جامعة دمشق
قسم الإذاعة والتـّلفزيون
السَّنة الثـَّانية
الفصل الثـَّاني

مقرر سينما ومسرح
الجزء (١)

د.لؤي الزِّعبي

أ. رهف القصَّار

العام الدراسي: ٢٠١٩م- ٢٠٢٠م

تعريف السينما والفيلم السينمائي

السينما مصطلح واسع شديد العمومية، وهو يضم تحت عباءته كل ما به علاقة بفن الفيلم من تاريخ، واتجاهات، ونظريات، وحرفيات، ونقد، ويضم كذلك أنواعها الروائية، والتسجيلية، وأفلام- تحريك الرسوم المتحركة-وغير ذلك مما يتعلق بهذا الفن الجميل.

يعرف قاموس ويبستر الدولي الثالث - 1961 - السينما بأنها :

عرض لقصة أو موضوع بالصور المتحركة بمصاحبة صوت مسجل و متزامن مع الصور

كما يعرف الفيلم السينمائي(Motion Picture) بأنه عبارة عن سلسلة من الصور المتوالية الثابتة ، عن موضوع أو مشكلة أو ظاهرة معينة ، مطبوعة على شريط ملفوف على بكرة تتراوح مدة عرضه من 10 دقائق إلى ساعتين حسب موضوعه و الظروف التي تحيط به ، والأفلام السينمائية تعد وسيلة الاتصال التي يمكن استخدامها لتوضيح و تفسير التفاعلات و العلاقات المتغيرة في مجالات كثيرة ومع فئات وأعمار مختلفة.

و تطلق لفظة الفيلم بشكل عام على الفيلم السينمائي قبل التقاط الصورة وبعدها، وقبل تحميضه وبعده، وبعد طبعه وإعداده للعرض .

يعرف الفيلم السينمائي بأنه عبارة عن سلسلة من الصور المتوالية الثابتة، عن موضوع، أو مشكلة، أو ظاهرة معينة، مطبوعة على شريط ملفوف على بكرة، تتراوح مدة عرضه عادة من 10 دقائق إلى ساعتين، حسب موضوعه والظروف التي تحيط به. والأفلام السينمائية تعد وسيلة مهمة من وسائل الاتصال التي يمكن استخدامها لتوضيح، وتفسير التفاعلات، والعلاقات المتغيرة في مجالات كثيرة، ومع فئات وأعمار مختلفة؛ وتستخدم الأفلام السينمائية في مجالات عديدة، ولأغراض متعددة حيث تستخدم في المجالات التعليمية، والإرشادية، والزراعية، والصناعية، وتتراوح أغراضها بين الإعلام والإرشاد، والتثقيف وغير ذلك من الأغراض الأخرى كالترفيه مثلاً.

المخرج السينمائي المصري الراحل، صلاح أبو سيف يعرف الفيلم السينمائي بأنه: قصة تُحكى على جمهور في سلسلة من الصور المتحركة. ويمكن تمييز ثلاثة عناصر في هذا التعريف:

1. القصة: وهي ما يُحكى (الرسالة) .
2. الجمهور: وهو من تُحكى له القصة (المستقبل).
3. سلسلة من الصور المتحركة: وهى الوسيلة التي تنقل بها القصة إلى الجمهور (الوسيلة).

نلاحظ في هذا التعريف عناصر العملية الاتصالية الجماهيرية ، فالاتصال الجماهيري هو العملية التي يقوم القائم بالاتصال (منتجو الفيلم) ببث رسالة أو رسائل متعددة (المضمون الفيلمي) من خلال الوسائل الآلية والالكترونية (شاشة السينما أو التلفزيون) إلى عدد كبير من المتلقين (الجمهور المستهدف حسب طبيعة الفيلم) في محاولة للتأثير عليهم بطرق متعددة (فالسينما من الوسائل الخطيرة التي تغير في نمط التفكير و أسلوب الحياة و تبني أفكار و قيم جديدة) .

ويقول صلاح أبو سيف لكي نحصل على فيلم سينمائي لا بد من توافر المعدات الأساسية التالية وهي:

1. آلة لالتقاط الصور، وهي كاميرا التصوير، أو آلة التصوير السينمائي.
2. فيلم دعامته مرنة، ومحسس للضوء لالتقاط الصور عليه.
3. آلة لعرض هذا الفيلم، أو الشريط .

أنواع الفيلم السينمائي

يقسم الناقد السينمائي ريتشارد برسام الإنتاج السينمائي بشكل عام إلى قطاعين أساسيين :

القطاع الأول : ويتسم بالطابع الخيالي وهو يشمل الفيلم الروائي أو الخيالي وهو الفيلم الذي يعتمد في سرده السينمائي على بناء روائي مبتكر يجرى وصفه من قبل مؤلفه و يستعين بالممثلين المحترفين لتجسيد شخصياته وتمثيل أحداثه و مواقفه و يصور عادة داخل الأستوديو باعتبار الديكور عنصر أساسي من عناصر البناء الفيلمي بجانب بقية العناصر و يندرج تحت قائمة هذا النوع من الأفلام : الأفلام الروائية الطويلة و القصيرة و المسلسلات المصورة سينمائيا لتعرض على شاشة التلفزيون.

القطاع الثاني :وهو عكس الأول من حيث ارتباطه بالواقع و هو يشمل الفيلم الواقعي أو غير الخيالي و غير الروائي ، فهو لا يعتمد في سرده على بناء روائي من إعداد صانعه و لا يستخدم الديكورات ولا يلجأ إلى الاستوديوهات و الممثلين المحترفين بل يجرى تصويره في مواقع الأحداث نفسها و بعناصرها الحقيقية الطبيعية من أشخاص و أماكن.

ويرى العديد من المخرجين السينمائيين إن السينما المعاصرة تشهد تداخلا و تشابكا و تمازجا من هذين النوعين (القطاعين) الأساسيين حيث لعب هذا التداخل و أشكاله المتنوعة دورا بارزا في أسلوب السرد السينمائي لكل من النوعين .

إن اختراع السينما قد تم بناءاً على حاجتين :

الأولى : حاجة تقنية ترتبط بتقدم الوسائل التقنية ومعدات التصوير .

الثانية : حاجة فنية تتعلق بتحسن فن العرض والتقديم .

أولاً : حاجة تقنية ترتبط بتقدم الوسائل التقنية ومعدات التصوير :

ولولا التقدم التقني لما وجدت السينما أبداً .

- يرى الباحث الفرنسي edgar morin أن التصوير السينمائي إنجاز علمي كان ذلك بمثابة الركيزة الأولى في بناء هذا العلم وتطوره إلى ما يعرف اليوم بالفن السابع .

- والسينما نفسها اختراع حضاري تتصل جذوره بالأدب والمسرح والفن والسياسة والمجتمع فلم تكن مجرد صدفة أن تجيء ولادة السينما في عام 1895 والمجتمع الغربي يشهد تطورات وتغييرات جذرية تتلخص في زوال العهد الإمبراطوري ومجيء الجمهورية الثالثة .

- وقد شهدت نهاية القرن التاسع نشاطاً علمياً كبيراً رافقه تطور تقني أدى إلى اختراعات علمية كبيرة لم تكن السينما إلا واحدة منها .

- فهناك اختراع الهاتف من قبل الفيزيائي الأميركي بيل bell 1876 ثم اختراعات أديسون في مجال الكهرباء ومحرك ديملر 1898 وغيرها .

- إذاً دائرة واسعة من العلوم والتقنيات والصناعة بدأت تنشأ وتزدهر فكان من الطبيعي أن تكون السينما حلقة منها وأن يكون الإخراج السينمائي علماً يبحث عن الحركة ويستخدمها .

- أليست دراسة الحركة مترابطة بتطور المجتمع الحديث ؟

إن أكثر المجتمعات القديمة ذات الطابع المحافظ كانت تعتمد على المفاهيم التقليدية حتى عصفت بها رياح التغيير بالتطور العلمي والتقدم التقني وهذا ما قدمته السينما للمجتمع عندما أضافت عنصر الحركة إلى الفن .

ثانياً : حاجة فنية تتعلق بتحسن فن العرض والتقديم :

ظهرت السينما وأثارت بعروضها الأولى زوبعة من الآراء والمشاعر وردود الأفعال فثمة من شعر بالخوف عند مشاهدة القطار يدخل المحطة لأول مرة وثمة من أعجب بهذا العرض وزاد فضوله لرؤية المزيد .

على أية حال كانت الأفلام الأولى أفلاماً تسجيلية حتى ان l. lumiere و georges Mellies قاما بجولة حول العالم لتصوير بعض الأفلام وقد أرسل lumiere مصوريه إلى كل من الجزائر وتونس وبلجيكا والسويد وانكلترا واسبانيا وايطاليا واستراليا واليابان والهند .

فكانت مشاهدة مناظر هذه البلدان وما يجري فيها متعة لا توصف للمتفرج و هوجالس في مكانه من القاعة أو الصالة .

وهنا دخل عامل المتعة والمتعة البصرية في صناعة السينما من أجل المشاهد الذي دخل هو أيضاً طرفاً في عملية إنجاز الفيلم ومن هنا تطرق د g. mellies فكرة إنشاء الإستديوو وضع ديكورات تطابق الواقع ليجري التصوير فيها باعتبار أنه من الصعب جداً التنقل دائماً ونقل المشاهدة والمناظر الخارجية وتم الاهتمام شيئاً فشيئاً بالديكورات لتضفي مسحة ولمسة جمالية على المناظر المصورة .

وهكذا تطورت السينما أداة علمية إلى أداة صناعية إلى أن توصلت لن تصبح تعبيراً فنياً وكان g. mellies صاحب الفضل في وصولها إلى هذه المرحلة .

الناس، الأشياء، الحياة، المجتمع ... أصبح كل ذلك في متناول الكاميرا وفي متناول اليد يمكن عرض كل ذلك كاملاً على الشاشة الساحرة وأمام العيون الفضولية والمندهشة والمستمتعة ... إنها رؤية جديدة للأشياء والكائنات، عالم جديد بدأ يفتح أبوابه أمام دائرة جديدة من دوائر الحضارة ... إنها دائرة المرئيات .

والحقيقة أن للتصوير الفوتوغرافي والسينما الفضل في الإيماء بالتلفزيون واختراعه إذ لولا وجود الشيء المصور الثابت أو المتحرك كما فكر علماء الاتصال والاتصالات وعلماء الوسائل وخبرائها في إرساله عبر الأسلاك من نقطة إلى أخرى ولما فكر زاروكين zxarokyn في اختراع الأنبوب الذي ينقلها الكترونياً بدلاً من النقل الميكانيكي ولولا وجو الشيء المصور الثابت أو المتحرك لما قامت صناعة التلفزيون والفيديو والطباعة المصورة التي يعتمد على الصورة ولما تمكن الأطباء من تشخيص الكثير من الأمراض عن طريق أشعة x ray ولما تمكن العلماء من دراسة الجيولوجيا والثروات المعدنية التي تصدرها أقمار الاستشعار عن بعد

1876 – اختراع الهاتف لـ (bell)

1878 – اختراع الفوتوغراف .

- التلغراف الطابع لـ (baudot)

1884 – تحسين عدسات آلات التصوير وتطوير pellicule en roul -(الأفلام الخام)

1888 – تقديم أول Kodak لـ (eastman)

1892- اختراع السينماتوغراف وهي أساس السينما

1895 –أول عرض سينمائي في باريس وبرلين

1896 - اختراع الراديو (radio communication) لـ (Marconi)

1901 –أول إرسال لاسلكي (ماركوني Marconi)

1920 – أصبح الراديو حقيقة واقعة .

مراحل تطوير صناعة السينما :

يمكن تقسيم مراحل صناعة السينما إلى ثلاثة مراحل أساسية :

- المرحلة الأولى : ... الصناعة البدائية (1895 – 1903) :

تبدأ هذه المرحلة باختراع أجهزة التصوير والعرض وهي مرحلة الصناعة البدائية حيث اعتمدت الصناعة في تسويق منتجاتها على مجرد حداثة اختراع السينما وتمثل نشاطها الرئيسي في ترويج الأجهزة السينمائية ... وكان يكفي تجار الأجهزة تصوير أي شيء متحرك حتى يطبعوا ويحمضوا الفيلم ويعرضوه في أي مكان أو أي زاوية في الطريق ولذلك عرفت صناعة السينما بالنشأة المتواضعة وكانت نسخة الفيلم تباع نهائياً من المنتج إلى المستثمر الذي كان يستغلها حتى تهلك مادياً ولذلك تمثل الشكل الرئيسي للاستثمار السينمائي في هذه المرحلة فيما يسمى (بالعروض المتجولة) .

-المرحلة الثانية : تبلور المراحل الرئيسية للصناعة (1903-1919) :

تتميز هذه المرحلة بعدة سمات :

1- حركة كبيرة في بناء دور السينما .

2- تشكل اتحادات بين دور العرض تهدف إلى تنظيم استغلالها للأفلام .

3- ظهور الوسطاء الذين اهتموا بشراء الأفلام وتأجيرها وهذه هي مرحلة التوزيع .

4- تطور كبير في عمليات تسويق الأفلام .

5- تنظيم العلاقة ما بين المنتج والموزع والمستثمر .

6- التكامل الرأسي للصناعة بحيث أن يقوم المنتج بأعباء توزيع أفلامه (وهذا ما أدى في أيامنا هذه إلى التكامل الرأسي للصناعة في العديد من الدول المتقدمة بحيث يتولى المنتج – فرداً كان أم شركة وظائف الإنتاج والتوزيع والاستثمار من خلال امتلاك دور العرض أو سلاسل دور العرض .

7- إنتاج الأفلام الروائية وإدخال العناصر المسرحية كالممثلين المحترفين والمناظر الصناعية والملابس وغير ذلك في الأفلام إضافة إلى التنويع في القصص والمواضيع والقوالب الفنية .

8- إنشاء الاستوديوهات خصيصاً لصناعة الأفلام وتوطيد نظام النجوم

(star system)

-المرحلة الثالثة: هيمنة السينما الأميركية على السوق العالمية للأفلام 1919 وحتى اليوم:

تقاسمت فرنسا والولايات المتحدة الأمريكية وانكلترا وايطاليا والدنمرك والسويد وألمانيا السوق العالمية للأفلام حتى عام 1914 مع احتلال فرنسا لمركز الدولة المصدرة الكبرى للأفلام أما الأفلام الأمريكية فقد اعتمدت كلياً على سوقها المحلية التي تتألف من جمهور ضخم من المتفرجين .

ويذكر هنا أن الولايات المتحدة الأمريكية أنشأت أكثر من (10000) دار للعرض في الفترة مابين (1905-1908) .

ظلت فرنسا محتفظة بالسيادة على السوق الدولية التي كانت تغذيها بحوالي 90% في مجموع استهلاكها السينمائي حتى نشوب الحرب العالمية الأولى حيث جذبت فرنسا العاملين في الإنتاج السينمائي لخوض الحرب التي اشترك فيها سائر الدول الأوربية مما دفع الولايات المتحدة الأمريكية لانتهاز الفرصة وانتزاع السادة الدولية على السوق السينمائية

ولم تنته الحرب العالمية حتى كانت الولايات المتحدة تغطي 90% من مجموع الطلب العالمي للصور المتحركة وبذلك تكون البنيان العام للصناعة السينمائية العالمية القائمة على صناعة أمريكية ضخمة ومسيطرة تستند إلى استثمارات مالية هائلة وإلى النفوذ الدولي للولايات المتحدة الأمريكية .

ولم تتعرض صناعة السينما الأمريكية لمنافسة جدية في سوقها المحلية إلا باختراع التلفزيون بيد أن هذه الصناعة لم تقف ساكنة إزاء هذا المنافس القوي كما سنرى فيما بعد .

- الولادة الحقيقية للإخراج السينمائي ... وبداية عهد جديد في السينما :

حتى السنوات الأولى من القرن العشرين ظلت تقنية السينما شبيهة بتقنية المسرح وكانت الكاميرا تنصب أمام الممثلين الذين يتحركون أمام الكاميرا الثابتة في مكان محدد وكانت هذه الوسيلة عملية نقل لمواقع المسرح إلى أن جاء المخرج الأميركي أدوين بورتر (Edwin porter) الذي حول مجرى وظيفة الكاميرا الثابتة إلى الكاميرا المتحركة تذهب إلى الموضوع وتبحث عن الشيء المراد التركيز عليه وكان أول فيلم اشتهر به هو فيلم سينمائي يروي قصة (سرقة القطار الكبرى) وذلك عام 1903 ويعد هذا الفيلم بداية من استخدامات مختلفة للتقنية السينمائية وهي مرحلة مهمة جداً من مراحل تطور السينما فنياً وتقنياً.

استطاع بورتر أن يصل إلى أن حجم اللقطة السينمائية يمكن أن تتمتع بتأثير هام على الجمهور ومن هنا بدأت النظرة إلى أهمية الفن السابع وأساليب معالجة المواضيع المختلفة

وبعد ذلك أتى الفنان الأمريكي (غريفث – d.w.griffith) ويعتبر (أبو السينما في أميركا) فقد انتقل من ممثل في السينما الصامتة إلى الإخراج وأحدث انقلاباً في توظيف السينما في مجال الإخراج وخاصة من خلال فيلميه الأول (ميلاد أمة) عام (1915).

ويعتبر هذا الفيلم ميلاد فترة جديدة في عمر السينما حيث استخدم (Griffith) الكاميرا استخداماً حراً من حيث الاقتراب والابتعاد عن الموضوع وحركة متتابعة واستخدم أحجام اللقطات المختلفة ومن زوايا متعددة ووصل إلى نتيجة هي أن عملية إيصال لقطة للقطة أخرى والقفز من لحظة إلى أخرى .... ومن زمن إلى آخر يعطي مدلولاً جديداً أو معنى آخر للمشهد وهذه هي عملية التركيب التي كانت بداية المونتاج السينمائي الذي يعد عملية إخراج ثانية للفيلم .

كذلك طور (Griffith) مدة الشريط السينمائي التي كانت لا تزيد على سبعة دقائق حيث كانت مدة فيلم (ميلاد أمة) حوالي ساعة كاملة وأعتبر ذلك حدثاً هاماً في المجال الإعلامي والاتصالي .

وابتدع (Griffith) طريقة جديدة سميت طريقة (الإنقاذ في النهاية) وهي عملية تشويق المشاهد في حدث من أحداث الفيلم ويجعله متلهفاً لمعرفة ماذا سيحدث فيضع بطل الفيلم في دائرة من الأخطار والمشاكل حيث تتم عملية إنقاذه في النهاية .

وبذلك فقد حطم (Griffith) كل القواعد والأسس المتبعة في صنع الفيلم ووضع عرفاً سينمائياً جديداً ما زال متبعاً حتى اليوم من قبل السينمائيين .

السينما الناطقة :

بدأت ملامح الصوت السينمائي الأولى في معامل (أديسون Edison) عام 1889 حيث رافقت الفيلم بعض التمتمات وأدخل (lumiere و mellies لومير وميلييه) وغيرهما الصوت إلى الأفلام عن طريق لفظ الكلمات من وراء الشاشة ونظم شارل باتيه (c. pathe) قبل بداية القرن العشرين في حفلات قدم فيها أفلاماً غنائية قصيرة مستفيداً من اختراعات الأجهزة الصوتية المختلفة .

وفي أواخر العشرينيات من القرن العشرين قل الإقبال على الأفلام السينمائية بعد أن ظهر لها منافسان قويان هما الراديو والسيارة فما كان من الشركات الكبرى إلا أن أخذت تبحث عن وسيلة جديدة تستعيد بها الأموال التي خسرتها وقد وجدت ضالتها في أفلام الفيتافون والناطقة والغنائية القصيرة وقد عرض أول فيلم من هذا النوع سنة 1926.

وزادت الحاجة الاحتكارية للصوت السينمائي فكانت دافعاً كبيراً للشركات السينمائية لتطويره وفي النهاية وصلت مجموعة (روكفلر) (صاحب المصرف القومي الأمريكي لتصنيع الراديو) إلى طريقة التصوير الصوتي ولكي تستطيع استثماره أسست شركة خاصة لمتابعة العمل إلى أن ظهر الفيلم الناطق 100% الأول وهو (أضواء مدينة نيويورك) سنة 1929. اول فلم ناطق

وقد تعرض اختراع الفيلم الناطق إلى رفض مهني وتجاري فقد رأى بعض المخرجين أنه سيقتل الفيلم الصامت وسيحول إلى مسرح مصور .

أما الرفض التجاري فيعود إلى أن المصارف والبنوك دفعت مبالغ طائلة للاستثمار في أفلام هوليود وهي أفلام صامتة حيث برزت مشكلة الممثلين والترجمة وأساليب التمثيل مع النطق بظهور الفيلم الناطق مما جعل هوليود تتردد كثيراً تفاعلاً مع تردد بيوت المال في متابعة الاستثمار غير أن هذه الأخيرة (بيوت المال ومصارف وبنوك) رجحت الكفة لصالحها عندما بدأت بتلبية مطلب الجماهير بتأمين ممثلين يتكلمون لغتها عبر عملية الإبدال الصوتي وهو ما تطلب تغطية مالية ضخمة مما وضع الإنتاج السينمائي تحت سلطة الأجهزة المالية والتجارية .

وفي بداية الثلاثينيات غدا الفيلم الناطق ينتج في كل أنحاء العالم .

ومن جانب آخر، فمع أن الفيلم الملون عرف منذ بداية القرن العشرين إلا أنه لم يثبت إلا بعد سنة 1929 .

السينما والصورة الفيلمية :

"يقول (اروين بنوفسكي) مؤرخ الفنون والأستاذ بجامعة برنستون الأميركية : إن السينما، سواء أحببنا أم لم نحب ،هي القوة التي تصوغ الآراء ،والأذواق ،واللغة والزي ، والسلوك بل حتى المظهر البدني لجمهور يضم أكثر من 60 % من سكان الأرض. وذلك معناه أن السينما سلاح خطير ذلك أنها تملك من الإمكانيات التأثيرية الهائلة ما لا يملكه المسرح وما لا تملكه أي أداة أخرى" .

"يذهب بعض الدارسين إلى تعريف السينما تعريفاً أولياً على أنها (فن الصورة المتحركة) والصورة السينمائية هي حقاً في جوهرها حقيقة متحركة .

فالحركة والاستمرار في الصورة يكونان جزءاً من تعريف السينما ذاته، ولأن عرض الحركة هو علة وجود السينما والخاصية العليا لها، والتعبير الأساسي لعبقريتها، فإن مارسيل مارتن يحدد ست خصائص أساسية نوعية :

أولاً : إن الصورة الفيلمية "واقعية" .

بمعنى أنها تتمتع بمظاهر كثيرة للواقع. وتأتي الحركة في طليعة هذه المظاهر ، والتي أثارت في الماضي دهشة للمتفرجين الأوائل الذين هزتهم رؤية قطار يهجم في اتجاههم قادماً من الأفق البعيد والصوت أيضاً أحد المكونات الهامة للصورة الفيلمية لما يضفيه عليها من بعد لتصوير الجو المحيط بالأشخاص والأشياء والذي نحسه في الحياة الحقيقية .

فالسينما تظهر كل ما تعرضه بمظهر واقعي أمين ، فهي تتجه إلى البصر أولاً، وهو أكثر حواسنا واقعية والسبب العميق لذلك هو أن الصورة هي قبل كل شيْ حقيقة علمية ، فهي نتاج عمل الأشعة المضيئة على سطح كيميائي حساس ، بوساطة جهاز بصري يسمى "عدسة " فآلة التصوير تنقل الشريحة من الواقع التي يعرضها المصور بدقة كاملة .ونحن نعرف مدى الاحترام الذي تتمتع به الوثيقة الفوتوغرافية في نظر البشر وفي نظر القانون.

وهذه الخاصية الواقعية للصورة تفسر تفسيراً جزئياً كل ظواهر الاندماج والتصديق التي تربط الجمهور بالفيلم من جهة ، والتي تجعل من السينما وسيلة إعلام واقعية من جهة أخرى.

ثانياً : إن الصورة الفيلمية دائماً في "الحاضر".

ثالثاً : كما أن الصورة تكون "واقعاً فنياً".

رابعاً : كما أن الصورة لها دورها "الدال" فكل ما يظهر على الشاشة له معنى في الحقيقة. وفي إمكانها أن تكون كذلك لا بطريقة مباشرة وتصويرية فحسب ، وإنما بطريقة رمزية أيضاً.

خامساً : وللصورة أيضاً خاصية "التعبير الأوحد".

فهي بحكم واقعيتها العلمية لا تلتقط في الحقيقة إلا مظاهر دقيقة ومحددة تماماً لطبيعة الأشياء .

سادساً : والخاصية السادسة والأخيرة للصورة الفيلمية هي قابليتها التشكيلية أى مرونتها وليونتها.

ولا يتعارض هذا مع خاصية "التعبير الأوحد" لأن الصورة في ذاتها وبذاتها ذات معنى واحد محدد ولا يمكن أن تكون مبهمة أو غامضة . والمعنى الثاني الرمزي الذي يسعها أن تلبسه لا يمكن أن يكون متعارضاً مع دلالاتها المباشرة .لكن هذا الواقع له مضمون فلا وجود لشيء معصوم من علاقة, ما مع وسطه " (2).

وفي إطار حديثنا عن خصائص السينما لابد وأن نأتي على ذكر "التعبيرية ":

"إن التعبيرية تنشأ عن محاولة الفنان التعبير عن المعنى الذي يكمن وراء الواقع وتكون النتيجة تشويهاً مدروساً . ففي الدراما التعبيرية التي تطورت كشكل فني في ألمانيا عند نهاية الحرب العالمية الأولى يتمثل هذا التشويه بطرق شتى ، شخصيات نمطية"غير عادية " أو حتى تجريدية ، تسلسل متنوع للحوادث، حوار غير واقعي ، استخدام صريح للحديث الجانبي والمنجاة ، المونودراما (التي يقوم بتمثيلها شخص واحد) والرمزية والتصوير التلسكوبي للأشخاص".

السينما الأميركية (هوليود):

يقول جلوبير روشا "عندما نقول سينما ، فإن هذا يعني السينما الأميركية . ونفوذ السينما هونفوذ السينما الأميركية ، أكثر مظاهر الثقافة الأميركية عدوانية وانتشارا في العالم ولهذا السبب ، فإن أي نقاش عن سينما غير هوليودية ، يجب أن يبدأ بهوليود نفسها".

واجهت سيطرة أميركا المتنامية على السينما، تحدياً جديداً مع استخدام الصوت في أواخر العشرينات ، حين استطاعت المصالح السينمائية في بلدان أوروبا الغربية المتطورة صناعياً ، أن تجد حلفاء جدد في الشركات الالكترونية ، والتمويل الوطني . كما لعبت الاختلافات اللغوية بعد إدخال الصوت إلى الفيلم دوراً حاسماً. إذ بقيت بريطانيا وإمبراطوريتها الناطقة بالإنجليزية تحت رحمة هوليود الكاملة ، بينما لعبت دوراً في وضع حواجز حمت الإنتاج المحلي ، طالما أنه هناك دائماً جمهور لأفلام باللغة المحلية . ولكن هوليود حافظت على موقعها في السوق العالمي ، بفضل الفهم العالمي لإنتاجها ، ومساعدة الحكومة لها ، والذي حصلت عليه نتيجة موقفها من التعرفات الجمركية ، والقيود على التجارة ، وفي نهاية الثلاثينات ، كانت عائداتها من السينما من الخارج تصل إلى ثلث مجمل هذه العائدات .

كان تأثير الحرب عالمية الثانية على المدى القصير سيئاً بالنسبة لهوليود والتي وجدت نفسها خارج بعض أهم أسواق تصديرها . ولكن مع نهاية المعارك ، استطاعت أن تغرق الأسواق التي كانت عصية على الدخول ، وأصبحت صناعة الفيلم الأميركية في موقع قوي للغاية . وأعيد تسمية اتحاد الفيلم السينمائي في 1945، ودعي الاتحاد الأميركي للصور المتحركة .

رفعت صناعة السينما راية الدعاية للحياة على الطريقة الأميركية ، في عالم تمزقه توترات الحرب الباردة. كذلك أعادت هوليود خلق صناعة الفيلم الأوربي المبعثرة وفق معاييرها الخاصة .

ولكن ، وحتى مع هذه السيطرة ، لم تكن السينما الهوليودية عصية على التأثر ، فحين تناقص جمهور السينما من الذروة التي وصل إليها في الأربعينات ، مع ظهور التلفزيون في الخمسينيات والذي أصبح المنافس الأعظم للتسلية ، انحدرت صناعة السينما ، واهتزت بانهيار النموذج التقليدي للتكامل العامودي في الإنتاج والتوزيع والعرض .

وبعد أن كانت هوليود غير مهتمة بحاجات الجمهور خارج الولايات المتحدة ، أصبحت تعتمد في الستينيات على وارداتها الخارجية التي شكلت نصف عائداتها .

