الفانتازيا المستمدة من حضارة شمال شبه الجزيرة العربية (دومة الجندل) وتوظيفها في تصميم المناظر السينمائية باستخدام الذكاء الاصطناعي

FANTASIA DERIVED FROM THE CIVILIZATION OF THE NORTHERN ARABIAN PENINSULA (DUMAH AL-JANDAL) AND ITS USE IN DESIGNING CINEMATIC SCENES USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE

د. هبه ابراهيم سيد علي

استاذ مساعد بقسم التصميم الداخلي بكلية التصاميم والفنون بجامعة طيبة

DR. HEBA IBRAHEM SAYED ALI

ASSISTANT PROFESSOR, DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN, COLLEGE OF DESIGN AND ARTS, TAIBAH UNIVERSITY

HIALI@TAIBAHU.EDU.SA

الملخص

تعتبر حضارة الشمال لشبه الجزيرة العربية من أغنى الحضارات التي ساهمت في تشكيل الثقافة العربية، حيث تشتهر هذه الحضارة بتراث فني غني يعكس خيالاً مميز اً، وإن استكشاف هذا الخيال واستخدامه في تصميم المناظر السينمائية يمثل تحدٍ فنياً مثير اً، وهذا البحث فرصة لاستكشاف عمق التأثير الذي يمكن لهذا الخيال أن يحققه في تجربة المشاهدين للسينما ، توصيفها من خلال تجسيد هذه المناظر يدويا مستعينة بالذكاء الاصطناعي، وتسليط الضوء على التقنيات والأساليب المستخدمة في هذا السياق المميز.

الكلمات المفتاحية

التراث، الفانتازيا ، المنظر السينمائي

ABSTRACT

THE NORTHERN CIVILIZATION OF THE ARABIAN PENINSULA IS CONSIDERED ONE OF THE RICHEST CIVILIZATIONS THAT CONTRIBUTED TO THE FORMATION OF ARAB CULTURE. THIS CIVILIZATION IS FAMOUS FOR ITS RICH ARTISTIC HERITAGE THAT REFLECTS A DISTINCTIVE IMAGINATION. EXPLORING THIS IMAGINATION AND USING IT IN DESIGNING CINEMATIC SCENES REPRESENTS AN EXCITING ARTISTIC CHALLENGE. THIS RESEARCH IS AN OPPORTUNITY TO EXPLORE THE DEPTH OF THE INFLUENCE THAT THIS IMAGINATION CAN BE ACHIEVED IN THE VIEWERS' EXPERIENCE OF CINEMA, CHARACTERIZING IT BY MANUALLY RENDERING THESE SCENES WITH THE HELP OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AND HIGHLIGHTING THE TECHNIQUES AND METHODS USED IN THIS DISTINCTIVE CONTEXT.

RESEARCH PROBLEM: THE RESEARCH PROBLEM LIES IN THE QUESTION POSED BY THE RESEARCHER, WHICH IS: DOES PROCESSING LANDSCAPE DESIGN WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE SERVE DRAMATIC LANDSCAPES WELL? TO WHAT EXTENT IS IT USEFUL IN REVIVING ARAB HERITAGE?

RESEARCH OBJECTIVES: THE RESEARCH AIMS TO USE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A MEANS TO REVIVE THE ARAB HERITAGE IN DESIGNING CINEMATIC SCENES AND EMPLOYING THEM APPROPRIATELY

RESEARCH IMPORTANCE:

ADDING MODERN, CONTEMPORARY TECHNIQUES TO CINEMA SCENE DESIGN METHODS

PRESERVING THE ARAB HERITAGE AND EMBODYING IT IN WORKS OF ART THROUGH THE CINEMA SCREEN

THIS RESEARCH EMPHASIZES THE IMPORTANCE OF IMAGINATION DERIVED FROM THE CIVILIZATION OF THE NORTHERN ARABIAN PENINSULA IN DESIGNING CINEMATIC SCENES.

THE RESEARCH RELIES ON THE APPLIED APPROACH BY IMPLEMENTING THE IDEA AND APPLYING IT PRACTICALLY BY HOLDING AN EXHIBITION OF SHOTS AND SCENES EXECUTED MANUALLY AND PROCESSING THEM WITH MODERN TECHNIQUES (ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)) TO PRODUCE PAINTINGS COMBINED BETWEEN TRADITIONAL AND DIGITAL.

KEYWORDS

HERITAGE, FANTASIA, THE CINEMATIC VIEW

مقدمة البحث:

تعتبر حضارة الشمال لشبه الجزيرة العربية من أغنى الحضارات التي ساهمت في تشكيل الثقافة العربية، حيث تشتهر هذه الحضارة بتراث فني غني يعكس خيالاً مميزاً، ومنطقة دومة الجندل هي إحدى المناطق التاريخية والثقافية في شمال شبه الجزيرة العربية. تقع في شمال غرب المملكة العربية السعودية، وهي جزء من منطقة الجوف. تشتهر دومة الجندل بتاريخها العريق وتراثها الغني الذي يعود لقرون عديدة، وتعود أصول دومة الجندل إلى العصور القديمة، حيث كانت ممرًا تجاريًا مهمًا على طريق القوافل التجارية بين الشام والجزيرة العربية. كما أن لها دوراً تاريخياً في عدد من الحروب والصراعات التي وقعت في المنطقة عبر العصور. (المالكي، ٢٠٠٨)

إن استكشاف هذا الخيال واستخدامه في تصميم المناظر السينمائية يمثل تحدٍ فنياً مثيراً، وهذا البحث فرصة لاستكشاف عمق التأثير الذي يمكن لهذا الخيال أن يحققه في تجربة المشاهدين للسينما، توصيفها من خلال تجسيد هذه المناظر يدويا وكيفية توظيف هذه الاسكتشات في تصميم مناظر سينمائية مستعينة بالذكاء الاصطناعي ،وتسليط الضوء على التقنيات والأساليب المستخدمة في هذا السياق المميز.

مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث في السؤال الذي طرحته الباحثة وهو: هل معالجة تصميم المناظر بالذكاء الاصطناعي يخدم المناظر الدرامية بشكل جيد؟ وما مدي الاستفادة منه في احياء التراث العربي؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى استخدام الذكاء الاصطناعي كوسيلة لإحياء التراث العربي في تصميم المناظر السينمائية وتوظيفها بالشكل المناسب

أهمية البحث:

1-إضافة تقنيات حديثة معاصرة في أساليب تصميم مناظر السينما

2-الحفاظ على الإرث العربي، وتجسيده في أعمال فنية من خلال شاشة السينما

3-يؤكد هذا البحث على أهمية الخيال المستمد من حضارة شمال شبه الجزيرة العربية في تصميم المشاهد السينمائية، وكيف يمكن أن يسهم في إثراء المشهد السينمائي وتقديم تجارب مشاهدة مميزة للجمهور. يجدر بصناع السينما والباحثين استكشاف هذا العنصر المميز واستخدامه بشكل إبداعي لبناء أعمال سينمائية متميزة تجذب الاهتمام وتثري الساحة السينمائية العربية والعالمية.

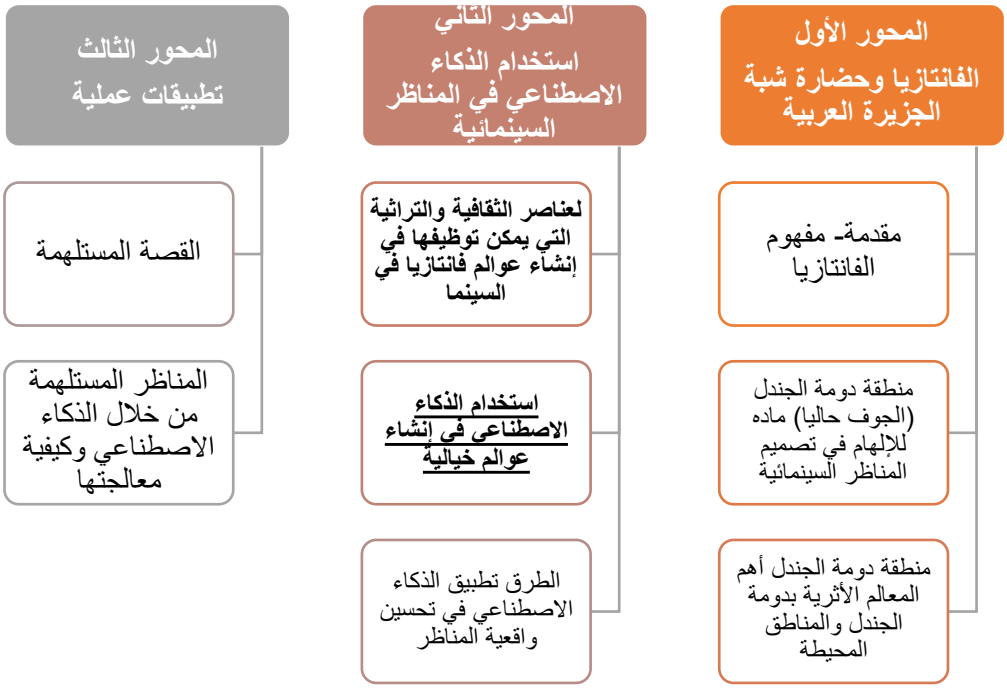
فروض البحث:

يفترض الباحث أنه من خلال هذا البحث أن يقدم حلولا يستفاد منها في إحياء التراث العربي من خلال تحليل التراث عن طريق رسم خلوي للمواقع في صورة رسومات مبدأيه ومعالجتها ببرامج الزكاء الاصطناعي بشكل فانتازيا كنوع جديد من تصميم مشاهد سينمائية تخدم الدراما العربية

منهج البحث

يعتمد البحث على المنهج التطبيقي من خلال تنفيذ الفكرة وجعلها مطبقة عمليا وذلك بإقامة معرض للقطات والمشاهد المنفذة يدويا للآثار الواقعة في شمال الجزيرة العربية، منطقة أثار دومة الجندل (الجوف حاليا) ومعالجتها بالتقنيات الحديثة (لزكا ء الاصطناعي AI) لإخراج لوحات مدمجة ما بين التقليدية والرقمية:

محاور البحث



مقدمة تاريخية: يعود الاستيطان البشري في منطقة الجوف، كما ذكرنا من قبل، إلى عصور ما قبل التاريخ. ولكن خلال عصور ما قبل الإسلام كانت الجوف تمثل بوابة شمال شبه الجزيرة العربية. وكان موقعها الاستراتيجي المميز يتوسّط إمبراطوريات الشرق الأدنى القديم. ليس هذا فقط، بل كانت ملتقى للقوافل على طرق التجارة القديمة، ومحطة رئيسية مهمة على درب البخور. كما تُعد حلقة وصل بين الحضارات المجاورة: كالمصرية والفارسية وبلاد الرافدين وبلاد الشام.

