international DESIGN JOURNAL
Print ISSN 2090-9632
Online ISSN 2090-9640

تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية المعاصرة

Transforming Plastic Arts Compositions into Visual Narratives in Contemporary Digital Cinema

م.د / إيمان ابو العزم عبد المجيد القلشى
مدرس بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتلفزيون كلية الفنون التطبيقية- جامعة حلوان- مصر

ملخص البحث

يتناول هذا البحث كيفية تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية المعاصرة، مع التركيز على دمج عناصر الفن التشكيلي في المشهد السينمائي باستخدام التقنيات الرقمية المتقدمة، وعلى رأسها الذكاء الاصطناعي. يستكشف البحث العلاقة بين الصورة التشكيلية الثابتة والصورة السينمائية المتحركة، ويحلل كيفية إعادة تشكيل هذه العلاقة تاريخياً لتوليد أبعاد سردية وجمالية متكاملة في العمل السينمائي.

يركز البحث بشكل خاص على الدور الإبداعي للمصور السينمائي، باعتباره وسيطًا بصريًا يجمع بين المرجع الجمالي التقليدي وأدوات التقنية الرقمية، والذي بات مطالبًا بفهم التحولات التكنولوجية واستيعاب إمكانات الذكاء الاصطناعي في إنتاج محتوى مرئي فني مبتكر. يعالج البحث التغيرات المتسارعة في ممارسات صناعة الصورة ويقدم أدوات معرفية ومهنية للمصورين السينمائيين والفنانين التشكيليين لفهم هذا التداخل البصري واستثماره.

يعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي، من خلال تحليل مشاهد سينمائية معاصرة مستلهمة من لوحات فنية شهيرة، بهدف تقديم مرجع نظري وتطبيقي يثري مجالات الفن والسينما والدراسات البصرية. توصل البحث إلى أن التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي تفتح إمكانيات إبداعية واسعة لتحويل التكوينات التشكيلية، مما يثري السرد البصري السينمائي ويعمق من أبعاده الجمالية، مع تأكيد الدور الجوهري للرؤية الفنية للمصور السينمائي في توجيه هذا التحول .يساهم هذا العمل في سد فجوة معرفية في الدراسات العربية، ويعد مرجعًا للممارسين والباحثين في مجالات الفن والسينما.

كلمات دالة

التكوين التشكيلى، السرد البصرى، السينما الرقمية، الذكاء الاصطناعى.

Plastic Art Composition, Visual Narratives, Digital Cinema, Artificial Intelligence (AI).

Paper received April 28, 2025, Accepted June 16, 2025, Published on line September 1, 2025

المقدمة: Introduction

يشهد المشهد الفني والسينمائي تحولات غير مسبوقة، مدفوعة بالتقدم الهائل في التقنيات الرقمية، وعلى رأسها الذكاء الاصطناعي .هذه التطورات لا تقتصر على تيسير العمليات الإنتاجية فحسب، بل تمتد لتحدي المفاهيم التقليدية للإبداع وتفتح آفاقًا جديدة للتعبير الفني. يبرز التكوين التشكيلي بوصفه مصدرًا بصريًا غنيًا وملهمًا لصناع الصورة. خاصة في ظل تزايد التوجه نحو دمج الفنون البصرية في اللغة السينمائية المعاصرة. لم يعد استلهام اللوحة التشكيلية مقتصرًا على الاقتباس الجمالي، بل أصبح جزءًا من بنية السرد البصري التي يعاد تشكيلها وفق معطيات رقمية جديدة.

في ظل التقدم المتسارع في تقنيات الإنتاج البصري، وعلى رأسها أدوات الذكاء الاصطناعي. يركز البحث على استكشاف كيفية تحويل التكوينات التشكيلية الثابتة إلى تجارب سينمائية تنبض بالحركة وتعزز السرد البصري. يثير هذا التحول تساؤلات جوهرية حول طبيعة العلاقة بين الإبداع البشري الأصيل وقدرات الذكاء الاصطناعي، وكيف يمكن لهذه العلاقة أن تُثري التجربة الفنية بدلًا من أن تحل محلها. كما يتناول البحث الدور المحوري للمصور السينمائي بوصفه مبدعًا يدمج بين مرجعيات الفن التشكيلي وأدوات التقنية الرقمية، لإنتاج سرد بصري يحمل عمقًا تعبيريًا ويتجاوز الشكل إلى المعنى. ويأتي هذا العمل لسد فجوة معرفية في الدراسات العربية، التي ما زالت محدودة في تناول هذا النوع من التداخل الجمالي والتقني، سعيًا نحو فهم أعمق لديناميكيات التحول بين الصورة الثابتة والمتحركة في الفضاء السينمائي الرقمي.

مشكلة البحث: Statement of the Problem

- تتمثل مشكلة البحث في آليات تحويل اللوحات التشكيلية إلى مشاهد تنبض بالحركة وتعزز السرد البصري في ظل البيئة الرقمية المعاصرة.

أهداف البحث: Research Objectives

- الوقوف على العلاقة بين الرؤية الإبداعية للمصور السينمائي والتقنيات الرقمية، خاصة في ظل تصاعد استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج المحتوى المرئي.
- تحليل الآلية التي تستلهم بها التكوينات التشكيلية وتحول إلى مشاهد سينمائية ذات أبعاد جمالية وسردية متكاملة في البيئة الرقمية.
- فحص دور التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي في إعادة صياغة العلاقة بين الصورة الثابتة والمتحركة ضمن السياق السينمائي.

أهمية البحث: Research Significance

- يكتسب البحث أهميته من تركيزه على مسار إبداعي غير تقليدي في التفاعل بين الفنون البصرية، حيث يستكشف كيفية دمج الخصائص الجمالية للفن التشكيلي مع أدوات وتقنيات السرد السينمائي، ضمن سياق التحولات التي تشهدها البيئة الرقمية المعاصرة. ويعالج البحث التغيرات المتسارعة التي طرأت على دور المصور السينمائي، الذي بات مطالبًا بفهم التحولات التكنولوجية واستيعاب أدوات الذكاء الاصطناعي في بناء الصورة البصرية. كما يساهم في فتح آفاق جديدة للممارسة الإبداعية، من خلال استكشاف إمكانيات تحويل التكوينات التشكيلية إلى مشاهد ديناميكية ذات بعد سردي وجمالي.
- يوفر البحث أدوات معرفية ومهنية للمصورين السينمائيين والفنانين التشكيليين لفهم طبيعة هذا التداخل البصري، واستثماره في إنتاج محتوى مرئي فني مبتكر. كما يُعد مرجعًا نظريًا وتطبيقيًا مهمًا للباحثين والممارسين في مجالات الفن والسينما والدراسات البصرية، خاصة في ظل الندرة النسبية للأبحاث العربية التي تتناول هذا الموضوع بشكل منهجي وعميق.

CITATION Eman Elkalshy (2025), (2025), Transforming Plastic Arts Compositions into Visual Narratives in Contemporary Digital Cinema, International Design Journal, Vol. 15 No. 5, (September 2025) pp 81-102

فروض البحث: Research Hypothesis

- تتيح التقنيات الرقمية المعاصرة، وبخاصة الذكاء الاصطناعي، فرصًا غير مسبوقة لتحويل اللوحات التشكيلية الثابتة إلى مشاهد سينمائية ديناميكية وغنية بصريًا وسرديًا .
- ينتج عن دمج اللوحات التشكيلية في السرد السينمائي الرقمي أبعاد جمالية ورمزية تعزز من عمق التجربة البصرية للجمهور، دون أن تُلغي البعد الإبداعي للمصور.
- تساهم الرؤية الجمالية للمصور السينمائي بشكل جوهري في توجيه وتشكيل المعالجة البصرية للمشهد السينمائي المستوحى من اللوحات التشكيلية، حتى مع استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي.
- تواجه عملية تحويل اللوحات التشكيلية إلى مشاهد سينمائية ذات سرد بصري متكامل تحديات فنية وتقنية تتعلق بالحفاظ على جوهر العمل الفني الأصلي وإضافة البعد الزمني والحركي .
- يُعزز استلهام التكوينات التشكيلية جودة التصميم البصري للمشهد السينمائي ويمنحه طابعًا جماليًا خاصًا.

منهج البحث: Research Methodology

- المنهج الوصفي التحليلي (Descriptive Analytical Method) مع تحليل وتتبع حالات محددة من التحويل أو الاقتباس التشكيلي في مشاهد سينمائية معاصرة، مع توظيف المنهج النظري لفهم سياق التحول التقني وتأثيره على عملية الإبداع.

حدود البحث: Research Limits

- **الحدود الموضوعية (Thematic Scope):** يركز البحث على تحويل اللوحات التشكيلية (Fine Art Paintings) إلى مشاهد سينمائية متحركة وليس على أشكال فنية أخرى. كما يتناول البحث العلاقة بين الإبداع البشري والتقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي في سياق هذا التحويل، مع التأكيد على دور المصور السينمائي، وليس استبدال الإبداع البشري بالكامل.
- **الحدود الزمنية (Temporal Scope):** يغطي البحث الفترة الزمنية من بداية السينما الى الفترة الزمنية التي شهدت فيها التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي تطورات ملحوظة سمحت بتحويل الصور الثابتة إلى متحركة بشكل فعّال، مع التركيز على الخمس وعشرون سنة الأخيرة (تقريبًا من ٢٠٠٠ إلى الوقت الحالي)، حتى تصاعد استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج المحتوى المرئي.
- **الحدود المكانية (Geographical Scope):** التطبيقات والأمثلة البارزة عالميًا في هذا المجال. قد يركز على دراسة حالات من إنتاجات سينمائية أو فنية تجريبية أو رقمية استلهمت اللوحات التشكيلية.

الإطار النظري: Theoretical Framework

١-١ مفهوم التكوين في الفنون التشكيلية وأبعاده الجمالية:

يعتبر التكوين بمثابة العمود الفقري لأي عمل فني بصري، فهو لا يقتصر على مجرد ترتيب العناصر، بل يمثل عملية فكرية وجمالية معقدة تهدف إلى تحقيق الوحدة والتوازن والانسجام. يتجلى البعد الجمالي للتكوين في قدرته على توجيه عين المتلقي ضمن فضاء العمل الفني، وخلق حوار بصري يُسهم في إيصال الرسالة الفنية والمفاهيم الكامنة خلفها. ويُعد التكوين الناجح هو ذلك الذي يُعيد صياغة العلاقة بين الخطوط والألوان والكتل والفراغات بطريقة تخلق انسجامًا بصريًا عميقًا، بحيث تتحول الصورة من مجرد تجميع لعناصر متفرقة إلى وحدة متماسكة تحمل معنى وتعبيرًا واضحًا، وتُحدث أثرًا بصريًا ونفسيًا في المتلقي. لقد تطور فهم التكوين عبر العصور، من التناظر الهندسي في الفن الكلاسيكي إلى التعبيرية الذاتية في الحركات الحديثة، مما يؤكد على مرونته وأهميته المحورية في تطور الفنون التشكيلية. (Riyadh, 2000)

١-١-١ الأبعاد الجمالية للتكوين الفني:

لا يقتصر دور التكوين على التنظيم البصري، بل يتضمن أبعادًا جمالية متعددة تتفاعل لتعكس الرؤية الجمالية والفكرية للفنان، ومن أبرز هذه الأبعاد:

- **البعد التعبيري:** يعبر الفنان عن شعوره وصراعته الخاصة من خلال التكوين، ويظهر تصوراته للعالم المحيط به، وإحساسه الزمان والفضاء.
- **البعد الرمزي:** قد يتضمن التكوين إشارات أو علامات ثقافية تُضفي على العمل دلالات تتجاوز معناه الظاهري.
- **البعد السيكولوجي:** يتمثل في تأثير التكوين على الحالة الشعورية للمشاهد، وانفعاله حيال الترتيب البصري للعناصر.
- **البعد التركيبي**: يشير إلى تكامل الأجزاء وتفاعلها لخلق وحدة بصرية تُعزز من تماسك العمل الفني وتمنحه هوية متفردة.

وقد أشار أرنهايم (Rudolf Arnheim) في كتابه "Art and Visual Perception" أن التكوين ليس مجرد بنية شكلية، بل هو أداة لفهم الصورة وتحليلها، بما تحمله من معانٍ ضمنية، إذ يشكل حلقة الوصل بين الإدراك الحسي والمعنى. (Arnheim, 1974)

تتجسد أبعاد التكوين التشكيلي من خلال التفاعل الديناميكي لمجموعة من العناصر البصرية الرئيسية، وهي:

- **اللون:** يعد اللون قوة تعبيرية هائلة في التكوين. إذ يُسهم في خلق الانطباع العام، وتحديد الإيقاع الشعوري، من خلال استخدام التباينات اللونية والتناغم الذي يلفت الانتباه، يتضمن ذلك فهم درجات اللون، قيمته (فاتح/داكن)، وكثافته (تشبعه)، وكيفية توزيعها لخلق إيقاع بصري وتأثير نفسي معين.
- **الشكل والخط:** تعد الأشكال (هندسية كانت أو عضوية) والخطوط (مستقيمة، منحنية، متقطعة، متصلة) البُنى الأساسية التي تشكل الفضاء المرئي. يسهم تفاعل هذه الأشكال والخطوط في بناء الإيقاع البصري، وتحديد مسار العين داخل العمل، وتكوين مساحات إيجابية (الأشكال ذاتها) وسلبية (الفراغات المحيطة بها) تتفاعل فيما بينها لتكمل المعنى.
- **الفراغ والكتلة:** تتجلى أهمية هذين العنصرين في إبراز العلاقة بين المساحات الممتلئة والفارغة، ما يسهم في ضبط التوازن الداخلي وإضفاء إحساس بالحركة داخل الإطار التشكيلي.
- **العمق:** يُشكل أحد الركائز الأساسية في العمل الفني، حيث يسعى الفنان إلى بناء عمق على سطح ثنائي الأبعاد، من خلال أدوات مثل التراكب، والتدرج في الحجم والوضوح، والمنظور، مما يُضفي على التكوين طابعًا ثلاثي الأبعاد يوحي بالامتداد المكاني. فالهدف هو إيهام المتلقي بوجود مساحة عميقة تسمح بتموضع العناصر وتقديمها في سياق يخدم السرد البصري أو الانفعال الجمالي.
- **الضوء والظل:** عنصران لا ينفصلان، وهما أساسيان في تشكيل الأجسام وإبراز ملامسها، وخلق التباين الذي يضيف دراما أو هدوء للمشهد. فالضوء عنصرًا حيويًا في بناء التكوين، إذ أن توجيه الضوء وشدته لا يؤثر فقط في تحديد البؤر البصرية داخل المشهد، بل يضفي أيضًا بُعدًا شعوريًا يُساهم في تشكيل الانطباع النفسي العام، ويؤثر في كيفية تلقي الألوان وتفسير العلاقات الشكلية بين العناصر.
- **الملمس والإيقاع:** يضيفان تنوعًا بصريًا وحسيًا، ويؤثران في سرعة استقبال الصورة والتوتر أو الهدوء الناتج عنها.

يتحقق الأثر الجمالي في التكوين من خلال الموازنة بين هذه العناصر، سواء كان هذا التوازن متماثلاً (Formal Balance) يبعث على الهدوء والاستقرار، أو غير متماثل (Asymmetrical

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

(Balance) يخلق ديناميكية وتوتراً بصريًا. فالهدف هو الوصول إلى "الوحدة في التنوع"، حيث تتكامل الأجزاء المختلفة لتشكل كلاً لا يمكن فصله دون التأثير على معناه وجماله. إن التفاعل المتناغم بين هذه العناصر البصرية هو ما يولد القيمة الجمالية والمعنى العميق للتكوين التشكيلي. فعلى سبيل المثال، قد يُستخدم التباين اللوني الشديد لخلق إحساس بالصراع، بينما يؤدي استخدام الأشكال الهندسية المتكررة إلى شعور بالاستقرار أو التناغم.
(Riyadh, 2000)

ويرى الفيلسوف مونرو بيردسلي (Monroe C. Beardsley) أن التكوين يتجاوز كونه ترتيبًا بصريًا للعناصر، ليُصبح وسيلةً تعبيرية تنقل من خلالها الرؤية الجمالية والخبرة الإنسانية، بوصفه وسيطاً بين الشكل والمعنى. (Beardsley, 1958)

١-١-٢ تطور التكوين التشكيلي عبر الاتجاهات والمدارس الفنية:

لقد شهد مفهوم التكوين التشكيلي تطورًا جوهريًا عبر العصور والمدارس الفنية المتنوعة، حيث قدمت كل مدرسة مقاربتها ورؤيتها الخاصة لتنظيم العناصر البصرية:

- خلال **عصر النهضة**، تميزت التكوينات الفنية بالانضباط البصري، حيث سادت مفاهيم الوضوح والتناظر، مع تركيز بصري غالبًا ما يكون متمركزًا في قلب الصورة. وقد اعتمد الفنانون في تلك الحقبة على قواعد المنظور الخطي بشكل أساسي، لإضفاء شعور بالإيهام المكاني والعمق الواقعي، بما يخدم الموضوعات الكبرى التي شغلتهم، كالموضوعات الدينية والإنسانية، كما يظهر في فنون عصر النهضة التي جمعت بين البنية التكوينية المحكمة وتوظيف المنظور لإحداث عمق بصري واقعي، وهو ما تجسد بوضوح في أعمال ليوناردو دافنشي(Leonardo da Vinci) ، التي امتازت بالتوازن الدقيق بين الشكل والمضمون.

- جاءت **الكلاسيكية الجديدة** لتؤكد على القيم العقلانية، البساطة، والنظام، فظهرت تكوينات واضحة، متوازنة، وذات خطوط حاسمة، تعكس مبادئ الانسجام والوضوح، كما يتضح في الاتجاه الكلاسيكي الجديد الذي ركز على الانضباط الشكلي والتوازن الصارم في التكوين، كما في أعمال جاك لوي دافيد (Jacques-Louis David)، التي جسدت الموضوعات التاريخية بأسلوب جمالي عقلاني ومنظم.

- على النقيض، قدمت **الرومانسية** تكوينات أكثر ديناميكية، عاطفية، وغير متماثلة، تعكس المشاعر الجياشة والدراما، مع التركيز على التباينات اللونية والضوئية الحادة، كما يتجلى في بعض الأعمال الرومانسية، من حيث الاهتمام بالتعبير العاطفي والحركه الدرامية بالتكوين، مثل أعمال أوجين ديلاكروا (Eugène Delacroix).

- أحدثت **الواقعية** تحولاً في التكوين بالتركيز على المشاهد اليومية البسيطة والتركيبات التي تحاكي الحياة العادية دون تجميل، مثل جان فرانسوا ميليه – Jean-François Millet الذى اشتهر برسم مشاهد الريف والفلاحين، مع تركيز على حياة الطبقة العاملة والطبيعة.

- مع ظهور **الانطباعية**، تحررت التكوينات من الصرامة، وركزت على التقاط اللحظة العابرة وتأثير الضوء واللون، مما أدى إلى تكوينات مفتوحة وأكثر عفوية (مثل أعمال كلود مونيه (Claude Monet) وأوغست رينوار (Auguste Renoir) فاستخدموا تباينات الضوء واللون لابراز الانطباع الحسي للمشهد والاثر اللحظي).