أن البنية الصناعية الجديدة في السبعينيات ، التي شهدت انغماس شركات السينما في اتحادات كبرى متعددة الجنسيات لنشاطات التسلية ، تؤدي فقط إلى التدفق اللامتوازن لوسائل الاتصال الوافد من الغرب إلى العالم الثالث.

صناعة السينما في العالم الثالث :

قال باولو ايميليو سالز جومين :

"بشكل عام ، لم تكن السينما اليابانية أو الأميركية أو الأوربية سينما متخلفة أبداً ، في حين لم تتوقف السينما الهندية والعربية والبرازيلية عن كونها كذلك . إن التخلف في ما يتعلق بالسينما ليس مرحلة أو خطوة ، بل هو حالة ، فأفلام البلدان المتطورة لم تمر أبدا بمثل ذلك الوضع ، بينما تميل أفلام البلدان الأخرى للبقاء على حالها . إن السينما عاجزة عن العثور بذاتها على القوى التي قد تسمح لها بالتخلص من حالة التخلف ، حتى عندما يتوفر لها ظرف مناسب خاص لزيادة الإنتاج" .

إن فهم صناعة السينما في العالم الثالث ، يتطلب أن نأخذ بالحسبان عدداً من العوامل الاجتماعية والاقتصادية ، التي يتم تجاهلها عادةً في أدبيات السينما الغربية ، وهذا ليس بسبب أن الكتابة عن السينما في العالم الثالث تتطلب منهجاً مغايراً ، أو معالجة قضايا أخرى ، تستوجبها الكتابة عن الاتجاهات السائدة في السينما ، إنما يدل على عدم كفاءة الكتابات عن السينما المسيطرة ، التي لا تزال تستخدم مفاهيم مغلوطة ، كمفهوم السينما الوطنية المستقلة ، أو مفهوم مؤلفين مستقلين المبدعين ، وتسقط من اعتبارها أولوية العامل الاقتصادي المتمثل ف توزيع الفيلم .

بعض العوامل التي تحدد صناعة الفيلم في العالم الثالث :

1-طبيعة البنى الاجتماعية التي تشكلت بقوة العرف والتقاليد ، وتأثير الاستعمار .

2-ظهور طبقة حاكمة متعلمة تعليماً غربياً ، هي المحرك الأول في النتاج الثقافي .

3-مشكلات تعريف كل من مفهومي "الأمة "، و"الثقافة الوطنية ".

4-مسألة اللغة ، إمكانيات وضوح الرؤية التي قد يحققها الأدب والمسرح ، والتي تجسر الفجوة بين العوالم الغربية ولا غربية .

5-طبيعة السينما كإنتاج رأسمالي غربية .

6- دور سيطرة شركات التوزيع السينمائي الأميركية ، بوصفها نموذجاً لآلية عمل النظام الرأسمالي العالمي .

صناعة السينما في العالم الثالث واحتوت على ذلك المزيج الذي لا بد منه من المثالية والتقليدية تماماً كما في السينما الغربية . إن أفضل الأفلام تعرض نماذج مشابهة ، من الحب والالتزام ، ومن الرقة وعمق الرؤية ، ولكنها تخفي وراء هذا كله تأثير قيم الغرب وثقافته المشوشين والمدمّرين .

تشكل سيطرة الغرب ، وفي ما بعد سيطرة أميركا ، الاقتصادية والثقافية ، سواء في مجال العلاقات الواسعة بين الأمم ، أوفي مجال السينما نفسها ، الإطار الأساسي لفهم صناعة السينما في العالم الثالث .

السينما وسيلة إعلام واتصال :

إن للسينما بوصفها وسيلة اتصال حديثة ، سمات تضعها خارج الأشكال التقليدية القديمة. فالاتصال بالكلام عالمي ، وأشكاله محلية ، لأنه نما من ثقافات خاصة ، تجذرت فيه عبر التاريخ . وتتمتع معظم المجتمعات المتقدمة بأشكال خاصة من الاتصال المكتوب ، تطورت عبر مئات السنين ، حتى ولو كانت أبجدياتها مستوردة . لكن هذا الكلام لا يصح حين نتحدث عن وسيط اتصال عصري مثل السينما . فمع أن السينما قد توزعت بشكل واسع في العالم إلا أنها نتاج عدد محدود من بلدان الغرب ، تم في مرحلة حديثة نسبياً من تطورها التاريخي .

والسينما ، بالنسبة لجميع بلدان العالم الثالث هي شكل مستورد من أشكال الاتصال . على أية حال ، ومهما كان الشكل الذي وصلت إليه مع مرور الزمن ، فإننا لا نستطيع أن نعزو صدورها إلى الطموح الفني وحده ، أو إلى السعي العلمي . وعلى عكس أنظمة البث الإذاعي والتلفزيوني ، لم تكن السينما أداة بيد الدولة أو تعبيراً مباشراً عنها :"كانت السينما في بداياتها وخلال تطورها ، بوصفها أسلوب (تجارة حرة) مرتبطة بشدة بدافع الربح ، كما بدت في النظام الرأسمالي الغربي.".

"وفي النصف الثاني من القرن العشرين ، لم تعد السينما أداة قاصرة على صنع أفلام لتسلية الجماهير وإدخال السرور والبهجة إلى نفوس الناس . ولم تعد السينما أداة تستغلها بعض الشركات أو بعض الأفراد لكسب المال وجني الأرباح . وإنما الاتجاه اليوم آخذ في الازدياد نحو السير بالسينما في الاتجاه الصحيح الذي ينبغي أن تسير فيه ، الاتجاه الذي يجعل منها فناً من الفنون التي تنطوي " الاتصال بالجماهير " أن السينما أصبحت علماً . وإذا كانت السينما علماً فإن قواعد أي علم وأصوله ونظرياته لا تقوم قائمتها من تلقاء نفسها وإنما تستقر بعد التجربة والخطأ والممارسة وانقضاء الزمن .

إذا كنا نقول أن السينما علم ، فليس معنى ذلك أننا نستبعد كونها فناً . فإن السينما فن قبل أن تكون علم. ولكنها فن نشأ عن الآلة ، وهذه الآلة ، آلة التصوير وآلة العرض على حد سواء ، لم تأخذ شكلها الحالي إلا بعد اختراعات وتحسينات قامت على نظريات علمية في علوم الضوء والصوت والبصريات وغيرها .

اختراعات وتحسينات شارك فيها كثير من المخترعين والعلماء من شتى البلاد والجنسيات " .

"ولقد أصبح الفيلم السينمائي يحتل مكانة كبيرة كوسيلة للترفيه والتعليم والإعلام في العصر الحديث ولا يجارى أحد في أن العرض السينمائي الحي الذي تجتمع فيه الصورة الفنية والصوت المعبر والموسيقى التعبيرية،لابد أن يؤثر تأثيراً كبيراً على الجمهور .وهو لذلك طاقة إعلامية هائلة ، ولكنه في الوقت نفسه ينبغي أن يوجه للخير، والفيلم الفاشل يعد كارثة إعلامية ، لأن المشاهد في القاعة المظلمة لا يستطيع أن يفعل ما يفعله قارئ الصحيفة حين ينحيها جانباً ، أو المستمع حين يسكت الراديو.

يتضح لنا من التجارب التي أجراها (بلومر ودووب) أن الوسائل السمعية البصرية كالأفلام الناطقة والتلفزيون تمتاز بتأثيرها القوي بحكم واقعية الصورة وحيويتها مقترنة بالصوت المعبر . ومع أن نتائج أبحاث هذين العالمين تشير إلى أن الوسائل السمعية البصرية تتفوق على الوسائل الأخرى من حيث قوة تذكر الأفراد المعرضين لها فإن هذه النتائج لم تثبت بعد بصفة قطعية مؤكدة.

أما التجارب التي أجراها (ستودارد وهولوداي) فقد أثبتت أن الوسائل البصرية تمتاز بقدرتها الفائقة على الاستهواء ، والأفلام من الوسائل التي تتناسب مع المثقفين وغير المثقفين ، كما أنها تنجح بالنسبة للأجانب الذين لا يجيدون لغة الفيلم إذ يمكنهم متابعة تسلسل الموضوع من خلال الصور . ومن الثابت أن واقعية الفيلم تزداد كثيراً باستخدام الألوان ويتحدث (بازان) الناقد الفرنسي أن الحرب كانت وسيلة لإنضاج الفيلم التسجيلي الإعلامي ، فقد جعلت الدول المتحاربة تدرك أن الإعداد السينمائي لجيوشها لا يقل أهمية عن الإعداد الحربي ، أصبحت العمليات الحربية تتضمن أعداداً سينمائياً مدروساً بعناية ويعتبر الفيلم الأميركي (لماذا نحارب) للمخرج فرانك كابرا نموذجاً لأهم أفلام التسجيلية الحربية التي ظهرت أثناء الحرب ويرجع أهمية هذا الفيلم إلى أنه أدخل قيمة جديدة في الأعلام تتسم بالاتزان والإقناع بدون عنف معتمداً على عنصر التشويق والإثارة المعقولة ، كما اعتمد على (تحرير –مونتاج) يهدف إلى تأكيد الحدث أكثر مما يهدف إلى توضيحه ، وكذلك على مادة غزيرة من الجرائد السينمائية العالمية والأميركية مما ساعده عل ربط الأحداث من حيث المكان والزمان .

والفن السينمائي يتقدم بسرعة بالغة ، ويتغير بلا توقف ، كواقع جمالي وكواقع إعلامي واجتماعي يحدث هذا التطور للسينما كما يذهب إلى ذلك "مارسيل مارتين" بتأثير مجموعة ثلاثية من المسببات :

1- جمالية أولاً فإن من الواضح أن لصانعي الأفلام نصيباً مهماً في اكتشاف وسائل تعبيرية جديدة.

2- وفنية ثانياً فإن إتقان الوسائل الفنية الجديدة يكيف خطوات التقدم الفني ، فحركة الترافلنغ والكرين للكاميرا سمحتا بتخطي الجمالية المسرحية ، كما أن التسجيل السابق أو اللاحق للتصوير ، وحامل

الميكروفون الآلي قد سمحا بما أحرزته السينما الناطقة من تقدم ، على حين أتاحت العدسة المتغيرة البؤرة فرصة الجرأة الفائقة في الدخول إلى عمق الصورة .

3- وإعلامية إجتماعية - أخيراً- في النطاق الذي يحدد الوظائف الاجتماعية للإعلام بعامة ، وللإعلام السينمائي بخاصة . وهذه الوظائف الاجتماعية تكشف الحجة التقليدية التمويهية التي تزعم أن "الجمهور عايز كده " ذلك أن الجمهور لو أتيحت له فرصة رؤية أفلام جيدة أكثر مما يرى الآن ، فإنه لن يطلب غيرها أبداً ،بل إن الاتجاه نحو الإعلام السينمائي الاجتماعي معناه الموافقة على استغلال منجم زاخر بالموضوعات التي تتولى الأحداث اليومية تجديدها باستمرار

وفي مقدرة السينما أن تكون فناً إعلامياً إلى جانب كونها فناً تعبيرياً .

إن السينما تقوم مع غيرها من وسائل الإعلام بتحقيق الوظيفة الاجتماعية ، "إن السينما ليست صورة لشيء ، بل إنها هي بذاتها شيء " كما يقول جان جريميون ، وهي "التي تجرد العالم من ماديته كما يقول هنري اجيل .

فالسينما إذاً فن تصويري ، بل أكثر الفنون حيوية كما يقول مارتن –لأنه الفن الذي ينقل الواقع بأكمل موضوعية ، نتيجة لطبيعة الكاميرا الميكانيكية ، أو هو على الأقل- الفن القادر على أن يعطي الإحساس بالواقع خير مما يفعل غيره ، وأن يفرض علينا حاجز العالم ، وأن يدلنا على ثقل الأشياء ، أن يحيطنا بوجود الأشخاص ، وباختصار أن يعطينا عالماً إن لم يكن غير صورة ، فنحن لا نجد عسراً في النفوذ إليه والذوبان فيه .

إن هذه الخاصية الواقعية في السينما ،هي من أهم مقوماته كفن إعلامي من حيث إن الإعلام يتصل بالمعلومات الجديدة والأحداث الجارية التي لم تتبلور بعد في صيغة قوانين ثابتة كما هو الحال في التعليم . وتقع على عاتق وسائل الإعلام ومن بينها "السينما " مسؤولية عرض الأخبار ، ومشكلات الساعة، والإسهام في حلها ، ولابد أن يدرس الإعلاميون فنون الأخبار من حيث طرق الحصول عليها وأساليب صياغتها ، ووسائل عرضها على الجمهور . فقد وصل الباحثون إلى أن المقالات والنصائح والتوجيهات لا تكفي وحدها لإعلام الجمهور ، أما إذا عنى الإعلامي بنشر الأخبار بدقة وواقعية على النحو الذي تتميز به طبيعة السينما في عرض الصور بأمانة ، في صيغة تثير الجمهور وبأسلوب واضح بسيط ، فلا بد أن يؤدي ذلك إلى أفضل النتائج إعلامياً.

ثم إن السينما هي أكثر الفنون واقعية بحكم طبيعتها فإنها من أصلح الفنون لنشر الأخبار ، بوصفها جنساً إعلامياً متميزاً بين الأجناس الإعلامية وقد أثبت أن السينما تتميز بالوضوح بفضل قوة نفاذها وبفضل التوازن الزمني الذي تعيد إدخاله في كل جهة ، كما أن اللغة الفيلمية تجعل من السينما وسيلة إعلامية ممتازة بدقتها وإمكانياتها التعبيرية والتعتيمية .

السينما والرأي العام

"أصبح الهدف الأول للسينما في الوقت الحاضر هو الثقافة وخدمة المجتمع ، ولكن السينما كالصحف أصيبت بشيء من الانحراف وأصبحت هدفاً للاستغلال الذي قام به أصحاب رؤوس الأموال ، ومالت السينما إلى إرضاء المشاهدين كما تميل الصحف الصفراء إلى ذلك ، ولهذا السبب اهتم العلماء برسالة الفن السينمائي ، وكتبوا الكثير من البحوث التي دعوا فيها إلى تمسك السينما بأهدافها الثقافية والإعلامية ومنذ ذلك الوقت وجدنا الحكومات في جميع أنحاء العالم تعنى بمراقبة السينما ، وفي وزارات الإرشاد والثقافة موظفون عهدت إليه مهمة القيام بهذا العمل الهام من الأعمال المتصلة بالثقافة والإعلان ". (عبد اللطيف حمزة ، القاهرة ، 1984) .

ولأن الرأي العام هو مجموعة من الآراء غير المتسقة حول قضية معينة ، أو مجموعة آراء متناسقة ، رغم اختلاف العلماء على تسمية هذا المصطلح ، تبقى السينما في أكثر بلاد العالم المتحضر مسؤولة عن انحراف الأطفال وسلوك الشباب ، ومما لاشك فيه هو كثرة ارتياد الشباب والأطفال لدور السينما لما له من تأثير عميق في أفكارهم

وبعد الحجم الهائل الذي تحملته السينما كفن بين الفنون الأخرى ، والإقبال المتزايد عليها من قبل الجمهور ، ظهرت أفلام تسعى إلى تكوين رأي عام حول قضية معينة مستخدمة أسلوب الدعاية لتتمكن من التأثير في العقول والنفوس بأقصى سرعة ممكنة ، نظراً لما للرأي العم من دور جوهري في تغيير مضمون السينما بحد ذاتها ، فالعلاقة ما بين السينما والرأي العم متبادلة – برأيي- وكلاً منهما يؤثر في الآخر ، فالسينما موجهة أساساً لرأي العم ،وهذا الأخير هو من يصنعها .

هذه التجارب استفاد منها المحرجين العرب ممن أراد تعريف الرأي العام الآخر بقضية ما ، فكم من أفلام صنعت خصيصاً للتأثير في الرأي العام أفلام تناهض قضية ما وتؤيد قضية أخرى ، كطرح قضايا العرب والإسلام ، في وقت اتجهت فيها السينما الأمريكية إلى إعطاء صورة سيئة عن الحضارة الشرقية

عامة والعرب بشكل خاص ، لتشويه وعي ومضمون الرأي العام الأمريكي في هذه الناحية الحساسة ، وكثيرة هي الأفلام التي وقفت بشدة في وجه معتقداتنا التي نؤمن بها ونقدسها ، وهي بالنسبة إلينا فوق كل اعتبار .

رغم كل تلك العلاقة الودية ما بين الرأي العام والسينما ، إلا أن ثمة صراعاً بينهما ، فعندما يرفض الرأي العام مضمون فيلم ما على سبيل المثال ، لن يكون هنا أمام المخرج سوى مسايرته ، ولعل من أكثر الأفلام تأثيراً على الرأي العم هي الأفلام التسجيلية (الوثائقية) حيث قدرتها الكبيرة على تسجيل الواقع كما هو ، أما إذا أراد المخرج تكوين صورة مشوهة ، فسيعمد بالطبع إلى خلق ظروف ومشاهد ليست موجودة أولها علاقة بالفيلم ، ولعل من أمثلة ذلك الفيلم الأمريكي التسجيلي في فترة الستينيات ، عندما أكد أن رواد الفضاء الأوائل هم أمريكيين ، لكن الحقيقة بانت بعد عشر سنوات أو أكثر .

من هنا نستنتج مدى خطورة الأفلام على الرأي العام ، وما نريد توضيحه هو فيلم (التايتانيك) الذي حرك الرأي العام في ذلك الوقت وحتى الآن بقوة عظيمة ، ولعدة أسباب موضوعية متعلقة بشخصيتنا ونفسيتنا كأفراد فأبدع هذا المخرج تلك التحفة الخالدة في تاريخ السينما الأمريكية ، وأسباب نجاح الفيلم عديدة جداً وعند العودة إلى مفهوم الرأي العام نجد أنه ظاهرة ديناميكية متعددة الجوانب تعكس التغييرات المحددة التي تحدث في حياة المجتمع مقارنة مع المعايير الأخلاقية التي تمتلك استقراراً أكثر ثباتاً لأنها معايير معترف بها ليس فقط من قبل أفراد محددين وإنما من قبل كل الجماعات والمجموعات وبشكل قريب من كل أفراد المجتمع .

وفي علاقة الفيلم بالرأي، يمكن استخلاص ثلاثة أنواع من الآراء التي تؤكد الرأي العام ، وهي الرأي العام الفردي ومدى تعلق أي شخص منا وتأثره بمضمون الفيلم أي التأثير الفردي على عالمه النفسي وربما الروحي ، والثاني هو الرأي الجماعي الذي يجمع بين مناطق وقرى واحدة على سبيل المثال، فقد تكون نسبة الذين تبنوا رأياً معيناً حول الفيلم في إنجلترا يختلف عن مدينة أو دولة أخرى، والثالث هو الرأي العام الذي يحدد لنا الملامح النهائية لهذا التوجه ، إذ تترابط المجموعات الثلاث في مضمونها وطابعها بشكل عضوي وتقع في تأثير متبادل دائم ، ونملك تحدياتها النوعية وملامحها الخاصة وخصائصها المميزة .

والأمر المهم الذي لا يمكن إغفاله هو الرأي العام الاجتماعي بمضمون الفيلم ، ليس فقط لأنه يمثل رأي الشعب وهو اجتماعي ومحتواه هو المعرفة والتقويم والقيم وجوانب إرادية وعاطفية ، ويعد في جوهره نتاجاً اجتماعياً أي ثمرة للنشاط الاجتماعي الواعي للناس " وهو اجتماعي لأنه يعكس قبل كل شيء المصلحة الاجتماعية المعروفة للناس، وهو بدوره ذاتيتها وحاملها، وقد توجه إلى هذه الخصائص الذاتية للرأي العام الكثير من الباحثين، حيث سموا الرأي العام برأي الشعب وليس رأي جماعة أو جماعات عدة". (المجلة المصرية لبحوث الإعلام ، 1998) .

الفيلم كأداة لدعم التعليم النظامي :

يتسم الفيلم السينمائي بعدة خصائص لها انعكاساتها على الدور التعليمي، ويمكن إيجازها في الخصائص التالية :

1- إمكانية عرض الفيلم وقتما نشاء، وبالتالي إمكانية عرضه أكثر من مرة، سواء على نفس المجموعة من المشاهدين، أو على غيرهم.

2- إمكانية إيقاف الفيلم أثناء العرض، وبالفترة الزمنية التي نريدها، الأمر الذي يتيح الفرصة لمناقشة وتمحيص أي فكرة أو قضية يتضمنها هذا الفيلم، ربما استعصى فهمها أو استيعابها على المشاهد.

3- وجود الصورة على الشاشة أثناء عرض الفيلم يعطي الفرص للشرح والاستيضاح بصورة أفضل.

4- تعتبر مساحة الشاشة السينمائية كبيرة بالدرجة التي تسمح لها بتكبير الأجسام والصور المعروضة عليها، الأمر الذي يجعل الصورة السينمائية تفصح عن دقائق يصعب إدراكها على الشاشة التليفزيونية.

5- اللون في السينما عنصر أساسي وفعّال في زيادة تأثير دورها التعليمي، بل في بعض الموضوعات التعليمية التي يتناولها الفيلم يكون ضرورة لا غنى عنها.

6- تمتاز السينما بقدرتها على تجسيم الصورة المتحركة، واستخدام الصوت المجسَّم الذي يمكن استخدامه لخدمة التعليم.

7- يمكن للسينما أن تخلق جواً ملائماً للاكتشافات العلمية، وأن تثير الرغبة في المعرفة، وأن تنشر نوعاً من الإرشاد الخاص في مجالات الصحة العامة والزراعة كنوع من التعليم. ويستخدم هذا الشكل من التعليم خاصة في البلاد النامية، حيث لا يوجد العدد الكافي من المرشدين الزراعيين والصحيين، ففي هذه الحالة يصبح الفيلم ضروريًا لنشر المعارف العلمية.

8- تستطيع السينما أن ترفع من نوعية التعليم في المدارس، وذلك بعرض أفلام تستطيع أن تضفي الكثير من المعلومات الجديدة على الطلاب.

9- يمكن للسينما أن تسهم في تأهيل المعلمين، وأن تتيح إدخال مواد جديدة، وطرق تعليمية جديدة، تساعد في تدعيم قدرتهم التعليمية تجاه الطلاب.

10- يمكن للسينما أن تلعب دوراً في تعليم الطلاب تقنيات ومهارات جديدة، بل وتعيد توجيه سلوكهم الاجتماعي.

ما هي السينما الرقمية ؟؟

السينما الرقمية ببساطة هي تقنية جديدة في التسجيل والعرض، تتمثل في التعامل مع الصور بمبدأ الصفر والواحد (البت والبايت) أي التعامل مع الصور على أنها إشارات كهربائية ثنائية (رقمية) بدلاً من طبعها وتحميضها كيميائياً على ورق حساس .. تماما كما نلتقط الصور والأفلام في أجهزة الكمبيوتر أو الجوال ، إذ لا يوجد شريط ، بل لا توجد صورة ملموسة أصلاً ، ولكننا نراها ونتناقلها .. هذا ما يحدث مع السينما الرقمية ، فالكاميرا الرقمية تصور وتخزن المعلومات في ذاكرة إلكترونية موجودة بداخلها بكل هدوء بدلاً من ضجيج البكرات المزعج ، وحالما ينتهي التصوير ببساطة يمكن للمصور سحب المعلومات ونقلها إلى جهاز كمبيوتر عادي ثم العبث بها وتحريرها كما يشاء .. دون وجود أي شريط في كامل العملية الإنتاجية .. وهنا تظهر نقطة قد لا ينتبه لها الكثير : تطبيق السينما الرقمية سوف يعيد تعريف السينما من الأصل في القواميس ، وسيغير تعريف الكثير من المصطلحات المتعلقة بالكاميرا أو بعمليات صنع الفيلم .. فالفيلم المتحرك لن يعود مجموعة من الصور المتتابعة المطبوعة على شريط من مقاس معين ، الفيلم سيصبح مجموعة أرقام ثنائية .. المونتاج لن يكون في أجهزة ضخمة خاصة بالمونتاج بل في جهاز كمبيوتر عادي .. على أية حال ، هذه التقنية في التعامل مع الصور والأجسام المتمثلة في السينما الرقمية ، تسمح للمخرجين بالكثير من المميزات ، وتؤدي إلى طرق مختصرة كثيرة في الصناعة السينمائية سنذكرها فيما بعد .. والأهم أنها رخيصة جداً بل تكاد تعتبر بالمجان مقارنة بالكاميرات التقليدية وشرائطها باهظة الثمن .. كما أن إحدى أهم المميزات هو أنه ومهما تم عرض الفيلم الرقمي ومهما تم نسخه فإن سيل المعلومات ينتقل تماما كما هو في النسخة الأصل ، ما دام القرص الرقمي سليماً في الأساس ، بعكس لفافات الأشرطة الحساسة جداً والتي ينبغي التعامل معها بحذر ، إلى جانب أن تكرار عرضها أو نسخها أو تعرضها للغبار أو الحرارة أو المجال المغناطيسي يعرضها لخطر كبير يمكن أن يتسبب في إتلافها ..

ما هو فارق الجودة بين السينما الرقمية والتقليدية ؟؟

فيما يتعلق بصنع الأفلام رقمياً ، فإنك - ببساطة - تستطيع أن تصنع فيلماً رقمياً بشرط أن تمتلك ثلاث أشياء ، كاميرا فيديو رقمية سعرها يقارب الـ 2200 ريال سعودي تجدها في معظم الوكالات المعروفة مثل سوني و جي في سي و باناسونيك تكون مزودة بسلك USB + كمبيوتر شخصي + برنامج تحرير فيديو من البرامج المعروفة مثل .. (Premiere) لكن أول تساؤل سيخطر على ذهنك هو : هل سيكون الفيلم الذي أصوره بالجودة التي نراها في أفلام هوليوود ؟ .. والإجابة ستكون قطعاً لا .. أي شخص عادي سيلاحظ أن الفيلم المصور بكاميرا فيديو مثل هذه يختلف تماماً عن ذلك المصور بكاميرا سينمائية ، وأنه يشبه تصوير الكاميرات المنزلية العادية ولا يختلف عن صورة البرامج التلفزيونية .. والأسباب لهذا الاختلاف كثيرة أهمها الألوان ، كاميرات الفيديو الرقمية الرخيصة تختلف في تعاملها مع عمق الألوان وتركيزها ومجالها عن الكاميرات السينمائية .. كما أن هنالك سبباً مهماً قد لا يعلمه الكثير وهو أن كاميرا الفيديو تسجل بمعدل أسرع من الكاميرا السينمائية ، إذ يبلغ معدل سرعة التسجيل 30 كادراً في الثانية (ليس لجميع الماركات) ، بينما الكاميرات السينمائية - كما ذكرنا - تسجل بمعدل 24 كادراً وهو فرق كبير يجعل من الصورة السينمائية تبدو بطيئة مقارنة بكاميرات الفيديو .. إضافة إلى هذه الاختلافات ، هنالك اختلاف تقني يتعذر ذكره هنا وهو خاص بأهل الاختصاص ، لكنه ببساطة متعلق بتعامل كاميرا الفيديو العادية مع الحقل الذي تصوره ، فهي تجري عمليات معينة على الصور من أجل تتماشى لاحقاً مع نظام العرض التلفزيوني ، وهذا يسبب اختلافاً عن صورة الكاميرا السينمائية والتي لا تفعل ذلك لأن صورتها لا تعرض على التلفاز بل على شاشة السينما.

كل هذه الفروقات تساهم في وجود هذا الاختلاف الواضح بين الكاميرا السينمائية والكاميرا الرقمية العادية .. لكن هذا لا يعني أن الكاميرا الرقمية لا تستطيع بلوغ جودة الكاميرا السينمائية .. ولتحقيق ذلك يلجأ المخرجون الكبار إلى استخدام كاميرات رقمية أعقد من تلك الكاميرات البسيطة الموجودة في الأسواق ، وهي تكلف أموالاً أكبر بدون شك لكن لا تصل إلى الأسعار الخيالية لكاميرات هوليوود .. فجورج لوكاس استخدم كاميرا رقمية احترافية من نوع (Sony HDW-F900 HDCAM) مع عدسات من نوع (Panavision)بعيدة المدى ، هذه الكاميرا تصور كما تصور الكاميرات السينمائية الكبيرة تقريباً .. لهذا فإن من يبحث عن كاميرا رخيصة تؤدي ما تؤديه الكاميرات السينمائية التقليدية فهو لن يجد ضالته ، ولا حل له سوى أن يبحث عن كاميرات رقمية ذات سعر مرتفع .. والسؤال المهم الآن : لماذا لا تستطيع الكاميرا الرقمية الرخيصة الإتيان بجودة كاميرا رقمية كالتي جاء بها لوكاس ؟؟ .. والإجابة على هذا السؤال تجعلنا نلتفت إلى سبب انخفاض القيمة ، وفي الحقيقة فإن الفرق يتعلق بقدرة الكاميرا على تحويل الضوء الموجود في حقلها إلى إشارات رقمية ..

