الدورية العلمية لكلية الفنون الجميلة - جامعة الإسكندرية
Scientific Journal of the Faculty of Fine Arts Alexandria University
SJFA
Print ISSN: 2356-8038 Online ISSN: 2535-227x

صورة الحضارة المصرية القديمة في السينما الأمريكية منذ بداية النصف الثاني من القرن العشرين
(دراسة للمناظر ومواقع التصوير)

ريهام محمد هلال [1]

الملخص:

تقوم شركات إنتاج الأفلام السينمائية الأميركية من حين إلى آخر بإنتاج أفلام تدور أحداثها أو استلهمت موضوعاتها من الحضارة المصرية القديمة ، وهذه الأفلام تحمل سمات خاصة لما للحضارة المصرية من أثر فى تاريخ الإنسانية وفى مظاهرها المعمارية والجمالية التى تظهر بوضوح فى الآثار المعمارية والفنية المتبقية من الحضارة المصرية القديمة والتى تُعد الأضخم بالمقارنة بآثار الحضارات القديمة الأخرى ، أيضاً لمناظرها الأكثر إبهاراً ودلالة على التقدم العلمى والفنى لاسيما فى مجال العمارة ، تلك العوامل والمميزات التى كانت مصدر شغف و إلهام لمؤلفى وصُناع السينما لتجسيدها بالأفلام الأميركية ،حيث استمدت بعض موضوعاتها من قصص العهد القديم أو قصص الملوك والحكام أو بعض الروايات الخيالية التى حاولت الاستفادة من الغموض والهيبة بعمارتها وفنونها . وقد تباينت تصميمات مصممى المناظر فى تلك الأفلام بين محاولة الإلتزام التاريخي وبين إستلهام روح الحضارة المصرية وملامحها العامة بما يتناسب مع مجريات أحداث الفيلم ومتطلباته الدرامية ، وهذه الدراسة تُقَدِم تحليلاً لمناظر ومواقع التصوير لأهم الأفلام السينمائية الأميريكية التى استلهمت من الحضارة المصرية القديمة مواقع الأحداث والتفاصيل المنظرية بها منذ بداية الخمسينات من القرن الماضى وحتى الآن ، ونجد - من خلال تلك الدراسة - أنه بالرغم من ثراء وتنوع المظاهر المعمارية للحضارة المصرية القديمة ، لم تنجح السينما الأميريكية فى تقديم صورة تتناسب وعظمتها سواء فى الموضوعات أو المناظر ، أيضاً قد تبين اعتماد السينما الأميريكية فى أفلامها القليلة عن الحضارة المصرية على محاكاة المواقع الأثرية والآثار الشهيرة كالأهرامات وأبو الهول وبعض معابد الأقصر، وبالرغم من ذلك قدمت نماذج مشوهه عن الحضارة المصرية القديمة من خلال ابتكارها لمواقع وشخصيات لها بُعد خيالى مما طمس السمات والملامح الأساسية للحضارة المصرية القديمة . وأخيراً الاستفادة من التقنيات الحديثة التى أضافت إمكانيات كبيرة فى عملية تنفيذ المناظر ومواقع الأداء بأفلام السينما الأميريكية .

الكلمات الدالة: الحضارة المصرية القديمة ؛ السينما الأميريكية ؛ المناظر السينمائية

١. مُقدمة

إن الآثار التى بقيت من الحضارة المصرية القديمة وبعد آلاف السنين هى الأضخم بالمقارنة بآثار الحضارات القديمة الأخرى ولمناظرها الأكثر إبهاراً دلالة على التقدم العلمى والفنى لاسيما فى مجال العمارة . وقد قدمت السينما العالمية ومنها الأميركية عدداً من الأفلام التى دارت أحداثها أو استلهمتها من إحدى فترات الحضارات المصرية القديمة المُمتدة ، بعضها من خلال قصص العهد القديم أو قصص الملوك والحكام أو بعض الروايات الخيالية التى حاولت الإستفادة من الغموض والهيبة بعمارتها وفنونها .

يقدم هذا البحث دراسة عن مناظر أهم الأفلام الأميركية التى دارت أحداثها فى فترة الحضارة المصرية القديمة لأهم الأفلام منذ بداية الخمسينات من القرن الماضى وحتى الآن لتحديد مدى نجاح تلك الأفلام فى نقل صورة تُمثِل حقيقة العمارة والفن بها .

يستعرض البحث أيضاً دراسة عن مصممى المناظر بتلك الأفلام ومراحل عملهم من خلال الرسومات المقدمة لتصميم المناظر ومواقع الأداء وكيفية تنفيذ وإنشاء تلك المناظر وتجهيزها استعداداً لمرحلة التصوير، والتقنيات والأساليب الحديثة المستخدمة فى تصميم

[1] مدرس بقسم الديكور " شعبة الفنون التعبيرية " – كلية الفنون الجميلة – جامعة الإسكندرية، مصر
Riham.Hilal@alexu.edu.eg

وتنفيذ المؤثرات البصرية والتى حظيت الكثير من تلك الأفلام بالاستفادة منها فى تنفيذ مشاهدها . سيتضح أيضاً مدى التطور الواضح فى أساليب تنفيذ المناظر ومواقع الأداء ولاسيما الأبرز منها وهى النماذج المصغرة (الماكيت) .
قد يتطلب الفيلم - على سبيل المثال - بعض مشاهد لإحدى العصور القديمة فى مصر، سواء لمبانيها أو مُدنها أو معابدها أو تفاصيل دقيقة لبعض الخلفيات كالجدران والأسقف وغيرها كوسيلة مُكملة للمناظر التمثيلية الحية ، فإذا لم تتوفر هذه المناطق فلابد من إنشائها بوسيلة أو بأخرى وبأقل تكاليف ممكنة .[٢] وكان لتطور التقنيات الرقمية بالغ الأثر فى تنفيذ وإنشاء المناظر و استخدام المؤثرات البصرية بتلك الأفلام ، هى السمة التى ساهمت فى إخراج صورة سينمائية جاذبة لروح الحضارة المصرية القديمة من خلال العمارة والأحداث الدرامية بها .
تزخر الحضارة المصرية القديمة بطابع معمارى ذى أصالة تاريخية من طرز وتصميمات لامثيل لها فى التميزوالتفرد ، شكلت الملامح الأساسية للعمارة الفرعونية ،ومع ذلك لم يتم تقديم أفلام تقدم صورة الحضارة المصرية القديمة بشكل يتناسب مع قيمتها وعراقتها ، حيث انحصرت فى تصوير مواقع محدودة ومكرر ظهورها ، لا تمثل الحضارة المصرية بشكل يليق بها ولكن رمزت لها ، وتمثلت فى الأهرامات وأبى الهول وبعض المعابد الشهيرة و كذلك الموضوعات والتيمات المُكررة كقصص الآلهة و فكرة لعنة الفراعنة التى تصيب كل من يفكر أن يقترب من أى أثرأوموقع ينتمى لآثارالحضارة المصرية القديمة ، ولكن بعض تلك الأفلام نجحت من حيث البيئة المكانية وتحقيقها للمتطلبات الدرامية والجمالية للأحداث بسيناريو الفيلم . وقد حدد هذا البحث أهم تلك الأفلام بداية من فيلم The Ten Commandments عام ١٩٥٦ ، وصولاً إلى فيلم Gods of Egypt عام ٢٠١٦ .

١-١ هدف البحث:

عمل دراسة تحليلية لمناظر ومواقع الأداء فى الأفلام السينمائية الأمريكية التى استلهمت من الحضارة المصرية ، لتحديد مدى نجاح تصميمات تلك المناظر فى التعبير عن الطابع الفرعونى وملائمتها لأحداث الفيلم .

١-٢ حدود البحث:

يقدم البحث دراسة وتحليل لمناظر بعض أفلام السينما الاميريكية المستلهمة من الحضارة المصرية القديمة منذ النصف الثانى من القرن العشرين وحتى وقتنا هذا .

