

مستويات التلقي في السينما الافتراضية

the levels of reception in virtualcinema

غوار نادية، راس الماء عيسى

جامعة أحمد بن بلة - وهران 1 / مخبر: فهرس الأفلام الثورية في السينما الجزائرية/ Nadia27000g@gmail.com

جامعة أحمد بن بلة - وهران 1 / مخبر: فهرس الأفلام الثورية في السينما الجزائرية/ casaoran70@yahoo.fr

ملخص: (لا يتجاوز 10 أسطر)	معلومات المقال
نحاول في هذه الدراسة تحديد مستويات التلقي في السينما الافتراضية, هذه الأخيرة التي أصبحت من أوسع الفنون إنتشارا و تأثيرا على المتلقي نظرا لطبيعتها المبهرة على المستويين التقني و الجمالي بالإضافة إلى الطفرة التكنولوجية الهائلة التي نعيشها و إنعكاساتها المباشرة على حياتنا اليومية, فعلى الرغم من التطور الكبير فإن محبي الأفلام و صانعيها على حد سواء يتطلعون إلى مزيد من التقدم و التطور التقني للتجربة السينمائية و هذا ما طرح في إشكالية البحث و سنحاول الإجابة عنه.	تاريخ الارسال: 2021/08/08
	تاريخ القبول: 2021/10/11
	الكلمات المفتاحية: ✓ مستويات ✓ التلقي ✓ السينما الافتراضية
Abstract : (not more than 10 Lines)	Article info
in this study ; we try to determine the levels of reception in virtualcinema , the latter which has become one of the most widespread and influential art on the recipient due to its dazzling nature on both the technical and aesthetic levels ; in addition to the huge technological boon we are experiencing and its direct repercussions on our daily life , despite the great development , movie lovers and film makers alike are looking forward to more progress and technical development for the cinematic experience , and this is what was suggested in the research problem and we will try to answer it.	Received Accepted
	Keywords: ✓ the levels ✓ reception ✓ virtualcinema

المؤلف المرسل: غوار نادية

1. مقدمة:

يعتبر العرض السينمائي للأخوين لومبير عام 1895 من أشهر أوائل العروض السينمائية ومنها انطلقت السينما لتنتقل الناس عبر الزمن و تتيح لهم استكشاف أماكن لم يعهدوها من قبل , ومنذ ذلك الوقت تطورت تقنيات التصوير و العرض السينمائي بشكل كبير , فابتكرت تقنية أفلام يماكس ذات الشاشات الضخمة و العرض ثلاثي الأبعاد و حاليا تتجه السينما لدخول مجال جديد و هو الواقع الافتراضي .

و يرى الخبراء أن تقنية السينما الافتراضية تضع العديد من الأدوات و الإمكانيات الثورية تحت تصرف صانعي الأفلام لمساعدتهم على تحسين صناعتهم و خصوصا بعد تطور شاشات و تقنيات التصوير فعلى الرغم من التطور الكبير فإن محبي الأفلام و صانعيها على حد سواء يتطلعون إلى المزيد من التقدم و التطور الفني للتجربة السينمائية و هنا يبرز دور السينما الافتراضية التي من شأنها إحداث ثورة في المجال السينمائي و خصوصا بعد توفر التقنية بأيدي المستخدمين بشكل فعلي , حيث يمكن لهم أن يعيشوا الأفلام بدلا من مجرد مشاهدتها و مما سبق إن العمل السينمائي يخضع لتخطيط مسبق لبناء المناظر و رؤيتها من خلال عدسة الكاميرا التي تمثل عين المشاهد

وبالتالي إن الحديث عن مستويات التلقي في السينما هو الحديث عن الجمهور ذلك أن هذه المستويات التي نحن بصدد الإشارة إليها تمثل بنية هامة في دراسة الجمهور و توجهاتها خاصة في الظاهرة السينمائية و السؤال الذي يتبادر هنا هو :

هل يجرؤ أحد على تحديد الصفات الدقيقة للجمهور , وما هي نوع معرفتنا للجمهور ؟ و كيف يتم دراسة التلقي و مستويات تلقيه في السينما الافتراضية ؟

2. جمالية التلقي السينمائي :

إن للسينما وسيط له طبيعته الخاصة به , و لهذا فإن دراسة عملية التلقي السينمائي تتفرع في اتجاهين هذا الأخير يكمل كل منهما الآخر حيث الأول يتعلق بدراسة المتلقي الفرد داخل جماعة "الجمهور" و الثاني يتعلق بدراسة ذلك الجمهور المكون من أفراد , لأننا في حالة السينما لا يمكننا بأي حال من الأحوال فصل المتلقي الفرد عن الجمهور أو العكس , فمن الصعب أن لم يمكن من المستحيل , فالمتلقي الفرد هو جزء من الجمهور كما أن الجمهور في نفس الوقت هو جماع الأفكار و الرغبات و ردود الأفعال التي يمكن أن يتفق عليها أكبر عدد ممكن من الأفراد المكونين للجمهور لحظة ممارستهم للتلقي الجماعي . (patrik, 2003, p. 93)