عُرفت منطقة الجوف في العصور القديمة باسم أدوماتو؛ نسبةً إلى حاضرتها دومة الجندل، وكانت عاصمةً لمملكة عريقة هي مملكة قيدار أو أدوماتو، وقد ازدهرت هذه المملكة منذ مطلع القرن التاسع ق. م، وحتى سقوطها في القرن الخامس ق. م، واشتهرت بملِكاتها اللائي كُنّ على خلاف دائم مع جيرانهن الآشوريين، ومن أشهر الملكات اللاتي حكمن أدوماتو: زبيبة وسمسي وتلخونو، وأقدم ذكر للعرب في التاريخ حتى الآن؛ ورَد في نص آشوري يرجع إلى سنة ٨٥٣ ق.م، حيث يتحدث عن معركة قرقر التي انتصر فيها الملك الآشوري شلمنصر الثالث على تحالف من ١٢ ملكاً كان من بينهم أحد ملوك أدوماتو، وهو جندب، وذُكر هذا الملك في النص بلفظ «جنديبو الآريبي»، أي (جنديبو العربي)، ويُعد بذلك أول ملك عربي يُذكر في المصادر الآشورية. (الشرق الأوسط، ٢٠٢٤)

وكانت الإمبراطوريات المجاورة لجزيرة العرب تطمع في القوة الاقتصادية والموقع الاستراتيجي الذي تحظى به أدوماتو، ومن أبرز الذين استولوا على أدوماتو الملك البابلي نابونيد، الذي تولى الحكم في بابل عام ٥٥٥ ق.م، وتمكّن من السيطرة على مدن شمال الجزيرة العربية، وكانت أدوماتو إحداها، كما اتخذ من مدينة تيماء عاصمةً له حتى سقطت بابل على يد الفرس. وقد ورد اسم دومة الجندل في كتابات بطليموس اليوناني تحت اسم دومينة، وكانت الممالك العربية القديمة تتنازع للسيطرة على أدوماتو؛ ومن هذه الممالك «مملكة الأنباط»، التي حكمت شمال الجزيرة العربية وكانت أدوماتو من أهم الولايات، كما كان لمملكة تدمر في عهد أشهر ملكاتها «زنوبيا» أو (الزبّاء) - التي حكمت في القرن الثالث الميلادي - أطماعاً في المنطقة، وقادت حملة عسكرية على أدوماتو باءت بالفشل، وعنها قالت مقولتها الشهيرة التي وصفت فيها منعة قلعة مارد، وحصن الأبلق أحد حصون تيماء: «تمرد مارد، وعزّ الأبلق»، وفي القرن الخامس الميلادي خضعت أدوماتو

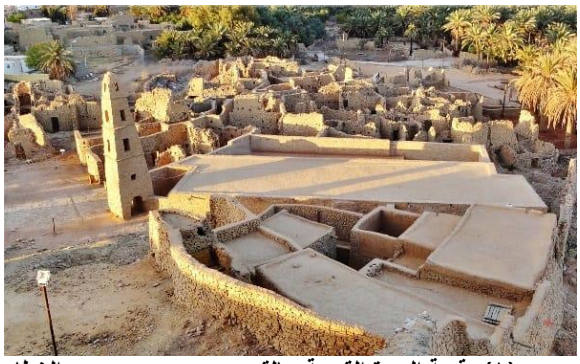
لمملكة كندة الثانية، التي تعدّ امتداداً لمملكة كندة الأولى التي حكمت وسط الجزيرة العربية من القرن الرابع ق.م وحتى القرن الرابع الميلادي، وكانت تتخذ من مدينة ذات كهل (قرية الفاو الأثرية بوادي الدواسر) عاصمةً لها، واستمر حكمها لأدوماتو حتى ظهور الإسلام.

*١-١- **الفانتازيا**: تعتبر الفانتازيا أحد الأنواع الفنية التي تشد الانتباه وتحظى بشعبية كبيرة. إنها تعبير عن الخيال والتصوّر الخيالي لعوالم وشخصيات لا تنتمي إلى الواقع الملموس. يعود تاريخ الفانتازيا في السينما إلى العصور القديمة، وقد استمرت في التطور والتنوع على مر السنين، مما جعلها تلعب دورًا هامًا في تشكيل ثقافة السينما والتأثير على الثقافة العامة.

تقدم الأفلام الفانتازيا عوالمًا مثيرة وشخصيات خيالية تنقل المشاهدين إلى عوالم جديدة ومثيرة. إنها توفر فرصة للاستمتاع بالمغامرات والتشويق دون قيود الواقع، مما يجعلها محط جذب للجماهير من مختلف الأعمار والثقافات. (بويس، ٢٠٠٦)، كما تسهم الأفلام الفانتازيا في إثراء الخيال وتوسيع آفاق المشاهدين، حيث تقدم لهم أفكارًا جديدة ومفاهيم مثيرة للتفكير. كما تعمل على تعزيز الإبداع والتفكير الابتكاري، وتشجيع الناس على التفكير خارج الصندوق. (بوكير، ٢٠١٢)

*١-٢- الفانتازيا في حضارة شمال شبه الجزيرة العربية

حضارة شمال شبه الجزيرة العربية تمتاز بتاريخ غني وتراث ثقافي متنوع، وهي مصدر غني للإلهام في عالم الفانتازيا. وهناك بعض الجوانب التي يمكن استخدامها لخلق عوالم فانتازيا مثيرة:



صوره (١): قرية الديرة القديمة، بالقرب من مسجد عمر بن الخطاب.

الأساطير والخرافات: تضم حضارة شمال شبه الجزيرة العربية العديد من الأساطير والخرافات التي تروي قصصًا مثيرة عن مخلوقات خرافية وأبطال أسطوريين. يمكن استخدام هذه الأساطير والخرافات كأساس للقصص الفانتازيا في السينما. (زيكير، ٢٠١٠)

المعمار والهندسة القديمة: تتميز المناطق القديمة في شمال شبه الجزيرة بمعمارها الفريد والهندسة القديمة التي تشمل القلاع والأبراج والمدن القديمة. يمكن استخدام هذه العناصر في تصميم المدن والقلاع والأبراج في عوالم الفانتازيا. (كبكب، ٢٠١٥)

الثقافة الشعبية والفنون التقليدية: يمكن استخدام العادات والتقاليد الشعبية والفنون التقليدية لشمال شبه الجزيرة كمصدر للإلهام في تصميم الملابس والزخارف والأعمال الفنية في الأفلام الفانتازيا. (الطائي، ٢٠١٣)

الطبيعة الخلابة: تتميز المناطق الطبيعية في شمال شبه الجزيرة بتنوعها وجمالها، بما في ذلك الوديان والجبال والسهول والبحار والبحيرات. يمكن استخدام هذه المناظر الطبيعية في تصميم المواقع الخارقة للطبيعة والعوالم الساحرة في الأفلام الفانتازيا. (الجابر، ٢٠١١)

الأجواء الدينية: تضم شمال شبه الجزيرة العربية العديد من المعالم الدينية القديمة والمواقع الروحية المهمة، مما يمكن استخدامه في تصميم المشاهد التي تتعلق بالديانات والروحانيات في عوالم الفانتازيا.

باستخدام هذه العناصر، يمكن لمصممي الأفلام الفانتازيا خلق عوالم مثيرة وغامضة مستوحاة من حضارة شمال شبه الجزيرة العربية، والتي تأخذ المشاهدين في رحلات خيالية لا تُنسى.

استكشاف القصص الأسطورية والخرافات التي تتغذى على تاريخ المنطقة

هناك العديد من القصص الأسطورية والتي تغذي فكر هذه المنطقة، مثل قصص. الجن والكائنات الخرافية والتي تحكي عن وجود جن ومخلوقات خرافية تسكن الصحاري والجبال والوديان. تشمل هذه القصص قصصاً عن الجن والعفاريت والغول وغيرها من الكائنات الخرافية التي تسكن المنطقة.، وقصص الأبطال الأسطوريين والتي تضم قصصاً عن أبطال أسطوريين وشخصيات خرافية كانت تُعتبر أساطير في تاريخ المنطقة، وقصص الرحلات والمغامرات، والأساطير الدينية،

***١-٣- منطقة دومة الجندل (الجوف حاليا) ماده للإلهام في تصميم المناظر السينمائية**

تزخر دومة الجندل بتراث ثقافي متنوع وغني يعكس تاريخ المنطقة وتنوع سكانها. يشمل هذه التراث العادات والتقاليد الشعبية، والملابس التقليدية، والمأكولات الشعبية، والموسيقى والأدوات الموسيقية التقليدية، والفنون الشعبية مثل النسيج والحرف اليدوية.

تضم دومة الجندل العديد من المواقع الأثرية والدينية المهمة، مثل المساجد القديمة والأحواش الأثرية والآثار الأثرية القديمة التي تشهد على تاريخ المنطقة. (الحكيم، ٢٠١٥)

يمثل موقع أدوماتو (دومة الجندل)، فيما يعرف باسم مملكة قيدار العربية، مجتمعًا حضاريًّا مميزًا لوقوعه على الخط التجاري البري الرئيس لمراكز ممالك اليمن القديمة وتجارتها مع بلاد الشام.، وطبيعة امتازت بوجود مياه جوفية فيها وأرض صالحة للزراعة.

وكشفت أعمال التنقيب عن ملامح مميزة لحضارة العصر الحديدي وما يليه إلى القرن الثالث قبل الميلاد. وتعكس البقايا الأثرية المبكرة في المكان وجود دلائل على استقرار بشري فيه بدأ من (العصر الحجري القديم)، واحتمالية العصر (الحجري الحديث) وانتشرت في المكان النمط المعماري المعروف باسم الدوائر الحجرية المرجح من العصر (الحجري النحاسي) مشابهًا لمثيله في الأردن وصحراء شبه جزيرة سيناء المصرية. (شاهين، ٢٠٢٤)

وقد تعددت الإشارات النصية إلى تردد بعض أسماء الملكات العربيات في المكان مثل الملكة زبيبة وسمسي، ولعل أهم ما عثر عليه في المكان ما ارتبط بالحضارة النبطية ومن عمارة لمعبد نبطي في المكان.

