعاً يرتدون الملابس الجلدية والنظارات السوداء حتى في الليل وكذلك رجال الشرطة وقبعاتهم السود. وفي المشاهد (48 و 50 و 52 و54) آستخدام المهارات القتالية (الكونغ فو) والقفزات المثيرة والطيران في الهواء. أما في المشهد (151) القفز في الهواء من أعلى بناية الى البناية المقابلة لمسافة لاتقل عن عشرين متراً تقريباً فالإثارة والإبهار يكمنان في القفزة الهائلة غير المألوفة للبشر ولرهبة المكان العالي جداً . وتجسد ذلك من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية التي تمتاز بحركات طيران لمتابعة الحدث بكل تفاصيله ولمختلف الزوايا وأحجام اللقطات. وفي المشهد (191) عند دعس العميل سميث تحت عجلات القطار المسرع ثم خروجه حياً وأرتماء نيو جانباً داخل النفق فالإثارة في الفنون القتالية بينهما والإبهار لعملية تجسيد دخول سميث تحت عجلات القطار ثم خروجه حياً وذلك من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية التي كانت دائماً حاضرة في هذا الفلم والتي ترصد كل حركة في المشهد ككل. وفي المشهد (215) القتال بين نيو والعميل سميث داخل ممر البناية تجسد بخلق أفكار غريبة وذلك في المواجهة بينهما إذ يقوم كلاهما بتموجات في الجسم تفادياً من إصابتهما بالرصاصات المتوجهة نحوهما وإيقافها من قبل نيو قبل وصولها اليه من خلال تطبيق تقنية عالية الدقة بواسطة الكاميرا (بالحركة البطيئة) لعرض زمن اللقطة الفيزيائي ثم دخول نيو مسرعاً بجسد العميل سميث وتفجيره وتنفيذ موضوع غرائبي لخيال علمي تجسد كحقيقة مرئية أمام المشاهد. مما أظهر الفلم بشكل جديد عن سابقه من سائر الأفلام العالمية الأخرى من حيث جمالية الصورة في الإثارة وسرعة الحركة وتأكيد أجزاء الزمن (إبطاء سرعة الإطلاقات في الهواء) من خلال تقنية عالية للكاميرا .

المستوى الثاني : ساهمت مؤسسة صناعة السينما (هوليوود الجديدة) بإستخدام توليفة من التكنولوجيا الرقمية لجذب المتفرجين في كل أرجاء العالم .

أظهرت التقنيات الحديثة دورها في أضفاء جمالية على الصورة بواسطة التكوين من الموجودات داخل اللقطة من إضاءة وديكور وكل ما يحيط بالحدث الدرامي وترتيبها من حيث الدقة في التصميم ودور الإضاءة وتدرجات اللون في الجانب الجمالي للتكوين ، وتكثيف المستوى التعبيري للصورة وتدعيمها بالصوت الملائم لتكون أقرب الى الحقيقة . وتجسيد عناصر اللغة السينمائية كلها في نسق سردي للفعل لبناء الأحداث ، للإيحاء بالجانب الفكري التي تتضمنها الصورة من التكوين التشكيلي مبنية على الجانب التعبيري ، من خلال التقنية الفائقة الدقة بواسطة الكومبيوتر من المؤثرات الصورية والصوت الرقمي وتدرجات اللون الرقمي . ويتضمن الفلم العديد من المشاهد التي تتم عن الحركة والإستجابة ضمن بناء درامي محكم يوحي للمشاهد بحقيقة مايجري ، وتجسدت هذه العلاقة بين الصورة وآفاق تطبيقها من خلال التقنية ومنها المشاهد الأتية :

ففي المشهد (11) الأستوديو (موقع العمل) ذي التقنية العالية والكابلات الملتفة حول بعضها مثل العشب الذي يستخدمه (مورفيوس) الذي يقود جانب الخير ومعه (ترنتي) ، فالقيمة الجمالية يمثله الجانب