- في **التعبيرية**، تم تحطيم التكوينات التقليدية لتعكس حالات نفسية داخلية، مع التركيز على الخطوط الحادة والألوان الصارخة، مما نتج عنه تكوينات مضطربة ومشحونة عاطفيًا، كما يظهر في بعض التجارب التعبيرية التي اتسمت بتشويه الأشكال وتكثيف اللون للتعبير عن التوتر النفسي والقلق الوجودي، كما في أعمال إرنست كيرشنر(Ernst Kirchner) .

- قدمت **التكعيبية** رؤية ثورية للتكوين من خلال تفكيك الأشكال إلى عناصر هندسية وإعادة تركيبها من وجهات نظر متعددة في آن واحد، مما تحدى مفهوم المنظور التقليدي، ما يتجلى في التجارب التكعيبية التي أعادت صياغة العلاقة بين الشكل والفراغ من خلال تفكيك العناصر وإعادة بنائها بصريًا، وهو ما برز بشكل خاص في أعمال بابلو بيكاسو (Pablo Picasso) وجورج براك (Georges Braque).

- سعى فنانو **السريالية** إلى إحداث تكوينات غير منطقية وغير متوقعة، مستلهمين من الأحلام واللاوعي، لخلق عوالم خيالية ومفارقات بصرية، كما يظهر في عدد من التجارب السريالية التي سعت إلى تمثيل عوالم الأحلام واللاوعي من خلال تكوينات رمزية وتفاصيل واقعية مكثفة، كما هو الحال في أعمال سلفادور دالى (Salvador Dalí). (Elkalshy, 2022)

- أما **التجريدية**، فقد تخلت عن أي تمثيل للواقع المرئي، واعتمدت تكويناتها على التفاعل بين الألوان، الأشكال، والخطوط المجردة، بهدف التعبير عن الأفكار والمشاعر النقية بعيداً عن المضمون السردي، كما يتجسد في الاتجاهات التجريدية التي حررت التكوين من المرجع الواقعي، مع التركيز على العلاقات الشكلية واللونية الخالصة، كما يظهر في أعمال فاسيلي كاندينسكي (Wassily Kandinsky)وبيت موندريان.(Piet Mondrian)

إن فهم هذه التطورات يوضح أن التكوين التشكيلي ليس مجرد مجموعة من القواعد الجامدة، بل هو لغة بصرية متطورة ومرنة، تتكيف مع رؤى الفنانين والفلسفات الجمالية المتغيرة، مما يؤكد على دوره الرئيسى في تحليل وتذوق الاعمال التشكيلية تاريخياً.

وبالتالي، فإن فهم التكوين التشكيلي لا يقتصر على مجرد تحليل بصري، بل يتطلب استيعابًا للسياقات التاريخية والفلسفية التي شكلت هذه المكونات وطرق توظيفها لإيصال الرسائل الفنية.

١-٢ الصورة السينمائية:

تتجاوز الصورة السينمائية كونها مجرد تسجيل بصري للعالم المحيط؛ فهي تُشكل وحدة أساسية في البناء السردي والجمالي للفيلم، وتُساهم في نقل المعنى والتعبير داخل سياق زمني ومكاني محدد. ترتكز الصورة السينمائية على مجموعة من العناصر التقنية والبصرية التي تُرتب داخل الإطار بحيث تخدم عملية السرد والتعبير الفني، مما يجعلها لغة بصرية قائمة بذاتها، تتفاعل مع النص الدرامي وتنسجم مع حركة الأحداث والشخصيات في الفيلم.

١-٢-١ عناصر لغة الصورة السينمائية:

تتضمن الصورة في السينما عدة عناصر، تحدد شكلها وتؤثر في مضمونها وتُساهم في تشكيل التجربة البصرية للمتلقي، من بينها:

- **التكوين (Composition):** تنظيم وترتيب العناصر البصرية داخل حدود الكادر، بحيث يتحقق توازن بصري متناغم أو توتر بصري يتناسب مع الهدف السردي الدرامى أو التعبيري للمشهد. ويعكس التكوين رؤية المخرج ومدير التصوير في توجيه عين المشاهد. فباستخدام عمق المجال (Depth of Field) يتم التحكم في تركيز الصورة وتُسهم في فصل المقدمة عن الخلفية أو دمجها، مما يُمكن من بناء تركيز درامي وبصري معين، ويوجه انتباه المشاهد إلى عناصر محددة.
- **الإضاءة (Lighting):** يُستخدم الظل والنور لتحديد الجو العام للمشهد، وإبراز التفاصيل الأساسية، وخلق العمق والتجسيم، كما توجيه تركيز المشاهد نحو نقاط محددة ذات أهمية سردية. (Elkalshy & Goda, 2024)
- **اللون (Color):** يحمل دلالات رمزية ونفسية، ويعزز الهوية البصرية للعمل السينمائي، ويؤثر في الحالة النفسية للمشاهد، كما يساهم في تعزيز المعاني الرمزية والوجدانية .
- **زاوية الكاميرا (Camera Angle):** تلعب دورًا في تحديد منظور المشاهد تجاه الصورة، وتساهم في بناء الانطباع النفسي تجاه الحدث أو الشخصية، مما يؤثر على التفاعل العاطفي والفكري، فالزاوية المنخفضة توحى بالضعف والمرتفعة بالقوة.

- **حركة الكاميرا (Camera Movement):** تضيف بُعدًا ديناميكيًا وحركى للمشهد، تساعد على توجيه عين وانتباه المشاهد وتطوير الإيقاع السردي، كما تعزز من إحساس الحركة والزمن. (Elkalshy&Sorour,2024)
- **العدسة (Lense):** استخدام خصائص العدسة (مثل بعدها البؤري focal lense) لتغيير منظور المشاهد، تركيزه، وعمقه البصري، مما يؤثر على فهمه للمشهد وشعوره به.
- **تنوع احجام اللقطات (Shots sizes):** لكل حجم لقطة دلالته ووظيفته السردية والنفسية، فتستخدم اللقطات الواسعة (Long Shots) لتأسيس المكان، إظهار البيئة المحيطة، ووضع الشخصيات في سياقها، تُعطي إحساسًا بالعمومية وقد تُوحي بالعزلة أو الامتداد. أما اللقطات المتوسطة (Medium Shots) فتركز على الشخصيات وتفاعلاتها ولغة الجسد، وهي مثالية للحوارات، تُقدم توازنًا بين إظهار المشاعر وبعض عناصر البيئة. وتبرز اللقطات القريبة (Close-Ups) التفاصيل الدقيقة، تعابير الوجه، والمشاعر الداخلية للشخصيات. وتخلق حميمية مع المشاهد أو تسلط الضوء على أهمية عنصر معين.

(Elkalshy&Sorour,2024)

- **المونتاج Editing:** هو عملية فنية تهدف إلى ترتيب وتنسيق اللقطات المصورة والصوت لخلق تسلسل متكامل يحكي قصة أو يوصل فكرة. يتجاوز المونتاج مجرد الربط بين المشاهد، فهو يمثل أداة إبداعية تمكن صانع الفيلم من تشكيل التجربة البصرية والسمعية للمشاهد بفاعلية.

يُعد المونتاج عنصرًا حيويًا في صناعة الأفلام، إذ يتيح لصناع العمل السينمائي التحكم في إيقاع السرد، وتقديم المعلومات بطريقة مؤثرة، وإيصال المشاعر المرغوبة للجمهور. لا يقتصر عمل المونتير على تجميع اللقطات فحسب، بل يشمل أيضًا اختيار أفضل اللقطات، تعديل سرعة المشاهد، إضافة المؤثرات الخاصة، دمج الموسيقى والصوت المناسبين، وتنسيق الألوان. كل هذه العناصر تعمل معًا لإنشاء تجربة مشاهدة متكاملة وغنية.

١-٢-٢ الصورة السينمائية كوسيلة سردية ووظيفة تعبيرية:

تتميز الصورة السينمائية بقدرتها على استثمار البُعد الزمني الذي يميزها عن الصورة الثابتة، حيث تتتابع اللقطات لتشكل سردًا بصريًا متحركًا يُمكنه التعبير عن التحولات الزمنية، والحركة المستمرة، والتغيرات النفسية أو الدرامية ضمن سياق الفيلم. تستند عملية بناء الصورة على مبادئ التكوين البصري المعروفة في الفنون التشكيلية، مثل التوازن والتكرار والتناسب، مما يخلق علاقة تفاعلية بين اللغة السينمائية والفنون البصرية التقليدية. هذا التداخل يُشكل جسرًا مهمًا بين الفنون البصرية التقليدية ولغة السينما المعاصرة، حيث يعكس التكوين داخل اللقطة رؤية المخرج والمصور السينمائي، ويُؤثر بشكل مباشر على التجربة الجمالية والمعنوية للمشاهد. فتتابع وتنوع احجام اللقطات من لقطة إلى أخرى، يمكن الفيلم من بناء طبقات من المعنى وتراكم الدلالات بطريقة تُغاير جوهريًا التجربة البصرية للصورة الثابتة في الفنون التشكيلية.

يشير الناقد السينمائي ديفيد بوردويل (David Bordwell) في تحليلاته العميقة للبنية السردية للفيلم إلى أن الصورة السينمائية لا تقتصر على كونها مجرد تمثيل بصري، بل تلعب دورًا حيويًا في بناء السرد. إذ تعتمد على ترتيب وتتابع اللقطات ضمن الإطار الزمني للفيلم، مما يتيح للمشاهد تكوين توقعات واستنتاجات حول تطور الأحداث وتحليل دوافع الشخصيات. بهذا الشكل، تصبح الصورة السينمائية أداة سردية فعالة تدمج البُعد الزمني مع التعبير البصري، ما يسهم في توسيع مدارك المتلقي وفهمه للنص السينمائي بشكل أعمق. (Bordwell, 1985)

تُعد الصورة السينمائية أكثر من مجرد وسيلة لتوثيق الحدث، فهي تحمل قدرة تعبيرية واسعة تعكس الرؤية الجمالية والإيديولوجية لصانع العمل. تُشكل الصورة في هذا السياق وحدة تعبيرية تتفاعل مع بقية مكونات العمل السينمائي لخلق تجربة بصرية متكاملة (وفقًا لما طرحه ديفيد بوردويل في أعماله حول تحليل الفيلم والأسلوب السينمائي). من خلال تصميمها البصري الدقيق، تستطيع الصورة السينمائية استدعاء الرموز، وإثارة المشاعر، وتوصيل الأفكار المعقدة دون الحاجة إلى الحوار الصريح. (Bordwell, 1985)

لذا، تُعتبر الصورة السينمائية وسيلة فنية متعددة الأبعاد تجمع بين الخصائص البصرية والزمنية. يعمل المصور السينمائي والمخرج، في تناسق دائم، على توظيف الأدوات التقنية واللغة البصرية المتاحة لصياغة سرد مرئي، يجسد موضوع الفيلم ويُثري تجربته الفنية، محولين الكادر إلى مساحة للحكي والإبداع البصري. إذ تلعب دورًا في استدعاء الرموز والأحاسيس والأفكار من خلال تصميمها البصري، مما يجعلها عنصرًا مركزيًا في تحقيق التجربة الفنية المتكاملة للفيلم. بفضل هذا التناغم بين البصرية والزمنية، يستفيد المخرج والمصور السينمائي من أدوات التقنية ولغة الصورة البصرية لتشكيل سرد مرئي غني بالمعاني، يعكس موضوع الفيلم ويثري الحوار الفني معه.

١-٢-٣ تطور مفهوم السرد البصري في السينما:

شهدت الكيفية التي تُقدم بها القصص بصرياً في السينما تحولات جوهرية منذ بداياتها في أواخر القرن التاسع عشر. فمن كونها مجرد وسيلة لتوثيق تسلسل الأحداث، ارتقى السرد البصري ليُصبح أداة فنية معقدة، قادرة على تجسيد رؤى جمالية ورمزية عميقة لصناع الأفلام. في المراحل الأولى، اعتمد السرد السينمائي بشكل كبير على بنية الحبكة الخطية التقليدية، التي كانت تُعرض عبر مشاهد متعاقبة تتبع منطق السبب والنتيجة المباشر، وذلك في محاولة لتقديم قصص مفهومة وواضحة.

لكن مع نضوج اللغة السينمائية وتراكم التجارب الفنية، بدأت الصورة تتحرر تدريجياً من وظيفتها التوضيحية البسيطة. لم تعد مجرد تابع للنص أو الحبكة، بل تحولت إلى أداة سردية مستقلة، تمتلك القدرة على توليد المعنى وإحداث إحالات رمزية دون الحاجة الماسة إلى الحوار المنطوق أو التعليق الصوتي المباشر.

في حقبة الأفلام الكلاسيكية، كما يظهر في أعمال مخرجين بارزين مثل ديفيد غريفيث (D.W. Griffith)، كان السرد البصري يُستخدم لترسيخ البنية الدرامية. فقد تم توظيف تقنيات مثل المونتاج المتوازي (Parallel Editing)، الذي يُظهر أحداثاً متزامنة في أماكن مختلفة، بالإضافة إلى حركات الكاميرا المُتقنة، بهدف إبراز التوتر بين الشخصيات والأحداث وتكثيف المشاعر لدى المتلقي. إلا أن هذه الوظيفة تطورت بشكل ملحوظ لاحقاً مع ظهور موجات السينما الحداثية والسينما التجريبية، خاصةً في عقدي الستينيات والسبعينيات من القرن الماضي. في هذه الفترة، برز توجه نحو تفكيك البنى السردية التقليدية، واعتماد الصورة كوسيط حسي وفلسفي، قادر على إيصال الأفكار المعقدة دون الإفراط في الشرح اللفظي . (Mayer, 1991)

في سياق السينما الحداثية، أصبحت الصورة السينمائية ليست فقط وسيلة لعرض الحدث، بل المجال الذي يُبنى فيه الحدث ويتشكل داخله. فالصمت، التكوين، الإضاءة، والفراغ، كلها أدوات تُسهم في بناء سرد غير لفظي قائم على التأمل والمشاركة الفكرية للمشاهد. وتبرز هذه السمات بوضوح في أفلام مخرجين مثل مايكل أنطونيوني (Michelangelo Antonioni) وأندريه تاركوفسكي (Andrei Tarkovsky)، الذين أعادوا تعريف طبيعة التلقي السينمائي، حيث لم تعد الحبكة هي مركز التجربة، بل الصورة بما تحمله من توتر داخلي ودلالات فلسفية.

(Preble & Frank, 2001)

في السياق المعاصر، زاد تطور التقنيات الرقمية من إمكانيات الصورة في إنتاج معانٍ جديدة. تعمل هذه التقنيات على تجاوز الحدود التقليدية بين الفن التشكيلي والسينما، حيث يُعاد تشكيل التكوينات الثابتة من خلال أدوات برمجية متقدمة مثل المحاكاة

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

الرقمية، التصوير الثلاثي الأبعاد، وتقنيات توليد الصور عبر الذكاء الاصطناعي، مما يسمح بخلق سرد بصري جديد متعدد الطبقات يجمع بين ثبات التكوين وديناميكية الحركة. لقد أصبحت الشاشة ساحة للتكوين البصري المركّب، تُمكّن صانع الأفلام السينمائية من إعادة صياغة العالم بصريًا عبر التلاعب بالألوان، الحركة، الإضاءة، والرموز. أصبحت الشاشة ساحة مفتوحة للتركيب البصري، والتلاعب المتقن بالصورة، وإنشاء طبقات رمزية معقدة. ساهم هذا التطور في إعادة تعريف السرد السينمائي كمجال ديناميكي يتداخل فيه الزمن، والفضاء البصري، والمجاز، لتوليد دلالات ومعانٍ قد تكون مباشرة أو غير مباشرة، وتدعو المشاهد إلى مشاركة أكبر في عملية التأويل.

ارتبط تطور السرد البصري بتطور وعي الجمهور وقدرتهم على قراءة الرموز البصرية وفهم السياقات الجمالية بدقة. هذا الارتقاء في فهم المتلقي منح السينما حرية أوسع في توظيف الصورة كأداة للتأويل الذاتي والفهم العميق، بدلاً من مجرد وسيلة لنقل المعلومة أو تسجيل الأحداث. (Bordwell and others, 2000)

١-٢-٣-١ فيلم "The Cell"

يعد فيلم "The Cell" (٢٠٠٠) للمخرج تارسم سينغ (Tarsem Singh) ومدير تصوير بول لوفر (Paul Laufer) نموذجاً للأعمال التي يتم بها تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في عصر السينما الرقمية. الفيلم لا يكتفي بالإشارة إلى الفن التشكيلي، بل يغوص في أعماقه، مُعيداً صياغة أعمال فنية معروفة لخلق عالم بصري كثيف، نفسي، وسردي بامتياز، معتمداً بشكل كبير على الإمكانيات غير المحدودة للتقنيات الرقمية.

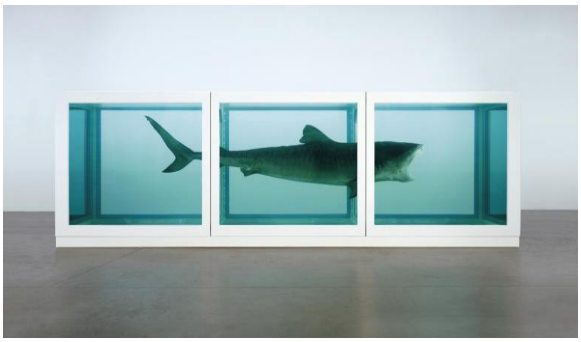
تدور معظم أحداث الفيلم داخل العقل الباطن لقاتل متسلسل، مما يسمح لصناع الفيلم بخلق عوالم بصرية غير مقيدة بالواقع، بتفاصيل فنية مُذهلة، تُصبح هي الوسيلة الأساسية للسرد. يعكس التشويه في التكوينات البصرية، والتباين الحاد في الألوان، وكذلك المناظر والبيئات السريالية غير الواقعية، الجوانب المعقدة لطفولة القاتل وما تعرض له من صدمات وصراعات نفسية. تم بناء تلك العوالم باستخدام التقنيات الرقمية المتقدمة.

يعرف "The Cell" بتضمينه مشاهد تُعيد خلق أعمالاً فنية شهيرة بشكل صريح. على سبيل المثال، تُوجد مشاهد تذكر بـ:

- أعمال هيرست (Damien Hirst) مثل مشهد الفرس المقسمة داخل صناديق زجاجية شكل (١)، وهو استلهام واضح من منحوتة هيرست الشهيرة "The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living"شكل (١)، وتعد رمز للفن البريطاني المعاصر.
- تأثيرات إجيجر (H.R. Giger) في تصميم الكائنات والمناظر العضوية-الميكانيكية المخيفة داخل عقل القاتل حيث مزج بين الرعب والفن السريالى، والتي تُذكر بأعماله المظلمة والمقلقة.