لأن الشيء المعروف و المتفق عليه أن الفرد ما إن ينخرط في الجمهور محدد حتى يتخذ سمات خاصة ما كانت فيه سابقا أو أنها كانت موجودة و لكنه لم يكن يجرؤ على البوح بها أو التعبير عنها . (patrik, 2003, p. 94)

وقد ميزت الدراسات الفنية بالفعل بين استجابة الجماعات الاجتماعية و جماعات الناس كجمهور و بين استجابة المتلقي الفرد

لذا فإن دراسة جمالية التلقي السينمائي تعني دراسة المتلقي الفرد و دراسة جمهور السينما التي تهتم بدراسة الجمهور:

2.2. متلقي الفيلم: the film spectator

يرجع السبب المركزي لدراسة عملية استجابتنا للوسيط الفيلمي إلى رغبتنا في فهم الأسباب التي تدفعنا للتأثير بعملية التلقي , ففي تجربة مثلا نسأول إلى ردت فعل المتلقي , سواء كان عاطفيا أو عقليا و هذا الأمر يمكن أن يلم إلى أسباب داعية إلى ردود أفعال التي توحد أي تفرق بين مجموعة من الناس . (نومور، 1996، صفحة 06)

و الواقع أن عملية الفهم تلك يمكن أن ينتج عنها هدفان الأول هو فهم طبيعة المتلقي و الثاني هو نتيجة للهدف الأول ، ألا و هو استثمار عملية فهم المتلقي تلك ما يسمى بعملية بناء الجمهور .

فمنذ العهود الأولى لفهم السينما , اعتزقت الأفلام الأولى مرحلة بوجود المتلقي و اعترف المتلقي بوجودها و تم العمل مع تقدم فن السينما و تقنياتها على الاهتمام الدائم بآثاره خيال المتلقي و كذلك حسب استطلاعه و انفعالاته (الحמיד، 2001، صفحة 67) ربما كان هذا الأمر سهلاً في البداية , عندما كان المتلقي مزال يتحسس طريقه محاولاً فهم الفن الجديد ولكن مع الوقت تعلم المتلقي رويداً رويداً كيف يتمكن من قراءة مفردات اللغة السيميائية حتى يتحصل على مخزون من المعلومات التي تأهله القراءة تلك اللغة الضوئية وتمتع بجمال مفرداتها . (الحמיד، 2001، صفحة 70) وبناء عليه أصبحت مهمة صناع السينما أكثر صعوبة و أنشأت تلك الرغبة الملحة لديهم في فهم طبيعة ذلك الجمهور و مع انتشار السينما و تحولها إلى صناعة تنافسية تحولت معها تلك الرغبة في فهم الجمهور إلى ضرورة أساسية من أجل البقاء

ومن تلك الضرورة الملحة لفهم طبيعة المتلقي, فقد خصت الدراسات العلمية عملية المتلقي بأهمية عظمى منذ الستينيات و التي تكمن في:

- التلقي يهتم أولاً بموقع الفرد بين آلة العرض و الشاشة في الفضاء المظلم
- وجود الجمهور بالنسبة للمشاهد الفرد أثناء تلقي الفيلم
- على الرغم من أن المتلقي هو فرد , فرد وحيد أمام الشاشة فإن دراسات عملية التلقي تحاول تصميم كيفية تصرف المتلقي الفرد على المتلقين. (الحמיד، 2001، صفحة 75)

أي أن عملية التلقي السينمائي لها طبيعة اجتماعية جماعية تختلف عن التلقي في أنواع الفنون الأخرى.

3.2 جمهور الفيلم: the film audience

أبرزت دراسة جمهور الفيلم م قاعدة أكاديمية مختلفة عن تلك إلى في عملية التلقي, فالجماهير توجد في الثقافة كظاهرة اجتماعية حيث توجد ثلاثة خطوط أساسية تميز دراسات جمهور الفيلم و هي:

إن الجمهور هو الهم الأول كههدف للدراسة قبل وبعد الفيلم.

إن الجماهير تتم رؤيتها بناء على الصورة التي تقوم مؤسسات الوسائط الجماهيرية بتكوينها .

إن دراسة الجمهور حتى لو تعلقت بمجموعات كبيرة من الناس, فإن هناك أقل لكي تقوم بالتعميم مثل تلك الدراسات المتعلقة بالمتلقي لأنها تهتم بعض الشيء بالعوامل المحلية و الخاصة التي قد تفسر سلوك الجمهور.

(maxfield & michael, 2003, p. 41) و بالطبع فإنه من البديهي أن يكون الجمهور هو الهم الأول كههدف للدراسة قبل و بعد الفيلم , فعلى

الرغم من أن نظريات التلقي تقول بأن الجمهور يخفتي عندما تطفئ الأنوار و إن الجماهير تنفكك إلى أفراد وحيدين أمام الشاشة و لهذا فقد يتم رؤية الجمهور في ارتباطه بنوع مشابه من العلاقة مع السينما .

