حوليات آداب عين شمس المجلد ٤٨ (عدد يناير – مارس ٢٠٢٠)
http://www.aafu.journals.ekb.eg
(دورية علمية محكمة)
جامعة عين شمس
كلية الآداب

البناء المعماري الصوري في الخطاب التلفزيوني الدرامي المعاصر

أ . م . د براق أنس المدرس*
م . د محمد ثائر البياتي**

جامعة بغداد / كلية الفنون الجميلة / قسم الفنون السينمائية و التلفزيونية بغداد

المستخلص

تعد الدراما التلفزيونية في عصرنا الراهن هي من أفضل الوسائل في إيصال الأفكار وتحقيق الرؤى الفنية المتمثلة بالأفكار الدرامية أو تجليات الصانعين، لكنها في الأساس تنمو وتتطور على وفق مقتضيات العصر من خلال إعتمادها على المعمارية كأساس في بناؤها الإنتاجي الفني من لحظة إجتراح الفكرة وحتى تقنيات التنفيذ الرقمية المتطورة لتبزغ ببناؤها المعماري الصوري إلى النور، لذا تم التركيز عليها بغية الولوج الى مكوناتها وفهمها ومن ثم تقييم ادائها وأسباب تكونها ، فجاءت الدراسة بحثا عن المعمار الصوري في الخطاب التلفزيوني الدرامي المعاصر بفصلها الاول الذي اشتمل على كل من المشكلة، وأهمية البحث، و الاهداف، و الحدود، ثم اخذ الفصل الثاني من خلال مباحثه نحو انتاج مؤشرات للإطار النظري بعد تقديم المبحث الاول لمفهوم المعمار الصوري في الوسيط التلفزيوني، ثم المبحث الثاني الذي يدرس جمالية المعمار الصوري في الخطاب التلفزيوني، بعدها جاءت المؤشرات ثم الدراسات السابقة، اما الفصل الثالث فأشتمل على اجراءات البحث من حيث المنهج، وأداة البحث، والعينة هي السلسلة التلفزيونية (**Battlestar Galactica**)، ثم عملية تحليل العينة وفقا لمؤشرات الاطار النظري التي عرضت على لجنت الخبراء، اما الفصل الرابع فقدم نتائج البحث، بعد ذلك جاءت المقترحات والتوصيات ثم قائمة المصادر.

الكلمات المفتاحية: (البناء،المعمارية الصورية، الخطاب، التلفزيون).

© جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة لحولية كلية الآداب - جامعة عين شمس ٢٠٢٠.

الفصل الاول (الاطار المنهجي للبحث)

اولا – مشكلة البحث :

أن مبتدأ الفن هو الفكرة، أي أنه تجلي مادي محسوس لتداعيات فكرية متقدمة تشغل في لب العقل البشري من إجل أبتكار نظم وطرز وهيئات معبرة عن مضامين وافكار رسالية تحمل في جنباتها وجهة النظر الإبداعية لصاحبها، و بما أن الفن هو بنية متنامية متطورة في بودقة تقنية على حد تعبير (غيورغي غاتشف)، لذا نرى بأن الحاصل في مجمل العملية الفنية هو مساق على شكل هيكلية هندسية أقرب منها للعبثية العاطفية الحرة التي طالما نادى بها الفن وأهله، فالفيلم السينمائي والدراما التلفزيونية بأشكالها المتنوعة المتعددة تطورت عبر تنظيم عملية الانتاج الفني بشكل معماري تصميمي بنائي عبر إيجاد الإطار الشكلي المرتبط بالبنية الموضوعية لشكل الفكرة الفنية بحد ذاتها، أو لإنتاج أحد عناصر اللغة الصورية للوسيط من أجل تحقيق تجليات الفكرة بالأعتماد على ما تقدمه المعمارية الصورية كهيكل تنظيمي إنتاجي يعتمد على التقنية كأداة له، و من هنا جاءت موضوعة البحث التي تدرس بنية المعمارية الصورية و مخرجاتها الصورية الفنية عبر تحديد المنطلقات والقدرات التي تعمل بها في العملية الفنية التلفزيونية، فتمحورت مشكلة البحث وصيغت بالسؤال الاتي :-

ما هي الكيفيات و الآليات التي تعمل وفقها المعمارية الصورية في الخطاب التلفزيوني الدرامي المعاصر ؟.

ثانيا– اهمية البحث و الحاجة اليه :-

تكمن اهمية البحث في كونه بحثا متخصصا في المعمارية الصورية كأسلوب فني في الإنتاج التلفزيوني الدرامي، وهي موضوعة تفتقر اليها المكتبة المعنية بالخطاب الصوري الفني، فضلا عن ان البحث سيسهم في التعريف بها من حيث القدرات التقنية الإبداعية والمناحي الجمالية الفنية التي تقدمها للوسيط التلفزيوني .

ثالثا – اهداف البحث :

١– التعرف على مفهوم المعمارية الصورية بشكل عام و تحديدا آليات عملها على الصعيدين الفني والجمالي.

٢– الكشف عن مستويات التعبير الدرامي الصوري وتقنيات العمل الفني بها في الوسيط التلفزيوني.

رابعا – حدود البحث :

١– الحد الموضوعي : يتحدد البحث بدراسة المعمارية الصورية في الخطاب التلفزيوني الدرامي.

٢– الحد الزماني : ٢٠١٠ – ٢٠١٩ .

٣– الحد المكاني : مجمتع الإنتاج الأميركي التلفزيوني (نيوريورك – هوليوود).

خامسا – إجراءات البحث :

أ – منهج البحث :

بغية تحقيق اهداف البحث والوصول الى حل مشكلته، فقد اعتمد الباحث في تحليل العينة التلفزيونية على المنهج الوصفي التحليلي، كون ان هذا المنهج اكثر ملائمة لطبيعة البحث، فهو يعتمد على وصف ما هو كائن في الظاهرة الراهنة وتركيبها وعملياتها مع تسجيل الظروف السائدة خلال التحليل والتفسير. فالمنهج الوصفي التحليلي يقوم على قاعدتين رئيسيتين : التجريد ، أي عزل و انتقاء مظاهر معينة من كل المنجز التلفزيوني ،

ثانيا هو التعميم : أي تصنيف الاشياء و الوقائع على اساس عامل مميز ليتسنى من خلاله استخلاص حكم مل يصدق على فئة معينة (محمد سعيد، ١٩٩٠ ، ص٩٤- ٩٦).

ب – اداة البحث :

من اجل تحقيق اعلى قدر من الموضوعية والعلمية لموضوعة البحث، فأن تحليل العينة المختارة لايمكن ان يتم إلا من خلال وضع اداة لاستخدامها في التحليل وبعد اطلاع لجنة الخبراء والمحكمين في قسم الفنون السينمائية و التلفزيونية على المؤشرات المستقاة من الاطار النظري وبعد الاخذ بملاحظاتهم وآرائهم العلمية فيما يخص تغيير او تعديل او الغاء بعض من تلك المؤشرات، ليخرج الباحث بألاداة التي من الممكن ان تحقق اهداف البحث وامكانية تقديم الحلول المناسبة لمشكلة البحث، و هم كالآتي:

١- أ . د **علاء الدين عبد المجيد** (تخصص سينما) .
٢- أ . م . د **ياسر عيسى الياسري** (تخصص تلفزيون).
٣- أ . م . د **عبد الباسط محمد علي** (تخصص تلفزيون).

ج – وحدة التحليل :

اعتمد الباحث في تحليله للعينة على استعمال وحدة ثابتة وواضحة المعالم والتي تتمثل بالمشهد التلفزيوني، وذلك لان المعمار الصوري لا يمكن أن يتمثل و يظهر صوريا إلا من خلال السياق التلفزيوني الدرامي .

د – عينة البحث :

من اجل الوصول الى ادق النتائج وبشكل علمي وموضوعي، اختار الباحث عينة قصدية تتمثل بالسلسلة التلفزيونية **(Battlestar Galactica)** وللأسباب الاتية :

١- احتوائه على اشتغال عال ومتقدم للمعمار الصوري فكريا وتقنيا .
٢- امتلاكه قدرة الاجابة على اكبر قدر ممكن من التساؤلات التي وردت في اهداف البحث واطاره النظري .
٣- الاشادة به من قبل النقاد والمشاهدين له .

ه – تحليل العينة :

السلسلة التلفزيونية (Battlestar Galactica)، تمثيل :- إدوارد جيمس اولموس، ماري ماكدونال، قصة:- جلين أي لارسون، إنتاج:- إستديوهات يونيفرسال، إخراج:- مايكل رايمر و أخرون، شركة الإنتاج و التوزيع:- Moore Distributes ، قناة العرض :- Sci Fi Channel.

