مجلة دراسات إنسانية واجتماعية / جامعة وهران02/ المجلد 14 ع 02.
ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X / Prefix: 10.46315

إيتيقا تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الفن السينمائي المعاصر

The Ethical Applications of Artificial Intelligence in Contemporary Photography

عبد الجليل سعداوي Sadaoui Abdeldjalil *
وحدة البحث URSH، جامعة وهران 2 / الجزائر
sadaoui.abdeldjalil@univ-oran2.dz
صاحبي فيصل Sahbi Faisal
جامعة وهران 1 أحمد بن بلة/ الجزائر
sahbi.faisal@univ-oran1.dz

DOI : 10.46315/1714-014-002-009
الإرسال: 2024/07/10 **القبول**: 2024/11/14 **النشر**: 16/ 06/ 2025

**

ملخص:

إنّ الانعطاف الذي شهده العلم في العصر الحديث بظهور الثورة الصناعية والمعلوماتية جعل الفنون عامة والفن السينمائي خاصة تشهد انزياحا صوب التقنيات الرقمية الحديثة التي أحدثت نقلة في صناعة الفن السابع لا سيما بعد تطور الحاسوب وبرمجياته، هذا التطور أثار عدّة تساؤلات حول القيمة الجمالية والأخلاقية لسينما الذكاء الاصطناعي وما صاحبها من توجسات بسبب الاستخدام اللاأخلاقي لها خاصة بعد تزويد الآلة بخوارزميات من البيانات التي تصف ملامح ووجوه الممثلين و تعيد استنساخ أصواتهم وحركاتهم، ولقد سعينا في ورقنا البحثية هذه استجلاء أهم المقاربات الفنية والفلسفية ومعرفة توجهاتها إزاء أثر هته التطبيقات في حقل السينما ، والكشف عن مدى أهمية المشروع الإيتيقي الضابط لها.

الكلمات المفتاحية: فلسفة؛فن؛ سينما؛ ذكاء اصطناعي؛ أخلاقيات.

Abstract:

The turn that science has witnessed in modern times with the emergence of the industrial revolution and informatics has made the arts public and the cinematic art private to see a shift towards modern digital technologies that have brought about a shift in the seventh art industry, especially after the development of the computer and its software This development has raised several questions about the aesthetic and ethical value of AI cinema, The attendant anxieties due to the immoral use thereof, especially after providing the machine with algorithms of data describing the features and faces of the representatives and reproducing their voices and movements In this paper, we sought to clarify the most important artistic and philosophical approaches and their trends in the impact of such applications on the cinema field, and to reveal the importance of the control project.

Keywords: Philosophy; Art; Cinema; Artificial intelligence; Ethics.

**

* - الباحث المُرسل: sadaoui.abdeldjalil@univ-oran2.dz

***- مقدمة:**

لطالما حاول الإنسان انتهاج أنماط ومسالك تنزع نحو استكناه سر كينونته ووجوده فوجد في الفن ما يحيله صوب إمكاناته وآفاقه لفهم الوجود بأبعاده الجمالية والأخلاقية ، معبرا عن هذا النشاط الروحي والغريزي بأشكال فنية عدّة كالرسم والشعر والنحت والمسرح وصولا للسينما التي اقترن ظهورها الأوّل بآلات التصوير في العصر الحديث وبالتحول نحو عصر الثورة الرقمية أصبحت التقنيات التكنولوجية تفرض نفسها تدريجيا على الفن السابع ، تقنيات أدت إلى تغيير في البنية الفنية والجمالية للأفلام وعلى تقاليدها الأصيلة وطبيعتها الأولى، وهذا مع انتشار تطبيقات الحاسوب وبرمجيات الجرافيك، كالتصوير الرقمي لعوالم وشخصيات افتراضية وبرمجيات الصور ثلاثية الأبعاد ، والتقاط حركة الممثلين عبر أرتيكات (Artecarts) إلكترونية والأنفوغرافيا والتخزين والمونتاج، هذا التسارع التكنولوجي تجسد في أفلام الخيال العلمي التي نقلتنا لعالم مفتوح النهايات يرفض الحدود والمستحيل، متجاوزة الأبعاد الزمانية والمكانية وحتى الأخلاقية، مثل أفلام متروبوليس (1927) وسلسلة أفلام حرب النجوم (1977) لجورج لوكاس وفيلم أفاتار(2009) لجيمس كاميرون "والذي استعملت فيه التقنيات العصرية لتحقيق الإبهار البصري ومخلوقات من أشباه البشر داخل محطة فضائية متطورة يقيم فيها علماء من كافة أفرع العلوم التطبيقية، بما يعني أننا أمام فيلم بخيال علمي في المقام الأول" (قاسم، م، 2018، صفحة 254).

