

جمهور السينما من الكاميرا المظلمة إلى الذكاء الاصطناعي - محاولة استقراء التحولات في أشكال المشاهدة

Cinema Audiences from the Camera Obscura to Artificial Intelligence:
An Attempt to Extrapolate Shifts in Viewing Patterns

خراب محمد زكرياء¹

mz.kherrab@univ-djelfa.dz

تاريخ الاستلام: 2026/03/30 تاريخ النشر: 2026/06/11

Received: 30/03/2026 published: 11/06/2026

ملخص المقال:

تروم هذه الورقة البحثية في محاولة استقراء أشكال المشاهدة الجماهيرية للصناعة السينمائية، والتي شهدت تحولات عديدة منذ ظهور الكاميرا المظلمة إلى رواج الذكاء الاصطناعي، حقبة زمنية طويلة تعددت فيها أساليب الإنتاج والعرض، وتنوعت أيضا فيها الأغراض والتوجهات الفنية، الجمالية، الاقتصادية والسياسية، بما جعل فعل المشاهدة يتطور ويأخذ أبعاد وأنماط متباينة. وقد تبين في المجمل أن فعل المشاهدة تحول بين الشكل المدفوع أو المجاني، الفردانية والجماعية، الذوق الواحد والأذواق المتنوعة بتنوع الأفلام، بين الضحك والجد والخوف والمأساة والخيال والفجاء والنجومية، البساطة والتذوق الراقي والنقدي، بين قيود التحكم في وقت العرض ومدتها ونوعيتها ومسار أحداثها، إلى التحرر شبه التام في ضبط إعدادات كل ذلك.

كلمات مفتاحية: الجمهور، فعل المشاهدة، السينما، الذكاء الاصطناعي، الفيلم.

Abstract:

This research paper seeks to examine the evolving modes of viewing within the film industry, which has undergone profound transformations from the era of the camera Obscura to the contemporary rise of artificial intelligence. Over this extensive historical trajectory, production and exhibition practices have diversified, accompanied by shifts in artistic, aesthetic, economic, and political aims and orientations. As a result, the act of viewing has itself developed, assuming multiple dimensions and patterns. It has oscillated between paid and free access, individual and collective experiences, and between a unified taste and a plurality of preferences reflecting the diversity of films ranging from comedy, seriousness, fear, tragedy, fantasy, and surprise to stardom. Viewing has similarly navigated between simplicity, cultivated and critical appreciation, and between earlier constraints over viewing time, duration, quality, and narrative structure, and today's near-complete freedom to control and configure these dimensions.

Keywords: Audience; Viewing; Cinema; Artificial Intelligence; Film.

(1) جامعة زيان عاشور الجلفة (الجزائر).

مقدمة:

شهدت صناعة السينما تطورات عدة من عصر الكاميرا المظلمة وإسهام الإخوة "لوميير **Lumière**" في تصدر مشهد هذه الصناعة، إلى غاية الذكاء الاصطناعي والمنصات الرقمية، فتغيرت معها أشكال المشاهدة بالنسبة للجمهور المتلقي، على نحو يصعب حصره وترتيبه نظرا لكثرة المستحدثات التقنية وطرق التفاعل الجماهيري من حيث الكم والنوع المجاني أو المدفوع، بصرف النظر عن كيفية فحص وتذوق الفيلم وفهم رسالته.

تأتي هذه الورقة البحثية كمحاولة لاستقراء التحولات في أشكال المشاهدة للصناعة السينمائية وعلاقتها بنوعية وحجم التقنيات المتاحة للإنتاج والعرض، بتطبيق المنهج الاستقرائي على بعض الكتابات المتخصصة - الأكاديمية والإعلامية - في هذا المجال. نفترض أن فعل المشاهدة تعددت أشكاله بفعل تنوع التقنيات المستخدمة في صناعة وعرض المنتجات السينمائية من جهة واستعدادات الجمهور المتلقي على الصعيد التقني والفني والاقتصادي من جهة أخرى.

وعليه نطرح التساؤل الرئيس الآتي: كيف تحولت أشكال المشاهدة الجماهيرية للصناعة السينمائية عبر الزمن؟ سنحاول الإجابة عن هذا التساؤل من خلال عرض ثلاثة مباحث أساسية: الأول نضبط فيه مفهومي جمهور السينما وفعل المشاهدة، فالثاني أين سنستعرض تاريخ أهم التقنيات التي ساهمت في تطور السينما، أما الثالث والأخير فنستقرئ من خلاله أهم التحولات التي شهدتها فعل المشاهدة عبر الزمن.

ضبط المفاهيم (جمهور السينما والمشاهدة)

1.2 مفهوم جمهور السينما:

- أ. لغة: الجمهور هو الرمل الكثير المتراكم الواسع، وجمهور الناس معظمهم أو جُلُّهم (الأنصاري، 1290، صفحة 206)، أما السينما فتشير المصادر أن أصل الكلمة هو "سينماتوغراف **Cinématographe**" يعود إلى فيفري 1892، إذ كانت تُشير حصريًا إلى الاختراع الجديد **Cynématographe** الذي ابتكره "ليون بولي **Léon Bouly**"، والذي كان أول من قدّم براءة اختراع بهذا الاسم، قبل الأخوين "لوميير" بثلاث سنوات. تتكون كلمة "سينماتوغراف" من كلمتين يونانيتين قديمتين "kinema" وتعني "حركة" و"graphie" وتعني "يكتب"، وهكذا، كان المقصود الآلة القادرة على "تسجيل الحركة" (Imbert, 2024).
- ب. اصطلاحاً: للجمهور معان عدة، كونه يستخدم كترجمة لمصطلحين إنجليزين، الأول **Audience** الذي يشير إلى الأفراد الذين يتعرضون لوسائل الإعلام، أما الثاني **Public** فيدل على المجموع العام للأفراد (عبادة و أهناي، 2017، صفحة 182)، والأول أهم بالنسبة لنا. أما السينما فهي فن الصور المتحركة، أي أن الحركة والاستمرار سبب وجودها والتعبير الأهم عن إبداعها وعبقريتها (الزغي، 2020، صفحة 112). وهي أيضا فنّ إنتاج وإخراج الأفلام التي تُعرض على الشاشة البيضاء أمام التّأظيرين. ويطلق عليها كذلك الفنّ السّابع، الفيلم، التصوير السينمائي، دار أو صالة لعرض الأفلام والصّور المتحرّكة (معجم المعاني، 2025).
- من خلال ما سبق ذكره عن كل مفهوم فإن جمهور السينما هم جمع من الأفراد يستهلكون ما تنتجه الصناعة السينمائية عن طريق فعل المشاهدة.