٢. فيلم الوصايا العشر The Ten Commandments، إنتاج شركة Cecil B DeMille production ،عام ١٩٥٦ ، إخراج Cecil B. DeMille * [٣]

شكل ١ ، منظر واجهة مدخل قصر سيتى كما ظهر بالفيلم وتظهر تماثيل تشبه أبا الهول على جانبى الطريق ، فيلم The Ten Commandments إنتاج عام ١٩٥٦ ، المصدر :- لقطة من الفيلم

هو فيلم يستند للقصة التوراتية لحياة النبى موسى عليه السلام ، وقد تم تصويره في مصر وفى جبل سيناء ويشبه جزيرة سيناء ، كما تم تصميم مناظر الموقع الذى يضم مشهد الخروج من قِبَلْ المعمارى المصرى El Din، ثم تم بناؤه خارج القاهرة ، اشتمل الموقع على خيمة وخزانة ملابس واسطبل للخيول لتصوير مشهد " الفرسان المصريون " ، حاز الفيلم على جائزة الأوسكار فى المؤثرات البصرية لاعتماده على مؤثرات حديثة بذلك الوقت من ضمنها مؤثرات الإسقاط الخلفى وغيرها من المؤثرات البصرية .[٤] وقد تم بناء مدينة الكنز للفرعون سيتي في بني يوسف بالقرب من القاهرة .[٥] ،كما تم بناء قصر "سيتى " "رمسيس" على غرار معبد آمون فى الكرنك فى الأقصر، ولكن تم استبدال تماثيل الكباش على جانبى الطريق بتماثيل تشبه أبو الهول .

* سيسل ب. ديميل Cecil B. DeMille : (١٨٨١-١٩٥٩) مخرج أفلام أمريكي .

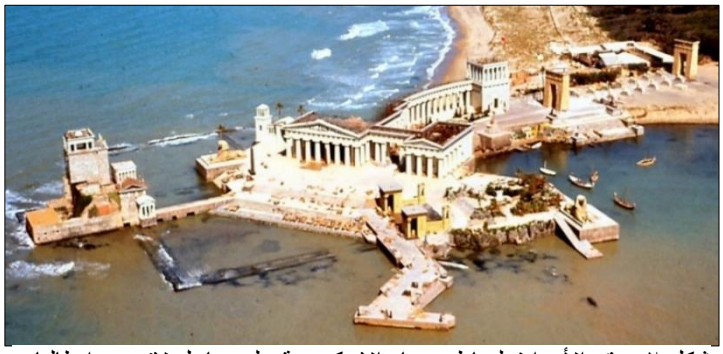
٣. فيلم كليوباترا Cleaopatra ، إنتاج شركة 20th Century Studios ،عام ١٩٦٣ ، إخراج Joseph L. Mankiewicz* ، تصميم مناظر : جون ديكيور John Decuir**

هو فيلم درامى تاريخى ، مع سيناريو مقتبس من كتاب (The life & times of Cleopatra) لـ كارلو ماريا فرانزيرو Carlo Maria Franzero ومن روايات بلوتارخ Plutarch ، Suetonius و Appian ، تدور أحداث الفيلم فى الفترة مابين عامى 48 و 30 قبل الميلاد فى الأسكندرية بمصر وروما [٦]. حصل الفيلم على ٩ ترشيحات للأوسكار الـ٣٦، بما فى ذلك جائزة أفضل صورة وفاز بأفضل إخراج وأفضل تصوير سينمائى ، وأفضل مؤثرات بصرية وأفضل تصميم أزياء - إيرين شراف Irene Sharaff و قد تطلب تصوير الفيلم صنع ٢٦ ألف زى- من بينهم ٦٥ زى لشخصية كليوباترا فقط - وبناء ٨٩ منظرسينمائى . من أهم مواقع الأحداث بالفيلم موقع" ميناء الإسكندرية القديمة " ، " قصر كليوباترا "[٧]

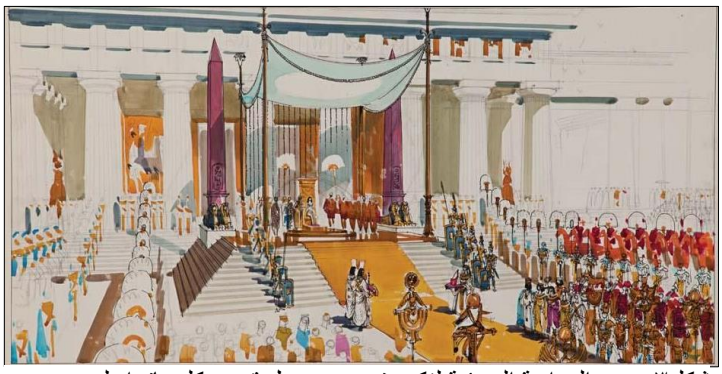
موقع ميناء الإسكندرية القديمة :

تم بناء مناظر الموقع بالقرب من تورى أستورا Torre Astura ، وهى جزيرة للصيد على البحر التيرانى وهو المكان الذى تصل إليه بارجة كليوباترا طبقاً لأحداث الفيلم تم نقل بناء موقع التصوير بمدينة السينما الإيطالية شينشيتا Cinecitta *** وبناء مدينة الإسكندرية على شاطىء خاص فى مدينة أنزيو جنوب إيطاليا ، لإظهار معركة أكتيوم وبناء ٣٠ سفينة حربية بالإضاءة للمناظر التى تصور المبانى والسفن والمنحوتات والمنشآت التى تشير للمعالم التاريخية [٨].

يتضمن موقع ميناء الإسكندرية مظاهر معمارية تحمل سمات العمارة الإغريقية متمثلة فى المعبد والأعمدة الشاهقة الإرتفاع والتماثيل الإغريقية الموزعة بجميع أرجائه ، مع وضع بعض العناصر المنظرية التى ترمز لعمارة الحضارة المصرية القديمة مثل المسلة ، تماثيل مستلهمة من أبى الهول ، وقد كانت التركيبة التى أظهرت المنظر ككل يغلب عليه الطابع المسرحى أكثر منه بيئة مكانية بفيلم سينمائى . يظهر فى أفق المشهد منارة الإسكندرية القديمة و مناظر تصور الأحياء القديمة بها التى تم تنفيذها بواسطة رسمها على لوحات زجاجية لتُمزج فيما بعد مع التصوير الأصلى للمنظر من قِبَلْ الفنان المصور جوزيف ناتانسون Joseph Natanson [9].



شكل ٢ موقع الأحداث لمناظر ميناء الإسكندرية على ساحل لاتيوم ، إيطاليا ، فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣- المصدر :
http://bigerboat.com/indexfx/?p=3777



شكل٣ رسم الدراسة المبدئية لفكرة تصميم مدخل قصر كليوباترا، لمصمم المناظر جون ديكيور فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣ المصدر :-
/https://www.pinterest.com/pin/312507661628025474

شكل ٤ لقطة من الفيلم تظهر مدخل قصر كليوباترا بميناء الاسكندرية يظهر فى أفق الصور المنظر المرسوم لأحياء الإسكندرية القديمة بعد التركيب
فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣ المصدر :-
http://bigerboat.com/indexfx/?p=3777

---

* جوزيف ليو مانكيفيتش Joseph Leo Mankiewicz (١٩٠٩-١٩٩٣) : مخرج سينمائي، وكاتب سيناريو، ومنتج .

** جون ديكيور (١٩١٨-١٩٩١) : مخرجا ومصمم مناظر معروف بتصميماته المعقده والتى يقوم بعرض أفكارها وإظهارها بواسطة الألوان المائية .

*** شينشيتا Cinecittà: استوديو أفلام كبير في روما ، إيطاليا. تبلغ مساحته ٤٠٠٠٠٠ متر مربع (٩٩ فدانًا) ، وهو أكبر استوديو أفلام في أوروبا .

