الفن المعاصر

فصلية- علمية- محكمة

العددان (29 -30) صيف 2023

ملف العدد:
خارطة التراث الشعبي في مصر

العددان (29 - 30)

مجلة الفن المعاصر

أكاديمية الفنون

الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

العددان (29 - 30)

أكاديمية الفنون
ACADEMY OF ARTS

رقم الإيداع
6269 - 2011
الترقيم الدولي
3639 - 1110

رئيس مجلس الإدارة
ورئيس التحرير
أ.د. غادة جبارة
رئيس أكاديمية الفنون

مدير التحرير
أ.د. مدحت الكاشف

سكرتير التحرير
شيماء توفيق

مستشارو التحرير
حسب الترتيب الأبجدي
أ.د. سمية رمضان
أ.د. فوزية حسن
أ.د. مجدي عبد الرحمن
أ.د. هدى وصفي

المدير الإداري
صفاء عباس

المراجعة اللغوية
إيناس أحمد

الإخراج الفني
د. الشريف منجود

الغلاف بريشة
الفنان إسلام النجدي

شروط وأحكام النشر في المجلة

المواد المنشورة في المجلة تعبر عن رأي كتّابها ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.

ترحب المجلة بأي مداخلات أو تعليقات أو تصويبات على ما ينشر بها من مواد.

يراعي الباحث القواعد العلمية في كتابة البحث.

أن يكون البحث متناسبًا مع طبيعة المجلة البحثية.

أن يكون البحث كاملًا، وجميع أركانه متناسقة مع بعضها البعض.

يتحمل الباحث المسؤولية الكاملة تجاه كل الأمور الواردة في بحثه المقدم، وأن يكون مسؤولًا عن البيانات والمعلومات المرفقة خلاله، وجميع الحقائق العلمية المرفقة داخل البحث.

يرسل المواد إلى المجلة إلكترونيًا بصيغة **word** ما مراعاة تنسيق البحث وتنسيق هوامشه بصورة سلمية.

للمجلة الحق في مراجعة أصحاب المقالات والدراسات لإجراء تعديلات تراها المجلة ضرورية.

المسرح

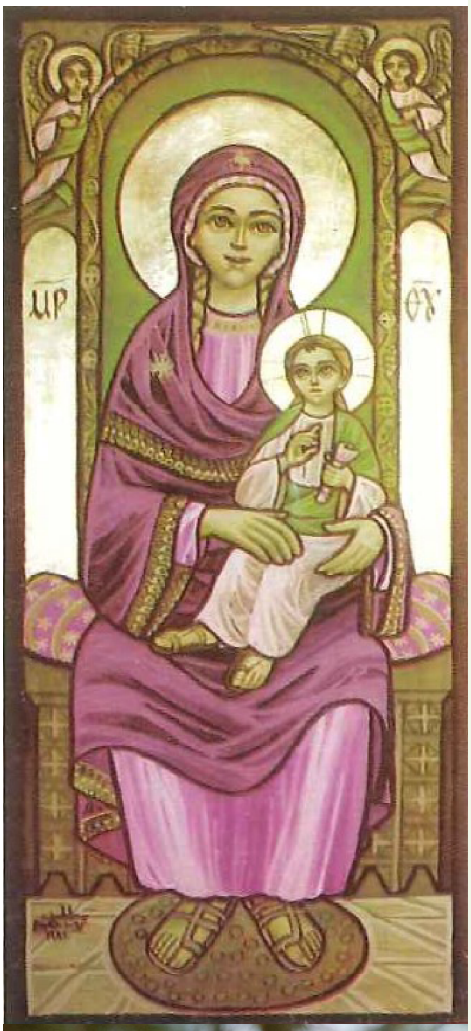
- نظرية التلقى وإشكالية المعالجة الدرامية — د / أمانى يوسف 11
- دراما العبث عند أرابال — د / عماد العكارى 23
- ملامح التجريب فى المسرح الكويتى — د / عبد الله العابر 41
- دور الوسائل الإعلامية فى الحفاظ على الهوية الثقافية والاجتماعية للش باب — د / نجم راشد 55

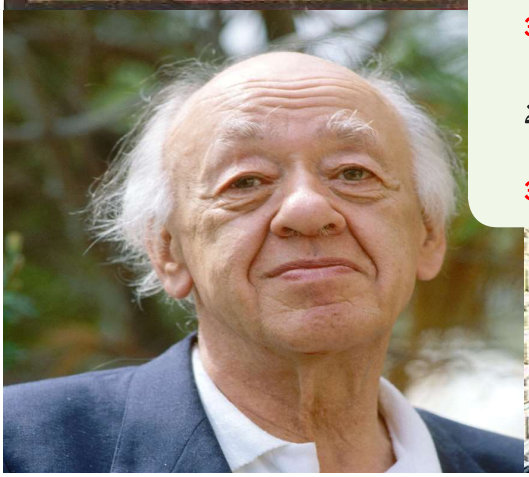
السينما

- أثر توظيف الحركة على المحتوى البصرى للفيلم السينمائى — د / شريف عبد الفتاح 73
- الذكاء الصناعى ومستقبل شريط الصوت فى مصر — د/أشرف أحمد 95
- أثر عمارة المكان فى تصميم الفيلم السينمائى — د / سمر بهاء 113
- عمارة منازل القدماء المصريين فى الأفلام الأمريكية — د / دعاء الديب 153
- الدور الإبداعى المتميز للمرأة الأفريقية كمنتجة ومخرجة فى صناعة الفيلم السينمائى — د / نيفين عبد الحميد 201

ملف العدد

- خارطة التراث الشعبي في مصر أ.د. مصطفى جاد 237
- موسيقى أغانى السبوع بمدينة اسنا فى صعيد مصر د / نهلة أبسخرون 265
- فن الأيقونة النشأة والتطور عبر الفنون المسيحية د / نرمين الحوطى 275
- القيم الجمالية للمفردة الحركية ودورها فى بناء الصورة التعبيرية د / محمود صبرى 293
- صياغة معاصرة للألعاب الشعبية على مسرح الطفل د / فادى النبراوى 303
- الدلالة الرمزية للون فى سيرة الأميرة ذات الهمة د / شيماء السنهورى 313
- فن الرقص وارتباطه بالدراما والمسرح فى مصر القديمة د / محمد صلاح الدين 333
- المسرح الإفريقى وإشكاليات الهوية د / سعداء الدعاس347
- تأثيرات الأبعاد الميثولوجية للشخصية الخرافية د / جاسم حسن 375





التراث والهوية

أ.د/ غادة جبارة
رئيس التحرير ورئيس أكاديمية الفنون

تهتم الكثير من الجامعات والمؤسسات العلمية بدراسة التراث بوصفه علما يناط به التمثل بمعطياته في بناء ما يعرف بالهوية **Identity** ، والتي يتلخص مفهومها في جعل الشيء هو ذاته وليس غيره –وفقا لتعريف الفيلسوف الفرنسي "أندريه لالاند" في كتابه (العقل والمعيارية)– ومن ثم يمكننا القول بأن الهوية تعزز ترسيخ العلاقة بين الفرد ومجتمعه المحيط وإرثه الإبداعي الذي يمتد إلى تاريخ بدايات الحضارات الإنسانية، وهو ما تتبناه منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة (اليونيسكو). وفي مصر الحديثة، وهي في مرحلة بناء الدولة الحديثة، اهتمت الدولة منذ عام **1959** بإنشاء مركز الفنون الشعبية، والذي تغير مسماه إلى مركز دراسات الفنون الشعبية كمركز بحثي ميداني يسجل تراث الثقافة المصرية بمختلف أشكاله وصوره. وفي عام **1981** آلت تبعيته إلى أكاديمية الفنون متزامنا مع صدور قرار إنشاء المعهد العالي للفنون الشعبية، وهو ما يدل دلالة قاطعة على وعي الدولة بأهمية التراث في حياة الشعوب، ليتحول المعهد والمركز إلى منارة تهدي السبيل إلى الاهتمام بالتراث من أجل تأكيد هويتنا المتفردة، والآن ونحن في بدايات إعادة بناء وتجديد دماء الدولة يزداد اهتمامنا بحفظ التراث وإثارة القضايا البحثية حوله، ويجيء ذلك الاهتمام إيمانا بأهمية التراث بوصفه شاهدا على إبداعات الماضي السحيق، والذي يشكل المصدر الذي يستلهم منه الفن المعاصر إبداعاته، بما تحمله من لغات فنية تعبر عن هويتنا كما تعبر عن تفردنا الحضاري والإبداعي، مما يمكن معه الزعم بأن فنوننا المعاصرة هي امتداد طبيعي للفنون التي تجلت في مهد الحضارات وعبقرية الزمان والمكان اللذين حظيت بهما مصر.

وفي إطار سعينا الدؤوب للحصول على جودة التعليم في مجالاتنا الإبداعية شديدة الخصوصية والتميز قياسا لنظم التعليم الأخرى، فإن لدينا خطة طموحة نسعى لتحقيقها في أكاديمية الفنون بمعاهدها المختلفة، مستندين إلى ما تملكه من بنية تحتية تتمثل في مركز دراسات الفنون الشعبية الذي سيشهد تطويرا ملحوظا ليقوم بدوره كمركز بحثي علمي وميداني وتوثيقي في هذه اللحظات الفارقة في عمر مصرنا الغالية، إلى جانب متحف أكاديمية الفنون للفنون الشعبية الذي يبدأ هذا العام في استقبال الزوار من داخل مصر وخارجها بما يحتوي عليه من محاكيات لتاريخ مصر عبر العصور بين الريف والحضر، والعادات والتقاليد، والحرف اليدوية والطقوس الشعبية، لينقل إلى الأجيال الجديدة إبداعات الماضي ليفخروا به، ولتترسخ في وجدانهم معاني الوطنية والهوية.

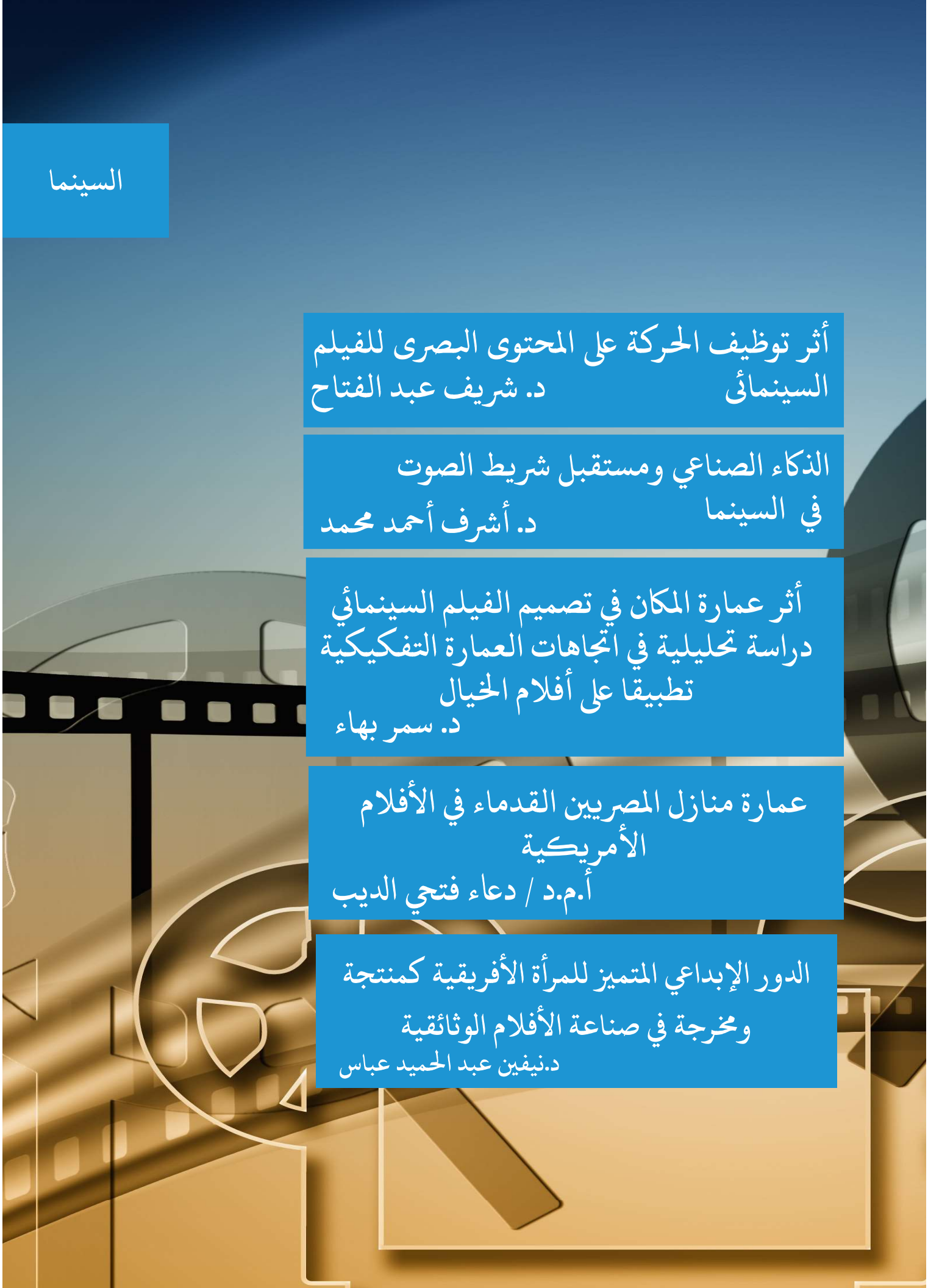
التراث والفنون المعاصرة

أ.د/ مدحت الكاشف
مدير التحرير

ثروة كبيرة من الآداب والفنون والقيم الجمالية والعادات والتقاليد والمعارف الشعبية والثقافة المادية توارثتها الأجيال عبر حضارات موغلة في القدم، وقد خلت واندثرت تلك الحضارات مخلفة وراءها تراثا لا يزال شاهدا على التاريخ والزمان والمكان. فنذ وطأت قدماه الأرض، يعمل الإنسان على تعميرها وبناء حضاراتها مسجلا كل تفاصيل حياته وآماله وآلامه وصراعاته من أجل البقاء، ليصبح ما دونه بمثابة لغة التواصل بينه وبين كل الموجودات من حوله، وكتعاويذ طوطمية يناهض بها تلك الظواهر الطبيعية التي لم يصل إلى تفسير محدد لحدوثها، فشكلت اللبنة الأولى لمعتقداته وطقوسه. ولم يكف عن اتخاذ الكهف مكانا يحتمي فيه من كل مخاوفه ممارسا فيه إبداعه التشكيلي عندما حول ذلك الكهف إلى معرض لإبداعاته التشكيلية يؤرخ فيه كل أحداث حياته ليصبح فيما بعد الثروة التي ورثتها الأجيال تلو الأجيال يحاول كل جيل أن يستلهم منها ويضيف إليها، وهو الأمر الذي جعل من التراث عنوانا ودليلا على حضوره الحي وتجليات حياته وإبداعاته، ليكون أيضا بمثابة الحبل السري الذي يربطنا مع إبداعات الأسلاف الذين أخذوا على عاتقهم بناء هويتنا بما تركوه من تراث إبداعي أصبح مرجعا لممارساتنا الإبداعية نستلهم منه فنوننا المعاصرة. لم يقف الأمر عند حد الاستلهام فحسب، بل أيضا التمثل بالأفكار والتصورات التي تترسخ في وجداننا للتمسك بتلابيب هويتنا أكثر وأكثر، خاصة في الأوقات التي نجد فيها أنفسنا في مواجهة تعقيدات حضارتنا المعاصرة التي تحاول بناء أسوار شاهقة تكاد تفصلنا عن ماضينا وتستهلكنا بأشكال تنتمي

للتكنولوجيا أكثر مما تنتمي لإنسانيتنا وتطمس وجودنا، وتحول بيننا وبين تواصلنا مع بعضنا البعض، بل بيننا وبين ماضينا السحيق، تحت دعوى التطور والمدنية والعصرية وتختلط أمامنا الصور والأشكال، وتذوب الحضارات المتباينة في بعضها البعض تحت شعار العالم قرية صغيرة، تسعى بآلياتها لأن تطمس ذلك الجانب المتعلق بجذورنا، وتجعلنا شرهين نهمين في عالم افتراضي لا نعرف فيه أفقا ولا برا نصل إليه لنعيش في متاهات ليس لها بداية أو نهاية، الأمر الذي يصيبنا بالخوف والرعب، لا نجد إلا محاولة الاختباء بالكهف لنجد ثمة أشياء تنتمي للتراث تشد بأيدينا، وتأخذنا إلى بر الأمان. تأتي الفنون في صدارة تلك الأشياء التي تعد بمثابة حائط صد نحتمي فيه من هذا العالم المخيف.

