

الفرق بين العجايز

فصلية علمية محكمة

العددان 33 - 34 شتاء 2020



الذكاء الاصطناعي
وتعليم الفنون الإبداعية
رؤية جديدة نحو المستقبل

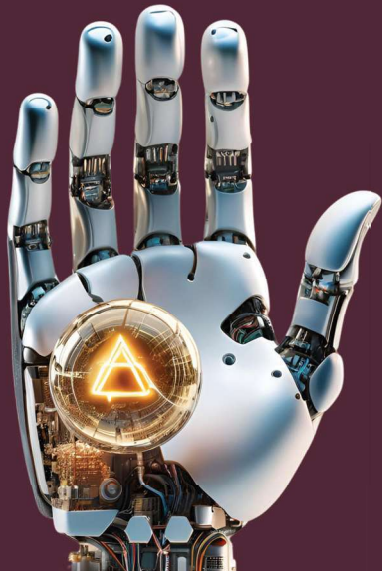


الفرق بين المعاصرة 34 33

رقم الإيداع
2011 - 6269
الترقيم الدولي
3639 - 1110

شروط وأحكام النشر في المجلة

- المواد المنشورة في المجلة تعبر عن رأي كاتبها ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.
- ترحب المجلة بأي مداخلات أو تعليقات أو تصويبات على ما ينشر بها من مواد.
- يراعي الباحث القواعد العلمية في كتابة البحث.
- أن يكون البحث متناسلاً مع طبيعة المجلة البحثية.
- أن يكون البحث كاملاً، وجميع أركانه متناسقة مع بعضها البعض.
- يتحمل الباحث المسؤولية الكاملة تجاه كل الأمور الواردة في بحثه المقدم، وأن يكون مسؤولاً عن البيانات والمعلومات المرفقة خلاله، وجميع الحقائق العلمية المرفقة داخل البحث.
- يرسل المواد إلى المجلة إلكترونياً بصيغة word مع مراعاة تنسيق البحث وتنسيق هوامشه بصورة سليمة.
- للمجلة الحق في مراجعة أصحاب المقالات والدراسات لإجراء تعديلات تراها المجلة ضرورية.



رئيس مجلس الإدارة
ورئيس التحرير
أ.د غادة جبارة
رئيس أكاديمية الفنون

مدير التحرير
أ.د مدحت الكاشف
سكرتير التحرير
شيماء توفيق
مستشارو التحرير
حسب الترتيب الأبجدي
أ.د سميرة رمضان
أ.د فوزية حسن
أ.د مجدي عبد الرحمن
أ.د هدى وصفي

المدير الإداري
صفاء عباس
المراجعة اللغوية
إيناس أحمد
الإخراج الفني
محمد الكومي

ملف العدد

الذكاء الاصطناعي والفنون الإبداعية

21	أ.م.د / دعاء فتحي الديب الأستاذ المساعد بقسم هندسة المناظر المعهد العالي للسينما	استخدام الواقع المعزز في الدراما السينمائية
55	د / محمد محمود عبد العزيز مدير التصوير السينمائي بالحياة الوطنية للإعلام	الأساليب الفنية للصورة المقدمة والتكنولوجيا الرقمية
71	أ.م.د / هشام محمد إبراهيم أحمد الأستاذ المساعد بقسم طرق تدريس الباليه بالمعهد العالي للباليه	التقنيات الحديثة وتأثيرها على عروض فن الباليه «باليه أوديسيوس نموذجاً»
85	د / معتز الشحري المدرس بالمعهد العالي للسينما قسم الرسوم المتحركة	أثر الذكاء الاصطناعي تقنيا وفنيا في تطور الرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية
97	د / إبراهيم إسماعيل دشتي الأستاذ المشارك بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	الذكاء الاصطناعي بتقنية DeepFake وأثره على صناعة السينما في العالم
123	أ.م.د / ولاء محمد محمود أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون الشعبية أكاديمية الفنون	الذكاء الاصطناعي في السينما وتطويعه لموضوعات التراث
141	د / نجم عبد الله الراشد الأستاذ المشارك بالمعهد العالي للفنون المسرحية قسم التلفزيون - الكويت	أثر الكاميرات التلفزيونية الرقمية والإضاءة الحديثة على جودة الصورة التلفزيونية

177	أ.م. د / عبيد فوزي الأستاذ المساعد بقسم التمثيل والإخراج بالمعهد العالي للفنون المسرحية	مسرح البلالي باك بين السرد والارتجال
189	د / رهام صادق العوضي أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	اتجاهات توظيف المادة التاريخية في المسرح العربي
199	د / وليد حسن سراب أمير المعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	السينوغرافيا المسرحية بين منهجية التعليم والإبداع
211	د / فهد سليم السليم أستاذ مساعد بالمعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	الخصائص والمتناقضات بين المسرح الديني والكوميديا ديلارتي
121	د / علي عبد الله حيدر أستاذ مشارك قسم الدراما والنقد المسرحي المعهد العالي للفنون المسرحية الكويت	الموت وما بعد الموت.. في مسرح ياسمينارضا دراسة في مسرحية «أحاديث ما بعد مراسم دفن»
239	أ.م.د. / هانزاده عصمت علي يحيي الأستاذ المساعد بقسم طرق تدريس الباليه بالمعهد العالي للباليه	دور الفنون في إعداد شخصية الطفل
255	أ.م.د. / هيمان سند التهامي محمد قسم السيناريو- المعهد العالي للسينما	إشكالية الفصول الدرامية في السيناريو السينمائي
281	أ.م.د. / هنادي عبد الخالق أستاذ مساعد بقسم التمثيل والإخراج المعهد العالي للفنون المسرحية	آليات مستحدثة لجذب المتلقي للمسرح
297	دراسة وترجمة: د. حاتم حافظ المدرس بقسم الدراما والنقد المعهد العالي للفنون المسرحية	سبعة أطفال يهود مسرحية من أجل غزة تأليف: كاريل تشرشل



أ.د غادة جبارة

رئيس أكاديمية الفنون

رئيس مجلس الإدارة - رئيس التحرير

تزامنا مع إصدار العدد الجديد من مجلتنا الرصينة «الفن المعاصر»، والتي تتضمن ملفا حول الذكاء الاصطناعي في مجال الفنون الإبداعية، ووفق خطة استراتيجية نحو جودة التعليم، كان لزاما علينا أن ندخل إلى ما يعرف بالتحول الرقمي في كافة الأنشطة الأكاديمية العلمية والإدارية،

إيماننا منا بأن أكاديمية الفنون إحدى المؤسسات التعليمية الرائدة، التي تسعى بشكل مستمر إلى مواكبة تطورات العصر، خاصة في مجال الرقمنة والتحول الرقمي، حيث انتهينا بالفعل من استلام أعمال البنية والتشغيل لمشروع المنظومة الرقمية المتكاملة لأكاديمية الفنون. ففي السنوات الأخيرة، شهدت الأكاديمية تحولات جذرية في أساليب التدريس والإنتاج الفني من خلال دمج التكنولوجيا الحديثة والرقمنة في العديد من مجالاتها، حيث تعزم الأكاديمية أن تقدم عبر منصاتها التعليمية والبحثية والتدريبية مجموعة من المنجزات، التي تعكس سعيها المستمر نحو التطوير والابتكار، فلقد أولت أكاديمية الفنون اهتمامًا خاصًا بتطوير برامجها الدراسية عبر التحول الرقمي من خلال تصميم مناهج تعليمية مبتكرة تعتمد على تقنيات التعليم عن بُعد، حتى تستطيع الأكاديمية تقديم فرص تعلم مرنة لطلابها في مختلف أنحاء العالم، كما تم تدشين موقع الأكاديمية بما يحويه من منصات تعليمية رقمية تتيح للطلاب التفاعل مع محتوى

أكاديمي متقدم، مما يساهم في رفع كفاءة العملية التعليمية وتوسيع نطاق الوصول إلى المعرفة، وسوف تتضمن هذه المنصات في القريب العاجل برامج تدريبية متخصصة في مجالات الفنون الرقمية مثل التصميم الجرافيكي، المونتاج السينمائي، والإنتاج الصوتي باستخدام أحدث البرمجيات في مجال الفنون البصرية. وقد أحرزت أكاديمية الفنون تقدمًا ملحوظًا في رقمنة الممارسات الفنية عبر استخدام تقنيات حديثة مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR). ولا شك أن هذه التقنيات ستمنح الطلاب فرصة لتطوير مهاراتهم في بيئات محاكاة تعزز من فهمهم للأبعاد المختلفة للفن وتوسيع إبداعهم، كما ستتيح الأكاديمية للطلاب استخدام الأدوات الرقمية المتقدمة، مثل برامج التصميم ثلاثي الأبعاد والمونتاج الرقمي لخلق أعمال فنية متميزة.

وفي إطار استراتيجية الأكاديمية، ومواكبة لأحدث مستجدات البحث العلمي -بشكل عام- والبحث في الفنون الإبداعية -بشكل خاص-، فقد أقامت الأكاديمية في عامها المنصرم

مؤتمرا علميا كان المحور الفكري والعلمي الرئيسي فيه حول تأثير الذكاء الاصطناعي على الممارسة الفنية والبحث الأكاديمي (ما بين التحديات المنافسة والإمكانات المضافة)، تفتق عنه مجموعة مهمة من الأبحاث العلمية في مختلف فنون الإبداع. ويعد أحد الإنجازات المهمة التي نسعى إليها في مجال الرقمنة هو عزمنا نحو تدشين الأرشيف الرقمي، الذي يضم مجموعة من الأعمال الفنية القيمة. من خلال هذا الأرشيف، يتم الحفاظ على التراث الفني والثقافي للأكاديمية وتوفير الوصول إليه للأجيال المقبلة، كما يمكن للطلاب والأساتذة والباحثين تصفح هذا الأرشيف الرقمي لدراسة الأعمال السابقة واستخدامها كمصدر إلهام، فضلا عن كون هذا النظام سوف يسهم أيضًا في تسهيل مشاركة الأعمال الفنية مع جمهور أوسع عبر الإنترنت. ومن هذا المنطلق، تدعم أكاديمية الفنون التحول الرقمي بوصفه بنية تحتية حتمية لا مناص منها لمستقبل أفضل من خلال تشجيع البحث والتطوير في مجالات الفنون الرقمية، وذلك وفق خطة -طي

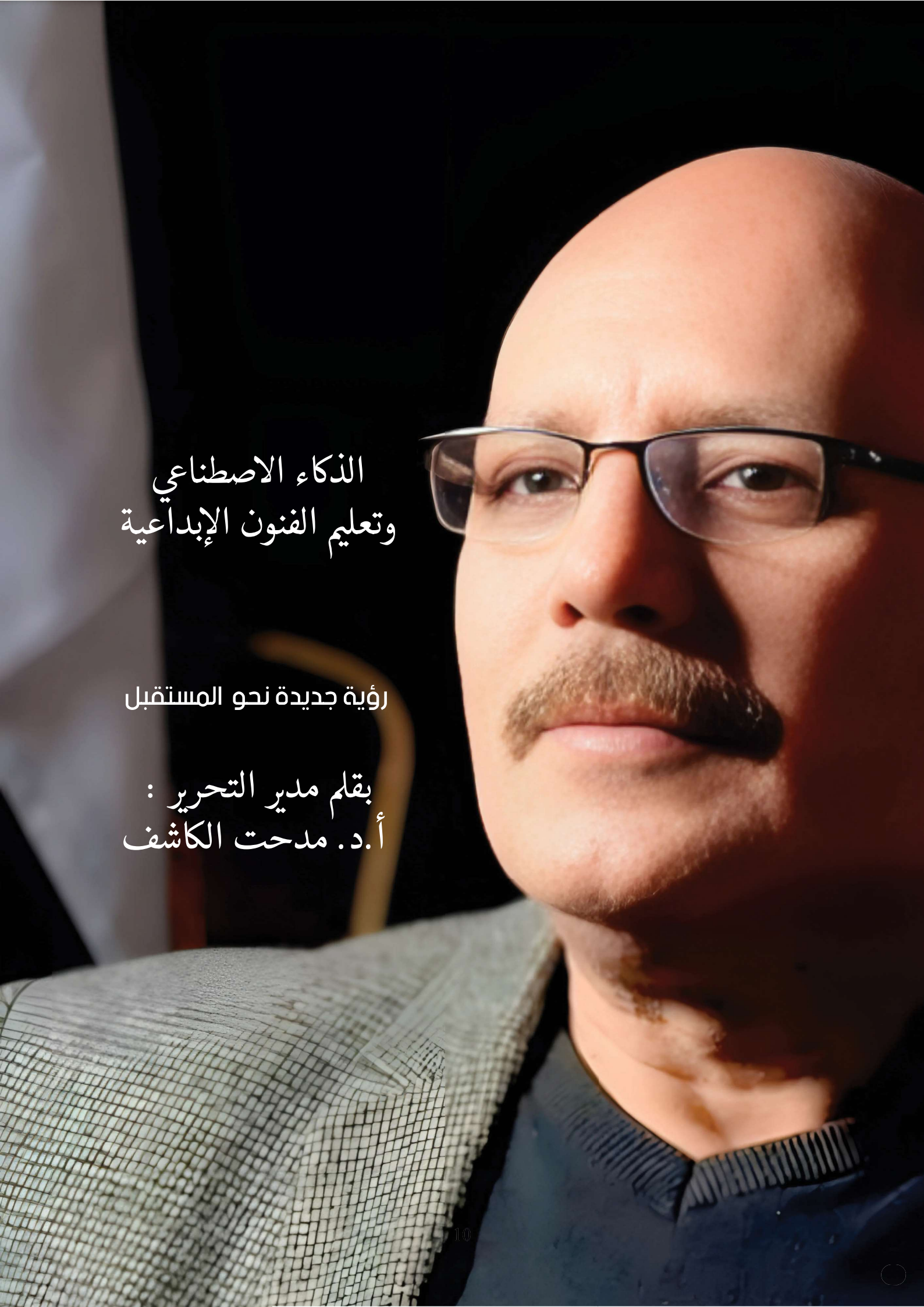
الدراسة- يتم من خلالها تنظيم ورش عمل ومؤتمرات علمية لمناقشة تطبيقات التكنولوجيا في الفنون، وتبادل الأفكار بين الخبراء والمبدعين في هذا المجال. بالإضافة إلى ذلك، سيتم تأسيس مراكز بحثية متخصصة في دراسة تأثير التحول الرقمي على مختلف أنواع الفنون؛ من الفنون التشكيلية إلى الفنون المسرحية؛ ستوفر هذه المراكز بيئة مثالية للابتكار والتطوير في مجالات الفن الرقمي، كما تسعى أكاديمية الفنون إلى تعزيز التعاون مع مؤسسات تعليمية وفنية رقمية عالمية بهدف تطوير البرامج الأكاديمية وتبادل الخبرات. ومن خلال هذه الشراكات، يتم تمكين الطلاب من التعلم من خبراء دوليين، والاستفادة من أحدث التطورات التكنولوجية في مجال الفنون، كما توفر الأكاديمية لطلابها فرصًا للمشاركة في معارض ومسابقات فنية رقمية دولية، مما يتيح لهم تعزيز مكانتهم في الساحة الفنية العالمية، والبدء في تدشين وحدة البحث العلمي والنشر الدولي، التي ستكون بطبيعة الحال منارة تستند إلى الذكاء الاصطناعي والرقمنة، حيث

والأعمال الرقمية التي يمكن عرضها على منصات الإنترنت أو في المتاحف الرقمية، كما تسهم الأكاديمية في تقديم تقنيات جديدة في المونتاج الرقمي، وإنتاج الفيديوهات المتقدمة، وتحرير الصور والفيديو، مما يساهم في تطوير المهارات الفنية الحديثة.