التكويني في غرائبية المكان ، أما الجانب التعبيري فتمثله قوة السيطرة التي ترتبط به هذه الكابلات بواسطة الكومبيوتر ، والجانب الإيحائي في تجسيد فكرة إيجاد المنقذ والمخلص ومساعدته من خلال التقنية المتطورة ومساعدة البشر للتحرر من العبودية من قبل آلات الشر بواسطة العميل سميث والعملاء الذين معه . وتجسد ذلك في الصورة المرئية من خلال تقنية الكاميرا التي نقلت التفاصيل الدقيقة لموقع العمل من خلال حركتها السلسة وآستعراض المكان من الزوايا كلها وتنوع في أحجام اللقطات تساعد في ذلك الكاميرات الإفتراضية التي ربطت بالحاسوب للتخلص من أي عائق مادي في أثناء التصوير الحي للظهور بصورة واضحة لإيصال فكرة الموضوع تساعد في ذلك العدسات الخاصة . وفي المشهد (23) في أثناء المواجهة داخل القطار بين(نيو) والعملاء ، وتكمن القيمة الجمالية في ضيق المكان والرهبة داخل العربات المسرعة، أما الجانب التعبيري فيتجسد في آستخدام المهارات والفنون القتالية والطيران داخل العربات ، للإيحاء بالقوة غير الأعتيادية من كلا الطرفين للسيطرة بين الخير والشر ، تساعد في ذلك الملابس ذات السترات الجلدية والنظرات السوداء في الليل والنهار وتجسد ذلك من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية التي ربطت مع الحاسوب ودورها في التعبير إذ تمتاز هذه الكاميرات بحركة الطيران ، وتم آختيار الحركات التي تلائم المشهد والتنويعات البصرية لأحجام اللقطات ولمختلف الزوايا . كذلك في المشاهد من (48 – 54) القتال بين (نيو) و (ترنتي) من جهة والعملاء من جهة أخرى والتنقل من مكان إلى أخر في أثناء المواجهة والقتال والطيران في الهواء للإيحاء بفكرة الموضوع ، كذلك الجانب الجمالي التكويني للقطات من الموجودات ومايحيط بالحدث الدرامي وتجسيد الجانب التعبيري من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية التي تمتاز بحركة الطيران لتغطي التفاصل الدقيقة للقطة والمشهد ككل . وفي المشاهد من (148 – 151) حيث مروحية العملاء تنزل على سطح البناية وتكمن القيمة الجمالية في رهبة المكان في أعلى البناية أما الجانب التعبيري فيتجسد في النزول والجري بسرعة لمحاصرة البناية للإيحاء بالقوة والسيطرة من خلال التقنية العالية وتوظيف تقنية الكاميرا

المحمولة بالطائرة في أثناء التصوير الحي والأفادة من تقنية الكاميرات الإفتراضية لنقل التفاصيل الدقيقة للأحداث إذ تتحرك في كل مكان مع حركة الأشخاص والموجودات ولمختلف الزوايا وأحجام اللقطات ، ويتوج في المشهد (151) من فنون القتال والطيران والقفز من أعلى البناية الى البناية المقابلة ولمسافة لاتقل عن عشرين متراً إذ يتمثل الجانب الجمالي في رهبة المكان عند القفز من بناية عالية الى أخرى والمسافة الهائلة بينها وبين مستوى الأرض ، ويتمثل الجانب التعبيري في الجري والقفز بسرعة هائلة غير طبيعية من بناية الى أخرى في قتال غير متكافىء بين ترنتي والعملاء ، للإيحاء بضرورة فكرة وجود المنقذ والمخلص من هذه القوة المسيطرة بواسطة الآلات ، ويتجسد ذلك من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية ال(20) التي ربطت مع الحاسوب للسيطرة على كل حركة من حركات الأشخاص وتم آختيار الحركات التي تلائم كل لقطة والسيطرة عليها من حيث التنويعات البصرية لأحجام اللقطات ولمختلف الزوايا مع عدسات خاصة واسعة لتستوعب الحدث . أما في المشهد (191) القتال بين (نيو) والعميل (سميث) داخل نفق القطارات ، القفز والطيران داخل النفق ثم دخول القطار مسرعاً في النفق بآتجاه المتقاتلين وتمثل القيمة الجمالية في رهبة المكان الضيق والقطار مسرع بآتجاه الأشخاص ، أما الجانب التعبيري فيتجسد في دعس العميل سميث تحت عجلات القطار وخروجه حياً وآرتماء نيو جانباً ، للإيحاء بفكرة آلات الشر المسيطر عليها من العملاء وقوتها إذ لايوجد سبب منطقي

