

منوعات

MEDIA

شبكة ترايب

سيطلق الرئيس الأمريكي السابق دونالد ترامب تطبيقه الخاص للتواصل الاجتماعي بعنوان «تروث سوشيل»، الذي قال إنه سيحتدى شركات التكنولوجيا الكبرى، مثل تويتر وفيسبوك، التي منعتها من التفاعل عبر منصاتهما. ووفق بيان وزعته مجموعة ترامب للإعلام والتكنولوجيا الملوكه له وشركة ديجيتال وورلد كويشن، وهي شركة استحوذات خاصة، فإن التطبيق

الجديد ستنشئه شركة جديدة تشكلت بموجب الاندماج بين الشركتين. وقال ترامب في بيان مكتوب: «نعيش في عالم أصبح فيه لطلابنا حضور هائل على تويتر، بينما يجري إسكات رئيسكم الأميركي المفضل. هذا غير مقبول». ومضى يقول: «أنا متحمس لإرسال أولى الحقائق التي اكتبتها من خلال منصة تروث سوشيل قريباً. إن

مجموعة ترامب للإعلام والتكنولوجيا تشكلت من أجل إعطاء صوت للجميع. إنني متحمس لأن أبدأ قريباً مشاركتكم أفكارى على منصة تروث سوشيل والرد على شركات التكنولوجيا الكبرى». وحسبما جاء في البيان، فإن مجموعة ترامب وشركة ديجيتال وورلد ستندمجان في شركة تُطرح للتداول العام إذا وافقت الجهات التنظيمية

والمساهمون. ويعتزم تطبيق تروث سوشيل أن يجري إطلاقاً تجريبياً لضيوف تتم دعوتهم في نوفمبر/ تشرين الثاني المقبل، يتبعه طرح على الصعيد الوطني في الربع الأول من عام 2022. ولدى الشركة الجديدة أيضاً خطط ل طرح خدمة اشتراكات فيديو حسب الطلب تعرض برامج ترفيهية وأخباراً ومدونات صوتية. (رويترز)

تبدأ شركات أبرزها «فيسبوك»، استثمارات ضخمة في مجال «ميتافيرس»، في تحوّل سيغيّر استخدام الإنترنت كما نعرفه، وينقل العالم إلى واقع افتراضي. فما هو هذا الكون الماورائي الذي سيعيش فيه البشر؟

«ميتافيرس»... عصر ما بعد الإنترنت

حمزة الترابوي

تزايد الاستثمار في «ميتافيرس»

دشنت مجموعة من سبعة مستثمرين من مختلف الصناعات، بما في ذلك الصحافة والالعاب، صندوقاً للتداول في بورصة نيويورك يكون سلّة من الأوراق المالية التي يتم تداولها مثل الأسهم، تجمع الشركات التي قد تكون الأفضل لوضع بناء «ميتافيرس». وكان الرئيس التنفيذي لشركة Epic Games، تيم سويني، صريحاً في نيته أن تصبح لعبة «فورتنايت» جزءاً

تحوّل من الإنترنت إلى العقد المقبل

كبيراً من «ميتافيرس». وفي الوقت نفسه، تم طرح منصة الألعاب «روبلاكس»، التي سمحت لجيل من اللاعبين بإنشاء عوالم وتجارب افتراضية خاصة بهم. وفي الصين، تمتلك «تينسنت» التكتل التكنولوجي الذي يمتلك حصصاً كبيرة في شركات الأفلام واستوديوهات الألعاب، محفظة متنوعة تشمل استثمارات Epic Games. بالإضافة إلى ذلك، يوصف تطبيق «وي تشات» أصلاً بأنه

كبيراً من «ميتافيرس ثنائي الأبعاد»، وهو مكان يمكن للعملاء فيه فعل أي شيء عملياً. إذ يمكن لمستخدمي التواصل الاجتماعي والتسوق والإبداع والدفع مقابل الأشياء في العالم الحقيقي والتواصل من أجل العمل، بحسب بذكر موقع «نازداك». وعلى «ديسنترالاند»، وهي منصة على الإنترنت تعتبر واحدة من رواد «ميتافيرس»، أصبح من الممكن الآن الحصول على وظيفة مدير لعبة في كازينو افتراضي.