جامعة دمشق
كليَّة الإعلام
قسم الإذاعة والتِّلفزيون
السنة الثَّانية
الفصل الثَّاني

مقرر سينما ومسرح
الجزء (٢)

تأليف: د.لؤي الزعبي
رهف القصَّار

دمشق/ ٢٠١٩م – ٢٠٢٠م

السينما الصامتة

تعريف السينما الصامتة:

هي أفلام تعتمد على اللقطة السينمائية المعبرة، والتعبير المجازي في الصورة لغياب الحوار أو حتى الموسيقى فيها، لجأ المخرجون في هذا النوع من السينما إلى تكثيف المشاهد الرمزية ذات الدلالة المجازية لإيصال أفكارهم، مما جعلها قادرة على الوصول إلى جميع المشاهدين في العالم مهما اختلفت اللغات.

تاريخ السينما الصامتة:

لم يكن انطلاق السينما الصامتة يومًا مشهودًا أو حدثًا جللاً عند عرض الأخوين «لوميير» أفلامهما للجمهور عام ١٨٩٥ م، ففي خلال تلك الفترة كان هناك استمرار لمجموعة من التجارب والخدع الأولى التي كانت تستهدف تقديم صور متتالية مثل التمثيل الصامت المبهر ام ١٨٩٢م، لـ (إميل رينو)، وفيل فانتا سماجورياعام ١٨٩٨م لـ (إيتين جاسبار).

ظهرت السينما الصامتة عام ١٩٠٢م، بسبب افتقار السينما حينها لتقنيات دمج الصوت، واستمرت حوالي ٢٥ عاماً إلى غاية عام١٩٢٧م، حيث تم إنتاج آخر فيلم صامت، وتوزعت على مرحلتين ، الأولى امتدت إلى عام ١٩١١م وضمت أفلام مخرجين كبار أمثال جورج ميلي، وديفيد غريفث، وإدون بورتر، ولويس فويلا، وتلتها مرحلة ثانية نهائية امتدت إلى حدود عام ١٩٢٦، وتميزت بإضافة عناصر فنية جديدة لتلك السينما من مؤثرات صوتية لكن في غياب مطلق للحوار، وشملت مخرجين أمثال سيرجي إيزنستاين وباستون كيتون وشارلي شابلن.

وعرض حوالي أحد عشر ألف فيلم طويل صامت من إنتاج أميركي في الفترة من في سبتمبر/ أيلول ١٩١٢م حتى ١٩٢٩م، لكن مكتبة الكونغرس كشفت بواشنطن عام ٢٠١٣ أن حوالي ٧٠ % من الأفلام الأميركية الصامتة الطويلة مفقود حالياً.

ورغم توقف هذا النوع السينمائي، فقد عاد للظهور عام ١٩٥٤م بإنتاج فيلم صامت بعنوان "اللص"، وآخر عام ١٩٧٦م من إخراج ميل بروكس، لكنهما لم يحققا رواجا، كما ظهرت محاولة جديدة عام ٢٠١٢م، لإحياء هذه السينما من خلال الفيلم الفرنسي "الفنان" الذي توج بعدة جوائز في مهرجان " كان" السينمائي بفرنسا، لكنها تظل محاولات محدودة.

أُطلق على السينما الصامتة هذا الاسم لضعف التقدم والتطور آنذاك، حيث لم تكن هناك تقنية يمكن بواسطتها دمج الصوت بالصورة، عَجْزُ تلك الإمكانات ولد نوعًا من السينما اتسم بالتميز والانفراد، حيث رأى الكثيرون أن السينما في حينها قد وصلت إلى أقصى درجات النضج الإبداعي من خلال قدرة المؤدين والممثلين على إيصال

أقـــــوى الأفكـــــار بأقـــــل الإمكانـــــات وبـــــأعلى تـــــأثير، بالإضافة إلى ذلك، استطاع هذا الصمت أن يجد جمهورًا عريضًا لهذا النوع من الفن السينمائي، حيث لا تشترط المشاهدة معرفة لُغةٍ معينةٍ للتمكُّن من فهم أحداث العمل السينمائي، حيث إن الصمت هو اللغة المشتركة بين جميع البشر.

أصوات رافقت السينما الصامتة:

لم تكن السينما صامتةً بمعناها الحرفي، فقد صاحبت الموسيقى عرضَ الأفلام لمساعدة المشاهد على فهم ما يدور أمامه من لقطات، سواء أكان ذلك بالارتجال على آلة البيانو، أو من خلال المدونات الموسيقية الأوركسترالية لكبار الموسيقيين، ولكن في جميع الأحوال تعتبر الموسيقى رفيقة الدرب للفيلم الصامت والشاهد على نجاحاته.

وإلى جانب ذلك، كان يُصاحب عرض الأفلام الأولى وخاصة غير الروائية مُحاضرة أو مُنادٍ ليوضح قصة الفيلم، كما طوَّرت اليابان نظامًا عُرفَ باسم «البنشي» الذي يقوم بعملين هما التعليق على الحدث والنطق بالحوار، وبفضل هذا النظام بقي الفيلم الصامت في اليابان فترة أطول عن البلدان الأخرى التي انتقلت إلى الفيلم الناطق .

استوديوهات الإنتاج الصامت

مثّل عام ١٩١٠ م نهضة هوليوود، بدأ التركيز على الإنتاج في استديوهات مُتسعة أشبه بالمصانع، حيث تم تجميع كل جوانب العمل بدءًا بالإنتاج ومرورًا بالدعاية والتوزيع ووصولاً إلى العرض داخل نظام جديد عُرف ب (نظام الاستديو).

لقد تطورت السينما على نحوٍ سريعٍ في العقدين الأولين من سنين وجودها، فما كان في عام ١٨٩٥ م مُجرَّدَ شيءٍ جديدٍ أصبح مع عام ١٩١٥ م صناعةً راسخة.

ولم تكن الأفلام الأولى تزيد عن لقطاتٍ خاطفةٍ مُتحركة مدتها دقيقة واحدة، ومع عام ١٩٠٥ م، امتد طولها بين خمس وعشر دقائق، ومع أوائل عقد ١٩١٠ م تظهر أول أفلام روائية طويلة، إن سينما هذه الفترة من منتصف سنوات ١٨٩١ م إلى منتصف سنوات ١٩١٠ م يُشار إليها أحيانًا على أنها سينما (ما قبل هوليوود).

بين عاميّ ١٩٠٧ م و١٩١٣ م، بدأت صناعة الفيلم في الولايات المتحدة الأمريكية وأوروبا منافسة المشروعات الرأسمالية الصناعية المعاصرة، ولقد ازداد التخصص عندما أصبح الإنتاج والتوزيع والعرض مجالات منفصلة ومُتميزة، وعمدت أفلام تلك الفترة إلى تقديم نصوص سردية روائية مُتماسكة من داخلها، وبلغ متوسط الفيلم ألف قدمٍ طولاً، ويستغرق عرضه حوالي خمس عشرة دقيقة، وفي عام ١٩٠٧ م وحدها تم إنتاج ما يُقارب ال ١٢٠٠ فيلم .

كان على البلدان الأخرى حينها أن تحاكي هذا التقدم الهوليوودي لكي تدخل في مضمار المنافسة، همن التوزيع والعرض لأفلام هوليوود على الانتشار العالمي المُتسع للسينما، واجتاح إنتاج الأفلام الروائية الطويلة المدن، فأصبح لكل دولة بصمتها في تاريخ هذه السينما الصامتة مثل دول النمسا والدنمارك وفرنسا وألمانيا واليونان والمجر واليابان والنرويج وبولندا ورومانيا وروسيا والولايات المتحدة الأمريكية ويوغوسلافيا، إلى جانب أستراليا التي أُنتج بها أول فيلم روائي عالمي مدته أطول من ساعة زمنية .

وبحضور الحرب العالمية الأولى إلى المشهد، بدأت في نشر تأثيراتها، حيث ساهمت في نمو الاستديوهات، ومهدت الطريق للهيمنة الأمريكية في فترة ما بعد الحرب، ولعب الفيلم دورًا واضحًا في تشكيل المشاعر العامة نحو الصراع، وفي تشكيل جمهور يتفهَّم معنى الحرب

نجوم السينما الصامتة:

ومن أشهر نجوم السينما الصامتة روبرت فلاهيتي، الذي قدم أول فيلم تسجيلي حمل معالم الفيلم الوثائقي، وديفيد غرافت، الذي استطاع أن يحقق المفهوم العام لكلمة السينما، وشارلي شابلن، أشهر نجوم السينما الصامتة، والثنائي الكوميدي لوريل وهاردي.

وقد نجح هؤلاء وغيرهم في إنجاز أفلام صامتة تفوقت في قوتها على الحوار، إضافة إلى شخصية "مستر بين"، التي يجسدها الممثل البريطاني روان أتكينسون منذ تسعينات القرن الماضي .

لقد لمع نجم هؤلاء الرواد في سماء هذا الفن، وشكَّلوا بطاقة هويةٍ له، واستطاعوا أن يسجِّلوا أنفسهم كأيقوناتٍ حُفِرَت في ذاكرة الجمهور، في حقيقة الأمر.

السينما الصامتة في مصر

كانت مدينة الإسكندرية بحكم طبيعتها الجاذبة لكل ما هو جميل وآخاذ، أول المدن المصرية التي وصل على أرضها اختراع السينما، حيث تم عرض شرائط السينما التي صنعها الأخوان لوميير في يوم الخميس ٥ نوفمبر من عام ١٨٩٦ م، لتصل بعد ذلك إلى القاهرة في اليوم الثامن والعشرين من نفس الشهر، لتحقق المشاهدة نجاحًا كبيرًا يؤذن بميلاد جديد.

ثم بدأ الأخوان لوميير يفكران في تصوير المدن المصرية لعرضها على المُشاهد الفرنسي والأوروبي لتزداد متعة المشاهدة بما يقدمونه في هذا الاختراع العجيب، ليبدأ الأخوان بإرسال بعثةٍ إلى مصر عبر بوابتها الإسكندرية ليتم التصوير، لتتمكَّن البعثة من تصوير خمسة وثلاثين فيلمًا قصيرًا، ليتم إيفاد بعثةٍ أخرى بعد تسع سنوات

لتصوير أفلامٍ أخرى تمزج هذه المرة بين جمال المناظر وعرض صورٍ حيَّةٍ للجمهور المصري بما يشتمله من فكر وعادات وتقاليد.

وكما بدأت السينما في العالم وثائقيةً، كان هو الحال كذلك في مصر، حيث أُعتبرت البداية الحقيقية للسينما المصرية في عام ١٩٠٧ م مع فيلم (زيارة جناب الباب العالي للمعهد العلمي في مسجد أبي العباس)، حيث تم عرضه مقابل تذاكر مدفوعة الأجر، ، وكان هذا الفيلم مشروعًا مِصريًّا خالصًا صنعه كلٌّ من (عزيز بندرلي) و(أمبرتوملافاس دوريس)، أجنبيًّا المولد مِصريًّا الإقامة، حيث تم الطبع والتحميض على أرض مصر، ونجح الفيلم، لتتوالى بعده عدد من الأعمال السينمائية الوثائقية.

ثم يتجه عددٌ من المتحمسين لفن السينما نحو صناعة الأفلام الروائية القصيرة، فيُسجِّل النقاد عددًا كبيرًا من الأفلام وصانعيها، ففي عام ١٩١٨ م قام مُصورٌ إيطالي يدعى «لاريتشي» بإخراج فيلمٍ فكاهيٍّ قصيرٍ اسمه «مدام لوريتا»، قام ببطولته الفنان فورزي الجزايرلي وابنته إحسان الجزايرلي، مع عدد من مُمثلي فرقة (الجزايرلي) التي كانت تعمل وقتئذٍ على مسرح (دار السلام) بحي الحسين، صُوِّرَت كل مناظر الفيلم في الشوارع، لأنه لم تكن هناك في ذلك الوقت استديوهات سينمائية بالقاهرة.

كان من أكثر من عملوا في بدايات السينما تميُزًا (محمد بيومي) الذي أخذ ينهل من المعلومات التي تتوافر بين يديه حول هذا الفن، إلى جانب اطلاعه على السينما الألمانية عندما كان هناك، ليستفيد بذلك كله في صنع فيلمه الروائي الأول (برسوم يبحث عن وظيفة) عام ١٩٢٣ م، الذي أوكل فيه البطولة لصديقه الفنان (بشارة واكيم) وكذلك في فيلمه الروائي القصير الثاني (الباشكاتب) ١٩٢٤م، الذي كان بطله (أمين عطا الله) أحد ممثلي المسرح الكوميدي في ذلك الوقت، ليقدم بعدها عدداً من الأفلام التي تشهد على فضله في هذا الفن.

أهم رائد في السينما الصامتة:

شارلي شابلن.. صعلوك الفن:

كان تشابلن واحدًا من أعظم كوميديي السينما الصامتة، لم يكن ذلك الطفل الصغير الذى عانى ويلات الفقر والحرمان وسوء المعيشة يعلم أن أيامه القادمة ستجعل منه واحدًا من أعظم كوميديي السينما الصامتة إن لم يكن الأفضل، وبطلًا في عيون محبيه، وفنانًا تُباع صوره وتماثيله ويتشبَّه به الناس في ملبسه وطريقة كلامه التمثيلية.

كان تشابلن واحدًا من أكبر المدافعين عن السينما الصامتة، ورافضًا لدعوات التحول إلى السينما الناطقة عند ظهورها في ثلاثينيات القرن العشرين، فكان نتاج ذلك إغناء السينما العالمية بتراث هائل من الأعمال التي ضاع معظمها بفعل عوامل الزمن، وبقي بعضها شاهدًا على براعة هذا الرجل الذي خاطب قلوب الكثيرين بما يستهويها.

تنقَّل بين العديد من شركات الإنتاج الأمريكية بأجور متنامية نحو الأعلى، حتى أسس شركته الخاصة(يونايتد آرتست) مع كلٍّ من (دوجلاس فيربانكس) و (ماري بيكفورد) و(ديفيد وورك جريفيث)، لتُمثِّل ثورةً جديدةً في عالم السينما الصامتة، حيث كانت شركات الإنتاج هي المتحكم الرئيس في المُمثلين.

على مدار سنوات عمله الفني، لم يكن هدف تشابلن إضحاك الجماهير وإسعادهم فحسب، بل كان يدعوهم من خلال أفلامه إلى التفكر والتأمل في مناحي الحياة التي يعيشونها، وكل ما يدور حولهم من إرهاصات تولدت في المجتمع، فنجده يقدم رؤية كوميدية للحرب العالمية الأولى في فيلم (أسلحة الكتف – Shoulder Arms)، ويشن هجوماً على العصب الديني قس (المهاجر- The immigrant)، وغيرها من الاعمال التي عبر فيها عن التطور الذي بد يشهده العالم مثل دخول الآلة في الصناعة والاستغناء عن الغنسان من خلال فيلم (الازمنة الحديثة – Modern Times).

من هو شارلي شابلن؟ (١٨٨٩-١٩٧٧)

السير تشارلز سبنسر تشابلن، ممثل كوميدي إنجليزي، مخرج ملحن كاتب سيناريو ومنتج، ذاع صيته في زمن الأفلام الصامتة، أصبح شابلن أيقونة في جميع أنحاء العالم من خلال شخصيته الشهيرة (المتشرد) ، (الصعلوك أو المتسَكِّع)، ويعتبر احداً أهم الشخصيات في تاريخ صناعة السينما.

كان (تشابلن) في معظم أفلامه يكتب، يخرج، ينتج، يحرر ويلحن الموسيقى، وكان يبحث عن الكمال، فقد مكنته استقلالية المالية في قضاء سنوات في التطور والإنتاج التصويري.

يقول تشابلن: (لم أكن أملك أي فكرة في خصوص أي مكياج أضع، لم أرد أن أظهر كصحفي في نشرة إخبارية، لكن في طريقي لخزانة الملابس فكرت أن أرتدي سروال فضفاض، حذاء كبير، عكاز وقبعة. أردت أن يكون كل شيء متناقضاً: السروال الفضفاض، المعطف الضيق، القبعة الصغيرة والحذاء الكبير، كنت مترددا أكون بمظهر شخص كبير أو شاب، لكن تذكرت أن الجمهور كان ينتظر مني أن أكون بمظهر شخص أكبر عمراً، لذلك أضفت شنب صغيراً وذلك ليضفي على الشخصية الكبر في العمر دون إخفاء تعابيري.

أهم خصائص أعمال شارلي شابلن:

١- تميزت أفلامه بالكوميديا التهريجية مع العاطفة، غير أن العاطفة كانت موظفة بشكل صحيح، وخلت أفلامه من الإغراء او المشاهد الساخنة، التي توضع فقط بقصد الجذب والإثارة، فكل مشهد كان موظف بشكل صحيح ودقيق.

٢- لا يمكن الاستغناء عن أي لقطة أو مشهد في أفلام شابلن نظرأ للتراكم الحدثي الذي بني عليه الفيلم.

٣- الاعتماد على اللقطات المتوسطة أو الطويلة، لذلك لم تظهر حركات العيون بشكل واضح في أعمال شابلن.

٤- تجسد في أعماله نضال المتشرد ضد الشدائد، ويحتوي العديد منها على المواضيع الاجتماعية والسياسية، فضلا عن العناصر التي تتعلق بالسيرة الذاتية.

٥- أهم ما ميز أداء شابلن هو الاعتماد على قدميه في التمثيل للتعبير عن معظم الحالات التي يمر بها ومنها:

- خطوات سريعة: تميز شابلن بحركات قدميه السريعتين، وطريقة في الركض، ترتفع فيها ساقيه عن الأرض بطريقة فكاهية للتعبير عن الهروب من المأزق.
- خطوات طويلة بطيئة للتعبير عن محاولة الهروب بخفة دون أن يشعر الطرف المطارد لشابلن في المأزق.

- خطوات متشابكة: ارتجاف القدمين وتشابكهما باستمرار للتعبير عن التوتر والخوف نظراً لمواجهة المأزق، وأوضح ما تظهر هذه الحركات عند وصول شابلن إلى الذروة الدرامية.

حركات أخرى أكثر منها شابلن في أفلامه:

- ضم اليدين: للتعبير عن الشكر او التوسل.
- تشابك الأيدي مع الطرف الآخر: للتعبير عن تعثر الحصول على حل.
- فتح العينين: للتعبير عن الدهشة والخوف والصدمة.

كيف أدى شابلن أدواره الصامتة؟

وفق مرحلتين:

١- **صامت دون كتابة مرافقة:** امتازت أفلامه في وقتها بأنها أقرب إلى سرد حدثي، منها إلى قصة متكاملة، فكانت عبارة عن استعراض لبعض الأحداث، دون وجود حبكة واضحة، وصراع، وقفلة للحكاية الفيلمية.

٢- **صامت مع كتابات مرافقة:** هو عبارة عن سرد روائي للأحداث يتخلله كتابات على لوحة سوداء، على لسان الشخصيات، بين كل مجموعة من المشاهد وأخرى، فيها حكمة أو عبرة.

أقسام الفيلم عند تشارلي تشابلن:

١- مأزق كبير: يمر به شابلن وتدور حوله أحداث الفيلم.
٢- صديق مرافق: غالباً يكون مع شابلن صديق يحاول أن يساعده على التخلص من هذا المأزق.
٣- حبكة: أحداث محبوكة وفق فكاهة درامية، تقدم دليلاً مقنعاً للظرف الذي يمر به شابلن.
٤- صراع: خير وشر، محاولات مستمرة من شابلن لتجاوز المازق، وكلما قارب على النجاة وقع في مطب جديد.
٥- حرق أنفاس: يلجأ إليها شابلن من خلال إيهام المشاهد أنه نجح في الحل
٦- الذروة: نقطة حدثية يصل إليها شابلن موجهاً رسالة للمشاهد أن الحل بات مستحيلاً.
٧- الحل المبدئي: ملجأ مؤقت يستخدمه شابلن لحل الذروة التي وصل إليها، غير انه ليس حلاً نهائياً..

٨- تجدد المأزق: يعاود شابلن الدخول في معترك الأزمة، بعد أن أقنع المشاهد أنه شارف على النجاة.
٩- الحل النهائي: يأتي بعد أن وصل المشاهد إلى قمة الاندماج مع المشهد السينمائي، وشارك شابلن جميع مخاوفه.
١٠- نهاية عاطفية: نهاية سعيدة مغلفة بعاطفة واضحة، تجعل المشاهد يشارك شابلن نشوة الانتصار على المأزق والخروج منه.
١١- عبرة واضحة: لدى كل فكرة روائية قدمها شارلي شابلن عبرة واضحة، قد يستنتجها المشاهد، أو يشير إليها شابلن بشكل علني في أفلامه.

مراحل هامة في حياة شابلن:

١- أدخل معه الطفل جاكي كوجان (جون)، بعد أن حرم من طفله نتيجة طلاقه من زوجته الاولى، وكان الطفل عمره أربع سنوات شارك شابلن في أفلامه.

٢- لقب بأيقونة السينما الصامتة.

٣- خلال عام١٩١٥، أصبح "تشابلن" ظاهرة ثقافية، امتلأت المتاجر ببضائع تحمل شكله، وظهر في الرسوم المتحركة والقصص الفكاهية المصورة، وكتبت عنه العديد من الأغاني.

٤-عام ١٩٧٢ حصل على جائزة الأوسكار الفخرية تكريماً لأعماله الخالدة.

مستر بين:

مسلسلٌ بريطانيّ كوميدي من تأليف روان اتكينسون ريتشارد كورتيس، ومن بطولة اتكينسون في الدور الرئيسي.

يتكوّن المسلسل من ١٥ حَلقة قام أتكينسون بالمُشاركة في كتابتها ، بثت بين عامي ١٩٩٠، ١٩٩٥.

ابتَكر أتكينسون الشخصيّة أثناء دراسَته الماجستير في الهندسة الكهربائية، جامعة أوكسفورد ، ويحكي المُسلسل عن مستر بين، الذي يوصَف بأنّه طفلٌ في هيئة رجلٍ كبير وعلى المشاكل التي تحصُل معه والمواقف التي يتعرّض لها أثناء أدائه للمهام اليوميّة والتي ينتُج بسببها مواقِفُ ظريفة. نادِراً ما يتكلّم مستر بين، ويعتَمد على إنشاء نُكتِه على تفاعُله مع الأشخاص الآخرين والحلول غير العاديّة لمواقفه الغريبة. وقد استُمدّت حركاتُ الشخصيّة من المُمثل جاك تاتي، الذي مَثّل في السينما الصامتة.

أدّى أتكينسون الشخصيّة في مهرجان *Just for Laughs* في مونتريال في كندا عام ١٩٨٧. ويُذكر أنّه حينما وزّع المسؤولون جدوَل الفعاليّات، طلبَ منهم أتكينسون وأصرّ على أن يضعوا فقرَته ضمن من يتكلّم الفرنسيّة رغم عدم تكلّمه هذه اللغة، ولكنّه أخبرهم أن فقرَته لا تحوي أيّ كلام. وكانَ الهدفُ من وراء ذلك:

أرادَ أتكينسون رؤيَة مدى تفاعُل الجمهورِ الذي لا يُحسِن الإنجليزيّة مع الشخصيّة، كما أرادَ معرفة ردود أفعالهم مع الكوميديا الصامتة.

يُذكر أن اسم الشخصيّة لم يختاروه إلا بعدَ الانتهاءِ من الإنتاج، وكانَت هُناك العديد من المُقترحات حولَ الاسم جميعُها تتعلق بالخضار مثل اسم مستر كوليفلور -التي تعني قرنبيط-، ثُمّ استقروا على اسم مستر بين -التي تعني فاصولياء.

ولعلّ أكثر ما سبب انتشار الشخصيّة وشُهرتها هو عدم اعتمادُهم على الكلام، بل اعتمادُهم على حركات وردود فعل الشخصيّات، مما سمح ببيع الحقوق حولَ العالم بدون أي تغيير.

قدمت من مسلسل مستر بين ١٥ حلقة، مدة كل منها ٢٥ دقيقة، وأنتج منها أفلام كرتونية، أنتجت نسخة كرتونية من برنامجه، حملت نفس الاسم ولاقت شهرة كبيرة، بيع البرنامج إلى بلدان عدة، بسبب عدم الحاجة إلى عمليات الترجمة أو الدوبلاج .

يدرج برنامج مستر بين ضمن كوميديا الموقف، لأنه يعتمد على المواقف المحرجة التي تواجه شخصية البطل وطريقة تعامله معها، ولأن مستر بين خال تقريباً من الكلام، اعتمد على لغة جسد الممثل، الذي أبدع في ادائه التمثيلي.

وأهم اللغات التي لجأ إليها بين في أدائه:

١- **العين: استخدم مستر بين:**

- تقلب العين للإشارة إلى الملل والنعاس.
- توسيع العين للإشارة إلى الدهشة والصدمة.
- النظر من تحت الرموش للإشارة إلى اللوم او السخرية.
- تضييق العين للإشارة إلى التركيز.
- النظرة المختلجة للإشارة إلى التوتر.
- النظرة الجانبية مع ضم الشفاه: الغيرة من الند.

- النظرة المحيطية مع خفض الرأس: للتأكد من سرية أفعاله.

٢- الفم: اعتمد مستر بين كثيراً على فمه في التعبير عن المواقف، ومن الحركات التي استخدمها:

- رفع طرف الشفة العليا للتعبير عن النفور.
- مد طرف اللسان للتعبير عن البلاهة .
- مد اللسان كاملاً للتعبير عن الاشمئزاز.
- مط الشفة السفلى لتتجاوز الشفة العليا تعبيراً عن احتدام الموقف .
- ابتسامة الشفاه المفتوحة: سعادة غامرة.

٣- القدمان: اعتمد مستر بين على المشي بطريقة الطفل مقوس الساقين، وبقدمين متداخلتين نحو الداخل، وانتقد بشدة واعتبره البعض انه يقلد الأطفال المصابين بالشلل الدماغي، استعاض عنها بالمشي والركض بجسم ثابت للإشارة إلى البلادة الفكرية، ومن حركات القدمين:

- رجفة القدمين بشكل مبالغ: للتعبير عن التوتر والخوف.
- وضع ساق فوق أخرى: للتظاهر بالاتزان وشغل المكان والثقة بالنفس.

٤- اليدان: استخدم مستر بين أسلوب بعثرة اليدان وهذا يعني تحريك اليدان بشكل عشوائي وبشكل مبالغ فيه وتلويح الكافين في السماء لدرء الضرر عنه.

٥- الحاجبان: أكثر مستر بين من:

- تقطيب الحاجبان: إشارة إلى العصبية.
- تقطيب الحاجبان مع فتح الفم: الصدمة.
- رفع الحاجبان مع ابتسامة الشفاه المطبقة: الرضا عن النفس.

٦- حركات أخرى:

- ابتسامة الشفاه المطبقة وإغلاق العينين وتكتيف اليدين : نشوة الانتصار.
- حك مؤخرة الرأس: التفكير.
- فتح الفم بشكل مبالغ، مع إطباق العين نصف إطباق: سعادة غامرة

كيفية مواجهة مستر بين لمشكلاته:

١- بعقلية الذكي المغفل فهو غير متجاهل، ولديه الحلول لكل شيء لكنه يختار الأدوات غير المناسبة.
٢- طيبة قلب، هدوء وسيطرة على الأعصاب.
٣- التودد إلى الطرف الأقوى خوفاً منه .
٤- محاولة الظهور بهيئة البطل القادر على تجاوز وقهر كل الصعاب.
٥- قبول يد العون من الند، وعدم التشبث بالخلاف الدائم.
٦- ارتباك كبير في مواجهة الحبيبة، وسعي دائم للحصول على رضاها، والظهور بمظهر العاشق المرتبك.

ملاحظات نقدية وجهت للعمل:

١- استخدم مؤثر الضحك أكثر من الموسيقا للتعبير عن خفة المواقف، واعتبر ذلك في بعض الاحيان نقطة ضعف درامية.
٢- أثبتت جميع الدراسات أن سر نجاح مستر بين هو إتقانه للغة الجسد، ولطافة تعابير وجهه على الشاشة التلفزيونية.
٣- أعاد تجديد السينما الصامتة بعد ركود دام لسنوات عدة، وأطلق عليه (عبقري السينما الصامتة).

جامعة دمشق
كليَّة الإعلام
قسم الإذاعة والتّلفزيون
السّنة الثّانية
الفصل الثّاني

مقرر سينما ومسرح

الجزء الثَّالث

تأليف : د.لؤي الزّعبي
رهف القصَّار

دمشق / 2019م – 2020 م

سينما الرُّسوم المتحركة
والت ديزني

يعشـقه الكبار قبل الصـغار، لقدرته الخارقة على الإبداع، والتي مكنته من وضـع بصمته الفريدة في عالم قصص الخيال للأطفال، إنه رجل الأعمال الأمريكي والت ديزني، الذي قاده شـغفه بالرسـم وطموحه باعتلاء القمة، إلى اجتياز العديد من العقبات؛ حتى أسس مؤسسة "ديزني" العالمية.