يظهر فى الشكل رقم (٥) موقع تصوير ميناء الإسكندرية القديمة أثناء مرحلة التجهيز ، بدت التركيبة المعمارية تركيبة متنوعة من حيث تدرج المستويات الأفقية فى اتجاهات متداخلة طبقا لسيناريو الأحداث ، و مزجها مع العناصر المعمارية الرأسية التى لم تنجح من- من وجهة نظر الباحثة- فى إستحضار وانعكاس روح وملامح عمارة الحضارة المصرية القديمة ، مما أضفى إحساساً مسرحياً بالموقع بأكمله ، ومع ذلك هذا لا ينقص شيء من القيمة الجمالية التى تحققت فى البيئة المكانية للأحداث ;السمة التى جعلت من الفيلم قيمة فنية يتم ذِكرها إلى الآن ، وذلك ماتراه الباحثة من خلال لقطات الفيلم وتحليل تصميمات مواقع التصوير والأداء (ميناء الاسكندرية)

شكل ٥ لقطة من موقع تصويرميناء الإسكندرية القديمة ، أثناء مرحلة التجهيز فيلم كليوباترا ١٩٦٣ - المصدر :- http://bigerboat.com/indexfx/?p=3777

موقع قصر كليوباترا من الداخل :

بالنسبة لغرفة العرش الخاصة بـ كليوباترا تم تصميم الحوائط الداخلية لها على هيئة جداريات منحوتة بنقوش ورسومات الحضارة المصرية القديمة ، و تم وضع تمثال على شكل صقر عملاق ، يشبه إلى حد كبير تمثال الإله حورس المُصَور على هيئة صقر يرتدى تاج مصر المزدوج بالفترة المتأخرة ، الأسرة السابعة والعشرون عام ٥٠٠ ق.م.

شكل ٦، لقطة من الفيلم تظهر غرفة عرش كليوباترا من الداخل ويظهر خلفها القطعة المنظرية التى تمثلت فى الصقر المستوحى من تمثال الإله حورس فى هئية صقر أسود . فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣ - المصدر :- لقطة من الفيلم

موقع سطح سفينة كليوباترا :

يوجد على سطح سفينة كليوباترا ، تمثالان للإله تحوت ، من الممكن أن تكون هذه هي نفس المجسمات النحتية التى استخدمت في المشاهد التي تجري داخل قصر كليوباترا ، أيضاً تم وضع تماثيل أخرى موزعة بطريقة تماثلية تشير للآلهه المصرية . [١٠]

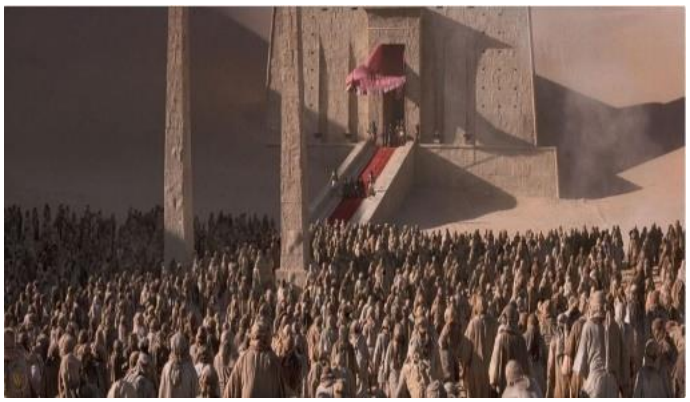
شكل ٧ الدراسة المبدئية لفكرة تصميم سطح سفينة ولكن لم يتم تنفيذه كما هو موضح بالرسم ، لـ مصمم المناظر جون ديكيور فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣ المصدر :- https://www.pinterest.com/pin/41552750310/4615215

شكل ٨ لقطة من الفيلم تظهر البناء المعمارى لسطح سفينة كليوباترا فيلم كليوباترا إنتاج عام ١٩٦٣ المصدر :- لقطة من الفيلم

فيلم Stargate ، إنتاج Metro-Goldwyn-Mayer عام 1994 ، إخراج رولاند إيميريش Roland Emmerich * تصميم المناظر للمصمم هولجر جروس Holger Gross **

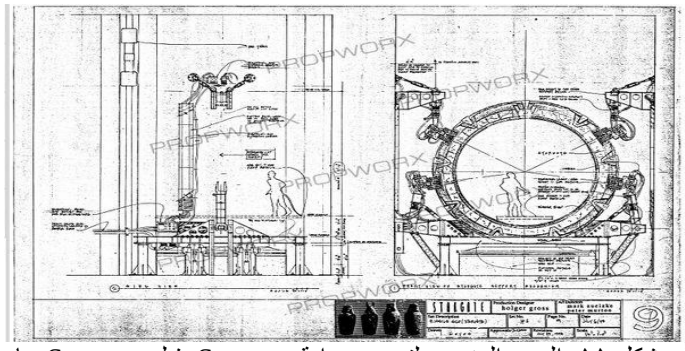
يعتبر فيلم Stargate من أفلام الخيال العلمى ، وتدور أحداثه فى مناطق فرعونية بالصحراء المصرية فى أوائل القرن العشرين ، تعتمد أحداثه على الحضارة المصرية القديمة والآثار المصرية ومزجها بالخيال العلمى [١١] . تبدأ الأحداث عام ١٩٢٨ حول العثور على قطعة أثرية قديمة اكتشفت فى أهرامات الجيزة " الجهاز الدائرى Stargate " الذى يسمح للطاقم الذى عثر عليه بالسفر ملايين السنين الضوئية من الأرض إلى كوكب آخروفى ذلك الكوكب تمتزج الحضارة المصرية القديمة بالتكنولوجيا المستقبلية

قام مصمم المناظربتصميم هذا العالم الخيالى لمواقع الأداء بأحداث الفيلم ، ومن أجل تحرى الدقة التاريخية تم الاستعانة بعلماء المصريات للمساعدة فى الكتابة الهيروغليفية التى استخدمت فى تصميم المناظر بمواقع التصويرولتفسير ماقد تبدو عليه اللغة المصرية القديمة. ، تشمل مناظر الفيلم تحول الهرم الطائر إلى مركبة فضائية ودروع الحرس المصرى ويظهر بالأشكال التالية دراسات مبدئية للعديد من التصاميم المُعَدة للفيلم و الرسومات الهندسية للقصور والعرش والمركبات الفضائية ، كما صمم جوزيف بورو Joseph Porro آلاف الأزياء التى تقترب من الزى المصرى القديم ، وقد صمم باتريك تاتوبولوس Patrick Tatopoulos المؤثرات البصرية فى تنفيذ الكائنات .[١٢] يعتبر موقع مدخل الهرم من أهم المواقع بالفيلم حيث يصل إرتفاعه بقدر ثمانية طوابق تم بنائهم بالمقياس الحقيقى .. [١٣]



شكل ٩ ، مدخل الهرم كما ظهر فى الفيلم ،، فيلم stargate إنتاج عام ١٩٩٤– المصدر : لقطة من الفيلم

شكل ١٠ الدراسة المبدئية التى تمثل مدخل الهرم المستوحى من معبد الدير البحرى " حتشبسوت " بالأقصر، فيلم stargate عام1994 - المصدر : https://www.catawiki.com/l/16290121-



شكل ١١، الرسم الهندسى لتصميم بوابة Stargate بفيلم Stargate عام ١٩٩٤ - المصدر :-https://www.syfy.com/syfywire/build-your-own-stargate-using-the-original-1994-movie-blueprints

تنفيذ المنظر بمشهد فتح بوابة Stargate :

