كلية الفنون الجميلة بالقاهرة
مجلة الفنون والعمارة للدراسات البحثية
JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE RESEARCH STUDIES
جامعة حلوان HELWAN UNIVERSITY
المجلد الثالث. العدد ٥. يونيو ٢٠٢٢ - JAARS - مينا سامي أمين وآخرون

المعالجة التشكيلية لفكرة اليوتوبيا والديستوبيا في تصميم شخصيات الروبوت في أفلام التحريك المعاصرة

THE PLASTIC TREATMENT OF UTOPIA AND DYSTOPIA IN THE DESIGN OF ROBOT CHARACTERS IN CONTEMPORARY ANIMATION FILMS

مينا سامي أمين[١]، أ.د أشرف عبد الفتاح محمد[٢]، أ.د عبد العليم ذكي[٣]
قسم الجرافيك- كلية الفنون الجميلة –جامعة حلوان، مصر [١و٢]
قسم الرسوم المتحركة - المعهد العالي للسينما - أكاديمية الفنون[٣]

Mina Samy Ameen[1], Prof. Dr **Ashraf Abdel-Fattah Mohamed[2],** Prof. Dr. **Abdel Aleem Zaki[3]**
Graphic department - Faculty of Fine Arts - Helwan University, Egypt[1,2]
Animation department - Higher Institute of Cinema - Academy of Arts[3]

minasamyameen@gmail.com[1], ashraf_abdelfattah@f-arts.helwan.edu.eg[2]

-- Paper Extracted from Thesis –

الملخص

تتلخص فكرة البحث فى النظرة الفلسفية للمعالجة التشكيلية لفكرة اليوتوبيا والديستوبيا في تصميم شخصيات الروبوت في أفلام التحريك المعاصرة ، وأهمية الدور الفني والدرامي للربيوتات كإحدي العناصر الرئيسية في الأنماط المتنوعة من أفلام الخيال العلمي المتحركة، والمسلسلات، وأهم فناني الرسوم التحضرية، ومصممي الشخصيات، والخلفيات، ودراسة العوامل والمؤثرات الرئيسة التي تلعب دورا هاماً في تجسيد شخصيات "الروبوت" في أفلام التحريك ..وكذلك إلقاء الضوء على أوجه التقارب والتباين ورصد مدي تأثر فناني التحريك المعاصرين بأشكال ومعالجات قدامي الفنانين من فناني الكوميكس، الجرافيك، التصوير عبر الرسومات التخطيطية، والأفلام السينمائية الكلاسيكية..إلخ. فأفلام التحريك ترتبط إرتباطاً أساسياً بالفنون التشكيلية ومدي تطورها لتشمل المدارس الحديثة والتجارية في إنتاجها، كما تم التركيز على البعد الدرامي لشخصيات الربيوتات، حيث الابعاد (النفسية –الاجتماعية - المادية) في مرحلة الرسوم التحضيرية إلى مرحلة التصميم النهائي للوصول بالعمل الفني المتحرك لأعلي درجات التعبيرية والرمزية في أفلام الخيال العلمي المتحركة.

الكلمات المفتاحية

يوتوبيا؛ ديستوبيا؛ شخصيات الروبوت؛ خيال علمي؛ رسوم متحركة

ABSTRACT

The idea of the research is summarized in a philosophical view of the plastic treatment of the idea of utopia and dystopia in the design of characters in animation films, and the importance of the artistic and dramatic role of robots as one of the main elements in the various styles of animated films, series, animation works, character designers, backgrounds, and studying the influencing factors that show the image that They appear in graph, histogram, graphic, histogram, schematic diagram, primary films..etc..Animation films are fundamentally related to the plastic arts and the extent of their development to include the modern and commercial teacher in the production of animation films. The focus was also on the dramatic dimension of robotic characters, where the dimensions (psychological, social, and physical).

KEYWORDS

Utopia, dystopia, robot characters, science fiction, animation

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

المقدمة :

إننا جميعاً أدوات مشاركة في صناعة مستقبل هذا الكوكب، ونؤمن بأن أي اختراع سوف يحقق لنا جميعاً الفائدة المنشودة وسوف يساعد علي تحول العالم إلي المدينة الفاضلة أي مدينة المستقبل التي راودت خيال البشر من قديم الزمان، وكانت فكرة الآلات Machinesفي صورتها الخدمية البسيطة وصولاً للإنسان الآلي المزود بالذكاء الاصطناعي؛ هي إحدى العناصر التي يسعى الجنس البشري إلي تسخيرها لخدمته ورفاهيته في المستقبل، فما هي إلا ثمرة ونتاج فكر الإنسان، ومظهراً رئيسياً للتمدن وللحضارة، وإحدى أهم مقاييس النجاح والجودة في عصرنا الحديث.

فأفلام الخيال العلمي المتحركة هي بمثابة تجارب لتطلعات ورؤى للمستقبل، عبر المكتسبات العلمية، وتقوم على فرض أساس الابتكارات العلمية، أو ما يسمى بالعلم الكاذب، أو التكنولوجيا الزائفة، سواء أكانت هذه الابتكارات من صنع البشر، أم من خارج الأرض نفسها، وتُرسم أحداث تنقل القارئ أحيانا إلى الماضي السحيق، أو إلى المستقبل وما بعده، فتثيره وتذهله.

• تتزايد أهمية دور شخصيات "الروبوت" في أفلام التحريك في عصرنا ، وبالأخص في الدول الصناعية الكبرى (الولايات المتحدة، روسيا ، الصين ، اليابان) خلال المائة سنة الأخيرة.

• فتأثرت شخصيات "الروبوت" في أفلام الخيال العلمي المتحركة؛ بالمصطلحات العلمية علي تنوعها ودلالتها الرمزية والدراسات المتطورة، في العديد من المجالات الصناعية، والبيولوجية،والتكنولوجيا، والفلسفية، والاجتماعية، ...إلخ

• تناولت العديد من أفلام الخيال العلمي المتحركة وفناني التحريك؛ شخصيات "الروبوت" كمحور رئيسي لأعمالهم. من تصميم شخصيات، وخلفيات، وبيئات، وعناصر؛ وتجسيدها لرموز، وفلسفات، وسياسات، وأيدولوجيات، وقضايا...إلخ. من خلال أحداث وصراعات عبر ثنائيات متضادة، في أشكال درامية متنوعة رعب، مغامرة، رومانسية..إلخ، وصولاً للآلة كاختراع تدور حوله الأحداث الدرامية.

• تطورت شخصيات "الروبوت" في أفلام الخيال العلمي المتحركة مع اختلاف الأماكن والأزمنة والثقافات والتقنية من حيث التناول الدرامي والشكلي.

• تجسيد الآخر ؛ هي إحدي صور الإنسان المنعكسة ؛ فتجسد معاني الإنسانية ونقد الحداثة؛ عبر توحش وتدني مفهوم الإنسانية مقابل مفاهيم السوق والمتعة وذلك من خلال تجسيد مابعد الإنسانية كأحد أنماط الخيال العلمي التأملي ؛ فقد نجد الآخر شخصيات "الروبوت" ؛ تجسد صورة ذاتية للرجل والمرأة والطفل ؛ العبيد والسخري والطبقة العاملة وثوراتهم ضد الرأسمالية؛ المقاومة والثورة في النظم الديكتاورية وغيرها من القضايا التي تعكس فيها انماط الخلق الإنساني ونقد والتوصل إليه .

• تجسيد الغربة والغرابة والاستغراب : تلك الشخصية في البحث عن ماهية كينونتها ؛ هل هي إنسان بما يحمله من وجدان أم أنها نتاج عن صنع يديه ؟ هل انا نسخة من ضمن النسخ أم لي من الأصالة ما يميزني عن الآخرين ؟ هل أنا أعلي مرتبة من الإنسان لما أمتلكه من تقنية وقدرة معرفية ؟ والعديد من الاسئلة التي تخاطب الذات والأصالة وفلسفة العقل حيال الوجود والافتراض والحلم ؟ حيال الادراك والوعي والشعور والحس والوجدان ؟ فهي شخصية من وجهة نظر الباحث تمثل بتنوعها تجسيداً لكافة الشخصيات ولاتجسد الشخصيات ماهية كينونتها ؛ فقد نستطيع استبدالها باي شخصية درامية لما لها من قدرات خارقة؛ كقدرتها علي الاختفاء والتحول والاندماج وقدرتها على تجسيد أي كائن حي إما بالمحاكاة التامة أو المدمجة أو في هيئة آلية تامة؛ تنوع لانهائي .

• تأثرت الآلات في أفلام الخيال العلمي المتحركة بكلاً من :

١- الرسومات التخطيطية، والنقوش، والصور الخرافية في فنون الحضارات القديمة، أعمال الفنانين في الحقب الزمنية المتنوعة، وكذلك الأساطير والمعتقدات من أهم مصادرها.

٢- الأدب الكلاسيكي وكتب الغيبيات؛ والسحر التي تدور حول الخالق والمخلوق ؛ صناعة الوحش ؛ ومظلمية الوحش مثال : (الأنيسيان Homunculi) في كتب الخيميائي براسلسوس Paracelsus؛ وكتاب توماس براونThomas Browne دين الطبيب The Religion of A Doctor (١٦٤٣)؛ يضم الجزء الثاني من رائعة يوهان جوته فاوستFAUST أنيسيان خُلق خيميائيًا وتجسد شخصية الأنيسيان السعي وراء روح نقية تولد في صورة فانية ؛ شخصية جوليم في المورث الثقافي اليهودي ؛ شخصية فرانكشتاينFrankenstein من تاليف ماري شيليMary Shelley's .

٣- أدب الخيال العلمي من مجلات وكتب الكوميكس؛ والتي بدأت عام ١٩٢٦م، وتبعتها السينما الكلاسيكية متأخرة ٥٠ عاماً عن الكتب المطبوعة؛ فعلي سبيل المثال فيلم (حرب الكواكب STAR WARS) الصادر عام ١٩٧٧م؛ للمخرج (جورج لوكاس George Lucas) مقارنة بمجلات الخيال العلمي الأولية التي صدرت عام ١٩٣٩م، ثم فيلم التحريك (حرب النجوم: حرب استنساخ Star Wars : The Clone Wars) عام ٢٠٠٨م؛ عن سلسلة الرسوم المتحركة بنفس الإسم عام ٢٠٠٣؛ فاستوحيت أفلام ومسلسلات التحريك العديد منها : من الأفلام الكلاسيكية، كما نقلت عنها العديد من الأفكار، والقصص، والعناصر، والشخصيات...إلخ .

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

• فيلم التحريك في النهاية هو منتج سينمائي، وبما أن الخيال العلمي الذي يعرض شخصيات "الروبوت" كموضوع من موضوعات السينما، إذن يمكننا الربط بين فيلم التحريك والسينما؛ من خلال الآلات: تاريخياً، وتشكيلاً، وفلسفياً، ودرامياً فكلاهما إبداع فنان ومصمم لبعد درامي ورؤي فكرية وفلسفية.

