علم السينما

من ما كتب اندريه بازان ضمن كتابه "ماهي السينما"
إن التحليل النفسي للفنون التشكيلية قد يعتبر طقوس التحنيط كحقيقة أساسية في نشأة هذه الفنون. إن التحليل النفسي لتحنيط الموميا تعتبر أصلا للتصوير والنحت. وقد كانت الثقافة الفرعونية قاطبة ضد الموت، تجعل الحياة الأخرى متوقفة على الدوام المادي لجسم الإنسان، ومن ثم فإنها تسد حاجة أساسية من السيكولوجية الإنسانية "الدفاع ضد الزمن" .
كان تثبيت المظاهر الجسدية للكائن البشري تثبيتاً اصطناعياً معناه انتزاعه من نهر الزمن وربطه بالحياة.
ومن البديهي أن تطور الفن والحضارة الذي صاحبه قد خلص الفنون من تلك الطقوس الدينية لكن الفن لم يتخلص من الرغبة في الخلود، لويس الرابع عشر لم يسع الى تحنيط جسمه، بل اكتفى بأن يجعل لبران يرسم صورته.

حاولت في هذا الكتاب أن أسقى القاريء نقطة من بحر فن الإخراج السينمائي، هذا ما أعرفه، وعليك أن تواصل البحث.

مالك نجار

"لم يكن ليطلق على الفن الحالى فناً، لولا استعباد الجماهير."

"الفن لا يتطور بمنطقه الداخلي الخاص، بل يتأثر بتدخل عوامل تنتمي الى مجال خارج عنه، فهو نتاج المجتمع، المصنوع من قبل أصحاب رؤوس الأموال فهم يكيفون مزاج المجتمع حسب أهوائهم، وهنا تكمن المشكلة".

إهداء

الى باب توما وساروجة ومحل حانوت ونينار وعشّاق السينما و الى كل من أحبني

"بداية السينماتوغراف"

إن إختراع الصور المتحركة الفتوغرافية هو محصلة زمن كبير من جهد الإنسان في حقبات مختلفة، يقال إن مدرسة الإسكندرية القديمة في الدولة البلطمية هي من إخترعتها، وإن شهرة فنار الإسكندرية (وهو من عجائب الدنيا السبع القديمة التي ذكرها الإغريق وكان موقعها على طرف شبه جزيرة فاروس وهي المكان الحالي لقلعة قايتباي بمدينة الإسكندرية المصرية، تعتبر أول منارة في العالم، أقامها سوستراتوس في عهد بطليموس الثاني عام 270 ق.م وكانت ترتفع 120 مترا ودمرت في زلزال عام 1323)
كان قادراً أن يرسل نوره لمسافات بعيدة، ترشد السفن بشكل لم يشهد له مثله أي فنار آخر، ويقال إن أمام شعلة النار التي تشتعل في أعلاه توجد بلوره زجاجية "عدسة" ترسل الضوء الى هذه المسافات الشاسعة ليلاً بتجميع أشعة ضوء النيران...

وفي عصر النهضة الأوروبية عرفنا الحجرة المظلمة camera obscura التي استغلها بعضص الفنانين بعمل صور مشفوفة للجماهير والطبيعة وقد توصل الى ذلك أيضاً ابن الهيثم في وصفه للضوء.

وفي القرن 19 في 19 أغسطس 1839 قدم لويس داجير الكيميائي الفرنسي اختراعه لتسجيل صور شمسية حقيقية، الى الجمعية العلمية الفرنسية بباريس، وولد التصوير الشمسي، وفي نفس العام توصل الكيميائي البريطاني فوكس تابلوت الى الصور الفوتوغرافية السالبة (نيجاتيف) ثم طلبعها (بوزيتف)، كما توصل الأمريكي جورج ايستمان سنة 1882 الى اختراع الفيلم المرن الشفاف من مادة السليلويد، بالإضافة الى الكاميرا الفوتوغرافية صغيرة الحجم التي نشرت هواية التصوير بشكل سريع، كما أنه صاحب أول مصنع للخامات الفوتوغرافية.

ومن تجارب تسجيل الحركة المتتابعة اي عدة صور سينمائية لتنتج ثانية متحركة والتي تعادل 24 صورة بالثانية الواحدة، قام توماس اديسون مخترع الكهرباء والفونوغارف سنة 1892 باختراع الكينيتوسكوب وهو صندوق يعرض داخله للفرد الواحد شرائط قصيرة لرجلين يتصارعان أو مبارة ملاكمة، وكان اخترع آلة تصوير للصور المتحركة "سينمائية" سماها "الكأينتوجراف" وأقام استوديو بسيطاً، فوق احدى عمارات نيويورك باسم " بلاك ماريا"، وهو عبارة عن كوخ من الصاج المقطرن بسقف يفتح لدخول الشمس وهو مركب على محور يسمح بدورانه

للاستفادة من ضوء الشمس في النهار.
كان جهاز الكينتوسكوب لعرض الصور لا يسمح الا لشخص واحد بمشاهدة هذه الصور الحقيقية المتحركة، وإنتشرت محلات الكينتوسكوب في المدن الكبرى في أمريكا وأوروبا.

وفي ألمانيا تمكن ماكس سكلا دانوفشكي مع أسرته التي تخصصت في تصنيع أدوات التسلية الميكانيكية، من عرض جهازه المسمى bioskop الذي يعرض صوراً متحركة بعدستين متجاورتين، وكانت لقطاته المعروضة لاتتجاوز الدقيقتين لرجل يلاكم كنغر أو رقصة باليه.

إلا أنه يؤرخ لمولد السينماتوغراف بالأخويين الفرنيسيين أوجست ولويس لوميير في يوم السبت 28 من ديسمبر عام 1895، عندما عرضا على جمهور باريس لأول مرة عرضا يصل الى 20 دقيقة، حيث تم في المبنى رقم 14 شارع موبسين في بدرون مقهى الجراند كافيه وكان يسمى الصالون الهندي، جُهز المكان ليكون أول صالة عرض سينما في التاريخ.

الطليعة التسعة

السينما

هل السينما فن مستقل ؟

ام هي مزيج يضم الفنون الستة الأخرى ؟

بالنسبة لكانودو _ والى _ ليون موسيناك تبدو وجهة النظر الأخيرة هذه وجهة النظر الحقيقية , فالسينما هي الفن الشامل الذي تتجه نحوه كل الفنون الأخرى , وسنصل الى مرحلة تكون فيه السينما هي الفن الوحيد القادر على الأستجابة للأحتياجات الجماعية الكبرى , ان هذا الرأي الذي يدعمه ليون موسيناك نجده عند ايلي فور .

على العكس منهما يرى مارسيل لربييه في واقعيه الصور المتحركة عنصرا يقف بالتعارض الشامل مع طابع التخييل الذي يسوده الفنون. واذا كنا راغبين في رؤيه الأمور بمزيد من الجديه , سيبدو ان لاغنى لنا عن التذكير بما كانت عليه الخطوط الأساسية للنشاط الجمالي المتعلق بالسينما كما لاغنى لنا لتحقيق هذا عن اللجوء الي التعريفات التي تعبر عنها ايتيان سوريو .

فقد كتب مؤلف (مستقبل علم الجمال) و (التوازي بين الفنون) أن : الفن في توجيهنا نحو انطباع في الأستعلاء على عالم الكائنات والأشياء ، انطباع يطرحه عبر وسيلة واحده تقوم عليها لعبة تنسيق الحواس بالأستناد الى جسد طبيعي رتب بشكل يجعله قادرا على انتاج هذه الآثار.

_ ان رجل السينما الحقيقي هو ذاك الذي ينعكس لديه معطى ما، حتى ولو كان تجريديا او معنويا او عاطفيا، ينعكس لديه بشكل مباشر ويعبر عنه بواسطة وقائع فيلمية وظلال وأضواء وأشكال متحركة ضمن اطار سينمائي.

هل غاية السينما تكمن في نسخ للواقع تجعلها مختلفة عن الفنون التقليدية .

فالحقيقة ان واقعية الفنون التشكيلية ان هي الا اضاءة للعنصر الفائض داخل الكائنات والأشياء.

فهل سيعمد الفن السابع الى تحقيق ذلك العبور من واقع مبتذل الى عالم يتخطى الواقع؟

ان اول معضلة تنطرح امام الباحث وتطرح على مدار البحث توجه السينما نفسه. هي معضلة الحلم والواقع.

والحقيقة ان هذه المعضلة هي ما حدد خط اقتسام المياه بين منظري الفن السابع .

اما الجديرون الأكثر من غيرهم باعجابنا ، فهم اولئك الذين عرفوا ، كما فعل بالاش وايزنشتاين كيف يزيدون من غنى الواقع بلجوئهم الى ثروات المخيلة الأنسانية التي لا تنضب، وهو نفس مافعله كبار مبدعين السينما.

ازدهار السينما

من الناحية التاريخية يمكننا ان نقول بأن النقطة التي أثارت منذ البداية اهتمام المختصين ، وأثارت من حولها مايشبه الأجماع (في فرنسا) على الأقل ، هي الطبع الشاعري لوسيلة التعبير الجديدة هذه.

ونحن نعني شاعري بالمعنى الأكثر اتساعا للكلمة فبالنسبة الى منظري تلك الآونة ، كانت شاعرية السينما تتطابق في الوقت نفسه مع استلهام عالم خيالي ومع سوريالية تكون أكثر واقعية من الواقع اليومي (لقد جمع ادغار موران في كتابه _ السينما أو الأنسان الوهمي شهادات من ضمنها : أن السينما تسمح لنا برؤية أحلامنا ..هي الأكثر وضوحا)

ومن تناسق الموضوعات التي يتم تناولها ، تبعا لبعض أنماط تطور الطابع السيمفوني.

من هنا حدث أن السينما في تلك الفترة اعتبرت قريبة جدا من الموسيقى .انها الآراء نفسها أو آراء متقاربة مع بعضها البعض تلك التي نجدها لدى كانودو ، وأبيل غانس ، ومارسيل شووب ، وجان ابشتاين، وريني كلير، وجيرمين جولاك ، وايلي فور .

ولقد تلاقى الكثير من تلك الآراء عند نقطة واحدة لتشكل معا ما اطلق عليه الطليعة.

الطليعة

1- كانودو

كان ريتشيوتو كانودو (وهو كاتب ايطالي ذو ثقافة فرنسية) قد أسس في عام 1913 مجلة طليعية أطق عليها أسم (مون جوا) وجمع في القبو الذي كان يقيم فيه بمنطقة (شويبه دانتان) الباريسية رجال ادب وفنانين وموسيقيين من أمثال ....

دانونزيو ، ساندرارس ، أبولينر ، بيكاسو ، فيرنان ليجيه ، رافيل ، سترافنسكي ....

_ في عام 1911 أي في الوقت الذي كان الفلم لايزال فيه عمليا ونظريا مجرد أداة ترفيه للهوات ، ادرك كانودو بأنه يمكن للسينما ، بل وينبغي عليها أن تكون أداه للشاعرية الجديدة التي لم تكن آنذاك موجودة بالفعل.

_كانودو أخذ يتسائل حول دلالة وأبعاد هذا الفن الذي كان أول من أطلق عليه اسم الفن السابع .

كانت السينما تأتي بالنسبة الى كانودو لتتضاف الى الفنون التقليدية :

الهندسة ، الموسيقى ، الرسم ، النحت ، الشعر والرقص .

انها في الوقت تنفسه اندماج الفنون التشكيلية والفنون الأيقاعية ، اندماج العلم والفن.

_ يقول كانودو للأسف يهيمن على السينما كم هائل من التقاليد الأدبية والمسرحية .

ان الخطأ الأول الذي ينبغي محوه كما يرى كانودو (بيان الفنون السبعة)

هو ارتباط السينما بالمسرح

ومن الذين وقعوا في هذا الخطأ الفادح مارسل بانيول مؤسس (الكتابة السيمنائية الممسرحة)

_ كان كانودو ان يقدم الفن السابع شيء مختلف ... كان يريد ان يرى السينما فن الحياة الشاملة، اي الفن الذي عليه أن يدل على المعنى المتجدد دوما للحياة ، وأن يكون التعبير الشامل عن الروح والجسد .

_ يقول كانودو :ان على السينما أن تطور هذه الأمكانية الرائعة والصائبة ، امكانية التعبير عن الامادي.

وعلى كل حال يمكننا ان نقول ان كانودو اذ يبدو متقدما حتى على متفرجي زماننا ، كان يرى الصدق الأسمى للسينما في التعبير عن داخل النفس وليس في تقديم الوقائع . ان على صانع السينما أن يحول الواقع ليجعله على صورة حلمه الداخلي.

عليه ان يتلاعب بالأضواء التي يتم التقاطها في سبيل استثارة حالات روحانية داخلية وليس تصوير وقائع خارجية .

وبهذا يكون كانودو قد ضم صوته الى العبارة التي أطلقها آبيل غانس الذي يكون يرى في السينما (موسيقى الضوء)

وكانودو هو الأول بين أقطاب ذلك الخط الشاعري الذي استمر حتى أيامنا هذه مما جل أبشتاين محقا في تسميته ب (رسول الشاعرية السينمائية)

2- لوي ديلوك

لوي ديلوك، الذي أسس أول جمعية سينمائية في العالم، و ذلك في العام ,1920

يقول غويدو آريستاركو : لوي ديلوك هو الأستمرار المباشر للعمل النقدي والنظري الذي قام به ريتشيوتو كانودو ومع هذا من المعروف أن ديلوك الأديب والصحفي كان في البداية قد أبدى كراهية كبيرة للسينما.

وهو أيضا دخل ملكوتها عبر اكتشاف السينما الأمريكية. ولقد كان قاسيا جدا في تنديده بكل ماكان يبدو له أن من شأنه ان يدمر امكانيات السينما كالروتين والسلعية ...

_ قدم ديلوك كتابه (السينما وشركاؤها) نظَر واتهم نواقص السينما الفرنسية.

اصبح مؤمن تماما بالسينما حيث قال : اننا نشهد ولادة فن استثنائي ربما سيكون هو الفن الحديث الوحيد لأنه في وقت واحد ابن الآله وابن المثل الأعلى للأنسانية

وفي كتابه الآخر (عبقرية الصورة) يحاول ديلوك استنباط العنصر الأساسي للسينما .

فهذا المصطلح مصطلح (عبقرية الصورة) الذي كان كانودو قد اطلقه انما يحدد السمة الشاعرية للأشياء وللكائنات التي من الممكن لها ان تدخل ضمن دائرة الضوء ، وبشكل متميز عن طريق نمط التعبير الجديد .بهذا المعني نجد ان ديلوك ينضم الى صاحب (البيان) في مجال تعريفه ل (المذهب البصري) بوصفه مجموع عمليات الكتابة السينمائية التي تتوصل الى التعبير عن حالات الروح وعن الوقائع العاطفية.

_ ان العناصر الأساسية لهذه الكتابة هي : الديكور ، الضوء ، الكثافة ، والقناع (اي الممثل) ومما لاريب فيه أن العنصر الجدير بلفت الأنتباه هو عملية المونتاج (وهو مصطلح كان يدلوك أول من استخدمه)

هذه النظرية أخذت مكانتها الرئيسية في السينما.

فيلم (تعصب) أول ما فتح عيني ديلوك على أهمية المونتاج .

فيلم (غريفيت) يروي أربع حكايات تحدث في أربعة عصور مختافة وينتهي الى جمها معا في سمفونية بصرية بالغة القوة ، ومن الممكن أن تكون ذكرى (تعصب) هي التي أوحت لديلوك بتلك الآراء التي وسعت الى ما لانهاية ، آفاق المونتاج المفتوحة.

ان امكانية تتالي الصور المختلفة تسمح للسينما باظهار مشاهد متوازية : فنحن بوسعنا ان نشاهد توازيات داخليه وخارجية ، كما أن امكانية اقامة العلاقات والمجابهات بين الحاضر والماضي، بين الوقاع والحلم انما هي الوسائل الأكثر أهمية التي يقدمها لنا الفن السينمائي

ان ديلوك الشاعر والقادر على ادراك البعد الشاعري للشاشة ' كان دون شك حساسا جدا ازاء الأبعاد التي يقدمها عالم شارلي شابلن.