منطقة دومة الجندل توفر مجموعة متنوعة من المواد والعناصر التي يمكن أن تستخدم كمصدر للإلهام في تصميم المناظر السينمائية بطرق متعددة:

١.**الطبيعة الخلابة:** تضم دومة الجندل مناظر طبيعية ساحرة، بما في ذلك الوديان الخضراء والسهول الشاسعة والجبال الصخرية. يمكن استخدام هذه المناظر الطبيعية كخلفيات جميلة ومذهلة في إعدادات الفيلم، مما يخلق جوًا ملحميًا ورومانسيًا.

٢. **التراث الثقافي:** يمكن استخدام التراث الثقافي لدومة الجندل، مثل البيوت القديمة والأسواق التقليدية والقصور التاريخية، كمواقع تصوير لأفلام تاريخية أو درامية تأخذ المشاهدين في رحلة عبر الزمن.

٣. الأزياء والزخارف التقليدية: تتميز ثقافة دومة الجندل بأزيائها التقليدية الرائعة والزخارف الجميلة، ويمكن استخدام هذه العناصر في تصميم الزي الموجه للشخصيات في الفيلم، مما يعزز الأصالة والتفرد في التصوير.

٤. **الأساطير والخرافات:** تحكي ثقافة دومة الجندل العديد من القصص الشعبية والأساطير التي يمكن استخدامها كمصدر للقصص والشخصيات في الأفلام الخيالية والمغامرات.

٥. **الأجواء الدينية:** تعتبر دومة الجندل موطنًا لعدة معالم دينية مهمة، مثل المساجد القديمة والمواقع الدينية الأثرية، مما يمكن استغلاله في تصوير المشاهد التي تتعلق بالروحانية والتاريخ الديني.

باستخدام هذه المواد والعناصر، يمكن لمصممي المناظر السينمائية استخلاص قصص مثيرة وجذابة تأخذ المشاهدين في رحلات فريدة ومثيرة خلال عوالم دومة الجندل وتاريخها الغني.

***١-٤ اهم المواقع الأثرية لمنطقة دومة الجندل: كشف** العلماء آثار في دومة الجندل، بقايا معمارية ترجع إلى الفترة النبطية والرومانية (بين القرنين الأول ق.م والرابع الميلادي)، وكانت هناك فترة استيطان نبطية عمرها ألفا سنة وعدة مراحل استيطان رومانية وفترة الإسلام حتى وقتنا الحاضر.

***١-٤-١- الأحياء السكنية**

كشفت أعمال التنقيب عند السور الغربي لواحة دومة الجندل عن وحدة معمارية لحي سكني ترجع إلى العصرين النبطي والروماني، كما عثرت على أساسات معمارية ترجع للعصر الروماني عند أبراج السور ونظام للري مرتبط بقنوات وأنفاق بدومة الجندل.

وعثر على عدد من النقوش الإسلامية المبكرة والثمودية والنبطية في مواقع مويسن والنيصة وجبل قيال، إضافة إلى العثور على مستوطنة ترجع للعصر الحجر الحديث (الألف الرابع ق. م). («دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري، ٢٠٢٤)

صورة (٢): المنطقة السكنية حي الدرع

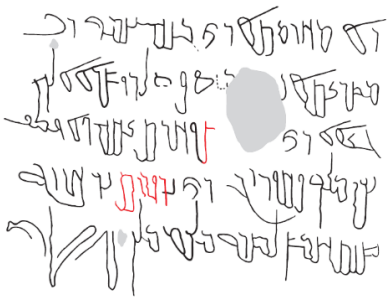
حي الدرع: تقع قلعة مارد ضمن محيط الذي يعد أحد الآثار الباقية من مدينة دومة الجندل القديمة وسوق دومة الجندل التاريخي بمحافظة دومة الجندل بمنطقة الجوف، ويمثل الجزء المتبقي من الأحياء السكنية من الأحياء السبعة في دومة الجندل الإسلامية، والذي نجا من الهدم الذي لحق بسوق ابن الدرع التاريخي منذ نحو ٢٥ سنة. ويقع حي الدرع في مركز المدينة التراثي لدومة الجندل إلى جانب قلعة قصر مارد ومسجد عمر، ويعتبر أهم حي في المحافظة، وأحد أهم المراكز الثقافية في شبه الجزيرة العربية منذ عصر ما قبل الإسلام. ويمثل الحي نموذجًا للتخطيط الهندسي الفريد من نوعه، ويضم الكثير من المواقع والمباني التاريخية مثل مسجد عمر بن الخطاب وقلعة قصر مارد وحي الدير والسور القديم، وتعود منشآته إلى العصر الإسلامي الوسيط، لكنها تقوم على طبقات أثرية وأساسات تعود إلى منتصف الألف الأول قبل الميلاد.

صورة (٣): نحت من قصر آشور بانيبال الشمالي (٦٢٧-٦٦٨ق.م.) في نينوي يظهر هزيمة الجنود العرب المجبرين على الهروب من قبل الآشوريين، يظهر العرب وهم يعتلون من الشمال وقد دمر معسكرهم وهدم من قبل الجيش الأشوري.

(Guillaume Charloux, 2012, p. 28)

صورة (٤): تفريغ لنقش نبطي من منطقة الجوف. تم اكتشاف هذا النقش الهام ١٩٤٤م، من قبل بعثة لمكافحة الجراد، وتم حل رموزه في المتحف الفلسطيني بالقدس الشريف، ولكنه فقد بعد ذلك.

(Guillaume Charloux, 2012, p. 31)



ويعكس حي الدرع في نمطه الحالي المدينة الإسلامية العربية من حيث النسيج العمراني الفريد، ويعد مثالاً مهمًا يوضح تعاقب الحضارات في دومة الجندل، حيث كشفت التنقيبات والدراسات الأثرية في الموقع عن تعاقب الحضارات أثناء الحقبة النبطية (القرن الأول قبل الميلاد والقرن الرابع بعد الميلاد) من ضمنها الآثار المعمارية والمنشآت المائية والكتابات والقطع الأثرية المنقولة المصنوعة من الفخار والنقود وغيرها. («دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري، ٢٠٢٤)

ويتميز الحي بأقواسه ومبانيه الحجرية وممراته الضيقة وموقعه بين البساتين والقنوات المائية، مما سهل الحياة على سكان الحي الذين يعيشون قرب الينابيع. كما أن بيوته حجرية تتصل فيما بينها بواسطة ممرات ضيقة (أزقة)، وأزقته متصلة ببعضها بعضا، وبعضها مغطى بأقواس. ويتألف من مجموعة من المنازل (دور) مع أكثر من ٤٠ مسكنًا ذات أحجام مختلفة، حيث تنقسم إلى عدد من التجمعات السكنية.

وتم بناء الحي على أطلال حي سابق، وهذا واضح من الطبقات المتعددة إلى جانب ظهور الطرق القديمة للحي تحت المباني الحالية، وتشير الأدلة إلى أن الحي تم بناؤه على إحدى جهات موقع أدوماتو الأثري، ويعود تاريخ منازل الحي إلى منتصف العصر الإسلامي.

وحي الدرع هو من المواقع العشرة التي وافق المقام السامي الكريم على طلب الهيئة العامة للسياحة والتراث الوطني بتسجيلها في قائمة التراث العالمي لدى منظمة اليونيسكو خلال السنوات القادمة.

أن تاريخ واحة دومة الجندل عريق وثري، إذ ورد ذكرها في حولية الآشوريات الحديثة منذ ٢٨٠٠ سنة، ومصادر التراث منذ ألفي سنة، كما ذكرت في مصادر عدة عربية من العصور الوسطى.

ولفت إلى أن الرحالة الدنماركي نيبور، ذكر واحة الجوف في نهاية القرن الثامن عشر، كما وصفها بدقة رحالة في القرنين التاسع عشر والعشرين بدءًا من زيتسن عام ١٨٠٨ وبورخارت في عام ١٨٢٢.

تضم القرى والواحات نظام قنوات وآبار، حيث ذكر قديمًا أن في الجوف ألف بئر وألف ينبوع متدفقة. ورغم استحالة التحقق من ذلك فإنه ثبت فعلاً أن حدائق الواحة وبساتين نخيلها كانت تسقيها شبكة مياه معقدة، تمكن الفريق خلال هذه الدراسة من رسم خريطة لها ولجميع آبار دومة الجندل وقنواتها وينابيعها.

تم العثور على معالم آثار قديمة، كالقصير أو ما يسمى بقصر الحطاب الذي يقع خلف المتحف قريبًا من قلعة مارد، وقصر جوهر أو حزام. وهو حصن عسكري مستطيل الشكل طوله ٨٢ مترًا وعرضه ٤٥ مترًا.

***١-٣-٢-** السور

الجزء الغربي من السور الأثري عمره ألفا عام، ويقع على بعد ٣ كلم غربًا المركز التاريخي بين بئر حسية وحي السبيلة قريبًا من البرج. وكشفت الأبحاث عن سور طوله ٢ كلم يصل ارتفاع بعض أطلاله أحيانا إلى (٤,٥) متر حيث يغلق أسفل الوادي ويتجه ناحية الجبل المجاور ويحتمل أنه عمارة الأكيدر، وبدا السور قديمًا جدًا قد تجاوز عمره ألفي عام وظل مستخدمًا خلال الفترة الإسلامية حتى قرنين مضيا. («دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري، ٢٠٢٤)

***١-٣-٣- قلعة مارد:** تعد قلعة مارد المعلم الأثري الأبرز في دومة الجندل، وتقع على تل مرتفع في مدينة دومة الجندل جنوب غربي مسجد عمر بن الخطاب. قلعة **مارد** هي قلعة تاريخية حربية تقع بمدينة دومة الجندل بمنطقة الجوف، وتبعد عن مدينة سكاكا حوالي ٥٠ كم، تقع القلعة على ربوة ارتفاعها ٦٢٠ م تقريباً فوق سطح البحر، (كشاف، ٢٠٢٠)، وهو ما ساهم في قوة تحصينها حيث يستطيع المطل من القلعة أن يشرف على جميع أجزاء البلدة ويرى القادم إليها من مسافات بعيدة. سميت قلعة مارد بهذا الاسم لتمردها واستعصائها على من يحاول اقتحامها، وأقدم ذكر لها يعود إلى نحو القرن الثالث

الميلادي عندما غزت ملكة تدمر زنوبيا دومة الجندل وفيها قالت: «تمرد مارد وعز الأبلق»، والمارد في اللغة صفة لكل شيء تمرد واستعصى.