بخروج سميث حياً من تحت عجلات القطار المسرع ، وضرورة وجود قوة أكبر وتقنية آلات أعلى لهزيمة العملاء الأشرار ، وتجسد ذلك من خلال تقنية الكاميرات الإفتراضية المرتبطة بالحاسوب التي غطت المكان في النفق الذي يجري فيه القتال وكذلك دخول القطار النفق وهومسرع وحركات القفز والطيران كذلك متابعة دعس العميل سميث تحت عجلات القطار وخرجه حياً في تنويعات بصرية لأحجام اللقطات ولمختلف الزوايا . وفي المشهد (215) القتال بين (نيو) والعميل (سميث) داخل ممر بناية إذ يقوم كلاهما بأطلاق الرصاصات بآتجاه الآخر ثم بتموجات في الجسم تفادياً من أصابتهما من الرصاصات المتوجهة نحوهما ثم إطلاق العميل سميث رصاصات متتالية بآتجاه نيو وتكون المفاجأة عندما تصل الرصاصات الى مسافة قريبة من جسد نيو فيوقفها بإشارة من كفه ، وتتوقف الرصاصات في الهواء وتسقط على الأرض ، وهي معجزة مما أصاب العملاء بالذهول والإستغراب من هذه القوة وآستمراراً للمشهد عندما يدخل نيو مسرعاً في جسد العميل سميث قائد العملاء ويفجره للتخلص منه ولدحر الشر الذي يمثله ، وتتجسد القيمة الجمالية في رهبة المكان وتوزع إطلاقات الرصاص في الإتجاهين ، أما الجانب التعبيري فيتمثل في سرعة الإطلاقات وتموجات الجسم لتفاديها من كلا الجانبين وتتوج بإسقاط الرصاصات على الأرض المتوجهة الى جسد نيو بإشارة من كفه ، أما الجانب الإيحائي فيتجسد في معجزة توقف الإطلاقات في الهواء وسقوطها على الأرض ليعلن نيو هو المنقذ (المخلص) دون أن ينطقها لدعم فكرة الفلم وخاصة عندما يدخل نيو داخل جسد سميث ويفجره للتخلص من الشر الذي يمثله بواسطة الآلات وآنتصار الخير لصالح البشر وتجسد ذلك من خلال التقنية العالية للكاميرات الإفتراضية من خلال تأكيد أجزاء الزمن لسرعة الطلقة وتوقفها في الهواء وسقوطها على الأرض (سرعة الكاميرا) كذلك تغطية الحركات كلها للأشخاص من خلال حركة الكاميرا ، تساعد هذه العدسات ذات التقنية الخاصة لتلائم مع كل لقطة في تنويعات بصرية ولأحجام مختلفة وتعدد الزوايا لتكوين صورة جمالية .

أما الصوت فكان معبراً وأدى دوره بتدعيم الصورة ونقلها الى عالم الخيال بتجسيد الموسيقى والمؤثرات الصوتية الملائمة للحركات القتالية ومع تموجات الجسم والطيران في الهواء كذلك الإنفجارات الهائلة والزجاج المهشم في أثناء القتال من خلال الصوت الرقمي ذي التقنية العالية الدقة . ففي المشهد (48) المؤثرات الصوتية خلال القتال بين نيو وترنتي من جهة والعملاء من جهة أخرى ، فكل ضربة في الفنون القتالية (الكونغ فو) يرافقها صوت ملائم كذلك الطيران في الهواء مع الموسيقى الممزوجة مع المؤثرات لتدعيم الصورة وأضفاء الواقعية عليها من خلال الصوت الرقمي العالي النقاوة . وينعكس هذا في المشاهد (23 و50 و 52 و 54 و 148 و151 و 191 و 207 و215 و 217) خلال القتال والموجهة والطيران في الهواء . وفي المشهد (170) أصوات الإنفجارات الهائلة من قبل العملاء الأشرار لدعم الصورة المرئية ، وفي المشهد (175) أصوات تهشيم الزجاج المتطاير للنوافذ بعد تحطيمه في أثناء آقتحام العملاء للمكان لإضفاء الواقعية على الصورة للأيحاء بفكرة الفلم الخيالية . وكانت الموسيقى على مدار الفلم ملائمة لتدعم الصورة المرئية .