فكتابه (شارلو) يحلل من الداخل _ الكآبة الغرامية_

التي كان شارلي شابلن قادرا على التعبير عنها.

وفي مقالات كثيرة نشرها لوي ديلوك لايكف عن الدفاع عن السينما الحقيقية، وهو كان يتمثل في مقالاته بعدد من الأفلام ذات الشاعرية الحادة والأليمة مثل (الصمت _ الحمى_ امرأة من لامكان) لقد كتب فيلم (العيد الأسباني) الذي أخرجه جيرمان دولاك.

3- جرمان دولاك

ترى جرمان أن السينما بوصفها مستقلا ، ينبغي لها قبل أي شيء آخر ان تحرر نفسها من مظاهر الأستعباد والأحكام المسبقة التي تمزقها.

وواحد من هذه الأحكام يتعلق بما يعطى للفيلم عادة من بعد درامي

فالمنتجون والمؤلفون يعتقدون بأنه لابد من روايه قصة متمحورة حول عدد من المواقف الدرامية ويقوم بتمثيلها عدد من الفنانين.

وتقول جرمان: ان في هذا خلطا بين الحركة والموقف

وهذا الهجوم على السيناريو التقليدي استأنف مرة اخرى بعد عشرين سنة على يد سيزار زافاتيني.

فالحركة التي هي روح السينما تصبح مجرد تصوير لموضوعية التموضع بشكل اصطناعي في المجرى الطبيعي للصور،والواقع ان الرغبة في استعادة هذه الحركة بكل صفائها (وجرمان دولاك هي واحدة من أوائل الذين سيتحدون عن السينما الصافيه)

وللتنويه ان رينيه دوميك ابتكر عام 1913 مفهوم الدراما السينمائية

_ ان تعريف الحركة الفيلمية سيكون في صلب اهتمامات مؤلفة كتاب (الأفلام البصرية والا بصرية)

ان للسينما والموسيقى رابطا مشتركا : حيث بامكان الحركة وحدها أن تخلق التأثير المطلوب عبر ايقاعها وتطورها ،تلك هي قناعة جرمان دولاك الأساسية .

ان الحركة في اتساعها هي التي تخلق البعد الدرامي ،وهي بهذا تصل الى مفهوم الحركة الصافية

ويلخص غويدو اريستوريكو على النحو التالي ، النقاط الخمس التي تشغل بال منظرة (السينما الكاملة):

1- التعبير عن حركة مرتبطة بالأيقاع وحده.

2- الأيقاع هو تطور الحركة المتشكلة من عنصر فيزيائي وعنصر عاطفي.

3- ينبغي على العمل السينمائي أن يرفض كل جمالية خارجة عنه وأن يسعى للحصول على جماليته الخاصة.

4- ان على الحركة السينمائية أن تكون هي حركة الحياة أو الحياة نفسها (وهي فكرة سبق لكانودو أن عبر عنها)

5-ينبغي على العمل السينمائي ألا يقتصر على شخصيات البشرية بل يمتد ليشمل مجال الطبيعة والحلم.

باختصار نجد هنا أن ما ترمي اليه جرمان دولاك أساسا انما هو عملية ايصال الشعور وحده عبر عملية تناسق البنى البصرية، رافضة كل عنصر وصفي او سيكولوجي او درامي ذي علاقة بالتقاليد الأدبية... الوصول الى الحساسية عن طريق التناسقات ، وتلاقي الظلال والأضواء والأيقاع وتعبير الوجوه

وترى أن واحد من هذه الأفلام التي عبرت عن هذا المثل الأعلى اكثر من غيرها هو فيلم العجلة ل آبيل غانس

4 – ليون موسيناك

ليس في وسعننا أن نربط ليون موسيناك ، الذي يعتبر واحد من أول خبراء الفن السابع ربطا كليا بالتيار الروحاني والتجريدي الذي عرفته المدرسة الفرنسية ' وذلك لان اهتمامه بالضوابط الأجتماعية قد شده دائما وبشكل صارم الى الواقع الملموس.

ولكنه مع هذا ينتمي الى تيار الأفكار التي يعبر عنها ديلوك وجرمان دولاك ، وخاصة بالنسبة الى مسألة الأيقاع.

أما هلاقة الوثيقة مع كبار السينمائين الروس فقد عززت من آرائه تلك : ففي مجلات مثل ميركور دو فرنس ،ولو كروبيو

كثيرا ما اعلن موسيناك أسبقية الأيقاع أمرأساسي بل يضيف أن بامكاننا أن نحلل عناصر ذلك التأثير وأن نعطيها طابعا ملموسا على شكل تفسير خطي قائم على وحدة زمن القيمة الموسيقيه:

بهذا المعني يصبح القياس الموسيقي ، حقا ، الأيطار الذي ينضوي الأيقاع ضمن اطاره.

5 – ايلي فور

مؤلف الكتاب الضخم (تاريخ الفن) الذي يختتم بمجلد عنوانه (روح الشكل) واحدا من أوائل علماء الجمال الذين استشعروا غنى السينما .

وغالبا ما تلتقي أراؤه مع آراء كانودو ممهدة للآراء ابشتاين .

فلقد انتفض ايلي فور بدوره ضد عملية ربط السينما بالمسرح فمنذ عام 1912 حكم رجال الأدب على سينما انطلاقا من مقولات مسرحية ...

لقد عمد ايلي فور كما فعل كانودو الى الثناء على أمريكا الشابة انطلاقا من تعارضها للتقاليد الأوروبية

وهو يلتقي أكثر وأكثر مع فكرة المنظر الأيطالي حول الطبيعة التركيبية للفن السابع التي تتكون في رأيه في هذا الكتاب من الرسم والموسيقى والرقص وهو كان يرى في هذا التركيب (هندسة للحركة) .

وهذا المفهوم يقع في صلب دراسته المعنونة (عن تشكيل السينمائي)

بالأضافة الى دراسة باسم (صوفية السينما)

التي تكثف أفكاره كلها في هذا المجال: ان للسينما بوصفها هندسة الحركة تتوصل لأول مرة في التاريخ الى ايقاظ الأحاسيس الوسيقية التي تتضافر في المكان عن طريق الأحاسيس البصيرية التي تتآخى في الزمان . الحقيقة اننا امام موسيقى تمسنا بواسطة العين.

يقول : نحن لم نكف نعرف بعد ، سوى جزئيات المتقطعة من الصورة الحقيقية لعالمنا هذا ... ذلك العالم الذي يعيش صيرورة لا تكل ، وبالغة التعقيد ... والذي يعيش في نفس الزمان والمكان الذين نعيش فيهما . وها نحن الآن قادرون على التقاطه في واقعه الحقيقي ، المتطور المتحرك ، وذلك عبر نظرة واحدة قادرة على نقله الى الذهن ، وعبر حدس تركيبي سريع يشبه الضوء ، هانحن قادرون على التقاط تضافراته ومصائره الخالدة ، وتنويعاته الكونية التي ستموت في اللانهاية.

6_ رنيه شووب

لقد اعطانا رينيه شوب في كتابه (لحن صامت) شهادة انسان يرى في الفن السابع

رسما للامرئي الحقيقة ان آراء شووب غالبا ما تلتقي مع آراء المنظرين الذين تم ذكرهم ،

لكن شووب تميز باشارته الى الطابع الداخلي المنتمي الى التحاليل النفسية ، الذي وجده مرتبطا بمسيرة الفيلم : ان السينما تغوص بنا الى جذور وجودنا ،الى نقطة التماس بين كينونتنا الأكثر سرية والأكثر عرضة لجهلنا وبين ما نعتقد انه كينونتنا .

ان السينما _ ولاسيما السينما الألمانية الصامتة التي لفتت انتباه شووب هي أفضل عملية جس للقلق الخالد الذي نحمله في دواخلنا.

بيد أن البعد الحقيقي للسينما هو بعد ذو جوهر ميتافزيقي .

فالسينما في كشف عن الوجه السري للعالم بواسطة تفكيك الحركة والألتقاط المتميز للواقع ، تقدم لنا صورة تخطيطية أمينة للغموض الذي يكمن في أعماق كل ماهو مخلوق.. ان هناك واقعا ، ليش الواقع الذي نعرفه سوى رداء له . ومعجزه السينما تكمن فيك ونها تبدو وكأنها لا تظهر لنا سوى المظهر ، بينما هذا المظهر ليش في حقيقته سوى تعويذة سحرية.

حيث يقول شووب في دراسته : ان السينما تكشف لنا ، ما وراء كل شخصية نراها ، الشخصية الأكثر حقيقة ، تلك التي تعطيها الحياة _ الكائن الميتافيزيقي_ ويحدث لشووب ان يورد افكار جيرمن دولاك نفسها لكن سرعان مايزود تلك الأفكار بامتداد روحاني ، بل وديني (الحركة هي غرض السينما بأقل مما هو الأيقاع المحض الذي عبره يعترف كل شخص بسر ما ، متعرفا فيما وراءه) .

فهي تدخل بنا الى البساطة السرية للخليقة

وكما كان الحال مع جيرمن دولاك يلح شووب على واقع أن الجمال ذا دلالة الذي تتمتع به الصور المتحركة ، بحيث يكون مهمته انجاز بعد تشكيلي للديمومة الزمنية.

يفضل ان يكون الفلم تكون شخصياته الوحيدة كتلات من الضوء منظورا اليها على شكل تركيبات مؤثرة ... دراما خالية نم اي تعبير عاطفي ، تتطور عبر التعارض بين الأضواء التي تحل كميتها العجائية محل كل تعبير.

ماذكره جيرمن يرتبط بحلم جرمان دولاك السينما الصافيه لكنها هنا موسومة بعملية البحث عن حياة عميقة للأشكال تتيح لنا امكانية الوصول الى اعادة الوقائع الكونية الى وحدتها العميقة.

7- جان ابشتاين

ان كتاب جان ابشتاين (روح السينما) الذي صدر بعد وفاته يكفينا لكي نعرف وبصورة جيدة أفكار هذا السينمائي الفرنسي الكبير الذي أخرج (سقوط بيت آشر) و (الراعدة)

يرفض ابشتاين الحكاية

- يقول أبشتاين : اني أرغب في أفلام لا تحدث فيها أمور هامة

كما يقول أيضا : تقف السينما فوق الواقع ... اني أرى ماليس موجودا وأنا آراه بشكل خاص هذا اللاواقع.

من وجهة نظر جان أبشتاين ان تسريع الزمن يبعث الحياة ويضفي طابعا روحانيا (الأفلام المتحدثة عن النباتات)

أنا عملية تبطيء الزمن فانها تميت الأشياء وتضفي عليها طابعا ماديا.

ان عددا من الأفلام مثل (الصدفة والكاهن) من اخراج جرمان دولاك و(كلب اندلسي) اخراج (لويس بانييول) تجعلنا قادرين على رؤية الكيفية التي بها يمكن استخدام السينما بشكل مميز للتعبير عن حياة داخليه أكثر عمقا ، بكل ما فيها من تبدل مستديم وتعجات متشابكة وعضوية غامضة ورمزية سرية وبكل ما فيها من ظلمات لا يمكن للعقل أو للأرادة ولوجها بسهولة.

_ ان تفتت الزمن الذي يتم بفعل حركة حركة الكاميرا يوحي للمؤلف بتعليقات مطولة حول (تعددية الزمن وتعددية الواقع)

8- آبيل غانس

كتب عام 1912 الذي كان منجذبا نحو المسرح آنذاك كتب عن السينما يقول: ينبغي بشكل خاص عدم تحويل السينما الي مسرح بل الخوض فيها كمجاز وكرمز

ان لآبيل غانس مكانة أساسية في تلك المدرسة الفرنسية التي سادت فترة مابعد الحرب العالمية الأولى . فهو الذي قال بأن السينما هي موسيقى الضوء

ويأكد كلامه والتر روتمان ان موسيقى الضوء هذه كانت وستبقى جوهر السينما

كما كتب آبيل غانس : لقد أتى زمن الصورة ... ان كل الخرافات كل الأساطير كل الأديان وكل مؤسسي الأديان وكل الشخصيات الكبرى في التارخ وكل الأنعكاسات الموضوعية لمخيلات الشعوب منذ ألوف السنين كلها تنتظر البعث الضوئي ، اما الأبطال فانهم يترنحون على أبوابنا أملا في الدخول.

_ يقول غانس : ببلور الأرواح التي تتصادم أو تبحث عن بعضها البعض بتناسق الأنعكاسات البصرية بنوعية الصمت نفسه رسم ونحت عن طريق المونتاج ، هندسة عن طريق البناء والتنظيم ، شعر عن طريق اظهار الأحكام المسروقة من الروح لدى الكائنات والأشياء ورقص بفعل الأيقاع الداخلي الذي يتواصل مع الروح

جاعلا اياها تخرج من ذواتكم لتختلط بممثلي الدراما . كل شيء يحدث ها هنا فيلم كبير....

9- رينيه كلير

يمكننا القول ان رينيه كلير الذي حقق فيلم (انتراكت) في عام 1924 أثبت انه من الطليعين

يقول رينيه : بالنسبة لي سيكون من السهل علي الخضوع لمبدأ عدم القبول بأي قاعدة أو منطق في عالم الصور .

مقدمـة

أثبتت التجربة العلمية أن أكثر الأعمال الفنية نجاحاً تلك التي تتحمل مسؤوليتها الفكرية "حصريا" المخرج، بعد أن ينتزع حقه المكتسب وهو الصرف الإيجابي "التمويل" ضمن إطار زمني محسوب بعناية بالإضافة الى معرفة الفئة المستهدفة من هذا العمل والخسائر المتوقعة.

تعتبر الظاهرة الإيحائية في التعامل مع السيناريو واحد من أهم إمتيازات المخرج الخلاق وتعرف هذه الظاهرة بأنها بث الحياة والواقعية للكلام الموصوف"السيناريو" ولوصف الكلام "الحوار" بالإضافة الى اكساب الفعل الدرامي تكثيفاً يخضع لضرورات المشهد البصري.

عناصر الرؤيا

- العلم بالشيء
- تشيء ما أعلم
- الخيال
- الواقعية
- الحضور في الرؤيا
- لمن أعرض عملي
- الذاكرة

أنتجت السينما منذ نشأتها لغتها الخاصة بها, وقواعدها, وأساليبها, والتي تكشف المعرفة بها - كما في اللغة المكتوبة - مدي ثقافة أو جهل المشتغلين بها. وتعتبر اللقطات, والمشاهد, وحركات الكاميرا, والعدسات, والمونتاج هي المعادل السينمائي للكلمات, والجمل, والفقرات, وعلامات الترقيم ...الخ. وقد اكتسب كل مفهوم وتقنية سينمائية, وظيفة ودلالة معينة من خلال الاستخدام, لابد أن يستوعبها المخرج السينمائي جيداً لكي يتمكن من توصيل ما يريده بدقة وبأسلوب يفهمه المتفرج دون

لبس. ومنذ ظهور التليفزيون فى بداية الخمسينات وهو يستعمل نفس مفردات اللغة السينمائية، أى أنهما يتحدثان لغة واحدة. ولذلك ولكي يحكى المخرج السينمائى أو التليفزيونى قصة, يجب عليه أن يفهم أولاً القواعد اللغوية الخاصة بهم، وطرق استخدامها.

مفردات اللغـة

اللقطـة: Shot

هي أصغر وحدة في الحدث الدرامي في الفيلم السينمائي , وهى الوحـدة التي يتم على أساسها بنـاء المشهد . وكل لقطة يجب أن يكون لها هدف داخل المشهد , وإلا يصبح من المفروض الاستغناء عنها . وبمجرد أن يتحقق الهدف من اللقطة ، يجب الانتقال فوراً للَقطة التالية.

ويجب أن تتطـابق اللقطـات مع الحالة العامة للفيلم ككل .بل ويمكن أن تحتوى على عناصر ذات دلالات خاصة , تعطى بعداً أوسع من الفكرة الرئيسية للقطة , ولكنها في نفس الوقت لا يمكن أن تأتى بمفردها . لذلك فإن تصميم اللقطة يعتبر جزءاً مهماً ، وأساسياً من وظيفة المخرج.