الفصل الثاني (الاطار النظري)

المبحث الاول – مفهوم المعمار الصوري في الوسيط التلفزيوني :-

من المؤكد اننا عند الحديث عن المعمارية في الوسيط التلفزيوني لايمكن ان نغفل او نسدل الستار عن الاسبقية السينمائية، أي النواة التي اسست فن الفلم ومهدت لظهور الفن التلفزيوني الذي نهل واستنبط الكثير من معاييره وفقا للمقدمات الفلسفية والعملية لمنظري الفن السينمائي، وعلى وفق واصول نظريتي الفن السينمائي اذ " ارتبط اسما لوميير وميليس، احيانا بنمطين من التعبير السينمائي، يميل احدهما نحو النزعة الطبيعية، والاخر نحو الابتكار" (لوسون:٢٠٠٢،ص٤١) أي من يقدم نفسه على انه محافظ على الواقع، فيحاكي افعاله ويعتقد ان الجمال يقبع فيه، وان المتلقي هو من يستنطق حركة هذا الواقع وافعاله العفوية، اما الاخر فهو لايذهب بعيدا بقدر ما يقدم الواقع بعد مخاضات الانعكاس ليظهر لنا عالم سينمائي مبتكر، وجرت عمليات انتاج الافلام طبقا لمؤسسات هذه النظريات الاصيلة وتمت بلورة المعطيات الجمالية بحسب اصطفاف المنظرين والمخرجين واقترابهم من تطبيقات النظريتين، وبواقع الحال يذهب المخرجين الواقعيين والانطباعيين نحو تطبيق مفهوم وآلية البناء للصورة المتحركة، اذ " يتحدث بودفكين عن الصورة المرئية بقوله ان الفيلم لا يصور، و انما يبنى لقطة بعد لقطة، تماما كما يبني البناء الماهر جدارا، وان عملية الاختيار الدقيق، و حذف العناصر عديمة الأهمية، و ابراز العناصر المعبرة ذات التأثير الدرامي وحدها، هي العملية، التي يتوقف عليها، فن التوليف وهي العملية الأساسية في الخلق الفني السينمائي "(مرسي ، ١٩٧٣، ص ٢٧٨)، فالبناء المعماري هو عملية لا تحتاج الى مهارة فنية بقدر ما تصور قبلي يكون قابع في ذهن المولد ليظهره بتجسيد صوري مضمن بافكار مشحونه بطاقة ايجابية يتم التفاعل معها من قبل المتلقي، لان المعمار الصوري " هو عملية تحويل المفهوم الفكري المتجذر عن استقراء النص الدرامي المدون إلى شكل صوري فني له اسس لانتاجية متكاملة نابعة من الهدف الدرامي للفكرة لتحقق عملية المعمارية الصورية مضامينها بإشارف صاحب المفهوم الفكري الا وهو صانع العمل " (Tobias Schäfer, 2015, P209).

ان تمثلات المعمار الصوري هي حقيقة لاتنفك عن تبنيها وتطبيقها في اغلب الاعمال السينمائية والتلفزيونية لانها بناء تخيلي وتصور ذهني ستاتيكي ينتظر التثوير والانطلاق نحو عالم الصور المتحركة وهذا حال اغلب المخرجين الانطباعيين، اما الواقعيين هم بذات الوقت يتماهون مع مفاهيم وافكار المعمارية لكن بشروط الواقعية المعاشة وبهامش من الحرية الابتكارية والابداعية، والتمثلات عديدة وعلى الرغم من التفاوت الزمني بين انتاج الافلام، أي عند التمعن بالمعمارية الصورية لفلم (المدرعة بوتمكين) على سبيل المثال نجد ان جميع التفاصيل الصورية تم رسمها بعناية فائقة لتحقق قيم جمالية ترتبط مع الترقي الفكري الذي تطرحة الدراما (سرد الاحداث)، ففي هذا الفلم نكتشف ان (ايزنشتاين) لخص تاريخ الامة الروسية ابان فترة حكم القياصرة وكفاح الشعب نحو التحرر، اذ عمل على تحقيق رؤية جمالية تكون مكافئة لعظم الفكرة والمفاهيم التي كان يحاول بجد طرحها، لذا عمل على بناء مشاهد ولقطات السفينة وخارجها، لان المعمار في الصورة المتحركة هو " عملية البناء والتصنيع لشكل الصورة المتحركة المتبنى من الهيكل الخبراتي للمخرج أو المنتج في تجارب صورية سابقة، يراد منها تحقيق الشكل الأمثل للمتجسد الصوري للفكرة المصنعة كأنها بناء معماري شكلي فني " (HARRIS, 2007, 138)، فهو استمد طاقته الفكرية والتصورية من احداث ربما واكبها او اطلع عليها ليقوم

ببناء انموذج ذهني قبلي، ثم بعد ذلك يحرص اشد الحرص على تحقيق البعدية التجسيدية لعالم افكارة مستعينا بادوات الوسيط، ليظهر للعالم رائعته الجمالية المشحونة بطاقة ايجابية تنبثق منها بشعاع فكري وتصماميم بصرية تاخذ هذا الانجاز الى مستوى الخلود بسبب صحة التعبير، اذ يقول(جان متري) ان جمالية ايزنشتاين تعرف بأنها "اسلوب معماري النهج، بأكثر الأحرى من كونها نظرية جمالية، مبني بمثابرة وجهد على اساس من الجمالية يبرز هذه الجمالية من دون طرح تعريفا لها " (متري ، ٢٠٠٩، ص ١٧)، لان (ازنشتاين) يعد من اهم رواد البنيوية التي دخل بها في عهده لأنه يعتقد ان النشاط الفني هو نشاط (للصنع) او بلفظ أدق (للبناء) وأن تعاطي ايزنشتاين مع البنيوية و تحديده لهذه المصطلحات السابقة الذكر كونه درس الهندسة الميكانيكية(اندرو ، ١٩٨٦ ، ص ٥١) .

و هناك ايضا من الافلام التي تظهر المفاهيم والافكار والمضامين مستندة على تصور بنائي معماري قبلي، ثم يتحول الى معطى صوري، وهذا ما عمل به المخرج (كريفث) في فلمة (تعصب) من حيث بناء اربع مواقع تدور فيها الاحداث بالتوازي باسلوب معماري صوري لكل من: استيلاء الامبراطور الفارسي سيروس على بابل، عذاب المسيح، مذبحة سانت بارتلومي، مأساة من الولايات المتحدة المعاصرة يحكم فيها بالموت الظالم على بريء.

اما عن التمثلات الحديثة كان انوذجها المعماري هي(سلسلة حرب النجوم) الاولى (١٩٧٧ – ١٩٨٦) والتي ابتدأت بفكرة كتبها لاول مرة الاميركي (جلين اي لارسن) لكن هذه الفكرة احتاجت الى مهندس معماري لغرض تطويعها الى الوسيط الصوري والتي اضطلع بها المخرج الأميركي (جورج لوكاس) كونه اعجب بفحوى الفكرة التي تناقش موضوعة الخير والشر في الفضاء، و لأنه ظل ردحا من الزمن ينتظر هكذا فكرة مبتكرة غير مسبوقة وذلك لأنه يعمل على بناء عالم صوري متكامل من الأبعاد والعناصر، اذ ان جذور الفكرة بالأساس مستقاة من الحضارات والديانات الروحية السابقة لكن هذا الواقع الصوري لم يجسد بتطابق كامل اذ تدخل لوكاس في بناء هندسي معماري يجسد هذه العوالم التي هو متأثر بها اصلا، فطرحت الفكرة من خلال عملية تصميم المفهوم البصري المتكامل لحضارات وكواكب مفترضة بالكامل لعمليات حرب النجوم من خلال المحاور الآتية:-

١- ابتداع مفهوم فرسان الجداي وهم القائمين بمهمة حماية المجرة والحفاظ على السلام فيها، اذ تم تصميم مفهومهم البصري من خلال الإستناد الى عقلية و نظام الفروسية العربية و فرسان الهيكل في العهود الصليبية من ملابس واسلحة واكسسوار.

٢- ابتكار نظام السيث وهم فرسان الشر الذي يسعون إلى تحقيق الهيمنة الدكتاتورية على عموم المجرة، اذ تم بناء التصميم الصوري لهم على صورة الأله المصري سيث الذي اعلن الحرب على ذويه وقلب نظام ديانة مصر القديمة.

٣- قام لوكاس بالتعاون مع ديلي ببناء انموذج درامي لفكرة حرب النجوم والكواكب في هذه المجرة يجسد اساسيات الصراع الدرامي من خلال استعراض صوري مفصل لهيكلية هذا الصراع الذي يشتمل على امبراطورية دكتاتورية يهيمن عليها قائد السيث ومجلس للمعارضة يحميه ما تبقى من فرسان الجداي، وذلك للسيطرة على التجارة والقيادة لحكم كواكب هذه المجرة.

٤- قام لوكاس ببناء معمارية الوسيط الصوري لفكرة حرب النجوم من خلال تصميم و بناء عوالم مبتكرة تدور فيها رحى الأحداث من كواكب و محطات ومركبات فضائية متباينة الأحجام و الأشكال لترسيخ فكرة الوجود الدرامي لهذا العالم.

أما المعمارية في التلفزيون فتعرف على انها " بنائية الصورة التلفزيونية من عناصر الوسيط حتى إظهار التمثيل الصوري على شكل هيئة هندسية متقابلة ممثلة للنص الدرامي الأصلي، من خلال تجسيد عناصر الحدث الدرامي و فكرته الأصلية في توزيع مدروس يحقق الغاية والقصد للنص الأصلي و العيان الصوري على حد سواء " (Manovich, 2001,P71)، وتمثلاتها فكانت متنوعة بشكب كبير وذلك كما هو ظاهر للعيان في عدد من الأعمال التلفزيونية السباقة فكريا والتي كان أبرزها مسلسل (ستارتريك السلسلة الأصلية Starterk The Original Series) والتي ظهرت في العام ١٩٦٦ على يد مؤلفها (جين رودنبيري) الذي أبتكر مع المصمم المعماري الآلماني (باتو غوزمان) ذلك العالم الجديد الذي تدور أحداثه في القرن الثالث والعشرين والتي ناقشت عدد من أهم المواضيع التي كانت تسود المجتمعات الحديثة في سبعينيات القرن الماضي والتي تمثلت في الأفكار الآتية :-

١- فكرة السفر إلى الفضاء الخارجي والوصول إلى سرعة الضوء على وفق نظرية آينشتاين النسبية، والتي تجسدت صوريا في سفينة (الأنتربرايز) و نظام السرعة الضوئية الفائقة والذي عرف بأسم (وارب Warp) .