2.2 مفهوم المشاهدة:

أ. لغة: نقول شاهد فلان شيئاً أي رآه وعينه (معجم الرياض للغة العربية المعاصرة، 2023). نفهم أن مغزى المشاهدة في اللغة يشترك بين الوقع البصري للمحسوسات وهو الرؤية والمعاينة، أي الفحص بما يحقق الفهم والتذوق. اصطلاحاً: ترتبط في مجمل الدراسات بالتلفزيون، فالمشاهد هو الناظر والمتفرج، والذي يقضي فترة معينة -قصيرة أو طويلة- في متابعة البرامج التلفزيونية (طش، 2017، صفحة 323).

➤ من خلال ما سبق ذكره فإن مشاهدة السينما هي الطريقة التي يقع بها المحتوى المرئي المسموع للفيلم على عين المشاهد، بحيث يستغرق في محاولة فحص وفهم وتذوق عناصره الجمالية، الفنية والفكرية.

تطور تقنيات صناعة الفيلم-السينما

شهدت السينما تطورات عديدة، بحيث ظهرت عدة تقنيات ساهمت بشكل كبير في ازدهارها وفرض نفسها على سوق جمهور المشاهدين، وبما أن لكل تقنية حقبة وسياق ثقافي، سياسي، اجتماعي وفني خاص، فإن فعل المشاهدة يتماهى مع هذه المتغيرات على نحو واضح أحياناً وغير واضح أحياناً أخرى، لأسباب متفرقة تجمع بين عوامل التبنّي للمبتكرات الجديدة في هذا المجال على الصعيد التقني والفني والفكري، وأيضاً الاقتصادي بقدرة اقتناء أجهزة العرض وغيرها. لذلك وجب التركيز جيداً على مسار تطور هذه الصناعة لفهم تطور فعل المشاهدة، والذي نحاول إيجازه فيما يلي:

1.3 من الكاميرا المظلمة إلى التصوير السينمائي:

1- الكاميرا المظلمة La camera Obscura:

في العصور القديمة، اكتشف الإنسان الكاميرا المظلمة، إذ من خلال غرفة مظلمة مثقوبة، تُسقط أشعة الشمس صورة على جدار، ويصبح عرض هذه الصور مشهداً رائعاً، وجاذبية ترفيهية.

2- بداية إعادة إنتاج الحركة:

في مطلع القرن الثامن عشر، ظهر "الفانوس السحري La fameuse lanterne magique" باستخدام عملية إسقاط الضوء على لوح زجاجي مطلي، عُرضت صورة متحركة أمام الجمهور، ورغم بدائيتها، إلا أن حركة الصورة شهدت قبولاً كبيراً.

في الوقت نفسه، ظهر مفهوم الاستمرارية، وهو أساسي لإدراك الحركة. كما ظهر كل من الثوماتوب Le Thaumatope

والزوتروب le Zootrope.

3- اختراع التصوير الفوتوغرافي:

من الصعب تحديد تاريخ اختراع التصوير الفوتوغرافي نظراً لاختفاء الصور الفوتوغرافية الأولى، ومع ذلك، تشير المصادر أن 1816 كانت سنة بداية ظهوره، أما سنة 1827 فكان تطبيقه الفعلي، إذ قبل حوالي 80 عاماً من أول عرض فيلمي، نجح الباحث "نيسيفور نيبس Nicéphore Niepce" في التقاط صورة فوتوغرافية وإعادة إنتاجها على لوح مطلي بملح الفضة، فأصبح تصوير الواقع من خلال إعادة الإنتاج ممكناً.

4- ظهور جهاز الكينيتوسكوب وبداية الدفع المالي لمشاهدة الفيلم:

في عام 1893، غزت أجهزة الكينيتوسكوب Le Kinéscope المعارض، فمن خلال ثقب صغير، كان المشاهد يدفع عملة صغيرة ليقوم بتدوير ما يشبه عجلة تعرض صورة متحركة، ويُلاحظ أن الدفع مقابل المشاهدة يُمثل الأيام الأولى لصناعة السينما.

5- بدايات التصوير السينمائي:

بفضل اختراع بديع يُشبه آلة الخياطة، أطلقا عليه اسم "السينماتوغراف"، نجح الأخوان "لوميير" (Auguste et Louis) في تصوير الواقع ثم عرض صور متحركة بسرعة 16 إطارًا في الثانية، حيث نظرًا أول عروض سينمائية عامة في 28 ديسمبر 1895، وفي عام 1896، قاما بجولة ترويجية لاختراعهما، وسمحا للعديد من الأفراد والشركات باستخدام هذه التقنية نفسها من خلال نظام ترخيص الجهاز. ومع ذلك، وإلى غاية عام 1903، لم تكن السينما سوى عامل جذب وفرجة للقطات "وصول قطار إلى محطة لاسيوتا"، فكان من الصعب الحديث عن السرد أو حتى عن العمليات السينمائية.

ومع ذلك، سُمِّكَن السينما، كأداة بحثية وعلمية، من إحراز تقدم كبير في دراسة الحركات التي لا تستطيع العين وحدها تحليلها أو إدراكها. ولننظر، على وجه الخصوص، إلى عمل عالم وظائف الأعضاء "إتيان جول ماري Étienne-Jules Marey" حول "حركة الحيوانات" باستخدام التصوير الزمني، أو إلى عمل "إدوارد جيمس موغريديج Edward James Muggeridge" حول التحليل الفوتوغرافي للحركة، والذي أسماه لاحقًا "وصف حركة الحيوانات"، وعلى هامش ذلك، ساهم عمله في إحداث تقدم ملحوظ في تصوير الرسامين للحركة المعقدة لسباق الخيل، والتي كانت تُصوَّر بشكل سيء سابقًا.

2.3 من استخدام الصوت لأول مرة إلى الكوميديا:

1- استخدام الصوت لأول مرة في السينما:

ظهرت أولى محاولات دمج الصوت والصورة بفضل عمل "جورج ديميني Georges Dmeny" على جهاز فوتونوسكوب Phonoscope عام 1892، حينما تمكن من تسجيل أول كاميرا وجه لأغنية "أحبك" على قرص زجاجي، وكان التقارب بين الصوت والصورة يتقدم بشكل جيد ومستمر.

يُذكر أن "الصوت" موجود منذ فجر السينما، وقد قدّمه ممثلون وأوركسترا أثناء العرض، مع موسيقى حية، لِيُستغل بتسجيله على شريط وإعادة عرضه المتزامن مع العرض، مما ساهم في تطوره.

2- نشأة السينما الصامتة- بحثًا عن اللغة:

أنتج "جورج ميليس Georges Méliès" أول فيلم ناجح، "رحلة إلى القمر"، عام 1902، بُنيت اللغة السينمائية كفن سردي، حيث برزت المؤثرات الخاصة، والمونتاج، وسرد القصص، والممثلون... ولأن الصوت لم يكن موجودًا بعد، استخدم ميليس نظامًا من البطاقات لسرد قصته (تعبير عن عناصر الديكور بما يوحي للمكان وعمقه وتغير زمن الأحداث).

