https://majs.journals.ekb.eg
2022; Dec (10):207:218.
Doi: 8.24394 /JAH.2022 MJAS-2210-1103
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

# أثر التقنيات في التطور الإبداعي التشكيلي في الصورة السينمائية

# The impact of Techniques on the Development of Creative Plasticity in the Cinematic Image

**ندى علاء الدين عبد الحفيظ[1] ، هشام محمد حسن الجباس[2]**

باحثة[1]، أستاذ[٢]الديكور وعميد - كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا

**Email address:** nlaa1007@gmail.com

**To cite this article:**
*Nada Alaa, Journal of Arts & Humanities*.
Vol.10, 2022, pp.207 -218. Doi: 8.24394/JAH. 2022 MJAS-2210-1103
**Received**: 17, 10, 2022; **Accepted**: 28, 11, 2022**; published**: Dec, 2022

**الملخص :**

يرتبط المنجز الفيلمي بكثير من التقنيات العلمية التي تعمل على تحقيق مصداقية الصورة المرئية، فعناصر اللغة السينمائية تحتاج من أجل تنفيذ مهمتها الإبداعية لبعض التقنيات الحديثة والمتمثلة بالمؤثرات الخاصة والتي غالبا ما يقع على عاتقها نقل وتجسيد كثيرا من الأفعال الدرامية الخارقة والخطرة التي تقوم بها الشخصيات، سواء في الأماكن الحقيقية الواقعية أو الأماكن الخيالية المصنعة بواسطة التقنيات العلمية الحديثة، فيتحقق وقع الفعل الإبهاري ومصداقيته، لذا فإن التقنيات الحديثة وفعلها المرئي في الصورة السينمائية هي التي خصها الباحث بالدراسة، قسم البحث إلى ثلاثة مباحث، في المبحث الأول بعد مقدمة البحث، الإطار النظري للبحث وتم تقسيمه إلى محورين كان الأول التجريب الرقمي في السينما وأثره الابداعي في الفيلم السينمائي ، وفي المحور الثاني تطرق الباحث إلى مراحل صناعة الصورة السينمائية بالتقنية الرقمية ،أما المبحث الثاني **(تحليل عينات مختارة)** تم فيه تحليل عينة البحث ومناقشتها، أما المبحث الثالث، فقد تضمن أهم نتائج البحث والاستنتاجات، فبعد إجراء التحليل توصل الباحث إلى مجموعة من النتائج التي وجد فيها أهمية توظيف التقنيات الحديثة بشتى أنواعها في الفيلم السينمائي المعاصر لتجسيد الفعل الدرامي ، وللتقنيات البرمجية دور فاعل في بناء الأحداث والأفعال بشكل مرئي مقنع، فضلا عن نجاح صانعو الأفلام في استيعاب تقنيات الحاسوب **(البرمجيات ثلاثية الأبعاد)** وتضمينها في أعمالهم، كما تم توظيف عملية التزاوج بين ما هو واقعي وما هو خيالي عبر توظيف برمجيات الحاسوب، وبناء على ذلك فقد وضع الباحث بعض الاستنتاجات واختتم بحثه بقائمة المصادر العربية والانجليزية والمواقع الالكترونية.

**الكلمات الدالة :**

**السينما الرقمية ، التقنيات السينمائية ، التشكيل الإبداعي.**

**المقدمة :**

**حدود البحث :**

**حدود زمانية :** القرن الحالي .

**حدود مكانية :**

الولايات المتحدة الأمريكية ، ودول أوروبا **( لاستخدام التقنية الحديثة في صناعة الأفلام ، وأيضا دراسة التطور الذي طرأ على صناعة الصورة السينمائية )** ، ومصر **(لإستخدام عينة بحثية مصرية )**.

منهج البحث : يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي المقارن للتطورات التكنولوجية لصناعة السنيما ، وكيف إستفاد منها مصممو المناظر السنيمائية ، وكذلك دراسة المتطلبات التصميمية التي دعت لتطورها أو ظهور تقنية جديدة تلبي

متطلبات المصمم وتشبع إحتياجاته ليتمكن من الإبداع الذي يدفع بالمسار الإنساني كسائر الفنون نحو تحقيق الذات الفردي والمجتمعي .

**مشكلة البحث :**

تسأولات كثيرة نطرحها في هذا البحث وتقوم مشكلة البحث في التساؤلات الأتية :

•هل هناك علاقة بين برامج الحاسوب والناتج الإبداعي في عملية الخلق والإبداع في الفيلم السينمائي ، وما علاقة التقنية بالفن ، وكيف تسهم هذه التقنيات في تجسيد الخيال لدى صانع العمل .

•وما الإشتراطات التي فرضتها التقنيات الحديثة على المبدع السينمائي ، وما الآفاق التي تخلقها التقنيات أمام فن الفيلم في وقتنا هذا ومستقبلاً .

•أثر ذلك من معرفة علمية وفنية للدارسين والمهتمين في مجال السينما والتلفزيون ، وعن آليات إشتغال هذه التقنيات وتوظيفها في العملية الإبداعية .

**أهداف البحث :**

**يهدف البحث الى :**

1)الكشف عن العلاقة بين التقنية والمنجز الإبداعي ، والتعرف على الدور الوظيفي والتعبيري للتقنيات في الفيلم الروائي ، كذلك علاقة التقنية بتجسيد المعالجات السينمائية لتوضيح البناء التصوري لتجسيد فكرة العمل الأساسية .

2)توضيح التطورات التكنولوجية الحديثة في مجال المعالجات الرقمية للصورة وأساليب العرض للمتخصصين في مجال التصوير السينمائي، و إظهار أهم التغيرات الإبداعية التي تقدمها هذه التطورات التكنولوجية، وذلك في سبيل نشر الوعي الفني والتصميمي بين المتخصصين في مجال صناعة السينما الرقمية، وتسهيل تبني هذه المستجدات التكنولوجية داخل الأعمال السينمائية الحديثة بوعي أكبر لمدى القدرات الإبداعية التي توفرها لمصمم الصورة السينمائية.

3)بيان أثر التقنيات الحديثة على بناء الحدث في الفيلم السينمائي.

**أهمية البحث :**

1.أهمية عملية : تدريب المبدعين على استخدام التقنيات للتعبير عن تصوراتهم .

2.أهمية علمية : وضع ضوابط الاخراج التشكيلي الجديدة والمستخدمة لرقمنة الصورة السينمائية قد تساعد في وضع مصر في مكانتها المرموقة .

**فرضيات البحث :**

جميع التطورات التكنولوجية في صناعة السينما أدت إلى تطوير الفكر التصميمي للصورة السينمائية

**مسلمات البحث :**

1)إن التكنولوجيا الحديثة في الفيلم السينمائي المعاصر لم تعد قضية خيالية شكلية مجردة، وليست توظيفا للتقنيات الحديثة المجردة كمحتوى شكلي فقط، وإنما هي عملية بناء فكري وجمالي تسنده هذه التقنيات الحديثة التي يقدمها الحاسوب.. فربما تحقق حالة من اغتراب الإنسان المعاصر عسى أن يجد فيها ملاذا للتسلية والدهشة.