الإشكالية:

تنتمي إشكالية بحثنا ضمن حقل فلسفة القيم الجمالية والأخلاقية وتزداد أهميتها كونها تطرح ضمن سياق الفلسفة التطبيقية الرامية لمساءلة الراهن وكذا صلتها بمختلف العلوم والفنون الحديثة، لهذا سعينا من خلال هته الورقة إلى تناول إشكالية أخلاقيات الخوارزميات الذكية في ميدان صناعة الأفلام السينمائية وانعكاساتها على السينما فنيا وأخلاقيا. ومن خلالها نتساءل:

- كيف نقرأ هذا الانصهار بين الفن والآلة قراءة فلسفية إتيقية؟
- ألا يمكن أن تشكّل هته التطبيقات تهديدا أخلاقيا ووجوديا على رسالة الفن النبيل؟
- ما الحدود الأخلاقية لسينما الذكاء الاصطناعي وما مستقبل الايتيقا الناظمة للعمل السينمائي الذكي؟

كل هته الأسئلة سعينا إلى تقييمها من خلال مجموعة من الفرضيات:

- تحول قضايا الجمال السينمائي صوب التقنيات الحديثة أثر غيّر طبيعة هذا الفن.
- سينما الذكاء الاصطناعي أفقد الفن واقعيته وغاياته.

- إذا كانت هتة التطبيقات مباحة فنيا وجماليا في هذا الميدان، إلا أنها من الناحية الإيتيقية أثارت عدة قضايا أخلاقية، أضحت بسببها تُنتهك حريات الأفراد وهوياتهم وخصوصياتهم هواجس حركت اهتمام الفلاسفة وأهل الفن السينمائي، فكان الرهان وضع إيتيقا تخص صناعة الفن السابع.

الدراسات السابقة:

اعتمدنا في موضوعنا هذا على دراستين تقاطعت مع موضوع دراستنا في بعض المباحث ، وأولى هذه الدراسات دراسة بعنوان :" المخاوف الأخلاقية من الاستخدامات السلبية لتقنيات الذكاء الاصطناعي ، تقنية التزييف العميق أنموذجا" مقال للباحث الأسد صالح الأسد ، نشر في مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية سنة 2022، حيث ركز الباحث في الشق التطبيقي على خطورة تقنية DEEPFAKES أو التزييف العميق وهي برمجية تساعد على التلاعب بصور وأصوات الأفراد الأمر الذي يجعلهم عرضة للسخرية والابتزاز، وهو ما تقاطع مع موضوعنا، غير أن الباحث لم يربط هته التقنية بمجال السينما.

أما الدراسة الثانية فهي بعنوان " الذكاء الاصطناعي والإبداع في السينما الرقمية " مقال للباحث رياض بن شعيب ، المنشور في مجلة آفاق سينمائية، سنة 2021، إذ تحدث الباحث عن تأثير برمجيات الحاسوب في الفن السابع خاصة لأفلام الخيال العلمي، مشيرا إلى القيمة الجمالية التي تميّز فن الروبوت عن فن الإنسان، لكن دون التركيز على موقف الاتجاهات الفنية والفلسفية من المسألة.

المنهج:

حولنا في هذه الدراسة الوقوف على التفاعل الجدلي الحاصل بين الظاهرة السينمائية والتكنولوجية، معتمدين في ذلك على المنهج التحليلي النقدي كونه يعطينا مساحة أكبر وأعمق لتقديم أفضل النتائج، فضلا عن تفكيك المفاهيم الأساسية للبحث وصولا لاستنباط الأحكام والقواعد.

1- الإيتيقا

مشتقة من الكلمة اللاتينية Ethikos "هو العلم الذي يتخذ موضوعا له مباشرا الأحكام التقويمية على الأعمال الموسومة بأنها حسنة أو قبيحة" (أندريه، لا، 2001، صفحة 371).

ومعنى (êthikós) الإغريقية هي العادات الأخلاقية وكل ماله صلة بالخطاب الذي ينظم فعل الحياة والعيش، يقترب معناها من كلمة أخلاق أو(moralis) باللغة اللاتينية ويقصد به الأعراف والآداب العامة الباحثة عما ينبغي أن يكون عليه السلوك الفضيل، تشير جاكلين روس إلى إمكانية

الحديث عن الأخلاق النظرية(الإيتيقا) من زاوية اعتبارها نظرية معقلنة لقيم الخير والشر، وكأخلاق تطبيقية أيضا، مثل أخلاق نظرية للتجارة أو للبيولوجيا أو الأسلحة والبيئة المهددة للبشر، لأنه " عندما تكون التفاؤلات القديمة عتيقة وبالية وعندما ندرك أن العلم يحقق أحيانا أعظم الشرور فكيف لا تستلزم هذه الأخطار القاتلة أخلاقا نظرية جديدة إجرائية منيرة في السياق المعاصر" (جاكلين، ر، 2001، صفحة 18).

وعليه فإنّ فلسفة الأخلاقيات تشير إلى مجموعة من القواعد والآداب التي تقتضي مراعاتها تنظيم مهنة معينة والحفاظ على شرفها، فهي القواعد المرشدة لممارسة مهنة ما للارتقاء بمثاليتها وتدعيم رسالتها.

2- الذكاء الاصطناعي

بات مصطلح الذكاء الاصطناعي يشكل مظلة للعديد من تقنيات الحاسوب التي تتيح للآلات محاكاة الذكاء الإنساني الطبيعي وقدرات الإنسان الذهنية، كالتفكير والتخطيط والتخيل والتحليل ويفهم من مصطلح الذكاء الاصطناعي أنه هناك "ذكاء طبيعي ويتكون من كلمتين الأولى إصطناعي Artificial ويشير إلى شيء مصنوع أو غير طبيعي، الثانية ذكاء Intelligence ويعني القدرة على الفهم أوالتفكير." (موسى وبلال، 2019، صفحة 18).