يمكن للدراسات التي يجريها الباحثون من السادة أعضاء هيئة التدريس ومعاونوهم أن تكون متاحة للعالم كله.

وقد بدأنا بالفعل في نشر أعداد المجلة، بما تحويه من أبحاث ودراسات مهمة على موقع الأكاديمية، وبنك المعرفة المصري، وهو الحدث الأهم الذي ينقل مجلة الفن المعاصر نقلة نوعية سيكون لها عظيم الأثر دون أدنى شك. كما تعتزم أكاديمية الفنون تقديم فرص متقدمة في مجال الإنتاج الفني الرقمي من خلال التعاون مع شركات تكنولوجية مرموقة، بحيث يستطيع الطلاب استخدام أحدث الأدوات الرقمية لتطوير مشروعاتهم الفنية. ولا شك في أن هذا التوجه سوف يتيح للطلاب استكشاف الفنون التفاعلية



A close-up portrait of a middle-aged man with a bald head, a mustache, and glasses. He is looking slightly to the left of the camera with a serious expression. He is wearing a dark blue shirt and a light-colored, patterned jacket. The background is dark and out of focus.

الذكاء الاصطناعي
وتعليم الفنون الإبداعية

رؤية جديدة نحو المستقبل

بقلم مدير التحرير :
أ.د. مدحت الكاشف

المبدعين البشريين من تهديدات إحلال التكنولوجيا محله وهو الأمر الذي وإن كان مستبعدا الآن، إلا أنه ممكن الحدوث في ظل عالم متغير يتجه قسرا وبسرعة مخيفة صوب الذكاء الاصطناعي في مواجهة كل تجليات حياته اليومية، حتى إن كاتب هذه السطور يستشعر أن مقالته تلك ستصبح مدعاة للسخرية بعد زمن ليس ببعيد، عندما يحدث ما لا يحمد عقباه، عندما يحكم الذكاء الاصطناعي سيطرته على كل شيء. فالذكاء الاصطناعي يعمل جاهدا على تطوير أنظمة وبرامج قادرة على محاكاة القدرات الذهنية لدى البشر، بدءا من التعلم والاستنتاج، والتحليل والإدراك، وصولا إلى حل المشكلات، أو على أقل تقدير، تقديم الاقتراحات نحو التغلب عليها.

ولما كانت عملية تعلم فنون الإبداع المختلفة تعتمد بشكل كبير على التفاعل المباشر بين المعلم والطلاب ويمثل الإبداع والتفكير الإبداعي جزءا كبيرا من هذا التفاعل، يمكن للذكاء

يشهد عالمنا المعاصر تطورا تكنولوجيا فائقا ومتسارعا، ويأتي الذكاء الاصطناعي Artificial intelligence والذي شاع استخدامه في الآونة الأخيرة اختصارا بـ (AI) في صدارة هذه التطورات التكنولوجية ليغزو مختلف مناحي حياتنا، جدها وهزلها، سواء على مستوى الممارسات الاجتماعية اليومية أو على مستوى الأنشطة الإبداعية أو على مستوى الأبحاث العلمية في شتى المجالات. ومع التطور السريع في تقنيات الذكاء الاصطناعي، بدأت العديد من المجالات التي كانت تعتبر -في السابق- بعيدة عن التكنولوجيا تشهد تغيرات هائلة، ومن بين هذه المجالات يبرز تعليم الفنون الإبداعية كأحد المجالات التي يمكن للذكاء الاصطناعي أن يلعب دورا محوريا في تطويرها؛ فالفنون، بمختلف أنواعها تعتمد على الإبداع والابتكار، وهما عنصران بشريان في الأساس، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يساهم في إثرائهما وتعزيزهما بطرق غير تقليدية، بصرف النظر عن المخاوف التي تهدد

الاصطناعي أن يقدم أدوات جديدة لتحسين هذه العلاقة التفاعلية بشكل أو بآخر، وفقا لطبيعة الإبداع على سبيل المثال، حيث يمكن للذكاء الاصطناعي تحليل الأعمال الفنية للطلاب، وتقديم ملاحظات دقيقة حول تقنيات الرسم أو التلوين أو التكوين، على سبيل المثال. كما يمكنه تقديم اقتراحات حول كيفية تحسين العمل بناءً على أسس فنية معينة، مثل التوازن أو التناغم والتكوين، أو الانسجام اللوني وما إلى ذلك، أو الإبداع الذي يستند في الأساس على آليات كفن السينما، الذي يشهد نموا مضطربا وسريعا يتوافق مع التطور الذي تشهده كاميرات التصوير وبرامج المونتاج والمؤثرات بكافة أنواعها، فضلا عن التطور التكنولوجي في تقنيات الصوت التي أمكن بها التغلب على المشكلات السابقة في إحداث التأثيرات المطلوبة أكثر من ذي قبل. ولا ننسى بطبيعة الحال البرامج التي تساعد على تأليف وتوزيع الألحان الموسيقية، أو الحصول على تأثيرات صوتية تحاكي أصوات

الطبيعة والتي يحتاجها الفيلم السينمائي. باختصار يمكن القول بأن الذكاء الاصطناعي قد وفر للمبدع الإنسان أدوات يتوسل بها لتحقيق ما يعتمل في خياله الإبداعي. وبالعودة إلى مسألة العملية التعليمية في مجال الفنون، نجد أنه من الممكن توظيف قدرات الذكاء الاصطناعي الفائقة في تحليل تجارب الطلاب الإبداعية ومهاراتهم واتجاهاتهم، كل على حدة، للتعرف على الفروق الفردية على مستوى إبداع كل طالب، ومن ثم يمتلك المعلم المؤشرات التي يمكن أن يستند إليها في إنماء التفكير الإبداعي والتقني للطلاب وتطوير مهاراته، والتقييم الموضوعي لأعمال الطلاب، ومن ثم التحفيز على الإبداع والابتكار، إلا أنه من المقلق فقدان الطالب والمعلم لتلك اللمسة الإنسانية التي يفرضها الإبداع بطبيعته في علاقتهما التفاعلية؛ إذ يعتمد الإبداع الفني في أساسه وطبيعته على العواطف والمشاعر والتجارب الشخصية والعمليات الذهنية، الأمر الذي يفرض

علينا التعامل بمنتهى الحذر مع الذكاء الاصطناعي حتى لا يتمكن من إحكام سيطرته بشكل يفقد المبدع إنسانيته، ويفقد العملية التعليمية خاصيتها التفاعلية الإنسانية.

من التطبيقات المثيرة للذكاء الاصطناعي في الفن استخدام ما يعرف في لغات الحواسب الآلية بـ «الخوارزميات» لإنشاء أعمال فنية، بل إن هناك بالفعل العديد من الأدوات التي تتيح للذكاء الاصطناعي إنشاء لوحات أو رسومات أو موسيقى بناءً على بيانات ومدخلات معينة؛ فعلى سبيل المثال، يمكن لبرامج مثل «Runway و Deep Art» تحويل الصور إلى أسلوب فني مشابه لأسلوب فنان مشهور في مجال الفن التشكيلي مثلاً، أو حتى ابتكار أسلوب فني جديد تماماً، إن هذه التطبيقات تفتح الباب أمام العديد من الفنون الرقمية، وتقدم فرصة لتجربة أشكال جديدة من الإبداع، ولكن حتى الآن فإن الطلاب الذين يتعلمون الفنون الإبداعية، على اختلافها وتنوعها

وتنوع طبيعتها وخصائصها، يمكنهم استخدام هذه الأدوات لاستكشاف الإمكانيات غير المحدودة التي يقدمها الذكاء الاصطناعي، وتوسيع فهمهم للفن بشكل غير تقليدي، عندئذ يتحول الذكاء الاصطناعي إلى وسيلة محفزة للإبداع عندما يقدم للطلاب مجموعة واسعة من الأفكار والنماذج التي قد لا تخطر لهم على بال، مما يتيح لهم التفكير بشكل مختلف، على سبيل المثال، من خلال استخدام الذكاء الاصطناعي في الفن الرقمي، فقد يكتشف الطلاب تقنيات وأساليب جديدة لم يكن ليخطر لهم من قبل القيام بها بأنفسهم، بل إن بعض المشاريع الفنية الإبداعية التي تستخدم الذكاء الاصطناعي تتضمن التعاون بين الإنسان والآلة، مما يفتح المجال لإنتاج أعمال فنية لم تكن لتظهر لولا هذا التعاون، وهو ما يتجلى في الفن السينمائي، على سبيل المثال، وبالإضافة إلى ذلك لا يقتصر دور الذكاء الاصطناعي على الفنون البصرية فقط، كالسينما والمسرح والفن التشكيلي وغيرها

ذلك، من المهم أن نواصل التفكير في كيفية دمج هذه التكنولوجيا بشكل يعزز من تجربتنا الفنية البشرية بدلا من أن يحل محلها؛ ففي الكتابة الدرامية التي تعتمد على فكر وخيال مؤلف إنسان بات من الممكن أن تعتمد أيضا على قدرات الذكاء الاصطناعي الذي يمكنه مساعدة الكتاب في تطوير الأفكار أو الأحداث أو الحوارات، وهو الأمر الذي يجعل من الذكاء الاصطناعي ليس مجرد أداة للفنانين فقط، بل قد يتحول إلى شريك إبداعي، وهو التطور الأحدث في مجال التكنولوجيا الذي أفرز ما يعرف مؤخرا بـ «التوأم الرقمي» الذي هو بمثابة نسخة رقمية طبق الأصل لأصل مادي أو غير حي تم ابتكاره بغرض سد الفجوة بين العالمين المادي والافتراضي حيث يتم نقل البيانات بسهولة وبسرعة، مما يسمح للكيان الافتراضي بالتواجد في وقت واحد مع الكيان المادي.

يتكون التوأم الرقمي من ثلاثة عناصر أساسية، وهي:

بل يمكن أن يكون له تأثير عميق في مجالات مثل الموسيقى والرقص؛ ففي مجال الموسيقى يمكن للذكاء الاصطناعي إنشاء مقاطع موسيقية، وتحليل الأعمال الموسيقية، وتقديم اقتراحات لتحسين الألحان والأنماط الموسيقية، بالإضافة إلى ذلك يمكن للأدوات الذكية تعلم كيفية العزف على الآلات الموسيقية من خلال تدريبها على مجموعات ضخمة من البيانات الموسيقية. وفي مجال الرقص، فقد تم بالفعل استخدام الذكاء الاصطناعي لتطوير تقنيات جديدة لتدريب الراقصين، مثل تتبع الحركات وتحليل الأسلوب، مما يساعد الراقصين في تحسين أدائهم من خلال تقييمات دقيقة لحركاتهم، ومن ثم يعد الذكاء الاصطناعي أداة قوية يمكن أن تحدث ثورة في طريقة تعلمنا وممارستنا للفنون المختلفة من خلال توفير أدوات تعليمية مبتكرة، وتحفيز الإبداع، وتوسيع حدود الإنتاج الفني، حيث يوفر الذكاء الاصطناعي إمكانيات هائلة في مجالات الفنون المختلفة. ومع

1-الكيان المادي: وهو الأصل الفعلي الذي يتم إنشاء التوائم الرقمي له، مثل منتج أو جهاز أو نظام أو حتى شخص إنسان.

2-الكيان الافتراضي: وهو النموذج الرقمي للكيان المادي، والذي يتضمن بياناته وخصائصه وسلوكه.

3-الرابط: وهو الاتصال الذي يربط بين الكيان المادي والكيان الافتراضي، ويسمح بتبادل البيانات بينهما في الوقت الفعلي.

ومن خلال هذه المكونات الثلاثة للتوائم الرقمي، يتم جمع البيانات من الكيان المادي وتسجيلها عبر تقنيات محددة، وهو ما يعرف بالنمذجة، ومن ثم محاكاة سيناريوهات مختلفة والوصول إلى مجموعة من الاحتمالات للظروف المعطاه سلفا، ومن ثم تحليل البيانات ونتائج المحاكاة، وتحديد وسائل التحسين بغرض تجربة أفكار جديدة أو تطوير منتجات مبتكرة، فضلا عن توفير الوقت والجهد من أجل الوصول إلى منتج إبداعي منضبط.