٢- صراع الحضارة البشرية مع إمكانية وجود حضارة فضائية ذكية ومتقدمة ما خلف مجرتنا (درب اللبانة) والذي تجسد صوريا على طوال إنتاج السلسلة في الحضارة المكتشفة حديثا ذات الميول العدائية الوحشية والتي ظهرت بأسم (الكلينغون).

٣- فكرة أن يعيش البشر خارج كوكبهم الأم (الأرض) وحتى خارج المجموعة الشمسية والتي برزت كمفهوم صوري من خلال فكرة بناء إنموذج معماري صوري لمستوطنة فضائية ميكانيكية تدور حول مجموعتنا الشمسية وعرفت بأسم (السحابة التاسعة Cloud 9) والتي يلتقي فيها المستوطنون البشريون الجدد بكائنات فضائية جديدة. (Wilson,2013,P11)، و عليه فان المعمار الصوري بحد ذاته هو بنية فكرية متخيلة تعمل من خلال مبدأ اساسي هو "عملية تخليق التصور الأولي لأجزاء الفكرة الفنية بنائيا عبر عناصر التشكل الصوري الظاهرة في حيز الإطار المرئي"(Kooijman,, 2008, P137)، وتتباين عملية المعمار الصوري في مصادر الفكرة المراد تجسيدها صوريا بين الإبتداع العقلي و الأصول النصية القصصية التي تتنوع بين فنون الأدب المكتوب .

إذ أن المعمار الصوري في حد ذاته هو عملية إجرائية عقلية لها بناؤها المرحلي الذي يكون مبتدأه فكري عقلي و صولا إلى تمثلاته المادية الصورية التي تكون ظاهرة للعيان والتي تنقسم حسب التسلسل الآتي :-

أ- البناء التخيلي المفاهيمي (Conceptual imaginative construction) :-

وهي المرحلة الأولى التي يضطلع بمهامها ما يعرف بأسم (المصمم المفاهيمي Conceptual designer) والذي يعرف على أنه " صاحب الخبرة الإستشارية في مهمة تخليق و صناعة المخطط المفاهيمي الأول الذي يمثل الإطار العام للفكرة الدرامية الصورية، و الذي يضع بدوره التصور الأساسي لإشتراطات الفكرة وبالأساس شكل العالم الخارجي الذي تدور فيه عجلة الأحداث " (Kooijman & Others, 2008,p168)، إذ يتم في هذه المرحلة التعرف على الفكرة الدرامية او الإطلاع على النص الدرامي والبدء

بعملية رسم الملامح الأساسية لشكل الفكرة والتي تعرف أحيانا بالبناء المفاهيمي لهذا العالم المختلق فكريا من أجل إنتاج مخطط فني يمثل الأبعاد الدرامية الأساسية للعمل الفني الصوري من خلال فعل التخيل العقلي المبني على إشتراطات تحملها الفكرة او النص الدرامي وفي بعض الإحيان مخالفة هذه الإشتراطات والإتيان بشكل جديد مبتكر كليا، كما حدث في السلسلة السينمائية الجديدة (حرب النجوم الحلقة السابعة ٢٠١٥ القوة تستيقظ) والتي أريد لها أن تجسد عالم الجداي والسيث بعد موت الأمبراطور (بالباتاين) وإنتهاء الحرب بين الإمبراطورية والمجلس الجمهوري، لذا أريد ان يصمم شكلا جديدا للحياة والشخصيات في هذه المجرة، لذا تمت الإستعانة بالمصمم المعماري البريطاني (دارين جيلفورد) من أجل بناء المخطط الصوري للحضارات التي تباينت بين الصحراوية والعمرانية وحتى ما هو مبتكر من مدن تعوم في الفضاء الخارجي وحتى أشكال وهيئات السفن الفضائية عبر تصميم لسفن جديدة ومتباينة الأحجام والأشكال يختلف عن ما سبقها في الأفلام السابقة، و تمت الإستعانة أيضا بجهود المصمم المفاهيمي الصوري (ريك كارتر) من اجل ترجمة النتاج المفاهيمي للفكرة الدرامية الجديدة إلى عناصر بنائية درامية كانت متخيلة بالأساس والآن تتضح ملامحها بشكل أفضل وأوضح من خلال ترجمتها على الورق إلى نص صوري مدون يمثل الشكل الدرامي العياني، السمات الدرامية والبنائية المعمارية وأخيرا إمكانية تحويلها إلى واقع صوري متجسد من شخصيات و كائنات فضائية وأماكن لم يكن تحقيقها ممكنا في السابق.

ب- التصميم المعماري الصوري (Graphic architectural design) :-

في هذه المرحلة يتحول المعمار الصوري من صيغة المدون من أفكار متخيلة إلى بداية التصور المرئي المادي الأولي لشكل العناصر الصورية الدرامية وذلك على يد فنان المعمار الصوري و هو (المصمم الفني المفاهيمي Conceptual artistic designer) و هو " مصمم صوري وظيفته الأساسية بناء تصميم معماري صوري لكل ما يزوده به المصمم المفاهيمي من خطط و أفكار مدونة نصيا من أجل بناء المنظور الصوري المادي لها على شكل لوحة صورية مرسومة او مجسم نحتي مصغر يماثل ما هو مراد تحقيقه في العرض الصوري النهائي " (Clevé , 2008, P46)، وهنا أستعين بالمصمم الفني المفاهيمي المعروف (اليستر بولوك) و فريقه المكون من خمسة عشر عضوا من أجل تحقيق الرؤية الفنية المتصورة للفكرة الدرامية للسلسلة الجديدة لحرب النجوم وكانت هنا متمثلة بـــ(حرب النجوم الحلقة الثامنة ٢٠١٨ الجداي الأخير) إذ قام أليستر وفريقه بعملية تصميم و إنتاج اولي مكثفة أستغرقت عاما كاملا من أجل تصميم العناصر الصورية الآتية :-

١- تصميم جديد ومتطور لسفن الفضاء بأحجامها كافة أبتدأءا من المقاتلات الفضائية الصغيرة للمنظمة الإستعمارية الجديدة في هذه الحلقة من السلسلة وهي (النظام الأول The First Order) للدلالة على تطورها عن الأفلام السابقة التي مضى على نهاية أحداثها أكثر من ٣٠ عاما مضت، و التي تمثل هنا الأكسسوار المتحرك للفيلم.

٢- بناء العوالم الفضائية الجديدة والمبتكرة من خلال إنتاج شواخص ومعالم معمارية مبتكرة تمثل تلك الحضارات الفضائية المتطورة وتخلق هويتها الدرامية، ممثلة بذلك اماكن وقوع الحدث في الخطاب الصوري الدرامي.

٣- تخليق الكائنات و الشخصيات الفضائية المبتكرة الجديدة التي تلعب أدوارا متنوعة في هذه الحلقة من السلسلة بناء على التصور المفاهيمي والرؤية الفنية التي قدمها مسبقا المصمم المفاهيمي على شكل فكرة او تصور مدون، ليتم تحويلها إلى مجسمات صورية منحوتة بتقنية طابعة الأبعاد الثلاثية المجسدة ماديا (3D Printer) .

أن نتاج هذه المرحلة الجوهرية في عملية المعمار الصوري مهم للغاية وذلك لكونه يقدم فعل التجسيد الأولي للأفكار المراد إنتاجها سينمائيا اوتلفزيونيا من خلال منح صانع العمل الفني رؤية متقدمة لما تم تخليقه فنيا من عناصر و شخوص درامية على هيئة فنية مبكرة لما سيكون عليه شكل هذه العناصر الدرامية قبيل مرحلة الإنتاج الفعلي وذلك من أجل تحقيق جمالية هذه الأشكال الدرامية ومنح فريق العمل فرصة التعديل وزيادة مستوى الإبداعية لغرض " إتمام العمل الدرامي فكريا و فنيا في مخطط معماري صوري متكامل يمثل ثلاثية الدراما وهي الزمان، المكان والشخصيات والتي تم تصميمها بشكل إبداعي" (FOSSATI, 2009,p287).

ت- عملية البناء الإبداعي (Creative construction process) :-

وهنا يدخل المعمار الصوري مرحلة التنفيذ الفعلي والتجسيد الصوري العياني المتمثل بتحقيق الرؤية الفنية والتصور المفاهيمي عبر إنتاج النماذج والطرز الصورية التي تجسد كل ما سبق ذكره من خلال تقنيات البناء والإنتاج الصوري الرقمي (Digital Imge Construction and Production Tech) و التي تعرف على أنها " الأنظمة والأجهزة التقنية الحاسوبية التي تنتج أشكال و هيئات صورية متقدمة تكمن صانع العمل من بث الحياة في فكرته الفنية وبشكل رقمي هندسي مصنع بالكامل بالحاسوب " (van den Boomen & Others, 2009 , p96)، إذ يتم من خلال هذه العملية التي تحدث بالتزامن مع عملية الإنتاج الفعلي (التصوير) والتي يكون فيها خير مثال على هذا المعمار الصوري هو الحلقة الثامنة لحرب النجوم والتي نفذها قسم تصميم الإنتاج الصوري المعماري في أستوديوهات (بايونود) البريطانية بقيادة المصمم المعماري البصري المعروف (فينس أبوت) والحائز على عدد من الجوائز في هذا المجال، إذ إضطلع (ابوت) بمهمة قيادة عمليات البناء المعماري الصوري الرقمي في هذا الفيلم وتنفيذ العمليات الآتية:-

١- عملية تصميم أماكن وقوع الأحداث المتنوعة (الفضاء الخارجي، الكواكب المختلفة، الأماكن ذات البعد الميتافيزيقي مثل معبد الجداي في كوكب المياه) .