فالمؤسسة السينمائية تحتاج إلى جمهور لكي يرشدها إلى نوعية الأفلام التي يفضل مشاهدتها و الجمهور يحتاج لمؤسسة لكي تزوده باحتياجاته من الأفلام التي يريد مشاهدتها و لهذا فإن الدراسة الدقيقة لاحتياجات الجمهور من الأفلام لها أهمية بالغة . (maxfield & michael, 2003, p. 42)

فدوافع الذهاب إلى السينما تختلف من فرد لأخر , ومن عمر لأخر, ومن جنس لأخر , ومن ثقافة لأخرى مع وجود جوانب خاصة تقف وراء فعل الذهاب و نشاط التلقي و هكذا فإن كلا من دراسات المتلقي و دراسات الجمهور تفسر سلوك الجمهور إزاء فعل التلقي و الأسباب و الدوافع التي تتحكم في قبول أو عدم قبول المتلقي للعمل الفني و ذلك عبر محاولة فهمه له.

4.2 مستويات التلقي في السينما الافتراضية :

لقد أثارت هذه المشكلة حبر النقاد و الدارسين منذ القدم منهم من صنف الجمهور إلى "جمهور مثقف يجيد القراءة و الكتابة و جمهور أمي".

(واسطن، صفحة 280)

كما يرى فرويد أن غريزية أو القطع كما يحلو له أن يسميه عاطفة عدائية الأصل لكنها تحولت إلى تعلق إيجابي , و بما أن فرويد يعني بتحليل سلوك الفرد فإنه يرى وجود آلية تماثل بين الفرد و الجمهور , هذه الآلية على مستوى جمهور من الجماهير هي إعادة تكوين الابن لآبيه وإن كان ذلك سيبتدئ من خلال فعل التلقي و أثره للرسالة الشفاهية أو الحركية أو المكتوبة. (المالح، صفحة 52)

و في دراسة جديدة موجهة للعالم العربي إن معرفتنا بالجمهور هي معرفة مصدرها التخمين و الحدس و تجربة الاحتكاك الفردي معرفة لا تركز على ثوابت و نتائج ميدانية , وربما كان لكل منا جمهوره الذي يعرفه و يحدد صفاته قد يكون الجمهور الذي يعرفه المخرج جمهور طبقة شعبية من أطراف المدينة , وقد يكون آخر جمهور طبقة غنية متمتعة بكثير من صغار السن و عند الآخر فئة من الشباب و الفتيان و عند الآخر فئة من الرجال و النساء. (غلو، صفحة 102)

وهكذا تتعد الجماهير و تتضح الملامح و يصبح إدراكنا لحقيقة هذا الجمهور نسبيا في نهاية الأمر و مثل ما كان إدراك ملامح الجمهور و معرفة صفاته مسألة نسبية فإن مطالبه و احتياجاته لابد أن تكون نسبية هي الأخرى ذلك أن الجمهور يتكون عادة من فئات أو طبقات.

3. التكنولوجيا الحديثة و الفيلم السينمائي:

تقدم الفيلم السينمائي خطوة خطوة من الرسوم إلى الصور الفوتوغرافية إلى الصور المطروحة على الشاشة إلى الصوت إلى اللون إلى الشاشة العريضة إلى شاشة الأبعاد الثلاثة, بل لا تزال التجارب العلمية جارية لإضافة حاسة الشم للتجربة الفيلمية بإطلاق عطورا أثناءها. (شتوي، 2008، صفحة 19)

وشهد العقدان الأخيران تصاعدا في العلاقة بين صناعة السينما و بين أحداث وسائط المعلومات و الاتصال و هي شبكة الأنترنت , حيث بدأت العلاقة بين السينما و الأنترنت بشكل تقليدي حيث استغلت السينما الشبكة الوليدة كوسيلة للنشر العلمي و التقني و تصاعدت العلاقة حتى أصبحت الأنترنت وسيلة للنشر أو لعرض الأفلام السينمائية , إضافة إلى تسويقها أو الدعاية لها . (شتوي، 2008، صفحة 21)

و بهذا نجد أن الكمبيوتر أضاف إمكانات مذهلة في علمية الإنتاج السينمائي حيث أتاحت لمخرجي الأفلام إضافة هذه الأخيرة لعبت أدوارا مهمة في الإحداث تشارك الممثلين الحقيقيين وتمثل معهد و لعل السينما الإلكترونية مجرد خطوة على طريق التزاوج بين تقنيات السينما و التقنيات الإلكترونية.

4. افاق الثورة الجديدة في تكنولوجيا السينما:

ساهمت الثورة التقنية الإلكترونية في مجال صناعة السينما في مواجهة مشكلة ارتفاع تكاليف الإنتاج و ذلك من خلال ظهور موجة من المخرجين الجدد يعتمدون شكل أساسي في إنجاز الأفلام على تقنية كاميرات الفيديو الرقمية التي توفر الكثير من نفقات الإنتاج , ولم يتوقف تأثير هذا الاتجاه الجديد على المخرجين الشباب, حيث فرض نفسه و ذلك بسهولة التوزيع. (شتوي، 2008، صفحة 24)

و بالتالي تتيح هذه التكنولوجيا عرض الأفلام على شبكة الأنترنت دون عناء و مع استمرار الجهود نحو زيادة كفاءة و سرعة نقل البيانات عبر الشبكة.