2)لم تتأثر روح الفيلم الذي هو نتاج إبداع فني لمخرج ذي رؤية وأسلوب بتطور التقنيات في الصورة السينمائية ، وإنما أضافت جمالية ذات تعبير صادق، لها تأثير على متلقي الفيلم، وأن هذه التقنية لم تكن حالة انقلابية لصالح التقنية على حساب روح الفيلم، فقدرة السينما على نقل صورة الواقع المادي ونقله على الشاشة ،فالمزاوجة بين الفيلم كفن والتقنية الحديثة أصبح فنيا وجماليا نتيجة يمكن من خلالها اعتبار هذه التقنية قد أضافت للفيلم ابداعا .

**مصطلحات البحث :**

**(1)الصورة المرئية :**

تتكون الصورة المرئية من تفاعل عدة عناصر فوتوغرافية متغيرة. ومن المهم أن نعرف ما هي تلك المتغيرات وكيفية استخدامها فى السرد الروائي البصري. (أفاق سينمائية ، 2022)

**الإبداع:**

•الإبداع يمكن تعريفه إجرائياً أو شرطياً بأنه إنتاجي جديد ومفيد وأصيل ومقبول اجتماعياً، ويحل مشكلة ما منطقياً .

•"القدرة على تكوين وإنشاء شيء جديد، أو دمج الآراء القديمة أو الجديدة في صورة جديدة، أو استعمال الخيال لتطوير وتكييف الآراء حتى تشبع الحاجيات بطريقة جديدة أو عمل شيء جديد ملموس أو غير ملموس بطريقة أو أخرى.

•المبادرة التي يبديها الشخص بقدرته على الانشقاق من التسلسل العادي في التفكير إلى مخالفة كلية. (تيسير، 1992)

**سيكولوجية الإبداع:**

نوه سيغموند فرويد إلى عدد من العمليات النفسية التي تعتبر منشأ الإبداع، ومنها الصراعات في العقل الباطن والتفريغ الانفعالي والتخيل وأحلام اليقظة ولعب الأطفال وإعاقة القمع النفسي والانسجام بين العقل الباطن والانا. أما التحليل النفسي الحديث فيركز على ما قبل الشعور في الإبداع. وكذلك يلعب الحدس دوراً هاماً في الإبداع، وهي حكم عقلي أو استنتاج ليس مبنى على التفكير المنطقي، إنما على اللاشعور،" وينقسم المبدعون إلى مناطقة مثل أينشتين وإلى حدسيون مثل نيوتن وباستور. ويتميز الإبداع في الفن بأنه يعتمد على العقل الباطن أكثر من العلوم على المنطق." ( Dowing , 1997،)

**رؤية ابداعية:**

تنقسم الى ستة أقسام:

هي القدرة على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار الإبداعية. وتقاس هذه القدرة بحساب عدد الأفكار التي يقدمها الفرد عن موضوع معين في وحدة زمنية ثابتة مقارنة مع أداء الأقران.

**الاخراج:**

ذكر الفيلسوف الفرنسي جيل دولوز Gilles Deleuze في كتاب" الصورة- الحركة أن مصطلح الإخراج Mise en scène، ظهر أول مرة في المسرح سنة 1820، وكان يعني التشكيل الحركي للممثلين، و صار يشمل عمليات العرض المسرحي برمتها من ديكور و موسيقى و إضاءة و أسلوب و أداء و الحركة.

"انتقلت الكلمة إلى السينما فصارت تدل على: العلاقة بين الأشياء و الشخصيات ، وتبادل الأدوار والتأثير بين كل من الضوء و الظلمة، ولأنساق اللونية لمحتويات الإطار( الكادر)، موضع الكاميرا و زاوية رؤيتها و حركتها و حركة الشخصيات و الموضوعات داخل الاطار."(الشافعي ،2017)

**تمهيد :**

في يومنا هذا أصبحت البشرية تشهد على ظاهرة عالمية غربية المنشأ تسمى بالعولمة* ، تسعى لتوحّيد فكري ، ثقافي ، واجتماعي ، واقتصادي، وسياسي ، نظرا لكونها تحمل تحدياً قوياً لهوية الإنسان وذلك بما يخص توظيف وسائل الإتصال ووسائل الإعلام ، وشبكة المعلومات والتقدم التكنولوجي بشكل عام لخدمة ذلك ، فلم يعد هناك أي حواجز جغرافية أو تاريخية أو سياسية أوثقافية ، وأصبح العالم يخضع لتأثيرات معلوماتية وإعلامية واحدة تحمل قيم مادية وثقافية ، ومبادئ تتجلى عبر العالم الذي نعيشه اليوم فهو عبارة عن قرية صغيرة بفضل تكنولوجيا المعلومات ، فساهمت التقنية الحديثة في تطور العلوم كافة وجعلها مختلفة عن الأمس ، فلقد شهد العالم في منتصف القرن العشرين تصاعدا في العلاقة بين صناعة السينما وبين أحدث وسائل المعلومات والإتصال، حيث تحمل التكنولوجيا دور القوة والسلطة فتنقلنا إلى عالم ذو نهاية مفتوحة رافضا للحدود وقاهرا للمستحيل ، فالعالم يتحد في إستخدام الأدوات لانتاج صورة فيلمية جيدة لكن لكل مجتمع به مازال يحتفظ بقيمه ويتأثر بها ، فالتقنية أثرت في كيفية صياغة القيم التعبيرية ولم يستطع توحيدها للبشرية ، ومن هنا يمكننا الحديث عن تشكيل الصورة الرقمية في السينما المعاصرة والتي تنتج لنا عدة مفاهيم أبرزها الواقع الأفتراضي .

" فينقسم الواقع الإفتراضي إلى قسمين، الأول محاكاة بيئية حقيقية ويقصد بذلك التصميم الداخلي للشئ فيكون أقرب لمحاكاة الواقع من الخيال ، أما الثاني فهو تصميم بيئة خيالية غير موجودة في الحقيقة والهدف من ذلك هو تحقيق ما لا يمكن تحقيقه في الواقع " (قاسم ،2016) ، ففرضت التقنية الرقمية نفسها بشدة في السينما الحديثة ، فيتمكن مصمم العمل من اخراج عمله الفني بطريقة إحترافية مناسبة لفكره الفلسفي ومناسبا لأحداث النص ، وبأقل تكلفة ممكنة ، وتوفيرا للوقت والجهد ، فيستغني بذلك عن الديكور الحقيقي ويستبدله بآخر إفتراضي ، فهو ديكور خيالي صمم عن طريق الحاسوب، ويكون العمل السينمائي بذلك أكثر إبداعا وإنفتاحا وخلقا لأفاق جديدة ورحبة مما يساهم في خلق أفلام واسعة الخيال ومليئة بالعمق الفلسفي .