والت ديزني:

من أكبر شركات وسائل الإعلام والترفيه في العالم، تأسست الشركة عام 1923، من قبل الأخوان والت وروي ديزني في شكل إستوديو لفن التحريك (الأنيمايشن)، وكما أنه أصبح واحداً من أكبر إلاستوديوهات هوليود.

البداية:

ولد والت ديزني؛ (والتر إلياس) بولاية شـيكاغو بالولايات المتحدة الأمريكية عام1901، وكان لديه ميول فنية واضحة؛ إذ كان يتمنى أن يصبح رسامًا شهيرًا في مجال الرسوم المتحركة (الكرتون).

على الرغم من براعة (والت) في رسـم الكاريكاتير، إلا أن أعماله لم تلق إقبالًا أو تشـجيع من مسـؤولي المؤسـسـات الصـحفية في ولايته، لم يستسلم (والت)، وهاجر إلى مدينة (كنساس)، وعمل رسامًا توضيحيًا للإعلانات والكتالوجات لدى إحدى الشركات، ثم التحق بوظائف أخرى.

لم يتمكن والت من الظهور بشكل واضح في عمله الجديد حتى جاءته فرصة العمل بشركة (تكساس سيتي فيلم آد) لدعاية الأفلام، حيث تفرغ والت للعمل في الشركة الجديدة، وأثبت جدارته وبراعته في مجال رسوم الكاريكاتير، واكتسب خبرة جيدة أهلته للتفكير في إنشاء مشروعه الخاص .

مدينة والت ديزني الترفيهية:

منذ عام 1940 وديزني يفكر ببناء مدينة ترفيهية ليستمتع العاملين وعائلاتهم بوقت فراغهم فيها، مع مرور الوقت، كبر ذلك الحلم المتواضـع حتى أصـبح ديزني لاند.

وكانَ هناك مدينتين مصدر إلهام لمشروع ديزني:

الأولى: أرض الخيال بأوكلاند كاليفورنيا، والتي أُنشِئت عام 1950.

الثانية: حدائق تيفولي بالعاصمة الدانماركية كوبنهاغن.

ورغب (ديزني) بإنشـــاء (حديقة ديزني لاند) بجمهورية الأطفال الواقعة بمانويل جونيت، لابلاتا، الأرجنتين، وقام بافتتاحها عام 1951، بالرغم من أن البعض اعتبرها محض أسطورة.

في عام 1952م، أنشأ ديزني فرعاً جديداً لشركته للتعامل مع تخطيط وبناء المدينة الترفيهية، شـــركات ويد(حيث جمع الأحرف الأولى لاســـمه والت إلياس ديزني). شارك بعض العاملون بالاستوديو بالمشروع كمصممين ومهندسين، ثم بدأ إنشاء ديزني لاند في الواحد والعشـــرين من يوليو عام 1954، وافتُتِحت أبوابها أمام الـــجـــمـــهـــور فـــي الـــثـــامـــن عشـــــر مـــن يـــولـــيـــو عام1955م.

حين بدأت شـــركة والت ديزني للإنتاج بإنشـــاء ديزني لاند، أبدت اهتمامها أيضـــاً بمجالات أخرى لصـــناعة الترفيه، يُعَد جزيرة الكنز (1950) أول فيلم واقع حقيقي للشـركة، والذي مالبثَ أن تبعتهُ أفلام أخرى: 20000 ألف فرسـخ تحت الماء في سينماسكوب (1954)، كلب الشاجي (1959) ومصيدة الوالدين(1960)

أدركت شـــركة ديزني مبكراً أهمية التلفاز، فأنتجوا أول برنامج تليفزيوني عام 1950، ساعة في أرض العجائب.

رعى ديزني برنامج يُدعى (ديزني لاند) على سـلسـلة قنوات إي بي سـي بهدف الترويج لمدينته الترفيهية الجديدة، وقام ببثّ سلسلة أفلام قديمة أيضـاً، يُعَد برنامج نـادي ميكي مـاوس أول برنـامج تليفزيوني يومي، مع تغيير الاســـم مراراً، حتى بدايات عام 1990.

أدت توســعات الاســتوديو وتنوع مجالاته إلى قلة اهتمام ديزني بقســم الرســوم المتحركة، حيث أوكل مهام أكثر في كل مرة إلى رســـاميه وبثقة، والذين أُطلِقَ عليهم اسـم (العجائز التسـع)، بحياة ديزني، ابتكر قسـم الرسـوم المتحركة أفلاماً طويلة متنوعة حققت نجاحاً كبيراً مثل: النبيلة والشـــارد (في ســـينماســـكوب عام 1955)، 101 كلب (1961)، الأميرة النائمة (ســوبرتكنيراما 70 عام 1959) والسـيف العجيب (1963)، واسـتمر إنتاج الأفلام القصـيرة حتى عام 1956، ثمّ قرر ديزني إغلاقـه، ومنـذ ذلـك الحين قـدموا بعضـــــاً منهـا ولكن بشـــكـلٍ متقطع.

في بداية حقبة الستينات، حققت إمبراطورية ديزني نجاحاً عظيماً، وأصبحت شركة والت ديزني للإنتاج هي الشركة الأهم والمتخصصة في الترفيه العائلي بالعالم، بعد عدة عقود من المحاولات، حصل ديزني أخيراً على حقوق كتاب مربية بقوى سحرية للروائية باميلا ترافيرز، وفي عام 1964، تمّ افتتاح فيلم ماري بوبينز، والذي جمع بين الرسوم المتحركة والواقع الحقيقي، وقد حقق نجاحاً كبيراً لمصنع ديزني، وتم ترشيحه لجائزة أفضل فيلم بالأوسكار، ولكنه خسر أمام فيلم (سيدتي الجميلة)، بنفس العام، قدم ديزني عدة تطورات بالمعرض العالمي بنيويورك، من بينها الشخصيات السمعية-المتحركة، والتي استُخدِمَت فيما بعد كعامل جذب لديزني لاند وأيضاً من أجل مشروع المتنزه الجديد بالساحل الشرقي، والذي خطط له ديزني مذُ افتتاح ديزني لاند.

في عام 1965، تم الإعلان عن بناء المتنزه الجديد، عالم ديزني، بالقرب من أورلاندو بفلوريدا، وتم افتتاحه بعد وفاة ديزني بفترة وجيزة، كما اهتم ديزني بافتتاح منتجعاً للتزلج(منتجع ديزني مينيرال كينج للتزلج)، ولكن بالنهاية تمّ إلغاء المشروع بسبب احتجاج المنظمات البيئية.

ديزني في تاريخ الرسوم المتحركة

من الصعب أن نغفل عن مكانة وأهمية والت ديزني في تاريخ سينما الرسوم المتحركة، فقد كان الأول باستخدام عدة ابتكارات فنية بسينما الرسوم المتحركة مثل الصوت، الألوان أو الكاميرا متعددة الوظائف، خلال اثنتا عشرة عاماً (بين 1928 و1940)، استطاع ديزني أن يحوّل الرسوم المتحركة المهملة إلى شكلٍ من أشكالِ الفنون المتطورة، وحظي ديزني بفريقٍ من فناني الرسوم المتحركة من الدرجة الأولى، والذين تمتعوا بعدة مزايا، ولكن بالرغم من ذلك، كانوا دائماً مبهمين نظراً لأن شركة الدعاية والإعلان استنتجت أن ديزني بنفسه هو الكاتب الفعلي والوحيد للجميع الأفلام، وتُعَدّ حالة إيويركس هي المثال النموذجي لذلك الوضع، فبالرغم من أهميته في صناعة الأفلام القصيرة الأولى بالشركة، وابتكار ميكي ماوس، إلا أنه بالكاد يكون معروفاً حالياً.

صرَّح ديزني في عدة مناسبات وبمنتهى الصراحة أن هدفه كان الوصول لأكبر عدد ممكن من الجماهير فوق أي اعتبار لنوع الفن، بالرغم من أن الكثير من أفلامه كانت من روائع سينما الرسوم المتحركة، إلا أن تملُّق الذوق العام أدى مع الوقت إلى ظهور ميل للفن الهابط والعاطفة المبالَغ فيها، وبعد وفاة ديزني، استمرت الرسوم المتحركة لشركة والت ديزني على نفس الخُطى، نتج عن نجاح أفلام ديزني أن جزءاً كبيراً من الجمهور اعتبر أن أفلامه هي الطريقة الوحيدة الممكنة لصناعة أفلام الرسوم المتحركة، وقد أدى ذلك إلى إعاقة ظهور مقترحات

بديلة داخل سينما الرسوم المتحركة بشكل كبير.

أيديولوجية والت ديزني:

1-أسلوب الحياة الأمريكية: ارتكزت أيدولوجية والت ديزني، على الدفاع بشكل كامل عن قيم أسلوب الحياة الأمريكي، والتي شكَّلت لديه اعتقاداً راسخاً، كانت الأيدولوجية الاستعمارية الجديدة تكمنُ في أفلام ديزني التي تمَّ تسليط الضوء عليها، من بينها ما كتبه آريل دورفمان وأرماند ماتيل آرت بمقالتهم المشهورة: كيفية قراءة البط دونالد عام 1971م.

2- التعاطف مع الأنظمة الفاشية الأوروبية: وذلك خلال السنوات التي سبقت الحرب العالمية الثانية، فقد التقى بموسيلليني في روما مرة أو مرتين خلال 1930 ، كما أنه رافق محامي الشركة، جونثر ليسسينج، إلى مسيرات بوند الألمانية الأمريكية، وهي منظمة أمريكية مؤيدة للنازية، مما يُعَدّ دليل على مساعدته وتعاطفه مع النازية.

وإن كان ديزني قد أبدى تعاطفه مع الأنظمة الفاشية، فقد أنكر حالما دخلت بلاده الحرب ضد دول المحور، أثناء الحرب تعاون ديزني مع الحكومة لصنع العديد من الأفلام الدعائية، من أبرزها الفيلم القصير (دير فورهور فيس)، والذي ظهر فيه كل من هيتلر، موسيلليني وهيروهيتو برسوم كاريكاتورية وانتهى بقصيدة عن فضائل الديموقراطية.

3- معاداة السامية: في بعض الأحيان وُصِفَ ديزني بأنه معادٍ للسامية، وذلك لأنّه أظهر اليهود كشخصيات نمطية وحاقدة في بعض أفلامه القصيرة عام 1930، وتحديداً بفيلم الخنازير الثلاثة عام (1933م).

4- معاداة الشيوعية: مما لاشك فيه أن ديزني كان معادٍ للشيوعية بشدّة، وذلك بسبب إضراب عام 1941 بنسبة كبيرة، حيث عزا ذلك إلى مناورات الحزب الشيوعي الأمريكي للسيطرة على مجال صناعة السينما. ووفقاً لشهادته أمام لجنة الأنشطة الغير أمريكية، صرّح بأنه يعتقد اعتقاداً راسخاً بأن الشيوعية شكّلت تهديداً خطيراً لأسلوب الحياة الأمريكية.

والت ديزني وجوائز الأوسكار:

على مدار حياته المهنية كمنتج أفلام سينمائية، فاز ديزني باثنان وثلاثين جائزة أوسكار، أربعٌ منهم كانت فخرية، 12 من تلك الجوائز مُنِحَت لأفلام الرسوم المتحركة القصيرة، وهي الفئة التي اكتسحت إنتاجات ديزني تقريبا خلال عقد

عام 1930؛ فمن غير المعروف عن ديزني حقيقة حصـوله على عشـرة تماثيل لإنتاجه أفلاماً بصـورة حقيقية (من بينها فيلمين طويلين)، فئة أفضـل فيلم قصـير بصورة حقيقية، أفضل فيلم وثائقي قصير، وأفضل فيلم وثائقي طويل. لم يحصل ديزني قط على جائزة أفضـــل فيلم طويل، على الرغم من أن فيلم ماري بوبينز كان ضمن الأفلام المرشحة قبل موت ديزني عام 1965. لاتوجد فئة أفضل فيلم رسـوم متحركة طويل، فلم يتم وضـع تلك الفئة قبل عام 2001، وبالتالي لم تفز أي من كلاسـيكيات ديزني الطويلة بالتمثال باسـتثناء فيلمين: جائزة الأوسـكار الفخرية لفيلم بياض الثلج عام 1939، وجائزة الأوســكار الفخرية لفيلم فانتازيا عام 1942.

جائزة الأوسـكار لأفضـل فيلم رسـوم متحركة قصـير : فيلم أشـجار وورود وهو إنتـاج (1932م)، وربح الجـائزة (1932م)، وفيلم الخنـازير الثلاثـة إنتـاج (1933م)، وربح الجائزة عام (1934م)، وفيلم الســلحفاة والأرنب البري وهو إنتاج (1934م)، وربح الجائزة عام (1935م)، وفيلم الثلاثة قطط الأيتام وهو إنتـاج (1935م)، وربح الجـائزة عـام (1936م)، وفيلم ابن عـام البلاد إنتـاج (1936م)، وربح الجـائزة ســنـة (1937م)، وفيلم الطـاحونـة القـديمـة إنتـاج (1937م)، وربح جائزة (1938م)، وفيلم الثور فيرناندو إنتاج (1938م)، وربح جائزة (1939م)، وفيلم البطة القبيحة إنتاج (1939م)، وربح جائزة (1940م)، وفيلم مد بو إنتاج (1941م)، وربح جائزة (1942م)، وفيلم دير فور هور فيس إنتاج (1942م)، وربح جائزة (1943م)، وفيلم بوق ..صـافرة إنتاج (1953م)، وربح جائزة (1954م)، وفيلم ويني الدبدوب واليوم العاصـف، إنتاج (1968م)، وربح جائزة (1969م).

جائزة الأوســكار لأفضــل فيلم قصــير بصــور حقيقية: فيلم ختم الجزيرة إنتاج (1948م)، وجـائزة (1949م)، وفيلم وادي ســمور إنتـاج (1950م)، وجـائزة (1951م)، وفيلم نصف فدان من الطبيعة إنتاج (1951م)، وجائزة (1952م)، وفيلم الطيور المـائيـة إنتـاج (1952م)، وجـائزة (1953م)، وفيلم دب البلـدة إنتـاج (1953م)، وجـائزة (1954م)، وفيلم الوداي الكبير إنتـاج (1958م)، وجـائزة (1959م).

جائزة الأوسكار لأفضل فيلم وثائقي قصير: فيلم الأسكا الإسكيمو إنتاج (1953م)، وجائزة (1954م)، فيلم الرجال ضـــد القطب الشـــمالي إنتاج (1955م)، وجائزة (1956م).

جائزة الأوسـكار لأفضـل فيلم وثائقي طويل: فيلم الصـحراء الحية إنتاج (1953م)، وجائزة (1954م)، فيلم البراري المتلاشية إنتاج (1954م)، وجائزة (1955م).

جوائز الأوسكار الفخرية: (1932م)، عن ابتكاره ميكي ماوس، وجائزة (1939م)، عن فلة والأقزام السبعة، و(1941م) نصب تذكاري، و (1942م)، لفيلم فانتازيا.

اعتمد ديزني على نوعين من الأفلام المنتجة:

أ- كارتون حيواني. ب- كارتون بشري.

أ- الكارتون الحيواني:

اختيار حيوان معين ليجسد شخصية البطولة، وغالباً ما يكون حيوان ضعيف، كرسالة قوية من ديزني لمساعدة الضعفاء في مواجهة مشكلاتهم، وأيضاً ليساعد على خلق حالة الصراع مع العدو المطارد.

أولاً- وصف الشخصية:

فيزيولوجياً: عيون براقة، ابتسامة عريضة، ملامح وديعة، وجنات بارزة، حاجبان واضحان، انسيابية الحركة، المشي على ساقين حتى لو كان حيواناً يمشي على أربع.

نفسياً: الذكاء، حب الخير ومساعدة الآخر، القوة.

ثانياً- سايكولوجية الألوان:

اعتمد ديزني منذ بداية رسمه لشخصياته على التنوع اللوني بما يحقق الجاذبية، فمعظم شخصيات ديزني تتضمن ما لا يقل عن (أربعة ألوان) .

اختيار الألوان:

اعتمد ديزني في اختياره للألوان على القواعد التالية:

1- الألوان الأساسية هو الألوان البارزة في شخصيات البطولة (أحمر، أصفر، أزرق).

2- استخدام الألوان المحايدة (أبيض، أسود) في اجزاء من الشخصية.

3- التضاد اللوني: استخدام التضاد اللوني ما أمكن سعياً للإبهار البصري .

ثالثاً- الحبكة الدرامية:

أ-علاقة الشخصية بالشخصيات الأخرى، ومن أهم الشخصيات:

1- العدو المطارد: هو الحيوان الذي يكون عدواً طبيعياً لشخصية البطل كما في الحياة الواقعية، مثال تويتي وسلفستر (الصوص والثعلب)، ومن خلال علاقته معه تدور كامل الاحداث .

2- الصديق المساعد: هو صديق يقف مع شخصية البطل، ليس بالضرورة أن يكون من نفس الفصيلة، وأحياناً يكون أقوى من شخصية العدو المطارد، بما يساعد شخصية البطل على التخلص من الأزمة التي يضعه فيها العدو المطارد.

3- الحبيب: هو أنثى من نفس الفصيل، تكمن جماليتها في السعي إلى إظهار المفارقة في الرسم الكرتوني بين الذكر والأنثى، فتظهر الأنثى بثياب جميلة خاصة بالفتيات، وعيون آسرة، وماكياج في بعض الأحيان.

ب-علاقة الشخصية بالحدث:

تتولد الحبكة في علاقة الشخصية مع الحدث السينمائي من خلال ما يلي:

1- موقف تتعرض له شخصية البطل.

2- الموقف يتشارك فيه العدو المطارد بطريقة أو بأخرى.

3- المطاردة: يبدأ دور العدو المطارد مع توطيد الحبكة (الموقف)، فيضع العثرات في وجه شخصية البطل إما لمنعه من الوصول إلى غايته، أو لإبعاده عن طريقه سعياً للوصول هو إلى غايته، حيث يتجلى دور البطل هنا في محاولة إنقاذ أحد ما من هذا العدو.

4-الذكاء: يبرز بُعد الذكاء عند الشخصية كمحاولة لالتماس الحلول .

5- الاستعراض: تبدو شخصية البطل بعضلات مفتولة، حيث يستطيع تجاوز المصاعب بقوة جبارة.

6- السذاجة: يظهر بعدُ البساطة أو الغباء واضحاً لدى شخصية العدو المطارد مع يساعد على خلق الفكاهة الدرامية، والمفارقة الدرامية بين شخصية البطل وشخصية العدو .

7- التكرار: تستمر شخصية البطل في مواجهة الصعاب مع العدو المطارد، ويتجدد ذكاؤها في خلق حلول مناسبة.

8- الذروة: الوصول إلى الذروة الدرامية مرهون بتراكم حدثي للمصاعب، بما يساعد على حرق الأنفاس، و خلق التعاطف.

9- الصديق: ليس شرطاً أساسياً وإنما قد يدخل على الخط الدرامي ليساعد على تشكيل صراع ثلاثي مبني على ثنائية الخير في مواجهة أحادية الشر.

10- الحبيب: أيضاً يعتبر دخول الحبيب عنصراً جذاباً وليس شرطاً أساسياً، يتجلى دوره بما يلي:

- يقع في مأزق، فتدخل شخصية البطل في صراع درامي لإنقاذه.

- محط منافسة بين شخصية البطل والعدو المطارد، فتشتعل غيرة الشخصيتان للفوز بقلب الحبيب.

رابعاً- النهاية: يختتم ديزني أفلامه بإحدى النهايات التالية.

1- نهاية مغلقة سعيدة: ينتصر فيها الخير على الشر.

2- نهاية مفتوحة: يترك فيها للمشاهد تقدير المشهد التالي.

3- نهاية متكررة: أي المعاودة إلى نفس المأزق، أو قفل الفيلم بمشهد مطاردة.

ب- كارتون بشري: أي تكون شخصية البطل إنسان يمتهن مهنة معينة (مربي خيول، صياد..)، أو في وضع اجتماعي معين (اميرة، ساحرة، طفلة ضائعة..)

أولاً- وصف الشخصية:

فيزيولوجياً: الجمال الآسر، العيون الواسعة البراقة، الرموش الطويلة، اليدان الممشوقتان، الجسد النحيل.

نفسياً: شخصية محبوبة، طيبة جداً، حب الخير، الغفران، الخوف، الحزن الكبير.

الملابس:

فساتين واسعة، مصممة بعناية، مزركشة، مستوحاة من أميرات البلاط الفرنسي في القرون 16، 17، 18، في شخصيات الاميرات، ومستوحاة من الموضة الأمريكية في الشخصيات الواقعية .

ثانياً- سايكولوجية الألوان:

نفس الكارتون الحيواني، اعتمد ديزني منذ بداية رسمه لشخصياته على التنوع اللوني بما يحقق الجاذبية، فشخصيات ديزني في معظمها تتضمن ما لا يقل عن (أربعة ألوان)

اختيار الألوان:

1- التركيز على الألوان الزاهية المشرقة الأنثوية (الوردي، البنفسجي، الأزرق...)، والألوان اللامعة (الذهبي، الفضي، ..)، بدرجات جميلة جداً.

2- التباين اللوني: اعتماد التباين اللوني في اختيار لون الشعر، بما يساعد على الإبهار البصري (الأصفر الفاقع، البني اللماع، الأحمر الناري...)

ثالثاً- الحبكة الدرامية:

1- علاقة شخصية البطل بالشخصيات الأخرى:

أ- الصراع: صراع القناعين الأبيض والأسود، أي صراع الخير بقيادة البطل، والشر بقيادة الشخصية المواجهة.

ب-علاقة شخصية البطل بالحبيب: نوعان:

حبيب مرافق: دائم الظهور مع شخصية البطل.

حبيب المكافأة: يستخدمه كاتب السيناريو في النهاية كحل للحكاية السينمائية، وكجائزة للبطل بعد أن خاض صراع طويل مع شخصية المواجهة.

2- علاقة شخصية البطل مع الحدث:

الموقف يولد حاجة (الحبكة الاولى).

أي موقف صعب يقع فيه البطل نتيجة مؤامرة تدبرها له قوى الشر، فتخلق حاجة لديه لمواجهة هذه الموقف.

الحاجة تولد دافع :

مواجهة الموقف تدفع شخصية البطل إلى اتخاذ قرار بالاستمرارية والبحث عن سبل نجاة، وحل المشكلة الحالية.

الدافع يتواجه مع عقبات:

وجهة نظر: (الحيرة بين قرارين).

مادية: (مواجهة مصاعب ملموسة بعد اتخاذ أحد القرارين).

نهاية حبكة الاولى: حل العقبات، والتعايش مع الحدث

الذروة: عودة قوى الشر لمواجهة شخصية البطل، بشتى السبل والوسائل، عودة العقبات.

الحبكة الثانية: محاولة البحث عن حلول للذروة التي نشأت سابقاً.

نهاية حبكة الثانية: العثور على حل مناسب وبداية تفكك الذروة.

ثالثاً- النهاية: مغلقة، انتصار قوى الخير على الشر وتلاشي قوى الشر، لمسة عاطفية حميمة.

ديزني اليوم:

في الواقع الحالي، فإنّ الإستوديو الصغير للرسوم المتحركة الذي أنشأه كلاً من والت ديزني وروي، قد تحوّل إلى واحدة من أكبر الشركات بمجال الترفيه بدخل سنويّ يبلغ 36.000 مليون دولار.

تدير شركة والت ديزني ثمانية عشر مدينة ترفيهية، تسعٌ وثلاثين فندقاً، ثمانية عشر استوديو سينمائي، أحد عشر قناة تليفزيونية بالاشتراك، وقناة واحدة أرضية(سلسلة إي بي سي).

استمر استوديو والت ديزني للصور، الاستوديو السينمائي الأهم بالشركة، بإنتاج أفلام رسوم متحركة طويلة بمعدل فيلماً واحداً بالسنة، بالإضافة إلى ذلك، في مايو 2006، حصلت شركة والت ديزني على استوديوهات بيكسار للرسوم المتحركة، والتي أنتج أفلامها ديزني، وقد حققوا بالسنوات الماضية نجاحاً أكبر من الأفلام التي أنتجها استوديو والت ديزني للصور.

أولاً- وصف الشخصيات في ديزني اليوم:

1- التماشي مع الموضة في عمليات التجميل، حيث تغيرت طريقة الرسم، وأصبحت أكثر اعتماداً على إبراز مفاتن الجسد.

2- التركيز على العيون الواسعة، وسبب استخدامها هو جعل تلك العيون مرآة للعالم تحمل المشاهد عبر رحلة طويلة في عالم الفيلم، وأيضاً بسبب التركيز على اللقطات القريبة التي تبرز جمالية العين.

3- ظهور شـــخصـــيات غير معروفة الهوية: أي الاعتماد على الخلط في بناء الشخصية، عن طريق تركيب رأس حيوان معين على جسد حيوان آخر، أو أشكال مبهمة تماماً، وظهور فكرة المخلوقات الفضائية.

3- الفم: واســـع ممطوط غير محدد الشـــفاه، يوحي بالبلاهة أكثر من الجمال، واالابتسامة.

4- الأذن: اســتخدام الآذان الممطوطة للأعلى لدى كثير من الشــخصــيات، وهي أشبه ما تكون بآذان مخلوقات ما وراء الطبيعة.

5- أصبحت الشخصيات الإنسانية أكثر واقعية من حيث الشكل، أي أقرب لأشكال البشــر الحقيقين، في حين كانت الشــخصــيات القديمة مأخوذة من قصــص الخيال والأساطير والروايات.

الملابس:

استخدام الملابس المكشوفة لمزيد من الجذب والإبهار.

ثانياً سايكولوجية الألوان:

لا حصــر لاختيار الألوان، والاعتماد على الخلفيات الواســعة ذات اللون الموحد، أي الخلفيات البسيطة، (البني للتراب، الأخضر للطبيعة، الازرق للبحار..)

ثالثاً- الحبكة الدرامية:

لا توجد حبكة واضحة المعالم، غير أن معظم الأفلام تميزت بما يلي:

1- العنف: أصبح العنف عنصر اساسي، وجزء من شخصية البطل، فلم تعد تظهر شخصيات الخير المطلق، وإنما شخصيات تواجه الصعاب بعنف كبير للتأقلم مع الوضع المحيط.

2- المعطى البصري: أصبح المعطى البصري (الصورة) أكثر أهمية من المعطى الحدثي (الموضع أو الفكرة).

3- الإيحاءات الجنسية: استخدام إيحاءات جنسية.

4- البيئة المحيطة: أيضاً أصبحت أكثر مشابهة للواقع (التراب، الماء، الأشجار) بسبب الاعتماد على تقنيات الكومبيوتر في صنع الشخصية.

5- الهدف الدرامي: تحول الهدف الدرامي من الرومانسية إلى الأكشن.

6-أحداث غامضة: الأحداث غير مبنية وفق تسلسل درامي واضح فكثيراً ما تظهر فجأة أحداث مبهمة وغير معروفة.

7- المشاهد المنفرة: وجود كثير من المشاهد المنفرة التي تدعو إلى الاشمئزاز، واستسهال فكرة الموت، بعد أن كانت ديزني تعتمد في بنائها الدرامي على المأساة والملهاة، أي تقديم مشاهد الموت والحزن وفق سياق تراجيدي وعزف ميلودرامي، أصبح هناك ما يسمى ب (الكوميتراجيديا)، أي تقديم مشاهد الموت بشكل فكاهي أو ساخر.

8- أصبح الإنسان صديق للحيوان، بشكل موسع وواضح أكثر.

رابعاً: النهاية: أيضاً لا حصر في نهايات ديزني اليوم، حيث تستخدم النهاية المفتوحة والمغلقة والمتكررة، والغامضة .

دروس مستفادة من تجربة ديزني العالمية:

لم تعد (ديزني) مجرد شركة لإنتاج الرسوم المتحركة فحسب، بل أصبحت مظلة عالمية يعمل بها عشرات الآلاف من الموظفين، ويندرج تحتها مدينة لتسلية الأطفال، بالإضافة إلى قناة ديزني التليفزيونية، وإذاعة ديزني المسرحية، ومجموعة ديزني للإنترنت.، **ولعل من أفضل الدروس التي يمكن تعلمها من تجربة المبدع والت ديزني**:

1- **عدم الإحباط:** على الرغم من إبداعات (والت ديزني)، وموهبته الحقيقية في مجال الرسم، إلا أنه قوبل -في بداية مشواره المهني- بالرفض، كما أنه لم يحقق أية عوائد مادية مجزية في بداية مشروعه الخاص؛ أي إنه أمر طبيعي لا يجب أن يسبب الإحباط لرائد الأعمال.

