الفن المعاصر

فصلية- علمية- محكمة

العددان (29 -30) صيف 2023

ملف العدد:
خارطة التراث الشعبي في مصر

العددان (29 - 30)

مجلة الفن المعاصر

أكاديمية الفنون

الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

العددان (29 - 30)

أكاديمية الفنون
ACADEMY OF ARTS

رقم الإيداع
6269 - 2011
الترقيم الدولي
3639 - 1110

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

مدير التحرير
أ.د. مدحت الكاشف

سكرتير التحرير
شيماء توفيق

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

المدير الإداري
صفاء عباس

المراجعة اللغوية
إيناس أحمد

الإخراج الفني
د. الشريف منجود

الغلاف بريشة
الفنان إسلام النجدي

شروط وأحكام النشر في المجلة

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

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

يراعي الباحث القواعد العلمية في كتابة البحث.

أن يكون البحث متناسبًا مع طبيعة المجلة البحثية.

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

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

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

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

المسرح

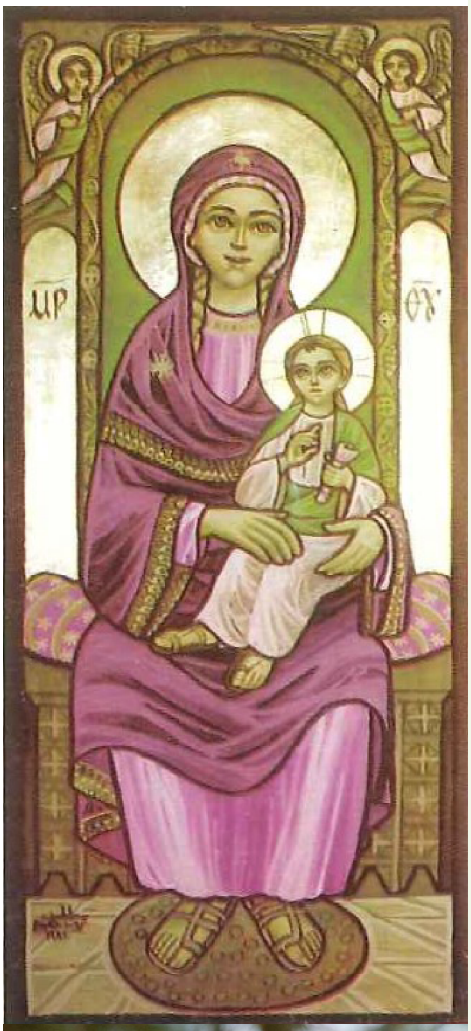
- نظرية التلقى وإشكالية المعالجة الدرامية — د / أمانى يوسف 11
- دراما العبث عند أرابال — د / عماد العكارى 23
- ملامح التجريب فى المسرح الكويتى — د / عبد الله العابر 41
- دور الوسائل الإعلامية فى الحفاظ على الهوية الثقافية والاجتماعية للش باب — د / نجم راشد 55

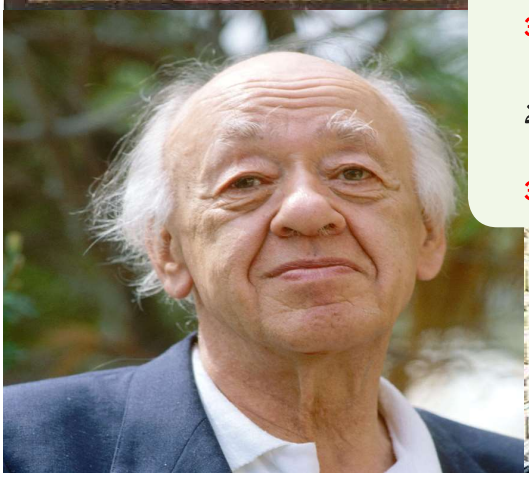
السينما

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

ملف العدد

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





التراث والهوية

أ.د/ غادة جبارة
رئيس التحرير ورئيس أكاديمية الفنون

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

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

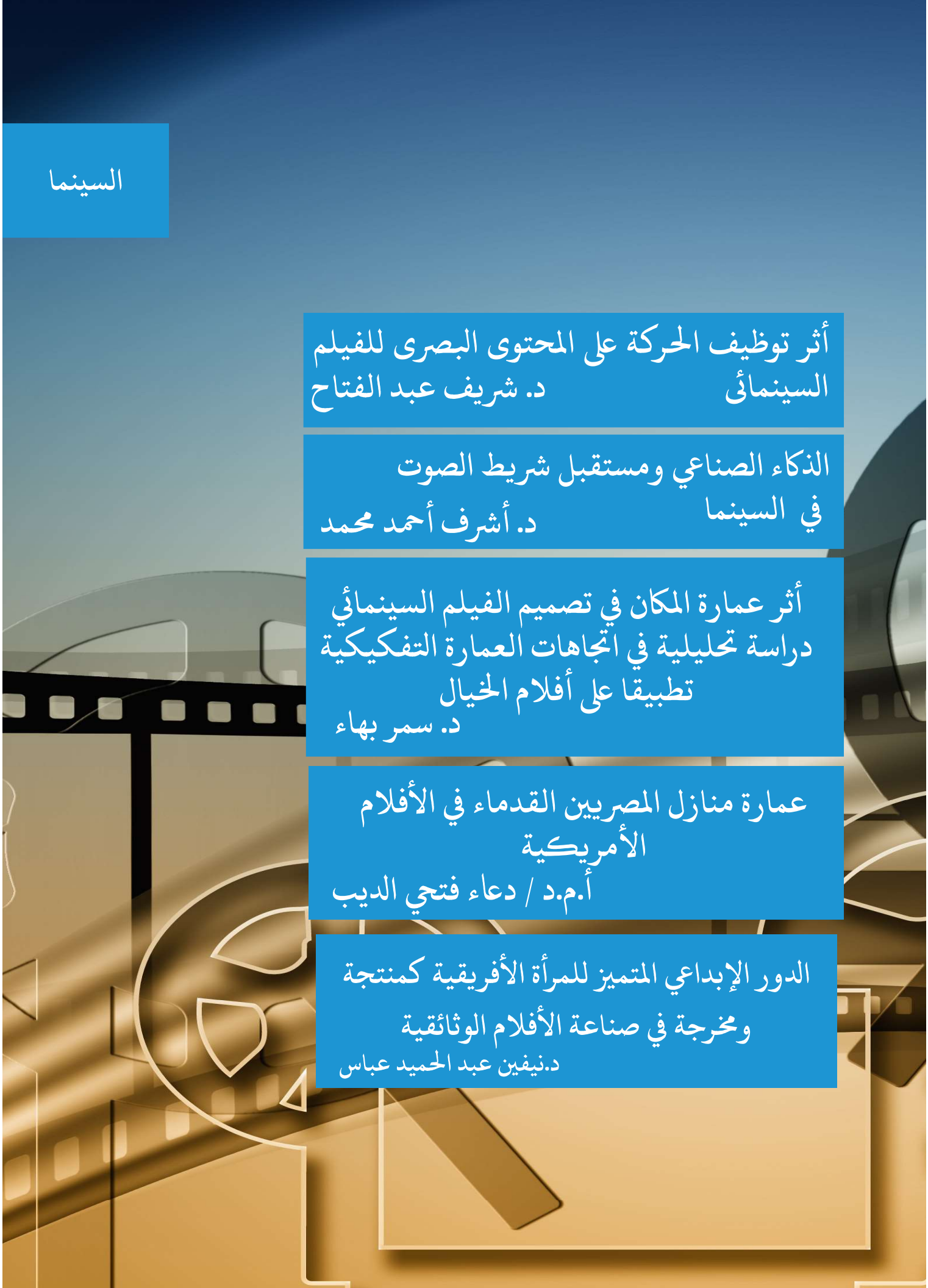
التراث والفنون المعاصرة

أ.د/ مدحت الكاشف
مدير التحرير

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

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

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



السينما

أثر توظيف الحركة على المحتوى البصرى للفيلم السينمائى

د. شريف عبد الفتاح

الذكاء الصناعي ومستقبل شريط الصوت في السينما

د. أشرف أحمد محمد

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

د. سمر بهاء

عمارة منازل المصريين القدماء في الأفلام الأمريكية

أ.م.د / دعاء فتحي الديب

الدور الإبداعي المتميز للمرأة الأفريقية كمنتجة ومخرجة في صناعة الأفلام الوثائقية

د.نيفين عبد الحميد عباس

أثر توظيف الحركة على المحتوى البصرى للفيلم السينمائى

د. شريف عبد الفتاح

مقدمة:

منذ فجر صناعة السينما، تُعد الحركة الفعلية (حركة الأجسام وحركة الكاميرا) من أبرز عناصر المحتوى البصري للفيلم السينمائي أهمية بحيث يقع على عاتقها الحفاظ على التكوين ومتابعة الأجسام المتحركة للحفاظ على نقاط جذب الانتباه في أماكنها، ولكن أضحى للحركة أنواع أخرى غير مباشرة لا تقل أهمية عن الحركة الفعلية في عملية السرد السينمائي بالإضافة إلى العلاقات التبادلية بينها وبين عناصر التكوين الأخرى من خطوط وكتل ومراكز جذب الانتباه التي تخاطب في الأساس الإدراك والإيهام في العقل البشري الذي يولد في النهاية استمرارية وسلاسة في الحركة عند تركيب اللقطات المتتابعة من ناحية، وشدة الكثافة البصرية للكادر التي تولد أثرا في نفس المشاهد بالتوتر أو بالراحة من ناحية أخرى.

مشكلة البحث:

مشكلة هذا البحث تكمن في عدة تساؤلات يطرحها الباحث:

- هل من ضوابط عند اختيار مراكز جذب الانتباه في اللقطة واللقطة التي تليها؟ وأثر ذلك على تباين أو تآلف استمرارية حركة عين المشاهد على الشاشة.
- هل هناك تأثير عند اختيار نوع وخصائص الحركة من اتجاه وسرعة مع شكل خطوط الخلفية؟
- هل هناك أشكال من الحركة غير المباشرة التي قد تستخدم بدلا من الحركة المباشرة الفعلية.

* مدرس بقسم تصوير المعهد العالي للسينما – أكاديمية الفنون

هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى شرح أنواع الحركة وتداخلها التي تساهم في إيجاد السبل التي تتحكم في المكونات البصرية المختلفة للكادر السينمائي، وأثر هذا على تغيير كثافتها البصرية ونسب تباينها.