وأضاف اللون جانباً فنطازياً ففي المشهد (1) اللون الفسفوري وزجاج النيون الأسود عندما يبدأ الهاتف يرن في غرفة توماس أندرسون (نيو) يتجسد هذا من خلال تدرجات اللون الرقمي ليعطي جانباً غرائبياً للمكان ، وفي المشهد (25) داخل المركز وتدرجات اللون الأخضر للمكان كذلك شاشات الكومبيوتر الخضراء لإضفاء الغرائبية على المكان ، وفي المشهد (139) اللون الأحمر بآنفجار حشوات حارة من البلازما في داخل

المركز لـ (مورفيوس) بدخول الآلات الدخيلة للعملاء وتخريب الموقع ، وفي المشهد (170) الدخان الأسود المصاحب للإنفجارات الهائلة للإيحاء بالشر ، أما في المشهد (217) اللون الأبيض للدخان المتهاوى من السقف على العملاء الذين يلقون حتفهم واحداً تلو الآخر للإيحاء بآنتصار الخير على الشر . فضلاً عن الملابس الجلدية والنظارات السوداء حتى في الليل لإضفاء نوع من الفنطازيا وكأنهم ليسوا بشراً عاديين ليوحي بأنه خيال .

المستوى الثالث:

3 - أسهمت التقنية الرقمية من الدخول في كل مفاصل الفلم الحديث (المعاصر) .

آستطاعت السينما أن تتبنى كل ما هو جديد في عالم التقنية وتوظيفه في أعمال فنية متنوعة ، ومما لاشك فيه أن العوالم التي جسدتها السينما اليوم لم يكن لها أن تظهر أو تصبح حقيقة مرئية لو لا هذا التطور الكبير والتقنيات الحديثة التي فتحت آفاقاً للفكر الإنساني الى أبعد ما يمكن من التخيل والتصور كأفلام الخيال العلمي في هذا الفلم (العينة) وجسدت التقنيات الحديثة بواسطة الحاسوب ، الشخصيات والأماكن الإفتراضية التي أعطت بعداً جد يداً للتناول الفلمي ، فالرسوم الثلاثية الأبعاد جسدت العشرات بل المئات من الشخصيات والمخلوقات الأسطورية ، كذلك الحال في تجسيد الأماكن الإفتراضية وفي هذا الفلم العديد من المشاهد التي تنم عن رؤية أو مخيلة إذ أستطاعت أن تظفي على هذه الشخصيات سمات وخصائص من حيث الحركة والإستجابة السريعة ، ضمن بناء درامي محكم ، وهذه المخيلة الحقيقة أسهمت في إحالتها الى واقع مرئي من خلال الإمكانات والقدرات التي أتاحتها التقنية أمام صانع العمل في التعامل مع
الواقع الإفتراضي وهذه الشخصيات المفترضة على أساس أنها واقع حي وحقيقي ، وتجسدت هذه العلاقة من توسيع في مديات التناول الفلمي لهذه العوالم الإفتراضية وأفق تطبيقها من خلال التقنية الحديثة في المشاهد الأتية :