المشهـد: Scene

المشهد هو الوحدة التي يتم على أساسها بناء الفيلم كله . ويجب أن يحتوى كل مشهد على بداية , ووسط ، ونهاية . وتكون مهمته دفع القصة للأمام بشكل ما.

ويعتمد بناء المشهد على الأفكار ، والتفاصيل التي يرغب المخرج في إظهارها للمتفرج. ويتكون المشهد من سلسلة من اللقطات ، التي تظهر الأحداث وكأنها تحدث في أزمنتها الحقيقية . وخلال المونتاج يتم تجميع لقطات المشهد في تصميمات مختلفة ، للتحكم في الحركة , والسرعة، ولخلق التماسك , والوضوح , والتركيز فيما بينها.

وسـائـل الانتقـال: Transitions

مهمة وسائل الانتقال هي الإشارة إلى تغيير المشهد , أو اللقطة . ويتم هذا باستخدام عنـاصر الصورة , أو الصوت , أو الاثنين معا. وخـلال السنوات الأخيرة، تم ابتكار العـديـد من هذه الوسائل . ويمكن اعتبار وسيلة الانتقال وكأنها وسيلة تحايل ، تعبر عن الانتقال من لقطة إلى أخرى. ولابد من اختيار الوسيلة المناسبة لأسلوب الفيلم . فمن الممكن أن يؤثر زمن، ووسيلة الانتقال على سرعة الفيلم.

وتشتمل وسائل الانتقال على:

الاختفـاء: FADE

الاختفاء هو أقدم شكل من أشكال الانتقال , ويحدث الاختفاء التدريجي Fade-out عندما تتحول الشاشة بالتدريج إلى السواد.

ويحدث الظهور التدريجي الصورة على الشاشة تدريجياً من السوادFade-in

المـزج: Dissolve

يعد المزج من أكثر وسائل الانتقال شيوعاً. ويتم فيه مزج نهاية اللقطة السابقة مع بداية اللقطة التالية لها . و يكون ذلك عن طريق تـركيب الاختفـاء التدريجي fade -out والظهور التـدريجي , fade-in فوق بعضهما . Overlapping وحين يتم عـرض المزج على الشاشـة ، تظهر نـهاية اللقطـة الأولى وقـد تداخلت في بداية اللقطة الثـانيـة.

المسـح: Wipe

ويحدث ذلك حين تمسح صـورة اللقطـة الثـانيـة صـورة اللقطـة الأولى . ويمكن أن يظهر المسـح من أي اتجـاه , فقـد يكـون رأسيـا , أو أفقيـا , أو مائـلا , أو من المركز إلى الخـارج . كما يمكن استخدام أشكال أخرى للمسح مثل الـدائرة , أو المربـع , وغيرها.

THE WORLD OF THE FILM DIRECTOR

CINEMA ART AND YOU

السينما هي الفن الأعظم ضمن الفنون السبعة في عصرنا الحالي دون منازع، تتميز السينما بقاعدتها الشعبية العريضة وتعتبر من أهم أشكال التسلية والترفيه، وما جعل هذا الفن يمتاز بكل هذا الزخم الشعبي هو استطاعتها على اختصار الفنون و تجسيد الفكر البشري وفلسفته والعلوم الإنسانية واطلاق العنان للخيال والأفكار المبتكرة ومحاكاة قصص وهموم الإنسان واللعب على الوهم والحلم وجميع عواطف وأحاسيس المتلقي.

العالم مليء بالقصص والمخرجين، فهناك عدد هائل وغير قابل للحصر حول عدد الأفلام المنتجة منذ سنة 1895 الى يومنا هذا، وتزيد كميتها عن إمكانية السوق إستهلاكها، فإذا كنت من عاشقين صناعة السينما ومن الراغبين بتجسيد خيالاتهم أمام الملايين، فيجب عليك تحمل صعوبة الطريق والمنافسة القاسية.

فن القيادة من أهم سمات شخصية المخرج اذ أن المخرج بقيادته لفريق العمل يشبه عمل قائد الأوركسترا، فمن مهام المخرج اختيار وتوظيف الفنين المناسبين لتجسيد أفكاره وخياله الفلمي، فيجب عليه اختيار مدير اضاءة وتصوير " DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY" وإختصارها "D.O.P" أو "CINEMATOGRAPHER"، و السيناريست في حال لم يكن هو من كتب السيناريو "SCRIPT WRITER" ومصمم الأزياء

" Costume Designe" و مصمم الديكور" production designer " والمونتير "EDITOR"

يقع إختيار المخرج على الفنيين الذيت يعملون معه خلف الكاميرا بعناية شديدة، يجب على المخرج تجنب العمل مع الهوات ضمن تلك الإختصاصات لأنها أهم روافع الفيلم، كما أنه يجب أن يشعر بتنغام معهم وأن يشاركوه أفكاره.

THE DIRECTOR
WHO DIRECTS

عالم الإخراج مليء بالمعجزات والعجائب لكن المؤكد أنَّ الموهبة إن وجدت لا تكفي لصناعة مخرج سينمائي، فلابد من وجود دعامات تدعم تلك الرغبة باقتحام عالم الفن، لذا يجب على المخرج أن يكون مثقفاً واعياً ملماً بالفنون السبعة والفلسفة وعلم الجمال والألوان ولغة الجسد والنقد والموسيقى والأديان بدءاً بالعهد القديم الى جميع الحركات الدينية والفكرية.

ولأن المخرج يكون مسؤولاً عن فريق كبير من الفنين وعن أموال تصرف لأجل إتمام العمل فدائماً تجد تخوف عند الإتفاق مع المنتج لإنتاج عملك الأول لذلك سوف تجد الكثير من يشكك بمقدرتك وموهبتك، ولا تشفع شهادة التخرج من أهم جامعة أو معهد سينمائي في العالم عند المنتج، فما يهم المنتج هو أن يرى شيء من أعمالك، فإذا كنت ممن يعتقد أن شهادة تخرج من جامعة محترمة ستتيح لك الفرصة فيجب عليك إعادة النظر.

كل ما عليك هو التفكير أولاً في فكرة جديدة وقوية، الفكرة هي الوحيدة التي تستطيع إيجادها بشكل مجاني ثم تصنع فيلماً يتناسب مع إمكانياتك المادية، فيلم غير عادي هو من يفتح لك باب الدخول الى عالم صناعة الأفلام.

كخطوة أولى تعلم الإخراج واقرأ كثيراً وشاهد أفلام كثيرة بتمعن شديد وليكن إختيارك لتلك الأفلام اختيار دقيق جداً، إبحث عن أهم نتاجات المخرجين العظماء مثل :

أندريه تاركوفسكي – كريستوف كيشلوفسكي – فيلليني – لويس بانويل – جين لوك جودار- اكيرا كيروساوا .. الخ.

ولا تدع أحد يحبط من عزيمتك أو يشكك بموهبتك ثم إصنع فيلماً قصيراً أو وثائقياً مختلفاً وإرسله الى جميع المهرجانات، ثم وظف عميل لك كمدير أعمالك ينشر إسمك وأعمالك عند المنتجين.

RESPONSIBILITIES

من مسؤوليات المخرج أن يكون أميناً ومخلصاً لمشروعه الفني وملتزماً بشروط العقد والعمل، فيجب على المخرج أن يكون مسؤولاً مسؤولية كاملة من الناحية الفنية والفكرية عن العمل الذي يخرجه وأن تكون رؤية الفيلم وأهدافه واضحة بينة، ملماً بتفاصيله وجودة وهوية الفيلم. يتطلب هذا العمل التنسيق مع الكاتب والسيناريست والتشاور مع فريق العمل الملائم لموضوع الفيلم وبيئته والبحث عن أنسب موقع للتصوير واختيار الممثلين الملائمين لشخصيات العمل، كما أن مهمة المخرج لا تقتصر على اخراج الفيلم وانهائه مع انتهاء المونتاج، بل يجب عليه أن يشارك في تسويقه عن طريق حضور الفعاليات الفنية والمهرجانات العالمية.

النسخة الأولية من الفيلم تسمي نسخة المخرج "director's cut" وهذه النسخة عادة لا تعرض للجمهور ولا يراه أحد سوى المنتج وبعض الفنين والنقاد القريبين من المخرج والمنتج ويتم التشوار معهم حول القيام ببعض التعديلات والتفاصيل للتناسب مع ذائقة الجمهور وعادةً ما يضيف المنتج رؤيته ويطلب بعض التعديلات ليزيد من حماسة الفيلم ومايؤدي لنجاح الفيلم جماهيرياً، عادة ما تكون هذه النسخة أطول من النسخة الأخيرة التي تعرض للجمهور، ولا يعرض عادة نسخة المخرج على الجمهور الا في حال كان الفيلم صاحب جماهيرية واسعة والجمهور لا يريد أن تفوته أي لقطة من فيلمهم المفضل مثل :

- touch of evil – cinema paradise – Lord of the rings once upon a time in amerce

1: THE WORLD OF THE FILM DIRECTOR

قبل البدأ بصناعة فيلمك تعلم الأدوات الضرورية لذلك، فالخيال لا يحقق إلا من خلال المعرفة:

1- الشغف السينمائي والمعرفة وادراك اللغة السينمائية وتاريخها ومنظريها ومجدديها ونظرياتها ومدارسها.

2- المعرفة المتينة لماهية الدراما وكيفية استخدامها.

3- ابتكار قصص نابعة من العاطفة الإنسانية ومعالجتها بذكاء ادراكي عالي.

بخصوص الشرطيين الأوليين فكل مخرج طموح فهو بالطبع محب للسينما وملم بظروف نشئتها وارثها ويقظ للعبة الدرامية.

أما الشرط الأخير وهو الكتابة الإبداعية وابتكار قصص جديدة ومؤثرة ومعالجتها بحنكة وتجسيدها سينمائياً هنا مكمن الذكاء الفني والإبداع.

التكنيلوجيا الحديثة سهلت على صانع الأفلام الشاب دخوله الى عالم صناعة الأفلام من خلال كاميرات ال d.s.l.r. وبرامج المونتاج الحديثة المتوفرة بشكل مجاني.

معظم التجارب الأولى تكون أفلام روائية قصيرة وأهم دافع للمستجدين هو أن التكلفة القليلة أو على الأقل تكلفة أقل من من الروائي الطويل، كما أن الفيلم القصير يعتبر تحدي للمخرج بأن يحكي ويعالج قضيته من خلال مدة زمنية قصيرة وبأدوات بسيطة، ومهرجانات الأفلام القصيرة متوافرة بكثرة وهي تعد للمبتديء تجربة يواجه بها نفسه أولا و يتعلم من أخطائه.

IDENTIFYING YOUR THEMES

على أي أساس تقوم بإختيار موضوع الفيلم ونوع إخراجه والخط الدرامي؟

عندما تقوم بكتابة السيناروي الخاص بك، أو عندما تقوم بمعالجة فنية لنص أدبي وتحويله لسيناريو فيلمي، عندها ستواجه عدة أسألة وأهمها:

1- كيف سأجعل من هذا النص يثير الإهتمام لدى الجمهور وما هو الخط الدرامي وما القضية أو الإشكالية التي سأطرحها؟

2- ماهو الموضوع الذي سأختاره؟

3- ماهي هويتي الفنية؟

4- أنا بماذا أبدع؟

ولحصر خياراتك أكثر فيما تبدع

- اكتب بإختصار ماهي المواقف المفصلية في حياتك
- ما الذي غير بعض المفاهيم الراسخة عندك خلال السنوات الماضية من خلال ماسبق ابحث عن
  - نوع القصص المحببة لك
  - أنواع الكركترات التي تجذب انتباهك
  - أنواع الأفلام التي تجذبك أكثر لتنفيذها (كوميدي – تراجيدي – تاريخي – خيال علمي – درامي – وثائقي)

عند كتابة نص فيلمك فالمؤكد أنك قد وجدت فكرة نابعة من أعماقك وتحدد هويتك الفكرية والفنية، وليست مجرد استعراض عضلات بل تجسيد ما يؤرقك وما تود قوله للبشرية. من الأخطاء الشائعة التي يقع بها البعض وقد وقعت بها السينما الأوروبية في البدايات هو تناول موضوعات كبيرة ومصيرية ومعالجتها من خلال وجهة نظر فردية.

أهم طريق لإثبات رؤيتك السينمائية هو أصالتك الثقافية واستعراض تراثك ومايميز خلفيتك الفكرية والمجتمعية، أي أن ما نشهده اليوم في السينما العربية بشكل عام وبأفلام جيل الشباب بشكل خاص هو عبارة عن مراهقة سينمائية، مانراه اليوم هو انسلاخ ثقافي فني وتبني سينما الغير كتأثر الكثير في أفلام العبقري تاركوفسكي، الذي أبدع في تجسيد سينماه الخاصة النابعة من قلب الثقافة الروسية، هذا التقليد الأعمى هو عبارة عن اعتقاد خاطيء بأنهم سيقلدون ماركة أصيلة خاصة بتراث وحضارة ومفاهيم وبيئة لا تتقاطع مع بيأتنا معتقدينا بأنهم سيصلون للعالمية بشكل أسرع.

يجب أنت لا ننسى القاعدة الذهبية " أسرع طريق الى العالمية هو الإغراق في المحلية"

لكن دون الخلط بين المحلية وما يميزنا والأسفاف، وضمن هذه القاعدة لدينا الكثير من الأمثلة أهمها عباس كيروستامي وهم الآن من أهم المخرجين العالمين.

وكما أن تحويل نص أدبي عظيم الى فيلم روائي طويل يقلل من فرص نجاحه، اذ يُصبح الفيلم دائماً ضمن المقارنة بين الرواية التي تترك حيز الخيال للقاريء حراً وبين فيلم قد وضع رؤية أحادية للرواية.

يذكر أن المخرج العبقري عباس كيروستامي قد علق على هذا الموضوع اذ شبه من يحول الرواية الى فيلم بمن يترك صيد السمك من النهر ويأكل سمك التونة المعلبة.

THE ARTISTIC PROCESS

من خلال جمع شهادات الفنانين الناجحين على مختلف إتجاهاتهم الفنية فإن بداياتهم قد تكون متشابهة، اذ أن الموضوع يبدأ ببعض الآثار والدلائل السرابية واتباعها يؤدي الى إكتشافات، والإكتشافات تقود الى القيام بخطوة تجاه ازالة الضباب عن الحقيقة الفنية، تلك الخطوة تؤدي الى مزيد من الأدلة، الى لا نهاية فهذا الأمر لايتوقف مطلقاً، فعند فتح باب ستجد الكثير من الأبواب بإنظارك لفتحها، عملية اكتشاف الحس الفني والميول أشبه بلعبة تركيب قطع الصور الصغيرة لتظهر الصورة الكبيرة.

لا تتوقف أبدا عن التفكير حتى تجد ذلك العنصر المميز عندك ، ذلك التدفق الموجه نحو الفن يجب اشباعه بالإجابات والجمال الطبيعي والثقافي.

DRAMATURGY ESSENTIALS

"الدراماتورج"

تعريف مصطلح "الدراماتورج" ، نشأة المصطلح الجديد للدراماتورج.

لا نستطيع التحدث عن السينما دون الإلتفات نحو المسرح إذ يعتبر المسرح هو الأب الشرعي للفنون وخاصة للسينما، حيث أن السينما في بداياتها قد تأثرت بالمفاهيم المسرحية وقد نظّر لذلك الإرتباط ودافع عنه مارسيل بانيول مؤسس "الكتابة السينمائية الممسرحة" أما من تصدى لتلك الفكرة واعتبرها خطأ دائب وشدد على التخلص من ذلك الإرتباط هو رتنشيوتو كانودو " المعلم الأول للسينما وهو من أطلق مصطلح الفن السابع على السينما.