وضح مخرج فيلم "The Cell" ، تارسم سينغ (Tarsem Singh)، أن تصميم بعض المشاهد التي تجري داخل عقل القاتل استلهم بعمق من أعمال الفنان جيجر (H.R. Giger). هذا التأثر ظهر في خلق بيئات بصرية فريدة، تهدف إلى نقل حالة نفسية معينة للمشاهد. يمكن ملاحظة هذا التأثير في مشهد مطاردة شخصية كاثرين (التي تؤديها جينيفر لوبيز) للقاتل عبر ممر حجري. تُحاكي هذه الممرات الضيقة والمظلمة تصميمات جيجر التي تظهر في لوحته "Schacht" ، والتي تعكس إحساسًا بالضيق والرهبة. هذا التصميم البصري لا يخدم فقط جمالية المشهد، بل يُساهم في بناء التوتر وتهيئة المشاهد للدخول إلى مساحات أكثر إزعاجًا، مثل غرفة الحصان المقسم التي تلي هذا الممر مباشرةً. وامتد تأثير الفنان جيجر (Giger) ليشمل تصميم الجوانب الداخلية لشخصية القاتل ذاتها. فملامحه، التي تمزج بين الأجزاء الميكانيكية والعضوية بطريقة مقلقة، تُذكر بوضوح بتصميم "Xenomorph" الأيقوني للكائن الفضائى Alien الذي أبدعه جيجر لفيلم "Alien" عام ١٩٧٩. هذه الملامح الغريبة واللا إنسانية تُعزز من الطابع المخيف للشخصية وتُضفي على المشاهد بعدًا بصريًا مميزًا. (Doe, 2015)

كما يوجد مشاهد تمثل الرمزية الدينية والاتجاه الكلاسيكى ومنها مشاهد ذات طابع قوطي أو ديني تُذكر بلوحات عصر النهضة أو حتى الأعمال الرمزية للفنانين مثل بوش أو غويا.



شكل (١) مشهد الفرس المقسمة من فيلم The Cell، وعمل داميان هيرست الشهير The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living (1991)

لم تكن المؤثرات البصرية في الفيلم مجرد "لمسات" إضافية أو تحسينات لواقع مصور. بل كانت هي جوهر المشهد نفسه . كل عنصر بدء بالخلفيات، حتى الأجسام الغريبة، وأحيانًا أجزاء من الشخصيات، قد تم تصميمه وبناؤه، وتعديله رقميًا بشكل مكثف.

استخدم الفيلم تقنيات متطورة مثل التركيب الرقمي المعقد (digital compositing) لدمج الممثلين الذين صُوروا في استوديوهات مع خلفيات وبيئات تم إنشاؤها بالكامل باستخدام الرسوم الحاسوبية (CGI). لا يعتبر غرض الدمج إيهام المشاهد بالواقعية، إنما خلق إحساس بأنهم جزء من "لوحة حية" أو "نحت رقمي". وكل ذلك لخدمة السرد البصري والنفسي للفيلم. هذا هو ما يُشكل مفهوم "التكوين التشكيلي الرقمي"، حيث تصبح التكنولوجيا أداة لتشكيل المحتوى البصري بطريقة فنية غير مسبوقة.

يستخدم اللون والإضاءة في الفيلم بطريقة تعبيرية للغاية، غالبًا ما تكون غير طبيعية ومبالغ فيها، لتعزيز المزاج العام للمشاهد وللإشارة إلى حالات نفسية معينة (مثل الألوان الداكنة والقرمزية للعنف، والألوان الباهتة للحزن، والألوان الفاتحة للبحث عن الخلاص)، وإضاءة تخلق ظلالًا درامية غير واقعية، مما يُضفي على المكان طابعًا كابوسيًا أو حُلميًا، شكل (٢). استخدام الإضاءة القاسية والظلال الدرامية لخلق جو من الرهبة. وزوايا التصوير بأنواعها تعزز من الشعور بالانزعاج أو الفراغ.

التكوين مباشر بالفيلم، فكل كادر يُصمم بعناية فائقة، مع التركيز على تكوينات هندسية أو عضوية تُعزز من الشعور بالضيق، أو السعة، أو الفوضى، أو النظام، وكلها تخدم السرد النفسي للفيلم.

شكل (٢) لقطات من فيلم The Cell، توظيف اللون والإضاءة في الفيلم بطريقة تعبيرية

يستلهم فيلم "The Cell" (الخلية) احدى مشاهده من لوحة "جزيرة الموتى" (Die Toteninsel - The Isle of the Dead) للفنان السويسري أرنولد بوكلين.(Arnold Böcklin) المشهد في الفيلم هو إعادة تخيل لمشهد من إحدى لوحات "جزيرة الموتى"، حيث تُظهر اللوحة ثلاث نساء جالسات في وضعية معينة، والتي يتم تقليدها في الفيلم بطريقة مرعبة ومخيفة.

يقدم الفيلم اقتباسًا بصريًا مباشرًا للوحة. اللوحة الأصلية غامضة وتأملية، يقوم الفيلم بتحويلها إلى رمز للرعب النفسي والعذاب. الهدوء في اللوحة يتحول إلى سكون مميت ومزعج في الفيلم. تركز اللوحة على الروحانية والموت بطريقة تجريدية، بينما الفيلم يستخدم نفس الصورة لاستكشاف عقل مضطرب ومعذب، شكل (٣).

شكل (٣) لوحة (Die Toteninsel - The Isle of the Dead)، ومشهد ٣ نساء بفيلم "The Cell"

يحافظ المشهد على التكوين الأساسي للوحة بوكلين (جزيرة الموتى) ثلاث شخصيات متكررة في وضعية الجلوس المائل نفسها، موزعة بشكل متوازن على تضاريس متموجة. هذا يظهر إخلاصًا كبيرًا للمصدر الفني الأصلي. يتحول المشهد إلى استخدام درجات لونية أحادية اللون، مثل الأبيض والأسود مع تدرجات الرمادي أو الأزرق الباهت. باستخدام أكثر حدة وتباينًا، خاصة على التضاريس والظلال المتساقطة. يزيد هذا التباين من حدة المشهد . على الرغم من أن المشهد السينمائي قد يُحاكي بوضوح التكوينات البصرية للوحة الأصلية، إلا أن السياق العام للفيلم، الذي يدور عادةً حول عقل شخصية قاتل متسلسل، يُحدث تحولاً جذرياً في المعنى والدلالة الكامنة وراء هذا المشهد.الوجوه المرفوعة للأعلى التي كانت تعبر عن التأمل في اللوحة، تصبح هنا تعبيرًا عن العذاب، الصراخ الصامت، أو الرعب. التضاريس الرملية الجافة تعزز إحساسًا بالصحراء الداخلية أو الفراغ المخيف.

وبناءً على ما سبق، يمكن القول إن السرد البصري المعاصر أصبح يعتمد بشكل متزايد على العناصر التشكيلية التي تُكوّن الكادر، مثل التوزيع اللوني، الإضاءة، التكوين، الحركة، والرمزية، ليصوغ خطابًا بصريًا قادرًا على نقل التجربة الجمالية والفكرية بصورة مركبة، تجعل من السينما فنًا تعبيريًا يتقاطع مع التقاليد التشكيلية والفلسفية في آنٍ معًا. لم تعد الصورة السينمائية تكتفي بكونها مكمّلة للفن التشكيلي، بل أصبحت بيئة إبداعية مستقلة تتفاعل مع المرجع التشكيلي وتعيد إنتاجه بطرق مبتكرة تخاطب المشاهد على مستويات بصرية وزمنية مختلفة.

١-٣ تطور العلاقة بين الفن التشكيلي والسينما:

لم تكن السينما، عند نشأتها، مجرد وسيط جديد لتسجيل الواقع، بل ورثت إرثًا بصريًا عميقًا من الفنون التي سبقتها، وفي مقدمتها الفنون التشكيلية. هذا التفاعل لم يقتصر على الاقتباس المباشر أو الإلهام السطحي، بل تطور ليُصبح عملية دمج وتكييف أدت إلى إثراء كلتا الوسيطين. شهدت العلاقة بين الفن التشكيلي والسينما تحولات جذرية منذ ولادة السينما في أواخر القرن التاسع عشر، حيث بدأت كفن بصري ناشئ مستفيد من منجزات الرسم والتصوير التشكيلي، ثم تطورت تدريجيًا إلى لغة مستقلة تمتلك أدواتها السردية والتعبيرية الخاصة، دون أن تنفصل تمامًا عن جذورها البصرية.

يأخذ التفاعل بين السينما والفن التشكيلي ثلاثة أشكال رئيسية، كما يُشير إلى ذلك بعض النقاد المعاصرين ومنهم الناقد الفرنسي "بول وارن" في تحليلاتهم لظواهر الحداثة وما بعدها. تُظهر هذه الأشكال كيفية انعكاس وتجذّر الفن التشكيلي في التكوين الجمالي الجديد للسينما، وذلك عبر عمليات إعادة إنتاج تُراعي التقنيات المتطورة، والأساليب الفنية المستحدثة، والرؤى الإخراجية المتجددة . (Chilvers& Glaves-Smith, 2009)

أولاً، توظيف الفن التشكيلي كمرجع تاريخي وبصري يساعد صانعي العمل الدرامي على بناء بنية العمل المرئي. تُستخدم اللوحات الفنية أو الأساليب التشكيلية لعصر معين كمصدر إلهام لتصميم المشاهد، الأزياء، أو الخلفيات، بهدف إضفاء حس تاريخي أصيل أو جو فني محدد، مما يُسهم في إرساء السياق البصري للفيلم.

ثانياً، يتيح الحرية لنزعات صناع العمل السينمائي الإبداعية لإنتاج صور متعددة الطبقات، تتفاعل ضمن بنية درامية مُحكمة. في هذا السياق، تُستخدم التكوينات التشكيلية، أو الإشارات البصرية المستلهمة من الفن، ليس فقط لتعزيز الجمالية، بل لتعميق السرد الدرامي وإثراء المضمون الفلسفي. على سبيل المثال، يظهر هذا بوضوح في أعمال مخرجين مثل ستانلي كوبريك، حيث تُدمج عناصر بصرية مستلهمة من أعمال تشكيلية لخلق تجربة حية تُمكن المشاهد من الانغماس في الفكر أو الفترة الزمنية للفيلم، متجاوزاً العلاقة المباشرة بين الفنان وموضوع لوحته، مثال فيلمى ٢٠٠١: A Space Odyssey لسنة ١٩٦٨ و Barry Lyndon لسنة 1975.

وثالثاً، عناصر الفن هي عالم مستقل بذاته داخل السياق السينمائي، وتندمج تلك العناصر بسلاسة في إطار السياق البصري للعمل السينمائي. هذا يُحوّل المشهد إلى عالم فني متكامل قائم بذاته داخل الصورة السينمائية. هذه المقاربة تُعبر عن رغبة صُنّاع الأفلام في رفع الفن التشكيلي من مجرد مرجعية خارجية إلى مكون حيّ وفعال ضمن بنية الفيلم، مما يُعزز من التبادل التعبيري بين الوسيطين. يُكشف هذا الاتجاه عن تلاقٍ جوهري بين الفنّين، حيث تتلاشى الحدود الفاصلة بين اللوحة الثابتة والمشهد المتحرك، ويُصبح

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

التكوين البصري أداة تواصل جمالية مُتعددة المستويات، تُسهم في إيصال المعنى وتأكيد تمازج الفنون في التجربة السينمائية .
(Ben Azza & Khaldi, 2020)

في بدايات السينما، كانت اللوحة التشكيلية بمثابة مرجع بصري أساسي لصناع الأفلام، حيث وجد السينمائيون في التكوينات الثابتة لهذه الأعمال مخزونًا غنيًا من الجماليات والتوازنات البصرية التي يمكن توظيفها داخل الكادر السينمائي، ظهر ذلك في:

- **التكوين داخل الكادر:** غالبًا ما كانت اللقطات تُصمم لتُحاكي لوحات معينة، مع الاهتمام الشديد بتوزيع العناصر، استخدام المنظور، وتوظيف الإضاءة لخلق مشاهد ذات طابع مسرحي أو تصويري. كانت الكاميرا ثابتة في كثير من الأحيان، مما جعل كل كادر أقرب إلى لوحة متحركة. الفن الكلاسيكي، الذي تتجلى أمثلته في أعمال فنانين مثل ليوناردو دافنشي Leonardo da Vinci ورامبرانت Rembrandt، يعتبر نموذجًا للبناء البصري المُحكم. يعتمد هؤلاء الفنانون على مبادئ مثل النسب والتوازن والتوجيه البصري لتنظيم عين المشاهد داخل مساحة اللوحة.
- **الميزانسين (Mise-en-scène)** : هو مجموع العناصر البصرية التي تظهر ضمن إطار الكادر السينمائي. يشمل ذلك تصميم الديكور، الأزياء، الإضاءة، وحركة الممثلين وتوزيعهم داخل المشهد. هذا التكوين البصري يُعد امتدادًا للفنون التشكيلية، حيث يستلهم صناع الأفلام من المدارس الفنية المتنوعة لخلق عالم بصري ثري يخدم الطابع الدرامي والجمالي للفيلم.
- **الموضوعات والرمزية:** استُوحيت العديد من موضوعات الأفلام المبكرة، وكذلك الرموز البصرية المستخدمة، من اللوحات الشهيرة التي كانت تحظى بشعبية واسعة في تلك الفترة. (Chilvers& Glaves-Smith, 2009)

مع تطور السينما وتحوّلها إلى فن بصري قائم بذاته، بدأ صانعو الأفلام يتجاوزون حدود الاقتباس الشكلي من اللوحات الفنية التقليدية، ليتجهوا نحو استلهام أعمق من التيارات التشكيلية الحديثة، مثل التعبيرية، السريالية، التكعيبية، والانطباعية. يتجاوز تأثير الفن الآن مجرد الجماليات البصرية وأساليب التكوين، ليمتد إلى البنى الفكرية والفلسفية التي تُشكل المدارس الفنية المختلفة. لم تعد السينما مجرد محاكاة للحياة، بل أصبحت فضاءً للتأمل والتجريب.

أصبح العديد من صناع المحتوى المرئى ومنهم المصورين والمخرجين، يوظفون مفاهيم الفن التشكيلي الحديث في صياغة رؤاهم السينمائية، من خلال تبني طرائق التعبير الرمزي، وتفكيك الواقع، وإعادة تركيبه بصريًا، بما يعكس نظرة وجودية أو نفسية أو اجتماعية معينة.

- **التعبيرية الألمانية:** تُعد هذه الفترة مثالًا ساطعًا على التأثير المباشر للفن التشكيلي. تبنت السينما التعبيرية الألمانية في أفلام مثل "صومعة الدكتور كاليجاري" The Cabinet of Dr. Caligari (1920) طرق اللوحات التعبيرية في تصميم ديكورات مشوهة، إضاءة درامية حادة الظلال، وزوايا غريبة، للتعبير عن حالات نفسية مضطربة وشعور باليأس والقلق كما ساد ما بعد الحرب العالمية الأولى. هذا لم يكن مجرد اقتباس، بل تحول أسلوب فني من اللوحة إلى الشاشة، ليصبح جزءًا من اللغة السردية للفيلم. هذه الأساليب البصرية لم تكن مجرد اختيار جمالي، بل كانت وسيلة فعالة لنقل الحالة العاطفية للمشاهد، مما يجعل الفيلم تجربة بصرية وفكرية فريدة تتجاوز السرد التقليدي.
- **السينما السريالية والسينما الطليعية:** استلهمت الأفلام السريالية والطليعية بشكل مباشر من الأسس الفكرية والجمالية للوحات السريالية. كان الهدف هو تجاوز المنطق التقليدي والعقلانية السائدة في الفن والحياة، والتعمق بدلاً من ذلك في عوالم اللاوعي، الأحلام، والهواجس. نتج عن ذلك مشاهد سينمائية غير منطقية. تحدى هذا التيار المفاهيم التقليدية للسرد والواقعية، وفتح آفاقًا جديدة لاستخدام الصورة السينمائية كأداة لاستكشاف اللاوعي. يعتبر فيلم "Un Chien Andalou" (1929)، للمخرج لويس بونويل (Luis Buñuel)والفنان سلفادور دالي (Salvador Dalí)، والذي قام بتصويره ألبرت دوفرجيه (Albert Duverger)، مثالاً بارزاً لرؤية سينمائية متحررة. يتميز هذا العمل بتجاوزه لقيود السرد التقليدي، حيث يستلهم من عالم اللاوعي والأحلام ليشكل مادة بصرية جوهرية. (Elkalshy, 2022)
- **السينما التجريدية:** على الرغم من صعوبة تطبيق التجريد الكامل في السرد السينمائي، إلا أن مبادئ التكوين التجريدي (كالتركيز على الشكل، اللون، والإيقاع البصري الخالص) أثرت في المونتاج الإيقاعي، وتوظيف الألوان الرمزية، وتصميم المشاهد التي تستند الى التجريد البصري لإظهار الأفكار والمشاعر المجردة . مخرجين سينمائيون بارزون مثل ستانلي كوبريك (Stanley Kubrick) قد استخدموا ببراعة مبادئ التكوين المستوحاة من الفنون التشكيلية في تصميم مشاهد أفلامهم، مما أثرى الجانب الجمالي للصورة وعمق وظيفتها الفنية. كانت هذه الفترة تشهد ولادة ما سُمي بسينما المؤلف (Auteur Cinema)، حيث يصبح المخرج فنانًا بصريًا يشكّل صورًا لا تقل عن اللوحات التشكيلية في التعبير.
- **السينما التجريبية:** يوظف صناع هذا النوع من الأفلام تقنيات بصرية مبتكرة وغير تقليدية، مثل تفكيك الشكل وإعادة بنائه، واللعب بالمونتاج والإضاءة، بهدف خلق تجارب سينمائية جديدة تتجاوز الإطار السائد وتكسر القوالب النمطية. وتُستمد هذه الأساليب غالبًا من مفاهيم الفن التشكيلي المعاصر الذي يُعلي من التجريب والتأمل ويمنح الحرية للتعبير الفردي. يمكن ملاحظة تأثير الفن التشكيلي جليًا في بناء المشاهد السينمائية، ويتضح ذلك في طبيعة التكوينات المستخدمة، وحتى في مفهوم الكادر السينمائي الذي كثيراً ما يستلهم من لوحات فنية معروفة. وتختلف هذه التأثيرات من مخرج إلى آخر بحسب مرجعياته البصرية، فبينما يُظهر البعض ارتباطًا وثيقًا بالفن التشكيلي، قد يكون لدى آخرين تأثيرات أكثر خفية. (Doe, 2015)
- **الأفلام الوثائقية:** تُعد الأفلام الوثائقية من أهم المساحات التي يلتقي فيها الفن التشكيلي مع السينما، حيث يستعين صناع هذا النوع من الأفلام بالوسائط البصرية التشكيلية لتوثيق الأحداث ونقلها بطريقة فنية ومؤثرة. وغالبًا ما يُدمج الفنانون التشكيليون أعمالهم داخل هذه الأفلام عبر الصور الثابتة أو الرسوم أو التكوينات المتحركة، مما يُضفي بعدًا بصريًا غنيًا يدعم السرد الوثائقي ويُعزز من دلالاته، بل ويمتد أحيانًا إلى إعادة تشكيل بنية الفيلم نفسها للاقتراب من التعبير التشكيلي البصري.