وينقسم تصميمها المعماري إلى قسمين أحدهما مبني للإعاشة والسكن والإدارة، والآخر حربي للمراقبة والإنذار بالحرب والقتال.، والقسم المدني مكون من فناء كبير مكشوف مستطيل الشكل تعلوه ست فتحات معدة للمراقبة وإسقاط الحجارة والزيت المغلي، ويلحق بالمدخل حجرات الحراس وبرج مستدير يتصل به ممر مغطى بجذوع وجريد النخل ينتهي ببئر عميقة تبرز عن جدران القلعة وكأنها برج مستدير. وتوجد أيضًا بقايا مسجد صغير يتكون من رواق واحد رئيسي للقبلة، ويؤمن هذا القسم المدني بأربعة أبراج ركنية مستديرة ومخروطية الشكل مبنية من الحجر والطوب والذي يعرف بـ (اللبن) أما القسم الحربي فهو عبارة عن كتلة معمارية ضخمة مقامة فوق هضبة مرتفعة يتقدمها من الجهة الجنوبية الشرقية خندق دفاعي ويصعد إليها بواسطة درج من الجهة نفسها.، وتوجد بالجهة الشرقية منه بئر عميقة قطرها ٤٠ سم فيما تمتاز جدران القسم الحربي بوجود فتحات ضيقة للمراقبة والسهام إلى جانب الفتحات المنتشرة في الأجزاء العلوية من الأسوار. («دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري، ٢٠٢٤)

صورة (٥) على اليمين: يقع قصر مارد فوق مرتفع مطل علي الوادي، تعود بعض أجزاء قاعدة المبني إلي العصر النبطي، ومن المرجح أن القصر منتصب علي المدينة القديمة التي كانت قائمة في الواحة

صورة (٦) على اليمين: خارطة قصر مارد

صورة (٧) على اليسار: صورة تفصيلية للقسم الجنوبي للوحدة الثانية، لمسجد في الوسط وفي الخلفية أحد الأبراج التي تحمي الوحدة الثانية

القلعة مستطيلة الشكل في الأصل لكنها الآن بيضاوية الشكل، ويمكن الدخول إليها من مدخلين رئيسيين أحدهم في جنوب القلعة والآخر في الشمال بجانب البرج، وتتكون القلعة من طابقين حيث بني السفلي من الحجارة والعلوي من الطين، كما يوجد في القلعة أربعة أبراج مخروطية الشكل في جهاته الأربع بارتفاع ١٢ متر تقريباً، ويوجد بداخل القلعة بئران وتضم طوابقه غرفاً للحرس والرماية والمراقبة، ويحيط بالقلعة سور كبير من الحجر بهِ العديد من الفتحات للمراقبة، وللسور مدخلان الأول من جهة الجنوب والآخر من جهة الشمال، كما يحتاج زائر القلعة إلى نصف ساعة للصعود إلى أعلى القلعة عبر درج يضم ١٠٠٠ درجة ملتوية. وبفناء الحصن مجموعة من الغرب الطينية تقع في الجهة الشمالية الشرقية والجنوبية الشرقية التي بنيت من الطوب اللبن وهي من المباني المضافة وفي الجهة الشمالية الغربية يوجد مبنى من الحجر مكون من دورين، والحصن مبني من الحجر (الجندل)، أما المباني الطينية في الأجزاء العلوية منه سواء على الجدران الداخلية أو الخارجية أو الأبراج فهي من المباني المضافة إلى القلعة (الأنصاري، ١٤٢٩هـ/٢٠٠٨م.)، وقد أسفرت عمليات الحفر عن وجود طبقات أثرية وكسر فخارية تعود للعصر النبطي.

صورة (٨-٩): منظر عم لبعض معالم موقع الرجاجيل، وهو مجمع جنائزي يمتد علي محورمن الشرق إلي الغرب، يبلغ عمرها ٦ آلاف عام على ما يقرب من ٥٠ عمودًا، اكتشفت فيه عدد من القبور التي تتسم بوجود كتل حجرية يفوق طولها ٣ أمتار وغرزت متجاورة في الأرض، وثبت أن المجمع تم استخدامه علي فترة طويلة، حيث كسر العديد من الكتل الحجرية إلي أحجام صغيرة لبناء غرف الدفن (Guillaume Charloux, 2012, p. 27)

أعيد بناء بعض أجزاء القلعة بين سنتي 1416للهجرة و١٤٢٣ للهجرة. إضافة إلى مشروع ترميم للمسجد يشمل أجزاء من حي الدرع، تضمن تركيب مبان حجرية وترميم شروخ الواجهات والمدخل والممرات، وتركيب أسقف خشبية من جذوع الأثل في الممرات وطبقات عازلة للرطوبة. (الأنصاري، ١٤٢٩هـ/٢٠٠٨م.)

وفي سنة 1976كشفت الحفريات وعمليات التنقيب عن خزفيات نبطية ورومانية تعود **للقرن الميلادي الأول والثاني**.

***١-٣-٤- أعمدة الرجاجيل:** تقع «أعمدة الرجاجيل» في الموقع الذي يُعد ـ ربمّا ـ الأكثر تاريخية وغموضًا، على بُعد ٤٠ كيلومترًا جنوب شرق القلعة. وتحتوي الأعمدة التي يبلغ عمرها ٦ آلاف عام على ما يقرب من ٥٠ عمودًا، يبلغ ارتفاع بعضها ٣ أمتار، وهناك تفاوت يميز الحالة التي عليها هذه الأعمدة، وعند النظر لهذه الأعمدة من الأعلى، تبدو وكأنها تقع على محور يمتد تقريبًا من الشرق إلى الغرب، ويعتقد بعض علماء الأنثروبولوجيا أن تلك الأبنية قد استُخدمت لأغراض دينية،. (العمري، ٢٠٢١)

***١-٣-٥- مسجد عمر بن الخطاب**

ومن أهم ما يميز قلعة مارد الأثرية احتواؤها على مسجد عمر بن الخطاب، وتعتبر مئذنة المسجد من أقدم المآذن في تاريخ شبه الجزيرة العربية، إذ تم بناء هذا المسجد سنة ١٧هـ، ويعتبر من أهم المساجد الأثرية في السعودية.

ويعد المسجد من أهم المساجد الأثرية لتخطيطه الذي يمثل نمط تخطيط المساجد الأولى، خصوصًا مسجد الرسول، صلى الله عليه وسلم، في المدينة في مراحله الأولى، وكذلك تبرز أهمية هذا المسجد كون الذي أمر ببنائه هو الفاروق عمر.

وتقع مئذنة المسجد في الركن الجنوبي الغربي من المبنى العام، وهي مربعة الشكل طول ضلعها عند القاعدة ثلاثة أمتار، وتضيق إلى الداخل كلما ارتفعت إلى الأعلى حتى تنتهي بقمة شبه هرمية، ويبلغ ارتفاعها نحو ١٢,٧ متر، واستخدم الحجر في بناء المسجد والمئذنة كما هو الحال في المباني المجاورة مثل قلعة مارد نفسها ليكون هناك انسجام وتناغم هندسي رائع في وسط المدينة العتيقة. والمنطقة الأثرية التي تضم قلعة مارد ومسجد عمر بن الخطاب وحي الدرع تستقبل الزوار من الساعة السابعة والنصف صباحًا، حتى التاسعة مساء.. وجرت عمليتان لترميم المنطقة، الأولى تدعيمية، والأخرى ترميم قلعة مارد. كما يجري حاليًا تنقيب في الجهة الجنوبية من القلعة بواسطة فريق إيطالي سعودي. («دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري، ٢٠٢٤)

صوره (١٠): مسجد عمر بن الخطاب، من أقدم المباني الإسلامية في دومة الجندل، تم تشييده في العصر الأموي (Guillaume Charloux, 2012, p. 34)

صوره (١١):

صوره (١٢):

*١-٣-٦- أهم المواقع الأثرية حول منطقة دومة الجندل

مَديَن أو **المدينيين**، اسم قبيلة من العرب القدماء في شمال غرب الجزيرة العربية تقع آثار مساكنهم بالقرب من مدينة البدع التابعة لمنطقة تبوك التي تقع شمال غرب المملكة العربية السعودية، كان أهل مدين رعاة غنم وتجاراً ويغشون في الأوزان ويعبدون شجرة الأيك. وحسب القرآن بعث الله فيهم نبيه شعيب لكي يحثهم على المتاجرة الشريفة فرفضوا أن يس موقع تاريخي محافظة البدع ١٦٠٠ ق م (شاهين، ٢٠٢٤)

معبد روافة -محافظة تبوك- هو معبد وثني قديم لم يبقى منه غير أطلاله، يقع المعبد إلى الجنوب الغربي من مدينة تبوك، على بعد ١١٥ كيلومترا منها، تم إنشاء المعبد على شكل مربع. يمثل المعبد أحد المعابد الرومانية النبطية، ويعود تاريخه إلى القرن الثاني الميلادي، وهذا المعبد شبيه بمعبد روماني موجود في وادي رم بالأردن وكلاهما على الطريق التجاري الغربي القديم. (شاهين، ٢٠٢٤)

صوره (١٣): قصر زعبل في سكاكا

صورة (١٤): قصر زعبل يقع شمال غرب سكاكا بالقرب من بئر سيسرا المحفور في الصخر وعل بغرار قصر مارد، تم بناؤه علي صخرة مرتفعة تطل على القرية القديمة والنخيل والمدينة الجديدة. (Guillaume Charloux, 2012, p. 23)

صورة (١٥): بئر سيسرا في سكاكا (Guillaume Charloux, 2012, p. 31)

صورة (١٦): قلعة مويسين (٣٧م) تقع علي مرتفع من الحجر الرملي علي هضبة في الصحراء (Guillaume Charloux, 2012, p. 24)

*٢- المحور الثاني: لعناصر الثقافية والتراثية التي يمكن توظيفها في إنشاء عوالم فانتازيا في السينما

*٢-١-العناصر الثقافية والتراثية التي يمكن توظيفها في إنشاء عوالم فانتازيا في السينما

١. **المعمار والبنية الحضرية:** يمكن استخدام عناصر المعمار التقليدية والبنية الحضرية للمنطقة في تصميم المدن الفانتازية والمواقع القديمة في الأفلام. على سبيل المثال، يمكن تأثيث العوالم بالقلاع القديمة والأسواق التقليدية والمعابد الضخمة، مما يضفي جوًا أسطوريًا على السيناريو. (رايت، ٢٠١٨)

٢. **الملابس والزخارف:** يمكن استخدام الزي التقليدي والزخارف الشعبية للمنطقة في تصميم ملابس الشخصيات وتزيين الديكورات في الأفلام. يمكن أن تكون الزينة المستوحاة من التراث المحلي عنصرًا مميزًا يساهم في تعزيز أصالة العوالم الفانتازية. (جونز، ٢٠١٦)

٣. **الأساطير والخرافات:** يمكن تضمين الأساطير والخرافات المحلية في أحداث القصة وشخصياتها، مما يضفي عمقًا وتعقيدًا على العالم الفانتازي. يمكن أن تكون هذه القصص مصدرًا للصراعات والمغامرات والتحولات الشخصية للشخصيات. (سميث، ٢٠١٧)

٤. **المناظر الطبيعية والجغرافية:** يمكن استخدام المناظر الطبيعية الخلابة للمنطقة في تصميم العوالم الفانتازية، مثل الوديان العميقة والجبال الشاهقة والبحار الخضراء. هذه المناظر يمكن أن تكون خلفية جميلة ومذهلة لأحداث الفيلم وتعزز من واقعية العالم الفانتازي.