أهمية البحث:

تكمن أهمية هذا البحث في دراسة الأنواع المختلفة للحركة المباشرة وغير المباشرة مع البحث وراء العلاقة بين الحركة والخلفية وأثرها على الكثافة البصرية المُنتجة، كذلك دراسة حركة جذب الانتباه والمسارات التي تولدها وعلاقتها بتباين وتآلف استمرارية الحركة في اللقطة الواحدة، أو عند تتابع لقطتين بعد عملية التوليف.

تُعد الحركة جوهر البناء البصري للصورة السينمائية، وتشكل داخل اللقطة أداة قوية للسرد السينمائي؛ فهي تساعد على توليد نوع من الطاقة والتوتر خلال سرد الحدث، كما أنها تسمح على إبقاء الموضوع المراد تصويره بمراكز جذب الانتباه أثناء حركته.

ولكن قد يلجأ مبدعو وصانعو محتوى آخرون إلى استخدام وسائل للسرد السينمائي غير تقليدية يعتمد فيها المبدع على استغلال قدرات العقل البشري على وإدراك الأشياء وتطويعها للإيحاء بحركات غير تقليدية تساهم بشكل مختلف في سرد الأحداث.

كما هو الحال في أفلام عدة، مثل فيلم الرصيف La jetee على سبيل المثال للمخرج كريس ماركر الذي اعتمد في بناء فيلمه على الصور الفوتوغرافية الثابتة فعلى الرغم من تخليه عن الأشكال المختلفة من الحركة المباشرة فقد قدم أشكالا مختلفة للحركة غير المباشرة مستعينا بتقنيات غير تقليدية تخاطب الإدراك للعقل البشري مثل الإيحاء والإيهام، وليس بالحركة الميكانيكية المعتادة بوسائل تحريك الكاميرا المعروفة، فمن هنا أصبح لزاما علينا إلقاء الضوء على طرق تنفيذ الحركة سواء المباشرة أو غير المباشرة التي تنقسم إلى أربعة أشكال رئيسية.

الحركة الفعلية Actual Movement:

هي الحركة التي تحدث فقط في الحياة الواقعية، فتقريبا كل الأجسام ثلاثية الأبعاد التي تتحرك يمكن تصنيفها ضمن هذا النوع من الحركة، فتحرك الأشخاص وتحليق الطيور وحركة السيارات أبرز أشكال الحركة الفعلية المستمرة التي نراها يوميا في حياتنا [1].

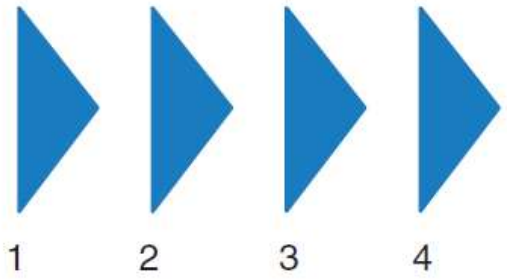
الحركة الظاهرية Apparent Movement:

نلاحظ هذا النوع من الحركة حين يتم استبدال جسم بآخر في حيز زمني معين، عندها فقط يدرك العقل البشري هذا التغير بين الجسمين

على أنه حركة لجسم واحد، وهو المبدأ الذي تعتمد عليه فكرة التصوير والعرض السينمائي، فتتكون الصورة المتحركة من عدد من الصور الثابتة التي يتم عرضها بشكل متتابع بسرعة معينه لتعطي الإيحاء بالحركة، وأيضا الرسوم المتحركة Animation التي تعتمد على المبدأ نفسه، وهو عملية صنع وهم الحركة عن طريق العرض السريع لتسلسل معين من الصور أو الرسومات ثنائية أو ثلاثية الأبعاد التي تختلف عن بعضها اختلافا بسيطا ثم يزداد تدريجيا.

نرى الحركة الظاهرية أيضا في حياتنا اليومية، عند مشاهدتنا لصفوف مصابيح لافتات إعلانات الشوارع التي تومض وتنطفئ في تسلسل زمني معين فكلما كان معدل الوميض سريعا ظهرت الأضواء وكأنها تتحرك في صفوف وبشكل سلس.

وهو التأثير نفسه لسلسلة من المصابيح على هيئة أسهم على لافتة مضاءة تظهر لنا على شكل سهم واحد يتحرك في اتجاه معين، عندما يضاء كل سهم لفترة قصيرة وفي تتابع سريع ومستمر وبترتيب يحدد اتجاه الحركة، كما في الشكل التالي الذي يُضاء فيه السهم رقم (1) ثم ينطفئ ومن بعده السهم رقم (2) يضاء ثم مرورا بالسهم الثالث والرابع في تتابع سريع وبفارق زمني قصير [2].

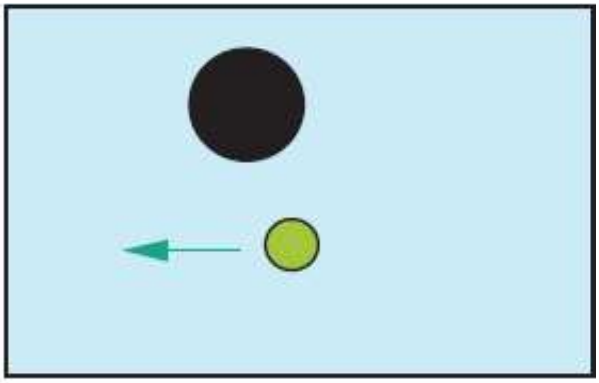


الحركة الوهمية Induced Movement:

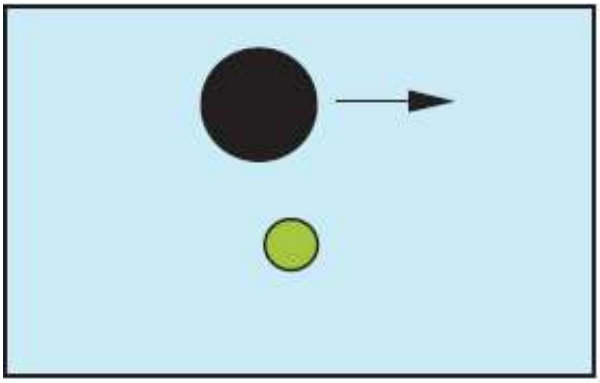
يحدث هذا النوع من الحركة حينما ينقل جسم متحرك حركته إلى جسم آخر ثابت قريب منه، بحيث يبدو لنا الجسم الثابت متحركا والمتحرك ثابتا، فعندما تتحرك الدائرة السوداء (الموضحة في الشكل التالي) إلى اليمين وتحت ظروف معينة تظهر الدائرة الخضراء وكأنها تتحرك إلى اليسار.

تبرز ظاهرة الحركة الذاتية الوهمية كثيرا لراكبي القطارات، وتحديدا لهؤلاء الذين يجلسون إلى جوار النافذة وينظرون خلالها، فإن الراكب في كثير من الأحيان يشعر بأن القطار الذي يستقله قد بدأ في التحرك والسير إلى الأمام، بينما في حقيقة الأمر لم يكن القطار قد تحرك، ولكن ما يحدث فعليا هو أن الرؤية المحيطة للشخص (وهي رؤية نموذجية كاملة تتمتع بها عين الإنسان) تجعله يلاحظ من خلال النافذة أن القطار الذي يسير إلى الجانب يتحرك بمقدار بسيط.

ولكن بما أن الراكب يتوقع مسبقا في ذهنه



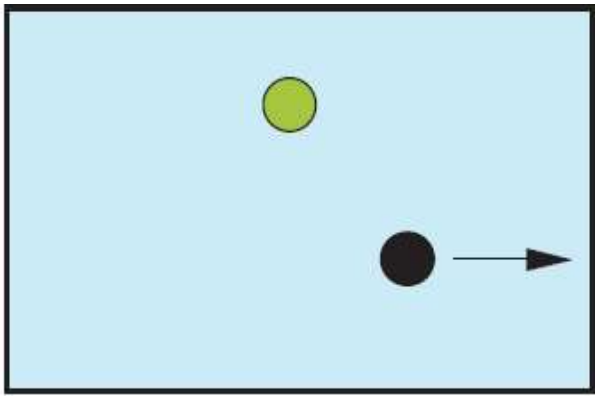
الحركة الوهمية

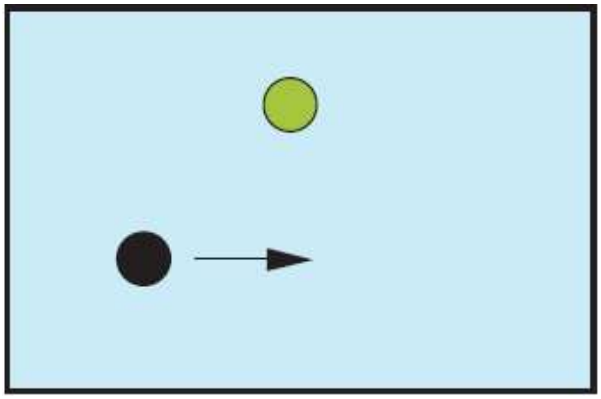


الحركة الفعلية

أنه يستقل قطارا، وأنه على وشك السير، فإنه يتوقع لا إراديا بأن الذي يسير ويتحرك هو

تتحرك لأن موقعها قد تغير نسبة إلى الدائرة الخضراء الثابتة وحدود الكادر.





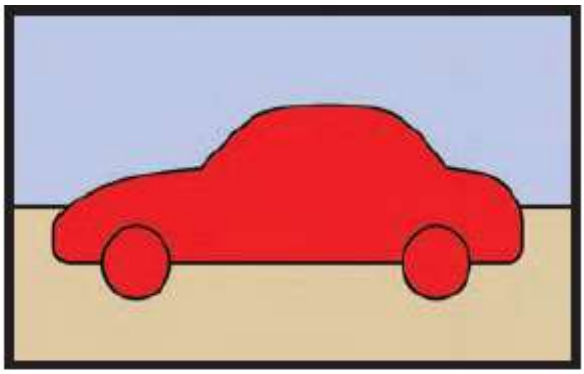
القطار الذي يستقله، فتلك الحركة البسيطة للقطار الآخر تكون كافية ليدركها جسد الراكب أيضا مما يولد شعورا بحركة القطار الذي هو فيه، وذلك ما يسمى فيزيائيا ونفسيا بالحركة الذاتية الوهمية.