5. التقنية الرقمية و دورها في الصياغة السينمائية:

التقنية الرقمية الموظفة في الإنتاج السينمائي لها دور في صياغة مفاهيم جمالية جديدة مضافة إلى الفنون من حيث الشكل و اللون و طبيعة الأداء و دلالاته و الخصائص الفكرية و الجمالية يفرضها تطبيق تلك البرمجيات الحديثة التي تضفي بعدا أليا و رقميا مضافا إلى البعد الإنساني و يواكب حلة التقدم العلمي شأنها شأن باقي مرافق الحياة و الاحتياجات اليومية و الإنسانية من إضافة دور الإنسان مع برمجيات الحاسوب في الإبداع و الإنتاج الجمالي و التقنية في العمل السينمائي يمكن تعريفها و تحديد مسار عملها بأنها : "مجموعة طرق محددة بدقة و قابلة للتوصل و التركيب

مخصصة لأحداث نتائج محددة و دور التقنية الرقمية مع المبدع حيث يحقق نوعا من التفاعل الحاصل بين تقنيات الفن الرقمي مع بعضها البعض" (الامير، 2015، صفحة 79) من حيث اشتغالها مع بعضها البعض هذا من جهة و بين المبدع و برمجيات الحاسوب لإنتاج العمل السينمائي من جهة أخرى.

6. السينما تدخل عالم الواقع الافتراضي :

إن العمل بين الإنسان و نظام الحاسوب يخلق نوعا من حالة الإدماج الوجداني و العاطفي على تنفيذ الإجازات عالية الدقة في التشكيل و التصميم " ليصبح كل شيء ممكن في إدخال الفن مع التقنية الرقمية لإدخال عالم افتراضي عليها **السايبورغ** -و هي كلمة مشتقة من مصطلحي سيار، وهي حالة تفاعل إنساني مع آلة حسائية يسمح بتداخل دلالي (نفسي عقلي خيالي) بين قدرات الإنسان و الآلة (برمجيات الحاسوب). (الامير، 2015، صفحة 80)

و هو بالتأكيد ينتج عنه نشاطا إبداعيا واسعا دلاليا و جماليا في الخلق و الإنتاج و الإبداع السينمائي على شكل تعبيرية تعتمد التصميم و الخيال و التركيب لا على المادة أو الخامة في خلق الحدث .

ومن أهم سمات العصر الحديث انتشار الثقافة الجماهيرية على نطاق واسع ، وما نجم عنه من استهلاك للخبرات الثقافية فكيف تبسط الثقافة الجماهيرية سلطتها على كل ما له علاقة بذوق المستهلك مشاهدا كان أو مستمعا أو قارئا ؟ و ما هو الدور التي تلعبه الوسائط الحديثة ، منذ اكتشاف الفيلم و من بعده التلفاز ، فضلا عن تلك التي كانت رائجة في منتصف القرن التاسع عشر حيث تتمثل وظيفة وسائل الاتصال الجماهيري كلها سواء كانت تلفازا أو سينما في استبدال قوة الحدث و فرادته و حيويته بوحدات مرئية صوتية يصير العالم بواسطتها مجزءا إلى ألف جزء و تفتقد الأحداث أهميتها و تحل العلامات الصور محل الأشياء حيث يصبح الدال هو نفسه المدلول ... و عرض الاتجاه نحو العالم عبر الصورة ، فإن الصورة ذاتها ترتد على نفسها من خلال الهروب من العالم وفي ذات السياق يغادر بصرنا أكثر فأكثر جسد العالم و يقرأ رسوما عوض رؤية الأشياء ، فتبقى الصورة و يتراجع الواقع و تستبدل أسماء الأشخاص و الأماكن و الأحداث بعلامات بصرية كل شيء موجود في إطار الشاشة و لا داعي للبحث فيما وراءها. (معزز، 2014، صفحة 177)

رغم أن التلفاز هو الوسيط الأكثر شيوعا من حيث سعة البث و كثرة المشاهدين و اتساع دائرتهم و رغم أنه أداة جماهيرية و مختبرا فإنه يبقى مع ذلك موضوع استشكل يخفي التلفاز تنافسا فيه موضوعه الذي يتخذ شكل الصراع الإلكتروني و السمعي -البصري خاصة بعد الثورة الجديدة هي أساسا المعرفة .