ويعرفه خالد ناصر السيد "هو العلم والهندسة اللذان يجعلان الحاسب الآلي آلة ذكية، وهو اصطناعي لأنه عبارة عن برامج وأجهزة تتعاون لتؤدي عملية فهم معقدة يمكن أن تضاهي ذكاء البشر من فهم وسمع ورؤية وشم وكلام وتفكير، أي أنه برامج ذكية +أجهزة =ذكاء اصطناعي" (السيد، خ، 2004، صفحة 14)

3- التحول الفني من السينما الصامتة إلى سينما الذكاء الاصطناعي

نستطيع القول أن البدايات الأولى للسينما والتصوير الفوتوغرافي كانت مع ليوناردو دافنشي المطور لعلم البصريات الحديث، وابتكاره لطريقة عمل الرسوم أو الصور بالتصوير الضوئي الذي كان يعرض 24 صورة في الثانية، لتنتقل بعد ذلك التجارب الى بناء عجلة فراداي وصور جهاز(الصور الدوارة) مع كل من الفيزيائي جوزيف بلاتو والنمساوي ستامبرفر.

كما تمكن الأخوين الفرنسيين لويس وأوجست لومبير جمع تجارب الفيزيائيين وتقنيات السينمائيين باكتشاف آلة سينماتوغراف سنة 1895 وهي" آلة تصلح لأخذ ورؤية الصور الكرونوفوتوغرافية، وفي الواقع فقد كانت تسمح بواسطة مجموعة متتابعة من الصور بتسجيل جميع الحركات التي تمر في وقت ما أمام عدستها ثم تعيد تأليف هذه الحركات وذلك بعرض هذه الصور على شاشة بالحجم الطبيعي أمام صالة كاملة" (دهني، ص، 1949، صفحة 10.11) وعمل عشرات المصورين الذين تدربوا تحت يدي لومبير على نشر آلته في أنحاء العالم فذاع صيتها في إنجلترا والنمسا والولايات المتحدة كانت لغة السينما الصامتة لغة بصرية حركية، كانت الحركة

هي السحر الذي أذهل الجمهور نهاية القرن التاسع عشر، حيث كانت حركة شريط الفيلم الميكانيكية تعاني من عدم السلاسة وبعض الاهتزازات الطفيفة لأن حركة الكاميرا اعتمدت على مهارة يد المصور، والتركيز على اللقطة القريبة، كما في أفلام جورج ميليس وتحديد فيلم (رحلة إلى القمر عام 1903) " وفيلم (الرجل ذو الرأس المطاطي) ، تميزت أيضا بالاستعانة بالرمز والتشبيه واستغلال كامل لعلم التكوين- التكوينات الموحية- والنهج التعبيري، والمشهد الواحد المقسم لعدة لقطات، وتنوع حركة الكاميرا" (شيمي، س، 2013، صفحة 40).

كما شهد الفن السينمائي انعطافا تاريخيا وانتقالا بارزا كان سببه دخول الصوت إلى السينما، لتنتقل السينما إلى مرحلة السينما الناطقة، فكان أول فيلم ناطق(مغني الجاز) للمخرج آلان كروسلاند وبطولة آل جونسون، "ولقد أكد نجاح فيلم (مغني الجاز) على أن الصوت يمكنه أن يحقق نجاحا مماثلا لو تم تقديمه في فيلم روائي طويل ومن خلال أداء تمثيلي تتطابق فيه حركات الشفاه مع الصوت المسجل" (سميث، ج، 2010، صفحة 24).

بدأ صناع الأفلام بأوروبا يحلمون بنقل التقنية الجديدة وإنتاج أفلام ناطقة بلغات متعددة، تحمل في طياتها معالم السينما القومية، وامتلاك حقوق براءات الاختراع واستغلال حقوق ملكية تقنيات الصوت والأفلام في أوروبا، وإدخال الدوبلاج لترجمة الأفلام الناطقة ، هذا التحول للصوت لم يغير فقط من ظروف الإنتاج والعرض، بل غيّر أيضا قواعد مشاهدة الفيلم وحركة الكاميرا والتعاقب السريع للمشاهد التي صاحبتها الموسيقى.

أهم إنجازات هذه المرحلة: "- دخول الصوت إلى الأفلام- الكاميرا في حجرة تامة كاتمة للصوت لضوضائها-الكاميرا أكثر تطورا وتعمل بالبطاريات الجافة أو السائلة- العدسات في تطور ملحوظ." (شيمي، س، 2013، صفحة 222.221).