في السينما الحديثة المعاصرة، استمرت العلاقة، ولكنها أصبحت أكثر وعيًا وتعقيدًا:

- **مرحلة الاقتباس الواعي والإشارة الثقافية:** كثيرًا ما يستخدم المخرجون المعاصرون لوحات فنية شهيرة كإشارات ثقافية أو نقاط مرجعية بصرية، سواء لإضفاء بعد جمالي على المشهد، أو لإضافة طبقات من المعنى الرمزي، أو حتى كنوع من التكريم لأعمال فنية سابقة، يُلاحظ هذا الأسلوب بوضوح في أعمال مخرجين مثل بيتر جرينواي (Peter Greenaway)، الذي تُعرف أفلامه بتصميمها البصري الشبيه باللوحات الفنية، وكثرة إشاراته المباشرة وغير المباشرة لأعمال الرسامين الكلاسيكيين. وكذلك المخرج

ويس أندرسون (Wes Anderson)، الذي يُنشئ عوالم بصرية مُتقنة ومُصممة بعناية فائقة، غالبًا ما تستوحي من التكوينات المتوازنة والألوان الزاهية التي تُذكر بجماليات بعض اللوحات الفنية، ليعكس بها طابعًا فريدًا لشخصياته وسرده.

- **العمق النفسي والتعبير البصري:** لم تعد السينما تستخدم التكوين التشكيلي لغايات جمالية بحتة في المشهد فحسب، بل أصبحت توظفه لتعزيز الأبعاد النفسية للشخصيات أو لترسيخ الحالة المزاجية العامة للفيلم، مستفيدة بذلك من قدرة الصورة على إيصال رسائل ومشاعر تتجاوز حدود التعبير اللفظي. (Elkalshy& Abu El-Naga, 2025)
- **التقنيات الرقمية:** أحدثت الثورة الرقمية في أواخر القرن العشرين تحولًا نوعيًا في العلاقة بين الفنون، حيث لم يعد التفاعل بين الفن التشكيلي والسينما محصورًا بالإلهام أو الاستعارة، بل تطور إلى مستوى "التحويل المباشر" للعناصر التشكيلية إلى لغة السينما . أصبحت التقنيات الحديثة أداة قوية لتحويل هذا التأثر إلى واقع بصري ملموس. تسمح المؤثرات البصرية، والتعديل الرقمي للصور، والتصوير ثلاثي الأبعاد، والذكاء الاصطناعي، للمصورين السينمائيين بإعادة تصور اللوحات التشكيلية ليس فقط كإلهام، بل كعناصر يمكن دمجها أو تحويلها ديناميكيًا داخل الايقاع السينمائي. حيث سمحت بإعادة إنتاج لوحات فنية كلاسيكية في مشاهد متحركة، أو بمحاكاة أساليب فنية معينة مثل التكعيبية أو الانطباعية داخل الكادر السينمائي. أصبحت اللوحات الفنية بمثابة مرجع بصري يتم إعادة تفسيره داخل الفيلم، كما يتضح في فيلم (1990) "Dreams" للمخرج أكيرا كوروساوا (Akira Kurosawa)، فقد استوحى كوروساوا مشاهد كاملة من لوحات فان جوخ (van Gogh)، بل إنه أدمج شخصية فان جوخ نفسه ضمن أحداث الفيلم في مشهد يتقاطع فيه السرد مع الفن البصري بشكل مباشر. ويقدم فيلم (2017) "Loving Vincent" مثالاً آخراً بارزاً، حيث جسد العمل بالكامل بأسلوب فان جوخ نفسه، من خلال آلاف اللوحات المرسومة يدوياً.

في ضوء ما سبق، يمكن القول إن العلاقة بين الفن التشكيلي والسينما تطورت من علاقة تأثير أحادي الجانب إلى حوار بصري متبادل. ففي حين تزود الفنون التشكيلية السينما برؤية جمالية وبصرية عميقة، تمنح السينما للفن التشكيلي بعدًا زمانيًا وسرديًا كان غائبًا في الصورة الثابتة. التقنيات الحديثة، وعلى رأسها أدوات الذكاء الاصطناعي، تعمّق هذا التفاعل، إذ تتيح للمخرجين والمصورين السينمائيين تحويل الأفكار والمفاهيم التشكيلية إلى تجارب بصرية ديناميكية، الأمر الذي يعزز من قدرة الصورة السينمائية على التأثير والتعبير.

١-٤ التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي في دعم السرد البصري السينمائي:

طرأت تحولات عديدة على صناعة السينما بفضل التقدم الهائل في مجالات الرقمنة والذكاء الاصطناعي، وأثر ذلك بشكل مباشر على قدرة السرد البصري على التعبير والإبداع.

١-٤-١ التحول الرقمي في صناعة السينما:

أسهمت الأدوات الرقمية في إعادة تشكيل مراحل الإنتاج السينمائي، من الإعداد والتخطيط قبل التصوير، إلى لحظة التصوير ذاتها، ثم مرورًا بعمليات المعالجة والمونتاج وما بعد الإنتاج. لم يعد الفيلم مقيدًا بالأدوات التقليدية أو الأنظمة التناظرية، إذ وفرت الرقمنة إمكانات هائلة لمعالجة الصورة بدقة ومرونة، ما أتاح للمبدعين مستوى غير مسبوق من الحرية في بناء العالم البصري للفيلم.

لقد منحت هذه التطورات الهائلة المخرجين ومديري التصوير سيطرة غير مسبوقة على الجوانب الجوهرية للصورة السينمائية، مثل الضوء، واللون، والتكوين البصري. فأصبح من الممكن تعديل الإضاءة بشكل دقيق في مرحلة ما بعد الإنتاج، وتصحيح الألوان بخيارات لا حصر لها، والتعامل مع التفاصيل الدقيقة داخل الكادر بطرق لم تكن ممكنة في السابق. وقد مهد هذا الطريق لتطوير لغة بصرية أكثر تطورًا ودقة، مما أسهم في توسيع أفق السرد البصري السينمائي وإدخاله في مساحات جمالية جديدة ومعقدة.

١-٤-٢ دور الذكاء الاصطناعي في تشكيل المحتوى المرئي الفني:

أصبح الذكاء الاصطناعي عنصر فاعل مشارك في صياغة المحتوى البصري، يقدم أدوات ذكية تعزز من قدرة صناع العمل على التعبير البصري وإنتاج الصورة الفنية، هذه المزايا تُسهم بشكل مباشر في تجسيد "تحولات التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية المعاصرة" عبر عدة محاور:

- **توليد الصور والفيديو (Image/Video Generation):** بفضل التقدم في نماذج مثل الشبكات العصبية التوليدية (GANs) والمنصات الحديثة للذكاء الاصطناعي كـ "Midjourney"و"Imagen"، أصبح بالإمكان تحويل الأفكار المجردة أو الأوصاف النصية إلى صور بصرية مُعقدة وواقعية، أو حتى سريالية. هذا يُمكن المصورين ومصممي الإنتاج والمخرجين من استكشاف عوالم بصرية غير مسبوقة وتجسيد مفاهيم لم تكن لتُرى إلا في الخيال، سواء في رسم التصورات الأولية (concept art) المستوحاة من فنانين أو أنماط تشكيلية معينة، أو في توليد خلفيات رقمية ومشاهد كاملة تتميز بجماليات مستوحاة من الفن التشكيلي.
- **تحويل الأنماط الفنية (Style Transfer):** نقل الأساليب الفنية إلى المشهد السينمائي، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يحاكي أنماط لوحات فنية مشهورة ويُسقطها على مشاهد سينمائية أو فوتوغرافية، مما يضفي على العمل بعدًا تشكيليًا تاريخيًا أو فنيا على المحتوى المرئى (العمل السينمائى)، مما يقوى العلاقة بين السينما والفنون عموما وخصوصا الكلاسيكية، ويصبح الفيلم عمل فني مُشتق ومُعاد تفسيره بصرياً. تسمح تلك التقنية بنقل النمط الفني للوحات شهيرة (مثل لوحة فان جوخ " The Starry Night") وتطبيقه على مشاهد سينمائية حقيقية أو صور، مما يضفي عليها طابعاً فنياً مميزاً مستوحى من الفن التشكيلي.
- **التحريك الآلي Automated/Deep Motion &):** (Motion Transfer تقنيات الحركة القائمة على الذكاء الاصطناعي، تساعد هذه التقنية في تسريع عملية تحريك الشخصيات أو العناصر داخل المشاهد السينمائية، خاصة عندما تكون مستوحاة من أعمال فنية، يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل حركة واقعية وتطبيقها على نماذج رقمية، أو حتى توليد حركات معقدة بشكل شبه آلي، مما يُوفر وقتاً وجهداً كبيرين للمُحركين ويُتيح لهم التركيز على الجوانب الإبداعية. يمكن لتلك التقنية أن تُستخدم لإنشاء أصول بصرية (مثل خلفيات، كائنات، أو شخصيات) مستوحاة بشكل مباشر من لوحات فنية، أو تحريك عناصر تصميمها مستوحى من الفن التشكيلي بطريقة آلية، ودمجها لاحقاً في المشهد السينمائي، او مقاطع فيديو قصيرة.
- **تقنيات تحريك الصور (Image Animation):** تقوم هذه التقنيات المبتكرة بتدريب نماذج الذكاء الاصطناعي على فهم جوهر الحركة وتوقعها ضمن سياق صورة معطاة. فبدلاً من الاعتماد على التحريك اليدوي المكثف، يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل الصورة الثابتة واستنتاج الحركة المحتملة لعناصرها، مما يُضفي حيوية على اللوحات أو الرسوم الثابتة ويُحولها إلى مقاطع فيديو قصيرة أو عناصر متحركة تُدمج في السرد السينمائي.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

- **المساعدة في التكوين والإضاءة (Composition and Lighting Assistance):** يُمكن للذكاء الاصطناعي أن يعمل كـ"مساعد افتراضي" للمصور السينمائي ومصمم الإضاءة. من خلال تحليل قواعد التكوين الجمالي، والأنماط الفنية المعروفة، وبيانات الإضاءة، يُمكن للذكاء الاصطناعي أن يُقدم اقتراحات مبتكرة لتحسين تكوين الكادر، وتوزيع الضوء والظلال، واختيار زوايا التصوير، بناءً على تحليل آلاف اللوحات التشكيلية الكلاسيكية والمعاصرة. هذا يساعد على خلق لقطات سينمائية ذات جمالية فنية عالية مستوحاة مباشرة من قواعد الفن التشكيلي. مما يُعزز من الجودة البصرية للمشهد ويُسهم في تحقيق رؤى فنية دقيقة.

برامج التصميم كبيئات للابتكار الرقمي: وتشمل

- **برامج التصميم ثنائية الأبعاد Adobe Photoshop) وProcreate):** تعتبر أساس ومنطلقاً للفن الرقمي. يقدم برنامج فوتوشوب مجموعة واسعة من الأدوات التي تُمكّن من التحكم الدقيق في الطبقات والتأثيرات، مما يجعله بيئة مثالية لإنجاز أعمال فنية رقمية معقدة، قد تُضاهي أو حتى تتجاوز في تعقيدها الأعمال الفنية التقليدية. أما برنامج Procreate، فيتميز بواجهة استخدام سهلة وبديهية تُحاكي أدوات الرسم التقليدية، وهو ما يجعله مفضلاً لإنشاء أعمال فنية رقمية تُعطي إحساساً طبيعياً وعفوياً. تُشكل هذه البرامج بمجموعها القاعدة الأساسية التي تُبنى عليها العديد من العناصر البصرية التي يمكن لاحقاً دمجها ومعالجتها باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي ضمن سياق الإنتاج السينمائي.
- **برامج التصميم والتحريك ثلاثية الأبعاد (Blender و Luma AI):** يعد "Blender" ثورة في مجال التصميم والتحريك ثلاثي الأبعاد بالإضافة لدوره في المؤثرات البصرية. إنه يمكن المصممين من تجاوز حدود السطح ثنائي الأبعاد لبناء مجسمات، تشكيل فضاءات، وتحريك عناصر في بيئات ثلاثية الأبعاد. هذا يسمح بتحويل التصور التشكيلي إلى نماذج ثلاثية الأبعاد أو مشاهد سينمائية تفاعلية. كما تُسهم أدوات مثل "Luma AI" في بناء مشاهد واقعية أو خيالية من صور ومقاطع فيديو متعددة، مما يوسع إمكانيات دمج الفن التشكيلي في بيئات سينمائية ثلاثية الأبعاد وتفاعلية.

لم يعد دور التكنولوجيا في المجال الفني مقتصراً على مجرد توفير أدوات جديدة للإنتاج الإبداعي، بل تجاوز ذلك ليُحدث تحولاً جوهرياً في طبيعة التجربة الفنية نفسها، فتجعلها أكثر تفاعلاً واندماجاً مع المتلقي. لقد أسهمت التقنيات الغامرة، مثل الواقع المعزز (Augmented Reality - AR)والواقع الافتراضي (Virtual Reality - VR)، في إحداث نقلة نوعية عميقة، ليس فقط في أساليب عرض الأعمال الفنية، بل في كيفية تفاعل الجمهور معها واستيعابه لها، مما يُعزز من انغماسه في العمل الفني.

- الواقع المعزز (AR) والعرض الفني: أتاحت هذه التقنية للجمهور إمكانية التفاعل مع العمل الفني بطرق مبتكرة باستخدام أجهزتهم الذكية، سواء كانت هواتف محمولة أو أجهزة لوحية. يُمكن للواقع المعزز أن يُسقط اللوحات الفنية أو المنحوتات الرقمية في البيئة المادية المحيطة بالمستخدم، فتظهر وكأنها جزء لا يتجزأ من واقعه الفعلي (Elkalshy,2024) .

يقدم تطبيق"Google Arts & Culture" نموذجاً مميز لتطبيق AR، فيتيح للمستخدمين استعراض أعمال فنية عالمية داخل مساحاتهم الخاصة، مما يسمح بتجربة بصرية مبتكرة تُدمج الفن الرقمي بسلاسة ضمن العالم المادي، وتُغير من طبيعة مشاهدة الفن من مسافة إلى انغماس تفاعلي.

- الواقع الافتراضي (VR) وخلق بيئات ومعارض فنية: فتح الواقع الافتراضي آفاقاً غير مسبوقة أمام الفنانين لابتكار بيئات ومعارض افتراضية متكاملة. يُمكن للجمهور التجول داخل هذه المعارض باستخدام نظارات الواقع الافتراضي، مما يُقدم لهم شعوراً وكأنهم يتنقلون في فضاء حقيقي يُحيط بهم من كل الاتجاهات. تُمكن هذه التقنية الفنانين من بناء عوالم ثلاثية الأبعاد تُغلف المشاهد بالكامل، مما يُقدم تجربة حسية وبصرية غامرة تتجاوز حدود العرض التقليدي .من الأمثلة البارزة على ذلك برنامج "Tilt Brush" من جوجل، الذي يُتيح للفنانين الرسم والنحت بحرية تامة داخل فضاء افتراضي مفتوح، مما يُمكنهم من تشكيل أمال فنية مُجسمة في الهواء، ويُقدم للمتلقي فرصة فريدة لاستكشاف هذه الأعمال من كل الزوايا وكأنه داخلها.

١-٥ دور المصور السينمائي في المعالجة الرقمية للمشهد السينمائي:

يلعب المصور السينمائي دورًا محوريًا في تحويل المشهد المستلهم، سواء أكان مقتبسًا من لوحة فنية أو فكرة بصرية مجردة، إلى صورة سينمائية قابلة للعرض، متماسكة من الناحية الجمالية، ومعبرة عن الجوهر الرمزي أو الدلالي للعمل. لم يعد دور المصور يقتصر على التقاط الصورة داخل الكاميرا، بل تطور ليشمل المعالجة الرقمية والتشكيل البصري لما بعد التصوير، مستفيدًا من أدوات الذكاء الاصطناعي والتقنيات المتقدمة في إعادة صياغة المشهد .

أولًا: المعالجة الرقمية كامتداد للرؤية البصرية:

تتيح المعالجة الرقمية للمصور السينمائي (مدير التصوير/Director of Photography - DoP) أدوات إضافية تعزز تحكمه في عناصر المشهد مثل الإضاءة، الألوان، الظلال، والتركيب البصري. اذا تم استلهام المشهد من عمل فني تشكيلي، فلابد من ضبط التكوين، والعمق، والايقاع، بما يناسب الطابع الفني الأصلي، ولكن مع الحفاظ على الروح السينمائية.