فالفنان المعاصر يجد نفسه مدفوعا إلى اقتفاء أثر القيم الجمالية والمضامين الفكرية والفلسفية والرموز والتكوينات التعبيرية التي تجلت في فنون الأولين وباتت تراثا إبداعيا مؤثرا في كل ما تلاه من إبداع، لما يتمتع به من ثراء وخبرة مؤسسة ومذهلة وعاكسة تلقي بظلالها على كل ممارسة إبداعية لاحقة، الأمر الذي يثير العديد من القضايا والإشكاليات، بل والتحديات التي تواجه الممارسة الإبداعية المعاصرة من جانب، والبحوث الأكاديمية في مجال الإبداع الفني من جانب آخر. وانطلاقا من تلك الإشكالية جاء تركيزنا في هذا العدد على الملف الرئيسي الذي يحوي مجموعة متفردة من البحوث العلمية حول التراث بأشكاله المختلفة، تحاول إثارة القضايا والإجابة على التساؤلات المسكوت عنها في ظل هذا الركام من التطور التكنولوجي الذي يحاول جاهدا قطع الحبل السري الذي يربطنا بتراثنا وماضينا في ظل عالم متغير تداخلت فيه الثقافات وامتزجت بشكل صادم يسعى حثيثا إلى إخفاء الحضور المميز لكل حضارة من الحضارات الإنسانية.



السينما

أثر توظيف الحركة على المحتوى البصرى للفيلم السينمائى

د. شريف عبد الفتاح

الذكاء الصناعي ومستقبل شريط الصوت في السينما

د. أشرف أحمد محمد

أثر عمارة المكان في تصميم الفيلم السينمائي دراسة تحليلية في اتجاهات العمارة التفكيكية تطبيقا على أفلام الخيال

د. سمر بهاء

عمارة منازل المصريين القدماء في الأفلام الأمريكية

أ.م.د / دعاء فتحي الديب

الدور الإبداعي المتميز للمرأة الأفريقية كمنتجة ومخرجة في صناعة الأفلام الوثائقية

د.نيفين عبد الحميد عباس

أثر عمارة المكان في تصميم الفيلم السينمائي دراسة تحليلية في اتجاهات العمارة التفكيكية تطبيقا على أفلام الخيال

د. سمر بهاء*

مقدمة

لمحاولة فهم أهمية العمارة في تصميم المكان في الأفلام السينمائية، دعونا نتصور أفلامنا المفضلة ونجردها من مميزات مواقع التصوير التي تمت بها، ودون بيئتها المكانية، عندها هل من الممكن أن نجد ذلك التأثير الحاد علينا؟

إن العمل السينمائي عند تحليله من وجهة نظر معمارية لا بد عندها من تناول مفهوم معالجة الفراغ وتأثيره في المشهد ودراسة الاستراتيجيات البصرية وعلاقتها مع النص وأحداثه، وتتابع الأفكار في تفسير المشاهد المتتالية. والحقيقة أن العمارة ارتبطت بالسينما ارتباطا وثيقا لأنها تشكل قالبا لأحداث الفيلم وإطارا للصورة السينمائية، فهي إما أن تكون خلفية للأحداث التي تدور بها القصة أو أن تكون أحد المشاركين في هذه الأحداث، فالمكان يشكل الصورة والبيئة سواء كان مكانا داخليا أم خارجيا، إلا أنه قد لا تقتصر على أن تكون مجرد خلفية للأحداث وإنما قد يصل الأمر إلى أن تكون عنصرا فعالا في الحبكة.

إن عملية إيجاد علاقة بين معالجات الفراغ وحبكة القصة يعتبر أحد أكثر الجوانب السينمائية المهمة لتشكيل البنية المكانية وخلق فراغات مشحونة بالعاطفة المسيطرة على مشاهد الفيلم، حيث تمثل رؤية المخرج باستخدام المكان الذي يظهر من خلاله المحتوى النفسي ومجالات الحركة الدرامية لأحداث الفيلم. ومن هنا تعطي العمارة شكلا وظيفيا للمكان في إحداث التأثيرات المتباينه في نفس المتلقي، وليتحقق ذلك إما أن تكون العمارة بحضورها

* أستاذ مساعد دكتور بقسم هندسة الصوت– معهد السينما– أكاديمية الفنون

التقني الشكلي أو بتأثيرها النفسي. وبالتالي يكون القاسم المشترك بين السينما والعمارة هو القدرة على إحداث مشاعر قوية ذات تأثيرات متباينة عند المشاهد.

يعتمد الخيال في الأفلام وتصميم المناظر واختيار المواد والخامات المؤقتة القيام بالكثير والكثير لترجمة هذا الخيال والوصول لحالة من الاتزان الكامل للصورة من ناحية مقوماتها البنائية والشكلية؛ فالعمارة تمثل الأصالة والغلاف الجوي اللذين يقدمانهما لنوعية الخيال. في الماضي، كان على مصممي المناظر الاختيار بين بناء المناظر أو إيجاد مساحة سينمائية موجودة بشكل مناسب. ولكن كان هناك دائمًا مقايضة بين ما هو متاح من إمكانات لعمل هذه المناظر أو إلغاء بعض الشطحات المتصورة ويصعب تنفيذها، والتصوير على الموقع دائمًا ما يكون مشكلة بسبب ضغوط الوقت والتصاريح، ثم هناك مشكلة ليس فقط لبناء ما ولكن كيفية بناء بيئة خيالية، إلا أن هذا قد انتهى بعد استخدام التقنيات الرقمية والبرامج المستحدثة كل يوم بجديد مما أتاح القدرة على تنفيذ الخيال مهما كان ومهما احتوى على شطحات فنية غريبة ومختلفة.

تعتبر أفلام الخيال Factionmoive الأفلام التي تتناول الاتجاه الفانتازي fantasy movies وأفلام الخيال العلمي science fiction movies وأفلام الرعبhorror movies مجالا خصبا للعمارة وبشكل خاص العمارة الحديثةModern Architecture والتي تتناول اتجاهات من المدارس والأساليب المعمارية التى لها خصائص متشابهة، والتى تشترك فى المقام الأول بتبسيط الأشكال ونبذ الزخرفة واعتماده على الأشكال المجردة التي تعمل على إثراء الجمال الفنى، لقد ظهرت اتجاهات ومدارس فى العمارة بعد عام 1900م، وخاصة بعد ظهور الحركات الإصلاحية فى إنجلترا والتى تأثر بها ابنزر هوارد فى أفكاره وخاصة في مدن الحدائق، وهو أسلوب تخطيط للمدن وما تبعها من تطور لأفكاره، ثم جاءت أفكار "لوكاربوزيه" فى مدينته المثالية، كل هذه الآراء أدت إلى ظهور عمارة متطورة.

يمكن رؤية العمارة المعاصرة في الأفلام الكبيرة التي تستفيد من تقنيات CGI . يتميز الإصدار الثاني لـ3 Transformers للمخرج Michael Bay بمتحف الفن الجميل في Milwaulkee من قبلSantiago Calatrava، وتحيط به مشاهد الحركة المتحركة على نطاق ضخم. توفر المساحة النحتية المصقولة بعض الراحة الجمالية من ميكانيكا Autobots المروعة.

تقبع هذه القطع الفريدة من العمارة المعاصرة بسهولة داخل رؤية للمستقبل، لأن هذا هو بالضبط المكان الذي يقصدون فيه عمل تأثيرات خاصة للمشاهد، كما أنهم يقدمون الأفلام التي أظهروا فيها مستوى من الأصالة والواقعية التي تقنع وتُشرك الجمهور، على الرغم من أن هذه المباني في معظم الحالات متورطة في خطأ مستقبلي من البيئة السوداء المظلمة من Blade Runner إلى عالم Aeon Flux، وهو يبين أن التصميم المعاصر يُنظر إليه

على أنه جزء من مستقبلنا، ويعترف بأن مهنة الهندسة المعمارية هي قائد مهم في تشكيل هذا المستقبل.

جدير بالذكر، أن اتجاه العمارة الحديثة يضم عدة مدارس هى: مدرسة عمارة الحداثة Modernism الفترة من 1890 – 1945م، مدرسة الحداثة المتأخرةLate Modernismالفترة من 1945م– 1980م مدرسة ما بعد الحداثةPost Modernism وبدأت منذ 1980م، مدرسة الحداثة الجديد New Modernولكل مدرسة من مدارس العمارة الحديثة اتجاهات، وما يهمنا فى البحث من هذه المدارس هى مدرسة ما بعد الحداثة، والتى تضم اتجاها مهما وهو(التفكيكية) .

وتنقسم الدراسة إلى اتجاهين؛ اتجاه يوضح مقاربة تقنيات عمارة المكان من خلال الكشف عن مجموعة من استراتيجيات التصميم عبر تحليل مكونات وعناصر الشكل والبناء المعماري للفيلم، واتجاه ثان يختص بالاتجاهات المعمارية، وهو العمارة التفكيكية وتأثيرها على تصميم أفلام الخيال، وخاصة الخيال العلمي.

أهمية البحث:

ترجع أهمية الدراسة إلى التعريف بأهمية العلاقة التكاملية بين العمارة بشكل عام و تصميم المناظر السينمائية والعمارة التفكيكية كاتجاه خاص وتصميم أفلام الخيال العلمي. فالعمارة في حقيقتها تشكيل للبيئة المكانية للفيلم السينمائي ومعالجة الفراغ الذي يجسد أحداثه، من خلال اتجاهين الأول يوضح مقاربة تقنيات عمارة المكان من خلال الكشف عن مجموعة من استراتيجيات التصميم عبر تحليل مكونات وعناصر الشكل والبناء المعماري للفيلم، واتجاه يختص بنوع من الاتجاهات المعمارية وهو العمارة التفكيكية بخروجها عن كل القواعد المألوفة وتأثيرها على تصميم أفلام الخيال العلمي.

هدف البحث:

– التعريف بدور الإنشاء المعماري للأماكن المختلفة ودورها في إحداث تأثيرات متباينة على المتلقي من خلال توصيل التأثير النفسي والبصري.

– التأكيد على أن تصميم المكان لا بد أن يتكأ على أسس معمارية لمعالجة الفراغ لإحداث التأثيرات الدرامية المطلوبة.

– التأكيد على الدور المهم للتقنيات التكنولوجية الحديثة في عملية التصميم والتنفيذ المبتكرة للمناظر السينمائية وإيجاد الحلول للصعوبات المختلفة لتنفيذ الخيال.

مشكلة البحث:

يتعرض البحث إلى التأثير الإبداعي للعمارة في معالجة الحيز الدرامي وتكاملها مع باقي عناصر تصميم الفيلم السينمائي.

تجيب الدراسة على:

– إشكالية معالجة المعمارة للفراغ والحيز المكاني للأحداث الدرامية.

– التكامل الجمالي والشكلي بين اتجاهات العمارة التفكيكية المتعددة وتصميم المكان في أفلام الخيال العلمي.

– لبرامج التصميم التكنولوجي المختلفة والحديثة أثر إبداعي بالغ في ترجمة الخيال

بشكل أقرب ما يكون للواقع.

المنهج البحثي:

استعانة الباحثة في الدراسة بالمنهج الوصفي التحليلي الذي يقوم على الاستعانة ببعض النماذج المعمارية لاتجاهات العمارة التفكيكية وتطبيقها على أفلام الخيال العلمي، كما استعانت الباحثة بعدد من العينات البحثية، على سبيل المثال وليس الحصر، مجموعة الأعمال السينمائية بالبحث والدراسة، ومجموعة من الدراسات السابقة.

الحدود الزمانية للبحث:

يشمل البحث نهايات الفترة الحديثة والفترة المعاصرة ببعض الأمثلة من اتجاهات العمارة التفكيكية وأفلام الخيال العلمي، وذلك على سبيل المثال لا الحصر.

الحدود المكانية للبحث:

اقتصرت الدراسة على تناول أمثلة من السينما العالمية، وذلك على سبيل المثال لا الحصر.

أولا: عمارة المكان ومدلولها في سياق الفيلم السينمائي بشكل عام:

العمارة هي فن هندسة وتشكيل المكان، أما السينما فهي فن تشكيل الصورة المتحركة، وهما نتاج سينمائي لا ينتقل من نص سينمائي مقروء إلى فعل subject من دون الهندسة المعمارية التي تخلق روح المكان وتهيئه ليبدو كما لو كان مماثلا للعوالم المتخيلة في النص. ودون المشهد المعماري الذي يعبر عن الفترة التاريخية التي تدور فيها أحداث القصة من خلال الطراز لا يمكن نقل المشاهد

> العمارة هي فن هندسة وتشكيل المكان، أما السينما فهي فن تشكيل الصورة المتحركة، وهما نتاج سينمائي لا ينتقل من نص سينمائي مقروء إلى فعل subject من دون الهندسة المعمارية.

بعيدا عن واقعه إلى العالم الذي يدعى إلى الوجود، فالسينما والعمارة هما لغة التعبير وجوهر التجربة، وهو حوار متبادل معقد ومتعدد الوجوه بشكل واسع. الحقيقة أن كل عمل سينمائي يتطلب استدعاء لنمط معماري خاص به فالأفلام التاريخية تتطلب عمارة ذات طابع تاريخي نبحث عنه في المراجع التي نستعين بها في التحضيرات الخاصة لأماكن الفيلم بكل ما تحملة من تفاصيل معمارية معبرة عن جوهر الفيلم على سبيل الأعمال الدرامية التليفزيونية على الحضور المعماري للمدن، فقد كان الطابع المعماري الذي ظهرت فيه أحداث المسلسل الأشهر (صراع العروش) من الأمور التي ساهمت في إضفاء الجو الأسطوري على العمل، حيث جاءت أماكن التصوير متوائمة مع المشاهد والأحداث بصورة مدهشة.

اعتمدت الكثير من الأعمال السينمائية في فكرتها على العمارة كأساس لإحداث تأثير نفسي لدي المشاهد ونقل المشاعر وتجسيدها مثل مشاعر الخوف والحزن أو القلق والتوتر.

فعلى سبيل المثال في الموسم الأول، اتخذ من اللون الهادئ والدافئ لحجارة مالطة في إسبانيا لتصوير معالم الحياة في أكثر مدينة حضرية في المسلسل، مع تسليط الضوء على مشهد الإعدام في نهاية الجزء الأول، وذلك في المعلم التاريخي فورت مانويل في مالطة، أما في الموسم السادس، فقد ظهرت الأسطح الحمراء والجدران الضخمة لمدينة دوبروفنيك في كرواتيا، مما جعل منها موقعًا مثاليًّا لتصوير العاصمة. تلك المدينة الكرواتية التاريخية مع المناطق المحيطة بها تحتوي على مواقع عدة جيدة للتصوير على الصخور التي تعلو أمواج البحر المتوسط، فعلى جرف بارتفاع 125 قدمًا وجدران بعرض 40 قدمًا تقع القلعة الأثرية لوفرايناك، مكان العرش الحديدي ومركز حكم الممالك السبع.

اعتمدت الكثير من الأعمال السينمائية في فكرتها على العمارة كأساس لإحداث تأثير نفسي لدي المشاهد ونقل المشاعر وتجسيدها مثل مشاعر الخوف والحزن أو القلق والتوتر أو حتى الإحساس بالبهجة والسرور والأمل.

في السينما، أتقن بعض المخرجين استغلال العمارة في أفلامهم من أجل ترسيخ المشاعر المطلوبة للمشهد؛ لعل أبرزهم في السينما العربية شادي عبدالسلام وأنسي أبو سيف وصلاح مرعي. وعلى المستوى العالمي نجد فيلم المخرج جاك تاتيفيلي (game time) من إنتاج 1967م، الذي يقدم العمارة الحديثة المستقبلية في مدينة باريس فيسلط الضوء على نمط البناء العالمي، فنجد تصور المخرج لمدينة باريس المستقبلية. قدمت العمارة الحديثة تأكيدًا إضافيًّا لمفهوم البساطة والوظيفية، وكشفت عن المكونات الهيكلية اللامعة التي استخدم فيها مواد مثل الفولاذ والنوافذ الشريطية. يتنوع التصميم المكاني في حضوره وتوظيفه داخل الفيلم السينمائي، فثمة أفلام تعتمد اعتمادًا كليًّا على المكان، بحيث تدور الأحداث جميعها داخل حدود هذا المكان، وعادة ما يمتلك المكان التأثير الأكبر داخل أحداث السرد؛ بمعنى أنه يكون ضمن الأبطال الرئيسة للعمل، إن لم يكن البطل الرئيسي في السياق نفسه، ومن الممكن استحضار العديد من التجارب السينمائية التي كان للمكان فيها اليد العليا، التي لا يمكن بحال استبعاده من مكوناتها، فعلى سبيل المثال فيلم (غرفة الهلع panic room)[1] من إنتاج 2002م، للمخرج ديفيد فينش من الأمثلة

التي يؤدي فيها المكان دورًا رئيسيا مثل فيلم[2] The Hunting "شكل (1)"، وفيلم Other The "شكل (2)"[3]، وفيلم (أفتار)[4] "شكل (3)". نجد في الأخير المكان (كوكب بندورا) مركز الأحداث والوسيط الذي يتحرك داخله السرد. وكذا الحال أيضا في أفلام مثل (انستيلر)[5] "شكل (4)". ومن الأمثلة البارزة للمكان في السينما المصرية (عمارة يعقوبيان)[6] من إنتاج 2006م، حيث تشير العمارة إلى بناية سكنية فعلية قائمة في وسط القاهرة.