2- **إدارة أزمته خلال الحرب العالمية الثانية بأقل الخسائر:** فلو لم يبادر ببيع أسهم الشركة لانهارت تماماً حتماً، وما كان ليتمكن من إدخار أي مبلغ من المال.

3- **اكتساب الخبرة:** فمن يهوى مجالًا بعينه أو يتمتع بموهبه خاصة فيه، عليه ألا يسارع بتدشين شركته، قبل اكتساب خبرة كافية؛ من خلال العمل لدى شركات أخرى عاملة في نفس المجال؛ فهذا يجعله أكثر إحاطة بالمشكلات التي قد تواجهه مستقبلًا.

كلية الإعلام

قسم الإذاعة والتلفزيون

السنة الثانية

الفصل الثاني

مقرر سينما ومسرح

الجزء الرابع

إعداد: د.لؤي الزعبي

رهف القصار

دمشق / 2019م – 2020 م

الفيلم الروائي القصير:

نوع من الفيلم السينمائي يتميز بقصر وقته الذي يتراوح بحسب التصنيفات من دقيقة إلى 59 دقيقة، ويشبه القصة القصيرة بالنسبة إلى الرواية في عالم الأدب .

أولاً- صياغة فكرة الفيلم الروائي القصير:

1- المقدمة المنطقية:

وهي المقدمة التي أستهل فيها فكرة فيلمي، تبين لي المغزى من كتابة هذا العمل.

وتكون المقدمة المنطقية ما يلي:

1- حكمة أو قول مأثور.

2- دعوة لتبني أيديولوجيا معينة.

3- توضيح أفكار مغلوطة.

4- بيان النتائج السلبية للظاهرة أو المشكلة.

5- إزالة الستار عن جوانب مخفية .

2- صلب الفكرة:

مجموع الأفكار والصور والقيم التي تشكل العمل بشكل موجز لا يتجاوز5 أسطر كحد أقصى.

كيفية أكتب فكرة الفيلم:

1- أكتب مكان وزمان العمل، والفترة الزمنية إن كانت بارزة.

2- أبدأ بكلمة: (تدور أحداث العمل، يتناول العمل، تروي القصة...)

2- أكتب الاسم الأول لشخصية البطولة، عمره، مهنته.

3- أشرح علاقة البطل بشخصيات أخرى في الفيلم دون ذكر أسماء إن لم يكن لهم دور في البطولة.

4- لا أشرح أبداً أحداث تفصيلية في الفكرة، وإنما خطوط عامة جداً وعريضة.

5- لا أقدم القفلة واضحة في الفكرة، وإنما يمكن أن أحكم على النهاية بالسلب والإيجاب.

ثانياً- وصف الشخصيات:

أبعاد الشخصية:

1- البعد الفيزيولوجي أو(الشكلي): (الشكل الجسد، لون العيون، الشعر، وجود علامات فارقة..)

2- البعد السيكولوجي (النفسي): هادئ، ذكي، عصبي، محب لفعل الخير، شرير، مجتهد، كاذب..

3- البعد السسيولوجي (الاجتماعي): علاقة الشخصية بالشخصيات الأخرى، العمر، الجنس، المهنة، المستويان الاقتصادي والاجتماعي.

ثالثاً- اسم الفيلم :

لا قاعدة في الوقت المختار لاختيار اسم الفيلم، البعض يختار الاسم بعد الانتهاء من كتابة نص السيناريو كاملاً، والبعض الآخر بعد الانتهاء من الفكرة، المهم أن الاسم لا يوضع قبل البدء بكتابة الفكرة، ولصياغة اسم الفيلم نتبع ما يلي:

1- ألا يزيد اسم الفيلم عن ثلاثة كلمات.

2- ألا تتكرر الحروف بين الكلمات بما يصعب لفظ اسم المسلسل.

3- أن يشرح اسم الفيلم في المقدمة المنطقية.

4- استخدام كلمات واضحة معبرة عن الفكرة .

أنواع الأسماء:

1- عناوين المضمون: تدل على المضمون بحد ذاته دون ترميز أو إيحاء.

2- مكانية: مرتبطة بمكان الأحداث عندما يكون للمكان أهمية كبيرة في النص.

3- زمانية: عندما يكون للزمن دور هام في الفيلم.

5- رمزية: أن ترمز للحدث الجوهري باستخدام رمز معين دلالة عليه، وهي أكثر أنواع العناوين استخداماً .

رابعاً- الكتابة الدرامية:

قاعدة عامة: كل ورقة (A4) تساوي دقيقة زمنية في العمل المرئي.

طريقة العمودين:

تقسم الصفحة إلى نصفين بطول الصفحة، يكتب الحوار في عمود منهما وأي صوت آخر سيسمعه المشاهد، ويسمى هذا العمود الحوار، والبعض الآخر يسميه (أوديو) ويكون من جهة اليسار، أما في العمود الآخر فيكتب كل ما له علاقة بالصورة من ديكور، ومناظر، أي كل ما يشاهده المشاهد، ويسمى هذا العمود (الوصف) أو (فيديو) ويكون من جهة اليمين.

2- يقسم عمود الحوار إلى قسمين، قسم يحدد فيه اسم الشخصية، وتوضع بعده نقطتان، وقسم يكتب فيه، ما قالته الشخصية بدقة، وباللهجة ذاتها.

3- في حال وجود صوت آخر غير الكلام، مكان الشخصية فارغاً، ومكان الحوار، يكتب اسم الأغنية.

4- آخر سطر من الوصف هو أول سطر من الحوار .

5- أعلى المشهد:

يكتب أعلى المشهد ما يلي:

- رقم المشهد: حسب التسلسل الترتيبي للمشاهد، ويكتب السيناريست المشاهد بترتيب صحيح، بينما يخرجها المخرج بالترتيب الذي يناسب خطة عمله .

- زمن المشهد: يحدد الزمن بعد رقم المشهد بتحديدين:

نهاري: شمس مشرقة

ليلي: عتمة .

- مكان المشهد: لتحديد مكان المشهد شقان:

الشق العام: ويحدد أيضاً بتحديدين:

داخلي، خارجي .

الشق الخاص ، وهو أيضاً شقان، المنزل بشكل عام، والغرفة بشكل أكثر خصوصية.

- نهاية المشهد:

يجب ذكر كيفية ربط كل مشهد بالمشهد الذي يليه، وذلك في نهاية كل مشهد، كأن يذكر: قطع، مزج، اختفاء تدريجي... الخ.

فالقطع مثلاً يستخدم لربط المشاهد ببعضها في حالة استمرار الحركة دون أي انقطاع زمني، أي أن هناك استمرار وانسياب للحركة .

أما المزج فيستخدم في ربط المشاهد التي يوجد بينها انقطاع زمني قصير.

أما الاختفاء التدريجي فغالباً يستخدم في نهاية الحلقات، وأحياناً يستعين به المونتير عوض عن القطع لتجاوز مراحل زمنية طويلة.

إذا خشي السيناريست الخطأ، يضع خط بنهاية كل مشهد.

الوصف: ماذا يكتب السيناريست في الوصف:

كل ما سيراه المشاهد على الشاشة .

قاعدة عامة: كلما برع السيناريست بالوصف، كلما صعب على المخرج عمله، وسهله في الوقت ذاته .

ومطلوب أن يصف:

المكان: بكل ما فيه من معدات واكسسوارات.

الحركة: الحركات التي يقوم بها الشخصية مفصلة دون تكلف:

الملابس: إذا كان للملابس قيمة تذكر .

قواعد الوصف:

1- لا تصف بشكل إنشائي .

2- لا تتدخل بعمل المخرج، فرق بين سيناريو الكاتب، وسيناريو المخرج.

3- أعطي كل اهتمامك لتفاصيل الحركة .

4- بمجرد نطق القول، توقف عن الوصف، اكتب اسم الشخصية نقطتان، ثم جمل الحوار (الكلام المنطوق).

5- لا تكتب بشكل متتال، آخر جملة من الوصف على سطر واحد مع أول جملة من الحوار.

كيفية صياغة حوار جيد:

1- لغة واضحة ومفهومة وبسيطة، إلا إذ كان هناك اغراض درامية لتعقيدها .

2- أن يكون موضوعاً بناء على دراسة الشخصية .

3- ان تناسب لغة الحوار الموقف .

4- أن يكون مقنعاً موضوعياً، حتى الشخصية السوداء، يجب أن تتحدث بقناعة عما تفعل، وأن يكون لديها القدرة على إقناع الآخر.

5- أن يضيف الحوار إلى المشهد، ما لم تستطع الصورة قوله .

6- تناسب الحوار مع إيقاع الموسيقا.

كلية الإعلام

قسم الإذاعة والتلفزيون

السنة الثانية

الفصل الثاني

مقرر سينما ومسرح

الجزء الخامس والأخير

إعداد: د.لؤي الزعبي

رهف القصار

دمشق / 2019م – 2020 م

تخطيط أولي في ماهية السينما

إن الفن هو شكل من أشكال الوعي الاجتماعي للإنسان غير أن هذا الشكل يوجد في أجناس فنية معينة.

وهذه الأجناس الفنية تمتلك أدوات ووسائل تعبيرها الخاصة وإمكاناتها الفنية المتميزة. وفيما إذا كان الفيلم (السينما) فناً قائماً بذاته، تخبرنا بذلك وسائله التي يعبر بوساطتها.

تعريف أولي..

إن السينما هي اكتشاف صور يستند في نظامه على إعادة بناء وتصوير الواقع في حركته المكانية والزمانية، وليس من باب المصادفة أن يطلق الأخوان لوميير على (السينما توغراف) في تسجيل اختراعهم عام ١٨٩٥ صفة «آلة لإعادة الحياة الحقيقية».

إن (الحركة بالذات هي ما يخلق الانطباع المباشر بالواقع) والحركة بالذات هي ما يخلق الوهم بالواقع في السينما. لقد كانت السينما مبدئياً توسيعاً للفوتغراف (الصورة الثابتة): تقنية صورة ترتكز على الأصول التقنية للفوتوغرافيا مع معرفة أن تطوير الصورة الساكنة إلى الصورة الدينامية يمنحها خواصاً مميزة جوهرية.

ولاشك أن حركة الرسم أو الكتابة وهي الترجمة الحرفية عن اليونانية لكلمتي (كينما – غراف) ستبقى ميزة السينما كفن للصور المتحركة، فوقتما يتم تسجيل الحركة على شريط كيميائي حساس (السيلولويد) بوساطة آلة تصوير (كاميرا) بصور

متتابعة سرعتها (٢٤) صورة في الثانية فإن هذا يتم وفق خاصة حدقة العين التي تحتفظ بالانطباع المرئي لومضة الضوء بعد زوالها لفترة وجيزة (١٦/١ من الثانية)، ونتيجة لخاصية العين هذه يعطي عرض الصور المتلاحقة (ذات السرعة) الإحساس باستمرار الحركة: أساس اختراع الصور المتحركة – السينما.

السينما إذن في جوهرها إعادة إنتاج تقني للواقع عن طريق الصور المتحركة غير أن الصورة الساكنة تصبح لقطة سينمائية بواسطة الحركة، كما أن تتابع اللقطات (مئات اللقطات) وفق أسلوب وكيفية مميزة – المونتاج – يصنع وحدة تكوين فني من نوع راقٍ وهذا ما يشكل ظاهرة السينما كفن مستقل.

إن اكتشاف وتطوير قوانين شكل الفيلم هي مجموع القواعد وطرق وأسلوب التجميع – الموزاييك – التكويني للصورة المتحركة – اللقطة – المادة الأساسية للغة السينما.

غير أن المصطلح السينما سيغتني على أساس من تطوره المعقد في عملية تاريخية فنية مركبة وسيصبح متنوع المعاني والمفاهيم، فالسينما الآن:

١– وسيلة تعبير متميزة/لغة فنية.

٢– فن تركيبي مستقل.

٣– وسيلة (وساطة) اتصال بصرية – سمعية.

٤– نظام علامات.

لأن اكتشاف اللقطة والمونتاج وحركة آلة التصوير والصوت واللون قاد إلى تطوير السينما من اكتشاف تسجيل إلى نوع فني جديد، ولغة فنية جديدة.

لاحظ لينين أن الفيلم هو أهم الفنون، وأكد المخرج السوفيتي بودفكين: أنه أعظم الفنون التي يمكننا بوساطتها التعبير عن حاضرنا ومستقبلنا.

لماذا الفيلم بالذات؟..

يجيب أيزنشتين :

«إنه هذا الفن الذي يمارس عن طريق مباشريته الواضحة وعمق لغته الصورية تأثيراً لا متناهياً في صياغة عواطف ورغبات الجماهير. إن فن الفيلم فن خاص تماماً ليس بسبب من خاصيته باعتباره فناً وصناعة، إنما لأن الفيلم هو أكثر تأثيراً على الجماهير وأكثر عالمية من كل الفنون الأخرى، إن إمكاناته وتأثيراتها على قلوب وعقول الملايين هي من السعة بحيث لا يمكن مقارنتها بأي من الفنون الأخرى».

تاريخ – الفيلم :

الفيلم هو الوحيد من بين الفنون، الذي نشأ في عصر الرأسمالية. هذا صحيح. وصحيح أيضاً الزعم المبالغ فيه من أن عمر الفيلم قديم قدم الإنسان، فحتى في العصر الحجري نجد محاولات في رسم حدث مستمر عن طريق تكرار مخطط حركة حيوان في طريقه إلى الشرب، أو لمجموعة من الناس أثناء صيدهم الحيوانات المفترسة. إن فن الفيلم في كل الأحوال لم ينشأ دونما تاريخ، دون حضارة وثقافة العصور القديمة. وكما يؤكد الناقد والمؤرخ السينمائي الفرنسي المعروف جورج سادول: «إن فن الفيلم استطاع أن يولد تحت أعيننا بهذه السرعة العجيبة لأنه لم ينشأ على أرض عذراء خالية من الثقافة. فقد استوعب وهضم العناصر المختلفة المأخوذة من كل فروع المعرفة الإنسانية وتجاربها».

إن حكاية الفيلم تلوح لي كحكاية الجني في الزجاجة من أساطيرنا العربية، إن الجني الحبيس في الزجاجة تجول عبر العصور من بحر إلى بحر إلى أن عثرت عليه يد الإنسان يوماً على الشاطئ وحررته. ومن وقتها وظف الجني كل طاقته السحرية في خدمة «فنتازيا» الإنسان، بغض النظر عما إذا كانت رغبات الإنسان شريرة أو صالحة. الفيلم تجول أيضاً عبر العصور إلى أن تكونت الأصول النظرية التقنية لنشأته في ظل المجتمع الرأسمالي نهائياً. والفيلم أيضاً من جهة أخرى يضع نفسه في خدمة «فنتازيا» الإنسان الصالحة أو الشريرة وبوسعه أن يبني ويعمر، يهدم ويخرب.

- خواص الفيلم المتميزة:

باعتبار أن الفيلم شكل جمالي «أستيتيكي» مميز في التعبير عن الواقع وأن وسائل التعبير الشكلية ومميزاتها هي المسألة الأساسية في تفحص خواص الفن فإننا سنهتم أولاً بالفيلم باعتبار أنه:

١- فن تركيبي.

٢- فن مستقل يعتمد عناصر أساسية هي:

أ- العنصر الصوري.

ب- الحركة.

ج- العنصر اللغوي والعناصر الصوتية الأخرى. إضافة إلى خاصية:

٣- المونتاج.

٤- عملية التطور في هذا الفن.

ولنبحث في هذه الخواص كلاً على حدة :

١- الفيلم فن تركيبي: إن التآلف التجميعي لعناصر من فنون أخرى، وخاصية العمل المشترك للفنانين يعطي فن الفيلم صفة «الفن الجماعي». ومن عمل الجماعة ووحدة هذا العمل ينتج استقلال فن الفيلم كظاهرة كلية.

وفي القاسم المشترك لتكوين الصورة تتحد كل العناصر الفيلمية المتآلفة المركبة لهذا الفن الخلاق. ولذكر على سبيل المثال الرسم، التصوير، الصوت، المسرح، والعناصر التي يتمثلها الفيلم يأخذ منها حياتها الفنية الخاصة ويهبها وجوداً فيلمياً مستقلاً.

وإن الكمال يتآلف في أن يقود المرء كل وسيلة تعبير فنية منفردة إلى أكبر ظهور ممكن ويفهم في الوقت ذاته، قيادة ذلك وتوازنه، لكي لا يشذ عنصر ما عن الفرقة الكبيرة، عن التوحد التكويني الشامل.

أ- العنصر الصوري:

«إن جوهر الفوتوغرافيا يحيا في فن السينما». سيغفريد كراكاور.

إن الصورة تشكل العنصر الأساسي للغة السينمائية. وعن طريق الحركة تتحول الصورة إلى لقطة. واللقطة[1] هي وحدة البناء السينمائي، وهذا البناء لا يعتمد الصور المنفردة إنما على ربط الصور ذاتها. فالبناء بالصور هو ما نطلق عليه «العنصر الصوري» ومثلما تحدد الموسيقى في الأوبرا، والحوار في المسرح والهندسة في فن البناء قانون صياغة الشكل، يحدد هذا العنصر معالم بناء الفيلم وصياغته ويكون قاعدته الأساسية. إن الشاشة تحكي، بهذا، لغتها الخاصة.

ب- الحركة:

«سوف نشاهد مناظر طبيعية تتحرك فيها الأشجار وقتما تلامسها الريح، وترتجف أوراقها في ضوء الشمس وتلتمع». كوك وبونيللي .

إن الحركة هي الخاصية الفريدة للسينما التي تميزها عن بقية الفنون الأخرى. والحركة في كل أشكال مظاهرها هي الصفة الملازمة للسينما. ويؤكد المخرج الفرنسي «رينيه كلير»: «إذا كان للسينما جمالية خاصة فيمكن تلخيصها في كلمة واحدة: حركة».

أما جان ابشتاين فيكتب: «إن الحركة هي القيمة الجمالية الأولى للصور على الشاشة» و «عرض الحركة هو علة وجود السينما وخاصيتها العليا والتعبير الأساسي لعبقريتها». وإذ يحلل أرنست لندغرين الصفة المتميزة لفن السينما يصل إلى الحركة أيضاً.

---

(١) يجد كوليشوف اللقطة مثل «حجرة بناء» للفيلم، وأيزنشتين مثل «خلية» للفيلم، كما يجدها بودوفكين مثل «عنصر» في بناء الفيلم، أما جان ميتري فيرى في «اللقطة» «الشرط الأساسي في الشكل السينمائي».

إن الإيقاع يحتوي الحركة في داخليته ويصبح أعلى شكل جمالي لها. على هذا يقرر موسيناك «أن الإيقاع هو العنصر الرئيسي وأساس فن السينما». وعملية المونتاج في جوهرها. ليست سوى عملية خلق إيقاع الفيلم.

ج- العنصر اللغوي والعناصر الصوتية الأخرى:

«إن معنى جديداً ينشأ من الترابط بين الكلمة والصورة، توتراً دراماياً جديداً، وأحياناً شعراً جديداً أيضاً». ل. كليمنت.

من بدء تاريخ السينما الصامتة صاحبت الكلمة المكتوبة الصورة، وكانت العلاقة بين الكلمة المكتوبة والصورة تركيبية. وحين تم عمل الأفلام الناطقة دخلت هذه العلاقة مرحلة نوعية جديدة. وليست هناك حدود معينة في السينما لاستعمال الكلمة، ورغم وجود نماذج سينمائية رائعة استغنت عن الكلمة نهائياً (فيلم «الجزيرة العارية») فهناك ثمة نماذج أخرى اكتسبت قيمتها الحسية وشعرها من الطريقة الخلاقة في استخدام الكلمة (فيلم «هيروشيما يا حبي»).

إن اللغة هي عنصر رئيسي في الصلات بين الناس وهي تمكنهم من تبادل أفكارهم وتجاربهم الحسية إضافة إلى المعرفة المكتسبة. وهي، لهذا، ينبوع خصب للسينما في خلقها الجمالي الخاص للواقع.

وإن الاستعمال الخلاق للغة في السينما يعبر عن كيفية جديدة، فالفعل المتبادل الفكري والحسي للصورة على الصوت وللصوت على الصورة يؤثر على كيان ومعنى الكلمة حين استخدامها في السينما. أما العناصر الصوتية الأخرى كالموسيقى والمؤثرات الصوتية، فيصح فيها قول أيزنشتين:

«إن كلاً من هذه العناصر يتسلم في المكان المناسب واللحظة المناسبة مكانة القيادي داخل الفرقة العظيمة للوسائل الفنية. أما العناصر الأخرى فتتراجع إلى اللحظة المناسبة، لحظة تسمي قيادتها من جديد».

٣- المونتاج:

«بودي أن أقول، إن المونتاج هو تجميع عناصر متفرقة، تخلق، سوية، صورة جديدة». فوركابش..

قال أحد الأدباء: «إنني إذ أحلل الأشخاص وأفصل عناصر تكوينهم، فإنما أفعل ذلك لكي أعيد تكوين هذه الشخصيات في صورة أفضل مما كانت عليه من قبل. إني أجعلهم بذلك أكثر واقعية وأعمق مدلولاً وأكثر انطباقاً مع جوهرهم». إن المونتاج ينطلق من هنا. فعملية الاختيار الدقيق - حذف العناصر عديمة الأهمية وإبراز العناصر المهمة ذات التعبير الدرامي وحدها - هي الإمكانية التي تتوفر لفيلم، وهي التي تتوقف عليها عملية المونتاج كعملية أساسية في الخلق الفني السينمائي كما يصفها بودفكين.

- إن المخرجين السينمائيين الأوائل قلدوا المسرح في عملهم، لأنهم لم يكونوا قد تعرفوا بعد على وسائل التعبير المميزة للفيلم. وكان الفيلم في ذلك الحين مسرحاً مصوراً حافظ على أصول وقواعد الشكل المسرحي. فالكاميرا كانت مقيدة مثل متفرج المسرح الذي يرى:

أ - المنظر الممثل على خشبة المسرح بكليته.

ب- المنظر الممثل على خشبة المسرح من مسافة ثابتة.

ج- المنظر الممثل على خشبة المسرح من زاوية ومنظور ثابتين.

ويوسعنا اليوم أن نلخص القواعد السينمائية الجديدة، كما فعل السينمائي المجري المعروف بيلا بالاش، كالتالي:

١- مسافة متغيرة بين المتفرج والمنظر، وينتج عن ذلك تبدل في حجم تكوين صورة المنظر السينمائي.

٢- تقسيم المنظر الكلي - العام - في صور تفصيلية.

مصطلحات يتعامل معها صناع الفيلم:

يتعامل صناع الفيلم السينمائي - من مخرجين ومصورين وكتاب تعليق وكتاب سيناريو وأيضا المستفيدين من ذلك الشكل الاتصالي في برامج العلاقات العامة أو النقاد السينمائيين - مع عديد من المصطلحات والتي تمثل القاموس اللغوي لهذا التخصص، والتي يفضل أن تكون موحدة المفاهيم لتسهيل الاتصال فيما بينهم. ونعرض فيما يلي لأهم هذه المصطلحات والتي نرى أهمية استيعابها نظريا بالنسبة للدارسين وصولا إلى تطبيقها عمليا عند الممارسة على النحو التالي(٢٠):

اللقطة Shot

يعرف أحمد زكي بدوي اللقطة بأنها جزء من الفيلم الخام الذي يتم تصويره بصفة مستمرة دون توقف للمرء أو المنظر أو أي شيء يراد تصويره، وتحدد اللقطة من لحظة إدارة الكاميرا وهي في وضع معين حتى تتوقف أو حتى يتم النقل إلى منظر آخر في السينما أو كاميرا أخرى في التليفزيون. واللقطات تجمع معا لتكون مشاهد، والمشاهد تجمع معا لتكون فصولا.

وتتفاوت أطوال اللقطات من عدد قليل من الكادرات (الصور الثابتة) إلى طول يصل إلى طول بوبينة الفيلم الخام. ويعتبر معدل طول اللقطات السائد على مدار الفيلم، من أهم عناصر خلق الإيقاع العام والذي يساعد على توصيل هدف الفيلم إلى المتفرج.

---

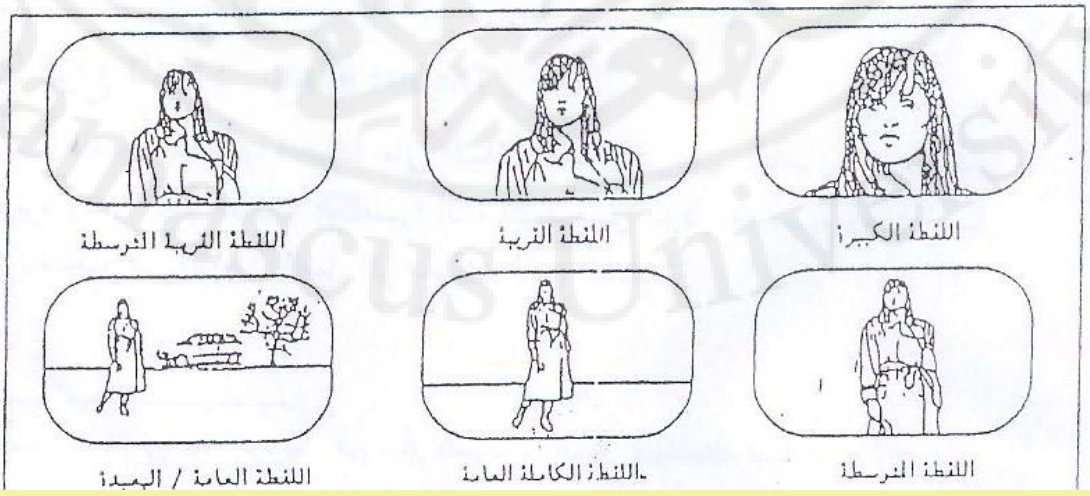
(٥) محتوى الرزمة يقصد به أن يقدم مضمون الفيلم بشكل مألوف للمشاهد حتى يحدث التأثير المطلوب.

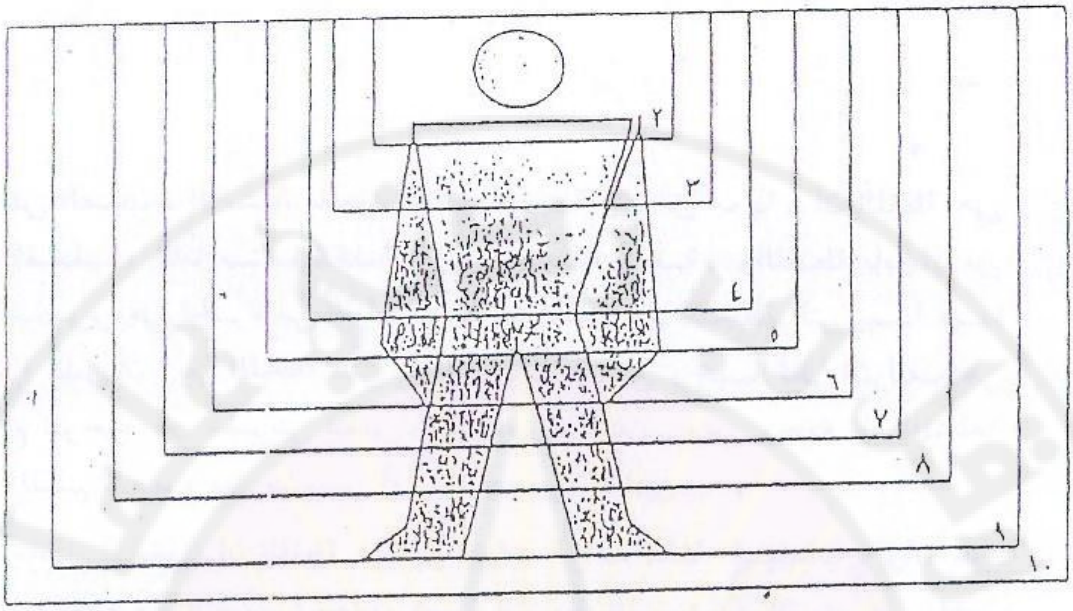
ونرى منى الصبان - الأستاذ بالمعهد العالى للسينما ونتفق معها - أن اللقطة هى وحدة بناء الفيلم، تماما مثلما الكلمة هى وحدة بناء اللغة. واللقطة بإيجاز من وجهة نظر التصوير هى الجزء من الفيلم المطبوع، الذى بين اللحظة التى يبدأ فيها محرك الكاميرا الدوران وبين اللحظة التى يتوقف فيها، ومن وجهة نظر التوليف هى الجزء من الفرام الموجود بين مضربتى المقص، ثم بين لصقتين. ومن وجهة نظر المشاهد هى الجزء من الفيلم الموجود بين مشهدين أى بين حجمى لقطتين.

ويذكر دانيل اريخون أن اللقطة هى من أدوات قواعد اللغة السينمائية، وأن طول اللقطة (أو مرة واحدة من التصوير) يحدده كمية الشريط الذى يمكن أن يتعرض للضوء داخل آلة التصوير، دون إعادة لتعبئة الشريط، وليكن ٤ أو ١٠ أو ٣٣ دقيقة.