ففي المشهد (30) تجسيد للمكان الإفتراضي الذي خصص للأجنة البشرية الإفتراضية التي ربطت بالكابلات الموصلة بالكومبيوتر من خلال تغذيتها التي هي بديل للطاقة وتمد العملاء بعد فقدانها في الأرض بعد حرقها وحجب الشمس عنها من خلال تقنية عالية بواسطة الكومبيوتر والكاميرات الإفتراضية التي ربطت به إذ غطت الحدث ونقلت التفاصيل كلها لتحولها الى حقيقة مرئية واقعة ، (تفاصيل أخرى يرجع الى المؤشر (1) للمشهد نفسه) . وفي المشهد (35) نيو أو (توماس أندرسون) يعيش في العام 2199 لعالم إفتراضي بدلاً من عام 1997 بعد تناوله الحبة الحمراء إذ يقوم بسفر عبر الزمن في أعماق التأريخ على سفينة (نبو خذنصر) المفترضة في أماكن لم يألف مثلها من قبل وقد تجسد ذلك من خلال تقنية عالية من المؤثرات الصورية بواسطة الحاسوب والكاميرات المرتبطة به . وفي المشهد (38) العالم الإفتراضي لمكان تحت الأرض الذين هربوا من الأرض والذي سيطر عليها العملاء بقيادة سميث بواسطة الآلات التي صنعوها وتجسد ذلك من خلال التقنية التي وفرت لفن الفلم الرؤية والتخيل وتحويله الى واقع مرئي . وفي المشهد (191) القتال داخل النفق بين نيو والعميل سميث ودخول القطارمسرعاً ودعس العميل سميث تحت عجلات القطار ثم خروجه حياً وهي تجسيد لشخصية إفتراضية تستطيع عمل كل شيء خارق وهي حالة غير مألوفة للبشر من خلال تقنية المؤثرا ت الصورية لتحولها الى واقع مرئي حي وحقيقي ، (تفاصل أخرى يرجع الى المؤشرات 1و2و3 للمشهد نفسه) . وفي المشهد (207) في أثناء المواجهة بين نيو والعملاء بقيادة سميث حين يحدث ثقباً في جسد نيو جراء

الإطلاقات النارية من العملاء وتوقف التنفس عنده ثم إعادته للحياة بواسطة شيفرة الكومبيوتر المرتبط بها في مركز مورفيوس تساعده ترنتي من خلال التقنية لعالم إفتراضي يحول الى واقع مرئي .

المستوى الرابع : - أسهمت التقنية الرقمية (الشبكة العنكبوتية – الأنترنيت) من بث الأنتاج الفلمي إلى أكثر البيوت في العالم .