طبقاً لقصة الفيلم هى البوابة التي تستخدم الأبراج كإحداثيات مكانية . إحتلت مساحة المنظر مايعادل مساحة أربعة ملاعب لكرة القدم ، تم الاستعانة بـثلاثمائة فنى خلال ستة أسابيع ، لإنشاء سبعمائة طن من قطع الإنشاء المعدنية لحمل وتثبيت بوابة Stargate التى تأخذ شكلاً حلقياً . تلك الحلقة تنقل الشخصيات لعالم آخر –– ، و تحتوى على رموز هيروغليفية وعندما تدور تلك الحلقة ينتقلوا آنياً للجانب الآخر من المجرة . وصل قطر تلك الحلقة إلى ٢٢ قدماً وتم إنشائها من المعدن والألياف الزجاجية خفيفة الوزن . كما تم تثبيتها بمحرك كهربى الذى يجعل تلك الحلقة تدور مع الاستعانة بالمتخصصين من مهندسين وفنيين لإتمام تلك العملية . ولتحقيق آلية فتح البوابة ، تم إستخدام إسطوانات تعمل بالضغط الهوائى لتسهيل حركة فتحها مع الإشراف من جانب كل من المخرج

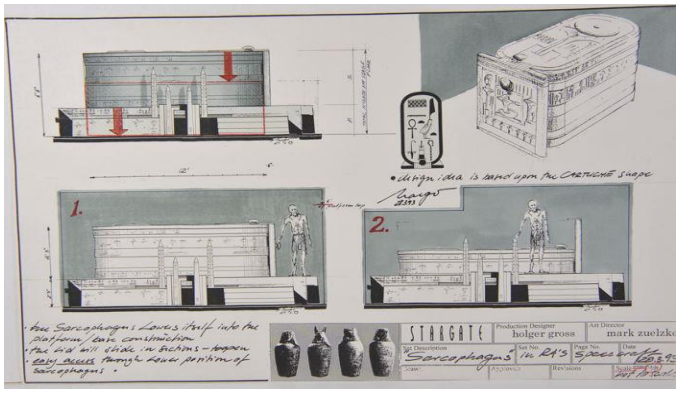
* رولاند إيميريش Roland Emmerich (١٩٥٥) : مخرج سينمائي وكاتب سيناريو ومنتج ألماني ، اشتهر بأفلام الكوارث

** هولجر جروس Holger gross : مصمم مناظر ألمانى ، اشتهر بالكثير من الأفلام أهمها فيلم Stargate

ومصمم المناظر والمسؤول عن المؤثرات البصرية . تم بناء نموذج بوابة Stargate من ٧٠٠ قطعة منفصلة وتم تركيبهم خلال شهرين لعمل الشكل النهائى لها من قبل مهندسيين وفنيين متخصصين .[١٤]

تنفيذ المنظربمشهد ظهور رع من مقبرته :

يبدأ المشهد بمرور بطلى الأحداث خلال بوابة Stargate ثم يتفاجئان بظهور إله الشمس " رع " الذى يعيش فى مجرة أخرى من آلاف السنين ، حيث يرقد فى مقبرة سحرية تتمثل فى هيئة جهاز ميكانيكى مُتحرك ، مكون من أجزاء يتم التحكم بحركتها هيدروليكياً ، تم تصميم قطعة أسطوانية الشكل تدور عند الفتح الآلى للمقبرة منحوت بها رموز هيروغليفية والتى تم نحتها نحتاً غائراً بأسلوب رقمى ، بواسطة آلة نحت إليكترونية يتم التحكم بها من خلال الكمبيوتر وتمت هذه المرحلة من خلال تصميم تلك الرموز على الكمبيوتر الذى بدوره يرسل إشارات لماكينة النحت الغائر وذلك لحفر ذلك التصميم على سطح خشبى ، التقنية التى وفرت الكثير من الوقت والجهد – إذا تم تنفيذه بشكل يدوى- ، بعد ذلك تم تركيب تلك القطعة الأسطوانية على محرك هيدروليكى الذى تحكم فى تحريك كل أجزاء المقبرة بشكل متزامن ليتم فتحها بالتحكم عن بعد أثناء أداء مشهد ظهور الإله "رع" من داخلها [١٥]



شكل ١٢، الرسم الهندسى لتصميم مقبرة الإله رع فيلم Stargate إنتاج عام ١٩٩٤ - المصدر :-
https://www.catawiki.com/l/16290161-stargate-sarcophag-5-original-drawings

التقنيات الحديثة المستخدمة فى إنتاج فيلم Stargate :

تم إستخدام نظام الـ Thru View وهو نظام الإنتاج الرقمى ، حيث قام سام نيكولسون Sam Nicholson – المسئول عن تصميم وتنفيذ المؤثرات البصرية بفيلم Stargate- بتطور مفهوم التركيب فى الوقت الفعلى Realtime Compositing فى أوائل التسعينات ، وتم استخدام الصور ذات ال٣٦٠ درجة التى تصور المدن من على بعد ، كما تم تنفيذ بعض العمليات -التى تجرى عادةً فى مرحلة مابعد التصوير- بمرحلة التصوير . أثناء مرحلة ماقبل التصوير أثبت فريق العمل المقدرة على إمكانية عرض عشرة مشاهد متزامنة من نوع لقطات 8K على أربعين شاشة monitor بدقة 4K للتشغيل فى الوقت الفعلى للتصوير على منظر القطار بطول ١٥٠ قدماً – وذلك تم تطبيقه بالمسلسل الأمريكى Run - يعتمد نظام " Thru View " على العديد من التقنيات الجديدة ، وقد قام فريق العمل بتطوير لكاميرا لاسلكية غير مرتكزة الهدف فى فيلم Stargate بالإضافة إلى نظام إضاءة ذى وحدات شبكية " RGBW DMX " . إن أدوات مثل التقاط الصور بدقة 8K أصبحت الآن قابلة للتطبيق بواسطة تقنية Black magic و Davinci Resolve Studio. تتحد شاشات 4K وشرائح ال LED مع أدوات NVidia‘s accelerated GPU graphics processors ، و محرك الألعاب Epic's Unreal 4 مع أدوات Blackmagic Design لجعل نظام "Thru View" ممكنًا لـفيلم Stargate . يتمثل التحدى فى الجمع بين هذه التقنيات المختلفة معاً وجعلها فعالة لمواجهة ضغوط الكاميرات المتعددة لتصوير الحركة المباشرة .قال نيكولسون ان الفريق القائم على نظام Thru View بالفيلم قد استخدم ثلاثة أنظمة من نوع Davinci Resolve Studio ، فى نفس الوقت على مناظر مسلسل Run . لقد اعتمدوا على عدة محطات من نظام Davinci Resolve لتنسيق جميع الأصول وتشغيلها على المنظر . كانت إمكانات نظام Resolve الشاملة فى تصحيح الألوان فى الوقت الفعلى وأدوات التحرير و Fusion VFX ضرورية لمعالجة عدد كبير من اللقطات عالية الدقة بوتيرة سريعة لمناظر أداء الأحداث الحية . يشتمل نظام "ThruView" أيضًا على مجموعة متنوعة من منتجات Blackmagic Design كجزء أساسى للنظام. يتضمن ذلك العديد من أجهزة توجيه Smart Videohub 12G ، لوحات DaVinci Resolve Micro ، UltraStudio 4K Extreme ، محول معايير Teranex AV ، و مجموعة من المحولات الصغيرة ، بالإضافة إلى محول ATEM Constellation 8K ، والذي كان مفيدًا في التعامل مع الصور عالية الدقة.[١٦]

بالنسبة للتقنية التى تم استخدامها لعمل المؤثرات البصرية فى الفيلم هى تقنية Virtual Backlot الخاصة بالاستوديو والتي تسمى ThruView ، حيث تعمل على تغيير جذرى فى مجال إنتاج وتصوير الأفلام السينمائية عالمياً . باستخدام أحدث تقنيات الألعاب والذكاء الاصطناعي ، جنبًا إلى جنب مع عقود من الخبرة في المناظر الرقمية ، يمكن الآن إنتاج شاشة تحتاج إلى مواقع حقيقية متعددة للأحداث بسهولة أكبر في استوديو واحد. غالبًا ما تحتاج الأفلام إلى مجموعة من المواقع التي تظهر على الشاشة من الصحاري إلى الجبال الثلجية إلى السواحل أو شوارع المدينة ، والتي يمكن الآن تصويرها جميعًا في مكان واحد يتم التحكم فيه باستخدام نظام ThruView.