٥.**الموسيقى والأصوات البيئية:** يمكن استخدام العناصر الموسيقية التقليدية والأصوات الطبيعية للمنطقة في تعزيز جو العالم الفانتازي، مما يساهم في إيجاد تجربة سينمائية غامرة للمشاهدين.

***٢-٢- استخدام الذكاء الاصطناعي في إنشاء عوالم خيالية**

تطبيق تقنيات الذكاء الاصطناعي في تصميم المناظر السينمائية يعزز من دقة التفاصيل ويساهم في خلق عوالم فانتازية أكثر واقعية وجذابة. وسف أذكر بعض التقنيات المستخدمة مثل:

١-التوليد الأوتوماتيكي للمناظر: تستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي لتوليد المناظر السينمائية تلقائيًا بناءً على معايير محددة، مما يوفر وقتًا وجهدًا في عملية الإنتاج. يمكن للنظم أن تتخذ قرارات بناءة حول توزيع العناصر المختلفة في المشهد لتحقيق المظهر المطلوب. (Lorenc ،(M. M., 2018

٢. تعزيز الرسومات بالذكاء الاصطناعي: يتيح الذكاء الاصطناعي تحسين الرسومات المستخدمة في المناظر السينمائية من خلال تطبيق التقنيات مثل تعزيز الصور وتصحيح الألوان وزيادة دقة التفاصيل. يمكن لهذه التقنيات إضافة طبقة من الواقعية والجمالية للمشاهد. (Glassner, Deep Learning for Digital Artists, 2019)

٣. محاكاة الحركة والديناميكا: تقنيات الذكاء الاصطناعي تُستخدم لمحاكاة الحركة والديناميكا في المشاهد السينمائية، مثل تحريك السحب وتدفق المياه وتأثيرات الطقس. يمكن لهذه التقنيات إضافة عمقًا وحيوية للمشاهد. (Liu, 2017)

٤. توليد الأشكال والتصاميم: يستخدم الذكاء الاصطناعي لتوليد أشكال وتصاميم جديدة للعناصر في المناظر السينمائية، مثل الأشجار والمباني والكائنات الخرافية. يمكن أن تكون هذه التقنيات مفيدة لإنشاء عوالم فانتازية فريدة. (Aila ،(2018 ،.

***٢-٢-١ استخدام الذكاء الاصطناعي في إنشاء عوالم فانتازية مستوحاة من حضارة شمال شبه الجزيرة العربية:**

١. توليد المدن والمعالم القديمة: باستخدام تقنيات تعلم الآلة، يمكن توليد مدن فانتازية مستوحاة من الهندسة المعمارية لشمال شبه الجزيرة العربية. يمكن للنماذج الذكية أن تأخذ بعين الاعتبار العوامل الثقافية والتاريخية لتصميم معالم قديمة مثل القلاع والمعابد والأسواق. (Lorenc ،(M. M., 2018

٢. تحسين الرسومات: باستخدام تقنيات معالجة الصور وتعزيز الرسومات، يمكن تحسين الجودة البصرية للعناصر الموجودة في العوالم الفانتازيا. يمكن أن تكون هذه التقنيات مفيدة في تجسيد المعمار والطبيعة بطريقة تتناسب مع الأسطورة والخيال. (Glassner, Deep Learning for Digital Artists, 2019)

٣. تكوين الشخصيات والكائنات الخرافية: يمكن استخدام تقنيات توليد الصور بالذكاء الاصطناعي لإنشاء شخصيات وكائنات خرافية مستوحاة من حضارة شمال شبه الجزيرة العربية، مثل الجن والعفاريت والكائنات الأسطورية الأخرى. يمكن تكوين مظاهرهم وتفاصيلهم لتتناسب مع التراث الثقافي.

***٢-٣- بعض التطبيقات التي تستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي لتوليد المناظر الأوتوماتيكي:**

١. Artomatix: يستخدم Artomatix تقنيات الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة لتوليد وتحسين الرسومات ثلاثية الأبعاد (D٣) بشكل أوتوماتيكي، بما في ذلك المناظر الطبيعية والأشكال الهندسية.

٢. GANPaint Studio: هي أداة مبنية على تقنية الشبكات المتقاطعة المولدة (GANs) تستخدم لتوليد وتعديل المناظر بشكل أوتوماتيكي. يمكن استخدامها لإضافة وتعديل العناصر في الصور، مما يسمح بخلق مناظر فانتازية واقعية.

٣. Runway ML: تُعتبر Runway ML منصة تجريبية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي، وتوفر مجموعة متنوعة من النماذج والأدوات لتوليد المناظر الفنية بشكل أوتوماتيكي.

٤. NVIDIA GauGAN: تستخدم GauGAN تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحويل الرسومات البسيطة إلى مناظر واقعية بشكل مذهل. يمكن تكوينها لتوليد مناظر فانتازية مستوحاة من مختلف الثقافات والتراث.

٥. DeepArt.io: تُعد DeepArt.io أداة عبر الإنترنت تستخدم الذكاء الاصطناعي لتحويل الصور العادية إلى لوحات فنية بأساليب وتقنيات متنوعة، ويمكن استخدامها لتوليد مناظر فانتازية.

٦- PromeAi: يعد هذا الموقع من المواقع التي تستخدم الذكاء الاصطناعي في توليد الصور الشخصيات بطرق متعددة منها الدمج أو الأوامر المكتوبة أو بالتلوين.

هذه بعض الأمثلة على البرامج والأدوات التي تستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي لتوليد المناظر السينمائية بشكل أوتوماتيكي. تتطور هذه الأدوات باستمرار، وقد يظهر المزيد من التقنيات والبرامج في المستقبل.

وباستخدام هذه التقنيات، يمكن للمصممين إنشاء مناظر سينمائية خيالية مذهلة ومثيرة تعكس التراث والثقافة الفريدة لحضارة شمال شبه الجزيرة العربية.

*٣- المحور الثالث

اختارت الباحثه فترة حكم الملكة (سمسي) والتي كانت في تلك الفترة تحت سيطرة الحكم الآشوري. وقامت الباحثة بدراسة الشكل المعماري من خلال دراسة شكل الآثار الموجودة في تلك المنطقة محاولة للاستلهام والتخيل لتصميم المناظر المفترض وجودها في ذلك الوقت نظرا لأن أغلب الآثار قد دمرت نظرا لبعد الوقت حيث كانت الأحداث في القرن الثامن قبل الميلاد والوثائق لا تعطي صورة كاملة كما سبق وأدرجت بعضا منا في بداية البحث، وقد استعانت الباحثة بمواقع الذكاء الاصطناعي كتجربة في محاولة تخيل هذه الأماكن بناء على معطيات تم إدخالها للموقع كما سيتم شرحه

***٣-١- القصة المقترحة:** شمسي ملكة العرب: المصادر التاريخية المتاحة حول الملكة (سمسي) غير وافية ومتناقضة، وهناك قلة من الأدلة الموثوقة التي تؤكد وجودها وتفاصيل حكمها.. ومع ذلك، فإن هذه الشخصية الأسطورية لها وجود في العديد من النصوص القديمة، مثل الكتاب المقدس (التوراة) وبعض النصوص القديمة الأخرى... معظم المعلومات حول الملكة (سمسي) مشتقة من الأساطير والتقاليد الشفهية التي تنتقل من جيل إلى آخر، ومن النصوص القديمة التي قد لا تكون دقيقة تاريخياً.

تدور هذه القصة في مملكة آدوم، التي تعتبر واحدة من الممالك القديمة في الشرق الأوسط، وتقع في منطقة البحر الأحمر...وفقًا للأسطورة، فإن الملكة (سمسي) كانت حاكمة لمملكة آدوم في القرن الثامن قبل الميلاد. كانت (سمسي) معروفة بحكمها العادل وقوتها السياسية، وقد اشتهرت بشجاعتها وحكمها الحكيم. خلفت الملكة زبيبة، في ذلك الوقت كان ملك آشور (تغلث فلاسر) الثالث (فلاسر (البابلية (بولو) ابن آشور نيراري الخامس وهو أول حاكم أجنبي يخضع العرب تحت سيطرته، تمردت (سمسي) ضده من خلال الانضمام إلى تحالف من قبل (راخيان دمشق)

تحكي القصص أن الملكة (سمسي) قادت جيشًا قويًا وناجحًا، وتمكنت من توسيع حدود مملكتها وتأمينها من التهديدات الخارجية. كما تناولت بعض الأساطير قصة حكمها العادل ورعايتها لشعبها، مما جعلها محبوبة لدى شعبها.

أتت (سمسي) إلى السلطة باعتبارها تابعة لآشور، خلفا للملكة العربية السابقة زبيبة، التي تنازلت لصالح (سمسي)، واستمر قسم زبيبة والولاء من قبل (سمسي) على اعتلائها العرش. حلفت بالشمس، آلهة عربية، بأنها سوف تكون مخلصة لآشور... ومع ذلك، فقد غيرت رأيها وتمردت وانضمت إلى التحالف الذي قاده (راخيان دمشق) لمحاربة الملك الآشوري تغلات فلاسر الثالث في ٧٣٢ قبل الميلاد

الجيش الآشوري في عهد الملك (تغلث فلاسر) الثالث (حكم ٧٤٥-٧٢٧ قبل الميلاد) كان قد أُخضع أرض إدوم، وتحول اهتمامه إلى القوى المناهضة للآشوريين في شبه الجزيرة العربية وبلاد الشام..... وفقا للسجلات الآشورية، هاجم (تغلث فلاسر) العديد من المناطق القبلية العربية وهزم (سمسي) في حي جبل سا-تشو-اور-ري -مكان لم تحدد- أخذ الآشوريين العديد من أسرى الحرب ، ٣٠,٠٠٠ إبل، وأكثر من ٢٠,٠٠٠ ثور كغنيمة. يسجل نقش أن ٩,٤٠٠ من جنودها قتلوا، وبالإضافة إلى ٥,٠٠٠

كيس من أنواع مختلفة من التوابل، ومذابح الآلهة، والأسلحة بما في ذلك موظفين الزينة من إلهتها، وتمت مصادرة ملكياتها. كما هربت إلى الصحراء، وأضرم (تغلث فلاسر) النار في الخيام المتبقية في موقع المعركة.