عززت التقنيات من دور المخرج في أبتداع أساليب وإضافة صور وأشكال مقنعة أكثر في بناء سرد وفعل درامي للأحداث بآنتظام اللقطات وآرتباطها من النواحي الدرامية والمنطقية مع مايسبقها ومايلحقها في سيل متدفق من الصور المقنعة من خلال التقنيات العالية بواسطة الكومبيوتر وتسهيل مهمة المخرج وتتويج أفكاره وتنفيذها لتجسيد الجانب الإبداعي وآبتداع أشكال بوقت التصوير الحي نفسه وإضفائها على السرد والفعل الدرامي للأحداث في تسلسل منسجم ومتوافق للقطات البصرية مما عزز من القيمة الجمالية للتكوين والجانب التعبيري والإيحاء للصورة بفاعلية أكثر ، فضلاً عن بث المنجز الفلمي على (الشبكة العنكبوتية -الأنترنيت) وآنعكس ذلك على المنجز الإبداعي للفن السينمائي . ومن خلال شبكة آتصال عالية السرعة لنقل المعلومات بواسطة الكومبيوتر ويعتمد الفلم على مونتاج عالي التقنية ومنها المشاهد الأتية التي آعتمدت الحركة السريعة أكثر من غيرها والتي تنم عن رؤية ومخيلة المخرج ضمن بناء درامي إذ أسهمت فيها التقنية الى واقع مرئي وتجسدت هذه العلاقة بين الرؤية وأفاق تطبيقها من خلال هذه التقنية . ففي المشهد (23) في أثناء القتال وتتابع اللقطات وربطها ببعضها في بناء سرد ورصد كل حركة للأحداث بحيث كانت مقنعة وكأنها حقيقة واقعة في سيل متدفق من الصور المرئية من خلال عمل المؤثرات الصورية بواسطة الكومبيوتر بآستنساخ العشرات من الشخصيات المفترضة مثل العميل سميث ولمختلف الحركات والتحكم فيها وهو يقاتل نيو بدلاً من تصوير هذا العدد الهائل في كل مرة إذ تدمج وتركب مع أجزاء العمل ككل مع مسار التصوير الحي . وينطبق هذا في مشاهد القتال من (48 – 54) إذ رصد كل حركة طيران في الهواء من حركات الفنون القتالية وربطها مع الحركة الأخرى وإظهار حركة جديدة مكملة لما سبقتها بدقة متناهية . أما في المشهد (151) في أثناء القفز من أعلى بناية الى أخرى ولمسافة لاتقل عن عشرين متراً ، وعلى الرغم من أن هذه الحالة غير طبيعية وليست مألوفة فقد كانت مقنعة وكان القافزون من خلال حركات سيقانهم وأجسامهم في الهواء بآنسيابية عالية بتقطيع كل حركة في المونتاج أثناء القفز لتبدو حقيقة واقعة لمثل هؤلاء (ترنتي أو العملاء) من خلال تقنية المؤثرات الصورية بالكومبيوتر ودمجها مع مسار التصوير الحي وإحالتها الى حقيقة مرئية مقنعة من خلال التقطيع العالي الدقة في بناء سرد فعل درامي للأحداث . وفي المشهد (191) آستطاع المونتاج من تجسيد عملية دعس العميل سميث تحت عجلات القطار المنطلق بقوة ومشاهدة كيفية لحظة دخول سميث تحت العجلات التي كانت من الدقة والبراعة في الإقناع من خلال الصور المرئية وتقطيع وربط كل حركة في الحدث لتكمل الحركة التالية وبواسطة المؤثرات الصورية من خلال التقنية بواسطة الحاسوب ثم خروج سميث حياً من تحت العجلات بعد أن دعس بقوة ، وعلى الرغم من أنها مخيلة ورؤية صانع العمل وهي حالة غير مألوفة فوق طبيعة البشر لكنها أصبحت حقيقة مرئية واقعة أمام المشاهد .

الفصل الرابع

النتائج والأستنتاجات

أولاً : النتائج :

1 – آستطاعت التقنيات الحديثة والرقمية الموظفة في عينة البحث من فتح آفاق جديدة واسعة أمام مخيلة صانع الفلم أفكار جديدة وموضوعات وخاصة الغرائبية والفنطازيا (الخيال العلمي) وتنفيذ هذه الأفكار بحجم مخيلة صانع الفلم وتحويلها إلى حقيقة (صور متحركة على الشاشة).

2 – شكلت التقنيات الحديثة والرقمية إثراءاً في توظيف عناصر اللغة السينمائية من حيث التوظيف والتناول في آستخدام المعالجة الفنية من قبل صانع العمل.

3 – أسهمت التقنيات الحديثة والرقمية في زيادة عنصر الإثارة والإبهار البصري ، وجذب المتفرج ، وإثارته آنفعالياً وعاطفياً في علاقتة بالصورة المرئية ، في عينة البحث.

4 - أكدت التقنيات الرقمية السهولة والسرعة من خلال المونتاج المتوازي وليس التقليدي المتتالي ، بتخزين الصور في أكثر من مساربالوقت نفسه على سطح شاشة الكومبيوتر كذلك مسارات الصوت ، في أثناء العمل ، وإعطاء صورة واضحة لمخيلة صانع الفلم وكل ما يمكن إضافته مما آنعكس على المنجز الإبداعي في الفلم السينمائي .

5 - إن هذه التقنيات الحديثة والرقمية على الرغم من الإمكانات التي وفرتها أمام المبدع (صانع العمل) إلا أنها في الوقت نفسه آختزلت الكثير من العمليات الإنتاجية ، مما وفر على القائمين بالعمل مجهودات بشرية ومادية. فضلاً عن السهولة في عرضها وبثها إلى جميع أرجاء العالم بواسطة (الشبكة العنكبوتية - الأنترنيت).