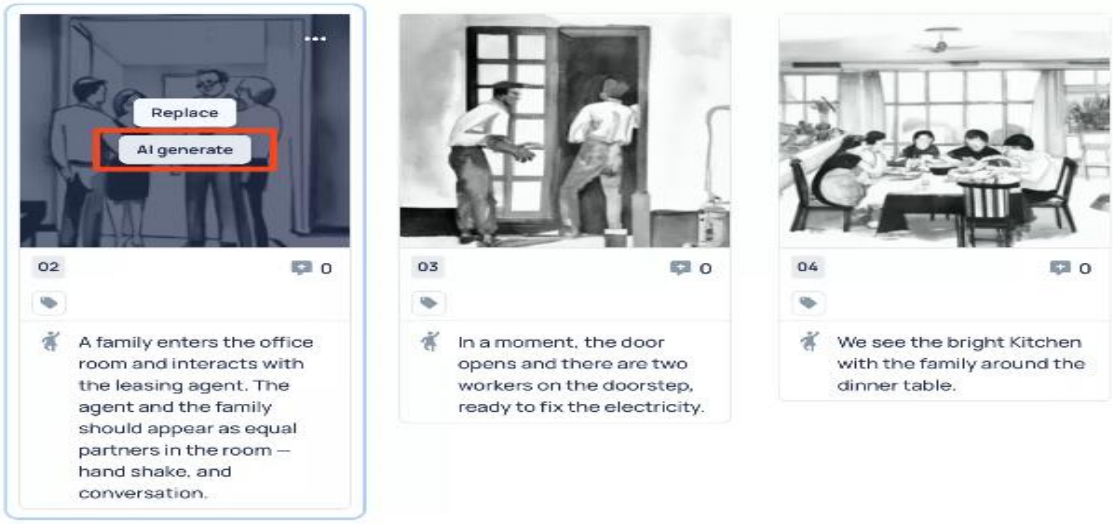
عند معالجة مشهد مستوحى من لوحة فنية، يمر دور المصور السينمائي بعدة مراحل رئيسية، يدمج فيها الذكاء الاصطناعي لتعزيز العملية الإبداعية والتقنية:

١- المرحلة التحليلية والتخطيط المسبق (Pre-visualization & Artistic Analysis)

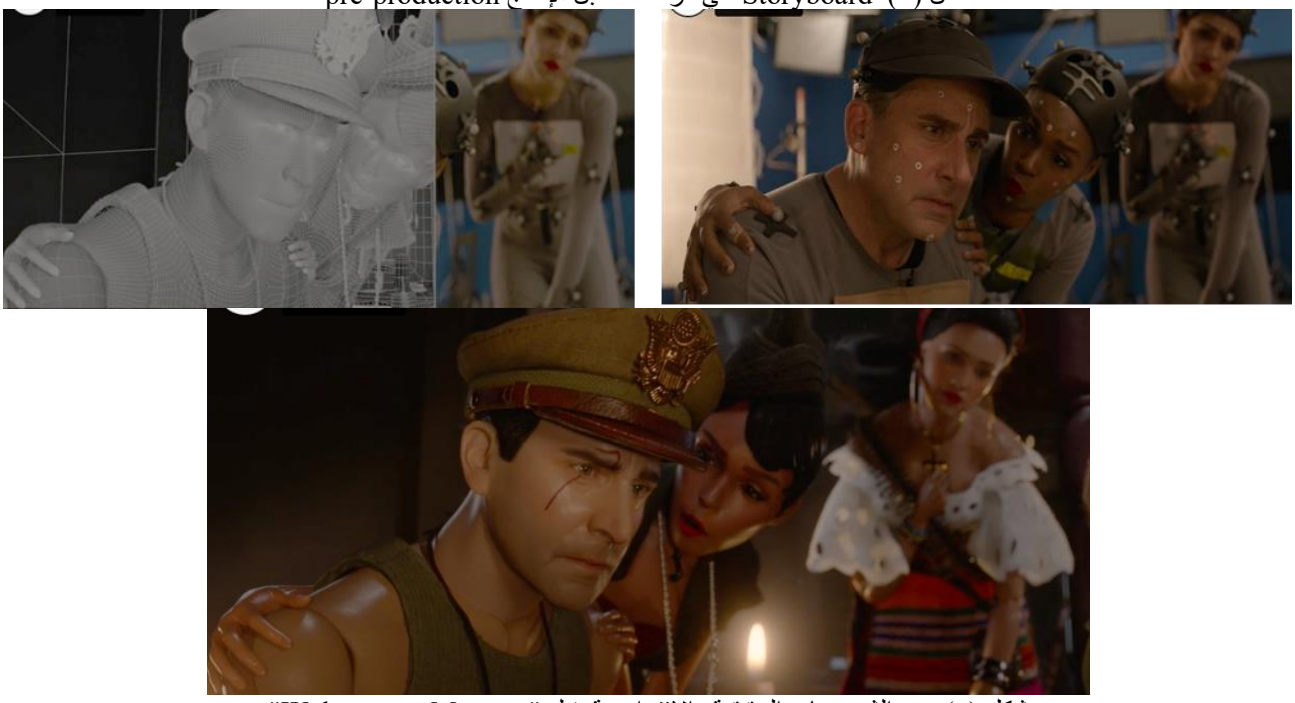
- **فهم الأسلوب الفني للوحة:** يبدأ المصور السينمائي رحلته مع المشهد المستوحى من لوحة فنية بمحاولة التعمق في فهمها، ليس على مستوى الشكل فقط، بل على صعيد الإحساس والبناء الجمالي. فهو لا يكتفي بملاحظة الألوان البارزة أو توزيع الإضاءة والظلال، بل يسعى لاكتشاف الانفعالات التي تثيرها اللوحة، والجو البصري الذي تخلقه، وطريقة تنظيم عناصرها داخل الإطار، بهدف التقاط روحها وتحويلها إلى صورة متحركة تحتفظ بأصالتها وتمنحها حياة سينمائية جديدة.
- **توظيف الذكاء الاصطناعي في مرحلة التخطيط للتصوير:** يمكن للمصور السينمائي الاستعانة بأدوات الذكاء الاصطناعي مثل نماذج توليد الصور من النصوص-Text to-Image models مثل Midjourney) وImagen) يمكنه إدخال وصف نصي يجمع بين تفاصيل المشهد السينمائي المقترح والعناصر الجمالية للوحة المستلهمة (مثل "مشهد ليلى لمدينة بأسلوب فان جوخ" أو "صورة لشخصية في ضوء رامبرانت"). هذا يُساعد في توليد تصورات بصرية أولية سريعة (concept art) تُقرب الرؤية للمصور والمخرج وصناع المحتوى المرئي وتُساعد في اتخاذ قرارات مبكرة حول التكوين والإضاءة والألوان.

يتم استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لإنشاء لوحات سردية بناءً على النصوص أو الأفكار الأولية. من خلال منصات مثل Boords وStoryboarder، يمكن للمخرجين والمصورين إنشاء تخطيطات بصرية سريعة. هناك أيضًا أدوات تعتمد على الذكاء الاصطناعي مثل ScriptBook التي تتوقع تأثير المشهد العاطفي وجاذبيته للجمهور، كما بشكل (٤).

يساعد التصور المسبق(Pre-visualization) ، المدعوم بالذكاء الاصطناعي ومحركات المحاكاة المتطورة مثل Unreal Engine وNVIDIA Omniverse، من قدرة المصور على تخيل المشاهد النهائية بدقة متناهية قبل التصوير الفعلي. تُتيح هذه المحركات بناء بيئات افتراضية وتجسيد المشاهد المعقدة في فضاء ثلاثي الأبعاد، مما يُمكن من التجريب مع الإضاءة، وحركة الكاميرا، وتوزيع العناصر بشكل تفاعلي. وقد برهن المخرج روبرت زيميكس Robert Zemeckis على فعالية هذه التقنية في فيلمه "Welcome to Marwen"، حيث اعتمد عليها لدمج الشخصيات الحقيقية والافتراضية بسلاسة، مُظهراً كيف يمكن لهذه الأدوات أن تُسهل عملية تحقيق الرؤى البصرية المعقدة والمستلهمة. يروي الفيلم قصة فنان يقوم ببناء بلدة مصغرة (Marwen) مليئة بدمى تجسد شخصيات حقيقية من حياته، ويقوم بتصوير قصص هذه الدمى. الجزء الكبير من الفيلم يعرض هذه المشاهد "المصورة" داخل عالم الدمى، والتي يتم إنشاؤها باستخدام تقنيات التقاط الحركة (motion capture)والرسوم المتحركة الحاسوبية، حيث يتحول الممثلون الحقيقيون إلى دمى متحركة. المصور الفوتوغرافي مارك هوجانكامب Mark Hogancamp الحقيقي الذي استوحي الفيلم من قصته، كان مصوراً فوتوغرافياً قام بتوثيق بلدة ماروين خاصته. الصور الفوتوغرافية تُعد جزءاً أساسياً من الفنون البصرية (التشكيلية)، وبالتالي الفيلم يتناول عملية تحويل هذه "اللوحات الفوتوغرافية" إلى عمل سينمائي متحرك.، شكل (٥).
(Arditi, 2023)



شكل (٤) Storyboard في مرحلة ما قبل الإنتاج pre-production



شكل (٥) دمج الشخصيات الحقيقية والافتراضية بفيلم "Welcome to Marwen"

ـ مساعدة الذكاء الاصطناعي في التكوين (AI Composition):
(Assistanceبعض الأدوات التجريبية للذكاء الاصطناعي يمكنها تحليل التكوينات الكلاسيكية في الفن التشكيلي واقتراح زوايا تصوير، أو مواقع للكاميرا، أو ترتيب للعناصر ضمن الكادر السينمائي لتعكس جمالية اللوحة المستلهمة.

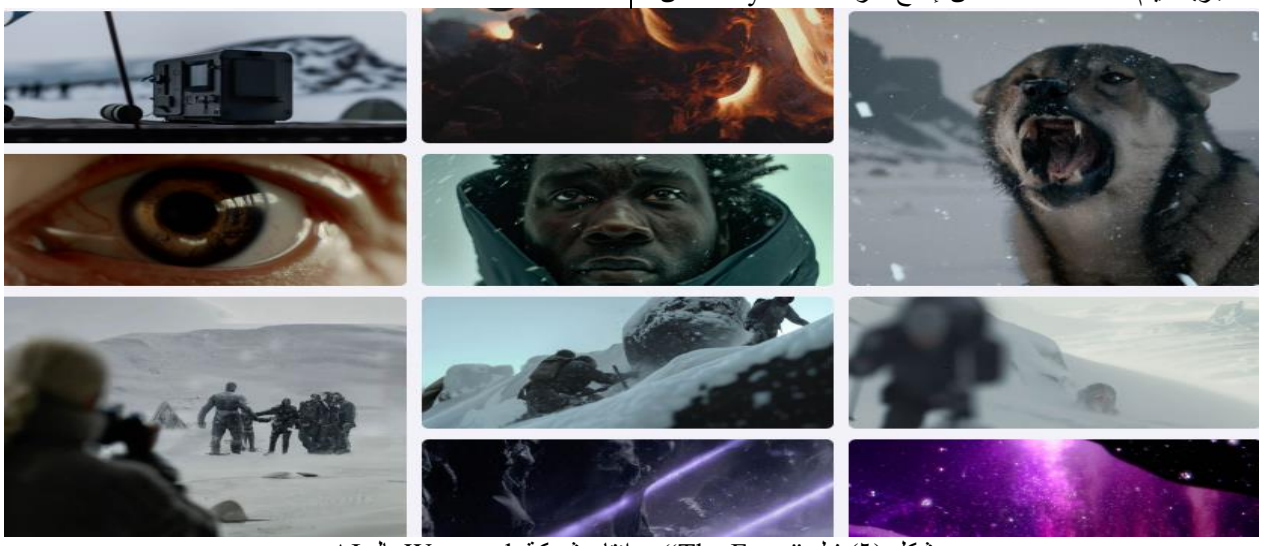
٢ـ مرحلة التصوير الميداني (On-Set Cinematography)

ـ تنفيذ الرؤية بالإضاءة والكاميرا: بعد مرحلة التخطيط المسبق، يبدء المصور السينمائي بتوجيه الإضاءة (وضع وحدات الإضاءة، نوع الإضاءة، شدتها) واختيار العدسات المستخدمة وزوايا وحركات الكاميرا ليلتقط اللقطات الخام. هنا، يحاول المصور محاكاة تأثيرات الإضاءة المميزة للوحة الفنية (مثل الإضاءة الدرامية في أعمال كارافاجيو Caravaggio وأسلوبه في استخدام القتامة (Chiaroscuro)، الذي يعتمد على تباين حاد بين الضوء والظل).

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

- **التقاط بيانات عالية الدقة للمعالجة الرقمية:** يستخدم المصور صور جودتها عالية مثل صيغ RAW للحصول على جودة ودقة ومرونة عالية في مرحلة ما بعد الإنتاج لتعديلات الألوان والتباين والضوء، وهي خطوة أساسية لتحقيق المظهر الفني المستلهم.

تعد تجربة فيلم "The Frost" من إنتاج شركة Waymark، من الأعمال السينمائية الرائدة في استخدام الذكاء الاصطناعي بشكل متكامل. فقد أُعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي في جوانب مختلفة من الفيلم، بما في ذلك توليد الصور وحتى صياغة أجزاء من السيناريو، مستخدمين أدوات مثل.DALL-E 2 ، شكل (٦).



شكل (٦) فيلم "The Frost"من إنتاج شركة Waymark بال AI

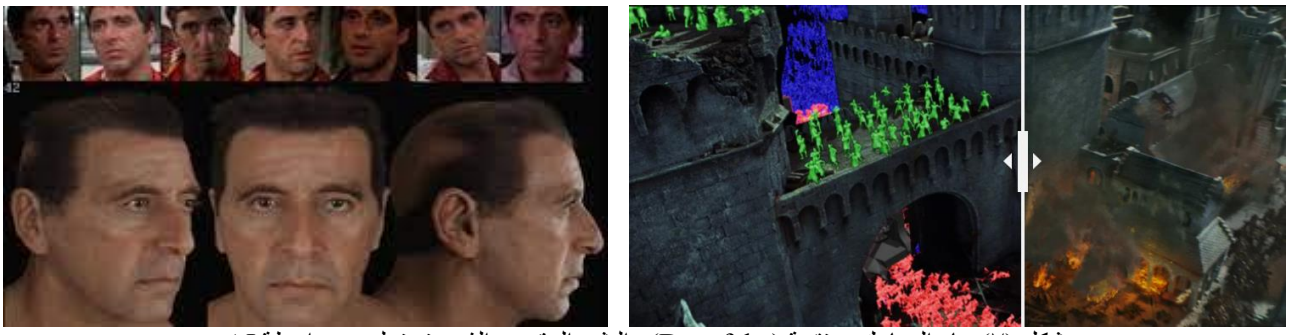
٣- مرحلة ما بعد الإنتاج والمعالجة الرقمية (Digital Post-Production & AI Integration)

- **تصحيح وتدرج الألوان** (Color Grading) الجانب الأكثر كثافة في المعالجة الرقمية. يعمل مدير التصوير السينمائى مع مصحح الألوان (Colorist) لتصحيح خصائص الألوان ومنها درجتها، وتباينها، وتشبعها، والظلال في كل لقطة. لتحقيق لوحة ذو ألوان متميزة كما بالعمل الفني الأصلي، وتكييفها مع السرد الدرامي للفيلم. ويمكن ايضاً استخدام تقنيات تحويل النمط (Style Transfer) المدعومة بالذكاء الاصطناعي كمرجع أو كنقطة انطلاق لإنشاء "looks, Theme" لونية مستوحاة مباشرة من فنانين تشكيليين. المصور السينمائي يُشرف على هذا التطبيق ليضمن الانسجام الفني. (Zhang & Liu, 2022)
- **المؤثرات البصرية** :(VFX Supervision) يشرف المصور على دمج المؤثرات البصرية التي قد تتضمن عناصر تم توليدها بالذكاء الاصطناعي مثل الخلفيات المولدة بواسطة GANsأو عناصر ثلاثية الأبعاد تم تصميمها بـ Blender و Luma AIبناءً على مفاهيم فنية تشكيلية. يتأكد المصور من أن هذه العناصر الاصطناعية تندمج بسلاسة مع المشهد الاصلى المصور، وتُحافظ على التناسق البصري مع العمل الفني المستلهم في أفلام كبرى مثل " The Lord of the Rings"، استخدمت شركة Weta Digital برنامجها Massive AI لتوليد معارك جماعية. كما استُخدم الذكاء الاصطناعي في ديزني لمحاكاة تعابير الوجه، وتوليد جماهير واقعية، شكل (٦).
- **التحريك الآلي** (Automated Animation & Image Animation) إذا كان المشهد يتطلب تحريك عناصر مستوحاة من لوحات فنية ثابتة، يمكن للمصور السينمائي بالتعاون مع فريق المؤثرات استخدام أدوات مثل Deep Motion أو Motion Transfer أو تقنيات تحريك الصور (Image Animation)المدعومة بالذكاء الاصطناعي. هذا يسمح بالمزيد من الحيوية على الأشكال والعناصر أو الشخصيات المستلهمة من الفن التشكيلي، وتحويلها إلى نماذج متحركة داخل العمل السينمائي(Arditi, 2023) .

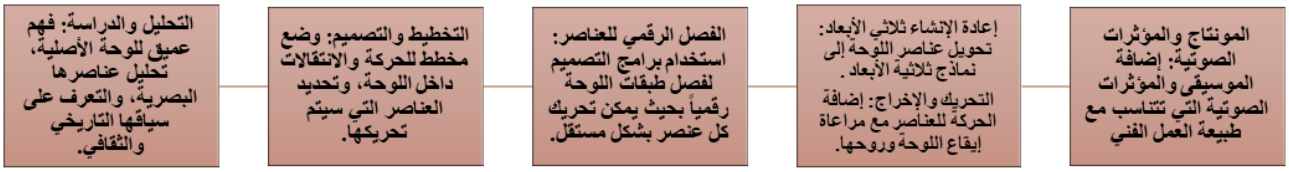
تشهد تقنية (Deepfake) والبشر الرقميين الذين يتم توليدهم بواسطة الذكاء الاصطناعي تطورًا سريعًا أيضًا في مجال المؤثرات البصرية (VFX). تشهد استوديوهات الإنتاج السينمائي حالياً استخداماً متزايداً للذكاء الاصطناعي في مجالات متعددة. على سبيل المثال، تُوظف هذه التقنيات لإعادة إظهار الممثلين في أعمار أصغر (de-aging)، أو لتعديل الوجوه، بل وتجاوز ذلك إلى إنشاء شخصيات رقمية كاملة تتمتع بملامح وحركات تُحاكي البشر بدقة لافتة. وأفلام مثل The Irishman و Rogue One: A Star Wars Story استخدمت بالفعل نسخًا رقمية مدعومة بالذكاء الاصطناعي لإنشاء شخصيات أصغر سنًا أو رقمية بالكامل. ومن المحتمل، ان الذكاء الاصطناعي قد يمكن الممثلين من الظهور في الأفلام حتى بعد تقاعدهم أو وفاتهم، شكل (٧). (Zhang & Liu, 2022)

الاشراف على مشاهد الخرج النهائى: يجب على مدير التصوير السينمائي الاشراف على المظهر البصري النهائي للمشهد للتأكد أنه يعكس بدقة الرؤية الفنية المستلهمة، ويُحافظ على الاتساق الجمالي للفيلم بأكمله.

باختصار، أصبح المصور السينمائي في العصر الرقمي مبدعاً يجمع بين الحس الفني العميق والخبرة التقنية المتطورة. يُمكنه الآن، بفضل أدوات الذكاء الاصطناعي، ليس فقط تقليد الأنماط البصرية للوحات الفنية، بل وتجسيدها في صور متحركة ديناميكية تُثري السرد السينمائي وتُقدم تجربة بصرية فريدة للمشاهد، شكل (٨) مخطط مختصر لطريقة تحويل اللوحة الفنية الى عمل سينمائي.



شكل (٧) بناء المعارك، وتقنية (Deepfake) والبشر الرقميين الذين يتم توليدهم بواسطة AI



شكل (٨) مخطط مختصر لطريقة تحويل اللوحة الفنية الى عمل سينمائي

ثانيًا: الذكاء الاصطناعي كأداه مساعده للمصور السينمائى:

ظهر الذكاء الاصطناعي كأداة فعّالة في عمل المصور السينمائي في مراحل متعددة من الإنتاج، ومن أبرز التطبيقات:

١- **تصحيح الألوان الذكي (AI Color Grading)** تعتمد بعض البرامج الحديثة على الذكاء الاصطناعي لتحليل المشهد وتقديم مقترحات لتوزيع الألوان والدرجات اللونية بناءً على مراجع فنية (كمحاكاة لوحة سريالية لدالي أو أسلوب فان جوخ). مثل(DaVinci Resolve (Neural Engine أو Adobe Sensei تقدم خيارات ذكية تتناسب مع طابع المشهد.

٢- **تكوين المشهد (AI-Based Composition Tools)** تتيح تقنيات التكوين المدعومة بالذكاء الاصطناعي تحليل الكادر وتقديم مقترحات لتحسين ترتيب العناصر البصرية، أو لمحاكاة أساليب تشكيلية معينة (مثل التكوينات التكعيبية أو الانطباعية). بعض الأنظمة تُحلل "الوزن البصري" للعناصر داخل الكادر وتقترح تعديلات فنية تُعزز التوازن.