يوفر نظام الـ ThruView أيضًا بديلاً ميسور التكلفة ، كما يوفر فرصًا جديدة فعالة من حيث التكلفة لصانعي الأفلام. ThruView هو نظام إنتاج افتراضي في الوقت الفعلي يعزز إلى حد كبير الإمكانيات الإبداعية لصانعي الأفلام ويلغي إلى حد كبير الحاجة إلى الشاشة الخضراء وأعمال ما بعد الإنتاج أو المؤثرات المرئية.[١٧]

٤. فيلم المومياء The Mummy ،إنتاج Universal Pictures ، عام ١٩٩٩ ،إخراج Stephen Sommers * ، تصميم المناظر للمصمم آلان كاميرون Allan Cameron **

هو فيلم خيالى ويُعَدْ إعادة إنتاج لفيلم تم إنتاجه عام 1932 يحمل نفس الإسم ، وتدور أحداثه بين الفترة ، الفرعونية عام 1290 قبل الميلاد فى عهد الفرعون سيتى الأول والفترة الأخرى عشرينات القرن العشرين 1926 تظهر بأحداث الفيلم مدينة طيبة المصرية القديمة Ancient Thebes وتُظِهر عراقة الحضارة المصرية من خلال العمارة الفرعونية ، ويظهر أيضاً موقع مدينة الموتى " هامونابترا Hamunaptra، نجح تصميم المناظر بمواقع التصوير فى تحقيق التهيئة المناسبة لسيناريوالأحداث وقد توافرت المتطلبات الدرامية والجمالية وإضفاء الجو الدرامى المطلوب فى البيئة المكانية للأحداث من خلال التفاصيل المعمارية والتخطيط لبيئة الأحداث .

شكل ١٣ ، النموذج المصغر ثلاثى الأبعاد لمدينة طيبة، ويظهر تمثال أبو الهول فى المقدمة ، فيلم The Mummy إنتاج عام ١٩٩٩ - المصدر https://vfxblog.com/2017/06/05/the-mummy-1999-vfx/

بدأ التصوير فى مدينة مراكش المغربية عام ١٩٩٨ واستمر ١٧ أسبوعاً ،قدمت شركة Industrial light & magic المؤثرات البصرية والصور المنشأه بواسطة الكمبيوتر CGI لتصميم وتنفيذ نموذج المومياء الرقمى ، وقد نتج عن نجاح الفيلم عمل سلسلة أفلام عدة مثل (The Mummy Returns عام ٢٠٠١ ، و The Scorpion King ٢٠٠٢ عام ، و Mummy : The Tomb of Dragon Emperor عام ٢٠٠٨ ...)

تم استخدام موقع القرب من أرفود حيث يمكن بناء مناظر مدينة هامونابترا بالكامل ، الذى كان فى الأصل بركاناً خامداً كما تم إجراء مسح لمكان البركان بحيث يمكن تكرار نموذج مُصغر للأعمدة والتماثيل فى استديوهات Shepperton ، حيث تم تصوير جميع المشاهد التى تشتمل على ممرات تحت الأرض لموقع مدينة الموتى .

شكل ١٤ ، الدراسة المبدئية لفكرة تصميم مدينة طيبة، رسم Alex Laurant فيلمThe Mummy إنتاج عام ١٩٩٩ - المصدر https://vfxblog.com/2017/06/05/the-mummy-1999-vfx/

تضمنت المناظر أعمدة من الألياف الزجاجية والتى تم إستكمالها بنماذج رقمية فى مرحلة مابعد التصوير والإنتاج . تم بناء مناظر أخرى فى المملكة المتحدة على حوض بناء السفن فى تشاثام Chatham Dockyard والتى تم مضاعفة مساحته لاستيعاب إنشاء منظر يحاكى ميناء الجيزة على نهر النيل الذى بلغ طول مساحته ٦٠٠ قدم (١٨٣ متراً) وتضمن قطاراً بخارياً ، ومحرك جر أجاكس ، وثلاث روافع ، وعربة مكشوفة يجرها حصانين ، وأربعة عربات تجرها الخيول بالإضافة إلى أكشاك السوق والباعة مرتدين ملابس مصرية قديمة ، وغرفة تتسع ل ٣٠٠ قطعة إضافية بالملابس .

أما بالنسبة لإستخدام المؤثرات البصرية ، بدأ جون بيرتون John Berton *** - المسؤول عن تصميم وتنفيذ المؤثرات البصرية بالفيلم – فى استخدام تقنية تطابق الحركة Match moving أثناء مراحل تنفيذ النموذج الرقمى للمومياء وذلك لمطابقة حركة الممثل ، ورؤية كيفية تحركاته ومطابقتها على النموذج الرقمى .[١٨] تم بناء نموذج مصغر لمدينة طيبة ليتم تصويره وتحضيره للتركيب الرقمى

* ستيفن سومرز Stephen Sommers (1962 - م) : هو مخرج وكاتب سيناريو أمريكي .
** آلان كاميرون Allan Cameron (١٩٤٤- م) : مصمم مناظر أميريكى
*** جون بيرتون John Berton : هو رسام رسوم متحركة أمريكي ومشرف على المؤثرات البصرية .

بباقى البيئة الرقمية ثلاثية الأبعاد فيما بعد وإضافة المؤثرات البصرية اللازمة ، أيضاً تم إضافة مؤديين كعمال فى استكمال بناء التمثال الذى يشير لأبى الهول كما فى أحداث الفيلم[١٩]

٥. فيلم The Scorpion King ، إنتاج Universal Pictures عام ٢٠٠٢ ، إخراج Chuck Russell *

تصميم المناظر : Ed Verreaux **

هو فيلم خيالى ومغامرات أمريكى تدور أحداثه قبل زمن الأهرامات ، بقيام حشد من المحاربين من الشرق - بقيادة ميمنون ، الذي يعتبر ملكًا لقانونهم لكونه أعظم مقاتليهم فى غزو القبائل المحلية . تأتي انتصاراته العديدة بمساعدة ساحر يتنبأ بنتائج المعارك ، ولم يتبقى سوى عدد قليل من القبائل الحرة لمعارضته.[٢٠] ،و إسم ميمنون ليس له صلة بشكل أو بآخر بتمثالى ميمنون حارسى مقابر البر الغربى بالأقصر فى مصر بالرغم من أن الملك فى الفيلم يظهر على أنه ملك مصرى قديم ويتضح هذا من خلال الطابع المعمارى للقصر الخاص به الذى اتسم بروح الحضارة المصرية القديمة ويقع ذلك القصر فى مدينته التى تم تشبيهها بمدينة جومورا التى ذُكِرَتْ فى جميع الأديان السماوية ، وبحسب التوراه تقع على سهل نهر الأردن في المنطقة الجنوبية من أرض كنعان .[٢١]

شكل ١٥، قصر الملك ميمنون كما ظهر بالفيلم ، فيلم The Scorpion King عام2002 - المصدر:لقطة من الفيلم

وفيما يلى تحليل لأهم مواقع الفيلم :

موقع قصر الملك ميمنون :

اتسم منظر القصر بشكل معمارى مستلهم من العمارة المصرية القديمة ويظهر بالبناء أعمدة تشبه عمود له تاج على شكل زهرة البردي المفتوحة أو الناقوس المقلوب – الذى يوجد بمعبد إيزيس بجزيرة فيلة - ولكن يشوبه الكثير من التبسيط الذى قد يجعله بعيدا عن خصائص وسمات العمارة المصرية القديمة ، أيضاً نسبة إرتفاع العمود وقياسها تبدو صغيرة جداً بالنسبة للقياس الإنسانى كما هو واضح بالمشهد فى شكل ١٥

شكل ١٦ ، مدينة الملك ميمنون كما ظهرت بالفيلم ويبدو ان مصمم المناظر قد انتقى بعض السمات المعمارية للحضارة المصرية القديمة فى تصميمها ولكن فى علاقات معمارية لاتمت بصلة للعمارة المصرية القديمة ولكن هذا لا ينفى التركيبة المعمارية الناجحة لموقع تدور به أحداث درامية -كما ترى الباحثة - ، فيلم Scorpion King إنتاج عام ٢٠٠٢- المصدر:لقطة من الفيلم

موقع مدينة الملك ميمنون :

هى مدينة الملك ميمنون وبها القصر الخاص به ، اتسم تصميم المدينة بتركيبة معمارية مميزة ولكنها لا تنتمى لعمارة الحضارة المصرية بشكل أو بآخر وظهر ذلك بوضوح فى ارتفاعات البيوت والخصائص المعمارية المميزة لها .