وكذلك فيلم الكيت كات إنتاج 1991، من أشهر الأفلام التي استحضرت الحارة المصرية[7]. وربما يظن العديد من المشاهدين أنه صُور في حارة الكيت كات الفعلية، لكن الحقيقة أن الحارة بأكملها من تصميم المهندس أنسي أبو سيف، ما جعل المخرج داوود عبد السيد الذي تعاون معه في كل أفلامه عدا فيلمًا وحيدًا يهدي إليه الفيلم. استلهم أنسي الديكور من معايشة المكان على مدار ستة أشهر؛ كان يذهب إلى حي الكيت كات، يجلس في أحد المقاهي، ويراقب حركة الناس وطريقة معيشتهم، وقد نجح أبو سيف في إبداع هندسة المناظر، وبناء ديكور يصل إلى أعلى درجات الإيهام بالتماثل مع الواقع، من خلال وعي كامل وإدراك حقيقي لطبيعة المكان. كانت لمساته واضحة بالذات في شقتي الشيخ حسني وفاطمة؛ حيث كان الديكور يجسد بشكل ملحوظ ما يسمى بالوظيفة الدرامية للمكان، فالجدران تحاصر ساكنيها، وتدفعهم إلى الهرب والفكاك منها. وعالميا لا يمكن أن ننسي فيلم (Manhattan) من إنتاج 1979م "شكل (5)" للمخرج وودي آلن، من الأفلام التي يؤدي فيها المكان الحجر الأساسي في القصة، حيث تتحول مدينة مانهاتن إلى الخلفية الرئيسة للفيلم[8].

شكل (1) فيلم The Haunting هو فيلم رعب أمريكي لعام 1999 من إخراج جان دي بونت

شكل (2) الآخرون فيلم رعب نفسي للمخرج الإسباني–تشيلي أليخاندرو آمينابار الفيلم مستوحى جزئيا من الرواية The Turn of the Screw فاز الفيلم بثمان جوائز غويا تتضمن جوائز أفضل فيلم وأفضل مخرج. وهو أول فيلم باللغة الإنجليزية يفوز بجائزة أفضل فيلم في جوائز غويا دون أن يحتوي على كلمة واحدة باللغة الإسبانية

شكل (3) فيلم أفاتار من إخراج جيمس كاميرون و هنا يظهر التناقض بين طبيعة كوكب بندورا بمناظره الطبيعية ومركز الأبحاث الذي يغلب عليه الشكل الصناعي والتطور التكنولوجي

شكل (4) فيلم(انستلر) خيال علمي من إخراج كريستوفر نولان، الفيلم من كتابة جوناثان نولان وكريستوفر نولان، حيث قام الأخير بدمج فكرته مع سيناريو موجود كتبه أخوه جوناثان في ٢٠٠٧ لصالح باراماونت بيكتشرز والمنتجة ليندا إوبست. الفيلم من إنتاج كريستوفر نولان وإيما توماس وليندا إوبست. عالم الفيزياء النظرية كيب ثورن، الذي ألهمت أعماله الفيلم خدم كمنتج منفذ وقام بدور المستشار العلمي للفيلم وارنر برذرز وباراماونت بيكتشرز وليجنداري بيكتشرز قاموا بتمويل الفيلم، بينما قامت شركتا أفلام سينكوبي وليندا برودكشن بإنتاج الفيلم.

شكل (5) مانهاتن هو فيلم أمريكي درامي كوميدي رومانسي من إخراج وودي آلن. تدور أحداث الفيلم حول كاتب ساخر آلن يبلغ من العمر 42 عاما ومطلق مرتين، يواعد فتاة تبلغ من العمر 17 عاما (ماريل همنغواي) ولكنه يقع في حب مع (ديان كيتون) عشيقة أفضل أصدقائه (مايكل ميرفي). الفيلم من من بطولة ميريل ستريب وآن بيرن أيضا. تم تصوير أحداث الفيلم في مانهاتن بالأسود والأبيض وبشاشة عريضة 2.35: 1. أما الموسيقى التصويرية فمن ألحان جورج غيرشوين. نال الفيلم إشادة النقاد على نطاق واسع ورشح لاثنين من جوائز الأوسكار: أفضل ممثلة مساعدة لدور (ماريل همنغواي) وأفضل سيناريو مكتوب مباشرة للشاشة لكل من آلن وبريكمان.وحققت إيرادات شباك التذاكر في أمريكا الشمالية 39.9 مليون دولار، حيث كان من أضخم الإيرادات في أمريكا الشمالية في ذلك الوقت. ويعتبر واحدا من أفضل أفلام آلن على الإطلاق، كما احتل المرتبة 46 في أفريقيا والمحيط الهندي بين 100 فيلم خلال 100 عام، وجاء في المرتبة 63 ضمن قائمة «برافو» لـ«أطرف 100 فيلم» . وفي عام 2001 أعتبرته مكتبة الكونغرس في الولايات المتحدة «ذا أهمية ثقافية» وتم حفظه في السجل الوطني للأفلام.

والحقيقة أن كل نص سينمائي يستدعي الشكل المعماري الخاص به للتعبير عن المكان والجو العام للقصة مما يخلق علاقة عضوية بين السينما والعمارة، فالمشاهد لا يقف عند العمارة في الفيلم فحسب بل يعتبرها جزءا مهما من العمل السينمائي؛ فالأبنية والبيئة المكانية في المشاهد هي العامل الأساسي والرئيسي في نجاح الفيلم فالعمارة تعمل على خلق البيئة التي تتناسب مع القصة وتظهرها إلى الوجود، وقد تتعدى وظيفتها المكانية وتساهم بشكل أو بآخر في أحداث الفيلم، وسوف نتناول في هذه الدراسة نوعا خاصا من العمارة غير التقليدية والتي تعد ثورة على المدارس الكلاسيكية، وهي العمارة التفكيكية التي لها الأثر الواضح على كثير من الأفلام الخيالية والتي عملت فيها على تشكيل الصورة بما يتوافق مع الرؤية الإبداعية لهذه النوعية من الأفلام فالفيلم السينمائي الذي يتناول الحياة على سطح المريخ أو ما يحدث في المستقبل البعيد يحتاج إلى نوع خاص من العمارة للتعبير عن المكان .

ونجد أن هناك بعض المخرجين يقدمون أعمالا توضح رؤيتهم وفلسفتهم للمكان، والحقيقة أن البعض منهم معماريون، فمثلا كان شادي عبد السلام مهندسا معماريا قبل أن يكون فنان مناظر ومصمم أزياء ، وقد أخرج فيلم المومياء -إنتاج 1969- حيث نجد المكان جوهر القصة وأساس منطق وتفكير شادي عبد السلام في بناء المشاهد. يعد الفيلم من الأفلام المهمة، بل والمتفردة في السينما المصرية، فنص الفيلم مبني دراميًّا بناءً معماريًّا مشهد مشهد، ولو حُذِفَ مشهد واحد من مجموع المشاهد سيظهر السيناريو مختلا.

أما في السينما العالمية، فنجد ألفريد هيتشكوك من أهم المخرجين الذين اهتموا بالمكان وعملوا على توظيفه. وقد نسبت له الموسوعة البريطانية قوله: "يجبُ على مخرج الفن أن يمتلكَ معرفةً واسعة وفهمًا عميقًا للعمارة" ومن أهم أعماله التي تدلل على ذلك فيلمه الشهير (النافذة الخلفية)[9] "شكل (6)" حيث قدم الفيلم نموذجًا قياسيا للمكان كعنصر محرك من عناصر الدراما الرئيسية؛ فمشاهد الفيلم تم تناولها من خلال نافذة الغرفة، ومن هذا المنظور أتاح للمشاهد أن يرى ما يمكن لعمارة المكان أن تؤثر في أحداثه. يتعمد هيتشكوك في هذا الفيلم لفت نظر المتفرج إلى الأشياء التي نراها كل يوم، فيتناول مفهوم المراقبة عبر فناء أحد المجمعات السكنية، فالعمارة هنا أتاحت أعظم الانطباعات عبر مجموعة من العناصر المعمارية المختارة للمكان دون غيرها، تلك العناصر تعطي المشاهد الحافز لاستكشاف التصميم عوضًا عن الاكتفاء بمشاهدته.

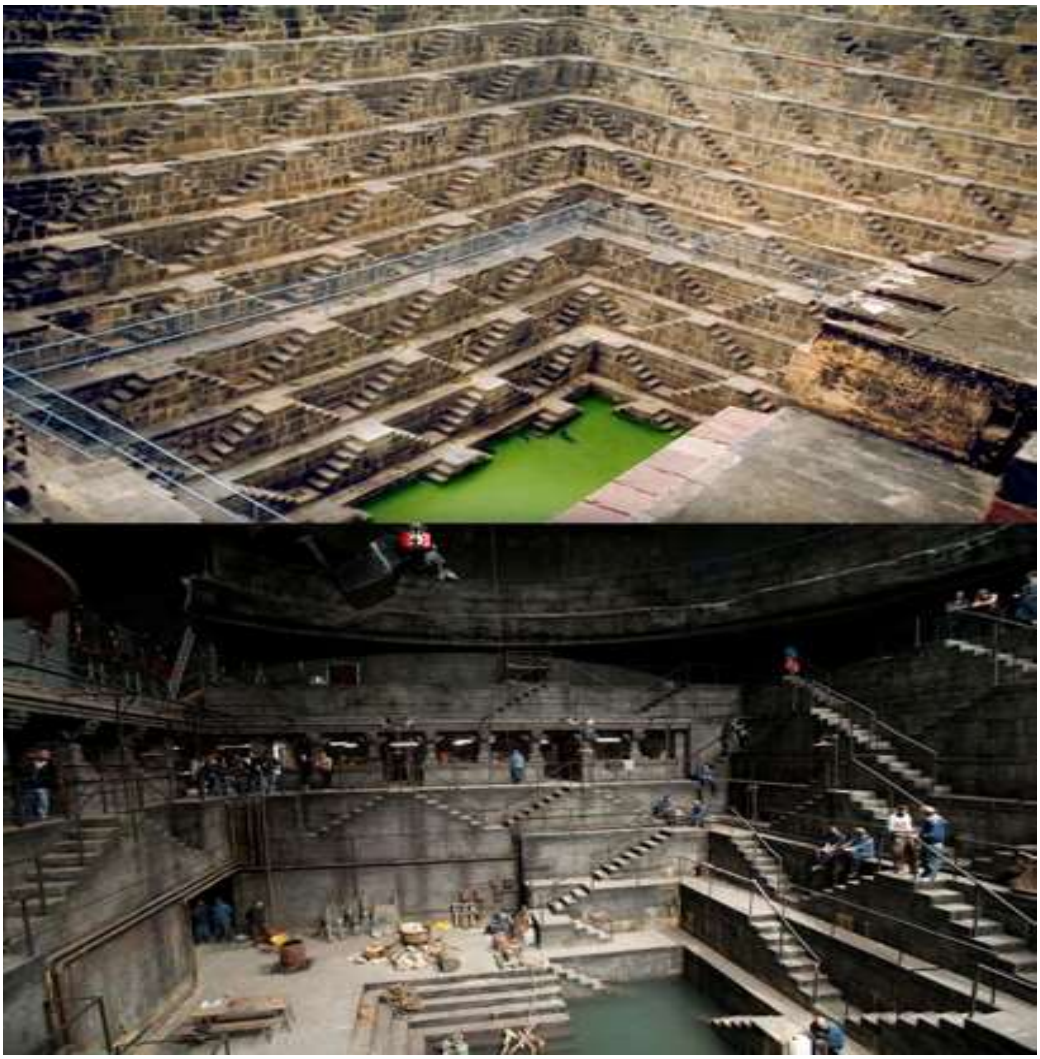
وحديثا يعد المخرج الأميركي كريستوفر نولان نموذجا للمخرجين أصحاب الفلسفات المكانية. يقول الناقد المعماري جيمي ستامب: "باتمان أكثر شخصية قادمة من عوالم الكوميكس متأثرة بالعمارة، فمدينة غوثام بعمارتها تُعَدّ عنصرًا أساسيًّا في القصة منذ البداية" حيث تظهر لنا المدينة الجانب المظلم لنيويورك، بما تحويه من بنايات مشيدة على الطراز القوطي كما لو كانت الكابوس الرجعي للمدن المستقبلية،

وعلى أرض الواقع تم اختيار قصر كريستيان بيل في سلسلة أحد بيوت الملكة إليزابيث الذي شُيّد في عام 1580م لاحتوائه على الممر السري الذي يؤدي إلى كهف بتمان لما له من خصوصية بعيدًا عن المتطفلين من الضيوف.

يقول الناقد المعماري[10] jimmy stamp "لا يوجد شخصية كرتونية متأثرة بالعمارة أكثر من شخصية Batman فقد كانت مدينة جوثوم بعمارتها عنصرا أساسيا في القصة منذ البداية"، ففي الإصدارات السابقة من السلسلة نفسها صورت مدينة جوثوم كمدينة خارج الزمان والواقع بكاتدرائياتها الضخمة وأبنيتها المصممة على الطراز Art Deco و Art Nouveau مما ولد انطباعا بالكآبة حيث ظهرت المدينة ممتلئة بالأزقة المعتمة والمصحات العقلية والخفافيش والبوم، وفي الأجزاء الأخيرة من هذه السلسلة، وخاصة التي قام بإخراجها كرستوفر نولن شيدت المدينة بتشكيل من الأبنية القائمة من عدة طرز مختلفة حديثة مغطاة بالزجاج، وهو تقريب للواقع، فيبدو كما لو كان حقيقيا ينبض بالحياة. وقد توقف كثير من المحللين أمام رؤية كريستوفر نولان لتصميم سجن الموت، الذي ظهر في الجزء الثالث من ثلاثية (فارس الظلام)، إنتاج 2012م؛ فقد جاء التصميم بطريقة تمنح المسجون الأمل في الهروب، إلا أن ذلك من المستحيل، كما أنه يولد إحساسا بصغر وضآلة السجناء أمام ضخامة التصميم "شكل (8)".

وفي فيلم (inception) للمخرج نفسه[11] إنتاج 2010م، كان توظيف العمارة أساسا قائما عليه منطق الفيلم وقصته، بل قام في جانب منه على فكرة التصميم المعماري المتقن؛ لأنه تطلب بناء بيئة مناسبة للقيام بالمهام المطلوبة، لذلك استعان كوب، الذي أدى دوره ليوناردو دي كابريو، بأحد أفضل طلاب العمارة لتصميم الحلم في هيئة متاهة دون إهمال حالات الخطر المحتملة، وذلك بإدخال أنظمة للهروب والخداع في تركيبها البنائي.

شكل (6) فيلم النافذة الخلفية هو فيلم أنتج في عام 1954, من إخراج ألفريد هتشكوك، الفيلم مقتبس عن قصة قصيرة لكورنيل وولريش بعنوان (It Had to Be Murder) الفيلم من بطولة جيمس ستيوارت, غريس كيلي، ثيلما ريتر.تدور قصة الفيلم عن مصور (يؤدي دوره الممثل جيمس ستيوارت) لديه كسر في ساقه، يمضي يومه في المنزل يشاهد جيرانه من خلال النوافذ، وفي يوم وبينما هو يراقب يظن أنه رأى جريمة قتل، وصديقته ليسا كارول (غريس كيلي) تساعده بالتحقيق.



شكل (7) سجن الموت كما ظهر بالفيلم حيث الشكل المعماري لجدران الفيلم التي تعبر عن فكرة فلسفية حيث إنها تغذي بالأمل في الهروب منه إلا أن هذا الأمل سيؤدي إلى الموت في النهاية

شكل (8) فيلم inception خيال علمي من إنتاج عام 2010، قام بكتابته وإخراجه وإنتاجه كريستوفر نولان. الفيلم من بطولة كل من ليوناردو دي كابريو وكين واتانابي وجوزيف غوردون–ليفيت وماريون كوتيار وإلين بيج وكيليان مورفي وتوم هاردي وديليبي راو وتوم برينجر ومايكل كين. يلعب دي كابريو دور دوم كوب، جاسوس متخصص أو لص تجسس للشركات. يتألف عمله من استخلاص معلومات تجارية قيمة في سرية تامة من عقل أهدافه الباطن، بينما هم نائمون ويحلمون. كون كوب غير قادرا على زيارة ولديه، تُعرض عليه فرصة لاسترجاع حياته القديمة مقابل مَهمة شبه مستحيلة، وهو زرع فكرة في لاوعي هدف. قضى المخرج ستة أشهر لأنهاء سيناريو الفيلم قبل أن تشتريه منه وارنر برذرز في فبراير 2009. صور الفيلم في ستة دول وأربع قارات، بدءا من طوكيو في 19 يونيو 2009، إلى كندا في 22 نوفمبر من العام نفسه. حُدّدت ميزانيته الرسمية بـ 160 مليون دولار، مقسمة بين وارنر برذرز وليجنداري إنترتينمنت. ساعدت سمعة نولان ونجاحه مع فيلم فارس الظلام في تأمين 100 مليون دولار أمريكي من نفقات الإعلان للفيلم. يعتبر أحد أفضل الأفلام في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، حيث تلقّى ثناءً نقديا على السيناريو، والإخراج، واللقطات، والمؤثرات البصرية، والموسيقى، وطاقم التمثيل. فاز بأربع جوائز أوسكار (أفضل تصوير سينمائي، أفضل مونتاج صوتي، أفضل خلط أصوات، وأفضل مؤثرات بصرية)، وتم ترشيحه لأربع جوائز أخرى: أفضل فيلم، وأفضل سيناريو أصلي، وأفضل تصميم إنتاج، وأفضل موسيقى تصويرية.