3- سينما البورليسك والدعاية السوفيتية:

ظهر أول نوع سينمائي يسمى "البورليسك burlesque"، عام 1908، عندما اعتُبرت السينما فنًا، بفضل ممثلين مثل "أندريه ديد André Deed" و"ماكس ليندر Max Linder".

من 1908 إلى 1913 تبلورت لغة السينما تدريجيًا، ولا سيما بفضل "دي. دبليو. غريفيث D.W. Griffith"، من خلال نسخ سردية المسرح في الولايات المتحدة الأمريكية وفرنسا أيضًا، إلا أنها وجدت استخدامًا مختلفًا في الاتحاد السوفيتي، الذي وضع بعد ثورة

أكتوبر 1917 القواعد السينمائية الجديدة بفضل "دزيغا فيرتوف Dziga Vertov" و"سيرجي آيزنشتاين Sergei Eisenstein"... وكان الهدف هو استخدام هذا الشكل الفني الطبيعي في خدمة الدعاية الشيوعية بنشر روعة النظام السوفييتي بين أكبر عدد ممكن من الناس. هنا أصبحت لغة السينما تجريبية ووسيلة سياسية.

4- الانطباعية والتعبيرية على الشاشة الفضية:

في الوقت نفسه، كانت هناك حركتان طليعيتان أيضا هما الانطباعية في فرنسا والتعبيرية في ألمانيا. بدأت الانطباعية عام 1916، لكنها اكتسبت زخمًا عام 1921 واستمرت حتى أواخر عشرينيات القرن الماضي، إذ كانت اللغة البصرية هي الأهم بالنسبة للانطباعيين الذين حاولوا خلق سيمفونية من الصور المبهجة، وكان من بين أهم مخرجي هذه الحركة: "جيرمين دولاك Germaine Dulac"، "مارسيل ليربييه Marcel L'Herbier"، "أبيل غانس Abel Gance"، و"رينيه كلير René Clair" و"جان إبستين Jean Epstein".

انطلقت التعبيرية عام 1919 مع فيلم "حجرة الدكتور كاليغاري Le Cabinet du Dr Caligari" لـ "روبرت واين Robert Weine"، حيث أبرزت معاناة المجتمع الألماني آنذاك، من خلال استخدام أصيل للمواقع ونبرة خيالية تعكس قلق العصر، بلدان، بيئتان مختلفتان... وغيرها من الأساليب.

5- سينما الكوميديا: من باستر كيتون إلى تشارلي تشابلن:

يُخلّد التاريخ "تشارلي تشابلن Charles Chaplin" كمخرج، وخاصةً كممثل كوميدي أسطوري، إلا أن أسطورة السينما الصامتة، الممثل الأمريكي "باستر كيتون Buster Keaton"، سبقه في ذلك بتقديمه أدوارًا خلّدت اسمه في ذاكرة الجمهور الأمريكي، إذ لا يغيب أول أدواره في فيلم "Le Mecano de la General"، الذي لعب فيه دور البطل غير المتوقع، سائق قطار ضعيف يُغيّر مجرى الحرب بفضل دهائه، حيث حقق كيتون أعلى معدل أفلام، فكان من أوائل أساطير هوليوود، ونجمًا سينمائيًا صامتًا. ألهم النجاح الهائل لكيتون مع معاصريه أعظم الممثلين، بدءًا من تشارلي تشابلن الذي سيمنحه الأضواء بعد ذلك بكثير، في فيلم "Limelight" في عام 1952.

بفضل السينما الصامتة، وقعت أمريكا في غرام السينما، وولدت هوليوود. وبرز أيضا في فرنسا وأوروبا مخرجون عظماء.

3.3 من ميلاد هوليوود الأمريكية إلى الانتقال النهائي نحو الألوان:

1- هوليوود-ميلاد استوديوهات السينما الأمريكية الأسطورية:

أُفتتحت أولى استوديوهات هوليوود الكبرى، مثل Laet (التي أصبحت لاحقًا شركة Columbia Pictures)، أبوابها عام 1918، وفي العام التالي، تولّت كولومبيا إنتاج الأفلام، مما أدى إلى بزوغ فجر صناعة السينما الأمريكية العظيمة كما نعرفها اليوم، بديكوراتها الجميلة والبارعة وأفلامها الباذخة.

وفي عام 1912، أسس "كارل لايملي Carl Laemmle" استوديو آخر، وهو Universal Pictures، وابتكر أسلوبًا أقرب إلى البورليسك، بمؤثرات بصرية مذهلة وشخصيات أسطورية مثل "فرانكشتاين Frankenstein" و"دراكولا Dracula"، استخدمها في أفلامه، وهكذا نجح في ابتكار نوع جديد من أفلام الرعب، في تقليد أمريكي شهد بالفعل تكيف أعمال "إدغار آلان Poe Edgar Poe" مع السينما.

2- ظهور السينما الناطقة وزوال السينما الصامتة:

صدر أول فيلم ناطق، وهو فيلم "مغني الجاز **Le chanteur de jazz**" كما أشرنا سلفاً، عام 1927، ولم يخلو الانتقال إلى السينما الناطقة من صعوبات، إذ تراجعت مسيرة العديد من الأسماء اللامعة في عالم السينما لفشلها في التأقلم. أدى هذا إلى نهاية السينما الصامتة في ثلاثينيات القرن الماضي، ولم ينجح في تحقيق هذا التحول سوى عدد قليل من الممثلين بسبب تراجع أهمية تعابير الوجه والإيماءات بشكل ملحوظ، وانتقلت إلى أداء أكثر طبيعية، حيث أصبح للصوت والنغمة أهمية بالغة، ويُعد تشارلي تشابلن خير مثال على ذلك.

في الوقت عينه، استمرت شبكة التوزيع الأمريكية في التوسع، لتصبح في نهاية المطاف جزءاً هاماً من صناعة السينما العالمية، ولا تزال كذلك. وهكذا، وصل كل ما تُنتجه هوليوود إلى أوروبا بحلول ثلاثينيات القرن العشرين، فكان الجمهور الفرنسي على دراية بالنجوم الأمريكيين بقدر معرفته بالممثلين الفرنسيين. كما أدركت الولايات المتحدة الثقل الاقتصادي الذي يمكن أن تمثله صناعة السينما، بالإضافة إلى الأصول الثقافية التي يمكن أن يمثلها هذا الفن كقوة ناعمة في نشر أسلوب الحياة وطريقة التفكير.