بعد هزيمتها، فرت (سمسي) إلى الصحراء، وصفها المؤرخين الآشوريين انها «فرت من أرض المعركة مثل حمر الوحش المستنفره». ولكنها لم تبق طليقة لفترة طويلة، إذ سرعان ما اعتقلت وجلبت كأسيرة إلى (تغلث فلاسر). فقام بتعيين «كيبو» حاكم على مملكتها وجنودها البالغين ١٠,٠٠٠ جندي.. وأعاد لها مملكتها. ويقال أيضا أنها قد هربت إلى أرض بازو واستسلمت في وقت لاحق، شروط الاستسلام (تغلث فلاسر) تضمنت دفع الجزية من قبل (سمسي)... اختار الآشوريين ارجاع مملكتها لها لأنهم كانوا بحاجة إلى حاكم عربي تابع لهم من أجل الحفاظ على طريق التجارة المربحة من جنوب شبة الجزيرة العربية وصولا لأراضي المملكة االآشورية. وطلب من السبعة ممالك العربية المشاركة في التجارة أيضا أن تدفع الجزية للأشوريين مقابل توفير الأمان لتجارتهم وخصوصاً تجارة البخور؛ وكانت هذه الممالك سبعة (ماسا، تيما، سابا، هايابا (عيفة)، بادانا، حاتيا، وإديبيعلو (, كانت الجزية التي يجب أن يدفعها العرب الذهب والفضة والإبل والنياق، وجميع أنواع التوابل

تشير بعض الأساطير أيضًا إلى أن الملكة (سمسي) كان لها دور في تطوير الثقافة والعلوم في مملكتها، حيث كانت تشجع الفنون والعلوم وتدعم الحضارة والتقدم.

وصفت الملكة (سمسي) كحاكمة قوية والتي كانت جريئة بما يكفي لمواجهة الملوك الآشوريين، وكانت مثل وسلفها وخلفها من الملكات قدن السفارات والقوافل التي تحمل التوابل والبخور إلى الشرق الأدنى وسوريا من شبه الجزيرة العربية

***٣-٢ – توصيف المناظر المستلهمة من قبل الباحثة:** المناظر المقترحة من الباحثة كانت منظر لقلعة مارد ، ومناظر للسوق والشوارع السكنية وتخيل أيضا شكل ايوان العرش ، والبهو الخارجي للقصر، وقد اعتمدت الباحثة على الصور المتوفرة لبقايا معالم تلك المنطقة والتي تم عرض بعضا منها في بداية البحث، ومحاولة تخيل المناظر الداخلية والخارجية، معتمدة علي رؤية الباحثه الفنية التي نفذت حسب قواعد التصميم واختيار اللقطات المناسبة، وتم رسم المناظر بعدة طرق منها الرسم اليدوي أو من خلال الفوتوشوب، وبعد ذلك تتم معالجتها بالذكاء الاصطناعي من خلال مدخلات تعطي للبرنامج ومعالجة الكادرات والاضاءة بها بعد ذلك للوصول للنتيجة المرجوة منها.

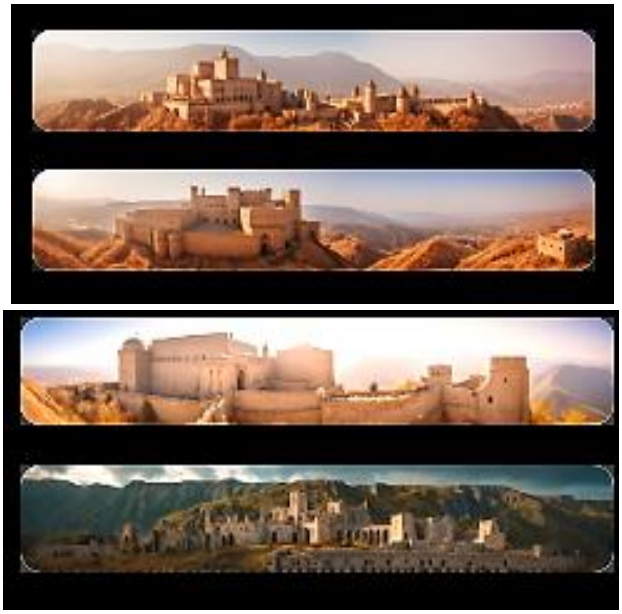
استخدمت الباحثة في التصميمات برنامج (promeai)، واعتمدت على ادخال التصميمات مرسومة بالقلم الرصاص سواء مظلله أو فقط خطوط خارجية، أيضا تم ادخال بعض المعطيات سواء بصور مشابهه من نفس الطراز أو الخامات، مع ادخال بعض المعطيات الكتابية، مثل تعريف ماهية هذه اللوحة، هل هي صورة أو شخصية أو منتج أو.....

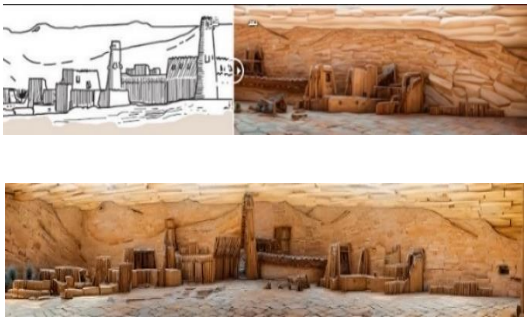
المشهد الأول : يمثل بانوراما استعراضية للبيئة المحيطة بقلعة مارد وهي كما يتضح بيئة صحراوية وتقع القلعة بواد منبسط ويمتد بشكل أفقي بعرض البانوراما التي تتكون من أربعة كادرات متلاصقة بنسبة ٣:٤ ويحد القلعة من الخلف سلسلة جبال صخرية صحراوية ،مباني القلعة كما يتضح من العمل مكونة من عدة كتل حجرية منها أفقي وأخر رأسي ويتخللها نوافذ ضيقة وأبواب متوسطة الارتفاع نسبيا يغلب على العمل درجات الألوان البرتقالية الصحراوية والظلال الحادة ذات الدرجات البنية القاتمة أما الإضاءة فيغلب عليها الصبغة بلون أشعة الشمس المتوهجة وقد مر العمل بعدة مراحل للوصول للنتيجة المرجوة كما يلي :

المرحلة الأولى: مرحلة اختيار المرجع: اختارت الباحثة أحد المخططات التي تركتها بعثة الأثار الأجنبية التي كانت تنقب بالمنطقة عام ٢٠١٣...لوحة (١)، ويتضح فيه بساطة الرسم وخلوه من اللون والظل ويكاد يظهر المنظور الهندسي بصعوبة.

لوحة (١) قصر الجوف كما رسمه أوتنغ سنة ١٣٠٠ هـ / ١٨٨٣ م، أبراج هائلة دائرية ومربعة تطل وتحمي جدران القلعة. نشاهد في المركز بناءً واسعاً محصنا بأشكال مستطيلة في يمين القلعة في جهة الشمال)، تطل قرية خزام المتكونة من منازل من الطوب.

المرحلة التالية وهي مرحلة المعالجة بتقنية الذكاء الاصطناعي حيث تم معالجة الرسومات التخطيطية بموقع الذكاء الاصطناعي PROMEAI، قامت الباحثة بعدة محاولات للوصول للتخيل الأمثل لهذا التخطيط، وأول طريقة كانت من خلال أسلوب دمج التخطيط مع صورة أخري من الواقع لأخذ الخامات منها، وظهرت عدة نتائج كما في اللوحات (٢،٣،٤،٥،٦)





لوحة (٢،٣) محاولة من الباحثة بتلوين التخطيط بأسلوب الدمج، وذلك من خلال دمج الرسم مع خامة أو صوره تحمل نفس الطابع لتركيب الخامات والألوان، حيث أن الصورة (١٧،١٨) التي بالأسفل هي صورة من أرض الواقع

لوحة(٤،٥،٦،٧) المحاولة الثانية لتوليد صوره جديده من خلال اختيار الصوره التخطيطية، وادراج معطيات للبرنامج تتناول أسلوب التصميم والطراز والنتيجة المهائية المرغوبة، ذكرت له مافي الرسم وانه منظر طبيعي صحراوي لقلعة مارد، وقد اعطي عدة نتائج كما باللوحات المرفقة

صوره (١٧، ١٨) صوره حقيقية من دومة الجندل، مدرجة للبرنامج للدمج بين الصورة والخامة المطلوبة

لوحة (٨،٩،١٠،١١): محاولة (٣) استخدام أسلوب الدمج مع صوره من الطبيعة لرؤية الموقع اذا كان يحيط به الطبيعة، حيث ان الجوف منطقة وأمطار وزرع

لوحة (١٢،١٣،١٤،١٥): محاولة (٤) اختيار (لوحة٦) مع أمر الدمج من الموقع، وكانت هناك نتائج عديده تم اختيار احداها

ليكون الناتج النهائي. لوحة (١٦،١٧)، (لوحة١٦) توصلت اليه من خلال ادخال المعطيات بالمكان مع الرسم التوضيحي (لوحة١)، أما (لوحة١٧) فهي من خلال ادخال (لوحة١٦) ، مع صوره رقم (١٨) كمعطيات ودمجها مع صوره من الطبيعة

ملحوظه: بالنسبة للصور التي يتم الاستعانة بها فهي اما أن تكون مدرجه على نفس الموقع، أو صوره من اختياري

لوحة (١٦):

لوحة (١٧):

المرحلة الثالثة: وهي مرحلة التعديل الناتج من الموقع على برمجيات الحاسوب الجرافيكي مثل photoshop حيث تمت معالجة الألوان والإضاءة والوضوح وتم طباعتها على ألواح من الخشب بمساحة ٤٠*٣٠سم ، ومقاس (٦٠*٣٠) ، واللوحات التالية هي الناتج النهائي للمشاهد الداخلية والخارجية