ويذكر آخرون أن اللقطة هى أصغر وحدة فى اللغة السينمائية، ويتكون الفيلم الطويل من آلاف من الصور منظمة داخل اللقطات، واللقطة تبدأ من بداية حركة الكاميرا وحتى توقفها. وطول اللقطة قد يستغرق طول زمن رمشة عين، أو يستغرق طول بوبينة الفيلم الموضوعة فى الكاميرا، وقد استغرقت اللقطة فى فيلم هيتشكوك الحبل ١٠ دقائق أى طول بوبينة الفيلم.

وقد اختلفت الآراء فى تقسيم وتحديد أحجام اللقطات، بين السينمائين فى فرنسا وبريطانيا وغيرهما من البلاد. وتوضح الصورة رقم ١ و ٢ تقسيم اللقطات فى كل من فرنسا وبريطانيا وإن كان هذا التقسيم لم يعد شائعا حاليا، وأصبح تقسيم اللقطات يتم





شكل رقم (٢)

نظام اللقطات فى فرنسا

١- لقطة كبيرة جدا .
٢- لقطة كبيرة .
٣- لقطة قريبة للصدر.
٤- لقطة قريبة للخصر .
٥- لقطة أمريكية محكمة (ضيقة).
٦- لقطة أمريكية.
٧- لقطة أمريكية واسعة .
٨- لقطة متوسطة / عامة محكمة.
٩- لقطة متوسطة/ عامة.
١٠- لقطة متوسطة واسعة.

بناء على مجموعة من المعايير راضعين فى الاعتبار أن هناك بعض التقسيمات المشتركة العامة مثل: اللقطات القريبة والمتوسطة والعامة، أو غير هذا، وذلك من الأشياء موضع التصوير.

(أ) أنواع اللقطات The size of shot

تعتمد اللقطة وحجمها اعتمادا على المسافة الفعلية التى بين الكاميرا والشئ الذى يتم تصويره، وعلى نوع عدسة الكاميرا أثناء التصوير. وكل حجم يقوم بتوصيل معلومات تختلف عن الآخر وتحقيق اثر مختلف لدى المشاهد(*).

(*) استعانت المؤلفتان فى هذا الجزء بعدد من دوائر المعارف وقواميس المصطلحات الفنية العربية والأجنبية

١ - اللقطة البعيدة جدا Extreme Long Shot (ELS)

هى تحتوى أكبر معلومات يمكن ان نصل الى المتفرج، حيث إنها تعرض المناظر الطبيعية، او مكان ما من مسافة بعيدة، وتستعمل كذلك فى تصوير اللقطة التاسيسية Establishing Shot فى بداية المشهد لتوضيح المكان الذى يتم تصويره، وتوضع كل ممثل داخله، تمهيدا لعدم حدوث تداخل للمتفرج فى معرفة مكان كل منها فى بقية لقطات المشهد.

٢ - اللقطة البعيدة Long shot (LS)

تعرض صورة شخص بكامل هيئته من اعلى الراس الى القدم مع جزء كبير من المكان الذى حوله.

٣ - اللقطة المتوسطة البعيدة Medium Long Shot (MLS)

تصور شخصا من اعلى راسه الى ركبته واحيانا ما تسمى اللقطة الامريكية American Shot.

٤ - اللقطة المتوسطة Medium Shot (MS)

تصور شخصا من اعلى راسه حتى وسطه.

٥ - اللقطة المتوسطة القريبة Medium Close Shot (MCS)

تصور شخصا من اعلى راسه حتى صدره.

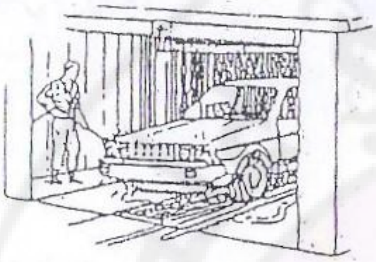
٦ - اللقطة القريبة Close Up (CU)

تصور شخصا من اعلى راسه حتى اكتافه، او اى جزء تفصيلى من شىء يتم تصويره.

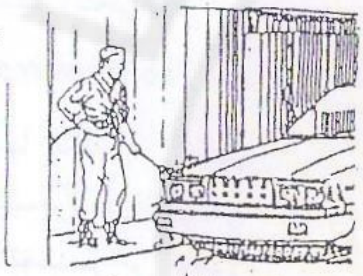
٧ - اللقطة القريبة جدا Extreme Close Up (ECU)

تصور جزءا صغيرا جدا من ثلثى المصور قد تصل إلى مجرد عين او فم.

وفيما يلي اشكال توضيحية توضح محتوى كل لقطة:



لقطة بعيدة جدا



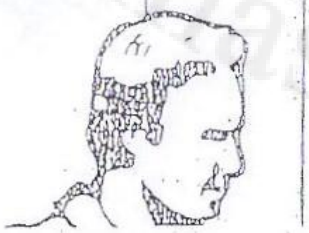
لقطة بعيدة



لقطة متوسطة



لقطة قريبة



لقطة قريبة جدا

وهناك تقسيم آخر لأنواع اللقطات:

التصنيف الثانى:

لقطة بعيدة: Totala

لقطة نصفية (حتى الصدر) Bust Shot

لقطة متوسطة (حتى الركبتين) Knee Shot

لقطة ثنائية 2 - Shot

لقطة ثلاثية 3 - Shot

لقطة كتف Over Shoulder Shot

لقطة عكسية Cross Shot

وتوضح الأشكال التالية محترى اللقطات المختلفة ومسمياتها.



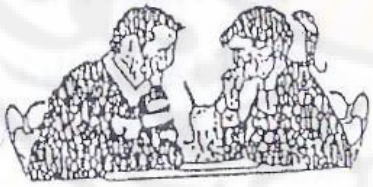
لقطة متوسطة
حتى الركبتين



لقطة نصفية
حتى الصدر



لقطة ثلاثية



لقطة ثنائية



لقطة عكسية

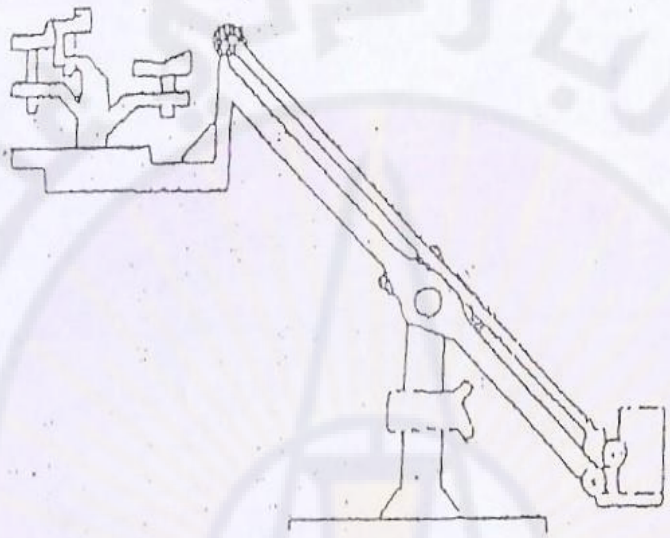


لقطة كتف

شكل رقم (٤)

٢- لقطة الرافعة Crane Shot

تثبت الكاميرا فيها على ذراع رافعة Crane لتتحرك أفقيا، ورأسيا، وفى جميع الاتجاهات حتى تقترب وتبتعد عن الشىء الذى تقوم بتصويره، بشكل درامى جارف.



شكل رقم (٩)

٣- اللقطة البانورامية Pan Shot

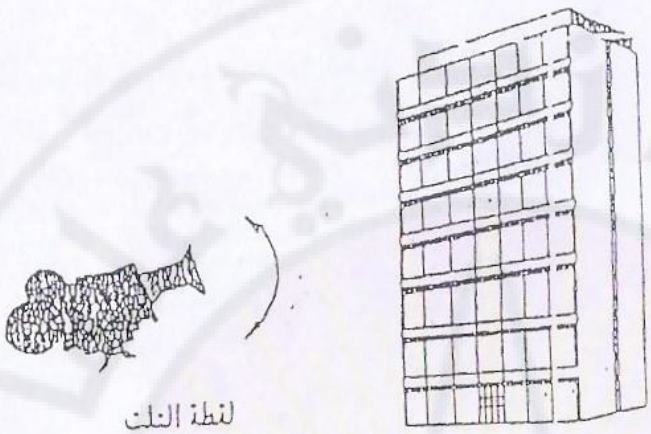
تتحرك الكاميرا فيها بشكل أفقى إلى اليمين أو إلى الشمال وهى ثابتة فى مكانها، أو لتلقى نظرة بانورامية على مكان ما.



شكل رقم (١٠)

٤- اللقطة النلت Tilt Shot

تتحرك الكاميرا بها بشكل راسى إلى أعلى او إلى اسفل وهى ثابتة فى مكانها، إما لتتبع شخص يصعد او لهبط الى اسفل، او لتصوير وجهة نظر شخص ينظر الى أعلى او إلى اسفل.



لقطة النلت

شكل رقم (١١٠)

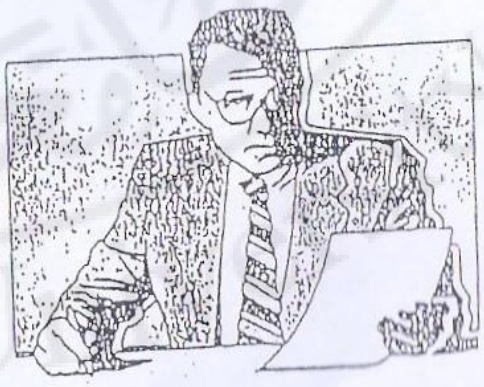
(د) عدد الأشخاص داخل اللقطة.

The number of Characters Within the shot

وهى اللقطة التى تسمى بعدد الأشخاص التى يتم تصوير ما بداخلها ومنها:

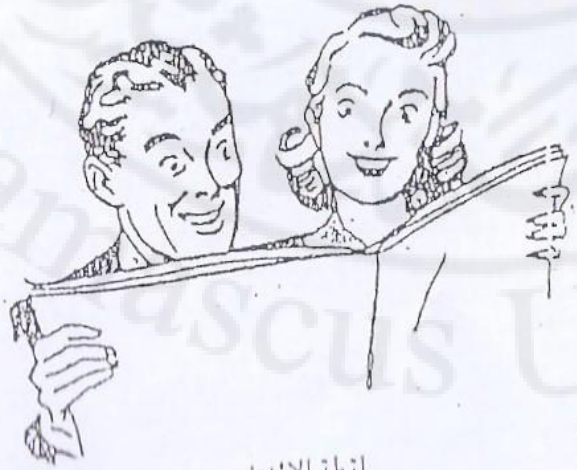
١- لقطة واحدة The One - Shot اى اللقطة التى تصور شخص واحد.

٢- لقطة الاثنين The Two - Shot اى اللقطة التى تصور شخصين.



لقطة واحدة

شكل رقم (١٢)



لقطة الاثنين

شكل رقم (١٣)

٣- لقطة الثلاثة The Three - Shot اى اللقطة التى تصور ثلاث شخصيات.



لقطة الثلاثة

شكل رقم (١٤)

ويمثل المصور أحد العناصر الرئيسية فى الإنتاج السينمائى ايا كان نوعه، وفيما يلى نعرف ببعض مهامه.

المصور

يعتبر المصور اهم تخصص فى صناعة الفيلم بعد المخرج، كما نعتبر الكاميرا اهم آلة فى صناعة السينما فالكاميرا هى النافذة التى نطل منها على كل ما فى الأفلام من متعة وإثارة وعلى كل ما فى هذا العالم من حوادث وأماكن.

وتتضمن مهام المصور ما يلى:

- عمل جدول للتصوير يعتبر كرسم تخطيطى شامل للفيلم كله بما فى ذلك إدارة الكاميرا والأضواء المقترحة والموسيقى والصوت.
- تحديد مشاهد الفيلم فى جدول التصوير مجمعة بالترتيب الذى ستصور به.
- العناية بالتخطيط والدراسة قبل بدء التصوير من الأهمية لأنها توفر فى وقت التنفيذ والتكاليف.

وبالرغم من كل هذه الدقة والعناية دائما ما يحدث ناخبر، ويتكلف الفيلم اكثر مما تدر له رهز امبر يراعى عند إعداد الخطط تخصص له مبالغ إضافية فى ميزانية الفيلم.

ويساعد المصور فى عمله مساعدون حيث:

يتولى مساعده الاول: العناية بالكاميرا والتاكد من صلاحيتها للعمل، ويضع لها الافلام، ويركبها ويتولى ايضا قياس المسافة بين الهدف والكاميرا بشريط طويل حتى يمكن ضبط عدسات الكاميرا.

اما المساعد الثانى: فهو الذى يتولى نزع الكلاكيت فى اول كل مشهد ويكتب تقريرا دقيقا عن كل مشهد يحتوى على البيانات المتعلقة بكمية الضوء الذى عرض لها الفيلم ورقم اللقطة ونوعها وطول الفيلم الذى صور ويرسل هذا التقرير للمونتير والمعمل.

الصوت:

عناصر شريط الصوت:

يحتوى شريط الصوت فى الفيلم على اربعة عناصر:

١- المؤثرات الصوتية.

٢- الموسيقى.

٣- التعليق.

٤- الصمت.

وهذه الاصوات يمكن استخدامها مع بعضها او بصورة مستقلة بشكل واقعى او بشكل تعبيرى. ومن الضرورى ان تكون الاصوات متزامنة مع الصورة، بمعنى ان تكون صادرة فى نفس اللحظة ومتوافقة مع الحركة. وشريط الصوت النهائى يتكون من الاشرطة السابقة حيث يتم مزجها مع بعض، واهم هذه الاشرطة هو الذى يتم تسجيله اثناء تنفيذ الفيلم مصاحبا للتصوير اى التسجيل المباشر مثل اى يحكى عن شريط او ماكينة تدور متصوت - حين - آلة الموسيقى او الاغانى فتسجل قبل التصوير وتركب على [illegible]

7 الصورة السينمائية

في أواخر القرن التاسع عشر، ومع شعور سكان المدن بوجود وقت فراغ كبير متوافر أرادوا أن يقضوه في شيء آخر، غير القراءة. بدأت الاختراعات الميكانيكية من كل تلك الأنواع تحاول تغيير نمط الحياة في أمريكا وأوروبا، وفي مثل هذا المناخ ظهرت السينما.

ويعتبر توماس أديسون، المخترع الأمريكي الشهير، أحد رواد هذا المجال. إن أديسون مشهور بسبب اختراعه للمصباح الكهربائي، لكنه أيضًا هو الذي اخترع جهاز الفونوغراف لتسلية الأذن خلال سبعينيات القرن التاسع عشر، وفي أواخر ثمانينيات ذلك القرن كان يحاول أن يفعل شيئا مماثلا بالنسبة إلى العين.

يعود التصور الخاص الذي يقف وراء الصور المتحركة إلى القرن الثاني الميلادي، عندما اكتشف عالم الفلك الإغريقي بطليموس أن العين البشرية تحتفظ بالصور على الشبكية للحظة عقب اختفاء هذه الصور. وتستمر هذه الظاهرة باستمرار الإبصار أو استمرارية الرؤية البصرية Persiste of vision وعقب سنوات طويلة تالية

«تستخدم السينما لغة الحلم»
فيليني

«يا لها من مرآة فارغة. مرآة لا وجود لي فيها. عندما كنت أتحدث مع الناس كنت دائمًا انظر لأتأكد من أن هناك شخصا قريبًا مني أستطيع ان ارى نفسي خلاله، كنت أراقب نفسي وانا اتكلم»

سارتر، «الجحيم»

قام كثيرون بالتنظير الذي يدور فحواه حول أن سلسلة من الصور الثابتة المتماثلة جوهريا، والمختلفة على نحو طفيف فيما بينها، يمكنها أن تعطي إيهاما بالحركة إذا جرى تحريكها مضاءة أمام العين بسرعة؛ وذلك لأن ظاهرة «مداومة الرؤية» أو استمرارها سوف تعمل على ملء الفجوات السريعة الفاصلة بين هذه الصور.

لم يكن أديسون وحيدا في تجاربه حول «استمرارية الرؤية»، فقد كان هناك الرواد أيضًا في مجال تطوير الصور المتحركة أمثال إيتين جولز ماري E.J.Marey وإدوارد مايبرج E.Muybridge ، اللذين قاما بعدد من التجارب باستخدام كاميرات متعددة للتصوير الفوتوغرافي لحركات الحيوانات، خاصة الخيول وهي تجري في حلبات السباق. وقد اشترى أديسون عددا من صور مأيبرج، والتقى ماري في أوروبا لمشاهدة أعماله، ثم قام بتوجيه مساعده وليم كنيدي ديكسون W.K.Dickson لإكمال هذه المهمة. وقد طور ديكسون صندوقا لإسقاط الصور المتحركة أطلق أديسون عليه اسم الكينتوسكوب Kinetoscope، يمكن لشخص واحد فقط في كل مرة أن يحدق من خلاله كي يرى سلسلة من الصور الثابتة التي تتحرك عبر مصدر ضوئي [1].

التاريخ المبكر للسينما

في العام ١٨٩٤ تم افتتاح أول دار عرض للكينتوسكوب في مدينة نيويورك، وظهر أول فيلم أنتجته شركة أديسون، واسمه أنابيل Anabelle، وكان زمن عرضه ثلاثين ثانية.

«في العام ١٨٩٥ قام الأخوان أوجست ولويس لومير بإكمال اختراع أديسون من خلال تطويرهما جهاز عرض (بروجيكتور) أطلقا عليه اسم السينماتوجراف Cinematographe، يمكنه إسقاط الفيلم أو عرضه على شاشة كبيرة. وبدأ الأخوان لوميير إنتاج الأفلام وعرضها بسعر دخول خاص في الطابق الأسفل بأحد المقاهي في باريس. لقد اخترع الفرنسيون السينما وقام الأمريكيون بتطويرها.

في الولايات المتحدة بدأت الدهشة المصاحبة لاختراع أديسون تخفت وتنطفئ. وفي الوقت نفسه بدأ اثنان من المخترعين، هما توماس أرمات T.Armat وفرنسيس جنكنز، يطوران نظاما جديدا لعرض الصور اعتمادا

على ما قدمه الأخوان لومير، وقد أطلقا على هذا الجهاز اسم الفيتاسكوب Vitascope، وفي أبريل العام ١٨٩٦ بدأ عرض الصور المتحركة في قاعات اللهو والحفلات الغنائية والموسيقية التي تقدم التسلية الحية أو المباشرة. وقد كانت مراكز التسلية هذه تقوم بتحصيل نيكل واحد من كل فرد كي يرى الفيلم، مما أدى إلى تطوير قاعات عرض سينمائية كبيرة أصبحت تسمى «نيكل أوديون»، حيث يكلف الدخول نيكلا واحدا (أي خمسة سنتات)، وكان طول الفيلم نحو ١٢,٥ دقيقة، وكان البرنامج يشتمل على عرض فيلمين في الحفلة، وفي العام ١٩٠٩ أصبح هناك نحو عشرة آلاف قاعة عرض (نيكل أوديون) في الولايات المتحدة وحدها.

كان جورج ميليه G.Melies من المبتكرين الأوائل الجديرين بالذكر في هذا المجال وقد بدأ في إنتاج الأفلام العام ١٨٩٦، ثم أصبح في التو موزعا عالما بالأفلام. وقد قدم ميليه مفهوم المؤثرات الخاصة Special Effects، ويظهر فيلمه الشهير «رحلة إلى القمر» a Trip to the moon، الذي أنتج العام ١٩٠٢، مجموعة من العلماء وفتيات الكورس (فرقة غنائية) ينطلقون في صاروخ إلى القمر. ويصل الصاروخ إلى القمر، ويقابل مسافرو الفضاء رجالا من القمر. وقد كانت المؤثرات الخاصة في الفيلم شديدة الجاذبية، بالطبع بشكل لا يمكن مقارنته بما يحدث اليوم، لكنها بالنسبة إلى زمنها كانت مذهلة، وقد اشتملت على بشر من الأرض يصعدون إلى القمر، وسكان القمر الذين يختفون في سحابة من الدخان... إلخ.

وتعتبر قصة حياة ميليه وتجاربه الخاصة في فن السينما من الأمور الطريفة الممتعة، فقد كان صاحب مسرح يقدم الحيل السحرية، وممثلا ومصمم مناظر، وميكانيكيًا، ورساما هزليا كاريكاتيريا، ومخرجا، وقام بتطويرات كثيرة في صناعة السينما يلخصها الفصل الثاني من «كتاب السينما آلة وفن» بشكل ممتع جذاب [٢].

ويعتبر المنتج الأمريكي إدوين بورتر E. S. Porter، الذي كان يعمل أولا مصورا في شركة أديسون، هو الأب الحقيقي للسرد في السينما. ففي فيلمه الشهير المسمى «سرقة القطار الكبيرة» The Great Train Robbery، الذي أنتج العام ١٩٠٣، قام بورتر بتطوير تكنيك جديد للمونتاج يعتمد على التجميع لمشاهد عديدة معا لتكوين قصة متسلسلة. وقد كان هذا الفيلم زاخرا

بالمطاردات وإطلاق النار والمغامرات التي تقوم بها عصابة من المجرمين المتهورين لسرقة قطار يتجه نحو الغرب الأمريكي. وكان زمن هذا الفيلم اثنتي عشرة دقيقة فقط، وحاز نسبة مشاهدة عالية ووضع الأساس والمعيار لما ستكون عليه السينما الأمريكية في جوانب كثيرة منها. بعد ذلك حدث التطور الثاني في السينما الأمريكية من خلال الفيلم المسمى «ميلاد أمة» Birth of Nation، الذي أخرجه جريفث D. W. Griffth، وأنتج العام ١٩١٥، وكان زمنه ثلاث ساعات. ومع أن معظم الأفلام الأولى صامتة إلا أن هذا الفيلم كان تصاحبه قطعة موسيقية تعزفها أوركسترا سيمفوني. وقد كان لهذا الفيلم وقعه الكبير في الولايات المتحدة إلى درجة أن الرئيس وودرو ويلسون قال عنه «إنه يشبه كتابة التاريخ بالضوء» (٢).

كان جريفث في البداية ممثلا، لكنه موهبته في التمثيل كانت محدودة، فتحول نحو الإخراج وبرع فيه، وكان أول من يستخدم اللقطات المقربة، وكذلك العديد من زوايا الكاميرا لإضافة تأثير انفعالي إلى الأفلام. ومن خلال أساليب مونتاج جديدة أظهر كيف يمكن توليد الانفعالات والتوترات وتطويرها من خلال طول المشهد، وكيف يمكن أن تكون المشاهد القصيرة قادرة كذلك على خلق إثارة كبيرة، وكان يحرص على تأكيد أهمية التدريب للممثلين، وعلى التعاقد مع ممثلي مسرح يتسمون بالقدرة والتمكن ثم تدريبهم من خلال بروفات معينة على التمثيل في الأفلام، وكان من المهتمين أيضًا بالتصوير في المواقع المناسبة للأحداث. وقد اشتمل فيلمه السالف الذكر، والذي صُوِّر في لوس أنجليس، على كل ابتكاراته في التصوير والإضاءة والمونتاج من أجل الإيحاء بالانفعال المناسب للحرب الأهلية في أمريكا .

الجدير بالذكر أنه من أجل خدمة الأعداد المتزايدة من الجماهير المقبلة على السينما جرى تطوير إستوديوهات السينما الكبيرة مثل مترو جولدن ماير MGM، وبارامونت، وإخوان وارنر، وفوكس للقرن العشرين وغيرهم، وتعاقدت هذه الشركات مع الممثلين والممثلات بعقود احتكار طويلة الأمد، وجعلتهم «نجوم السينما»، وهكذا ظهرت أسماء لامعة مثل:جاري كوبر، وكلارك جيبل، وكاترين هيبورن، وجين هارلو، وسبنسرتراسي، وجون وين، وهمفري بوجارت، وجيمس كاجني، وفريدأستير، وجنجر روجرز، وريتا هيوارث، وجوان كراوفورد، وغيرهم. وبدأت الاستوديوهات إنتاج أفلام جماهيرية ذات إنتاج

ضخم لعبت الأفلام دورها الكبير حتى في سنوات الكساد الاقتصادي، تلك السنوات التي استطاع ـ كما قالت بعض الإحصائيات ـ ٦٠٪ من الأمريكيين تدبير أمورهم الحياتية العام ١٩٣٤ لتوفير ما يمكنهم من نسيان الواقع الاقتصادي المتدهور والذهاب إلى السينما للهروب إلى هذا الواقع الخيالي والمتخيل الذي خلقته هوليوود (٤).

لعبت السينما دورها الكبير كذلك في الحفاظ على ثقافة الاستهلاك حية نشيطة، وقام نجوم السينما بالتأثير في الثقافة الشعبية للناس من خلال طريقتهم في الكلام، وارتداء الملابس، وتصفيف الشعر... إلخ. لقد أصبح نجوم السينما موضع إعجاب الناس بشكل يفوق إعجابهم برجال السياسة، ولعبت الميديا وأساليب الدعاية والترويج دورها الكبير في هذا الشأن. إنها الثقافة التي ستنتقل بعد ذلك إلى مجال التليفزيون وعالم الأغاني الجماهيرية والموسيقى.

في العام ١٩٤٨ بدأت شبكتان من الشبكات الإذاعية في الولايات المتحدة عملية تحويل التليفزيون من مجرد كونه لعبة الأثرياء إلى وسيط جماهيري جديد يناسب الثقافة الجماهيرية. وفي البداية تجاهل مديرو الاستوديوهات في هوليوود ظهور التليفزيون، واعتبروه مجرد بدعة سريعة الزوال، وقد اعتقدوا أن شاشة السينما الصغيرة الحجم لن تستطيع أن تنافس الشاشات الفضية الكبيرة الموجودة في قاعات العرض السينمائي، لكن سرعان ما ثبت لهم خطأ رأيهم، وتزايد عدد الناس الذين فضلوا الجلوس في بيوتهم لمشاهدة الترفيه الحر على الذهاب إلى السينما لمشاهدة فيلم بعينه. ومن بين العوامل التي شجعت على تزايد المشاهدة للتليفزيون في الولايات المتحدة هو بعض التحولات السكانية، فبعد الحرب العالمية الثانية انتقل كثير من الأمريكيين من مراكز المدن، حيث كانت توجد قاعات العرض السينمائي، إلى الضواحي حيث تقل هذه القاعات. وقد ساعد التليفزيون بنقله المباريات الرياضية على خلق اهتمامات جديدة لدى المشاهدين، مثل مشاهدة الألعاب الرياضية، مثل كرة القدم وكرة السلة والتنس والجولف...إلخ، التي يصعب مشاهدتها بالطبع في قاعات العرض السينمائي، ومن ثم تناقص عدد رواد السينما أيضًا (٥).

وقد كان كفاح صناع السينما لاستعادة الجمهور من قبضة التليفزيون هو المسؤول أيضًا عن التحول الكامل إلى الأفلام الملونة خلال خمسينيات القرن العشرين، هذا رغم ظهور بعض الأفلام الملونة الناجحة منذ ثلاثينيات القرن

العشرين مثل «ذهب مع الريح» و«ساحر أوز» العام ١٩٣٩، ومع هذا فإن اللقطات الملونة كانت بطيئة ومكلفة ولذلك ظلت الأفلام الأبيض والأسود هي القاعدة وليست الاستثناء حتى سنوات التنافس المريرة مع التليفزيون في الخمسينيات، حيث لم تكن أجهزة التليفزيون الملونة قد ظهرت بعد، ورغم كل محاولات صناع السينما أن يسترجعوا المشاهدين إلى قاعات عرضهم، فإنهم قد وصلوا في النهاية إلى نوع من الاقتناع بأن الاهتمامات الثقافية العامة قد تغيرت، وأن الوسيط الجديد الخاص بالتليفزيون كان أكثر من مجرد حيلة لجذب الانتباه؛ لقد أصبح طريقة جديدة للحياة. وفي منتصف الخمسينيات قرر صناع السينما أن ينهوا مقاطعتهم للتليفزيون، وممن ثم فإنهم سمحوا بعرض الأفلام القديمة على شاشات التليفزيون، ثم قامت بعض شركات السينما بعد ذلك بتأجير استوديوهاتها الخاصة من أجل الإنتاج التليفزيوني.