3- ظهور السينما الملونة:

منذ بدايات السينما، سعى المخرجون إلى إدخال الألوان في الأفلام، فكانت التجارب الأولى ما بين 1895-1920، إذ تمثلت المحاولات الأولى في تلوين الصور يدوياً، إطاراً بإطار، كما فعل جورج ميليس، ثم ظهرت تقنيات أخرى، مثل **Le pochoir** والأصباغ الكيميائية، التي استخدمتها استوديوهات "باثيه **Pathé**"، لا سيما في عملية **باثيكولور Pathécolor**. في عام 1908 كانت تقنية **كينيماكولور Le Kinemacolor** أول تقنية تجارية لإنتاج الأفلام الملونة، باستخدام نظام ثنائي اللون (أحمر وأخضر). ورغم نجاحها النسبي، ظلت محدودة من حيث تجسيد الألوان وسلاسة أدائها. لكن تقنية **تكينيكولور Technicolor** (1920-1950) أحدثت ثورة في عالم السينما بتقديمها تقنية ثلاثية الألوان (أحمر، أخضر، أزرق)، ولم تحقق النسخة الأولى، التي طُوّرت عام 1918، نجاحاً فورياً، ولكن بحلول عام 1932، أصبحت ثلاثية الألوان هي المعيار في إنتاج الأفلام الملونة.

4- الانتقال النهائي إلى الألوان (1950-1970):

في خمسينيات القرن الماضي، أصبح اللون هو السائد مع ظهور تقنية **إيستمان كولور Eastmancolor**، وهي تقنية أكثر توفيراً وأسهل استخداماً من **تكينيكولور**. مثل هذا الانتشار الواسع نهاية تدريجية لسينما الأبيض والأسود، على الرغم من استمرار بعض المخرجين في استغلالها لأغراض فنية (فيلم "سايكوس **Psychose**" لـ "هيتشكوك Hitchcock" عام 1960، وفيلم "الثور الهائج **Raging Bull**" لـ "سكورسيزي Scorsese" عام 1980).

أحدث إدخال الألوان تحولاً جذرياً في التدرج السينمائي والسرد، واستخدم المخرجون لوحات الألوان للتعبير عن المشاعر، وبناء تركيب الصورة، وتعزيز رمزية المشاهد.

4.3 من العصر الذهبي لهوليوود إلى الذكاء الاصطناعي:

1- عصر ذهبي جديد لهوليوود:

في سبعينيات القرن الماضي، دخلت السينما الأمريكية مرحلة جديدة، إذ بدأت الاستوديوهات الكبرى تُصدر عددًا أقل من الأفلام مقارنةً بالماضي. أما هوليوود لا تزال تُلهم الأحلام حينما انتقلت إلى الضواحي حيث بُنيت "مصانع الأحلام".

ثم، تدريجيًا، خلال ثمانينيات القرن الماضي، سيطرت الإنتاجات المستقلة لأسباب اقتصادية وسياسية، وأصبحت السينما الشعبية سينما سائدة: أفلام مثل "المدمر Terminator" (جيمس كاميرون James Cameron)، و"العودة إلى المستقبل Retour vers le future" (روبرت زيميكس Robert Zemeckis)، و"إنديانا جونز Indiana Jones" (ستيفن سبيلبرغ Steven Spielberg) ... مثلت هذا النوع الجديد من السينما.

رافق هذا التطور أيضًا ازدهار السينما الأمريكية خارج أمريكا: في أوروبا، بالأخص فرنسا... مع انهيار الاتحاد السوفيتي، الذي بات سوق ضخمة للاستيلاء عليها (واستعادتها)، لم تكن هوليوود تُفوّت هذه الفرصة الثمينة.

2- تقنية الأبعاد الثلاثية في السينما:

صاحب ظهور تقنية الأبعاد الثلاثية في السينما وعود كثيرة: الدهشة، السحر والأصالة... لكن هذه التقنية، وبشكل متزايد، أصبحت مرادفةً للارتباك، الغثيان والملل.

اليوم، لم نعد نناقش هذه القضايا، بل نكتفي بالسخرية منها، فبينما لا تزال أفلام الأبعاد الثلاثية تُصنع مثل فيلم "جاذبية Gravity"، غالبًا ما تُهمَّش أو تنحرف عن أهدافها الأولية، على سبيل المثال انحرف فيلم "جوراسيك وورلد Jurassic World" عن مسار سابقه، اللذين صُوّر كلاهما بتقنية الأبعاد الثنائية.

وقد أحدث فيلم "أفاتار Avatar" ضجةً كبيرةً عندما كشف عنه جيمس كاميرون للجمهور، حتى أن الفيلم حقق أرقامًا قياسية في شباك التذاكر. ومع ذلك، وحتى في ذلك الوقت، كثرت الانتقادات لافتقار الفيلم إلى حبكة درامية، طغيان جودة الصور -بفضل تقنية ثلاثية الأبعاد- على المحتوى. وهذا، في الواقع، ما يُنتقد عمومًا بشأن السينما ثلاثية الأبعاد.

إلى جانب وعود سينما الأبعاد الثلاثية بالمشاهدة المبهرة، لم تجذب جمهورًا كبيرًا منذ ذروتها أواخر عام 2011، وتُفسّر العديد من العقبات التكنولوجية محدودية هذا الابتكار. أولًا، يتطلب مشاهدة هذا النوع من الأفلام في دور العرض نظارات، كما أن سعر الدخول أعلى من سعر الأفلام التقليدية. ثانيًا، يكاد يكون من المستحيل مشاهدة الفيلم مرة أخرى بعد عرضه في دور العرض، نظرًا لفشل أجهزة التلفزيون ثلاثية الأبعاد لدى عامة الناس (Apprendre Le Scénario , 2025).

3- السينما في عصر الذكاء الاصطناعي:

لم تأت فكرة استخدام الذكاء الاصطناعي في الصناعة السينمائية عبثًا، أو لمجرد التطور التقني في مجال صناعة المحتويات الرقمية، بل كان للسينما دورا في استشراف إمكانية استخدامه مستقبلا في هذا الشأن، سيما في بعض الأعمال الخالدة مثل فيلم الخيال العلمي الألماني الصامت "متروبوليس Metropolis" عام 1926، من إخراج "فريتز لانغ Fritz Lang"، والذي ينقل المشاهدين إلى عالم مستقبلي تُهيمن عليه الآلات والروبوتات تحت سيطرة العلم المدعوم من رأس المال في أوائل القرن العشرين، هذه التجربة مهدت الطريق للتفكير النقدي في التقدم التكنولوجي المستقبلي.