المهارات التي يجب توفرها في الدراماتورج :

تعود وظيفة الدراماتورج بمفهومها الحديث إلى"جوتلد ابراهام ليسنج "، الكاتب المسرحي الذي عاش بألمانيا في القرن الثامن عشر، لقد ظهرت محاولات علي يد الألماني جوهان إلياس سليجل 1519- 1479 ولكنها لم تنل الاهتمام إلا علي يد ليسنج 1767 حيث يعتبر الألماني ليسنج هو أول من قام بهذه الوظيفة ونظر لها في كتابة "فن الكتابة المسرحية" في هامبورج، حيث كانت مهمة الدراماتورج تتمثل في تصنيف النوعيات المختلفة من النصوص المسرحية، ومناقشتها ودراسة العلائق التي تربط بين هذه النوعيات المختلفة، وكذا الأساليب المتنوعة لكتابتها. وتختلف مهام الدراماتورج من فرقة إلى أخرى. ومع ذلك فإنها تتضمن في أغلب الأحوالاختيار الممثلين، اختيار النصوص المسرحية التي تقدم على مدار الموسم المسرحي بحيث يكون هناك اتساق فيما بينها، مساعدة الكتاب المقيمين أو الزائرين في تحرير النصوص الجديدة، تصميم البرامج التدريبية والتعليمية، وأيضا مساعدة المخرج في البروفات، وفي بعض الأحيان يقوم الدراماتورج بدور المؤلف في حالة تغيبه لسبب أو لآخر وعادة ما يقوم الدراماتورج بعمل أبحاث تتناول النواحي التاريخية والاجتماعية والفترات الزمنية والأماكن التي تقع فيها أحداث المسرحية التي وقع اختيار الفرقة عليها، وذلك لمساعدة المؤلف والمخرج وجميع مصممي العرض في تقديم العمل المسرحي بأفضل صورة ممكنة. ومن ناحية

أخرى، فإن الدراماتورج يتولى مسئولية البحث عن النصوص الجيدة المكتوبة بلغات أجنبية، ويترجم ما يصلح منها للتقديم على خشبة المسرح، ويتولى أيضا مسئولية الظهور في وسائل الإعلام المختلفة بهدف الترويج للعروض. ومع تدخل الدراماتورج بشدة في جميع مراحل اختيار العرض المسرحي وإنتاجه وتمثيله إلا إن الدراماتورج يظل مستقلا ومحتفظا لنفسه بعين نقدية لكل أنشطة الفرقة، ساعيا إلى تطويرها، وتحقيق أفضل وضع ممكن لها .

الإشكالية بين الدراماتورج وبين المخرج

تمثل ثنائية (المؤلف والمخرج) أحد أهم الإشكاليات المسرحية المعاصرة التي نجد لها أشكالا متعددة في التجربة المسرحية العالمية منذ نشؤها لدى الإغريق وحتى الآن فنجد تصدرا واضحا لدور المؤلف في أزمنة محددة، بينما نجد غياب دور المخرج في تلك الأزمنة، وفي أحيان أخرى نجد غياب دور المؤلف لصالح المخرج، وفي أقصى الاحتمالات نجد في زمن مسرحي ما ثمّة صيغة تعادلية تمنح لكل منهما دوره الذي يستحقه، وهكذا نجد متواليات عديدة في شكل هذه العلاقة، وفي كل الأزمنة السالفة لا يغيب دور المؤلف نهائيا وان كان هامشيا أحيانا، وكذلك الحال بالنسبة للمخرج الذي لا يغيب دوره دائما بل يبقى حاضرا وان كان في حدود ضيقة، ولكن مع المسرح المعاصر "وتحديدا منذ بدايات القرن العشرين" بدأت هذه الثنائية تخضع لمتغيرات جديدة فرضتها طبيعة العمل المسرحي نفسه، فهناك من دعا إلى تذويب شخصية المؤلف نهائيا في شخصية المخرج باعتبار أن المخرج هو خالق العرض وسيده الأوحد، أما المؤلف فلا حاجة إليه، وقد برر أصحاب هذه الدعوة رؤيتهم هذه انطلاقا من الوظيفة الجديدة التي بدأ يحتلها المخرج في المسرح المعاصر، حيث يقوم بإعادة صياغة النص المسرحي "خاصة النصوص القديمة" بما يتوافق مع معطيات اللحظة الراهنة التي يعيشها جمهوره المسرحي، وبذلك تخرج تلك النصوص من "كياستها" الأدبية إلى معمل الإنتاج المسرحي الجديد الذي يقوم بصناعة أناقتها الأدبية الجديدة القائمة على الكتابة المغايرة لمنطلقات النص القديمة، وبالغ أصحاب هذا الرأي إلى الحد الذي أعلنوا فيه عن "موت المؤلف" كما هو الحال لدى الاتجاهات السيميولوجية المعاصرة، في حين نجد آخرين ذهبوا إلى إيجاد صيغة تعادلية بين الاثنين حينما استحدثوا وظيفة مسرحية جديدة تمثل

حلقة وسط بين المؤلف والمخرج وأطلقوا عليه مصطلح "الدراماتورج" أي "الخبير الدرامي" . وعلى الرغم من إقرار أغلب المسارح الغربية لهذه الوظيفة واعتمادها مع بدايات القرن العشرين، إلا أنها لم تسلم من التغيرات مع مرور الزمن، فمع احتفاظ المسارح العالمية بهذه الوظيفة، بدأ المخرج المسرحي المعاصر يسطو على وظيفة الدراماتورج معتبرا أن من حقه ممارسة هذه الوظيفة باعتبارها داخلة في صلب فعله الإخراجي، خاصة فيما يتعلق بفضاءات النص الدرامية وعلاقتها بالعناصر السينوغرافية، فتطور مفهوم الخبير الدرامي " الدراماتورج " إلى اصطلاح " المخرج / الدراماتورج " وبذلك انتقلت الإشكالية الأولى من جديد من ثنائية " المؤلف / المخرج " إلى ثنائية " المخرج / الدراماتورج ". وبالتالى كثيراً ماحصل اندماج وظيفة الدراماتورج المتعارف عليها في المسرح العالمي بوظيفة المخرج ليصدر لنا اصطلاح "المخرج الدراماتورج " والذي مارسه أكثر من مخرج عالمي في تجربته المسرحية . تنحصر الآراء حول وظيفة الدراماتورج بين مؤيد له، يري وجود حاجة ملحة لهذا الدور الفني الذي سيكون بمثابة إضافة للمسرح، حيث تفتح آفاقا عدة للمخرج وللنص المسرحي علي السواء، وبين رافض لهذه الوظيفة بدعوي عدم الحاجة إليه، حيث إنه عنصر دخيل علي العمل المسرحي، ينتقص من دور كل من المخرج والمؤلف. وإذا نظرنا من هذه الزاوية لوجدنا أن المخرج في المسرح قد تعرض عند ظهوره لنفس الهجوم، حيث كان البعض ينظر إليه بوصفه عنصرا دخيلا علي العرض المسرحي، يأخذ حقا مشروعا للمؤلف، وربما للممثل صاحب الفرقة أيضا، ومع التطور والزمن أثبتت التجربة أهمية المخرج كوظيفة فنية محورية أصبحت تسيطر علي العرض المسرحي، وكانت سببا رئيسيا دافعا لتقدم المسرح وتطوره. وهناك من على النقيض من يزعم أن وظيفة (الدراماتورج) يمكن اعتبارها وسيلة هامة لفض النزاع التقليدي بين المؤلف والمخرج، وحول علاقة النص المسرحي بالعرض، والمساحة الإبداعية المتاحة للمخرج، بوصفه يقوم بعمل يختلف عن النص المسرحي، وأنه لن يقدم مجرد ترجمة حرفية له أو محاكاة باهتة له، ومن ثم فإن وظيفة الدراماتورج ترتبط بمفهوم (مخرج مؤلف العرض المسرحي) ، وبتطور مفهوم الإخراج كما ترتبط بتطور تقنيات العرض المسرحي ومحاولات بث الحياة في نصوص مسرحية قد تكون انتهت صلاحيتها، أو محاولة تجديدها لتصبح صالحة للعرض في زمن ومكان وجمهور معين .

- تعريف الدراما تورج أخذ من موقع وكيبيديا.

الصراع أمر ضروري للدراما، وهذا الصراع قد يكون صراع داخلي أو صراع خارجي :

- خلاف شخصي بين إثنين
- خلاف أو صراع مع البيئة المحيطة
- صراع داخلي بين رغبات الإنسان ونزواته وبين ضميره

حتى تؤكد طبيعة الصراع من المهم جداً أن يكون المخرج والممثل قد سيطروا على حيثيات المشهد، فمثلاً أن عندما يؤمر الجندي ويجب عليه إطاعة الأوامر لكن ما أمر به يتنافى مع موروثه الثقافي والأخلاقي، هذا الصراع ينضوي ضمن الصراع داخلي، أو قد تحدث أن يكون هناك طفلة صغيرة تناضل من أجل الصعود على الكرسي فهذا شكل من اشكال الصراع الداخلي والصراع الخارجي مع البيئة.

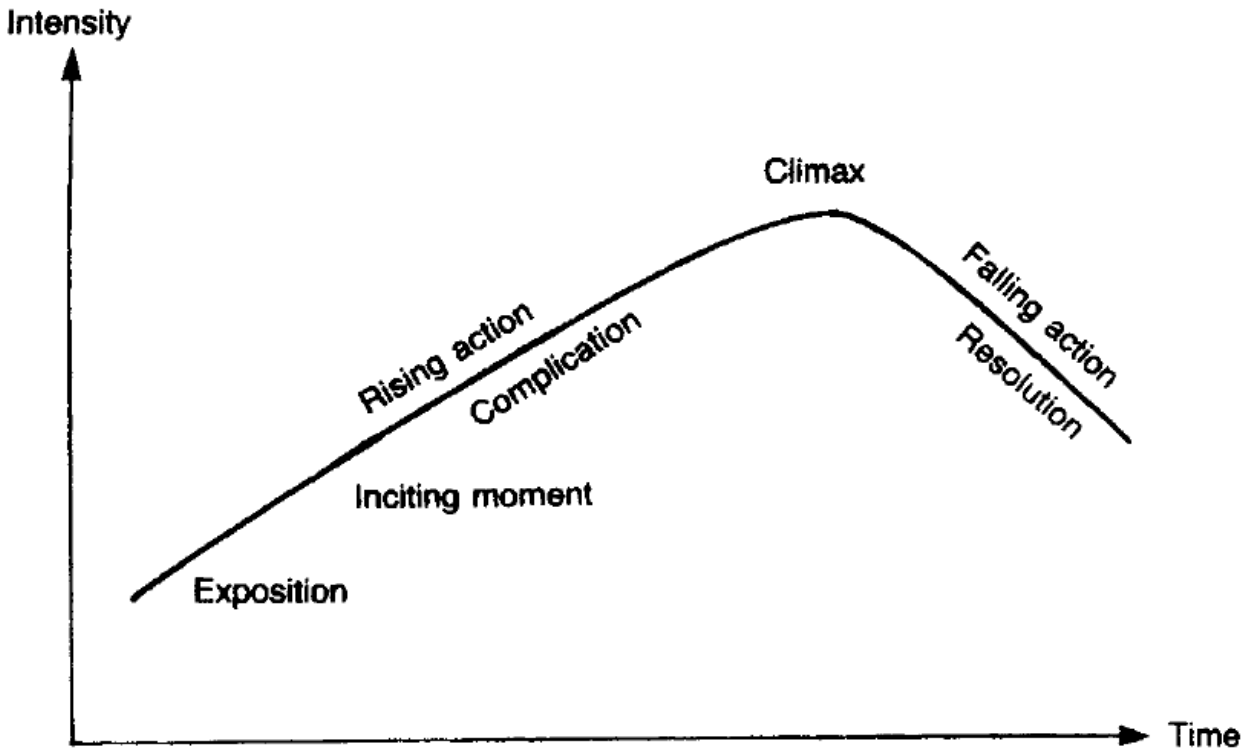
الإنسان بطبيعته يكون ممتليء بالحياة عندما يجد شيئاً يستحق الصراع من أجله، لتحديد الصراع الفردي للشخصيات، يجب أن نسأل ماذا تريد هذه الشخصية، الى ماذا يرمي، وماهي مبادئه وموروثه الثقافي وماهي أهدافه، وعندما تضع تلك الشخصيات على المحك فنحن ننتظر من تلك الشخصيات تغير مسارها واستراتيجيتها المعهودة لإنجاز ماتريد، أي أن نميز شخصياتنا ونضعها في المأزق، هذا ما نسميه المواجهة الدرامية.

TEMPERAMENT AFFECTS VISION

العوامل المزاجية والظروف الإنتاجية والمناخية بالإضافة الى الثقافة الفردية والمجتمعية التي انطلق منها المخرج تؤثر على رؤيته ونتاجه الفني، وكذلك الدراما فلكل بيئة دراما خاصة بها، كذلك الدراما حسب الميزانية الفلمية، مثلا دراما الخيال العلمي في فيلم (1977) stars wars لجورج لوكاس أو دراما الأساطير lord of rings لبيتر جاكسون مثال حي على الدراما المكلفة جداً و المتطورة جداً.

وهناك الدراما السينمائية ضمن الميزانيات المحدودة التي تحد من خيارات صناع الأفلام، لكن النجاح الفني غير مرهون بالمطلق بحجم الميزانية للفيلم بل بالرؤية الإخراجية والنص الفلمي و فريق العمل. ومن ضمن الأمثلة على أفلام ذات ميزانيات محدودة ولكن نجاحها كان مدوياً على الصعيد الفني والجماهيري والربحي أيضاً هو فيلم Eraserhead وهو أول فيلم روائي طويل بعد أربعة أفلام قصيرة للمخرج ديفيد لينش أُنتج عام 1977 بميزانية 20 ألف دولار ونال أرباح تتجاوز السبعة ملايين دولار. كما أن دخول المخرجين الجدد الى معترك السينما من خلال الأفلام ذات الميزانيات المحدودة هي تجربة ممتازة ليتعرف المخرج على أدواته والبحث عن الحلول الإخراجية.

الدراما لا سقف لها ولا قواعد بل مرآة كبيرة تعكس خيالات الكتاب والمخرجين لذلك على المبتديئين أن يتعرفوا على أكثر الطرق الدرامية المتبعة بالأخص الدراما الهوليودية عن طريق الرسم التالي:



الأحداث الدرامية تقع بين ثلاث خطوط بيانية:

الحدة الدرامية - الزمن المادي- الإيقاع

الحدة الدرامية "dramatic intensity"

من ضحية الى منتصر أو العكس هو شكل من أشكال قوة التحول في الحدة الدرامية.

التحولات الدرامية موجودة في كل الروايات بل أن الروايات تُبنى على تلك التحولات، التي هي في الأساس ضمن صلب الحياة اليومية وتقلبات دفات الحياة.

تبنى الحبكة على عوامل التزامن بين الشخصيات وايقاع زمني محكم، البطل والمنافس والشخصيات المساعدة، كلهم يتصارعون على الصدارة وفي نفس الوقت يدخلون في معارك أخرى، فهم يتنازعون مع أنفسهم ضمن الصراع الداخي.

كل إنتصار صغير أو خسارة يؤل الى تَغيُر موقع الشخصيات من الصدارة أو أي تهديد لمصائر وأحلام تلك الشخصيات أو انحرافها عن مسارها وهذا ما يؤدي الى تفاعلنا مع الشخصيات التي نحبها أو نكرهها.

العلاقة بين الشخصيات تربطها الأستبطان- الدوافع- الغيرة-النجاح-الفعل ورد الفعل-القرارات..الخ.

قبل صناعة وتكوين الشخصيات والتي من وظيفتها صنع نظرية الدراما الفلمية يجب حياكة المرجعية النفسية وعمق الشخصية الفلسفي والإخلاقي على الأقل للشخصيات الرئيسية لتتمكن من الإستحواذ على مشاعر المشاهدين وتفاعلهم معها مما يؤدي الى التفاعل مع كامل الفيلم.

للإدراك الأشمل للحدة الدرامية يجب أن لا ننسى قاعدة

THE THREE-ACT STRUCTURE

تعد هذه القاعدة كمبدأ فني قديم جداً واستخدمت في الرواية مثل روايات آرثر كونان دويل مؤلف تشارلوك هولمز والشعر عند أرسطو ومسرحيات تكشسبير وقصص أيسوب الذي بدأ بكتابة قصصه الخيالية التي عرفت بخرافات ايسوب عام 600 قبل الميلاد وأفلام هيتشكوك. هذه القاعدة أقدم من الدراماتورج اليونانية، هوليود استخدمتها جيداً، أثبتت هذه القاعدة فعاليتها كسلاح مهم لكتابة النصوص الأدبية والفنية على الرغم من وجود بدائل لكن هذه الطريقة أثبتت نجاحها الفني.