ثانيا: العمارة التفكيكية معناها وفلسفتها DE constructivist philosophy

تعتمد العمارة التفكيكية اعتمادا كليا على المبالغة في التشكيل الذي تؤدي إلى عدم القدرة على التعرف على هوية المبنى كما تعتمد على عدم التعبير عن الإنشاء والذى قد يصل إلى صعوبة التعرف على العلاقات الإنشائية التي تحكم التكوين، نظرا لعدم مراعاة الظروف البيئية وعدم انتمائها للمكان الذى تقع فيه وإن كانت هذه المباني تعبر عن العصر الذي نعيشه من ظروف .

هي أسلوب من العمارة موازيا لعمارة ما بعد الحداثة فى أنهما يتجهان إلى التجزئة والتعقيد البنائي في الكتلة والتغيير في الأسطح الخارجية

أو الغلاف الخارجي للمبني، مع الحرص على البساطة التى كانت تتميز بها الحداثة. مما ينتج عنه أشكال يصعب فهمها حيث العناصر المعمارية للكتل خارجة عن مكانها المألوف فمعظم المعمارين التفكيكية يستخدمون الغلاف "envelop"وهو ما يري من الخارج ولا يؤثر في الهيكل الداخلي ويصعب التنبؤ بتوجية الشكل أو ببدايتة ونهايتة. يعتبر التشكيل في الكتلة فوضى متحكما بها controlled chaos إن الأشكال الهندسية بالعمارة التفكيكية جاءت على عكس الزخارف فى مدرسة ما بعد الحداثة، حيث تم تطبيق التعقيد فى التشكيل على الجوانب الوظيفية والإنشائية والفراغية بالمباني.

من أهم المصادر الفلسفية لهذا الاتجاه هى فلسفة الأديب الفرنسي دريدا[21]، حيث تأثر بيتر إيزنمان Peter Eisenman به وبحركة كتاباته التفكيكية، فمن أشهر أعماله نصب الهولوكوست في برلين ومركز وكسنر للفنون في كولومبوس، أوهايو بالولايات المتحدة. تتميز أعماله بشكل عام بأنها تحتاج إلى القراءة عنها قبل مشاهدتها، وصعوبة الفهم لعامة الناس. تعاون معه فى وضع الأساس الفلسفي للمشروع الذى دخل به المسابقة المعمارية. تشمل الأحداث المهمة في تاريخ حركة deconstructivist مسابقة التصميم المعماري Parc de la Villette لعام 1982 (خاصة دخول جاك دريدا وبيتر إيزنمان وبرنارد تشومي[31])، ومعرض الهندسة المعمارية Deconstructivist في متحف الفن الحديث لعام 1988 في نيويورك، الذي تم تنظيمه بواسطة فيليب جونسون[41] ومارك ويجلي[51]، وافتتاح مركز ويكسنر للفنون في كولومبوس في عام 1989الذي صممه بيتر إيزنمان عرض معرض نيويورك أعمال فرانك جيري[61] ودانييل ليبسكيند[71] وريم كولهاس[81]وبيتر إيزنمان وزها حديد [91].

ومن هنا ظهرت التسمية لذلك الاتجاه في العمارة وهي التفكيكية، وانتشرت هذة التسمية رغم اعتراض الرواد لها، وأصبحت التفكيكية جزءا من عمارة الحداثة وما بعد الحداثة بالإضافة إلى الفنون التكعيبية والتعبيرية والفن المعاصر.

وتتناول التفكيكية فى العمارة اتجاهين؛ الأول معماري والثاني إنشائي، ويرتبط كل منهما بأنماط ترتيب الأشكال والحيازات والحرص في عمل الاختلافات بين الاتزان الاستاتيكي والديناميكي في هيئة الكتل من خلال دراسة العلاقات وأساليب التكوين ووسائل التشكيل، وتتميز خصائص العمارة التفكيكية بما يلي:

-الكتل متضادة ومنزلقة وأشكال تتحدى الجاذبية الأرضية.

-عدم وجود موديول معماري أو إنشائي ثابت.

-استخدام مجسمات بكثرة فى بداية تطوير الفكرة.

-حول أركان المبنى تنهار أي محاولات للهندسة الإقليديسية التقليدية وتشطف الزوايا فجأة بشكل حاد.

-الشكل التجريدي النحتي للكتل الرئيسية بالمبنى.

-الدعوة إلى الانفتاح والإبداع وتحرر

العمارة من القواعد والنظريات.

-اللاتماثل واللاتساق والتكسير فى أشكال كتل المبنى.

-استخدام الخامات الطبيعية فى تكسية الكتل وتركها بلونها الطبيعي.

-استخدام التقنيات الرقمية وبرامج الكمبيوتر فى التصميم وتسهيل إمكان التنفيذ.

- تحقيق الكفاءة الوظيفية للمبنى رغم غرابة أشكال الكتل.

-الأشكال المتمايلة والمتداخلة مع بعضها فى تراكب غير مألوف.

-يختلف شكل المبنى باختلاف زوايا الرؤية نتيجة العلاقات غير التقليدية للكتلة.

-تناقض المبنى مع المباني المحيطة به.

-وجود تراكبات وتداخلات وبروزات غريبة فى الكتل.

-تفكيك الكل إلى أجزاء وإعادة تركيبها بأسلوب غير تقليدي، وترك جزء معتدل من المبنى لتوضيح الفرق بينه وبين الجزء المفكك.

-الديناميكية هى السمة السائدة للكتلة.

كان هدف المعماريين التفكيكيين البعد قدر الإمكان عن القواعد المعتادة للعمارة، والتي قيدت حرية التصميم مثل: الشكل يتبع الوظيفة form follows functionوضوح الكتلة / purity of formاستخدام المواد دون تغير فيها truth to material / .

إن ما يميز هذا التيار المعماري بصفة عامة هو إزالة الفروق بين فن الرسم وفن النحت وإعادة صياغتهما في شكل معماري، والتأكيد على الاتجاه الوظيفي الذي ينحصر في القيمة التعبيرية للإنشاء والبعد عن الزخرفة، والتركيز على القيم الجمالية للمبنى من خلال التلاعب في علاقات الأشكال والحجوم والكتل مع الفراغات كما تبرزها المعطيات الإنشائية. وقد استحدث استعمال الخامات الجديدة كالمعدن والزجاج واللدائن التي تعبر عن جوهر الحياة بالهيئة التي يشكلها العلم، وقد أخذ في بعض شطحات من المدرسة التكعيبية.

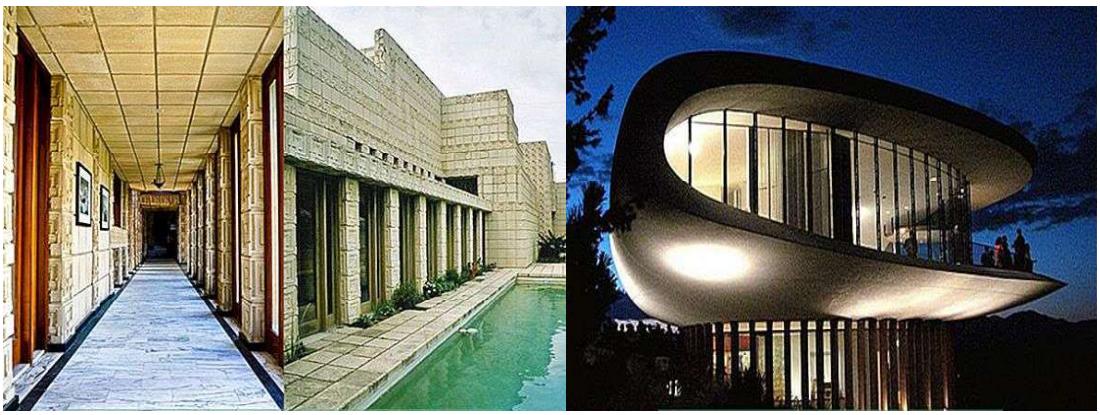
والعمارة التفكيكية هي الوجة الآخر للأسلوب الإبداعي للتفكير العقلاني المتبع في العمارة الحديثة حيث التعبير الحر والمرونة في التعبير عن الأشكال لانعكاسات العصر التكنولوجي المعاصر، والإنشاء هو البديل للوحدة الزخرفية في التصميم، فهي عمارة تبتعد عن الماضي و كل ما هو تاريخي تقليدي، ومع ذلك يحتوي التصميم على الحلول الوظيفية المراد تحقيقها، فالشفافية (Transparency) هى السمة الرئيسية فى التصميم.

في السينما دائما ما ينشغل فنانو المناظر بإيجاد تصور جيد للمكان معبر عن رؤية المخرج لتفسير الدراما فيه، وفي كثير من الأحيان، سيأتي فنان المناظر بحل جذري وغير مألوف بحيث يكون مناسبًا لترجمة الخيال. كان هذا هو الحال بالنسبة لكومي آلين في 1973، وهو فيلم كوميدي في قالب خيال العلمي، والذي ظهر فيه تجربة هيكلية ثورية قام بها تشارلز ديتون حيث قدم منزل تشارلز ديتون التجريبي والذي يسمي "المنزل المنحوت"، الذي يظهر في فيلم وودي آلن 1973 النائم[02] "شكل(9)".

يقدم هذا المنزل التجريبي هذا النوع من

البساطة الهيكلية التي ترتبط بمباني المستقبل، تشير الأشكال المصبوبة البيضاء في Sculptured Houseإلى مستوى الهيكل المبسط والخدمات المتكاملة والمواد المتقدمة التي لم تتحقق بعد من قبل الصناعة، أعطت صلابة هذه البنية الدائمة مصداقية لتصميم المجموعة والتي كان من الصعب تحقيقها باستخدام نماذج وهمية مؤقتة.

فيلم للمخرج ريدلي سكوت في عام 1982، وهو فيلم من إنتاجه، والذي شكلت كثافته الجريئة التي طورت عصرًا جديدًا اتجاهات التصميم الإنتاجي للأفلام، ولدت جيلا كاملا من رسومات ألعاب الكمبيوتر، اللغة المعمارية المميزة لمبنى "إنيس هاوس"؛ فنجد فرانك لويد رايت Frank Lloyd Wright[12] واستخدام كتل النسيج المستوحاه من المايا في المنزل لخلق عالم يتحدث عن الاضمحلال القديم والحضارة التي تجاوزت رأسها. شمل فيلم Gattacaالشهير بشكل كبير[22] فرانك لويد رايت الأصلي، هذه المرة مركز مقاطعةMarin Civic Center، الذي كان يقف في مقر شركة طيران مستقبلية. استفاد فيلم أيون فلوكس، الذي صدر في عام 2006 من محرقة باومشولنويغ في برلين (كما شوهد في فيلم 2011 Atlas Cloud[32] وملجأTierheim Animal لإيجاد بيت لمجتمع طوباوي مستقبلي لامع وهادئ من الخارج، ولكنه مزعج إلى حد كبير تحت السطح. تم التأكيد على بساطة هذه المباني المميزة من قبل فريق الإنتاج لخلق شعور بالهدوء الاصطناعي في هذا المجتمع المصنوع بعناية. إن عدم وجود صخب وعدم وجود فوضى واضطراب هنا يخلق حالة من القلق الشديد. مرة أخرى، فإن الأصالة التي توفرها هذه الهياكل المحققة بالكامل تعطي المصداقية لعالم Aeon Flux "شكل (2)".



شكل (9) «المنزل المنحوت»، كما ظهر في فيلم النائم للمخرج وودي آلن 1973

شكل (10) إيون فلوكس هو فيلم خيال علمي من أفلام باراماونت ومن إخراج كارين كوساما، الفيلم مبني على مسلسل رسوم متحركة للخيال العلمي بالاسم نفسه، الذي أنتجه بيتير تشانغ (الذي كان له دور ثانوي في الفيلم) وببطولة تشارليز ثيرون كشخصية رئيسية.

ثالثا: نماذج من اتجاهات العمارة التفكيكية وتطبيقات على أمثلة من أفلام الخيال العلمي

أخذ تيار التفكيكية منحى لحالة جديدة استثنائية لها اتجاهان؛ الاتجاه الأول يخص؛ العلاقة بين أشكال الإسقاط وبين الأشكال وسياقها العام من خلال كبح جماح الانسيابية والاتجاه الثاني؛ يتمثل في تشويش وقطع العلاقة بين الداخل والخارج. وبغض النظر عن تلك القطيعة الحادثة بين الخارج وسياقه الداخلي فإن التفكيكية تقوض المسوغات المتعارف عليها بما يخص الانسجام والوحدة والاستقرار الظاهري لتفرز لنا شكلا جديدا ومختلفا تماما.

فقد صعد اتجاه الديكونستروكتيفيزم Deconstructivismفي نهايات القرن العشرين. محاكيا تيار الطراز الإنشائي Constructivsmفي ثلاثينيات القرن العشرين، وفي فترة تميزت بالشعور الثوري في العالم الذي يدعو في بعض اتجاهاته إلى التحرر من قيود الماضي واستحضار وتجسيد أشكال إنشائية جديدة لا تمت بصلة إلى الماضي. هذا التجسيد يمثل دلالات سيكولوجية تدعو إلى رفض التراث المعماري لشعوب ليس

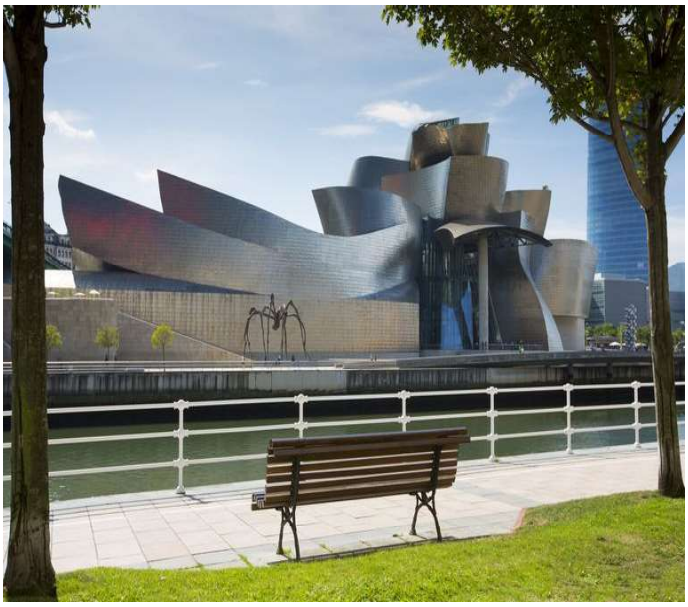
لها في الأساس ذلك الثراء، ومن هذه الأجواء نشأت فكرة التفكيكية الحديثة التي ازدهرت منذ نهايات عقد ثمانينيات القرن العشرين.

وهي حالة إبداعية تدعو إلى آفاق جديدة من الأشكال الجديدة غير التقليدية، وتعرض كل ما هو غريب بأسلوب التشويه والتجزئة التي اتبعت منهج التصادم بدلا من الانسجام في الإقناع. وما يميز هذا التيار هو تحطيم الفروق بين الرسم والنحت وإعادة صهرهما معا في بوتقة معمارية، ويمكن تلمس الاتجاه الوظيفي فيها ولكنه ينحصر في القيمة التعبيرية للإنشاء؛ فقد نبذت الأشكال الزخرفية وانحصرت القيمة الجمالية للمبنى بما تبديه العلاقات الشكلية بين الحجوم والكتل والفراغات كما تبرزها المعطيات الإنشائية[42]. كما يتميز باستعمال خامات جديدة كالمعدن والزجاج واللدائن لكي تتبع فكرة تعبر عن الحياة بالهيئة التي يشكلها العلم. وقد تأثر في بعض اتجاهاته بالتكعيبية. وثمة تشعبات منه باستعارة الأشكال التراثية التقليدية، والتركيبات القطرية، وخاصة بالنسبة للأشكال المستطيلة والأشكال شبه المنحرفة، والأسطح أو المقاطع المتعرجة، واتسع نطاق الممارسة من المعماريين فظهر جيل من الرواد في هذا التخصص منهم على سبيل المثال: هيملبلاو وايسنمان وكيري وكولهاس وليبسكيند وشاعت أسماء قسم من المعماريين منهم كاندنسكي ونعوم كابو وكازيمير ماليفيتش. ومن أمثلة ذلك المباني مشروع صحيفة البرافدا ومشروع مجمعات إدارية في موسكو ومبني بهانوفر بألمانيا "شكل (11)".