إن هذا التقدم الهائل في تقنيات الذكاء الاصطناعي يطرح تساؤلات كبيرة حول مستقبل الإبداع البشري في الفنون والآداب: كيف؟ ولماذا؟ الأمر الذي لا بد وأن يتصدى له البحث العلمي القائم على تجارب جديدة حول جلب المنافع من توظيف الذكاء الاصطناعي من جانب، ومحاولة درء ما ينتج عن استخدامه من آثار وخيمة على الإبداع البشري من جانب آخر، أو على أقل تقدير التقليل من تلك الآثار، مع الوضع في الاعتبار عدد من الأسئلة حول مفهوم الإبداع نفسه، وما هو تعريفه -من منظور تلك المستجدات التكنولوجية-؟ وهل يستطيع هذا الإبداع أن يظل ثابتا عند كونه عملية فريدة نابعة من القدرة البشرية على التفكير والتخيل والابتكار؟ وعلى جانب آخر يبرز السؤال الأهم وهو: هل يمكن للذكاء الاصطناعي أن يتحول إلى أداة مبدعة أم أنه يمتلك فقط القدرة على محاكاة الإبداع البشري ومحفز للمبدعين لإطلاق العنان أكثر لخيالهم؟ الأمر الذي يقود إلى سلسلة لا

نهائية من الأسئلة التي سوف يتصدى لها المستقبل حتما في السنوات القادمة حول إلى من ينسب العمل الإبداعي؟ من يمتلك حقوق الملكية الفكرية لهذا الإبداع؟ هل هو مبرمج النظام أم الشركة المالكة للتكنولوجيا أم المستخدم الذي قام بتشغيل النظام؟ كل هذه الأسئلة لم تجد بعد إجابات واضحة، وتظل موضوعا للنقاش القانوني والأخلاقي في المستقبل القريب.

وفي هذا العدد من مجلة الفن المعاصر، نفرد ملفا خاصا حول الكيفية التي يتعرض فيها المبدعون لتوظيف الذكاء الاصطناعي، من خلال مجموعة من الأبحاث الحديثة قام بإجرائها مجموعة متميزة من السادة أعضاء هيئة التدريس من داخل الأكاديمية وخارجها، لمزيد من التحليل وإلقاء الضوء على ما هو متاح للاستفادة من هذا التطور التكنولوجي لمزيد من جودة المنتج الإبداعي للفنون.

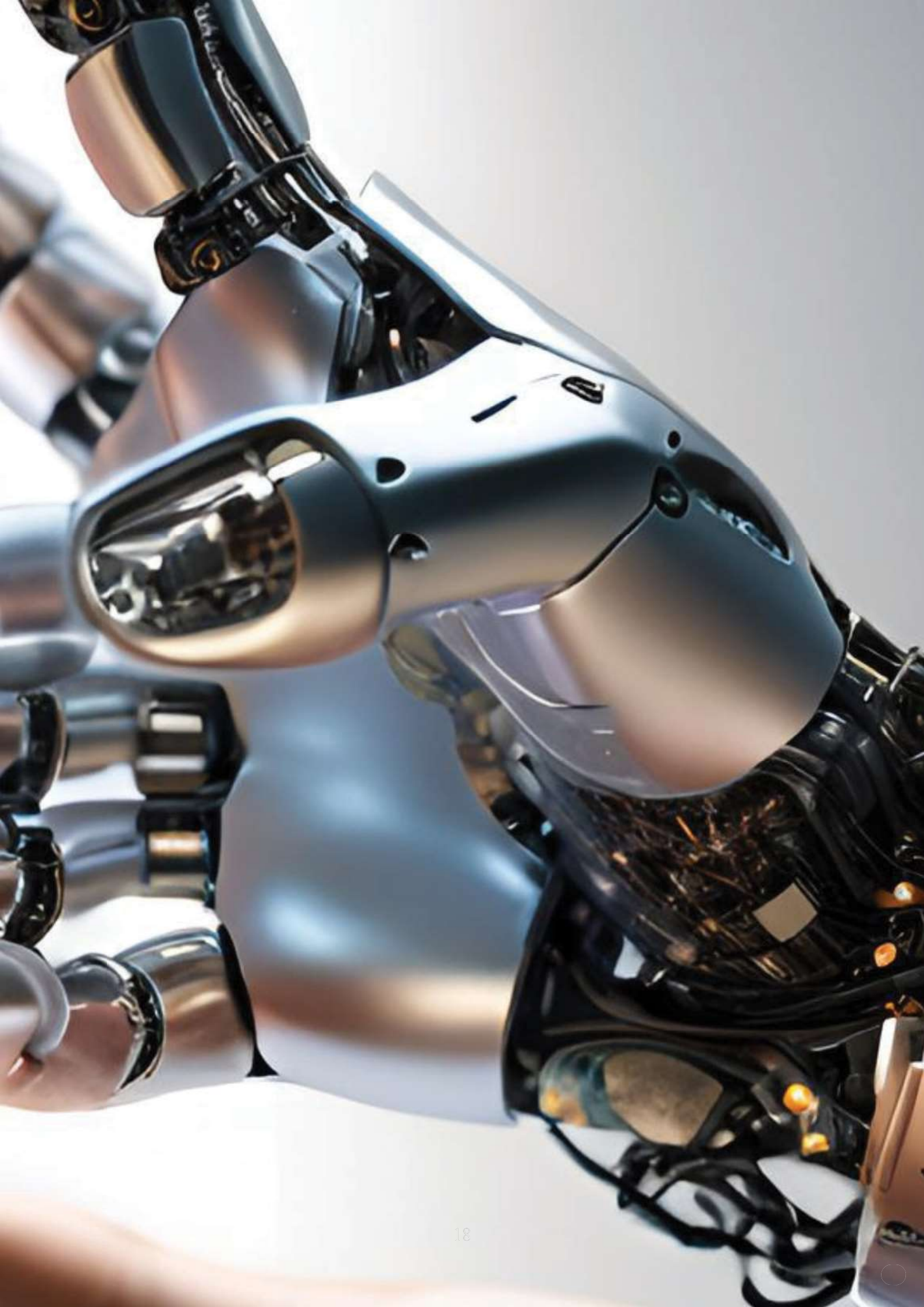
جدير بالذكر في هذا المقام، أن البحث العلمي -بشكل عام- يجد نفسه أيضا في مواجهة التحديات والفخاخ التي قد يحدثها الذكاء الاصطناعي؛ ففي الوقت الذي بات فيه أداة من أدوات البحث العلمي، يستند عليها الباحث في تحليل كميات هائلة من البيانات بسرعة فائقة ودقيقة، مما يساعده على استخلاص رؤى جديدة لم يكن يستطيع الوصول إليها بأدوات البحث القديمة، مما يوفر أيضا الوقت والجهد والنتائج المهمة شديدة الدقة، مما يفتح آفاقا أرحب أمام الباحثين في مجال تطور العلم في شتى المجالات واكتشافات علمية غير مسبوقة، مع الوضع في الاعتبار أن الذكاء الاصطناعي، في الوقت ذاته، يمكن أن يكون في بعض الأحيان متحيزا إذا تم توظيفه اعتمادا على بيانات غير متوازنة أو غير مكتملة، وربما يكون مراوغا في أحيان أخرى، مما ينحو بالبحث إلى نتائج مضللة. وعلى جانب آخر، فاستخدام الذكاء الاصطناعي يثير مجموعة من القضايا الأخلاقية، مثل

أن يتمتع بهذه القيم الأخلاقية نفسها، ولما كان البحث العلمي ينهض على مبدأ الأمانة العلمية، فإن استخدام الباحث للذكاء الاصطناعي لا بد أن يكون مدركاً أنه لا يعبأ بقضية الانتحال أو السرقات العلمية في النصوص التي ينتجها، ولا تنسب في معظم الأحوال إلى مصادرها الأصلية، وبالتالي لا يعول عليها كمصادر موثوقة في البحث العلمي.

خصوصية البيانات، والمسئولية عن القرارات التي يتخذها الذكاء الاصطناعي، مما يكون له آثار سلبية على نتائج البحث العلمي. فضلاً عن ذلك، فإن هناك تحديات تكنولوجية، ربما تواجه معظم الباحثين، الذين يواجهون بعض الصعوبات في التدريب على مهارات تقنية أو استخدام الأدوات المناسبة. وعلى جانب آخر، التمسك بالمعايير الأخلاقية الصارمة لضمان خصوصية البيانات التي سوف تتمخض عنها قرارات هي من الأهمية بمكان في حياة البشرية جمعاء، ولا بد أن يعرف الباحثون أن الذكاء الاصطناعي ليس بديلاً عن البحث العلمي، وليس بديلاً عن الباحث، بل هو فقط أداة يمكن أن تعزز قدرات الباحث العلمية؛ فالإبداع والتفكير النقدي والتحليلي صفتان ملازمتان للبحث العلمي لا يستطيع الذكاء الاصطناعي محاكتهما حتى هذه اللحظة.

أخيراً، فالبحث العلمي يتسم ببعد قيمى وأخلاقي، في الوقت الذي لا يمكن للذكاء الاصطناعي







ملف العدد

الذكاء الإصطناعي والفنون الإبداعية



إشكالية الفصول الدرامية في السيناريو السينمائي

أ.م.د. / هيمان سند التهامي محمد
قسم السيناريو - المعهد العالي للسينما



مقدمة

وكيف أن السيناريو لم يكن ليخطو خطوة واحدة دون نماذج بنائية استرشادية، بل إن طبيعته كشكل هي التي جعلت مسألة تقسيمه إلى فصول عنصرا أساسيا منذ نشأته الأولى.

1. أثر الحكاية على السينما:

1.1. كانت السينما في بداياتها الأولى لا تحتاج إلى حكاية أصلا، فقد كان يكفي أن تصور أشكال الحياة المختلفة، والتي سميت Actualités لجذب المتلقي، فكان الإقبال الجماهيري مذهلا على فيلم يعرض جزءا من مباراة ملاكمة أو قبلة بين رجل وامرأة. ويبين أول ريفيو Review صحفي للسينما أنها كانت عبارة عن برنامج مكون

كثيرة هي المقالات والكتب التي تتحدث عن أخطار البنية ثلاثية الفصول Three Act Structure، وتنسب إليها فشل كتاب السيناريو في كتابة سيناريو جيد، وقد تلقى سد فيلد Syd Field معظم النقد والهجوم باعتباره من رسخ هذا المفهوم في الأذهان عندما قدم بناءه الدرامي المعروف باسم المخطط Paradigm في كتابه الأول، والذي قسم السيناريو إلى ثلاثة فصول وتسبب، وفقا لهذه الانتقادات، في قولبة الأفلام والقضاء على روح الإبداع فيها. ولهذا كان الهجوم على فيلد عنيفا دوما. تهدف هذه الدراسة إلى وصف تاريخ السيناريو وعلاقته المتشابكة بالمسرح،

من عدة أفلام من ضمنها لقطة للأمواج أو جزء بسيط من مسرحية هزلية (Tim and Sobchack 7)، وهو ما جعل السينما في سنواتها المبكرة تندرج تحت ما أسماه توم جunning بسينما الجذب The Cinema of Attraction، وهي السينما التي لا تهتم بالدراما، ولكن حركة الصورة نفسها جذابة للمتلقي.

لقد عبر اللقاء الأول بين الإنسان والصورة المتحركة عن اشتياق الأول لمشاهدة الصور وهي تتحرك، وهو الحلم الذي راود الإنسان منذ أن لون رسوماته الأولى على جدران الكهوف، وحاول أن يثبت الحياة فيها عن طريق الإحياء بحركتها. وهما هي الصورة المتحركة تحرره، كما قال المنظر الألماني والتر بنجامين Walter Benjamin، من أسر عالمه اليومي وترحل به إلى كل الأمكنة والأزمنة، بل إنها جعلته يرى نفسه من عدة زوايا مختلفة، وعرضت ما يفكر فيه وما يحلم به وما يخاف منه (Dix 1).

الحال ولكن مع الوقت، بدأ الجمهور ينصرف عن مشاهدة أفلام الحياة اليومية. وانتبه القائمون على صناعة السينما إلى ضرورة اختراع شيء إضافي غير الصورة المتحركة كي يحافظوا به على حب الجمهور لهذا الاختراع العجيب، ولاحظوا أن الجمهور يقبل على الأفلام التي تحتوي على قدر بسيط من القص Storytelling، وهو ما لمسوه من نجاح فيلم قطع رأس ماري ملكة إسكتلندا، والذي وظف قدرا بسيطا من المونتاج والتمثيل والأكسسوار عند تجسيد اللحظات الأخيرة من حياة هذه الملكة. ثم اتضح أهمية القص بجلاء عندما نجحت الأفلام القصيرة المسلسلة التي أخرجها جورج ميليس Georges Méliès في فرنسا، حيث سرد لأول مرة قصصا سينمائية بسيطة لها بداية ووسط ونهاية (Davis 14). هنا نشأت الحاجة إلى وجود القصة، خصوصا بعد أن أصبح من الممكن أن يصل طول الفيلم إلى دقيقة أو أكثر.

كان الالتفات إلى إمكان تقديم حكاية في السينما هو الدافع لظهور من اعتبر، في بعض المراجع، أول كاتب سيناريو في تاريخ السينما، وهو الكاتب المسرحي سالمي مورسي Salmi Morsi. حدث هذا بعد أن شاهد ريتش هولمان Rich G. Hollman، وهو صاحب مسرح وقاعة عرض للأفلام، فيلما عن آلام السيد المسيح عليه السلام، وعلى الرغم من أن العرض لم ينل إعجابه، فقد ذكره بمسرحية تنتمي إلى النوعية نفسها

لم تتسبب هذه الحركة في تحرير الإنسان من أسر الحياة اليومية فحسب، بل جلبت لأصحاب دور العرض إيرادات فلكية، وهو ما تسبب في نشوب حروب حقوق الملكية الفكرية بين أصحاب البراءات الفكرية، وكان توماس أديسون Thomas Edison مستعدا لفعل أي شيء كي يظل مهيمنا على هذا الاختراع الجديد، وكان من الممكن أن يستمر الأمر على هذا

كان قد شاهدها من قبل. واستطاع هولمان أن يحصل على النص المسرحي والملابس والأكسسوارات الأصلية، وأحضر مخرجا ومصورا وممثلين، وقاموا جميعا بإخراج الفيلم بعد أن تم تعديل النص المسرحي، كي يناسب الطبيعة السينمائية، ونجح الفيلم، لحسن الحظ، نجاحا ساحقا (Stempel 4).