إضافة إلى ذلك، وبعد خمسة وعشرين عامًا، وتحديدًا في عام 1951، صُوّر الفيلم الأمريكي "اليوم الذي توقفت فيه الأرض The Day the Earth Stood Still"، من إخراج "روبرت وايز Robert Wise"، الرؤية المبكرة لتصنيع الروبوتات. قدّم الفيلم شخصية

"جورت Gort"، وهو روبوت معدني بهيئة بشرية خدم كعضو في قوة الشرطة بين النجوم. استمر هذا التوجه السينمائي مع فيلم "2001: ملحمة الفضاء 2001: A Space Odyssey" عام 1968، من إخراج "ستانلي كوبريك Stanley Kubrick"، والذي ظهر فيه نظام الذكاء الإلكتروني HAL 9000، وعلى عكس الصور السابقة للروبوتات في الأفلام، كان الأخير أقرب إلى الإنسان في تفاعلاته، على الرغم من افتقاره إلى جسم بشري. هنا أظهر الذكاء الاصطناعي قدرات فائقة في الكلام والتفكير المستقل، واضعًا معيارًا جديدًا لتمثيله في السينما كمجال تكنولوجي يُعنى بـ "محاكاة السلوك البشري الذكي" في التفكير والفعل، روبوتات وآلات ذكية-مُصوّرة إياها كقوى إما خير أو شر، مما أثار فضول الجمهور حوله لأجيال، ومهد الطريق لتطورات الذكاء الاصطناعي اليوم.

لعب الذكاء الاصطناعي دورًا فعالًا في تحسين وتطوير المؤثرات البصرية السينمائية، وجودة المحتوى، وكفاءة الإنتاج بشكل عام، من خلال التطبيقات والبرامج ومعدات التصوير وأنظمة التحرير المتقدمة، إذ أصبح مسؤولًا عن مهام كانت تُشكل عبئًا على صانعي الأفلام والنقاد، بما في ذلك المساعدة في كتابة السيناريوهات، وتحليل المشاهد، وإعداد لوحات القصة، وترتيب قوائم اللقطات، وتوزيع مهام طاقم العمل، وتحليل جدوى مشاهد الأفلام، واختيار مواقع التصوير، واختيار الشخصيات الثانوية بناءً على متطلبات الحدث. فقد أتاحت له هذه الوظائف، التي تعتمد على جمع البيانات وتحليلها وفرزها، أن يُكَمِّل الإبداع البشري بطرق غير مسبوقة، سيما مواصلة التفوق في أدواره الجديدة ومسؤولياته الأصلية، كالتحرير، إنشاء العوالم الافتراضية، تصميم الشخصيات الخيالية، تحسين الصور والصوت والإضاءة والألوان رقميًا... ومن الأمثلة البارزة على ذلك فيلم "حياة باي Life of Pi" لعام 2012، من إخراج "أنج لي Ang Lee"، حيث ساعدت الخوارزميات المدعومة بالذكاء الاصطناعي في تحديد أفضل التعديلات البصرية، مما سمح لصانعي الأفلام بالتركيز على التفاصيل الإبداعية وتبسيط مرحلة ما قبل الإنتاج، التي كانت تستغرق وقتًا طويلاً في العقود السابقة.

كما استُخدم الذكاء الاصطناعي في تقنيات التزييف العميق، التي توفر معالجات رقمية واقعية للغاية عن طريق استبدال وجه بآخر في اللقطات المتحركة بدلاً من مجرد صورة ثابتة، مما يجعلها تبدو كما لو أن الشخص المُعدَّل يتحدث ويمثل حقًا. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للبرامج المدعومة بالذكاء الاصطناعي إنشاء توائم رقمية شبه واقعية للممثلين، وهو أمر مفيد بشكل خاص لإعادة تصوير المشاهد بممثلين محددين، كما يسهل إنشاء بدائل رقمية وبدائل للممثلين في المشاهد الصعبة، مما يقلل من تكاليف الإنتاج مع الحفاظ على الجودة السينمائية، تُظهر هذه التطورات كيف يعمل الذكاء الاصطناعي على إعادة تشكيل صناعة الأفلام، مما يسمح للمخرجين والمنتجين بتجاوز الحدود الإبداعية مع تحسين كفاءة الإنتاج.

على الصعيد الجماهيري وفي مجال توزيع الأفلام، استخدمت بعض الشركات، مثل "نتفليكس Netflix" و"أمازون برايم فيديو Amazon Prime Video"، الذكاء الاصطناعي لفهم أنواع الأفلام التي يُفضّل الجمهور مشاهدتها، مما يُمكنها من تحقيق إيرادات كبيرة، إذ يمتلك القدرة على التنبؤ بنجاح الفيلم أو فشله! بفضل تحليل سلوك الجمهور وتفضيلاته، والمساعدة في تخطيط الأفلام وتسويقها من خلال وضع استراتيجيات واضحة للإعلان عن الأفلام المستهدفة، والتنبؤ بتفضيلاته (أي الجمهور)، وتحديد أفضل أوقات إصدار الإعلانات الدعائية، وتعظيم الوصول والتفاعل.

ومن الأمثلة البليغة على قدرة الذكاء الاصطناعي في تحليل الجمهور، نجد كيفية تعامل خدمات البث مع مشاهدة المسلسلات على الإنترنت، فإذا شاهد المشاهد مسلسلًا، تُحمّل الحلقة التالية مسبقًا لضمان استمراره بسلاسة، مما يُفسر هذا السلوك على أنه تفضيل لمواصلة المشاهدة. تُسهّم هذه الآليات وعمليات تحليل البيانات الأخرى في فهم أعمق لميول الجمهور واتجاهاته.

من المتوقع أن يُتيح الذكاء الاصطناعي إدخال تقنية الواقع الافتراضي القائمة على الفيديو بزاوية 360 درجة لصانعي الأفلام خيارات أكثر تطوراً، كما سينتشر استخدام الواقع الافتراضي (**Virtual Reality**) والواقع المعزز (**Augmented Reality**) على نطاق واسع في نهاية المطاف، مما سيؤدي إلى تطوير محتوى مُصمَّم خصيصاً لهذه المنصات، أيضاً سيواصل دفع عجلة تطور صناعة السينما بشكل متزايد نحو التصوير ثلاثي الأبعاد، والصور المولدة حاسوبياً (**CGI-Computer Generated Imagery**)، ومع تزايد تفضيل الناس لمشاهدة الأفلام عالية الدقة في المنزل، سيستمر الطلب على أجهزة تلفزيون **4K**، وخدمات البث، وأنظمة المسرح المنزلي، وتقنيات استقبال الجمهور المتطورة بسرعة. لذا سيعيد دمج الذكاء الاصطناعي في هذه الابتكارات تعريف التجربة السينمائية، مما يجعلها غامرة وتفاعلية وسهلة أكثر من أي وقت مضى (Cheriki, 2025, pp. 381-386).