تدريجيا أدرك صناع السينما أيضًا أنهم من أجل أن يظلوا أحياء في غابة الصراع هذه فإن عليهم أن يتحركوا بعيدا عن إنتاج الأفلام المناسبة لكل الأعمار إلى إنتاج أفلام تناسب فئات معينة من الجمهور، ومن ثم برز الرقم المهم الخاص بالشباب، هؤلاء الفئة الأكثر ميلا إلى الخروج من منازلهم والمشاركة في أنشطة ترفيهية جماعية معا. وهكذا بدأ ظهور نجوم الشباب والنجوم الشباب أمثال جيمس دين ومارلون براندو في منتصف خمسينيات القرن العشرين، فقد كان أسطورة بالنسبة إلى الشباب ومازال كذلك، وهكذا أيضًا ظهرت القصص العاطفية وقصص الرعب والعنف التي أقبل عليها الشباب من الجنسين (٦).

كما كانت الأفلام المنتجة للشباب منخفضة التكاليف أيضًا مقارنة بأفلام أخرى أنتجت قبل ذلك، واستمر هذا التيار من خلال أفلام قام ببطولتها الفيس بريسلي والبيتلز مزجت بين الغناء والمرح والحب والانطلاق، وهكذا توالت الأفلام وتنوعت، أفلام للأطفال، أفلام للأسرة، أفلام للمغامرات، أفلام للطيران، أفلام للبحار، أفلام للفضاء، أفلام للكوميديا ...إلخ.

فكرة السينما

كان لا بد من الانتظار إلى القرن التاسع عشر حتى نرى التطبيق الذي جسد صناعة السينما. وقد كانت ظاهرة استمرار الصورة على شبكية العين ظاهرة معروفة منذ عصور قديمة، عندما كان الناس يلفون جذوة مضيئة

بطرف خيط في الظلام، فكانت العين ترى دائرة النار المستمرة. في حين أنه لا توجد إلا نقطة مضيئة واحدة، ولكن التتابع السريع في الفراغ للنقطة المضيئة نفسها ينتج انطباعا بالاستمرارية في شبكية العين [٧].

وقد أثبتت التجربة أن الإحساس بالاستمرارية يكتمل بشرط ألا يفصل الصور، إحداها عن الأخرى، مدة تزيد على عُشْر الثانية (١/١٠). وباتحاد هذه المدة القصوى للرؤية الثابتة لصورة واحدة بمقتضيات الصوت، أمكن التوصل إلى تعريض ٢٤ صورة في الثانية داخل الكاميرا (و٢٥ صورة في كاميرات التليفزيون بطريقة تكون متوافقة مع ترداد التيار الكهربائي: ٥٠ ذبذبة في الثانية في أوروبا، و ٦٠ ذبذبة في الثانية في الولايات المتحدة). وهكذا يكون التأثير السينمائي عبارة عن تتابع لظواهر متقطعة، وكذلك الأمر في حالة العرض Projection على الشاشة، فاستمرار الصور وتتابعها على الشبكية يؤدي إلى اختلاطها بواسطة المخ، ويخلق الإحساس بالحركة المستمرة [٨].

هكذا تعتمد السينما في جوهرها، وبوصفها صورة متحركة، على تلك الإمكانية الخداعية المميزة للاختراع الخاص بها، والتي تتعلق في جوهرها بظاهرة بقايا الصورة البصريةPersistence of vision أو استمرارها. ويفضل المخرج والناقد المصري مدكور ثابت أن يستخدم ترجمة يوسف مراد لهذه الظاهرة تحت اسم الصور الارتسامية، وهو المصطلح الذي يشير إلى الظاهرة القائلة « إن أي صورة تتلقاها العين إنما تبقى منطبعة على الشبكية لمدة تتراوح بين ١/٢٠ : ١/١٠ من الثانية، ومن ثم فإنه إذا جاءت إلى العين صورة جديدة قبل فوات هذا الجزء من الثانية، فإن هذه الصور الجديدة لا بد أن تختلط ببقاء الصورة الأولى أو أثرها المنطبع. وتصبح الصورتان امتدادًا إحداهما للأخرى. فإذا ما كانت الصورة الثانية عبارة عن إضافة جديدة للأولى، بدت الأولى كأنها قد تحركت إلى وضع الإضافة الجديدة في الصورة التالية، وهكذا تضاف صورة ثالثة... فرابعة... إلخ، بحيث يكون لدينا ٢٤ صورة في الثانية الواحدة قادرة على تقديم ٢٤ إضافة حركية متتابعة هي عبارة عن سلسلة التحليل الحركي للموضوع المصور خلال ثانية واحدة مقسمة إلى ٢٤ جزءًا» [٩].

هكذا تكون الشخصيات والأحداث في الفيلم الخام المصور شخصيات وأحداثا لا تتحرك، بطبيعة الحال، وتكون الصور المتحركة في السينما والتليفزيون سلسلة من الصور الثابتة تم تركيبها معا داخل الفيلم الخام

الطويل أو داخل شريط الفيديو، ويجري إدراك الحركة من خلال ظاهرة استمرار الرؤية البصرية أو ديمومتها داخل المخ، ويعرف العلماء الآن أن هذه الظاهرة، التي يسمونها أحيانا: الحركة الظاهرية Apparent Movement، هي محصلة للوقت الذي يحتاج إليه المخ لاستقبال الصور وتحليلها، ولذلك تبدو الشخصيات والأحداث المصورة داخل الفيلم السينمائي الخام متحركة بسبب ذلك التداخل الذي يحدث بين الأطر أو الكادرات الفردية، تلك التي تتحرك بواسطة جهاز العرض والإسقاط على الشاشة بمعدل ٢٤ كادرا (إطارًا) على الأقل خلال كل ثانية (١٠).

لقد راودت أفلام التصوير والحركة وتصوير الحركة وتحريك الصور أحلام كثير من الفنانين عبر التاريخ، وقد ذكرنا في فصول سابقة بعض تلك الهواجس التي أثارت فضول فنانين أمثال ليوناردو دافنشي، وعلماء أمثال الحسن بن الهيثم، ومصورين أمثال موبرج وماري، وفنانين تشكيليين خاصة أتباع المدرسة المستقبلية، وغيرهم، لكن تظل خاصية الصورة المتحركة تكاد تكون هي الخاصية الملازمة لفنون السينما والتليفزيون، ثم بعدهما فنون الكمبيوتر وألعاب الفيديو دون منازع. وما دام حديثنا يتعلق الآن بشكل استثنائي بفنون السينما، فإننا سنشير إشارات سريعة هنا إلى بعض ما يتعلق بخصائص الحركة والصور في هذا العالم الخصب المثير الخاص بالسينما.

بشكل عام يمكن القول إن صناعة الأفلام تنقسم إلى ثلاث مراحل متداخلة أساسية هي:

١- كتابة السيناريو: ثم تحويل هذا السيناريو اللفوي المكتوب إلى سيناريو بصري مرسوم، أي تحويل القصة اللفظية إلى مشاهد ولقطات مرسومة على الورق في عملية تسمى الديكوباج، فيها يحدد رقم تصوير اللقطة، ومكانها، وحجمها، ومدتها، ووصفها، ووقت تصويرها، والديكور المصاحب لها، والعدسة المستخدمة في تصويرها، وما شابه ذلك من خصائص توضع في صفحات تصمم من خلال نماذج توضيحية خاصة تستخدم من أجل هذا الأمر.

٢- التصوير: وهي المرحلة الأكثر تشويقا، بسبب حضور الممثلين المساعدين والنجوم وفريق الفنيين، وبسبب المعدات المدهشة أحيانا، لحظات تجري معايشتها كالسحر أحيانا، حيث سيتم تسجيل كل شيء من الآن

فصاعدًا على شريط الفيلم. إنها المرحلة الثانية المهمة في تحويل النماذج البصرية المرسومة على الورق (الديكوباج) إلى صور لأحداث وشخصيات يجري تسجيلها.

٣- مرحلة المونتاج: ويعتبرها بعض المنظرين والمخرجين المرحلة الأكثر أهمية في صناعة الفيلم، وهي المرحلة التي يتم خلالها إعطاء الفيلم إيقاعه ونبضه الداخلي، وفي بعض الأحيان معناه [١١].

ويعرف المونتاج أحيانًا بأنه «ترتيب لقطات الفيلم وفق شروط معينة للتتابع والزمن» وتكمن بلاغة السينما في غرفة المونتاج، كما كان أورسون ويلز يقول. إن المونتاج هو العمل التطبيقي أو الفعل المادي الذي يولف العناصر قطعة قطعة مع تنسيق مختلف اللقطات والتخلص من الصور الداخلية غير الضرورية... هكذا يعرض الفيلم عرضه الأول في ذهن المخرج [١٢].

من الملاحظ أولا - كما يقول بعض نقاد السينما ومنظريها - أن اللقطة الواحدة تُصوَّر أكثر من مرة، والواقع أن هناك عناصر كثيرة تسهم في إنجاح اللقطة (أداء الممثلين، حركة الكاميرا، نوعية الإضاءة والصوت، الظروف الطقسية... إلخ)، حتى أنه بعد التكرار عدة مرات؛ من المألوف ألا تأتي المحاولة الأولى بنتائج مرضية. كما أن المخرج غالبًا ما تغريه فكرة البحث عن البدائل حتى إن حصل منذ البداية على ما يريد، فيطلب من الممثلين أداء المشهد بشكل مختلف بعض الشيء حتى يمنح نفسه في المونتاج حرية اختيار أكبر... وكما هي الحال في أسلوب التقطيع، لا توجد هنا قاعدة ثابتة؛ حيث يختلف عدد مرات التصوير من مخرج إلى آخر، ومن فيلم إلى آخر، ومن لقطة إلى أخرى [١٣].

يقوم البشر، وكذلك الحيوانات، عندما ينظرون إلى شيء ما بتكوين كادرات، أي يحددون مجالا للرؤية بواسطة زاوية تصوير، يجري هذا أحيانًا بشكل لا إرادي وذلك لأن العيون والرأس تتحرك. والكادرات تتغير. وفي السينما يكون الكادراج Cadrage (عملية التصوير للقطات داخل كادر أو إطار معين) محصورًا بحدود الكادر الذي تشكله نافذة الكاميرا، والذي يتطابق معه من ناحية المبدأ، كادر الصور السينمائية، وكادرُ شاشة العرض بأشكاله المستطيلة أو المربعة [١٤].

واللقطة هي «الوحدة الأساسية في تشكيل السرد السينمائي»، أو هي وحدة العناصر داخل اللقطة، وهي أيضًا كما أشار ايزنشتين «الخلية الأولى للمونتاج» (١٥). وبفضل المونتاج ـ كما يقول يوري لوتمان ـ «تتغلب اللقطة على عزلتها عن طريق التتالي الزمني. وليس تتابع لقطتين هو مجموعهما، بل اندماجهما في وحدة دلالية مركبة من مستوى أعلى» (١٦).

ويقاس العامل السينمائي للفيلم في ضوء ما يرى بازان في ضوء فاعلية التقطيع أو المونتاج (١٧)، وأحيانًا ما تسمى عملية المونتاج باسم التوليف editing، والتي يقوم بها المؤلف السينمائي (وهي صفة تجمع بين المخرج والمونتير) الذي تنحصر وظيفته في تجميع الفيلم كاملا، وكأنما هو لغز معقد من الصور المنقطعة، من مكوناته وشرائطه الصوتية المختلفة. وقد لاحظ المخرج السوفييتي العظيم ف.ا. بودوفكين V.I.Pudovkin، والذي يؤمن بأن التوليف «أساس فن الفيلم». إن تعبير أن الفيلم قد «صور» تعبير زائف مضلل، وينبغي أن يختفي من اللغة. فالفيلم لم يصور؛ وإنما بُنِيَ، أقيم من شرائح منفصلة من السيلولويد تمثل مواده الخام (١٨). خلال عملية المونتاج يستخدم المؤلف السينمائي سلسلة من الصور المرئية والسمعية أشبه بالاختزال التأثري لخلق مزاج نفسي، أو جو عام، أو انتقال في الزمان والمكان، أو تأثير طبيعي أو عاطفي. وكما عرفه أيزنشتين، فإن المونتاج تجميع صور متفرقة تستدعي من خلال تجمعها معا وتقابلاتها ما يثير في وعي المشاهد تلك الصور الأولية العامة ذاتها التي حامت أصلا في خاطر الفنان المبدع (١٩). إن المونتاج معناه أن طريقة بناء الفيلم، أي ترتيب اللقطات فيه، لها الأهمية نفسها لمضمون اللقطات، إن لم يكن أكثر من ذلك (٢٠). ويشبه أيزنشتين المونتاج بالاستعارة في علم البيان، أي إنه تعبير يتألف من كلمة أو عبارة في معنى آخر غير المعنى الأصلي (٢١)، وهو كذلك أشبه بعمليات تداعي الصور في الشعر والرواية والقصة، تداعيها أو ترابطها البعيد أو القريب.

والمونتاج أنواع منها، تمثيلا لا حصرا

١ـ المونتاج المتسارع Accelerated montage ، هنا يستخدم التوليف editing من أجل التجسيد والمبالغة في إحداث التأثير الخاص بالسرعة المتزايدة في حركة الصور، فمن خلال الإنقاص أو الخفض في طول اللقطات المفردة

الخاصة بنشاط معين، سلسلة من المطاردات مثلا، يمكن إضفاء نوع من الإيقاع الخارجي الخاص بالسرعة على إيقاع الفيلم ذاته. ويطلق على عملية التسريع في إيقاع أو سرعة حركة الفيلم من خلال التوليف أو القطع والمونتاج اسم المونتاج المتسارع، وغالبا ما يصاحب ذروة المطاردة التي تتم على الشاشة الاستخدام لمثل هذا النوع من المونتاج، حيث تبدو الاستثارة الخاصة بالأحداث أسرع من خلال اللقطات الأقصر والتقطيع السريع. ويكثر استخدام مثل هذا النوع من المونتاج في أفلام الإثارة والعنف والرعب والمطاردات البوليسية والأفلام الحربية والأفلام التي تقوم على أساس المطاردات بالسيارات أو الطائرات أو ما شابه ذلك، ففي فيلم «حبس الأنفاس» Breathless (1959) لمخرجه جان لوك جودار، نجد الممثل جان بول بلمندو يقتل أحد رجال الشرطة، ويقع هذا بشكل سريع جدا على نحو غير مألوف، وذلك بواسطة المونتاج المتسارع، حيث استخدمت ثلاث لقطات قصيرة، وقطعت بشكل سريع أو في مدى زمني لم يتجاوز أربع ثوان.

٢- المونتاج الأمريكي او مونتاج هوليوود American or Hollywood montage : وفيه تولف لقطات سريعة من أجل الإيحاء خلال فترة زمنية قصيرة بجوهر الأحداث التي تقع عبر فترة طويلة من الزمن. إن اللقطات السينمائية التي تشتمل على بعض الكتابات المأخوذة من العناوين الكبيرة (المانشيتات) في الصحف، والتي تُعرَض في تتابع سريع من اللقطات من أجل التلخيص والإيجاز الطويل الخاص بالتطورات الكبيرة في حدث معين أو سلسلة من الأحداث (التاريخية مثلا)، وكذلك من أجل تبرير الانتقال بين الأحداث الدرامية المتتابعة، هي مثال على المونتاج الأمريكي. ويستخدم فيلم «المواطن كين» (١٩٤١) مثل هذا النمط من المونتاج في مواقف عديدة بداخله.

٣- المونتاج التصوري Conceptual montage: هنا يتم القطع لعدد من اللقطات من أجل خلق بعض المعاني التي تتشكل فقط من خلال ذلك التجمع أو التنظيم الخاص لهذه اللقطات المتنوعة. وقد كانت النظريات والتطبيقات الخاصة بمثل هذا النوع من الإنتاج من الاهتمامات الكبيرة لدى صناع السينما الروسية الكبار أمثال سيرجي أيزنشتين وف. بودوفكين V. Pudovkin.، وقد اعتقدوا أن المونتاج (أو التوليف) هو الجوهر الحقيقي لفن السينما، ومن ثم سعوا من أجل الاستفادة من كل إمكانات هذا الفن

التعبيرية، وكذلك توظيفها. ولم يكن أيزنشتين وبودوفكين مهتمين كثيرًا بما يسمى بالمونتاج في حد ذاته كعملية قطع متوازنة للمشاهد بل فقط كانا أكثر اهتماما بالأثر الإجمالي لعمليات تنسيق اللقطات. لقد قاما بتنظيم موادهما من أجل إحداث وقع أو أثر انفعالي عقلي، وكذلك من أجل تحقيق تدفق سردي متميز في أفلامهما.

في فيلمه الشهير المدمرة بوتمكين (١٩٥٢) قام أيزنشتين بالتشويه المتعمد للزمان والمكان في الفيلم من خلال الامتداد بالزمن الفعلي للمشهد، والاستخدام كذلك للقطات درامية طويلة للضحايا الهاربين بجوار (إضافة إلى) لقطات مقربة لأحذية الجنود القوزاقيين التي تسير على الأرض بإيقاعات خاصة، وقد أصبح هذا التقابل (أو التضاد) المقدم من خلال هذا التوليف بين اللقطات المقربة للأقدام التي تسير بطريقة عسكرية، والضحايا الذين لا حول لهم ولا قوة، أصبح مجازًا بصريا للاضطهاد التسلطي في روسيا وفي غيرها، وينتهي المشهد بلقطة يظهر فيها أحد الجنود وهو يرفع سيف بندقيته (السونكي) كي يطعن طفلا رضيعًا موجودًا في عربة أطفال، ويعقب هذه اللقطة في التو واللحظة قطع دينامي يظهر امرأة، وقد سيطر عليها الوجل والخوف، قد أصيبت في عينها بفعل رصاصة أطلقها أحد القوزاق. ويسهم تعبير الخاص بصدمة الرعب التي أصابت المرأة في تجسيد هذه الحالة بدرجة كبيرة، وبوصفه تعبيرًا واقعيا أيضًا عن مصيرها الخاص، وتعبيرا مجازيا، تصوريًا عما ينتظر الطفل الرضيع من مصير.

وقد بلغ هذه التعبير مداه، وذلك لأن تعبير الرعب المتجسد على وجه هذه المرأة قد حدث بعد حدوث الطعنة مباشرة، وهي تلك الطعنة التي لم تُصوَّر بصريًا. إن الربط بين هاتين اللقطتين يعظم من التأثير الخاص بالرعب، وكذلك من مأساوية الحدث.

٤- مونتاج جذب (أو لفت) الانتباه montage of attraction: هو أسلوب للمونتاج أو التوليف المجازي من خلاله ترتبط صورتان منفصلتان على الشاشة، إحداهما بالأخرى، بسبب وجود تلك التشابهات البصرية والسياقية بينهما. ففي فيلم «عشرة أيام هزت العالم»، يستخدم أيزنشتين أسلوب مونتاج الانجذاب أو لفت الانتباه بكثرة من أجل جعل الفيلم نوعًا من التهكم أو

المحاكاة التهكمية الافتراضية. مثلا نجد صورة لأحد السياسيين المتعجرفين في حكومة القيصر تتبعها صورة لطاووس ينشر ذيله الكبير الملون. إنه نوع من التوليف الساخر الموجود في أعمال سينمائية عديدة.

٥ـ مونتاج العلاقة الخاصة Relational montage: وهو نوع من المونتاج السردي من خلاله تقوم لقطتان أو أكثر بخلق معنى معين من خلال علاقتهما الخاصة إحداهما بالأخرى. فمثلا خلال عشرينيات القرن العشرين قام المخرج الروسي التجريبي ليف كولوشوف بتوليف لقطة لوجه أحد الممثلين بحيث كان هذا الوجه خاليًا تمامًا من أي تعبير، ووضع هذا المخرج هذه اللقطة بين لقطات أخرى تظهر إحداها إناء فارغًا من أواني الحساء، وفي لقطة أخرى تظهر امرأة ميتة ملفوفة في كفنها، وفي لقطة ثالثة هناك طفل يلهو بلعبته. وقد قال المشاهدون، الذين عرض عليهم هذا الفيلم القصير، إن انفعالات الممثل قد تغيرت في كل مرة عادت فيها الكاميرا إلى وجهه بعد كل لقطة من اللقطات السابقة، فبعد أن عادت إلى وجهه بعد اللقطة الخاصة بإناء الحساء الفارغ قال المشاهدون إنهم يرون الجوع على وجهه، وإنهم رأوا الحزن على هذا الوجه بعد لقطة المرأة الميتة والكفن، ولكنهم رأوا السعادة على ذلك الوجه بعد رؤيتهم الطفل الذي يلهو بلعبته. لقد كان ذلك الاعتقاد بأن الممثل قد غير من انفعالاته هو محصلة لهذا النوع من مونتاج العلاقة الخاصة.

٦ـ المونتاج السردي Narrative montage: هنا يتم التوليف معًا للقطات والمشاهد التي قد رُتبت من خلال نظام تتابع زمني خاص، ووفقًا لسيناريو محدد سلفا، أو إجراءات خاصة باللقطة الكبرى ويكون هدف مؤلف الفيلم editorأن يعيد تركيب الشكل أو المظهر الخارجي للأحداث لتكوين تدفق سردي خاص لقصة الفيلم. ويهتم المونتاج السردي على نحو خاص بتطور القصة وتناميها، في حين يسعى المونتاج التصوري من أجل إنتاج الأفكار والتأثيرات من خلال الربط أو التصادم بين اللقطات.

٧ـ المونتاج الايقاعي Rhythmic montage، هنا يحدث التوليف من أجل الوصول إلى تباين إيقاعي يحدث تأثيره الخاص فيما يتعلق بالمقاصد التي تتعلق أو توجد وراء الموضوع الرئيس في الفيلم أو المشهد. إن طول اللقطات والحركة داخل الكادر، وأنماط الانتقالات المستخدمة بين المشاهد، تؤثر كلها ـ على نحو دال ـ في إيقاع المونتاج الخاص بالفيلم. إن الطول الفعلي للقطات

يحدد الإيقاع الخارجي External rhythm له، في حين تحدد الحركة داخل الكادر أو الإطار إيقاعه الداخلي internal rhythm وقد استخدم أيزنشتين مصطلح المونتاج الإيقاعي لوصف أساليب التوليف المستخدمة في أفلامه. ويعتبر تتابع الخطوات في مدينة أوديسا في فيلمه «المدمرة بوتمكين» تتابعًا يمزج بين الإيقاعات الخارجية والداخلية، وذلك من خلال مونتاج يعمل على إحداث تأثير قوي (٢٢).

لقد تبين لأيزنشتين أن اللقطات المنعدمة الصلة ببعضها يمكن ضمها بعضها إلى بعض فتوحي بشيء آخر غير حاصل جمع هذه اللقطات. وقد أورد في بعض كتاباته فقرة من قصيدة لبوشكين بعنوان «بولتافا» قال عنها إن الشاعر يدفع - على نحو سحري - صورة الهروب في الليل إلى البروز أمام القارئ بكل إمكاناتها الصورية والعاطفية وعلى النحو التالي:

لم يعرف أحد كيف ولا متى
اختفت. وسمع صياد وحيد
في هذه الليلة قرقعة حوافر الخيل،
وحديثا قوقازيا، وهمس امرأة.

ويقول أيزنشتين إن بوشكين يعطي القارئ ما هو أكثر من إعلامه بأن ماريا قد اختفت، فهو من خلال تأليفه بين الصور الموضوعية يعطي القارئ تجربة الاختفاء السريع، وإنه يفعل هذا باستخدام المونتاج (٢٣). وقريب من مفهوم أيزنشتين للمونتاج ما تلجأ إليه الأفلام من إدماج لقطة لقطار سريع أو مجرد عجلات القيادة للإشارة إلى رحلة أو سفر، أو إدماج لقطة لعقارب الساعة تدور بسرعة، أو انتزاع أوراق تقويم، أو تتابع لقطات لمشهد بعينه في مختلف فصول السنة إشارة إلى مرور الوقت. إن مثل هذا الاندماج أو «مونتاج هوليوود» كما يسمى أحيانا لا ينقل سوى حقائق. أما المونتاج الحقيقي فينطوي - كما يقول أيزنشتين - على تركيب لقطات بعضها في مقابل بعض بغية تشكيل مضمون وصورة (٢٤).

من المهم حدوث التكامل بين المخرج ومدير التصوير، وقد جسد هذا التكامل جملة شهيرة للمخرج الأمريكي ستيفن سبيلبيرج قال فيها عن مدير تصوير أحد أفلامه: «كنت ألاحظ أنا بعيني اليمنى ويلاحظ هو بعيني اليسرى» (٢٥).

وجهة النظر

يجب علينا - كما يقول بوجز - في تحليل الأسلوب المرئي للفيلم « أن نراعي التكوين أولا، إذ يستخدم بعض المخرجين التكوين شكليا ودراميًا بدرجة كبيرة، ويفضل البعض الآخر تأثيرًا أكثر تبسطا أو منضبط العناصر. وقد يحبذ مخرج نمطا معينا من تنسيق الأشخاص والأشياء داخل الكادر، بينما قد يركز تركيزا خاصا على نمط معين بالذات لزاوية الكاميرا. كذلك يمكن أن نلاحظ الفروق المهمة في فلسفات الكاميرا». على سبيل المثال يؤكد بعض المخرجين أهمية الكاميرا الموضوعية objective camera ، وهي التي ترقب الحدث الدرامي كمتفرج بعيد، وقد يتجه آخرون نحو الطرف الآخر من قوس الطيف، أي «الكاميرا الذاتية» camera subjective التي ترقب المشهد من وجهة النظر المرئية والانفعالية لمشارك فيه [٢٦].

يُحكى أن المخرج الألماني الشهير فرتيز لانج قد اتخذ ذات مرة قرارًا بأن يصور مشهدا من أحد أفلامه من وجهة نظر خنفساء قابعة على ورقة في شجرة، وقد اعترض بعض المحيطين به على هذا الأمر قائلين إن أحدًا لا يعرف كيف ترى الخنفساء العالم، لكنه أصر على رأيه، وبدأ يبحث عن خنفساء في الشارع. وكان ذلك مثالا جيدا للكاميرا الذاتية، أي وضع المتفرج وضع الشخصية - الحشرة هنا - إعطاؤه الانطباع بأنه يرى مثلها. وقد تكررت فكرة الكاميرا الذاتية أو عين الكاميرا في أفلام كثيرة بعد ذلك لمخرجين كثيرين، ومنها فيلم سيدة البحيرة الذي قام بتمثيله روبرت مونتجومري لكاميرا ذاتية منذ البداية حتى النهاية، فقد كانت الكاميرا هي الممثل الذي يؤدي الدراما، وكان المتفرجون لا يرون الممثل إلا عندما يكون أمام المرآة، وكان هؤلاء المتفرجون يشعرون أنهم والممثل شخص واحد، فلم تعد الصور هنا ينظر إليها، بل أصبحت مجردة نظرة، بل ربما أصبحت هي التي تقوم بالنظر [٢٧].

يرتبط موضوع النظرة الذاتية والنظرة الموضوعية في السينما بموضوع النظرة المحدقة في دراسات الصورة من منظور تحليلي نفسي، ولدى جاك لاكان (١٩٠١ - ١٩٨١) بوجه خاص. وجاك لاكان كما نعرف هو محلل نفسي فرنسي حاول أن يطور أفكار فرويد الخاصة حول اللاشعور. وقد كان الموضوع الخاص بالذات subject من الموضوعات الأثيرة لدى لاكان، ولم يكن يفضل أن يستخدم كلمة الفرد، كلمة واحدة في تكوينها، أو الكائن البشري

Human being، بل «الذات»، والذات هي الهوية التي جرى تكوينها من خلال الآليات الخاصة باللاشعور واللغة والرغبة. وتتعلق «الذاتية» برؤية المرء لذاته، أو تصوره لنفسه، أو نظرته لها كفرد متفرد في ظل ثقافة خاصة. وهكذا امتد لاكان باهتماماته إلى الطرائق التي تتشكل من خلالها الذات عبر الأيديولوجية واللغة والتمثيل المعرفي.

وقد أفاد منظرو السينما من أفكار لاكان مع تأكيدهم - على نحو خاص - دور الرغبة في تكوين الذات، وفي تفسير الدور المهم للصور السينمائية في الثقافة المعاصرة . هكذا عقد اثنان من أهم منظري السينما الآن، وهما جان لوي باودري، وكريستيان ميتز، مقارنة بين العملية التي تتكون من خلالها الأنا، على نحو مبكر لدى الطفل، وبين الخبرة الخاصة بالمشاهدة للأفلام، ووجدا تشابها بين هاتين العمليتين من خلال مفهوم مرحلة المرآة لدى لاكان، والذي شرحناه في الفصل الرابع من هذا الكتاب.