وفي عصر التقنية أطل الذكاء الاصطناعي بخوارزمياته الهائلة أهّلته للقيام بعديد من المهام والوظائف وإدخال مجموعة من التحسينات على الفنون، ولم تكن السينما بمنأى عن هذه الثورة المعلوماتية، إذ استطاعت تقنيات الحاسوب عبر تشكيلات الصوت الرقمي والخدع البصرية والمؤثرات والمونتاج والمعالجة الرقمية للصورة، إنتاج شكل ونموذج سينمائي فيه من البراعة الفنية والحبكة ما يجيش خيال وعواطف المشاهد. حيث لم يعد الفيلم الرقمي مجموعة من الصور المتتابعة المطبوعة على شريط من مقاس معين، الفيلم أصبح مجموعة من الأرقام الثنائية تتعامل مع الصور بمبدأ الصفر والواحد(البت والبايت) كأنها إشارات كهربائية ثنائية، "ومونتاج متسارع الإيقاع جدا، ابتكره وروّج له مخرجون كبار، من أمثال مارتن سكورسيسير، في فيلمه(الرفاق الطيبون) والمخرج أوليفر ستون في فيلمه(جون فتيز جيرالد كيندي) و(قتله بالسليقة) عام

1994، وكان أول فيلم روائي طويل بكاميرا 35 ملم مع شريط صوت ديجيتال" رقمي" فيلم (ديك تراسي) عام 1990" (دهماني، س، 2021، صفحة 396).

وهناك العديد من النماذج السينمائية التي جعلت من الذكاء الاصطناعي روح السينما الجديدة، كفيلم (متروبوليس) سنة 1927، وسلسلة (المدمر)، وفيلم (أنا روبوت)، أفلام أقحمت ذائقة المشاهد في عوالم لم يسبق للعين أن خبرتها، متحدية مقولتي الزمان والمكان " وتحوّل المكان إلى لا مكان ما دمنا في فضاء افتراضي لا وجود فيه للحدود مما يستدعي إعادة بنائه" (معزوز، ع، 2014، صفحة 36).

إن هذا الانصهار بين الفن والعلم أو بين الإنسان والآلة، يجعلنا أمام سينما ذكية، قادرة على جعل شخصيات كرتونية مشابهة تماما لشخصيات حقيقية، تمثل أمام المشاهد وبشخصيات افتراضية عبر برامج الجرافيك، زيادة على قدرة اختيار الممثلين من خلال خوارزميات تُحلل الأداء السابق، وتحدد الأدوار المناسبة عطفا عن ذلك تتم هندسة صورهم لتتماشى مع مراحل عمرية مختلفة، إنها طفرة نوعية في مجال السينما نعرف مقدماتها ونجهل مآلاتها، ما يدل على أن التقنية الرقمية فرضت نفسها كخيار جديد للعصر .

4- المقاربات الفنية والفلسفية للجمال السينمائي

تعددت الاتجاهات الجمالية في القرن العشرين في تفسيرها لقيمة الفن وللعلاقات الممكنة بين ثلاثية الفن وروح العصر والواقع، ومن هذه الاتجاهات نجد الاتجاه الكلاسيكي الذي أضاف البعد الفلسفي في قراءته لمشكلات الفن والذي مثّل امتدادا لفلسفات علم الجمال لدى كل من كانط وماركس وهيجل، أما الاتجاه الثاني فيمكن الاصطلاح عليه بالجمالية العلمية والذي يهتم بالبحث عن الوسائط الفنية كاللغة والصورة والشكل والأسلوب وأشهر هذه الاتجاهات " السيمنطيقا التي تحلل الظاهرة الفنية باعتبارها نظاما من العلامات يعبر عن الأفكار" (محمد، ر، 1998، صفحة 18).

لما ظهرت السينما كفن معاصر بات فن الصورة والحركة من الحقول التي استقطبت فلسفة ما بعد الحداثة فقد هجر فلاسفتها مفاهيم: المركز والمعنى، والنظام والانسجام، إلى مفاهيم اللانسق واللامركز، فكان موضوع الجمال السينمائي موضوعا للفيلسوف على غرار كل من يمين ديلوسان وكريستيان ميتز. وأندري بازان، كما ظهرت اتجاهات فنية عملت على تفكيك قواعد الفنون الجميلة باحثة عن فضاء أرحب بعيدا عن التأطير الأكاديمي، منها الانطباعية والتي انبثقت منها أساليب ونظريات مثل الدادائية والسريالية.

كان للاتجاهات الجمالية والنقدية المعاصرة أثر في إعادة تغيير الحكم على الفن السابع ونذكر منها البنيوية بفروعها اللغوية والفنية كإحدى المناهج النقدية التي تعاملت مع الظاهرة انطلاقا من نسقها وبنيتها ومنطق العلاقات الداخلية التي يحكمها، وقد كان الفن السينمائي من الفنون التي

استفادت من التحليل البينيوي باعتبار الفيلم نصا سيميائيا يحمل دلالات إستطيقية. الأمر الذي دفع كلا من كريستيان ميتز وأندري بازان ورولان بارت لتقديم مقاربات سيميولوجية تأسست على إثرها نظريات وأساليب سينمائية بعضها انفتح على التقنيات المعاصرة وأخرى تشبثت بالواقع وتفاصيل الحياة الاجتماعية.

من خلال كتابه«إمبراطورية العلامة» والذي خصصه لدراسة مظاهر الحياة وظاهرة الفن في اليابان ونظام عيشهم الثري بمجموعة من العلامة مفتوحة على الدلالة متحررة من أي تمركز حول أمثولة العقل والعلم التي تميز الحضارة الغربية، أقام كريستيان ميتز مقاربات بين الفيلم واللغة الكلامية من خلال السيميولوجيا والتي هي من وجهة نظره قائمة على "بناء نموذج شامل له المقدرة على تفسير الكيفية التي يشتغل الفيلم بها على معنى محدد ناقلا دلالته إلى المشاهدين أي محاولة معرفة القوانين التي تجعل مشاهده الفيلم ممكنة" (ثامر، ر، 2016، صفحة 87) .