*تشاك راسل Chuck Russell (١٩٥٨- م) : هو مخرج ومنتج وكاتب سيناريو وممثل أمريكي

** إد فيروو Ed Verreaux : مصمم مناظر ومسؤول عن إنشاء وتنفيذ المناظر السينمائية بأفلام عديدة ، أهمهم فيلم Scorpion King إنتاج ٢٠٠٢

فيلم Exodus: Gods and Kings ، إنتاج Twentieth Century Fox ، عام ٢٠١٤ ، إخراج Ridley Scott * تصميم المناظر للمصمم Arthur Max**

هو فيلم يصور فترة خروج العبرانيين من مصر بقيادة النبى موسى [٢٢] ، ربما كان الجانب الأغرب فى الفيلم هو المزج ليس فقط بين أشياء من فترات مختلفة، بل وأيضاً من أماكن متباعدة- فى الواقع أميال عديدة - . إن الجزء الأول من الفيلم يقع فى ممفيس التى كانت فى الحقيقة العاصمة الإدارية لمصر أثناء فترة كبيرة من تاريخها ، وكما هو موضح بالشكل رقم (١٧) الذى يظهر التخطيط للمدينة : أول هرم تم بناؤه على الإطلاق هرم زوسر(الذى شيد فى مكان ما قبل ٢٦٣٠ قبل الميلاد) وربما فوق هذا الهرم على اليسار فى الشكل – هو جزء من مقبرة ممفيس ولكنه يقع فى الصحراء العليا ، بعيداً عن المدينة التى تقع فى المنطقة الخضراء . أيضاً هناك هرم آخر متدرج على الجانب الآخر من النهر ، حيث أنه كان هناك هرم واحد متدرج وجميع الأهرامات الأخرى بُنيت كمقابر للفرعون كانت على نفس جانب النهر فى الغرب . تم نقل الهرم المُدبب فى المسافة من الجيزة إلى ممفيس ، التى لا تتجاوز خمسة عشر ميلاً ، يظهر الهرم تحت الإنشاء .الشىء الذى يتعارض مع حقيقة بناء "رمسيس الثاني " هرمًا لقبره ، منذ فترة طويلة قبل أن يبدأ الفراعنة في استخدام المقابر المبنية من قطع الصخور فيما يعرف الآن بوادي الملوك حيث تم دفنه.

فى الفيلم ، تم بناء قصر "سيتى " ولاحقاً المسمى بـ "رمسيس" على غرار معبد آمون فى الكرنك ، بالأقصر (على بعد حوالى ٣٥٠ ميلاً) ، وبالواقع أن الأعمدة الضخمة التى تتألف منها قاعة الأعمدة الضخمة Hypostyle Hall تعد واحدة من أكثر المعالم الأثرية أُلفةً فى البلاد ، تم بناؤها بالفعل من قبل "سيتى " و "رمسيس " ولكنها معبداً وليست قصراً -كما هو بالفيلم – حيث أنه تم بناء المعابد بشكل كبير أو كلياً من الحجر فى هذه الفترة ، بينما تم بناء القصور بشكل أساسي من الطوب اللبن أو الجص الطينى الملون . ليست هناك معرفة كافية عن القصور كما هو معروف عن المعابد لأنها لا تظل باقية بحالة جيدة طويلاً حيث كان الفراعنة يميلون إلى السفر فى أرجاء المدينة والإقامة فى قصور مبنية لأغراض مُحددة بدلاً من تشييد القصور الضخمة لتكون موطناً للإقامة الدائمة بها . يظهر بالطريق المؤدى للقصر الذى يغادره النبى موسى ورمسيس وقادة الجيش الآخرون ، التماثيل التى تصطف على جانبى الطريق تصور (أبوالهول برأس كبش - الملقب بطريق الكباش فى الواقع) Criosphinxes ولكن لا تتخللها تماثيل ضخمة للآلهة تقف بينهم كما ظهر بالفيلم ، ربما تمت إضافتها لتشير إلى الآلهة المتعددة للمصريين القدماء .

شكل ١٧ ، لقطة من الفيلم تظهر النموذج الرقمى لموقع مصر القديمة من الأعلى ، فيلم Exodus : Gods & Kings إنتاج عام ٢٠١٤ - المصدر :- لقطة من الفيلم

شكل ١٨، منظر الطريق المؤدى لقصر سيتى كما ظهر بالفيلم وتظهر تماثيل الآلهة خلف تماثيل الكباش على جانبى الطريق ، فيلم Exodus : Gods & Kings إنتاج عام ٢٠١٤ ، المصدر :- لقطة

شكل ١٩ لقطة من مرحلة التصوير بأحد مواقع الفيلم ويظهر البناء المعمارى الغير مكتمل للأعمدة ليتم استكماله بتركيب النماذج الرقمية ، فيلم Exodus : Gods & Kings إنتاج عام ٢٠١٤ - المصدر :- https://mattmulcahey.wordpress.com/2014/12/11/behind-the-scenes-exodus-gods-and-kings-2014/#jp-carousel-8682

* Ridley Scott (١٩٣٧ - م): مخرج ومنتج إنجليزي. اشتهر بإخراج فيلم الخيال العلمي الرعب ، مثل Alien (١٩٧٩) ، فيلم Blade Runner (١٩٨٢)

** Arthur Max (١٩٤٦- م): مصمم مناظر أمريكى من أهم أعماله فيلم Gladiator (٢٠٠٠) ، وAmerican Gangster (٢٠٠٧) ، و The Martian

تم وضع تمثال أبو الهول ، الذي يقع أمام الهرم الأكبر في الجيزة ، بالصحراء بدلاً من ذلك ، أيضا لم تكن التماثيل الضخمة لرمسيس مبنية من كتل حجرية مفردة . حتى تمثاله العملاق المنهار في معبده الجنائزي ، والذي كان يزن حوالي ١٠٠٠ طن عندما كان فى موقعه ، و مصنوعًا من قطعة واحدة عملاقة من الجرانيت. لم يكن بناء تماثيل أبي الهول الضخمة في وسط المناطق السكنية ، فضلاً عن مساكن العبيد ، التي تظهر في الفيلم. أيضاً قالت منسقة المناظر سيليا بابوك Celia Bobak أنها تصرفت بحرية فى تنسيق المناظر على سبيل المثال كانت الطاولات في مصر القديمة منخفضة لتقترب من الأرض عكس ما ظهر بالفيلم ، وبالمثل تم استخدام الأقمشة الحريرية بملابس المؤديين ، على الرغم من أن الكتان والصوف كانا من الخامات الأساسية بتلك الفترة الزمنية من تاريخ مصر .[٢٣] ومع ذلك كل تلك الآراء الناقدة السابقة لا تنفى تحقيق تصميم المناظر البيئة المكانية الملائمة لمجريات أحداث الفيلم ، أيضاً تحقيق القيم الدرامية والجمالية من خلال الاستلهام من الحضارة المصرية القديمة ومظاهرها المعمارية التى جُسدت بوضوح فى مناظره .