أدرك أصحاب رأس المال حينذاك أن استمرار السينما كمشروع تجاري ناجح مرهون بالحكاية، والتي يمكن أن يستخلصها الجمهور عن طريق الصورة، أو عن طريق إنصاته إلى الراوي الذي يفسر ويحكي ما يجري على الشاشة، أو من العناوين الداخلية Intertitles، وقد استمر هذا الأمر لفترة طويلة في تاريخ السينما الصامتة.

يروي هيتشكوك Hitchcock لتريفو

Truffaut أنه كان بإمكان المنتج، إبان السينما الصامتة، أن يحول أي فيلم ضعيف إلى فيلم ناجح عن طريق كتابة عناوين داخلية كوميدية على الرغم من أن الفيلم كان في الأصل دراما جادة

(Truffaut 27).

أدى هذا النجاح إلى زيادة طلب المنتجين على الحكايات السينمائية، وهو ما حفز الكتاب للاتجاه إلى الكتابة السينمائية لتحقيق هامش من الربح. فقد أصبحت الفرصة متاحة لكل من يملك قلمًا ويستطيع أن يكتب، حتى لو كان جاهلا بقواعد

النحو(!) كما قال إعلان يطلب قصصا سينمائية، بل إننا نستطيع أن نقول إن مهنة كاتب السيناريو قد وُجدت في الأساس لأن السينما احتاجت لمن يكتب لها قصصا. وكانت كتابة العناوين الداخلية هي إحدى المهام الأساسية لكاتب السيناريو، إلى درجة أنه كان يُسمى بكاتب العناوين الداخلية Title Card Writer في بعض الأحيان (Baer xii). ويعتبر روي ماككارديل Roy McCardell هو أول من وُظف في تاريخ السينما الأمريكية، كي يكتب قصصا سينمائية؛ فقد كتب المئات منها بالفعل، بل ظل يكتب إلى أن عاصر صعود التلفزيون. كان ماككارديل في الأصل كاتبًا صحفياً، وكان مناسباً جداً لمهنته الجديدة، لأن عمله في الصحافة كان يقوم على إضافة الكلمات الهزلية إلى اللقطات المصورة، وهو ما جعل من انتقاله إلى السينما سلساً، وكأن الكتابة للصورة عنصر أساسي في كتابة السيناريو من اللحظة الأولى (Stempel 5).

كان ماككارديل هو النموذج الأول للعديد من كتاب السيناريو فيما بعد، فقد كان كاتباً صحفياً وروائياً ومسرحياً معروفاً، وكان هذا هو الأساس، الذي يتم على أساسه اختيار كتاب السيناريو فيما بعد. ومن المعروف أن محاولة جريفيث الأولى لدخول عالم السينما كانت عن طريق بيع سيناريو فيلم لـ إدوين بورتر Edwin S. Porter بعد أن حاول أن يشق طريقه كمؤلف وممثل مسرحي (Loughney 212).

2. 1. أدى الطلب المتزايد على الحكاية المكتوبة خصيصا للسينما لأن تنهال القصص على الاستوديو. كان تأليف القصص السينمائية عملا مغريا إلى درجة اتجاه مئات الصحفيين إلى صناعة السينما، بعد أن عرفوا أن ماككارديل يتقاضى في الأسبوع الواحد مئتي دولار، وهو مبلغ ضخم جدا في تلك الأيام (Loughney 212). ومع ظهور النقد السينمائي في المجالات السينمائية صارت الأفلام عرضة للنقد والسخرية، وبالتالي كان لا بد من أن يتولى شخص ما قراءة كل القصص السينمائية التي ترد إلى الاستوديو ويحدد مدى صلاحيتها، والأهم من هذا أن يكون مثقفا ومطلعا على أهم الأعمال الأدبية والمسرحية المعاصرة حتى لا تتورط شركة الإنتاج في قضية ملكية فكرية تسبب لها خسائر ضخمة كما حدث بسبب فيلم Ben Hur.

هذه الثقافة الأدبية والمسرحية، هي التي جعلت ذائقة محرري السيناريو Script Editors تتماشى مع الذائقة الدرامية في هذه الفترة. وعندما شعروا بأن الإقبال الهائل على تأليف القصص السينمائية يحتاج إلى تنظيم وتعليم اتجهوا إلى كتابة كتب حرفية السيناريو، والتي ظهرت لأول مرة منذ عام 1910، بعد أن ظل محررو السيناريوهات يقدمون نصائح تختص بكتابة السيناريو في مقالات تُنشر بشكل دوري في مجلات سينمائية مثل Photoplay World. وقد تناولت هذه النصائح حرفية السيناريو

بالتحليل والدراسة في ضوء التقنيات الدرامية للمسرحية محكمة الصنع Well-Made Play وتقنيات الرواية الجماهيرية Popular Fiction. فانتشرت في هذه الفترة، مدارس لتعليم كتابة السيناريو، حيث قام مجموعة من المدرسين الأوائل بتعليم حرفية كتابة السيناريو للجيل الثاني من كتاب السيناريو الأمريكيين.

راح محررو السيناريو ومدرسوهم يضعون قواعد لصياغة شكل السيناريو، وأنواع حكاياته، وأشكاله البنائية، وآليات توظيف التشويق وتوليده، والسمات البصرية للفيلم وطرق استخدام العناوين الداخلية، وأخيرا المحاذير الأخلاقية، التي لا بد من أن يتجنبها الكاتب والموضوعات الشائكة، التي لا بد أن يبتعد عنها. وتحولت قواعدهم إلى ما يشبه النهج الذي يجب أن يسير عليه كاتب السيناريو كي يبيع أعماله. وعندما أصبح لكل ستوديو كتابه، قام هؤلاء بالمهمة نفسها التي قام بها المدرسون الأوائل، فتولوا تعليم كتاب السيناريو الجدد في إدارات القصة في الاستوديوهات الكبرى تقنيات هذا الفن، وهو ما أدى إلى توقف وتباطؤ عملية نشر كتب حرفية السيناريو.

2. الأصول المسرحية للسيناريو السينمائي:

1. 2. من أين استقى كتاب السيناريو الأوائل أفكارهم؟

كانت الروايات الجماهيرية

Screenplay يؤكد التشابه بين الاثنين (Maras 84).

لقد وُجدت النماذج الدرامية، في كتب الكتابة المسرحية أو تشريح الدراما، منذ أن كتب أرسطو Aristotle كتابه فن الشعر Poetics، ومن بعده هوارس Horace، والذي قدم في كتابه عن الشعر Ars Poetica مجموعة من القواعد الدرامية الصارمة، وظلت هذه القواعد متبعة في الدراما الغربية إلى أن أصبحت جزءا من نسيجها. وقد تولى أساتذة البلاغة والذين درسوا الأعمال المسرحية والأعمال اللغوية تحت مظلة البلاغة والنحو، دراسة السمات الأساسية للعمل الدرامي، واستفاض بعضهم في مسألة الفصول والذي وصل، على يد بعضهم، إلى خمسة أو ستة فصول.

ظلت كتب الدراما المسرحية وتشريحها تُنشر في الحضارة الأوروبية على يد كبار كتاب الدراما مثل لوب دي فيجا Lope de Vega والذي نشر كتابه قواعد الفن الجديد Arte Nuevo في عام 1609، أو جوستاف فريتاج Gustav Freytag الذي نشر كتابه تكنيك الدراما Technik des Dramas في عام 1863. وقد وضع هؤلاء وغيرهم من النقاد المعايير الدرامية التي سارت عليها أغلب أشكال الدراما المسرحية (التهامي 12). ثم جاءت المسرحية محكمة الصنع، والتي ساهمت في ترسيخ البنية الدرامية المحبوكية، والتي سار عليها المسرح الجماهيري فيما بعد حتى لحظة ظهور السينما،

والمسرحيات هي المصدر الأول لكتاب القصص السينمائية، حتى فيلم The Kiss، والذي أخرجه أديسون في عام 1896 وأثار ضجة عنيفة، كان مقتبسا من مسرحية The Widow Jones، ويتبدى الاقتباس من المسرح في حالة الكاتب مورسي، أو اقتباس جيني جاونتيه Gene Gauntier، والتي تعتبر من كاتبات السيناريو الأوليات لجزء من مسرحية لماذا تهجر الفتيات المنزل Why Girls Leave Home كأول سيناريو لها. أما الاقتباس من الأدب فقد كان منتشرا إلى أن توقف بسبب قانون الملكية الفكرية، الذي ضم السينما بعد فترة من ظهورها، وقد اقتبست جاونتيه جزءا من رواية توم سوير Tom Sawyer في مراحل عملها الأولى. وتشير هذه الاقتباسات إلى أن أهم مصدرين استقى منهما كتاب السيناريو مادتهم القصصية هما الأعمال الميلودرامية والروايات الجماهيرية.

كانت الميلودراما المسرحية صاحبة التأثير البصري الأكبر على السينما في بداياتها الأولى، في حين أمدت الرواية الجماهيرية والمبنية على تقاليد المسرحية محكمة الصنع كُتاب السيناريو بطرق حبك القصص جيدا (Norman 18). ولهذا كان من المنطقي أن يُسمى السيناريو في سنواته الأولى Photoplay Writing وفي بعض الأحيان Photoplay Wright، وغيرها من المسميات التي تربط بينه وبين المسرح، بل إن المصطلح الحديث وهو

والتي اقتبست الكثير من هذا المسرح.

بعد أن دخلت الدراما المسرحية قاعات الدراسة الجامعية ظهرت العديد من الكتب، التي قدمت إسهامات جلية في دراسة النص الدرامي، ونالت هذه الكتابات شهرة واسعة، وواكبت سير السيناريو إبان خطواته الأولى، وأصبحت مرجعا مهما له. ومن أشهر هذه الكتب كتاب Play-Making والذي ألفه المؤلف والناقد المسرحي وليم آرشر William Archer في عام 1912، ودرس فيه الخطوات البنائية للنصوص الدرامية، مثل التمهيد ونقطة الهجوم، والمشهد الإجباري، والصراع والنهايات.

2. 2. كان من الطبيعي، إذن، أن تصبح كتب حرفية السيناريو الأولى امتدادا لكتب التأليف المسرحي، وأن تحتوي مثلها على البناء نفسه تقريبا. وقد ظهر هذا بوضوح في كتاب The Feature of Photoplay لمؤلفه هنري ألبرت فيليبس Henry Albert Phillips. فعلى الرغم من أنه قد ظهر في عام 1921، وبعد أن حاولت السينما أن تستقل بالكامل عن المسرح، فقد أصر فيليبس على تسمية السيناريو بالدراما البصرية Photodrama. وبعد حديثه عن تاريخ السيناريو وتطوره في السنوات الأولى درسه فيليبس من منظور الدراما المسرحية، مؤكداً أن السيناريو كعمل درامي قابل للتقسيم، مثل الموسيقى والشعر والرواية، مؤكداً على دور التقسيم في تمييز الأعمال الدرامية عن الأعمال البدائية.

إن قوة التقسيم تنبع من قدرته على بناء الشاعر والانفعالات في المتلقي من ناحية، وتصعيد الصراع في النص الدرامي من ناحية أخرى، وهو الذي يضيف على المسرحيات والروايات متعة خاصة أثناء التلقي. وعلى الرغم من عدم وجود فواصل في الوسيط السينمائي، مثل الفصول المسرحية، فقد قامت تركيبية الدراما في العاملين على وجود أجزاء أو مقاطع تنهض بوظائف درامية محددة، وتساويها من ناحية الطول، وينهض هذا بدور مهم في إحساس المتلقي باتساق العمل، فإذا قمنا بحذف الفصول أو ما يشبهها من الأعمال الأخرى فكأننا نقلع جوهرها ونحرمها من قدرتها على التأثير في المتلقي (Phillips 13). ويشير فيليبس إلى أن هناك علاقة وثيقة بين الأعمال الدرامية والوقت الذي تستغرقه في العرض، وهو ما يعد ترديدا لكلمات أرسطو، ولهذا من الطبيعي ألا تحتوي الأعمال القصيرة على كل التقنيات البنائية التي توجد في الأعمال الطويلة (Phillips 17).

يميل السيناريو ناحية المسرح بسبب طبيعة العرض والتمثيل؛ خاصة أنه يخضع لقوانينه نفسها، ومن الطبيعي أن ينهض الفصل بدور مهم في كليهما، لأنه يعد "الاستراتيجية التقنية Technical Strategy التي تثري بشدة تأثير المسرحية على المتلقي، وبما أن المسرحية السينمائية Photoplay تسعى إلى تحقيق التأثير نفسه، فلماذا لا نوظف الأداة نفسها؟"

(Phillips 20). وقبل أن ينشر سد فيلد كتابه الأول بسنوات طويلة، قسم فيليبس السيناريو إلى ثلاثة فصول، وسمى الفصل الأول بالتقديم Introduction، والفصل الثاني بالأزمة The Crisis، والفصل الثالث بفك الأزمة The Dénouement، موضحاً أن مفهوم الفصل لا يقسم السيناريو، بل يوحد بين أجزائه ويشكل إيقاعه ويدعم التشويق فيه. وأعلن فيليبس بكل وضوح أن الفصل هو قانون البنية الدرامية المؤثرة (Phillips 22).

3. 2. إن سيطرة النموذج المسرحي على السيناريو السينمائي لم تتوقف أبداً، وهو ما يتضح لنا عندما نطالع مؤلفات واحد من أهم كتاب المسرح والسينما، وهو الكاتب الأمريكي جون هوارد لوسون John Howard Lawson.