و عليه يمكن القول منذ البداية أن العالم الافتراضي هو موقع مبني بين الخيالي و الواقعي ، فيختلف عن الأول في كونه حامل لممكّنات لا نهائية و في العالم الافتراضي يصير كل شيء قابل أن يركب و يعاد تركيبه إلى ما نهاية ، كما إنه يمنح إمكانية القيام بالفعل اصطناعيا أو على نحو اصطناعي . (معزز، 2014، صفحة 227)

من الواضح أن الأنترنت هو أكثر تحقيقا للتفاعل من غيره من الوسائط الثقافية المعاصرة و أكثر من التلفزيون فهو يتيح تفاعلا أنيا و لعبا لحظيا و اختيارا للصور التي تراها و للمعلومات التي ترغب في الحصول عليها بل و تغييرها و تعديلها و إعادة إرسالها فالأنترنت هو أشبه بمكتبة كونية لا تتوقف عن الاتساع و الامتداد، مكتبة تواصلية تحتوي في ثناياها على أشرطة فيديو و أفلام سينمائية و الأهم ما في الأمر هو أن الأنترنت أداة تكنولوجية و في نفس الوقت وسيط ثقافي جماهيري ، بل أكثر من ذلك أهم مكون للعملة ، يروج الأنترنت لثقافة جديدة من أهم سماتها التواصل المباشر. (معزز، 2014، صفحة 228)

و عليه نجد أن التقدم العلمي و التكنولوجي الذي يشهده العالم اليوم ساعد في إيجاد أفاق جديدة للخلق و الإبداع الفني في مجال السينما . ولكن في الفترة الأخيرة فرضت التكنولوجيا الرقمية نفسها بشدة في صناعة السينما و لعل الأثر الفعلي لتطور التكنولوجيا الرقمية في مجال الصورة السينمائية هو أكبر دليل على التأثير المتبادل بين التقنية و الإبداع , فالسهولة الكبيرة و المرونة التي أتاحتها التكنولوجيا الرقمية وتحققت في مجال الصورة السينمائية مثلت في حد ذاتها أساسا إبداعيا , بل أن التوظيف الأمثل لهذا التطور هو ذلك الاستخدام الخلاق و الواعي من الفنان . (ليب، 2016، صفحة 10)

7. السينما و المتلقي :

يعتبر ظهور السينما في المجتمعات الحديثة أول شكل من أشكال و أول وسيلة من وسائل الاتصال الجماهيري وهو المؤشر على دخول الثقافة الجماهيرية عموما و الفن الحديث خصوصا عصرا جديدا هو عنصر الاتصال الذي مهد الطريق لإنتاج , حيث كانت الأفلام عند ظهور السينما تصور في مواقع طبيعية و كانت هذه الأخيرة شيئا جديدا في عالم السينما و جعلتها يد ميله السحرية مبتكرة و مذهلة , وعلى الرغم من كونها تبدو حاليا عملا فنيا ساذجا إلا أنها تعتبر بداية قيمة لاستخدام الديكور في السينما , فبالرغم من الوسائل البدائية التي استخدمها ميله إلا أنه أعطى للمشاهد انطبعا بالجدية و الواقعية و إذا كان مستحيلا مقارنة الأفلام بمقاييس حديثة لصناعة السينما . (جمال، 2013، صفحة 10) وهذا ما يساعد المتلقي على الاندماج و الانفعال بالفيلم السينمائي

وقد تأثرت الأفلام في بدايتها بالأساليب و التقنيات باعتبارها صناعة جديدة حيث لم تستطيع الصورة الصامتة أن تعبر عن نفسها في بادئ الأمر و حتى القرن العشرين حيث شرع اديسون في الانتشار حول العالم حيث بدأ بإدخال الشرح على الفيلم فأصبح يتضمن صورا و كلاما و بدأت الكتابة تروي للناس القصة و تفسر لهم الموضوع و تشرح الحوادث و تعلق عليها. (جمال، 2013، صفحة 12)

وعليه فاستخدام التقنيات الحديثة في مجال السينما يعتمد اعتمادا كاملا في بناء الحدث و بالتالي تحرير الأفلام و المشاهد من عالم إلى عالم آخر تقوده رؤية المخرج و خياله الخصب.

8. التدوق الفني للسينما الافتراضية:

بعد سيرورة و حراك طويلين تجاوزا القرن مرت السينما بتغيرات عدة فبعد بداية شحيحة في العرض الذي فشل في خلق تلقي مقنع , بل شهدت بداية السينما وجود مشاهد منبهرة بالصناعة الألية وليس بالمادة الفيلمية, وشهدت بداية عقود القرن العشرين تطورات مهمة و خصوصا بعد إدخال عنصر الصوت نهاية العقد الثاني من القرن العشرين و تطورت السينما تدريجيا في جلب التلقي الجمعي بعد إفتتاح الصالات حيث ساهمت هذه الأخيرة بشكل كبير بتعريف بالسينما كما خلقت عشاق للسينما . (علاء، 2010، صفحة 135) وبالتالي أصبحت فضاء حيويا للجذب و التعريف عبر عرض الفيلم و المتعة و التشويق من خلال المشاهدة.