الحركة النسبية Relative Movement:

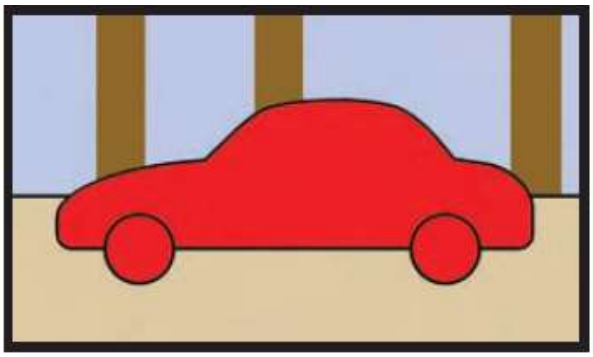
إذا كان مفهوم الحركة هو تغير مستمر في موقع جسم بالنسبة إلى جسم آخر نفترضه ثابتا، فالحركة النسبية تحدث حينما نتمكن من قياس حركة جسم من خلال موقعه المتغير بالنسبة إلى جسم آخر ثابت، فالدائرة السوداء (الموضحة في الشكل التالي) تبدو وكأنها

فعند تصوير سيارة في بيئة صحراوية مجردة من أي أجسام سوى خط الأفق الذي يفصل الرمال عن السماء, وأثناء ذلك تتحرك تلك السيارة في خطوط دائرية وتتبعها الكاميرا في حركة أفقية تتناسب مع سرعة السيارة من مركز الدائرة للحفاظ على موقعها بمنتصف الكادر، ففي هذه الحالة سنلاحظ بأن السيارة ثابتة مقارنة بحدود الكادر، فبصريا لا توجد حركة للسيارة؛ هذا لأن العلاقة المادية بين السيارة والكادر لا تتغير، كما أنه لا توجد حركة نسبية لانعدام وجود أي جسم في الكادر تكشف حركة السيارة.

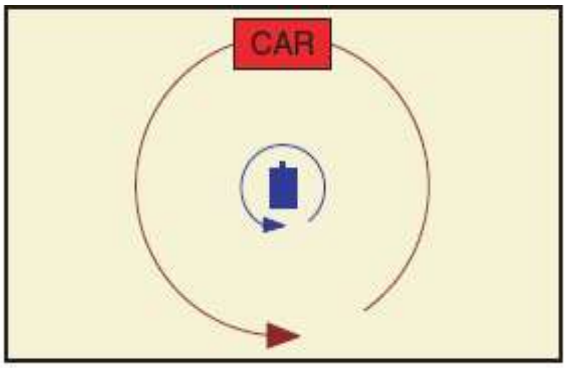
بينما في حالة أخرى، يحدث موقف مرئي



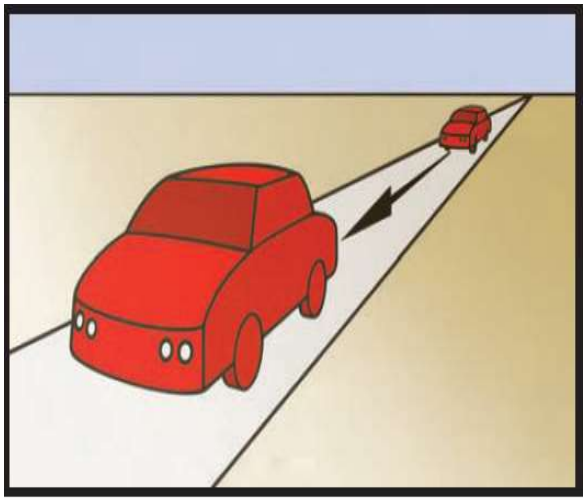
مختلف تمامًا، ففي ظروف اللقطة السابقة نفسها ولكن في موقع غابة بها أشجار كثيفة، سنلاحظ تحرك الأشجار في الخلفية في الاتجاه المعاكس لحركة الكاميرا بحيث ستكشف حركة الأشجار بأن السيارة تتحرك على الرغم من أن السيارة لا تتحرك بالنسبة للإطار، كما أن حركة الأشجار ستولد الحركة الظاهرية والتي ستنتقل بالتبعية عبر عين المشاهد كحركة السيارة على الرغم من عدم وجود حركة نسبية، لأن السيارة ستظل ثابتة مقارنة بالإطار[3] .

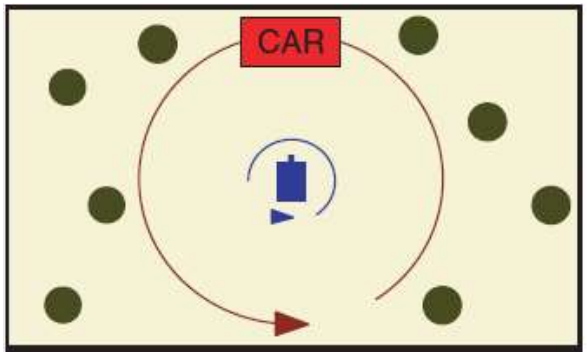


وفي موقف ثالث بطريق مفتوح، ولكن هذه المرة تتحرك السيارة عبر كادر حجمه واسع L.S ودون حركة للكاميرا ولكن السيارة تسير في خط مستقيم من أعلى يمين الكادر حتى خروجها من أسفل يسار الكادر، من هنا خُلقت الحركة النسبية نظرا لتغير موقع السيارة تغيرا نسبيا مع الكادر الثابت، كما هو موضح في



الشكل التالي.



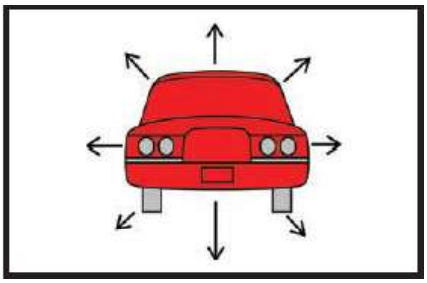


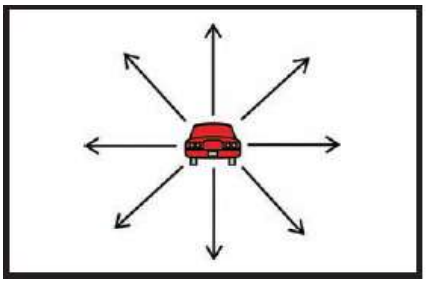
الحركة البسيطة والمعقدة:

في حياتنا اليومية، تكون الحركة الفعلية للأجسام ثنائية وثلاثية الأبعاد، بينما شاشة السينما دائما ما تكون مسطحة Flat تظهر فيها حركة الأجسام في اتجاهات ثنائية، ولكننا نجد دائما البعد الثالث للحركة يظهر بالإيحاء بحيث تتحرك الأجسام في عمق الشاشة من خلال

حركة الشخصيات أو الكاميرا أو الاثنين معا.

بينما تكون الحركة على شاشة السينما في اتجاهات ثنائية الأبعاد بحيث يمكن أن تتحرك الأجسام أفقيا ورأسيا وقطريا ودائريا، و لكن يمكن أن تتحرك الأجسام في العالم الحقيقي بعمق وتتقدم وتتأخر عن الكاميرا عند تصويرها.





ولكن من الممكن أن تظهر الأجسام وكأنها تتحرك في اتجاه المشاهد أو بعيدا عنه وخلق العمق في صالات العرض السينمائية ولكنه دائما ما يكون عمقا وهميا وليس حقيقيا، لأن لا شيء يتحرك فعليا في عمق شاشة السينما، لأنها حائل مسطح في النهاية، ولكن ما يعطي هذا الإحساس بالعمق هو حركة الأجسام التي تم تصويرها بما يسمى بالحركة المعقدة التي تتشكل بواسطة جمع عدة حركات بسيطة بواسطة جسم متحرك واحد.

فعلى سبيل المثال، في الحياة الواقعية عند تصوير سيارة تتحرك في اتجاه الكاميرا تكون الحركة ثلاثية الأبعاد، بينما عند عرضها على الشاشة لا تتحرك السيارة في اتجاه المشاهد، وتكون الحركة في هذه الحالة ثنائية الأبعاد ولكنها تعطي الإيحاء بالعمق بفضل الحركة المعقدة للسيارة التي تكونت عبر دمج أكثر من حركة بسيطة للسيارة مع بعض، فبدمج حركة الجزء العلوي من السيارة الذي يتحرك إلى الأعلى مع الجزء السفلي الذي يتحرك إلى الأسفل والجانب الأيسر الذي يتحرك إلى اليسار والجانب الأيمن إلى اليمين تتكون هنا الحركة المعقدة للسيارة التي تعطي الإيحاء بحركة السيارة في اتجاه المشاهد عند عرضها في صالات العرض السينمائي.

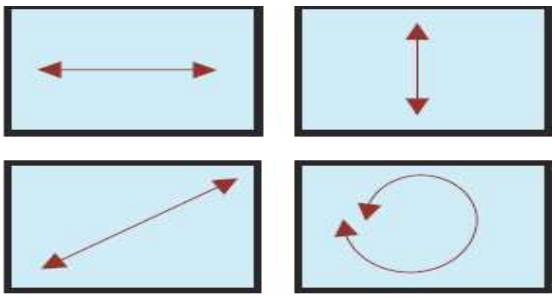
حركة الأجسام Object Movement:

أي جسم يتغير موقعه نسبة إلى حدود الإطار السينمائي، فهو يُعد جسما متحركا، ويولد لكل جسم متحرك مسار، هذه المسارات إما أن تكون مسارات فعلية أو افتراضية كما يوجد أربع طرق لتصنيف حركة جسم ما وهي الاتجاه، الجودة، المقياس والسرعة.

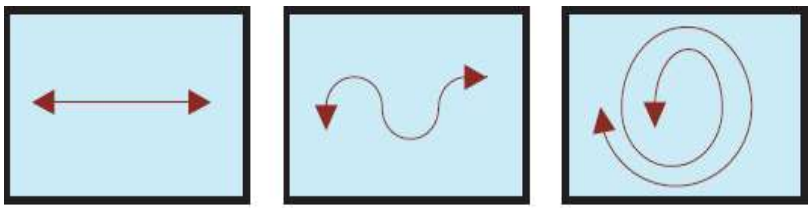
أولا: الاتجاه Direction:

حركة الأجسام على الشاشة يمكن أن تتحرك في عدد محدود جدا من الاتجاهات، لأن كما ذكرنا سابقا، شاشة السينما مسطحة، فالأجسام تتحرك على الشاشة في اتجاهات رأسية أو أفقية أو قطرية أو دائرية.