يعد لوسون مثلاً مناسباً، لأنه ممن جمعوا بين كتابة الأعمال الفنية وكتب الحرفية. وقد كتب في البداية كتابه تكتيك ونظرية الكتابة المسرحية Theory and Technique of Playwriting، ثم ظهرت منه نسخة موسعة شملت الكتابة السينمائية، وأصبح عنوانها نظرية وتكتيك الكتابة المسرحية والسينمائية (وقد تُرجم الجزء الخاص بالسينما إلى اللغة العربية)، وبعده بسنوات ألف لوسون كتابه المهم Film: The Creative Process، وتوسع في شرح حرفية الكتابة السينمائية مؤكداً أن الفيلم السينمائي هو مجموعة من الحركات الدرامية، والتي (يجب) أن

تتميز بحدود واضحة، وهذه الأجزاء من الحدث الدرامي "يمكن مقارنتها بفصول المسرحية" (Lawson 323)، فعلى الرغم من أن هناك، وبطبيعة الحال، اختلافات شكلية وجوهرية بين الاثنين، مثل قدرة الأعمال السينمائية على الحركة مما يتيح لها تقديم الواقع بصورة أوسع وأعمق من المسرح، ولكن البنية الدرامية في الاثنين متشابهة.

3. اكتمال شكل السيناريو:

1. 3. يعد شكل السيناريو نفسه هو أحد أسباب كثرة التقسيمات البنائية، التي عرفها عبر تاريخه المعاصر. لقد أدى زيادة طول الأفلام ونجاح أفلام جورج ميليس وإدوين بورتر إلى ظهور الأشكال الأولى للسيناريو. وكان هذا أمراً منطقياً، فزيادة طول الأفلام يستدعي وجود قصة، وأية قصة درامية تحتاج إلى أحداث متعاقبة (طبقاً لنظرية مات الملك ثم ماتت الملكة لـ إ.م. فورستر)، كما أن الارتفاع التدريجي في تكاليف الإنتاج استدعى وجود تخطيط أولي للمشاهد لتحديد النفقات، وهو ما نراه في النقاط التي وضعها ميليس قبل تصوير فيلمه الشهير رحلة إلى القمر (1902)، مثل:

المؤتمر العلمي في النادي الفلكي.

1. تخطيط الرحلة، تعيين المكتشفين والخدم، الوداع.

2. الورش، بناء القذيفة.

3. ورشة المسبوكات، عادم المداخل،
صب المدفع الضخم“ (كاريتنيكوف 13).

جمع هذا التخطيط بين روح السيناريو من حيث وجود لقطات ومشاهد (ولم يكن هناك تمييز بينهما في تلك الفترة المبكرة من تاريخ السينما) وتسلسل درامي مبني على السبب والنتيجة، كما حكى الفيلم قصة لها بداية ووسط ونهاية. وقد تطور شكل السيناريو على يد إدوين بورتر، والذي اضطر بسبب تجديده الثوري في فيلمه الشهير سرقة القطار الكبرى The Great Train Robbery في عام 1903 والمقتبس عن نص مسرحي، إلى كتابة نص سينمائي شبه تفصيلي حتى يستخدمه كمخطط أثناء التصوير. ولكن هذا لا يعني أن السيناريو قد ظهر بشكله النهائي في تلك الفترة المبكرة من صناعة السينما فقد ظلت الأخيرة، ولفترة طويلة من الوقت، تقدم أفلاما ارتجالية دون وجود سيناريو أو حتى نقاط مكتوبة. ولا يذكر معظم العاملين في هذا المجال في هذه الفترة، أنهم شاهدوا سيناريو أو حتى كتبوا واحدا (Price 24). وقد ظل السيناريو يُكتب (أو لا يُكتب في كثير من الحالات) بصورة غير احترافية إلى أن ظهر توماس إينس Thomas Ince في الحقل السينمائي محدثا فيه ثورة هائلة بإدخاله السيناريو بشكله الحديث، أو ما يُعرف بسيناريو التصوير، ووضع أسس صياغة السيناريو السينمائي بشكله النهائي (Davis 26).

قسم إينس السيناريو طبقا لظروف التصوير المكانية والزمانية، مشيرا إلى أن أي تغيير في المكان والزمان يستلزم كتابة مشهد جديد. وأصبح من المعتاد في تصوير أفلامه، أن يجمع كل المشاهد التي تدور في مكان واحد ويصورها مرة واحدة ثم ينتقل إلى مكان آخر وهكذا، على عكس ما كان يحدث في الماضي. وتسبب هذا، ولأول مرة في تاريخ الدراما في تفتيت الاستمرارية الأصلية للنصوص الدرامية، وهو ما أدى إلى زيادة الانتباه إلى النص السينمائي واستحداث وظائف جديدة له والتفاعل معه بصورة أكبر من قبل المخرج والممثل ومدير التصوير؛ خاصة أنهم يصورون المشاهد في غير ترتيبها الأصلي، وهو ما يستدعي انتباهها لتفاصيل الشخصيات وتخيلها لما سبق (ولم يتم تصويره بعد) وبناء على ما يلي (والذي تم تصويره بالفعل).

لم يتوقف الأمر عند حد تقسيم السيناريو إلى مجموعة من المشاهد، بل تم تقسيم المشهد نفسه إلى مجموعة من اللقطات، والتي تقدم وصفا دقيقا لأفعال الشخصيات، وهو ما أتاح الفرصة للكتاب للتعلم في سماتها النفسية بصريا وتأمل الفعل الإنساني عن كثب. أثر تفتيت المشهد الواحد إلى قطع صغيرة، وفقا لزاوية الكاميرا وحجم اللقطة، على أداء الممثل وعلى الاهتمام بالطبيعة البصرية للحكاية، فاستغل كتاب السيناريو والمخرجون هذا الأمر كي يُضيفوا إلى مشاهدهم

العرض، فقد فرضت البكرة كوحدة درامية نفسها فرضا على كتابة السيناريو، وأجبرت كاتب السيناريو على ضرورة أن يحكي حكايته في حدود طول البكرة.

كانت الأفلام الأولى تكتفي بأقل من بكرة واحدة، لأن الحدث في الغالب كان عبارة عن شريحة من الحياة، كما سبق وذكرنا، ولكن مع الوقت بدأت البكرة الواحدة تحكي قصة متكاملة لها بداية ووسط ونهاية، وبعد نجاح الأفلام الأوروبية والتي وصلت لأكثر من خمس وست بكرات، أصبح الفيلم الأمريكي مطالبا هو الآخر بأن يصل إلى العدد نفسه. هنا تفتق ذهن المنتجين عن فكرة تحقق لهم ربحا كبيرا؛ وهي تقسيم الحكاية على أكثر من بكرة، ولكن شرط أن تكتفي كل بكرة بذاتها دراميا (Brewster 39)، وفي الوقت نفسه يمكن تشكيل حكاية كبيرة من عدة بكرات. كانت الفكرة ببساطة تقوم على ضرورة أن تحتوي كل بكرة، ظاهريا، على قصة لها بداية ووسط ونهاية، ولكنها تلمح في الوقت نفسه وبصورة طفيفة لا يلاحظها أحد بسهولة إلى وجود حدث مستقبلي؛ فالشئير قد يبدو وكأنه قد انتصر بالفعل في نهاية البكرة، ولكن البطلة التي اختطفها تبتسم في الخلفية، فهل هو انتصر فعلا؟ اختفاء تدريجي. وكان المتلقي يظن فعلا أن القصة قد انتهت.

تعلم كتاب السيناريو الكتابة بهذه الطريقة إلى درجة أن هذا النوع من

وحكاياتهم أبعادا ورموزا كثيرة، وساعد هذا على اكتشاف أهمية اللقطة وإيجاد علاقات جديدة لها مع السيناريو مثل التعليق على أحداثه في بعض الأحيان. كل هذا أدى إلى التعامل مع السيناريو على أنه نص قابل دوما للتفتيت. وقد مكن تفتيت السيناريو إينس من أن ينهض بصناعة السينما الأمريكية.

ساعد اختلاف طبيعة المشهد السينمائي عن المشهد المسرحي (والذي قد يتطابق مع طول الفصل) على الالتفات إلى تكوينه، فأصبح المشهد من أهم مكونات كتب حرفة السيناريو السينمائي الأولى، والتي طبقت عليه كل ما تطبقه عادة على البنية الدرامية للفيلم ككل. ومع وجود آلة التصوير ضمن المشهد نفسه كان من الطبيعي أن تلفت كتب السيناريو الأولى الانتباه إلى مسألة وجهة النظر، وأن تتحدث عن إمكان تذكر الشخصيات لماضيها (فلاش باك) أو تتخيل ما سوف يحدث لها في المستقبل (فلاش فورورد)، واستقر التعامل مع المشهد، والذي قد لا يزيد مدة عرضه على دقيقتين كوحدة درامية متكاملة صغيرة ضمن وحدات أخرى.

2. 3. كان هناك، في هذه الفترة، عنصر ميكانيكي نهض بدور شديد الأهمية في تقسيم السيناريو إلى وحدات صغيرة، ألا وهو طول البكرة السينمائية Reel (Phillips 17)، فعلى الرغم من أن السيناريو بصورته النهائية قد ظهر مع سهولة تغيير البكرات أثناء

في مكان واحد مما يساعد على تكامل الوحدات الدرامية الثلاث.

2. استخدمت الصناعة هذا الأمر في تقسيم السيناريو، واستمر العمل بهذا التقسيم إلى أن بدأ كتاب السيناريو، في أوائل الخمسينيات في هجره تدريجياً. وعلى الرغم من هذا فقد استمر أثره في أذهان الكثيرين، وشكل انطباعاتهم عن البنية الدرامية للفيلم. يروي سد فيلد أن رئيسه في العمل، في بداية السبعينيات، كان يسأله هل يحتوي السيناريو على Whammo، وكان فيلد يجهل معنى المصطلح في البداية إلى أن سأل رئيسه عنه ذات يوم، فحكى له الأخير أنه تعلم من قراءة السيناريوهات في الماضي أن هناك حدثاً مفاجئاً أو جلاً أو تظهر معلومة مهمة كل عشر صفحات من السيناريو، ما يدفع البطل لأن يتعمق أكثر في الصراع، وأعجب فيلد بهذه الفكرة وصار يرسم خريطة كاملة لكل الـ Whammos في السيناريو (Field, Going to the Movies 169)، بل استخدمها كوسيلة لتقييم السيناريوهات. وأصبح هذا المصطلح منتشرًا في كتب الحرفية. كان هذا الأمر هو نتاج نظام البكرات إلى درجة أن كاتب قديم ومتخصص في حرفية السيناريو كان يقول إن مهمة كاتب السيناريو أن يبتكر عقبة أو مشكلة جديدة في كل بكرة، وعليه أن يكرر هذه البنية مع زيادة حجم العقبات.

استخدم فرانك دانييل Frank Dan-
iel هذه الطريقة لتعليم كتاب السيناريو

القصص كان يُعرف باسم البكرات المتعددة Multiple Reels، وتوصل كتاب السيناريو إلى معرفة عدد الصفحات المطلوبة لملء بكرة سينمائية واحدة بالأحداث. وأصبح هذا التقسيم منتشرًا إلى درجة أنه ولد بنية درامية صغرى تشبه البنية الكبرى للعمل بالضبط، وقد استدعى انتشار هذا الأمر شرح تقنياته على يد سارجينت Sargent (والذي يعد من أهم مؤلفي كتب حرفية السيناريو الأولى) والذي قال إن كل بكرة لا بد من أن تنتهي بذروة صغرى Minor Climax كي تشوق المشاهد لمتابعة الحدث. والأهم من هذا أن على كاتب السيناريو أن يضع علامة مميزة تشير إلى نهاية البكرة في سيناريو فيلمه (Sargent 122)، ومن يقرأ بعض السيناريوهات القديمة سوف يلاحظ أن كل عشر صفحات تقريباً تبدأ بحرف من حروف الأبجدية وصولاً إلى حرف (H) أو (I) في معظم الحالات.

أدى هذا التقسيم إلى ثلاثة أشياء:

1. إن البكرة الواحدة قد أصبحت عملاً درامياً مصغراً Mini-drama قائماً على شخصية واحدة لديها هدف محدد (وهو ما رسخ البطولة الفردية تدريجياً؛ لأنه كان من الصعب أن يظهر أكثر من بطل في البكرة الواحدة)، وتنتهي عندما تنجح الشخصية في تحقيق هدفها أو تفشل في تحقيقه، وهو ما يتسبب في ابتكار صراع واضح ومتناسك. فقد يدور الحدث في فترة زمنية قصيرة أو

الجدد حرفية هذا الفن في السبعينيات بعد أن هاجر إلى أمريكا. كان دانييل يرى أن كتابة مئة وعشرين صفحة مرة واحدة مهمة شاقة، ولكن إذا تم تقسيم السيناريو إلى ثماني متواليات Sequences، وكل متوالية لها بداية ووسط ونهاية، وتقع في حدود عشر صفحات، فإن الأمر سوف يصبح ميسورا. وأصبح هذا الأسلوب، من بعده، أحد النظم الأساسية لتعليم كتابة السيناريو.

4. سد فيلد وترسيخ التقسيم البنائي:

1. 4. يعتبر كتاب سد فيلد الأول السيناريو: أسس كتابة السيناريو Screenplay: The Foundations of Screenwriting نقطة تحول جذرية في تاريخ كتب حرفية السيناريو وكتابة السيناريو نفسها بكل المقاييس؛ خاصة أنه هو الذي رسخ فكرة تقسيم السيناريو إلى بنية ثلاثية الفصول Three-Act Structure، والتي أصبحت من أهم المعايير الأساسية في كتابة السيناريو في جميع أنحاء العالم. وقد اتهم الجميع فيلد أنه هو الذي أوجد هذه البنية من العدم على الرغم من أنها كانت منتشرة في الحضارة الأوروبية منذ أيام هوراس ولوب دي فيجا، بل كانت موجودة في كتاب دليل كاتب السيناريو The Screenwriter's Handbook والذي نُشر قبل كتاب فيلد.

لقد أشار كتاب دليل كاتب السيناريو إلى ضرورة تقسيم السيناريو إلى بضعة

فصول، شرط ألا يزيد على ثلاثة فصول. يقدم الفصل الأول المشكلة التي تواجه البطل، ويحاول الأخير في الفصل الثاني أن يحل مشكلته بشتى الطرق، ولكن خصمه يقف له بالمرصاد ويعوقه عن حلها. ويواظب الخصم على عرقلة البطل إلى أن يصل الأخير إلى نقطة تبدو فيها مشكلته وكأنها غير قابلة للحل (أو الكارثة Crisis في كتابات درامية أخرى)، ولكنه يتمكن بطريقة ما من أن يجتاز هذه اللحظة المدمرة ويصل إلى طريقة يتغلب بها (أو لا) على مشكلته (Nash and Oakey) (3 في الفصل الثالث).