٣- **توليد الخلفيات والمؤثرات التشكيلية (AI Style Transfer)** يُمكن للمصور الاستفادة من أدوات تحويل الأسلوب الفني لتحويل الخلفية أو ملامح المشهد إلى نسق بصري مشابه للوحة فنية، باستخدام أدوات مثل Runway MLأو DeepArt هذه التقنية تُفيد خصوصًا في المشاهد التي تُحاكي بيئات خيالية أو رمزية مستمدة من فنون تشكيلية.

٤- **الإضاءة التلقائية الذكية (AI Lighting Simulation)** توفر برامج مثل Set.a.light 3D إمكانيات متطورة لمحاكاة وتعديل الإضاءة داخل المشهد بناء على تحليلات آلية، فيصبح المصور قادر على خلق أجواء قريبة من الإحساس التشكيلي الأصلي، دون الحاجة إلى إعادة تصوير المشهد فعليًا.

٥- **تحريك العناصر الثابتة (AI-Powered Motion)** تُستخدم أدوات الذكاء الاصطناعي لتحريك عناصر مأخوذة من لوحات أو صور ثابتة ضمن المشهد السينمائي، ما يعزز الحس السريالي ويضيف ديناميكية للمشهد. من الأمثلة أدوات مثل EbSynthأو Adobe Animate AI.

ثالثًا: التكامل بين الذكاء الاصطناعي والرؤية الإبداعية:

مازالت الرؤية الفنية أساسية في عملية التصوير، بينما تعمل أدوات الذكاء الاصطناعي كمساعد إبداعي يفتح آفاقًا جديدة لتشكيل الصورة. هذا التكامل يُعيد تشكيل العلاقة بين الفن التشكيلي والصورة السينمائية، ويمنح المصور مرونة أكبر في تحقيق تصورات بصرية معقدة. يتوسع نطاق عمل المصور السينمائي ليشمل مساحات جديدة من التشكيل البصري، تتقاطع فيها تقنيات المعالجة الرقمية مع رؤى مستلهمة من الفنون التشكيلية. وهنا، لا يعود المصور مجرد منفّذ تقني، بل فنان تشكيلي رقمي يعيد صياغة المشهد، ويمنحه روحًا جديدة تنبض بالحس الجمالي والتكنولوجي معاً.

يتجه مستقبل العلاقة بين المصور البشري والذكاء الاصطناعي نحو التعاون بدلاً من الاستبدال. فاستخدام الذكاء الاصطناعي كأداة مساعدة توفر الوقت والجهد في المهام الروتينية. والتعاون الإبداعي من خلال الشراكة بين الرؤية البشرية والقدرات الحسابية للذكاء الاصطناعي، يتيح ظهور مصورين متخصصين في العمل مع تقنيات الذكاء الاصطناعي. واستكشاف أساليب جديدة في التصوير السينمائي لم تكن ممكنة سابق.

في نفس الاطار عن مستقبل العلاقة بين المصور السينمائى والتقنيات (التكنولوجيا) الرقمية الحدثية، انتشر على مواقع التواصل الاجتماعي مقطع قصير في ابريل ٢٠٢٥ لروبوت يقوم بمهمة الـ Cameraman مما أثار العديد من المخاوف والتساؤلات حول هل لن نكون في حاجة للعنصر البشري بالكثافة والكيفية المتعارف عليها. ففي خطوة جديدة نحو توظيف التكنولوجيا في مجال الإنتاج السينمائي، شكل (٩)، أصبح روبوت "أطلس Atlas robot" من تطوير شركة Boston Dynamics يشارك في عمليات التصوير، حيث يساهم في تنفيذ لقطات دقيقة ويقلل من المخاطر التي قد يتعرض لها فريق العمل البشري. (bostondynamics, 2025) من خلال شراكة مع شركتي Canon وWPP، يستخدم هذا الروبوت الذكي في تنفيذ مشاهد تتطلب جهداً كبيراً أو صعوبة في الوصول إليها، مثل التصوير في البيئات الخطرة كالمناطق البركانية. ويتميز "أطلس" بقدرته على حمل معدات تصوير تصل إلى ٢٠ كيلوغرامًا، كما يمكنه الثبات في أوضاع صعبة لفترات طويلة، ما يجعله خيارًا مثاليًا للمشاهد التي تتطلب تكرارًا دقيقًا أو ثباتًا مطلقًا في الحركة. تفتح هذه القدرات آفاقًا جديدة أمام المخرجين والمصورين لتجربة زوايا تصوير جديدة وتنفيذ رؤى بصرية لم يكن من السهل تحقيقها من قبل.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

شكل (٩) توظيف التكنولوجيا الحديثة في مستقبل مجال الإنتاج السينمائى Boston Dynamics' Atlas robot

٦-١ التحديات والفرص في دمج الذكاء الاصطناعي بالمجال البصري السينمائي:

يُقدم دمج الذكاء الاصطناعي في صناعة الفن والسينما مجموعة من التحديات المعقدة، ولكنه يفتح في الوقت ذاته آفاقاً واسعة للفرص غير المسبوقة والتحديات منها:

تواجه عملية تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية، مثل الحفاظ على الروح الأصلية للعمل الفني، تجاوز الاقتباس الحرفي إلى الإلهام الإبداعي، والتوازن بين الاستفادة من التكنولوجيا والحفاظ على الأصالة الفنية.

- **التحديات الأخلاقية:** تُطرح تساؤلات حول ملكية الأعمال الفنية التي تُنشأ بواسطة الذكاء الاصطناعي، وحقوق المبدعين البشريين، بالإضافة إلى قضايا الانتحال الفني المحتملة. كما تثار مخاوف بشأن الآثار الاجتماعية على العاملين في الصناعة الفنية.
- **التحديات الفنية:** قد يُواجه الفن الناتج عن الذكاء الاصطناعي انتقادات تتعلق بـالأصالة" والروح الإنسانية. هناك جدل حول ما إذا كان يمكن للذكاء الاصطناعي أن يُنتج فناً يحمل عمقاً عاطفياً أو فلسفياً حقيقياً، أو ما إذا كان سيُؤدي إلى نوع من التجانس الجمالي.
- **التحديات التقنية:** لا يزال تطوير نماذج الذكاء الاصطناعي القادرة على فهم التعقيدات الفنية الدقيقة وتطبيقها بشكل فعال يواجه تحديات، خاصة في المجالات التي تتطلب حساً فنياً عالياً وتفكيراً إبداعياً غير خطي.

كما توجد معوقات تتعلق بقضايا حقوق الملكية الفكرية واحترام رؤية الفنان الأصلية وإن العمق الفلسفي والجمالي للأعمال الفنية يتطلب حساسية بشرية.

كما ذكرنا يتيح الذكاء الاصطناعي العديد من الفرص، منها:

- **توسيع حدود الإبداع:** يمكن للذكاء الاصطناعي أن يكون أداة قوية لتوسيع آفاق الإبداع الفني. فهو يُمكن أن يُساعد الفنانين في استكشاف أفكار جديدة، وتجريب أنماط غير تقليدية، وتحقيق رؤى فنية كانت تُعتبر مستحيلة في السابق بسبب قيود الميزانية أو الوقت أو القدرات البشرية.
- **الكفاءة والتكلفة:** يمكن للذكاء الاصطناعي أن يُقلل من الوقت والجهد اللازمين لإنتاج بعض جوانب المحتوى المرئي، مما يُخفض التكاليف ويُمكن صُنّاع الأفلام المستقلين أو ذوي الميزانيات المحدودة من إنتاج أعمال ذات جودة بصرية عالية.
- **أدوات مساعدة للمبدعين:** بدلاً من استبدال الفنانين، يُمكن للذكاء الاصطناعي أن يُصبح شريكاً إبداعياً، يُقدم اقتراحات، ويُنفذ مهاماً روتينية، ويُحرر الفنانين للتركيز على الجوانب الأكثر تعقيداً وابتكاراً في عملهم.
- **تخصيص التجربة البصرية:** في المستقبل، قد يمكن للذكاء الاصطناعي أن يُساهم في خلق تجارب سينمائية أكثر خصوصية.

بالنسبة للتساؤل هل الذكاء الاصطناعي يهدد وظيفة المصورين؟، فترى الباحثة بالإضافة لما سبق ذكره عن التكامل بين المصور السينمائى ورؤيته الإبداعية والتقنيات الحديثة، أن الإجابة هنا تعتمد على نوعية التصوير والدور الفني للمصور.

في التصوير التجاري أو الإعلاني، قد يُعتمد على صور مولدة بالذكاء الاصطناعي لتقليل التكاليف أو كبديل عن جلسات التصوير، أما في التصوير الوثائقي، والفوتوغرافيا الإنسانية، والتصوير المفاهيمي، فيظل للمصور دور لا يمكن استبداله، لأنه لا يلتقط الصورة فقط، بل يخلق حوارًا بصريًا مع الواقع، وهذا ما لا يستطيع الذكاء الاصطناعي تقديمه بنفس الحس الإنساني والوعي الثقافي.

تقول المصورة العالمية Annie Leibovitz (الصورة ليست فقط ما تراه، بل كيف تراه، ومن الذي يراه، وهذا ما لا يمكن للآلة فهمه).(The New Yorker, 2023)

ثانيا: الاطار التحليلى:

٢-١ تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري سينمائي:

لقد أدت التكنولوجيا الحديثة إلى تحولات عميقة في العلاقة بين الفن التشكيلي والسينما، مما تجاوز الحدود التقليدية لإنتاج وتلقي الفن. فقد وفرت أدوات جديدة مثل البرمجة والواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي، وأعادت تشكيل العلاقة بين الفنان والجمهور، وبين اللوحة والحكاية.

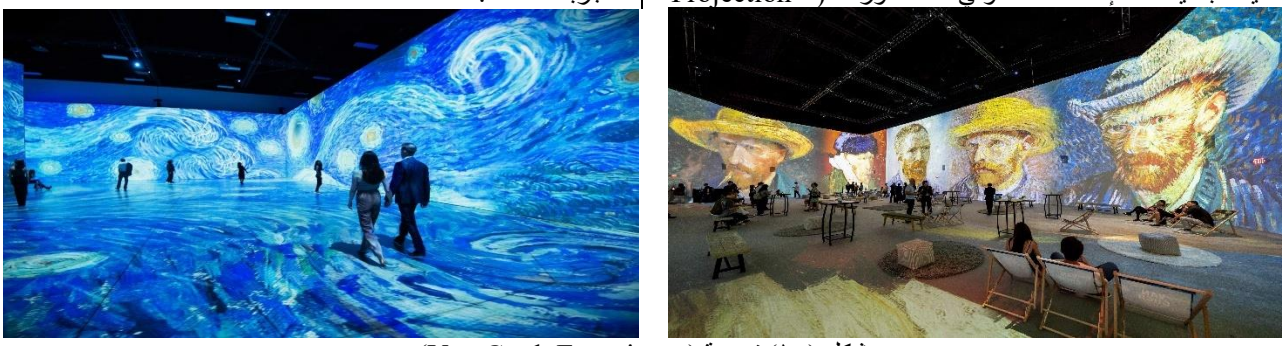
لم يعد الفن محصورًا في صالات العرض والمتاحف، بل أصبح متاحًا للجميع من خلال الشاشات والمنصات التفاعلية. اتسع نطاق تأثير الفن ليشمل شرائح متعددة من المجتمع، وساهمت السينما في توسيع آفاق الرؤية الفنية. فمنحت السينما للوحة التشكيلية بعد درامي وحركي وسردي، وأعادت تقديمها في سياقات جديدة لتكون أكثر قربًا من المتلقي المعاصر.

أما المعارض الفنية، فقد شهدت تحولًا جذريًا في الشكل والمضمون؛ حيث ظهرت معارض رقمية تفاعلية تستخدم تقنيات الواقع المعزز والافتراضي، وتقدم تجربة غامرة للمشاهد. مثل تجربة (Van

(Gogh Experience المنتشرة عالميًا. لم تعد الحكاية تُروى في تسلسل خطي، بل أصبحت تجربة مفتوحة تُشارك فيها الحواس والتأويلات الذاتية. (newsroom.feverup, 2023)

٢-١-١ تحويل اللوحات الفنية الى محتوى بصرى تفاعلى

تجربة (Van Gogh Experience) هي عبارة عن مساحة واسعة يتم تحويلها إلى معرض رقمي ضخم، حيث تُعرض أعمال فان جوخ الفنية بتقنيات الإسقاط الضوئي المتطورة (Projection Mapping) على الجدران والأرضيات وحتى الأسقف، شكل (١٠). هذا يخلق بيئة غامرة تحيط بالزائر من كل جانب، وتجعله يشعر وكأنه جزء من اللوحات نفسها. تعتمد هذه التجربة على استخدام أجهزة عرض عالية الدقة ومجموعة معقدة من البرمجيات التي تقوم بتحليل لوحات فان جوخ وتحويلها إلى عناصر قابلة للعرض الرقمي. يتم تنسيق هذه العناصر مع الموسيقى والسرد لخلق تجربة متكاملة.



شكل (١٠) تجربة (Van Gogh Experience)

أما مشروع "The Night Watch Experience"، فقد قام متحف رايكس (Rijksmuseum) في أمستردام بإعادة تصور لوحة "الحراسة الليلية The Night Watch" للفنان الهولندي "رامبرانت Rembrandt" من خلال مشروع تفاعلي مبتكر يحمل عنوان "The Night Watch Experience". في هذا المشروع، تم دمج تقنيات الواقع المعزز والإسقاط الضوئي لتحويل العمل التشكيلي الثابت إلى تجربة سينمائية نابضة بالحياة، شكل (١١). أصبح بإمكان الزوار مشاهدة شخصيات اللوحة وهي تتحرك وتتفاعل أمامهم، مما أضفى بعدًا دراميًا جديدًا على العمل وأتاح تجربة حسية مغايرة للمعتاد، تربط بين الماضي الفني والتقنيات الحديثة. (rijksmuseum.nl, 2025)

مشروع Google Art & Culture لإعادة إحياء أعمال تشكيلية بتقنيات الواقع المعزز. تقنية Google Arts & Culture هو منصة تجمع بين التكنولوجيا والفن لتقديم تجربة تفاعلية غنية. من خلال الواقع المعزز، يمكن للمستخدمين استكشاف الأعمال التشكيلية بطريقة جديدة، حيث تصبح اللوحات والمنحوتات أكثر حيوية واندماجًا في محيطهم. تتيح هذه التقنية الفرصة لرؤية الأعمال الفنية خارج حدود المتاحف التقليدية. يمكن، على سبيل المثال، عرض تفاصيل دقيقة للوحات شهيرة وكأنها مجسدة أمام المشاهد، مما يعزز الفهم العميق للمكونات البصرية والأسلوب الفني. كما تساهم هذه المبادرة في الحفاظ على التراث الثقافي، حيث يتم توثيق الأعمال التاريخية وإتاحتها للجمهور في بيئات رقمية متطورة.

(Google Arts & Culture, 2025)

استخدام الذكاء الاصطناعي لإنتاج فيديوهات مستوحاة من أنماط رسامين (مثل DeepArt وRunway ML). وتوجد العديد من المشاريع تمثل فكرة إعادة تصور الأعمال الفنية الكلاسيكية في سياقات معاصرة باستخدام التكنولوجيا اتجاهًا فنيًا وثقافيًا معاصرًا يسعى إلى تجاوز حدود الزمن والمفاهيم التقليدية للفن.

(Arditi, 2023)

شكل (١١) صورة لتجربة "الحراسة الليلية The Night Watch " في متحف ريكس(Rijksmuseum)

مشروع "Bringing History to Life with AI" لشركة History Haunts يعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي لإعادة تقديم اللوحات الفنية بأسلوب حديث وأكثر واقعية. من خلال معالجة الصور واللوحات الكلاسيكية، يتم إضفاء الحيوية على الشخصيات الشهيرة بطريقة تجعلها تبدو وكأنها جزء من الزمن الحاضر. تضمنت هذه المبادرة إعادة تصور ملامح شخصيات بارزة من خلال تحسين تفاصيل وجوههم وإضفاء عمق ثلاثي الأبعاد عليها. على سبيل المثال، تمت إعادة تشكيل صورة ليوناردو دافنشي الشهيرة (الموناليزا) بحيث تظهر بتفاصيل أكثر دقة، بينما تم تحديث ملامح ماري أنطوانيت لتبدو نابضة بالحياة. كما تم تطبيق هذه التقنية على شخصيات تاريخية مثل ويليام شكسبير، جورج واشنطن، ولودفيج فان بيتهوفن، حيث تم دمج أساليب الرسم التقليدية مع أدوات الذكاء الاصطناعي لخلق صور حديثة تُحافظ على الروح الأصلية للأعمال الفنية، شكل (١٢) .

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

شكل (١٢) للوحة Girl with a pearl Earring (1665)، ومشهد تم إعادة تصوره بال AI

يشير الناقد الفرنسي نيكولا بوريو (Nicolas Bourriaud) إلى أن "الفن المعاصر لم يعد يُنتج ليتلقى، بل ليعاش، ليختبر كحدث". وبالتالي، فإن هذا الدمج بين الفن التشكيلي والسينما والتكنولوجيا لا يمكن الحكم عليه من منظور أحادي، بل هي طريقة غنية بالتفاعلات، يخدم أحيانًا العمق الفني، وأحيانًا يبسطه. لكنه في كل الأحوال يعكس تحولاً ثقافيًا جديدًا في علاقة الإنسان بالصورة والمعنى (Bourriaud,2002) .

٢-١-٢ تحويل التكوينات البصرية الساكنة إلى سرد سينمائي ديناميكي:

يقصد بالافلام السينمائية الفنية، تلك الأفلام التي استعانت بالفنون التشكيلية (سيتم التركيز على اللوحات الفنية) كمصدر للالهام في الاعمال السينمائية المرئية.

سيتم عرض بعض نماذج للتعاون بين الفن التشكيلي والسينما على مدى القرن العشرين، وتحليل فيلم "Loving Vincent" (٢٠١٧) وهو مثالاً رائعاً على تحويل أسلوب فنان تشكيلي إلى عمل سينمائي كامل.

٢-١-٢-١ نماذج من الأفلام السينمائية الفنية:

يوجد العديد من الأمثلة التطبيقية لكيفية تجسيد العلاقة بين الفنون التشكيلية والسينما الرقمية، من خلال تحليل مشاهد أو أعمال سينمائية استلهمت بشكل مباشر من اللوحات الفنية.

١- فيلم Melancholia (2011) إخراج Lars von Trier

لوحة "أوفيليا (Ophelia) "لجون إيفريت ميليه ومشهد فيلم "كآبة " (Melancholia) للمخرج لارس فون تريير، مشهد فيلم Melancholia لشخصية "جوستين" وهي طافية في الماء بنفس وضعية أوفيليا Ophelia، محاطة بالأزهار، الدمج بين الرمزية التشكيلية والانهيار النفسي. يجسد باستخدام حركة كاميرا بطيئة ومؤثرات رقمية تضيف طبقات من المعنى الشعوري.