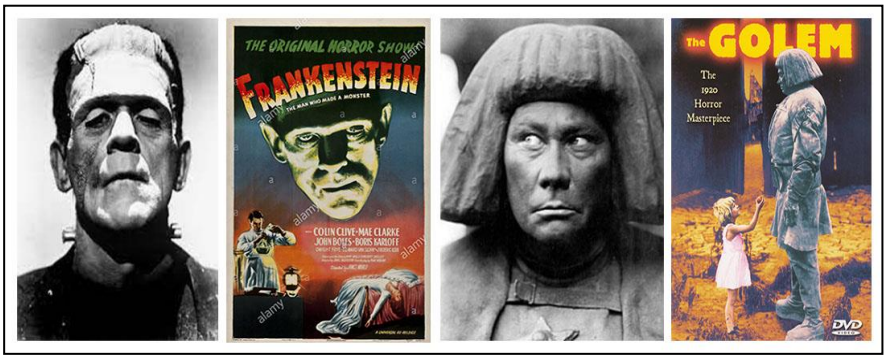
١ـ شخصيات "الروبوت" تاريخا وأصل وفكر "من الثقافة الشعبية إلي فنون السينما" :

بدئا من الثقافة الشعبية للسينما والمسرح المعاصر بجميع ألوانها ناقشت صورة الإنسان في المجتمع الآلي: ركز على تناول قضية الإنسان وصورته في المجتمع الآلي، وذلك نظرا للأثر الذي أحدثته الآلة في حياة الأفراد وحركة المجتمعات، ونظرا للسطوة التي أحدثتها الثورة الصناعية على المجتمع الغربي، فقد انعكس تأثير الآلة على الإنسان وإنتاجاته الأدبية والفنية بشكل يفوق انعكاسها على المجتمع العربي، وفي ضوء ذلك سوف يتناول الباحث العديد من الأعمال المعاصرة الغربية التي رسمت بدورها شخصية الروبوت بتنوعاتها وما عكسته من إسقاطات ، وذلك للوقوف من خلالها على صورة الصراع الإنساني في المجتمع الآلي.

شخصيات "الروبوت" في الثقافة الشعبية: يتمتع الإنسان الصناعي والخدم الصناعيون المستقلون بتاريخ طويل في الثقافة البشرية، على الرغم من أن مصطلح روبوت وتصوره الأدبي الحديث كآلة متنقلة مجهزة بذكاء اصطناعي متطور هي حديثة إلى حد ما. لقد تطور الدور الأدبي للحياة المصطنعة بمرور الوقت: فالأساطير المبكرة تمثل كائنات متحركة كأدوات للإرادة الإلهية ، وتعامل القصص في وقت لاحق محاولتها الخلقية كتجديف له عواقب لا مفر منها، وتتراوح الحكايات الحديثة بين التحذيرات المروعة للتقدم التكنولوجي الأعمى وبين إستكشافات الأسئلة الأخلاقية التي أثارتها إمكانية الأجهزة الواعية؛ تم تقديم الأمثلة الأولى على أنها نتائج للتدخل الإلهي وتشمل: فبدءاً من الأساطير والخرافات والمورثات الشعبية حول "الخلق / جلبت الحياة" ؛ في الحضارات القديمة... وصولا للأديان السماوية : قصة خلق آدم وحواء سفر التكوين "أيات ١: ١٨" وما ذكر في سفر حزقيال (الفصل ٣٧) "أيات ١: ١٨" ؛ العظام الجافة التي أحياها الله وكساها من عصب ولحم وبسط عليها الجلد وروحا ؛ فأحيوا وقاموا علي أقدامهم جيش عظيم جداً .

الاساطير اليونانية: ثلاث مركبات ذاتية الإبحار أنشأها الإله هيفايستوس Hephaestus إله النار، كما صنع درعًا جديدًا للبطل أخيل Achilles، بمساعدة الخادمات الميكانيكية الذهبيات شخصيات "الروبوت". ووفقًا لترجمة) ريو Rieu)، "سارعت الخادمات الذهبيات إلى مساعدة سيدهن. بدين كنساء حقيقيات، ولم يكن باستطاعتهن التحدث واستخدمن أطرافهن فقط ولكنهن وهبن بالذكاء ودربن على أعمال يدوية من الآلهة الخالدة " (إلياذة الفصل الثامن عشر؛ لـــ هوميروس)؛ لا تستخدم كلمات "Robot" أو "Android" لوصفها، ولكنها مع ذلك أجهزة ميكانيكية في المظهر؛ والتمثال جالاتيا Galatea، جلبت الحياة من خلال صلوات خالق بجماليون Pygmalion aka Pumayyaton لها.

شخصيات "الروبوت" من نسج الخيال: تشمل الأمثلة الحديثة الأكثر شهرة أسطورة (المكانس Brooms ذاتية الحركة) قصة (تلميذ الساحر The Sorcerer's Apprentice) للشاعر الألماني يوهان جوته، عام ١٧٩٧ - (قوة السحر أو التكنولوجيا التي تنقلب ضد الشخص غير الحكيم الذي يستدعيها) والتي استوحي منها فيلم "فانتازيا" عام ١٩٤٠ في مشاهد شخصيه ميكي ماوس تلميذ الساحر حينما يسحر المكانس ... ، وكذلك الأسطورة اليهودية التي صنعت (جوليم Golem) مثل ماخلق اللة (آدم Adam) من الطين ، وفرانكشتاين Frankenstein ماري شيلي Mary Shelley's. وتشمل هذه الحكايات إدانة الحماقة البشرية على افتراض أن تقوم بدور المبدع/ الخالق Creator شكل (١).

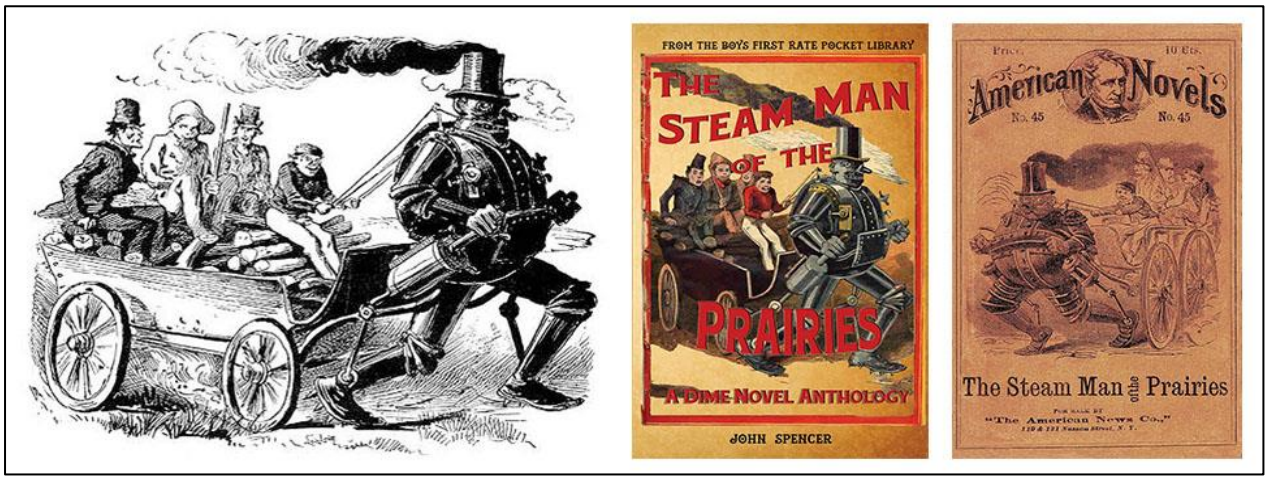


شكل (١) : الصورة من اليمين : بوستر فيلم الجوليم The Golem ١٩٢٠ ؛ للمخرجين كارل بويز Carl Boese ، بول فيجنر Paul Wegener – صوره مقربه لشخصيه الجليم من فيلم // بوستر فيلم فرانكشتاين Frankenstein ١٩٣١ ؛ للمخرج جيمس ويل James Whale صوره مقربه لشخصيه الوحش فرانكشتاين :وهي الصوره التي جعلت من تلك الشخصيه ايقونه ؛ انعكست علي العديد علي افلام السينما والكارتون : ويرجع ذلك النجاح لابداع فنان الميكياج جاك ب. بيرس Jack P. Pierce؛ وكليهما يندرج تحت السينما التعبريه الألمانية : للخيال العلمي القوطي الرومانسي .

jaars.journals.ekb.eg

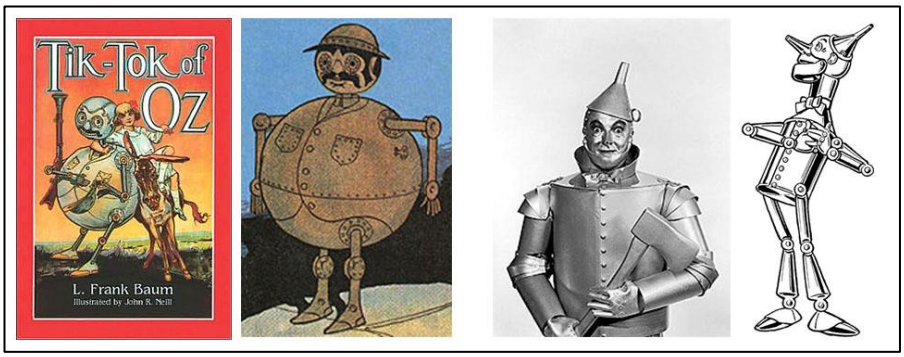
حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

ومن بين التماثيل الميكانيكية البارزة للبشـر دمية " أولمبيا Olympia " الغنائية بالحجم الطبيعي في القصـة القصـيرة) رجل الرمال The Sandman) أو رجل الرمال فهو آلية مجسّمة ذات قدمين في قصة (الرجل البخاري في البراريThe Steam Man of the Prairies). قصص تدور حول الآليات التي يسيطر عليها الإنسان دون إستقلالية أو وعي **شكل (٢).**



شكل (٢) : الصورة من اليمين : غلافين ورسم توضيحي ؛ يظهر التصورات لشخصية الرجل البخاري في البراري The Steam Man of the Prairies ؛ من قصه من قبل إدوارد إس إليس Edward S. Ellis في عام ١٨٦٨ .