أعطى هذا الكتاب الصغير السيناريوهات الفصل الأول والثالث ثلاثين صفحة لكل منهما، أما الفصل الثاني فقد استحوذ على ستين صفحة كاملة. كان الاختلاف الرئيسي بين كتاب دليل كاتب السيناريو وكتاب السيناريو لسد فيلد هو انخراط الأول في تناول كافة جوانب السيناريو، في حين ركز فيلد على البناء بصورة أساسية، وأخضع له كل شيء حتى الشخصية نفسها.

قدم فيلد في كتابه الأول، نموذج البنائي الذي عُرف بالمخطط، وهو يتكون من ثلاثة فصول أسماها فيلد بالتأسيس Set-up، والمواجهة Confrontation، والحل Resolution. يصل طول الفصل الأول إلى ثلاثين صفحة وكذا الفصل الثالث، أما الفصل الثاني فيصل إلى ستين صفحة.

في البداية، توصل فيلد إلى وجود ما أسماه بوجهات الحبكة Plot Points، وهي نقاط توجد في نهاية الفصل الأول والثاني وتغير وجهة الحدث من التأسيس إلى الصراع، وهنا يواجه البطل العقبة تلو الأخرى حتى يحقق حاجته الدرامية The Dramatic Need (والتي تُسمى بالهدف / الرغبة في كتب الحرفية الأخرى)، ثم تقوم وجهة الحبكة الثانية بتوجيه الحدث والبطل ناحية الفصل الثالث كي يتمكن (أو لا) من تحقيق حاجته الدرامية.

في كتابه الثاني الكتاب العملي لكاتب السيناريو The Screenwriter's Workbook أضاف فيلد نقاطاً أخرى، مثل الدقة الأولى Pinch One، والتي توجد في الصفحة الخامسة والأربعين، والدقة الثانية Pinch Two والتي توجد في الصفحة الخامسة والسبعين، ومهمتهما هي الحفاظ على تدفق القصة وسيرها في طريقها المحدد بعناية، وبينهما توجد نقطة الوسط Mid-point والتي تقع في منتصف السيناريو بالضبط، ومهمتها الأساسية أن تربط النصف الأول من الفصل الثاني The First Half of the Second Act بالنصف الثاني من الفصل الثاني The Second Half of the Second Act عن طريق حادثة، أو ظهور شخصية جديدة، أو معرفة البطل لمعلومة مهمة. ويمكن تقديم هذا النموذج في الرسم التالفة (Ward):

أضاف فيلد، مع الوقت، نقاطاً أخرى مثل الحادثة المفجرة للأحداث The Inciting Incident، والتي تقع في الصفحة العاشرة من السيناريو وتحدث تغيراً جذرياً في حياة البطل، والحادثة المفتاحية The Key Incident والتي قد توجد في القصة الخلفية للفيلم، أو قد تلتقي مع وجهة الحبكة الأولى، أو تقع في منطقة ما من الفصل الأول، وهي تشير بوضوح إلى الموضوع الحقيقي للفيلم، وأخيراً تأتي الذروة Climax والتي تقع قبل نهاية الفيلم بقليل.

2. 4. لقد وجد المنتجون الجدد (والذين تخرجوا في كليات الاقتصاد وإدارة الأعمال) في نموذج فيلد أحسن وسيلة لتقييم السيناريوهات، فهو يقدم مخططاً بنائياً يشبه البنية المسرحية، والتي تحتوي غالباً على ثلاثة فصول، وبالتالي أصبح من السهل أن يتعامل الجميع مع السيناريوهات بثقة؛ خاصة أنه لم يعد هناك كتاب سيناريو يعلمون زملاءهم الجدد حرفية الكتابة كما كان يحدث في العصر الذهبي للاستوديوهات الأمريكية.

وأقبل الكتاب على كتاب فيلد لأنه قارئ سيناريوهات في الأساس. وقد ظهرت هذه المهنة بسبب توقف ستوديوهات هوليوود عن التعاقد بعقود طويلة الأجل مع كتاب السيناريو، وأصبح هناك وكيل أعمال Agent يرسل السيناريوهات إلى المنتجين، وبسبب كثرة السيناريوهات

كان لا بد من أن تظهر مهنة قارئ السيناريو The Script Reader إلى الوجود، فأصبح حارس البوابة The Gate Keeper الذي يسمح بعبور السيناريوهات إلى المسؤولين عن الإنتاج أو يمنعها. ومع الوقت، تطورت هذه المهنة حتى أصبح لها تقاليد راسخة مثل ظهور نوع خاص من التقارير تسمى بالتغطية Coverage، فيكتب قارئ السيناريوهات رأيه في العمل في حدود صفحة أو اثنتين، وفي النهاية يرفضه أو يقبله أو يوجهه ناحية التطوير.

وقد ساهمت هذه التغطية في الالتفات إلى كل مكون في السيناريو على حدة، ثم تقسيمه إلى وحدات ومكونات أصغر، وكان من مهام قارئ السيناريوهات أن يلتفت إلى كل عنصر بمعزل عن بقية العناصر، وقد يجد في سيناريو الفيلم شخصيات رائعة، ولكنها تُقدم وسط حدث ضعيف، أو قد يعثر على حوار خلاب مع توظيف متواضع للمكان. وكان تقرير التغطية يحتوي، في معظم الأحيان، على مجموعة من الخانات، مثل نوع الفيلم، ومتوسط التكلفة، والبناء، والشخصيات والحوار، والحدث، ومنطقية الحدث، فيما يشبه Check List. ويقوم قارئ السيناريوهات بوضع علامة صح أو خطأ أمام كل خانة. ومع الوقت، ترسخت مسألة طبيب السيناريو Script Doctor والذي يتم الاستعانة به لإصلاح جانب معين من جوانب السيناريو، وهو ما أدى إلى الاعتقاد بوجود مخططات أو خطوات

بنائية للشخصية، وكذا للحدث والبناء، ولكل شيء في السيناريو. وأصبح من الطبيعي أن يوجد كاتب السيناريو الذي يصلح الشخصية، والثاني الذي يتولى تعديل الحوار، والثالث الذي يتولى إصلاح الحدث والحبكة.

كان فيلد هو أول قارئ سيناريو يُطْلَع كُتَّاب السيناريو الجدد على أسرار المهنة، وقد اعترف الكثير من الكتاب، في هذه الفترة، بأنهم لا يؤمنون بالبنية ثلاثية الفصول، ولكنها أصبحت اللغة التي يتحدث بها الجميع في هوليوود، بالتالي كان لا بد من أن تُستخدم من أجل بيع السيناريوهات.

3. 4. أدى النجاح الذي حققه كتاب فيلد لظهور عشرات الكتب التي تناولت حرفية كتابة السيناريو من زاوية البنية ثلاثية الفصول، وأصبحت هذه البنية أمراً لا مفر منه، وهو ما دفع الجميع لتوظيفها في كتاباتهم، ولكن ما حدث لها في كتب السيناريو أمر يستحق الاهتمام.

لقد وُلدت فكرة البنية ثلاثية الفصول عندما سألت إحدى الطالبات سد فيلد عن ماهية السيناريو، وفوجئ هو بالسؤال وارتبك إلى درجة أنه لم يكن يعرف بماذا يجيبها، وراح يتحدث في مواضيع شتي، ولكن كان من الواضح أنه لا يعرف الإجابة، وفجأة التفت إلى السائلة وسألها هل تريدین معرفة ما هو السيناريو؟ واتجه إلى السبورة ورسم خطاً طويلاً يقطعه عمودان، وقال لها إن السيناريو

هو فصل أول وثان وثالث ووجهات حبكة. منذ هذه اللحظة أصبحت البنية ثلاثية الفصول هي حجر الأساس في كتابة السيناريو في جميع أنحاء العالم.

وعلى الرغم من أن الأمر قد يدعو إلى السخرية للوهلة الأولى، فإن علينا التذكر أن سد فيلد مثل غيره من قراء السيناريو، فهو خريج واحدة من كليات الآداب الأمريكية، وقد اطلع أثناء دراسته على الدراما المسرحية والأعمال الأدبية المهمة، بل لقد كان يعشق المسرح وقام بأحد الأدوار المسرحية تحت قيادة المخرج الفرنسي العظيم جان رينوار Jean Renoir وقد شهدت هذه الفترة نهضة رائعة في تاريخ المسرح الأمريكي. وقد تخصصت ليندا سيجر Linda Seger (وهي من قراء السيناريوهات، والتي ابتكرت مهنة استشارة السيناريو Script Consulting، ولها العديد من كتب الحرفية المهمة) أثناء دراستها الجامعية في علوم المسرح، وأخرجت بالفعل بعض العروض المسرحية، فكان من الطبيعي أن تتجه، هي الأخرى، إلى البنية ثلاثية الفصول، وكان روبرت مكى Robert McKee مخرجاً مسرحياً قبل أن يتجه إلى الكتابة السينمائية، وهو ما جعله من المدافعين عن مفهوم الفصل ودوره في السيناريو. وقد صرحت كاتبة السيناريو أنا هاميلتون فيلان Anna Hamilton Phelan أنها تقريباً حفظت كتاب سد فيلد الأول، ولكنها أشارت إلى أن عملها في المسرح، هو الذي سهل

عليها تقبل مسألة الفصول الثلاثة (Froug 20)، وقد رفض نيكولاس كازان Nicholas Kazan فكرة الفصول، لا لشيء سوى لأنها تناسب الأعمال المسرحية (Thompson 24). ولكن منذ هذه اللحظة، بدأت كتب السيناريو تتعمق في هذه البنية، وتتأملها تأملاً مجرداً، وتبحث لها عن هوية وأصل في الدراما، أو في أشكال الفكر الإنساني المختلفة، وهو ما أدى إلى عودة سيطرة النماذج الدرامية المسرحية على كتب السيناريو مرة أخرى. وإذا كانت هذه البنية هشة وضعيفة في بدايتها الأولى، فقد أسهم هذا التأمل في توضيح كافة مكوناتها، وبدأت كتب حرفية السيناريو في تقديم أسباب واضحة لوجود البنية الثلاثية على الرغم من أن سد فيلد قد فشل في تقديم أسباب مقنعة لوجودها من الأساس.

وعلى الرغم من كل الانتقادات التي وجهها تروبي لهذه البنية، فقد اكتشف أساتذتها صحتها من وجهة نظرهم. وجدت جيل تشامبرلين Jill Chamberlain، على سبيل المثال، أن الفصل الأول من السيناريو ينتهي عندما تتحقق الأمنية التي تمنهاها البطل في البداية الأولى للفيلم، وتأتي هذه الأمنية مصحوبة بكارثة، وهو ما يدفع البطل للتغيير.

أشار إريك إدسون Eric Edson إلى أن المفاجأة المدهشة هي العلامة المميزة لنهاية الفصل الأول، والتي تنقل البطل إلى مستوى أعلى من الصراع، حتى المحاولات التي حاولت أن توسع

لكل حدث كي يستوعب المتلقي
القصة بسهولة (8 Thompson).

اكتشفت تومبسون أثناء دراستها
لتاريخ السينما الأمريكية أن القائمين
عليها قد قسموا المادة الدرامية إلى
أربعة مقاطع كبيرة، سواء بوعي أو
دون وعي، وهذه المقاطع متساوية في
الحجم ومدة العرض وقابلة للقياس
زمنياً، وقد حسبت تومبسون طول كل
مقطع زمنياً لتجد أن المقطع الواحد
يتراوح طوله ما بين عشرين إلى
ثلاثين دقيقة، وقامت بدراسة عشرة
أفلام أمريكية معاصرة كي تثبت
صحة هذه النظرية. وأثناء دراستها
لتاريخ السينما الأمريكية اكتشفت
أن كل أفلامها التزمت بهذه المقاطع
باستثناء الأفلام التي تماهت مع
السينما الأوروبية وحاولت أن تقدم
بناءً درامياً مختلفاً، أو الأفلام الأقصر
زمنياً والتي اكتفت بثلاثة مقاطع
فحسب. وتطرح تومبسون سؤالاً مهماً
وهو: لماذا يحتاج القص السينمائي إلى
تقسيمات بنائية؟ وتجيب قائلة:

إن تفتيت البناء إلى مجموعة
من الأجزاء Parts يعطي المشاهد
إحساساً باتجاه الحدث القادم
وهو ما يساعده على فهم القصة.
إن البناء يمكن تعلمه بالفطرة من
مشاهدة عدد هائل من الأفلام. كما
أن وجود هذا البناء يمنع أي مقطع
Portion من القصة أن يصبح شديد
الطول ويتسبب في شعور الجمهور
بالممل. وفكرة كاتب السيناريو عن
الفشل عموماً تتمثل في أن يغادر

وتضاعف من عدد الفصول، مثل
محاولة روبرت مكّي، قد أشارت إلى
أهمية الفصل في تكوين البناء الدرامي.

من الإجابات التي بررت وجود
فصول ثلاثة للسيناريو، هي المنهج
الجدلي الهيجلي الذي استخدمه بليك
سنايدر Blake Snyder في سلسلة كتبه
المعروف عالمياً باسم إنقاذ حياة
القطّة Save the Cat، مؤكداً أن الفصل
الأول من السيناريو هو الفرضية
Thesis، والفصل الثاني هو الفرضية
الضد Anti-thesis، أما الفصل الثالث
فهو الفرضية المؤلفة Synthesis. ويمر
البطل بالفرضيات الثلاث حتى تتغير
شخصيته عبر عملية الديالكتيك/
الجدل.