ثانياً : الأستنتاجات :

1 – كلما تطورت التقنيات أضفت جمالية على الصورة بدقة عالية وتكون أكثر إقناعاً . ليتفاعل المشاهدين مع هذه الثقافة في كل أرجاء العالم ، وبالتالي ليصبح جزءاً من تلك الثقافة.

2– تميزت التقنيات الحديثة بتحقيق الرؤية الخيالية للمخرج من خلال آبتكار وخلق عوالم إفتراضية كان من الصعب بل يكاد يكون من المستحيل تنفيذها . مما أدى إلى خلق الإثارة والتشويق للمشاهدين .

3 - أن التكنولوجيا الرقمية تتطور بآستمرار بآستخدام توليفة فريدة من الصور التوضيحية . وفي الوقت نفسه يحدث عالم التكنولوجيا والألكترونيات الرقمية ثورة في أسلوب دخول وسائل الأعلام الجماهيرية إلى كل بيت، فالأطباق اللاقطة والأقمار الصناعية تعمل على وصول الأخبار وأنماط الحياة إلى المنازل ونماذج جديدة من الحياة.

4 - آتخذت أمريكا التفوق التكنولوجي والعلمي وآستثمرته في مجال الإعلام والإتصالات السمعية والمرئية وغيرها ، ومن ثم السيطرة والأحتكار والقدرة على الغزو الثقافي وتسويق أنموذج ونمط الحياة في أمريكا ، وآمتداد للثقافة الأمريكية التي انتشرت في العالم ، وأصبحت الفجوة العلمية والتقنية كبيرة بينها وبين دول العالم ، فضلاً عن التفوق الإقتصادي أيضاً .

5 - البرنامج الحاسوبي يؤثر بشكل فعال في المستخدم لما له من قدرة على عرض هذه المعلومات من مصادر ووسائط مختلفة .

6 - عززت الأموال الطائلة كإستثمار للشركات الكبرى لصناعة السينما للسيطرة على بقية الشركات في العالم لتهيمن على دور العرض في مختلف دول العالم .

7 - شكلت التقنية الرقمية (الأقمار الأصطناعية) قدرة كبيرة من بث الأنتاج الفلمي إلى أكثر البيوت في العالم. من خلال القنوات الفضائية، كذلك (الشبكة العنكبوتية – الأنترنيت) بحيث ساعدت هذه التقنية ليكون العالم كله كقرية واحدة من خلال فكرة العولمة والسيطرة عليه ثقافياً وأقتصادياً وعسكرياً .

المصادر :

1 - وليد حمية . العولمة في المضمون والممارسة . بيروت . ط1. دار الكنوز الأدبية . 2003 .

2 - روي فوكس . عالم التكنولوجيا اليوم . ترجمة وديعة محمد سعيد الهلالي . بغداد . دار الشؤون الثقافية العامة . 1990 .

3 - داخل حسن جريو . تطور التقانة عبر العصور . بغداد ، منشورات المجمع العلمي العراقي . دار الكتب والوثائق . 2006.

4 - ..... . قاموس أكسفورد الحديث – أنكليزي – أنكليزي – عربي ، ط11. طبع بجامعة أكسفورد . ط11 . 2004 .

5 - البرت فولتون . السينما آلة وفن. ترجمة : صلاح عز الدين و فؤاد كامل . القاهرة . الناشر مكتبة الفجالة – القاهرة . 1962.

6 - آرثر نايت . قصة السينما في العالم – من الفيلم الصامت إلى السينراما . ترجمة سعدالدين توفيق. القاهرة. دار الكتاب العربي للطباعة والنشر . 1967 .

7 - جورج سادول . تاريخ السينما في العالم . ترجمة أبراهيم الكيلاني و فايز كم نقش . بيروت - لبنان. ط1. منشورات عويدات . 1968 .

8 - علاء عبد الرزاق السالمي . تكنلوجيا المعلومات . عمان ، ط2 . دار المناهج للنشر والتوزيع . 2002 .