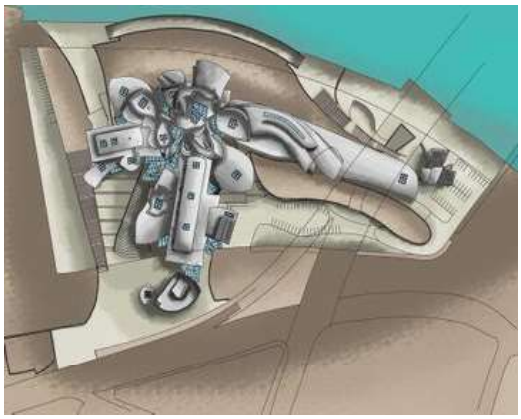
شكل (11) مبني بهانوفر بألمانيا

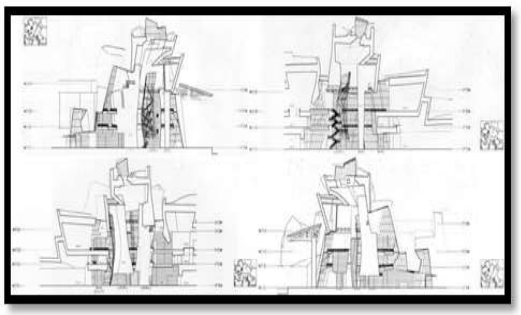
(1) النموذج الأول: التفكيك والارتباط Deconstructivism

هو اتجاه غير قواعدي وبعيد عن الاتجاه الاجتماعي، يعبر عن كسر جميع القواعد المعمارية المتعارف عليها. مثل: الشكل يتبع الوظيفةform follows function/ وضوح الكتلة purity of form/ استخدام المواد دون تغير فيها truth to materials. ومن أشهر رواده المعماري فرانك جيري "شكل (12)".



متحف جوجنهايم بلباو للفن المعاصر بإسبانيا





مركز ستاتا كامبريدج، الولايات المتحدة حيث يظهر تصميمه الكثير من الانعطافات الرائعة ويحتوي المنزل على 99 نافذة و99 بابا

مركز لو ريفو للأمراض الذهنية في لاس فيجاس

شكل (12)

يتميز بدمج الزجاج المتداخل مع الكتل بشكل خاص ومتميز، وهي فكرة تصميمية أو فلسفية اعتمدت على الارتكاز على الخطوط العضوية Organic Line والتي تسيطر على كامل التصميم، والاستعانة ببرامج الكمبيوتر كأداة تساعد على التصميم Computer-aided design بحيث تظهر كامل الشكل مجسما بشكل هيكلي قابل للتدوير والتعديل. ويتميز هذا الأسلوب بالتشريح النحتي للكتل وتقسيمها إلى وحدات صغيرة، كما اشتهر هذا الأسلوب باستخدام الكتل الانسيابية المغطاة بمعادن عاكسة من رقائق التيتانيوم فى تكسياتها، ومن أعظم أعماله المعبرة عن أسلوبه المعماري هو متحف جوجنهايم.

التطبيق: فيلم Inception من إنتاج عام 2010

قام بكتابة الفيلم[52] وإنتاجه المخرج كريستوفر نولان. شعر نولان أن عليه الحصول على خبرة أكبر مع الأفلام واسعة النطاق، فعمل على بداية باتمان والحظوة وفارس الظلام. قضى المخرج ستة أشهر لإنهاء سيناريو فيلم Inception قبل أن تشتريه منه وارنر برذرز في فبراير 2009. صور الفيلم في ستة دول وأربع قارات، بدءا من طوكيو في 19 يونيو 2009 إلى كندا في 22 نوفمبر من العام نفسه. حُدّدت ميزانيته الرسمية بـ160 مليون دولار، مقسمة بين وارنر برذرز وليجنداري إنترتينمنت. ساعدت سمعة نولان ونجاحه مع فيلم فارس الظلام في تأمين 100 مليون دولار أمريكي من نفقات الإعلان للفيلم، حيث يقوم البطل دوم كوب في الفيلم (ليوناردو دي كابريو) بدور جاسوس متخصص أو لص تجسس للشركات، يتألف عمله من استخلاص معلومات تجارية قيمة في سرية تامة من عقل أهدافه الباطن، بينما هم نائمون ويحلمون كون كوب غير قادر على زيارة ولديه، تُعرض عليه فرصة لاسترجاع حياته القديمة مقابل مَهمة شبه مستحيلة «الإِزْدِراع» Inception وهو زرع فكرة في لاوعي هدف.

قام بتصميم مناظر الفيلم جاي هاندريكس Guy Hendrix Dyas لا تختلف العمارة في الفيلم كثيرا عن العمارة في الحلم، حيث تظهر في الفيلم داخل المنام فتكون حرّة أكثر في خطوطها وانسيابها، وقد أظهر لنا كريستوفر نولان ذلك عبر واحد من أجمل المشاهد في السينما عندما تم طيّ المدينة وكأنها قطعة من الورق شكل (12)، بالإضافة لناطحات السحاب المتكررة في العالم الخاص بكوب (ليوناردو ديكابريو).[62]

شكل (12)

في تصميم مدينة الحلم Limbo كان التحدي في تجسيد مدينة النسيان كما يشار إليها في عالم الأحلام، وهي امتداد العقل الباطن

اللانهائي، حيث توجد مدينة النسيان كمساحة لا يحلم بها أي أحد على حدة، ولكنها مساحة مشتركة حيث يمكن لأي عقل إجراء تغييرات جذرية من أي نوع دون قيود أو عقبات، فإن النسيان هو بعد يسمح للحلم بإظهار رغباته العميقة، ولكنه أيضا يجعله يصيد نفسه عن غير قصد في عالم يفقد فيه وعيه بأن العالم الذي خلقه ليس حقيقة.

أثناء الفيلم تبدو مدينة النسيان ممتدة وكأنها لا نهائية وقد جاء في سيناريو الفيلم أن كوب ومال كانا معماريين وكانا يستخدمان بيئة للأحلام كأرض للتدريب على صياغتهم لتلك الأحلام، لذا تم بناء مدينة هائلة ومتقنة تبدو للمشاهدين أنها من صنع معماريين، على الرغم من أنها قد بدأت تنهار منذ ظهور كوب (البطل) مرة أخرى بسبب كونه في حالة من الإهمال لفترة طويلة من الوقت.

إن مثل تلك البيئات الخيالية يتطلب تنفيذها اللجوء إلى الحل الرقمي كأفضل الحلول لإنجاز ذلك؛ حيث أراد صناع الفيلم أن تكون تلك المدينة ذات شكل مبتكر ومميز، لذا أرادوا أن يكون لديهم مبان من العشرينيات والثلاثينيات، تلك المباني المألوفة والمستلهمة كم أعمال العمارة في ذلك الوقت، والذين يتبعون الباوهاوس ثم تتطور المباني بالتدريج إلى مباني الخمسينيات والستينيات ثم السبعينيات والثمانينيات، وهكذا إلى أن تصل إلى الزمن المعاصر الذي تدور فيه أحداث الفيلم ثم تصل إلى أبعد من تلك، حيث ذلك الجيل الجديد من المباني الخضراء ذاتية الاكتفاء Green Self Sufficient Building ثم تصل في النهاية إلى عالم النسيان Limbo حيث تلك المباني ذات الشكل الشبكي، والتي تصبح أطول فأطول فأطول، وهكذا "شكل (13)". من خلال سيناريو الفيلم، كان على الممثلين أن يخرجوا من البحر فيصبحوا في مواجهة ما يبدو كمنحدر عملاق متهاو من المباني "شكل (14)" تلك التي تطلب تنفيذها اللجوء إلى الحل الرقمي لذلك التصميم بالإضافة إلى استخدام الكثير من المؤثرات البصرية التي قدمها مشرف المؤثرات البصرية Paul Franklin ومساعدوه، حيث كل تلك المباني المعمارية التي تنهار في البحر وقد بدأوا بدراسة لقطات لانهيار الكتل والمباني المعمارية عند سقوطها في الماء.

أما عن مشاهد تحرك الممثلين في أحد الشوارع وسط تلك المباني التي تنهار بشكل تدريجي، فقد ذهب فريق الاستطلاع إلى المغرب وأثناء تحركهم من المطار مروا بأحد الشوارع التي يصطف على جانبيها كتل من المباني المعمارية ذات طابع مميز، تلك الموجودة وسط اللا شيء، وهو ما قد شكل بدوره الأساس الذي بنى عليه مسئول المؤثرات البصرية تأثيرات المباني المتهدمة؛ ومن ثم قام فريق التصوير بتصوير المؤديين أثناء سيرهم عبر تلك المجموعات المميزة من المباني والتي قد أضاف إليها مسئولو المؤثرات البصرية الكثير –فيما بعد– في مرحلة ما بعد التصوير.

أثناء مرحلة تصوير الفيلم، تواجد كريس كول مسئول المؤثرات الخاصة وفريقه، والذين عملوا على جلب المياه إلى ذلك الموقع وتنفيذ

الأمواج، وهكذا بشكل عملي أثناء التصوير إذ يعكس وجود تلك المياه أنه من خلالها يتم فقدان وانجراف الذكريات.

من هنا، فإن ذلك الخط الفاصل بين المؤثرات الخاصة المنفذة بشكل عملي والمؤثرات البصرية المنفذة بواسطة الحاسب تتلاشى من خلال الفيلم بفضل براعة صناع الفيلم الفائقة وقدرتهم على إيجاد الحلول التنفيذية السليمة[72]. تستخدم النماذج الرقمية التي يتم تنفيذها بواسطة الكمبيوتر كذلك في لقطات الأفلام التي تتطلب استعراض البيئات المنظرية وضخامتها وتصويرها جويا أو بلقطات مقربة التي لا يمكن تنفيذها بأي صورة عملية، تلك اللقطات قد يتم دمجها لاحقا في لقطات أخرى مع لقطات من النماذج المصغرة.

شكل (13) عالم النسيان Limbo حيث تلك المباني ذات الشكل الشبكي والتي تصبح أطول فأطول فاطول

شكل (14) لقطة لمدينة الحلم حيث كان على أبطال الفيلم أن يخرجوا من البحر فيصبحوا في مواجهة ما يبدو كمنحدر عملاق متهاو من المباني تلك التي تتطلب تنفيذها اللجوء إلى الحل الرقمي لذلك التصميم، بالإضافة إلى استخدام الكثير من المؤثرات البصرية، تلك التي قدمها مشرف المؤثرات فظهرت المباني وهي تنهار في البحر، حيث بدأوا بدراسة لقطات لانهيارات الكتل والمباني المعمارية عند سقوطها في الماء.

(2) النموذج الثاني: نموذج اتجاه العمارة التجريدية Abstraction بيتر إيزنمان Eisenman

تميز أسلوب إيزنمان بأسطح الكتلة الواحدة تكون منكسرة فى انسيابية، أو يقوم بتشريح الكتل في محدات مجمعة في شرائح تربط بينها وحدة عضوية، هذه الشرائح تكون في اتجاه طولي واحد، ويقوم بدمج الزجاج مع الكتل بشكل متميز "شكل (15)".

البيت السادس/ بيتر إيزنمان

أستاد جامعة فينيكس الولايات المتحدة

مدينة الثقافة في سانتياغو دي كومبوستيلا، إسبانيا.

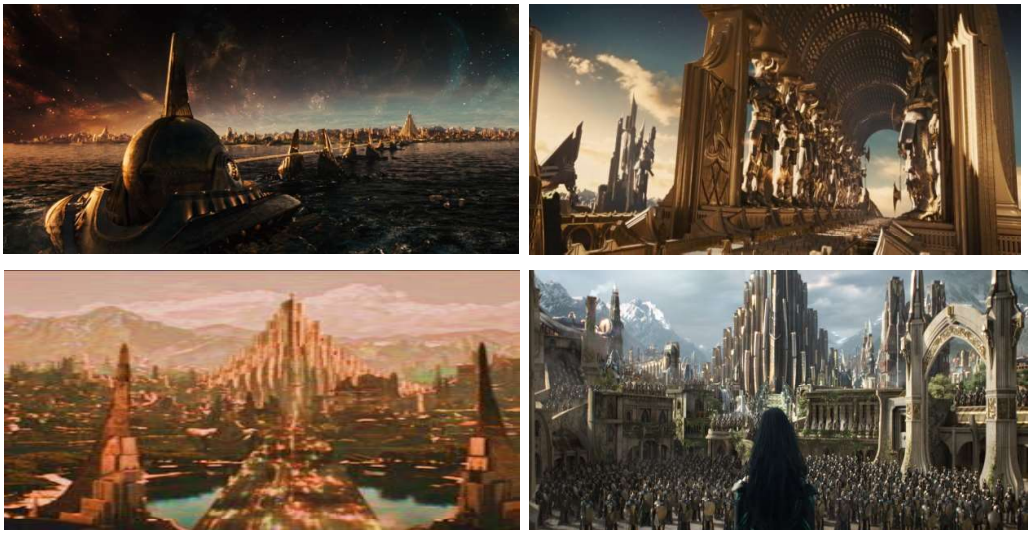
شكل (15)

التطبيق: فيلم إله الرعد ثور Thor

هو فيلم مبني حول شخصية (مارفل كومكس) التي تحمل الاسم نفسه، الفيلم من إخراج كينيث براناه وقام بتصميم الفيلم دين هانا، وبطولة كريس هيمسوورث، ناتالي بورتمان وتوم هيدليستون قام يتصميم مناظر الفيلم بو ويلش حيث تظهر، المملكة التي تميزت بعمرانها وأبنيتها والأهم جسر قوس قزح، وتدور أحداث الفيلم أنه وبعد إعادة إشعال حرب نائمة تم نفي ثور من أسكارد إلى الأرض وتجريده من قواه ومطرقته ميولنير، بينما يخطط شقيقه لوكي لتولي عرش مدينة أسغارديان، يجب أن يثبت ثور نفسه[82]وتم التصوير الرئيسي في كاليفورنيا ونيو مكسيكو من يناير إلى مايو

2010. تم تحويل الفيلم إلى ثلاثي الأبعاد في مرحلة ما بعد الإنتاج، تميزت مدينة أسغارد بالاتجاه المعماري المختلف والممشى الطويل الذي كان على منحدر تل حيث تم بناء ثلاثة أجزاء من الشارع تسير أسفل هذا التل، ونظرًا لأن كل شيء كان غير متماثل لم تكن هناك خطوط رأسية أو أفقية حيث كان معقدا للغاية.

تميزت مناظر الفيلم بأسطح الكتلة الواحدة منكسرة فى انسيابية، أو يقوم بتشريح الكتل في محدات مجمعة في شرائح تربط بينها وحدة عضوية، هذه الشرائح تكون في اتجاه طولي واحد لأن رسم أضواء مستقيمة وخطوط مستوية ووضعها معًا، وعندما تبدأ في الجري بزاوية 45 درجة وزوايا 75 درجة ومحاولة ضمهما معًا يصبح الأمر أشبه بلعبة الأحجية "شكل (16)".



شكل (16)

(3)النموج الثالث: الاتجاه البنائي الحديث New Constructivism

ظهر هذا الاتجاه في عام 1976م، وهو من أهم الحركات المعمارية التى ظهرت في القرن العشرين. ويدعو هذا الاتجاه بصفة عامة إلى هدم كل أسس الهندسة الإقليدية (نسبة إلى إقليدس عالم الرياضيات اليوناني) من خلال تفكيك هيكل المنشآت وإعادة التجميع بشكل آخر، وهنا يظهر العديد من الرواد منهم على سبيل المثال: (أ) زها حديد Zaha Hadid الرائدة في هذا التخصص وأول امرأة تفوز بجائزة بريتسكر المعمارية عن 26 سنة في التاريخ. ومن أهم تصاميمها نادي الذروة، كولون، في هونغ كونغ 1982. 1983 مشروع مسابقة، وتنفيذها لنادي مونسون بار في سابورو في اليابان 1988. 1989، وكذلك محطّة إطفاء فيترا ويل أم رين 1991 . 1993، أكثر مشاريعها الجديدة غرابة وإثارة للجدل مرسى السفن في باليرمو في صقلية 1999، والمسجد الكبير في عاصمة أوروبا ستراسبورغ

2000، ومتحف الفنون الإسلامية في الدوحة وجسر في أبو ظبي[92] "شكل (17) و (18)".

متحف الفنون الإسلامية في الدوحة

مبنى شركة BMW ألمانيا

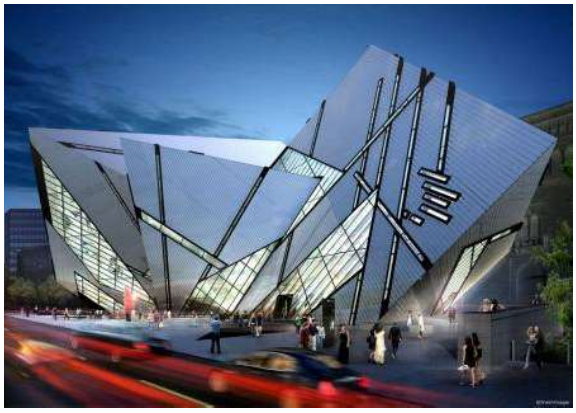
جسر أبو ظبي

المركز الثقافي في عام 2012، وهو مصمّم للاحتفاء بالثقافة الأذربيجانية

شكل (17)

شكل (18) معرض سربنتين ساكلر أوّل بناء من تصميم زها حديد في لندن، يقع هذا المبنى في حدائق كنسينغتون في لندن، يمتاز بتصميم معاصر غاية في الأناقة والتميّز، تمّ الانتهاء من بنائه في عام 2013.