٢- تخليق الشخصيات التي أفترضتها القصة والتي تباينت بين (كائنات فضائية غريبة، وحوش فضائية بحجم كوكب، أشكال الحياة البدائية و المتقدمة في أماكن وقوع الحدث).

٣- عملية بناء وتحريك العنصر الأهم في كل عالم حرب النجوم، آلا وهي المركبات والسفن الفضائية والتي تنوعت بشكل كبير في هذه الحلقة بالذات وعلى النحو الآتي :-

أ- المقاتلات الصغيرة للثوار (X Fighter) والمقاتلات الفائقة السرعة لجنود النظام الأول (Tie Fighter).

ب- السفن المتوسطة الكبيرة لكل الطرفين المتصارعين والتي تنوعت في أشكالها وأحجامها وبشكل مبتكر وغير مألوف عما عهدناه في الحلقات السابقة وذلك بفضل المعمار الصوري الذي تكون أداته التقنية الصورية الرقمية الحاسوبية.

ج- السفن الفضائية العملاقة مثل المدمرات النجمية وسفينة المستشار الأعلى (سنوك) الذي يقودها في غمار حربه على المجرة والثوار والتي أصبحت سابقة معمارية صورية

متحركة في عالم حرب النجوم من حيث حجم الإشتغال الجمالي الدرامي لهذه الأشكال الصورية المصممة والمصنعة رقميا.

ث- التجميع المعماري الصوري (Graphic architectural assembly) :-

تحدث هذه المرحلة أساسا ضمن مرحلة ما بعد الإنتاج (Post Production Stage)، ويتم فيها عملية إدراج وإدخال ما هو مصمم ومنتج من معمار صوري من العناصر الصورية الدرامية سابقة الذكر، مع ما هو مصور ومنتج على أرض الواقع من أجل إنتاج المنجز الدرامي، عبر التجسيد الصوري المباشر للفكرة التي طورها وحققها المعمار الصوري في بنية هذا المنجز سواء تلفزيونيا كان أو سينمائيا، ويتم هذا على يد المصمم المفاهيمي صاحب الخطوة الأولى في هذه العملية الفنية والذي يقوم بمجالسة كل من صانع العمل وخبير العمل المعماري الحاسوبي والذي يتمثل هنا عادة بالمونتيير أو مصمم الرسوميات الحاسوبية (الجرافيكس) والذي يقوم بعملية المواءمة والدمج (Alignment & Merge) و التي تعرف على أنها " عملية التطبيق الحاسوبي المباشر للعناصر المصنعة رقميا مثل الكائنات والشخصيات و أماكن الحدث و التي هي عبارة عن رسوم صورية محوسبة بالكامل بإستخدام برامج الرسوميات في الكومبيوتر، مع ما تم تصويره بعدسة الكاميرا من أجل تحقيق الواقع الصوري وتحقيق ما كان في السابق مستحيل صوريا .... فهو تمثل صوري لهندسة عقل الفنان المبدع وفكرته المختلقة ذهنيا "(Manovich, 2011, p64)، وخير مثال على ذلك هو تظافر الجهود بين شركات أستوديوهات (لوكاس) فيلم لمشاركتها الأساسية في مرحلة البناء التخيلي المفاهيمي عبر جلسات التطوير المتتابعة لنصوص السلسلة الجديدة من حرب النجوم، يليها عمل فنانون التصميم الذين بنوا المعالم الفنية الدرامية لفكرة السلسلة الجديدة وهم من شركة (باد روبوت)، الذين أجتمعوا في نهاية مرحلة ما بعد المونتاج على أرض أستوديوهات ديزني العملاقة، للقيام بعملية المواءمة والدمج من أجل تحقيق ما خططه له المعمار الصوري منذ البدء ليشكل الهوية الصورية للفكرة الدرامية المراد إنتاجها.

المبحث الثاني – جمالية المعمار الصوري في الخطاب التلفزيوني الدرامي :-

يقول البنيويون " انه يجب لا تكون المناظر ستارا خلفيا للحوار، و لكن يجب أن تكون لها وظيفة متكافئة بجانب الحوار كما لو كانت تقريبا تتحاور مع الحوار، ينطبق ذلك ايضا على الإضاءة و القوالب و الملابس و هكذا "(اندرو ، ١٩٨٦ ، ص ٥١) ، وهذا بحد ذاته يعد بمثابة النهج الذي اتبعه (ايزنشتاين) في بناء معمارية الصورة والذي عرف بعد ذلك بانه اسلوب يميز هذا المخرج "لانه يعطي للرسام والمصور وجهة نظر بالنسبة للتصميم البصري للفيلم، مقسما هذا التصميم البصري الى جزء بالديكور وجزء بالتصوير، ويستنبط مع كل منهما على حدة مجال عملة. انه يعمل مع الرسام في مجال الشكل العام للديكور، الوانه، ترتيبه، وفي مجال الملابس. ومع المصور- يدرس طبيعة الضوء، تقسيم المشاهد الى لقطات منفصلة، تكوين هذه، اللقطات، وكل الحل التصويري للفلم." (روم، ١٩٨١،ص١٤)، فالدقة في التنفيذ هي التي تحافظ على التجسيد الفاعل لعالم الافكار الذي ابتدعه المعماري، لان المعمار في الصورة : " هي عملية مدروسة بشكل هندسي يراد منها ابتداع فني لغرض تحقيق فكرة مصدرها نص درامي، من خلال

ادوات الوسيط السينمائي والتي قد تكون تقليدية أو مستحدثة على صعيد العمل التكنو – صوري " (BIGNELL, 2008,P142).

فالمنحى الجمالي الذي يشتغل عليه اساسا المعمار الصوري في الخطاب التلفزيوني الدرامي المعاصر يكون معتمدا بالأساس على جانبين رئيسيين هما :-

أولا : فعل التخيل الجمالي :-

و يعرف على انه "فعل الإدراك الجمالي يحدث نتيجة للأثر الواقع على الحواس من قبل الموضوعات المعطاة، ولهذا فإن تصور موضوع ما في شكله الخالص، هو أمر جميل لأنه من إنتاج التخيل. وهو تخيل جمالي مبدع، ذلك أنه ينشئ الجمال في التركيب الحر الذي يتميز به " (Tarroni , 2013, p5)، فالمعمار الصوري في بناؤه الأساسي كعملية ذات ترتيب مرحلي تستند بالأساس للتصورات الخيالية العقلية التي تبتدع الشكل والجوهر للفكرة من خلال فعل التخيل بحد ذاته والذي يحاكي عملية التمثل العقلي من خلال هذا الفعل الذي يحاول أن ينتج او ينشأ بناءا أو تصميما صوريا على اعتبار ان التخيل الجمالي هو العنصر الرئيسي في العمل الفني، ويطلق عليه الجمالية العلمية، لأنه يحاول البحث في تقنيات الشكل والتكنيك والأسلوب، والأدوات الوسيطة في الفن وذلك لكون ان المعمار الصوري هو بنية فنية في جوهره، فهو يمثل عملية فنية بالأساس، ولكن الإرتباط بين ما هو مخطط له معماريا في الذهن المبدعة وما بين هو يتمتع بالقيمة الجمالية من فكرة أو نتاج مرئي يستند بالأساس إلى الأنسجام بين الفكرة الذهنية والغاية الجمالية المتوخاة للعمل الفني و التي تكون نتاج انسجامه المعمار الصوري في هيئته الأولى وهي بناء المتجسد الصوري على شكل رؤية متخيلة ذهنيا و ذات مناحي جمالية، ان الهدف والغاية من هذا الفعل هو تحقيق القيمة الجمالية والتي عرفها (فريدريك هيجل Friedrich Hegel) على انها "صفة الجمال التي تبرز الحالة الإبداعية والفنية الخاصة بالشكل والمضمون للمادة الفنية بكل أنواعها " (Agger , 2001 , p322)، فالخطاب التلفزيوني الدرامي المعاصر الفني ما هو إلا حالة إبداعية متنامية متطورة لها شكلها الصوري ومضمونها الفكري الرسالي الذي تكون صفته الأساسية هي الجمالية الجاذبة للمتلقي نحوه.

ثانيا : الإشتغال الفني الجمالي :-

إن القيمة الفنية التي يحققها المعمار الصوري هي ناتجة بالاساس عن حالة الإبداع الفني الخلاق التي تؤدي بطبيعة الحال الناتج عن تفاعل بين ما تنتجه التقنيات الرقمية التي تشتغل عليها وبموجبها المعمارية الصورية وبين مناحي التخليق و التصميم الصوري المتعددة التي يفرضها أو يوجدها صانع العمل الفني أو المصمم المعماري لخريطة البناء الدرامية التي تتمثل وتتجسد من خلالها روح الفكرة الفنية،اذ أكد (ديكارت) Descartes على أهمية عملية الإدراك الحسي في جماليات الفنون بصورة من خلال دورها في تحقيق الإستمتاع الجمالي وبالتالي توليد اللذة الجمالية لدى الأنسان إذ أن أهمية الأحساس في عملية الفن من خلال فعل الإشتغال الجمالي بواسطة التقنية التي تستهدف المتلقي عبر البناء الفني المعماري صوريا، فيتم هذا من خلال توظيف عناصر التشكيل الصورية الأساسية (Basic Imaging Elements) التي يتم من خلالها بناء الهيكيلية الأساسية للمعمار الصوري والتي تعرف على أنها " مجموعة العناصر المرئية المكونة لهندسة الأشكال والصور من خلال أفعال التكوين العقلية والنقلية التي تكون التقاطع والتعامد والتوازي المشكلة للمصفوفة الفنية البصرية التي تبنى بها الصورة التلفزيونية

"(Opdenbosch, 2015,P26)، وهذه العناصر المشكلة للصورة أي عناصر التصميم المعماري تتعدد على النحو الاتي :-

١- الخط Line.