الرواية الفرنسية بعنوان (حواء في المستقبل او حواء المستقبل Future The Future Eve /The Eve of the) قصة خيال علمي كلاسيكية Androidتعرض إنشاء نسخة ميكانيكية آلية لخطيبة صديقه اللورد إيوالد المحبوبة؛ كان هدف الخيميائي الكاره للنساء هو إنشـاء تنوع مثالي وطبيعي وكهربائي وميكانيكي لأليسـيا ، والذي من شـأنه أن يجلب السـعادة الحقيقية لإيوالد - دون مشـاكل في الشخصية الأنثوية أو غيرها من العيوب الجسدية البشرية التي تسببت في تفكير إيوالد في الانتحار. لا يمكن تمييز الاندرويد هيدالي Hadaly عن محبوبته أليسـيا. في كتاب " السـاحر الرائع لأوز The Wonderful Wizard of Oz " ١٩٠٠م، كانت تسـمى الروبوتات "الرجال الميكانيكية Mechanical Men". وكانت الشخصية البارزة (تين ودمانTin Woodman)، رجل مصنوع من القصـدير قام بقطع الأشـجار في غابات Oz؛ لمؤلف روايات اللأطفال (ليمان فرانك باوم Lyman Frank Baum) ، وفي الجزء الثالث من سلسلة (اوز OZ) قصة (أوزما أوز Ozma of Oz) في عام ١٩٠٧ ، كان الظهور الثاني مع خلال شخصية (تيك توك Tik-Tok) ذا المظهر البشـري والتي تندرج تحت تعريف "الروبوت الآلي Humanoid robot" قبل حوالي خمسـة عشر عامًا من صياغة كلمة "إنسان آلي Robot "؛ جميعها قصص تدور حول الآليات مستقلة ولها وعي ذاتي في إطار القصص الخيالية *Fantasy شكل (٣).*



شكل (٣): الصورة من اليمين: صورتين للشخصية البارزة (تين ودمان Tin Woodman)، رجل مصنوع من القصدير الذي كان يقطع الأشجار في غابات Oz فجاء عن لسان الشخصية: اتمني ان يكون لي قلب لاشعر وذلك لان العقل لم يجعلني لمره اشعر بالسعادة.. في رحلته للساحر اوز – صورتين يظهروا شخصية (تيك توك Tik-Tok) ذو مظهر بشري وغلاف القصه للفنان جون ار نيل John R. Neill.

jaars.journals.ekb.eg

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

٢: جدلية العلاقة بين الإنسان والآلة (فلسفيًا واجتماعيًا) منظور تاريخي تحليلي:

شكلت (الثورة الصناعية Industrial Revolution) وظهور عصر الآلة تحولًا إقتصاديًا وإجتماعيًا في الزمن المعاصر، فإذا كانت الثورة التكنولوجية التي إتصف بها العصر الصناعي قد قضت علـى كثير من مساوئ أحوال العمل، فإنها قد أدت في الوقت نفسه إلى ولادة مشكلات إجتماعية عديدة، فقد إنتزعت الآلة الإلكترونية الإنسان من إنسانيته وأنزلته من مكانته الاجتماعية، وذلك حينما حلت كائنات آلية مكانه وأصبحت تنافسه في المهام والوظائف التي كان يقوم بها، ولم يتوقف الأمر عند ذلك بل امتد دور الآلات الإلكترونية إلى القيام ببعض الوظائف الفكرية .

ومما يؤسس لأزمة الإنسان في عصر الآلة هو إحساسه المقيت بحالات العجز والعزلة والطاعة العمياء التي أصبح يحسها أمام الآلة الكبيرة التي تثير الصخب في المصانع، فالعامل في ظل الثورة التكنولوجية قد بات يشعر بعبودية جديدة فرضتها عليه الآلة الميكانيكية، وباتت المشكلة الحالية للعامل الصناعي ليست هي الإرهاق الجسمي، إنما الملل والسأم، والشعور بأنه حزء (ترس Gear) في آلة ضخمة لا يعرف بدايتها ولا نهايتها، ولم يكن بمقدور العقل البشري الدخول في عصر الآلة إلا إذا توفرت لديه القناعات بأن وظيفة الآلة لا تنفصل عن عالم الإنسان الواقعي وأنها ستسهم في كشف أسراره، لكن طبيعة الآلات المستخدمة في مستهل العصر الصناعي الجديد قد فرضت على الإنسان التشاؤم وخيبة الأمل بفعل ما كانت عليه من قبح وبدائية وتعقيد، "غير أن انتشار التقنية التكنولوجية بشكل موسع وما صحبها من تغيرات مجتمعية كارثية حيال الطبقة العاملة ؛ وما عانت منه؛ من حيث توفير العمالة ؛ واستبدالها بالآلات الأكثر دقة والإنتاجية ؛في حقبة العصر الصناعي الجديد ؛ مما جعل الفلاسفة والمفكرون أن تمجيدهم للتقدم التقني كان من السذاجة – والتي علي أثرها رفعوا اصواتاً ناقدة وغاضبة يعلنون فيها ؛ أن تلك الآلات التي كانت لتخفيف آلام البشرية لم تؤد إلا إلي مضاعفتها ؛ وأن العصر المنتظر هو حلم اليوتوبيا ؛حيث الوعود حيال رفع وارتقاء الإنسان. أصبحت عصر ديكتاتوري (كابوس الدستوبيا)؛ على خلاف الأنظمة السياسية؛ الشيوعية، الرأسمالية الملكية، الجمهورية والتي جميعها أدت في في النهاية إلي الحرب العالمية الأولي والثانية؛ فبدلاً من أن يكون الإنسان بفضل التقنية والآلة سيد علي الطبيعة ومالكها أصبح عبداً لها -عبداً لما صنعه - ولذلك انهار النظام البيئي بإستنزاف موارده؛ فتأكد له ان الآلة تنتج البؤس بدلا من الثروة والرخاء.

عند الحديث عن جدلية العلاقة بين الإنسان والآلة في الفكر الفلسفي : ينبغي لنا أن نبدأ من وجهة النظر الفلسفية الإغريقية القديمة حول هذا الموضوع، والتي ركزت على مناقشة طبيعة العلاقة بين النشاط الفكري النظري والنشاط العملي الآلي، وإذا كانت (المدرسة الأيونية Ionian School) قد أكدت ضرورة الاهتمام بالمسائل النظرية والعملية على حد سواء، فإن (طاليس الملطي Thales of Miletus) قد كان شخصية نظرية وعملية في آن واحد، وربما أوحى الاهتمام بالأمور العملية إلى فلاسفة هذه الفترة بآرائهم النظرية، وظهر مذهب (أبقراط Hippocrates) العلمي التجريبي في الطب - إذ يصور الأول: الكون كله على أنه آلة ضخمة، والثاني: إذ ينظر إلى جسم الإنسان نفسه على أنه آلة معقدة لكن ذلك كله لم يهيئ لليونانيين معرفة الآلة معرفة حقيقية، إذ بقي العلم اليوناني نظريًا لا تطبيقيًا، وإن عرف اليونانيون عددًا من الأجهزة الآلية التي كانت تستخدم للترويح والتسلية .

"إن الفكر اليوناني القديم قد نفر من الآلة فاختفت من حياة الإنسان، ويرى اليونانيون أنه إذا كانت الآلة تحل محل اليد البشرية في محاربة العدو، فما قيمة الشجاعة إذن؟ كذلك فقد أدركوا خطر البطالة الذي يتولد عن التوسع في استخدام الآلة، والاهم من ذلك أن اليونانيين لم يكونوا يشعرون بالحاجة إلى الآلة نظرا إلى شيوع نظام الرق الذي هيئ إمكانية الاعتماد على الجهد البشري والاستغناء عن الآلة ".

لذلك فقد دافع كل من (أفلاطون Plato) و(أرسطوAristotle) عن نظام الرق الذي تأصل في حياة اليونانيين في ذلك العصر، وحاولت فلسفتهما تقديم المبررات العقلية لبقائه، منطلقين في ذلك من أن الرجل الحر لا يليق به ممارسة الأعمال اليدوية إنما ينبغي له الانصراف إلى التأمل العقلي المحض، والى النشاط الروحي الصرف الذي لا تربطه بالمادة أدنى صلة .ومما يفسر حالة التعثر في الاهتمام بالآلة عند الإغريق القدماء هو أن فكرة استخدامها تنطوي على اهتمام مفرط بالعالم المتغير، وتحط من قدر الإنسان الحر الذي ينبغي أن يترفع عن الاتصال بالأمور المادية، إلا أن ذلك لم يمنع من الاعتماد على الآلة في بعض المجالات إن جاء استخدامها في الحياة العامة استخدامها جزئياً،" ففي كتاب (الجمهورية Republic) تحدث أفلاطون عن بعض الآلات اليدوية التي كان يستخدمها اليونانيون القدماء في حياتهم العملية. فقد ذهب إلى أنه "لا يمكن تشذيب أغصان الكرمة بسكين أو بإزميل أو بأية آلة حادة، فلا يوجد آلة تحسن تشذيب الأغصان كالمقضاب المصنوع خصيصًا لهذا النوع من العمل، والتشذيب أو التقليم هو عمل المقضاب الخاص، فوظيفة الشيء هي العمل الخاص الذي هو آلة إتمامه الوحيدة أو آلته الفضلى، وكل ماله وظيفة خاصة له أيضا فضيلة أو ميزية ملائمة" [1]

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

وبذلك فإن أفلاطون قد أكد استخدام الإنسان الإغريقي القديم لبعض الآلات البسيطة موضحًا في الوقت نفسه البعد الوظيفي لها، وعامل تخصيص المهنة بالنسبة للعامل أو الخادم في المجتمع الإغريقي.؛ إذا كان أفلاطون قد وصف المساواة بين الرقيق وسيده في النظام الديمقراطي بأنها من أكبر عيوب هذا النظام، فإن أرسطو قد ذهب في كتاب (السياسة Politic) إلى الحديث عن أنواع الآلات ودورها في حياة الإنسان حينما قال: "إن للآلات أنواعا متباينة :فمنها ما هو حي، ومنها ما هو غير حي. ففي الدفة يجد قائد السفينة آلة لا حياة فيها، أما الحارس فهو آلة حية.. والخادم نفسه آلة لها الأفضلية على كل الآلات الأخرى. إذ لو كانت كل آلة قادرة على إنجاز عملها، فتطيع إرادة الآخرين أو تتوقعها، كتماثيل (ديدالوسDaedalus) أو كراسي (هفايستوس Hephaestus) الآلية ذات الأرجل الثلاثة...وغيرها، ولو كان في وسع النول أن ينسج، والريشة أن تضرب العود دون أن تمسها يد، لما احتاج أصحاب العمل إلى خدم، ولما احتاج السادة إلى عبيد."

لقد جعلت الآلات البشرية المجتمع اليوناني في غنى عن الآلات الميكانيكية، ومع ذلك فلم يتردد أرسطو في الإعلان بأن المدينة المثلى- اليوتوبيا؛ ينبغي ألا تجعل من الصناع مواطنين فيها، لأن المهنيين لا تتعد وظائفهم إشباع الحاجات المنحطة لدى الإنسان، ولأن المهنة عند اليونانيين القدماء أصبحت مرادفة لمعاني الانحطاط والتدهور الأخلاقي، وهذا ما فسر موقف أفلاطون المعادي لكل ماله صلة بالعمل المادي بوصفه لا يعمل على تشويه البدن فحسب وإنما يشوه الروح أيضا .

٣: اهمية دور التاريخ الصناعي Industrial history والفنون التطبيقية الصناعية Industrial Applied arts

ان الآلات وشخصيات "الروبوت" الواقعية ومراحل تطورها.. وانتاج الفنانين ومصممي الرسوم التحضيرية Concept Art فيما بعد: تعكس التصميم الصناعي والازواق الشكلية والوظيفية لكل زمن تمت صناعتها فية ... وترسم الطراز الفني الصناعي التطبيقي لتلك الحقب الزمنية... فهي بصمة الواقع الزمنية والمكانية؛ فتصبح مع مرور الزمن مصادر مرجعية للتصميم الابتكاري الخيالي؛ وذلك سوف يتضح فيما بعد عبر عدة أنماط شكلية زمنية من أهمها علي سبيل المثال : ستم بانك Steampunk ، ورترو Retro.