ميّز ميتز في كتاباته بين مفهومين "الفيلم والسينمائي " فهو يصنف الفيلم ضمن الدائرة الباطنية للفيلم (قوانين الرقابة. التكنولوجيا، تقنية صناعة الفيلم ، قوانين الدعم، ..) أي دراسة كل ما يتعلق ببناء الفيلم داخليا، هذه الدراسة هي من اختصاص علم الاقتصاد والفيزياء وعلم النفس أما مفهوم السينمائي فهو موضوع السيميولوجيا من خلال دراسة البنية الداخلية والدلالات التي تتشكل من المادة الخام للفيلم كالصورة المتحركة والموسيقى والكلام والمؤثرات الصوتية وهذا هو الأساس العلمي للسينما، فلغة السينما هنا غنية بمجموعة من المدلولات فسماع صوت كلمة «البكاء» يختلف تماما عمن نشاهده يبكي أمامنا حيث أن كلمة "بكاء "يمكن لنا في اللغة الكلامية أن نضيف لها أجزاء صوتية لزيادة المعنى لكن هذا لا يمكن في السينما «لا يمكن لصورة رجل يضحك أن تعدل داخليا تعدل داخليا لتتمكن من أن تلعب دورا مختلفا». (أندرو، ج، 1987، صفحة 207) .

إن العلامة في السينما هي رسائل ذات دلالة تحمل مجموعة من الشفرات يحملها النص فهو لغة المخرجين والمنتجين السينمائيين ومهمة السيميولوجيا هي كشف العلاقات داخل هذا النص الذي ينطوي على مدلولات ثلاث، واقعية الصورة ودور تشكيل الروائي والدلالة الإيحائية، فالصورة الواقعية للفيلم في نظر ميتز تبنى على مؤشر الحياة الواقعية، فالصوت يجب أن يتوافق مع حركة الشفاه ومتزامنا معها دون تحريف أو تشويه، " فالحركة على الشاشة التي هي دائما حركة واقعية نقبلها طواعية على أنها حركة الأشياء في الواقع لا حركة الضوء والظل" (أندرو، ج، 1987، صفحة 219).

ارتبط مفهوم الصورة والحركة الواقعية بلويس لومير حيث كانت تصوير السينمائي ينقل الحياة اليومية ببساطتها وعلى طبيعتها وهو التصور الذي لم يخرج عنه أندري بازان فتجسيد الواقع سينمائيا هو ما يعطي للسينما كمالها وجاذبيتها، ولم يكن بازان ضد فكرة المونتاج الذي أضاف روحا جديدة للقطة بل كان ممتعضا من استعمال المونتاج لغرض التلاعب بالمشاهد وخلق صور وهمية تتلاعب بالإدراك والحواس والزمن وهو ما يحيلنا صوب فكرة الديمومة أو الزمن عند بيرغسون، بحيث يكون الزمن الموضوعي أو الفيزيائي قابلا للقياس الكمي والتقطيع وفق قوانين ميكانيكية، كقياس الدقائق والثواني والساعات، بينما الزمن المعاش زمن حي، في ديمومة مستمرة لا يمكن فيه فصل الماضي عن الحاضر والمستقبل، لايقبل السكون، فهناك استمرارية في الديمومة، وكل تقطيع لهذا الزمن ينتج عنه وهما، وهو ما يقوم به السينماتوغراف.

تمسك بازان بأسلوب الموجة الجديدة التي تصور الواقع بوحشيته وفوضويته ومآسيه وتحفظا بشأن التقنية الرقمية التي تمكنت من التلاعب بالصور وتلفيقها، " يتمسك التقليديون بأن الكاميرا أداة فريدة تلتقط التكوين البصري للحظة ما، بما قد يكتشف حقيقتها هذه هي النظرة الكاشفة إلى السينما التي كان بازان متعلقا بها على الدوام" (أندرو، ج، ماهي السينما، 2018، صفحة 31).

ركز بازان في تقنية المونتاج أو التوليف على السيكولوجيا الواقعية، فالإبداع في السينما ليس نقل صور الطبيعة بصورة ميكانيكية آلية، بل في تأثيرها على إدراكنا بحيث نصبح منجذبين إليها من سحرها بصورة مشفوفة.

عرفت السينما الصامتة المونتاج الدرامي أو الشكل الذي كان أكثر إبداعا وإثارة لأحاسيس متنوعة والذي اشتهرت به السينما السوفياتية ، ففي فيلمه «عاصفة فوق آسيا» 1920، تمكن بودوفكين من خلق توليف درامي يصور فيه منطقة منغوليا وحياة سكانها واحتلالها من قبل جنود بيض، والاستحضار الدرامي لمشهد الصياد باهر، السوق المحلي، الهروب، إطلاق الرصاص.

وأبدى بازان إعجابه كذلك بتصوير فرنرهيزوج في إقحامه لتقنية اللقطة القريبة حيث تصور الكاميرا المشهد بحميمية تقحمنا في التفاصيل الدقيقة بمدلولاتها السيكولوجية، «وبنفس الطريقة صنعت هوليود في أستوديوهاتها أفلاما مثيرة ومؤثرة بصريا عن تسلق الجبال إلا أنه ليس لأحدهما الإثارة الأصلية التي تبعثها صور هيرزوج الفوتوغرافية البدائية» (أندرو، ج، نظريات الفيلم الكبرى، 1987، صفحة 137).