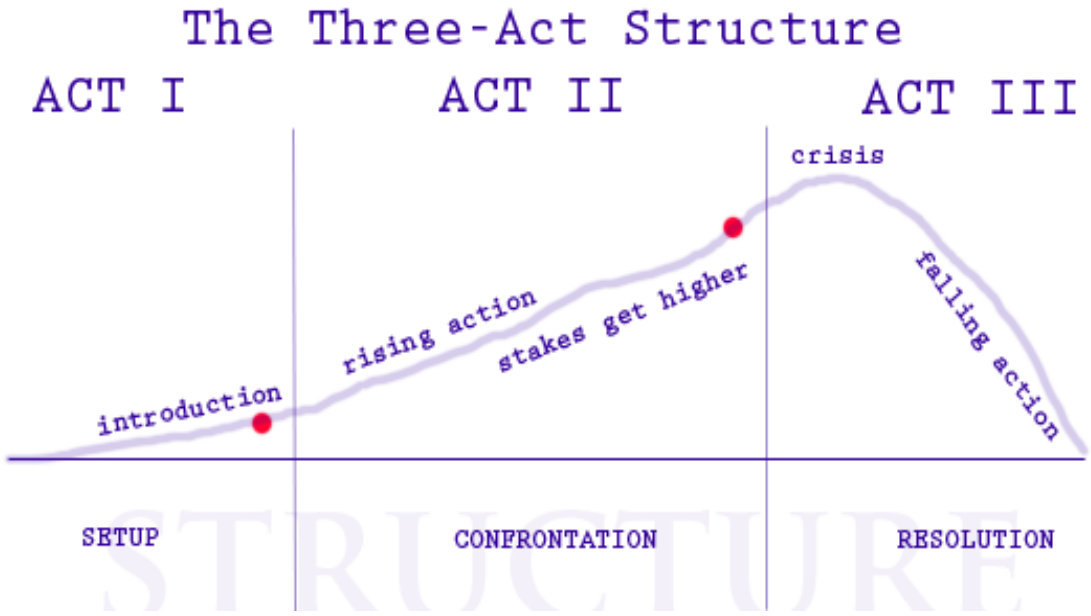
تستخدم هذه القاعدة لتقسيم الحدة الدرامية وموازنة الإيقاع. عادة يقسم النص الى ثلاث فصول لشد أوتاره وسد ثغراته مما يسهل على الكاتب صنع مونتاج ذهني للنص قبل البدأ بتصويره أو نشره.

عرفت تلك القاعدة بفصولها الثلاثة : البداية – الوسط – النهاية

الفصل الأول : التمهيد والتهيأة

الفصل الثاني : المواجهة

الفصل الثالث: الذروة والحل



الفصل الأول يمتد ل 30 دقيقة تقريباً في حال كان مدة الفيلم ساعتين، وهو تهيأة لكامل الفيلم، يركز عادة على الشخصيات الرئيسية وسرد حيواتها وتكوين أبعادها لدى المتلقى لكن دون فضح جميع حيثيات الشخصية الرئيسية، كما يوضح الزمان والمكان السينمائي ونوعية الصراع والخط الدرامي.

الفصل الأول هو الفرصة الوحيدة لشد انتباه المشاهد واثارة حماسته، شد أعصاب الجمهور من المشهد الأول هو أهم جزء من حرفة الإخراج، إذ تقوم بالتحريض على الحدث بشكل دائم وتضليل المشاهد، حيث يعتبر من الفشل الفني توقع النتائج وسير الأحداث.

تبدأ الحبكة الأولى قبل إنتهاء الفصل الأول لتأسيس مخاض الصراع ضمن الفصل الثاني، بداية الصراع هي بداية الحبكة والحدث المبدئي هو المرحلة الأولى من الصراع (بعد المقدمة وتقديم الشخصيات)

الفصل الثاني يمتد ل 60 دقيقة تقريباً، نستطيع أن نسميه فصل العقبات والعوائق اذ أن الشخصيات تواجه العقبة تلوى الأخرى، التي تحاول أن تمنعهم من الوصول الى غاياتهم، فكل شخصية تواجه مخاض خاص بها والجميع يدخل ضمن الصراع الدرامي.

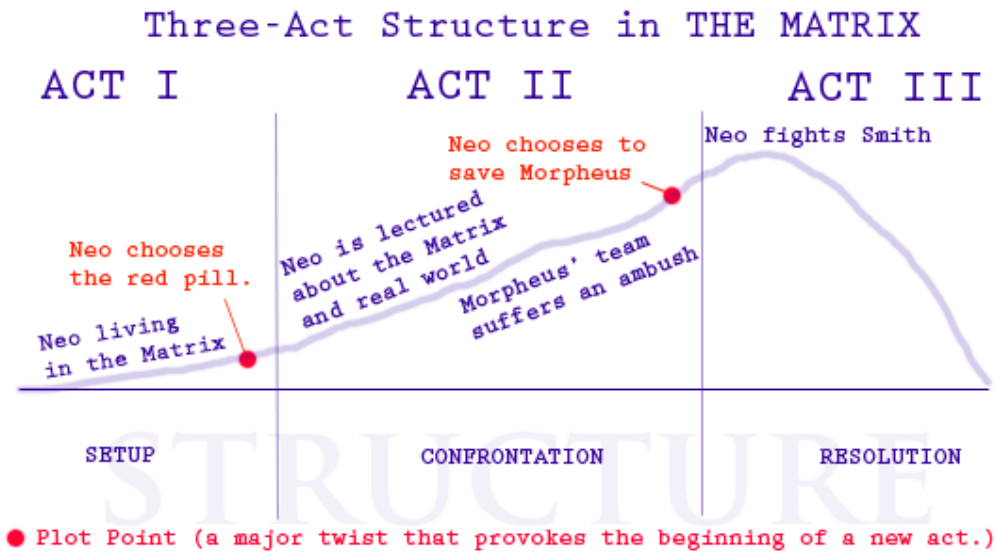
كما يعتبرالفصل الثاني فصل التحدي عند الكاتب، ويعتبر هذا الفصل أصعب من الفصل الأول والثالث أذ أن بداية القصة تكون معروفة للكاتب وخاتمتها أيضاً لكن هذا الفصل يكون محفوف بالمخاطر، اذ يتوجب أن لا يصيب المشاهد بالملل و أن يحيك خيوط قصته بحنكه ويستمر بقصته نحو المزيد من التعقيد مع الإدراك كيفية حلحلة تلك الخيوط بشكل مقنع ويرضي المشاهد. يفضل أن يحتوي النص على شخصية رئيسية أو شخصيتين لفرد أكبر مساحة لهما.

لتصل الى الفصل الثاني بأمان يجب أن تأسس لوجود شخصيات قوية تمس وجدان المشاهد وتعلقهم بتلك الشخصيات ليكونوا معنيين بمصائر الشخصيات الرئيسية.

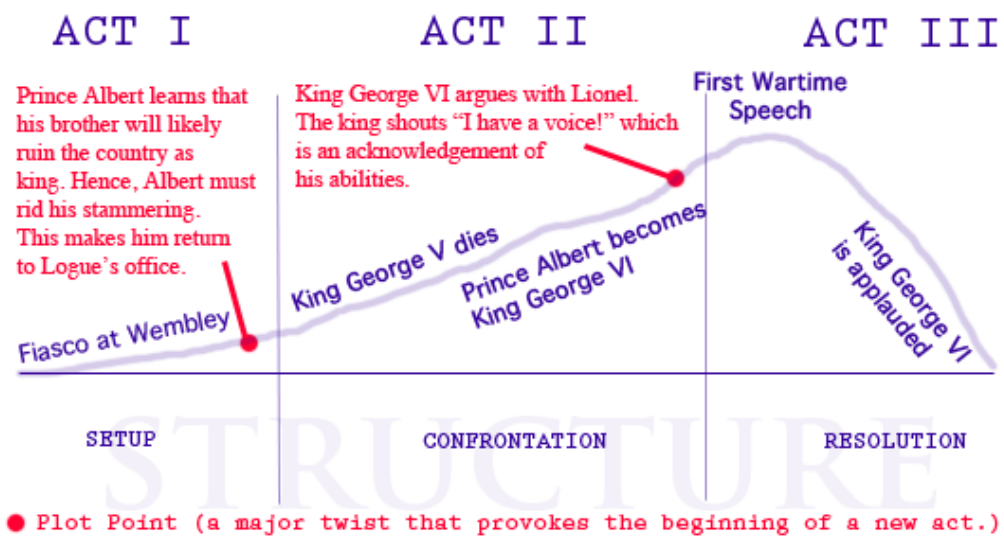
قبل انتهاء هذا الفصل بقليل نصل لذروة الحبكة التي بدأت قبل نهايت الفصل الأول للوصول الى العقدة ثم حلها.

الفصل الثالث يمتد ل 30 دقيقة تقريباً، يضم الذروة والحل معاً، النهاية هو ما يقيم العمل الفني بشكل عام وعادة ما تكون النهاية صادمة وبنفس الوقت منتظرة النتائج لدى المتلقي، فيجب أن تكون النهاية تستحق صبر المتلقي على الفصلين الأول والثاني، ويجب الأخذ في الحسبان أن المتلقي قد يتبنى شخصية البطل، لذلك يجب مراعاة مصائر الشخصيات في نهاية الفيلم وحل العقدة وإنهاء الصراع بطريقة ذكية وماكرة.

من فيلم the matrix



من فيلم **The King's Speech**



قاعدة

"يجب إدراك المفهوم الدرامي جيداً قبل صناعة الشخصيات وحيثياتها"

الدراما الحقيقية هي عبارة عن صراع وقد بدأت الدراما البشرية منذ الخليقة لكن الدراما السينمائية الحقيقية هي القدرة على إثارة اشكاليات وطرحها بذكاء وحس فني عالي، فمهمة الفنان هي تسليط الضوء على الإشكاليات والتفاصيل الصغيرة وليس تقديم ايجابات وحلول.

A DIRECTOR'S SCREEN GRAMMAR

FILM LANGUAGE

اللغة السينمائية :

ولدت نظريات لغوية نتيجة الإزدهار العلمي في بداية القرن العشرين في "سويسرا" و "الولايات المتحدة" نتيجة تحقيقيات "فرديناند دو سوسو" عالم لغويات سويسري، و " شارل ساندرز بيرس" حول معنى الرمز داخل المجتمع أطلق عليه "سوسو" إسم "علم الدلالات" وأطلق عليه "بيرس" "سيميائية"

إن دراسة الرموز داخل المجتمع كما عرّفها "سوسور" لعلم الدلالت اللغوية كانت قد إنتشرت كمنهجية علمية، أو على الأقل مؤيدة لما يدعى التركيبية الروسية، ناقلاً أشكال العلاقة اللغوية الى كل الحقول العلمية.

لم يكن المنظرون السينمائيون يمعزل عن هذا الإزدهار للسيميائية، لتخرج الكتب الأولى للمنظر السينمائي الأول للسينما رتنشيانتو كانودو و لويس ديلوك مؤكدة على علاقة التشابه بين اللغة والسينما. إنضم اليهما أيضاً أبل غانس ليطلق نظرية السينما " لغة بصرية خاصة" لغة فوق كل الجنسيات والثقافات، مفهومة للجميع.

شكّل في تلك الفترة مرادفات لغوية للسينما، فاللقطة كلمة، والمشهد جملة، أكثر من دافع عن ذلك التشابه بين السينما واللغة هو بيلا بالاش.

على المخرج أن يدرك أن اللغة السينمائية كأي لغة أخرى لها قواعد دولالات يجب أن إتقانها.

الغنى الجمالي للسينما ينشأ من حقيقة أنها تتضمن كل الأبعاد الثلاثة للعلامة: الدلالي، الأيقوني، والرمزي.

إحدى ميزات الرمز هو أنه لا يكون اعتباطياً. لأن هناك رباط طبيعي بين الدال والمدلول. إن رمز العدالة، كفتيّ الميزان، لا يمكن استبداله بأي رمز آخر."

CAMERA MOVEMENT & TYPES

أدت الثورة الفنية المتراكمة طوال تاريخ الإنساني الى ظهور السينما وتحولها لبوتقة تنصهر بها جميع الفنون، ولأن السينما ولدة من رحم الفنون فكل مذاهب السينما هي بالتالي على صلة وثيقة بتلك الفنون.

حركة الحياة والأشياء هي السحر الذي أذهل الجماهير في نهاية القرن التاسع عشر، فبعد قرون طويلة قضاها أسلافنا يحلمون بتسجيل الحركة في الرسم أو الفوتوغرافيا وهو عاجزون، وعندما أصبحت الصور الفوتوغرافية تتحرك مثل الحياة كانت هذه هي معجزة الإنسان الفنية المقترنة بالعلم.

FIXED CAMERA

وضعية الكاميرا الثابتة "fixed camera positions"

هي لقطة ثابتة الفريم لا تتحرك أبداً، كثيرا ما تستخدم كلقطة افتتاحية للأفلام، أو كلقطة تعرفية بالزمان والمكان، وقد إعتمدت السينما في بداياتها على هذه اللقطة الى أن تطورت وأصبحت الحركة السينمائية من أهم مقوماتها الجمالية والدرامية.

"وصول القطار إلى محطة لاسوت" - الأخوان لوميير 1895.
فيلم وثائقي قصير لا تتجاوز مدته العشرون دقيقة، ورغم أن الفيلم خالي من الحكاية أو الحبكة مجرد توثيق لعملية انطلاق القطار ووصوله الى محطة لاسوت، إلا أن الفيلم حصل على شعبية كبيرة وأحدث ضجة لدى الجمهور الذي لم يكن جاهزاً بعد من الناحية النفسية لتقبل صورة حية لحركة القطار.
ورغم أن الفلم يعتبر من ناحية تصنيفه فيلما وثائقيا فإن الكثيرين كذلك يعتبرونه اول فلم فني، ذلك أن الذين يظهرون في الكادر هم في معظمهم من أصدقاء وأقارب الأخوين لوميير اللذين قاما بدعوتهم للسفر على متن ذلك القطار من أجل تصوير الفلم. عرض الفيلم في المبنى رقم 14 شارع موبسين في بدرون مقهى الجراند كافيه وكان يسمى الصالون الهندي، جُهز المكان ليكون أول صالة عرض سينما في التاريخ.

الجدير بالذكر أن الجمهور ذعر من لقطة القطار الذي تقدم من عمق الكادر فاعتقدوا أن القطار سيدهسهم فهربوا خارج الصالة، ويفسر هذا السلوك بالصدمة لرؤية تحرك الأشياء و بالإتحاد الوجداني بين المشاهدين وما يعرض على الشاشة من صور صادقة، وهذا من أهم ميزات الالتحام وحب الناس للسينما.

CAMERA MOVEMENTS FROM A STATIC POSITION

حركة الكاميرا تشبه حركة الإنسان، فهي لا تتحرك عبثاً بل لدوافع منطقية، كما تكون تلك الحركة محكومة بالحالة الدرامية

Angles – camera movement- shots

زوايا الكاميرا وحركات الكاميرا واللقطات تماما كما الكلمات وعلامات الترقيم ، كل استخدام توحي بشيء معين ولها دلالات ورموز .

ANGLES

وصف الزوايا

عند استخدامك للزوايا يجب عليك مراعاة 3 أمور:

- اطار الكادر و مدة اللقطة
- زاوية اللقطة
- اذا كان هناك حركات كميرا معقدة

العلاقة بين الكاميرا والعنصر الذي يتم تصويره والزواية التى يتم تصويره بها تعطي معلومات وانطباعات ورسائل عاطفية للجمهور، وتوجه حكمهم عن الشخصية من خلال انتقاء زاوية مناسبة للعنصر داخل الكادر.