٢- اللون Color .

٣- الحجم Size.

٤- الكتلة Bloc.

٥- الأشكال الهندسية الأساسية Basic geometric shapes.

إذ أن الأشتغال الجمالي للمعمار الصوري و أن أصبح الآن ينفذ بواسطة الجهود الإبداعية والمنظومات الحاسوبية المتطورة لكنه ينطلق بالأساس من القدرة العالية على التخطيط الفني المعماري للعناصر التشكيلية الصورية سابقة الذكر، وذلك عبر التصميم المعماري الصوري بجمع هذه العناصر والخروج منها برؤية فنية درامية تنتج لنا شكل جماليا متقدما، ومثال ذلك في السلسلة الجديدة لحرب النجوم و لأفلامها التلفزيونية مثل (المارق الأول – سولو) تم إشتغال المعمارية الصورية بقيمة جمالية خاصة من خلال إعتماد خطوط التشكيل البصرية لكل جانب من الصراع بشكل فريد و مبتكر للغاية، فجعلت الخطوط والتشكيلات البصرية المصممة معماريا مثل السفن والمباني التي تخص (الأمبراطورية – النظام الأول) بخطوط شديدة الحدة ومدببة الرأس وبزوايا حادة للدلالة على القوة والمنعة والقسوة التي يجسدها هذا النظام الحاكم، وعلى العكس من هذا جعلت الخطوط التي تجسد وتمثل (الثوار) منحنية بشكل إنسيابي موحية بالهدف النبيل الذي يقاتل هؤلاء الثوار من أجله، أن الإشتغال الفني الدرامي للون في هذه السلسلة التلفزيونية قد تباين بين الجانبين فعلى سبيل المثال تستخدم الإمبراطورية اللون الأبيض الفضي الباهت في طلاء سفنها العملاقة من مدمرات وحاملات نجمية للدلالة على لون المعدن البارد الميت الذي يمخر عباب الفضاء، بينما يتوشح الجنود والطيارين والضباط باللون الأسود اللامع للدلالة على التغطرس والعنف الشديد، على الجانب الاخر تتوشح سفن ومقاتلات الثوار باللون الأبيض اللامع و المطعم بألوان الأزرق والأخضر للدلالة على السلام الذي يمثلوه وبينما طياروه وجنوده يتوشوح باللون الأخضر في دلالة على الهدف السامي الذي يصبون إليه هو السلام في ربوع المجرة.

اما عن القيمة الجمالية التي يقدمها المعمار الصوري في الخطاب المتلفزيوني فهي ترنو إلى مستوى جديد من التعبير الجمالي المتقدم في البنية الفنية، حيث يخدم هذا المستوى الكفاءة الفنية الصورية التي تمثل المتجسد الصوري للفكرة الدرامية والعمل والتي يكون دورها من الأهمية في تحقيق قيم جمالية جديدة تعبر عن حالة الإبداع الفني والذي يتنامى بالأساس من مدى فاعلية المعمار الصوري كأسلوب وتقنية لآنها تمتلك الكفاءة الفنية المتحققة لتشتغل فيها التقنية العالية الجودة، حيث لوحظ أن مدى إزدياد حجم العمل بطريقة المعمار الصوري وتقنياته المتطورة والمتنامية في الخطاب الدرامي التلفزيوني المعاصر وعلى الأخص (الإتجاه الإنطباعي بكل أجناسه كالخيال العلمي و الميتافيزيقا) و ذلك عن طريق تقانتها التي ساهمت في تحويلها إلى بنية ذات خصوصية ظاهرة للغاية من خلال تجسيدها لكل ما هو مستحيل و متخيل ولا يمكن بناؤه او إنتاجه على أرض الواقع، وأطلع الباحث على العديد من النماذج الفنية والتي بنيت معظم

تجسيداتها الفنية وبصورة رئيسية على المعمار الصوري لأنه يعمل على تجسيد الرؤى الجمالية والإبداعية التي تحقق النجاح للعمل الفني.

أما عن عناصر البناء المعماري للخطاب الصوري التلفزيوني الدرامي فهي :-

١- المكان الصوري (Visulized Space) :-

إن المقصود بالمكان هنا هو ليس ذلك الحيز من المساحة الذي تدور فيه رحى أحداث القصة الدرامية، بل هو بالأحرى ذلك التكريس المادي الصوري لرقعة مكانية مبتكرة فكريا ومبتدعة تقنيا، والتي يعرفها (شوفيلد Schofield) على إنها "الفسحة الصورية المصممة بعناية على وفق إملاءات الفكرة والنص والتي تمثل في هذه الحالة إستحالة تحقيقها على صعيد الواقع المتجسد إلا بواسطة تكنولوجيا مستحدثة بالكامل لتمثيلها صوريا عبر بناء مستوياتها وتوزيع موجوداتها في مدى الرؤية البصري"(Schofield, 2014,P3)، وخير مثال على ذلك هو في النسخة التلفزيونية للحلقة الثامنة لحرب النجوم (The Last Jedi) في مشهد كوكب الكازينو والقمار (Endor 3) الذي تم بناء معماره الصوري بالكامل من خلال فكرة كوكب في مجرة بعيدة ليس له متماثل صوري لكونه على شكل جزيرة تطفو في الفضاء وتهيم ببحورها و بناياتها المبتكرة وأشكال الحياة التي تهيم فيه ، إذ يلعب هذا الكوكب دورا مهما في القصة لكونه نقطة تجميع الأطفال الشريون الأيتام الذي يباعون إلى الإمبراطورية لغرض تحويلهم إلى جنود العاصفة الذين يقاتلون ويغزون الكواكب من أجلها ولتحقيق أهدافها.

٢- الزمن الصوري (Visulized Chronography) :-

يعد الزمن هو العنصر الحياتي المهيمن على كل شيء من العلوم والفنون والأهم من ذلك الحياة البشرية، فهو على حد تفسير (آينشتاين) القوة المهيمنة التي تمضي قدما إلى الأمام ولا تعود إلى الخلف فهو يحيطنا ويخترقنا بلا هوادة و يستحيل التحكم به بأي شكل أو حالة، وظهر منذ أواخر اربعينيات القرن الماضي محاولات سينمائية وحتى تلفزيونية متعددة لعملية تجسيد الزمن بشكل مادي صوري ظاهر للعيان ولكن بلا فائدة ترجو، لكون الزمن قيمة شعورية محسوسة وغير ملموسة لذا تعذر إظهارها بصريا على الشاشة، إذ يعرف (بيتر كيويت Peter Kiwitt) الزمن الصوري بأنه "ذلك العنصر البنائي التكويني الذي يجسد حالة الحركة المستمرة في داخل الإطار الصوري عبر تمثيله بعناصر مادية كأن تكون رسوما متحركة أو مؤثرات خاصة " (kiwitt, 2012, P10)، وبظهور مفاهيمية المعمار الصوري و توظيف تكنولوجيا البناء الصوري الرقمي المتطورة بشكل فائق، تمثلت في عدد من النماذج والنتاجات الصورية المهمة في عملية تجسيد الزمن صوريا على الشاشة والتي كان أبرزها فيلم (عبر الفضاء Interstellar ٢٠١٤)، والذي تمثل الزمن فيه صوريا وكقيمة مادية من خلال تجسيده ماديا بهيكل من المصفوفات الخطية الملونة والتي تتلألأ بمؤثر ضوئي في دلالة على فعل الإستمرارية والجريان لهذا الزمن المتمثل صوريا بفضل البناء المعماري المتشابك للمخرج (كريستوفر نولان) الذي جسد الزمن الصوري في حالة الماضي والحاضر والمستقبل بشكل بناء معماري صوري.

٣- التكوين الصوري (Visual Composition) :-

يقول (جوزيف ماشيللي) بأن التكوين يتعلق بترتيب العناصر المرئية داخل الكادر، ويعمل التكوين الجيد على مستويين الأول: أن يسمح بأن يتفاعل الموضوع الذى يتم تصويره، مع البيئة المحيطة به، في إطار السرد القصصى، والمستوى الثاني: يستطيع

توصيل رسالة، بصورة مستقلة عن الفعل في القصة، وذلك من طريقة وضع الموضوع الذى يتم تصويره داخل الإطار الصوري (MASCELLI , 1979, P181)، وهذا المستوى الأخير يعمل من خلال امكانياته المرئية البحتة، مؤثرا بطريقة غير ملحوظة فى المتفرج، ومن خلال هذا المستوى تظهر القدرة الفنية الحقيقية، وليس من الضرورى ان يكون ذلك ممكنا في كل لقطة، وقد يعبر ذلك المستوى عن فكرة مستقلة بالأساس، ولكن يجب طرحها من داخل سياق القصة، و خير نتاج صوري تلفزيوني يمكن الإستعانة به كمثال صوري هو فيلم (Solo) الذي يجسد بداية أحد أهم شخصيات عالم حرب النجوم هو شخصية القبطان (هان سولو)، ففي أحد اهم المشاهد عندما تطارد سفينته (صقر الألفية) كائنا أسطوريا يعيش في قلب عاصفة نجمية نرى بأن حجم المساحة الصورية التي يتوزع في داخلها كم عملاق من المكونات الصورية المتنوعة فنرى اسطول الأمبراطورية الذي يطارد (سولو) وسفينته مع الأذرع العملاقة للوحش التي تتخلها الرياح الكونية التي تعصف بالجميع، فيتمثل لنا صوريا لوحة صورية تلفزيونية رقمية ذات بناء معماري مبتكر قائم على فلسفة صورية في توزيع الحجوم والأشكال والمساحات التي تعبر عن عظم الأطراف المتصارعة فيما بينها والتي عبرت عنها معمارية التكوين المصنع رقميا (حاسوبيا).