أفلام "الروبوت" المبكرة من السينما الصامتة إلى الآن وتاريخ السينما وتطورها:

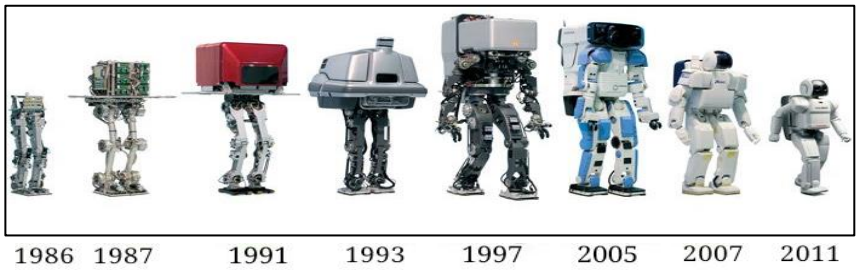
التطور الدرامي ودوره في التطور البصري من خلال الأفلام التي تناولت شخصية "الروبوت" المبكرة هذه، (آلات التفكير الآلي ، التي تعمل غالبًا كإنسان آلي أو خادم) خطيرة أو مميتة ؛الغزاة من خارج الكوكب ؛ خلق ومظلمية الوحش، كما في فرانكشتاين (١٩٣١)..وغيرها؛ تعتبرهذه عينة لعدة انماط سينمائية لـشخصيات Robots؛ Android ؛ Cyborg ؛التطور الموضوعي وما انعكس علي التصميم عبر العديد من الرؤي الفنية عبر فناني الرسوم التحضيرية وتطور التقنية ؛ أدي إلي تطور تلك الشخصيات وتنوعها من حيث الشكل والتصميم وعلي اختلافات أدورها الدرامية من حيث الخير والشر وتنوعها داخل الفيلم من أدوار البطولة والأدوار المساعدة والأدوار الهامشية...وغيرها ؛ وكذلك هناك دوراً آخر لا يقل أهمية ولكنه سيكون من ضمن العناصر المؤثرة في عملية التصميم ؛ حيث أن تلك الحقب الزمنية كان لها الدور الرئيسي في رسم طرز وأساليب فنية تميزها عناصر ومكونات خاصة الرسم والإسقاط من خلال التعبير عبر المدلول الرمزي لتلك الآلات ؛ التاريخ السينمائي ، لا سيما في حكايات الخيال العلمي ، فقد لعبت شخصيات "الروبوت" دائمًا دورًا أساسيًا. عبر التاريخ والثقافة الشعبية ، فعكست الحالة المزاجية والقضايا الاجتماعية والسياسية والثقافية وتكنولوجيا عصرها. على سبيل المثال، في الخمسينيات من القرن الماضي في الحرب الباردة، كان يُنظر إلى شخصيات "الروبوت" عمومًا على أنها قوى مهددة، لكنها في السنوات اللاحقة عكست الصراع بين الإنسان والآلة ؛ وكذلك كانت رمزا للحداثة في تكوين الشخصيات الخارقة –(الإنسان الأعلى) لينتشه ؛ مثال شخصية الرجل الحديدي Iron Man ؛ لقد عملت شخصيات "الروبوت" أيضًا كخدم مساعدين أو مضطهدين للبشرية لتعبير عن قضايا السخرة والعنصرية؛ وجسدت الصراع الشيوعي والرأسمالي ؛ فكانت تجسد الخير والشر علي حد السواء.

فكل من الخيال والفنون والعلوم تكمل بعضها البعض، فلا يمكن مراجعة وتحليل شخصية إلا بالرجوع إلى تاريخها وما من عوامل أثرت عليها وعلى تركيبتها الدرامية؛ فدائمًا الشخصيات في حالة بنيان مستمر من قبل المبدعين والمفكرين من كافة الفنون، وما تجاريه من أحداث واقعية؛ فكلًا منا يراها من منظوره ويعبرعنها برؤيته وقد تتعدد الرئي والأشكال والأفكار والتركيبات، مما جعل الباحث يتعمق ويتطرق إلي العديد من الجوانب؛ منها ما هو حقيقي وفلسفي واجتماعي وتاريخي وخيالي وروائي. وعلي الأخص التاريخي السينمائي عبر شخصيات "الروبوت" مما يظهر عوامل مؤثرة بصريًا عند تحليل الشخصيات الروبوت بتنوعها في عوالم وبيئات فكر اليوتوبيا والدستوبيا؛ فهناك شخصيات ورموز اكتسبت درجات عالية من القبول والشهرة الجماهيرية مما جعلها أيقونة أي طراز في حد ذاتها؛ فتكون عنصراً هاماً من عناصر الإلهام في مرحلة التصميم؛ أو من خلال عملية إعادة المحاكاة أو استخدمها كرمز في أعمال حديثة بغرض الإسقاط الاستعاري الرمزي.

jaars.journals.ekb.eg

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

٤: التنوع الشامل لشخصية الروبوت؛ شخصية فريدة من نوعها من حيث التركيب:



شكل (٤): صور تظهر مراحل تطور أسيمو Asimo ، وترجع جذور أسيمو إلى أوائل سنة ١٩٨٦ الي ٢٠١١ ، أول إنسان آلي متطور انطلاقا من سنة ٢٠٠٠ .

الشخصية الاولي مزج العشوائي Hyper character: يمكن ان تحل مكان أي شخصية مادية دارمياً؛ ولا يمكن العكس لـ ماهية كينونتها والتي غالبا ماتجسد الغريب والاغتراب والغربة؛ ونتج ذلك من خلال التنوع البصري غير المحدود:

١- التنوع الشامل لشخصية الروبوت جعلها شخصية فريدة من نوعها من حيث التركيب، فأنسنة الالة وتشيئ الانسان؛ تطبق بصرياً وبتصورات وتنوعات لانهائية مع تلك الشخصية مما تخلق عوالم وبيئات مختلفة ومتنوعة تحت فكر اليوتوبيا والدستوبيا:

تصنيفات آدمية – نصف آدمية / حيوانية أفعوانية / طائرة / مائية / حشرية / نباتية / متحولة / فيروسية ...وغيرها.

٢- تنويعات عامة للتصميم شخصيات طبيعية Realistic وذات طابع خاص Stylized.

٣- التنوع والاختلاف الوظيفي.

٤- تنويعات تدريجية بين محاكاة للكائن الحي، أقرب نسبياً للواقع، أقرب نسبياً للماكينة؛ ميكنة تامة.

٥- التنوع حسب اللون الدرامي: أدوار الخير؛ أدوار الشر: بدءاً من شخصيات الأبطال المحورية ؛ الأبطال الخارقة – للشخصيات المساعدة – للشخصيات الهامشية الكومبارس؛ ومقابلها من الشخصيات الضد؛ وكذلك الشخصيات المخالفة لماهيتها.

٦- التنوع حسب الجنس والعمر: من طفل إلي مسن ؛ من الأبله إلى الأكثر ذكاء ؛ البطل الخارق إلى الوحش من خارج الكوكب اومن داخل الكوكب .

٧- التنوعات والاختلافات في الحجم : فنجد الأكبر حجما كشخصيات (الروبوت العملاقة - Mecha Mech) إلي ما لايري بالعين المجردة (نانو روبوتNano Robot) ؛ داخل جسد الإنسان ؛ شخصية دريكسينول "دريكس" "Drixenol "Drix من فيلم (أوزموزيس جونز Osmosis Jones) ٢٠٠١ ؛ وهي شخصية تجسيد لمضاد حيوي في هيئة روبوت نانو تكنولوجي في رحلة عبر الجسد الإنساني

٨-الجسد دون قدسية هرمية التنوع الشامل عبر التفككية والشمولية: شخصية السمكة التابعة من ميجامايند Megamind ٢٠١٠ جسد ومفصلات آليه علي هيئة غوريلا ؛ عليه فروة الأسد ؛ يحمل رأس حوض مياه بداخله شخصية السمكة التابعة.

٩- التنوع عبر فن الأزياء : تحول هيئة الزي إلى بدلة أو فستان روبوت مثال شخصية الرجل الحديدي Iron man وشخصية سكارليت اوفركيل Scarlet Overkill من فيلم (التوابع Minions) عام ٢٠١٥.

١٠- التنوع والاختلافات بين مكونات الألات الداخلية والخارجية: تلك الأجزاء وعناصر من أسلاك وأنابيب وبطاريات وخلايا شمسية ووصلات ومكابس... وغيرها؛ وماتضيفه كبعدٍ جماليٍ كذلك باختلافات الخامات المستخدمة فيها: بلاستيك وحديد ونحاس وجلود... والأدوات المصنعة ...في مقابل مكونات الكائن الحي من عظام و الأجهزة الحيوية والدورة الدموية والهضمية والعصبية ..والأجهزة الطبية ؛ فهي تعكس دور الملابس بالنسبة لتصميم الشخصية .

١١- التنوعات واختلافات المواد المصنعة: بدءا من المعادن والبلاستك والجلود والمواد المخلقة والمتباينة بين الكائنات الحية والآلة

١٢- التنوع والاختلاف الزمني والمكاني (الزمكاني): فتجسد الشخصية بذاتها آلة السفر عبر الزمن/التاريخ المغاير أو البديل أوالثقب الزمني.. وغيرها؛ تدخل عبر كافة الأزمنة والأماكن التاريخية .

١٣- التنوع والاختلاف عبر عوالم الفانتازيا والاسطورة والخرافة: فتشترك مع غيرها من الشخصيات في تلك العوالم؛ أو تقوم بإعادة المحاكاة بصورة استشراقية محدثة لتلك العوالم؛ بصورة نقدية أو ساخرة؛ تحت نمط فانتازيا الخيال العلمي

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

١٤- التنوع والاختلاف بين الكائنات الأرضية والكائنات الفضائية: فتجسد الشخصيات والوحوش الفضائية؛ كما جسدت الإنسان الأعلى. والتنوع والاختلاف بين عوالمها؛ فيلم وحوش ضد فضائيين Monsters vs. Aliens عام ٢٠٠٩ للمخرج كونراد فيرنون Conrad Vernon و روب ليترمان Rob Letterman.

١٥- التنوع والاختلافات بين كافة الكائنات الحية ؛ بمراحل تطورها وماقد انقرض منها :فتجسد الديناصورات المنقرضة ؛ وكافة الكائنات المنقرضة من الحشرات ؛ والكائنات البحرية ، والطيور ؛ والحيوانات؛. الخ.

١٦- التنوع والاختلافات بين كل ماهو صناعي أو إنساني : فقد نجدها إحدي طفرات تطور الإنسان في بحثه عن الصورة الكاملة (الإنسان الأعلي) أم هي أحد صور الإنسان مثلها مثل القرين والصورة المنعكسة والظل وقد تكون هي البعد الغيبي / الغريب / الافتراضي /المحاكي والنقدي والساخر .. من الإنسانية ؛ قد تجسد ذلك الخوف من المستقبل المجهول ؛ تجسد الصراع الإنسان بذاته وماهيته الإنسانية وقضاياه المختلفة ورغباته ومتناقضاته النفسية والمزاجية - العاطفية والاجتماعية ؛ بين العدمية والكمال ؛ القوي والضعف ؛ كما تعكس ماهية الإنسان وفطرته والتي ستنظر لها كما ينظر الإنسان للقردة الآن كحلقة تطور في سلسلة التطور الدورانية وغير ذلك من أدوار. التنوع والاختلاف بين ماهيتها كآلة وبين ذاتيتها باستعارة الجوانب الإنسانية لمحاكاة الذات الإنسانية او كصورة نقدية له ؛ تجسد كافة الصراعات تجاه الآخر أياً كانت ماهيته ؛ مما جعل الباحث يشبهها بورقة الجوكر في أوراق اللعب ؛ فهي تعكس تاريخ الإنسان وحضارته وإنسانيته وتطوره.