4.4. كان الأمر الذي ساعد على
سيطرة فكرة الفصول وتقسيمات
السيناريو إلى وحدات درامية هو
دخول الأكاديميين في مجال دراسة
السرد السينمائي، وقد استخدم
الكثير منهم البنية ثلاثية الفصول
كوسيلة لدراسته، وقد بررت المنظرة
السينمائية كريستين تومبسون Kristin
Thompson وجود الفصول أو مقاطع
كبيرة Large-Scale Proportions من
السيناريو على حد قولها لأن السينما
الأمريكية استمرت في النجاح بسبب
مهارتها في حكي قصة قوية مبنية
على حدث سريع الإيقاع، وشخصيات
ذات سمات نفسية واضحة. إن الفيلم
الأمريكي المثالي، هو الفيلم الذي
يتمحور حول مجموعة من الأحداث
محكمة البنيان، وهناك دافع منطقي

المتفرج قاعة العرض كي يتناول الفشار في البهو (22 Thompson).

تغوص تومبسون في مسألة تقسيم السيناريو وترجع هذا الأمر إلى:

1. قيام السينما الأمريكية، منذ بداياتها الأولى على الفيلم المتختم بالأحداث، وهو ما ذكره أول منظر سينمائي أمريكي فاشيل ليندزي Vachel Lindsay، من أن أفلام الحدث هي جزء أساسي من صناعة السينما الأمريكية.

2. وجود المقاطع الكبرى والحركات الانتقالية عملية مهمة من أجل توليد التشويق، وهو ما لاحظته كتب السيناريو الأولى.

3. وجود المقاطع الكبرى يسهل من عملية تضفير العناصر الدرامية الأخرى، مثل التمهيد والدوافع والقصة الرومانسية وغيرها في القصة الرئيسية.

4. ترسم هذه المقاطع شكل تغير الشخصية بوضوح.

5. تكون المقطع الواحد من 20 إلى 30 دقيقة يساوي قدرة الجمهور على الانتباه دون انقطاع لما يحدث على الشاشة قبل أن يحتاج إلى أن يتوقف لثوان معدودة ليعاود التركيز مرة أخرى، وهو الأمر الذي انتبه إليه صناع السينما منذ بداياتها عندما كانوا يقيسون رد فعل الجمهور إزاء الأفلام.

6. تحتوي معظم الفنون، السابقة على ظهور السينما، على أجزاء أو مقاطع أو فقرات، فالسيمفونيات تتكون من مجموعة من الحركات، والمسرحيات تتشكل من فصول وكذا الروايات، وحتى لو ألغت بعض الروايات الفصول فهي تستخدم فواصل بيضاء أو نجومًا للإشارة إلى انتهاء فصل وبداية فصل آخر (43-44 Thompson).

اقترحت تومبسون، بدلا من البنية ثلاثية الفصول، بنية أخرى وهي المقاطع الأربعة الكبرى وهي: التأسيس Set-up وتعقيد الحدث The Complicating Action، والتطوير The Development، والذروة The Climax، ويعقبها خاتمة Epilogue (Thompson 28)، ويحدث الانتقال بين المقاطع عن طريق نقطة تحول Turning Point؛ وهو المصطلح الذي اقتبسته تومبسون من سيجر بديلا عن Point Plot - ومع كل نقطة تحول جديدة يكتسب البطل هدفا جديدا، وهو الشيء الذي يحدد شكل المقطع التالي واتجاهه (33 Thompson)، وليس من الضروري أن تلتزم كل الأفلام تقليدية البناء بأربعة مقاطع فحسب، فقد يستلزم طول قصة الفيلم أن يضاعف كاتب السيناريو مرحلة تعقيد الحدث أو التطوير تحديدا إلى اثنين مثلما هو الحال في فيلم (Heat).

5. 4. لا يجب أن نغفل أن هذه المحاولات، والتي اتخذت صبغة بنيوية

قد واكبت ما شهدته الحياة الأكاديمية والثقافية الأمريكية من وجود عدد هائل من دراسات الصيغ البنائية الثابتة Formulas، والتي أوضحت أن كل القصص تحتوي على خطوات بنائية معينة. كانت هذه الحركة قد ظهرت في أواخر الستينيات وبداية السبعينيات، في الوقت الذي بلغت فيه الحركة الأرسطية الجديدة The New Aristotelian ذروتها، والتي تعتبر تطويراً لحركة النقد الجديد The New Criticism والتي سادت المؤسسات النقدية الأمريكية منذ أوائل ثلاثينيات القرن الماضي، وكان من أهم مبادئها التركيز على النص وتجاهل تاريخه وحياة مؤلفه أو المجتمع الذي نشأ فيه. وكان التشابه بينها وبين الحركة الشكلانية الروسية Russian Formalism شديداً.

في الوقت نفسه، تمكنت حركة دراسات الثقافة الجماهيرية Popular Culture من تقديم مجموعة من الكتابات المهمة التي أوضحت البنى الكامنة أسفل الأعمال الروائية الجماهيرية، ومنها دراسة جون كاولتي John Cawelti لأدب الويسترن Western في كتابه The Six-Gun Mystique في عام (1984). وقد قدم كاولتي مصطلح الصيغة السردية الثابتة، والذي سرعان ما انتشر في كتابات كثيرة سعت إلى دراسة البنى السردية المتكررة في الأنواع الأدبية كالقصص الرومانسية والجاسوسية والبوليسية وغيرها. وفي مقالته Romance: The

في هذا الوقت، قرر مجموعة من الشباب الجدد في السينما الأمريكية استكشاف البنى التقليدية لمجموعة من الأفلام النوعية، التي تجاهلتها السينما الأمريكية لسنوات طويلة، مثل أفلام الخيال العلمي والرعب والقصص البوليسية والعصابات، وكانت هذه هي الأنواع التي تربي عليها هذا الجيل، وقد أدى انتشار هذه الأفلام، مع خفوت الاهتمام بنقد سينما المؤلف، إلى صعود نقد النوع الفيلمي Genre Film Criticism ودراسته التفصيلية لبنية العديد من الأنواع الفيلمية المشهورة.

6.4. إن كتاب فيلد يمكن اعتباره صورة من صور نجاح المؤسسة الأمريكية في استعادة سطوتها، والتي اهتزت لفترة من الزمن على يد الحركات الاحتجاجية، التي قادها مجموعة من الشباب ضد حرب فيتنام أو حركة مناهضة التمييز العنصري أو الفهود السوداء أو حركة الهيبيز. ونحن نرى هذا الانتماء للمؤسسة في رفض فيلد للنهايات الغامضة والتعيسة التي ظهرت في أفلام السبعينيات، والتي أصبحت شيئاً من الماضي ولم تعد تنال استحسان الجمهور، ولو شاهدنا النهايات التي ظهرت في أفلام الثمانينيات، فسوف نجد أن هناك قوة جديدة بدأت تظهر في الأفق وهي البقاء والنجاة،

والسياسية القائمة (كما هو الحال في معظم كوميديات حجرات الاستقبال). ومهما يكن من أمر، فإن الأساس الذي تقوم عليه المسرحية محكمة الصنع يكمن في الفرضية الضمنية التي تقول بأن للعالم معنى، وأن الحقيقة ثابتة وراسخة، وأن كل المعالم واضحة وأن كل الغايات جلية (اسلين 6-7).

تواكب هذا مع تعافي السينما الأمريكية من فشل الأفلام التي خرجت عن النهج المألوف، والتي عُرفت بالسينما الهوليوودية الجديدة New Hollywood، والتي تميزت بالغموض السردي، وتفكيك البناء التقليدي، وبشخصيات لا تتمتع بسمات البطولة التقليدية Anti-hero سواء في تصرفاتها أو في أهدافها أو غموض دوافعها، والتلاعب بالزمن، ومعاداة البنية السببية.

ساهم فشل هذه الأفلام في ترسيخ نموذج فيلد، والذي استمده، طبقا لقوله، من الأفلام الناجحة؛ فالفيلم الناجح هو الفيلم الذي يعتمد على البناء ثلاثي الفصول كما وصفه في كتبه. وقد ساعد في هذا أن بعض رواد السينما الجديدة قد هجروا الاتجاهات السينمائية الأوروبية وعثروا على الشكل الذي يوائم بين رؤيتهم وبين تقاليد الاستوديو الأمريكي، ومنهم جورج لوكاس George Lucas، والذي قدم فيلمه الشهير النقوش الأمريكية American Graffiti متخذا من البناء غير التقليدي وسيلة لتقديم قصص

والطريقة الوحيدة لهذا تتمثل في توحيد قوتنا من أجل أن ننقذ أنفسنا. وقد استجابت هوليوود لنداء الجماهير، على حد قوله، وعكست في أفلامها هذه الرؤية المتفائلة، وهكذا ذهبت النهايات القائمة على الموت والفناء والدمار بغير رجعة. وإذا ظن الكاتب أن النهاية السعيدة تافهة، فعليه أن ينظر إلى نهايات الحكايات الخرافية والأساطير والملاحم والمغامرات التي شكلت أساس الأدب، وأن يتأمل "الصراع الأبدي بين الخير والشر، ويسأل نفسه هل انتصر الشر ولو مرة واحدة؟ إطلاقا. وهذه هي طبيعة الأشياء. وعلى المدى الطويل، سوف ينتصر الخير دوما على الشر" (Field, The Screenwriter's Workbook 179).

كان من الطبيعي إذن، أن يؤيد النظام الإنتاجي هذا النموذج، والذي ينتصر دوما على الشر، لأنه يعيد السينما الأمريكية إلى بنيتها التقليدية، التي اعتادت عليها والتي لا تختلف في أفكارها عن المسرحية محكمة الصنع، والتي تعد وليدة لمعتقدات واضحة ومطمئنة، ولقياس قيم ثابتة ولنظام أخلاقي صالح لأن يعمل به. إن أساس القيم والنظرة للعالم التي توجد وراء المسرحية محكمة الصنع قد تكون دينية، وقد تكون سياسية، وقد تكون إيمانا ضمنا بطيبة الإنسان أو قابليته للكمال كما هو الحال عند شو وإبسن، أو قد تكون مجرد تقبل من غير تفكير للمعتقدات الأخلاقية

عُرفت بالنقد الأسطوري، والتي تناولت الأفلام وكأنها تجسيد معاصر للأسطورة القديمة. وقد أرجع العديد من المنظرين أغلب أفلام هوليوود إلى أدب الرومانس Romance وملاحمه مدعمين أبحاثهم بنظريات نورثروب فراي Northrop Frye عن قوة الأسطورة وأثرها الممتد حتى يومنا هذا على الأدب.

كانت فترة السبعينيات فترة ازدهار جوزيف كامبل، والذي ظل لسنوات طويلة من العلماء المجهولين المتخصصين في مجال أبعد ما يكون عن الشهرة؛ وهو الأنثروبولوجيا المقارنة، ولكن نجاح فيلم حرب النجوم وظهور جورج لوكاس بنفسه أثناء تكريم جوزيف كامبل رفع الأخير إلى مصاف النجوم وأعطى نموذج البناي دفعه قوية وصلت به إلى قمم الجبال، ونجح البرنامج التليفزيوني سلطان الأسطورة Power of The Myth، وهو عبارة عن ست حلقات تليفزيونية استضاف فيها بيل مويرز جوزيف كامبل وتحدثا عن موضوعات شتى متعلقة بالأسطورة والبطل ورحلته في زيادة الاهتمام بالأسطورة، نجح نجاحا يفوق الوصف، وتحول البرنامج إلى كتاب حمل الاسم نفسه واعتلى قائمة أعلى المبيعات لمدة سنة كاملة.

في هذه الفترة، نال الفكر الأسطوري اهتماما كبيرا من المجتمع الأمريكي، والذي بدأ في إعادة تحليل الأسطورة واكتشاف تأثيرها على قصصه، بل

مجموعة من المراهقين، وبعضهم بلا هدف أو لا يستطيعون أن يتخذوا لأنفسهم أهدافا ليقدم، بعد ذلك، واحدا من أنجح الأفلام في تاريخ السينما، وهو فيلم حرب النجوم Star Wars مؤسسا بهذا مفهوم الأفلام الضخمة Blockbuster، والذي قضي تماما على ظاهرة السينما الهوليوودية الجديدة وأعاد تشكيل الصناعة (Bordwell 3).

5. جوزيف كامبل والبنية الأسطورية :

1. 5. ظهر كتاب البطل بألف وجه The Hero with a Thousand Faces لجوزيف كامبل Joseph Campbell لأول مرة في نهاية الأربعينيات. وقد اطلع فيلد عليه في الستينيات وهو طالب في الجامعة وانبهر به انبهارا شديدا، وكان حينذاك يدرس الأدب الإنجليزي مثل أغلب قراء السيناريو.

في السبعينيات، تمكن الاتجاه البنيوي الأسطوري من اقتحام مجال الدراسات السينمائية الأمريكية ممثلا في كتاب Sixguns & Society: A Structural Study of the Western لويل رايت Will Wright، والذي استخدم المنهج البنيوي في تقسيم أفلام الويسترن إلى أربعة أشكال بنائية، وقدم الخطوات البنائية التي سار عليها كل شكل، موضحا أن كل تغيير في البنية يؤدي إلى تغيير في المعنى.

على الجانب الآخر، ازدهرت الدراسات الأسطورية للسينما، والتي

واستخدمها كوسيلة لحل مشكلاته، وقد استخدم رولو ماي Rollo May الفكر الأسطوري في كتابه The Cry for Myth لتحليل طبيعة المجتمع الأمريكي وحل مشكلاته، وازدهرت الدراسات اليونجية Jungian، وبالتحديد الأنماط الأولية Archetypes.

2. 5. كان من الطبيعي إذن، أن ينجح كتاب The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers لفوجلير عندما قدم اثنتي عشرة مرحلة يسير عليها كافة أبطال الأفلام، سواء في الماضي أو في الحاضر. وقد رسخ فوجلير فكرتين:

1. أن كتب السيناريو تصلح لكل أشكال الكتابة سواء الروائية أو المسرحية.

2. لفت نظر الجميع إلى أن هناك معنى كامناً وراء كل مرحلة من مراحل أي نموذج بنائي.

لقد ظلت كتب الحرفية لسنوات طويلة تتحدث عن الكتابة السينمائية فقط، ولكن منذ هذه اللحظة أصبحت كتب الحرفية تخاطب الروائيين وكتاب المسرح، وهو العرف الذي أصبح سائداً حتى كتابة هذه الكلمات، بل لقد أصبح من المعتاد أن نجد كتب الحرفية الروائية، وهي تستعين بنظريات السيناريو وتطبقها على الروايات.