وتقسم الى 6 أنواع

- The Bird's-Eye view

هذه الزاوية تصور العناصر داخل الكادر من الأعلى مباشرة. وهي لقطة استعراضية.. مثلا لحشود الجيش .. لأمتداد الغابات... لاظهار حضارة مدينة، وهتشكوك كان من المولعين بهذه اللقطة.

- Over head

تصور أسفل عدسة الكاميرا تماماً

- High Angle

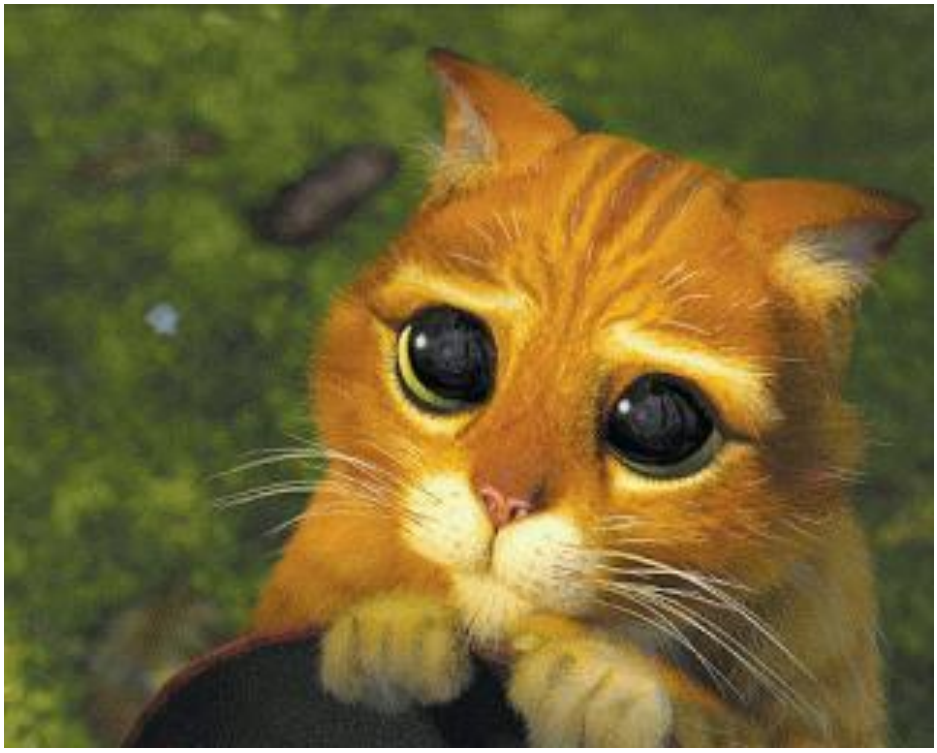
هذه الزاوية ليست متطرفة مثل The Bird's-Eye view توضع الكاميرا على كرين بزاوية مائلة للأسفل

توحي وتعطي انطباع بأن العنصر المصور حقير – ضعيف – صغير – بدون قيمة -ضعيف

كما ان الكادر يصبح عريضا.

تصور بهذه الطريقة

والزواية تكون كذلك



- Eyes Level angel

يتم وضع الكاميرا كما لو أنها في الواقع انسان يراقب المشهد، بحيث تكون مستوى عيون الممثل على مستوى رؤية المشاهد وتكون الكاميرا مرتفعة عن الأرض حوالي متر و 70 سنتم

- Low Angle

هذه الزاوية تكون منخفضة ومائلة للأعلى.. توحي بالقوة - التسلط ، تصور للنجوم للسلاطين والملوك

كما أنها تعزز من سيطرته، وسرعته داخل اللقطة كما تستخدم باعطاء شعور بارتباك الممثل والخوف

- Dutch Tilt

هي اللقطة التى يميل فيها خط الأفق الى اليمين او اليسار

ويمكن استخدام هذا على تصوير القلق، والارتباك- والعمل المحموم أو اليائس- التسمم- الجنون، الخ. ممكن استخدامها مع ال pan او tilt اوzoom

ولها اسماء اخرى

- Dutch angle
- German angle
- oblique angle
- canted angle "the Batman angle"

- Under shot

وهي لقطة تأخذ اسفل الممثل ورأسها للأعلى مباشرة وتوحي بالظلم والقتل كنظرة الضحية لقاتلها

Camera Movement

لحركة الكاميرا دلالات واسباب ورموز ولا يمكن تحريكها بدون معنى، حركة الكاميرا "لقطات متحركة" وهي حركة من نوعين

- حركة جزئية
- حركة كلية

حركة الكاميرا هي طريقة سردية للنص مختلفة عن السيناريو ومرتبطه به في نفس الوقت.

الحركة الجزئية :

- Pan – panorama

تقوم بمسح أفقي وحركتها ايما يمينا او يسار Right pan أو lift pan وتكون بكثير من

الأحيان لملاحقة عنصر داخل الكادر متحرك توضع الكاميرا على tripod أو محمولة عالكتف وعندما تمسح الفق من اليمين الى اليسار تسمى panorama

وظيفتها: إكتساب اللقطة تسارعاً وحيوية

- Tilts

تتحرك رأس الكاميرا عامودي من الأعلى للأسفل صعودا أو هبوطا من موقع ثابت

Tilt up أو Tilt down توضع الكاميرا على tripod أو محمولة عالكتف

- Zoom

في هذه اللقطة كما تم ذكره سابقا الكاميرا تبقى ثابتة وان كانت الصورة الناتجة تشبه تماماً حركة الكاميرا إلى الأمام أو الخلف، وتتم هذه اللقطة بواسطة عدسة الزوم، وهي عدسة تسمح بتعدد البعد البؤري بسرعة أثناء التصوير دون توقف أو قطع، ففي حالة التقريب (Zoom in) يتغير حجم المنظور من المنظر العام إلى المتوسط فالكبير، أما في حالة التبعيد (Zoom Out) حجم المنظور يتغير من المنظر الكبير إلى المتوسط فالعام، ويتم ذلك بتغير البعد البؤري للعدسة أثناء التصوير دون توقف أو قطع كما سبق القول) . علماً انه يوجد على مفتاح تحريك الزوم حرف "T" وهو اختصار لكلمة "Tight Angle" وتعني تضييق أو تصغير زاوية العدسة، وحرف "W" وهو اختصار "Wide Angle" وتعني تكبير أو تعريض زاوية العدسة وهو غير محبب.

الحركة الكلية:

- Track

وهي أن تتحرك الكاميرا على شاريو وهي أما

Tracking in التقدم الى الأمام

Tracking outالرجوع للخلف

Tracking lift الذهاب الى اليسار

Tracking right الذهاب الى اليمين

وظائفها :

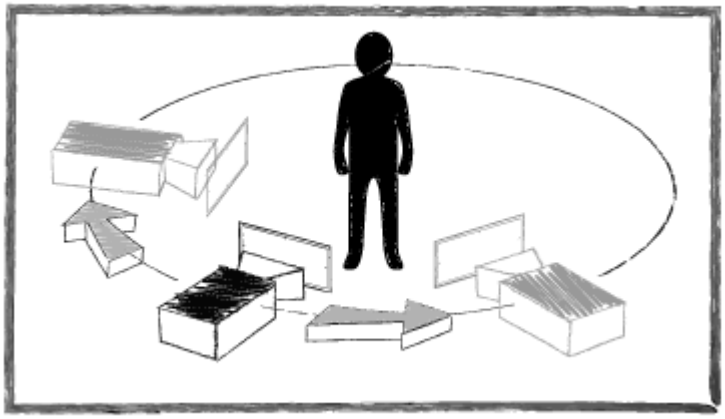
التركيز

الحجب والستر

المتابعة

وهي حركة انسيابية جدا وبديل ممتاز للزوم.

- Arc shot



توضع الكاميرا على شاريو وتقوم الكاميرا بحركة دائرية حول العنصر المراد تصويره.

- Dolly Shots

مثل عمل ال tripod لكن لديه عجلات لتحرك الكاميرا كما شئت لكن لأستعمالها شروط

يجب ان تستخدم بأستوديو او بمكان أرضيته مستوية كما إن نظافة أرضية الأستوديو مهمة

جداً لتحريك الكاميرا دون أن تهتز أو يصيبها أي ارتجاج، كما ان استعمال العدسات ضيقة

الزاوية في الكاميرا المتحركة أمر غير مرغوب فيه اذ إنها تفضح الكاميرا أثناء الاهتزاز،

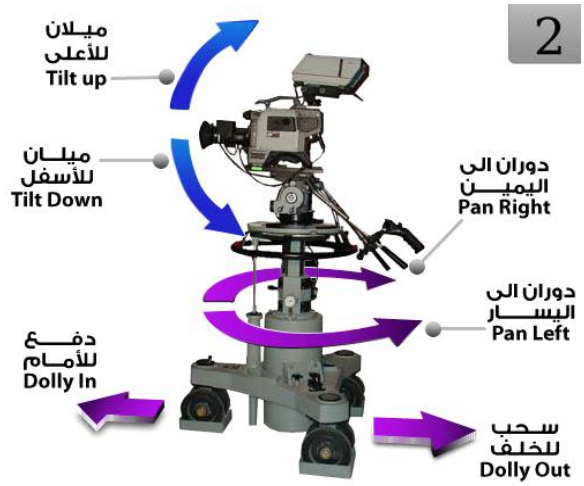
فحركة الكاميرا يجب أن تتم بأسلوب غير ملحوظ بالنسبة للمشاهد حتى لاتؤثر على

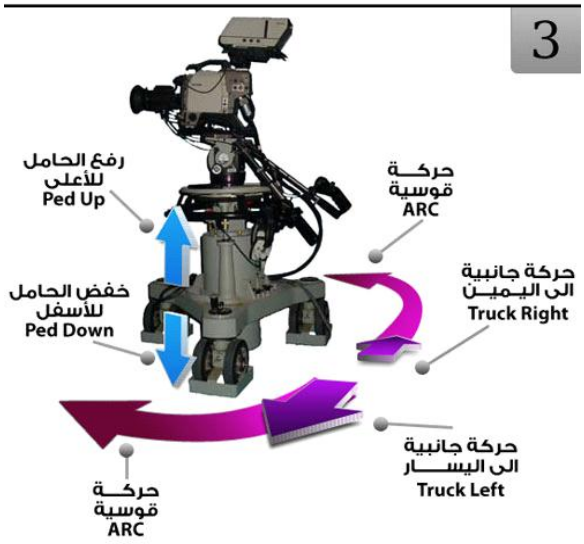
تركيزه، إذ إن اهتزاز الكاميرا وحركتها تخرجه من الاندماج في متابعة العمل.

أما إذا اضطررت لكسر أي قاعدة من القواعد الأساسية للتصوير فيجب أن يكون هناك هدف تسعى إلى تحقيقه.

هذه بعض النقاط التي يجب مراعاتها لحركة الdolly

- على المخرج تحديد نقاط بداية الحركة، من أين تبدأ وأين تنتهي لكي يتفادى عملية تخطي حاجز الديكور.
- يجب إعطاء فرصة للمصور للبدء في الحركة.
- إذا كنت مضطراً لاستعمال عدسات ضيقة الزاوية أثناء دفع الكاميرا فيجب ان يتم ذلك بحذر شديد كي لاتهتز الكاميرا أو يظهر ذلك جلياً في اللقطات.
- تذكر أن الكاميرا في تحركها تبتعد المسافة أو تقترب حسب ماهو مطلوب وفي هذه الحالة يضيع التركيز البؤري(FOCUS) ، فيجب الانتباه الشديد من المصور وان أتكون يده على زر التحكم ببؤرة العدسة للتحكم حسب المسافة المتغيرة بين الكاميرا والمنظور.





1 دفع الكاميرا للأمام (Dolly in)

دفع الكاميرا بقاعدتها للأمام، وفيها يجب ان تكون آخر نقطة تصل فيها الكاميرا إلى المنظور لاتتجاوز 1.5) متر (وذلك لكي لايقع ظل الكاميرا على المنظور ولا يجب ان تستعمل هذه الحركة بزاوية اقل من 24 درجة وذلك لكي لاتهتز اللقطة أثناء التحريك .

2 سحب الكاميرا إلى الخلف (Dolly Out)

حركة الكاميرا بقاعدتها إلى الخلف، ويجب إرشاد المصور إلى آخر نقطة يراد عندها التوقف، ومن الأفضل وضع علامة على الأرض واحذر أن تتجاوز الكاميرا باللقطة حدود الديكور .

3 حركة جانبية إلى اليمين (Truck Right) وإلى اليسار(Truck Left)

تحريك الكاميرا بقاعدتها إلى اليمين أو اليسار .لاتقم بهذه الحركة بعدسة زاويتها اقل من 24 درجة كي لاتحصل على صورة مرتجة، وضع علامة للمصور عند نهاية الحركة .

4حركة قوسية(ARC)

حركة قوسية للكاميرا بقاعدتها .أي تحرك الكاميرا دائرياً حول المنظور باتجاه اليمين أو اليسار، ولاينصح باستعمال الحركة بزاوية ضيقة اقل من 24 درجة . وتساعد هذه الحركة في اخذ لقطات للمنظور من جميع الاتجاهات .ولايتحسن اللجوء لهذه الحركة اذا كان الحامل ثقيلاً .

5 رفع الحامل للاعلى (Ped Up) وخفضه للاسفل(Ped Down)

هي رفع وخفض حامل الكاميرا، وتصلح هذه الحركة في حالة المتابعة أثناء القيام أو الجلوس، ولاينصح باستخدام هذه الحركة بزاوية اقل من 24 درجة، كما لايمكن

تنفيذ هذه الحركة الا في حامل البديستال (Pedestal) المستخدم في الاستوديو لامكانية رفعه وخفضه اثناء العمل.

تنبيهات يجب مراعاتها أثناء التصوير

- لاتجعل حركة الزوم متقطعة أو مترددة.
- اعلم ان أي حركة من حركات الكاميرا لم يقصد بها هدف فني أو درامي فهي عبارة عن حركة ميكانيكية مقحمة.

- Hand-held shots

الكاميرا المحمولة باليد استخدم للمرة الاولى خلال الحرب العالمية الثانية، عندما غطوا الصحفيين الأخبار في أتون المعركة، ونتج بعض لقطات الأكثر إثارة وجذبا من القرن العشرين .وبعد الحرب، استغرق الأمر بعض الوقت للأفلام المنتجة تجاريا للحاقبها وصانعي الأفلام الوثائقية قادت الطريق، مطالبين إنتاج كاميرات أصغر حجما وأخف وزنا التي يمكن أن نقلها بسرعة.

توحي اللقطات المحموله بالتشنج، وحيوية ...على خلاف نعومة وسلاسة ال dolly

- **Crane Shots**

وهي كاميرا على رافعة تتحرك بكل الأتجاهات الى الأمام والخلف والمين واليسار

وتسمى حركاتها:

- Craning up
- Craning down

ولها احجام

- Dolly in zoom out - dolly zoom

حيلة اللفريد هيتشكوك الشهيرة، التقدم للأمام tracking in مع zoom out، حيث تضبط سرعة ال track مع سرعة خروج الout والعكس صحيح...

الدوللى زووم هو تأثير كاميرا محير ومزعزع بصرياً بشكل كبير وهو يظهر غالباً كى يقوض الإدراك البصرى الطبيعى فى مشهدٍ ما من فيلم معين .. بمعنى أخر هو تشويه حاد للمنظور والخلفيات يتم خلقه بطريقة معينه كى يؤكد معنى ما وكى يخدم ويدعم إحدى الأحداث فى السيناريو.

يتم تحقيق هذا التأثير عن طريق إستخدام وضبط عدسة الزووم فى الكاميرا وتحريكها كى تقترب من أو تبتعد عن الشىء الذى يتم تصويره، هذا يتم فى نفس الوقت الذى تبتعد فيه الكاميرا" دوللى أوت "أو تقترب" دوللى إن) "الـ"دوللى "هى العربة الصغيرة التى يتم وضع الكاميرا عليها وتحريكها .. (ويتم إستخدام هذه التقنية بطريقة تجعل الشىء أو الشخص غالباً الذى يكون فى منتصف الكادر ثابتاً بينما تنبعج وتتشوه الخلفيات من حوله بشكل صادم تماماً .. يصاحب هذا التأثير دائما مؤثر صوتى كصوت تفريغ الهواء كى يزيد من وقعه الصادم على المشاهد..