١٧- التنوع في القدرة علي تحول الهيئة: شخصيات الروبوت في أفلام المتحولون Transformers.

١٨- التنوع في القدرة علي دمج الهيئة: وذلك من خلال دمج أكثر من روبوت؛ لتكوين روبوتاً عملاقاً؛ مثال حينما تتجمع شخصيات "الروبوت" فى أفلام ومسلسلات : باور رينجرز Power Rangers؛ فيلم اخراج دين إسرائيلايت Dean Israelite ؛عام ٢٠١٧ ؛ لتكوين الآلي العملاق ميجازورد Megazord .

١٩- التنوع والتصورات المستوحاة من الأعمال التشكيلية: تصورات من أعمال وأفلام فناني الماضي عن المستقبل كعنصر من عناصر الإلهام والإبداع Roto Futurism .

٢٠- التنوع والاختلافات بين المتطور وبين القديم وبين ما تم إعادة تدويره: فنجدها تجسد صراع الطبقات ؛ من المنظور الطبقي بين الآلات حيث الأكثر تقدما فوق قمة الهرم الاجتماعي الطبقة الحاكمة في المجتمع الرأسمالي هي البرجوازية أو الطبقة الرأسمالية؛ فإنها تسيطر على ما يسمونه البروليتاريا (طبقة العمال أو الطبقة الكادحة) حيث الآلات القديم منها يعكس الطبقات الوسطي ؛ والمجمع من نفايات من تلك الأجهزه يعكس الطبقه الدنيا ؛ السكان الأصليين من البشر الذي طوعوا نفايات تلك الآلات لتكون اكسسوارات لملابسهم وأدواتهم المعيشية وهي الطبقة الدنيا ... صورة تعكس الصراعات الاجتماعية الطبقية والسياسية ؛ فيلم التحريك روبوتات Robots عام ٢٠٠٥ للمخرج كريس ويدج Chris Wedge.

٢١- التنوع من خلال إعادة التدوير: ابتكار شخصيات الروبوت من الخردة الصناعية والتكنولوجية (فرع خردة ونفايات الآلات Scrap and Rubbish Machines).

٢٢-التنوع والاختلافات مراحل التطور التصميم الصناعي والتكنولوجي دور الطراز – الموضة - الموديل: فنجدها تجسد شخصيات بطراز الآلات (حقب زمنية محورها الطاقة والتقنية التكنولوجية) العصر الحجري البرونزي ...وصولا إلى الآلة البخارية لتعكس صوره بدايات الثورة الصناعية ؛ كما تجسد الطراز الحداثي في التصميم الصناعي ومابعد الحداثة.. ؛ فلكل حقبة زمنية وتطور تكنولوجي مفرداته الجمالية الخاصة التي تميزه ؛ بل أيضا والمكان الذي تميز بذلك عبر فناني التصميم الصناعي ؛ لذلك يركز الباحث علي عدة علوم كمصدر رئيسي للاستلهام :حيث علم المستقبل ؛ تاريخ ومراحل الثورات الصناعية والتكنولوجية ؛ التسلسل الزمني للاختراعات التاريخية ؛ تصنيف الآلات وتنوعاتها آلات كهربائية وبخارية وميكانيكية؛ مكوناتها ؛ والتكنولوجيا القائمة عليها. ؛ وذلك ماسيؤثر علي ظهور أنماط متنوعة من الخيال تحاكي تلك المتغيرات والخصائص ؛ مما ستنعكس علي الفنون بصورة عامة علي فناني تصميم الشخصيات والخلفيات لأفلام التحريك بصفة خاصة ؛ حيث يصنف الخبراء الثورات الصناعية التي حدثت خلال المائتي عام السابقة وأثرت على طرق التصنيع والانتقال والاتصالات، كما أثرت على المجتمعات؛ وأثرت على أفلام اليوتوبيا والديستوبيا ؛ مما أدي الى ظهور أنماط فرعية محددة الفترة التكنولوجية ؛ تلك الأنماط كالتالي نستطيع تقسيمها وذلك علي سبيل المثال ؛ وليس الحصر :تعد معظم الأنماط هي فرع من الخيال العلميSF التأملي speculative fiction هي: مشتقات السايبر بانك Cyberpunk derivative: لأنها غالباً ترتكز عادة علي (الاغتراب Alienation)؛ والاختلال وجوانب النقص داخل المجتمع فغالبا ماتميل معظمها إلى الأصل السايبر بانك او ما يعرف (أيديولوجيات البانك Punk ideologies) كنزعة وحركة ثقافية شعبية ؛ وقد تناوله الباحث سالفاً في نقاط شتي علي مدار البحث ؛ الذي غالبا مايتم وصفه بشكل عام مزج من الحياة المنخفضة Low life (للمجرمين والعصابات والطبقات الدنيا...) درجة منخفضة من التكامل أو القيم المشتركة a low degree of integration or common values درجة عالية من المسافة أو العزلة بين الأفراد أو بين فرد ومجموعة من الأشخاص في مجتمع أو بيئة عمل ويمكن أن يشير إلى كل من الحالة النفسية الشخصية (بشكل شخصي) وإلى نوع من العلاقات الاجتماعية (بشكل موضوعي)... وبين التكنولوجيا العالية High tech: يمكن لهذه المشتقات أن تعرض صفات مستقبلية futuristic أخرى ، أو حتى

jaars.journals.ekb.eg حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

إعادة مستقبلية retro futuristic ، مستمدة من Cyberpunk أو تشبهها: عالم مبني على تقنية واحدة معينة يتم استقراءها إلى تقنية متطورة للغاية (قد يكون هذا حتى تقنية خيالية أو عفا عليها الزمن ، أقرب إلى إعادة مستقبلية) ، أسلوب حضري متحول شجاع ، أو نهج معين للموضوعات الاجتماعية ؛ ويعد أسلوب يجعل النشء في حالة إثارة وترقب وتشاؤم في بيئات الدستوبيا البائسة ؛ عرض قضايا تلك المجتماعات والنقد الاجتماعي أو حتي الثورة ؛ وتم تنميطها ؛ بصريا ودراميا ؛ اولا : دمج المفردات البصرية من أجناس اخري من الخيال بالتكنولوجيا او استباط تقنيات تكنولوجية او موضوعية او شخصيات منها في اطار المستقبل: مشتقات خيالية رائعة Fantastic fiction derivatives : **شكل (٦).**

فأصبحت شخصيات "الروبوت" من أهم العناصر في أفلام الخيال العلمي المتحركة، والتي تلعب أدواراً مختلفة عبر تصنيفات وأفرع الخيال العلمي التأملي لتعكس الوظائف الثلاث الرئيسية للخيال العلمي: الوظيفة الدعائية، الوظيفة الإنقاذية، الوظيفة التنبؤية.

• **الوظيفة الدعائية:** وهي متصلة بجميع الأعمال الأدبية التي تدعو بطرق مختلفة إلى الإستفادة بإنجازت العلم النافعة وإلى ضرورة وضع إمكانيات العلم في خدمة البشرية ورفاهيتها، وتتصل الوظيفة الدعائية لمواكبة أحداث الاكتشافات العلمية.

• **الوظيفة الإنقاذية:** وهي تدور حول جميع الوسائل التي تتخذها أشكال التعبير في الخيال العلمي لبناء موقف مضاد ورفض لما تأتي به بعض الاكتشافات العلمية من مخاطر وأضرار على البشرية، في هذه الوظيفة تسعى أدبيات الخيال العلمي إلى ترويض العقل الهمجي وكبح جماح، قاطرة العلم الذي يهدد بسلطته على أمن العالم.

شكل (٦) يوضح التسلسل الزمني لمشتقات السايبر بانك ؛ وما يعكسه من حقب زمنية بصرية عبر تاريخ التقنية .

• **الوظيفة التنبؤية:** وهي تنطلق من التسليم بأن إمكانيات العلم النافع لا تنتهي ولا يمكن لها أن تكف أو تعجز عن صناعة مجتمع الرفاهية، في هده الوظيفة يطلق أدباء الخيال العلمي العنان لخيالهم للتنبؤ بشئ من الاكتشافات الجديدة التي تحلم بها البشرية، ولعل الوظيفة التنبؤية هي الأوفر حظا في سرديات الخيال العلمي بعامة، وقد جعلت للخيال العلمي فرعا معروفا باسم أدب المستقبل

أشهر المصطلحات المتعلقة بشخصيات الروبوت سينمائيًا ما يلي: يشير الروبوت Robot أو "الروبوتك Robotic" : الذي يستخدم غالبًا بشكل ازدرائي، إلى أي جهاز أو آلة "مبرمجة programmed" تعمل آليًا ؛ يعتمد سلوك الروبوت على القواعد والوظائف والأوامر المبرمجة؛ يمكن اعتبارها جهاز كمبيوتر فائق الذكاء الاصطناعي (AI) على الرغم من أنه لا يمتلك جسمًا متحركًا للآلة.
إنسان آلي Automaton : يشير إلى جسم ميكانيكي بمظهر يشبه الإنسان ويعمل بطريقة مشابهة للساعة أو صندوق الموسيقى ؛ كان المصطلح الأكثر استخدامًا للإشارة إلى شخصيات "الروبوت" Robots في أوائل القرن العشرين. **يشير الأندرويد Android؛ درويد Droid ؛ هيومانويد Humanoid أو جينويد Gynoid:** إلى إنسان آلي أو إنسان اصطناعي يمتلك سمات بشرية ويشبه

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

الإنسان) ؛ بمرور الوقت ، أصبح يستخدم كلقب عام للروبوت. يشير سايبورغ cyborg (رجل / امرأة آلية Bionic man/woman) **:** إلى الإنسان الذي يتم مساعدة جسمه وعملياته الفسيولوجية أو التحكم فيها ، كليًا أو جزئيًا ، بواسطة أجهزة إلكترونية أو ميكانيكية مدمجة في الجسم العضوي الأصلي ؛ في معظم الحالات ، لا يعتبر السايبورغ روبوتًا حقيقيًا ؛ لم يتم تصميم هذا التجميع ليكون صارمًا للغاية في التعبير عن شخصيات "الروبوت" ولكنها الأشهر سينمائيًا– وقد تناولها الباحث تفصيليًا سابقًا : التنوع من خلال الشكل الوظيفي ؛ كما إن هناك صلة بين الفن والعلم وذلك من خلال المسميات والإلهام والاستشراق حول المستقبل. الآلات او ميكا Mecha: الميكا هي بذلة روبوتية كبيرة متحركة ، أحيانًا يتم ارتداؤها، وأحيانًا يتم تشغيلها عن بُعد ، وغالبًا ما تستخدم للقتال أو العمل. تأتي الميكا عادة مجهزة بقوة معززة بالدفع الصاروخي ومجموعة متنوعة من الأسلحة المدمجة.