٤- الأكسسوار المتحرك و الثابت (Static & Daynamic Accseories) :-

يعرف معجم (ميريام ويبستر Myriam Webster) للفنون الأكسسوار في شكله العام على أنه " مجموع الأدوات و المتعلقات المساعدة لإكمال وتحقيق المتطلب الفني الفعال لتحقيق مقتضيات الفكرة الفنية في العمل "(Gilman, 2014,P15)، ولكن بتطور العملية الإنتاجية والفنية للمنجز الدرامي سواء كان سينمائيا أو تلفزيونيا قدمت المعمارية الصورية مفهومها الجديد المطور عن مفهوم الأكسسوار المتحرك والثابت والذي يفسره وظيفيا وجماليا على أنه " تلك العناصر البصرية التي تلعب دورا وظيفيا حركيا في بنية الإطار الصوري في المنجز الفني الدرامي ولكن لها إرتباطات تشعبية فكرية ذات منحى يرتبط شكلا ومضمونا بفكرة العمل الفني " (Kaichen, 2016,PP 17-18)، ومثال ذلك صوريا فيلم (بروميثيوس Prometheus ٢٠١٢) الذي تدور أحداثه عن سفر الأنسان في الفضاء لأكتشاف أصول نشأته على الأرض ، إذ أن الأكسسوار المتحرك هنا كان بحد ذاته هو السفينة (Prometheus) التي نقلت ابطال الفيلم إلى موقع الحدث وساهمت بدورها في الدفاع عن مستقبل الأنسان من خلال التضحية بها لكنها في الوقت نفسه كانت ذلك الأكسسوار الثابت الذي دارت الأحداث على متنه من خلال المنشآت المختلفة التي أحتوت عليها والفضل في ذلك يعود بالآساس إلى القدرة التقنية العالية التي تتمتع بها تقنيات المعمارية الصورية على أبتداع مفهوم صوري جديد للإكسسوار له شكله الصوري المبتكر غير المعهود سابقا، و له قيمة فنية جمالية ظاهرة في الحيز الصوري.

٥- الشخصية Character :-

تقدم تقنيات المعمار الصوري القدرة على الأبتداع والأبتكار من خلال تقديم طرز شكلية لشخصيات متخيلة على هيئة متجسدة مادية ظاهرة للعيان والحياة تدب فيها، مشاركة في بناء و تشكيل الحدث الدرامي صوريا وصوتيا وذلك من خلال عمليات تقنية متقدمة أهمها إستخدام تكنولوجيا الجيل الحادي عشر من رسوميات السيليكون والمعروف

بأسم (SGI 540 Visual Workstation)، و الذي تمثل صوريا في فيلم (الغريب : العهد Alien : Covenant) لأغراض تصميم و تحريك الشخصيات الفضائية الغريبة التي تسكن كوكبا أسمه (C223) في مجرة بعيدة عن نظامنا الشمسي ذو حضارة كبيرة لكنه يعيش ظروفا مناخية تختلف عن حياتنا البشرية فالكوكب في حد ذاته على قيد الحياة، يسكنه عرق ذكي ذو حضارة متقدمة عن الجنس البشري، لكنه أبيد على يد رجل آلي مارق اسمه (ديفيد) بواسطة سلسلة من الكائنات الغريبة المفترسة إلى رقيت لتصبح شخصيات لها دورها المؤثر في التسلسل الدرامي لسرد الأحداث، وهذه الشخصيات التي صممت بواسطة الرسوميات السيليكونية هي :-

١- عرق المهندسين (Enginners) :- الذي يسكن هذا الكوكب وهو أشبه بالشكل البشري والذي يتم تصنيع شكله و تعداده السكاني الكبير على الأخص في مشاهد أبادته الجماعية في الفيلم.

٢- الوحش الغريب (Xenomorph) :- وهو الناتج النهائي لعمل الآلي (ديفيد) الذي صممه وهندسه جينيا في هذا الكوكب ليكون هو السلاح الحيوي الأمثل لإبادة الجنس البشري وإهلاكه من على وجه الكون بأسره، والفريد من نوعه في تصميم هذا الكائن الفضائي في هذا المنجز الدرامي بالذات أنه حقق التأثير الأمثل في تصنيعه الحاسوبي عن ما سبقه من نماذج مماثلة في أفلام سابقة كونه قد رسم وتم تحريكه بشكل اقرب إلى ان يكون واقعيا جدا بفضل تماهيه وتحركه في إطار الصورة التلفزيونية الرقمية فائقة الوضوح بشكل شديد التفاعلية مع الموجودات البصرية من مركبات فضائية و شخصيات بشرية حقيقية أظهرته وكانه جزء حقيقي من هذه البنية الصورية وليس دخيلا عليه بفضل تقنية الرسوم السيليكونية.

مؤشرات الإطار النظري :-

المؤشر الأول :- تعتمد المعمارية الصورية بشكل أساسي على عنصري الزمان والمكان الصوريين من اجل بناء الإطار العام للشكل الفني الدرامي بصريا لغرض تقديم مضمون الفكرة الفنية.

المؤشر الثاني : - تعمل المعمارية الصورية في عملياتها التقنية الفنية من خلال عملية التكوين الصوري التي يتم بمقتضاها ترتيب وتنظيم المحتوى المصنع والمنتج من مكونات بصرية أساسية مصممة معمارية لتلعب ادوارها وفقا لمتطلبات الفكرة الفنية الدرامية .

المؤشر الثالث : - تتجلى قدرة المعمارية الصورية في بناؤها الأسلوبي والفني من خلال قدرتها العالية على إبتداع و تخليق الشخصيات الدرامية و أكسسوارتها المتنوعة التي ترافقها صوريا التي تلعب أدوارها المرسومة من خلال تقنيات التصنيع الرقمية التي تحقق ما هو مستحيل وغير موجود على ارض الواقع.

تحليل العينة :-

عينة البحث : المسلسل التلفزيوني Battlestar Galactica :-

ألف قصة المسلسل الأصلية في العام ١٩٧٦ الكاتب والمعماري الأميركي (جلين أي لارسن Glen A Larsen)، و التي تحكي قصة جنس بشري عاش على أطراف الكون وله نظام ديني خاص بني على أساسه قوانينه وعباداته و شرائعه التي أستقى منها الدستور إذا تطور هذا المجتمع البشري بشكل هائل تكنولوجيا ليصل تلك المرحلة في ان يسافر في الفضاء بسرعة الضوء ويستعمر كواكب جديدة تصلح للمعيشة البشرية، لكن هذا التطور التكنولوجي أستغل من قبل مجموعة أصولية دينية تؤمن بعبادة إله واحد

وتحارب نظام تعددية الآلهة تقوم بإستغلال هذا التطور التكنولوجي وتقوم بزراعة فايروس ذو ذكاء إصطناعي في قلب النظام الحاسوبي الذي يتحكم بنظم الإتصالات والخدمات الآلية المدنية و العسكرية ليقوم النظام الآلي الذي يخدم البشر بمحاولة الإنقلاب عليهم، وتدور أحداث السلسلة بنسبة كبيرة في الفضاء الخارجي الذي يهرب فيه ما تبقى من البشر بعد حرب إبادتهم وذلك على متن حاملة فضائية عملاقة اسمها جالكتيكا، إذ أسمى الناقد الفني الراحل (جورج أيكبارت) هذا العمل التلفزيوني بنسخته السابقة (١٩٧٩) ونسخته المعاصرة (٢٠٠٦) "تعد باتلستارجالكتيكا هي أبن حرب النجوم أو ما يعرف بوليدها الأول، فهي تحمل العناصر الدرامية الأساسية التي أبتدعها جورج لوكاس في سبعينات القرن الماضي و تطورت لكي تصبح على شكلها الحالي " (Evans, 2018, P18).

التحليل بحسب المؤشرات :-

المؤشر الأول :- **تعتمد المعمارية الصورية بشكل أساسي على عنصري الزمن و المكان الصوريين من اجل بناء الإطار العام للشكل الفني الدرامي بصريا لغرض تقديم مضمون الفكرة الفنية.**

الحلقة (الأولى) عنوان الحلقة (المواجهة الأولى First Confrontation) مشهد / ١٧ زمن / ٣:٤٨ دق.

في هذا المشهد نرى طياري سرب مقاتلات جالكتيكا وهم يستعدون للتصدي لمقاتلتين من السايلون ، و أثناء اقتراب السرب من المقاتليتين تفتح نوافذ المقاتلتين ليبدأ مؤشر الحياة لديهما بالعمل و من ثم تتوقف جميع مقاتلات السرب عن العمل الواحدة تلو الأخرى فتهيم جميع المقاتلات في الفضاء بلا سيطرة عليها من الطيارين لتصطدم الواحدة بالأخرى فيطلب قائد السرب العون ولكن بلا فائدة وفجأة تطلق المقاتلتان قذائفهما الصاروخية بغزارة بإتجاه السرب المشتت لتدمر جميع المقاتلات ثم تغادران بسرعة و قد تركت خلفها مذبحة لنصف طياري جالكتيكا ساهمت المعمارية الصورية بواسطة أداتها الأمثل وهي التقنية الرقمية في تفعيل الحدث في هذا المشهد بإبراز الهيمنة العسكرية للعدو السايلون من خلال المفاهيمية الفكرية للمعمارية الصورية التي ابتدعت بواسطة كان التقنية الرقمية في إحداث تأثير كبير في تعزيز القيمتين الدرامية و التعبيرية لهذا المشهد بالإشتغال المتقدم للتقنية الرقمية الحاسوبية التي خلقت لهذا المشهد مجرى صوتي يحاكي سير الأحداث و يمثلها و ذلك لإمكانية هذه التقنية على خلق عنصري الزمان اللذان يتغيران بتغير حركة المقاتلات السايلونية و بجودة صورية ذات تفصيلية عالية تساهم في تدعيم بنية المشهد الدرامية عبر خلقها لمكان الحدث بواسطة تكنولوجيا المعمار الصوري التي تجسد المشهد الخيالي لمعركة فضائية بين البشر وأعدائهم السايلون الذين يهيمنون على الزمن من خلال قدرتهم الفائقة على التحكم في سرعة الضوء و السفر بين الأبعاد المختلفة إضافة إلى التصميم البنائي المبتكر للفضاء المظلم الخارجي و جعله يدب بالحياة من خلال تأطيره الرقمي البصري بمكونات صورية كالسديم النجمي، السحب الغازية و الأجرام السماوية التي تهيم بلا هوادة.