9 - بيتر نيكوللز . السينما الخيالية . ترجمة مدحت محمود . القاهرة . الهيئة المصرية العامة للكتاب . 1993 .

10 كارلا روز . الكاميرات الرقمية . . ترجمة مركز تعريب والبرمجة . بيروت . الدار العربية للعلوم . 1998 .

11 - رالف ستيفنسون و جان ر. دوبري . السينما فناً . ترجمة خالد حداد . دمشق . منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما . 1993 .

12 - ستانلي جي سولومون . بنية الفلم الحديث . ترجمة شهاب أحمد . بغداد . مجلة الثقافة الاجنبية . مجلة فصلية تعني بشؤون الأدب في العالم . تصدر عن وزارة الثقافة والاعلام – دار الشؤون الثقافية العامة، السنة السادسة العدد(1) . 1986 .

13 - جون هيل . ما بعد الحداثة والسينما . ترجمة ناصر ونوس . دمشق ، الحياة السينمائية . مجلة فصلية تصدر عن وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما . العدد (54) . 2003 .

المصادر من الأفلام :

1 - أخراج أندي ولاري ، ماتريكس (The Matrix . الجزء الأول 1999 ، ثم ج2 2001 ، ثم ج3 2003 .

2 - أخراج ، جورج لوكاس ، سلسلة (حرب النجوم - هجوم المستنسخين). 2002. عرض في الصلات التي جهزت بألات عرض رقمية .

3 - الكاتب : جيمس كاميرون . أفتار AVATAR ، إخراج جيمس كاميرون . إنتاج جيمس كاميرون . سنة الإنتاج 2009.

4 - سيرة ذاتية : جوردن بلفورت ، سيناريو تيرنس وينتر . (ذئب وول ستريت The Wolf of Wall Street) . إخراج مارتن سكورسيزي ، التوزيع شركة بارامونت . شركة الإنتاج مارتن سكور سيزي و ليوناردو دي كابريو ورضاعزيز وجوي مكفارلاند و إيما وينتر . سنة الإنتاج 2013 .

5 - مقتبس عن قصة: ج.ر. تولكين ، سيناريو بيتر جاكسون و فيليبا بوينز وجيرمو ديل تورو. (الهوبيت:قفزة سموغ – The Hobbit: The Desolation of Smaug) . أخراج بيتر جاكسون. إنتاج بيتر جاكسون وكارولين كننغهام وزين واينر و فران والش. سنة الإنتاج 2013.

Employing American Cinema Technology In Establishing Globalization In Film

..... Najeeb Asleawa Haidoo
College of Fine Arts / University of Baghdad

Abstract :

It boils down search is marked by (employing technology in the establishment of globalization in the Film Art), and walk parallel plan between the technical and artistic movements and the impact of globalization on the final performed in the film Film of innovations and technology and rapid capital that provided the filmmakers and Kartalatha which focused entirely in the embodiment of the idea and published in the service around the world. And distributes research on four chapters first chapter dealt with the methodological framework of the research, which included research problem marked by the following question: (What are the modalities to employ technology in the establishment of globalization in the Film Art?) And the importance of research and its objectives and the limits of research and definition of key terms that came in the search. The second chapter, a theoretical framework and previous studies. And distributes the theoretical framework of the three sections, taking the first section includes a technical impact on the cinematic art, the extrapolation of the historic march of the evolution of technology (picture elements) in the audio-visual scope of supply and development techniques. And taking second section the concept of globalization and its relationship with technology in the film Alcinmaia.oma third section junk technology and its role in the delivery of the American film to the role of global supply in the establishment of globalization, the role of these technologies in the embodiment of contents and ideas presented in the text through her portrayal of movies to these processors and different levels. In the third chapter, which has been allocated to research procedures, which included research methodology, and appointed intentionality included not: (c Matrix 1 The Matrix). As well as research and analysis unit and its tool and analysis steps society then, Neshat sample analysis. Then the fourth quarter, Neshat sample analysis. The fifth chapter Vahtoy results. As well as the conclusions reached by the researcher. It must Research of this type that contains the sources supports the scientific research process.