وأدى كثيرون، بينهم الرئيس التنفيذي لشركة «مايكروسوفت» ساتيا نادابلا، اهتماماً كبيراً بـ«ميتافيرس»، ويتهم الإنفاق والاستثمار في هذا المجال.

«فيسبوك» و«ميتافيرس»

ليست الشركة وحدها، لكنّها الأبرز في مجال الاستثمار في «ميتافيرس». فقد اعتبر الرئيس التنفيذي لشركة «فيسبوك»، مارك زوكربيرغ في تموز/ يوليو الفائت أن «الميزة الرئيسية للميتافيرس ستتمثل في الوجود - الشعور بالوجود فعلاً مع الناس».

وهذا الأسبوع، أعلنت «فيسبوك» (التي تنوي تغيير اسمها خلال أيام) أنها تعتزم توظيف عشرة آلاف شخص من دول الاتحاد الأوروبي في السنوات الخمس المقبلة، للعمل على تطوير عالم «ميتافيرس» الرقمي الموراي الذي يطمح إلى تحقيقه مؤسس الشبكة الاجتماعية الأميركية العملاقة ورئيسها مارك زوكربيرغ. واعتبر البريطاني نيك كليغ والإسباني خافيير أوليفان، المسؤولين الكبار في المجموعة التي تضم رهنأ 63 ألف موظف، في مقال أن «هذا الاستثمار هو بمثابة منح الثقة لقوة صناعة التكنولوجيا الأوروبية وإمكانات المواهب التقنية الأوروبية»، وكرر المسؤولان أن «فيسبوك» لا تسعى من خلال «ميتافيرس» إلى بناء عالم مغلق جديد على غرار شبكتها الاجتماعية. وأكد أن «أي شركة لن تمتلك (ميتافيرس) أو تستثمره».

الفرق بين «ميتافيرس» والإنترنت

وصف مارك زوكربيرغ الـ«ميتافيرس» بأنه «إنترنت منجسد»، وهو في الأساس نسخة مطورة من الإنترنت حيث يمكن أن تكون للناس «تجارب مختلفة لا يمكن القيام بها بالضرورة على تطبيق ثنائي الأبعاد أو صفحة ويب». فالاختلاف الأبرز بين الإنترنت و«ميتافيرس» هو «التواجد»، أي الشعور بانك تتفاعل جسدياً مع الأماكن والأشخاص بدلاً من مشاهدتها من النافذة. ويمكن أن ينطبق هذا على جمع زملاء في العمل حول طاولة افتراضية في خدمة مثل «فيسبوك هورايزن»، بدلاً من «زوم» كما هو عليه الحال الآن.

الأكوان المتعددة

بعد متحديات الويب ومنصات الويب وتطبيقات الأجهزة المحمولة، ندخل مرحلة جديدة من وسائل التواصل الاجتماعي، عصر الأكوان المتعددة، حيث تتوسع العوالم الافتراضية للالعاب لتصبح مراكز رئيسية للتفاعل الاجتماعي والترفيه. يقول موقع «تيك كرانتش» إنه، في غضون عشر سنوات، ستكون قد خضعت لتحول نموذجي في وسائل التواصل الاجتماعي والتفاعل بين الإنسان والحاسوب، ويتعد عن التطبيقات ثنائية الأبعاد التي تركز على نشر المحتوى نحو الخلاصات المشتركة، وعصر يمزج فيه الواقع المختلط (يُنظر إليه باستخدام سماعات رأس خفيفة الوزن) بين العالمين الافتراضي والمادي.

لكن هل العالم عموماً مستعد تقنياً أو ثقافياً لهذا المستقبل؟



فِي الميتافيرس يمتزج العالمان الحقيقي والافتراضي إلى حد الاندماج (Getty)

مشاريع التشفير

مشفرة خاصة بها تسمى Diem، كانت تُعرف سابقاً باسم «ليبرا»، ستعمل باعتبارها عملةً مستقرة، بديلة عن الدولار الأميركي، يورد موقع «بيزنس إنسايدر». ومن المتوقع أيضاً أن تطلق الشبكة الاجتماعية محفظتها الرقمية Novi. وستجرى تجربة هذه المحفظة على نظام الدفع القائم على البلوكتشين.