ثانيا: التأثير Effect:

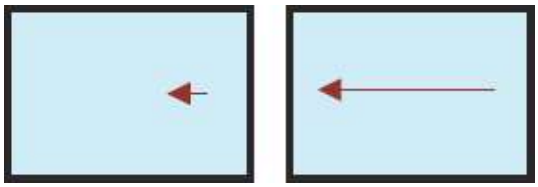


المسارات المستقيمة أو المنحنية نتيجة حركة الأجسام تقدم التأثيرات النفسية نفسها للخطوط المستقيمة والمنحنية المتعارف عليها، بحيث يرتبط المسار الذي تم إنشاؤه بواسطة حركة خطية مستقيمة بهذه الخصائص: مباشر، عدواني، محافظ، منظم، غير طبيعي، وجامد. بينما يمكن ربط المسارات التي تم إنشاؤها بواسطة حركة منحنية بهذه الخصائص: غير مباشر، سلبي، مرتبك، متعلق بالطبيعة، طفولي، رومانسي، لينة وآمنة وغير خطية ومرنة.



ثالثا: المقياس Scale:

يشير المقياس إلى المسافة التي تتحرك بها الأجسام على الشاشة، فيمكن أن ينتقل الجسم مسافة قصيرة أو طويلة بالنسبة إلى الإطار السينمائي.



رابعا: السرعة Speed:

يكون للجسم المتحرك معدل سرعة: سريع أو متوسط أو بطيء، ويدرك المشاهد سرعة حركة الأجسام على الشاشة تبعا لسرعة هذه الأجسام وعلاقة موقعها في الإطار مع حدود الإطار الخارجية نفسها، وكذلك تبعا لنوع العدسة المستخدمة.

حركة الكاميرا Camera Movement :

على الرغم من أن المشاهد لا يرى حركة الكاميرا، فإنه يتأثر بها ويتفاعل معها ويدرك تأثيراتها الدرامية من خلال تأثيرها على الأجسام داخل الإطار السينمائي، ويوجد أربع طرق لتصنيف حركة الكاميرا، وهي الاتجاه، الجودة، المقياس والسرعة.

أولا: الاتجاه Direction:

الكاميرا تتحرك في بعدين كالحركة الأفقية البانورامية Pan Movement الرأسية Tilt Movement والزووم Zoom، أو في ثلاثة أبعاد كحركة التتبع Tracking والرافعة Crane.

يدرك المشاهد حركة الكاميرا، لأنها تنقله بين جسم وآخر أو تتبع حركة أحد هذه الأجسام داخل حدود الكادر، فدائما ما تتحرك الأجسام عكس اتجاه حركة الكاميرا، فعندما تتحرك الكاميرا أفقيا إلى اليسار Pan Left تتحرك جميع الأجسام في الكادر إلى اليمين وعندما تتحرك الكاميرا رأسيا إلى الأعلى Tilt Up تتحرك الأجسام إلى الأسفل.

كما هو الحال أيضا مع حركة الكاميرا ثلاثية الأبعاد، فحركة التتبع Tracking في اتجاه اليسار ستجعل جميع الأجسام في الكادر تتحرك في اتجاه اليمين، وحركة الرافعة إلى الأعلى Crane up ستجعل جميع الأجسام

في الكادر تتجه إلى الأسفل، والعكس صحيح بطبيعة الحال. وبسبب ذلك تكون الأهمية ليس لحركة الكاميرا، بل لإدراك المشاهد لحركة الأجسام النهائية في الكادر المعروضة على شاشة السينما[4].

ثانيا: المقياس Scale :

يشير المقياس إلى طول انتقال حركة الكاميرا، فيمكن أن تتحرك لمسافة قصيرة أو مسافة طويلة.

ثالثا: السرعة Speed

تتحرك الكاميرا بسرعات سواء كانت بطيئة أو متوسطة أو سريعة، فحركة الكاميرا البطيئة تخلق التآلف والتقارب، لأن التغير في المكونات البصرية للكادر السينمائي تحدث ببطء بينما حركة الكاميرا السريعة تخلق كثافة بصرية عالية، لأن هذه السرعة تخلق تباينا سريعا للمكونات البصرية في الكادر.

تحدث اختلافات بصرية مميزة في سرعة أجسام الخلفية Back Ground والمقدمة Foreground خلال حركة الكاميرا ثنائية وثلاثية الأبعاد، ففي حركة الكاميرا ثنائية الأبعاد كالحركة الأفقية البانورامية Pan والرأسية Tilt تتحرك جميع الأجسام في الإطار بمعدل السرعة نفسه ودون ظهور حركة نسبية.

فعندما تتحرك الكاميرا حركة أفقية إلى اليسار Pan Left ستتحرك جميع الأجسام في مقدمة وخلفية الكادر بانسجام وسلاسة إلى جهة اليمين وبالسرعة نفسها كما أن حركة الكاميرا الرأسية إلى الأعلى Tilting up ستتسبب في حركة جميع أجسام الكادر إلى الأسفل بسرعة حركة الكاميرا الرأسية نفسها، بينما تضيف حركة الكاميرا ثلاثية الأبعاد حركة نسبية لأجسام الكادر، فحركة التتبع Tracking على سبيل المثال ستنتج حركة أسرع للأجسام في مقدمة الكادر مقارنة بسرعة الأجسام في خلفية الكادر.

حركة جذب الانتباه Point of Attention Movement:

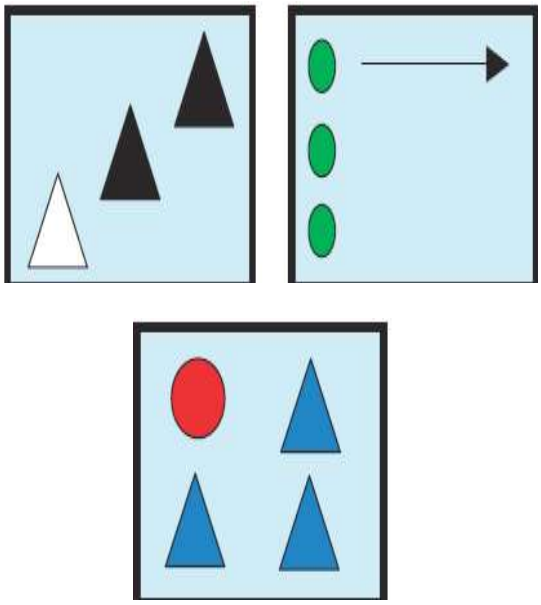
يشير هذا النوع من الحركة إلى حركة أعين المشاهدين في قاعات العرض السينمائي عندما ينظرون إلى مناطق مختلفة من الشاشة، بحيث تركز الرؤية البشرية على منطقة صغيرة واحدة فقط من المجال البصري في كل مرة، على الرغم من أن لدينا الرؤية المحيطية، والتي تمكننا من رؤية مجال رؤية واسع، إلا أنه يمكننا تركيز اهتمامنا بمنطقة صغيرة واحدة فقط من الصورة.

فعندما ننظر إلى حشد من الناس، يجب علينا تحويل انتباهنا من وجه إلى وجه آخر للتعرف على الشخص الذي نبحث عنه، فمن المستحيل التركيز على وجهين في الوقت نفسه.

يحدث الشيء نفسه عندما ننظر إلى الشاشة، فعلى الرغم من أن الجمهور على دراية بالصورة بأكملها فإنه يمكنهم التركيز على جزء أو عنصر واحد صغير جدا من الصورة في الوقت نفسه، وبهذه المعلومة يستطيع صانعو المحتوى وضع العناصر المهمة في الكادر بشكل يلفت انتباه أعين المشاهدين عند طرح أسئلة كأين يريد المشاهد أن ينظر في الصورة؟ ما الذي يجذب انتباه المشاهدين في الصورة ؟

الحركة أولا، سيتم جذب انتباه المشاهد دائمًا

إلى جسم متحرك, السطوع ثانيا إذا لم تكن هناك حركة، فإن المشاهد سيتم لفت انتباهه إلى المنطقة الأكثر سطوعًا في الكادر، أما إذا اقترنت الحركة مع جسم ذي سطوع عال سيكون أكثر لفتا للانتباه وعندما ينظر المشاهد إلى وجه الممثل، فإنه عادة ما يتم لفت الانتباه إلى عين الممثل كما يتم لفت الانتباه إلى التباينات والاختلافات في مكونات الصورة المرئية من حيث الحركة واللون والنصوع. يوجد أربع طرق لتصنيف حركة الكاميرا، وهي الاتجاه، الجودة، المقياس، السرعة[5] .

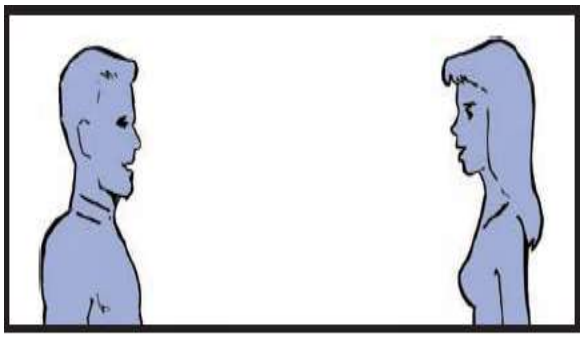


الاتجاه Direction:

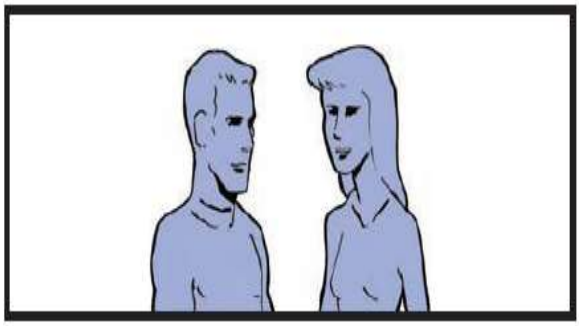
بينما يحرك المشاهد عينه من نقطة جذب انتباه إلى نقطه أخرى داخل الكادر الواحد، تخلق هنا حركة أعينهم هذه مسارا، هذا المسار ما هو إلا خط سير حركة الأجسام، الأجسام التي تُعد نقطة جذب الاهتمام الرئيسية في الكادر، وبما أن شاشة العرض السينمائي مسطحة فهناك ثلاثة مسارات فقط ممكن أن تتحرك فيها الأجسام جاذبة الانتباه، سواء كانت رأسية أم أفقية أو قطرية، وإذا كان المشاهد يري جسما يتحرك حركة منحنية فهو بالتبعية يولد مسارا منحنيا تتبعه عين المشاهد بحركة منحنية أيضا، وإذا كانت الحركة التي يشاهدونها حركة خطية، فإن نقطة الانتباه سوف تولد خطوطا مستقيمة، وبينما يحرك المشاهد عينه بين نقطتي انتباه لأجسام ثابتة، فأنها سوف تسلك أقصر الطرق بينها والتي تولد في العادة مسارات مستقيمة[6].