استقراء تحول أشكال مشاهدة الصناعة السينمائية عبر الزمن

في هذا العنصر سنحاول استقراء أشكال المشاهدة الجماهيرية للمنتجات السينمائية، من خلال ما تم عرضه من تطورات تقنية في هذا المجال، بحيث سنعيد التقسيم التاريخي وفق معيار تناسبي تقريبي، بمعنى أن لكل حقبة شكل معين أو مجموعة من الأشكال في التعرض والاستعمال لتقنيات بث وتوزيع وإنتاج الأفلام، على النحو الآتي:

1.4 من الكاميرا المظلمة إلى جهاز الكينيتوسكوب (قبل 1816-1893):

1- تحول المشاهدة من الجماعية إلى التحكم الفردي:

- التحول من المشاهدة الجماعية إلى الفردانية والتحكم في مسار العرض، لأن التقنية المتاحة آنذاك تفرض وضع عين المشاهد لوحده على قرص العرض.

2- الانتقال من المشاهدة المجانية إلى المدفوعة:

- أي دفع عملة نقدية مع تدوير المقبض لتحريك الصور، فيستغرق وقتاً بحسب قيمة الدفع في عملية الفحص والتذوق وفهم المعاني الممكنة (رغم أن البداية جمالية أكثر منها دلالية ودرامية)، بيد أن شرط الدفع قد يعيق هذا المسار التأويلي لارتباط قيمة العملة بمدة المشاهدة.

2.4 من دمج الصوت إلى التصوير السينمائي (1892-1903):

1- تفتح المشاهدة على التنوع والكثرة والبحث العلمي:

- بداية الاستثمار في الصناعة السينمائية واكتسابها قدرة البرهنة في البحوث العلمية (بحوث نظام الحركة في عالم الحيوانات، إذ يتعذر على العين تسجيل التفاصيل الدقيقة والسريعة وإعادة العرض)، وضَع المشاهد أمام انفتاح على خيارات عدّة في المشاهدة، وعدم الاكتفاء بنمط سينمائي معين اعتاد على محتواه ومعايير انتاجه.

2- ازدهار البعد الجمالي في المشاهدة:

- إضافة خاصية التعلم إلى البعد الجمالي، أي صار المشاهد يحظى بقرار مسبق للمشاهدة نابع من حاجة التعلم وسدّها قدر الإمكان، مما يسهل فهم الواقع سيما في اتخاذ القرار والهندسة المنهجية للحياة.

3- التنوع بين المشاهدة الفردية أو الجماعية (بُدور السينما):

- وهذا حسب الغرض ومساحة العرض، فالمشاهدة الجماعية ليست بالضرورة متخصصة في البحث العلمي كما يفعله العلماء والباحثون في علم الحركة.

3.4 من نشأة السينما الصامتة إلى انبثاق الانطباعية والتعبيرية (1902-1921):

1- بروز المشاهدة السردية بظهور اللغة السينمائية:

- إذ يمكن للمشاهد فهم القصة من خلال تنوع عناصر الفيلم وحركتها وفق نسق معين.

2- انفتاح المشاهد على الأدوار السينمائية:

- أي التحول من متابعة محتوى الفيلم إلى التركيز على من يقف وراءه، فليس المصور أو صاحب اختراع آلة التصوير فقط (كما كان شائعا في السابق) من يتحمل مسؤولية الرسالة ودلالاتها، بل صار هناك تخصصات أخرى تتعاون في صناعة الفيلم وتشكيل دلالاته وأبعاده الجمالية كالمخرج والممثل والمونتير والمؤثرات الخاصة...).

3- انفتاح المشاهد على ألوان سينمائية جديدة:

- أهمها الكوميديا (من خلال أفلام "Burlesque" كثرة الاصطدامات والسقوط والفقر والمراوغة وغيرها)، والتجريبية المستخدمة لأغراض دعائية سياسية والترويجية (الإشهار)، أي المزج بين المشاهدة الجادة (العلمية والسردية) والهزلية الضاحكة التي تتجاوز عتبة القصة ومحتواها، والمتلاعبة بالعقول والرأي العام، لتكون البداية الفعلية لتعلم المشاهدة الناقدة والفطنة للتمكن من فرز الرسائل في ظل كثرتها وتنوع أبعادها وآثارها الفكرية والسلوكية.

4- إضافة البعد النفسي مع الواقعي للمشاهدة من خلال التوجه الانطباعي والتعبيري:

- فالأول يركز على نقل التجارب النفسية والحالات المزاجية لأبطال القصة، والثاني على مكان القصة وأحوال من يعيشون فيه (أعقاب الحرب العالمية الأولى والثانية)، فيكون لتقنيات التصوير والمونتاج وغيرها دورا فعالا في إحداث هذا التماهي والانغماس بين المشاهد والفيلم.

4.4 ازدهار الأفلام الصامتة وظهور السينما الناطقة والملونة (1927-الستينيات):

1- تقوية المشاهدة بصناعة النجوم الواقعيين:

- تبلور ظاهرة صناعة النجوم المرتبط بقوة الأداء التمثيلي فكان ذلك من أهم مقويات المشاهدة، وصار المشاهد يرى نفسه في بطله الخارق، من حيث الاستجابة لأفق التوقعات، فكثيرا ما يرسم سيناريوهات أو تصورات شكلية معينة ينتظر منه تحقيقها، نتيجة بواعث نفسية يصعب تجسيدها في الواقع.

2- تقوية المشاهدة بصناعة النجوم الخياليين:

- الامتداد أكثر في صناعة الشخصيات البطلة للمشاهدين والانتقال من التجربة الواقعية للنجوم إلى التجربة الخيالية (دراكولا وفرانكشتاين...).

3- تعزيز الجانب السردي والتوجه الانطباعي والتعبيري للمشاهدة:

- وهذا بتنوع نبرات الصوت وإدراج الألوان، كلها عناصر تحتاج لدراية فنية ومعرفية وجهد عقلي ونفسي لتلقيها.

4- بؤادر المشاهدة النّهمة:

- ساهم الارتفاع غير المسبوق لحجم الإنتاج بفعل انفجار الإستوديوهات الضخمة لهوليوود، إضافة إلى اتساع نطاق التوزيع (تجاوز الحدود الجغرافية)، خاصة وأن ما ميز هذه الفترة ارتفاع عدد التلفزيونات بالمنزل، في جعل السينما قوة ناعمة تجر المشاهد للاستهلاك النهم والمباشر، المادي واللا مادي لهذه الصناعة، مما أجبره على رفع سقف الوعي النقدي لكشف حقيقة رسائلها، وإلا الانصهار والدوبان فيما تفرضه من ثقافات مغايرة للتراث المحلي ومتباينة وخصوصية الفئات الاجتماعية والسمات الشخصية للجمهور (كما حدث لأوروبا وخاصة فرنسا بسبب السينما الأمريكية، وعديد الدول الأخرى سيما النامية).