أيضا أضافت التكنولوجيا الرقمية إمكانيات متطورة في عمليات الصياغة البصرية للفيلم ، التي أتاحت لصانعي أفلام الخيال العلمي إضافة شخصيات غير موجودة في الطبيعة ، وهذا ما يخلق صورة جديدة، فأثرت الصورة الرقمية بشكل مباشر على كل القيم التعبيرية للصورة من خلال تجليات الثورة المعلوماتية والتطورات التكنولوجية ، حيث تعتبر الصورة الرقمية وسيلة توصيل وتواصل ، ولتصبح بذلك وسيلة فرضت رؤية مستحدثة في صناعة السينما، فهي وسيلة اتصال جديدة لها تقنياتها وظواهرها الخاصة بها.

وذلك عبر تقديم العديد من الافكار التكنولوجية والإفتراضية والتي وظّفت في تكوين الصورة ، ولعل هذا ما يتأكد عبر تشكيلات مرئية والصوتية الرقمية ، والخدع البصرية ،

والمؤثرات الفنية الرقمية ، وذلك عبر الديكور الإفتراضي الذي تتم صناعته ببرامج الأبعاد الثلاثية وهو ما يتجلى في أغلب أفلام الخيال العلمي ، وبالتالي أسست السينما الإفتراضية طابعها الخاص بها، وارتقت بنفسها الي مستوى أرقى لا يعرف الحدود في الابتكار .

(1) العلاقة بين التقنية والإبداع في الفيلم السينمائي :

" إن علاقة المفردات والادوات بالإبداع الجمالي تطرح مشاكل مختلفة تماماً عن مشاكل التقنية في المجالات التطبيقية ، فإذا كانت التقنية مطلوبة في تحسين المنتج الصناعي من رواجه وقبوله كسلعة تجارية أولاً ، فإنها في الحيز الإبداعي تصبح عبئاً قد يؤثر في العلاقة بين الناتج الإبداعي والمتلقي ." (أصليوة ، 2016)

وعليه فإن التصور الذي نريد الوصول إليه يتضمن عرض تاريخي لمسيرة تطور التقنيات وبالاخص عناصر الصورة في مجالها السمعي ، البصري من تقنيات العرض وتطورها إلى السينما الرقمية ، وتقنيات دخول الصوت في السينما وتطورها ، واللون في السينما ، والكاميرا المتعددة الإستعمال ، والمادة الخام المستخدمة ، والتطور إلى الأشرطة الحساسة ثم إلى الرقمية ، ثم المؤثرات البصرية .

كذلك الجوانب التقنية وجماليات الإبداع السينمائي ، وهي علاقة التقنية بالإبداع من خلال ما أوجدته هذه التقنية في المجالات الواسعة أمام مبدع العمل في تجسيد رؤياه الفنية وما أضافته من إمكانيات تعبيرية لعناصر لغة الفيلم وذلك من خلال بناء المكان الإفتراضي ، والبناء التشكيلي لبرامج الأبعاد الثلاثية ، كذلك خلق العوالم الإفتراضية في بناء الشخصيات من شخوص ومخلوقات غريبة ، ومن ثم تحريكها بواسطة البرامج المتطورة التي لم يكن لها وجود لولا هذه التقنيات ، كذلك اليات الحركة بواسطة التحكم في حركة الكاميرا ودمجها بالكمبيوتر ، ومعالجة الشكل وتقنيات الصوت الرقمي ، ومن ثم أجهزة المونتاج الرقمي والتنسيق الفني ، والتقني ، والإبداع في الفن السينمائي وعلاقتهما الثنائية في تطوير الفن السينمائي ، وأيضاً يتناول هذا الفصل دور التقنية في المعالجات الإخراجية ، إذ يتناول بالتحليل كيفيات توظيف تلك التقنيات في المعالجات الفنية سواء كان المخرج أو المصور أو المونتير ، ودور هذه التقنيات في تجسيد المضامين والأفكار المطروحة في النص من خلال تجسيدها بالأفلام لهذه المعالجات ولمختلف المستويات .

**(1- أ) التجريب الرقمي في السينما وأثره الابداعي بالفيلم السينمائي :**

لقد سمح لدخول تقنيات الكمبيوتر للسينما الروائية أن تخطوا خطوات متسارعة الى الامام ، وتحقيق درجات عالية من حرية الخيال والفكر لخلق المناظر والخلفيات المذهلة ، بالاضافة الى امكانية دفع الممثلين في مواقف صعبة وخطيرة وأحيانا مستحيلة مثل افلام : (الحديقة الجوارسية) فالكمبيوتر استطاع هنا صناعة كائنات غير موجودة في الواقع بل وانقرضت قبل قرون ، بالاضافة الى دمج الممثلين مع تلك الكائنات في صورة واحدة ، وأيضا فيلم مجموعة افلام حرب النجوم والتي امتازت بصنع عالم خيالى افتراضي لكواكب وعوالم غريبة غير كوكب الارض وأيضا ، شخصيات خيالية لسكان تلك الكواكب تتعامل مع البشر .

ففي فيلم القناع عام 1994م للمخرج تشاك راسيل ، مثلا القدرات الخارقة للبطل ، او التحولات الفنية والفسيولوجية التي تطرأ على البطل جيم كاري ساعة ارتدائه القناع لن تكون مقنعة ، ولن تنتمي الى عالم الكبار لوصنعت بأساليب الرسوم المتحركة التقليدية كما هو موضح في شكل (1) ، وبفضل التقنية في السينما توقع البعض امكانية إعادة النجوم أحياء الي شاشات السينما مرة أخرى ، مثال على ذلك فيلم (السريع والغاضب) عام 2015م من أخراج **(جيمس وان )**، والذي توقف تصويره لمدة عامين كاملين بسبب موت البطل **(بول ووكر )**عام 2013م أثناء التصوير وأستكملت مشاهد البطل عن طريق تقنية الCGI ، وذلك بإحضار كل من أخوى البطل وتصوير المشاهد ، وإدخالها لبرامج الكمبيوتر وإضافة وجه البطل المتوفي الى تعبيرات المؤدي ، وذلك بمساعدة تقنية حساسات الحركة التي استخدمت من قبل في فيلم أفاتار عام 2008م كما في شكل (2) .

وفي خضم الثورة الرقمية ينتج لنا ممثل مثالي مصنوع كليا بالاجهزة والتقنيات الرقمية ، نجوم حقيقيين بملامح حقيقية وواقعية ممثلين أفتراضيين ، وعلى ذلك ما الذي يمنع استخدام هذه التقنية مادامت توفر لنا كل شئ وبدون قيود أو رقابة أو تكاليف باهظة ، فقد وفرت تلك التقنيات الحرية الكاملة للمخرج للتحكم في كل شئ يريد إظهاره بالصورة التي يريدها ، حتى أنه يمكن أن يعرض مواضيع خيالية وغير واقعية ، حتى صعبة التصديق والاستيعاب من العقل البشري ، مثل المواضيع التي تتضمن خيالات علمية ، وفانتازيا صعبة ، أو مشاهد صعبة التنفيذ قي الواقع ، فيعتمد في تنفيذها على ممثلين إفتراضيين وهميين من صنع الكمبيوتر الرقمي ، ممثلين لن يهتموا بالقاء اللوم عليهم جراء صورتهم الإعلامية لتنفيذ مشاهد عنيفة وقاسية ، وأيضا جريئة .