لوحة (١٨): لقطة Panorama لمملكة آدوم

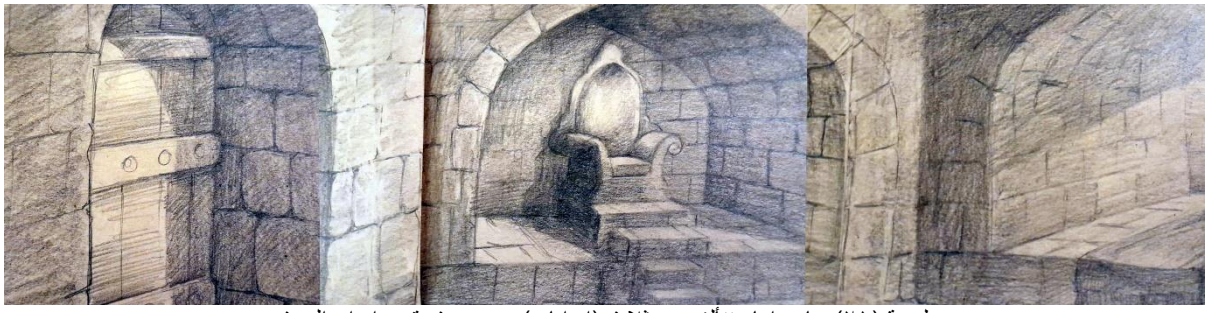
لوحة (١٩): منظر للقلعة من الخارج

لوحة (٢٠): تصور آخر للقلعة

المشهد الثالث: قاعة العرش: ويمثل مشهد قاعة عرش الملكة العربية (سمسي) وتتكون من بانوراما عدد ثلاث كادرات كل كادر بنسبة (٣:٤) ومساحة ٣٠ (سم ×١٢٠ سم)، وهو مشهد داخلي مجمع long shot وقد مر بعدة مراحل كما يلي:

المرحلة الأولى:

مرحلة تصميم المشهد الاولي وقد تم بطريقة الرسم التقليدي بالقلم الرصاص لوحة (٢١)، وهو عبارة عن ثلاث كادرات مشكلين بذلك بانوراما وتتألف من ثلاث (إيوانات) غربي وشرقي وإيوان العرش وهي عبارة عن أقواس معمارية تحمل السقف وقد تم رسم البانوراما على ورق التحضير الكرافت الصحراوي اللون وتم عمل الظلال والدرجات بالقلم الرصاص ويمثل اللقطة الايوان الايمن ويحتوي على نافذة تسمح بتوغل إضاءة قليلة تنساب على الاجسام وتنكسر عليها الضوء وبالإيوان الايسر يتوسطه مدخل عبارة عن باب خشبي قديم وبه دراسة سريعة لخامة الخشب أما بالوسط فيكون اللقطة الرئيس حيث توجد كرسي العرش على مرتفع بدرجات معدودات وزخارف قليلة جدا بالكرسي واللقطة كلها لقطة تقوم على تقسيمات الأحجار التي هي أساس الأثار بهذه المنطقة ولا تزال بقاياها .


لوحة (٢١): بانوراما وتتألف من ثلاث (إيوانات) غربي وشرقي وإيوان العرش

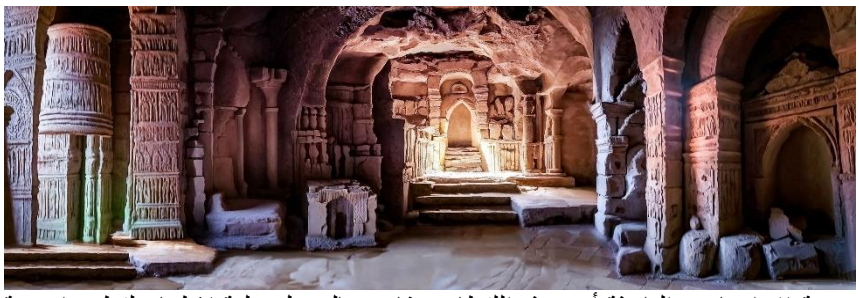
ثانيا معالجة اللقطة: تم معالجة اللقطة من خلال الذكاء الاصطناعي Promeal حيث نتج عنه عدة نتائج كما يلي:

نتيجة ١: لوحة (٢٢)، وظهرت من خلال أمر تصيير الصورة، وذلك بإدخال الصورة المرسومة بالرصاص، وإعطاء بعض المعلومات عنا ودمجها بصورة مخصصة من نفس الصور الواقعية مثل الزخارف والحجر

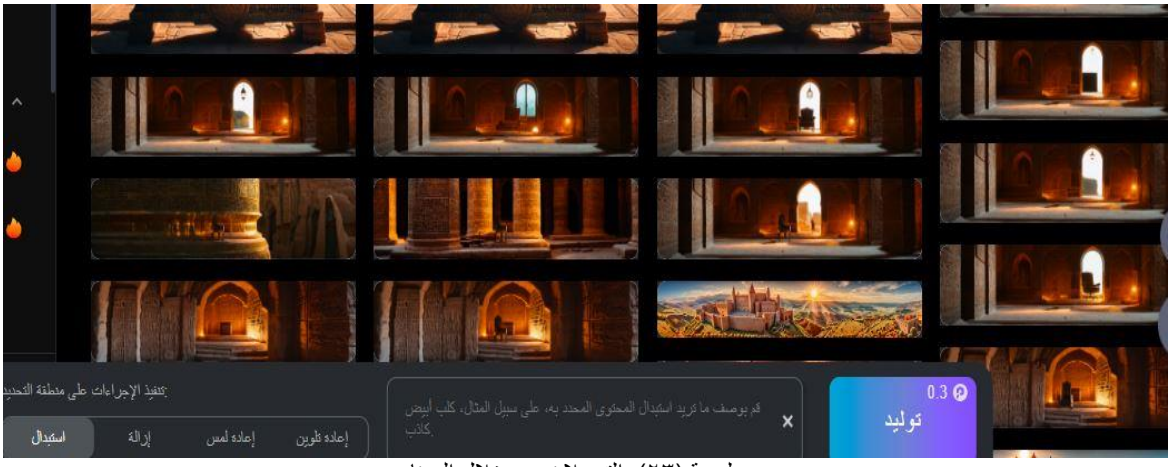
: لوحة (٢٤): النتيجة الأولية للمنظر، وتغلب عليها الألوان الداكنة والحس الخيالي كما تحتوي على زخارف ونقوش جدارية وعليها نقوش آشوريه، وقد تم تعديل هذه النقوش لتكون أقرب للنقوش (الآدومية) من قائمة استبدال وتعديل

لوحة (٢٥): تعديل بعض الخطوط والنقوش والرسومات علي الحجر، من خلال أمر تعديل على الصورة

لوحة (٢٦): التعديل النهائي للمشهد المقترح بعد دمج العناصر المميزة لمجموع التصميمات



نتيجة ٢: اختارت الباحثة أحد هذه اللقطات وقامت بالتعديل علية لإظهار لقطه واضحة لمكان كرسي الملكة، واللوحة (٢٣، ٢٤، ٢٥)) تظهر هذه التعديلات.



: لوحة (٢٣): التعديلات من خلال البرنامج

المرحلة التالية.. قمت بتصميم كرسي الملكة وأيضا كرسي لملك آشور، من خلال مولد الصور، وذلك من خلال عدة محاولات لكي أصل لأقرب نتيجة ممكنه، حيث ظهر العرش ويظهر بمظهر كلاسيكي حديث أوربي وقد لون باللون الأخضر

ويحتوي على تطريز حديث وقد بني من الخشب المذهب الكلاسيكي، وظهر على شكل الطراز القديم ومحفور علية بالنقوش المستلهمة من النقوش (مملكة آدوم) ... ولوحة (٢٧) تعرض بعض هذه المحاولات.

لوحة (٢٧): بعض التصميمات المقترحة لكرس العرش لكل من ملك آشور والملكة سمسي

المرحلة الثالثة: قمت بمحاولة لأدراج هذه المخرجات بداخل الخلفية الأخيرة بلوحة (٢٥)، وقد ظهرت عدة نتائج

نتيجة ١: ظهر العرش ويظهر بمظهر كلاسيكي حديث أوربي وقد لون باللون الأحمر ويحتوي على تطريز حديث وقد بني من الخشب المذهب الكلاسيكي وقد نقشت الحوائط بالزخارف المذهبة، لوحة (٢٨).

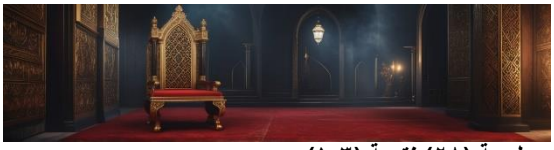
نتيجة ٢: غلبت على البانوراما في هذه النتيجة الطابع الاسلامي في القرون الوسطى حيث حمل السقف الأقواس المدببة الدائرية فتعد هذه النتيجة غير مستوفية الطراز المرجو، لوحة (٣٠).

نتيجة ٣: غلبت على التصميم في هذه المحاولة الطراز القوطي ذات ظهور الكراسي المدببة المثلثة والخلفيات المظلمة الداكنة لقلة النوافذ هنا وضيقها، لوحة (٣٢).

نتيجة ٤: تعتبر أقرب نتيجة للتصميم المطلوب حيث تم تصميم كرسي العرش على شكل فراش عربي او جلسة عربية ووسائد كما زخرفت الحوائط بزخارف جصية، لوحة (٣٤).