(ب) ريم كولاس: السمات المميزة لأعمال ريم كولاس تكسير في الكتل، وفي حالة إن المبني مكون من كتلة واحدة يكسر في الغلاف الخارجي للمبني"شكل (19)". كما تتميز بالتداخل بزواية حادة أو تراص الكتل كمكعبات ويستخدم نظام Grids & Glass في الوجهات.



شكل (19)

التطبيق: فيلم أرض الغد Tomorrowland:

هو فيلم خيال علمي من إخراج براد بيرد الذي كتبه وأنتجه مع دامون ليندلوف، سيناريو الفيلم متأثر بشدة بفلسفة والت ديزني المتفائلة للابتكار والمدينة الفاضلة. قام بتصميم مناظر الفيلم سكوت شامبلز Chambliss Scott والتي تدور أحداثه بتتبع فرانك وكيسي اللذين يسافران إلى مكان ما في الزمان والمكان يعرف فقط باسم أرض الغد، حيث تؤثر أفعالهما بشكل مباشر على العالم وعلى نفسيهما. الفيلم من بطولة جورج كلوني وبريت روبرتسون وهيو لوري. اتخذت المناظر في الفيلم الخطوط العضوية الحرة في التصميم فكانت غير مقيدة بقاعدة هندسية محددة، وإنما اتخذت من الأسلوب الحر اتجاها لها، وبالطبع يتم الاستعانة بتقنيات الكمبيوتر CG لعمل النماذج اللازمة لخلق البيئة المتكاملة للفيلم أو ببناء جزء منها في الاستوديو والذي يتم استكمالة بهذه التقنيات "شكل (20)".

شكل (20)

في وقت مبكر من مغامرة الخيال العلمي لبراد بيرد "Tomorrowland" ، هناك ذكريات الماضي لأحد أبطال الفيلم أثناء زيارته للمعرض العالمي لعام 1964 عندما كان طفلاً، حيث أخذ عينات من رحلة والت ديزني "إنه عالم صغير" بموسيقاها المبهجة والدمى المتلألئة، فجأة يزعج زائر الحديقة صبيا جاء إلى هناك بحزمة نفاثة محلية الصنع على أمل الفوز في مسابقة المخترع إلى مستقبل طوباوي مليء بناطحات السحاب على طراز معماري حداثي والسكك الحديدية الأحادية، ويشاهده يسقط ويصعد عبر السحب الرديئة.

وهكذا، تصبح جولة المتنزه الفعلية نسخة سينمائية عالية التقنية لركوب المتنزه، فالركوب الأول لطيف وحنين إلى الماضي وسحره والثاني مبهر ومكثف، تحفة فنية من تصميم الرقصات، والتصميم المعماري للمكان والمؤثرات الصوتية والموسيقى، بالإضافة إلى القليل من منطق الأحلام الباعث على البرد في مرحلة ما يسقط الصبي بينما تهبط عبوته النفاثة على بعد أمتار قليلة من يساره، وللوصول إليه يركل ذراعيه وساقيه مثل السباح الذي يطارد حافظة الحياة. فيلم "أرض الغد" لديه العديد من لحظات الأحلام الغريبة التي احتاجت إلى تكوينات معمارية مختلفه لتتناسب مع القصة الخيالية.

حبكة الفيلم، عن فتاة مراهقة (بريت روبرتسون كيسي) تبحث عن عالم شاب (جورج كلوني فرانك ووكر) يعرف كيفية الوصول إلى المستقبل المذكور أعلاه، حيث ابتكر العلماء اللامعون والأفراد الخاصون الآخرون عالمًا جديدًا، فالشاب فرانك ووكر (توماس روبنسون) تصادق مع فتاة إنجليزية شابة ذات نمش في وجهها تدعى أثينا (رافي كاسيدي) لديها سر ما يساعد الآخرين للتخلص من الاختناقات التي لا مفر منها على ما يبدو.

هناك تحذيرات غامضة أو مبسطة، مقدمة من المؤلفين المشاركين بيرد ودامون ليندلوف ("Star Trek Into Darkness")، بشأن محنة الأفراد غير العاديين في العالم العادي، والثمن الذي سندفعه في النهاية مقابل تدمير البيئة. تعرض المخرج لانتقادات بسبب غرس "الخارقون" ببيانات مبسطة وأحيانًا تبدو نخبوية حول الامتيازات التي يجب أن تعود للأشخاص الموهوبين، حيث قررت العقول العلمية العظيمة في العالم أن لديها ما يكفي من الجهل واللامبالاة وجعلوا عالمهم الخاص جزءًا من شانغريلا وجزءا من Emerald City of Oz، ولكن من الناحية الوظيفية فهي كسفينة نوح. تتميز الحبكة بطابعها الخاص حيث تعتمد غالبًا على فرقة من القتلة المشابهين لفيلم "ماتريكس" ويعد فيلم "Tomorrowland" بشكل أساسي على أنه متنزه سينمائي ضخم يكشف النقاب عن "رحلة" جديدة تمامًا مثل ميزةBird الأخيرة، فإن[03]:"Mission Impossible Ghost Protocol" كان بشكل أساسي سلسلة من مشاهد الحركة، إذا لم يكن هناك شيء آخر، فإن أحدث أعمال بيرد تدين أكثر إلى أفلام "متروبوليس"[13] و"بليد رانر"[23] و"دارك سيتي"[33] و"ترون"[43] وأعمال أخرى.

جاءت المناظرفي الفيلم متناسبة مع أجوائه المستقبلية، والتي جاءت بأكملها وأعدت على أنها سلسلة تتضمن الليزر، وقنابل البلازما، والأبواب والبوابات والممرات والأنفاق المخفية والصعود والهبوط والقطارات المتعرجة والآلات والهياكل التي تطوي وتتكشف وتنقسم، وتظهر في الفيلم جهاز السفر عبر الزمن الذي يشبه زر الهدايا التذكارية، تختفي الصور البانورامية الحالية وتكشف عن المناظر الطبيعية في سياق"Jetsons"[53] هناك حزم نفاثة وخط أحادي وروبوتات تتعثر وتضرب، وأحواض سباحة منعدمة الجاذبية –هي مجرد كتل من الماء معلقة في الهواء–. هناك لحظات يتواجد فيها الأشخاص في الوقت نفسه في فترتين زمنيتين أثناء المشي أو الجري أو السقوط أو القيادة. أراد المخرج بيرد أن يعرف لنا هذا العالم الخيالي من خلال تخيله بهذه الطريقة.

(4) الاتجاه الرابع: اتجاه التعقيدية والفوضيComplexity & choas :

تتميز الكتل في هذا الاتجاه بالقوة والحدة في التعبير والعناصر المعمارية، وأيضا تظهر بها الجراءة في التشكيل المحدد البارز، ليس فقط في الكتلة إنما أيضا في التشكيل الداخلي والفتحات.

(أ)دانيال لبيسكيند: يتميز بالتشريح فى المباني، ويظهر ذلك فى الواجهات والمساقط الأفقية، وأيضا فى الممرات والحركة الداخلية للمبانى، وتتميز تصميماته بأسلوبي التشريح والزوايا الحادة،إلا أنها حدة مع انسيابية، ودائما ما يرى فى مبانيه استخدام الخطوط المستقيمة والنهايات الحادة. صمم هذا المبنى من التيتانيوم ليعكس تشكيل الجبل الصخري القريب، فتظهر كما لو كانت بلورات صخرية "شكل (21) و(22)".

شكل (21)

Libeskind: Jewish museum in Berlin 1989المتحف اليهودي ببرلين

شكل (22) المتحف الحربي

Imperial War Museum: Manchester, UK 2002

التطبيق: فيلم The Maze Runner

للمخرج واس بال Wes Ball إنتاج عام 2014، الفيلم مقتبس من رواية جيمس داشنر James Dashner.

يعد الفيلم من الأفلام التي اعتمدت على استخدام تقنيات الشاشة الزرقاء، حيث يبدأ الفيلم عندما يستيقظ صبي يدعى توماس في ظروف غامضة وسط بيئة برية في قلب متاهة عملاقة لها إنشاء معماري خاص، يبدو في الفيلم البطل توماس وهو لا يتذكر كيف وصل إلى هنالك! ولكن من خلال استكشاف المكان مع زملائه في الأسر والمحاصرين في ذلك المكان المحاط بأسوار شاهقة العلو، قام تديجيا بحل الأحجية، وبدأ في الإيمان بإمكان الهروب.

كانت Method Stiouds هي المسئولة الرئيسية عن المؤثرات البصرية في الفيلم ولكن عمل معها عدد من الاستوديوهات الأخرى، حيث قدمت حوالي 530 لقطة للفيلم. تم تقاسم مهام مشرف المؤثرات VFX بين سو روري Sue Rowe وإريك Eric Brevig.

يتميز الفيلم ببيئات معقدة للمتاهة، بالإضافة إلى مخلوقات أكثر تعقيدا، والتي تتطلب جميعها تخطيطا دقيقا لعرضها على الشاشة. وقد ساعد التخطيط المبدئي صانعي الفيلم على استعداد للتصوير الحي في باتون روجBaton Rouge لويزيانا، وبالتالي ساعد فريق ستوديوهات ميثود الرقمية Method Stiouds وغيرها من ستوديوهات المؤثرات الرقمية المشاركة في إنشاء لقطات مؤثرات بصرية معقدة تتضمن المتاهة المتحركة والأحداث الميكانيكية .

عمل جريفيث Griffith المسئول عن التخطيط المبدئي للقطات في مرحلة مبكرة من مراحل إنتاج الفيلم مع المخرج وفريق المؤثرات البصرية الخاصة به لاستكشاف الأفكار، باستخدام أحد برامج الألعاب Crytek s ليتلائم مع سياق الأحداث، والذي قد تم استخدامه في فيلم Dawn of the Plannet of Apes . وبالتنسيق بين فريق العمل أصبحت عملية تنفيذ التخطيط المبدئي سلسة للغاية، كما تم تسريعها وإضافة مستوى آخر كامل من الواقعية ليبدو الفيلم كما لو كان مأخوذا في أماكن فعلية.

ساعدت تلك المخططات المبدئية للفيلم في تصور شكل جدران المتاهة تلك التي تم تنفيذ أجزاء منها بشكل عملي، لذلك تمكن فريق التخطيط المبدئي من تكوين الشكل البنائي للمتاهة وإنشاء كاميرات Previs افتراضية تساعد بدورها على تحديد ما يمكن تصويره عمليا، وما يجب أن يكون في صورة امتدادات للمكان مصممة بشكل رقمي ببرامج الكمبيوتر بالاعتماد على إسقاطها محل الخلفيات الزرقاء.

كذلك تم تنفيذ عدد من الشخصيات المتحركة ومواضعها بالنسبة للجدران التي تم ترقيمها، وعندما تم تنفيذ الحد الأقصى لجدران المتاهة، استخدمت بعد ذلك الأقسام نفسها في تكوينات أخرى حتى تم مواصلة العمل وإعطاء نطاق أكبر للشكل البنائي للمتاهة.

داخل المتاهة، أنشأت شركة المؤثرات الرقمية أيضا مخططا مبدئيا يعكس رغبة ورؤية المخرج في استخدام حركة الكاميرا الواقعية ومؤديين

> تتميز الكتل في هذا الاتجاه بالقوة والوحدة في التعبير والعناصر المعمارية، وأيضا تظهر بها الجراءة في التشكيل المحدد البارز، ليس فقط في الكتلة إنما أيضا في التشكيل الداخلي والفتحات.

واقعيين، بدلا من الاعتماد بشكل كامل على اللقطات الرقمية والتي قد تجعل المتاهة تشبه اللعبة.

تتكون المتاهة المعقدة من جدران 100 قدم، حيث تم إنشاء أجزاء فعلية في الاستوديو شملت أول ستة عشر قدما من تلك الجدران، ويتم عمل الامتدادات الأخرى ببرامج الكمبيوتر، حدد المخرج النغمة البصرية للقصة، موضحا مدى أهمية الإضاءة على الجدران، إذ أن الأحداث تتضمن أن أبواب المتاهة يتم فتحها في وقت مبكر من النهار والليل، لذلك عمل فريق المؤثرات على استخدام لوحات ذات ألوان خاصة بالفجر والغروب، كما تمكنوا من توفير تسلسل زمني دقيق استنادا إلى الأيام والأشهر من العام الذي سيحدث فيها التصوير، وهو ما أعطى بدوره مواضع ظل دقيقة البناء على مكان وجود تلك الجدران إذا كان قد تم تنفيذها

عمليا في موقع التصوير، وهو ما يزيد من الشعور بالحبس حيث يتم سجن الأطفال كل ليلة. كما يبدو بناء الجدران بسيطا، لكن مع إنشاء مقياس وملمس حقيقي مما يجعلها كما لو كانت حقيقية "شكل (23)".

تم تنفيذ نماذج المتاهة وجغرافيتها لتوصيل أفكاره ولإرشاد فريق المؤثرات البصرية خلال عملية تفكيره حول طبيعة البيئة، ذلك النموذج المادي تم استخدامه في لقطات الفيلم.

بمجرد تنفيذ جدران المتاهة كان لا بد من تغطيتها بفدادين من اللبلاب "شكل (24)" حيث تم ذلك باستخدام برمجة Houdini، وقد استخدمت النماذج الرقمية في تلك اللقطات التي تبدو فيها بيئات المناظر وكأنها تتفاعل مع المؤديين، وهو يمكن رؤيته من خلال التصميم الخاص بذلك المشهد المثير للغاية حيث يمر توماس ومينهو عبر المتاهة تلك التي يتغير شكلها جذريا من حولهما. أعطى المخرج ويس فكرة عن تصوره للمكان الذي بدأ فيه فريق المؤثرات البصرية في وضع مخططاتهم للخروج بلحظات رائعة ومثيرة عن طريق تصوير المؤديين أمام الشاشات الزرقاء وفصلهم في مرحلة ما بعد التصوير، ثم إضافتهم إلى الامتدادات الرقمية لتلك الجدران المتغيرة تلك التي يعتبر من الصعب تنفيذها بشكل عملي[63].

شكل (23) جدران المتاهة بعد الانتهاء من شكلها النهائي باستخدام التقنيات الرقمية باستخدام برمجة Houdini فظهرت بالفيلم لتبدو كما لوكانت واقعية

شكل (24) يوضح شكل المتاهة المعقدة حيث تتكون من جدران 100قدم، حيث تم إنشاء أجزاء فعلية في الاستوديو شملت أول ستة عشر قدما من تلك الجدران ويتم عمل الامتدادات الأخرى ببرامج الكمبيوتر، حدد المخرج النغمة البصرية للقصة موضحا مدى أهمية الإضاءة على الجدران

النتائج

تمثل العمارة التفكيكية ثورة في استخدام عناصر التصميم والتنفيذ على الطرق الكلاسيكية، فالعمارة التفكيكية ظهرت خلال نهايات القرن العشرين وتأكدت وازدهرت مع نهايات عقد ثمانينيات القرن العشرين وهي رؤية إبداعية فريدة من نوعها فتحت أبواب جديدة من الأشكال الجديدة المستحدثة وغير الاعتيادية حيث تعرض أسلوبها بطريقة صادمة من خلال تكسير وتجزئة عناصر التصميم.

ترتبط العمارة، وبشكل خاص العمارة التفكيكية، بأفلام الخيال العلمي، خاصة حيث إنها تعد الاختيار الأفضل للتعبير عن الرؤية الإخراجية لهذه النوعية من الأفلام، والحقيقة إن أفلام الخيال أصبحت غنية بصورة لا تدع مجالا للشك على أن معمار المكان وتوافقه مع أحداث الفيلم والسيناريو والحركة والتنوع في المناظر والمواقع المبتكرة، كلها نتاج مستوحى من اتجاهات العمارة المختلفة، وبالتحديد الاتجاه التفكيكي للعمارة المعاصرة .

وقد ساعت التقنيات الحديثة على تجاوز الصعوبات الكبيرة في تنفيذ الخيال إلى واقع ملموس في الأفلام فتبدو البيئات الغنية كما لو كانت تنبض بالواقعية والمصداقية.

الهوامش

1 هو فيلم أمريكي، تم إنتاجه في عام 2002، كتبه وأخرجه ديفيد فينشر، وبطولة جودي فوستر، كريستين ستيوارت، فوريست ويتاكر، جاريد ليتو ودوايت يوكام.

2 فيلم The Haunting هو فيلم رعب أمريكي لعام 1999 من إخراج جان دي بونت، وبطولة ليام نيسون وكاثرين زيتا جونز وأوين ويلسون وليلي تايلور، مع ظهور ماريان سيلديز وبروس ديرن وتود فيلد وفيرجينيا مادسين في أدوار داعمة.