الألعاب في «ميتافيرس»: تعمل الألعاب اللامركزية على ما يسمى «العب لتكسب»، حيث تتم مكافأة الألعاب بأصول داخل اللعبة. للاعبين أيضاً سيطرة وملكية على أصولهم، إذ تزداد قيمة هذه الأصول كلما لعبوا اللعبة أكثر. بشكل هذا صلب فكرة «ميتافيرس». وحققت فكرة «العب لتكسب» في ألعاب مثل Axie Infinity عائدات تصل إلى ما يقرب من 250 مليون دولار في غضون ثلاث سنوات. وهناك Star Atlas و Illuvium، التي تمثل أمثلة أخرى على المشاريع اللامركزية التي تم إنشاؤها من أجل «ميتافيرس» بالإضافة إلى منصات أخرى لليانصيب والتسوق وغيرها.

«ميتافيرس» و«أن أف تي»: «أن أف تي» (non-fungible tokens) هو أسلوب تشفير عبر الرموز غير القابلة للاستبدال، يمكنه منح شهادة تثبت أصالة أي منتج رقمي، سواء أكان صورة أو رسماً تعبيرياً أو فيديو أو مقطوعة موسيقية، أو مقالة صحافية أو سوى ذلك. و«أن أف تي» طريقة لتسجيل من يملك سلعة افتراضية معينة، وإنشاء ونقل السلع الافتراضية هو جزء كبير من «ميتافيرس». وبالتالي، فإن «أن أف تي» هي بنية مالية مفيدة محتملة لـ«ميتافيرس». بعبارة أكثر عملية: إذا اشترت قميصاً افتراضياً من محل في «ميتافيرس»، يمكن لـ«أن أف تي» إنشاء إيصال دائم والسماح باسترداد نفس القميص للمحل. لكننا نشهد بالفعل بعض التقاطع مع خدمات «ميتافيرس». على سبيل المثال، تقوم شركة Polygon Mind ببناء نظام يسمى CryptoAvatars يتيح للأشخاص شراء صور رمزية ثلاثية الأبعاد مثل «أن أف تي»، ثم استخدامها عبر عوالم افتراضية متعددة. العملات المشفرة: أعلنت «فيسبوك» أنها تعمل على عملة

ما هو الـ«ميتافيرس»؟

«ميتافيرس» أو «الكون الفوقي/ الماورائي» هو المرحلة المستقبلية، مرحلة ما بعد الإنترنت أو ما سيأتي بعد الإنترنت. إنه مساحة افتراضية حيث يمكن للبشر المرتبطين بالعالم المادي، العمل باستخدام الصور الرمزية التي تعمل بالواقع الافتراضي والمعزز وتوجد في كلا المكانين، بحيث يفقدون الاتصال بما هو حقيقي وما هو غير حقيقي، ويمتزج العالمان الحقيقي والافتراضي إلى حد الاندماج. ومن المفترض أن يتيح الـ«ميتافيرس» زيادة التفاعلات البشرية عبر الإنترنت من خلال تحريرها من القيود المادية، بفضل تقنيتي الواقع الافتراضي والواقع المعزز خصوصاً. فهو يمكن أن يوفر مثلاً إمكان الرقص مع أشخاص على بعد آلاف الكيلومترات، وشراء أو بيع سلع أو خدمات رقمية لم يتم بعد اختراع الكثير منها.

جذور اسم «ميتافيرس»

«ميتافيرس» مفهوم طوره نيل ستيفنسون في رواية الخيال العلمي snow crash عام 1992، وهو عبارة عن فضاء إلكتروني مواز للواقع المادي، يستطيع المستخدمون التلاقي فيه بهدف التفاعل أو المناقشة أو حتى الترفيه، ويتخذون لذلك شكل صور رمزية تمثلهم، أو ما يعرف بالـ«أفاتار». ويشكل الـ«ميتافيرس»، وهي كلمة تجمع كلمتي «ميتا» و«يونيفرس» بالإنكليزية، أي «الكون الفوقي/ الماورائي»، نوعاً من البديل الرقمي للعالم المادي، ويمكن الوصول إليه عبر الإنترنت.