المقياس Scale:

المقياس هنا يشير إلى المسافة التي تتحرك فيها عين المشاهد بين جسمين جاذبين للانتباه نسبة إلى حدود الكادر، بحيث تنتقل عين المشاهد بعرض الشاشة بالكامل أثناء مشاهدته للشخصين الموضحين في الشكل التالي.



بينما ستنتقل عين المشاهد مسافة أقل عندما تقل المسافة بين الشخصين الموضحين في الشكل التالي.

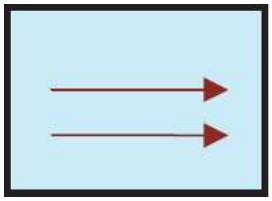


التباين والتآلف Contrast and Affinity:

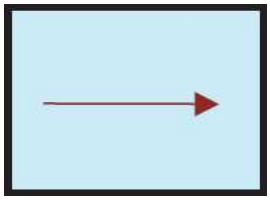
أعلى درجات التباين للأجسام المتحركة هي عندما تتجاور هذه الأجسام بجانب أجسام ساكنة لا تتحرك، كذلك دائما ما تكون الحركة الأفقية أقل كثافة بصرية بينما تكون الحركة العمودية أكثر كثافة بينما الحركة القطرية أكثر كثافة على الإطلاق، فإذا تحركت جميع الأجسام بالسرعة نفسها، فإنها تخلق تقاربًا وكثافة منخفضة للصورة، وإذا كانت السرعة مختلفة، فإنها تخلق تباينًا مما يجعل الصورة أكثر كثافة[7].

الاتجاه Direction:

تعد اللقطة (1) مثالا واضحا لتقارب وتآلف الحركة، فالسهمان يتحركان في الاتجاه والمسار الأفقي نفسهما، كما أن اللقطة (2) توضح التقارب في الحركة بينها وبين اللقطة التي تليها.

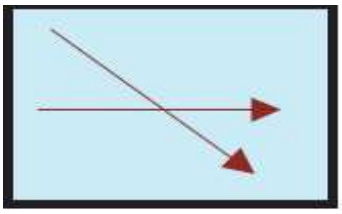


اللقطه (1)

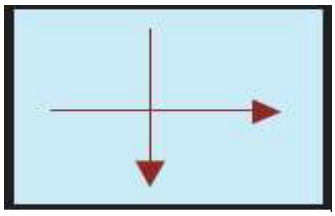


اللقطه (2)

واللقطة (3) مثال للتباين العالي للحركة بين جسمين يتحركان في اتجاهين واحد يتحرك في اتجاه أفقي والآخر في اتجاه رأسي، بينما اللقطة (4) توضح حركة أكثر تباينا عند تجاور حركة أفقية مع حركة قطرية[8] .

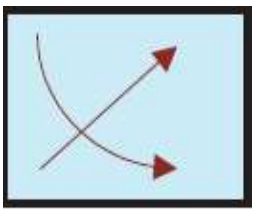


اللقطه (4)

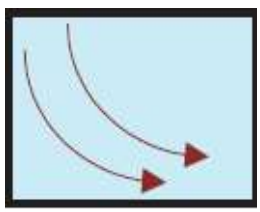


اللقطه (3)

واللقطة (5) توضح التآلف في الحركة لجسمين لهما المسار المنحني نفسه، بينما اللقطة (6) توضح تباينا عاليا للحركة بسبب تجاور مسار جسم يتحرك في خط مستقيم وآخر في خط منحن[9].



اللقطة (6)



اللقطة (5)

السرعة Speed:

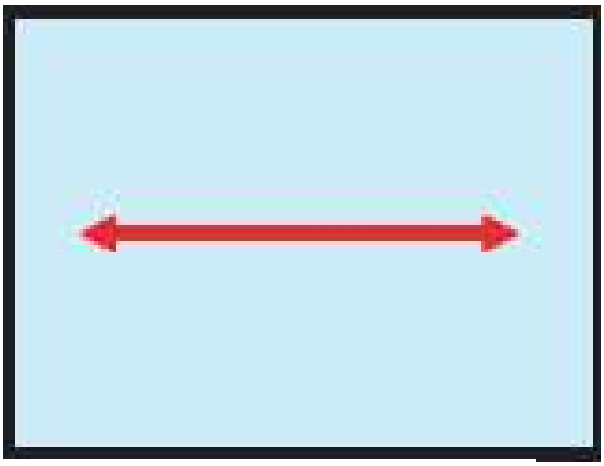
الجسم المتحرك له سرعة سواء بطيئة أو متوسطة أو سريعة، فإذا كانت جميع الأجسام

في الكادر تتحرك بالسرعة نفسها، حينها يتم إنتاج تآلف في السرعة مع شدة بصرية منخفضة، بينما إذا تحرك جسم واحد بسرعة مختلفة عن باقي الأجسام الأخرى، حينها يتم إنتاج التباين الذي يولد كثافة بصرية عالية.

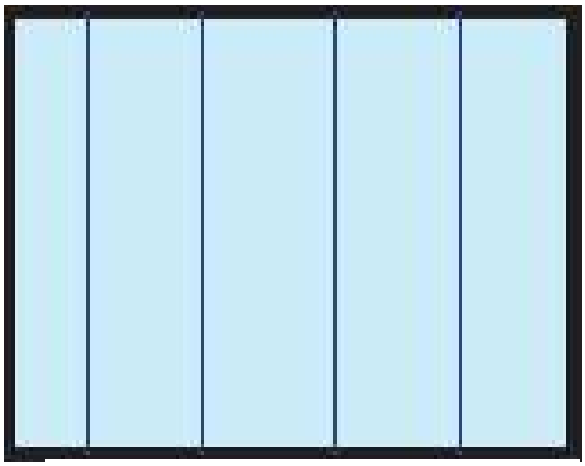
حركة الجسم وعلاقته بالخلفية:

العلاقة بين الخطوط التي تنتجها حركة الأجسام وخطوط الخلفيةLinear Motif دائما ما تخلق كثافة بصرية Visual Intensity, لذا يجدر بنا الإشارة إلى العوامل البصرية التي يجب مراعاتها عند دمج جسم متحرك مع خلفيته، العامل الأول هنا هو اتجاه الخط أو المسار الذي تم إنشاؤه بواسطة جسم متحرك، أما العامل الثاني فهو اتجاه وزاوية خطوط خلفية الجسم المتحرك، بينما العامل الثالث هو التباين أو التآلف الذي ينتج نتيجة دمج مسارات وخطوط حركة الأجسام مع خطوط خلفية الكادر السينمائي.

الخط الموضح في الشكل رقم (1) يعبر عن مسار حركة الجسم في مقدمة الكادر FG بينما الخطوط الرأسية الموازية الموضحة في الشكل رقم (2) تعبر عن خطوط الخلفية BG، وعندما تندمج حركة الأجسام مع الخلفية يتم إنتاج علاقة بصرية على أساس مبدأ التآلف والتضاد.

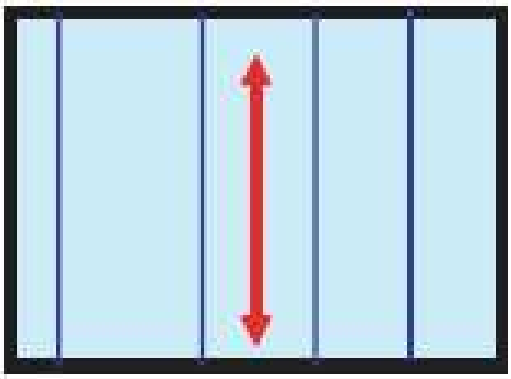


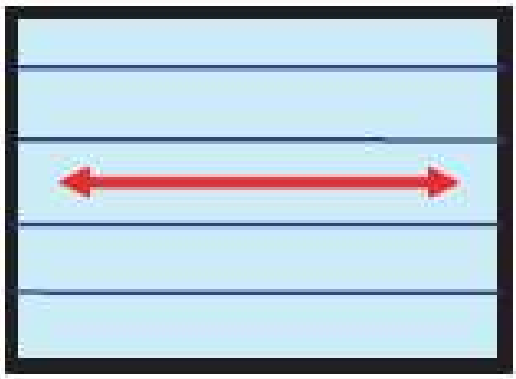
الشكل رقم (1)



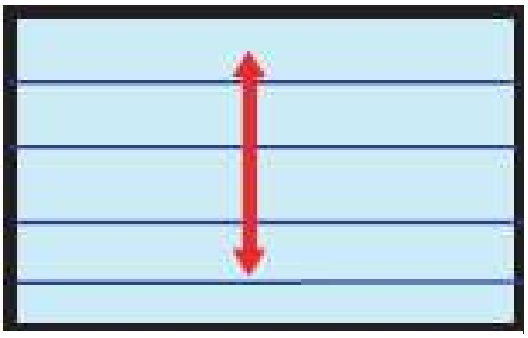
الشكل رقم (2)

جسم يتحرك في خط أفقي مع خطوط خلفية أفقية لهما قدر كبير من التقارب تنتج أكبر قدر ممكن من التآلف، فالخطوط الأفقية بطبيعتها الأقل كثافة خصوصا عندما تكون هذه الخطوط موازية لبعضها ولا تتداخل، لذلك تكون أقل ديناميكية ومنخفضة الكثافة البصرية بشكل كبير، كما هو موضح بالشكل التالي.

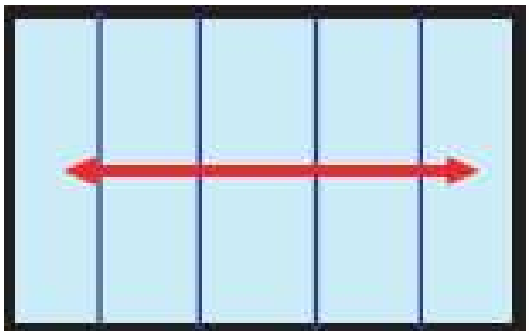




في الشكل رقم (3) و(4) لهما كثافة بصرية أعلى من المثال السابق بسبب التباين بين خطوط مسار حركة الأجسام الأفقية في المقدمة FG وخطوط الخلفية BG الرأسية والعكس صحيح.