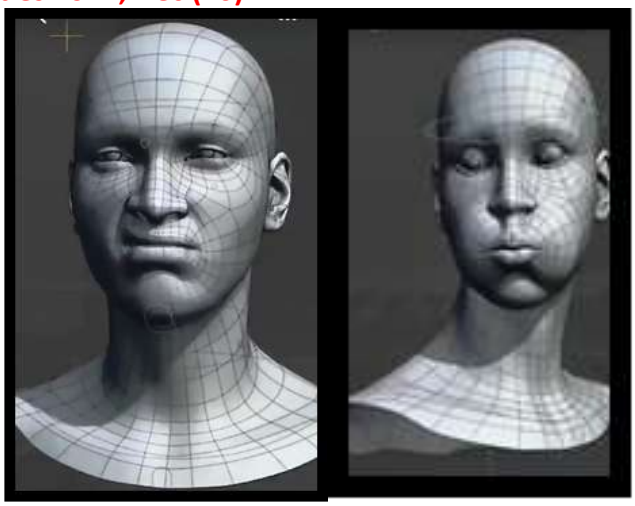
وبهذه التقنية الرقمية تقترب السينما أكثر الى عالم الخيال ، والتصورات تقترب أكثر ، وأكثر من عالم الكتابة الروائية والقصصية ، حيث يكون فيه الحرية شبه مطلقة في قول وعرض كل ماهو يخطر على البال وبطريقة فنية ، وإبداعية مقبولة .

"هذا الامر لن يخفي السينما الرقمية التقليدية ، أو يختفي نظام النجوم أو تغيب الشركات والمعامل السينمائية الكبيرة ، ولكنه سيفسح مجال لنوع جديد من السينما وطرق الإنتاج ، يطلق عليها السينما الرقمية والانتاج الرقمي ، ولكن في النهاية يظل ماهو أهم من الوسائل والتقنيات الرقمية ، والانجازات الفيلمية التقنية والبصرية ، يظل هناك مايضفي المعنى والجمال على تلك الانجازات" (بارفيه،2004) ، ويقصد هنا الفنان المبدع صاحب الرؤية والقدرة على تحويل هذا المزيج من التجربة والخيال الى معرفة ممتعة للبشر .

(١ – ب) مراحل صناعة الصورة السينمائية بالتقنية الرقمية :

(١- ب -1) مرحلة ماقبل الإنتاج للفيلم :

وتتناول هذه المرحلة الفترة التي يمر بها الفيلم السينمائي قبل الانتاج ، والخطوات الاجرائية التي تتخذها شركة الانتاج والتي سنتطرق هنا في دراسة الجانب التقني والتشكيلي والابداعي للوسائل الرقمية التي دخلت في مرحلة ماقبل الانتاج ، والتي ساعدت القائمين على الفيلم في تقديم التصورات والتوقعات والأفكار والتجارب والتي تسهم في تعزيز رؤية مسبقة للفيلم قبل التصوير .



**شكل (1) يوضح استخدام برامج الرسم الثلاثي لوضح تعابير الوجه المنقوله عن الشخصية المؤدية والتي ترتدي تقنية الCGI ، أو حساسات الحركة التي تنقل حركة عضلات الوجه الى الأفاتار او النموذج المبتكر على برامج الرسم الجرافيكي .**

**شكل (2) شكل توضيحي لتصميم شخصية واقعيه على برنامج الرسم الثلاثي وتطبيقها على بول ووكر Paul Walker بطل سلسلة أفلام السريع والغاضب عام ٢٠١٣ الراحل لتكملة أجزاء ناقصة من الفيلم لم تنتهى قبل وفاته ، حيث يوضح مراحل اعادة احياء البطل مرة أخرى بتقنية ال CGI في فيلم Fast and furious 7 م من اخراج جيمس وان ، وبطولة فان ديزل بول ووكر والذي عرض ٢٠١٥ بعد الانتهاء من مشاهد البطل الراحل**

ومنها :

1. برامج رسم وتخيل السيناريو السريع STORY BOARD QUICK:

يحتوى البرنامج على نسب للكادرات السينمائية في السينما الاوروبية ، والأمريكية ، واهم مايميز هذا البرنامج هو قدرته الفائقة في رسم أدق التفاصيل ، مما يساعد المخرج على تخيل الصورة النهائية للفيلم بدقة ، وأيضا أصبح من الممكن الاجابة على الاسئلة المتعلقة بمواقع التصوير وامكانياتها من زوايا وحجوم معينة ، كما يساعد هذا البرنامج على تقديم رؤية تصميمية لاوضاع الممثلين في بيئة ثلاثية الأبعاد ، مع بيان ضوابط الاضاءة المناسبة ، وأيضا يحتوي علي مكتبة مجهزة بعناصر الديكور .

وايضا يحتوى هذا البرنامج على خاصية التحكم في حجم الشخصيات والاكسسوار ومواقع التصوير ،" وأيضا يمكن التحكم في أحجام اللقطات من لقطة كبيرة أو لقطة متوسطة أو لقطة قريبة ، ولقطة من فوق الكتف ، كما يمكن معرفة المسافة بين الممثلين وقطع الديكور ، كما يحتوي هذا البرنامج على خاصية الانتقال من لقطة الى اخرى ، واستخدام أكثر من مؤثر صوري كما هو موضح في الشكل (3) . " (Bazin, 2001)

**شكل (3) يوضح برنامج story board quick وطريقة دمج الحوار مع الصورة التخيلية لفيلم الفيل الأزرق انتاج 2019م ، وترتيب الممثلين ووضعياتهم ، والديكور المحيط بهم ، والحوار والصراع الدائر بين الشخصيات كخطة تخيلية لأحداث الفيلم الدرامية قبل التصوير .**

2. برامج الرؤية التصورية للديكور ثلاثية الأبعاد Autodesk Vis Software:

لقد أصبح جهاز الكمبيوتر قادرا على تقديم الامكانية على خلق بيئة ثلاثية الأبعاد لم تكن موجودة من قبل خاصة قبل مرحلة التصوير ، حيث هذا البرنامج مكن المصممين من تصور صورة ثلاثية الأبعاد للقطة قبل تصويرها ، وأيضا يمكنه من التنبؤ بالدرجة التي يتحرك بها قطع الديكور حتي يتم تصوير اللقطة بنجاح كما في الشكل (4).

وبإستخدام هذه البرامج يمكن بيان زاوية الكاميرا المطلوبة وبيان العوائق التي يقابلها الديكور أثناء تصوير اللقطة وتصبح عائق لها ، حيث يمكن ازاحتها من تكوين اللقطة عن طريق الكمبيوتر " ومن أهم خواص هذا البرنامج أنه يعطي لمستخدمه القدرة على التجول داخل البيئة الافتراضية المرئية التي يخلقها البرنامج ، وذلك داخل مستويات من الوضوح والدقة" ( BBC, 2009).