عقارات «ميتافيرس»

شروع عشاق «ميتافيرس» في شراء أرض افتراضية بشكل يشبه ذلك التزاحم القديم على أسماء النطاقات في الأيام الأولى للإنترنت. يوجد حالياً بضعة آلاف من مالكي الأراضي على المنصات الرئيسية القائمة على البلوكتشين. نظريتهم هي أنه مع تجمع المزيد من الناس في هذه البيئات، ستكون قطع الأراضي في المواقع المركزية مطلوبة للغاية بسبب حجم الزيارات، هذه الأماكن سوف تجتذب المزيد من الاهتمام، ويمكن تحقيق الدخل منها بعدة طرق مختلفة كما يؤكد الخبراء. حتى الآن، هناك عدد قليل نسبياً من الأشخاص الذين يدفعون المال مقابل الأراضي في هذه العوالم، لكنهم ماضون نحو الارتفاع.

منوعات | فنون وكوكبيل

أنمي

من الظفرة الأولى، قد يبدو مسلسل الأنمي متنقمو طوكيو وكأنه قادم من السبعينات، إذا ما استعدنا أساليب الرسم الحديثة؛ فاشكال الشخصيات، وتسريرات الشعر هذا العصر، إلا أنه من إنتاج 2021، وتدور أحداثه بين العقدين الأخيرين:

تبدأ الأحداث في عام 2017، مع بطل الأنمي تاكاميتشي، الذي يعيش حياة مملة

وفارغة تماماً. وأثناء مشاهدته للتلفزيون، يسمع بخير وفاة فتاة وشقيقها، ويتذكر أن هذه الفتاة كانت حبيبة في الثانوية، لاحقاً، يتعرض تاكاميتشي إلى حادث قطار، لكنه يعود بالزمن 12 عاماً إلى الوراء، تحديداً إلى أيام الثانوية التي حن إليها، وشعباً فسيحاً، يدرك أن عليه فعل شيء ليغير المستقبل الذي تصوت فيه الفتاة التي يهيبها. في الزمن الذي يعود إليه، يتورط البطل

مع عصابات دراجات نارية، كان قد تورط معها بالفعل سابقاً، قبل أن يهرب إلى مدينة أخرى. وإساساً، بمجرد رجوعه، يعود إلى الشكل الخارجي الذي يوحى بأنه فرد من عصابة؛ شعر أشقر مصبوغ وتسريحة غريبة، وبمطال عرض أقرب إلى شروال. هذه الأشكال، رغم أنها تعود إلى العالمية الثانية، ولكي يتمكوا من التاقلم مع العودة إلى الحياة المدنية، اختاروا التسع بالدراجات النارية بسرعة خظة، والذي يميز عصابات الدراجات النارية في اليابان، أو مقلديهم، وهي بالفعل

في اليابان، أو مقلديهم، وهي بالفعل



لا شيء سوى الماضي

أفتيس «متنقمو طوكيو» من عملات شهيريت حول العودة في الزمن، من دون الاستحالة بالحيات العلمي، هما: Re: Zero و Erased. لا تعرف كيف ولماذا يحصل البطل على هذه القدرة، لكنه مختار من قوه لا تعرف ماهيتها ولماذا يعود الماضي، وتبدأ لكونها عملاً لا تستند إلى نظريات علمية، فنحن لا نرى الخطوط الزمنية الخرق، لا شيء سوى الماضي، الحاضر، المستقبل في خط واحد. وربما نأثر ب Erased أكثر.

لنا بعض المشاهدات إلى قراءة المانغا لمعرفة ما يخفيه الموسم المقبل (imdb)

لنا بعض المشاهدات إلى قراءة المانغا لمعرفة ما يخفيه الموسم المقبل (imdb)

لايف ستايل

أحذية الخريف.. دعي قدمك تتنفس



يفض اختيار جوارب مصنوعة من سرج مريح للقدمين (Getty)

عصابات من المراهقين؛ أي أن المسلسل لا يبالغ بأعمار الشخصيات كثيراً. تنتمي هذه العصابات بالأصل إلى ثقافة BOSZOKU. وتعد ثقافة فرعية، تأسست في الخمسينيات على أيدي طياري الكاميكا: العائدين من الحرب العالمية الثانية، ولكي يتمكوا من التأقلم مع العودة إلى الحياة المدنية، اختاروا التسع بالدراجات النارية بسرعة خظة، والذي يميز عصابات الدراجات النارية في اليابان، أو مقلديهم، وهي بالفعل