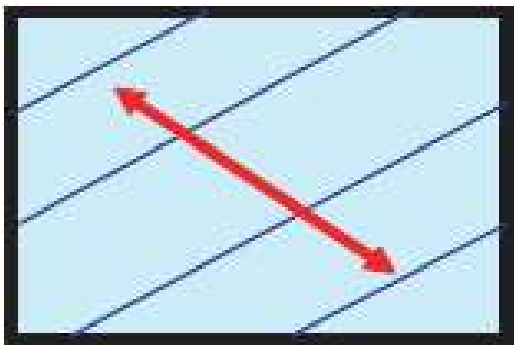


الشكل رقم (4)

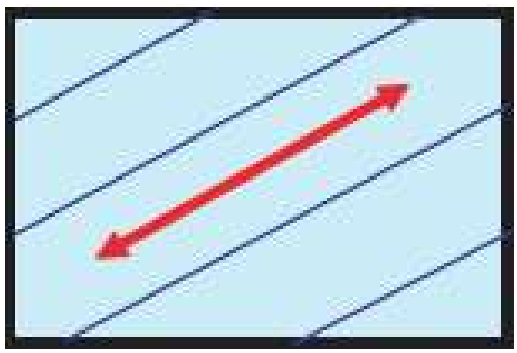


الشكل رقم (3)

في الشكل رقم (5) خلقت الخطوط القطرية كثافة بصرية عالية مع أن مسار الأجسام القطرية في المقدمة وخطوط خلفية الكادر القطرية تتآلف مع بعضها بسبب عدم تقاطعها، بينما في الشكل رقم (6) يوضح شكلا بصريا أكثر كثافة لأنه يستخدم خطوط قطرية متعارضة، وهنا يُنتج لنا أعلى درجة تباين فيما بين حركة الأجسام في المقدمة نسبة لشكل الخطوط واتجاهتها في الخلفية.



الشكل رقم (6)



الشكل رقم (5)

حركة الكاميرا وتأثيرها على الكثافة البصرية:

Pan / Track: حركة التتبع Track تخلق كثافة بصرية أعلى من الحركة الأفقية البانورامية Pan وذلك بسبب نشوء حركة التتبع Tracking للحركة النسبية Relative Movement بواسطة وضعها للأجسام في مقدمة الكادر أقرب ما يمكن للكاميرا، وكذلك الأجسام في خلفية الكادر بعيدة بأقصى ما يمكن عن الكاميرا مما تزيد من الحركة النسبية لهذه الأجسام، وبالتالي كثافة بصرية عالية، وعلى المنوال نفسه حركة الرافعة Crane والتي تخلق كثافة بصرية أعلى من الحركة الرأسية Tilt بسبب إنتاجها للحركة النسبية.

Zoom/Dolly: تقوم عدسة الزووم بتكبير أو تصغير كل الأجسام في الكادر بالمعدل نفسه تماما، بحيث إنه لا يوجد أي تغير نسبي للحجم أو للسرعة بين الأجسام في مقدمة وخلفية الكادر، لذلك لا تخلق حركة الزووم كثافة بصرية بقدر ما تخلقه حركة التتبع Dolly In/Out خصوصا عند استخدام عدسات قصيرة البعد البؤري Wide Lenses نظرا لما تغيره في المنظور من مسافات بينية بين الأجسام وسرعتها.

الكاميرا المستوية والمائلة: الكاميرا المحمولة على حامل ثلاثي الأرجل Tripod يخلق تآلف أكثر لحركة الكاميرا عند مقارنتها لحركة الكاميرا المحمولة بالكتف Shoulder، كما أن حركة الكاميرا المحمولة على الحامل الثلاثي المستوية Level تحافظ على الخطوط الأفقية والرأسية للصورة موازية لخطوط الكادر Frame Lines مما تساهم في تآلف الحركة بين الخطوط، بينما مع الكاميرا المائلة Unlevel تتحول الخطوط الرأسية والأفقية للصورة إلى خطوط قُطرية تتقاطع مع خطوط الكادر الرأسية والأفقية مما تخلق كثافة بصرية عالية وتباينا عاليا للحركة.

استمرارية الحركةof Continuum Movement:

يمكن استخدام مبدأ التآلف والتباين مع آلية استمرارية الحركة التي تسمح بالتحكم في الكثافة البصرية الناتجة عن حركة عين المشاهدين من جسم لآخر داخل حدود لقطه معينة، كما أن تآلف استمرارية الحركة تتسبب في تقليل الكثافة البصرية والعكس صحيح، حيث يزيد تباين استمرارية الحركة الكثافة البصرية للكادر السينمائي، مع الوضع في الاعتبار أن استمرارية الحركة من الممكن أن تستخدم في لقطة واحدة أو في لقطتين متتاليتين .

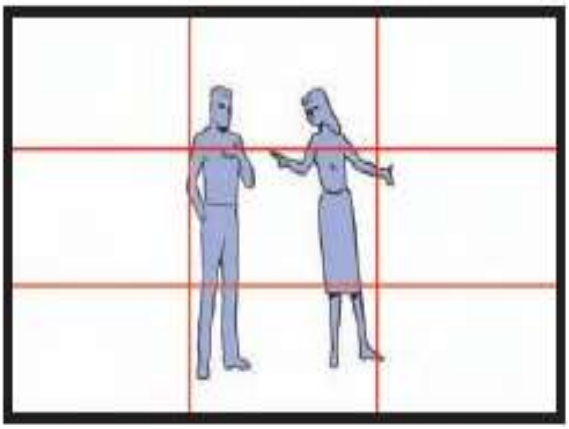
ويتطلب استخدام تباين استمرارية الحركة معرفة أي منطقة في الكادر يشاهدها الجمهور أو المنطقة التي تلفت الانتباه، مع الوضع في الاعتبار أن المكونات البصرية التي تجذب عين المشاهد تكون دائما الألوان الأكثر تشبعا والأجسام الأكثر نصوعا والأكثر حركة وعيون الممثلين.

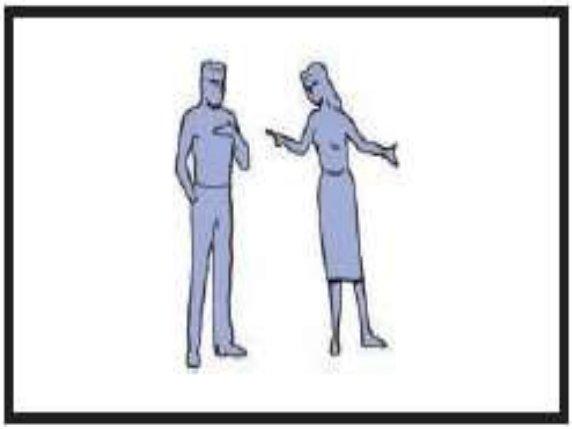
الجدير بالذكر هنا، أن استمرارية الحركة تكتسب أهمية أقل على الشاشات الصغيرة، فعلى سبيل المثال تحتوي الكاميرات الرقمية الصغيرة المحمولة باليد على شاشات عرض صغيرة لا يتعدي حجم شاشتها البوصة أو البوصتين، كذلك شاشات الكمبيوتر والتليفزيون التي لا يتعدي مقاس شاشتها في المتوسط الـ

60 بوصة، مع هذه المقاسات الصغيرة تفقد الشاشات تأثير استمرارية الحركة لها كمكون بصري فعال في بناء الرؤية البصرية للكادر السينمائي، بينما شاشات المسرح المنزلي توفر فرصة أكبر لاستخدام استمرارية الحركة، ولكن الشاشات السينمائية العملاقة التي يتعدى مقاس شاشتها المائة قدم تستخدم التآلف والتباين لاستمرارية الحركة بشكل كبير، بحيث تؤثر على البنية البصرية للكادر السينمائي بشكل واضح و جلي.

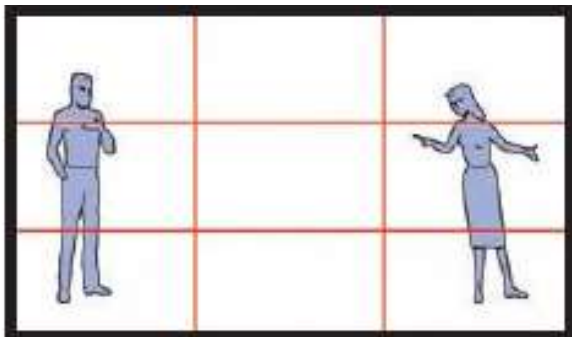
استمرارية الحركة في اللقطة الواحدة:

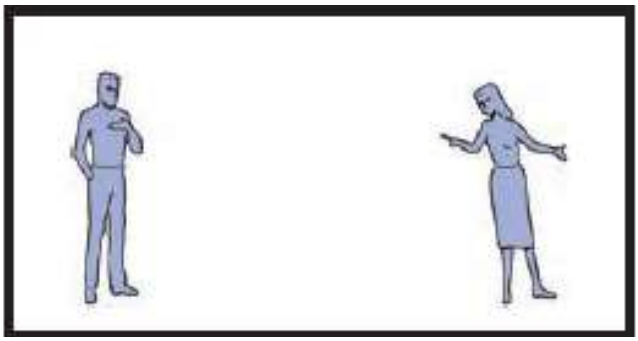
تآلف استمرارية الحركة في اللقطة من الممكن الحصول عليه دون الاستعانة بأي حركة للكاميرا أو للأجسام، فعلى سبيل المثال كما هو موضح في الشكل التالي على اليسار للقطه بها شخصين يدور بينهما حوار، وخلال تبادل الحوار ستنتقل نقطة جذب الانتباه بين الشخصين، وعند تركيب الشبكة المتصلة المتراكبة على هذه اللقطة سنلاحظ أن كلا الشخصين يقفان في الثلث الأفقي نفسه بمنتصف الكادر، هذا يعني أنه خلال المحادثة ستبقى نقطة تركيز المشاهدين على الثلث الأفقي الثاني فقط والموضح في الشكل التالي على اليمين.





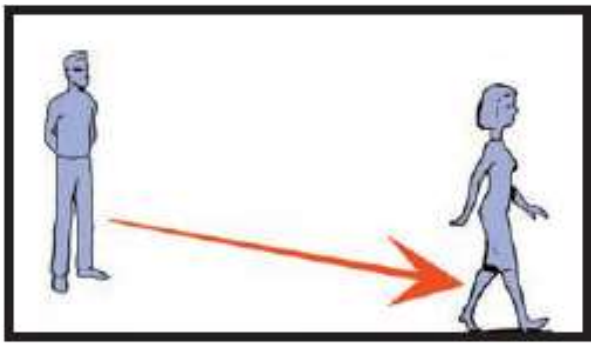
الشخصان نفسهما الآن ولكن متباعدين، كما هو موضح في الشكل التالي على اليسار، بحيث ينشأ هنا تباين استمرارية الحركة، لأن نقطة انتباه المشاهد يجب أن تنتقل بين الأرباع من Q3 إلى Q6 حيث يتحدث الشخصان، كما أن نقطة جذب اهتمام الجمهور لا تسترشد بصريا بجسم متحرك من مكان لآخر، لذلك يجب على المشاهدين تغير نقطة جذب انتباهم بشكل مفاجئ وقت تغيير المحادثة بين الشخصين ومع زيادة المسافة بين الشخصين وخصوصا مع الشاشة العريضة Wide Screen يزداد تباين استمرارية الحركة، لأن المشاهدين حينها سيحركون أعينهم بين نقاط جذب الانتباه

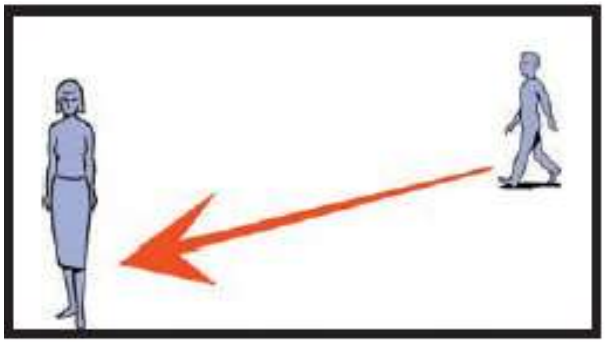




لمسافة أكبر.