**شكل (4) يوضح برنامج Autodesk Vis software وطريقة خلق بيئة تصورية لشكل اللقطة المراد تصويرها ، وقطع الديكور وأماكن الممثلين ، وزوايا التصوير .**

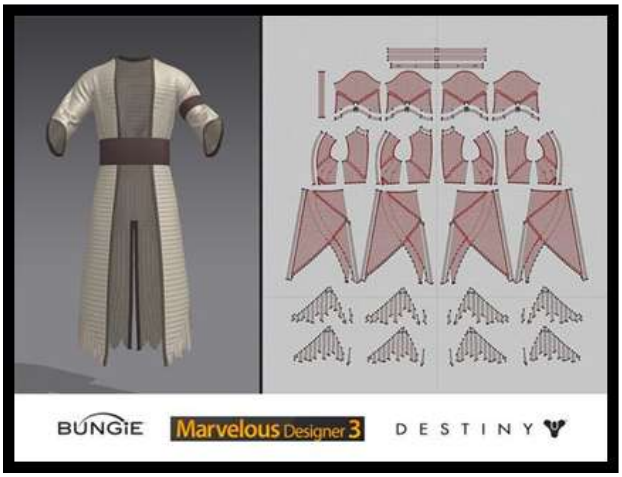
3. برامج الإضاءة : Lightning Autodesk Software

بما أن الأضاءة تعتبر من أهم العناصر التي تعمل على توضيح الديكور والشخصيات ، لذا فإن هذا البرنامج يقدم تكنولوجيا جديدة للإضاءة تعمل على تكوين مؤثرات ضوئية ، ومرئية خاصة تتناسب مع المشهد ، وتبدو الإضاءة هنا كما لوكانت طبيعية أو صناعية ، كما يقدم هذا البرنامج التصورات الرقمية للمؤثرات الضوئية التي تضيف عمقا أو واقعية للصورة مثل إستخدام إضاءة موزعة غير مباشرة أو ظلال خفيفة أو إضاءة الوان ، ومستويات ضوئية مختلفة في الصورة .

ويحتوي هذا البرنامج على مكتبة ضوئية تشمل على مصادر ضوئية متنوعة من خلال التحكم في وضع الاضاءة داخل المشهد .

4. برامج تصميم الأزياء : Costume Design

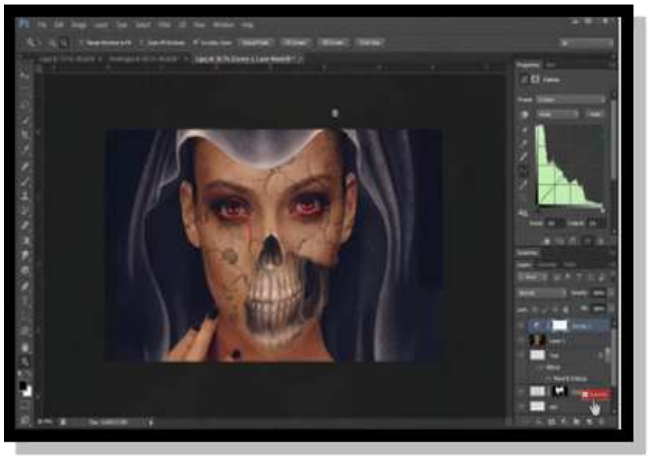
تمكن هذه البرامج المصمم من تنسيق ملابس الممثلين تباعا للعمل والفترة الزمنية للسيناريو ، وأيضا الحالة الاجتماعية ، والحالة العامة والنفسية للشخصية ، والذي يعتبر الزي معبر أساسي عن الشخصية إذا ماكانت طيبة أو شريرة أو في أي حالة مزاجية أخرى ، أيضا تساعد في تنسيق درجات الألوان ، وبناءا على درجات الملابس يمكن تنسيق الوان الخلفية المستخدمة في المشهد والتي يقف أمامها الممثل ، فهي تساعد في تنسيق الملابس مسبقا وملائمتها مع الخلفية ، وامكانية استبدالها حسب زمن القصة وحياة الشخصية المصورة ، ويقدم هذا البرنامج رؤية مسبقة لكيف تكون الملابس ، وكيف يكون الديكور ، حيث اعتمد مصممو الملابس سابقا على تصميم مايقرب من 15 نموذجا لكل دور يتم الاختيار فيما بينها ، ولكن بعد دخول التكنولوجيا الرقمية لم يعد هناك حاجة لكل هذا الجهد ، حيث يتم ادخال نسخة واحدة اصلية من الزي المطلوب ، ويقوم الكمبيوتر بإضافة الباقي من تعديلات أو إضافات أو تغييرات مطلوبة ، تناسب الديكور وتتماشي مع السيناريو ورؤية المخرج كما هو موضح في الشكل (5).




**شكل (5) يوضح برنامج costume design software وطريقة خلق شكل تصوري للزي واضافة التعديلات عليه الكترونيا .**

5. برامج المكياج : Makeup software

يعتبر المكياج من العناصر المهمة في تكوين الشخصية ، وتأكيد على دورها على الشاشة في إطار مايراه السيناريو ، والمخرج ، وقد كان سابقا يتم عمل اسكتشات مبدئية لشكل المكياج على الشخصية ويقصد هنا بالمكياج التنكري الذي يغير شكل الشخصية تماما أو يجعلها شخصية خيالية ، وغير أدمية ، وكان يتم تجريبه على الممثل مما كان يسبب الكثير من الاجهاد ليتم ضبط المكياج على وجه الممثل بصورة نهائية ، ولكن يظل من الصعب معرفة كيف سيكون شكل الممثل حيث سوف يتم تقديم العديد من الاحتمالات التي يجب الاختيار فيما بينها بدقة ، وهنا يأتي دور التكنولوجيا في الرؤية المسبقة الدقيقة لمكياج الممثل ، فمن "خلال برامج الكمبيوتر المخصصة للمكياج يتم عمل مسح للرسومات التي صممها الماكيير ، أو صور فوتوغرافية للممثل نفسه ، ويقوم البرنامج بإضافة المكياج على الوجه الكترونيا وبكل سهولة ، مثل اضافة انف كبير او أذن جني أو شعر طويل ذو لون مختلف أو تغيير في شكل ولون العينين" ( Bazin, 2001) كما موضح في الشكل ( 6) .