عصابات من المراهقين؛ أي أن المسلسل لا يبالغ بأعمار الشخصيات كثيراً. تنتمي هذه العصابات بالأصل إلى ثقافة BOSZOKU. وتعد ثقافة فرعية، تأسست في الخمسينيات على أيدي طياري الكاميكا: العائدين من الحرب العالمية الثانية، ولكي يتمكوا من التأقلم مع العودة إلى الحياة المدنية، اختاروا التسع بالدراجات النارية بسرعة خظة، والذي يميز عصابات الدراجات النارية في اليابان، أو مقلديهم، وهي بالفعل



لنا بعض المشاهدات إلى قراءة المانغا لمعرفة ما يخفيه الموسم المقبل (imdb)

نميز عصابات الدراجات النارية اليابانية. ويجذب بعض المتابعين إلى هذه الثقافة من الناحية الشكلية على الأقل، إذ يساهم رواجها تحفاقة فرعية في خلق قاعدة معجبين لا بأس بها. ولا شك أن هذا الشكل كان واحداً من أكثر العناصر جذبية في مسلسل Tokyo revengers.

بالإضافة إلى الشكل الخارجي؛ فإن لهذه العصابات أخلاقيات معينة يلتزمون بسننفي إليها تاكاميتشي، تنحرف لاحقاً عن هذا الطريق، وتصبح إجرامية، وهو ما يتسبب أخيراً في موت عدة أشخاص ومثل أي قصة عودة في الزمن، عليه أن يصحح هذا المسار. من دون التزمينة، ولا أي اختراع، يعود تاكاميتشي بمحض الصدفة. ولتفعيل هذه القدرة، عليه أن يصافح شقيق حبيبه ليعود 12 عاماً بالتحديد، والفعل نفسه للعودة إلى المستقبل، أي أنه لا يستطيع إعادة نفس الحدث، فبمجرد عودته إلى زمن الحادث، يمر الزمن نفسه في الماضي ليتطابق التاريخ تماماً. عدا أنه قبل 12 عاماً، لذلك يختلف Tokyo revengers بهذه النقطة عن بقية أعمال العودة في الزمن.

بسبب هذه الطريقة، ينمو البطل تاكاميتشي مع كل تجربة يعيشها، فمع كل حل يفشل ولا يمكن تكراره، عليه أن يطور من نفسه ليجد طريقاً آخرى لمنع تحقق المستقبل المخيف. وبالطبع أي شخصية تموت في الماضي الذي يعود إليه، لا يمكن تفاعي موتها أبداً، ومرة بعد مرة، تتعقد الأمور أكثر، وما أن يقترن من النجاح، تعود النتيجة نفسها للظهور. حتى تتغير في الحلقة الأخيرة إلى الأسوأ، ولا يمكن للمشاهد أن يتخيل كيف سيتم حل الأمور. بعد عرض الحلقة الأخيرة في سبتمبر/أيلول الماضي، لجا كثير من المتابعين إلى المانغا ليعرفوا ماذا سيحدث، بدلاً من انتظار الموسم التالي. يبدو أن حل المشكلة الأخيرة بحاجة إلى سحر، ومن الصعب إيجاد أي طريق منطقي، سوى أن ما حدث لم يحدث فعلاً، بل شبه لنا:

على كل حال، كان العمل مليئاً بالأمور غير المنطقية التي غطت عليها أحياناً سرعة الأحداث وكثرة الشخصيات. فأشكلة الأساسية هي غياب أي خلفية للشخصية الرئيسية، نحن لا نعرف من أي بيئة أتى، وكيف هي عائلته، ولماذا بدأ في هذا الطريق في الأصل. ورغم عودته إلى زمن كان فيه طالباً في الثانوية، نحن لا نرى شكل بيته ولا عائلته، على الرغم من أن الكاتب أظهر لنا خلفية شخصية أخرى. الشخصيات عموماً تنفقر إلى العمق والخلفية، وليست سوى شكل خارجي مميم، وبعض الصفات العامة والودافع. بالإضافة إلى أن القافر العاطفي سطحي بعض الشيء؛ إذ لا يبدو البطل، على الأقل، قد تأثر بشكل كبير بالمشاهد القلبية التي إها أكثر من مرة، فسوى الحزن والرغبة في التغيير، لا يوجد شيء آخر.