تمسك بازان بأسلوب في المونتاج هو عمق المجال، مستلهما فكرة الديمومة البرغسونية، لأنه يسمح للمشهد أن يتطور لاعتباره محكوما بالتورية التي تهدف إلى غرض جمالي يحمل المشاهد إلى إدراك ما خفي وراء المعنى الظاهر حيث لا يصير تفتيت وتقطيع للمكان والزمان السيكولوجيين مثل ما كان عليه التوليف الكلاسيكي الذي كان يجزئ وحدة المكان بلقطات منفصلة تقود المشاهد

منطقيا لخلق صورة لقطة منسجمة «لأنه يهتم بالعلاقة بين الأحداث لا بالقيمة الكامنة في الأحداث نفسها" (أندرو، ج، نظريات الفيلم الكبرى، 1987، صفحة 154)، فكانت النتيجة اختزال المكان والزمان في القصة .

وبهذا الأثر النفسي للمونتاج يحيلنا بازان للفينومينولوجيا التي قدّمت نفسها كمنهج فلسفي نقدي يرفض كل حمولة تشيئية لظواهر الإدراك والخبرات الشعورية فالاستطيقا في علم الظواهر ترى الفن حرية، وأن السينما تجربة قصيدة تعاش بكيفيات متنوعة يكون المنظر قطعة فنية متكاملة وليس تجميعا لتقنيات مونتاجية منعزلة عن بعضها البعض إذ يتحد فيه الموضوع الإدراكي مع فاعلية الذات وهذا بخلاف التصور الديكارتي الذي ينظر إلى المجال البصري أنه تجميع لإحساسات مختلفة، وتصورات ذهنية مجردة، وبهذا يصبح الفيلم ليس فقط مجرد جمع لصور منعزلة بل إنه شكل زمني متصل.

ركز ميرلوبونتي على طبيعة الإدراك الظاهراتي للصورة والتي تحمل إيقاعا خاصا لمجموعة مشاهد ومتواليات تحمل إرثا غنيا من التجارب المعاشة، وهو ما تميزت به« لوحة الطفل الباكي» للفنان الإيطالي برونو أماديو، التي تشعر كل من شاهدها بالشفقة والحزن بقدرتها على نسخ حياة الشقاء التي عاشها الطفل بونيللو.

5- قيمة الفن السينمائي في ظل التكنولوجيا الحديثة

لقد لقيت التقنية نقدا لاذعا من قبل مدرسة فرانكفورت، حيث صوّرتها كطوفان يحرق كل شيء، إذ جرّدت الإنسان من آدميته وجعلته دمية في أنياب الآلة حسب هابرماس، فبات العقل الأداتي "هو المهيمن في المجتمعات الرأسمالية الحديثة التي فقد فيها العقل دوره كملكة فكرية وتم تقليصه إلى مجرد أداة لتحقيق أهداف معينة" (هابرماس، يو، 2012، صفحة 133).

لهذا ارتبط النقد الجمالي عند بنيامين بالسياق السياسي والاقتصادي وفي ظل سطوة البرجوازية الرأسمالية على المشهد الاجتماعي في عصره، فاقترب تصوراته الجمالية من ماركس وجورج لوكاتش التي ترى في الفن الثوري هو الفن الحقيقي القادر على تغيير الوضع وإعادة عبق الفن الخاص والمقدس، فقد شهد الفن عبر تاريخيته تحطيما تدريجيا بدءا بالقولبة والصياغة للمعادن ثم الطبع على الحجر (اليوتوغراف) وصولا للجرافيك التقني للألوان والصور والأصوات والموسيقى واستنساخ أعمال العديد من الفنانين ما أدى إلى تزعزع موروثه الزماني والمكاني، « وقد أطلق أبل جانس في عام 1927 صرخته الحماسية أن شكسبير ورمبرانت وبيتهوفن سيصنعون للسينما أفلاما ...إنّ كافة الأساطير ودعاة الأديان بل الأديان نفسها تترقب بعثها الضوئي» (مجدي، 2023).

انتقد والتر بنيامين تقنيات الاستنساخ الجديدة في السينما وهذا في مقال له بعنوان «العمل الفني في عصر إعادة استنساخه تقنيا» سنة 1935. حيث يرى أن التحسينات التي أضيفت للصور

والأصوات أفقدت الفن هالته، فالفن الذي يمكن أن يولد منه عدة نسخ دون اعتبار الكم والكيف يفقد شاعريته أو العبق (l'aura)، وهو ما حصل بعدما ارتبط الفن بالحياة الاستهلاكية والاستجابة الجماهيرية في زمن سطوة الرأسمالية، فشاعرية الفن حافظ عليها المسرح أكثر من السينما، فإذا كان حضور الممثل المسرحي هو حضور حي يتفاعل الجمهور معه، تظهر في المقابل الشخصية السينمائية كمومياء.«لقد كانت هناك رغبة قوية لتفسير زوال العبق كانتقاله من القيمة الشاعرية إلى القيمة العرضية - أو القيمة الفنية كما يقال- وكتقدم ذي طابع سياسي او ما يسمى اليوم بدمقرطة الفن.» (جيمنيز، م، 2012، صفحة 92) .