فقد تفاوت قيمة و أهمية صالات العرض في كونها بنية مكانية ذات موصفات خاصة فبنية المكان كانت أبعد من أن تكون فقط صالة عرض ليس إلا و تكون مؤهلة في حدود عرض الفيلم على المشاهدين فقط , بل كانت هناك تقنيات عدة تتسابق من خلالها دور العرض و ذلك من خلال تطور المكان تقنيا و يشمل ذلك جميع المقومات المادية 'فكان للصوت ميزته المؤثرة في التوظيف بمساحات جمالية , وليس مجرد فقط في حدود الإسماع و كان لتطوير المؤثرات الصوتية دور حيوي في كسب عملية الصوت قيمة و أهمية و شارك تطوير عنصر الصوت من جهة أخرى تطوير شاشة العرض فقد جرى توسيع مساحتها بشكل فني يمكنها من استيعاب أنظمة تصوير بلاغية . (علاء، 2010، صفحة 137) وكان لذلك تأثيره على التلقي و بالتالي انسداد أكبر و تفاعله مع التطوير أكثر تشويقا .

كما شهدت العقود التي تلت الحرب العالمية الثانية تطورا مهما في البنية السينمائية و في جميع أبعادها التقنية منها في الصناعة المادية للفيلم من مقومات أساسية و مواد مستعملة و من استخدام للمثيرات الوظيفية و الجمالية بوسائل مساعدة و تسخير الوسائل المتاحة للتأثير على المتلقي و قد شمل هذا أيضا دور العرض فصارت هناك دور عرض متحركة و تجاوزت ما كانت عليه من ثبوت , قد يكون ملها المتلقي و هو يجلس لساعات فضلا عما قدمه الحاسوب من دور, وهذا يعد نصرا تقنيا في غاية الأهمية كونه نقل السينما من الواقع المحض التي حققت به بصورة متخيلة تحتل ما لا يتحمله ذلك الواقع , لكن المفارقة الكبيرة التي حصلت بعد تطور المعلومات الاتصالية بشكل سريع وقد لعب دورا مهما في خلق عنصر تلقي جديد. (هنري، 1980، صفحة 220) في هذا السياق يكون التلقي قد وجب عليه باستمرار القيام بعمليات تفسير و حل رموز الصوت و الحركة , فكان بهذا الدور عنصرا من عناصر الفيلم الإدارية و عليه عندما تختصر الأحاسيس المرتبطة بين المتلقي و الفيلم , فثمة تغيير و انعراج لابد من أنه قد يكون في غاية الحساسية حيث يكون المتلقي يتحكم بمسار الفيلم و حركته إلى النهاية و هذا الاختصار للأحاسيس لا يحافظ على ذات التوصيف, بل قد يكون بشكل معاكس حيث يشاهد المتلقي الفيلم و هو متحكم به و لا يتمتع عنه أي مشهد أو لقطة و يكون التقابل تعايشا و ليس فقط مشاهدة كما في الجلوس في الصالة العرض و تكون المتعة أعمق هنا بعد التفاعل التام مع الفيلم و الذي يتمثل ببعد التقابل الحسي ما بين الفيلم كمنعنى حيوي يفضي مشاعرا بين المتلقي الذي هو شعوريا داخل الفيلم بشكل افتراضي. (هنري، 1980، صفحة 223) وبالتالي تعامل المتلقي مع التقنيات البصرية المختلفة عما كان عليه سابقا إذ أن كثير من الدراسات و العروض السينمائية و التيارات و التجارب السينمائية أكدت و ما زالت تؤكد على ذلك.

9. السينما الافتراضية : العولمة في الفن السينمائي

أصبح العالم اليوم يشهد ظاهرة تسمى العولمة حيث تسعى هذه الأخيرة لتوحد فكري ثقافي و اجتماعي و اقتصادي و سياسي نظرا لكونها تحمل تحديا قويا لهوية الإنسان خاصة بما يستهدف توظيف وسائل الاتصال ووسائل الإعلام , فساهمت التقنية الحديثة في تطور العلم و جعله مختلفا عن الأمس فشهدنا في القرن العشرين تصاعدا في العلاقة بين صناعة السينما و بين أحدث و سائط المعلومات و الاتصال حيث تحمل التكنولوجيا دور القوة و السلطة فتتقلنا إلى عالم مفتوح. (قاسم، 2016، صفحة 06)

فالصورة الرقمية الافتراضية تشكلت في مجال السينما كاتجاه جديد يسمى بالسينما الرقمية حيث أنها توغلت في عقل الإنسان المعاصر و غيرت مفهوم السينما من خلال خلق صورة تفاعلية ابتكارية وذلك عبر أسلوب جديد للتواصل و التحوار بين الإنسان و الألة فارتبط العقل البشري بالتكنولوجيا الرقمية للحصول على قدرات حسية و معرفية حديثة جعلت من التكنولوجيا قوام المجتمع المعاصر. (يوسف، 2001، صفحة 07)

فالصورة السيميائية القائمة بالأساس على تقنيات رقمية احتلت عقول الكثير من المشاهدين باعتبار أن السينما الرقمية لها جاذبية لدى المتلقي نظرا لعيشه داخل نظام تكنولوجي يبحث من خلالها عن جمالية جديدة في الصورة السيميائية و التي تنجز عبر مرحلتين الأولى هي التي يصيب فيها المخرج كل طاقته الإبداعية من أفكار و أساليب تقنية لكي تكون الصورة الفيلمية بمستواها الفني المرموق و نصوصها و دقة ألوانها و إشراقها أما المرحلة الثانية فهي أن يكون الجمهور حاضرا في ذهن المخرج بمعنى آخر أن المونتاج حيث يصوغ تصورات بين حجم الفيلم و طوله و عمقه و محتواه و إيقاعه , فإنه يفرض تصورا مركزيا للصورة السيميائية و إتجاهاتها. (يوسف، 2001، صفحة 09)