5- تقلص تكاليف المشاهدة مقابل قيود البرمجة:

- أهم ما ميز المرحلة أيضا اقتران المشاهدة بتقلص التكاليف بفضل البث التلفزيوني، لكن في الوقت نفسه تظل رهن قيود البرمجة التي تختارها مؤسساته (أي البث التلفزيوني)، من حيث الحجم والتوقيت الذي قد يتعارض مع ظروف المشاهد.

5.4 من السبعينيات إلى التسعينيات:

1-هوليوود وتواصل تقلص تكاليف المشاهدة:

- تقلص تكاليف المشاهدة بعد تحول مصانع الأحلام لهوليوود إلى ضواحي الولايات المتحدة الأمريكية، وسيطرة النمط الرأسمالي على الإنتاج السينمائي (الاستقلالية التامة في الإنتاج والتحكم في أبعاد الفيلم ومحتوياته).

2-تشويق أكثر بالإبحار نحو ماضي الشعوب:

- تجربة مشاهدة جديدة للمشاهد مع الأفلام الشعبية (أفلام تاريخ الشعوب والمقاومات والخصوصيات الثقافية)، بحيث يسافر نحو الماضي ليشبع رغباته المعرفية والثقافية بعناصر ترفيهية كالموسيقى والدراما... وهو ما جعل فعل المشاهدة أكثر متعة وتشويق.

6.4 من قبيل التسعينيات إلى العقد الأول من القرن 21:

1-بداية التجربة الغامرة في المشاهدة:

- تجربة السينما ثلاثية الأبعاد 3D منحت للمشاهد تجربة نوعية جديدة، وكأنه داخل الفيلم أو أحد شخصياته، مما جعل المشاهدة ترتقي إلى درجة الانبهار.

2-عزوف عن الأفلام ثلاثية الأبعاد بسبب التكاليف الباهظة لتقنيات مشاهدتها:

- في الوقت ذاته تقلصت نسبة مشاهدة هذا النوع الجديد من الأفلام، كونه يحتاج معدات تقنية خاصة ذات تكاليف باهظة، مثل الشاشات والنظارات ثلاثية الأبعاد، في المنازل أو دور العرض.

3- سقوط المشاهد من درجة الانبهار إلى حضيض الملل والرتابة:

- فرط اهتمام الأفلام ثلاثية الأبعاد بعنصر الجذب التقني في صناعة الصورة ثلاثية الأبعاد والصوت المحيطي، جعلها تحمل الحبكة الدرامية كأهم عنصر فني في الصناعات الإبداعية وخاصة السينما.

4- صقل المشاهد و اكتساب الرؤية النقدية:

- يعكس ما سبق الذوق الراقي الذي توارثه المشاهدون، إذ صُقلت مشاهدته بمعايير فنية وتقنية ثابتة متكاملة يصعب خداعها.

5- التحرر من قيود البرمجة التلفزيونية بفضل منصات البث الرقمية:

- فما بين 2001 و 2012، وبخصوص خدمة المشاهدة للأعمال السينمائية بالمجان أو الدفع، وفي حين أن الشغف السينمائي التقليدي في السينما أو التلفزيون لا يزال "شغفًا بالعرض" (الذي لا يملك المشاهد سيطرة تُذكر عليه، تنوع محدود من الأفلام المعروضة، أو التسلسل الزمني للوسائط، أو جداول البث)، فإن الشغف السينمائي بالتنزيل (أو التحميل) هو "شغف بالطلب" لم يستجب له عرض الفيديو عند الطلب القانوني، حتى الآن، إلا جزئيًا. يُظهر النجاح الأخير لخدمات "إعادة التشغيل" التي تُقدمها القنوات التلفزيونية، على سبيل المثال، كجزء من عروضها الثلاثية، أن المشاهدين يُفضلون التحرر من قيود العرض وجدول البث، واختيار المحتوى وفقًا لأذواقهم ووقت المشاهدة (Gimello-Mestlomb, 2025, pp. 5-6).

7.4 من مطلع الألفية الثالثة إلى غاية الساعة (عصر الأفلام القصيرة والذكاء الاصطناعي):

1- طفرة شراهة الاستهلاك إلى حد الإدمان:

- شهدت المشاهدة طفرة نوعية خارج نطاق التوقع سالف الذكر في مرحلة استشراف سيطرة الروبوتات على كافة مناحي الحياة في المستقبل، فبإمداد تقنيات الذكاء الاصطناعي المختصة في صناعة الفيديوهات والأفلام بنص سيناريو قصة ووصف معين لعناصر الفيلم الشكلية والفنية... تترجم مباشرة لك كل ما تطلبه، فكانت قبلة لكل المهتمين، ما جعل المنصات الرقمية تزخر بكم هائل من الأفلام في الحين واللحظة، يمكن الحصول عليها مجانًا أو في الغالب عن طريق الاشتراك، مما رفع من مستوى المشاهدة إلى أبعد الحدود، وصولاً إلى مستوى الكم المفرط، أو النهم، بحيث صار بإمكان المشاهد أن يقضي يوماً بأكمله أو ليلاً بطوله أو لأيام متتالية في مشاهدة سلسلة أفلام طويلة أو حتى القصيرة دون توقف مستغنياً أحياناً عن ضروريات الحياة، لتتحول المشاهدة من فعل تذوقي إلى إدمان يغرق صاحبه مع أمل ضعيف للتعافي.

2-التحرر التام من قيود البث التلفزيوني والتغلغل الفني في إحدائيات الفيلم:

- اكتسب المشاهد في هذه الفترة تحمرا شبه تام من قيود البث التلفزيوني، فبنفس سياسة الاشتراك يمكن التحكم في توقيت العرض، نوعية الأفلام، ترتيبها التفضيلي (Favorite)، بل الخوص كاملا في إحدائيات محتوى الفيلم وتحديد مساره واختيار النهاية...

3-ولوج المشاهد عالم صناعة الأفلام:

- الأكثر من ذلك بإمكان المشاهد أن ينافس في صناعة الأفلام السينمائية، خاصة وأن ميول المستخدمين في الوقت الراهن للمحتويات الرقمية البسيطة، ففي كثير من الأحيان يحظى فيديو ما بمشاهدات مليونية، لعمق الطرح أو دقة الرؤية الإخراجية للموضوع، لتصبح جودة الصورة والصوت ثانوية أو على الهامش حتى، بعدما كانت ولسنوات طويلة معيارا للتفوق والتميز والنجاح.