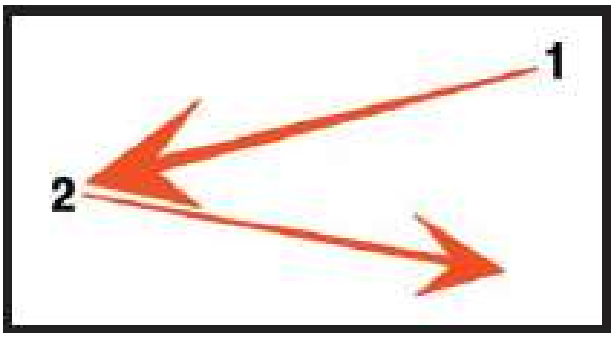
الجدير بالذكر هنا، أنه يمكن أن نحصل على تآلف وتباين استمرارية الحركة داخل لقطة ما باستخدام حركة الأجسام، فنحصل على تلك الاستمرارية عندما تقود وتنقل حركة الأجسام نقاط جذب انتباه المشاهدين من نقطه إلى أخرى، فعلى سبيل المثال لقطة لرجل يدخل الكادر ويتحرك في اتجاه المرأة المنتظرة (كما هو موضح في الشكل التالي على اليسار)، ثم يقف إلى جانب المرأة، وبعد لحظه تتحرك هذه المرأة بعيدا عنه (كما





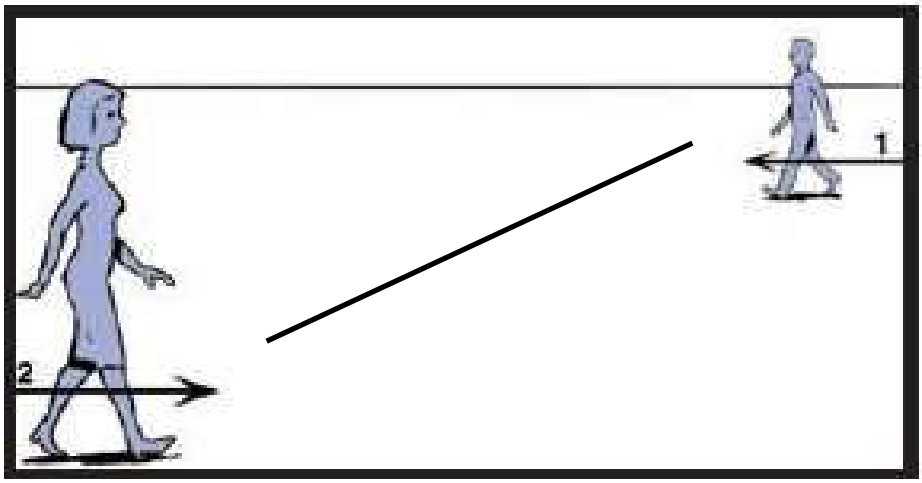
هو موضح في الشكل التالي على اليمين).

يتم نقل نقطة الاهتمام بسلاسة من الجسم الأول إلى الجسم الثاني، عندما يبدأ الجسم الأول في التحرك إلى المنطقة نفسها التي يتوقف فيها الجسم الثاني هذا التآلف في استمرارية الحركة لنقطة انتباه المشاهدين عبر



الشاشة بنمط متحرك متصل.

ويمكن أن يحدث أيضًا تباين استمرارية الحركة باستخدام الأجسام المتحركة داخل اللقطة، كما هو الحال في هذا المثال الموضح في الشكل التالي، الذي به جسمان متحركان بحيث يدخل الرجل في الخلفية BG ويتوقف ثم بعد لحظة، تدخل المرأة في المقدمة FG، من هنا تنتقل نقطة جذب انتباه المشاهدين من

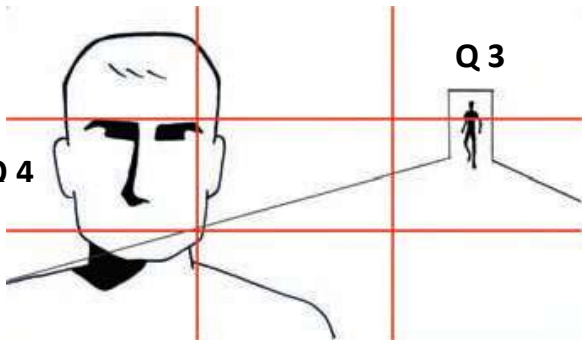


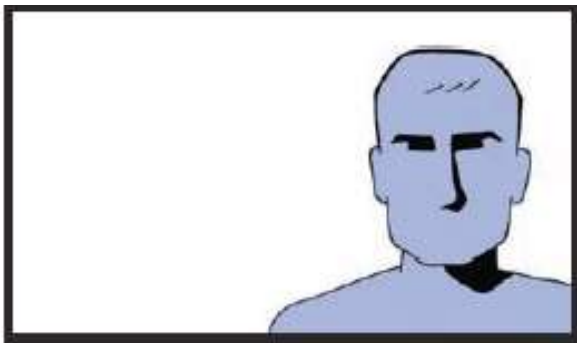
الجسم الأول إلى الجسم الثاني في مسار قطري.

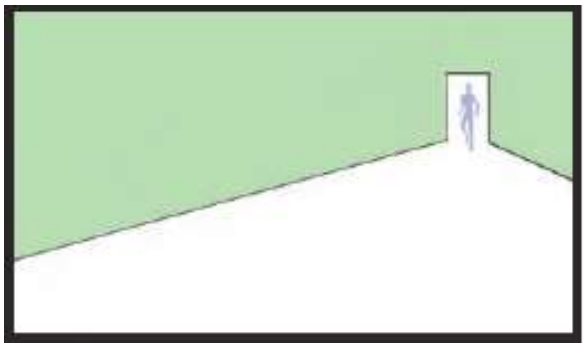
استمرارية الحركة بين لقطتين:

تصبح استمرارية الحركة أكثر أهمية عند توليف اللقطات سويا بشكل جيد فعلى سبيل المثال للقطتين؛ لقطة واسعة لممثل يقف في المدخل، والثانية للقطة مقرّبة Close-up للممثل نفسه، ففي اللقطة الواسعة تتمثل نقطة الاهتمام في الممثل الموجود في المدخل، بينما في الصورة المقربة تكون نقطة الاهتمام في عيون الممثل[01] .

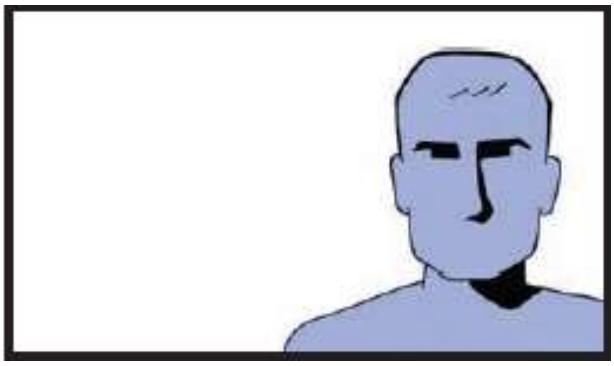
كما سيؤدي تركيب هاتين اللقطتين معًا إلى إنشاء تباين في استمرارية الحركة، لأنه مع الانتقال بين اللقطتين نقطة انتباه المشاهدين

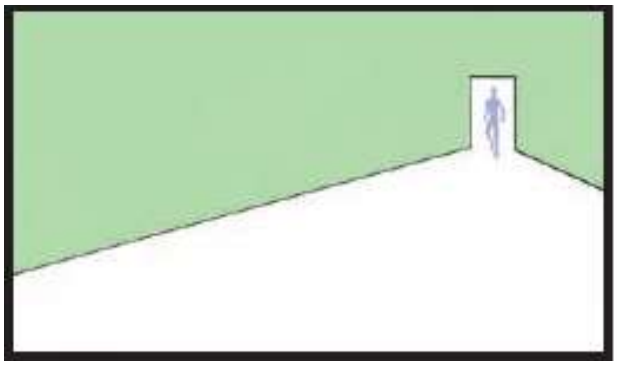




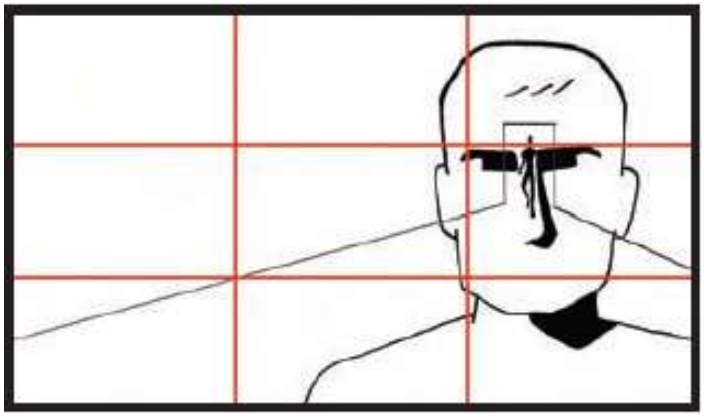


كذلك نحصل على تآلف استمرارية الحركة بعناصر اللقطتين نفسهما والسابق شرحهما، ولكن بتغير نقاط جذب انتباه المشاهدين ليكونا في المربع نفسه Q3، كما هو موضح في الشكل التالي:



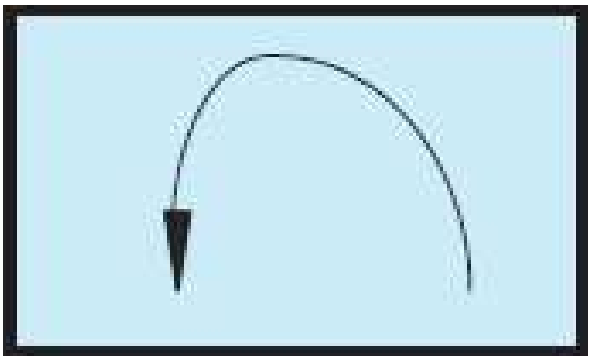


وعند تراكب هاتين اللقطتين مع بعضهما البعض، كما هو موضح في الشكل التالي، يتضح لنا تطابق نقاط جذب الانتباه فيهما في الموقع نفسه مما يخلق تآلفا في استمرارية الحركة بين اللقطتين، هذا لأن أعين المشاهدين لن تتحرك من مكان لآخر، ولكن ستظل ثابتة على الموقع نفسه الذي يحتل نقاط جذب الانتباه لكلتا اللقطتين عند عرضهما على الشاشة بعد التوليف النهائي[11] .