**شكل (6) يوضح برنامج makeup software أو برنامج الفوتوشوب بمعنى أدق ،وطريقة خلق شكل تصوري للمكياج واضافة التعديلات عليه الكترونيا لتصور شكل الماسك التنكري أو الخدع والمؤثرات قبل تنفيذها على المؤدي .**

**(1- ب-2) مرحلة انتاج الصورة السينمائية :**

يوجد منافسة حادة بين مخرجي ومنتجي الافلام السينمائية في انتاج الافلام الديجيتال ، بل ان عددا كبيرا من دور العرض السينمائي نجدها أصبحت حقيقية ،فالبرازيل أنتجت أفلاما رقمية عديدة ، وقامت بانشاء دور عرض سينما تعمل بتقنية الديجيتال ، وأيضا في الصين أسست شبكة من دور العرض السينمائية الرقمية الديجيتال ، فلا تكاد الافلام السينمائية تخلو اليوم من تقنية الديجيتال ، فهناك كم كبير من المشاهد السينمائية التي تنفذ بالكامل ضمن العمل الرقمي ، فالصوت ينفذ بالكامل رقميا ، فالصوت منذ عشر سنوات أو أكثر أعتمد على المونتاج بواسطة الحاسوب ، حيث وفر للمجرى الصوتي مجالا واسعا للسيطرة وللابداع ، وهناك أيضا من التقنيات الرقمية التي اندمجت بالعمل السينمائي بشكل غير مباشر كالكاميرا السينمائية التي تعتمد على الكثير من المعالجات الرقمية أثناء التصوير ، أو كالتقنيات الضوئية ويقصد بها وحدات الاضاءة التي تعتمد على سيطرة الديجيتال ، وأيضا تصميم المناظر ، والازياء ، وحتى المكياج

الذي أصبح ينفذ في ضوء الإفتراضات الرقمية ، فالمكياج أصبح يعتمد كليا على حساسات الحركة وبرامج الجرافيك لتغيير شكل وهيئة الممثل أثناء التصوير ، والتقنيات الرقمية لم تكن بالسينما محدودة على الاطلاق فهي تتطور بتطور التقنية الديجيتال بذات نفسها ، لذلك فإن السينما تخطو خطوات سريعة نحو التطور الديجيتال بحكم التطور السريع الذي طرأ على التقنية.

فالاعمال الابداعية المتميزة ، قبل ظهور الديجيتال ، بدأت تصبح غير واقعية وركيكة ، بل أصبحت قديمة الصنع وغير متميزة ، خالية من المهارة في تنفيذها او انتاجها انذاك ، أما الاعمال التي لم تكون بارزة أو الصورة السينمائية لها غير متقدمة في شكلها وعرضها فعلى مرور السنين ستظهر متقدمة وبارزة وستحفظ في تاريخ الاعمال الفنية المتطورة ، حيث يذكر المخرج السينمائي الامريكي ديفيد لينش * الذي قدم للسينما أهم أعمالها وأكثرها غرابة وفرادة في موضوع تنفيذ أو تصوير الافلام بالتقنيات الرقمية دون السينمائية العادية أو القديمة " إن التكنولوجيا الرقمية تؤمن طريقة جديدة للعمل تمكننا من اللجوء الى العفوية أثناء التصوير دون أن نضطر الى تبديل الشريط في الكاميرا ما يقضي على الابداع الكامن في اللحظة العابرة " (يوسف ، 2006)

فقد أن الاوان للتقدم بافكار تتماشي مع التقنية الرقمية التي تتطور حول العالم ، وأن الاوان لمنح وقت أكبر للتقنية الرقمية كي لا ينال منا الوقت في المتابعة أمام تقنيات مصيرها الاندثار بل الافضل هو التواصل مع ما تطور من علوم تقنية جديدة ، فالجيل الرقمي قد تفوق على كل الأجيال ومن ثم تكون عصرا جديدا ، ولربما هذا العصر في الوقت الحاضر ليس جديدا لكن اسمه عصر أو جيل الديجيتال _ الجيل الرقمي .

**شكل (7) يوضح الافلام التي أعتمدت على التقنية الرقمية في انتاجها مثل سلسلة افلام هاري بوتر وسلسلة افلام الاقزام The hobbits .**

فالأفلام السينمائية لم تستخدم التقنية الرقمية كتقنية فحسب بل انها تشكل رؤيا كاملة وجذرية للعمل السينمائي ككل ، فهناك كم هائل من الافلام السينمائية قد عولجت تماما على اساس التنفيذ السينمائي بالتقنية الرقمية ، أي الموضوعات التي تناولتها السينما لم تكن موضوعات من طراز أو نوعية الأفلام ماقبل السينما الرقمية ، بداية من سلسلة أفلا ماتريكس Matrix ، و الرباعي الرائع Fantastic Four بنسختيه والذان يختلفان تماما عن بعض وذلك لاختلاف وتطور التقنية من جيل الى جيل ومن فترة زمنية الى أخرى ، وسلسلة أفلام هاري بوتر Harry Potter ، وسلسلة أفلام مملكة الخواتم The lord of The Rings ، وسلسلة أفلام الاقزام The Hobbits ، وغيرها من الأفلام التي تعتمد كليا على التقنية في إظهار سياق الفيلم ورؤية المخرج والمؤلف السينمائي ، وأيضا مثل تلك الافلام لا يمكن ان تنفذ من دون التقنية الرقمية ، وان نفذت من دون التقنية فإنها لن تكون على الأطلاق بتلك الصورة أو هذا الحجم من الانتاج ، لان هناك كما كبيرا من الخسائر ستحل ان لم يكن الانتاج عن طريق الديجتال ، كذلك ان الموضوع مستحيل تحقيقه بنفس ذات الفهم لدى المتلقي في حال ان الفيلم نفذ من دون التقنية الرقمية كما هوموضح في الشكل (7).

ومما سبق يتضح لنا أن الصياغة المرئية المعاصرة لن يكون بالإمكان إنشائها إلا ضمن مجموعة من التصورات تعتمد على التقنية لتنشئ فضاءا هندسيا مرئيا ، لا تكون فيها المشاهد معتادة وإنما هي انخراط فعلي بين ابداعع العقل والتقنية لانتاج صورة جديدة معاصرة .

هكذا تتأسس إمكانية المشاهدة وإمكانية التذوق لدى المشاهد المعاصر ، فقد أصبحت كل التصورات والابداعات ، تمر عبر هذا الوسيط المهيمن وهو الصورة، المصنوعة رقميا ، ومادامت كلها كذلك ، فقدر الإنسان المعاصر أن يشهر ويحس هذا الابداع الرقمي حيث أصبحت أحداث العنف ، والكوارث الطبيعة ، وأمست مؤثرات آثارا فنية إذ يتم إعادة إنتاجها بواسطة الآلة الفوتوغرافية والإبداع السينمائي ، وهذه الصورة يتم تقبلها كصورة غير حاملة لمضمون معين ، فهي ليست صورة رمزية ، وليست اشارة لأشياء جوهرية ، وإنما الصورة هي الأساس، "إن بناءات الصورة أدت إلى تحول هام في بنية الخطاب الفلسفي، حيث أن التفكير أصبح مطالب بأن ينتقل إلى الإنشغال بالمجالات الحيوية التي تهم مجال الإبداع، وإن التفكير في

الصورة الجمالية التي تنتجها الآلة السينماتوغرافية يمثل مبحثا هاما نظرا للحضور المكثف اليوم للمشهد الذي يتجلى من خلال الصورة" ( Bazin ,2001)

وبناءا على ذلك ظهرت فئة جديدة من الصورة التشكيلية وهي مسلسلات المنصات الالكترونية مثل منصة نيتفليكس ، ومنصة ديزني ، ومنصة شاهد في الوطن العربي ، والتي تتشابه كثيرا في طريقة تصويرها وأخراجها وانتاجها مع الافلام السينمائية ،من حيث تكوين الصورة المرئية ، مع فارق المدة المعروضة ، ولا يتجاوز المسلسل الواحد العشر حلقات .