إستغرق الإنتاج الذى بلغت تكاليفه ١٥٠ مليون دولار ١٦ أسبوعًا في بناء مناظر ضخمة في استوديوهات Pinewood باينوود – بينما تم إنشاء مواقع المدينة المصرية القديمة مكتملة بمعابد الفرعون ومنازل من الطوب اللبِن ، في الصحراء الأندلسية [٢٤] - ، كما تم استخدام البيئات الرقمية ثلاثية الأبعاد CGI لتوسيع نطاق تلك المواقع فى مرحلة مابعد التصوير . يقول أرثر ماكس : "يبلغ قطر كل عمود ١٠ أقدام وارتفاعه حوالي ٧٠ قدمًا". "كل الأثاث مصنوع يدويًا - لا يوجد الكثير من الأثاث المصري القديم حوله. كل الجداريات مرسومة يدويًا بأصباغ تقليدية." حتى أنهم أعادوا إنشاء منحوتات قديمة مثل رأس رمسيس الكبير بارتفاع ٤٢ قدمًا. [٢٥] يمكن القول أيضاً ان مصمم المناظر حقق الإنتقاء الملائم فى مناظر الفيلم المستلهمه من الحضارة المصرية القديمة .

٦. فيلم Gods of Egypt ، إنتاج Thunder Road Pictures ، Mystery Clock Cinema ، عام ٢٠١٦

إخراج أليكس برورياس Alex Proyas * ، تصميم المناظر للمصمم أوين باتيرسون Owen Paterson **

يعد هذا الفيلم خيالياً إلى حدٍ كبير ، تدور أحداثه حول " ست" إله الظلام ومعركته الشديدة مع الإله حورس لتغرق أكثر الإمبراطوريات سلاماً وإزدهاراً فى العالم داخل الفوضى بعد سيطرة "ست" على عرش مصر وكانت الملابس بألوانها المبتكرة من العناصر الأخاذه بالفيلم .[٢٦] بالغ الفيلم فى الإعتماد على المؤثرات البصرية فى تصميم وتنفيذ الكثير من النماذج الرقمية والمؤثرات الخاصة الشى الذى أظهر كثير من صور الفيلم بحالة غير حقيقية – كما ترى الباحثة –

شكل ٢٠ ، لقطة من الفيلم تظهر النموذج الرقمى لموقع مصر القديمة من الأعلى ، فيلم Gods of Egypt إنتاج ٢٠١٦
المصدر :- لقطة من الفيلم

تميزت أحداث الفيلم بتحول نماذج الآلهه لكائنات أسطورية لديها قدرات خارقة كامنة بداخلها وتظهر وقت التحول والتى تم تنفيذها بواسطة آلية " مطابقة الحركة Match moving " وهى تطابق حركة المؤدى مع النموذج الرقمى الثلاثى الأبعاد المُقابل له من خلال " علامات التتبع tracking markers " الموزعه على ملابسه لتتبع حركته وتطبيقها على النموذج الرقمى ثلاثى الأبعاد ، و تم استخدام تقنية لتكبير مقياس نماذج الآلهه عن المقياس الإنسانى – ٩ أقدام- ،مع الاستعانه بآلية المنظور الإيهامى Forced Perspective أيضاً فى إظهار الفرق بمقياس الحجم والنسب .[٢٧]

شكل ٢١، لقطة من الفيلم تظهر ساحة تتويج حورس ويظهر الشكل امعمارى التماثلى لأعمدة اللوتس على جانبى العرش ، فيلم Gods of Egypt إنتاج ٢٠١٦ - المصدر :- لقطة من الفيلم

من أهم التحديات التى واجهها فريق المؤثرات البصرية ، هى كيفية موائمة البيئات الرقمية المُركبة - فى مرحلة مابعد

* أليكس برورياس Alex Proyas (١٩٦٣- م) : مخرج سينمائي أسترالي. اشتهر بإخراج أفلام Robot (٢٠٠٤) و Knowing (٢٠٠٩) و Gods of Egypt (٢٠١٦).

** أوين باتيرسون Owen Paterson : مصمم مناظر أسترالى ، من أهم أفلامه The Matrix، Knowing، Gods of Egypt

التصوير – مع فارق مقياس الحجم بين المؤديين لنماذج الآلهة والمؤديين للنماذج البشرية فى نفس توقيت تصوير أداء الحدث الدرامى . [٢٨]

موقع مصر من الأعلى :

نموذج منشأ رقمياً بالكامل يشمل عناصر معمارية ترمز للشكل المعمارى للأهرامات المتعددة والموزعه ، وفى مركز الموقع نموذج لتمثال يرمز لإله الشمس رع – الذى تم إظهاره كأعلى إرتفاع بالموقع ولكن لم تكن تفاصيله واضحه بسبب المبالغة فى استخدام خامات بها الكثير من الانعكاسات التى طغت على تفاصيل التمثال - ، كما تم توزيع بعض المسلات الفرعونية التى تحيط بمبانى المنازل التى تصور البيوت المصرية القديمة .

موقع السوق بأحد الأحياء المصرية القديمة :

ظهر منظر السوق بطابع معمارى حديث عن الطابع السائد بالحضارة المصرية القديمة وعن الفترة التى تدور بها أحداث الفيلم ، حيث استلهم مصمم المناظر الطابع المعمارى من لوحات المستشرقين التى وصفت الأحياء المصرية فى لوحات زيتية ملونة كما هو موضح بلوحات المساقط الهندسية لتصميمات المناظر بذلك الموقع .

موقع الساحة الإحتفالية بتتويج حورس لعرش مصر:

يُعَدْ من أهم المظاهر المعمارية التى تصدرت الموقع الأعمدة شاهقة الإرتفاع المستلهمة من أعمدة اللوتس بالحضارة المصرية القديمة . وقد اتسم المنظر بالتماثل ليشمل عرش حورس فى المنتصف .

٧. النتائج :

- بالرغم من ثراء وتنوع المظاهر المعمارية للحضارة المصرية القديمة ، لم تنجح السينما الأميريكية فى تقديم صورة تتناسب وعظمتها سواء فى الموضوعات أو المناظر
- اعتمدت السينما الأميريكية فى أفلامها القليلة عن الحضارة المصرية القديمة على محاكاة المواقع المعمارية والآثار الشهيرة كالأهرامات وأبو الهول وبعض معابد الأقصر
- قدمت بعض الأفلام الخيالية الأميريكية ، نماذج مشوهة عن الحضارة المصرية القديمة من خلال إبتكارها لمواقع وشخصيات لها بُعد خيالى إستمدت بعض ملامحها من الحضارة المصرية القديمة
- أضافت التقنيات الحديثة إمكانيات كبيرة فى عملية تنفيذ المناظر ومواقع التصوير السينمائية ، ظهر تأثيرها فى بعض الأفلام المستلهمة من الحضارة المصرية القديمة مؤخراً

٨. التوصيات :

- تشجيع شركات الإنتاج المصرية على إنتاج أفلام مُستلهمة من الحضارة المصرية القديمة لقيمتها التاريخية والثقافية ، ولإعادة إحياء وعى الأجيال المعاصرة لمعرفة وتقدير قيمة حضارتنا العريقة .
- على الجهات المعنية بالثقافة وكُتاب القصص والسيناريو الإهتمام بالكتابة لأعمال درامية تدور أحداثها خلال هذه الفترة الرائعة من تاريخنا ، حتى يمكن إنتاج أفلام تخلق الشعور بالفخر للإنتماء لتلك الحضارة العظيمة وترسم ملامحها الحقيقية فى الأذهان .
- على الجهات المعنية الإهتمام بتدريس التاريخ المصرى القديم للعمارة والفنون فى مصر القديمة .