يأتي هذا المشهد كجزء من تسلسل افتتاحية الفيلم، الذي يتميز بلقطات بطيئة (Slow Motion) وسريالية تنبئ بالمأساة القادمة (اصطدام كوكب Melancholia بالأرض) وبالحالة النفسية المتدهورة للبطلة "جوستين" المصابة بالكآبة الحادة. فيتيح التصوير السينمائي عالي الدقة التقاط التفاصيل بدقة لكل من الممثلة والأزهار.

شكل (١٣) لوحة Ophelia (1851-1852) لـ John Everett Millais، ومشهد فيلم Melancholia (2011) إخراج Lars von Trier

عند تحليل اللغة البصرية السينمائية، يعتمد المشهد على الاقتباس المباشرمن اللوحة، فهو إعادة تمثيل بصرية مباشرة لوضعية أوفيليا في اللوحة. البطلة جوستين طافية في الماء، بنفس وضعية الجسد واليدين، ومحاطة بالأزهار المتناثرة.

فعلى عكس اللوحة، يتميز المشهد السينمائي بألوان أكثر برودة ودرامية، درجات باردة (رمادي، أزرق، أخضر داكن)، بإضاءة خافتة تحاكي ضوء الشفق أو ما قبل العاصفة. أما الإضاءة فتبدو ضوء سينمائي طبيعي soft lighting يعكس حالة الحزن والانفصال النفسي، مع مؤثرات رقمية تقلل من التشبع اللوني لإبراز الطابع الكئيب، مما يضفي عليها طابعاً كابوسياً أو حلمياً.

ينقل المشهد شعورًا باليأس المطلق، الاستسلام، الجمال المأساوي للكآبة. إنه تجسيد بصري للحالة النفسية لجوستين التي تبدو متقبلة لنهاية العالم، وربما تجد فيها سلامًا. أما سميولوجياً فالأزهار تظل رمزًا للموت والهشاشة والجمال العابر. والماء يرمز إلى اللاوعي أو العالم الآخر.

استخدم Lars von Trier المؤثرات الرقمية (Digital Effects) ومنها التلاعب بسرعة الحركة، مثل تقنية الحركة البطيئة المفرطة (extreme slow motion) لتحويل اللحظة إلى تأمل بصري، وكأن المشهد ينتمي إلى عالم خارج الزمن. وتصحيح الألوانColor Grading فتم تعديل التدرجات اللونية رقمياً لتصبح أكثر برودة، ما يعكس الحالة النفسية لشخصية "جوستين". والدمج البصري VFXالنباتات المحيطة، وتجسيد الجسد داخل الماء، استُخدمت فيها تقنيات المزج الرقمي لتحاكي ملمس اللوحة وتضفي بعدًا حلميًا.

٢- فيلم Girl with a Pearl Earring (٢٠٠٣) إخراج Peter Webber

استلهم فيلم Girl with a Pearl Earring (٢٠٠٣) إخراج Peter Webber من لوحة Girl with a Pearl Earring للفنان التشكيلي Johannes Vermeer، ترتدي البطلة "جريت" (سكارليت جوهانسون) عمامة زرقاء وقرطًا من اللؤلؤ، وتنظر

بوجها للكاميرا مع خلفية داكنة، مثل التكوين البصري للوحة الأصلية. قام مدير التصوير إدواردو سيرا (Eduardo Serra) ببناء المشاهد بأسلوب بصري يستلهم مباشرةً من جماليات لوحة فيرمير، فكان حريص على خلق توازن دقيق في التكوين، واستخدم التماثل والضوء لتقريب الصورة السينمائية من الطابع الهادئ والمركّز للوحة الأصلية. التكوينات تركز على مفهوم التلصص لفرويد من خلال استخدام التأطير Framing بالعناصر المتاحة بالكادر، وخاصة الأبواب والنوافذ، كرمز للانتقال من حدث لحدث، او مكان لمكان .... الخ حسب سياق الاحداث بالفيلم، فلعب التكوين عنصر رئيسي في السرد البصرى لقصة الفيلم. يقوم الفيلم بإعادة تمثيل تكوين اللوحة البسيط، والتركيز على وجه الممثلة (سكارليت جوهانسون) وملابسها. يستخدم الفيلم إضاءة ناعمة منتشرة وطبيعية تحاكي إضاءة فيرمير في لوحاته. الألوان دافئة ومحايدة، والمؤثرات الرقمية لتكثيف الدقة اللونية والملمس، مما يخلق جوًا حميميًا وتاريخيًا. تم تصميم الأزياء والديكور بعناية فائقة لتعكس العصر وتتناسب مع ألوان وأسلوب لوحات فيرمير.

تم ترشيح مدير التصوير سيرا Serra لجائزة الأوسكار لأفضل تصوير سينمائي عن هذا الفيلم. تميزت لغته البصرية بإعادة خلق إضاءة وأجواء لوحات فيرمير بدقة وإتقان مذهلين، مما أضفى على الفيلم طابعًا بصريًا لوحيًا فريدًا. لقد استخدم الضوء الطبيعي بشكل مكثف والمحافظة على لوحة الألوان الهادئة لتبدو كل لقطة وكأنها لوحة فيرمير حية.

شكل (١٤) لقطات من فيلم Girl with a Pearl Earring، توضح استخدام التأطير ومفهوم التلصص لفرويد

شكل (١٥) لوحة (View of Delft) لVermeer عام ١٦٦١، ومشاهد الفيلم تستلهم شكل المجتمع الهولندى خلال القرن السابع عشر

شكل (١٦) لوحة (The Little Street) لVermeer ، استلهم منها مشاهد الشارع بمدينة دلفت بالفيلم

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

شكل (١٧) لوحة(Woman with a Water Jug) لـVermeer ، المشهد المستلهم بالفيلم

تستخدم بعض الأفلام أساليب الفن التشكيلي في بناء المشاهد بطريقة تعكس الرمزية والتجريد، مما يعزز التأثير العاطفي والجمالي. فتقدم أمثلة بارزة على كيفية استلهام الإخراج البصري من لوحات الفن التشكيلي، مما يُثري السرد السينمائي ويُعمق التجربة البصرية ومنها:

- فيلم Dreams (1990) للمخرج أكيرا كوروساوا (Akira Kurosawa) يُقدم هذا الفيلم مشهداً لافتاً حيث يجد البطل نفسه منغمساً في عالم لوحات الفنان فينسنت فان جوخ (Vincent van Gogh) تتجلى التجربة السينمائية الفريدة في قدرة الفيلم على تحويل الأبعاد اللونية والتكوينات المميزة للوحات فان جوخ إلى فضاء متحرك، مما يُشعر المشاهد وكأنه يتجول داخل اللوحة نفسها.
- فيلم The Mirror (1975) للمخرج أندريه تاركوفسكي (Andrei Tarkovsky) تأثرت بعض مشاهد هذا العمل بلوحة "Hunters in the Snow" (صيادون في الثلج) للفنان بيتر بروغل الأكبر(Pieter Bruegel the Elder) . في التشابهات التكوينية البصرية والايقاع العام للمشاهد.
- فيلم A Clockwork Orange (1971) للمخرج ستانلي كوبريك (Stanley Kubrick) استلهم كوبريك في هذا الفيلم تكوينات بصرية من أعمال فان جوخ، وتحديداً لوحة "Prisoners' Round" (دائرة السجناء)، التي ظهرت في مشهد السجن، مما يُبرز كيف يمكن لأسلوب فنان تشكيلي أن يُضفي أبعاداً رمزية ونفسية على الفكوين السينمائي.
- فيلم The Road (2009) للمخرج جون هيلكوت (John Hillcoat) تعكس بعض مشاهد الفيلم تأثراً بلوحات إدوارد هوبر (Edward Hopper)، وخاصةً في استخدام الإضاءة والفراغات الواسعة التي تُعبر عن مشاعر العزلة والفراغ، مما يضفي على الفيلم طابعاً بصرياً كئيباً يتناغم مع موضوعه.
- فيلم The Ten Commandments (1956) للمخرج سيسيل بي. ديميل (Cecil B. DeMille) في هذا الفيلم التاريخي الملحمي، استُخدمت تكوينات بصرية مستوحاة من لوحات تاريخية تُصور مشاهد دينية، مما يُضفي على الفيلم مهابة وعظمة تتناسب مع موضوعه الكتابي.
- أفلام السير الذاتية للفنانين التشكيليين، هناك فئة واسعة من الأفلام التي تُسلط الضوء على حياة فنانين تشكيليين بارزين مثل فينسنت فان جوخ (Vincent van Gogh) ، أميديو موديلياني (Amedeo Modigliani) ، وفرانسيسكو غوي (Francisco Goya)، تعتبر تلك الأفلام دليل على تأثر السينما بهؤلاء الفنانين التشكليين، فيتم تجسيد عالمهم الفني وشخصياتهم من خلال لغة سينمائية بصرية ديناميكية، مما يُعمّق العلاقة بين الفن التشكيلي والسرد السينمائي.

٣- فيلم Loving Vincent (٢٠١٧) – إخراج Dorota Kobiela & Hugh Welchman

يعد فيلم "Loving Vincent" أول فيلم روائي طويل يتم رسمه بالكامل، وقد تم إنتاجه بأسلوب اللوحات الزيتية المستوحاة من أعمال الرسام الهولندي الشهير فنسنت فان جوخ. يمثل هذا العمل تجربة فنية فريدة من نوعها، حيث يمزج بين الفن التشكيلي والسينما، من خلال توظيف التكنولوجيا والرسم اليدوي لإحياء عالم فان جوخ البصري.

في بعض الأحيان، تُبنى الأفلام بالكامل على لوحة فنية واحدة. وفيلم "Loving Vincent" (2017) هو مثال بارز على ذلك، حيث جسد حياة الرسام الهولندي الشهير فنسنت فان جوخ من خلال تحريك لوحاته. بدأت فكرة الفيلم كمشروع فني وسينمائي ضخم، وجمع أكثر من ١٢٥ فنانًا من مختلف دول العالم. وقد تم رسم أكثر من ٦٥,٠٠٠ إطار يدوي باستخدام تقنيات مشابهة لتقنيات فان جوخ، مثل ضربات الفرشاة القصيرة والسميكة. كما استخدمت الألوان المتداخلة. أُعيد تجسيد لوحات مشهورة داخل الفيلم، مثل "Starry Night"، و"Café Terrace at Night"، و" Portrait of Dr. Gachet"، ولوحة "Portrait of Dr. Gachet"، و"The Night Café". نجح الفيلم بشكل واسع، وتم ترشيحه لجائزة الأوسكار كأفضل فيلم رسوم متحركة لعام ٢٠١٨.

قصة الفيلم مستوحاة من فكرة اللوحة ومشاعرها وخلفيتها التاريخية، فيظهر الحالة النفسية لفان جوخ من منظور تشكيلي سينمائي. تم في البداية تصوير الفيلم كمشهد سينمائي حي باستخدام ممثلين حقيقيين في استوديوهات ومواقع مناظر تشبه لوحات فان جوخ أو باستخدام تقنية الكروما والشاشات الخضراء. استخدمت هذه المقاطع كمرجع بصري، وجرى تحويلها لاحقًا إلى لوحات زيتية. بعض الشخصيات مثل دوجلاس بوث (Douglas Booth) وسيرشا رونان

(Saoirse Ronan)مثّلوا أدوارًا أمام الكاميرا، ثم أعاد الفنانون رسم تعبيراتهم بأسلوب فان جوخ. عندما يظهر الفيلم شخصية بوستمان رولين (Postman Roulin) أو الطبيبة غاشيه (Dr. Gachet)، فإنها تُقدم تماماً كما ظهرت في بورتريهات فان جوخ الأصلية، ولكنها الآن تتحرك وتتفاعل وتُعبر عن مشاعرها في سياق سردي. المشاهد التي تدور في حقول القمح أو في المقاهي الليلية، تُعيد ببراعة التكوينات والألوان والخطوط الدوامية التي ميّزت لوحات فان جوخ الطبيعية ومناظره الداخلية الشهيرة مثل (The Starry Night)أو (The Night Café)، لكنها تقدمها في حالة حركة مستمرة.

يعتمد تحويل العمل التشكيلي إلى عمل سينمائي على عدة مراحل. أولاً، يتم فهم الفكرة البصرية وتحليل عناصرها التشكيلية. ثم تُصاغ القصة لتتحول إلى سيناريو درامي ذي بناء قوي. بعد ذلك، تُوظف العناصر البصرية في السرد السينمائي، مع مراعاة الأبعاد الفنية مثل الإضاءة والتكوين واللون، لضمان الحفاظ على روح العمل الأصلي وتقديمه في شكل تفاعلي حي.

تم بناء قصة الفيلم استنادًا إلى رسائل فان جوخ وأعماله الفنية، وسرد حياة الفنان من خلال عيون الشخصيات التي رسمها في لوحاته. اعتمد صُناع الفيلم على تصوير الممثلين أولاً بأسلوب واقعي، ثم أعادوا رسم كل مشهد كلوحة باستخدام تقنية الروتوسكوب اليدوية Manual Rotoscoping. تركز هذه التقنية على تتبع المشهد الأصلي ورسمه بتقنية معينة، فتميز الفيلم بانه لا يشبه أي فيلم آخر نظراً لروحه التشكيلية الخالصة.

يجسد الفيلم الجو العام لجنون فان جوخ وشغفه وعزلته، تماماً كما تظهره لوحاته. مزاج وروح سريالية، وحركات دائرية دوامية، والتأثر العاطفي التي تُشعر بها عند رؤية لوحاته، ترجموا ببراعة إلى تجربة سينمائية.

تم تصوير الفيلم في البداية كمشاهد تمثيلية حية بممثلين حقيقيين. بعد ذلك، تم رسم كل إطار من إطارات هذا الفيلم يدوياً بالزيت على القماش، على غرار أسلوب فان جوخ. هذا المنهج يسمح للفنانين بتتبع حركة الممثلين والتعبير عنها بضربات فرشاة فان جوخ، مما يُحول اللوحة الواحدة إلى جزء من سلسلة متصلة تُشكل حركة وسرداً.

لم يستخدم الذكاء الاصطناعي لتوليد الأسلوب الفني في " Loving Vincent" بشكل مباشر، فإن عملية الإنتاج نفسها اعتمدت على التقنيات الرقمية في مراحلها الأولية والنهائية: التصوير الرقمي للممثلين، استخدام الشاشات الخضراء، ثم رقمنة اللوحات النهائية وترتيبها لتشكيل الفيلم. هذا يدل على أن التقنيات الرقمية هي البنية التحتية التي تُمكن حتى المقاربات الفنية اليدوية من الوصول إلى شكلها السينمائي النهائي. يعد "Loving Vincent" بمثابة غاية فنية تسعى إليها تقنيات الذكاء الاصطناعي في "تحويل النمط الفني" (Style Transfer)، حيث تهدف إلى تحقيق نتائج مشابهة، ولكن بأساليب آلية.

تجاوز دور المصور السينمائي (Łukasz Żal) التقاط الصورة الخام. لقد كان له دور محوري في توجيه الرؤية الجمالية التي سيتم تحويلها لاحقاً إلى لوحات. بالتعاون مع المخرج، قام المصور السينمائي بتصميم الإضاءة للمشاهد الحية المصورة بطريقة تمكن الفنانين الرسامين لاحقاً من تطبيق إضاءة فان جوخ المميزة. مع الأخذ في الاعتبار كيف ستُشكل هذه الإضاءة الظلال وتبرز الألوان عند الرسم بالزيت. كان عليه التفكير في كيفية "ترجمة" الضوء الواقعي إلى ضوء مُصور بضربات فرشاة فان جوخ. حرص على تكوين اللقطات بشكل يشبه تكوينات لوحات فان جوخ، مع الأخذ في الاعتبار حركة الكاميرا وحركة الشخصيات ضمن إطار الكادر، بحيث تكون كل لقطة خام أساساً بصرياً للوحة متحركة. لم يكن المصور السينمائي يرسم بنفسه، فقد كان دوره أساسياً في توفير المادة الخام البصرية (اللقطات المصورة) بجودة ودقة تسمح لأكثر من ١٢٥ فناناً بالعمل عليها وتحويلها إلى رؤية فان جوخ، مما يبرز أهمية التعاون بين مختلف التخصصات الفنية والتقنية.

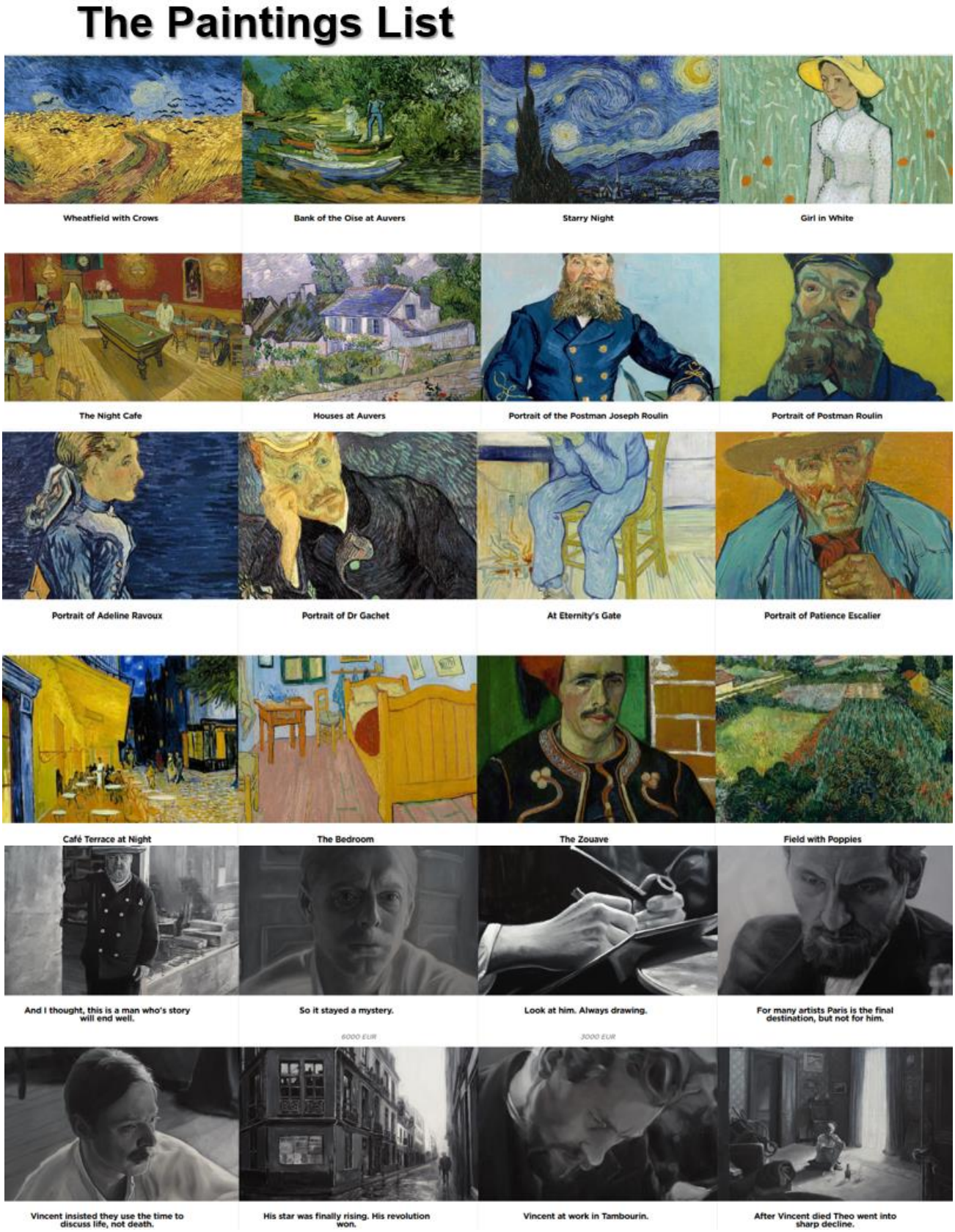
يُحافظ الفيلم بدقة على تكوينات لوحات فان جوخ، مع تكييفها للغة السينمائية. فالخطوط المتموجة، والزوايا المائلة، وتقسيمات الكادر التي نجدها في لوحاته تُصبح جزءاً من تكوين اللقطات السينمائية. ومع ذلك، يكمن الاختلاف في البُعد الزمني الذي تُضيفه السينما؛ فالتكوينات الثابتة تُصبح مراحل ضمن حركة أكبر، مما يُعيد تفسيرها ويُعطيها عمقاً سردياً.