ومن الاعمال التي صنفت دراميا على أنها تلفزيونية ولكن صيغت بنفس طريقة الأفلام السينمائية من جانب تكوين الصورة السينمائية ، ويعتبر الأحدث من ناحية انتاج صورة مرئية بتقنيات حديثة بأيدي مصرية ، وهو عمل مصري أنتج حديثا على منصة نيتفليكس ، مسلسل ماوراء الطبيعة .

المسلسل مأخوذ عن سلسلة الروايات المصرية الشهيرة التي تحمل الاسم ذاته للكاتب الراحل أحمد خالد توفيق، والتي تزيد على 80 رواية قصيرة، وقد لاقت السلسلة رواجاً وانتشاراً كبيراً حتى حققت مبيعات ضخمة تجاوزت 15 مليون نسخة في جميع أنحاء العالم ، فقد عُرض المسلسل علي شبكة «نتفليكس» في ٥ شهر نوفمبر 2020.

يعد الإصدار المصري الأول من إنتاج شبكة نيتفلكس، وثالث إنتاجاتها في الوطن العربي بعد مسلسل مدرسة الروابي للبنات، ومسلسل جن

المنفذان الأساسيان لتشكيل الصورة المرئية لمسلسل «ما وراء الطبيعة»، هما عمرو سلامة، ومحمد حفظي ، ومصمم المناظر على حسام .

ما وراء الطبيعة أول مسلسل أصلي مصري متوفر بالوصف الصوتي باللغة العربية لضعاف البصر والمكفوفين، والوصف النصي باللغة العربية لضعاف السمع.

تصوير مسلسلات الغموض والإثارة لا يشبه أي نوع آخر، كما أن هذا النوع الدرامي جديد نسبياً على المنطقة العربية، إلا أنه لم يتم نسخ أي أساليب أو أنماط تصوير عالمية أو هوليودية، من حيث استخدام درجات ألوان معينة ولكن بما إن "ما وراء الطبيعة" *، متغلغل في الأساطير والثقافة المصرية بقوة، ولذلك كان يجب ابتكاروخلق منهج خاص.

أما عن اختيار مواقع التصوير فكان ضرورياً لضمان أصالة المسلسل، حيث تم اختيار كل موقع من هذه المواقع بعناية شديدة بناءً على وصف المؤلفين لهم في السيناريو، فكل موقع من مواقع التصوير يتطلب أن يعكس أنماط الحياة في مصر في ثلاث حقب زمنية مختلفة، سواء أكانت في الريف أو العاصمة.

**شكل (8) يوضح موقع تصوير القرية في حلقة النداهة والاسكتشات المبدأية ببرامج الرسم ثنائي وثلاثي الابعاد ماقبل التصوير**

---

* مسلسل ما وراء الطبيعة : مقتبس عن سلسلة الروايات الشهيرة التي تحمل الاسم نفسه للكاتب الراحل أحمد خالد توفيق.

ويتكون الموسم الأول من ٦ حلقات وتدور أحداثه عن رحلة الشك الخاصة بـ رفعت إسماعيل

وتتمحور كل حلقة حول الأساطير الشهيرة في روايات «ما وراء الطبيعة»، لتكون كل حلقة بمثابة فيلم مستقل، وفي الوقت نفسه كل الحلقات مترابطة في عنصر مشترك وهو «بيت الخضراوي»، المحرك الأساسي للأحداث في الموسم الأول

يتمحور المسلسل حول الأحداث الخارقة للطبيعة التي تحدث في ستينيات القرن الماضي، وبالتالي فإن العثور على موقع جاهز مناسب لهذه الأجواء كان مستحيلاً، وكان على المصممين إما تصميم المواقع من الصفر أو إعادة تصميم وتهيئة مواقع موجودة بالفعل لتناسب أحداث المسلسل ،

بيت الخضراوى مثلا لديه شخصيته المستقلة، فهو ليس مجرد مسرح للأحداث، إذ يلعب البيت دوراً بارزاً في أحداث المسلسل، يتفاعل مع الشخصيات، ويظهر في 3 خطوط زمنية مختلفة، و قد كان أكثر مواقع التصوير احتياجا لمجهود من حيث التغييرات الشاملة وإعادة هيكلة للقصر لكي يناسب الأحداث المختلفة في المسلسل.

**شكل (9) يوضح قصر الخضرواي في العصور المختلفة لأحداث العمل الدرامي ، وهو في الاصل يسمى قصر ابو رحاب ، واجريت عليه بعض التعديلات ببرامج رسم الديجتال وبرامج الديكور ليناسب العمل .**

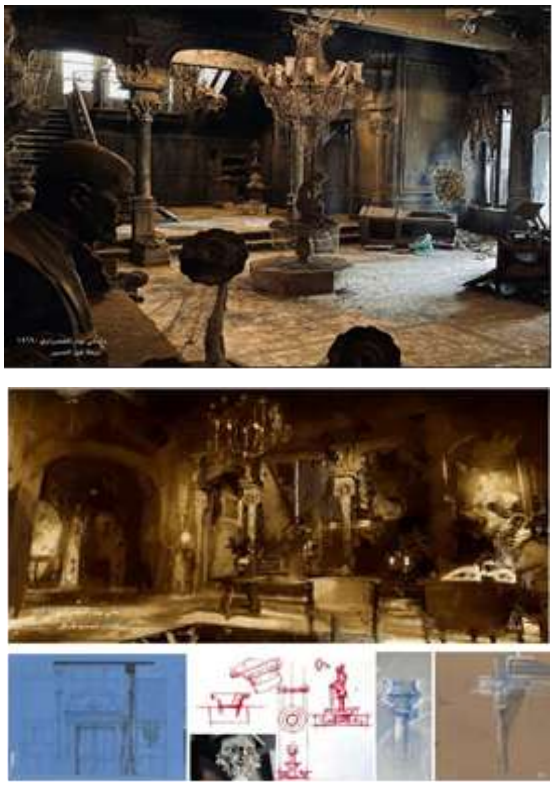
فهذا العمل يتفاعل الموقع فيه مع الشخصيات، ويتضح هذا التفاعل في تحول البيت إلى شخصية فعلية تلاحق وتطارد رفعت وتحاول أن تتواصل وتتحدث معه، وفي بعض الأحيان حتى تحاول قتله، ويقبل رفعت التحدي ويدخل في معركة مع المنزل،و نكتشف أن هذا المنزل تحركه طاقة شديدة التميز والغرابة.