٩. المراجع :

[٢] د.سيد على " تكنيك الخدع السينمائية " ، مطابع الهيئة المصرية العامة للكتاب ١٩٧٨ ، صفحة ٢٠٧

[٣] روبير لافون جرامون ، ترجمة : موسى بدوى ، السينما المعاصرة ، مطابع الأهرام التجارية ١٩٧٨ ، صفحة ٤٨

[4] From Wikipedia, the free encyclopedia , The Ten Commandments (1956 film) , last edited on 17 /10/2020,

[5] Movie Locations " The Ten Commandments | 1956 " (https://www.movie-locations.com/movies/t/Ten-Commandments-1956.php) 10/10/2020

[6] Lourdes Font, 1963 – MANKIEWICZ, CLEOPATRA , Last updated Mar 16, 2018 | Published on Aug 27, 2017 , (https://fashionhistory.fitnyc.edu/1963-mankiewicz-cleopatra/) , 29/8/2020

[7] Cathy Whitlock , The Set Designs of Cleopatra, Elizabeth Taylor's Classic Movie , December 31, 2012 (https://www.architecturaldigest.com/gallery/cleopatra-elizabeth-taylor-set-design-50th-anniversary-cannes-slideshow) , 28/8/2020

[8] Craig Leask , CLEOPATRA (1963): THE SETS BEHIND THE EPIC , 24/92018 (https://footeandfriendsonfilm.com/2018/09/24/cleopatra-1963-the-sets-behind-the-epic/) , 28/8/2020

[9] Domingo Lizcano , Joseph Natanson memoirs of Clepopatra(1963) , 19 December, 2016 (http://bigerboat.com/indexfx/?p=3777) 12/9/2010

[10] Magdalena Julianna Magenta, Magdalena Julianna Magenta, ANCIENT SOURCES FOR FILM SCENOGRAPHY "KLEOPATRA" JOSEPH MANKIEWICZ, MA thesis, FACULTY OF HISTORICAL AND SOCIAL SCIENCES, CARDINAL STEFAN WYSZYŃSKI UNIVERSITY IN WARSAW, 2017 , p. 3٤

[11] From Wikipedia, the free encyclopedia , Stargate (film), (https://en.wikipedia.org/wiki/Stargate_(film)), 4/9/2020

[12] Catawiki , Iconic 'Stargate' Concept Art On Auction at Catawiki , (https://www.catawiki.com/stories/5139-iconic-stargate-concept-art-on-auction-at-catawiki) , 4/9/2020

[13] PAUL WILLISTEIN, 29/10/1994 , FILMING 'STARGATE' A GREAT ADVENTURE FOR KURT RUSSELL AND JAMES SPADER , , The Morning Call (https://www.mcall.com/news/mc-xpm-1994-10-29-3008800-story.html) 12/9/2020

[14] ThePropKing , Stargate (1994) - Behind the Scenes - How the Stargate was made, ٨/4/2011,Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=Bj-EPB25ROQ&t=174s) 22/9/2020

[15] ThePropKing , Stargate (1994) - Behind the Scenes - How Ra's tomb was made , 10/4/2011,Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=u9Fd4t4XMdU) 22/9/2020

[16] Toolbox , Shoot , Stargate Studios creates real time virtual environments using Blackmagic Design , 18/5/ 2020 , (https://www.shootonline.com/node/84540) 20/9/2020

[17] Stargate Studios , 7/7/2020 , Virtual Movie Production Comes to Australia
Global Leader Stargate Studios to Open at AMPCO Studios in Adelaide, Cision Pr newswire , (https://www.prnewswire.com/news-releases/virtual-movie-production-comes-to-australia-301088776.html) 22/9/2020

[18] From Wikipedia, the free encyclopedia , The Mummy (1999 film) , (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mummy_(1999_film) , 6/9/2020

[19] AuthorIan Failes , Before you see Tom Cruise's 'The Mummy', re-visit the digital make-up, mocap and other VFX innovations from the 1999 film , vfxblog Visual effects and animation journalist Ian Failes(https://vfxblog.com/2017/06/05/the-mummy-1999-vfx/) June 5, 2017 , 6/9/2020

[20] From Wikipedia, the free encyclopedia , The Scorpion King , (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Scorpion_King) 20/9/2020

[21] From Wikipedia, the free encyclopedia , Sodom and Gomorrah (https://en.wikipedia.org/wiki/Sodom_and_Gomorrah) 20/9/2020

[22] From Wikipedia, the free encyclopedia , Exodus: Gods and Kings , (https://en.wikipedia.org/wiki/Exodus:_Gods_and_Kings) , 12/9/2020

[23] Kristin Thompson and David Bordwell , EXODUS: GODS AND KINGS and the myth of authenticity , Observations on Film art (http://www.davidbordwell.net/blog/2015/01/11/exodus-gods-and-kings-and-the-myth-of-authenticity/) Last Modified: Sunday | July 26, 2015 @ 20:47 ,searched 24/9/2020

[24] Casa Oleo , EXODUS: GODS & KINGS, FILMED IN ANDALUCIA, OPENS IN SPAIN , December 7, 2014 (http://www.casaolea.com/blog/exodus-gods-kings-filmed-andalucia-opens-spain) 20,September 2020

[25] Carolyn Giardina , 25 November 2014 , Oscars: How Ancient Egypt's Royal Palace Was Created for 'Exodus' and 6 More Film Set Secrets , The Hollywood Reporter (https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/oscars-how-ancient-egypts-royal-751929) 20 September 2010 .

[٢٦] هشام لاشين ، "ملوك مصر".. هل يشوه الفيلم الأمريكي الحضارة الفرعونية؟ ، ٢٠١٦/٤/١٠ (https://al-ain.com/article/116676?fbclid=IwAR1OkZUIyHARqzmX42nUuULSF_hUA2I9g-px_HGk7uFkKKrGtHGaq3v24SM) ٢٠٢٠/٩/١٠

[27] Vincent Frei , GODS OF EGYPT: ERIC DURST – OVERALL VFX SUPERVISOR , The Art of VFX , 4 /4/ 2016 (https://www.artofvfx.com/gods-egypt-eric-durst-overall-vfx-supervisor/?fbclid=IwAR3OHgxKLXLxshxfIWW2F1t-Dt2-j4Y2YVMUhPbxQ7jz2naViLBSqkJ4P5U) 11/9/2020

[28] Fxphd , Using every trick in the VFX book: Gods of Egypt , (https://www.fxphd.com/fxblog/using-every-trick-in-the-vfx-book-gods-of-egypt/) 11/9/2020 .

SJFA

الدورية العلمية لكلية الفنون الجميلة - جامعة الإسكندرية

Scientific Journal of the Faculty of Fine Arts Alexandria University

Print ISSN: 2356-8038 Online ISSN: 2535-227x

Ancient Egyptian Civilization in American Cinema since the Second Half of the 20th Century

(A Case Study on Sets & Locations)

R. M. Hilal

ABSTRACT

From time to time, American motion picture production companies produce films whose events revolve around or whose themes are inspired by the ancient Egyptian civilization, and these films bear special features due to the impact of the Egyptian civilization on the history of humanity and in its architectural and aesthetic aspects that are clearly visible in the remaining architectural and artistic effects of the Egyptian civilization The ancient, which is the largest compared to the effects of other ancient civilizations, also for its most impressive views and indicative of scientific and artistic progress, especially in the field of architecture, those factors and characteristics that were the source of passion and inspiration for the authors and filmmakers to embody them in American films, as some of their themes were derived from Old Testament stories or stories Kings and rulers or some fictional novels that tried to take advantage of the mystery and prestige of their architecture and art. The designs of the scene designers in these films varied between trying to commit to the historical and inspiring the spirit of the Egyptian civilization and its general features in proportion to the events of the film and its dramatic requirements, and this study provides an analysis of the scenes and filming locations of the most important American cinematic films that were inspired by the ancient Egyptian civilization. Since the beginning of the fifties of the last century until now, we find - through that study - that despite the richness and diversity of the architectural aspects of the ancient Egyptian civilization, American cinema has not succeeded in presenting an image commensurate with its greatness, whether in subjects or scenes, also the adoption of American cinema in its films The few about the Egyptian civilization simulate the archaeological sites and famous monuments such as the pyramids, the Sphinx and some of the Luxor temples, in spite of this it presented distorted models of the ancient Egyptian civilization through its creation of sites and characters with an imaginary dimension, which obliterated the basic features and features of the ancient Egyptian civilization. And finally, taking advantage of modern technologies that have added great potential in the process of executing scenes and performance sites in American cinema films.

KEYWORDS: Format, Introduction, fonts, headings, figures, equations.