من ناحية المعنى، فقد ظل البناء ثلاثي الفصول لسنوات بلا قيمة فكرية في قلب النص، وكانت وظيفته

خارجية فقط سواء لمساعدة المتلقي على فهم القصة أو مساعدة الكاتب على تحديد دور المشاهد وطبيعتها أو درامية مثل زيادة التشويق أو التوتر؛ ولهذا تجاهلت بعض كتب الحرفية سبب وجوده أو ذكرت أسباباً عامة مثل فيلد. وتكشف الطبقات الأولى من كتب فيلد عن غياب كامل للثيمة Theme، وقد حول فيلد مصطلح المقدمة المنطقية Premise، والذي اقتبسه من لايوس إجري إلى الظروف المحيطة التي تدور فيها أحداث الفيلم. ويذكر فيلد الثيمة بصورة عابرة، وكأنها لا تشكل أية قيمة في عالمه أو أنها قصة الفيلم وقد لُخصت في جملة واحدة.

على الرغم من اطلاع فيلد على كتابات جوزيف كامبل وهو في الجامعة، فإنه لم يذكر تأثيره عليه في الطبعة الأولى من كتابه الأول والثاني، ولكن عندما كتب مذكراته في بدايات الألفية الجديدة، فقد تبين أن جوزيف كامبل هو الذي علمه أنه من الضروري أن يتغير البطل وهو يخوض رحلته المادية التي تخفي بعداً رمزياً وتنقله من الجهل إلى العلم وتدفعه دفعا لتحمل مسئولية أفعاله تجاه البشرية. هنا أعاد فيلد دراسة مخططة البنائي، وأكد أن البطل في الفصل الأول يعيش في مرحلة ما قبل التغيير، ثم تجبره وجهة الحكمة الأولى من خلال دفعه دفعا لدخول الصراع، على بدء عملية التغيير، وأخيراً تؤكد وجهة الحكمة الثانية أنه قد تغير، وهو ما يتيح للبطل أن يدخل الفصل الثالث من السيناريو.

مع كتاب فوجلير أصبحت الخطوات البنائية، ولأول مرة، ذات معنى، ولهذا أوجد فوجلير رحلة داخلية تهدف إلى تطهير البطل sisrahtaC وتصاحب رحلته الخارجية خطوة بخطوة.

في العالم الاعتيادي، يمتلك البطل وعيا محدودا بمشكلته أو مشكلة عالمه، ومع تلقيه نداء المغامرة يزداد وعيه بهذه المشكلة، ويعكس رفضه لنداء المغامرة تررده الشخصي حيال التغيير، ولا يدفعه اللقاء مع المنتور rotneM إلى قبول دخول المغامرة فقط، بل يجعله يتغلب على ترده، ويعد عبوره العتبة الأولى التزاما منه بالتغيير، وفي مرحلة الاختبارات والحلفاء والأعداء سوف يتذوق البطل طعم التغيير لأول مرة ويستلذه، وهو ما يدفعه للاقتراب من الكهف العميق وهو يستعد نفسيا لإحداث تغيير ضخم في شخصيته، ولكن هزيمته على يد الظل wodahS ehT تنبهه إلى أنه قد استخف غالبا بعملية التغيير أو لم يفهمها حق فهمها، ويقرر حينذاك أن يعود إلى عالمه الأول وقد وجه بوصلة نفسه ناحية الاتجاه الصحيح للتغيير. وفي مرحلة البعث وعقب لقائه الأخير مع الظل يتغير البطل بالفعل، وهو ما يتيح له أن يتحكم في مشكلته أو في مشكلة عالمه. وهنا، وفي هذه اللحظة تحديدا، يعود البطل إلى عالمه الاعتيادي كي يهبه الإكسير (832 relgoV).

كان الهدف من خوض هذه الخطوات أو المراحل هو الهدف نفسه لأبطال الأساطير القديمة؛ وهو الانتقال من خدمة الذات إلى خدمة المجتمع.

كانت هذه هي المرحلة الأخيرة، والتي رسخت فكرة الخطوات والنماذج إلى الأبد في كتب السيناريو، وأصبح من المعتاد أن تقدم كتب الحرفية (سواء الأدبية أو السينمائية) نماذجها البنائية، وبدلا من أن تكتفي بالشكل الخارجي للسيناريو، فقد نهضت بصورة أساسية على شكل رحلة البطل، حتى لو سمت الرحلة باسم مختلف. وظهرت العديد من الكتب التي تقدم نماذج بنائية، وصار من المعتاد أن نجد عند كل كاتب نموذجا بنائيا ما.

6. الخاتمة:

1.6. على الرغم من قائمة العيوب الطويلة التي نسبها تروبي إلى البنية ثلاثية الفصول، أو نقاط الضعف الموجودة في نموذج رحلة البطل، أو نموذج إنقاذ حياة القطة فإننا نلاحظ عدة أشياء:

1. إن هذه الانتقادات لم تقلل من شهرة هذه النماذج، أو تدفع كتاب السيناريو للتخلي عنها، ويكفي أن نلقي نظرة على اجتماعات القصة الخاصة بفيلم tuO edisnI لنشاهد في الخلفية قصة الفيلم وهي مقسمة إلى ثلاثة فصول، أو نشاهد فيلم etirweR ehT لنرى بطل الفيلم، وهو كاتب سيناريو حاز على جائزة الأوسكار، وهو يشرح لطلابه بناء السيناريو باستخدام البنية ثلاثية الفصول.

2. أصبحت البنية ثلاثية الفصول، أو الخمسة، أو الستة، أو رحلة البطل، أو إنقاذ حياة القطة من المصطلحات اليومية في المقالات النقدية، وهو ما أدى

إلى ذيوعتها واكتسابها مشروعية جعل من الصعب أن نتجاهلها.

3. أصبح ارتباط كتب السيناريو بالنماذج البنائية أمرا لا مفر منه، ولعل أكبر دليل على هذا هو أساتذة السيناريو الأكاديميون الحاليون، والذين قدموا في كتبهم المتخصصة في حرفية السيناريو خطوات بنائية كمن جاء قبلهم. في الوقت نفسه قدم الكثير منهم إسهامات نظرية مهمة في مجال دراسات السيناريو gnitirwneercS seidotS، وهو أحدث فروع نظرية السينما، وبعضهم حاصل بالفعل على درجات علمية كالدكتوراه مثل جولييان هوكستر retxoH nailuJ، وهو أحد المنظرين الكبار في مجال دراسات السيناريو، والذي نشر كتابه الأول في حرفية السيناريو تحت عنوان etirW wonK t'noD uoY tahW وقدم فيه نموذج البنائي، الذي يتشكل كحرف W، ويتكوّن من ستة عشر خطوة، وهناك أيضا جول سيلبو obleS eluJ، وهي حاصلة على الدكتوراه ولها العديد من المقالات والكتب النظرية. وقدمت في كتابها gnidliuB:yalpneercS yrotS hguorhC retcarah رحلة الشخصية في اثنتي عشرة نقطة ضمن البناء ثلاثي الفصول، وها هو كريج باتي yttaB giarC، وهو من منظري دراسات السيناريو، يقدم قراءة جديدة لنموذج رحلة البطل في كتابه seivoM eht dna gnitirwneercS: sU evoM tahT، وهو يسير على خطاها مثل كيث كيننجهام mahgninnuC htieK على

الرغم من أن الأخير غير متخصص في دراسات السيناريو، حتى جون تروبي، والذي هاجم فيلد بسبب نموذج بنائه ثلاثي الفصول فقد أنتج هو الآخر في كتابه خطوات بنائية للقصة.

4. لقد حاولت هذه النماذج أن تؤكد أنها أبدية وخالدة، وهو ما يجعلها تعارض بهذا ما سبق أن ذكره ولتر كير rreK retlaW من أن أقصى مدة لأية بنية درامية هي ثمانون عاما، ثم يحدث فيها تغيير جذري يناسب ما استجد من معطيات في الواقع (وهو ما حدث بالفعل في السينما عندما ظهر البناء غير التقليدي بأنواعه المختلفة)، ولكننا نلاحظ أن كتب السيناريو حاولت أن تتعمق، بقدر ما تستطيع، في مسألة الخطوات البنائية، حتى تجد إجابة أبدية لوجودها، وقدم البعض إجابات تقوم على الفلسفة أو الدين أو النفس البشرية أو الطبيعة وغيرها، بل حاول بعضهم استخدام علم النفس المعرفي ygolohcysP evitingoC لإثبات أبدية هذه النماذج. هذا الأمر مرحبا به لأنه يناسب ثقافة ما بعد الحداثة، والتي تعيد إنتاج النصوص القديمة في صورة أجزاء تالية أو سابقة أو تشق أعمالا من أعمال أو تنهض بالكامل على تقديم العوالم القصصية نفسها sdlrowyrotS في قصص مختلفة، كما أن اللغة المستخدمة في هذه الكتب قد جمعت ما بين علم النفس البسيط والمصطلحات الفلسفية واليونجية، وعادت إلى النماذج الأولى مثل العودة إلى التكوين الدائري gniR eht noitisopmoC لعالمية الأنثروبولوجي والمفكرة ماري دوجلاس salguoD yram.

5. أدى انتشار النماذج البنائية إلى اعتقاد الكثيرين بأن السيناريو ما هو إلا مجرد نماذج بنائية، وهو ما دفع وليم مارتيل IetraM mailliW، وهو من أشهر كتاب كتب الحرفية حالياً وأغزهم إنتاجاً لأن يميز في كتابه yrotS ruoY gnirutcurtS بين البناء كاسم nuoN والبناء كفعل breV؛ فالبناء erutcurtS كاسم هو النماذج التي توجد في كتب حرفية السيناريو (وقد ذكر تسعة منها)، أما البناء كفعل gnirutcurtS فهو الدور الذي ينهض به البناء في السيناريو، ومن الضروري أن ننتبه إلى هذا الأمر، لأن وجود البناء كاسم دون وجوده كفعل سوف يؤدي إلى جملة ناقصة التكوين فاقدة للمعنى.

إن وجود النماذج البنائية ليس وليد كتاب سد فيلد كما يقال، فكما رأينا فإن الأمر أعقد من هذا بكثير، وما سد فيلد سوى التطور الطبيعي لمجموعة من العوامل والظروف. أما بالنسبة للسؤال المتكرر وهو هل أضرت هذه النماذج بكتابة السيناريو؟ إن تقسيم السيناريو إلى خطوات أو نماذج بنائية لهو جزء أصيل منه للأسباب التي ذكرناها، وهو ما ينسف مسألة تأثيرها السلبي على الأفلام؛ لأن السينما الأمريكية، على سبيل المثال، أنتجت أعظم أفلامها على مر العصور في ظل استخدام كتاب السيناريو لمختلف أشكال التقسيمات الدرامية.

تم بحمد الله

المراجع

المراجع العربية:

إنجا كاريتنيكوف: كيف تتم كتابة السيناريو، ترجمة: الحضري، أحمد، الطبعة الثانية، القاهرة: المجلس الأعلى للثقافة، المشروع القومي للترجمة، 9991.

اسلين، مارتين: "مقدمة"، دراما اللا معقول، ت: عبد الله حطاب، صدقي، الطبعة الثانية، الكويت: من المسرح العالمي الإصدار الثاني - المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، 8002.

التهامي، هيمن: مقدمة "كتب الحرفة من الاحتقار إلى الاحتفاء"، دليل المبتدئين إلى كتابة السيناريو، تأليف: حسن، علاء، القاهرة، أكاديمية الفنون، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1202.

المراجع الأجنبية:

Baer, William. Classic American Films: Conversations with the Screenwriters. Westport: Praeger Publishers, 2008.

Bordwell, David. The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies. Berkely: University of California Press, 2006.

Brewster, Ben. «Traffic in Souls»: An Experiment in Feature-Length Narrative Construction.» Cinema Journal Vol.31.No. 1 (1991).

Davis, J. Madison. «Machine to Screen: The Evolution Toward Story, 1895-1928». Screenwriting Edited by Horton, Andrew and Julian Hoxter. New York: I.B.Tauris, 2014.

Dix, Andrew. Beginning Film Studies. Manchester: Manchester University Press, 2016.

Field, Syd. Going to the Movies: A Personal

Stempel, Tom. *Framework: A History of Screenwriting in the American Film*. New York: The Continuum Publishing Company, 1988.

Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1999.

Tim, Bywater and Thomas Sobchack. *Film Criticism: Major Critical Approaches to Narrative Film*. London: Longman, 1989.

Truffaut, Francois. *Hitchcock*. New York: Simon & Schuster, 1983.

Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. fourth edition. Studio City: Michael Wiese Productions, 2020.

Ward, Lewis. *Structure and Breaking In: An Interview with Syd Field*. 10 April 2013. 8 April 2022.

Journey Through Four Decades of Modern Film. New York: A Delta Book, 2001.

—. *The Screenwriter's Workbook*. New York: Dell Publishing, 1984.

Froug, William. *The New Screenwriter Looks at the New Screenwriter*. Los Angeles: Silman-James, 1991.

Lawson, John Howard. *Film: The Creative Process*. second edition. New York: Hill and Wang, 1967.

Loughney, Patrick G. «In the Beginning Was the Word: Six Pre-Griffith Motion Picture Scenarios.» *Early Cinema: Space-Frame-Narrative*. Edited by Elsaesser, Thomas, and Adam Barker, British Film Institute, 1990.

Maras, Steven. *Screenwriting: History, Theory and Practice*. London: Wallflower press, 2009.

Nash, Constance and Virginia Oakey. *The Screenwriter's Handbook*. New York: Barnes and Noble Books, 1974.

Norman, Marc. *What Happens Next: A History of American Screenwriting*. New York: Harmony Books, 2007.

Phillips, Henry Albert. *The Feature Photoplay*. Springfield, Mass: The Home Correspondence School, Inc, 1921.

Price, Steven. *A History of the Screenplay*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

Sargent, Epes Winthrop. *Technique of the Photoplay*. New York: The Moving Picture World, 1921.