3 الآخرون فيلم رعب نفسي للمخرج الإسباني تشيلي أليخاندرو آمينابار وبطولة نيكول كيدمان. الفيلم مستوحى جزئيا من الرواية The Turn of the Screw . فاز الفيلم بثمان جوائز غويا تتضمن جوائز أفضل فيلم وأفضل مخرج. وهو أول فيلم باللغة الإنجليزية يفوز بجائزة أفضل فيلم في جوائز غويا دون أن يحتوي على كلمة واحدة باللغة الإسبانية.

4 هو فيلم خيال علمي وأكشن من إخراج جيمس كاميرون، تم طرحه في قاعات السينما في الولايات المتحدة الأمريكية في 18 ديسمبر 2009. وهو من أكثر الأفلام تكلفة من حيث الإنتاج حيث بلغت تكلفة الإنتاج ما لا يقل عن 230 مليون دولار. كما أنه حقق رقما قياسيا في مبيعات شباك التذاكر لدور السينما في الولايات المتحدة وكندا حيث حقق أرباحا تقدر بنحو 278 مليون دولار في أسبوع العرض الأول. وبعد 10 أسابيع من طرحه في دور العرض تجاوز الفيلم حاجز المليارَي دولار ليصبح حاليا أكثر الأفلام دخلا في تاريخ السينما، متعديا بذلك فيلم المخرج جيمس كاميرون السابق نفسه "تايتانيك" الذي بقي لفترة ثلاثة عشر سنة متصدرا ترتيب الأفلام الأكثر دخلا. وانتظر فيلم "تايتانيك" عشرة شهور لكي يحققها. فاز بجائزتين غولدن غلوب عن أفضل عمل درامي وأفضل مخرج، وقد ترشح لجوائز الأوسكار لعام 2009 والتي صدرت ترشيحاتها أوائل فبراير 2010.

5 فيلم خيال علمي من إخراج كريستوفر نولان وبطولة ماثيو ماكونهي وآن هاثاواي وجيسيكا شاستاين وإلين بورستين ومايكل كين. بينجمي يركز على فريق من رواد فضاء يسافرون عبر ثقب دودي في محاولة للبحث عن كوكب آخر صالح للحياة غير الأرض التي أصبحت تحتضر. الفيلم من كتابة جوناثان نولان وكريستوفر نولان، حيث قام الأخير بدمج فكرته مع سيناريو موجود كتبه أخوه جوناثان في 2007 لصالح باراماونت بيكتشرز والمنتجة ليندا إوبست. الفيلم من إنتاج كريستوفر نولان وإيما توماس وليندا إوبست. عالم الفيزياء النظرية كيب ثورن، الذي ألهمت أعماله الفيلم، خدم كمنتج منفذ وقام بدور المستشار العلمي للفيلم. وارنر برذرز وباراماونت بيكتشرز وليجنداري بيكتشرز قاموا بتمويل الفيلم، بينما قامت شركتا أفلام سينكوبي وليندا برودكشن بإنتاج الفيلم. قام كريستوفر نولان بتعين المصور السينمائي هويت فان هويتما بدلا من زميله والي فيستر، الذي كان مشغوله بأول أعماله الإخراجية تسامي. صور الفيلم في الربع الأخير من 2013 في مواقع في مقاطعة ألبرتا بكندا وفي جنوب أيسلندا ولوس أنجلوس. تضمن الفيلم الاستخدام الواسع للمؤثرات العملية والمصغرة، بينما قامت شركة "دوبل ناجتيف (Double Negative) «البريطانية بصنع المؤثرات الرقمية الإضافية. حظي بينجمي بعرضه الأول 26 أكتوبر 2014 في لوس أنجلوس. وصدر تجاريا في 6 نوفمبر 2014 بالشرق الأوسط، وفي 7 نوفمبر بالولايات

المتحدة. حقق الفيلم نجاحا تجاريا بشباك التذاكر وتلقى مراجعات إيجابية من النقاد، الذين أعطوا اهتماما خاصا للدقة العلمية للفيلم والموسيقى التصويرية والمؤثرات البصرية وأداء كل من ماثيو ماكونهي وآن هاثاواي ومكانزي فوي. ربح الفيلم جائزة أوسكار لأفضل مؤثرات بصرية في حفل توزيع جوائز الأوسكار السابع والثمانين، فضلا عن العديد من الجوائز الأخرى والترشيحات وبشكل خاص عن المؤثرات البصرية والتصوير السينمائي والموسيقى التصويرية.

6 عمارة يعقوبيان هو فيلم مصري (دراما) أُصدر سنة 2006، من إخراج مروان حامد، وهو مبني على رواية علاء الأسواني عمارة يعقوبيان. جاء اسم الفيلم من اسم عمارة موجودة بشارع طلعت حرب بناها المليونير هاغوب يعقوبيان عميد الجالية الأرمنية في ثلاثينيات القرن العشرين. الفيلم من إنتاج عماد الدين أديب، ومن بطولة مجموعة من عمالقة السينما المصرية، وهم: عادل إمام، ونور الشريف، وأحمد بدير، وهند صبري، وأحمد راتب، وخالد الصاوي، ومحمد إمام، وسمية الخشاب، ويسرا، وخالد صالح، وباسم سمرة، وإسعاد يونس، بالإضافة إلى طلعت زكريا.

يُعَد الفيلم من أكثر الأعمال السينمائية المصرية المثيرة للجدل ورسالته ما هي إلا تجسيد لواقع معاصر يتلخص في أهمية الابتعاد عن اللا مبالاة كي لا يكون الإنسان المعاصر في القاهرة الحديثة أشبه بالدمية المتحركة التي تسير بلا عقل ولا حسبان. وهو يحكي ما يحدث في الحياة المعاصرة من خلال تسليط الضوء في الفيلم على التغيرات المتلاحقة التي طرأت على فكر وسلوك المجتمع المصري في فترة ما بعد الانفتاح من خلال نماذج واقعية تعيش بين أفراد المجتمع. يُعتبَر الفيلم الآن فيلما كلاسيكيا في تاريخ السينما العربية. في عام 2006، حمل الفيلم عنوان أضخم ميزانية لفيلم تمت في تاريخ السينما المصرية. حقق الفيلم ما يزيد على 19 مليون جنيه مصري إيرادات، مما جعله يحقق أعلى الإيرادات ويتصدر قائمة إيرادات دور العرض المصرية في عام 2006، وفي نهاية العام كان صاحب أعلى إيرادات في تاريخ السينما المصرية حينها. نال الفيلم استحسانا وقبولا عالميا وصُنِف من قبل العديد من النقاد بأنه من أفضل أفلام السينما العربية. في عام 2013، أُدرج الفيلم ضمن قائمة أهم مائة فيلم عربي حسب استفتاء لنقاد سينمائيين ومثقفين قام به مهرجان دبي السينمائي الدولي في الدورة العاشرة للمهرجان.

7 الكيت كات فيلم دراما مصري من إنتاج سنة 1991. الفيلم من إخراج وتأليف داوود عبد السيد، وإنتاج حسين القلا، ومن بطولة محمود عبد العزيز، وأمينة رزق، وشريف منير، وعايدة رياض، ونجاح الموجي، وعلى حسنين. قصة الفيلم من وحي رواية مالك الحزين للروائي إبراهيم أصلان. يحتل الفيلم المركز الرابع والعشرين في قائمة أفضل مئة فيلم مصري حسب استفتاء النقاد في عام 1996، كما حصل الفيلم على الجائزة الذهبية لأحسن فيلم من مهرجان دمشق السينمائي الدولي في عام 1991.

8 مانهاتن هو فيلم أمريكي درامي كوميدي رومانسي من إخراج وودي آلن وإنتاج تشارلز جوفي وسيناريو وودي آلن ومارشال بريكمان. تدور أحداث الفيلم حول كاتب ساخر آلين يبلغ من العمر 42 عاما ومطلق مرتين، يواعد فتاة تبلغ من العمر 17 عاما (ماريل همنغواي) ولكنه يقع في حب مع (ديان كيتون) عشيقة أفضل أصدقائه (مايكل ميرفي). الفيلم من من بطولة ميريل ستريب وآن بيرن أيضا. تم تصوير أحداث الفيلم في مانهاتن بالأسود والأبيض وبشاشة عريضة 2.35: 1. أما الموسيقى التصويرية فمن ألحان جورج غيرشوين. نال الفيلم إشادة النقاد على نطاق واسع ورشح لاثنين من جوائز الأوسكار: أفضل ممثلة مساعدة لدور (ماريل همنغواي) وأفضل سيناريو مكتوب مباشرة للشاشة لكل من آلن وبريكمان. وحققت إيرادات شباك التذاكر في أمريكا الشمالية 39.9

مليون دولار، حيث كان من أضخم الإيرادات في أمريكا الشمالية في ذلك الوقت. ويعتبر واحدا من أفضل أفلام آلن على الإطلاق، كما احتل المرتبة 46 في أفريقيا والمحيط الهندي بين 100 فيلم خلال 100 عام، وجاء في المرتبة 63 ضمن قائمة "برافو" لـ"أطرف 100 فيلم" . وفي عام 2001 اعتبرته مكتبة الكونغرس في الولايات المتحدة "ذا أهمية ثقافية" وتم حفظه في السجل الوطني للأفلام.

9 هو فيلم أنتج في عام 1954, من إخراج ألفريد هتشكوك, الذي ترشح لجائزة أفضل مخرج في مهرجان الأوسكار، الفيلم مقتبس عن قصة قصيرة لكورنيل وولريش بعنوان ,(It Had to Be Murder) الفيلم من بطولة جيمس ستيوارت, غريس كيلي, ثيلما ريتر.

تدور قصة الفيلم عن مصور (يؤدي دوره الممثل جيمس ستيوارت) لديه كسر في ساقه، يمضي يومه في المنزل يشاهد جيرانه من خلال النوافذ، وفي يوم وبينما هو يراقب يظن أنه رأى جريمة قتل، وصديقته ليسا كارول (غريس كيلي) تساعده بالتحقيق.

10 مهندس معماري يعيش في بروكلين. ظهرت أعماله في Wired و Smithsonian و Architect و Journal of Architecture Education ، بالإضافة إلى العديد من منشورات ومواقع التصميم الأخرى.

11 هو فيلم خيال علمي من إنتاج عام 2010، قام بكتابته وإخراجه وإنتاجه كريستوفر نولان. الفيلم من بطولة كل من ليوناردو دي كابريو وكين واتانابي وجوزيف غوردون–ليفيت وماريون كوتيار وإلين بيج وكيليان مورفي وتوم هاردي وديليبي راو وتوم برينجر ومايكل كين. يلعب دي كابريو دور دوم كوب، جاسوس متخصص أو لص تجسس للشركات. يتألف عمله من استخلاص معلومات تجارية قيمة في سرية تامة من عقل أهدافه الباطن بينما هم نائمون ويحلمون. كون كوب غير قادر على زيارة ولديه، تُعرض عليه فرصة لاسترجاع حياته القديمة مقابل مَهمة شبه مستحيلة: "الإِزْدِراع"، وهو زرع فكرة في لاوعي أحد الأهداف. بعد الانتهاء من فيلمه أرق عام 2002، قدّم نولان إلى شركة وارنر برذرز سيناريو أولي تضمن 80 صفحة لفيلم رعب يدور حول لصوص أحلام، مستوحى من مفاهيم الأحلام الواضحة وحضانة الأحلام.

شعر نولان أن عليه الحصول على خبرة أكبر مع الأفلام واسعة النطاق، فعمل على بداية باتمان والحظوة وفارس الظلام. قضى المخرج ستة أشهر لإنهاء سيناريو اِزْدِراع قبل أن تشتريه منه وارنر برذرز في فبراير 2009. صور الفيلم في ستة دول وأربع قارات، بدءا من طوكيو في 19 يونيو 2009 إلى كندا في 22 نوفمبر من العام نفسه. حُدّدت ميزانيته الرسمية بـ 160 مليون دولار، مقسمة بين وارنر برذرز وليجنداري إنترتينمنت. ساعدت سمعة نولان ونجاحه مع فيلم فارس الظلام في تأمين 100 مليون دولار أمريكي من نفقات الإعلان للفيلم.

أقيم العرض الأول للفيلم في لندن في 8 يوليو 2010، وتم إصداره في دور السينما بالصيغة العادية وكذا صيغة آيماكس بدءًا من 16 يوليو 2010. حقّق الفيلم أكثر من 828 مليون دولار في جميع أنحاء العالم، ليُصبح رابع أعلى فيلم دخلا في عام 2010. يعتبر أحد أفضل الأفلام في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، حيث تلقّى ثناءً نقديا على السيناريو، والإخراج، واللقطات، والمؤثرات البصرية، والموسيقى، وطاقم التمثيل. فاز بأربع جوائز أوسكار (أفضل تصوير سينمائي، أفضل مونتاج صوتي، أفضل خلط أصوات، وأفضل مؤثرات بصرية)، وتم ترشيحه لأربع جوائز أخرى: أفضل فيلم، وأفضل سيناريو أصلي، وأفضل تصميم إنتاج، وأفضل موسيقى تصويرية.

12 جاك دريدا (Jacques Derrida 1930 – 2004)، هو فيلسوف وناقد أدب فرنسي ولد في مدينة الأبيار بالجزائر يوم 15 يوليو 1930– وتوفي في باريس يوم 9 أكتوبر .2004 تأثر بـ: مارتن هايدغر، وأفلاطون، وجيمس جويس. المهنة: فيلسوف، وناقد أدبي، وأستاذ جامعي، وكاتب.

التفكيكية، كما صاغها الفيلسوف جاك دريدا، هي أسلوب فهم العلاقة بين النص والمعنى. يتكون أسلوب دريدا من ربط قراءات النص بأذن لما يناقض المعنى المقصود أو الوحدة الهيكلية لنص معين. هدف التفكيكية هو إظهار أن استخدام اللغة في نص ما واللغة ككل معقد غير قابل للتبسيط، وغير مستقر أو مستحيل. من خلال قراءاته، كان دريدا يأمل أن يُظهر التفكيكية عمليا.

13 بيرنارد تشومي (Bernard Tschumi : معماري سويسري (من مواليد عام 1944 في لوزان، سويسرا). يُعتبر من رواد العمارة التفكيكية. من أشهر مشاريعه حديقة دو لوفيلت في باريس، التي ظهرت فيها فكرة تشومي التصميمية كمغامرة جديدة مبتكرة في تنسيق الحدائق، حيث ارتكزت فكرته بشكل أساسي على الفصل وعدم الربط (Disjunction)والذي تم بالتعاون مع جاك دريدا وبيتر إيزنمان.

14 فيليب كورتيليوو جونسون (Philip Johnson : معماري أمريكي من أشهر المعماريين من مواليد كليفلاند، أوهايو 1906 وتوفي في 2005 الولايات المتحدة، كان يُعتبر لعقود عديدة أهم شخصية معروفة في العمارة الأمريكية.

15 مارك أنتوني ويجلي (مواليد 1956) مهندس معماري ومؤلف من نيوزيلندا،عميد كلية الدراسات العليا للهندسة المعمارية والتخطيط والحفظ بجامعة كولومبيا، مدينة نيويورك، الولايات المتحدة (من 2004 إلى 2014).

16 فرانك جيري واسمه الحقيقي فرانك أوين غولدبرغ (Frank Owen Gehry : هو مهندس معماري كندي أمريكي يهودي، واحد من أهم المعمارين المعاصرين، يُعرف بمنهجيته النحتية والعضوية في التصميم. أكثر تصاميمه شهرة قاعة حفلات والت ديزني في لوس أنجلوس ومتحف غوغنهايم في بلباو بإسبانيا.أصبح عدد من مبانيه، بما في ذلك مسكنه الخاص، عوامل جذب ذات شهرة عالمية. يُشار إلى أعماله على أنها من بين أهم أعمال العمارة المعاصرة كما في المسح العالمي المعماري لعام 2010. وصفته مجلة فانيتي فير أنه "المهندس الأكثر أهمية في عصرنا"، حصل على عدد من الجوائز منها جائزة بريتزكر في عام .1989

17 دانيال ليبسكند (Daniel Libeskind : من مواليد 12 أيار 1946 بولندا ويتمتع بالجنسية الأمريكية وهو مهندس معماري معاصر يهودي صهيوني، فاز بالعديد من المسابقات المعمارية إضافة إلى المتحف اليهودي، برلين ومتحف الفن الحديث في دنفر (the Denver Art Museum : الولايات المتحدة الأمريكية بالإضافة إلى العديد من المباني الخاصة والعامة حول العالم، وهو الحائز على الفوز بمسابقة أبراج التجارة العالمية (the World Trade Center) في عام .2003

18 ريم كولهاس (Rem Koolhaas أو ريمينت لوكاس كولهاس، هو معماري ومفكر وعمراني هولندي ولد في 17 نوفمبر 1944, يعمل حاليا أستاذا للعمارة والتصميم الحضري بكلية الدراسات العليا بجامعة هارفارد الأمريكية. درس كولهاس في الأكاديمية الهولندية للسينما والتلفزيون في أمستردامNetherlands Film and Television Academy , ثم التحق في سن الثامنة عشر بالعمل بإحدى الجرائد الهولندية المحلية كمحرر لباب العمارة والفنون، وهو ما أتاح له التعرف على العديد من الفنانين والمعماريين الهولنديين كـ "سيدريك برايس«

Cedric Priceو"كونستان نوفهوس Constant Nieuwenhuys اللذين أثرا على مسيرته المهنية فيما بعد. قرر بعدها كولهاس أن يصبح معماريا, فالتحق بمدرسة العمارة التابعة للرابطة المعماريةArchitectual Association في لندن بالمملكة المتحدة, ثم انتقل بعد ذلك للولايات المتحدة ليكمل دراسته هناك في جامعة كورنيل Cornell University في إيتاكا بمدينة نيويورك. أسس كولهاس مكتب العمارة الحضريةOffice of Metropolitan Architecture المعروف اختصارا باسم OMA بالإضافة إلى قسمه النظري المعروف باسم AMO ويقع الفرع الرئيسي للمكتب بقسميه في روتردام الهولندية، كما أسس كولهاس بالتعاون مع الناقد والكاتب المعماري الشهير مارك ويجلي Mark Wigley والمعماري والكاتب Ole Bouman مجلة فوليوم الشهيرة Volume Magazineالتي تعد أحد أهم مجلات العمارة الحديثة وأبرزها أثرا على ساحة النقد المعماري. منح كولهاس قلادة الـ بريتزكر Pritzker في عام 2000 , وهي أرفع وسام يمنح لمعماري في العالم. وفي عام 2008 اعتبرته مجلة التايم الأمريكية من أهم مائة شخصية في العالم لذلك العام.