ثم تأتي المرحلة الأخيرة ... وهي ادراج الكراسي المقترحة في الخلفية التي تم اختيارها، وتعديلها من خلال الفوتوشوب

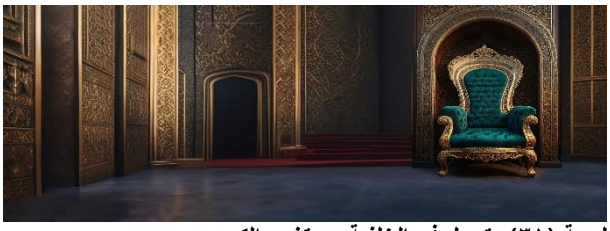
اللوحة المقترحة من البرنامج **اللوحة بعد التعديل**



لوحة (٢٨) نتيجة (١،٣)

لوحة (٢٩): تم تغيير الكرسي والاستعانة بالخلفية مع تعديل بعض المعطيات بها والتي لا تتناسب مع العصر وقتها مثل المصباح الكهربائي

لوحة (٣٠): نتيجة (٢)



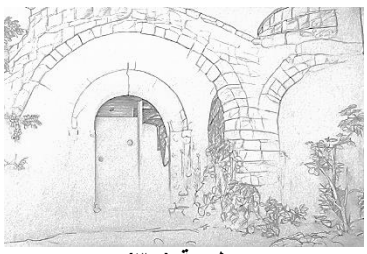
لوحة (٣١): تعديل في الخلفية مع تغيير الكرسي

لوحة (٣٢): نتيجة (٤)

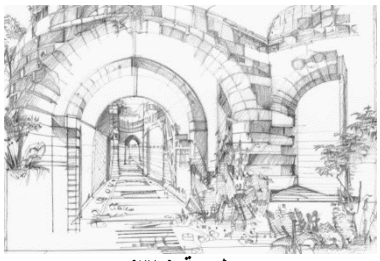
لوحة (٣٣): تعديل الإضاءة ونسب الكادر

المشاهد الخارجية المقترحة: اللقطات الخارجية والتي تشمل المدينة من شوارع وأسواق وأفنية منزل تم الحصول عليها من خلال رسم مخططات بالرصاص أو الحبر وادخالها ودمجه مع الصور الحقيقية لأطلال المكان الموجودة الآن، وكانت النتيجة مرضية نوعا ما، واللوحات التالية هي المخططات وتليها المشاهد المقترحة من البرنامج

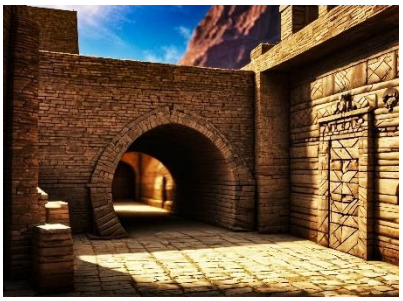
لوحة (٣٤):



لوحة (٣٥):



لوحة (٣٦):

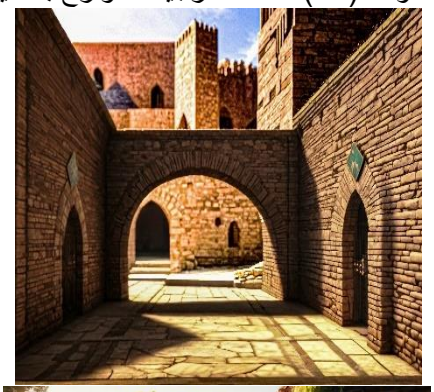


لوحة (٣٧): لقطة للشارع

لوحة (٣٨): لقطة للجزء الآخر من الساحة

لوحة (٣٩): لقطة لساحة في المدينة

لوحة (٤٠): لقطة خارجية للشوارع بالمدينة



لوحة (٤١): لقطة للسور من الخارج

لوحة (٤٢): لقطة لبوابة السور

البانوراما التاليه هي نتيجة أخري للمخطط بلوحة(٢١)، والذي تم الحصول علية من خلال تغيير المعطيات مثل الخامه ، واستخدام اللقطات كمشهد لسور القصر من الداخل

لوحة (٤٣): بانوراما لسور القصر من الداخل

نتائج البحث

١- الفانتازيا تعد عنصراً أساسياً في صناعة السينما وتصميم المناظر السينمائية، حيث تلعب دوراً حاسماً في إثارة الإبداع والتخيل لدى الجمهور وتوفير تجارب سينمائية ممتعة ومثيرة، ويعتبر توظيف الفانتازيا في تصميم المناظر السينمائية أمراً أساسياً لإثارة الإبداع والتخيل وتوفير تجارب سينمائية مميزة ومبهجة للجمهور.

٢- . الذكاء الاصطناعي يمنح المصممين فرصة الاستمتاع بتجارب غير مألوفة والهروب من الواقع المعتاد. ويتيح لهم الفرصة لاستكشاف مناظر خيالية ومذهلة تمكنه من ابتكار مناظر جديده وغير متكررة.

٣- يمكن لتصميم المناظر السينمائية الفانتازيا أن يطلق العنان للإبداع والتخيل، حيث يمكن للمصممين والمخرجين تجسيد الأفكار الخيالية بأشكال مختلفة وتحويل الأحلام إلى واقع مجسد.

٤- تأصيل التراث ومحاولة الارتباط به من خلال القصص الأسطورية وتعزيزها بالمناظر الخيالية حيث تمنح الشخصيات الأسطورية والأحداث الفرصة للتفاعل مع بيئات غير عادية ومثيرة.

٥. يمكن للمصممين تحقيق خيال بلا حدود وخلق عوالم تفوق حدود الواقع، مما يضفي على الأفلام بعدًا سحريًا وروحًا استثنائية.

٦-التعامل مع الذكاء الاصطناعي من الممكن أن يثري العملية التصميمية، ولكن لا بد من معرفة كيفية إدارة المشهد المطلوب من خلال الاستخدام والتعامل المناسب لهذه المواقع

٧- هناك بعض المشكلات التي تظهر في تصميم المناظر التاريخية، حيث أن الذكاء الاصطناعي من الممكن أن يعطي مخرجات لا تمت صلة بالطراز، وهنا يجب الانتباه والتدخل لمعالجة مثل تلك الأمور من خلال تعديلها بنفس البرنامج أو من خلال برامج الرسم التقليدية.

التوصيات:

١- توصي الباحثة مصممي المناظر السينمائية بالاهتمام بمعرفة أحدث المواقع للذكاء الاصطناعية والاستفادة منها بالشكل الأمثل وفقا لمعطيات التصميم

٢- أوصي الجهات التعليمية بتخصيص ساعات تدريبيه للطلاب لدراسة أهم المواقع للذكاء الاصطناعي، وكيفية الاستفادة منه في شتي المجالات وذلك حتى ينشأ الجيل القادم مواكب لتطورات العصر المتلاحقة

المراجع الأجنبية

١) Aila، ., T. K.-S. (2018). "A Style-Based Generator Architecture for Generative ،Adversarial Networks". arXiv:1812.04948.

٢) Glassner, A. (2019). *Deep Learning for Digital Artists.* A K Peters/CRC Press.

٣) Glassner, A. (2019). *Deep Learning for Digital Artists.* A K Peters/CRC Press.

٤) Guillaume Charloux, R. L. (2012). D^umat al-Jandal. 2800 years of History in the Kingdom. In R. L. Guillaume Charloux. Published with the support of the European Aeronautic Defence and Space Company (EADS France).

٥) Liu, S. N. (2017). *Video Frame Interpolation via Adaptive Convolution.*

٦) Lorenc، , M. M. (2018). *Deep Learning for Computer Vision.* Packt Publishing.

٧) Lorenc، , M. M. (2018). *Deep Learning for Computer Vision"*، ، . Packt Publishing.

المراجع العربية

٨) بيل بويس. (٢٠٠٦). ، *"السينما والثقافة: تاريخ وآفاق"* . ، دار الفارابي.

٩) ١) bil buiza. (2006). , "alsinama ; tarikh wafaq". , dar alfarabi.

١٠) جيسون سميث. (٢٠١٧). *الخرافات والأساطير في السينما: دليل الكتابة*. دار الكتب العربية.

١١) ١٠) jisun smithi. (2017). alkhurafat wal'asatir fi alsiynama: dalil alkitabati. dar alkutub alearabiati.

١٢) حسين المالكي. (٢٠٠٨). *دومة الجندل.. تاريخ وحضارة*. مؤسسة التراث العربي.

١٣) 1) hsin almaliki. (2008). dumat aljandalu.. tarikh wahadaratu. muasasat alturath alearabii.

١٤) سارة جونز. (٢٠١٦). *تصميم الزي: من التاريخ إلى السينما*. دار النشر العالمية.

١٥) ١) sarat junzi. (2016). tasmim alzay: min altaarikh 'iilaa alsiynima. dar alnashr alealamiati.

١٦) سمير كبكب. (٢٠١٥). *معالم المدن القديمة في شمال شبه الجزيرة العربية*. دار العلم.

١٧) عبد الحميد الطائي. (٢٠١٣). *الفنون التقليدية في شمال شبه الجزيرة العربية*. دار الفكر.

١٨) عبد الرحمن الجابر. (٢٠١١). *الطبيعة في شمال شبه الجزيرة العربية*. دار السلام.

١٩) عبد الرحمن الطيب الأنصاري. (١٤٢٩هـ/٢٠٠٨م.). *الجوف قلعة الشمال الحصينة*. الرياض: دار القوافل للنشر والتوزيع.

٢٠) عبد العزيز الحكيم. (٢٠١٥). *تاريخ دومة الجندل وتراثها*. دار المنهاج.

٢١) علاء الدين شاهين. (٢٠ يناير, ٢٠٢٤). مواقع أثرية في شمال غرب شبه الجزيرة العربية في ضوء الاكتشافات الأثرية. *الفيصل*.

٢٢) كاثرين زيكير. (٢٠١٠). *الأساطير العربية القديمة*. دار المنهاج.

٢٣) كاثرين فولر بوكير. (٢٠١٢). *السينما والثقافة العامة*. دار الكتب العلمية.

٢٤) *كشاف*. (١ ٦, ٢٠٢٠). من قائمة قلاع السعودية: https://www.kachaf.com/

٢٥) مايكل رايت. (٢٠١٨). *"تصميم العالم: كيفية بناء الأماكن الخيالية"*. دار الحضارة.

٢٦)*الشرق الأوسط*. (٨ ٢, ٢٠٢٤). الجوف في عصور ما قبل الإسلام:
https://aawsat.com/%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%A3%D9%8A/4840556-
%D8%A7%D9%84%D8%AC%D9%88%D9%81-%D9%81%D9%8A-
%D8%B9%D8%B5%D9%88%D8%B1-%D9%85%D8%A7-
%D9%82%D8%A8%D9%84-
%D8%A7%D9%84%D8%A5%D8%B3%D9%84%D8%A7%D9%85-
%D9%85%D8%B1%D8%A9-
%=%D8%A3%D8%AE%D8%B1%D9%89#:~:text

المراجع:

٢٧) «دومة الجندل» السعودية.. قاهرة «زنوبيا» تكشف عن إرثها الحضاري. (٢٣ مارس, ٢٠٢٤). *جريدة الشرق الأوسط*.

٢٨)مشرف العمري. (٢١ ينايى, ٢٠٢١). تم الاسترداد من واحة غنية مُحصنة اتخذها العرب عاصمة لهم:
/HTTPS://WWW.ARAMCOLIFE.COM