الحلقة (٧٣) عنوان الحلقة (حكاية النبؤة Prophecy Story) مشهد /9 زمن المشهد / ٤:٥٣ دق.

في هذا المشهد نرى غرفة القيادة في جالكتيكا و هي في حالة حركة نتيجة لهجوم السايلون المباغت على قافلة الناجين، و بينما القائد فاسجوفيك يتكلم مع مساعده الكولونيل أوزار يقوم الأخير بغتة بإطلاق النار عليه ليرديه قتيلا و فجأة يتحرك المشهد ببطء Slow Motion حيث يصرخ أوزار و هو نادم و مذهول لما فعله ثم تتحول الموسيقى الرقمية لتحمل بإيقاع بطيء و تتحول بعدها الموسيقى إلى مؤثر صوتي يدل على حركة الكاميرا و هي تتحرك في الصورة بحركة أفقية Pan من اليسار إلى اليمين و مع ثبات الحركة في الصورة للشخصيات و تحول الموسيقى إلى مؤثر صوتي للحركة ليكتشف أوزار بأنه يتوهم عندما يرى فاسجوفيك يصيح فيه و يخاطبه فيعلم بأنه كان يعيش كابوس يقظة ،إن القدرة العالية التي تتمتع بها المعمارية الصورية قد تجسدت هنا بشكل واضح من خلال إمكانات سرد الحدث و ايصال الفكرة عبر التلاعب و التحكم المتقن في وحدتي الزمان و المكان من خلال بناء الإطار الصوري رقميا و الذي يمتلك القدرة على التقدم بالحدث إلى الامام ومن ثم استعادته عكسيا كما حدث في المشهد اعلاه .

المؤشر الثاني : – تعمل المعمارية الصورية في عملياتها التقنية الفنية من خلال عملية التكوين الصوري التي يتم بمقتضاها ترتيب و تنظيم المحتوى المصنع و المنتج من مكونات بصرية أساسية مصممة معمارية لتلعب ادوارها وفقا لمتطلبات الفكرة الفنية الدرامية .

الحلقة (٤) عنوان الحلقة (النصل The blade) مشهد /١٤ زمن المشهد/ ٢٣: ٨ دق.

في هذا المشهد نرى عملية تقوم بها وحدة خاصة من جيش المستعمرين و ذلك بإحداث إنزال فضائي على إحدى حاملات السايلون القديمة التي تعود إلى زمن الحرب الأولى بين المستعمرين و السايلون إذ تطارد مقاتلتين مغيرتين من السايلون ناقلة للجند المستعمرين و يقفز الكل منها بصورة طارئة إلى الفضاء و من ثم تدمر إحدى المقاتلتين الناقلة و نسمع صوت الآلي المسؤول عن المقاتلة يخاطب طياريه الآليين السايلون قائلا:– الهدف المعادي قد دمر ....أستمروا بملاحقة الحاملة بيجاسوس، فيجيب الآلي الطيار الأقل رتبة :– بأمرك سيدي، لقد ساهمت المعمارية الصورية من خلال عملية التكوين الصوري في بناء هذا المشهد و ذلك عبر توظيف تقنية التكوين الرقمي (Digital Composition)، و التي تعرف على أنها محرك بناء حاسوبي هندسي يستخدم تقنيات التصميم الجرافيكي الرقمية فائقة الوضوح لتصميم و بناء صورة متحركة وفق قواعد البناء الصوري المعتمدة و لكن بأدوات حاسوبية بالكامل، تندمج فيها المادة المصورة مع الشخصيات الحقيقية أو المفترضة لغرض إنتاج إنموذج درامي صوري متكامل وفق للرؤية الإخراجية المطلوبة، ولغرض القيام بهذه العملية الأساسية في إنتاج المنجز الدرامي التلفزيوني الرقمي فائق الوضوح تم الإستعانة بنظام محرك مانترا للتكوين (Mantra Compostiong Engine) و يعمل هذا النظام بطريقة مبتكرة خاصة به تعرف بالإزاحة (Displacment) و ذلك عن طريق إعادة ترتيب مكونات عناصر التكوين الصوري داخل المشهد التلفزيوني وفقا للرؤية الفنية الإخراجية من خلال التلاعب بالمستويات الأساس الصورية (الخلفية Background – المستوى المتوسط MidGround – مقدمة الصورة Foreground) ، لغرض تذويب المكونات المصنعة

حاسوبيا (الشخصيات المفترضة – الكائنات المخلقة) عبر تحديد المسافات حاسوبيا و إزاحة الإتجاهات بالتحريك لهذه العناصر لغرض إتمام فنية الصورة إخراجية وفقا للرؤية او المقاصد المطلوبة لها، و التي ظهرت هنا بشكل خلاق و متميز من خلال التماهي و التناغم بين العناصر الواقعية المصورة و بين العناصر المنتجة بالمعمارية الصورية الرقمية حاسوبيا كالآليين السايلون و الاسلحة المتنوعة و حتى المختبرات التي تمت فيها لقطات المواجهة.

الحلقة (٤) عنوان الحلقة (النصل The blade) مشهد /١٩ زمن المشهد/ ١٧: ٦ دق.

وفي مشهد لاحق من الحلقة نفسها تلتقي الميجور تورفالد مع المصدر الأساسي لتقنية السايلون و هو عبارة عن جسد لرجل عجوز موضوع في حوض خاص تخرج منه الأسلاك و قد جمعت أجزاؤه من أكثر من جسد بشري، فيحدثها هذا المصدر عن مستقبل الجنس البشري فنجد بأن حوار الشخصية قد تم التحكم في شكله الصوتي رقميا ليبدو و كأنه صوت مزدوج لشخصيتين تتحدثان في الوقت نفسه و ذلك للدلالة على القدرة التي تمتلكها هذه الشخصية و لمعرفتها بالمستقبل و للرمز أيضا على أن هناك اكثر من روح داخل هذا الجسد المصطنع، و لذا عملت المعمارية الصورية من خلال عملية التكوين على تحقيق متطلبات الفكرة الفنية و دراميتها في المكونات الصورية المختلفة التي بنيت بواسطة تقنية التكوين الرقمي على بناء مكان للحدث هو كناية عن مختبر تتدلى منه أجزاء بشرية و آلية بشكل وحشي للغاية، نرى فيه مكونات بصرية هي عبارة على معالج حاسوبي عضوي يكون صوت لسانه الرجل العجوز الذي ينبأ بالمستقبل البشري و السايلوني على حد سواء.

المؤشر الثالث : – تتجلى قدرة المعمارية الصورية في بناؤها الأسلوبي و الفني من خلال قدرتها العالية على إبتداع و تخليق الشخصيات الدرامية و أكسسوارتها المتنوعة التي ترافقها صوريا التي تلعب أدوارها المرسومة من خلال تقنيات التصنيع الرقمية التي تحقق ما هو مستحيل و غير موجود على ارض الواقع.

الحلقة (٦٦) عنوان الحلقة (يد الله The Hand of God) مشهد / ٢٦ زمن المشهد /٤:٣٨ دق .

في هذا المشهد نرى الطياران ناش و شيموس يدخلان إلى سحابة غازية عاصفة بمقاتلاتهما يطاردان ناقلة للسايلون لكن شيموس تتوغل عميقا إلى عمق السحابة فيناديها ناش لكي تخرج و لكنها تطلب منه ان يتركها لكي تذهب بسلام و يستمر بندائها لكنها لا ترد ثم تدخل إلى مركز العاصفة لتبدأ مقاتلتها بالأحتراق ثم تنفجر إلى أجزاء محترقة متناثرة .

إذ تم إنتاج هذا المشهد كليا بواسطة تقنيات المعمارية الصورية الرقمية و ذلك وفق العملياتية الآتية :–

تم إنتاج هذا المشهد من خلال الطريقة الآتية :–

١– تصوير لقطات ومشاهد الشخصيات البطولية البشرية في الأستوديو بنظام كاميرا (Vince sony)، والذي يعمل بخاصية الإنصهار الصوري التلفزيوني فائق الوضوح (8K) و بعدة حجوم ومستويات صورية للفعل الدرامي نفسه، ذلك لغرض الحصول على أفضل الأفعال وردود الأفعال للشخصيات.

٢- إستخدام خاصية (Cucoloris) في نظام المانترا لأجل تصميم قاعدة التكوين في المشهد و هي المكان و الذي كان هنا الفضاء الخارجي و عاصفة كونية تهب فيه، تحلق فيها فيها شخصية ستاربك محاولة بطائرتها الفايبر ان تهرب من العاصفة و تعود لنجدة الحاملة جالكتيكا، و هذه المكونات البصرية من تكوين و مكان و حتى الأكسسوار في حد ذاته تم تصميمه ببرنامج (Cinema 4D) على شكل واقعي و هي تبدا بالأهتزاز و الأحتراق بفعل التعرض للمواد المشعة في هذه العاصفة الكونية.