٥ : دراسة تحليلية لبعض شخصيات من فيلم التحريك ٩ من خلال فكر اليوتوبيا والدستوبيا (شخصيات "الروبوت" واعية بنفسها، مدركة، لديها عواطف وإنفعالات وتتخذ القرارات):

كارت تعريف الفيلم ٩: هو فيلم دستوبيا قوطى – الخيال العلمي Gothic SF؛ الروح الإنسانية – في مواجهة التكنولوجيا. دستوبيا التكنولوجية ما بعد الكارثة – الخيال العلمي؛ من إخراج: شـــين أكر Shane Acker، كتبه: باميلا بيلتر Pamela Pettler – وانتجه: جيم ليملى Jim Lemley، تيم بيرتون Tim Burton، تيمور بيكمامبيتوف Timur Bekmambetov ودانة جينسبيرغ Dana Ginsburg – المخرج الفني Art Directors: Christophe Vacer-Kevinr Adams – مصمم الشخصيات: جيمس فيلى James Feely؛ مدة: ٧٩ دقيقة – النوع: تحريك ثلاثي الابعاد 3D.

البشر والطبيعة Humans and nature: قال أكر إن إعداد "ما بعد البشر" للفيلم هو نتيجة لنهاية العالم من صنع الإنسان، لكن الطبيعة استعادت العالم؛ بهذه الطريقة، لا تنفصل الطبيعة عن الجنس البشري؛ خيال مابعد الإنسانية؛ حيث قسم (عالم) روحه علي تسع شخصيات "روبوت" الغرزبانك Stitchpunks؛ نظرًا لأن كل من شخصيات ‘‘الروبوت’’ التسعة لها وظيفة معرفية مجزأة بشكل خاص لشخصية الإنسان ككل، فإن كل منها يمثل صفة واحدة من سمات الروح البشرية. الأول هو الأكثر عيبًا، والتاسع هو الأقرب إلى الكمال. ومع ذلك، لا يوجد روبوتا عاشرا لأنه لا يوجد شيء مثل إنساني كامل أو كيان حي له سمات الكمال المطلق. لا يمكن لتلك الشخصيات العمل إلا وفقًا لذلك، حيث تقوم كل شخصية من الشخصيات المتعارضة بتكملة الأخري؛ على عكس الآلات الأخرى الأشرار التي هي بلا روح، فإن شخصيات ‘‘الروبوت’’ هي العينات الاصطناعية الوحيدة القادرة على الكلام (باستثناء ٣ و٤) وتتصرف مثل الكائنات الحية. جميع الآلات الأخرى تعطي صوتًا وتتصرف بوحشية وحيوانية؛ وهي تعكس وتحس طبيعة الشخصيات في فكر اليوتوبيا والدستوبيا؛ فسنجد شخصيات ذوات ملمح إنساني يدافعون عن الإنسانية والكمال اليوتوبي من المنظور الافلاطوني فلكل شخص في مجتمع يكمل الآخر من خلال دوره؛ وأخري تعكس الآلي والتوحش حيث نتاج وأثر النظم الديكتاتورية:

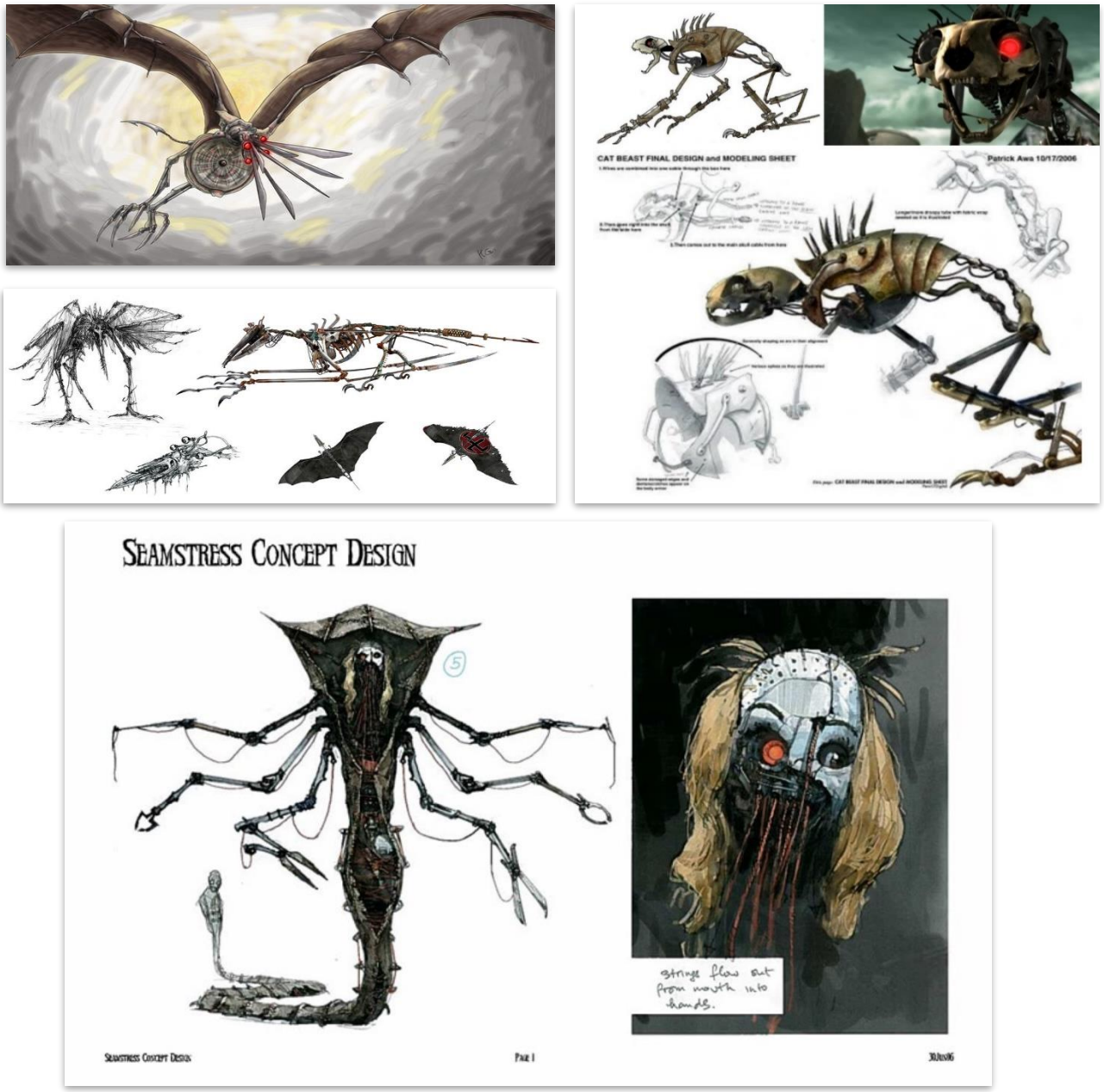
الأول: ماقبل الكارثة: الصورة المثالية (اليوتوبيا) حيث صور الديكتاتور لمجتمعه عبر الدعاية الإعلامية حيال التكنولوجيا والتطور تجاه (الة المصنع) في دعم التقدم؛ ثم ما حدث: هو الاستيطان على دول الجوار وصولا إلى سقوط الديكتاتور نفسه وفي النهاية القضاء على الحياة. كان شغفه يدور حول 'القوة والتقدم'. تشخيص فكر البانك؛ من خلال الثوار والمقاومة The Resistance ومعارضته لتكنولوجيا الحروب.. ؛ (دستوبيا) الآلات التي لها القدرة علي التصنيع ذاتياً ؛ متحررة الفكر والإدراك من سيطرة الإنسان ؛ والتي ستؤدي بنهاية المطاف الي نهاية البشرية .

الثاني: ما بعد الإنسانية: شخصية العالم الذي اقتسم أو جزأ روحه الي ٩ من شخصيات الغرز ؛ مختلفين مكملين لبعضهم البعض إسقاط علي الفكر الأفلاطوني للمجتمع اليوتوبي؛ ٩ شخصية الفليسوف الحاكم في ذلك المجتمع والقائد ويجسد أقصي صور للكمال الإنساني ؛ ودوره هو أن يجمع الكل ؛ رؤية مجتمعية لمجتمع مصغر (هرمي مختلف متنوع الشخصيات منقسم ؛ يجسد المجتمعات الديكتاتورية والثيوقراطية ورأس مالي) لدخول ٩ في المشهد ؛ وتطور باقي الشخصيات علي سيل المثال : الأناني -يضحي بنفسه لـ٩ ؛ المطيع المتعاون الخاضع للسلطة؛ تطور للشجاع ورفيق للتحرير؛ الفنان المكذوب غريب الأطوار هو من يقودهم للحقيقة (مفتاح الحقيقة)؛ الصيادة حادة الطباع إلى أكثر رومانسية ويظهر جانب الأمومة منها؛ الحارس الشخصي يصبح حامي الكل؛ ثم من شخصية ساذجة فضولية إلى القائد الشجاع جامع الكل؛ (مجتمع شمولي متعاون تكمل كل شخصية نواقص الأخرى تذوب فيه كل الاختلافات)؛ في مواجهة الآلات ؛ دستوبيا؛ الآلات تصنع الآلات لهدف قضائها علي كل ماهو إنساني حي أو ماقد تبقي من الإنسانية متمثل في شخصيات من الغرزبانك أشكال (٧-٨-٩).