4-الجمهور المبدع الصانع المتحكم المنافس:

- النقاط السابقة عززت مفهوم "الجمهور النشط" في النظريات الحديثة للاتصال الجماهيري، كونه يقبع نهاية الرحلة الاتصالية للمحتوى الإعلامي بمعدل إيجابي من التفاعل وإبداء الرأي، بل نرى أنه بات "الجمهور المبدع الصانع المتحكم المنافس"، انفتحت له الآفاق لتسيّد المشهد في الاتصال الرقمي المعاصر، ما لم تتغير التوجهات والرؤى المستقبلية لمخترعي أو مُلّاك المنصات وتقنيات الصناعة السينمائية والإعلامية عموما، دون نسيان الغطاء الحوكمي والسياسي للمجال.

5-فخ التلاعب بالصورة السينمائية شبّح المشاهدين المعاصر:

- لا تسلم المشاهدة المعاصرة من فخ التزييف، فالهوة بين الصور الحقيقية والمعدلة أو المفبركة نحو التلاشي التام، بعدما كانت مكشوفة آنيا أو بعديا، لذا يظل المشاهد يبحث عن التسليح دائما في مواجهة هذا التحدي "الأبدي!".

خاتمة:

في الأخير يمكن القول أنّ جمهور السينما قد شهد تحولات كثيرة ومتنوعة في أشكال المشاهدة، بحيث تعتبر التطورات التقنية في الصناعة السينمائية وأنماط العرض والتوجهات الإخراجية وعرض التقارير النقدية والآراء الصحفية حولها من أهم العوامل المساهمة في التغيير. ولعل ما يفتح المجال أكثر للجمهور المشاهد لتصدر المشهد الاتصالي والإعلامي عامة والسينمائي خاصة، مستحدثات الذكاء الاصطناعي التي حرّرت من عديد القيود كالبرمجة التلفزيونية والبقاء أمام الشاشة دون حركة لضمان المتابعة، بل يمكنه التبوب وفق مبدأ المفاضلة وضبط إعدادات الإعلانات والعرض... إلى الانغماس أكثر في أبعاد الفيلم ومسار أحداثه ليكون له اليد في توجيهها، والطريق متواصل في ذلك على نحو غير محدود.

أبعد من ذلك سيكون لفعل المشاهدة دور في اكتساب الجمهور مهارات الأدوار الفنية المعروفة في صناعة الأفلام، لأن العالم الرقمي المعاصر لا يعترف بدقة وجودة عناصر الفيلم بقدر اعترافه بعمق الطرح ومخالفة التوقعات والاختصار في مخاطبة المتلقين.

كما نتوقع أن تنافس قاعات السينما العصرية المنصات الرقمية للبث السينمائي، كون الجمهور يميل أكثر نحو البحث عن التجربة الرائجة وليس التركيز على مشاهدة الفيلم فقط، أي أن للقاعات الفاخرة أمل كبير للبقاء في حال وقرت هذه الخدمة للمشاهدين، فالإبحار البصري ميزة تنجح فيها أكثر الشاشات الضخمة المتواجدة بداخلها، عكس الغرف المنزلية الخاصة، لتكون السينما بمثابة نشاط اجتماعي لديهم كما كانت عليه، بدلا من العزلة والفردانية وإمكانية التعصب للذات.

المصادر والمراجع:

- ابن منظور الأنصاري. (1290). لسان العرب (المجلد 3). دار المعارف.
- عبد القادر طش. (11 06, 2017). المشاهدة التلفزيونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى أقسام "رياضة ودراسة" من الطور التكميلي. مجلة المحترف، 4 (2)، الصفحات 318-348.
- لؤي الزغي. (2020). مدخل إلى الصورة والسينما. منشورات الجامعة الافتراضية السورية.
- معجم الرياض للغة العربية المعاصرة. (2023). شاهد. تاريخ الاسترداد 13 11, 2025، من <https://dictionary.ksaa.gov.sa/result/%D8%B4%D8%A7%D9%87%D9%8E%D8%AF>
- معجم المعاني. (2025). تعريف ومعنى سينما. تاريخ الاسترداد 31 10, 2025، من <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-%D8%B3%D9%8A%D9%86%D9%85%D8%A7>
- نور الهدى عبادة، و فاروق أهاني. (27 06, 2017). تطور مقاربات وأبحاث جمهور وسائل الإعلام والاتصال. مجلة مدارات سياسية، 1 (1)، الصفحات 181-202.
- Apprendre Le Scénario. (2025). HISTOIRE DU CINEMA. Consulté le 10 24, 2025, sur : <https://apprendre-le-scenario.com/histoire-du-cinema-cours-resume-chronologie/>
- Cheriki, A. (2025, 04 14). Artificial Intelligence in Cinema. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 17(3), pp. 380-388.
- Gimello-Mestlomb, F. (2025, 07 17). Digital Film Consumption Beyond Legal Frameworks: A New Form of Cinephilia? A Empirical Investigation of Unauthorized Film Access (2001-2012). *Inrenational Journal of Media and Network*, 3(3), pp. 1-10.
- Imbert, T. (2024, 03 13). D'où vient le mot "cinéma"? Consulté le 10 31, 2025, sur AlloCiné: https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=1000068827.html
- Ibn manzūr al-Anṣārī. (1290). Lisān al-‘Arab (al-mujallad 3). Dār al-Ma‘ārif.
- ‘Abd al-Qādir ṭash. (11 06, 2017). al-mushāhadah al-tlfiẓiyyah wa ‘alāqatihā bālṭh al-dirāsī ladā aqsām "rīādh wa D rāsh" min al-ṭawr al-tkmiyy. Majallat al-muḥtarif, 4 (2), al-Ṣafahāt 318-348.
- Lu‘ayy al-Zughbī. (2020). madkhal ilā al-Ṣūrah wa-al-sīnimā. Manshūrāt al-Jāmi‘ah al-iftirāḍiyah al-Sūrīyah.
- Mu‘jam al-Riyād lil-lughah al-‘Arabīyah al-mu‘āṣirah. (2023). shāhad. Tārīkh alāstrdād 13 11, 2025, min <https://dictionary.ksaa.gov.sa/result/%D8%B4%D8%A7%D9%87%D9%8E%D8%AF>
- Mu‘jam al-ma‘ānī. (2025). ta‘rīf wa-ma‘nā Sīnimā. Tārīkh alāstrdād 31 10, 2025, min <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar-%D8%B3%D9%8A%D9%86%D9%85%D8%A7>
- Nūr al-Hudā ‘Ubādah, wa Fārūq ahnāny. (27 06, 2017). Taṭawwur muqārabāt wa-abḥāth Jumhūr wasā’il al-I‘lām wa-al-Ittiṣāl. Majallat Madārāt siyāsīyah, 1 (1), al-Ṣafahāt 181-202.