19 زُها حديد واسمها الكامل زُها محمد حسين حديد اللهيبي، هي معمارية عراقية بريطانية، وُلدت في بغداد يوم 31 أكتوبر 1950 وتُوفيت في ميامي يوم 31 مارس 2016. والدها محمد حديد، كان أحد قادة الحزب الوطني الديمقراطي العراقي والوزير الأسبق للمالية العراقية بين عامي 1958–1960م. وظلت زها تدرس في مدارس بغداد حتى انتهائها من دراستها الثانوية، وحصلت على شهادة الليسانس في الرياضيات من الجامعة الأميركية في بيروت 1971، ولها شهرة واسعة في الأوساط المعمارية الغربية، وحاصلة على وسام التقدير من الملكة البريطانية. تخرجت في عام 1977 من الجمعية المعمارية بلندن، وعملت كمعيدة في كلية العمارة 1987، وانتظمت كأستاذة زائرة في عدة جامعات في دول أوروبا وبأمريكا منها هارفرد وشيكاغو وهامبورغ وأوهايو وكولومبيا ونيويورك ويبل. وعندما سئلت عن أي نصب تذكاري بغدادي تفضل أن يكون "رمزًا إعلاميا لبغداد" لم تتردد أنها ترى نصب "كهرمانة" الأفضل لأنه يرمز لعصر الرشيد الذهبي لبغداد وقصص ألف لية وليلة، وهذا مرتبط أساسًا بالمخيال الجمعي العالمي لبغداد، ونصب الشهيد لأنه الأكثر تعبيرًا عن شموخ وتضحيات العراقيين في التاريخ المعاصر، التزمت زها بالمدرسة التفكيكية التي تهتم بالنمط والأسلوب الحديث في التصميم، ونفذت 950 مشروعًا في 44 دولة. وتميزت أعمالها بالخيال، حيث إنها تضع تصميماتها في خطوط حرة سائبة لا تحددها خطوط أفقية أو رأسية. كما تميزت أيضًا بالمتانة، حيث كانت تستخدم الحديد في تصاميمها. وتُعد مشاريع محطة إطفاء الحريق في ألمانيا في عام 1993، مبنى متحف الفن الإيطالي في روما في عام 2009 والأمريكي في سينسياتي، جسر أبو ظبي، ومركز لندن للرياضات البحرية، والذي تم تخصصيه للألعاب الأولمبية التي أقيمت في عام 2012، محطة الأنفاق في ستراسبورج، المركز الثقافي في أذربيجان، المركز العلمي في ولسبورج، محطة البواخر في سالرينو، ومركز للتزحلق على الجليد في إنسبروك، ومركز حيدر علييف الثقافي في باكو في عام 2013 من أبرز المشاريع التي أوصلت حديد بجدارة إلى الساحة العالمية. نالت العديد من الجوائز الرفيعة والميداليات والألقاب الشرفية في فنون العمارة، وكانت من أوائل النساء اللواتي حصلن على جائزة بريتزكر في الهندسة المعمارية في عام 2004، وهي تعادل في قيمتها جائزة نوبل في الهندسة؛ وجائزة ستيرلينج في مناسبتين؛ وحازت وسام الإمبراطورية البريطانية والوسام الإمبراطوري الياباني في عام 2012. وحازت على الميدالية الذهبية الملكية ضمن جائزة ريبا للفنون

الهندسية في عام 2016، لتصبح أول امرأة تحظى بها. وقد وصفَت بأنها أقوى مُهندسة في العالم، وكانت ترى أن مجال الهندسة المعمارية ليس حكرًا على الرجال فحسب، فقد حققت إنجازات عربية وعالمية، ولم تكتفِ بالتصاميم المعمارية فحسب بل صممت أيضًا الأثاث وصولًا بالأحذية، وحرصت أسماء عالمية مرموقة على التعاون مع حديد، ما جعل منتقديها يطلقون عليها لقب ليدي جاجا بعالم الهندسة، وقد اختيرت كرابع أقوى امرأة في العالم في عام 2010. توفيت في 31 مارس عام 2016.

20 فيلم كوميدي أمريكي من نوع الخيال العلمي المستقبلي، صدر في عام 1973، أخرجه وودي آلن Woody Allen وكتبه آلن ومارشال بريكمان. تتضمن الحبكة مغامرات صاحب متجر للأطعمة الصحية تم تجميده بالتبريد في عام 1973 وفك تجميده بعد 200 عام.

21 فرانك لويد رايت Frank Lloyd Wright (8 يونيو, 1867– 9 أبريل, 1959)، كان واحدا من المعماريين الرائدين والأوائل في النصف الأول من القرن العشرين، وحتى الآن هو الأشهر عبر تاريخ أمريكا وما زال معروفا سواء بالنسبة للعامة أو المتخصصين.

22 غاتاكا هو فيلم ديستوبيا خيال علمي من تأليف وإخراج أندرو نيكول وبطولة إيثان هوك، أوما ثورمان، جود لو، لورين دين، إيرنست بورغنين، غور فيدال وآلان آركين.عرض الفيلم في 24 أكتوبر 1997.

23 فيلم Cloud Atlas هو فيلم خيال علمي 2012 ملحمة فيلم خيال علمي كتبه وأخرجه Wachowskis و Tom Tykwer مقتبس من رواية 2004 تحمل الاسم نفسه بواسطة ديفيد ميتشل، يحتوي الفيلم على حلقات متعددة، الحلقة ستة عصور مختلفة من الزمن؛ وصفه ميتشل بعمل "نوع من مرقط فسيفساء. توم هانكس، هالي بيري، جيم برودبنت نجم فريق ممثلين أنتج الفيلم جرانت هيل وستيفان أرندت، بالإضافة إلى Wachowskis وTykwer. واجه المشروع بعض الصعوبات في الحصول على الدعم المالي. إنتاج الفيلم في نهاية الميزانية صافية 128.5 مليون دولار أمريكي قدمتها مصادر مستقلة، مما يجعله أحد الأفلام المستقلة التي تم إنتاجها على الإطلاق. بدأ إنتاج Cloud Atlas في سبتمبر 2011 في ستوديو بابلسبيرج في بوتسدام–بابلسبيرج، ألمانيا .

Cloud Atlas عرض لأول مرة في 8 سبتمبر 2012 في مهرجان تورنتو السينمائي السابع والثلاثون، وتم طرحه للجمهور في 26 أكتوبر 2012 في دور السينما التقليدية و IMAX . كان نقاد الأفلام مستقطبين مما أدى إلى إدراجه "أفضل فيلم " و"أسوأ فيلم ". تم ترشيحه لجائزة جائزة غولدن غلوب لأفضل أصلية نتيجة لتيكوير (شارك في تسجيل الفيلم)، جوني كليميك، ورينهولد هيل. حصل على عدة ترشيحات في جوائز زحل (التي تركز على الخيال العلمي والخيال والرعب)، بما في ذلك أفضل فيلم خيال علمي، والذي ذهب إلى The Avengers، وفازت في فئتي التحرير أفضل تحرير وأفضل مكياج.

24 Thomsen , Christion," Visionary Architecture" Prestel – verlag,,munich ,1994

25 https://inception .fandom.com/wiki/Limbo

26 بعد الانتهاء من فيلمه أرق في عام 2002، قدّم نولان إلى شركة وارنر برذرز سيناريو أولي تضمن 80 صفحة لفيلم رعب يدور حول لصوص أحلام، مستوحى من مفاهيم الأحلام الواضحة وحضانة الأحلام.

أقيم العرض الأول للفيلم في لندن في 8 يوليو 2010؛ وتم إصداره في دور السينما بالصيغة العادية، وكذا

صيغة آيماكس بدءًا من 16 يوليو 2010. حقّق الفيلم أكثر من 828 مليون دولار في جميع أنحاء العالم، ليُصبح رابع أعلى فيلم دخلا في عام 2010. يعتبر أحد أفضل الأفلام في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، حيث تلقّى ثناءً نقديا على السيناريو، والإخراج، واللقطات، والمؤثرات البصرية، والموسيقى، وطاقم التمثيل. فاز بأربع جوائز أوسكار (أفضل تصوير سينمائي، أفضل مونتاج صوتي، أفضل خلط أصوات، وأفضل مؤثرات بصرية)، وتم ترشيحه لأربع جوائز أخرى: أفضل فيلم، وأفضل سيناريو أصلي، وأفضل تصميم إنتاج، وأفضل موسيقى تصويرية.

27 http://www.youtube.com/watch?v=2k_SEX0C3_m&fbclid=IwAR0rHj0MDSTOfUzq4ioXlMqSxKbaSCGnNHqro5ypN9Z4dmFO26MOLupTQM(Inception(2010) Behind The Scenes- The Dream City)

28 سام رايمي طور لأول مرة مفهوم تعديل الفيلم على أساس "ثور" في عام 1991، لكنه سرعان ما تخلى عن المشروع، وتركه في "جحيم التطوير" لعدة سنوات. خلال هذا الوقت، تم الحصول على الحقوق من قبل العديد من ستوديوهات الأفلام حتى وقع مارفيل لتطوير المشروع في عام 2006، وخطط لتمويله وإصداره من خلال Paramount. تم تكليف ماثيو فون بإخراج الفيلم لإصداره المبدئي في عام 2010. ومع ذلك، بعد إطلاق Vaughn من صفقة عقده في عام 2008 ، تم الاقتراب من Branagh وتمت إعادة جدولة إصدار الفيلم إلى 2011. تم تمثيل الشخصيات الرئيسية في عام 2009 تم عرض فيلم ثور لأول مرة في سيدني في 17 أبريل 2011، وتم إصداره في الولايات المتحدة في 6 مايو كجزء من المرحلة الأولى من MCU. حقق الفيلم نجاحًا ماليا، حيث حقق 449.3 مليون دولار في جميع أنحاء العالم.

29 https://www.arch2o.com/nuragic-and-contemporary-artmuseum-zaha-hadid

30 فيلم المهمة المستحيلة Mission Impossible: Ghost Protocol هو فيلم أمريكي إنتاج عام 2011، هو الجزء الرابع من سلسلة أفلام المهمة المستحيلة بطولة توم كروز الذي يقوم بدور إيثان هانت، كاتب الفيلم هو نيميتش أندريه، أنتجه توم كروز، جاي جاي أبرامز. تم تصوير الفيلم جزئيا باستخدام كاميرات آيماكس. صدر الفيلم في أمريكا الشمالية يوم 16 ديسمبر 2011، و لاقى نجاحا في شباك التذاكر.

31 متروبوليس (Metropolis)، هو فيلم سينمائي ألماني صامت أنتج سنة 1927م، من بطولة ألفريد أبيل وغوستاف فروليتش ورودولف كلاين روج وبريجيت هيلم، والتي نشرها شركة يو إف أي للأفلام الألمانية، تتحدث القصة عن المستقبل الغامض سنة 2026م عن تجارب البشر واختراع امرأة آلية من قبل الطبيب المجنون، وذلك عن طريق الصعق بالكهرباء، وصلت ميزانية الفيلم إلى 5,100,000 مليون مارك الألماني، ووصلت الإيرادات نحو 75,000 ألف مارك.

32 فيلم بليد رانر Runner Blade: هو فيلم خيال علمي أمريكي صدر في عام 1982. أخرجه رِدلي سكوت، وكتبه همبتن فانتشر وديفد بيبلز. قصته مستلهَمة من رواية «هل يحلم أشباه الإنسان بخرفان كهربائية؟» للكاتب فيليب كِندرِد دِك.كان لهذا الفيلم تأثير على العديد من أفلام الخيال العلمي، وألعاب الفيديو، والأنِمي، والمسلسلات التلفزيونية. في عام 1993، تم انتقاء الفيلم ليتم حفظه في السجل الوطني للأفلام التابع لمكتبة الكُنغرس لكونه ذا أهمية ثقافية وتاريخية وجمالية. في عام 2017، صدرت تتمة لهذا الفيلم Blade Runner 2049.

33 فيلم Dark City هو فيلم خيال علمي من نوع نيو نوار، أخرجه أليكس برورياس وبطولة روفوس سيويل وكيفر ساذرلاند وجنيفر كونيلي وريتشارد أوبراين ووليام هورت. كتب السيناريو كل من Proyas و Lem Dobbs و David S. Goyer.

34 فيلم ترون: هو فيلم خيال علمي أمريكي من إنتاج أفلام والت ديزني، الفيلم من بطولة جيف بريدجز وأوليفيا وايلد، الفيلم هو الجزء الثاني لفيلم ترون الذي صدر في 1982, صور الفيلم بتقنية 3D وتم استخدام تقنية مفتاح الكروما بالإضافة لتقنيات أخرى، موسيقى الفيلم كانت من تأليف فرقة دافت بانك الفرنسية.

35 ذا جتسونز(The Jetsons) مسلسل رسوم متحركة أمريكي من إنتاج هانا-باربيرا عرض في 1962-1963 ومن ثم عرض في 1985-1987 يعتبر بمثابة نسخة عصر الفضاء لمسلسل ذا فلينستونز، عرض المسلسل للمرة الأولى على قناة ABC حيث تم عرض 24 حلقة من المسلسل في كل ليلة أحد ابتداء من 23 سبتمبر 1962 وانتهى عرضه في 3 مارس 1963, ويعتبر أول مسلسل يعرض بالألوان على شاشة ABC، تدور أحداث المسلسل في عصر الفضاء وتتمركز الأحداث حول جورج جتسون وعائلته الذين يعيشون في مدينة أوربت حيث كل المنازل والمتاجر تعلو فوق سطح الأرض ويركب سكان مدينة أوربت مركبات فضائية ليتنقلوا بها.

36 https:// cinefex.com/blog/maze- runner/

ثبت المراجع

مراجع باللغة العربية:

1- أشرف لبيب: "التصميم الافتراضي للمنظر السينمائي"، الهيئة العامة لقصور الثقافة 2016.

2- سعيد شيمي: "الصورة السينمائية بالوسائل الرقمية"وزارة الثقافة، صندوق التنمية الثقافية 2004.

المراجع الأجنبية:

1.AD.Architectural Design , "Deconstruction III", Academy Group Ltd., London , Vol.60,No.9-10/1990

2.Papadakis, Andreas , " Free Spirit In Architecture" Academy Group Ltd., London,1992.

3.Jodidio, Philip , " Contemporary American Architects" ,vol.II, Taschen,London,1996.

4.Thomsen , Christion," Visionary Architecture" Prestel – verlag,,munich ,1994

الرسائل العلمية:

1- أشرف محمد السيد جمعة: "التفكيكية كأسلوب مستحدث للتشكيل المعماري غير التقليدي"، رسالة ماجستير، قسم العمارة، كلية الفنون الجميلة (جامعة الإسكندرية)، عام(2000).

2- محمد كمال الدين محمد: "سينوغرافيا عمارة المستقبل في الأفلام السينمائية"، رسالة دكتوراه 2015.

مواقع الإنترنت:

https://www.arageek.com/ibda3world/maker-of-creativity

https://www.arageek.com/ibda3world/guangzhou-operahouse

https://www.arch2o.com/nuragic-and-contemporary-artmuseum-zaha-hadid

https://www.google.com/search?sa=X&qisch&source=lnms&ved

https:// cinefex.com/blog/maze- runner/

https://www.frac-centre.fr/collection-artarchitecture/tschumi-bernard/parc

https://archidialog.com/tag/haus-immendorf/

https://www.google.com.eg/search?q=max+reinhardt+haus+office+building&source=lnm

https://www.archdaily.com/498479/lebbeus-woodsarchitect-returns-to-nyc

14. https://www.google.com.eg/search?q=83&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ah

http://www.youtube.com/watch?v=2k_SEX0C3_m&fbclid=IwAR0rHj0MDSTOfUzq4ioXlMqSxKbaSCGnNHqro5ypN9Z4dmFO26MOLupTQM(Inception(2010) Behind The Scenes- The Dream City(