وعليه أصبحت التكنولوجيا الرقمية تشكل أداة أساسية في صناعة السينما العالمية , هذه السينما التي تتوجه بالأساس إلى الشباب المتطلع على كل ما هو حديث و الذي يبحث عن الإبحار التقني الذي فاق و تجاوز كل الحدود الزمانية و المكانية فهيمت السينما الأجنبية بشكل واضح بفضل الثورة الرقمية و احتلت عقول الأغلبية من المشاهدين .

10. تأثير السينما على المتلقي :

تعد الوسائل الإعلامية جانبا مهما في حياتنا اليومية كبشر , حيث تعمل هذه الأخيرة و منها السينما على تأدية أدوار مهمة في سير مجريات حياتنا و التأثير فيها و في تعزيز ارتباطنا بها و بعدم قدرتنا على التخلي عنها , وذلك لتوفرها و سهولة الوصول إليها ,والسينما من أكثر الوسائل الإعلامية و الاتصالية تأثيرا في جميع فئات الجمهور و خصوصا فئة الشباب حيث أنها تحولت من أداة للتسلية و المتعة إلى أداة تعليم و تثقيف و أنها أصبحت تقدم أدوارا اجتماعية و تنمية مهمة. (الدين، 1967، صفحة 83)

و لذلك تعتبر الأفلام السينمائية من أكثر وسائل التواصل في التأثير في الشباب كونها تؤدي رسائل اتصالية سلبية أو إيجابية ذات تأثير قوي منها ما هو موجه و منها ما هو عفوي. (الدين، 1967، صفحة 85)

فالسينما من أقوى الوسائل الاتصالية التي تؤثر في المشاهدين و تصوغ الصور الذهنية لديهم .

حيث تقوم السينما في التأثير في الناس من الناحية الإيجابية أو الناحية السلبية حسب طبيعة الفيلم ,حيث تعتبر الأفلام السينمائية مثل باقي وسائل الإعلام ذات تأثير على الأطفال و على الكبار ,و يعتبر هذا التأثير هاما من النواحي التربوية و السلوكية و العلمية و الثقافية و الاجتماعية و الدينية ,كما تلعب السينما دورا فعالا في التطور و التقدم الثقافي و الحضاري لدى الشعوب ,حيث تعتبر عاملا مؤثر و فعال في الحياة الاجتماعية و إذا ذهبنا إلى أهداف التجارة سوف نفشل في تحقيق الأهداف الثقافية و الإعلامية الأخرى ,كما تعد كذلك من أكثر وسائل التعبير خطورة و من أكثرها تأثيرا في المجتمع. (الدين، 1967، صفحة 86)

وعليه نجد أن التطور الهائل في تكنولوجيا التواصل غير أنماط كثيرة في الحياة و أضاف أعباء جديدة في حياة الفرد و المجتمع إذ أصبحت لا غنى عنها لما تقوم به من وظائف في مختلف مجالات الحياة.

فالسينما بإمكانها أن تغير آراء الجمهور المتلقي و توقعاتهم للمستقبل بسهولة حيث أن الأفلام الجيدة لها بشكل شبه دائم وقع تأثيري ساحق على المشاهد الذي يكون علاقة مع السينما ,كما هناك العديد من الطرق التي تمكن الأفلام من التأثير على المجتمع و العالم الذي نعيشه اليوم حيث أن البعض منها إيجابي و الآخر سلبي , وبسبب الإنتاج السينمائي الضخم أصبحت تمثل جزءا كبيرا في حياتنا و أضحت ذات تأثير عام وكبير. (ميتري، 2009، صفحة 68) فبعض الأفلام هي بمثابة دروس تاريخ للمشاهد لأنها ترينا أحداث الحياة الماضية.

باستمرار و بمختلف الطرق يحاول الناس تقليد ما يرونه في الأفلام كمثل يتأثر الكثير من المشاهدين الشباب بالعنف في الأفلام ويحاولون أن يصبحوا مثل الشخصيات شريرة النوايا و ليس العنف و حسب هو الطريق الذي يسعى فيه الناس لتقليد أبطالهم , فالأفلام التي تتضمن شخصيات مدخنة تجعل الشباب في العادة يريد التدخين و بالرغم من ذلك هناك أيضا جانبا إيجابيا لهذه الرغبة في التقليد فأحيانا يحصل الناس على الإلهام من شخصيات بجنونهم فيدفعهم ذلك العمل على أنفسهم. (ميتري، 2009، صفحة 71)

ربما أكثر طرق الأفلام تأثيرا على المجتمع هي طريق إعطاء الفرد فرصا للخيال و الحصول على الإلهام عما يريد أن يكونه رغم أن ذلك قد يبدو عظيما إلا أن له جوانب سيئة و لذا و لكون السينما هائلة التأثير على المجتمع , و لكون هذا التأثير ذي حدين و يجب على استديو هات الأفلام أن تكون حريصة على ما تتضمنه أفلامها ,لأن أصغر الأشياء قد تؤثر على المشاهد كما أنه على الجمهور أن يكون حريصا بصدد ما يتعلمه من الأفلام التي بإمكانها أن تغيره أو تدفعه لإعمال غير مشروعة ,لكن كل ما على العامة فعله هو أن يفكروا بدقة و لا يسمحوا للأفلام أن تغير شخصياتهم.