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

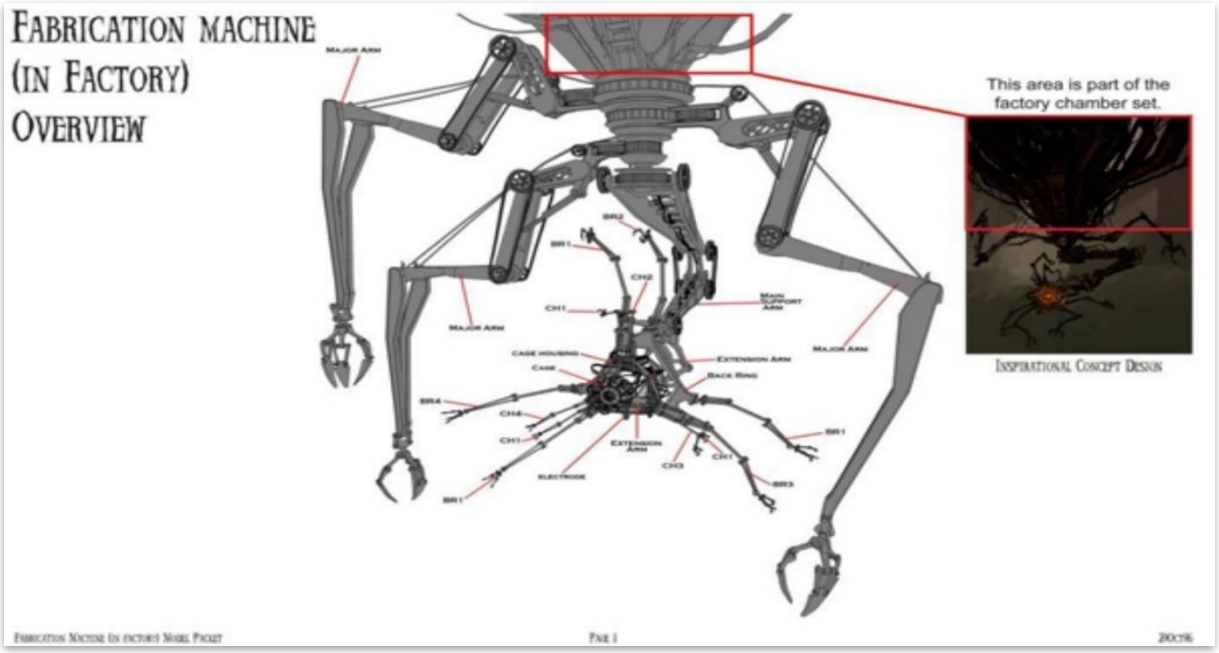
*شكل (٧): شخصيات ريبوتات الغرزبانك Stitchpunks البعد الفزيائي: **رقم واحد:** بعد الحرب، عند الوصوله إلى ملاذ الامان ، يحصل على وشاح وصولجان مصنوع من خردة وعبائه من الحرير الأحمر الذي تم تثبيتها مع بروش ، ويمسك صولجان معدني في نهايته قطعة معدنية صدأ (مزينة بجرس في النهاية). كما يرتدي أيضا "قبعة البابا" مؤقتا مصنوعة من قذيفة رصاصة. مزينة بقطعه نحاسية عملة معدنيه ومثبته بالأسلاك. هذا الزي يجعله يشبه بشدة شخصية دينية من المركز العالي والأبرز هو الأسقف الكبير؛ رقم **٢ :** مصنوع من الخيش، مع وجود ازرع مصنوعة من مادة مشابهة للفينيل vinyl. لديه جلد أحذية مربوط علي بطن والظهر، والذي يشبه الدانتيل؛ لديه صفيحة معدنية على ظهر رأسه، وعيناه كبيرتان ومصنوعتان من النحاس. ، عانى جسده من الكثير من البلى ؛ بسبب رحلاته المتكررة إلى الأراضي القاحلة وهو الآن أكثر ضعفًا من باقي الشخصيات المماثله لكبر سنه. لديه جبيرة مقيدة في ساقه ويحمل عصا لمساعدته على المشي. كما أنه يرتدي قبعة شمعة للمساعدة في إضاءة الطريق أمامه؛ **رقم ٤ ٣** : توأم مع اعين زرقاء داكنة وأجهزة زرقاء فاتحة، مع خطوط بني داكنة وبيج. يتم حبر أعدادهم على صدورهم بدلا من ظهورهم - ٣ على الجانب الأيسر من صدرهم (يمين المشاهد)، في حين أن الربح على يمينها (يسار المشاهد). لم يتم كشف عن جنسهم أبدا (خصيصهم ذكورا من الذكور والإناث). ٣ و٤ لا يتكلمون، الطريقة الوحيدة التي يتواصلون بها عبر عيونهم الخفقان، والتي يقومون بها في كثير من الأحيان لتبادل المعلومات بين بعضها البعض. تتمتع أعينهم أيضا بالقدرة على التصرف كأجهزة عرض من أجل عرض المعلومات للآخرين والتي لا يمكنهم التتابع بها مع الخفقان وحدها (كما يبدو أن الآخرين لا يفهمونهم تماما). **رقم ٥** : لديه رقعة مصنوعة من الجلد تغطي جزءا من الجانب الايسر لتغطيه عينه التي قدها في ، وهو مصنوع من الخيش الأخف من ٩ ولكن قدمه اليسرى المواد مصنوع منها ١ . بالإضافة إلى وجود سلك معدني ملفوف على قدمه اليسرى هوك صدئ بالقرب من ساقه اليمنى بالاحبال الملفوفه لديه عين واحدة واثنين من الأزرار من الامامه. تمنح الأزرار انطباعا بقميص بازرر، مثل الزي الرسمي للعامل. ٥ يحمل "حقيبة ظهر" وجميع أنواع البوتس والبارات لراحة السفر. سلاحه هو اختراع تشبه القوس المصغر (مصنوع من الخشب والمعادن الخردة)، بالإضافة إلى ذلك خطافات الصيد والسلاسل، كلها من صنعه بنفسه. **رقم ٦ :** يرتدي خيش مخطط باللونين الرمادي والأبيض. الرباط على رقبته ومعصميه وكاحليه من الأسلاك النحاسية. مرة حول رقبته وثلاث مرات حول كاحليه ومعصميه. لديه خصلة من الخيوط البيضاء ذات اللون الرمادي على رأسه، على الرغم من مرور الوقت بشغلاله بالاعمال الفنيه، أصبح ملطخًا بالحبر الأسود. إحدى عينيه أكبر من الأخرى ، ربما تؤكد على حالته العقلية. **رقم ٧ :** انثي تبدو أنها مصنوع من نسج صغير من سروال قصير. أصبح اللون البدائي لجلد نسيجها عندما تم إنشاؤه مسبقًا مبيضًا من التعرض الطويل للشمس بسبب فترات الاستكشاف الطويلة. حيوان يتدلى من جانبي خوذتها كنوع من الأقراط. تم ربط ريشتين طويلتين مخططة بالألوان في الجزء الخلفي من خوذتها التي تحمي ظهرها بصريًا، والتي تغطي إصابة سابقة حيث تحجب رقعة من القماش المخطط الآن معظم الرقم المحبر على ظهرها. من المحتمل أن يكون ٧ قد اكتشفت جمجمة الطائر بينما كانت مسجونة في قفص العصافير الموجود في المصنع عندما أسرها وحش القط. درع على ذراعها اليمنى مصنوع من جزء من قذيفة رصاصة قديمة حلقه معدنيه مسطحة مجلفنة مربوطة تمامًا بخيط متين. رمحها مصنوع من يد ساعة سوداء وشفرة سكين صغيرة. **رقم ٨ :** يبدو أنه مصنوع من جورب قديم. إنه أكبر وأضخم بكثير من الغرزات الأخرى. لديه فم عريض يشبه القرد وعيناه صغيرتان مقارنة بحجم جسمه ويده كبيرة. بالنظر إلى أن جميع الغرزات تحتوي على طبقة من الحشوة الواقية تحت الجلد ، يبدو أن ٨ طبقات إضافية من الحشو تعمل كعضلات. يرتدي سترة معدنية مصنوعة من قصاصات المنشار. يتم رسم رقمه على ذراعه بدلاً من ظهره؛ يتكون سلاح ٨ من غطاء مفرغ للخوذة / القناع ، وسكين مطبخ ضخم كسلاح رئيسي ، وشفرة مقص كسكين رمي. لديه أيضًا مغناطيس يستخدمه لتركيب شفراته. يتفاعل هذا المغناطيس مع الأسلاك الكهربائية في رأسه وعينيه، والتي يبدو أنها تنتج إحساسًا بالدغدغة ، يتصرف إلى حد ما مثل المخدرات. قد يكون التصميم إشارة إلى شخصيه Oogie Boogie، لأنه يحتوي على جزء إضافي من النسيج على ظهر رأسه ونفسه لعدم وجود رقبة وشكل رأس مشابه تقريبا. رقم٩ : يظهر ٩ مصنوع من الخيش البني. لديه سحاب (سوسته zipper) ذهبي / أصفر على جبهة لربط بطنه، علي ظهر رقم "٩" بالحبر؛ تلك ريبوتات تجسد الملمح الإنساني (روح العالم المجزئه؛ نتاج بشري) والتي تعكس ماتبقي من الإنسانيه في حاله تكامليه عبر فكر يوتوبيا*

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS



شكل (٨) ريبوتات تعكس الجانب الدستوبيا ريبوتات تم انشائها B.R.A.I.N وهي عقل صناعي ؛ دون روح : حصل المستشار(الديكتاور) على B.R.A.I.N. تم برمجه آلة التصنيع الي عدم وجود أي عاطفة ولا يمكن أن تشعر بأي ندم على ما فعلته بالجنس البشري لأنها تعمل فقط على مصدر الطاقة الكهربائية فقط والجوهر لعقل / فكر العالم.(دون روح) لا يهتم ولا يتعاطف مع أي كائن حي ؛ هنا كان المخرج ينقد الإنسانيه التي فقد من خلال سياستها ؛ تلك الاله انشئت مجموعه من الوحوش الروبوتيه ؛ بغرض قتل اي كائن حي والقبض علي ١-٩ ؛ من اليمن اعلي : رسوم تحضريه ***وحش القطه Cat Beast :*** *وكفيه معالجه التكوينات والمفاصل للشخصيه من خلال دمج للعناصر المتنوعه من المعادن والعظام ؛ والمجسم النهائي داخل البرنامج ؛والذي يظهر نسبه الحش لشخصيات الغرز بانك وهي اقرب لنسبه القط والفأر.* ***شخصيه الوحش المجنح Winged Beast :*** *بدئا من اعلي ؛ الرسومات التحضريه وكفيه معالجه التكوينات والمفاصل واعين واجنحه للشخصيه من خلال دمج للعناصر المتنوعه من المعادن والعظام ؛رسم تحضيري يظهر وجهه ومايعتد عليه من ماتور للدفعه للطياران اربع اعين والزيل والارجل اسلحه من سكاكين ومخالب حاده ؛ والجسم كله علي هيئه احد الزواحف الطائره لكائنات ماقبل التاريخ ؛* ***الرسومات التحضريه لوحش الخياطة Seamstress:*** *والتي تظهر هيئته الافعوانيه :ونسبه شخصيات اللغرز له ؛ وكيفيه استخدام جثه ٢ لتكون طعم للبقيه معلقه علي نهايه الزيل محاكيا لهيئه افعي الجرس ؛ وغطاء الراس الذي يجعله اقرب لهيئه ثعبان الكبرا وهو كاشف او مغلق ؛ ثلاث ازرع من اليمن ومن اليسار والمنتهيه بادوات الحياكه ..وبراعه المصمم من دمج تلك المكونات المختلفه والموصفات لتصميم تلك شخصيه الروبوتيه وغيرها من المكونات المتاحه من البيئه مابعد النهايه ؛ الفيلم SF Gothic: اي سنجد المصطلحات العلميه ممزوجه بعوالم الغيبيات والارواح وسحر لمعالجه تيمه ما بعد النهايه .*

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS



مشهد من الفيلم: *عالم يخلق ٩ ، آخر ٩ homunculi ؛ استعان بلفظ الخلق عن الصنع؛ بخلاف تلك الالات (عقل) التي لم يستطع ان يعطيها من روحه.- العالم وهو يجتزء روحه ببثها فيه ٩*

نقش من القرن التاسع يصور إنشاء الأنيسيان homunculus من رائعة فاوست Faust "الجزء الثانى" لغوته

شكل (٩) يوضح فكرة الخلق والروح؛ بخلاف استخدام (الصنع)؛ من أعلي؛ مجسم لالة التصنيع؛ والتي صنعت الوحوش ؛ وفي الاسفل صورتان يوضحان استلهام لفكرة الخلق وتجزئة الروح من رائعة (فاوست الجزء الثاني) لجوته ؛حيث خلق الخميائي : الأنيسيان homunculi ، "رجال صغار little men" من خلال عملية سحرية؛ طفل دورق معمل.