يعيد الفيلم إنتاج لوحة ألوان فان جوخ الزاهية والمشبعة بدقة مذهلة. الألوان الصفراء الذهبية، والأزرق العميق، والأخضر الزمردي، تُسيطر على المشاهد، مما يُغمر المشاهد في عالم فان جوخ اللوني. يركز الفيلم على محاكاة الإضاءة التعبيرية في لوحات فان جوخ. فالتوهج الساطع لمصادر الضوء (مثل الشمس أو المصابيح في (The Night Café)، وخلق العمق دراما باستخدام الظلال. ويشكل هذا الضوء جزءاً أساسياً من الجو العام للفيلم، مُنعكساً على تعقيدات عالم فان جوخ الداخلي.

صرحت المخرجة المشاركة لفيلم "Loving Vincent"، دوروتا كوبييلا (Dorota Kobiela)، بأن هدف العمل الرئيسي هم استكمال ما بدأه الفنان فان جوخ (Van Gogh)، والسعي لنقل مشاعره العميقة للعالم، باستخدام الألوان وضربات الفرشاة الفنية.

(Loving Vincent, Production Notes, 2017)

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.



شكل (١٨) قائمة بعض اللوحات التشكيلية التي تم رسمها واستخدامها في فيلم "Loving Vincent" باسلوب فان جوخ التشكيلي في المشهد السينمائي باستخدام التقنيات الرقمية المتقدمة، وعلى رأسها الذكاء الاصطناعي. ويسعدنا تلقى ارائكم كمتخصصين من خلال استطلاع الرأي.

٢-٢ استطلاع رأى:

تم عمل استطلاع رأى للمتخصصين والأكاديميين، بعنوان:

تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية المعاصرة

يتناول هذا البحث آليات تحويل التكوينات التشكيلية إلى سرد بصري في السينما الرقمية المعاصرة، مع التركيز على دمج عناصر الفن

٢-٢-١ تحليل نتائج الاستبيان:

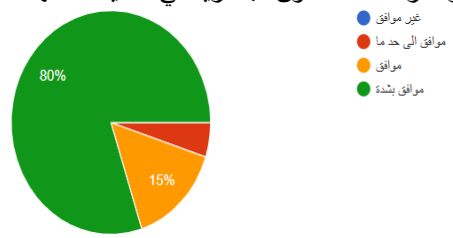
جاء استطلاع الرأي مكون من ٩ أسئلة تم الموافقة عليه من قبل المتخصصين بقسم الفوتوغرافيا والسينما والتلفزيون. وقام ٢٠ متخصص بالإجابة عليه.

بنود التقييم:

(١) غير موافق اللون الأزرق (٢) موافق إلى حد ما اللون الاحمر
(٣) موافق اللون البرتقالي (٤) موافق بشدة اللون الأخضر

١. هل تعتقد أن دمج عناصر اللوحات التشكيلية في المشاهد السينمائية يعزز من جودة السرد البصري للمشهد السينمائي؟

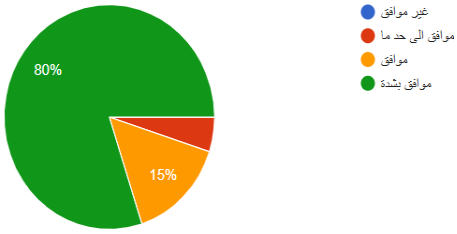
وافق (٨٠٪) بشدة على أن دمج هذه العناصر يعزز من جودة السرد البصري، مما يشير إلى إدراك واسع لتأثير الفن التشكيلي على التجربة السينمائية. لم يسجل أي مشارك عدم موافقته، مما يعكس إجماعًا عامًا على وجود تأثير إيجابي. وجد توافقًا واسعًا بين المشاركين حول أهمية هذه العلاقة بين الفنون التشكيلية والسينما، مما يعزز فكرة تكامل الفنون البصرية في تشكيل المشهد السينمائي.



شكل (١٩)

٢. هل التقنيات الرقمية الحديثة، مثل الذكاء الاصطناعي، عززت تحويل اللوحات التشكيلية إلى مشاهد سينمائية متحركة بسهولة وجودة عالية؟

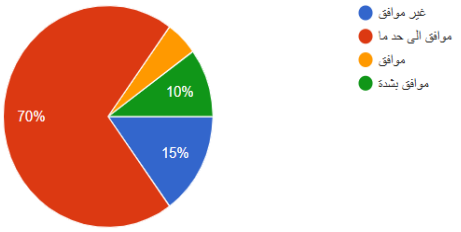
وافق (٨٠٪) أن هذه التقنيات عززت عملية التحويل، مما يشير إلى قناعة واسعة بأن الذكاء الاصطناعي والتقنيات الرقمية تسهل هذا النوع من الإنتاج السينمائي. لم يسجل أي مشارك عدم موافقته، مما يعكس إجماعًا على وجود تأثير إيجابي. مما يؤكد أن الذكاء الاصطناعي أصبح أداة قوية في محاكاة الأساليب البصرية للفن التشكيلي داخل السينما، سواء من خلال تحليل تكوين اللوحات، إعادة إنتاج الألوان والأنسجة، أو حتى تحويل الأساليب الفنية إلى مشاهد متحركة تنبض بالحياة. يبدو أن التقنيات الحديثة لم تعد فقط أدوات مساعدة، بل أصبحت جزءًا جوهريًا من العملية الإبداعية في المزج بين الفنون التشكيلية والسينما.



شكل (٢٠)

٣. هل تعتقد أن استخدام التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي في هذا التحويل يُساهم في إضفاء أبعاد جمالية ورمزية جديدة على التجربة البصرية للجمهور؟

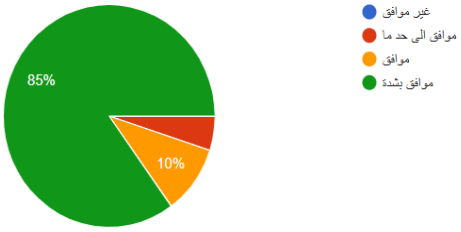
وافق (٨٥٪) بشدة على أن هذه التقنيات تُحدث تحولًا كبيرًا في كيفية تقديم المشاهد السينمائية المستوحاة من الفن التشكيلي، مما يعكس قناعة قوية بأن الذكاء الاصطناعي يمكنه تعزيز العمق الفني والبصري. لا توجد نسبة رفض أو اعتراض، مما يدل على وجود إجماع حول الفوائد المحتملة لاستخدام الذكاء الاصطناعي والتقنيات الحديثة في هذا المجال. أصبح الذكاء الاصطناعي جزءًا جوهريًا في إعادة صياغة المشاهد السينمائية من منظور فني جديد، حيث يسهم في تحسين التفاصيل البصرية، إضافة ديناميكية أكثر حيوية، وتعزيز الرمزيات الموجودة في اللوحات الأصلية. يبدو أن هناك إدراكًا متزايدًا لدور التقنيات الحديثة في إثراء التجربة السينمائية وتوسيع إمكانيات التعبير البصري.



شكل (٢١)

٤. هل يمكن للذكاء الاصطناعي أن يحل محل الدور الإبداعي للمصور السينمائي في توجيه وتشكيل المعالجة البصرية للمشاهد المستوحاة من اللوحات التشكيلية؟

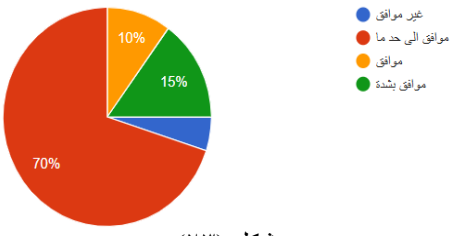
جاء الرد بنسبة (٧٠٪) وافقوا إلى حد ما، مما قد يعكس وجهة نظر ترى أن الذكاء الاصطناعي يمكنه دعم عمليات التصوير، ولكن مع وجود رقابة بشرية وإبداع فني متكامل. ونسبة (١٥٪) رفضوا، مما يعني أنهم يتفقون على أن الذكاء الاصطناعي يمكن أن يكون أداة مساعدة، ولكنه لا يستطيع أن يستبدل العنصر البشري بالكامل. مما تعكس إدراكًا لأهمية العنصر البشري في التوجيه البصري للمشاهد السينمائية، حيث لا يمكن للذكاء الاصطناعي أن يُجسد الحس الجمالي الشخصي، تفسير الضوء والظل، أو ترجمة المشاعر البصرية بنفس العمق الذي يقوم به المصور السينمائي. يبدو أن هناك اتفاقًا على أن التكنولوجيا يمكن أن تعزز الإبداع، لكنها لا تستطيع أن تستبدله تمامًا.



شكل (٢٢)

٥. هل تعتقد أن استخدام الذكاء الاصطناعي في تحويل اللوحات التشكيلية إلى مشاهد سينمائية يُقلل من "أصالة" العمل الفني النهائي أو يُفقده جزءًا من فرادته البشرية؟

وافق (٧٠٪) إلى حد ما على أن الذكاء الاصطناعي قد يقلل من أصالة العمل الفني أو يُفقده جزءاً من فرادته البشرية عند تحويل اللوحات. بينما ١٥٪ فقط يُوافقون بشدة على هذا الرأي، و١٠٪ يُوافقون بشكل عام. وتُشكل نسبة صغيرة جداً (٥٪) من المستجيبين من لا يوافقون على هذا الطرح. تعكس هذه النتائج وجود قلق لدى غالبية المشاركين (٧٠٪ موافق إلى حد ما، بالإضافة إلى ١٥٪ موافق بشدة و ١٠٪ موافق) بشأن تأثير الذكاء الاصطناعي على أصالة العمل الفني البشري وفرادته عند تطبيقه في سياق التحويل الفني من اللوحة إلى المشهد السينمائي، حتى وإن كان هذا القلق في معظمه في مستوى "إلى حد ما."



شكل (٢٣)

النتائج: Results

- أن العلاقة بين الفن التشكيلي والسينما ليست علاقة اقتباس أحادي الاتجاه، بل هي حوار فني مستمر، أثرت فيه كل وسيط في الآخر، وساهم في تطور لغتهما البصرية والجمالية. هذا

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

التداخل يُبرز الطبيعة الجامعة للفن وقدرته على إعادة تشكيل نفسه عبر الوسائط المختلفة.

- رغم تطور أدوات المعالجة الرقمية، لا يزال للفن التشكيلي دور محوري في تغذية خيال السينما المعاصرة، خاصة من خلال مساهمته في بناء مشاهد تحمل بعدًا جماليًا وفلسفيًا يتجاوز التوثيق أو السرد التقليدي. وتُعزز هذه العلاقة أكثر بفعل التقدم التكنولوجي الذي أتاح إمكانيات جديدة للدمج والتداخل بين الصورة السينمائية والفن البصري.
- يعتمد مديرو التصوير على تقنيات التكوين البصري والإضاءة المستوحاة من المدارس الفنية المختلفة. فإن تصميم الإنتاج السينمائي يدمج عناصر الفن التشكيلي في تكوين المشاهد، مما يعزز الهوية البصرية للأفلام. كما أن مدير التصوير يلعب دورًا حيويًا في ترجمة رؤية المخرج إلى صورة سينمائية، مستخدمًا أساليب الإضاءة والتكوين الفني.
- إن دمج الفن التشكيلي مع السرد السينمائي الرقمي يضع المصور السينمائي أمام تحديات وفرص جديدة تتعلق باستلهام التكوينات التشكيلية، التحكم في الإضاءة واللون بأسلوب فني مستلهم، وإضافة الحركة والديناميكية لعناصر بصرية ثابتة.

التوصيات: Recommendation

- ضرورة استكشاف وتطوير تقنيات الذكاء الاصطناعي التي تعمل كأدوات مساعدة للإبداع البشري (AI-assisted creativity) بدلاً من أن تكون بدائل له، مما يمكن المصورين من استغلال إمكانيات الذكاء الاصطناعي دون التخلي عن سيطرتهم الفنية أو المساومة على الأصالة.
- الاهتمام دراسة كيفية استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدية مثل DALL-E 2 و Midjourney و Generative Adversarial Networks (GANs) في بناء عوالم بصرية سينمائية متكاملة مستوحاة من أساليب فنية تشكيلية محددة، مع دراسة أمثلة مثل فيلم (The Frost) .
- يجب تصميم ورش عمل وبرامج تعليمية متخصصة للمصورين السينمائيين والفنانين التشكيليين تُركز على المهارات المطلوبة لدمج الفن التشكيلي بالسينما باستخدام التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي، لسد الفجوة المعرفية والتقنية في هذا المجال.

المراجع: References

١- أبو بكر، م .(2005) .منهجى فن الاشتباك السيكودرامى: بين الممثلين والمشاهدين .أكاديمة الفنون، القاهرة.

٢- القلشى، إ .(2024) .تقنيات التحول الرقمي الحديث في صناعة المحتوى الإعلامي . Journal of Design Sciences and Applied Arts, 5(2), 247-260. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.222179.1339

٣- القلشى، إ.، &أبو النجا، ل .(2025) .دور الصورة المتحركة في إبراز القضايا الاجتماعية والاضطرابات النفسية .مجلة الفنون والعلوم التطبيقية.(2)12 ,

٤- القلشى، إ.، & سرور، ر .(2024) .أحجام اللقطات وزوايا الكاميرا في السينما والتلفزيون: مصدر إلهام جديد لتصميمات المعلقات النسيجية المطبوعة باستخدام الذكاء الاصطناعي .مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا بحوث علمية وتطبيقية .635-591 ,(1)31 , https://doi.org/10.21608/maat.2024.338808.1180

٥- رياض، ع. ف .(2000) .التكوين في الفنون التشكيلية . الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة.

6- Arditi, J. (2023). The future of film: Generative AI and cinematic creativity. AI & Society. Advance online publication. https://doi.org/10.1007/s00146-023-01748-0

7- Arnheim, R. (1974). Art and visual perception: A psychology of the creative eye. University of California Press.

8- Beardsley, M. C. (1958). Aesthetics: Problems in the philosophy of criticism. Harcourt, Brace & World.

9- Ben Azza, A. A., & Khaldi, M. (2020). Systems of aesthetic and technical work between cinema and fine art. Journal of Cinematic Horizons, 7(1), 487-518.

10- Bordwell, D. (1985). Narration in the fiction film. University of Wisconsin Press.

11- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). Film art: An introduction (12th ed.). McGraw-Hill Education.

12- Boston Dynamics. (2025). Atlas. Retrieved May 27, 2025, from https://bostondynamics.com/atlas/

13- Bourriaud, N. (2002). Relational aesthetics. Les presses du réel.

14- Chilvers, I., & Glaves-Smith, J. (Eds.). (2009). A dictionary of modern and contemporary art. Oxford University Press.

15- Doe, J. (2015). Horror cinema and visual aesthetics. University Press. https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=post_honors_theses

16- Elkalshy, E. (2024). Modern digital transformation techniques in media content industry. Journal of Design Sciences and Applied Arts, 5(2), 247-260. https://doi.org/10.21608/jdsaa.2023.222179.1339

17- Elkalshy, E. A. E. (2022). The Surreal Moving Painting: The Unconscious Dialogue between Cinematography and Plastic Art. Art and Architecture Journal.

18- Elkalshy, E. A. E., & Abu El-Naga, E. F. S. (2025). The role of moving picture in highlighting social issues and psychological disorders. Journal of Arts and Applied Sciences, 12(2). Faculty of Applied Arts, Damietta University, Egypt.

19- Elkalshy, E. A. E., & Zaher Goda, E. (2024). Capturing the aesthetics of light and shadow in Islamic architecture from photography into woven Jacquard hangings. Arts and Architecture Journal, 5(2), 55-97. https://doi.org/10.21608/aaj.2025.344629.1084

20- Elkalshy, E., & Sorour, R. (2024). Shot sizes and camera angles in cinema and television: A new inspiration for printed textile hanging designs using artificial intelligence. Journal of

Retrieved May 27, 2025.
27- Ocvirk, O. G., Stinson, R. G., Wigg, P. R., Bone, J. E., & Cayton, D. L. (n.d.). Art fundamentals: Theory and practice. McGraw-Hill Education. (Please check for specific edition and year).
28- Rijksmuseum. Retrieved May 27, 2025, from https://www.rijksmuseum.nl/en
29- Škrgić, I. (2017). Monomodal and multimodal metaphor and metonymy in the art of H.R. Giger (Doctoral dissertation, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences). https://repozitorij.ffos.hr/en/islandora/object/ffos%3A2284
30- VFX Serbia. (2019, January 14). Welcome to Marwen VFX breakdown. https://vfxserbia.com/2019/01/14/welcome-to-marwen-vfx-breakdown
31- Zhang, H., & Liu, Y. (2022). Deep learning for semantic analysis and content understanding in movie scenes. Journal of Visual Communication and Image Representation, 86, 103507. https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2022.103507

Specific Education and Technology: Scientific and Applied Research, 31(1), 591-635. https://doi.org/10.21608/maat.2024.338808.1180
21- Elkins, J. (1997). The object stares back: On the nature of seeing. Harvest Books.
22- Fever Up. (2003). Critically acclaimed Van Gogh: The immersive experience is coming to Tucson. Retrieved May 27, 2025, from https://newsroom.feverup.com/en-US/227358-critically-acclaimed-van-gogh-the-immersive-experience-is-coming-to-tucson
23- Giraud, J., & Deshpande, A. (2022). Generative adversarial networks for synthetic visual content creation in film production. ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM), 18(4), 1-20.
24- Gombrich, E. H. (1972). The story of art. Phaidon Press. (Original publication 1950, various editions).
25- Google Arts & Culture. Retrieved May 27, 2025, from https://artsandculture.google.com/
26- Leibovitz, A. (2023). Interview on photography and AI. The New Yorker.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.