ارتبطت النظرية الجمالية عند أدورنو (1903 1969) بمشروعه الفلسفي النقدي، والذي يمثل من جهة امتدادا لديالكتيك السلب عند هيجل، الذي يرى في التناقض منطقا داخليا لقيام مقولات صراع الأضداد، التغيير والثورة، ومن جهة أخرى ارتباط هذا المشروع باتجاهين الأول تمثل في نقد الجمال الذاتي عند كانط الذي حاول التأسيس لمعايير الحكم الجمالي للجميل انطلاقا من معايير الكم والكيف والذوق والغاية، والنقد الثاني هو النقد الموجه للعقل الأداتي الذي تحول لأداة قمع وسلب وسيطرة، عقل جعل من العلم الأنموذج الوحيد لصحة أحكامنا الجمالية وأمام هذا التسلط يركز أدورنو على فكرة جدل السلب، " الذي يقوم بنفي هذا الواقع الذي يستند إلى عقل مستخدم من قبل السلطة التي تقوم باستقطاب الجماهير تحت شعارات ودعاوي تروجها باستمرار" (محمد، ر، 1998، صفحة 81).

إن السلب الفني هو ديالكتيك داخلي في الفن يستطيع أن يحرر الفن الجمالي من التفكير الاستهلاكي أو العقل التماثلي الهيجلي (العقل والدولة) الذي أسر الفن داخل ضوابط وشرّع له قوانين تحكمه، "ففي الفن يستعيد العقل قدرته على الحلم وتجاوز ما هو واقع ويتجه نحو فضاءات لا محدودة هي فضاءات التخيل والنقد الجمالي" (محمد، ر، 1998، صفحة 87).

ومن هذا المنطلق يغدو الفن الثوري عند أدورنو استقلال عن المؤسسات الاقتصادية التي توجهه لخدمة أغراض تجارية وأن يكون الفن تعبيرا حقيقيا عن الدوافع الوجودية والغرائز وقد شكّلت مسرحية (اللصوص) لفريدريك شيلر 1782، - بطلها كارل مور الثائر ضد الاستبداد والفقر- ومسرحيات بيخيت ولوحات بيكاسو توجها ماركسيا عند أدورنو، حيث لا ينفصل فيها الفنان عن الأحداث والأوضاع الاجتماعية لبيئته، لكن هذا لا يعني أن الفنان هو عاكس لواقع بصورة آلية، "كما لو كان الفن أشبه بالمرآة أو الصورة الفوتوغرافية" (بومنير، ك، 2010، صفحة 94).

بل وظيفة الفن الأدورني ثورية تغيرية تهدف إلى التحرر من الأشكال الفنية المعاصرة، والكشف أيضا عن التناقض الداخلي للوضع الاجتماعي وفتح عالم مغاير له لحماية المتلقى من الاستلاب الفني.

6- الهواجس الأخلاقية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي

إنّ قدرة الحاسوب على دمج الصور والقضاء على ملامح الشيخوخة، وإعادة بعض صور الأموات في مراحل عمرية متفاوتة، وقراءة الملامح والتعرف على الوجه انطلاقا من الصوت سهل قرصنة البيانات

الشخصية والعبث بها، وإنشاء محتوى يتضمن صورا ومقاطع فيديو إباحية دون علم صاحبها، بسبب تطبيقات التزييف العميق (Deepfake) ويقصد بهذه التقنية" أنها محتوى مرئي أو صوتي أو كلاهما تم التلاعب به باستخدام الذكاء الاصطناعي وتقنيات وبرمجيات متقدمة لتزييف حقيقة الأفراد والأشياء والأماكن، حيث يبدو هذا المحتوى المزيف قريبا من الواقع وقد يجد عامة الناس صعوبة في اكتشافه" (صالح، أ، 2022، صفحة 375) وتتعدى مخاطرها إلى الابتزاز والتهديد والتشويه ، وبحسب موقع TRT عربي، رفض الممثل الأمريكي(كيانو ريفز) تقنية التزييف العميق، كونها تنتهك خصوصيته وحقوق ملكيته الإبداعية، " كما أنه فرض على شركة الانتاج إضافة بند يمنع الاستوديوهات من تعديل أدائه بشكل رقمي، وقال: إذا سمحنا بالمرور إلى التزييف العميق فلن تبقى أي أصالة لعملنا" (أول احتجاج على الذكاء الإصطناعي، 2023).

كما ظهرت تقنية محو آثار الشيخوخة في" إحدى أفلام سلسلة (إنديانا جونز) حيث ظهر الممثل (هاريسون فورد)-الذي يبلغ من العمر 80 سنة- بمظهر شبابي بعد أن قام المختصون في صناعة الأفلام بمطابقة صور "فورد" القديمة مع صوره الجديدة وخلق صور وهمية تُظهِر فورد كما وكأنه في عام 1944.