فى الطريقة الكلاسيكية كانت الكاميرا تسحب للخلف بينما يقترب المصور بالعدسة "زووم إن "أو العكس كى يتم خلق التأثير .. وهذا ما كان يحدث هذا التشويه البصرى الشديد عند العرض بعد ذلك .. والشىء الأكثر ملاحظة فى هذا التشويه هو أن الخلفيات يتغير حجمها بالنسبة إلى الشىء الذى يقع فى منتصف الكادر والذى يظل على حاله بدون تغيير .. لذا معظم الناس وهم يشاهدون هذا التأثير يطلقون عبارات مثل" لقد كان هذا غريباً "أو" ما هذا الذى حدث الأن؟ .. "فالعين البشرية لا تستطيع إستيعابه سريعاً.

وهذا لأن عين الإنسان تعتمد فى حكمها على نسب أحجام الأشياء عن طريق الإشارات القادمه من كلٍ من الحجم والمنظور، لذا فإن رؤيتها للمنظور يتغير والحجم لا يقوم بذلك ويظل ثابتاً لهو شىء محير للغاية بالنسبة لعين الإنسان، فمثلاً من الطبيعى عندما تسير بسيارتك وأمامك سياره أخرى مسرعة وتبتعد عنك أن ترى حجمها يصغر تدريجياً .. فما بالك لو أن السيارة المبتعده هذه ظلت على نفس حجمها مع تغير المنظور من حولها نتيجة لتحركها بعيداً عنك .. سيسبب هذا رؤية غير مألوفة تماماً لعينك وستندهش من الأمر بشدة .. والصدمة الإنفعالية التى ستحدث لك ستكون غير مسبوقة .. هذا هو تقريباً ما يفعله تأثير الـ" دوللى زووم ." إن مشاهدة الخلفيات تكبر فجأة وتهيمن على مقدمة المشهد أو حدوث العكس، أن تشاهد مقدمة المشهد تطغى وتتضخم لتأخذ أضعاف المساحة التى كانت تحتلها، كل هذا ناتج عن كيفية إستخدام تقنية الـ" دوللى زووم"، فهناك أكثر من طريقة لإستخدامه.

طور هذا التأثير للمرة الأولى بواسطة" إيرمين روبرتس - "مصور الوحدة الثانية فى إستديوهات بارامونت - وتم إستخدامه فى السينما لأول مرة على يد المخرج "ألفريد هيتشكوك "فى فيلم Vertigo فى مجموعة من أشهر اللقطات، ولذا نسب له التأثير

غالباً ما يستخدم تأثير الـ" دوللى زووم "كى يعطى الإحساس بالدوار أو الدوخه، السقوط لأسفل، الإحساس بعدم الواقعية، التوهان، التشتت، أو لإعطاء المشاهد مثلاً معلومة عن أن الشخصية محور الحدث قد تلقت خبراً صادما أو شىء صاعق ومروع، أو أن شيئاً ما رأته الشخصية محور الحدث أو فهمته سيجعلها تعيد التفكير فى كل ما أمنت به مسبقاً خلال أحداث الفيلم.

بعد أن شهر هيتشكوك هذا التأثير عن طريق إستخدامه فى فيلمه الشهير ,Vertigo 1958أعاد إستخدامه مرةً اخرى فى الذروة الموحية لفيلم.. Marine, 1964

العديد من صناع الأفلام إستخدموا هذا التأثير بعد ذلك فى العديد من الأفلام، كان أكثر هذه المرات شهرة عندما إستخدم ستيفن سبيلبرج التأثير فى فيلمه الشهير" الفك المفترس "فى لقطه لا تنسى والتى تلقى فيها رئيس الشرطة خبراً صاعقاً يخبره عن قمة هجمات القرش المفترس على الشاطىء) !! حدث هذا بعد العديد من لقطات تعزيز الموقف المثيرة .. (إستخدم سبيلبرج التأثير مرتين أخريين فى فيلمى .E.T the Extra-Terrestrial وIndiana Jones and the Last Crusade
..كما تم إستخدام التأثير أيضاً فى مشهد لا ينسى للممر الذى يزداد طولاً وتشويهاً فى فيلم الرعب الشهير .. Poltergeist أيضاً إستخدم فى لقطه شهيرة جداً من فيلم" مارتين سكورسيزى.Goodfellas "

ولها أسماء عدة:

- Triple Reverse Zoom
- Back Zoom Travelling
- "Smash Zoom" or "Smash Shot"
- Vertigo zoom
- The "Hitchcock zoom" or the "Vertigo effect"
- "Hitchcock shot" or "Vertigo shot
- "Jaws shot"
- "zido"
- "zolly"
- "Telescoping"
- "Contra-zoom" or "trombone shot"
- Push/pull
- Stretch shot

Shots

اللقطات كالبلاغة اللغوية كل مخرج يتميز ببلاغته وبطريقته السردية، ويختار أسلوب ترتيلي للقطاته لتناسب الإيقاع الدرامي.

لكل لقطة دلالة وإستخدام وقواعد صارمة، إذ يخل بالمعنى في حال تم إستخدام اللقطات وأحجام الكوادر إعتباطياً دون فهم الغاية من استخدامها.

اعتاد تدرج أحجام اللقطة على اتخاذ الجسد البشري مرجعاً، طالما أن السينما هي فن تصويري. وعندما نواجه ما ليس على صورة بشر، علينا أن نغير من منظور مرجعنا، فإذا كنا نريد أن نجري لقطة تفيلية لجبل، حيث نريد أن نلاحظ مجموعة من أشجار الصنوبر، علينا تأطير مساحة معينة.

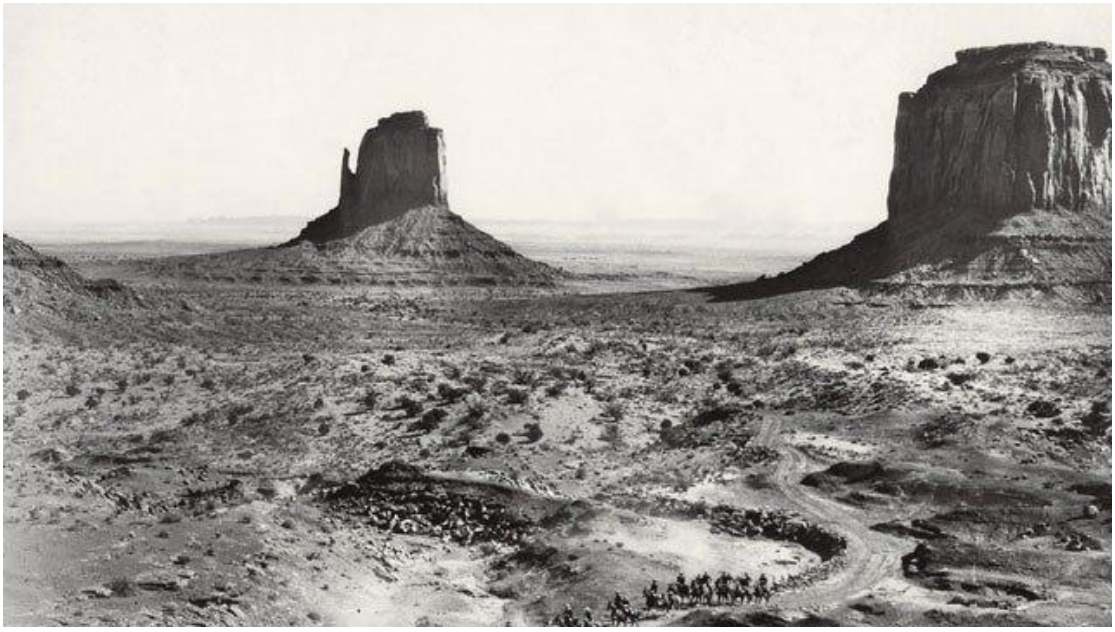
موضوعياً فالمساحة المؤطرة، بالرغم من أنها لقطة تفصيلية لجيل، فهي بأكبر بكثي من لقطة عامة لمنظر تصويري حيث التدرج المعتمد هو الجسد البشري. كل شيء يعود الى الآلية المرجعية المستخدمة للقياس.

Extreme long shot

"اللقطة البعيدة جدا"

وتختصر e.l.sh

عادةً ما يتم استخدام هذه اللقطة كلقطة إفتتاحية للأفلام، للتعريف بالمكان والزمان السينمائي، كما أن البداية من خلال القطات ذات الكوادر الضخمة كهذه اللقطة تكون مريحة لعين المتفرج، وتستخدم هذه اللقطة لإحساس المشاهد بالضياع تبعا للشخصية وأداء الممثل وإحساسه بالوحدة وتعطي شعوراً بالنهايات والحتمية، كما أن أي أداء للممثل ضمن هذه اللقطة سيكون أداء غير واضح تماماً لأن الممثل لن يشغل حيز كبير ضمن الكادر الضخم.



** من الأفضل والأسلم أن يكون هناك لقطة متوسطة بين اللقطة الواسعة جدا والضيقة، وظيفتها الحفاظ على سلاسة السرد الصوري والقطع عند المونتاج الحفاظ و راحة عين المتفرج **

Long shot

اللقطة البعيدة

l.sh

هي اللقطة التي يلجأ لها المخرجون لإظهار قوتهم على تكوين كوادر فنية، ولإظهار المكان السينمائي كاملاً والكركترات كاملة، وهي من أصعب اللقطات فهذه اللقطة تتوجب استعداد كامل الفريق الفني، فهي بمثابة حصة إحماء لفريق العمل، كما أن المخرجين أصحاب الخبرة أدركوا أن من الأفضل البدأ باللقطات الواسعة لأن الممثل وكامل الفريق يكونوا بكامل حيوتهم ثم يأجلوا اللقطات الأضيق فيما بعد، ففي هذه اللقطة يظهرقوة أداء الممثل مستخدماً البودي لانكوج فهي من اللقطات المرهقة للجميع.

*تجنب قطع قدمي الممثل، بل أظهر قدميه لكي لا يظهر وكأنه يعوم على الأرض.

كما يوجد لقطة تسمى ب big long shot وتختصر b.l.sh وهي أكبر من لقطة l.sh وأصغر من لقطة e.l.sh وتستخدم حسب احتياج المخرج بهدف رصد تفاصيل أكثر.

AMERICAN SHOT / KNEE SHOT

a.sh/ n.sh

اللقطة الأمريكية أو لقطة الركبة

أول من إخترعها هو المخرج الأمريكي HOWARD HAWKS الذي كان مختص بأفلام الغرب الأمريكي "الكاوبوي" اخترعها لضرورتها الإخراجية لكي يظهر الممثل مع مسدسه المعلق على خصره.

كما تستخدم لتصوير المذيعين أثناء نشرة الأخباروهي لقطة مريحة للمشاهد وتعطي قوة تركيز للمشاهد لإظهار البودي لانكوج للممثل.

حدود اللقطة من الركبة الى أعلى الرأس مع مراعاة ال HEAD ROOM

- ملاحظة :

تجنب أن تكون حد الكادر السفلي في منتصف الركبة، أما تحت الركبة أو أعلاها .

SALOON
GOLD LEAF

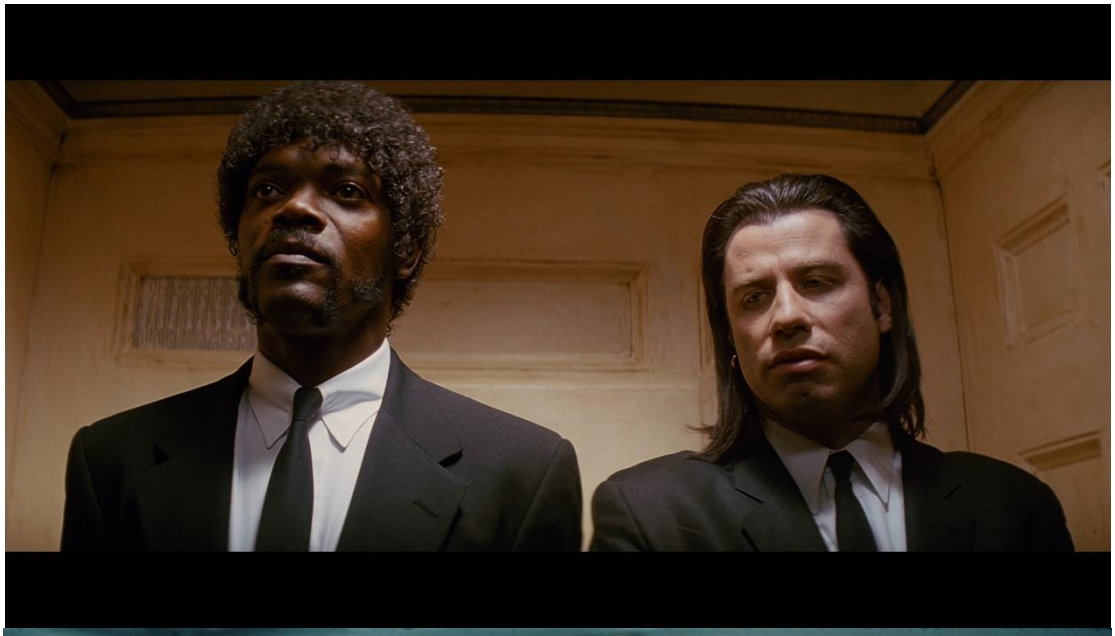
MEDIUM SHOT

M.SH

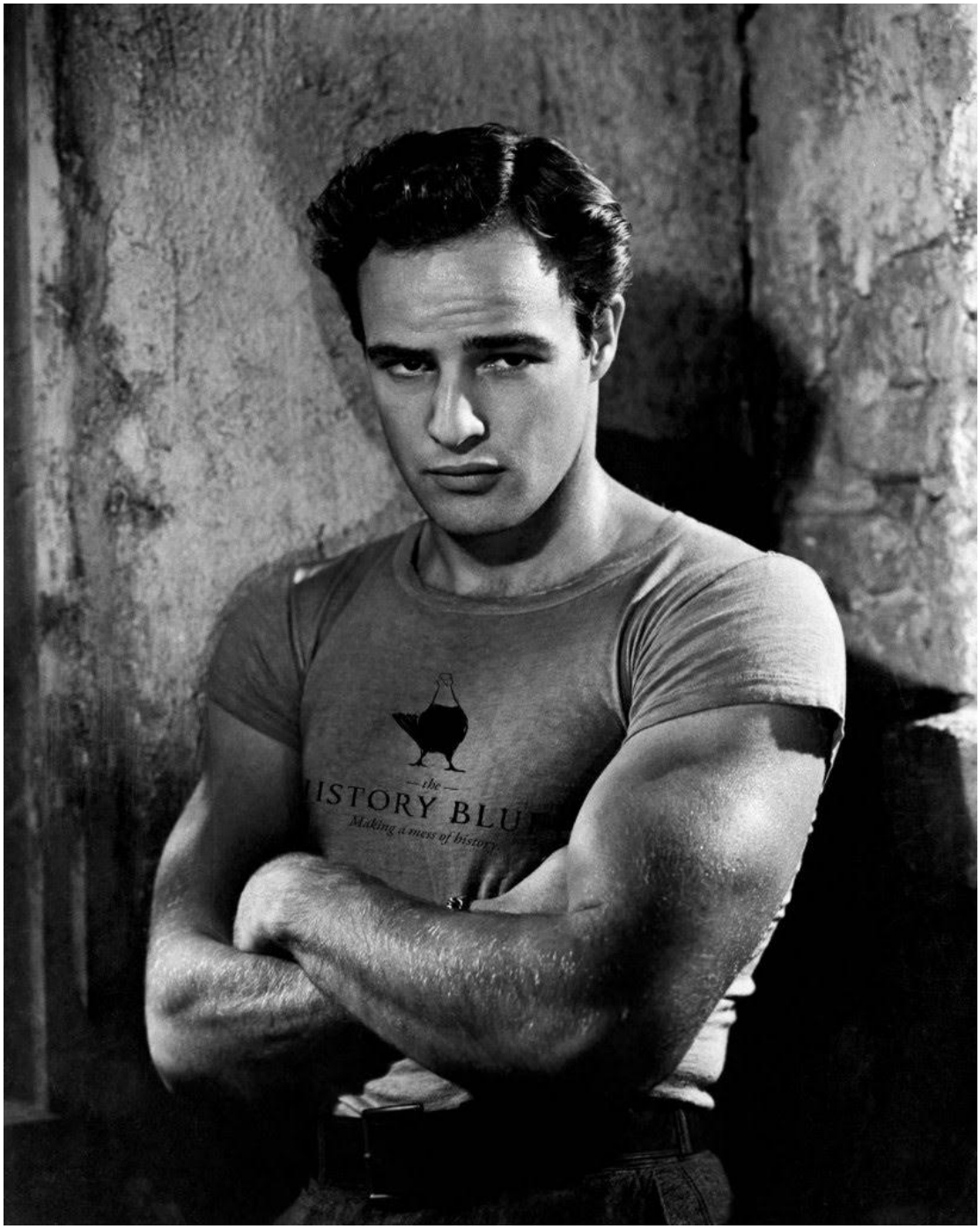
اللقطة المتوسطة

يشغل الممثل ثلاثة أرباع الكادر، وهي لقطة شهيرة بالأفلام ونشرات الأخبار فهي اللقطة الرئيسية بنشرات الأخبار، تقريباً ما تكون لحد الزر الثالث من قميص المذيع

وتستخدم لتركيز الإنتباه على الممثل دون المحيط به.