العيب الثاني، كان في فكرة العودة في الزمن نفسها؛ فهذه القدرة بدت وكأنها ظهرت من العدم، ولا أحد يعرف متى ولماذا تعمل بهذه الطريقة فقط؛ علينا أن نسلّم فقط بانها قدرة هائلة لا، أراد بها إضافة معنى لحياة فارغة لشخص ما.

ومع هذه العيوب، تمكن الأنمي من الوصول إلى قمة موسم ربيع 2021 بعد My your enemy، والموسم الخامس من Hero Academia، وسأهم في ذلك عنصر التشويق الحاضر بشكل كبير، وجاذبية الشخصيات المتحدرة من عصابات الدراجات النارية وما يرافقها من إثارة.

متابعة

«الهية» بنسخة تركية: تبادل تجاري

اشترت شركة إنتاج تركية حقوق إعادة تصوير مسلسل «الهية» بأجزائه كلها، وبدأت التحضيرات لتصويره على الأراضي التركية

إبراهيم علي

أخيراً، أعلن في بيروت عن أن شركة إنتاج تركية اشترت حقوق مسلسل «الهية»، وستعمل على تصويره قريباً. قبل خمس سنوات، عرض الكاتب هوزان عكو قصة مسلسل «الهية» على شركة صانق الصحاح لهندة رحلة العمل الطويلة، وتحول إلى مجموعة من الأجزاء، يُعرض حالياً الأخير منها بعنوان «الهية: جيل». لم يكن الكاتب السوري هوزان عكو يدرك أن المسلسل سيحول مع الوقت إلى «سلسلة»، بل تنصلل من المشروع بعد الجزء الأول، وحذف اسمه ككاتب وصاحب الفكرة في الجزء الثالث.

اعتمد هوزان عكو في فكرة «الهية» على الرابطة التاريخية والجغرافي بين لبنان وسورية، ومن خلال هذا الأثر، استعان بمجموعة من الشخصيات الجديدة، لتؤدى هذه الدراما التشويقية المؤثرة، ما دفع لشركة الإنتاج (الصنّاح) إلى استثمار النجاح من خلال أجزاء جديدة، رغم كل

الانتقادات الشديدة التي واجهت السلسلة. انتقادات لم تعرها شركة الإنتاج ولا «إيطال» القصة أي اهتمام، بل كان الجميع يعمل على القاعدة التجارية ذاتها، لكسب المزيد من نسبة المشاهدة والترويج فقط.

الواضح أن التبادل «الدرامي» التجاري بين تركيا وشركات الإنتاج العربية بدأ منذ فترة لا بأس بها، وتحديداً قبل خمس سنوات، كما أن إصرار المحطات العربية على عرض المسلسلات التركية، رغم الأزمات السياسية، والدعوة إلى التفاعل، لم يؤثر على حسن العلاقة الناشطة بين العرب والاتراك، حتى لاحت في الأفق فكرة أخرى، وهي «تعريب» بعض المسلسلات التركية، وتحويلها إلى أعمال عربية مع تعديل عرب من «الصف الأول، وكسب سوقاً أخرى في المنافسة. هكذا، تلقتف تركيا العرض العربي، شروط تصوير معظم هذه المسلسلات «للباعة» داخل تركيا، وإعادة توظيف فريق العمل التركي من مخرجين وتقنيين ضعتها.

بعد التجارب التي اجتاحت سوق العرض العربي، تعي تركيا تماماً ضرورة التبادل «التجاري» القائم على المنافسة في الأعمال الدرامية. واختارت لهذا الغرض مسلسل «الهية»، ولعلّه الأشهر الذي تصدر قائمة المسلسلات العربية ونسبة المشاهدة في السنوات الأخيرة. وكسبت مع ذلك شركة صانق الصحاح الخطوة الأولى على هذا الطريق، ما سيقع أمامها الباب للدخول براحة تامة إلى تركيا، ومنافسة للشركات إنتاج سبقها إلى إسطنبول، وتقدّت «الجدة» المسلسلة الخاصة بتعريب المسلسلات التركية الأصلية، وتحويلها إلى