***- خاتمة:**

لقد حاولنا من خلال ورقتنا البحثية هذه استجلاء المخاطر الأخلاقية في ميدان الفن السينمائي، وهي مخاطر تنامي وتعاظم ظهورها، لما استعانت السينما بتطبيقات الذكاء الاصطناعي وببرمجيات الحاسوب المتطورة، لتظهر معها سينما الخيال العلمي وتتحول فيها السينما إلى فن اصطناعي، الأمر الذي فتح الباب أمام مشروعية البحث عن إيتيقا لهذه التطبيقات الخوارزمية التي فتحت تهديداتها على الممثلين والمشاهدين، مثل تطبيقات استنساخ الأداء، والأصوات والصور والحركات وتطبيقات الترجمة. وأهم النتائج التي توصلنا إليها في بحثنا:

1- السينما فن يستجيب لدوافع حيوية وعاطفية في الإنسان، تعمل على دمج المتفرج في سيل دائم من التفكير والانفعال وإثارة الوجدان، جاعلة منه شريكا ومشاركا.

2- الفن السينمائي عرف محطات انتقالية، بداية من السينما الصامتة ثم الناطقة، وصولا إلى سينما الذكاء الاصطناعي.

3- سينما الذكاء الاصطناعي زجت بنا في عوالم افتراضية مفتوحة النهايات.

4- على الرغم من الجمالية التي أضافتها تقنيات الحاسوب في مجال السينما كالخدع البصرية والمعالجة الرقمية للصور والأصوات، والمونتاج، إلا أنها حملت معضلات أخلاقية من خلال قدرتها على محاكاة الأداء وسرقة البيانات الشخصية، وانتهاك الخصوصيات بواسطة تطبيقات التزييف العميق.

ومن أهم التوصيات التي يمكن تقديمها في بحثنا هذا:

- أخلقة التطبيقات الذكية والحفاظ على القيمة الجمالية والفنية للعمل السينمائي وكذا حماية الممثل والمتلقي على حد سواء.
- ضرورة الحفاظ على خصوصية البيانات الشخصية لتعزيز الثقة بين الإنسان والآلة.
- وضع آلية تضبط المعايير وتّشرّع القيم الأخلاقية والأدبية لهذه التقنيات، من خلال فتح حوار كوني مستنير ومسؤول يتيح التوصل إلى أرضية مشتركة من الأخلاقيات الخاصة بميدان السينما.

**

المصادر والمراجع:

1- جيمس، أندرو. (2018). *ماهي السينما*. المملكة المتحدة: مؤسسة هنداوي.

2- جيمس، أندرو. (1987). *نظريات الفيلم الكبرى*. مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

3- جيوفري، سميث. (2010). *موسوعة تاريخ السينما*. القاهرة: المركز القومي للترجمة.

4- خالد، السيد. (2004). *أصول الذكاء الإصطناعي*. الرياض: مكتبة الرشد ناشرون.

5- رعد، ثامر. (2016). *نظريات وأساليب الفيلم السينمائي*. الأردن: دار ورد الأردنية للنشر والتوزيع.

6- رمضان، محمد. (1998). *علم الجمال لدى مدرسة فرانكفورت*. بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات النشر والتوزيع.

7- روس، جاكلين. (2001). *الفكر الأخلاقي المعاصر، ترجمة: عادل العوا، ط 1*. بيروت: منشورات عويدات.

8- سعيد، شيمي. (2013). *الصورة السينمائية*. القاهرة: شركة الأمل للطباعة.

9- صلاح، دهني. (1949). *قصة السينما*. بيروت، لبنان: دار العلم للملايين.

10- عبد العالي، معزوز. (2014). *فلسفة الصورة*. المغرب: إفريقيا الشرق.

11- عبد الله، موسى، وأحمد، بلال. (2019). *الذكاء الاصطناعي ثورة في تقنيات العصر، ط 1*. القاهرة: المجموعة العربية للتدريب والنشر.

12- كمال، بومنير. (2010). *النظرية النقدية لمدرسة فرانكفورت*. الجزائر: منشورات الإختلاف.

13- لالاند، أندريه. (2001). *موسوعة لالاند الفلسفية. ط 2. ترجمة أحمد خليل*. بيروت: منشورات عويدات.

14- مارك، جيمنيز. (2012). *الجماليات المعاصرة*. بيروت: منشورات ضفاف.

15- محمود، قاسم. (2018). *سينما الخيال العلمي*. مصر: دار الكتاب المصرية.

16- يورجين، هابرماس. (2012). *الأخلاق والتواصل*. بيروت: التنوير للطباعة.

17- الأسد، صالح. (2022). المخاوف الأخلاقية من الاستخدامات السلبية لتقنيات الذكاء الاصطناعي: تقنية التزييف العميق أنموذجا. مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية، المجلد6 (2) ، 371-383.تم الاسترجاع من الرابط: **https://www.asjp.cerist.dz/en/article/198916**

18- أول احتجاج على الذكاء الإصطناعي. (14 07, 2023). تاريخ الاسترداد 21 02, 2024، من TRT عربي.تم الاسترجاع من الرابط:

https://www.trtarabi.com/explainers/%D8%A3%D9%88%D9%84-%D8%A7%D8%AD%D8%AA%D8%AC%D8%A7%D8%AC-%D8%B6%D8%AF-%D8%A7%D9%84%D8%B0%D9%83%D8%A7%D8%A1-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%B5%D8%B7%D9%86%D8%A7%D8%B9%D9%8A-%D9%85%D8%A7-%D8%A7%D9%84%D8%B0%D9%8A-%D8%AF%D9%81%D8%B9%-.