٣- دمج و تذويب الرسوم الجرافيكية السيلكونية للشخصيات و الاكسسوارات إضافة إلى المؤثرات الخاصة التي تحاكي الأفعال الخارقة للشخصيات المتحاربة مع تكوين المشهد الرقمي من خلال خاصية (Gobo)، فالمعمارية الصورية تعمل من خلال أن تقوم بإزاحة المساحات بين كل هذه العناصر التكوينية عبر خوارزميات حاسوبية تعتمد على المستويات الثلاثة للصورة، و على الأبعاد الثلاثة للإطار و عمق الصورة، لكي نحصل على صورة مكونة بفعل تشكيلي، يقدم لنا عرضا واضحا ومؤثرا بشكل مستفيض عن أحداث حرب متخيلة فكريا تدور رحاها في الفضاء الخارجي.

الحلقة (٦٧) عنوان الحلقة (مقياس الخلاص Measure of Salvatio) مشهد /٢٧ زمن المشهد / ٣:٠٠ دق.

في هذا المشهد عززت وظيفة قدرات الأكسسوار المتحرك و الثابت بصفته مكونا دراميا يدخل مع البناء الصوري للمنجز التلفزيوني و هو ذا قدرة عالية على التعبير و الرمز، فنرى في هذا المشهد الطيار جسوال بعد أن أكتشف بأنه آلي سايلوني في هيئة إنسان يطير بمقاتلته ليحمي جناح زميلته في السرب دياز و هي تهرب من إحدى مقاتلات السايلون التي تطاردها فيحاول جسوال إطلاق النار لكن بلا فائدة فرشاش مقاتلته لا يعمل، فتنقلب مقاتلة السايلون التي يحاول إطلاق النار عليها بحركة بطيئة (Slow Motion) في المشهد فتفتح المقاتلة نافذتها ليعمل مؤشر الحياة النابض مع زيادة حجم اللقطة و إرتفاع شدة و حجم الموسيقى الرقمية و صوت المؤشر يتضخم تدريجيا و مع كبر حجم اللقطة لتصل إلى لقطة قريبة جدا لمؤشر الحياة في المقاتلة و لعين جسوال و مع الهيمنة الصوتية شبه الكاملة للمؤثر الصوتي للمؤشر على بقية الأصوات في المشهد حتى نرى ومضة حمراء في عين جسوال و نسمع لها مؤثرا صوتيا رقميا و كأنه منبه ألكتروني لمفتاح تم تشغيله إذ حل الصمت بعدها لثلاث ثوان ٣ Sec ليتغير مجرى الأحداث فمقاتلة السايلون تغلق نافذتها ليتغير إيقاع الموسيقى و لحنها فتنسحب بعدها مقاتلة السايلون بسرعة من القتال و تعود من حيث أتت و يقوم السايلون على أثرها بسحب مقاتلاتهم و حاملاتهم ليتركوا فضاء المعركة.

إذ جسدت تقنيات الصناعة الرقمية بشكل متقدم إمكان المعمارية الصورية التي حولت مقاتلة الأعداء السايلون إلى شخصية درامية ساهمت في قلب احداث هذه السلسلة الدرامية بشكل كبير من خلال إبتداع القدرة التقنية التي تحملها على مستويين الأول في تجسيد دورها بصفتها القادح الفعال الذي كشف الحقيقة التي تدور حولها هذه السلسلة التلفزيونية و هي من هم السايلون الخمسة الذين يحركون الأحداث؟، و على المستوى الثاني في العرض الصوري المتقدم الذي بث الحياة في ما هو مستحيل تحقيقه على ارض الواقع ليجسده صوريا في أشكال و هيئات نابضة بالحياة و لها كينونتها الدرامية.

الفصل الرابع

اولا – نتائج البحث :-

أ- يعتمد بناء المعمار الصوري على عملية البناء المفاهيمي لتحقيق الشكل الفني في الخطاب التلفزيوني المعاصر.

ب- ينهض المعمار الصوري و يتحقق على يد فنان المعمار الصوري و هو المصمم الفني المفاهيمي الذي يحقق تمثلات الفكرة المفاهيمية صوريا.

ج- يقدم المعمار الصوري قيمة جوهرية فنية ناتجة عن البناء الإبداعي الذي تضطلع به التقنيات المعاصرة الرقمية للخطاب التلفزيوني المعاصر.

د- تتجسد المعمارية الصورية فكريا و فنيا بالأساس من خلال فعل التخيل الجمالي الذي قدم في عينة البحث شكلا مبتكرا جديدا في الخطاب التلفزيوني و المعاصر .

هـ – يلعب التجميع المعماري الصوري دورا أساسيا في انتاج الخطاب التلفزيوني المعاصر عبر إمكانيات التحكم في عناصر اللغة الصورية من خلال هي التكوين الصوري الرقمي ليقدمها في شكل فني جديد، كما تبين في عينة البحث.

و- يحقق المعمار الصوري تمثلاته الفكرية والفنية الدرامية من خلال عنصرين اساسيين هما الزمان و المكان الصوريين عبر الشكل المبتكر غير المسبوق و المستحيل تحقيقه على ارض الواقع، إلا بواسطة التقانات الرقمية الصورية.

ثانيا – مقترحات الدراسة :-

١- يوصي الباحث ايلاء الأفكار الجديدة في مجال صناعة الصورة في دراسات الإنتاج التلفزيوني المعاصر .

٢- يقترح الباحث اعتماد مفهوم المعمارية الصورية في دراسة عمليات الإنتاج الصوري و بمعونة التقنيات الرقمية الحاسوبية الحديثة في الخطاب التلفزيوني الدرامي.

ثالثا – قائمة الكتب و المصادر :-

١ – أبو طالب محمد سعيد ، علم مناهج البحث ، وزارة التعليم العالي و البحث العلمي، بغداد ، دار الحكمة للطباعة و النشر (، ١٩٩٠ ، ص٩٤- ٩٦).

٢ – جون هوارد لوسون، السينما العملية الابداعية،تر: علي ضياء الدين (بغداد:دار الشؤون الثقافية العامة،٢٠٠٢).

٣- احمد كامل مرسي وزميله، معجم الفن السينمائي(القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب،١٩٧٣).

4- Tobias Schäfer Mirko & Oothers, Digital Material, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2015, P209.

5- HARRIS Sue, Film Architecture and the Transnational Imagination, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2007, 138.

٦- جان متري، المدخل الى علم جمال وعلم نفس السينما، تر: عبد الله عويشق، ٢٠٠٩).

7- Manovich Lev, the Language of New Media, MIT Press, Masscusets .2001, P71.

8- Kooijman Jaap**,** Mind the Screen, Amsterdam University Press, 2008, P137.

9- Kooijman Jaap**,** Mind the Screen, Amsterdam University Press, 2008, P168.
10 - Clevé Bastian, Film, Production Management, 3RD ED, Focal Press & Elsvier, LONDON - NEW YORK - OXFORD, 2008, P 46
11- FOSSATI GIOVANNA, FROM GRAIN TO PIXEL, Amsterdam University press, Amsterdam, 2009, P287.
12- Manovich Lev, the Language of New Media, MIT Press, Masscusets .2001, P64.
١٣- ج. دادلي اندرو ، نظريات الفلم الكبرى، تر: جرجس فؤاد،مر: هاشم النحاس،(القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٦).
١٤- ميخائيل روم، احاديث حول الاخراج السينمائي،تر: عدنان مدانات، (بيروت: دار الفارابي، ١٩٨١).
15- BIGNELL Jonathan, an Introduction to Television Studies, 2ND ED, Routledge, NY, 2008, P142 .
16- Tarroni Evelina, the Asthestics of Television, Uonisco, Rome, 2013, P5.
17- Agger Gunhild, The Aesthetics of Television, Media & Cultural Studies 2, Aalborg University Press, Aalborg, Denmark 2001, P322.
18- Opdenbosch Paul Van, a Conceptual Framework for Abstracted Animation Derived from Motion-Captured Movements, Queensland University of Technology, 2015, P26
19- Schofield G, & Others, Advanced Composition in Virtual Camera Control, Bretagne Atlantique, France 2014, P3.
20- Kiwitt Peter, What Is Cinema in a Digital Age? Divergent Definitions from Production Perspective, University of Illinois Press, Illinois, 2012, P10.
21- MASCELLI JOSEPH V, THE FIVE C'S OF Cinematography, Silman James Press, LA, 1979, P181.
22- Gilman R, Webster's Dictionary of EnglishUsage, Springfield, 2014, P15.
23- Kaichen Hu, the Effects of Digital Video Technology on Modern Film, Drexel University, Michigan, 2016, PP 17-18.

Abstract

The Constructive Archetachtary in the Contamprery Television Discourse

By Barak Anas

And Mohamed Thaer

TV drama in our time is the best means of communicating ideas and achieve the artistic visions of dramatic ideas or manifestations of manufacturers, but they basically grow and develop according to the requirements of the times by relying on architecture as a basis in the construction of artistic production from the moment of the idea and even techniques The implementation of advanced digital architecture to emerge the architecture of the picture to light, so was focused on in order to access to its components and understand and then evaluate its performance and the reasons for its formation, the study came to look for the architecture in the contemporary television discourse, the first chapter, which included all of The problem, the importance of research, objectives, and limits, and then took the second chapter through his three discussions towards the production of indicators of the theoretical framework after the introduction of the first topic of the concept of the concept of visual architecture in the television medium, and then the second section that examines the aesthetic of visual architecture in television speech, then came The third chapter included the research procedures in terms of methodology, research tool, the sample that was the television series (Battlestar Galactica), and the process of analyzing the sample according to the theoretical framework indicators presented to the expert committees, than came Proposals and recommendations followed by a list of sources.

Key words: (Constructive, Archetachtary, Contamprery Television, Discourse).