ولها أحجام أخرى مثل MEDUIM SHOT وتختصر B.M.SH وتكون حجمها الى وسط الممثل أو أكثر قليلا.



Close up

c.up

اللقطة القريبة

من المعروف أن اللقطة القريبة close up لها قوة تأثير شديدة في السرد الدرامي للفيلم، لانها تنقل أدق التفاصيل مكبرة على مساحة الشاشة الكبيرة، بحيث تحتلها بالكامل، كما تظهر قوة الممثل وردود أفعاله، ويحبها الممثلين لأنها تزيد من شهرتهم، وكان أول من ابتكرها أدوين بورتر Edwin S. Porter من خلال فيلم "سرقة القطار الكبرى" The Great Train Robbery سنة 1903 التي كان لها أثر مدوي في ذلك الوقت عند مشاهدة رأس بهذا الحجم على الشاشة،
لكن يعد من عرف كيف يستثمر قوة هذه اللقطة هو المخرج العبقري ديفيد غريفيث هو الذي زود اللقطات القريبة للمرة الأولى بالقوة التعبيرية للنظرة، والتعبير الوجهي.
قال "جان لوك غودار" إن أكثر طريقة طبيعية للقطع من لقطة لأخى هو القطع عند نظرة شخصية، ربما النظرة هالجزء الأكثر تعبيراً للجسد البشري، قادرة أن تربط من دون كلمات ما يمكن أن يكون بإستخدام الكلمات حشواً مطولاً.

هذه اللقطة تبرز حجم الوجه كاملاً مع مراعاة ال head room

اللقطات القريبة هي أساساً سردية بموقع مقابل للإطارات الأكبر حجماً التي هي واضحة بشكل بارز. اللقطة القريبة اذاً هي المحو الأساسي الذي يتبنى السرد السينمائي.

EXTREME CLOSE UP

E.C.UP

اللقطة القريبة جداً

أنه الإقتراب الأشد لشخصية أو علامة كما هو واضح من اسمه، كتصوير ندبة في الوجه أو مفتاح باب غرفة، أو لمعة على بؤبؤة العين، كما استخدمها كثيراً المخرج الفريد هيتشكوك.

تسمى هذه اللقطة باللقطة التفصيلية أيضاً، وظيفتها ايضاحية وتعبيرية ووصفية، وأيضاً جمالية ومجازية.

أصبحت هذه اللقطة واسعة الإنتشار في الخطاب السينمائي الحالي. هذا الشيء من دون شك مرتبط بالتطور التكنولوجي للعدسات، كما انها نتيجة نتيجة الإنفكاك من بعض المحرمات البصرية. يعد "تارنتينو" أحد أهم المجددين للخطاب في التسعينات مظهراً في أعماله استعراضاً، كما لو أنه شغوفاً بالاقدام. "جاكي براون" يركز على خواتم تضعها الشخصية في أصابع قدمها. إحدى وظائفها "معلوماتية صرفة" أي، عندما تظهر اللقطة موضوعاً لا يمكننا رؤيتها من دون هذه اللقطة، عادة تظهر لنا هذه اللقطة أوصافاً، صوراً فوتوغرافية، وخرائط، وشاشة حاسوب...

في فيلم "جاكي براون" تظهر لنا بشكل تأكيدي حزمة نقود في لقطة e.c.up،
حتى نكون فكرة عن حجم المبلغ.

#BreakingBad
AMC HD

REACTION SHOT

من اسمها فهي لقطة خاصة لتظهر ردة فعل الممثل ابّان حركة مفاجئة أو خبر لم يكن متوقع، كطعنة سكين مثلاً.

فهي عبارة عن نقلة من لقطة عامة غالباً مصاحبهاً حركة أو ايحاء غير متوقع على الأقل للشخصية الأخرى.

وغالباً ما يتم استخدام لقطة C.UP لأنها أفضل لقطة لإظهار انطباعات الوجه.

TWO SHOT

2.SH

اللقطة الثنائية

التي يجتمع بها جسمين متحركين بنفس الكادر وغالباً يزداد أثر أحدهما عن الآخر بالفعل الدرامي.

كما أن الطادر الذي يحوي ثلاثة أشخاص يسمى THREE SHOT ويختصر 3.SH

من مميزات هذا النوع من اللقطات أنه يخلو من القطع لإستئناف الحوار أو الإيماءات وردود الأفعال، فتبدو أقرب الى الطبيعية أذ يتأثر الممثلون بحالة بعضهم النفسية والإنطباعية وتبدو صادقة أكثر.

في هذه اللقطة توجد مساحة فارغة بين الممثلين وهذه المساحة مهمة جداً، اذ يوضع كل ممثل في مكان معين من الكادر ولن يكون هناك حرية تامة للمثل الحركة داخل الكادر في هذه اللقطة.

OVER SHOULDER

O.SH

لقطة فوق الكتف

هي اللقطة التي تصور فوق كتف الممثل "أ" ليظهر وجه الممثل "ب" في كادر واحد يجمع كتف وشعر الممثل "أ" مع وجه الممثل "ب"

ويكون الممثل "ب" ضمن C.UP أو M.SH أو L.SH أو E.L.SH

تستخدم لثلاث وظائف رئيسية

- للمشاركة الوجدانية
- العلاقة الحسية، ولها علاقة بمفردات الجسد
- لإحقاق المشهد

عملية تنفيذ لقطة o.sh

لإجل إتمام لقطة O.SH دون مشاكل يجب أن يكون كتف الممثل ورأسه ثابتاً ولا يتحرك وإلا ستكون اللقطة رديأة، الوحيد الذي يستطيع أن يتحرك هو الممثل "ب" الذي يظهر من خلال كتف الممثل "ا"، كما تستطيع الكاميرا الحركة الى الأمام تجاه الممثل "ب" أو الإلتفاف بحركة "ARC SHOT"

يجب أن يكون الممثل الأول "أ" والممثل "ب" ضمن قاعدة

"RULE OF THIRD"

وعندما تريد أن تقوم بنفس اللقطة للممثل "ب" حيث تصبح لقطة O.SH من خلاله لإظهار الممثل "أ" يجب قياس المسافة بين الممثل "أ" والكاميرا وتكون مماثلة لنفس المسافة الملتقطة للممثل "ب"، كما يجب عكس وضع الكاميرا، أي في حال كان الكاميرا على الكتف الأيمن للممثل "أ" يجب أن تكون على كتفه الأيسر للممثل "ب".

كما يكون الخيار متاح للمخرج بأن يجعل كتف الممثل "أ" OUT FOCUS أو IN FOCUS

الإيقاع البصري

هو المتحرك ضمن الكادر والتنبؤ بحركة الكوادر القادمة لعين المشاهد، وعلى الطريقة الفنرسية يعتبر الإيقاع البصري التباين بين عناصر الصورة من حيث :

- اللون "الإضاءة"
- الثابت والمتحول
- مقدمة الصوة وخلفية الصورة
- الأيقاع اللفظي "الحوار"

المونتاج الذهني :

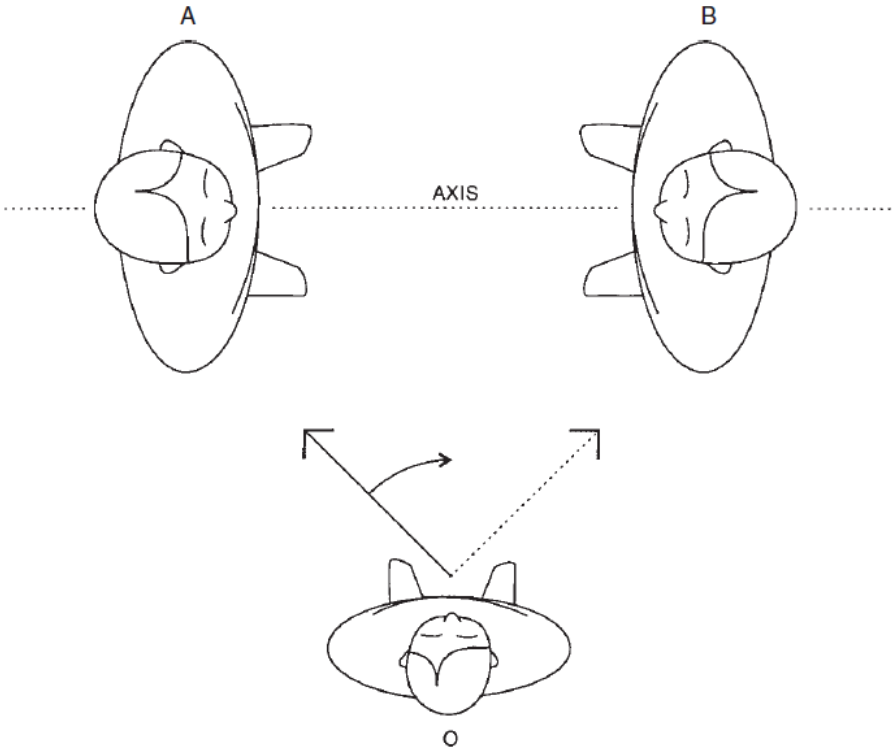
هو الترتيل الصوري وترتيب اللقطات لإكمال الحدث المراد ايصاله للمشاهد فكرياً وتقنياً.

SCENE AXIS ESSENTIALS

عملية صنع اللقطات والمشاهد مليئة بما يعرف بال axis وهو عبارة عن محور وخط النظر واتجاهات الممثل داخل الكادر.

LINES OF TENSION AND THE SCENE AXIS

عندما يتحاور إثنين في حضورك فإن عينيك سوف تتنقل بينهما، فإذا كان الأول "A" والثاني "B" فأنت ستكون "O" عينيك التي تتنقل بين الإثنين، تتنقل ضمن خطوط غير مرئية، هذه الخطوط تسمى بمجال السينما AXIS



Camera-to-subject axis

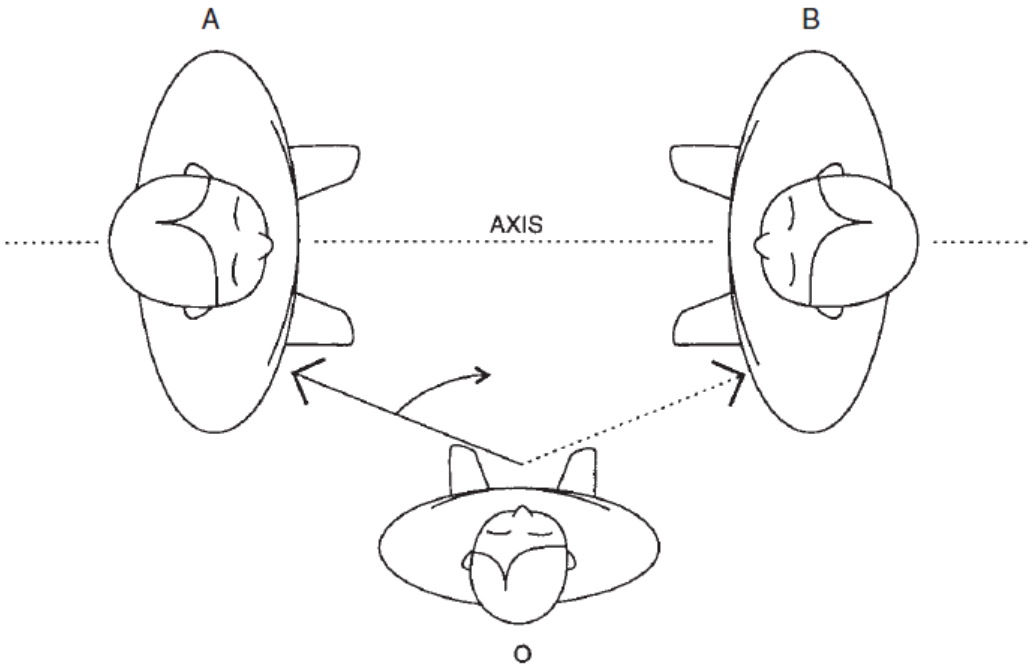
عندما تكون الكاميرا مكان الشخص الثالث "O" ستكون الكاميرا أقرب للشخصين ونصورهم أفقين باستخدام "PAN"

Cuts instead of pans

لعدم إهدار اي ايماء أو إنطباع يصدر من أحد الشخصين عن طريق استخدام ال PAN فنستطيع استخدام CUT.

للقطع بين "A" و "B" يكون في هذه الحالة من نفس المكان بتغير اتجاه ال AXIS.

حيث نأخذ لقطة على "A" ثم نأخذ اللقطة التي تليها على "B" دون اظهار حركة ال PAN من نفس موضع "O".



تصوير "A" يكون على يمين الكادر حسب قاعدة RULL OF THIRED

و "B" يكون على يسار الكادر حسب قاعدة RULL OF THIRED

، تنقسم حركه الكاميرا ضمن ثلاث نقاط:

- *Subject motivated* – دافع موضوعي

عندما تتابع هدف متحرك أو عندما تتكيف مع تغير البيأة المحيطة بتكوين الكادر.

- *Search-motivated* – البحث عن الدافع

في البحث عن الدوافع تحل الكاميرا مكان عقل الشخصية الدرامية، فتتحرك حسب منطق الشخصية والمزاج الدرامي، وتكون حركتها أما حسب البحث والتقصي أو التوقع، ثابرةً تلك الحركة الأهداف، الدوافع، تتوقع، تفترض، تستجوب.

- *Refreshment-motivated* – دوافع تخفيزية

CAMERA POSITIONS

وضعية الكاميرا الثابتة fixed camera positions

هي لقطة ثابتة الفريم لا تتحرك أبداً، كثيرا ما تستخدم كلقطة افتتاحية للأفلام، أو كلقطة تعرفية بالزمان والمكان، وخير مثال على هذه اللقطة هو فيلم Tokyo "story" انتاج 1953 . اذ قام المخرج العبقري Yasujiro Ozu بتصوير الفيلم بالكامل مستخدما اللقطات الثابتة لأكثر من ساعتين ما عدا لقطة واحدة فقط لا تزيد عن 5 ثواني متحركة.

من المعروف أن اللقطة القريبة close up لها قوة تأثير شديدة في السرد الدرامي للفيلم، لانها تنقل أدق التفاصيل مكبرة على مساحة الشاشة الكبيرة، بحيث تحتلها بالكامل، كما تظهر قوة الممثل وردود أفعاله، ويحبها الممثلين لأنها تزيد من شهرتهم، وكان أول من ابتكرها أدوين بورتر Edwin S. Porter من خلال فيلم "سرقة القطار الكبرى" The Great Train Robbery سنة 1903.

7. Point-of-View Shot (POV)

هذه القطة تبين وجهة نظر الشخص المعني .