11. الخاتمة:

مهما يكن فإنه من الاستحالة دراسة كل متفرج أو كل مشاهد و ذلك لاختلاف الطبائع البشرية في شتى الميادين الاجتماعية و الثقافية و السياسية الخ إذ أن في نهاية المطاف تمكن أهمية مشاهدة أفلام الواقع الافتراضي بأن المشاهد المتلقي لهذه الأفلام هو من يتحكم في ما يراه

و يختاره لنفسه و الجانب الذي يريد التركيز عليه في القصة و يختار التفاصيل التي تحمه و تشغله و من هنا يستطيع المشاهد أن يصدر تقييمه و حكمه على ما يشاهده أمامه دون تدخل من المخرج أو دون توجيه منه سواء بوضعية الكاميرا أو بأحجام اللقطات.

الهوامش:

1-phillips.patrik ;spectator,audience and response an introduction to film studies , nelmesjill editor 3ed ,london , newyourkrouledge ,2003,p 93

2-op.cit ,p94

3-غوستاف نومور, سيكولوجيا الجماهير, تر صالح قاسم, دار انساق, بيروت 1996, ص 06

4-شاكر عبد الحميد, الفصيل الجمالي, دراسة في سيكولوجية التذوق الفني, سلسلة عالم المعرفة , مطابع الكويت 2001,, العدد 267. ص 67

5-نفس المرجع ,ص 170

6-المرجع نفسه , ص 175

7-maxfield ;seanmichael ;media at the moviesanalyzing the movies –viewing audience ,ma ; floridauniversity of florida 2003,p41

8-op.cit ;p 42

9-ميكائيل واطسن, مستويات التلقي , ملحق المقالات , ص 280

10-د غسان المالح , المسرح و اشكالية الجمهور , كتاب ضمن منشورات المؤسسة العربية للدراسات و النشر في بيروت , ص 52

11-د ابراهيم عبد الله غلوم , اسئلة النقد و اشكالية الجمهور , ضمن سلسلة اجاث و تجارب تصدرها اللجنة الدائمة للفرق المسرحية الاهلية في دول الخليج العربي , ص 102

12-اشرف شتوي ,السينما بين الصناعة و الثقافة , دراسة نقدية , الهيئة المصرية العامة للكتاب , القاهرة , 2008, ص 19

13-نفس المرجع ,ص 21

14-المرجع نفسه ص 24

15- احمد محمد الامير , جماليات العناصر الفنية في العروض المسرحية , مجلة جامعة بابل مج 23 ع 01 2015 ص 79

16- نفس المرجع , ص 80

17-عبد العالي معزوز , فلسفة الصورة , الصورة بين الفن و التواصل افريقيا الشرق الدار البيضاء , المغرب , 2014, ص 177

18- نفس المرجع , ص 227

19- المرجع نفسه , ص 228

20-اشرف مصطفى لبيب, التصميم الافتراضي للمنظر السينمائي , الهيئة العامة للقصور الثقافة , القاهرة , ط 1, 2016 , ص 10

21- هشام جمال ,تص مذكور ثابت ,التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث ,دراسات و مراجع السينما ,مصر , 2013,ص 10

22- نفس المرجع ,ص 12

23-عبد العزيز علاء, ما بعد الحداثة و السينما , منشورات وزارة الثقافة , دمشق , 2010, ص 135

24- نفس المرجع ,ص 137

- 25- اجيل هنري ,علم جمال السينما ,تر ابراهيم العريس ,دار الطليعة ,بيروت , 1980, ص 220
- 26- نفس المرجع ,ص 223
- 27- حسن قاسم ,سيمياء الصورة السيميائية ,دار الشؤون الثقافية العامة, ط 1, 2016, ص 06
- 28- عقيل مهدي يوسف ,جاذبية الصورة السيميائية ,دار الكتاب الجديدة المتحدة ,بيروت , ط 1. 2001, ص 07
- 29- نفس المرجع ,ص 09
- 30- توفيق سعد الدين , قصة السينما فى العالم , دار الكتاب العربي للطباعة و النشر , 1967, ص 83
- 31- نفس المرجع ,ص 85
- 32- المرجع نفسه ,ص 86
- 33- جان ميتري , مدخل الى علم الجمال و علم نفس السينما ,تر عبد الله عويشق , منشورات وزارة الثقافة , المؤسسة العامة للسينما , دمشق , 2009, ص 68
- 34- نفس المرجع , ص 71