كما يتضمن مسلسل ما وراء الطبيعة عدة كائنات أسطورية خلال الموسم الأول، ومنها شيراز والجاثوم،والموميا ، وكي يتم بث الحياة في هذه المخلوقات، قام فريق المؤثرات الخاصة بالابتكار ، وأمضوا شهوراً في التحضير لتقديم هذه الكائنات على الشاشة.

بالإضافة إلى ذلك تطلب المسلسل، كونه مسلسل إثارة، أداء عدة مشاهد خطرة، والتي عادةً ما تكون أكثر جزء مقلق في صناعة الدراما، وذلك نظراً لمحاذير السلامة والوقت الهائل الذي تستغرقه عملية التحضير والتصوير، وكانت الحيل والتقنيات المستخدمة خلال التصوير مستحيلة التخيل والتنفيذ في البداية، وقد استخدموا تقنيات وحيلاً ذكية لأول مرة في مصر خلال التصوير، والتي طبقها فريق الحركات الخطرة في مشاريع أخرى بعد نجاحها في ما وراء الطبيعة.

ومن أهم هذه المشاهد والذي ترك أثرا كبيرا في نفوس في جميع المشاهدين هو مشهد الحريق، حيث كان المشهد خطيراً لأنه يتضمن ممثلة صغيرة وبأخطار محتملة، وكان تصوير المشهد داخل القصر غير وارد بالمرة، ولذلك قام مصمم المناظر ببناء نموذج مطابق له تماماً ولكن يمكنه استيعاب الكاميرات ومتطلبات التصوير.

**شكل (10) لحظة تصوير لقطة الحريق في القصر والتي قاموا ببناء جزء صغير شبيه بالقصر من الداخل لعدم احداث به اضرار .**



**شكل (11) يوضح القصر قبل التعديلات وقبل التصوير بداخله ، وإضافة التعديلات اللازمة عليه ليناسب الفترة الزمنية يدويا باسكتشات مبدأية ، ثم ادخالها الى برامج الرسم الديجتال لإضافتها أثناء التصوير ، وعلى الشمال يظهر اسكتش ديجيتال لشكل قصر الخضراوي وهو مهجور في العصر الحالي .**

**نموذج مصغر ببرامج الرسم الثلاثي دراسة لاضافة عناصر معمارية لقصر ابو رحاب لتغيير الطراز**

**شكل (12) يوضح دراسة رؤية تشكيلية ببرامج الديجتال لإضافة عناصر معمارية لقصر ابو رحاب ، ولتصميم الديكور ليناسب طراز الفترة الزمنية ، وأستخدام برامج الاستوري بورد لدمج السيناريو بالصورة المرئية للعمل ، وإضافة الاشخاص الى الفراغ الداخلي وتحركاتهم .**

**نتائج الدراسة :**

بعد دراسة الوسائل الرقمية الحديثة المستخدمة في انتاج الصورة الفيلمية ، نجد أن هذه التقنيات دخلت الى صناعة الصورة المرئية عن طريق الثورة التكنولوجية في مجال الاتصالات والبث التلفزيوني والسينمائي ،فهذه الوسائل ساعدت الفنان السينمائي في تنفيذ ما يفكر به ، وأصبح خياله وإبداعه الذاتي ممكنا وسهلا ، فالقائمون على الصورة السينمائية أصبح بإمكانهم بواسطة تلك التقنيات أن يروا ويصنعوا كل شئ ويجربوا كل شئ ، ونستنتج مما تقدم :

1) الصورة السينمائية هي أحد عناصر البناء الفلسفي للمضمون الدرامي ، والتي تتكون من عدة أجزاء أهمها المنظر السينمائي والذي يدخل في تكوينه العديد من الرؤى الإبداعية مصاحبة للتقنية المسيطرة في كل وقت ، فبتطور تلك التقنيات ازدادت واقعية الصورة المرئية وأصبحت الأفلام الروائية أكثر إقناعا وإلهاما.

2) بتطور برامج الديجتال المستخدمة في مرحلة ماقبل الانتاج ومرحلة مونتاج الفيلم ، توفرت الجهود المبذولة في تصميم المناظر والشخصيات للفيلم ، بإضافة السياق الدرامى لتلك الأفكار الالكترونية ، والتي توضح كل جوانب الصورة الفيلمية قبل التصوير .

3) ان التأثير المتبادل بين سحر السينما وقوة التقنية قد أفاد السينما وفنانيها في تنفيذ رؤاهم الفنية والابداعية من خلال مجموعة برامج الكمبيوتر في تحقيق رؤية مسبقة عن العمل السينمائي قبل التصوير مما يقلل من احتمالية الأخطاء

**قائمة المراجع :**


1)أحمد ، محمود ،الزنفلي. (2000) التخطيط الاستراتيجي للتعليم الجامعي . القاهرة: أ ب ت ث ج ح ، العدد 1.

2) حسن قاسم. (2016). سيمياء الصورة السينمائية . بغداد، دار الشؤون الثقافية العامة، ص٦.

3)حسن ، م ، يوسف، (2006 ) ،الدول العربية والسينما الرقمية ، مجلة بي سي العربية، ص٧ .

4) ديفيد لينش ،(2007 )، السينما الرقمية أنتصرت على الأشرطة ، جريدة الاتحاد ، عدد ٨.

5)صبحي، تيسير، (1992)، الموهبة والإبداع: طرائق التشخيص وأدواته المحوسبة، عمان ، دار التنوير العلمي.

6) عبد الرحيم الشافعي. (2020)، نظرية الاخراج السينمائي بين التقنية والابداع، مجلة الاتحاد الاشتراكي .

7) فرانواز، بارفيه ، (2004)،التلفزيون وشراكة الفنون ، مجلة الثقافة الاجنبية، العدد الثاني .

8) قطامي، يوسف ونايفة، (2000)، سيكولوجية التعلم الصفي، نابلس ، دار الشرق.

9) نجيب أصليوة حيدو. (2016). العلاقة الجدلية بين التقنية والابداع في الفيلم السينمائي ، بغداد، بيت الكتاب السومري ،

10-Bazin André ،(2001) ،Qu’est que le cinéma ? Éd du clerf coll. 7è art paris.

11- Downing ،P. James ،(1997) ،Creative Teaching ،Teacher Ideas Press ،Engle Wood ، Colorado ،USA.

**Summary**

Digital has created a new kind of development for cinema. Today, digital films have become something that cannot be overlooked, as events are reduced, and lengthy scenes are reduced to digital effects that did not exist except with the emergence of the phenomenon of computer montage, as well as the selection of actors, their costumes, and the surrounding decor, all That and more through advanced computer programs, which greatly affected the vision and philosophy of the directors. The events of the films changed, and the novelists' thought differed from before. The horizons of creativity expanded for them, and the imagination took off towards a direction far from reality, so films appeared with a deep philosophical character that carries within it. Encrypted messages are not clear to the viewer, and the matter did not stop there, but rather developed into creating miraculous characters that were not difficult to create, due to the presence of files saved within computer programs stored in the form of elements that can be deduced and reconfigured again according to the story, and in line with the mind and thought The director's creativity.