من فيلم «النفس الخطى» (imdb)

فعالية

سينما بعيداً عن هوليوود

روايتين (غرضاً يوم أمس)، الفيلم الأول هو فيلم الخيال العلمي «تسعة أيام» (2020) للمخرج إدسون اودا، ويقدم رؤية تأملية تمس القلب للروح الإنسانية التي تعيش في طي النسيان (يُعرض أيضاً اليوم). أما الفيلم الثاني فهو «ميناري» (2020) للمخرج لي إيريك تشونغ، ويروي قصة مفعمة بالمشاعر الرقيقة من أصولنا وجذورنا من خلال عائلة كورية أميركية تنتقل إلى مزرعة في ولاية أركنساس بحثاً عن حلمها الأميركي. كذلك تقدم سلسلة الأفلام المستقلة أيضاً مجموعة مختارة من الأفلام القصيرة التي يبدأ عرضها عند الساعة 5 مساءً يوم 22 أكتوبر/ تشرين الأول، وتشمل فيلم «نفس الخطى» (2019) للمخرج دوع رولاند، ويروي قصة لقاء جمع بين مقترن، مراهق ورجل معاق جسدياً في أحد شوارع مدينة نيويورك في وقت متأخر من الليل، وتضم القائمة فيلم «حادثة كوتشيرنو» (2021) لبراونفوت وكريس باورن، والذي يسلط

وكذلك يعرض فيلم «أغنية الليل» (2018) للمخرج لين توملينسون، والذي يروي القصة الحقيقية المسايوية لأول فعل سيرك في أمريكا، وكذلك فيلم الرسوم المتحركة السطوع (2017) للمخرج شيبالينغ بانغ الذي يعد سيرة شبه ذاتية لفتاة تحاول التأقلم مع فقدان جدتها. وتتضمن سلسلة أفلام العام الثقافي خمسة من أفضل وأشهر الأفلام التي يرجع تاريخها للفكرة من 1973 إلى 2017، وتساعد هذه الأفلام الجمهور في تتبع مسار تطور الأفلام المستقلة على مدار العقود الخمسة الماضية.

سيدا يعرض الأفلام يوم 26 من أكتوبر/ تشرين الأول العراض على الساعة 7 مساءً مع فيلم «الأراضي الوعرة» (1973) للمخرج تيرينس مالك.



نادين نسبية، نجيم بطله الجزء الأول من «الهية» (MBC)

نسبة المشاهدات التي حققها خلال عقد كامل، هذا ما أفضى إلى النتيجة أعلاه، وتحويل الدراما العربية إلى مسلسلات تركية، وأول الغيث «الهية» فهل تنجح التجربة العربية (الأولى) القائمة على السيطرة والحروب والتهریب مع الاتراك؟

المشاركة في السنوات الأخيرة، لم تكن بعيدة عن تصور وأفكار صناع الدراما التركية الذين كانوا يراقبون من بعيد عرضها الحصري، خصوصا على المنصات البديلة. وتقدّت «الجدة» المسلسلة العربية المشتركة نفسة إلى المراتب الأولى من خلال تطورات كثيرة شهدتها الدراما العربية

أعمال عربية مع تعديل عرب من «الصف الأول، وكسب سوقاً أخرى في المنافسة. هكذا، تلقتف تركيا العرض العربي، شروط تصوير معظم هذه المسلسلات «للباعة» داخل تركيا، وإعادة توظيف فريق العمل التركي من مخرجين وتقنيين ضعتها.

بعد التجارب التي اجتاحت سوق العرض العربي، تعي تركيا تماماً ضرورة التبادل «التجاري» القائم على المنافسة في الأعمال الدرامية. واختارت لهذا الغرض مسلسل «الهية»، ولعلّه الأشهر الذي تصدر قائمة المسلسلات العربية ونسبة المشاهدة في السنوات الأخيرة. وكسبت مع ذلك شركة صانق الصحاح الخطوة الأولى على هذا الطريق، ما سيقع أمامها الباب للدخول براحة تامة إلى تركيا، ومنافسة للشركات إنتاج سبقها إلى إسطنبول، وتقدّت «الجدة» المسلسلة الخاصة بتعريب المسلسلات التركية الأصلية، وتحويلها إلى