باختصار نقول، مرة أخرى، إنه وفقا لما قاله لاكان فإن الطفل يمر عند سن ١٨ شهرًا تقريبًا بمرحلة ارتقائية تحدث فيها العمليات الأساسية الخاصة ببداية الإحساس بالذات، وكذلك بداية الانفصال عن الأم. ففي مرحلة المرآة التي تحدث خلال الفترة من سن ٨ إلى ١٨ شهرًا يبدأ الأطفال - كما يقول لاكان - في تأسيس «الأنا» الخاصة بهم من خلال عملية النظر إلى صورة الجسد في المرآة، وقد تكون هذه صورة جسدهم الخاص، أو جسد الأم، أو جسد أشخاص آخرين. ويتعرف الأطفال الصورة الموجودة في المرآة على أنها تشبههم وتختلف عنهم أيضًا. ومع أنه لا يكون في مقدورهم جسديا التحكم أو الإمساك بالصورة الموجودة في هذه المرآة، فإنهم يتخيلون أن لديهم تحكمًا فيها أو سيطرة عليها. إن النظر والتخيل الذي يقوم على أساس ما يرونه هو أمر حاسم في إحساسهم بالتحكم والسيطرة على الجسد الموجود في الصورة في هذا السيناريو الخاص من النمو (٢٨).

يحدث هذا التعرف إلى الذات والآخر خلال مرحلة من الارتقاء يكون فيها النمو العقلي للطفل متفوقا على نموه الحركي. إنه يستطيع أن يتخيل أنه يتحكم في جسده الموجود في الصورة الموجودة في المرآة، لكنه لا يستطيع أن يمارس هذا التحكم على نحو فعلي، وهكذا تزود مرحلة المرآة الأطفال بالإحساس بوجودهم كأجساد مستقلة في مواجهة أجساد أخرى، لكنها

تزودهم أيضًا بالإحساس الخاص بالشعور بالاغتراب، وذلك لأن عملية التعرف على الصورة تشتمل كذلك على انفصال أو ابتعاد ما بين ما يقدرون عليه جسديا وما يرونه ويتخيلون أنهم يمكنهم التحكم فيه أو السيطرة عليه. وهكذا تتولد علاقتان بالصورة، حيث يرى الأطفال أنهم والصورة شيء واحد (توحد)، لكنهم يرون في الوقت نفسه أن هذه الصورة صورة مثالية، ومن ثم هي صورة مختلفة عنهم.

هكذا تكون مرحلة المرآة مرحلة متعلقة بالتعرف، وبسوء التعرف أيضًا. إن الطفل، هكذا، يكتشف ذاته عبر الآخر وفي المرآة أيضًا. وتحدث لدى الطفل مشاعر واستجابات من قبيل التهلل والفرح والرضا عندما يشاهد نفسه يكتشف صورته في المرآة. ويتمثل الجانب المهم في تجربة المرآة هذه في إدراك الطفل أن «الأنا آخر» وأن الآخر أنا. فالأنا الآخر، أي صورته في المرآة، هو أول آخر بالنسبة إليه. وبفضل هذا الشعور «بالآخرية» ينبثق عند الطفل الوعي بالأنا أو الذات متمايزا عن الآخر. وهذا يتضمن بالضرورة أن الطفل وهو يرى صورته في المرآة فإنه يرى نفسه كما يراه الآخرون [٢٩].

يستفيد كريستيان ميتز من أفكار فرويد حول عملية استراق النظر أو التلصص بالعينين voyeurism، واستمداد اللذة منها وعلاقتها بالخبرة الأولية الخاصة بالمرآة وأفكار لاكان حولها. ويقارن ميتز بين حالة المشاهد أمام شاشة السينما وحالة الطفل أمام المرآة، فيقول إن المشاهد أمام الشاشة يكون غائبا، على عكس الطفل أمام المرآة، فهو يكون حاضرا، فالمشاهد لا يستطيع أن يتوحد مع نفسه كموضوع، لكنه يتوحد فقط مع الموضوعات التي توجد هناك على الشاشة ويجد فيها ذاته، وبهذا المعنى لا تكون الشاشة مرآة، إنه يكون غائبا عن الشاشة؛ لكنه حاضر في قاعة المشاهدة بكل حواسه، هكذا تتماثل شاشة السينما مع المرآة في أنها تجمع بين الحضور والغياب، بين التوحد مع الآخر الذي هو أنا أيضًا [٣٠]. إن المشاهد يتوحد كذلك ـ كما قال ميتز ـ مع فعل أو نشاط النظر نفسه، إنه يتوحد هنا مع نفسه كحالة من الإدراك الخالص، أو التنبه واليقظة الكاملة، ويعتبر ميتز هذا النوع من التوحد توحدا أوليا؛ لأنه هو ما يجعل كل أشكال التوحد مع الشخصيات والأحداث على الشاشة ـ أي التوحد الثانوي ـ أمرا ممكنا [٣١]. وعملية التوحد هذه عملية إدراكية ولا شعورية في الوقت نفسه؛ إدراكية لأن المشاهد

يرى الموضوعات على الشاشة، ولا شعورية؛ لأن المشاهد يشترك فيها على نحو تخيلي أو خيالي، ويتم تكوين هذه العملية على الفور، وتوجه من خلال نظرة الكاميرا، وكذلك آلة العرض.

وقد ربط ميتز بين توحد المشاهد مع نفسه ومرحلة المرآة (وفقاً للاكان)، وقال إن هذا التوحد يكون ممكناً فقط لأن المشاهد قد مر فعلاً من قبل بتلك العملية المشكلة للذات أو المكونة لها (مرحلة المرآة)، وإن الكشف عن أحداث الفيلم يكون ممكنا من خلال استعادة الذات لتلك الخبرات الأولى للذات، أي تلك اللحظات المبكرة الخاصة التي بدأ الطفل خلالها بالتمييز بين ذاته وبين الآخرين، وكذلك الموضوعات الأخرى.

إن ما يربط مرحلة المرآة بالسينما - في رأي ميتز - هو حقيقة أنهما يحدثان في ضوء الصور البصرية، كما أن الجانب التخيلي والخيالي فيهما حاسم أيضًا، فما يراه الطفل هناك في المرآة من صور موحدة وبعيدة ومتشابهة ومتموضعة في المرآة هو ما يشكل الطريقة التي يتعامل من خلالها مع الآخرين، وكذلك مع السينما، وعالم الصورة بشكل عام في المستقبل.

ويكون الطفل خلال مشاهدته لذاته في المرآة، وكذلك المشاهد خلال استغراقه في متابعة السينما، يكونان متشابهين، فكلاهما يكون مفتونا أو شديد الإعجاب ومتوحدا مع مثال خاص يجد نفسه فيه على هيئة صورة ترى من بعيد على المرآة أو على شاشة السينما.

إن السينما تسمح للمرء بأن يفقد ذاته على نحو مؤقت، حيث يصبح مشاهد السينما شخصًا آخر هو من توحد معه المشاهد، لكنها سرعان ما تعمل في الوقت نفسه على استعادة هذا المشاهد لذاته المفقودة، وعلى استعادة هذه الذات وإعادة اكتشافها من خلال الاستثارة لمرحلة المرآة، حيث يكتشف المشاهد أن هذا الآخر يشبهه أو يكاد يكون هو نفسه أو ذاته (هكذا يفقد مشاهد السينما ذاته ويعيد اكتشافها مرة بعد أخرى من خلال التمثل مرة أخرى لتلك الصورة الخيالية الأولى للتوحد وتكوين الهوية الخاصة بمرحلة المرآة). وتؤكد هذه النظرية الأهمية الكبيرة والجوهرية للذات، من صورة مفككة أو منقسمة للجسد والذات في مرحلة المرآة إلى صورة كلية بعد ذلك. وإلى وحدة وتماسك، صورة يعاد إنتاجها بالنسبة إلى المشاهد من خلال السينما، حيث يجري تأكيد عملية البناء للذات والتكوين لها مرة أخرى على نحو مستمر [٣٢].

إن العين والنظرة المحدقة والكاميرا كلها تعمل بطريقة تكاد تكون متماثلة؛ إنها طريقة تشبه ما كان يقوم به فنانو النهضة (ليوناردو دافنشي مثلا)، وقبلهم الحسن بن الهيثم، من أجل امتلاك العالم من خلال الفحوص التي كانوا يقومون بها عبر جهاز ميكانيكي - تصوري، سمي بعد ذلك بالغرفة المظلمة. يقول لاكان إن النظرة المحدقة موجودة هناك في المجال البصري، وأنا منظور إليّ من خلالها - كما أنها يمكن أن تكون منظورا إليها من خلالي. إنني صورة مثلما هي صورة، ومن خلال الصورة والشاشة والمرآة يتم تكوين الذات، ويتم ترسيخ الشعور بالذاتية، هكذا يمكنني أن أصبح كاميرا ذاتية تدرك العالم من وجهة نظرها وتصوره، كما إنني قد أكون موضوعاً أو مادة الكاميرا موضوعية تتابعني وترصدني وتصورني.

إن جانبا من سحر السينما - كما يقول باودري - إنما يكمن في أن قاعة السينما المظلمة، وكذلك الشروط الخاصة بالمشاهدة لشاشة تشبه المرآة تدعو كلها المشاهد إلى أن يرتد أو ينكص لا شعوريا إلى حالة شبيهة بالطفولة. إنه يفقد ذاته مؤقتا، ويتوحد مع الموقف القوي الخاص بفهم العالم وإدراكه والسيطرة عليه، مثلما كانت حال الطفل في مرحلة المرآة. هكذا تتشكل ذات المشاهد من خلال توهم المشاهد أو تخيله بأنه يمتلك جسده ومصيره على الشاشة.

لقد انتقدت هذه التفسيرات التحليلية النفسية لأنها تربط بين التوحد السينمائي والنكوصي إلى مرحلة الطفولة، في حين أنه توجد أنماط أخرى من التوحد درسها العلماء، لا يكون فيها مثل هذا النكوص أو الارتداد إلى مرحلة الطفولة، كما لا يكون فيها دائمًا هذا الفهم أو الإدراك أو السيطرة على العالم (٣٣).

في الدراسات الحديثة، خاصة تلك الدراسات المتوجهة من منظور نسوي، ومنها دراسات لورا مولفي مثلا، جرى الاهتمام بموضوع النظرة المحدقة، خاصة النظرة الخاصة بالرجل نحو المرأة، وقد اعتبرتها صاحبات هذا الاتجاه نظرة مهيمنة متسلطة من جانب الرجل، ومحقرة للمرأة وخافضة من وضعها وكرامتها دائما. يظهر هذا في الفنون التشكيلية، وفي الإعلانات، وفي السينما، وفي غيرها من المجالات. إن النظرة في التحليل النفسي - النظرة

المحدقة تحديدا - ليست مجرد نشاط خاص تقوم به العين من أجل الرؤية، لكنها - أي النظرة - علامة الرؤية أو النظرة المميزة لمجموعة محددة من الظروف الاجتماعية (٣٤).

وقد قرأت مولفي كثيرًا من أفلام هوليوود على أنها تجسيدات واضحة للصور التي تقدمها السينما من أجل متعة الرجل، وتعبيرات خاصة عن حالات اختلاس النظر إلى المرأة التي تتيحها السينما للرجل، إنها مزيج من الصور ومتعة التلصص أو اختلاس النظر الجنسي. هكذا يجمع مصطلح النظرة المحدقة بين متعة النظر إلى الآخر ومتعة التلصص واستراق النظر scotophilia إليه، وبين متعة أن يكون المرء موضوعا للنظر، أو مجالاً للعرض والاستعراض Exhibitionism.هكذا تكون العلاقة التبادلية الخاصة بالنظر علاقة ممتعة، خاصة عندما يحدث الاتفاق بين الذات التي تنظر والموضوع أو الآخر الذي ينظر إليها، بعد أن تكون قد نظرت هي إليه. إن مختلس النظر يستمد متعته من قدرته على الرؤية دون أن يكون هو ذاته مرئيا، وهو يحمل في أعماقه نزعة سادية تميل إلى التطفل على الآخرين والاستمتاع بمشاهدتهم، إن نظرته كما يقال نظرة سادية قوية. وقد طرحت فكرة النظر إلى الكاميرا على أنها آلية لاختلاس النظر، بحيث يكون مشاهد السينما هو ذاته، ومن خلال الكاميرا التي تقدم له مشاهد خاصة هو مختلس للنظر أيضًا والكاميرا أداته في ذلك، إنه يجلس في الظلام، حيث لا يمكن أن يشاهده أحد على نحو واضح، يجلس صامتا، يكمن في مكانه ويشاهد الفيلم. هكذا تكون الكاميرا - في ضوء ما تراه مولفي - أداة لاختلاس النظر والسادية (التلذذ بتعذيب الآخرين) التي تنزع سلاح أو مصدر قوة هؤلاء الذين يُشاهدون على الشاشة أمام هذه النظرة المحدقة (٣٥).

-- على رغم ما في هذه التفسيرات من جاذبية ظاهرية فإنها لا تصمد كثيرا أمام النظرة المتأملة، فصحيح أن مشاهد السينما يجلس في الظلام، ويشاهد ما يحدث أمامه على الشاشة، ولكن من قال إنه يجلس خفية وخلسة ولا يريد من أحد أن يراه، إنه يستطيع أن يتحرك، ويخرج في أي وقت ما لم تكن هناك موانع أمنية تحول دون ذلك. لقد جاء بإرادته وبمعرفة آخرين، وجلس في مكان محدد، وزمان محدد، فما الذي يجعله يشبه حال المتلصص المختلس الذي يخشى أن يراه الآخرون أو يشعروا به في مكمنه فيطاردوه ويعاقبوه أو

يستهجنوا سلوكه إلا إذا كان بشاهد أفلاما إباحية، هذا من ناحية، ومن ناحية أخرى، من الذي قال إن المشاهد يكون شخصا ساديًا ينتزع سلاح أو مصادر قوة الشخصيات والموضوعات التي يشاهدها على الشاشة، هل لأنه يستمد منها قوة خاصة؟ هل معنى ذلك أنها أصبحت بلا قوة؟ وما الذي يجعلها تستعيد قوتها مرة أخرى عندما يشاهدها آخرون في أماكن أخرى وأزمنة أخرى؟ ومن الذي قال إن المشاهد كي يستمتع لا بد أن يستمتع بضعف الآخرين؟ من الذي قال إن هؤلاء الآخرين ضعفاء أصلا؟ وأين يكمن الضعف في قصص الرعب والعنف والإثارة والجريمة التي يتوحد معها المشاهد، أحيانا، وقد يصبح أحد أبطالها عندما يحاول أن يحاكيها في الواقع؟ هذه وغيرها أسئلة تجعل إجاباتها الكثير من هذه التفسيرات التحليلية النفسية جذابة من الناحية الظاهرة، وضعيفة من الناحية المنطقية.

تجربة مصور سينمائي عربي

نعرض في الصفحات التالية لتجربة مصور سينمائي عربي معروف هو الفنان المصور والمخرج المصري سعيد شيمي، الذي صور أكثر من سبعين فيلمًا تسجيليًا وروائيًا قصيرا، ونحو مائة من الأفلام الروائية الطويلة (حتى العام ٢٠٠٣) كما صور كثيرًا من الأفلام تحت الماء، وهو الرائد في هذا المجال. وفيما يلي مقتطفات من كتابه «تجربتي مع الصور السينمائية»، الذي صدر العام ٢٠٠٤، وكذلك كتاب «اتجاهات الإبداع في الصورة السينمائية المصرية» (٢٠٠٣)، ومناقشة ايضًا لبعض الأفكار الواردة فيها، حول ما ينبغي أن تكون عليه مقاييس الإبداع بالنسبة إلى مدير التصوير السينمائي الجيد. ففي كتابه «اتجاهات الإبداع في الصور السينمائية المصرية»، يقول المصور سعيد شيمي إن أهم نقاط الإبداع لدى مدير التصوير الجيد هي:

١- أن تكون له رؤية بصرية تشكيلية للسيناريو المكتوب، مؤثرة في تحويله إلى مرحلة الصورة الدرامية، ولا شك أن هذه الرؤية تكونت عنده من استيعاب ثقافات وفنون كثيرة أخرى، محلية وعالمية، ومن أهمها بالطبع تراث واتجاهات الفنون التشكيلية التي سبقته بقرون من الزمن.

٢- العمل على توظيف حرفته واستخدام أدواته (السيني - فوتوغرافية) لخدمة رؤيته البصرية التشكيلية، التي يجب أن تتفق مع مفهوم المخرج ودراما الفيلم بمعنى استاطيقي.

٣- بصم (أو وسم) الفيلم بالجو العام المرئي والملائم للأحداث، فهل يدور في عصر قديم أو حديث؟ وهل هو دراما اجتماعية واقعية أو خيالية أو مشوق غامض؟ أو كوميدي مضحك؟ أو رعب مفزع؟ أو استعراض مبهج؟ هنا تحمل بصمة الصورة أهم دلالات نوعية الفيلم.

٤- ضرورة الابتكار والتجديد في استخدام الشكل والرؤية البصرية، وتطويع الأدوات والخامات للارتقاء بالشكل والمضمون معا لخدمة العمل الدرامي (٤١).

٥- إضافة إلى ما سبق يؤكد سعيد شيمي أهمية وعي المصور بالاحتمالات المتنوعة للألوان في الصورة السينمائية، مثل:

أ- أن يجري تصوير الألوان كما هي موجودة في الواقع والحياة والأماكن الحقيقية من دون تدخل المصور أو صناع الفيلم، وهذا يناسب أغلب الأفلام التسجيلية وبعض أفلام الأسلوب الواقعي في السينما الروائية.

ب - أن يتدخل صانعو الفيلم في الألوان الحقيقية فيبدلوا بعضها من أجل أن تناسب التناسق اللوني أو الزمني أو المكاني أو النفسي للفيلم، ويناسب مثل هذا التدخل - كما يقول سعيد شيمي - التصوير والعمل في الأماكن الحقيقية والبيوت والمحلات العامة، بعيدا عن العمل داخل البلاتوهات والإستوديوهات (٤٢).

جـ - الاستعمال الانطباعي التأثيري للون، حيث تستخدم الألوان الدافئة والحمراء بالذات لتصوير الإحساسات والمضامين المرتبطة بالدفء والحرارة والدم والعنف والحب والحرائق والجنس، في حين تستخدم الألوان الباردة كالأزرق للتعبير عن الإحساسات الباردة والمرتبطة بالموت والصمت والألم والليل والغربة والفردية والعزلة.

د ـ الاستعمال السيكولوجي للون: هنا تطوع الألوان لتتناسب مع الأحداث الدرامية بحيث تصبح أكثر حركة وديناميكية، ولا يمكن الاستغناء عنها لأنها جزء أساسي مكمل للأحداث، وقد تجسد ذلك في أفلام كثيرة، منها أفلام المخرج الإيطالي أنطونيوني، الذي أكد أهمية اللون في أبعاد الواقع المعتاد، وإحلال اللحظة الراهنة مكانه.

هـ ـ وهناك استعمالات أخرى كثيرة للألوان يذكرها سعيد الشيمي، ومنها: استخدام الألوان لأهداف جمالية، ولأهداف شاعرية ولأهداف خيالية ولإحداث تأثيرات زمنية تاريخية وغيرها (٤٣).

إن الإضاءة هي العنصر الخلاق في تكوين الصورة وتعبيريتها، فهي تسهم في خلق جو المشهد، وخلق الإحساس بالعمق المكاني، وخلق جو انفعالي إلى جانب المؤثرات الدرامية والإضاءة السينمائية، بخلاف الرسم أو التصوير الفوتوغرافي، ليست سكونية. وبالنسبة إلى التكوين، فبإمكان الإضاءة أن تكفل وحدة البناء، وأن توضح معناه، مركزة الانتباه على ما هو مهم، تاركة في الظل التفاصيل غير الضرورية. ومثلما زوايا الكاميرا متعددة، فكذلك زوايا الإضاءة، فبالاستخدام البارع لها يمكن للكاميرا أن تعطي التأثيرات الأقوى، وبواسطتها أيضًا الإضاءة لا تعنى بالضوء فقط، بل بالظل أيضًا من التناغم بين الضوء والظل، ويتكون البعد الدرامي للتكوين (٤٤).

من أهم استخدامات الضوء في التصوير السينمائي أن يعمل على الإيحاء بخلق جو عام mood للفيلم، وهو كذلك من العناصر المهمة في الإيهام بالبعد والعمق في اللقطة السينمائية والفوتوغرافية الثابتة، وبالتالي يجسم المكونات المشكلة للصورة ويبرزها بهذا البعد الفراغي، وهو عنصر جيد في التكوين، ويعمل على لفت الانتباه، ويجري تطويع الإضاءة كي تلائم الأحداث؛ فأفلام التشويق والغموض والرعب والمغامرات تكون في طبقة إضاءة منخفضة، في حين تكون الأفلام المرحة والاستعراضية أفضل في طبقة إضاءة أعلى... إلخ. وأكبر مدرسة تعلمت منها إبداع الضوء هي أعمال الفنانين التشكيليين العظام، أمثال كلود مونيه، وفيرمير، ورمبرانت، وروبنز، وغيرهم.

يقول سعيد شيمي إنه يحب أن ينظر مدير التصوير إلى الضوء على أنه كائن حي، يستطيع أن يلاحظ فرحته وألمه وشحوبه ونعومته، ويستشف استقامته وحيوده، الضوء له ربيع وله شتاء، له قسوة في شمسه القوية

وخفوت في ظله، وهو يسيل في اللقطة مشكلا معاني لا حصر لها، وعلى رغم أهمية اللون والتكوين والحركة في السينما، فإن الضوء سيبقى دائما الأهم بالنسبة إلي [٤٥].

الضوء الشارد (المنتشر)

تسعة وتسعون في المائة من أعمالي الفيلمية - والكلام ما زال لسعيد شيمي - مصورة بالألوان، ومن أهم طبيعة وصفات ما تصوره بالألوان أنك تتعامل مع كتل وأجسام ومناظر وشخوص في حقيقتها ملونة، وليس درجات من الرماديات والأسود والأبيض كما كان يحدث من قبل. ويؤكد أهمية ما سماه الضوء الشارد أو المنتشر، ويشير إلى أن معظم النشرات العلمية التي تصدرها شركات الأفلام الخام والملون تؤكد أن الإضاءة الناعمة المنتشرة أفضل شيء للفيلم الملون، وليست الإضاءات ذات التباين العالي مثل الأبيض والسود، لأن فصل الكتل والأشياء في التصوير بالألوان سيكون معتمدا على طبيعة الألوان ودرجات نصوعها وليس تباينها. الضوء المنتشر يعطي مظهرا ناعما للقطة، وكنت أجد صعوبة في السيطرة على الضوء الشارد أو الناعم في بعض الأحيان - كما حدث في فيلم «حبال من حرير» لعلي عبد الخالق (١٩٧٤) - لطبيعته في التوجه إلى أماكن غير مرغوبة إضاءتها في اللقطة، مما يزيد من إنارتها على غير رغبتي، إلا أن النتيجة في مجملها كانت مثيرة لي، وجيدة وجديدة وأعجبت بها، وقد استفدت منها، وجعلتني أكثر ثقة وجرأة في استعمالي لهذه النوعية من الضوء [٤٦].

وتصف النظرية الفوتوغرافية في الإضاءة الضوء الشارد بأنه ضوء للملء، ومصدري الأساسي للإضاءة، هو ضوء ناعم منتشر أو شارد، لكني أقوم بالمزج أيضًا بين الضوء الشارد أو المنتشر والضوء المركز. وخلاصة تجربة شيمي هنا كما قال هي:

- التركيز على الحدث ضوئيا مع ملء مساحة الصورة بضوء أقل.
- تنعيم اللقطة أو المشهد، وهذا كدلالة درامية بالطبع.
- إمكان إيجاد إيقاع ضوئي - أي بصري - في المشهد من استعمال النوعين معا.

- تحديد أمثل للكتل والأشخاص داخل الصورة، مع عدم فقد ميزة نصوع الألوان.

- إنارة التفاصيل وتقليل نسب الظليات في الأماكن المطلوبة من اللقطة.

- إذا كان الضوء الشارد هو الأساسي، يستعمل الضوء المركز كمضاد (كونتر) بجمالية شديدة (٤٧).

ويؤكد أن استخدام الإضاءة يحتاج إلى الإبداع والتجديد وسلوك حل المشكلات، فيقول: في الأماكن الحقيقية استعملت طريقة أكثر راحة وإتقانا في إعطائي جوا عاما مناسبا للحدث، بأن أضع قطعا كبيرة من الورق الأبيض أعلى أماكن التصوير متفرقة في مواضع مناسبة حسب رؤيتي لإنارة المشهد، وأعكس على كل قطعة ضوء لمبة أو جزءا من ضوئها بعد إضعافها بالوسائل المعروفة حاليا، وقد أوصلني هذا إلى مصداقية أحسن ولون أروع في الأماكن الحقيقية التي أصور بها، ومكنني من أن أقطع هذا الضوء الشارد، فلا يبقى قويا في مكان واحد، بالإضافة إلى المساعدات التحتية للإضاءة على مستوى أرضية مكان التصوير، وكانت هذه الطريقة ناجحة جدا في الأماكن الحقيقية، وبخاصة في التصوير النهاري، وفي أفلام مثل «حادث النصف متر» و«العار» و«سواق الأتوبيس» و«الحب فوق هضبة الأهرام»، و«استغاثة من العالم الآخر» و«المجهول»، وغيرها. كانت هذه هي الطريقة الأساسية في توزيع الضوء (٤٨).

ويتحدث سعيد شيمي في كتابه عن أنواع متعددة من الإضاءات استخدمها في أفلامه، مثل: الضوء المنتشر الشارد، الضوء المركز، المزج بين الضوء المنتشر والمركز، الضوء النهاري الخارجي، الإضاءة من أعلى، إضاءة التجميل ودرجاته، إضاءة الخلفة، الإضاءة ذات التباين العالي، إضاءة العتمة، إضاءة السلويت، إضاءة لمبات الفلورسيت، الإضاءة تحت الماء، والإضاءة الآتية من الخلف، وغيرها.

إن الواقعية البصرية هي أفضل السبل إلى عين المشاهد، مع جنوح في أحيان كثيرة إلى نوع من التعبيرية في الرؤية أحيانا، نابعة من مكمن شعوري في أحيان كثيرة بلحظة إبداعية أثناء التصوير. ومثلا وجدت أن الوحشية اللونية أفضل في معالجة فيلم ما، ولكن حسب الحالة التي تفرضها درامية الفيلم (٤٩).

إن ما سبق يعني أن عملية التصوير السينمائي هي عملية إبداعية كبيرة وعميقة، فالمصور السينمائي لابد أن يعيد خلق السيناريو المكتوب بصريا، وأن يستخدم أدواته الخاصة بالرسم بالضوء من أجل عالما أو «مناخا» مرئيا ملائما للأحداث، وأن يجدد ويبتكر في استخدامه للشكل والرؤية البصرية. وهو يقوم كذلك باستخدام خياله وينشط إدراكاته ويستثير ذاكرته ويعمل بكل طاقاته وخبراته كي يأتي عمله متكاملا مع المخرج والممثلين وكل الفريق المشارك في الفيلم هنا ينتبه المصور السينمائي إلى الكتل والأشخاص داخل الصورة، ويركز على التفاصيل ويهتم بتوزيعات الضوء والعتمة، الظل والنور، كما لو كان يرسم لوحة بالضوء؛ إنها لوحة درامية تشكيلية بصرية خيالية انفعالية كلية متكاملة ومتحركة.

هكذا يكون المصور السينمائي، ليس مجرد شخص يمتلك حرفة أو تقنية عالية، إنه مبدع آخر، بل هو المبدع الآخر الحقيقي للعمل الفني السينمائي إضافة إلى كاتب السيناريو والمخرج والمونتير وغيرهم.

لا تكون عملية التصوير دائما عملية سهلة أو مباشرة، خاصة لدى المصورين المهمومين والمهتمين بأعمالهم ومنهم سعيد شيمي، فالتصوير توجد وراءه فلسفة ورؤية عميقة للفن والإنسان والمجتمع، ورغبة مستمرة في التجديد والإضافة، لكن هذا الفنان صاحب الوعي الحقيقي، كثيرا ما يصطدم بحوائط معاكسة في الواقع ومن بينها ضعف الظروف والإمكانات، ومن بينها أيضا تكرار الموضوعات وركاكتها، يقول سعيد شيمي «في أحيان أجد أن السيناريو الذي أقراه لفيلم جديد، هو نفسه سيناريو سابق صورته قبل سنوات مع بعض التعديلات، وأحسن الأفلام التي صورتها من ناحية النص، هي المأخوذة من عمل أدبي، أو مؤلفة خصيصا للسينما، والباقي أفلام ساقطة القيد، لا أب لها، والاقتباس المشوه من أفلام أجنبية، وأمريكية بالذات» (٥٠).

على رغم كل شيء فإنه يتمسك بالأمل والتفاؤل، ويقاوم كل عوامل اليأس بالإبداع، فيقول «وأنا على الرغم من كل شيء مؤمن بأننا من الممكن أن نصنع سينما مهمة محترمة... عندما أقرأ السيناريو، يعمل خيالي على تكوين تصورات أولية للفيلم، وحول شكل بناء الجو العام للصورة، وهذا البناء هو أساليبي الضوئية التي أتبعها مع كل المشاهد، وبعض المشاهد منفصلة كحالة خاصة، ثم مع الفيلم بشكله النهائي» (٥١).

- انتهى المقرر-