هنا إسقاط على مسار البديل الحرب العالمية (تيمة التاريخ البديل)؛ فبرغم من التكنولوجيا الحديثة؛ سنجد إشارات ورمزيات غير منتهية حيال تلك الحقبة؛ التواريخ في الصحف؛ المستشار الذي تحول لديكتاتور؛ جنون حكم العالم (هتلر)؛ الأعلام وألوانها الأحمر والأسود؛ الآلات (الصلب العملاق Steel Behemoth) ذات طراز الدبابات الألمان في تلك الحقبة؛ استخدام الغيبي مع ما هو علمي وتكنولوجي والبروباجندا السياسية الرنانة؛ للحرب وكل ذلك أوضح أساليب الجيش النازي.

jaars.journals.ekb.eg

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

وبنهاية البحث نكون قد أظهرنا بعض من أبعاد الشخصية من خلفيتها التاريخية والفلسفية والاجتماعية؛ وما تأثرت به عبر التنوع والتطور الصناعي والتكنولوجي وما عكسته من فكر ومخاوف خلال بيئات اليوتوبيا والدستوبيا؛ تلك الأبعاد التي رسمت من خلالها كافة الأبعاد المتنوعة لشخصية الروبوت دراميًا بشكل عام؛ من حيث البعد الفلسفي / والاجتماعي / والنفسي في بيئات اليوتوبيا والدستوبيا .

النتائج:

• أهمية الدور الفني والدرامي لشخصيات "الروبوت" كإحدى العناصر الرئيسية في الأنماط المتنوعة من أفلام الخيال العلمي المتحركة، وإلقاء الضوء على أهم أفلام التحريك، والمسلسلات، وأهم فناني الرسوم التحضيرية، ومصممي الشخصيات، والخلفيات ...إلخ؛ الذين تركوا علامات هامة في ذلك الشكل. وذلك من خلال التحليل والتوصيف مستعرضاً التقنيات المختلفة، والأساليب التي استخدمها فناني الرسوم، مع توضيح القيم التشكيلية ومدي إجادتها في التعبير عن مضمون ورمزية وروح النص.

•الكشف عن دور الصراع بين الثنائيات المتضادة، وإنعكاسها تشكيلياً مثل (الإنسان والآلات)، (الآلات والمخلوقات الفضائية)، (القديمة والجديدة)، (الخيرة والشريرة)، (العملاقة والضئيلة)، (واقعي وافتراضي) ...وغيرها. من خلال شخصيات "الروبوت" في أفلام الخيال العلمي المتحركة.

• التنوع الكبير لتناول تصميم شخصيات "الروبوت" والاندرويد والسايبرج؛ فنجده من خلال أنماط الخيال وبيئاته المختلفة والمتنوعة يتشكلون ليعرضوا القضايا الإنسانية والفكرية والفلسفية مرة بصور استعارية ومرة رمزية إسقاطيه؛ وليست متوقفة فقط على عرض المستقبل واشراقاته؛ بل تشمل كذلك الماضي؛ وصولا إلى ماقبل التاريخ.

•إستكشاف أوجه التقارب والتباين ورصد مدي تأثر فناني التحريك الجدد بأشكال ومعالجات قدامي الفنانين من: فناني الكوميكس، الجرافيك، التصوير عبر الرسومات التخطيطية، والأفلام السينمائية الكلاسيكية. إلخ. فأفلام التحريك ترتبط أرتباطاً أساسياً بالفنون التشكيلية ومدي تطورها لتشمل المدارس الحديثة والتجارية في إنتاج أفلام التحريك.

•دور فكر اليوتوبيا والدستوبيا من خلال انماط السيبربانك المتنوعة؛ وكذلك دورها عبر تصميم الشخصيات شخصيات "الروبوت" بتنوعها؛ في عرض القضايا المجتمعية والسياسية والإنسانية؛ ونقاش حول جداليات فلسفة العقل والروح والجسد؛ وتجسيد مفهوم الغرابة والاغتراب؛ حيال ماهية كينونتها.

• دور التأثير المتبادل بين التاريخ الصناعي Industrial history، تاريخ الآلات history of machines إلى الإنتاج الصناعي من الآلات Industrial production of machinery، وتاريخ الاختراعات historic inventions، مروراً بعصر الذكاء الاصطناعي Industrial Intelligence وما بعده ...إلخ، منتهياً بالمخلفات الصناعية Industrial waste، ومدي تأثيرها على أفلام التحريك.

التوصيات:

(١) محاولة توجيه نظر مصممي الشخصيات المعاصرين وخاصة في مصر؛ لأهمية البعد الأيدولوجي من (خرافات، توجهات، فلسفات، معتقدات، موروثات، تاريخ، وغيرها لتناول فكر وتصميم بيئات اليوتوبيا والدستوبيا حول شخصية الروبوت وتنوعاتها أيقونة ما بعد الإنسانية)؛ وكيفية استثمارها في أعمال فنية جاذبة للشباب والأطفال تحاكى الواقع المادى، المجتمعى ، السياسى المعاصر . وتحمل فى مضمونها روح قيادة لفلسفة جديدة تهدف للنمو والتقدم المجتمعى. ولا تقتصر على محاكاتها للواقع.

(٢) كذلك محاولة توجيه نظر مصممي الشخصيات المعاصرين؛ لأهمية التصميم الصناعي وتاريخه وتطوره التكنولوجي؛ وكيفية الاستفادة من ذلك لإبداع وتصميم شخصيات الروبوت وتنوعها عبر عوالم وبيئات وفكر.

(٣) عدم الاستسلام لفنون الغرب لما تحمله لنا من توجهات وفلسفات مغايرة لواقعنا وأخلاقياتنا؛ والدخول معها فى شكل من التنافس وذلك بعد تطوير البعد الثقافي: بفهم تلك الأيدولوجيات، والفلسفات... وإعادة تطويرها من جديد، والقدرة على الرد والمواجهة؛ وذلك من خلال التطوير التقني والعملي والمتخصص للفنان.

(٤) الاستفادة من الغرب؛ استغلال تاريخه المظلم الملىء بالحروب الطائفية، الاستعمارية، والحوادث في قراءة مستقبلية (المستقبل فى قراءة التاريخ)، واستغلالها كمادة خصبة للخيال العلمي المعاصر، إما بالسرد الاستعارى الرمزى، بالنقد الذاتى، بالتوضيح والتعليل، بغرض إعلامي ما ...؛ خالقاً شخصيات وأماكن خيالية و عوالم تطورت مع الزمن والمكان و الشخصيات؛ ولقحت بكافة أنواع الخيال الأخرى.

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS

ملاحظات ومراجع

إميل فيكتر ريو Emile Victor Rieu : (فبراير ١٨٨٧ - مايو ١٩٧٢) : ناشرًا وشاعرًا بريطانيًا ؛ ومحررًا في سلسلة كتب " البطريق الكلاسيكية Penguin Classics " وهي سلسلة تتناول الاعمال الكلاسيكية ؛ عمل ريو في فرع بومباي في مطبعة جامعة أكسفورد ، وانضم إلى الناشرين ميثون في لندن عام ١٩٢٣ ، حيث كان مديرًا عامًا من ١٩٣٣ إلى ١٩٣٦ ، ثم مستشارًا أدبيًا وأكاديميًا. اشتهر بتأريخه الواضح لـ هوميروس؛ كانت ترجمته للأوديسة ، عام ١٩٤٦ ، هي الافتتاحية لسلسة البطريق الكلاسيكية Penguin Classics ، وهي سلسلة أسسها مع السير ألين لين Sir Allen Lane وتم تحريرها من عام ١٩٤٤ إلى عام ١٩٦٤. ، كانت رؤيتة حولها هي توفير للقارئ العادي الاعمال الكلاسيكية العظيمة ، باللغة الإنجليزية الحديثة الجيدة ، لتنتشر من بعدها إلي كل لغات لغات

رجل الرمال The Sandman: قصة قصيرة كتبها إ. ت. أ. هوفمان بالألمانية. كان هذا الكتاب الأول في عام ١٨١٧ لقصص بعنوان Die Nachtstücke قطع الليل.

الرجل البخاري في البراري :The Steam Man of the Prairies من قبل إدوارد إس إليس Edward S. Ellis في عام ١٨٦٨.

حواء في المستقبل او حواء المستقبل The Future Eve /The Eve of the Future: أن الروائي الفرنسي (أوغست دو فيليبي دو ليل-أدام- Auguste Villiers de l'Isle-Adamكان مصدر إلهامه لكتابة مشاهدة عرض إديسون للاختراعات في المعرض الدولي للكهرباء في باريس عام ١٨٨١. تم تسلسل القصة في عام ١٨٨٤ ونشرت ككتاب في عام ١٨٨٦.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Future_Eve

مختصر قصه الفيلم : ديكتاور يكلف عالم بخلق ذكاء اصتناعي (عقل) ؛سيستخدمه في الاله ستصنع الالات للحرب والطغيان علي العالم (الاله التصنيع) ؛ مصحوبه بالبروباجنده السياسية الداعمة (دور الاعلام)؛ سيندم العالم وسينضم للمقاومة حيث ثارت العديد من الحركات المناهضه للدكتاتور لاسقاطه ؛ في تلك الاحداث ستنقلب الاله علي البشر لخطاء ما ؛ مما يتؤدي الي الاباده البشريه من خلال اطلاق اسلحه النابلم والاسلحه البيلوجيه ؛ الا أن العالم سيقرر بتقسيم روحه علي ١-٩ ؛ فتفني كامل البشريه – ليبقي شخصيات مع صراعهم وتوحدهم ؛في مواجهه (الاله التصنيع) ؛ كذلك سيصنع بدوره وحوش كي تقبض عليهم ويستلهم روحهم ؛ الي ان ينتصر ٩ عليه ويحرر ارواح رفقه ؛ ليتبقي في نهايه الفيلم ٩ ٧ ٣ ٤ ؛ ومع انهايه (الاله التصنيع) ؛ تمطر السماء علي اشراقه امل .

مراجع البحث باللغة العربية:

زكريا إبراهيم، مشكله الإنسان: مكتبة مصر: مصر القاهره، ١٩٩٠. صـ ٣١٣.

٢ طالب عمران – فى العلوم والخيال العلمى – منشورات وزارة الثقافة –دمشق – ١٩٨٩ صـ ٣١٥

٣ إدوارد كانافاجيو – ترجمة أحمد الطبال – معجم الخرافات والمعتقدات الشعبية فى أوربا – المؤسسة الجامعية – للدراسات والنشر والتوزيع – الطبعة الأولى -٢٠١٣

English language references:

Zakaria Ibrahim, The Human Problem: The Library of Egypt: Cairo, 1990. p. 313

Talib Omran - in science and science fiction - Publications of the Ministry of Culture - Damascus - 1989 p. 115

Edward Canavaggio - Translated by Ahmed Al Tabbal - A Dictionary of Popular Myths and Beliefs in Europe - University Institution - for Studies, Publishing and Distribution - First Edition -2013

حقوق النشر ٢٠٢٢ © | لمجلة JAARS