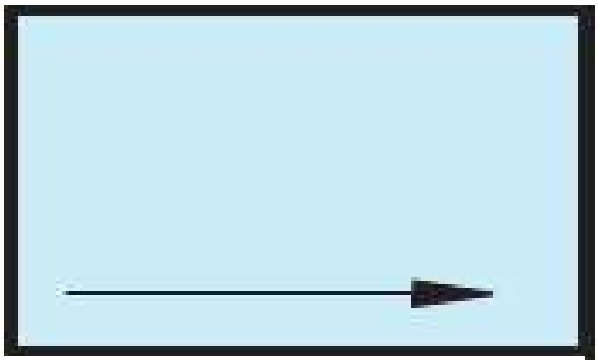


استمرارية الحركة في لقطه واحدة أو في لقطتين متتاليتين من الممكن أن يتم تحضيرها على مخططات مسبقة Storyboard مرسومة على الورق لتوضيح تآلف وتضاد استمرارية الحركة، كما هو موضح في الأمثلة الآتية.

اللقطة رقم (1) توضح حركة جسم سواء كان شخص أو سيارة يسير في خط مستقيم من أسفل يسار الكادر بالمربع Q7 إلى أسفل يمين الكادر بالمربع Q9 ، ثم ننتقل إلى اللقطة رقم (2) التي يسير فيها الجسم في خط منحن والذي يبدأ حركته من المربع Q7 وهو مكان انتهاء حركة الجسم نفسه في اللقطة رقم (1).

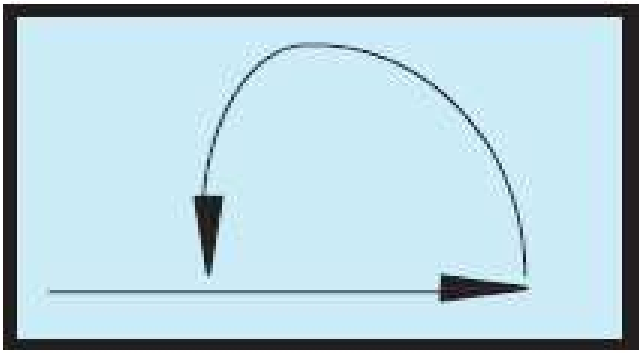


اللقطة رقم (2)



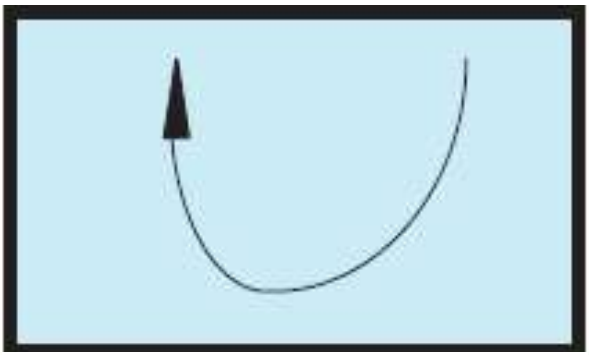
اللقطة رقم (1)

وعند دمج اللقطتين سنلاحظ تآلف استمرارية الحركة بينهما، ذلك لأن نقطة اهتمام المشاهد سوف تنتقل بسلاسة من اللقطة رقم (1) إلى اللقطة رقم (2)، كذلك عند توليف اللقطتين وعرضهما متتابعتين، سنلاحظ بأن مسار حركة الجسم في اللقطتين سوف يُدمج كخط أو مسار واحد مستمر بسلاسة.

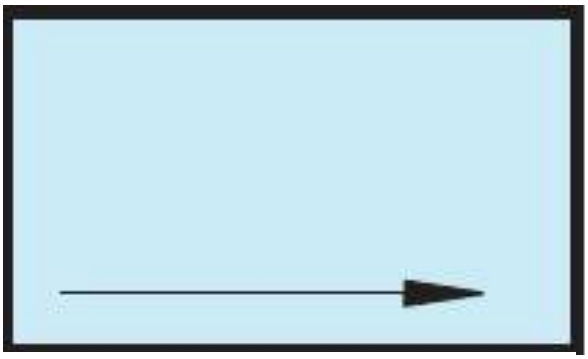


اللقطة رقم (1)+(2)

بينما تعد اللقطة رقم (3) و(4) نموذجا واضحا لتباين استمرارية الحركة من لقطة إلى أخرى، ففي اللقطة رقم (3) يتحرك جسم ما من المربع Q7 أسفل يسار الكادر إلى المربع Q9 أسفل يمين الكادر وعند الانتقال إلى اللقطة رقم (4) نقطة جذب انتباه المشاهدين سوف تنتقل سريعا إلى المربع Q3 أعلى يمين الكادر لتتبع حركة الجسم في تلك اللقطة.



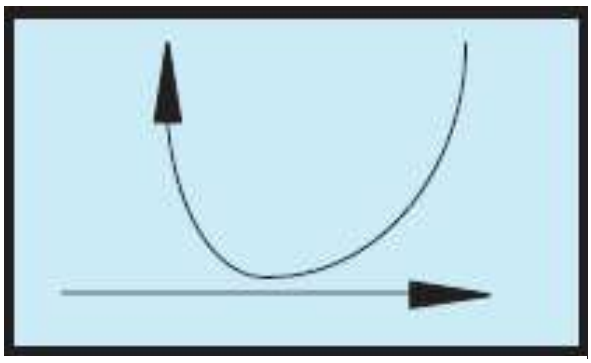
اللقطة رقم (4)



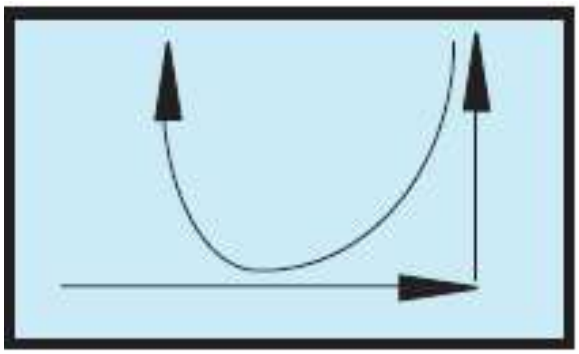
اللقطة رقم (3)

وعند دمج اللقطتين (3) و(4) معا يظهر لنا بوضوح تباين استمرارية الحركة لأننا حينها سنرى بوضوح خطين أو مسارين منفصلين غير متصلين لحركة الأجسام في اللقطتين، كما هو موضح في الشكل التالي.

ولكن بعد توليف اللقطتين (3) و(4) وعرضهما على الشاشات، سنلاحظ وجود ثلاث مسارات: مساران نتيجة حركة الأجسام، والمسار الثالث نتيجة انتقال أعين المشاهدين من المربع Q9 أسفل يمين الكادر في اللقطة رقم (3) إلى المربع Q3 أعلى يمين الكادر في اللقطة رقم (4) كما هو موضح في الشكل التالي.



اللقطة رقم (3)+(4)



النتائج:

- اختيار مراكز جذب الانتباه في اللقطة الواحدة لها تأثير مباشر على تآلف استمرارية الحركة عند تواجدها في منطقة واحدة فقط من الكادر، بينما يتولد التباين عندما تكون مراكز جذب الانتباه متباعدة مما تدفع عين المشاهد للانتقال من جسم إلى آخر مولدة مسارا للحركة.
- ضرورة اختيار مراكز جذب الانتباه في اللقطتين المتتابعتين لما لهما من تأثير مباشر على تآلف وتباين استمرارية حركة عين المشاهد، مما يتطلب التحضير المسبق للتصوير برسم التكوينات في سكتشات Storyboard لتعين مواقع مراكز جذب الانتباه في أماكنها المطلوبة.
- هناك تأثير واضح وقوي على شدة الكثافة البصرية للقطة عند دمج حركة الكاميرا أو حركة الأجسام مع خطوط الخلفية بكل ما تحتويه من عناصر مما يتطلب هذا التنسيق الكامل بين منسق المناظر Art Director والمخرج ومدير التصوير قبل مرحلة التصوير للحصول على الكثافة البصرية المناسبة لدراما المشهد.
- إمكان اللجوء إلى الحركات غير المباشرة (الحركة الوهمية– الحركة النسبية) لما تقدمه من إيهام بالحركة للمشاهد في قاعات العرض السينمائي المشابهة تماما للحركة الفعلية في الطبيعة.

الهوامش:

1 Bruce Block – The Visual Story Creating The Visual Structure Film,Tv,Digital Media 2nd Edition p.g 169

2 Ibid p.g 170

3 https://www.nfi.edu/camera-movements-s46-backup/

4 Ibid

5 Broderick Fox – Documentary Media : History, Theory, Practice p.151

6 Bruce Block – The Visual Story Creating The Visual Structure Film,Tv,Digital Media 2nd Edition p.g 176

7 https://ioann.xyz/contrast-role/

8 www.premiumbeat.com/blog/understanding-tonal-values-and-contrast

9 Ibid

10 http://www.ageofreasonmovie.com/blog/2011/visualizing-the-age-of-reason-part-2-contrast-affinity

11 Ibid

المراجع:

أولا: المراجع الأجنبية:

1- Bruce Block – The Visual Story Creating The Visual Structure Film,Tv,Digital Media 2nd Edition .

2- Broderick Fox – Documentary Media : History, Theory, Practice .

3- An Approach to Control Visual Intensity through Digital Compositing .

ثانيا: مواقع الإنترنت:

1 - www.nfi.edu/camera-movements-s46-backup

2-ioann.xyz/contrast-role

3- www.premiumbeat.com/blog/understanding-tonal-values-and-contrast .

4- www.ageofreasonmovie.com/blog/2011/visualizing-the-age-of-reason-part-2-contrast-affinity